



翔鸞幼稚園のときめき・ひらめきミニエピソード

子ども達は、毎日目を輝かせ、心をときめかせながら、そして、時には大人をあつ！と驚かせるようなことをひらめきながら遊びを展開しています。このミニエピソードでは、子ども達がときめいたり、ひらめいたりしながら遊ぶことで育まれていく資質能力に着目して記述したいと思います。ぜひ、お読みください！

3歳児

「へんしんした！」 R4. 10/31



育てているダイコンの葉っぱに、たくさんのアオムシが。毎日見つけでは、飼育ケースに集めています。ダイコンの葉っぱをたくさん入れていても、あっという間になくなります。そんな食欲旺盛なアオムシの中に、なんだか様子の違うアオムシさんが1匹。葉っぱも食べないし、形もなんだか違うような…。子どもたちに知らせ、一緒に見ました。ちょっと苦しそうな動きをするアオムシを、子どもたちは少し心配そうに見ています。うによによ、もぞもぞ動くうちに、アオムシはとうとう蛹に変身しました。「変身した！」と子どもたち。「蛹になった」と思うAちゃん、「違う虫になった？」と思うBちゃん。一人ひとり受け止め方は違いましたが、「アオムシが変身した！」ということにときめいていました。そして、たくさんの幼虫や蛹、チョウの絵が載っている本を見ながら「多分これだよ！」「こっちかもしれないよ」「こんなチョウが出てきたりして！」と、友達とたくさんおしゃべりをして、期待をふくらませていました。

「蛹になる」ということをどのくらいわかっていたかは定かではありませんが、「アオムシが変身した！」ということにはときめきを感じているようでした。蛹になる瞬間を生で見ることができた経験は、子どもたちの心に残り、好奇心をさらに大きくしたのではないかなあと思います。

そして、本を見ながら、言葉による伝え合いが生まれていた場面もありました。ひかり組でこんな姿が見られるのか…！と、驚くばかりでした。色々な人の色々な考えに出会う中で、人とのかかわりをこれからもどんどん楽しんでほしいなあと思います。

4歳児

「クレーンゲームをつくりたい」 R4. 10/21



「ねえねえ、クレーンゲーム知ってる？」「うん！知ってる！やったことがある！」「作って遊ぼうよ！」「いいね！」と言ってAちゃんとBちゃんが材料を集めてつくり始めました。段ボール箱にクレーンを取り付けるための穴をあけるAちゃん。クレーンで釣るためのお土産をつくるBちゃん。共同作業でクレーンゲーム作りが進んでいました。しかし、クレーンもできて、お土産もできたけど、どうやっても釣り上げられません。その時、いいことを思い出しました！3歳児の時に魚釣りごっこをしていた時に使った磁石とクリップのことを！早速やってみようということになり、試してみると磁石付のクレーンにお土産がくっつきません。するとAちゃんは、クレーンを上げ下げしたり、回転したりできるように再び段ボール箱に切込みを入れました。「やったー！」「クレーンゲーム大成功！」「ひかり組さんも呼ぼう！」と言ってクレーンゲーム屋さんは大賑わいになりました。

「クレーンゲーム」という面白そうな遊びにときめきを感じ、いざやってみようとしたが、うまくいかず、以前使ったことのある磁石とクリップを使ってみることをひらめきました。しかし、うまくいきそうで、なかなか成功しないクレーンゲーム。しかし、子ども達は諦めずに、クレーンをどのようにして動かせばお土産が釣れるのか、試行錯誤しながら、やっと成功して満足感を味わうことができました。自分たちが満足感を味わうと、その楽しさを他の友達にもさせてあげたり、瞬く間に人の関りや、言葉の伝え合いが生まれました。まさに科学する心を育む遊びの一つだと感じました。

5歳児

「ヤゴ捕獲大作戦」 R4. 10/11



1学期、そら組研究所で育てていたヤゴの最後の1匹がトンボになりました。そのときめきは、子どもたちの心にずっと残っています。ある日、「ヤゴを捕まえに行きたい」と出かけたAくん、Bくん。ミカンのネットの先にクリップを、反対側にコップをつけた罠をつくり、1学期と同じ素焼き鉢へ。まずは手を入れて探ってみますが、ヤゴは見つかりません。次は、「ミミズを餌にしよう」とミミズを探し、クリップの先につけ、鉢の中にセットしました。(子どもたちは、ミミズも大好きですがヤゴが生きるために餌がないといけない、ヤゴは小さなミミズを食べる…ということを十分に感じています。)次の日、罠を確認。ヤゴはかかっていません。「ここ、冬になったら凍るやろ。だから。今はヤゴはいないんちゃう？凍ったら死んじゃうし。」とCくん。「いや、ヤゴは冬眠するねん。」とAくん。「冬眠ってなに？」とDくん。「あのな、冷たい水の中でじーっとしてるねん。じーっとしてたらあつたかいやろ？」とAくんが説明します。「それって死んでる？」とCくん。「死んでへん。じーっとしてる」とAくん。ヤゴはこの日も見つかりませんでしたが、「今どうしてるのかなあ」と思いを寄せながら毎日すごしています。

1学期の経験が、子どもたちの心の中に大きなときめきとして残っています。そのときめきが、「今ヤゴはどうしてるかな」「これからどうなっていくのかな」という思考を生み、次のひらめきや、色々な資質能力を育むきっかけになっていくと感じました。

令和4年度研究主題

子どもたちが夢中になって遊ぶ保育を創る
～科学する心を育む教師の援助や環境構成について考える～