研究テーマ

自信が持てる子を育成する援助の工夫

～竹馬に乗って遊び込む経験を通して～

沖縄市立美里幼稚園
教諭　　登川　涼子

Ⅰ　テーマ設定理由

近年，子どもたちを取り巻く社会環境は少子化，核家族化，情報化が進み，子どもたち同士が直に触れ合いながら，育ち合う環境が少ないことが挙げられる。また，過保護により困難な場面に遭遇する機会の減少や，何かをやり遂げる，達成感不足等から，中央教育審議会答申の中でも，幼児の健やかな成長を促す，自信を持つ経験が求められている。

幼稚園教育要領解説によると,「人とのかかわりに関する領域『人間関係』」の内容の１つに,「いろいろな遊びを楽しみながら物事をやり遂げようとする気持ちを持つ」とある。幼児は，幼稚園生活の中で様々な環境に触れ，興味や関心をもってかかわり，いろいろな遊びを生み出す。この遊びを持続し発展させ，遊び込むことができれば，幼児は楽しさや達成感を味わい，自信となり，さらなる活動に取り組んだ際にもやり遂げることができる。

また，必要に応じて適切な援助を受けることができれば，あきらめずにやり遂げることができ，このような体験を重ねることで，難しいことでもあきらめない気持ちを持ったり，自分で解決しようとして，自立心や責任感もはぐくまれていくと示されている。

本園の幼児は明るく，元気で活発な子が多いが反面,面倒な事や困難な場面に遭遇すると「疲れるから」,「難しそうだから」,「どうせできないから」と嫌がる子もいる。また，家庭での遊びの様子を聞いても，最近はゲームの話題が多いのも気になる点である。私自身のこれまでの保育を振り返ってみると，できる子や興味のある子には進めていた活動も，どうしても嫌がる子への援助の難しさ，楽しみながらやり遂げる活動への展開，発達段階や一人一人の興味に応じた援助の工夫不足などの反省点があげられる。

これまでも竹馬乗りを実践した経験はあるが，興味のない子，苦手な子への援助不足，楽しみながら遊び込む経験不足，そして検証が不十分であったことの課題があげられる。

そこで，本研究では「竹馬に乗って遊び込む経験」を通して,自信が持てる子を育成したい。その為にはまず個々に応じた援助により,“乗れた”という困難を乗り越える経験を行う。次にコース作りや音楽表現などを通して，遊び込む経験を多様にする。そして最後に，竹馬遊びの経験を物語にし，子どもたちと共に紙芝居を作り上げることで，活動を振り返りたい。これら３つの視点を検証することで，子どもに自信がつくことを実証できるのではないかと考える。

以上，竹馬に乗れて遊び込む経験をさせる為の援助の工夫を研究することで，自信が持てる子を育成したいと考え，本テーマを設定した。

Ⅱ　目指す幼児像

１　竹馬に親しみ，遊び込む経験から，自信を持つことができる子

２　友達と励まし合い，協力しながら，遊びを進めることができる子

Ⅲ　研究目標

自信が持てる子を育成する援助の工夫の必要性を「竹馬遊び」を通して探る。

Ⅳ　研究仮説

竹馬遊びの場で，援助の工夫をすることで，遊び込むことができ，自信が持てる子が育つであろう。

Ⅴ　研究構想図

次ページ参照

Ⅵ　研究内容

１　理論研究

⑴ 幼稚園教育要領「人間関係」について

平成 21 年度から新幼稚園教育要領が実施され，人間関係の領域でもいつくかの点で改訂された。

無藤隆監修の「幼稚園教育要領ハンドブック」によると,「人間関係」の領域で育てたい子どもの姿として,「単に，子ども同士が一緒に遊ぶだけではなく，同じ目的に向かって協力したり，喜びを共感したりできる，深くかかわれる人間関係が望まれる。」とある。

また,「遊びの中で，自分がもっているイメージをすりあわせていき，共に新しい遊びをつくっていくようになることが，人間関係の領域で実現したい理想の姿。」ともある。

今回の竹馬遊びでも，一人一人が竹馬に乗るという同じ目標に向かうが，単に乗れることだけではなく，努力して乗れたことを共に喜び合い，新しい遊びに展開していきたい。その経験をすることで，理想とする人間関係を築くことができるであろうと考える。

教師は子どもたちを，入園児の「個」から友達同士のかかわり合い，そして少人数グループからクラスへと，集団を広げていくことが求められる。研究でも，そのような子どもたちを育てたいという思いから，竹馬遊びのねらいを次のように設定して,取り組んでいくこととした。

表１　竹馬遊びのねらい

○竹馬遊びを通して「がんばればできる」という自信や達成感をつける。(自己理解)
○友達同士の励まし合いや，振り返りの場での話し合いを大切にし，友達のよさを認め合えるようにする。(他者理解)
○竹馬遊びのおもしろさを味わわせ，遊びを展開していくクラスにする。(集団理解)

⑵ 自信を持つことについて

幼稚園教育要領「人間関係」の領域「内容の取扱い」に新たに示された１つとして,「幼児が自己を発揮し，教師や他の幼児に認められる体験をし，自信をもって行動できるようにすること」と示されている。

その内容として，一人一人のよさが生かされた集団を形成するためには，まず教師が，幼児の心に寄り添い，よさを認めることが大切である。幼児は，自己発揮する中で，ときにはうまく自己を表出できなかったり，失敗を繰り返し「うまくできないかもしれない」と不安になったりすることがある。

このような場面では，教師が，その幼児なりに取り組んでいる姿を認め，ときには一緒に行動しながら励まし，安心して自分らしい動き方ができるような状況をつくっていく必要がある。

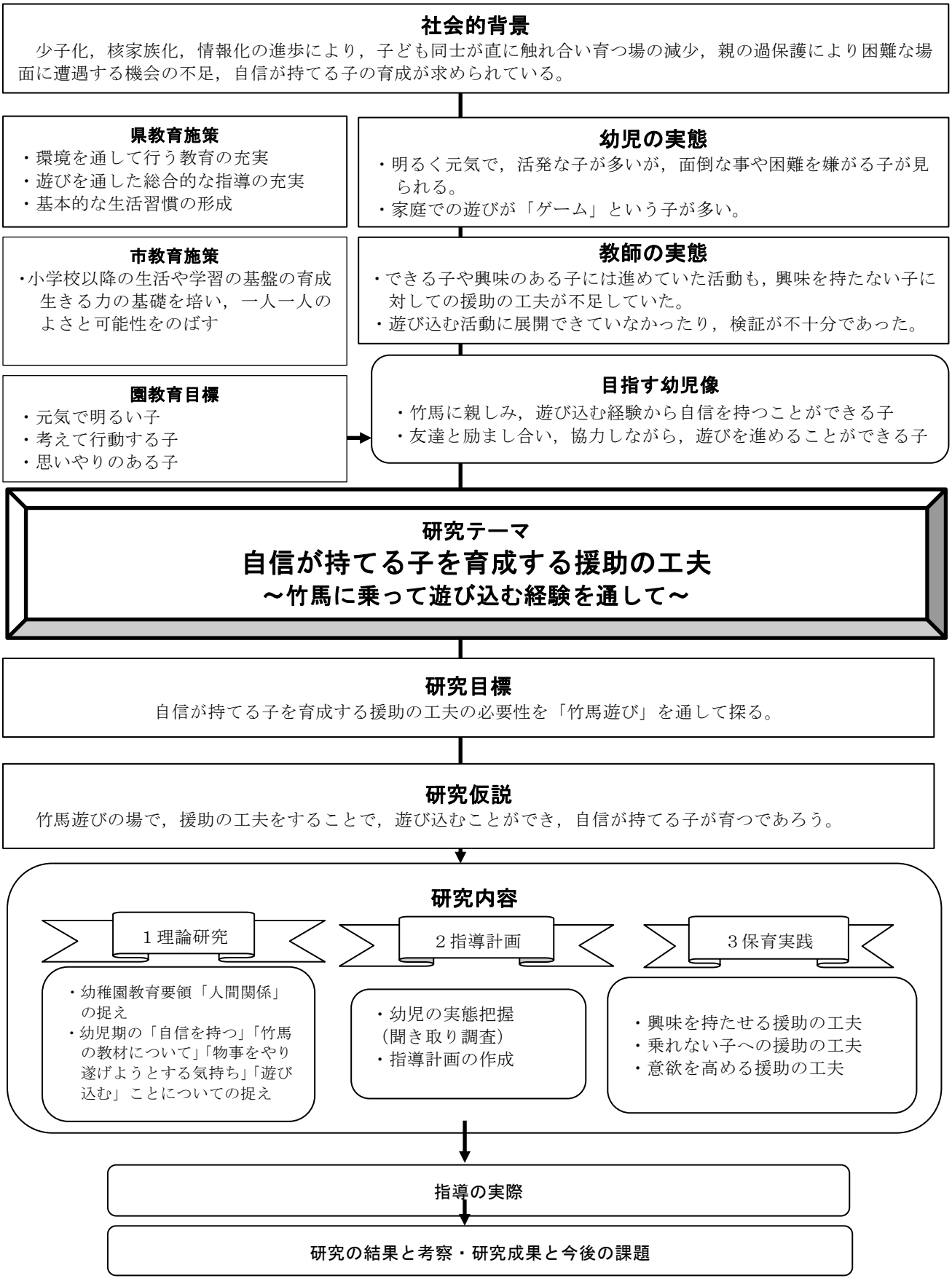
ありのままの自分が認められているという，安心感や，日々の遊びや生活の中で，幼児のよさをとらえる教師のまなざしに支えられ，自分に力があると信じて取り組み，自信を持って行動することができるようになっていくだろう。

また，他の幼児からもその幼児のよさを認められることにより，さらに幼児は活力を得て，自信を高めていく。この自信を基盤として，人とかかわる力も育っていく。さらに，幼児は自分が認められることで，友達のよさも認められるようになっていく。

このように，幼児は集団生活を通して，相互に影響し合い，育ち合っていく。一人一人を生かした集団を形成するための特別な方法があるわけではないが，一人一人のよさが生かされる学級集団の在り方を考えることが必要である。と示されている。

本研究においては，振り返りの場において，個々のよさやがんばりを，認め合う時間を取り入れていきたい。そのことにより教師，友達に認められる経験を通して，自信が高められ，一人一人のよさが生かされる学級集団が形成されるものと考える。

Ⅴ　研究構想図


社会的背景
少子化，核家族化，情報化の進歩により，子ども同士が直に触れ合い育つ場の減少，親の過保護により困難な場面に遭遇する機会の不足，自信が持てる子の育成が求められている。
県教育施策
・環境を通して行う教育の充実
・遊びを通した総合的な指導の充実
・基本的な生活習慣の形成
幼児の実態
・明るく元気で，活発な子が多いが，面倒な事や困難を嫌がる子が見られる。
・家庭での遊びが「ゲーム」という子が多い。
市教育施策
・小学校以降の生活や学習の基盤の育成　生きる力の基礎を培い，一人一人のよさと可能性をのばす
教師の実態
・できる子や興味のある子には進めていた活動も，興味を持たない子に対しての援助の工夫が不足していた。
・遊び込む活動に展開できていなかったり，検証が不十分であった。
園教育目標
・元気で明るい子
・考えて行動する子
・思いやりのある子
目指す幼児像
・竹馬に親しみ，遊び込む経験から自信を持つことができる子
・友達と励まし合い，協力しながら，遊びを進めることができる子
研究テーマ
自信が持てる子を育成する援助の工夫
～竹馬に乗って遊び込む経験を通して～
研究目標
自信が持てる子を育成する援助の工夫の必要性を「竹馬遊び」を通して探る。
研究仮説
竹馬遊びの場で，援助の工夫をすることで，遊び込むことができ，自信が持てる子が育つであろう。
研究内容
1 理論研究
・幼稚園教育要領「人間関係」の捉え
・幼児期の「自信を持つ」「竹馬の教材について」「物事をやり遂げようとする気持ち」「遊び込む」ことについての捉え
2 指導計画
・幼児の実態把握（聞き取り調査）
・指導計画の作成
3 保育実践
・興味を持たせる援助の工夫
・乗れない子への援助の工夫
・意欲を高める援助の工夫
指導の実際
研究の結果と考察・研究成果と今後の課題

⑶ 竹馬教材について

竹馬はどこの園でも比較的よく使われていて，馴染みのある教材の１つである。

幼児が最初は乗れない竹馬に取り組み，乗れるようになる過程は，困難を乗り越えて，やり遂げる経験をするのに適した教材であると思われる。

また，親子で作ることができ，その親も子どもの頃体験した遊びの１つであることも予想され，一緒に練習したり，乗れた時の気持ちも共感できるであろう。

さらに，参観日や発表会で竹馬発表を見せることで，家族のコミュニケーションも深まり，乗れたことを認められることで，子どもたちの自信にもつながるであろう。

竹馬遊びは，今回のサブテーマである遊び込む活動にも展開していきやすいと思われる。

まずは一人で乗れる努力をする。できない子は友達や先生，家族の励ましを受け，乗れるようになる。乗れた自信から，次は乗れない子に教えてあげようとする姿が見られる。そして，単に歩くだけでは物足りなくなり，段差を見つけて上り下りをしたり，走ったり，ジャンプしたりと，個々が技を高めるようになる。

教師はその個々の遊びの様子をつなげて，皆で共通の目的を持った遊び（コース作りや音楽表現）に展開していくことにより遊び込むことができると捉える。

⑷ 幼児が「遊び・遊び込む」ことについて

香川県幼児教育振興プラン(2012)によると，幼児期の子どもたちにとっての「遊び」を次のように示している。

幼児期の子どもたちは，身の回りの様々な，「もの」や「こと」に興味を示し，「これは，何かな？」，「不思議だな」，「おもしろいな」，と心を動かす。

そして，自ら見たり，聞いたり，触れたり，感じたり，考えたりしながら，「もの」や「こと」のもつ面白さに気付き，「もっと～したい」，「～してみれば，どうかな」とさらにかかわりを深めたりする。

そのとき，すぐそばにいる友達の様子に目をとめ，のぞきこみ，一緒に遊び始める。そこから言葉が生まれ，友達の存在に気づいたり，友達と一緒に遊ぶことの楽しさを感じたり，時には，友達と衝突して，トラブルが起こったり葛藤したりする。

幼児期の子どもたちは，このような「遊び」を通して，好奇心や探究心をかきたて，多くのことに気付き，発想を豊かにし，友達とのかかわりの中で自分らしさを発揮することや，友達と衝突することを通して折り合いを付けること，我慢すること，よいことや悪いことの区別，他者への思いやり，きまりを守ろうとする気持ちを持つことなどを学んでいる。

その中で，子どもたちは，自分自身にも目を向けるようになる。嬉しい自分も悲しい自分も，伸びている自分も立ち止まっている自分も，すべて，自分であると受け入れる。

幼児にとっては，自発的な活動としての「遊び」こそ，「人間形成の基礎となる学び」であると言える。幼児の遊びがより充実するように，日々の保育を考えていくことが大切である。

同じく香川県幼児教育振興プラン(2012)による幼児期の子どもたちにとっての「遊び込むこと」については，次のように示している。

①人とかかわること②「もの」や「こと」とかかわること③自分自身とかかわることの３つの視点から，幼児期における「遊び込むこと」の意味を考える。

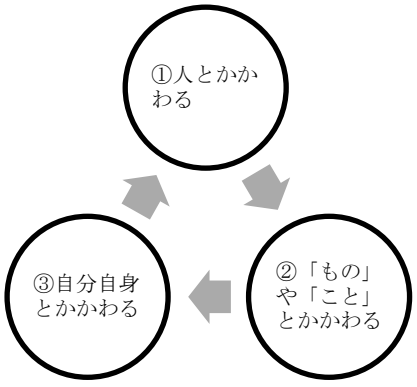


図１ 遊び込む様子

① 人とかかわる

幼児は，幼稚園で同年代の幼児と集団生活を送る。その際，自分を温かく受け入れてくれる教師との信頼関係を基盤に，自分の居場所を感じ，安心感をもってやりたいことに取り組むようになる。

幼児は友達や教師と一緒に様々な体験を重ねることを通して，喜びや悲しみを共感し，思いを伝え合い，友達のよさに気付くようになる。

人とのかかわりが深まるにつれ,遊びの中で,共通の願いや目的をもち，それに向かって幼児同士が工夫し，協力するようになっていく。

時には，自己主張のぶつかり合いから，葛藤やつまずきを経験することを通して，折り合いをつけ，自己を抑制することも学んでいる。

そして，友達と一緒に遊びを進めていくことの楽しさや充実感を味わうようになる。

② 「もの」や「こと」とかかわる

幼児は，身の回りにある自然に触れ，全身で自然を感じることにより，美しさや不思議さに気付く。また，身の回りにある様々なものに触れ，ものとのかかわりを楽しみ，遊びを生み出していく。

幼児は遊びの中で，好奇心や探究心をもって自分から「もの」や「こと」にかかわっていく。そして，イメージを膨らませたり，繰り返し何度もかかわったりするようになる。

次第にその性質や仕組みに気付き，自分なりに使いこなせるようになる。

このように夢中になって遊び込むことにより,気付いたり，発見したりすることの面白さを感じ，さらに様々な事象に興味や関心を持つようになる。

③ 自分自身とかかわる

幼児は,遊び込んでいく中で,「もの」や「こと」とのかかわりを深め，さらに遊びの面白さを感じ，繰り返し試すことや，ものの性質や仕組みに気付くことの楽しさを味わう。また，その過程で友達とのかかわりを深め，一緒に遊んだり活動したりすることの楽しさや充実感を味わうとともに，他の幼児のよさや特性に気付くようになる。

このように,人とのかかわりや,「もの」や「こと」とのかかわりは,別々に起こるのではなく,幼児は，遊びや生活の中で，人や「もの」や「こと」と同時に絡み合いながらかかわっており,それらのかかわりを通して，自分自身についても見つめ，振り返るようなる。

幼児は，友達と一緒に遊ぶことを心から楽しみ，物事をやり遂げようとする自分を誇らしく感じる。また，時にはなかなかできない自分の不甲斐なさを感じ自信を失うこともある。このような様々な深い感情体験をしながら成長していく。

幼稚園では，幼児が友達とのかかわりを広げたり，深めたりしながら，時が経つのも忘れ夢中で遊び込むことができるよう,時間を保障(時間的環境の配慮）し，幼児の発達に必要な環境を構成（空間的環境の見直し）していくことが大切である。また，幼児一人一人の遊びにおける育ちを理解していくことが必要である。

そして，幼児がじっくりと遊び込むことを通して，自分自身を振り返り，自分と向き合っていくことができるよう支えていくことが，生涯にわたる人格形成の基礎を培うことにつながる。

竹馬遊びでの遊び込む姿としても同じように,３つの視点から捉えることとした。

① 人とかかわることでは，先生や友達と一緒に共通の目的を持って遊びを進める楽しさを味わう。

②「もの」や「こと」とかかわることでは，竹馬遊びでコース遊びや音楽表現など，イメージを広げ，遊びを展開していく面白さを感じる。

③ 自分とのかかわりでは,竹馬に乗れるまで,乗れた後の自分とのかかわり（変容）を遊び込む姿とする。

これらの遊び込む経験を通して,自信が持てる子が育つであろうと考える。

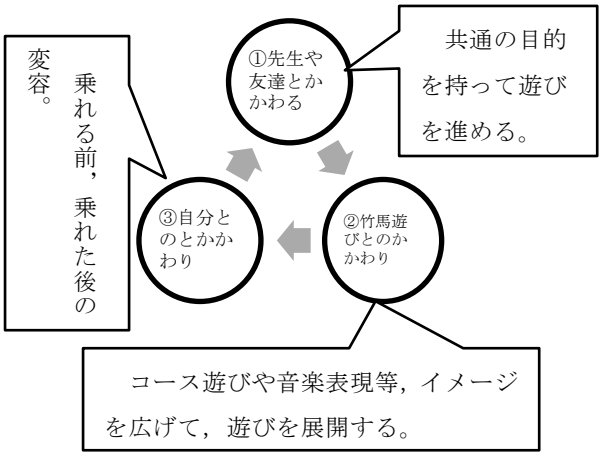


図２　竹馬で遊び込む様子

⑸ 物事をやり遂げようとする気持ちを持つことについて

無籐隆監修教育要領ハンドブックによると，「物事をやり遂げようとする気持ちをもつことについては，始めたことを完成までもっていくために，粘り強く取り組む態度のこと」と示されている。子どもにとって１つのことを飽きずにやり遂げることは，なかなか難しい。しかし，友達と力を合わせたり，教師の支えがあることで，あきらめずにやり遂げようとする力が芽生える。

また，教師が目的を決めるのではなく，幼児が主体的に「やりたい！」と始められるような気づきを与え，幼児の目的を支えることが教師の役割となる。

さらに教師は，子どもが満足感や達成感を持てるよう援助したり，やり遂げたことを共に喜んだりすることが必要である。

そして，集団での遊びの中で，皆でやったという達成感や喜びも感じられるように，教師が「個」から「集団」へとつなげて自信を持たせていくことも大切である。

竹馬遊びの場合も同様に，教師が無理にさせるのではなく，まずやりたくなるような気持ちにさせることが大切である。そして，楽しみながら，やり遂げられるよう個々に応じた援助，場の工夫をすることが大切だと考える。

２　指導計画

⑴ 幼児の実態把握

クラスの子どもたちに竹馬遊びを通しての，これまでの様子を聞き取り調査する。

① 調査目的

一人一人に竹馬遊びを通しての感想を聞くことで，幼児の実態把握や，遊び込む活動展開へ役立てる。

② 調査方法

・個別に理解できるよう，質問する。

ア 調査対象：美里幼稚園３組 31 名の園児

イ 調査日：平成 23 年 11 月

ウ 回答率 100％（31 名）

③ 調査結果と考察

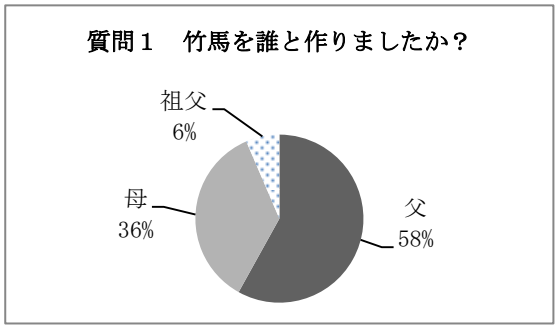


図３　竹馬を誰と作ったか

［質問１の考察］

全員の保護者が参加した竹馬作りであった。子どもから「作っている姿を見てかっこよかった」「ハンマー難しい」という感想も聞けた。この時の様子を紙芝居の内容にしていきたいと思う。

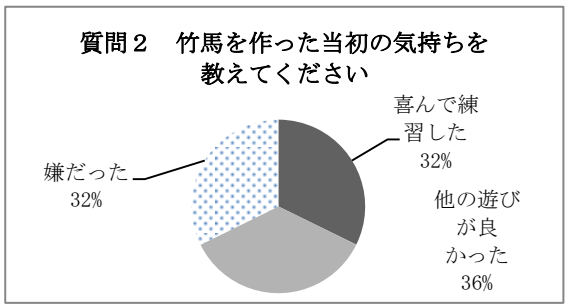


図４　竹馬遊びの当初の気持ち

［質問２の考察］

実際作ったものの，すぐに練習した子は 32％（10 人）しかいなかった。他の遊びがよかったり，「どうして竹馬をしないといけないの」「竹馬なんて大嫌い」と言っている子が 68％いた。

無理に誘うのではなく，意欲的になれる援助

の工夫を心がける。

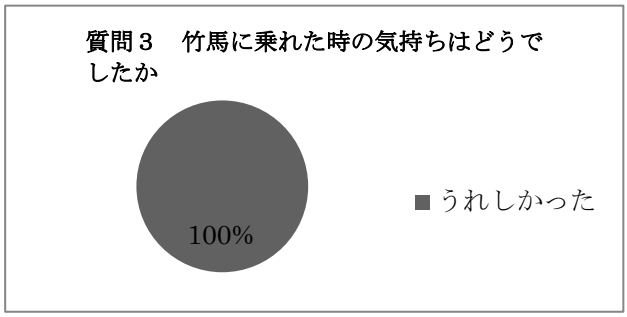


図５　竹馬に乗れた時の気持ち

［質問３の考察］

全員が竹馬に乗れて「うれしかった」との返答だった。困難を乗り越え，やり遂げた達成感を全員が感じているので，本研究では，遊び込むことで，さらに自信が持てる子にしていきたい。

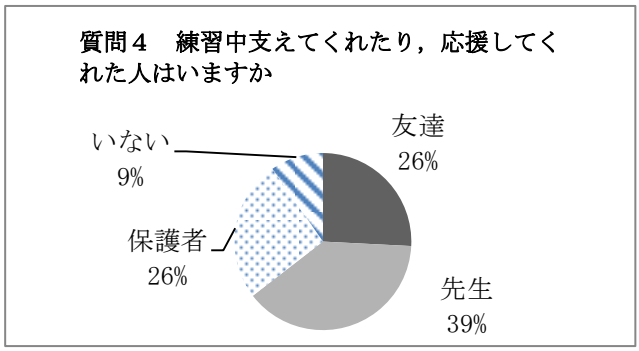


図６　励ましてくれた人について

［質問４の考察］

91%が誰かの励ましを受けて乗れるようになったことが分かった。今後もいろんな人とのかかわりも大切にしながら，遊び込む活動を展開していきたい。

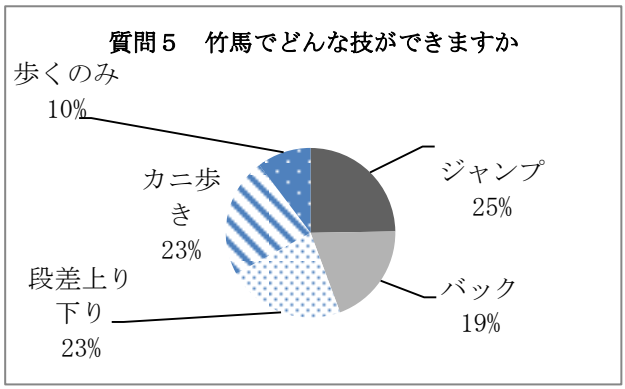


図７　得意な技

［質問５の考察］

90%の子が技に挑戦していることが分かった。この技を組み合わせた，コース作り，音楽表現に展開していこうと考える。また，歩くことしかできないという子もいたので，引き続き援助していきたい。

表２　他にもがんばれるようになったこと

質問６　竹馬ができるようになってほかにもがんばれたことはありますか
○縄跳びが跳べるようになった・・・ 15 人（48%）
○フラフープが回せるようになった・・・ 21 人（67%）
○２輪車に乗れるようになった・・・ ３人（９%）
○大きな声で歌がうたえるようになった・・ １人（３%）

［質問６の考察］

このアンケートを取ったのが，運動遊びをしていた時期であったこともあり，縄跳びやフープと答える子が多かった。教師の目から見ても成長した様子が個々に見られたので，そのことを伝えながら，自信につなげていきたい。

［全体の考察］

本研究は竹馬遊びを通して子どもたちに自信をつけさせることである。そしてその成長の様子を保護者にも形にして見せていくことにで，更に効果的であろうと考える。

そこで今後の保育に，以下の点を取り入れて，進めていくこととした。

○乗れるようになった子を振り返りの場で認めたり，“たけうませんせい”として名前をクラスで掲示する。
そのことで，乗れない子の意欲にもつながって欲しいと思う。

○竹馬に乗れた子や，技に挑戦している様子を，様々な機会を通して家庭に知らせることで，家庭との連携が図れるようにする。

○コース作り，音楽表現などを取り入れ「遊び込む」展開を図る。

○生活発表会で，竹馬遊びを通しての気持ちの変容を紙芝居で取り入れる。また，竹馬音楽表現を披露することで，保護者にも子どもたちの成長が伝わるようにする。そのことで，家庭でも認められることとなり，子どもたちの自信につながるであろうと考える。

⑵ 竹馬遊びの年間指導計画

	○ねらい・活動内容	☆教師の援助□環境構成
7月 〜 8月	○親子で協力して竹馬を作る楽しさを味わう。 ○竹馬に親しむ。 ・竹馬に乗る事に挑戦したり，遊びに必要な道具を準備する。 ・竹馬を使って，ごっこ遊びをする。	☆保護者が確実に参加できるよう，４月から竹馬作りの日を何度も知らせる。 ☆作る事は勿論，一緒に練習する時間や場の設定も行う。 □作りやすいように見本や手順を準備する。 ☆この時期は夏休みであるが，預かり保育の子は登園しているので，いつでも練習していいようにする。また，夏休み中自宅で練習したい子は持ち帰ってよいことを伝える。
9月 〜 10月	○竹馬に乗れる喜びを味わう。 ・歩くことができた子は，友達に教えたり，いろいろな技に挑戦して遊ぶ。 ○友達に伝えることで，達成感を味わう。 ・クラスの友達に乗れるようになったことや，乗り方のコツを伝える。	☆幼児自信が，自らやりたくなるような，環境構成を工夫する。 □白線で地面に迷路を描いたり，積木で道を作ったり，信号や旗を準備しておき，通ってみたいと思う場作りをする。 ☆乗れた子が出たら，気持ちと，コツを全体の場で聞きあえるようにする。 □乗れるようになった子を“たけうませんせい”としてクラスに名前を掲示する。
11月 〜 12月	○竹馬でできるようになった技を組み合わせたコースで，遊ぶ楽しさを味わう。 ・友達と一緒に協力してコースを作る。 ・友達と考えを出し合いながら，かいたり，作ったりする楽しさを味わう。 ○音楽表現を楽しむ。 ・できるようになった技をグループで曲に合わせて演じる楽しさを味わう。 ○紙芝居を友達と一緒に協力して遊ぶ。 ・紙芝居のセリフを覚え，大きな声で，友達とセリフを合わせて読む楽しさを味わう。	☆聞き取り調査にもとづいた，技がいかせられるように，最初は教師側でコースを作り，コースに対する楽しいイメージを持たせるようにする。 ☆次に経験をもとに，子どもたちにどのようなコースで遊びたいか設計図を描かせる。 ☆子どもたちの発想を多く生かしたコースが作れるようにする。 ☆設計図にもとづいて，コース作りを作成させる。 ☆ペアを作り役割分担をして，遊びを進める。 ☆音楽表現では上達度によって，２つのグループに分け，それぞれの出来る範囲での技を組み合わせた表現になるようにする。 ☆紙芝居は竹馬遊びを通しての成長が見られるようにし，本テーマの実証ができる作品とする。
1月 〜 3月	○新しい遊びに挑戦し，達成する喜びを味わう。 ・自分なりの目標を決めて新しい技に挑戦する。 ・友達と一緒に新しい遊びを考えて，作り出していく楽しさを味わう。 ・友達とルールを作ってゲームをしたり，競争をして遊ぶ。	☆まだ歩くことしかできない子には，次にやってみたい技への挑戦を促す。また，上手なグループには１本でケンケンを何秒できるか競ったり，高さのある竹馬に乗ったり，鬼ごっこやサッカーなどの遊びの幅を広げるようにする。

３　保育実践

本研究で大切にしたいことは幼児自ら「やりたい」という意欲を持って竹馬乗りに挑戦し，遊び込むことができる援助の工夫である。
そのために，「興味を持たせる援助の工夫」「乗れない子への援助の工夫」「意欲を高める援助の工夫」を図ることにした。

⑴ 興味を持たせる援助の工夫

「竹馬と仲良しなろう！！」のテーマを掲げ，以下の手立てを実施する。

① 竹馬に声をかけたり，見立てやごっこ遊びをして楽しむ。

② 竹馬遊びが見える所で，好きな遊びをさる。（できれば竹馬とつながる遊びで，旗や信号作りなど）

③ 「支えてあげるから，竹馬に乗って散歩に行こう！！」と声をかけ誘う。

④ 仲良しの子が乗れるようになったら，教え合う関係をつくる。

⑤ 自主活動でいつでも練習できるよう，時間を確保する。

⑵ 乗れない子への援助の工夫

① 幼児から幼児へ教え合う場の設定。

乗れるようになった子に，どのようにして乗れるようになったかを教えてもらうことで，乗れない子の意欲につなげる。また，それは乗れた子が認められる場にもなり達成感が得られるとも考えられる。

② 教師から幼児へ，援助の場の設定。

竹馬に乗るコツを個々の実態に合わせながら次のように教える。

ア 準備をしよう！

最初は感覚をつかむためにも，はだしでおこなわせるようにする。痛がる子へは，木材の指を挟む部分を子どもに合わせて削ったり，ガムテープを貼って，痛みを和らげたりする。また，皮がむけそうになる手前で絆創膏を貼って予防もおこなう。

地面にガラスや石など，けがしそうなものが落ちていないかも確認する。

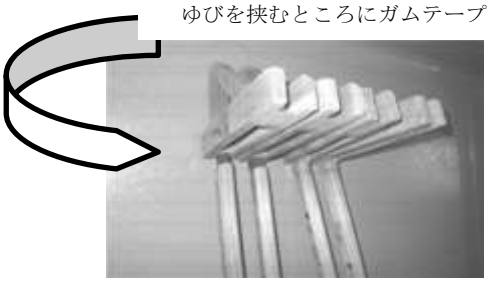


写真１

イ 乗ってみよう！

初めて竹馬に乗る時，地面から乗るのはとても難しく，怖いので，少し高いところから降りるような感じで竹馬に乗せるようにする。
そうすると，必然的につま先に重心が係り，恐怖感も感じず，感覚もつかみやすくなる。本園の場合ログハウスのウッドデッキから，降りる感じで乗れるようにしてもよいと思われる。

写真２

ウ前に体を傾けよう！

子どもは最初のうちは足が気になって，下を向きがちだが，下を向くと，重心が「かかと」に係り，バランスを崩しやすい。
なるべく前方を向き，体をまっすぐにして「つま先」に重心をかけるようにする。
遠くにあるものを見るように指示してもよい。

写真３

エ しっかり握ろう！

慣れてきたら，手に力を入れるタイミングがわかってくるが，最初のうちはギュッと強く握らせるようにする。高さは大体肩の位置を目印にし，前方に少し傾けるようにする。

写真４

オ 補助はこんなふうにしよう！

自転車や一輪車と同じように，子どもによっては，最初は大人の補助が必要である。竹馬の場合は大人が子どもと向き合って，木材を支えてあげる。初心者の子どもは自分のほうに木材を引き付けようとするので，少し進行方向に傾けて，補助したほうがよい。

もう少しで乗れそうという時には，後ろから洋服を軽くひっぱってバランスを取るのもよいと思われる。

写真

写真５

カ 一人で練習するには！

壁や大きな木など安定したもののそばで練習させる。時々もたれたりしながら，次第と離れていくようにする。

写真６

⑶ 意欲を高める援助の工夫

① 白線迷路をあるいてみよう！

スタートとゴールを決めて，子どもたちの上達段階に応じ，白線で道をかいてコースを作る。ゴールすると達成感が持てるように，タンバリンタッチ等を準備することで“ゴールしたい”という意欲を高める。

② 信号や旗，積木を使って，遊ぶ環境に使う道具を準備しよう！

竹馬に乗れない子には，一緒に遊べる場作りにかかわらせることで，いつか竹馬で自分も通ってみたいと思い，練習する意欲につなげるようにする。

③ 乗れるようになったら“せんせい”になろう！

皆で乗れるようになった子や，クラスでどのくらいの人数がまだなのかというような，把握が分かるように（表３）を掲示する。

表３“たけうませんせい”

“たけうませんせい”	
１〇〇〇←なまえ	6
2	7
3	8
4	9
5	10

※のれたこは，できないともだちへおしえてあげようね！！

④ 絵本を利用して，気持ちを高めよう！

『みんなみんなたけうまにのれたよ』

昨年度の竹馬実践を，保護者と前副園長先生が絵本にした。竹馬遊びをしている子どもたちのうれしさ大変さなど，気持ちが共感できる話である。

『エルマーのたけうま』

像狩りから逃げるエルマーが，竹馬に乗る事を考えた内容で，幼稚園生が喜びそうな絵本である。

⑷ 評価

子どもたちへの聞き取り調査による内面評価と，以下の表の視点による竹馬遊びの行動観察評価，保護者へのアンケートによる子どもの変容をテーマの評価の視点とする。

表４　竹馬遊び評価

	幼児の姿	援助の視点
A	難しいことにも意欲的に挑戦している。 友達にも教えたり,応援する姿が見られる。	頑張っている姿，教えている姿を認める。
B	できそうなところにだけ挑戦している。	新しい遊びにも挑戦してみるよう声をかけたり，一緒に取り組む。
C	いやそうにやっている。 遊びに興味を示していない。	無理なく，進めていけるように寄り添ったり，友達の援助を受けられるようにする。

Ⅶ　指導の実際

１　実践事例

⑴ 竹馬に乗れる喜びを味わう」［第１～３時］

竹馬に乗れない子が全園児中４人いたので，仲良しの友達と一緒に練習できる時間と場を設定した。友達とじっくり取り組んだところ，全員乗ることができた。乗れた後は，クラス全員の前で歩いて見せ，皆で喜びを共感した。

写真

⑵ 「竹馬コースで遊ぼう」［第４，５時］

聞き取り調査にもとづいて，子どもたちの技が試せるようなコースを教師側で設定し，「コース」遊びに興味が持てるようにした。
クラス全体での活動中，得意な子は意欲的に取り組む姿が見られたが，苦手な子（31 人中 10 人）が見ているだけだったり，嫌がって泣く子，その場を離れる子がいたので，10 人だけを別の時間にホールで自由に歩いて遊ばせたところ，喜んで遊ぶようになった。

写真８

⑶ 「設計図を描いて・作る」［第６，７時］

意欲的にコース遊びをさせるために，遊んでみたいコースの設計図を描かせた。「○はフープでジャンプにしようね，□は階段にしようか」など，幼児が描きやすい型のルールを示し，どの子も設計図を描けるようにした。
その後，全員の設計図を掲示し，皆でアイディアを共有して，実際ホールに大きなコースを作ることとなった。

写真

写真９

出来上がった設計図

仲良しの子と一緒に描く子。紙をつなげてグループになり大きな設計図を描く子などの姿が見られた。

写真

写真 10

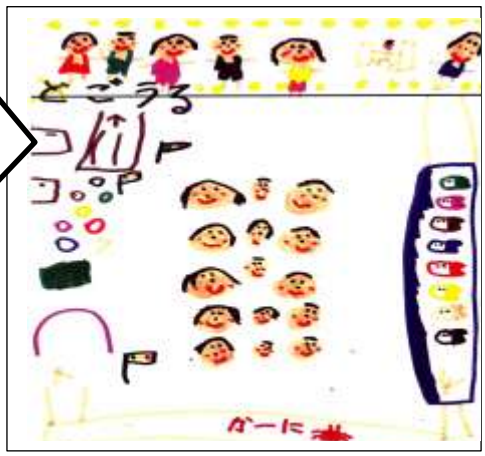


図８　設計図

図９　設計図

公開検証日の設計図

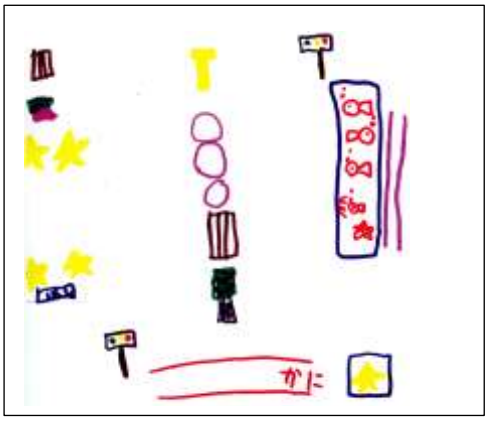


図 10　設計図

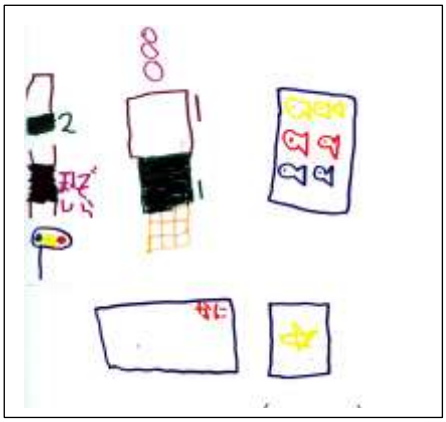


図 11　設計図

さめもいたらみんなびっくりするはずね

(4)　「設計図をもとにコースの飾り付けをおこなう」［第８時］

設計図をもとに海の道，横歩きをするカニの道，星空トンネル，
信号を作ることになり，友達と一緒に作りたい所の製作をおこなった

写真

写真 11　写真 12　写真 13　写真 14

⑸ 紙芝居・音楽表現「第４～17 時」

生活発表会にクラスの出し物として，紙芝居と音楽表現を行った。紙芝居では，聞き取り調査にもとづいた子どもたちの声から，これまでの竹馬遊びを通した感想を教師側で文章にして仕上げた。絵はグループ毎に子どもたちが話に合わせて描いた。セリフを暗記し，紙芝居を読んだ後は，音楽表現をして，できるようになった竹馬の技を披露した。

<table>
<tr><td>

写真 15</td><td>みさとようちえん
「みんなの たけうま　かみしばい」</td></tr>
<tr><td>
写真 16</td><td>① ７がつ ついたち，みさとようちえんでは，おとうさんおかあさん，おじいちゃん，おばあちゃんといっしょに，たけうまをつくりました。ハンマーで，くぎをうったり，ゆびをはさむところをけずったりしているすがたはとてもかっこよかったです。わたしたちはかんせいした，たけうまに，すきなえをかいて，せかいでひとつだけの，マイたけうまをかんせいさせました。</td></tr>
<tr><td>
写真 17</td><td>② つぎのひから，さっそくれんしゅうがはじまりました。はやくのりたいおともだちは，せんせいや，おともだちにささえてもらいながら，ころんでも，なかないでれんしゅうしました。
でもほかのあそびがよかったり，どうせやってもできないし，いたいから，たけうまなんてだいきらい，とおもっている，おともだちもたくさんいました。</td></tr>
<tr><td>

写真 18</td><td>③ なつやすみがおわって，ひさしぶりにようちえんがはじまると，てぃーだくらぶのおともだちが，たくさんたけうまにのれていました。ジャンプやバック，かいだんをのぼったり　おりたりといろんなわざにも，ちょうせんしました。たけうまかけっこでは，いちばんになりたくて，あしのゆびがいたくても，がんばりました。</td></tr>
<tr><td>
写真 19</td><td>④ あこうのひろばや，ホールではコース作りもしました。しんごうをつくったり，はたをつくったり，つみきのうえをあるいたりして，おもしろくて，むずかしいコースを，おともだちといっしょにかんがえて，つくって遊ぶのが，とってもたのしかったです。
またできないおともだちや，こまっているともだちには，おしえてあげたり，ささえてあげたりもしました。</td></tr>
</table>

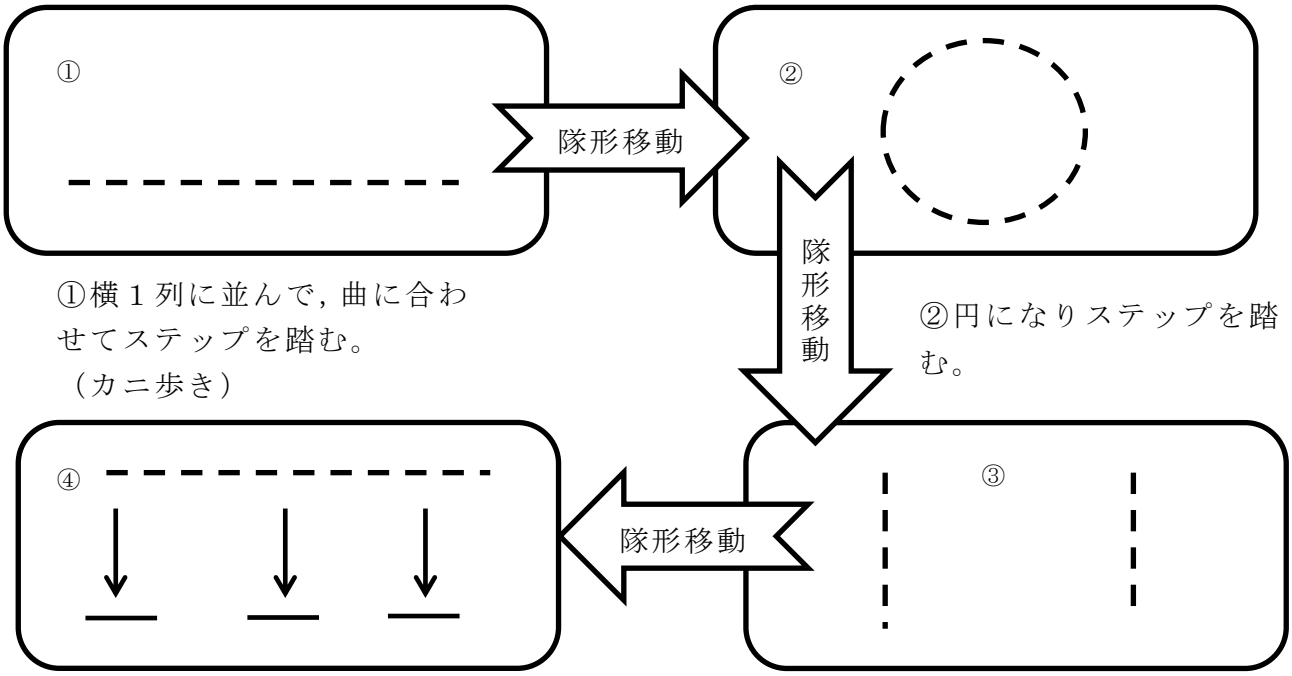
 写真 20	⑤ わたしたちは，たけうまがのれるようになって，じしんがついて，いろんなことができるようになりました。フラフープがまわせたり，なわとびがとべるようになりました。ホッピングもできるようになりました。また，おおきなこえでうたったり，おはなしすることもできるようになました。
 写真 21	⑥ 11 がつ 28 にち，さいごのおともだちが，たけうまにのることができました。みんなで，はくしゅをして，よろこびました。がんばった，たけうまあそび，おうえんしてくれたおとうさん，おかあさん，おじいちゃん，おばあちゃん，ともだち，せんせいありがとうございます。これからも，いろんなことをがんばって，ちゃれんじします。 わたしたちの，がんばった，たけうまあそび，みてください。

音楽表現

「曲に合わせてグループで動きを合わせ，表現する。」

グループをいろいろな技ができるＡグループと，歩くことだけしかできないＢグループの二つに分け，Queen の“We Will Rock You”の曲に合わせて表現する。

Ａグループの動き



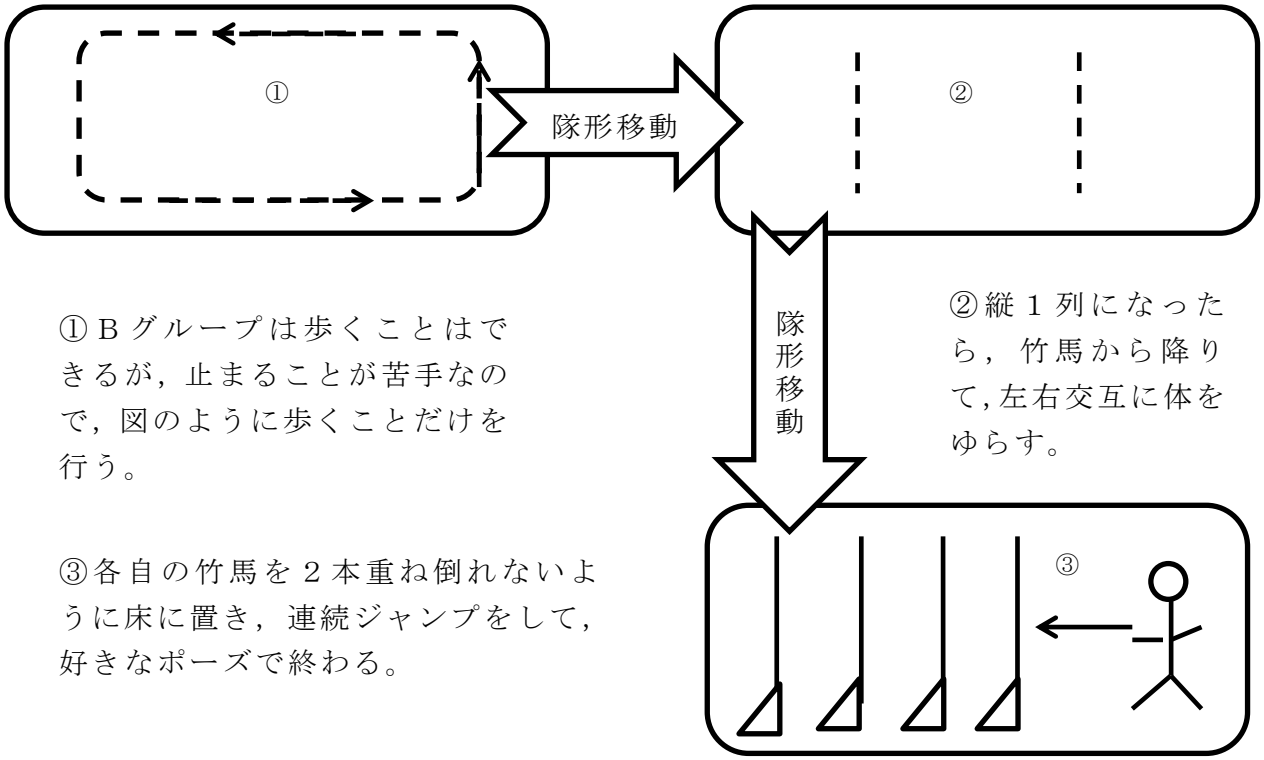
①横１列に並んで，曲に合わせてステップを踏む。（カニ歩き）

②円になりステップを踏む。

③縦２列になり，左右交互に体をゆらす。

④後ろに一旦下がり，数名ずつ前に出て，できる技を披露して終わる。

Ｂグループの動き



①Ｂグループは歩くことはできるが，止まることが苦手なので，図のように歩くことだけを行う。

②縦１列になったら，竹馬から降りて，左右交互に体をゆらす。

③各自の竹馬を２本重ね倒れないように床に置き，連続ジャンプをして，好きなポーズで終わる。

“竹ちゃんＡチーム，竹ちゃんＢチーム”というネーミングもつけて呼び合い，気合を入れる子どもたちの姿が見られた。

とても，テンポのいい曲を使った演技だったので，会場からの盛大な拍手も受け，子どもたちも自信満々な様子で演じていた。

写真 22

舞台上は縦１列になっている場面。下はジャンプしている様子。

写真 23

舞台の横で演技を盛り立てる。

写真

写真 24

全園児最後の歌，あいさつの後，客席の間を竹馬で歩いて退場。

写真 25

２ 公開検証保育

公開検証保育指導案

平成 23 年 12 月 6 日(火)
沖縄市立美里幼稚園　３組
男 15 名　女 16 名 計 31 名
保育者　　登川　涼子

⑴ 活動名：「竹馬コースで遊び込もう」（17 時間）

⑵ 活動の目標

○幼稚園生活を楽しみ，自分の力で行動することの充実感を味わう。[人間関係⑴]
○身近な人と親しみ，かかわりを深め，愛情や信頼感を持つ。[人間関係⑵]
○社会生活における望ましい習慣や態度を身に付ける。[人間関係⑶]

⑶ 竹馬遊びのねらい

○竹馬遊びを通して「がんばればできる」という自信や達成感をつける。[自己理解]
○友達同士の励まし合いや，振り返りの場での話し合いを大切にし，友達のよさを認め合えるようにする。[他者理解]
○竹馬遊びのおもしろさを味わわせ，遊びを展開していく集団にする。[集団理解]

⑷ 本活動における指導内容

○いろいろな遊びを楽しみながら物事をやり遂げようとする気持ちを持つ。[人間関係⑷]
○友達のよさに気付き，一緒に活動する楽しさを味わう。[人間関係⑺]
○友達と楽しく活動する中で，共通の目的を見出し，工夫したり，協力したりなどする。[人間関係⑻]
○友達とかかわりを深め，思いやりを持つ。[人間関係⑽]
○いろいろな遊びの中で十分に体を動かす。[健康⑵]
○様々な活動に親しみ，楽しんで取り組む。[健康⑷]
○いろいろな遊びを知り，自分なりに試してみようとする。
○身近な物や遊具に興味を持ってかかわり，考えたり，試したりして工夫して遊ぶ。[環境⑺]
○したり，見たり，聞いたり，感じたり，考えたりなどしたことを自分なりに言葉で表現する。[言葉⑵]
○様々な出来事の中で，感動したことを伝え合う楽しさを味わう。[表現⑶]
○かいたり，つくったりすることを楽しみ，遊びに使ったり，飾ったりなどする。[表現⑺]

⑸ 活動設定の理由

① 教材観

竹馬はどこの園でも比較的よく使われていて，馴染みのある教材の１つである。しかし，園専用で数本しかなかったり，全員乗れるまで取り組んでいなかったり，乗れた後の継続，発展が私自身できていなかった。そこで，竹馬遊びを通して育つものとして次のことを捉え，本研究を進めていこうと考える。

表 5　竹馬遊びで育つであろう

(1) 身体的発達の面から	①平衡感覚 ②調整力 ③握力等筋力 ④持久力
(2) 社会性の面から	①教え合う ②ルールをつくる ③友達関係の広がり
(3) 思考的側面から	①新しい遊びを工夫する ②コース作りをする ③音楽に合わせて技を披露する ④紙芝居作りを通して自分たちの頑張りを振り返る
(4) 精神的発達	①意欲 ②自発性 ③競い合う
(5) 情操の面から	①自信がつく ②喜びを感じる

（中村サツ子他～子どもの意欲を育てる保育を考える～論文追加修正）

今回竹馬遊びを継続的にすることで，最初はできない竹馬に挑戦し，お互いの励ましの中で，できるようになることを通して，自信を持ち，友達のよさも認め合えるのではないかと考える。また，竹馬作りの際に保護者に協力を求めたり，保育参観日に子どもたちの竹馬発表を行うなど,竹馬遊びを通して,保護者の参加や関わりを意図的に持つようにし，家族のコミュニケーションを深めることも重視する。

② 幼児観

親子竹馬作りから５か月が経ち，全園児が竹馬に乗ることができ，困難を乗り越えた喜びを味わったようである。しかし，乗れたことで満足し，その後の発展があまり見られなかった。これで子どもたちは本当に充分満足しているか疑問に思う。教師が見方を変え，何か手立てをすれば，より一層子どもたちにとって楽しい活動になり，充分遊び込み，大きい満足感が得られるのではないかと考える。それと同時に，その竹馬の体験を通して，子どもが自ら様々な遊びを考え，発達しているものと考える。

そこで，竹馬を使って子どもの考え出した遊びを１つずつ確かなものにし，同時に子ども自身が十分満足し，成長したことを自覚できるよう援助することによって，新たな意欲が持てることを，竹馬を使って遊び込む経験で味わわせたい。

③ 指導観

「竹馬で遊び込む経験①」として，コース作りを考える。聞き取り調査にて，ジャンプ，バック，階段昇降り，横歩きなどできるようになったことを一人一人調査し，その技を組み合わせた，コース作りをすることで意欲的に遊びに挑戦し，幼児の好奇心を刺激すると考える。

またできたことを，できない子へ教え合うことを通して，できた自信を高めることになると考える。

「遊び込む経験②」として，表現遊びに展開していく。グループで曲にあわせて，できるようになった技の動きを合わせて演じる体験することで,更なる自信につながるであろう。

活動時に気をつけたいことは，難易度を高くすることだけではなく，出来ている基盤をもとに展開することで，全員が達成感，満足感を味わえる活動に展開するようにしたい。そして，自分だけできてよいのではなく，皆がそれぞれの目標を達成して，喜びを共感し合う仲間作りができるようにしていきたい。

⑹ 指導計画

	回	○ねらい	・活動内容	☆教師の援助
困難を乗り越える経験	1～3	☆竹馬に乗れる喜びを味わう。	・竹馬に乗って，歩こう。	☆まだ乗れない子がいたら，教え方のコツにもとづいて個別にかかわる。 ☆乗れない子が興味を持ち，がんばれるよう支えてたり，“たけうませんせい”に教えてもらうようにする。 ☆乗れるようになったら，クラス全員の声援の中で歩かさせ，皆で喜びを共感する。
遊び込む活動1	4 ～ 17	☆友達と一緒に共通の目的に向かって遊びを進める楽しさを味わう。 ☆遊びに必要な物を友達と協力して作る。	・できるようになった技を活かして遊ぶ。 ・話し合ったことがわかりやすいように絵図にする。 ・コースを作って遊ぶ。 ・助け合うペアを組む。 ・信号係りなど，役割を決める。	☆最初は教師側で子どもの実態にあわせたコースを作って，体験させた後，子どもたちの様子から成果，課題点を見つける。 ☆教師も一緒に遊びを楽しみ，面白いところ，難しいところを共感する。また，危ない箇所がないかも気をつける。 ☆うわばきを脱ぐ場所や，竹馬を置く場所，守らないといけない約束事についても確認し合う。 ☆遊んだ経験をもとに，子どもたちと話し合い子どもの意見を取り入れたコース作りに展開していくようにする。 ☆まず，個々が持っているイメージを設計図に描く。次に設計図を見せ合い，遊びたいコースの意見をまとめ，共有する。そして，実際に作っていく。 その際気をつけたい事は上手な子，苦手な子双方が意欲的になれるような場作りをすることである。 ☆遊びを盛り立てる役割を決める。 ☆振り返りの場では，楽しかったことでだけではなく，友達の優しさで嬉しかったことや，困ったこと等，次回につながる多様な意見が聞けるように質問を丁寧におこなう。
本時	9	本　時 ☆竹馬を使った,いろいろな遊びを楽しもう！	・友達と一緒に，竹馬を使ったいろいろな遊びに挑戦し，遊び込む。	☆全員が意欲的に活動に取り組めるようペアを作りコースで遊ぶ子や応援，交通整理をする子に分かれて活動を行うようにする。 ☆危ない遊び方はないか，ルールが守れているか見守る。

本時	9	本　時 ☆竹馬を使った,いろいろな遊びを楽しもう！	・友達と一緒に，竹馬を使ったいろいろな遊びに挑戦し，遊び込む。	☆個々の頑張りや，ペア同士で教え，応援している様子を見守り，振り返りの場で伝えられるようにする。 ☆竹馬遊び評価表（11ページ参照）にもとづいた視点で子どもたちの遊びを見取る。
遊び込む活動2	4 〜 17		・音楽に合わせて友達と一緒に竹馬で演じる。	☆友達と一緒に音楽に合わせて演じる楽しさ味わう。 ☆友達と一緒に直線を歩く，横歩き，円になるなど動きを合わせる楽しさが味わえるようにする。 ☆得意な技を持っている子は，その技を披露できるようにする。また，嫌がっている子へは演技に無理のないよう出番の工夫をおこなう。 ☆チームをＡ，Ｂに分け，歩くことだけチーム，いろいろな技ができるチーム編成にする。 Ａ，Ｂチーム内でも人数を二分し，乗る子，ポンポンを持って踊って応援する子に分けて，音楽表現を盛り立てるよう演出する。
紙芝居実証		☆友達と一緒に描いたり，作ったりすることを楽しむ。	・絵を描いたり，セリフを覚える。	☆竹馬遊びを通して①困難を乗り越えたこと，②遊び込んだ経験，③自信になった。という視点に添った紙芝居になるようにする。 ☆６つのグループに分かれて絵を描いたり，セリフを覚えたりする。 ☆クラス内に各グループのセリフを掲示していつでも，練習できるようにする。 ☆紙芝居を通して，作ってくれた保護者にも，この竹馬実践で得る，子供の成長が伝えられるようにする。 ☆これまでの練習成果が十分発揮できるよう気持ちを高める話し合いの場を持つ。
		☆自信を持って自分の役を演じ,表現する楽しさを味わう。	・生活発表会に参加する。	☆一人一人が目標を持って，発表会に臨めるようにする。 ☆事前にクラス便りで，発表会までの取り組みについて知らせ，保護者にも子どもたちの頑張りを理解して，見てもらえるようにする。

⑺ 活動の展開（９／17）

<table>
<tr><td colspan="5">指導案　　平成 23 年 12 月 6 日（火）場所：美里幼稚園ホール</td></tr>
<tr><td>幼児の姿</td><td colspan="4">・コースを見ただけで嫌がる子や，泣きだす子が見られたので個別にかかわる時間を取り，自由に歩くことだけの経験をしたことで，嫌がる子が少なくなってきている。
・得意な子はどんどん難しいコースにすることを教師に要求する姿が見られる。
・友達と一緒に設計図を描いて，遊びたいコースのイメージを形にしてきている。
・出来る子が苦手な子を支え，教えたり，応援する姿が見られる。</td></tr>
<tr><td>ねらい</td><td colspan="2">自分たちで作ったコースで遊ぶ楽しさを味わう。</td><td>内容</td><td>・竹馬で歩いたり，飛んだり等，一人一人ができる技で遊び込む。
・自分の役割や約束を守って遊ぶ。</td></tr>
<tr><td>活動仮説</td><td colspan="4">竹馬のコース遊びで，友達と一緒に遊び込む経験をすることにより，達成感や充実感を味わい，自信につながることができるであろう。</td></tr>
<tr><td>時間</td><td>展開</td><td colspan="2">・活動内容</td><td>☆教師の援助　　□環境構成</td></tr>
<tr><td>9:30

9:40

9:50
10:00

10:15</td><td>導入

展開

まとめ</td><td colspan="2">１ホールに集まり今日の遊びについて話し合う。
・ペアと一緒に遊び方を確認する。
・安全に遊ぶための約束をする。
２竹馬コース遊び開始
・パートナーは支えたり，応援したりする。
・直線歩き・カニ歩き・階段上り下り・坂道・ジャンプ
３パートナーチェンジ
４今日の活動をふり返る
・難しかったところ，楽しかったところ，友達のすごさ，優しさ等
・次回のコース遊びについて話し合う。
・（他のクラスの子へどのように教えたらよいか）等
５片付け
・当番が道具の片付けをする。</td><td>☆子どもに作ったコースについて説明させることで，意欲的に遊べるようにしたい。
安全面の確認をおこなう。
☆ペアで交代してコース遊びをすることを伝え，待っている間支え，教えてあげたり，応援して待たせる。
☆幼児なりに挑戦する姿を認め，褒め，意欲につながるよう援助をおこなう。
□発表会で使用する曲をＢＧＭに流し，楽しく活動ができるようにする。
☆幼児を見取る視点のもと，個に応じた援助に心がける。（11 ページ参照）
☆教師が初めに良かったことや，頑張りを具体的に話すことで，どのように話したらよいかイメージが持てるようにする。
☆感想から次回のコース遊びがイメージできるようにする。
☆他のクラスにどのような事を教えてあげたいか聞く。

☆安全に気をつけて片付けをさせる。</td></tr>
<tr><td>評価</td><td colspan="4">教師は，作ったコースの特徴を知らせることで，意欲を持つきっかけになったか。また，幼児なりの努力を認め，褒めたり，励ます援助を心がけたか。
幼児は意欲的にコース遊びをし，楽しんでいるか。また，友達に教えたり，応援していたか。</td></tr>
</table>

⑻ 活動時における幼児を見取る視点

11 ページ参照

公開検証保育の様子

コースの様子

写真 26

写真 27

写真 28

子どもたちと作ったコース。安全面に気をつけて，危ない所はガムテープで固定した。	怖がる子専用の，歩くだけのピンクの道には，苦手な子達の名前と，応援メッセージをかいた。	ここに来ると，カメラが設置されているので，得意な技（ジャンプやケンケン）等をして見せる。

写真

写真 29

写真 30

写真

写真 31

導入で安全確認と，作った道の紹介，ペアの確認，役割，信号役等の話をした。「みんなで考えて，作った道を，見ることも楽しみながら歩こうね」と意欲を持たせてのスタート。	最初は竹馬を持たずに歩かせ，２回目から竹馬に乗っての出発。海コースではジグザグで歩く。

写真

写真 32　　写真 33　　写真 34

「We Will Rock You，ゆめをかなえてドラえもん」のＢＧＭの中，いろんなコースにチャレンジする子どもたち。この日は，どの子の表情もやる気満々。

写真

写真 35　　写真 36　　写真 37

ペアや教師に支えてもらいながら，難易度の高いコースにも積極的にチャレンジする子どもたち。“友達の優しさ”に嬉しそうな表情を見せる子も見られた。

立てやすい竹馬立て

写真

写真 38　　写真 39　　写真 40

交通整理係りは「とまれ」と書かれた旗を持ち，込んでいるところを見つけて，誘導している。とても人気で，旗がなくなるとエイサーで使っていた棒を利用し，旗の代わりに，対応する姿も見られた。

大工さんに作ってもらった竹馬立てに，クラスカラーのペンキを塗って仕上げた。

Ⅷ　研究の結果と考察

本研究テーマを「自信が持てる子を育成する援助の工夫～竹馬に乗って遊び込む経験を通して～」と設定し，研究仮説を「竹馬遊びの場で，援助の工夫をすることで，遊び込むことができ，自信が持てる子が育つであろうとし，研究を進めてきた。さらに研究内容において，理論研究，指導計画，保育実践に取り組んできた。

そこで，保育実践から見られた幼児の変容やアンケート調査の結果から，研究仮説を検証することにより，本研究の結果と考察をする。

１　理論研究

⑴ 幼稚園教育要領「人間関係」について

幼稚園教育要領人間関係では，育てたい子どもの姿として，遊びの中で自分が持っているイメージをすりあわせていき，共に新しい遊びを作っていくようになることが理想の姿である。

また，個からクラスへと集団を広げていくことが教師に求められ，遊びをつなげていくことも大切であると示されていた。

竹馬遊びでは，一人一人を乗れたことで満足させるのではなく，技をつなげた新しい遊び(コース遊び，音楽表現）を展開した事で，活発に意見を出し合ったり，苦手な子を支え合う姿が見られ，子どもたちの内面的な成長が見られた。

⑵ 自信をもつことについて

幼稚園教育要領「人間関係」の領域「内容の取扱い」には，「幼児が自己を発揮し，教師や他の幼児に認められる体験をし，自信を持って行動できるようにする」と示されていた。

そのことを振り返りの場で実践し，乗れたこと，できる技を披露するなど，「たけうませんせい」になったことを，皆で認め合ったことにより，自信につながったようで，積極的に友達とかかわり，乗り方のコツを教える姿が見られた。

⑶ 竹馬について

竹馬を使って，遊び込むことについて段階的に捉えたことで，見通しを持って取り組むことができた。ゆとりを持って，子どもの興味がわくのを待つことができたので，全員が竹馬に乗る困難を乗り越え，遊び込む楽しさを味わうことができた。

⑷ 幼児が「遊び・遊び込むこと」について

幼児の主体的な「遊び」を充実させることから，「人とかかわる」ことでは，先生や友達と一緒に共通の目的を持って遊びを進める。「もの」や「こと」とかかわることでは，イメージを広げて遊びを展開する。そして「自分自身」とかかわることでは，乗れる前，乗れた後の変容という，３つの視点から「遊び込むこと」について捉え，コース遊びや音楽表現などの活動を行った。その経験から主体的に友達とルールを作り新しい遊びを作っていく様子が見られ，遊び込みの楽しさを感じることができた。

⑸ 楽しみながら物事をやり遂げようとする気持ちについて

子どもたちが「やりたい」と始めたことを，楽しみを持って支えることについて学び，その為の援助として「興味を持たせる援助の工夫」「乗れない子への援助の工夫」「意欲を高める援助の工夫」をそれぞれをまとめ，実践したことにより，無理なく活動に取り組め，新しい遊びを作り出していく意欲や，友達に優しくかかわる態度が育成された。

２　指導計画

学級の実態として，困難な場面に遭遇すると「難しそうだから」「どうせできないから」と言って，取り組む前から嫌がる子が見られたので，無理なく取り組めるよう年間指導計画を作成した。それにもとづき，個々に応じた援助の工夫を行い，楽しみながら，困難を乗り越えられるようにしてきたので，ほとんどの子が主体的に遊びに取り組む姿が見られた。

また，竹馬遊びを展開し遊び込めるよう，意欲を高める援助の工夫に取り組んだところ，喜んで遊びにかかわる子が多く見られた。

そして，保護者にも竹馬実践の様子が伝わるよう，生活発表会で紙芝居を作って読み，遊び込む活動の１つである，音楽表現も併せて披露したところ，「感動した」という声が多く聞こえ

た。指導計画にもとづいておこなってきたことに効果があったと思われる。

3　保育実践

⑴ 興味を持たせる援助の工夫について

親子で竹馬を作ったものの嫌がって，乗りたくない子が 68%いるという幼児の実態から，まずは興味を持たせるよう援助を行った。

竹馬に乗ることからではなく，遊びを盛り立てる旗持ち係りや信号係りなどを配置し，役割を楽しませた所，「竹馬に乗って歩いてみたい」という気持ちになり，練習を始めた子がいた。

また，補助をしながら，好きなところへ散歩に出かけたり，仲良しの子に教えてあげる関係を作った。これらの個々に応じた援助の工夫を心がけたことでどの子も主体的に取り組むことができた。

⑵ 乗れない子への援助の工夫

振り返りの場において，乗れた子を“たけうませんせい”としてクラスで認め，コツを話してもらった。そのことにより，他児の意欲につなげていったところ，乗れない友達に積極的に教えたり，応援する姿が見られた。

また，これまでの経験から教え方のコツにもとづいて指導したこともあり，乗れない子をスムーズに援助することができ，全員竹馬に乗せることができた。

⑶ 意欲を高める援助の工夫

意欲を高める為に白線迷路を描き,スタート,ゴールを決めてゲーム感覚で歩けるようにした。また遊びに使う道具を一緒に考えて作り，遊びの場を盛り上げるようにした。そして，クラスでは乗れるようになった子を“たけうませんせい”として名前を掲示したり，絵本の読み聞かせを通して，竹馬遊びに対する気持ちを高めるようにした。

これらの段階を経て，遊び込む活動へと展開したことで無理なく，楽しみながら遊ぶことができたと思われる。

① 遊び込む活動 コース遊びについて

遊び込む活動の１つとして，コース遊びを検証保育で行った。

初めは教師側で，聞き取り調査による幼児の技の実態に合わせたコースを設定した。
コースに対する楽しいイメージを持たせて遊ばせた所，興味を持った子は，難易度を高くすることを求めたり，新しい遊び方を考えたりと意欲的に遊ぶ姿が見られた。

しかし恐怖心を持つ子（32%）がコースを見ただけで泣いたり，嫌がって竹馬に乗らない子もいたので,「どのような道だったら歩きたいか」聞いたところ，１人の女児が「ピンクで，まっすぐな道がいい」との意見があった。早速ガムテープのピンクを使って直線コースを作ったところ，まずは直線コースで遊び，それから他の道に挑戦していくようになり，32%全員が嫌がらず，意欲的に遊ぶ姿が見られた。

ペアで励まし合うことや，旗持ち係りなどの役割を作ったことも良かったと思われる。難しい道にも友達の支えを受けながら積極的に挑戦したり，多くの子が並んでいるコースを見分けて，交通整理に動く姿が見られた。

竹馬に乗ることだけでなく，コース遊び全体を皆が楽しんでいる様子であった。

コースに対する楽しいイメージを持ち，絵で実際に遊んでみたい道をペアやグループで描いたことも，コース遊びに対する意欲を高めたと思う。実際そのコースを作ると,「早く遊びたい」という声が多く聞こえた。

② 遊び込む活動　音楽表現，紙芝居について

遊び込む活動の２つ目として，音楽表現をおこない，生活発表会で披露した。

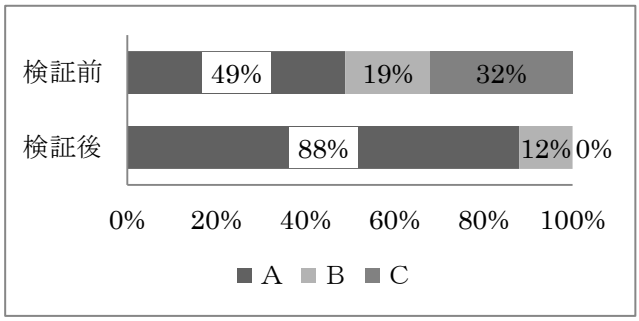
歩くことしかできないグループと，いろいろな技ができるグループに分けて，それぞれが出来ることを,「曲を聴きながら，友達と動きを合わせる」ことを共通の目的として練習し，披露したことで，竹馬で遊び込む経験になったと思われる。

また，併せて聞き取り調査にもとづいた，竹馬紙芝居を子どもたちと一緒に作り，それを読んだこともあって，発表会後の保護者のアンケ

ートには,「感動した」という内容の回答が多く寄せられた。

以上の実践を踏まえて，竹馬遊びを通しての幼児の変容を①聞き取り調査，②竹馬遊びの評価，③保護者によるアンケートの３つの視点からまとめ，本テーマである自信が持てる子を育成できたかについて評価していくこととする。

尚，①幼児の聞き取り調査による，変容の様子は６，７ページに記載。



Ａ：難しいことにも意欲的に挑戦している。
　友達にも教えたり，応援する姿が見られる。
Ｂ：できそうなところにだけ挑戦している。
Ｃ：いやそうにやっている。
　遊びに興味をしめしていない。

図 12　②竹馬遊びの評価

検証時（コース遊び）における幼児の遊ぶ姿の行動観察から見取った竹馬遊びの意欲の高まりをグラフ化した。(図 13)検証前は，竹馬遊びに消極的なＣの段階の子が 32%であったが，検証後は０％になった。手立てとして怖がらないよう自由に歩くだけを楽しむ道を作ったり，ペアの友達の励ましを受けたこと，また設計図を描き，海の道やカニ，星空の道など，楽しめる場作りをしたことがあったと思われる。

個々に応じた援助の工夫をしたことで，楽しんで，遊び込むことができたと思われる。

③ 保護者へのアンケート調査から見る変容を通して

ア 調査目的

検証保育最終日となった生活発表会での「竹馬実践の紙芝居，音楽表現」をしている子どもたちの様子を保護者に見て頂いた後に,アンケートに回答して頂いた。

イ 調査方法

(ｱ) 調査対象：美里幼稚園３組 31 名の保護者

(ｲ) 調査日：平成 23 年 12 月 20 日～23 日

(ｳ) 回収率：100%

ウ 調査結果と考察

質問１　お子様が竹馬に乗れたことで，自信がついたと思いますか。

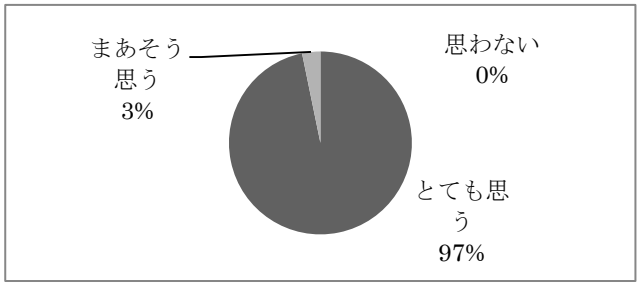


図 13　子どもの自信について

質問２　お子様が竹馬に乗れたことで自信がついて，成長や変化が感じられた点があれば教えてください。

表６　保護者へのアンケート回答

- 家での手伝いやひらがなの勉強，遊びではトランプなど，新しい事へのチャレンジが積極的になってきた。
- 体が小さい分，お友達に教えてもらう側だったのですが，まだ乗れない友達に乗り方を教えるようになり，本人の中で，とても自信になったようです。
- 何事にも積極的に取り組むようになった。また，集中力もついたと思う。友達と協力し合うことも楽しむようになった。
- 自転車の補助輪を外して乗ったり，漢字の勉強を始めたりしている。今までは「できるわけないさー。むずかしい」と最初から拒否していた事もチャレンジする勇気がでてきました。
- 最後まであきらめないで取組む事を教えてくれた。
- 「頑張る事って楽しい」と笑顔で色々な事にチャレンジしていた。
- 引っ込み思案な性格だったのに，竹馬に乗れたことで堂々とイキイキしている。

[質問１，２の考察]

質問１により，ほぼ全員の保護者が竹馬に乗れたことで，子どもに自信が持てたという回答であった。そして具体的に記入してもらった質問２では，全保護者が子どもの成長した様子を記入しており，この竹馬実践に対しても，とても良い評価を得られたと思っている。

以上のことから，本研究で目指す幼児像である「竹馬に親しみ，遊び込む経験から自信を持つことができる子」「友達と励まし合い，協力しながら，遊びを進めることができる子」の姿を見取ることができ，本仮説を検証することができたと考える。

Ⅸ　研究の成果と今後の課題

１　研究の成果

⑴ 幼稚園教育要領「人間関係」について理論研究をしたことで，見通しを持って指導することができた。

⑵ 幼児への聞き取り調査における実態把握に努めたことで，個に応じた援助の在り方が明確になり，実践に活かすことができた。

⑶ 活動時における幼児を見取る視点を明確にしたことで，次の活動への手立てとなり，きめ細やかな個に応じた援助をすることができた。

⑷ 保護者へのアンケート調査により，子どもの竹馬遊びによる変容が分かり，実践してきた事の評価にもつながった。

⑸ 竹馬遊びの年間指導計画を作成することで，困難を乗り越える経験から，遊び込む活動への展開する時期が明確になり，子どもの実態に応じ，見通しを持って，援助の工夫をすることができた。

⑹ 子どもの考えを設計図にしたり，実際遊ぶ場を共に作り出していったことで，意欲的に遊ぶ姿が見られた。

⑺ 友達の励ましを受けたり，協力しながら，遊びが進められるよう援助の工夫をしたことで，友達関係に広がりが見られた。

⑻ 「個」で取り組んでいた竹馬乗りから，「グループ」で技を見せ合う遊び，そして「クラス」でコース遊びや音楽表現など遊び込む活動へ展開したことで，幼稚園教育要領「人間関係」の理想とする姿が育った。

⑼ 保護者と作った竹馬であったことも，共通の思いとなり，活動意欲につながった。

２　今後の課題

⑴ 遊び込む活動からはクラスでの取り組みが中心となっていたので，園全体でかかわれるよう，年間行事計画を再検討していきたい。

⑵ 幼児の実態に応じ，より充実した援助の工夫をしていきたい。

⑶ 遊び込む活動をコース遊び，音楽表現と教師側で設定したが，子どもの意見を取り入れたほうが，更に意欲が高まったと思う。

（主な引用・参考文献）

・中村サツ子　大木裕美子　藤岡明子　日本保育学会大会研究論文集（42）
「子どもの意欲を育てる保育を考える-竹馬で楽しく遊ぶことを通して-」1989.

・文部科学省「幼稚園教育要領解説」2008.

・無籐隆　監修　「幼稚園教育要領ハンドブック」2008 年告示板　学習研究社

・想厨子伸子　愛地教育大学大学院　幼児教育研究第 15 号
「５歳児における竹馬活動の教育的意義－幼児の自信を育てる－（保護者の質問紙調査より）
2010.

・香川県幼児教育振興プラン 2012.