

「回転寿司できたよー！！」

◆子どもの姿からの肯定的な見取り

○進級当初は、気持ちが高ぶり好きな遊びを見つけられず、ウロウロする姿が見られた。

- ・担任が変わったり子どもの人数が増えたりと環境が変化したことで、保育者に声をかけることができず、どうしたらいいか分からない。
- 自分のイメージを形にすることができるように、保育者がイメージをきき出したり側について一緒につくったりすることで、やり方が分かり自分でつくろうとするようにした。

○遊びに使える画用紙を準備しているが、どう使えばよいか分からず使おうとしない。また、段ボールでお面をつくるのが気に入ってやってみたいと思っているが、段ボールを切るのに力が必要でうまく切れない。

- ・道具（はさみ）の扱い方や、イメージしたものを切って遊びに活用する経験に個人差がある。
- ・子どもにとって扱いにくい素材であることが、遊びに活用できない原因にもなっている。
- 遊びのイメージに合わせて扱いやすい素材を準備し、側で保育者も一緒にして扱い方を知らせるようにした。
- 一人ひとりの子どもに合わせて素材を出したり、環境を見直したりして再構成した。




いろいろな色の画用紙あるな。これ（プチプチ）、ご飯みたい。

お寿司つくりたい！

これなら私も切れそう！

お寿司屋さんみたいにお皿回したい！！

子ども一人ひとりに合わせた扱いやすい素材を用意し、遊びに活用しやすいようにした。子どものイメージを共有して一緒に遊んだり、考えたり見守ってくれる保育者が両クラスにいる。



最初はプラスチックの皿を沢山並べて寿司屋さんごっこを楽しんでいたが、よく行く回転すしのイメージから「お皿を回したい」と考え、手で回して手動回転すしを楽しんでいた。「なんか違うねんな〜」と一人が言ったことで「どうしたらいいかな？」と保育者も一緒に考えた。「お皿がくっついていたら回るかな？」と言うと、皿をテープでレーンにくっつけ始めた。



紙のお皿にしよう！

お皿にかわいい絵を描いたら楽しそう！



お寿司には、しょうゆがいるで。しょうゆつくろ〜！

魔法の紙あるで。これでつくろう！

ヒモでお皿をくっつけよう！

すごい！回ってる！

回転してくるから早く食べなきゃ！

プラスチックの皿をひもでくっつけたが、重くてお皿が落ちて回転しなかった。軽い皿をつくろうと素材の中から画用紙を選んだが、テープをつけるとはがすときに破れてしまう。試行錯誤していたので、保育者も一緒に考え、画用紙より強い紙を一緒に探す。魚の形のしょうゆ入れを置いておく、「醤油もいる」と置いていたクレープ紙を使って醤油色の色水をつくっていた。

わかったこと  
「保育者も一緒に遊び、一人ひとりに合った素材を準備することで、子どものやってみたい気持ち、達成感、できたという自信、イメージを形にする、試行錯誤する力が育った。」

「みんなのアイデアが詰まった自動販売機」

◆子どもの姿からの肯定的な見取り  
 ○進級当初は、落ち着きにくくなかなか遊びが見つからない姿が見られた。  
 ・新しい環境の中で、何でどのようにして遊んだらいいかわからない。  
 ・遊びのアイデアはあるが、自分たちで形にすることがまだ難しい。  
 →何を遊ぶ場がわかりやすいように場を整えたり、昨年楽しんでた遊びを再現できるようにしたりして、少しずつやりたいことが見つけられるようにした。  
 →「どうやってつくる?」「何を使う?」など具体的にイメージをきき出しながら素材を準備することで、「自分でやってみたい」という気持ちをもてるようにした。

宝石いっぱいできた!



ジュースつくろう!  
 色々な味のジュース、おいしそう!

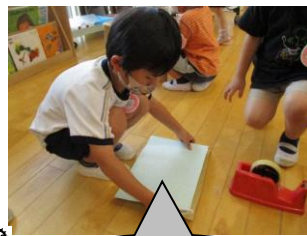
子どもたちの「やりたい」がたくさん出てくるように、豊富な素材や遊びの場を整えた。やったことのある遊びに安心感を抱く子どもが多いと感じたため、今までに経験したことをアレンジして新たな遊びとして楽しめるように、子どもたちに思いを聞きながら一緒に遊びをつくっていった。



自動販売機つくろう!

「どんなもので自動販売機をつくる?」「大きさはどのくらい?」などと、子どもたちに具体的なイメージを聞き、段ボールを準備した。

宝石屋さんで買い物したら、のど乾くから、ジュースも売ったらいいやん!



こうやってボタン押すねん。

段ボールの大きさに合わせて紙を切ろう!

ここから滑り台みたいにジュースが転がるねん。

いらっしやいませ~!  
 ジュースを買って飲むことを楽しむ子ども、お店屋さんとしてジュースを売ることを楽しむ子ども、様々な味のジュースをつくることを楽しむ子どもなど、様々なことにトキメキを感じていた。  
 生活の中で経験していることなので遊びの理解がしやすく、友だちと同じイメージをもって遊べた。



「ボタンを付けたいけれど何でつけようかな?」「ジュースが出てくるところはすぐに開くようにしたい。」「コロコロって転がってジュース出たらいいなあ。」などのアイデアを実現できるよう、具体的にイメージをきき出したり一緒についたりした。

どれにしようかな?

わかったこと  
 「保育者が一緒に遊び、提案したり、アイデアを受け入れたりすることで、子どもがイメージや思いを形にする楽しさを感じた。」