

## 令和2年度視察訪問アドバイス集（各年齢まとめ）

幼児教育センター

### 【12月視察訪問を終えて、委員の感想・ご意見】

- ・昨年度の訪問助言を受けたことを生かして環境構成を工夫されている園、自分たちの園に合った保育方法を検討されている園が多かった。（自園の強み・どこに力をいれていこうというポイントが昨年度より明確化されていた）
- ・保育内容の質問では、「どうしたらいいでしょうか？」といった抽象的なものではなく、「このようにしている。今後どうしていったらいいか？」等と具体的になり、先生方の保育に対する姿勢や、課題意識が高まっていると感じた。また、参観・面談の時も前向きな姿勢が見られた。
- ・視察訪問に向けての取組の状況・次年度への方策の記入が具体的に、分かりやすくなっていた。各先生方の、昨年度の経験とサンプル集等の活用もあったのではないかな。

委員の先生方から、今後の園内の話し合い・園内研修に活用できるのではというご意見をいただき、視察訪問時の保育内容についての質問と助言の中で、全園で共通する内容を、年齢ごとに概要をまとめました。

### 【0～2歳児共通の助言内容】

- ◎発達・成長段階の差が大きい。子どもの発達や興味に応じていく。小さい年齢の保育室(保育環境)は、広い空間より区切り・仕切りを活用し狭さがある方が安定する。広さがあると、走ってしまう。園ごとで保育室の広さや受け入れ人数の違いはあるが、子どもたちがおもちゃを自分で選べるような環境作りを。
- ◎0～2歳は、保育者(大人)がやることが多い、おやつ・食事・おむつ交換等生活面を一度見直し、分担や次の動き、ここまでは行う等、園で検討・相談していく。保育者の仕事・オペレーション(手順)を減らすことで効率や、個々にかかわる保育の質をあげることもできる。  
例:0歳児コップで遊ぶ⇒ストローマグだとこぼれない。自分で持って飲める。  
例:0.1歳児クラスの保育室の上靴…必要?⇒靴は外に行く時に、履く経験ができるかも。  
例:0.1歳児で同じ場所で食事・睡眠していたのを、分けた。0歳児の場所に食事と寝るスペースを置くことで、保育者が見やすくなり、子どもが途中で起きても対応しやすくなった。  
例:遊びスペースに行くまでに生活面・用意ができるような動線。朝の用意を入り口近くにまとめた方が子も保育者も動きやすい。

| 年齢  | 視察訪問の質問、訪問の中での助言内容   |
|-----|--|
| 0歳児 | <p><b>【0歳児の保育や遊び】</b><br/>           保育者が自分を見てくれている、安心感が大切。</p> <p><b>【保育環境について】</b><br/>           子どもたちの発達、遊びたい・動きたくなる方法。<br/>           ①山の様な段差、登りたくなる・ハイハイや歩きたくなるもの。<br/>           ②体を動かす、体の調整をしたい時、バスタオルに乗せて(ハンモックのように)優しくゆらゆらしてあげる。<br/>           ③目線の高さにあるおもちゃ、手の届くところで遊べるようにしていく。例:ゴムホース・りんごやみかんのシーリング、スズランテープのカーテン 等</p> <p><b>【壁の部分の利用方法について】0. 1歳児共通</b><br/>           棚や壁の工夫。ひっかけ型のボードを利用する。<br/>           ①細かい動き…押す、ひっぱる、入れる、なおす、動かす、空ける、閉める(いろいろなスイッチ、ティッシュのように引っ張る)<br/>           ②感触の違う物に触れる機会…つるつる、さらさら、布・フェルト・ビニール等<br/>           ③ぽとんと落とし、ひっぱる・はがす・とばすもの<br/>           ※子どもの発達や興味に応じて、壁のボードを変えていく。<br/>           ◎保育室の日差しを生かして、カラーセロファンを窓につけたり、目線にシーリングを貼ったりすることで、指さし行為の促しになる。</p>  |
| 1歳児 | <p><b>【注意する行動や危険な行為だけど…】</b><br/>           ◎本棚に登る子…歩きたい・登りたい動きが満たされていない。<br/>           ◎椅子やままごと遊びの机やキッチンを動かす。<br/>           子の行動…押して遊んでいる。⇒キャスターをつけて遊びに。やりたい動きを満足できるおもちゃ・ものがあれば、遊ばない。<br/>           ◎おもちゃをひっくりかえす子…移しかえ遊びがしたい。<br/>           保育者の労力軽減・片付けやすい工夫を。(移しかえ遊び、風呂敷を広げた場所ですると、包んで片付けができスムーズ)<br/>           ※1歳児は、登りたい、押したい、あがりたいたい、乗りたい、乗り越えたい等、体を動かしたいという欲求が出てくる。発達段階の中で成長の一つで、当たり前のこと。</p> <p><b>【粗大運動の保証】</b><br/>           1日のどこかで保証し、発散させる。(外・遊戯室等)保育室の環境でも作っていく。<br/> <u>やりたい気持ちは成長のあかし。どんな方法だったら、できるか・取り入れられかを検討。</u></p> <p><b>【微細運動の保証】</b><br/>           つまむ、ひっぱる、入れる、磁石・シート・ぽとんと落とし、ファスナーやボタン等興味に応じたものを壁にかけておく(段ボールや穴あきパネル等を活用)<br/>           ◎壁を活用する。クラス活動中は、布をかぶせる、×マークを付ける等子が分かる合図を作る。※視覚的に理解できにくい子もいるので、個別にかかわる。</p> |

## 2歳児

### 【個人差が大きくて、時間がかかる・遅れる子に対して】

生活面・用意や着替え等の差があるのは、月齢もある。

例:お昼寝後のトイレに行く様子準備などを見ると、誕生月が1~3月の子が集団活動や用意が遅れがちで、後の子は10分近く待っていた。大体の月齢で、分担制にして進めてみる方法もある。食事・おやつを食べるのも月齢ごと、もしくは、机に座った順番でそろった時点で進めていく。

※月齢の遅い幼児は、半分手伝う気持ちでかかわる。

### 【自己中心的・自分の思いがうまく伝えられず怒ってしまう子】

担任の支援:嫌な時、おもちゃを投げる。言葉で止めている。

⇒投げている時に気持ちをくみ取ってあげる(言葉でなく行為を動作でとめつつ、気持ちを言葉でくみとる) 普段じっくり遊んで、言葉でかかわっていく(遊びの時に「うれしいね、楽しいね、悲しいね」等言語化していく)。子どもの気持ちがクールダウンしてから別の場所で話を聞くことで、気持ちが言えやすくなる。

※2歳…自我が出てこだわりが出る時期、月齢によって言語力の差も大きい。

まずは、保育者に自分の気持ちが言えるように。

### 【おもちゃの貸し借りのトラブルについて】

①取り合いにならない様に数を増やしてみる。⇒安心して遊べる。

②自分では、『使っているものを置いていた』が、他児からみると、『置いてあるもの』というトラブル…マイバッグ(箱)に入れてキープしておく方法もある。

③楽しく遊んでいるときに保育者が貸し借りごっこをしてみる。

保育者に対してどうするか？(貸してくれるor貸さない)友だちなら？

### 【2歳児のおもちゃの数、人数分必要？】

昨年度、おもちゃの数に対して人数分ある方がもめない、遊びに集中できると助言いただいた。だが、人間関係の部分で「かして、待っていて」等やりとりは必要ではないかと悩んでいる。

#### (1) 2歳児の発達段階と時期の配慮。

4.5月は、安心感。(いつでも自分の好きなおもちゃがあり遊べる)人数分のおもちゃがある方がリスクとトラブルが少ない。だが、経験を重ね、2歳後半から3歳になると自分でじっくりと遊び、徐々に園生活が分かってくる。その時に、子どもの様子に応じて、数も変えていけばいいのではないかな。

#### (2) 時期と経験の面から

2歳児は、月齢の差と幅が大きい。4.5月生まれ(3歳7か月)と1.2月生まれ(もうすぐ3歳)では、遊びや生活差も大きい。春先に楽しかったことを1.2月生まれの子はやっと楽しみ始める。環境作りの差として、同じ遊びを1.2月にもう一度することで、すべての子が楽しめて進級を迎えることができるので、これからの時期、新しい遊びを取り入れるよりこれまで楽しんでいた遊びを。

## 3歳児

### 【コーナー遊び ごっこ遊びを充実】

◎3歳児は、そのものになりきり、4. 5歳児は、本気になったつもりの遊び方となっていく。3歳児は自分がその気になっていくのが大切であり、なりきるための保育環境やアイテム必要。

#### (1) ままごと遊び

①料理を作る。大きめの食材、ラーメン・パスタやうどん・鍋ものになる食材や紐・毛糸を用意。また、これからの時期であれば、おせちやピザ等。お皿・鍋とフライパンのバランス、既成の食べ物が多い場合がある。フライ返し・フライパン・お箸やトング等 作業ができるものを何セットか増やす(混ぜる・ひっくり返す)お皿・コップお箸を何セットか用意し、机やままごと遊び一緒に置く。

②作る・食べる・赤ちゃんコーナー3つにわかれているとよい。

③やりとりの場面。保育者の役割はモデル(3歳までのままごとコーナーでは、先生がずっとしゃべり続けているイメージで)

#### (2) 絵本から

集団で遊び始める子どもの実態・発達段階から絵本を活用。「ともだちや」「ぐりとぐら」「大きなかぶ」絵本のもつイメージを理解しやすいものや繰り返しのお話。

### 【トラブルに対するかかわり方、拗ねてしまう子 どうしたらいい】

①トラブルが起こった時、どうしているか？ 上手くいかないことではなく、うまく行った時に注目し、その行為を強化していく。

②その子の良い行動を、些細なことでも見つけて認めていく。

### 【男の子の遊び・戦いごっこが危険だけど…】

男の子の遊びが大胆。戦いごっこ(鬼滅)で遊ぶので危ない。

⇒イメージの中で遊んでいるので悪いことではない。(3歳児…そのものになりきる。)制作につながる。遊び方を支援。

例:手を使って、戦うふりをして遊んでいる⇒武器をつくる。

画用紙⇒新聞紙⇒廃材 等 最初は保育者が手伝い、子どもたちに広げる

※自分は友だちと戦いごっこをしているつもりだが相手はしていない場合のトラブルが多い。この服を着ている時、この場所で遊ぶ時等、目印やルールを、子と相談しながら決めていく。

### 【ままごとのおもちゃを次々出して、床に残っている】

①おもちゃの数、お皿と食べ物(既成)が多いのでは。(確認)

②食べ物を分類分け⇒ごはん系とおかず 片付けの場所の工夫。

③食べた後「ごちそうさまでした」⇒食べたものを入れる場所を作る。片付けしやすい⇒洗い物遊びへつなげる。

4歳児

【5領域と10の姿を意識してみる】自分の保育を振り返る。(5歳児共通内容)

◎担任の振り返り

- ①健康…十分外遊びできている。
- ②人間関係…人とのかかわり、お手紙コーナー(一緒に・協力して)
- ③環境…(1)思考力 (2)自然⇒ヒヤシンス、氷作り、どんぐり(観察、芽が出た等)  
(3)数・量・形⇒○△□だけでない、葉にもどんぐりにも色々な形がある
- ④言葉…絵本、図鑑、イメージーション
- ⑤表現…造形的、身体表現、音楽(楽器演奏、音に気づく)4歳児で2歳にあったマラカス作りをすると、量の調節や素材・美的感覚等を考えながら作れる。

◎③の(1)の思考力が不足している。

思考力…考える・試す・作るの部分。4歳児であれば、失敗してももう一度やってみる経験。

例:積み木・紙コップ・ペットボトル・空き箱等…①自分で形を組み立てられるもの  
②イメージがもちやすいもの等利用し、失敗を通して学ぶ。

例:けん玉作り⇒工夫できる部分多い。(入れる部分、重りの種類、紐の長さ、場所、入れるものの大きさ等)※まずは、保育者が見本を作る。1個目はうまくできる(成功するもの)2個目は、制作コーナーにて自分で作る(工夫)。

【設定からコーナー遊びへ】

◎4歳児は、自分で作って遊ぶ。もの作りがしやすい環境を。

例:紙コップ(100個位)積み上げてこわす。集めて家やお城作り(友だちとイメージの共有)、段ボールや廃材の活用等。

◎廃材を使った制作コーナーづくり

- ①制作コーナーを作るには、幼児が自分で取り出しやすい所に、グッズがある方がよい。(移動式ワゴン)
- ②貼るためのもの(のり・セロハンテープ、ガムテープ、両面テープ、ボンド)切るためのもの、画用紙も色と大きさを分類しておく。
- ③4歳児なので、自由にといいよりは、まず先生の見本と視覚的支援(写真や作り方)を行い、楽しむ。繰り返す中で、自分なりの工夫も出てくる。

【視覚的支援・見通しをもてるための手立て】

1日のスケジュール。時間や時計への意識、絵や写真等視覚的に伝えていく。少しずつ見通しをもった生活を。ホワイトボードの活用もよい。

【話し合い活動 保育中友だちとしゃべっている子に対して】

- ①4歳児の発達段階の中で、友だち同士でしゃべること、かかわることが楽しくなっている時期。悪いことだけでないいい成長でもある。
- ②話の内容が自分の言いたいことから、関係のある内容に。そのための支援をとして、子ども同士の話し合いの機会を作る(最初は2人ずつ、隣同士から)

例:机ごとにテーマのある話(例:好きな食べ物)小集団での話し合いの機会、楽しい受けとめ、たっぷり運動、おしゃべりを十分楽しむ。その経験が、静かになるメリハリとなる。

5歳児

【5領域と10の姿を意識してみる】自分の保育を振り返る。(4歳児参考)

【ドキュメンテーションの活用】

◎活動内容をまとめたものを作る時間がない場合、1枚の写真とコメントから始めてみてはどうか。その1枚の写真とコメントの中に10の姿の視点をいれることで、保育・教育的視野を保育者が意識でき、保護者にも伝えるきっかけにもなる。

【クラスづくり 仲間づくりについて】

(1) 友だちの悪いことを指摘する幼児。

幼児期は、多様な経験を積み重ねていく必要がある。

◎友だちとのかかわり、友だち関係のつながりの上で3つのポイント

① 絵本の力をかりる

「のろまなローラー」「ぼちぼちいこか」「ぐるんぱのようちえん」等

※失敗しても大丈夫。人それぞれのペースがある。ゆっくりでも大切な役割があるという、価値観を伝えられる絵本

② 保育者、子の良い所を毎日伝える。(少々大げさでもいい)苦手の子に対しても、頑張りを認めていく。

③ みんなですると気持ちがいいね。グループやチームの力ができる取組、一人ひとりでない遊びを意識的に増やしていく。 ※仲間意識を高める。

(2) 子ども同士の言い合いやトラブルが多い。勘違い・強い言い方が気になる。少しずつ子どもたちで解決していったほしい。

◎どういうパターンか。(状況把握)また、周りの子の理解はどうか。

⇒5歳児のトラブルはルールが大半。だが、相談の2名は物の取り合いの幼さルールも理解しにくい。周りの子も、できていないことが目につき指摘多い。

①トラブルの傾向をクラスで話し合う。何がトラブルになるか。どんなことで起こるか。子どもだけでは、分かりにくい部分を伝えて共通理解したりしていく。(周りの理解をえる)

②周りの子、言い方の話し合い。どういう風にとめたらいいか。どのような言い方をしたらお互い嫌な気持ちにならないのか。言い方が上手な子を見つけて、クラスで紹介。

③トラブル発生時の状況(いつ、どの行為の時、分かっている時 等)

トラブルがなくなることはないが、お互いの気持ちが理解できるようにする。

※周りの我慢をしている子への配慮必要。個々への問いかけとともに、5歳児なのでクラスで話し合うべき部分が必要。

(3) 一人でふざけるのではなく友だちを巻き込む子。

⇒愛情に飢えているように感じる。スキンシップや信頼関係を、とり、『○○ちゃんデー』一人ずつ認める日を作り積み重ねていく。ちょっかいが減ってきたら、次に落ち着いた子と二人組に。机の配置も同様。

※毎日の出席調べ・朝の会・帰りの会等の時間を活用し、何人ずつと決めていると必ず認める場面が作れる。

|     |   |
|-----|---|
| 5歳児 | <p>(4) 主導権を握り、自分の思い通りに遊びのルールを決める子。周りの子も楽しいので、トラブルにならない。(おかしいと思っている子もいるがおとなしいタイプ)<br/>⇒本人、悪気がない。周りも騙されやすい(気のよい子)</p> <p>①今後、クラス全体として話し合う機会を作っていく。全体として話し合う。現状本人たちは変わらないであろうし、周りの育ちはまだなので、正論のようになっているが、クラス全体の場で明らかなおかしさを伝える。</p> <p>②その子を除いて他の子がルールを作って遊べるか。そういう機会を作る。<br/>例:チームごとにルールを決めて遊ぶ。イニシアチブが違う幼児でも遊ぶ経験。主導権が違う場面ができる。みんなで考える遊び(グループ)</p> <p>③3月(卒園)までに、本人の良さを認めながらも、リーダーとボスの違いを感じさせる場面を作っていく。</p> <p>(5) 子どもたちのトラブル、保育者がどれくらい介入すればいいか。</p> <p>①困った事態は、学びのチャンスでもある。子どもの力だけで解決が無理なときは保育者が入っていく。</p> <p>②クラスでミーティングをしてみてもどうか。→アイデアが出るなら解決の兆し。少しずつ、子ども同士で解決できていくといい。</p> <p><b>【制作コーナーの工夫】</b></p> <p>①素材(ストロー・プチプチ・モール・毛糸・折り紙)の量と大きさを分けて子が取り出しやすいように置く。移動でいるようなワゴンタイプもよい。</p> <p>②子が自由に作ったものをどうするか? ⇒①模造紙を子どもの作品コーナーに。一定期間飾って、写真で記録を残して持ち帰らせる。</p> <p>※目当て、何を?どんなものを作りたいか?<br/>5歳児…協力型の制作(意見・相談・中身等)協同性、試行錯誤できる取組を。</p> <p><b>【4月はこうだったけど、3学期できるようになったねと言えるように…】</b><br/>年明け、難しいこと・新たなことを挑戦するより、これまでの経験を振り返る、生かす、伸ばす取組をしていく。<br/>『こんなことを頑張ったね!』という自信をもって、期待をもって、希望をもって小学校へ就学できるように!</p> |
|-----|---|

◎今回の視察訪問を通して、各園それぞれ保育内容や環境構成を工夫され、保育者が、子どもたちの主体性を高めるためにどのような保育を進めていったらよいかを考え、検討されていました。

このアドバイス集が、横のつながり(学年団)、縦のつながり(ミドルリーダー中心)の話し合いの場や園内研修等に活用されることで、園でのPDCAサイクルにもつながっていくことを期待しています。