

### ■特集・発達に応じた教材の工夫 幼児の体験を豊かにする教材の工夫



岐阜市立証阜東幼稚園長  
藤井佐由美

#### はじめに

幼児教育は、環境を通して行う教育であり、幼児は環境からの刺激を受け止め、興味をもって主体的に関わる中で充足感や満足感を味わう体験の積み重ねが重要である。そのため、教師は、幼児の発達を踏まえ、幼児が主体的に関わり、遊び、生活していくために必要なもの・こと・人・場・時間などからなる環境を具体的に構成している。

その際、幼児が自ら興味や関心をもち、主体的に関わりやすいものである

か、豊かな体験につながり、学びが生まれるものであるかを考慮して環境を構成する必要がある。そのためには、教材の工夫が重要となる。

幼児教育における教材は、教師が一方的に考え、幼児に与えるものではなく、幼児と教師が双方向に遊びを創り出していく過程で必要とされるものでなければならぬ。

本稿では、幼児の体験を豊かにする教材の工夫について、事例を通して述べる。

#### 1 事例1 お家ごととお店屋さん (三歳児一組)

どの品物を作ったり、帽子やリボンなどを作り着飾ったりする幼児も出てきた。それぞれの幼児が、思い思いにお店屋さんのもので作り、「ちよっと、〇〇買ってくる」など、家とお店を行き来しながら遊ぶ姿が見られた。

○発達や興味・関心に応じた教材の工夫  
幼児期は発達の個人差が大きい。そのため、教師は一人一人の興味・関心を捉えることが大切となる。

教師は、A児の思いを受け止め、ものを介してB児たちとやり取りする面白さを味わえるように援助した。B児たちとの関わりがもてたことから、A児の作った品物が、周りの幼児の興味につながった。また、扱いやすい素材や資材を用意しておいたことで、A児や周りの幼児は、作りたい意欲がわき、自分なりに発想をふくらませて作ろうとする姿につながった。三歳児では一人一人のやりたいことが実現できるような援助が必要である。

教師は「やりたい」と思ったときにすぐに取り組み、「やってみたら楽しかった」という満足感につながるように材料を用意しておくことが重要である。

毎日のように人形を赤ちゃんに見立て、抱っこやおんぶをした幼児三、四人が、「お家ごと」をしていた。

A児はこの遊びに入りたかったようで、「Bちゃんを入れてくれない」と教師に言ってきた。教師は、A児がB児たちと関わるきっかけとして、段ボールで作ったドアに、インターホンを付けた。

また、A児は製作が好きなもので、自分で作った品物を持って家に訪問することで、自然なやり取りにつながるのではないかと考えた。そこで、製作コーナーに置いてあるどんぐりや梱包材を使い、キヤンデイを作ってみせると、A児は自分

#### 2 事例2 忍者修行と忍者倒しゲーム (五歳児一〇月～一二月)

(1) 忍者屋敷を作りたい (一〇月初旬)

「忍者屋敷を作りたい」という幼児の思いから、数人の幼児たちとどのような忍者屋敷がよいか、大きさや形、色などを相談すると「お城みたいな形がいい」という意見が出て、本を見ながらB児たちが城の設計図をかいた。段ボール箱を積み上げて紙を貼った上に、石垣に見立てた色を塗り、屋根付きの門を作った。

城の門が出来上がると、幼児たちは毎日、それを園庭に出し、門を拠点として、巧技台によじ登りジャンプして吊り下げた物にタッチする、二本のロープを綱渡りする、積み上げた箱に玉を投げ入れるなどの修業の道を作って繰り返し遊んだ。

ある日、「皆で入れる忍者屋敷を作って、ずつと外に置いておきたい」という幼児の願いのもと、教師は、木材なら外に置いたままにでき、幼児が、新しい素材に触れるよい機会になると考え、木材や金具、釘、金網などを用意した。新しい素材や道具があることで、幼児たちは

でたくさん作り、「遊びに行こう」と言ってB児たちのいる家に出掛けた。

A児がインターホンを押し、ドア越しに、「キヤンデイ、ありますよ」と言うと、B児たちは快く返事をし、キヤンデイをした紙に包まれたどんぐりキヤンデイを受け取った。B児は、「かわいい」と微笑み、「私も作りたい」と言った。それをきっかけに、B児たちは、製作コーナーに用意してあった材料を見てアイスクリームを作り始めた。

その後、家とアイスクリーム屋を行き来するような動きが生まれた。紙でお金を作ったり、「レジが欲しい」と言う幼児には、教師と共にどのような素材がよいか一緒に探したり、「アイスクリーム屋さんには、メニューがあったよ」と、メニューを作る、品物を作るなど、自分が作りたいものを作る姿やアイスクリームを売り買ひしたりする動きも出てきた。

教師は、幼児がすぐにやってみることができるよう、お店屋さんの品物を作るための素材として、どんぐりなどの自然物、梱包材、空き容器、扱いやすい大きさや厚さの紙類などを準備しておいた。こうした素材から刺激を受けて、自分のイメージに応じて、パフエや菓子な

飛びついたが、しばらくすると遊びが停滞した。

遊びが停滞したことについて教師間で話し合っており「木材は幼児にとっては可塑性が少ないため扱いにくく、イメージしたものを作りにくいのではないか」「道具の使用経験が少なく、大きなものを作るのは、抵抗があるのではないか」「木材のみに限定せず、今まで経験した様々な素材を準備して、幼児が選択できるようにするとよいのではないか」などの意見が出た。そこで、翌日から、園庭に木材以外にも、段ボール、布、紙、ゴム、ガムテープ、ペンなどを準備した。すると、幼児たちは、壁や看板、蜘蛛の巣の仕掛けなどを取り付けたり、木材も継続して活用し、教師と共に屋根をつくるための梁や骨組を作ったりして忍者屋敷を完成させた。

その後、壁になるよう布を掛け、屋根にも掛けようとしたところ、短くて届かない事案となった。もっと長いものがないか考え、F児の提案で、芋の蔓を皆で園の畑から遊び、屋根の骨組に引っ掛けるところ、薄暗くうっそうとした様子から「うわぁ、本物の忍者屋敷っぽいね」と喜び、作り上げた達成感を味わった。

(2) 「敵がいた方がいい(二月初旬)」

G児が「敵がいた方がいい!」と提案し、段ボールを切り開いて、「侍」や「悪者忍者」を作って園庭の様々な場所に貼った。G児は、更に牛乳パックを開いて二枚合わせにし、十字に貼り付けた手裏剣を作るようになった。これがよく飛ぶので、たちまち幼児たちの中で、手裏剣作りが広がった。

よく飛ぶ手裏剣を持つことで、修行をしながら、貼り付けた悪者に手裏剣を当てるという遊び方が変化していった。「当たった、当たらない」を、個々の感覚で判断するため、仲間と共有する場面が少なく、決まったメンバーだけが時々、遊ぶという姿になった。教師は、遊び方やルールを仲間と共有することで、考えを出し合ったり協力したりして遊びを進められるようになることを願い、手裏剣が当たることが明確になるために、洗濯ばさみを準備して、悪者忍者を吊り下げることを提案した。結果が明確になることで、悪者忍者をより多く落とすという目的に変化していった。

(3) 「忍者倒しゲーム(二月中旬)」

「より多くの悪者忍者を落としたい」という目的が共有され、悪者忍者に手裏剣を当てて落とす回数で競う「忍者倒しゲーム」というチーム戦で遊ぶようになった。

った。

「始めにこの辺を倒そう」「じゃあ、僕らは、こっちからねらうね」「だめだよ、一緒の方がいいって」などの意見のほか、チームで助け合う意見も出るようになった。「忍者」の遊びは、二か月以上も続いた。

○幼児にとって新しい出会いがある教材の準備

「悪者屋敷を作りたい」という幼児の願いを受け、教師は、共に考えたり、材料を探したり、試したりしながら活動に参加してきた。「外に置いておく」という幼児の思いが出てきたとき、戸外で使用する目的に合った素材を提案・提供したが、教師が予想した姿と異なった。このとき、教師間で意見を交わした。幼児にどのような体験をしてほしいのかを考え、再度、環境を見直し、幼児が主体的に取り組めるよう、過去の経験を生かした素材や材料、道具などを準備した。それにより、自分たちでイメージしたものを形にしなから、屋根を付ける段階では、再度木材を使用しようとする主体的な幼児の姿を引き出し、やり遂げる達成感を味わう体験につながった。

○幼児の願いが実現し、遊びが生まれる豊かな教材

この遊びは、「忍者修行」を起点に、「忍者屋敷作り」「忍者倒しゲーム」へと遊び方が変化している。

教師は、「修行」では、幼児の忍者への憧れや興味を生かし、少し難しいと感じながらも繰り返し挑戦したくなる体験ができるように、幼児と共に「修行の道」を日々作り変えてきた。「忍者屋敷作り」では、幼児のイメージを引き出すためにかいたり形にしたりしながら思いを伝え合う体験ができるようにした。教師が、幼児の興味や関心に応じて、適切に援助することにより、「やりたい」という意欲が継続し、目的に合った素材を探し出すことができた。それは、教師の予想をはるかに超えた「芋の蔓」という発案であり、教師はそれを面白く受け止め、やってみる機会を保障し、幼児同士で進める姿を認め、任せたりしてきた。それにより、幼児が願いを実現する体験につながった。「忍者倒しゲーム」では、「当てるだけではつまらない」という幼児の興味の変化を読み取り、仲間と遊び方やルール、イメージを共有できる体験につながるように、仲間と相談する機会を設けてきた。

幼児は、願いを達成するために自ら考え、試行錯誤を重ねている。その過程

で、幼児は様々な体験をしていることが分かる。五歳児では、仲間と協力して願いを達成する場面を作り出せるような大きさや重さ、適度な難しさがあがり、繰り返しやりたくなくなるような教材の工夫が大切である。

### おわりに

同じ教材でも、その関わり方は幼児の発達や興味・関心により一人一人異なることを踏まえ、幼児が自ら選択し、豊かな体験につながるような教育的価値のある環境の構成が必要となる。

例えば、三歳児の発達にふさわしい教材として、身近にあるもの、扱いやすいもの、イメージしやすいもの、加えて目新しく興味もちやすしいものなどがポイントとなる。

五歳児では、遊びを繰り返す中で、「やりたい」という思いが豊かになり、自ら具体的なイメージをもつようになる。それを、教師や周りの幼児に伝えることで、さらに具体的にになり、新しいイメージが生まれやすくなる。そうすることで、遊びながら考えたり、試したりして願いを実現しようとする。また、これまでの経験を生かし、必要な素材や材料、

道具を自分で選択したり、探したり、要求したりしながら自分たちで遊びを創り上げる力へとつながっていく。そのためには、友達とじっくり遊ぶ時間や場所の保障が重要であり、思いや考えを伝え合ったり、イメージを共有したりする体験や、刺激し合い互いの思いや考えを認め合う体験の積み重ねができるような環境の構成が必要となる。

教師は、遊びの変化に応じて幼児たちが、何を楽しんでいるのか、また何に行き詰まっているのか、また何に行き詰まっているのかをつぶさに読み解き、自分たちで目的を達成しようとする姿を見守り、幼児理解に基づき、教材を提案・提示することが重要である。

教材は、幼児自身が、必要感を感じ活用することで、幼児にとって意味のあるものになっていく。このように、幼児の主体性と教師の意図がバランスよく組み合い、双方向で遊びを創り上げていく過程の中で、幼児の遊びは豊かな体験につながっていくのであろう。

(ふじい・さゆみ)