

■研究ノート

インクルーシブ保育におけるプロジェクト活動の展開方法 (2)

——異年齢クラスでの実践の分析を通して——

山本 理絵*

Developing Project Activities in Inclusive Early Childhood Care and Education (2):
Through an Analysis of Practice in the Mixed Age Groups

YAMAMOTO Rie

キーワード：インクルーシブ保育，プロジェクト活動，ドキュメンテーション，異年齢保育
inclusive early childhood care and education, project activity, mixed age group

1. 研究の目的と方法

(1) 研究目的

近年、「インクルーシブ保育」を意識した実践が行われるようになってきているが、保育者の援助方法については、まだ十分理論化されているとはいえない。インクルーシブ保育とは、「多様性を前提として、違いを尊重し生かすことで、排除なく共に育ち合う環境を創造していく保育のあり方」¹⁾であるが、具体的にどのようなすればよいのか不安や戸惑いを感じている保育者も少なくない。

筆者は、異年齢保育を通してインクルーシブ保育をつくっていくために、どのような援助方法が有効か、保育実践の継続的観察及び保育者等からの聞き取り調査の分析により明らかにしてきた²⁾。それとともに、プロジェクト活動において、インクルーシブ保育の過程がみられることから、その展開方法を明らかにしようと試みている³⁾。

ここでは「プロジェクト活動」の条件は、以下によう

に捉えている⁴⁾。①子どもの興味・関心に応じたテーマである。②保育者はおおまかな計画は持っているが、子どもたちの発想や話し合いによって展開される。③活動の途中でも疑問や問題が生じてきて、それを探究したり解決したりしようとする。④個々の子どもの関心事やアイデア、活動の経過と結果などは、話し合いやドキュメンテーションによって共有されていく。⑤保育者も一緒に楽しんで探究していくなかで、園外の地域の人々などとのつながりや社会参加につながるように活動が発展していく。

プロジェクト活動の発生は、①状況の中から偶然生まれる、②保育者の提案から生じる、③子どもたちの自発的アイデアから発生することがあるが⁵⁾、3つに明確に分けられるとは限らず、これら複数の要素が重なっていることもある。どのようにプロジェクト活動のきっかけをつくっていったらよいのか、また、どのように継続させ発展させていったらよいのか、理論化されておらず、現場の保育者が悩むことも多い。

本論文では、このプロジェクトアプローチがインクルーシブ保育においても有効であると考え、特別なニーズのある子どもを含むクラス集団におけるプロジェクト

* 愛知県立大学教育福祉学部

活動の展開方法を明らかにすることを研究目的とする。とりわけ、異年齢編成のクラスでプロジェクト活動が生じる契機と発展する過程における保育者の働きかけに焦点を当てて、その方法を明らかにしたい。

(2) 研究方法

異年齢編成クラスの保育実践者から、プロジェクト的活動の経緯と保育者の働きかけ、子どもたちの変化について聞き取りを行い、その実践について、プロジェクトの発生の契機と展開の援助方法について分析する。対象とした事例は2015年度～2019年度に実施された実践であり、その一部は、保育場面の観察も行った。

なお、本調査については、各園の承諾を得ており、愛知県立大学研究倫理審査委員会の許可を得ている。

2. 実践分析

(1) 状況の中から偶然生まれた実践例

【事例1 B保育園】

1～5歳児の異年齢クラス（1歳児3名、2歳児5名、3歳児3名、4歳児6名、5歳児4名、計21名）の実践である。
〈活動の流れ〉

①4月、散歩先の公園で、いつものようにダンゴムシ探しや、探検、砂遊びなど楽しんでいる中、グラウンドのベンチに1人座っている4歳児がいた。担任保育者が話かけていると、落ちていた枝を何気なく拾い地面をほじくっていた。担任が「なにその穴?! なんか動いてない?」と言うと、その子は少し楽しくなりもっとほじくり、どんどん土が盛り上がり大騒ぎしていると、いつの間にか周りに子どもたちが集まり、「ねーどうしたの?」「何がいるの?」と興味津々に尋ねてきた。担任が「何かいるみたい。もこもこってなってるの!」と言うと、その4歳児は「ねー! こっちにもあったよ!」と穴はどんどん増えていった。何の穴かとみんなで話していると、「これモグラじゃない?」と言う5歳児がおり、モグラの姿を見るために公園中を走り回った。せっせと穴を掘る子がいれば、その穴を見つけて大騒ぎする子ども

いた。しかし、モグラの姿はなく「どうしたら、モグラ見えるのかな?」と話し合った。

②5歳児が「監視カメラしかけたら?」と言うと、今度は監視カメラの話になり、自分たちの知識を絞り出しながら、「カメラどうやって動くの?」「電池がいるよ!」「えさはなんだろう?」「だんご虫だよ! だって紙芝居にモグラ出てきて食べようとするじゃん」と話していた。園に戻ってからすぐに監視カメラ作りをした。レンズや、モニター、電池など仕組みを考え、材料は何があるか話し合った。

③作った監視カメラを公園の木につるしに行き、後日、散歩に行ったときに様子を見てきた。

④次に公園に見に行くと、監視カメラがなくなっていた。木の幹には傷がたくさんあったので、モグラが登ってきて取ったのではないかと子どもたちは騒ぎ始めた。子どもたちは公園のあちこちの木の幹を調べては、傷を見つけ楽しんでいった。

⑤モグラについてわからないことがたくさんあったので、子どもたちと絵本を見て、モグラの姿や、何を食べるのか、敵がいること、巣の中にいっぱい部屋があり、ウンチをしたらキノコが生えることなどを調べていった。

⑥それらの知識は日々の暮らしにも繋り、クラスの畑に穴があれば、「モグラだ!」、虫の死骸があると「モグラが食べた!」、公園にキノコが生えていれば「この下にモグラのウンチの部屋があるんじゃない?」と、クラスで常にモグラの存在を意識するようになった。

⑦春から4、5歳児が中心に始めた「デンキナマズ」の鬼ごっこ（高這いをしながら追いかける）の参加者が、次第に増え、あそびが広がっていく中で、デンキナマズをヒントにモグラがエサの虫を追いかけるという新しい遊びが誕生した。

⑧モグラがエサのミミズを追いかける遊びは、始めは楽しかったが、ルールが付け足される度にわからなくなったりうまく遊べない子がいたり、モグラになる人が多すぎてエサがいなくなってしまうとあそびが成り立たなくなったり、それぞれの思いがうまく噛み合わずあそびが中断することもあった。その都度、保育者も間に入りルールを確認したり、みんなでどうするかと考えたりしながら遊んでいった。

⑨絵本に登場するモグラの天敵フクロウがとても魅力

的に見えた1人の3歳児は、みんながモグラになりきって遊ぶ中、「フクロウになりたい!」とこだわる姿があった。その子の姿を見て、フクロウになりたがる子も出て、周りもそのあそびに引き込まれていった。始めは、モグラとミミズの追いかけっこというシンプルなあそびだったが、フクロウが登場したことにより、より複雑なルール(食物連鎖のオニごっこ)を子どもたちは作ってあそびにしていた。

⑩4、5歳児で遊んでいた「デンキナマズ」に、7月上旬には3歳児だけではなく2歳児も参加したくなり、5歳児がルールを説明し、一緒に遊ぶ。2歳児はルール通りには動けないが、4、5歳児はそれを次第に許容できるようになった。

⑪秋の「親子で遊ぼう会」(日頃遊んでいることを保護者と一緒に楽しむ行事)について、子どもたちと何をするか相談する。春からずっと遊んできて何が楽しかったかと聞くと、「モグラ!」「フクロウやりたい!」「走ること!」「デンキナマズがいい」と、楽しかったことがたくさん出てきた。どうしたらいいか聞くと、「じゃあ、順番にすればいいじゃん!」「でもほかのクラスもあるから時間ないじゃん」と話し合う姿がみられた。

⑫10月中旬、公園で「モグラデンキナマズ」をすることができたのが嬉しく、楽しそうに遊んでいた。園に戻ると、スイッチが入ったかのように「モグラデンキナマズしようぜ!」と子どもたちが声を掛け合い、テラスに集まって鬼決めが始まった。遊びの途中で昼食の時間になり中断したものの、食べ終わると5歳児が「ねー、ちょっとだけテラスでモグラデンキナマズしていい?」と担任に聞きにきた。

⑬朝からテラスで「モグラデンキナマズ」を楽しんでいる子どもたちを、1歳児がフクロウのお面を手に握りながらじーっと見ていた。1歳児は保育者を呼び、仲介してもらって、フクロウになりきって参加した。それを見た他の1歳児2人も参加してきた。

〈考察〉

集団の遊びから離れて少し元気がなく地面をいじっていた子どもに、担任が「なにその穴?! なにか動いてない?」と言った言葉が発端となり、モグラではないかと想像する5歳児から、活動が広がっていつている。集団の遊びに誘うのではなく、その子どもがやっているこ

とに興味を示し発展の可能性を秘めたこのような言葉を掛けることの重要性が認められる。1人の子どもの言葉からクラスみんなが共感し同じようなイメージをもって遊べるのは、絵本や紙芝居でモグラのイメージがある程度共有されていたこと、それまでもやりたいことを自由に言ってみんなで楽しんできた経験が下地になっていると考えられる。また、見えないけど、見えないからこそそのワクワク感が楽しさに広がっていったともいえる。

絵本や図鑑で知識を得ることは、より興味が広がり、想像したり、あそびのアイデアを思いついたりすることにつながっている。また、異年齢の子どもたちは興味をもつことや好きなことが違っていることにより、かえって多様な遊び方ができる鬼ごっこをつくり上げることができている。純粹にルールの中であそびを楽しむ子ども、役になりきりあそぶ子ども、なんとなくこの楽しそうな空間に一緒にいたい子ども、真似して遊びたい子ども、それぞれが違う視点であそびを楽しみつつも、それが上手く組み合わせり皆での楽しいあそびとなっていた。

参加者やルールについてぶつかり合ったときは、何度も考え話し合っている。その結果、あそびはどんどん変化していったが、お互いのやりたいことは保障していた。また、「親子で遊ぼう会」の行事があることで、そこで何をするか相談する場を設けることができ、子どもたちが保護者とそのあそびをすることを楽しみに、見通しをもって日々のあそびを行うことができている。

(2) 保育者がしかけたり提案したりする実践例

【事例2 C保育園】

3～5歳児の異年齢クラス(3歳児6名、4歳児6名、5歳児7名、計19名)の実践である。

〈活動の流れ〉

①5月に、地域の公園で担任が仕掛けておいた2つのタマゴを、子どもたちと見つけた。4、5歳児には、怯えて泣いている子と積極的に向かっていく子がおり、「怖いから置いていく」「持って帰る」に分かれ大騒ぎになった。時間を置くと泣いていた子どもたちも「タマゴの所、絶対通ろうね」「イチヨウの葉っぱで撫でると赤ちゃんが生まれるよ」と興味を示し、園に持ち帰ることになった。この時3歳児はまだ積極的に関わる様子はない。

かった。

②タマゴを持ち帰ると「大きくなった気がする」と撫でたり、公園に行く時に「タマゴあったね」と話したりする様子もあった。男児は「龍のタマゴ」「恐竜なんてもういないよ、絶滅したって言ってた」と龍派、「恐竜のタマゴ」「図鑑で見たことある」と恐竜派に分かれ、女児は「何食べるかな」「かわいいかな」と赤ちゃんの世話の仕方を考えるのに夢中になった。(やってみると当初担任が思っていた流れとは子どもたちの姿が違い、今後の展開を決められずにいた。)

③子どもたちはいろいろな想像を膨らませている様子があり、そのまま子どもの思いを大切にしたいと、差出人を特定せず手紙が押してある絵だけの手紙のやりとりを始めた。文字に興味がない子どもも自分の好きな解釈で自由に楽しんだ。

④運動会で、タマゴをお母さんの元に返すストーリーで活動を行った。

⑤10月に、公園に行く度に子どもたちが「ここにタマゴあったよね」「赤ちゃん生まれたかな」とワクワクしている様子があり、引き続き手紙のやりとりを楽しんでいくことにした。3歳児もこの頃から「手紙書いて」と保育者に持ってきたり、「タマゴの公園に行きたい」と言ったりするようになり、興味をもつ子どもが増えてきた。

⑥ある日、タマゴのかけらを木の根元に置いておくと、いつも気にかけている子が気づき「赤ちゃんが生まれたんだ」と目を輝かせた。その日から赤ちゃんへの思いはより強くなり、手紙のやりとりも増えていった。それぞれの細かいつもりは違っても「タマゴ」という大きいつもりは繋がっていて、楽しめている様子だったので、最後まで特定はせず進めていく事にした。

⑦2月の公開保育では一年間楽しかった事で何かやりたいと子どもたちと話し、劇(紙芝居)を作ることにした。内容を5歳児と話しているとき、保育者が「タマゴのことは？」と声をかけると、「いいね」「最後はお母さんが迎えに来たらいい」と決まった。それを3、4歳児に伝え、「タマゴ見つけたもんね」「楽しそう」と反対は出ずに進んだ。「タマゴから生まれるのは何？」という問いかけには黙ってしまい、「そういえば何かな？」と考える様子だった。5歳児が「ひよこでいいじゃん」

と言ったことで、「劇の時はひよこ」と決まった。他の役も、「何の役がいたらいい？」と聞き全員で決め、うさぎ・恐竜・狩人・宇宙人…とその時子どもたちが好きだったキャラクターで劇をすることになった。

⑧担任が簡単な紙芝居を作り、子どもたちは毎日やりたい役を変えて、おやつの前に見てくれるクラスを募って、ほぼ毎日「映画館ごっこ」として公演した。いつもはどの活動にも消極的だったり、やりたがらなかったりする子ども、「今日はやる?」「明日もやりたい」と毎日の公演を楽しんだ。公開保育を終えた後も子どもたちで劇を楽しみ、「またやりたいなー」と声上がるほど楽しい経験になった。

〈考察〉

保育者は、子どもたちの興味をふまえて、「タマゴ」を仕掛けることによって、プロジェクト活動が発生しているが、この「タマゴ」は、何の卵か決めずに、想像を膨らませられるようにしている。手紙も、文字を書かず、絵だけで、自由に解釈できるようにしていることが、子どもたちの多様な想像やアイデアを引き出している。

また、ただ想像するだけではなく、恐竜や龍について図鑑で調べたり、考えたりすることも併せて行い、知的探求心を満たしている。そして、手紙のやり取りによって、子どもたちはワクワクして継続的に楽しむことができた。こうやって楽しんだ経験から、それを劇にするときも、意欲的に取り組むことができた。身近な題材だったのでイメージを持ちやすかったことと、全員の意見を取り入れたストーリーや役割であったことによると考えられる。

【事例3 D保育園】

3～5歳児の異年齢クラス(3歳児9名、4歳児7名、5歳児7名、計23名)の実践である。

〈活動の流れ〉

①4月初、『よふかしにんじゃ』の絵本を楽しんだ後、保育者が「かっこいい〇〇(組)忍者さんはお昼寝中の2歳児の子どもたちや、園長に見つからずに遊び場まで行けるかな?」と尋ねた。すると、子どもたちは「できるよー!!」「忍法、静かにする術! ドロン!」と乗り気になり、「シー! 静かにだよー」と声を掛け合い、事務所の前をハイハイで通り過ぎ、忍者になりきって移

動した。遊び場に着くと、5歳児たちから「忍者鬼ごっこやろう」と声がかかり、保育者（鬼）を誘い忍者のつもりでの鬼ごっこが始まった。「フェンスのところにいる時だけ術を使っていいことにしよう」と話してから始めたものの、いざ捕まりそうになると「壁の術」「透明の術」とフェンスに着く前に術を使っていたが、気にせず追いかけて続けた。すると始めは5人ほどだった追いかけて次々「いーれーてー」と4歳児や3歳児たちも仲間入りして5歳児も嬉しそうに遊んだ。その中で、自分の遊びに没頭して入ってこなかったりすぐに去っていったりする5歳児Hの姿があった。

②その後5歳児は年長になった嬉しさから、5歳児だけで「忍者鬼ごっこ」をやりたいだったので、5歳児中心で遊んでおり、3、4歳児は周りで見ていた。他の場面では、担任は何をするときにも忍者のつもりを入れることを意識して、言葉の語尾に「～でござる」をつける忍者言葉で話すようにすると、子どもたちはそれが楽しくなって朝から「おはようでござる」とにこにこ登園してきていた。お相撲をすれば「合体の術」でつながるなど、自然と様々な技が5歳児の中から出てきた。

③4月中旬、公園で5歳児が担任を鬼にして「忍者鬼ごっこ」を始めると、3歳児も参加してきた。担任を見て、いつもは恥ずかしがり屋の3歳児も大きな声で「石の術！ ドロン！」と石になったり、「忍法、消える術！ ドロン！」と消えたつもりになったりしながら追いかけて楽しんでいた。

④5月中旬、子どもたちの知りたい気持ちが育つとよいと思い、忍者の図鑑と絵本を用意した。毎日友だち同士で図鑑を眺めては「かっこいい！」と夢中になった。『わんぱくだんのにんじゃごっこ』を読むと絵本の中にあるように、「新聞で剣作りたい！」「手裏剣作りたい！」と思いを訴える子どもたちだった。そして、「忍者村作ろう！」と盛り上がる5歳児たちに、「じゃあ、どんな村作るか絵を描いてみたらいいんじゃない？」と保育者から提案をした。

⑤忍者村の絵を描く（5月中旬）：5歳児の4人が乗り気になったので、早速夕方に忍者村の絵を描いた。大きな模造紙と一緒に「宝箱があると思う」「手裏剣とか剣もしまっている」などと、図鑑や絵本で見たことを思い出し話をしながら描いていた。その横で周りをほとんど

気にせず、自分の世界に没頭して絵を描き始めるHの姿があった。

⑥翌朝、保育者が子どもたちに「村の続きどうする？」と尋ねると、「せっかくだから、5歳だけで作って3、4歳児をびっくりさせたい！」というので、5歳児だけで村作りをし、まず手裏剣を作ることに決まった。

⑦翌日、5歳児だけで手裏剣づくりをしている時に、Hが、得意な絵を描いて「これは泥手裏剣、あたるとドロドロになっちゃうんだよ。こっちはカミナリ手裏剣、当たるとビリビリってなる!!」など面白い手裏剣をたくさん作って話す。その様子に他の5歳児は「へー、めっちゃかっこいい!!」とくぎ付けになっていた。Hは、友だちに認められとても嬉しそうだった。その後、ハートがたくさん描いてある手裏剣が登場したので、担任が「あっ！ それってもしかして……」と言うと、Hは「当たると好きになっちゃう！ いくよー！」と担任めがけてハート手裏剣をエイッと投げた。担任は「Hちゃん好き好きー」と抱きつくと、他の5歳児たちも揃ってハート手裏剣を投げるしぐさをし、担任に「ぎゅーっ」と抱きしめられて嬉しそうだった。そして、自分たちでもハート手裏剣を大量生産した。帰ってきた3、4歳児に「ハート手裏剣投げてみて！」とリクエストして、投げられた5歳児が3、4歳の子どもたちに「好き好きー」と抱きついて楽しそうに遊んでいた。

⑧その後も戸外では「忍者鬼ごっこ」を楽しんだり、部屋の移動の時に忍者のつもりになったりするなど、日々忍者の世界を楽しんでいた。しかし、プールが始まると忍者のあそびも影をひそめていった。

⑨8月末、プール公開が終わった日の昼食の時間、子どもたちが「プール公開楽しかったね！ 次はさーリズム公開だよ。またかっこいいところ見てもらいたいね。」と話していた。担任がこれは忍者の話のきっかけを作るチャンスだと思い、「その前に“親子ふれあい広場”⁶⁾もあるけど」と話すと、5歳児たちが揃って「忍者やろう！」「お父さんたちと追いかけてほしい」と声をあげた。

⑩「親子ふれあい広場」では忍者の追いかけて遊びをすることに決まり、9月は戸外で「忍者鬼ごっこ」を楽しんでいた。

⑪9月末、雨が降って戸外で鬼ごっこができないので、

保育者が「忍者の修業ができるものや服を作るのはどうかな？」と提案した。すると、にこやかな表情で「壁を作ってよじ登りたい」「お城を作りたい」「(忍者の)家を作りたい」「手裏剣を作りたい」「剣もほしい」「葉っぱ！だって(忍者の手遊びで)葉っぱにかくれるでしょ！」と次々と意見が出てきた。5歳児中心に意見が出るものの、3歳児も積極的に絵本のイメージから「紐もあると良いんじゃない？」と発言をしていた。

出た意見は保育者が1つずつホワイトボードに書いて子どもたちにどうやって作ろうか？何を使って作ろうか？と聞いていった。壁やお城・家は段ボールで作りたい、手裏剣は折り紙で折りたい、大きな紙に葉っぱを描いたら顔が隠れるよ、など、作り方もみんなで話しながら決めていった。意見が出たものを作るためには段ボールや新聞がたくさん必要なことがわかったが、保育園にあまりないことを知っている子どもたちは「おうちから持ってくるよ」と言い、その日は葉っぱと手裏剣を作ることにした。

折り紙での手裏剣作りは5歳の子どもたちでも難しく、「ここができない！」と怒る子もいた。しかしやめることなく、難しいところは保育者の手を借りつつ「手裏剣はたくさんいるからね」と言いながら何個も折っていた。何度も折るうちに折り方を覚えた5歳児Iは自信をもって誇らしく、自分から3、4歳児たちに「やってあげようか？」と声をかけていた。そして、Iに折ってもらったり、教えてもらったりしながら根気よく折り続けた。3、4歳児たちは「できない」「やって」という姿から、次第に「ここまでは自分でできるよ」と、自分でできることを喜ぶ姿に変わっていった。

⑫蛇などを描いたひも付き紙皿をテープで窓に張り付けて手裏剣練習場を作り、葉っぱも手の届くところに置いてすぐに遊べるようにした。ある4歳児は手裏剣を投げる前にままごとコーナーに行き、たくさんを布を頭・口元・首に巻いて忍者になりきっていた。それを見た5歳児も「やりたい！」と布を巻いて部屋を動き回って楽しんだ。窓の外では子どもたちが窓にくっつき、敵のつもりで動いたり、手裏剣が当たったつもりで倒れたりしていた。いろいろなアイデアや関わり方で、クラス全体が忍者でさらに楽しい雰囲気になっていった。日中の活動で作りきれなかった時には「もっとやりたかったね！

おやつ食べたらまた続きやっていい？」と聞く子どももいた。

⑬多様な術を考案する：公園では忍者のつもりでの追いかけて楽しんでいった。担任が敵役になり、子どもの忍者に「今日こそ捕まえてやるぞ！」と勝負を挑む流れで遊んでいった。子どもの忍者は敵に捕まらないように広いグラウンドの中で思いっきり走ったり、しゃがんで「石の術」をしたり、フェンスにくっついて「壁の術」を楽しんだ。3歳児は全体が追いかけても端っここのフェンスのそばでにここしながら見つめているだけで、積極的に入ってくることはなかったが、担任がそばに行くと「壁の術！」とフェンスにくっつくなど、どの子も一人ひとりが思い思いのつもりになり敵対忍者のやりとりを楽しんでいた。

⑭何度かこの遊びを楽しむ中で、4歳児Lが突然両手を広げてパタパタさせた。何をしているのかと保育者が見ていると目が合ったので追いかけてやると、Lは「忍法・鳥の術」と飛び立っていった。なんとなくつもりになっていることには気づいていたが周りの子どもたちにもこの自由な発想に気づいてほしいと思い、保育者は「あれー？ さっきまで忍者がいたはずなのに、鳥が飛んで行ったぞ……」とわざと大きな声で独り言を言ってみた。周りでこの言葉を聞いていた子どもたちは一斉にLを見て両手を広げてパタパタ羽ばたいて行った。その後、「毒へびの術」「毒くもの術」など攻撃系の忍法を使い敵を驚かせる子どもや、猫じゃらしの草むらに隠れているところに「見つけたぞ……」と近づくと「猫じゃらしの術なー！」と猫じゃらしを抜いて頭にくっつけて走っていく子どもなどがおり、一人ひとりが新しい忍法を生み出し、それを周りの子どもたちが真似をして一緒のつもりになって楽しんだ。また、5歳児は3歳児たちと端っこに隠れていて敵が来ると、「来たよ！ みんな、忍法、壁の術！」と年下の子どもたちをリードしていた。体の使い方が不器用な子も捕まりそうになると「石の術」を使い敵から逃げることができるので「俺、速いから捕まらない」「かっこいい忍者だから捕まらなかった」とあそびの中で自信をつけていった。公園に行くときには「今日忍者鬼ごっこしたい！」と4歳児からリクエストも出て、楽しいあそびになっていることを実感した。

⑮親子ふれあい広場当日(10月中旬):担任ではなく保護者との対決にした。子どもたちは「絶対捕まらないもんね」と楽しみにしていた。当日も壁コーナーで4歳児Jが「〇ちゃん! こっちこっち!」と3歳児を呼ぶ姿や、壁に入りきらないくらいの子どもが集まりにこにこ顔を見合わせ楽しむ姿もあった。つもりの世界に入りすぎて敵に捕まったらどうしよう……と怖くなって泣けてしまった3歳児も、終わった後には「捕まらなかった!」「楽しかったね! もう一回やりたいね!」と満足気な表情だった。

〈考察〉

絵本を読み終わると保育者は、遊び場まで静かに移動してほしくて忍者になることを提案したが、子どもたちは予想以上に忍者になりきっていった。5歳児は、タッチで鬼の交代も行っていたが、子どもたちの創造性に任せてみると、捕まりそうになるとその場で忍法を使う姿が出たことから、追いかける楽しさよりも忍者になりきってつもりの世界で遊ぶことを楽しんでいると考えられる。さらに保育者は絵本や図鑑でイメージを広げると、そこから作りたいものが出てきた。忍者村は大きいので、イメージが共有されるように絵を描くことを提案するなど、保育者は子どもたちがやりたいと言ったときにすぐ対応することで、こんなものを作りたい、こんな風に遊びたいと意欲が高まった。

新年度が始まった頃は5歳児がいちばんあそびのイメージが豊かであり、年長になって嬉しい気持ちから“年長児”の一体感が生まれているので、5歳児だけで一緒に遊ぶことを保育者は見守っていた。しかし、そのあそびを楽しんでいる姿を3、4歳児もしっかりと近くで見ているのであそびを真似していく。5歳児だけでなく、3、4歳児も少しずつ巻き込んでいくことで全体のあそびになっていった。

また、普段の遊びを親子で行う行事ではあるが、「親子ふれあい広場」があることで、そこに向けて見通しや楽しみをもって、忍者らしく振舞うために必要なものを考えて作るという新たな段階に活動が展開していった。行事も子どもたちの夢を膨らませる契機になっていることがわかる。何回も遊ぶ中で子どもたちの自由な発想で忍法が増えていくので、あそびがマンネリ化せず続いていった。追いかける中で「つもり」を楽しむことをメイ

ンにしているのも、3、4歳児や走ることに自信のない子どもにとっても、捕まらない安心できるあそびになっている。そして、「足が速くて捕まらない」「子ども忍者は強い!」と子どもたちは自信満々になりあそびがより楽しくなっていった。同年齢の友だちに認められる経験から、自信がつき年下の子へと関わろうとする5歳児の姿もみられた。また、自分たちで「こんなことやりたい」と考え、それがかなう経験を積む中で、“次はこうしてみよう”と工夫し、年齢を超えて刺激しあい“もっとこんなことしてみたい”とより意欲的な姿が増えていっているといえる。

【事例4 A保育園】

3～5歳児の異年齢クラス(3歳児8名、4歳児8名、5歳児8名、計24名)の実践⁷⁾である。

〈活動の流れ〉

①遊戯室のボルダリングやボールプールなど、身体を使って遊ぶことが好きな子どもが多いクラスであった。4月中旬、自由遊びの時間に異年齢でボーリングをして遊ぶ子どもが多かった。そのなかで、数人が机の上や棚の上にピンを置き、ボールを転がすのではなく、投げてピンに当てて遊んでいた。

②その様子を見て5月上旬に、保育者が射的コーナーを用意した。すると子どもたちは鉄砲に大喜びし、ルールを決めて交替で射的を楽しんでいた。的の点数に関心をもって、遊ぶようになっていった。

③5月上旬、保育者は今遊んでいる遊びの話から、的当てがどこでできるか問い、お祭りを連想させ話し合った。お祭りに行った経験がある子どもが多く、5歳児が輪投げを作りたいと発言する。みんなでお祭りを作ることを、どんなお祭りがあるか調べてみることを保育者が提案すると、子どもたちがパソコンで調べると言い、地域の夏祭りのスケジュールを調べて書き出していった。

④クラスのみんで図書館に行って、祭りの本を借りてくる(5月上旬)。

⑤子どもたちがやりたいと言った屋台の種類など(かき氷、焼き鳥、トルネードポテト、チョコバナナ、金魚すくい、サメつり、輪投げ)のメモを、大きな字で書いて掲示した。神輿作りのイメージをもち共有するために、子どもたちが探した神輿の写真を掲示しておいたり、祭

りに行ったときの屋台の写真を見せて掲示したりしていた（5月～6月中旬）。

⑥神輿を作りたいという5歳児に「お神輿を作るにはしっかり見ていないとね。どうしたらいいかな？」と保育者が問いかけた。すると、子どもから「描いてみる」という提案がなされ、写真を見ながら描いてみることによって、イメージがより明確になった。そのことによって、どのくらいの大きさの段ボール箱が必要で、どのように組み合わせればよいか、5歳児同士で相談しながら作っていくことができた。4歳児も主体的に色塗りをするようになり、6月中旬から9月は、神輿の鳳凰作りを皆で行った。

⑦神輿が完成したお祝いの焼き鳥パーティーをした。屋台づくり（チョコバナナ・サメ釣り・金魚すくい）（9～10月）では、3歳児も自分たちで材料を探しに行くなど、主体的になっていった。屋台のチョコバナナや金魚が少しずつできていくと、子どもたちは、それを使ってちょっとした買い物ごっこを始めていた。サメ釣りも、竿が1本できるとそれでサメを釣って遊び、難しいかどうかやってみて改良していた（10月下旬）。

⑧10月～1月の間に、子どもたちの要求により、浴衣・提灯・うちわ作りも行われた。

⑨1月に保育者が祭りの櫓の写真を見せると、子どもたちはそれを作りたがり、2月には櫓を設置し、祭りごっこを行った。

⑩サメ釣りの景品がないことに気づいた子どもたちは、話し合っ、5歳児が景品を買いに行くことになった（2月上旬）。

⑪作品展当日、金魚すくいやサメ釣りを楽しんだ後、それまでに子どもたちから聴かれた声をもとに、保育者が神輿を担ぐことを提案して、園の周りを練り歩いた。櫓の上でも、運動会で披露した踊りを踊り、和太鼓を叩いて楽しんだ。そして、自分たちの要望により本物の金魚すくいをして家に持ち帰った子たちは、金魚の飼い方を知りたがり、本を探して5歳児で回し読みしていた（2月中旬）。

〈考察〉

保育者は、子どもたちのブームになっている遊びを発展させる玩具を揃え、そこからプロジェクト活動へつなげていっている。イメージを共有するために、ネット上

での画像検索、写真の掲示、描画、地域の祭りへの参加体験などを行っている。それらのドキュメンテーションと毎日の活動の事前・事後の話し合いによって、子どもたちの興味を引き出し、目標を共有し、活動を発展させていっている。屋台作りでは、作りつつ遊ぶ、遊びつつ気づいて改善したり足りないものを作ったりするという、往復が効果的に機能している。神輿作りでは、神輿を平面で表現してから立体への表現に移ることも、以前の経験から子どもたちから提案されたが、その段階を踏むことでイメージを共有できるとともに、思考を整理し作り方がよりわかりやすくなっている。このようなプロジェクト活動の最終盤として金魚を飼う際には、子どもたちの要求に基づいた活動であることから、より自発的な姿が見られた。

年齢差や個性を意識した援助としては、5歳児が調べたことを発表し、クラスで共有し、作るものを2チームに分かれて同時並行的に活動を進めることによって、子どもにとっては選択肢ができ、より興味のあるものに参加することができていた。また、5歳児のみが活動を進めるようにならないように、3、4歳児の役割も、保育者が意識的に作り出していた。

(3) 子どもたちの自発的なアイデアから発生した実践例

【事例5 A保育園】

3～5歳児の異年齢クラス（3歳児6名、4歳児7名、5歳児6名、計19名）の実践⁸⁾である。

〈活動の流れ〉

①5月にK児を含む5歳の男児3人で各自迷路の絵を描いて楽しんでいた。

②6月にかけて、積み木（カプラ）でも、迷路を作っ、て遊ぶようになり、保育室の半分ほどの大きさになる。3歳児も参加し、次第に迷路が道路に変化し、参加者も増え、坂道や駐車場を作るようになっていった。K児は作りたいものがあって、レゴの基礎板を同年齢の友達と取り合いになることが増えたが、カプラで大きな迷路や街を作ることは、K児がリードして喧嘩せずに作り、それぞれが作ったものをつなげることができた。

③K児らがカプラの道路を壊さずに「このまま置いときたい！」と言ったので、壊れない道路（模造紙）の上

にいろいろなお店や遊園地、動物園などの街を作りたいと話合った。7月頃からは、崩れない道路・街づくりとして大きな紙の上に道路、芝生、池などを絵の具で塗って、箱で家などを作ることになった。みんなで集めた箱で「お城も作りたい」などの意見が出ていた。(夏はプール活動により一時中断)

④9月から病院ごっこが始まり、新しく病院ごっこがブームになる。最初は3歳児の6人で、部屋のままごとのコーナーで、布を布団にしたり、野菜やアイスを薬にしたりして毎日楽しんでいた。そこに、5歳児の女児3人が参加するようになり、その後4歳児2人が薬づくりを楽しんでいき、病院もだんだんと大きくなっていった。

⑤遊んでいくうちに欲しいものがでてきて、9月末からクラスみんなで病院を作ることになった。建物の壁作り(10月)、薬作り(11月)、注射器・パソコン・体温計・聴診器作り(2月)、机・椅子作り(1月)と進んでいった。子どもたちは、その中で、自分の作りたい物や面白そうな部分に参加していた。K児は10月ごろから、今日は何を作るかという目的をもって朝の会にも集まるようになった。

⑥2月からはホールに病院を設置して、看板や枕、待合室の遊びコーナーを作ったのごっこあそびに発展していった。待合室の遊びのコーナーには、5歳児5人だけで以前から楽しみにしていた街づくりをした。「名古屋城作る!」と、みんなで張り切ってスタートしたが、結局大きな家が完成した。

〈考察〉

好きなあそびを少人数で楽しめる時間と空間があったことから、一人あそびやトラブルの多かったK児のあそびや病院ごっこが、異年齢クラス全体の活動に発展していった。保育者はドキュメンテーション(写真と会話の記録)を作成しながら子どもたちのやりたい思いをよく聴いて、その願いを実現できるように、みんなで相談したり材料を用意したりして援助した。個々の興味やアイデアを活かした参加に配慮し、遊びながら必要なものを作り、イメージを膨らませながらまた遊ぶという繰り返しや、写真や実物の聴診器などを目に見える形で提示したことも、興味や意欲を高めたと考えられる。制作する物はいろいろあり、一斉に同じものを作るのではなく、子どもの主体性を尊重し、自分の興味のあるところに参

加できるようにしていた。

プール活動で一時中断していた街作りは、病院ごっこの中で、待合室の遊びコーナーとして実現することとなったように、いったん中断したあそびもまた時期を経てつながっていくことも見通しておく必要がある。このような夢中になれるプロジェクト的活動の中で、お互いのアイデアを認め合い、K児の自己コントロールや自尊心も高まっていったと考えられる。

【事例6 E保育園】

3～5歳児の異年齢クラスU組(3歳児6名、4歳児6名、5歳児5名、計17名)の実践である。

〈活動の流れ〉

①9月に給食室の職員たちが、おやつ時間にわらびもち屋さんになって部屋に来て、子どもたちがチケットと交換してわらびもちをもらうことを2回行った。子どもたちの「お買い物をしたい」という思いが膨らみ、子どもたちの希望で、お金とお財布を作るようになった。

②11月初旬、お金を作り、財布もできたところでお店はどこにあるか園内探索をすることにした。しばらく園内を歩いた後、自分たちの部屋のある2階へ戻ってくると、保育者がままごとの食べ物を机に並べお店を開店した。すると、子どもたちの表情はパッと変わり、我先にとままごとのご飯を選び、自分のお金を使って念願の買い物に満足していた。

③次には焼き芋屋さんが来ることになっているのに、お金を使ってしまったことから、買い物後に4、5歳児から「さっき払ったお金はどうするの?」と質問があった。お店屋さんに払ったお金だから戻ってこないのではないかと保育者が伝えると、どうしたらお金が自分の手元に戻ってくるのかを4、5歳児を中心にお家の人に聞いてみたりしながら考えることになった。先生の手伝い(仕事)をしたらいいのではないかということになり、次の日にみんなで仕事をやってみようということになった。仕事をするなら何か雰囲気を作りたいという保育者の思いもあり、「会社」を設立することにした。クラスの名前をつけて「U組会社」と決めた。

④「U組会社」初日の仕事：ガムテープに会社名と名刺を書いて名札にし、お掃除屋さんの仕事をした。担任保育者が社長となって、子どもの名前は名刺で呼ぶよう

にしてみると、子どもたちも「先生」ではなく「社長」と呼び、いつもと違う雰囲気を楽しんでいた。3歳児も予想以上に掃除の仕事を気に入り、“もっと”と次の仕事を期待していた。掃除が終わったところで「お給料タイム」となり、「ご苦労様でした」と給料をもらおうと少し恥ずかしそうだったが、自然と「アリガトウゴザイマス」と言いながら受け取る姿が多くあった。そして、焼き芋を買えるお金があることに喜んでいた。

⑤「U組マーケット」開店準備（11月中旬）：子どもたちは買い物を次はいつだろうと期待をしていた。こんなに“お買い物をしたい”と思っているならなら自分たちで始められるとよいと思い、保育者が子どもたちと相談すると、自分たちでお店屋さんをすることになった。クラスで絵本『スーパーマーケットでおかいもの』を読んでいたこともあって、「U組マーケット」に決定し、どんな商品にするか相談した。

⑥“作っては遊んで”を繰り返してみる：子どもたちからは“お菓子、野菜、くだもの、魚、肉、歯ブラシ、牛乳の商品を作りたい。牛乳は牛乳パックを使えばいい”というアイデアも出てきた。お家の方にはお店屋さんで使えるような空き箱やトレーを持ってきてもらえるようにお便りを出して協力をお願いした。まずは誰もが簡単に作れる商品作りから始め、作ったら商品は全部揃ってなくても買い物ごっこをして遊んでみた。

⑦毎回楽しんでいたが、作っては遊ぶを繰り返す度に不満の声も上がっていた。いっぱい買いたいのには手では商品を持ちきれなかったのが、買い物カゴができて喜んでいた。しかし、みんながどんどんと商品を入れる一方で、全然入れられない子が出てきたりした。作ってから買い物をすると時間がなくて、その日には1回しかできないという声もあった。

⑧制作はせずに始めから買い物をする日を作る。するとカゴや商品が少ないという新たな問題が出てきた。そこで、一人の子に倉庫係をお願いすると、「倉庫」という名の段ボール箱に戻ってくる商品をお店に並べ直してくれた。それを見て何人かの子どもが倉庫係をやるようになり、レジ係の子もたまつたカゴを入り口に戻しはじめ、お店がうまく回っていた。遊んでいく中で、お店の外見だけでなく子どもたちも様子も変わっていった。「ひさしぶり～」とよく聞かれる会話のように話しかける子

もいた。

⑨隣のクラスの子どもたちにお客として来てもらうことへと広がっていった。人数が増えたことで忙しくなるが、「入り口はこちらです」と案内をしたり、カゴが足りなくなる事態が発生すると、「カゴがないとお店に入れません」と入り口で入場制限をしていたり、できるだけ早くカゴを届けられるように、お客さんが入れ終わるのを待って、空いた瞬間にカゴを運んだりした。子どもたちはお店屋さんとして働く自分の役割を見出していた。4、5歳児はレジや倉庫係だけでなく、保育者が予想もしなかったことをさらに見つけてそこで遊ぶ楽しさもでき、年末まで楽しんだ。

〈考察〉

給食室の職員がわらび餅屋さんになって買い物を体験する機会を設定することにより、子どもたちが自分たちで買い物をしたいという要求を膨らませることになったことがプロジェクト活動の発端である。子どもたちの興味に沿って、自然な流れで買い物の楽しい体験ができるように保育者が設定してみることも、次への発展の契機となっている。おとなが遊び心をもって、子どもたちがイメージしやすいモデルとなることの重要性が認められる。

次には焼き芋屋さんが来ることを予告したことも、お金が必要だという見通しを子どもたちにもたせることにつながっている。払ったお金をすぐに戻すのではなく、戻ってこないと伝えることで、どうしたらよいか考えさせることになり、その結果、「会社」に発展し、子どもたちがワクワクして仕事をする姿がみられた。保育者も社長になって子どもと一緒に楽しむ姿によって、面白さがより子どもたちに伝わることになっている。

スーパーマーケットは、絵本の読み聞かせにより、子どもたちがイメージを共有し、クラス全員で取り組むことができている。大きく活動が展開したのは、この絵本の読み聞かせを下地に、保育者が子どもたちの買い物したい要求を踏まえて、相談を持ち掛けたことによる。作っては遊んでみて楽しみながら、また必要なものを作る、問題が出てきたらその都度解決方法を考えてやってみる、という試行錯誤によって、面白さを実感し、次への期待をする言葉が多く聞かれるようになった。また、子どもたちは初めは買い物をしたいという思いでカゴに

商品を詰め込んで買っては満足していたが、繰り返し遊んでいったことで欲求が満たされ、次には客役だけではない楽しさを見つけ自由に遊ぶように変わっていった。他のクラスの子どもたちが遊びに来てくれたことによって、レジだけでなく保育者の予想を超えて、倉庫係や入場整理係の楽しさなど多様な面白さやアイデアも見出していった。「U組マーケット」の楽しみどころはその子によって違いはありつつ、同じ時間、空間で遊んだことで“みんなで楽しかった”という体験をすることができたといえる。

3. 総合考察

検討した実践事例は、イメージの世界での空想的探検的活動、制作を伴うごっこあそび、つもりのある集団あそび、イメージをもった構成あそび等の活動であった。プロジェクト活動の発端は、偶然か、保育者の仕掛け・提案か、子どものアイデアかのどれが主かで、事例を3つに分けたが、どれも子どもたちの興味に基づいていることは前提であり、また常に保育者の間接的な働きかけはあった。プロジェクト活動の発生と展開のための保育者の援助としては、以下の点が重要であると考えられる。

①子どもたちの好きなあそびからプロジェクト活動が発生することも重要であるが、興味・関心・要求を膨らませるための働きかけも重要である。一人でいる子どもの行為に寄り添って意味を付与してそこから想像の世界を広げたり、ブームになっている遊びを発展させる玩具や道具を揃えたり、想像をかきたてるものを用意したり、保育者自身が忍者やお店やさんになり一緒に楽しい体験をする機会をつくることなどが行われていた。

②イメージを膨らませ共有するために、絵本や紙芝居、写真などを一緒に見ることは効果的であるが、「モグラデンキナマズ鬼ごっこ」におけるフクロウ、忍法のアイデアや「タマゴ」の想像のように、個々人のイメージの多様性を保障する余地を残しておくことも重要である。そのことによって、活動がマンネリ化せず、継続的に発展していくことができる。また、制作する場合は、その前に絵を描いてみることによって、思考を整理するとともにイメージを共通にすることも必要である。

③子どもたちが安心して表現し参加できるための援助が必要である。勝敗にこだわらずに参加できる活動、みんなに認められる機会をつくること、やりたいことや思いついたアイデアは否定せず、自由に表現できる場を保障すること、個々のアイデアの面白さに気づかせ共有できるように言葉掛けなどが行われていた。そして、やりたいことを要求して実現して楽しかったという経験により、自己肯定感や自信が育っていくと考えられる。

④知的探求心を刺激し、試行錯誤を楽しむことを保障することが重要である。実践では、疑問をもってモグラ、忍者、恐竜、龍、お祭りについて調べたり、何をどうやって作るか考えたりすることを大事にしていた。そのために保育者は適宜、子どもたちに質問したり、相談したり、提案したりしていた。そして、作りつつ遊んでみることによって、足りない物や不都合なことに気づいて作り直したり新たなものや役割を創り出したりしてまた遊ぶという往還をうまく機能させることが大切だといえる。

⑤行事やみんなで組織的に取り組むイベントは、プロジェクト活動の発展過程に位置付けることによって、全員で話し合っ、目標や見通しをもって、より意欲的に活動を発展させることができる。その過程で役割分担が自然にできていく場合も、最初に役割分担を決める場合もあるが、多様な役割があり、多様な参加の仕方、多様な楽しみ方を保障することが重要である。

⑥子どもの個性・特性や年齢差に配慮した援助が重要である。活動に入っ、こないよう、みえる子どもも、その子どもの得意な活動で力を発揮できる機会をとらえる必要がある。無理に最初から全員参加を求めるのではなく、やりたい子どもから始め、周りで見ている面白さを感じてから参加できるようにしたり、5歳児が先に話し合っ、原案を作っ、3、4歳児に伝えて合意をとったりしていた。また、自分から進んで集団あそびに入っ、こない子どもには、保育者があそびの中で役を演じながら近づいていっ、自然に参加できるように促したり、ときには5歳児の自分たちだけで遊びたいという気持ちも尊重したり、柔軟に対応していた。

以上、実践分析から学べることをまとめたが、いずれにせよ、保育者は子どもたちの声を聴き、どのような活動をするか一緒に相談する姿勢を忘れてはならないだろう。

付 記

本研究は科学研究費（2017～2021年度 基盤研究(c) 課題番号17K04634 山本理絵研究代表）及び、科学研究費（2012～2016年度 基盤研究(c) 課題番号2453104 山本理絵研究代表）の助成による。

研究に協力していただいた実践・観察園の皆様へ感謝します。

注

- 1) 芦澤清音他「障害と多文化を包摂するインクルーシブ保育の可能性(2)」(自主シンポジウム)『日本保育学会第73回大会論文集』2020 詳しくは、芦澤清音『発達障がい児の保育とインクルージョン—個別支援から共に育つ保育へ—』大月書店2011年 参照。
- 2) 山本理絵「異年齢保育が提起しているもの」芦澤清音他 同上論文集／山本理絵・藤井貴子「人間関係に困難を抱える幼児の異年齢保育における支援(1)」『愛知県立大学教育福祉学部論集』第63号 2015年 pp. 99-110／山本理絵・松川礼子「人間関係に困難を抱える幼児の異年齢保育における支援(2)」『愛知県立大学教育福祉学部論集』第64号 2016年 pp. 111-120／山本理絵・松川礼子・近藤みえ子「人間関係に困難を抱える幼児の異年齢保育における支援(3)」『愛知県立大学教育福祉学部論集』第65号 2017年 pp. 63-78

- 3) 山本理絵・藤井貴子・近藤みえ子「人間関係に困難を抱える幼児の異年齢保育における支援(4)」『愛知県立大学教育福祉学部論集』第66号 2018年 pp. 97-107
山本理絵・國京恵子「インクルーシブ保育におけるプロジェクト活動の展開方法—異年齢クラスでの実践の分析を通して—」愛知県立大学大学院人間発達学研究所『人間発達学研究』第12号 2021年 pp. 85-102
- 4) 山本理絵編著『子どもとつくる5歳児の保育』ひとなる書房2016年 p. 62参照。
- 5) 同上書 pp. 66-68
- 6) 「親子ふれあい広場」とは、その日のために練習して披露する“運動会”という形ではなく、日々のあそびの通過点として考え取り組んでいる親子行事である。様々な体育的な教材に触れバランスのとれた身体づくりや運動能力を高め、あそびや身体を使った取り組みを通して、クラスの仲間関係を広げたり、一人ひとりの意欲や自信につなげたりすることをねらいとしている。
- 7) 山本理絵・國京恵子「インクルーシブ保育におけるプロジェクト活動の展開方法—異年齢クラスでの実践の分析を通して—」『前掲書』で分析対象とした実践である。本稿では、プロジェクト活動が生じる契機と発展する過程における保育者の働きかけの視点から分析し直した。
- 8) 山本理絵・藤井貴子・近藤みえ子「人間関係に困難を抱える幼児の異年齢保育における支援(4)」『前掲書』で分析対象とした実践である。本稿では、プロジェクト活動が生じる契機と発展する過程における保育者の働きかけの視点から分析し直した。