

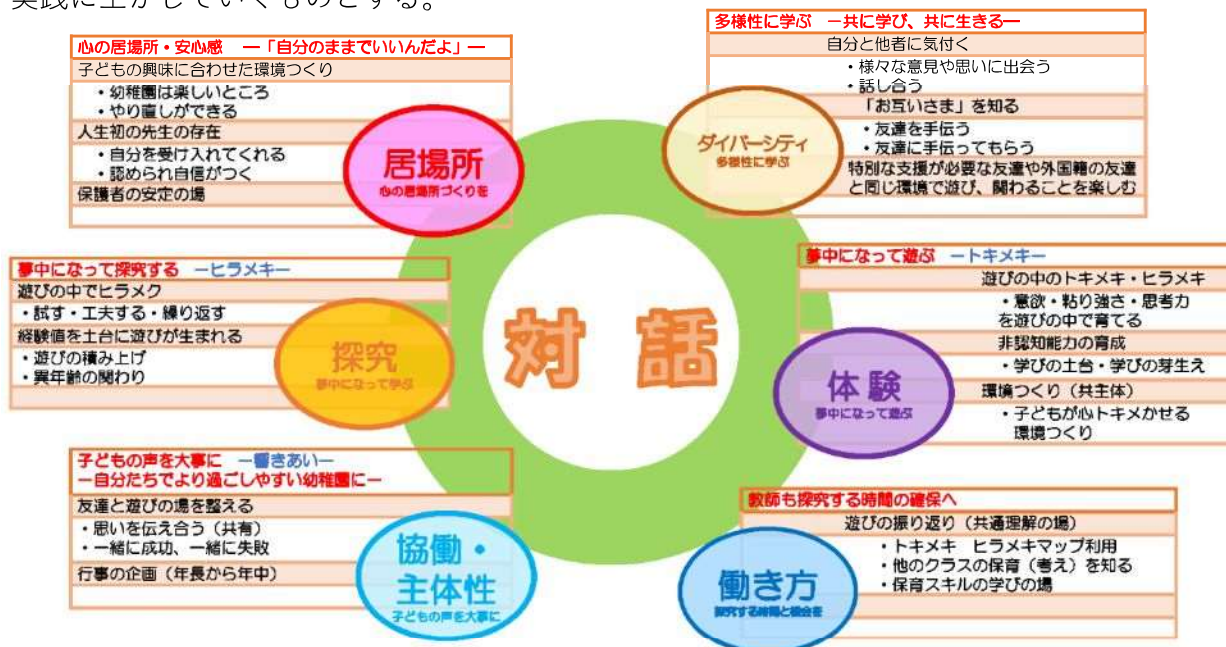
トキメキ・ヒラメキ・響きあう 援助を探る

芦屋市立岩園幼稚園

P・E・A・C・Eプロジェクトと合わせて保育を見つめなおす

岩園幼稚園 P・E・A・C・E プロジェクト

芦屋市学校園が子ども一人一人の個性や特性、興味関心、理解度等を踏まえた公正で最適な学び（ちょうどの学び）を実現するために各学校園の実情に応じて取り組むべき手段・方法として作成したものである。岩園幼稚園では、環境や援助の振り返りの視点として活用し、保育実践に生かしていくものとする。



※幼稚園では「協働・主体性」を「協同・主体性」とし、「働き方」を「研究の進め方」として捉える。

Ashiya PEACEプロジェクト
<https://www.city.ashiya.lg.jp/gakkoukyouiku/ashiyapeaceproject.html>



「どうしてもうまくいかない！小学生に聞いてみよう」 5歳児（10月）

クラスで5つのグループに分かれ、お店屋さんの遊びをすることにした。その中の1つ「ゲーム屋さん」では、3歳児も安全に遊べるゲームを作ろうと話合った。そこで、「動物にエサをやる（ご飯に見立てたペットボトルの蓋を動物のところに飛ばす）ゲーム」を考えた。しかし、園にあるいろいろな物（輪ゴム、新聞紙を棒状した物等）を使って試しても、自分達がイメージしている弧を描くように蓋が飛ぶ装置を作ることは難しいようだった。そのような時、小学校のお祭りに参加させてもらえることになった。「お祭りで飛ぶ物を作っていないか見付けてこよう」とグループの友達と話していた。

小学校のお祭りでは思っていた物は見付からなかったが、小学生がお祭りで使っている作品の工夫やアイデアに驚きの声があがる。園に戻り、話し合いから「いい考えがないか小学校のお兄ちゃん、お姉ちゃんに聞いてみる」と自分の兄姉や知り合いの小学生の助けを借りることを思いつく。

※ 3



お兄ちゃんから
ハンガーを使って
バネを作ること
を教えてもらったよ

みかん組さん
(3歳児) が
危なくないよう
にダンボール
を巻いたよ

面白い！
もう一回したい



私は洗濯ばさみと
割り箸を使うこと
を教えてもらった

ご飯（ペット
ボトルの蓋）
が置きやすい
ようにカップ
を付けたよ

みかん組さんが喜
んでくれている！
よかったな
大成功！

体験
夢中になって遊ぶ

探究
夢中になって学ぶ

協働・
主体性
子どもの声を大事に



～ 5歳児の子どもの学び ～

- ・小学生の作品の工夫やアイデアを自分達の遊びに取り入れたいと思う（トキメキ）
- ・小学生から教えてもらったことに加えて、3歳児も分かりやすく安全に遊べるように考えて作る（ヒラメキ）
- ・友達と考え合いながら装置を作り、3歳児が喜んでくれたことに「ゲーム屋さん」の遊びの達成感を感じる（響きあい）

幼稚園の「P・E・A・C・Eプロジェクト」と園から就学する幼児が多い小学校（2校）の「P・E・A・C・Eプロジェクト」を意識し、実践を振り返ることができた。さらに小学校教員と実践の話し合いや研修会、幼小交流会などを通して、幼稚園での協同的な学びについて振り返り、研究を深める機会になっている。今後も「P・E・A・C・Eプロジェクト」を活用し、小学校への学びの接続に生かしていきたい。

※ 3

の学びの接続

小学校以上の教育

国語 算数 生活 図画工作

関連する教科

関連する10の姿

協同性 思考力の芽生え 数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚

知識及び技能の基礎

- ・弧を描くように物が飛ぶことを知っている
- ・小学生の考えを聞くとより良くなると知っている

思考力、判断力、表現力等の基礎

- ・小学生のアイデアを取り入れ、3歳児のことを考えた遊びにしてい

遊びを通しての総合的な指導

- ・3歳児が蓋を飛ばすための装置を使い、ゲームの仕方を理解して楽しんでいることに満足する

幼児教育

学びに向かう力、人間性等

人との関わりを通して 心わくわくつながり合う環境を探る

芦屋市立小槌幼稚園

運動遊びを通して友達同士認め合う

5 歳児 2 学期

自分の思いを伝えながら友達と遊びをつくり出す“心がわくわく”する経験をしてほしいと願い、友達と気持ちがつながる環境づくりを考えた。そのために、子どもが好きな遊びを通して自分の思いを出していることを教師が細やかに受け止め、認め合える援助を積み重ねていくことにした。

STEP 1

安心して遊ぶ

(令和 5 年度)

昨年度クラスで“しっぽ鬼ごっこ”を繰り返し楽しんでた。役割(逃げる・鬼)を自分で決めることができる遊びとして進めてきたことから安心して、思い切り走ることを存分に楽しんでいた。5 歳児クラスでも、みんなが共通して好きな活動だったことから、運動会の遊びで“しっぽとり”をすることにした。



(令和 5 年度 あしやNo.5 掲載)

STEP 2

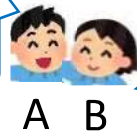
友達のよさや頑張りに気付いて伝える

(令和 6 年 9 月)

クラス全員でする、チームに分かれる、1 対 1 でするなど、子ども達とルールを考えながら遊ぶことを楽しんだ。遊びを積み重ねていくことで主体的に取り組むようになった。その中で、「しっぽを取った」「取られなかった」と結果のことについて話すことが多かった。そこで、2・3 人のグループで話し合う場をつくった。子どもが「自分の感じたことを友達に伝えたい」という気持ちを存分に出来る機会や環境が大切だと考えた。そして、教師が一人一人の思いを受け止め、共感し、友達との認め合いにつながるように支えた。

①作戦タイム

昨日より手をいっぱい伸ばして取るのはどう？



A B

いいね
それだったらしっぽ取れると思う

しっぽを沢山取れるように応援するね
「頑張れ」だけじゃ、分からないから、
「A君、今だよ」って言うことにするね

※ 4

②対戦



もう少しで取れる
もっと手を伸ばして

よし、今だ！
行くぞ

『逃げる作戦』を考えてきたA君が
友達の言葉を聞いて“取る”ことに
意欲的になったね。
心がわくわくしているよ。



③振り返り

Bちゃんの応援が聞こえてしっぽ取れたよ
嬉しかった



手がよく伸びて 4 本も取れたね
私は取れなくて悔しかったけど、
A君の頑張りで勝てて嬉しい！
手を伸ばす作戦大成功



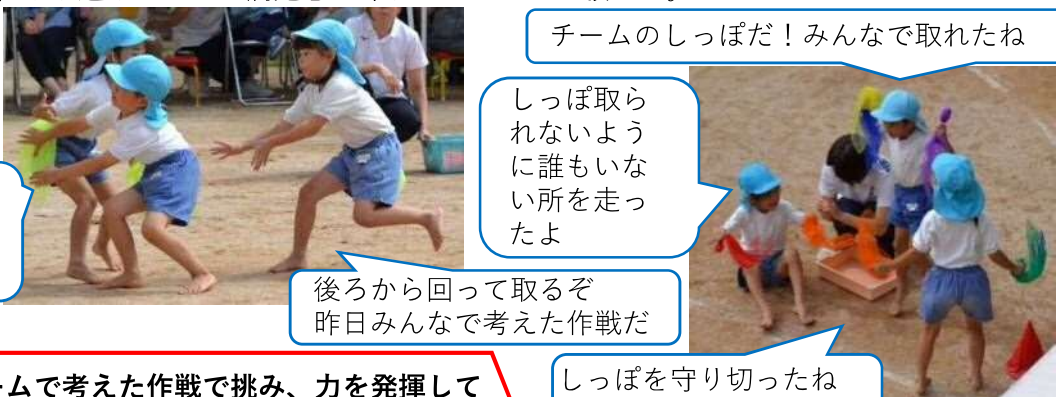
振り返りを大切にすることで友達同士で
認め合うことにつながった。

STEP3

仲間と力を合わせる

(令和6年10月)

友達と励まし合ったり認め合ったりすることで自信をもつようになった。「運動会で見てもらいたい」という気持ちから、さらに張り切って挑んでいた。一人一人が全力を出し切り、チームで支え合い、やり遂げたことで満足感を味わってほしいと願った。



チームのしっぽだ！みんなで取れたね

しっぽ取られないように誰もいない所を走ったよ

あと少しもっと手を伸ばそう

後ろから回って取るぞ 昨日みんなで考えた作戦だ

しっぽを守り切ったね 「逃げる名人」だね

チームで考えた作戦で挑み、力を発揮していたね。自信をもったり、達成感を味わったりできたね。

～子どもの学び～

- ・自分なりに体の動きを調整しながら運動遊びの楽しさを味わう
- ・自分の思いを相手に伝えたり、作戦を考え合ったりしながら遊びに意欲をもつ
- ・友達のよさや頑張りに気付き、認め合うことから自信をもつ
- ・友達と遊びをやり遂げていく満足感や達成感を味わう

子どもが好きになった遊びを支えたことで相手に思いを伝えたり、友達の思いを受け入れたりし、つながり合う仲間関係となった。就学に向けて、さらに子どもが主体的に遊びに向かい“心わくわく”しながら認め合える環境づくりにつとめたい。

※ 4 の学びの接続

