



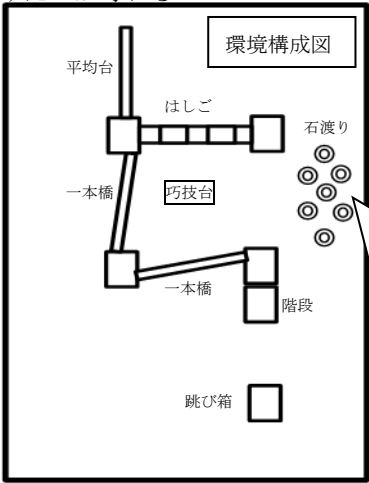
別紙 1


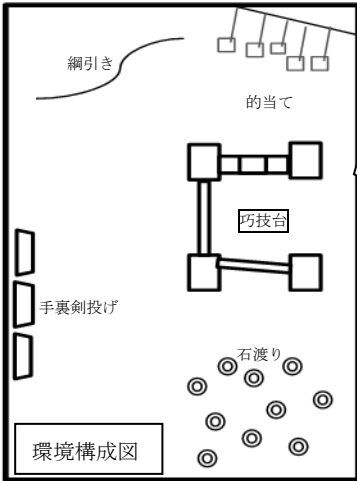



研究方法 (3) 抽出保育所における研究生による運動遊びの分析



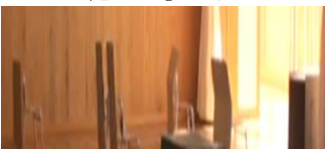
保育所 I 取組の流れ

ねらい 友だちや保育者と一緒にいるいろいろな動きを取り入れて遊ぶことを楽しむ。
 内容 はしごや平均台の上を渡ったり、物を投げたり跳んだりして、忍者になりきって遊ぶ。

	予想される子どもの姿	「もっとやってみたい」を引き出す環境構成(☆)と援助(・)	評価(◎)と反省(●) ※波線は子どもの主体性が見られた動きや表情等
1 回 目	<p>○ミニゲームをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体じゃんけん <p>○やりたい用具を選び、自分なりの動きを取り入れて遊ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・巧技台を友だちと一緒に組み立てる ・はしごや平均台を渡る ・フラフープを跳ぶ ・跳び箱を跳ぶ ・コースを変えて遊ぶ <p>○次への期待をもつ</p> 	<p>「もっとやってみたい」を引き出す環境構成(☆)と援助(・)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・楽しい雰囲気を作るために、じゃんけんゲームに誘う ・一人一人にお面を渡し、「忍者の修行」の遊びに挑戦する気持ちをもたせる ☆子どもがやってみたいくなるように、部屋の両端の目に触れる場所に用具(一本橋、はしご等)を準備する ・組み立てる時は、子どもと相談しながら一緒に置いていく ☆子どもの思いを取り入れて、高低差をつけたり、用具を変えたり、加えたりしていく ・子どもなりの動きを認め、忍者の修行を積むためにどんな修行をやりたいか尋ねる 	<p>◎忍者の修行の場という設定が受け入れやすかったため、<u>友だちと「あそこに繫げよう」と声をかけ合いながら、一緒に力を合わせてコースを作る達成感を得ていた</u></p> <p>◎安心して遊べる場や、楽しい雰囲気を作ることができたため、<u>運動に苦手意識がある子も積極的に遊んでいた</u></p> <p>●全体的に、運動量が少なかったため、さらに動きが活発になる環境を考えることが必要だと感じた</p> <p>●順番に並んで遊んでいたため、自分のやりたい場を主体的に選ぶことができなかつたり、待つ時間が長くなっていたりした</p>
主体的な姿に繋がる環境構成の具体	<p>「忍び足」の術(巧技台)</p> 	<p>子どもと一緒に、巧技台を組み立てる。はしごを1つ、一本橋2つを使って、台と台を繋げる。「もっと難しいものに挑戦したい」等の子どもの思いを生かしながら、まっすぐ取り付けたり、坂になるように付けたりする。台の高さも変えられるようにする。</p>	<p>○環境構成の工夫</p> <p>子どもが自分たちで遊ぶコースを作ることができるように、巧技台や、平均台、フープ、跳び箱、マット等は、子どもの目に触れ、動かせる場所に配置する</p> <p>1回目は、子どもの実態も知るために、子どもたちにとってなじみのある用具のみを用意する</p>



	予想される子どもの姿	「もっとやってみたい」を引き出す環境構成(☆)と援助(・)	評価(◎)と反省(●) ※波線は子どもの主体性が見られた動きや表情等
2 回 目	<p>○運動会の忍者踊りを踊る</p> <p>○自分がやりたい場所を選んで、自分なりの動きを取り入れて遊ぶ</p> <p>・巧技台を友だちと一緒に組み立てる</p> <p>・はしごや平均台を渡る</p> <p>・綱引きをする</p> <p>・ボールを的に当てる</p> <p>・手裏剣を投げる</p> <p>・ケンステップを跳ぶ</p> <p>○次への期待をもつ</p> 	<p>・忍者の世界へ引き込み、遊びへの意欲が高まるように、保育者も子どもと一緒に忍者踊りを踊り、楽しい雰囲気をつくる</p> <p>☆もっとやってみたいと思えるように、前回の子どもの意見を取り入れ、研究方法2でなかった動きや(投げ、当てる、引く)、低学年の課題となっていた動き(綱引き、手裏剣投げ、的当て等)を取り入れる</p> <p>・けがをしないよう順番を守ることや反対に進まないことを確認し、自分がやりたい場所を選んでよいことにする</p> <p>・もっと忍者の修行を積むために、どんな修行をやってみようか尋ねる</p> 	<p>◎どこから始めてもよいことにしたため、やりたいことを何度も繰り返し楽しんでた</p> <p>◎綱引きの場を取り入れたことで、<u>友だちと「一緒に引っ張ろう」と会話が生まれるなど一体感を感じることを楽し</u>み、たくさんの子が集まっていた</p> <p>◎手裏剣の的は、難易度別に3つ作っていたので、自分でやりたい的を選んで挑戦していた。<u>難しいのに何度も繰り返すほど熱中している子どももいた</u></p> <p>●的当てや、ケンステップは場に魅力がなかったようで遊ぶ子が少なかったため、次は子どもが楽しめるように工夫する必要がある</p> <div data-bbox="948 936 1445 1370" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>○環境再構成の工夫</p> <p>前回、子どもがやりたいと言ったことを取り入れ、「好きな食べ物を的にした的当て」や、「綱引き」を増やす</p> <p>室内は場所が狭いので、子ども同士が接触しないように遊びの配置や、動線に気をつける</p> <p>子どもがより楽しめるように、各遊びの場所には、忍者修行の場に合わせた名前(忍び足、石渡り等)をつけ、張り紙を貼る</p> </div>
<p>主体的な姿に繋がる環境構成の具体</p>			
<p>「手裏剣」の術</p> 	<p>手裏剣(折り紙製)を投げて、穴に入れる。1つの的の穴の数は5～8個、形は○、△、□の3コースにする。難易度に差をつけるために、穴は○や△の的は大きめにし、□の的は小さく長くする。的の下には隙間を開けて、子どもが手裏剣を取りやすくすることで、すぐに繰り返し投げられるようにする。</p>		
<p>「力比べ」の術(綱引き)</p> 	<p>左右好きな方に分かれて、綱を引く。8人程度まで一緒に遊べるが、2人でも遊べるように、縄の長さは5mと短めにする。真ん中が分かるように、テープで印をつける。慣れるまでは保育者が入り、その後は子ども同士で遊べるようにする。</p>		
<p>「的当て」の術</p> 	<p>ボールを投げて、的に当てる。的は子どもが好きな果物等にし、5つにする。変化を持たせるために、大きさを少しずつ変え、形も丸いものだけでなく三角のいちごや細長いバナナを加える。的当てのボールは、持って投げやすい新聞でつくり、的に当たったことが分かり易いように音が鳴る鈴をつける。</p>		

	予想される子どもの姿	「もっとやってみたい」を引き出す環境構成(☆)と援助(・)	評価(◎)と反省(●) ※波線は子どもの主体性が見られた動きや表情等
<p>3 回目</p> <p>目</p>	<p>○運動会の忍者踊りを踊る</p> <p>○自分がやりたい場所を選んで、自分なりの動きを取り入れて遊ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・はしごや平均台を渡る ・綱引きをする ・手裏剣を投げる ・ケンステップを跳ぶ ・壁に隠れながら、はって進む ・マットでまわる(側転、前回り) ・ボールが的に当たったら、シールを貼る <p>○自分が修行したこと振り返る</p> 	<p>・遊びへの意欲を高めるために、忍者踊りを一緒に踊り、楽しい雰囲気を作っていく</p> <p>・自分がやりたい場所を選んでそこから順に遊べることを伝える</p> <p>☆「隠れ身の術」がやりたいという意見を生かした場を作る</p> <p>☆的に当たった達成感をもたせるため、当たったらお面にシールを貼れるようにしておく</p> <p>☆ケンステップを使った「石渡り」では、色や距離を変えることで難易度の違う3つのコースを作り、自分のやりたいコースでやれるようにする</p> <p>・今日の遊びについて、子どもの思いを聞く</p>	<p>◎布で頭を隠し、隠れながらはって進むようにした「隠れ身の術」では、子どもは「やったあ、成功した」と声をあげ、忍者になって遊ぶことに達成感や満足感を得ていた</p> <p>◎石渡りでは、子どもが「もっと難しくしよう」と、輪の場所を変えながら工夫して遊んでいた。終わった後も「もっと壁を増やしたい」とイメージを膨らませたりしていた</p> <p>◎子ども同士の思いの違いからトラブルもあったが、その中でそれぞれが自分の遊びたいことを見つけて、自分なりの動きで夢中になって遊んでいた</p> <p>●体を動かすことが好きな子はすべてできると、後半飽きている様子が見られた。子どもの思いに寄り添いながら、少し難しいが努力すれば達成できるようなコースに再構成していけば、もっと意欲が高まると感じた</p> <div data-bbox="928 1196 1453 1547" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>○環境再構成の工夫</p> <p>「次は隠れ身の術がやりたい」という子どもの思いを取り入れた遊び場を作り、これまでの遊び場を合わせて6つの場ができたため、自分のやりたいことを主体的に選んで、遊べるようにする</p> <p>今回は、遊ぶ子が少なかった「的当て」と「石渡り」では、子どもがより楽しめるような工夫をする</p> </div>
<p>主体的な姿に繋がる環境構成の具体</p>		<p>「石渡り」の術(ケンステップ)</p> 	<p>輪(ケンステップ)を跳ぶ。子どもに分かりやすいように輪の色を変え、レベル①は青、レベル②は白、レベル③は黄の輪を並べる。どの子も満足感が持てるように、輪の数はレベル①は5つ、レベル②は4つ、レベル③は3つを配置し、難易度別の3つのコースにする。途中で、子どもが自由に配置を変えられるようにする。</p>
<p>「隠れ身」の術</p> 	<p>スタートからゴールまで、壁(椅子と段ボール)の間を素早く移動しながら進む。壁は5つ、高さは子どもの背の半分ほどにする。子どものアイデア(布を頭にかぶって、壁の後ろに隠れながら移動する。)を生かす。正面にいる人に、お面に付けた手裏剣の色を当てられたら負けにする。</p>		

【保育所 I Cの運動遊び等の記録から】

Cの動き ※下線は「心情・意欲・態度」が表れている箇所	幼児理解
<p>研究方法 (2)</p> <p>「体じゃんけん」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・保育者が「じゃんけんぽん」と言った後に出していた。友だちとやるときには、普通のじゃんけんをしていた。 <p>「並び方」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・並んでいて、友だちに<u>割り込まれても何も言わず</u>に後ろに並んでいた。はじめから、後ろに並ぶこともあった。 <p>「リズム遊び」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ギャロップ」のときは、壁にもたれて立っていた。保育者が「Cくん」と呼びかけると、「<u>できん</u>」と言って、そのままみんなが跳ぶのを見ていた。話はよく聞いていて、できることに参加していた。「スキップ」にも参加したが、<u>途中でその場で回る等、難しい動きの時は止まっていた。表情は硬かった。</u> <p>「ドンジャンゲーム」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1回目はじゃんけんに勝ったが、<u>ルールが分からない様子でその場に立っていた。後ろの友だちに背中を押されてから進み始めた。</u>2回目は、前の人が負けたことが分からず、スタートにいたら負けてしまった。そのことを<u>友だちに責められて、押されたが、何も言い返さなかった。</u>チームが勝って、他の子が喜んでいる時も感情を表に出さなかった。 <p>「平均台」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1回目、平均台を<u>両手で押さえながら歩き、最後は少し体勢を起こしてジャンプした。</u>2回目からは、<u>平均台の下にぶら下がって進み、途中から這って進んだ。</u>3回目も、平均台の下を這って進んでいた。 <p>「巧技台」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・巧技台の上に乗ったら、その上に座ったまま、ジャンプしていた。高い巧技台に、手で踏ん張って上がろうとする。次は、<u>一段高くなった巧技台にも、上がった。</u> <p>「パラバルーン」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・保育者を目で追い、その声を聞いて、友だちの様子を<u>見ながらバルーンを動かしている。</u>何度か同じ動きを<u>繰り返すうちに、最後には笑顔も見えた。</u> 	<p>○後から出していることから、体じゃんけんのやり方がよく分からないのではないかな。</p> <p>○友だちと言い争うことをしたくないから、友だちに割り込まれても我慢をしているのではないかな。</p> <p>○やれることに挑戦しようとしていることから、できないことをできるようになりたいと思っているのではないかな。</p> <p>○ゲームのルールが分からないために戸惑い、友だちにも責められて、悔しい思いをしているのではないかな。</p> <p>○平均台の高さに恐怖を感じているようだった。しかし、いろいろなやり方を認めていたため、2回目からは自分なりに考えて、平均台の下を進むことを選んだのではないかな。</p> <p>○高所には少し苦手意識があるようだが、少しずつ段を高くしたことで、挑戦して登ることができて満足していたようだ。</p> <p>○パラバルーンは初めてだったが、何度も繰り返す時間の確保があったから、慣れてきて最後には達成感を感じていたようだ。</p>

Cの動き ※下線は「心情・意欲・態度」が表れている箇所	幼児理解
<p>研究方法（3） 忍者遊び</p> <p>「忍者遊びのコース作り」</p> <ul style="list-style-type: none"> 巧技台を組み立てるときには、自分が興味のある1本橋を持って、<u>友だちと一緒に取り付ける等自分から積極的にコースを作っていた</u>。保育者に、自分の思いも伝えていた。 <p>「巧技台」</p> <ul style="list-style-type: none"> 一本橋を渡るときには、横歩きで<u>慎重に進んでいた</u>。「〇〇先生」と渡っているときに<u>何度も呼びかけていた</u>。はしごは、両手両足を使って<u>ゆっくり渡っていた</u>。2回目からはしごは、下に降りてぶら下がりながら進んだ。3回目は、後ろにいる<u>友だちに「下から進むで」と話した</u>。 <p>「跳び箱」</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>跳び箱を跳ぶ人が少なくなってから</u>、跳び箱の所に行った。遠くから助走して、手をついて半分の所までびよんと跳んだ。 <p>「綱引き」</p> <ul style="list-style-type: none"> 綱引きの場に行くが、他の子がやってるのを<u>じっと見ている</u>。友だちに<u>なかなか声をかけられず</u>、持つ場所を探していた。空いている場所を見つけて縄を掴んだ後は、友だちに「<u>一緒にやろう</u>」と自分から言った。「うー」と声を出し、「ファイト、こっち手伝って」と<u>友達を誘う</u>。<u>何度も何度も繰り返して綱を引いていた</u>。勝つと、「やったあ」と声を出していた。巧技台等で遊んでいても、「手伝いに来ました」と<u>劣勢の方を手伝ったり</u>、「先生、2人でやろう」と<u>保育者を誘ったり</u>もしていた。勝負している時、「先生、<u>もっと本気出して</u>」と<u>3回言っていた</u>。 <p>「的当て」</p> <ul style="list-style-type: none"> 待っている人が多かったので、<u>うろうろする</u>。しばらく待って、自分の番が来たら投げている。何度も繰り返してボールを持ち、的を狙っていた。当ててシールを貼ると「おれ、ミカン(のシール)貼った」と、<u>友達に見せた</u>。今度は違う的に投げて当てた。近くにいた保育者にも、貼ったシールを見せに行き、笑顔をを見せていた。 	<ul style="list-style-type: none"> ○忍者修行の場面を見て、やってみたいと感じ、自分の思いを友だちや保育者に言葉で伝えたり、一緒に作ったりと楽しんでいただろう。 ○興味のあるところを何度でも挑戦できる時間や場があったため、自分のペースで繰り返し、一本橋を渡れるようになり達成感を感じていた。はしごは、自分なりの遊ぶ方法を見つけて楽しんでいるのではないかな。 ○跳び箱を跳びたかったが、自信がなかったから他の場所で遊んでいたのではないかな。 ○綱を引くシンプルな遊びは分かり易いため、Cにとって挑戦しやすく、長い時間遊び続けていたのではないかな。友だちにも自分から言葉をかけたり、気持ちを声に出したりしていることから十分楽しんでいただろうかな。 ○新聞で作ったボールは掴んで投げやすいため、何度も繰り返して楽しんでいたのではないかな。ボールが的に当たり、達成感を得ていたようだ。友だちや先生にも喜びを共感してほしいようだった。

研究方法 (3) 抽出保育所における研究生による運動遊びの分析


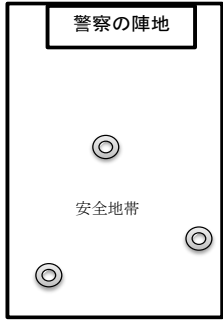
保育所Ⅱ 取組の流れ


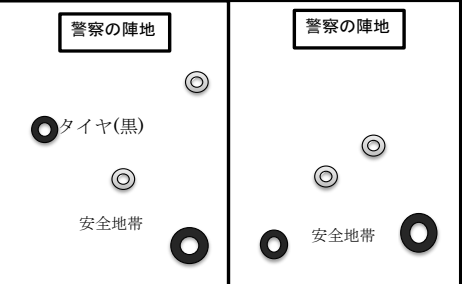
ねらい 友だちや保育者と一緒に、おもいきり体を動かしながら、ルールのある遊びを楽しむ。

内容 けいどろを通して、追いかけて逃げたりしながら力いっぱい走ったり、友だちと相談して遊びのルールを変えたりして遊ぶ。

	予想される子どもの姿	「もっとやってみたい」を引き出す環境構成(☆)と援助(・)	評価(◎)と反省(●) ※波線は子どもの主体性が見られた動きや表情等
1 回 目	<p>○ミニゲームをする 「足じゃんけん」</p> <p>○けいどろをして遊ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルールを知る ・走って逃げる ・友だちを追いかける ・身をかかわす ・ルールを変えて遊ぶ (安全地帯の数)  <p>○次回のけいどろの相談をする</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・じゃんけんゲームに誘い、楽しい雰囲気を作る。 ・園庭に、遊びに使う道具を準備し、けいどろに向かう気持ちをもたせる ・子ども同士で考えを出し合いながら、ルールを変えていけるように、最小限のルールのみ知らせるようにする ☆おもいきり体を動かせるように、陣地から離れたところに、安全地帯(ケンステップ)を置くことを提案していく ・警察役と泥棒役が、自由に選べるように帽子の色は途中で変えてよいことにする ・保育者も一緒に遊びながら、楽しい雰囲気をつくると共に、子どもの思いに共感しながらいろいろな動きや考えを認めていく ・ルールについて、子どもから意見が出たら、みんなで相談する時間をとる ・「今日のルールはどうだった」と投げかけて、子どもの思いを聞き、次回への意欲に繋げる ・工夫して遊んでいた子の話をし、その子の良さを伝える 	<p>◎子どもの意見を大事にして、安全地帯の輪は4つにした。3人が抱き合っただけの中に入るなど、<u>友だちに「こっちは、早く」と声を掛けながら、遊びに熱中していた</u></p> <p>◎帽子の色を途中で自由に変え、警察役や泥棒役が自分で選べたことで、30分間夢中になって遊び続けた</p> <p>●後半、子どもたちの意見から輪を3つ増やし、警察役の陣地のそばに置いたことで、動きが少なくなっていたため、動線を考えて置くと、より動きが多くなるのではないかと</p> <p>環境構成の図</p>  <p>前半 後半</p>

	予想される子どもの姿	「もっとやってみたい」を引き出す環境構成(☆)と援助(・)	評価(◎)と反省(●) ※波線は子どもの主体性が見られた動きや表情等
	<p>○けいどろで遊ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前回は振り返る ・走って逃げる ・友だちを追いかける 	<ul style="list-style-type: none"> ☆意欲が高まるように、赤白帽子に警察のマークをつけたり、警察の陣地に交番の絵を張ったりする 	<p>◎警察マークをつけることで、<u>「がんばるぞ！」と、警察チームの団結が強まった</u>たり、子ども同士が見分けやすかったりした</p>

<p>2 回 目</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・身をかかわす ・ルールを変える (安全地帯にいられる時間) (安全地帯に入れる人数)  <p>○次回のけいどろの相談をする</p>	<p>☆安全地帯は、動きがなるべく増えるよう離して置く</p> <ul style="list-style-type: none"> ・室内は場所がせまいので、用具などの安全を確認しておく ・視覚的に分かりやすいように、絵を使ってルールの確認をし、前回の遊びで良かったことを伝える ・ルールについて、子どもから意見が出たら、みんなで相談する時間をとる ・次回の遊びに生かせるように、今日のルールについて、子どもの思いを聞く 	<ul style="list-style-type: none"> ●前半の後、安全地帯のルールについて話し合ったが、決まったルールの理解が曖昧だったため、子どものトラブルの原因になっていた。次回、確認する必要がある <p>◎30分で遊びが終わった後も、「まだ遊ぼう」と友だちを誘って、何人かでこの遊びを楽しんでいた</p> <p>環境構成の図</p> 
----------------------	--	---	---

	<p>予想される子どもの姿</p>	<p>「もっとやってみたい」を引き出す環境構成(☆)と援助(・)</p>	<p>評価(◎)と反省(●)</p> <p>※波線は子どもの主体性が見られた動きや表情等</p>
<p>3 回 目</p>	<p>○けいどろで遊ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前回のルールを確認する ・新しいルールを知る (安全地帯の用具) (チームごとに安全地帯を配置) ・走って逃げる ・友だちを追いかける ・身をかかわす ・タイヤに跳んで入ったり、乗ったりする <p>○今日の遊びで楽しかったことを振り返る</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・遊ぶ範囲を決め、安全を確認する ・みんながルールを思い出せるように、前回考えた安全地帯のルールを確かめる <p>☆いつでも子ども同士で遊ぶことができるように、園庭に置いてある身近なタイヤを安全地帯に加える</p> <p>☆はじめのタイヤ2つは保育者が置き、子ども同士で相談しながら工夫して遊べるよう、警察役ら両チームに1つずつ安全地帯の輪を渡し、好きな所に置けるよう準備しておく</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今日の遊びについて、子どもの思いを聞く 	<ul style="list-style-type: none"> ◎今回から安全地帯にタイヤも加えたので、子どもたちが中に入ったり、上に乗ったりする動きが増えた ◎3回目でゲームにも慣れてきたことから、走って追いかけたり、体をかかわしながら逃げたりと積極的に動く姿が多く見られた ◎「助けて」「捕まえて」「タッチ」など自分の気持ちを表す言葉が多くなり、子ども同士の関わりが多くなっていった <ul style="list-style-type: none"> ●安全地帯の10秒ルールについては、双方の意見があり、まとまらなかった。大人が何かを提案することは考える機会になるが、押しつけにならないように、子どもの発達や考えを引き出しながら進めていく必要がある <p>環境構成の図</p>  <p>前半 後半</p>

【保育所Ⅱ Cの運動遊び等の記録から】

Cの動き ※下線は「心情・意欲・態度」が表れている箇所	幼児理解
<p>研究方法（2）</p> <p>「ダンス」</p> <ul style="list-style-type: none"> 決まった動き以外に、<u>腕をグルグル回す等違う動きも入れて踊っていた。</u>みんなで輪になって踊っていたが、<u>Cは室内を動いていた。</u> <p>「巧技台遊び」</p> <ul style="list-style-type: none"> 巧技台で遊んでいたが、<u>途中から友だちを追いかけ始めた。</u>平均台は上に乗らず、その横を走っていた。保育者が「ちょっと遊び方を考えてよ」と言うと、ホールから一度いなくなったが、戻ってきた。鉄棒で壁を蹴りあげて、逆上がりをした。「(回ったら) <u>お腹が痛かった</u>」と保育者に言いに来た。<u>繰り返して、逆上がりをしていた。</u> <p>「体操」</p> <ul style="list-style-type: none"> 保育者が話し始めると、<u>Cは寝ころんだ。</u>話が終わり、保育者の「足を伸ばします」の声から、<u>体操をやり始めた。</u>「立ちましよう」の声で、<u>ゆっくり最後に立った。</u>始めは体操をしていたが、<u>最後はあまり動かなくなっていた。</u> <p>「水遊び①」</p> <ul style="list-style-type: none"> 周りの子が大きな声を出すと、<u>耳を手で塞いでいた。</u>水中に入ると、<u>勢いよく跳びこんだ。</u>保育者が「(カニ歩きが) Cくん、うまい」と言うと<u>何度もやっていた。</u>自由時間になると、いろいろな人に<u>水をかけていたため「やめて」と</u>言われていた。その後、「<u>プールから出る</u>」と保育者に言い、シャワーを浴びて出た。 <p>「水入れ競争」</p> <ul style="list-style-type: none"> 周りの子が並び終わっても、Cは<u>スタートの位置に来なかった。</u>保育者に言われて並んだが、人に水をかけていたので「やめて」と言われた。一人だけ<u>プールの中に座っていた。</u>自分の番が終わった後、<u>列に戻らなかった。</u>1人1回のルールであったが、2回入っていて、保育者に注意された。 <p>「水遊び②」</p> <ul style="list-style-type: none"> プールに入り、保育者が「今から何秒顔をつけられるかやります」と言うと、「<u>え、いやだ</u>」と言って、<u>プールから出た。</u>またプールに入り、「<u>雨、雨</u>」と言って、<u>みんなに水をかけた。</u>その後、プールサイドに<u>座ったり、寝転んだりしていた。</u><u>目を手で隠していた。</u>水がかかると、「<u>寒いき、やめて</u>」と場所を変えた。保育者に注意され、シャワーを浴びて出ていった。 	<ul style="list-style-type: none"> ○伸び伸びと表現できる場の自由さがあったから、Cが思うように動いていたのではないだろうか。 ○みんなと同じようにするのではなく、自分のしたい思いがあるのではないか。 ○巧技台より、追いかけごっこが楽しいようだった。 ○逆上がりの練習ができるように、壁の近くに鉄棒を設置したため、壁を蹴って逆上がりができたことで達成感を持ち、繰り返していたのではないか。 ○注意される話は聞きたくないと思ったのではないだろうか。その後、体操には参加していたが、あまり気持ちが入っていなかったようだ。みんなで一緒にすることに興味を示さない様子が見られた。 ○大きな声が苦手なようだ。カニ歩きを褒められたことで満足感を得て続けていたのではないか。友だちと遊びたい気持ちが水をかける行為になっているのではないか。 ○水入れ競争はやりたくなかったのではないか。他の子どもは楽しそうだが、興味がないのではないか。 ○顔をつけることは好きではないのではないか。また、友だちと関わりたいが、どうしたらいいのか分からないのではないか。

<p style="text-align: center;">Cの動き</p> <p style="text-align: center;">※下線は「心情・意欲・態度」が表れている箇所</p>	<p style="text-align: center;">幼児理解</p>
<p>研究方法（3） けいどろ遊び</p> <p>「遊びのルール」</p> <ul style="list-style-type: none"> 警察役を選んだときは、泥棒役が動き始めたら、<u>必ず全力で走って行って捕まえようとした。</u> 泥棒役を選んだときは、捕まった<u>仲間をどんどん助けに行った。</u>それが原因で捕まってしまうが、<u>「誰か助けてー」と大声を出して仲間を呼び、跳びながら手を激しく振っていた。</u>安全地帯の<u>場所を移動したり、安全地帯の中で友だちと抱き合ったり</u>していた。 <p>「友だちとの関係」</p> <ul style="list-style-type: none"> 助けに来た泥棒から陣地を守ろうと、<u>友だちと手をつないでガード</u>していた。 途中、「タッチした、してない」で<u>友だちと言い合い</u>になった。<u>強く言われたので、泣きそうになり目をこすっていたが、自分の思いを出していた。</u> 友だちに捕まえられたとき「痛い、〇〇ちゃん」と、<u>タッチが痛かったことをきちんと伝えていた。</u> 嫌なことがあって、遊びに入れなくなっていた友だちに「<u>〇〇くん、どうした？</u>」と聞いていた。 <p>「保育者との関係」</p> <ul style="list-style-type: none"> 保育者を捕まえようと、「へい、タッチ！」と追いかけていた。<u>「緊急事態発生、緊急事態発生」と周りに呼びかけていた。</u> 保育者が安全地帯の中にいると、「<u>よっ!</u>」と手をあげて話しかけた。友だちがその横で<u>おどけた姿を見せると、一緒に真似をした。</u> <p>「遊びの前後」</p> <ul style="list-style-type: none"> 2回目からは、ゲーム前に安全地帯を置くと<u>すぐに安全地帯に入った。</u>帽子を忘れた日には、「<u>先生、帽子忘れた</u>」と<u>すぐに言い、</u>帽子に警察のマークを貼り、<u>友だちと見せ合っていた。</u> 一度、帽子を白（泥棒）にしようとするが、赤（警察）に戻っていた。 遊びが終わった後、友だちが床に<u>寝転がっているのを見て、Cも笑いながら一緒に寝転ぶ。</u> 	<ul style="list-style-type: none"> ○遊びのルールが分かり易いことや、自分で警察役や泥棒役が選べる等、自己決定の場があったことから、Cは遊びに熱中することができたのではないかな。 ○同じ泥棒役の子とも助けたり助けられたりすることや、同じ安全地帯の中に入り、うまく逃げることでできた喜びを共感しているようだ。 ○仲間との協力が必要な遊びのため、自然に手をつないだりしながら関わりがもてたのではないかな。 ○友だちに自分の気持ちを言葉で伝えることが苦手だったが、楽しいことを続けたい思いから、きちんと伝えることができたのではないかな。 ○気持ちが解放されて、遊びの中でも自分の思いが出せるようになってきたのではないかな。 ○自分が遊びの中で満たされていたため、友だちのことも気持ちを寄せることができたのではないだろうか。 ○警察の時には、保育者を捕まえてみたいという思いがあり、声を出して追いかけたり、友だちにも呼びかけたりしていたのではないかな。 ○けいどろ遊びを楽しみにしていたため、安全地帯にすぐに入ったり、帽子をすぐに借りたりと行動したのではないだろうか。 ○どちらを選ぼうか、前回の経験をもとに考えているのではないかな。 ○遊びへの充実感から、終わった後、友だちと一緒に寝転んだのではないだろうか。