

「研究」って何だろう？ ～5歳児による「研究所」の遊び～

◆企画：佐藤寛子(附属幼稚園)

実践：田村郁・佐藤寛子・高橋陽子・戸田実穂・青山理恵（附属幼稚園）

◆はじめに

本園は、子どもの主体的な遊びを基盤においた保育を行っている。子どもたちは、それぞれに自分の興味のあることに取り組み、遊びを通して、さまざまなもの、ひとと出会い、関わりを広げていく。教師は、その都度、子どもたちと関わり、共に考えながら、必要な環境構成や援助を行う。

本稿では、6月の末、園庭で見知らぬ昆虫に出会い、その正体を調べ始めた5歳児が、教師や友達との関わりの中で、調べたり、考えたり、伝えったりしながら、「研究」って何だろう？と考えていくプロセスを振り返る。「課題を発見し知識やスキルを状況に応じて組み合わせるなどして、社会の場で成果を上げる包括的能力とその行動特性」という本学のコンピテンシーの定義の観点から考察していくこととする。

◆活動・遊びのプロセス

「研究所みたいになってきたね！」 研究所の誕生

5歳児 6月～

園庭でみつけた黒い小さな虫の正体を知ろうと図鑑集めを始めたA児とB児。じっくり取り組めるようにと考え、教師が、「アトリエでやるのはどう？」と誘ってみた。アトリエとは、多目的に使用できる保育室とは異なる部屋である。A児が以前、園庭の石を集めて「研究所をつくりたい」と言っていたことを思い出し、「研究所にしてみる？」と聞いてみると、すぐに「いいね！石も持ってこようかな」と返事が返ってきた。早速、アトリエに図鑑や飼育ケース、虫眼鏡、デジタル顕微鏡などの道具や、今まで集めてきた石や昆虫を入れた飼育ケースなどを運び入れた。「研究所みたいになってきたね！」とB児も嬉しそうに準備を進め始めた。「研究所」のイメージに合うものが他にもないかと私も考え、絵の具を使うときの汚れ防止用にストックしておいたワイシャツを持ってきてみた。「研究所のユニフォームみたいだね」とA児。B児と一緒に白衣代わりのワイシャツを早速羽織ってみる。2人の白衣姿に惹かれて、周りの子どもたちが興味津々な様子で寄ってきた。

「何やってるの？」

「研究だよ」

「研究って何？」

「ぼくたちは、虫とか石とか調べてるけど、好きなものを調べればいいんだ」



デジタル顕微鏡



白衣代わりのワイシャツ

つかまえた昆虫の正体を突き止めようと、幼稚園にある図鑑を集めて調べ始めたA児とB児。教師は、落ち着いて調べることが出来る空間として、多目的に使用できる「アトリエ」を2人に提供した。広い空間に図鑑を運び入れると、子どもたちは、他にもいろいろ持ってくるといいかもしれないと、保育室からデジタル顕微鏡や虫眼鏡などの道具類をどんどん運んできた。「研究所」という言葉の響きが嬉しい様子で、子どもたちのワクワクした気持ちが伝わってきた。もっと「研究所」らしくなるものはないかと考え、教師が運び入れたワイシャツは、絵の具遊びなどで衣服を汚さぬようにと、家庭から寄付していただいたものである。大人用のワイシャツであるため、袖を短く切ったり、折り返したりなどしなくてはならなかつたが、だぼっと大きいのが、かえって白衣のようになり、子どもたちの思う研究所のイメージに合ったようだった。

子どもたちの楽しげな様子を見て、他の保育者が、白衣を掛けておけるように、

ハンガーを持ってきてくれたり、即席のクローゼットをつくってくれたりなど手伝ってくれた。アトリエという空間と、ワイシャツの白衣が、周りの子どもたちの興味をひきつけ、「研究所」に関わる子どもたちが増えていった。

「研究所では静かに！」研究所での過ごし方

研究所に興味をもった子どもたちが、アトリエに集まってきた。

白衣が着てみたくて加わる人もいれば、「研究します！」と、たまたまアトリエに干してあったジャガイモを顕微鏡で観察し始める人、本当に調べたいと思って、園庭から石やきのこを持ってくる人など、それぞれのイメージで「研究」に取りかかる。

そして、いつしか、子どもたちは、互いを

「〇〇研究員」と呼び合い、「〇〇ですか？」「そうですね」などと、普段とは違った丁寧な言葉でやりとりをし始めた。皆、いたって真剣な表情。研究所の創設者ということで、A児は集まってきた研究員たちをまとめる「研究所長」に就任。初めはちょっと緊張していたものの、だんだんとそれらしくなっていった。

その様子が微笑ましく、私は思わず笑ってしまった。すると

「せんせい研究員、研究所では静かに！」と子どもたちから注意を受けた。

研究所内でのルールのようなものが、いつの間にか出来ていて、誰が書いたのか、壁に張り紙がある。

- ・ケンカはしない
- ・おおごえをださない
- ・う〇ちや、お〇っこはいわない（本当に行きたいときは言っても良いと説明あり）

また、それぞれに研究ノートを作り、自分の研究？を記録したり、時折、「会議を始めます！」と机を囲み、それぞれの研究について報告し合ったりしている様子も見られた。

もちろん、子どもたちは、研究所だけで一日を過ごしているわけではない。研究したい時にそれぞれ研究所に訪れる。白衣を脱ぎ、「研究所」から一歩出ると、いつもの言葉遣いに戻り、ドッジボール、お店やさん、砂場遊び、虫取りなどなど、いつもの遊びへと繰り出していくのだ。

園庭で元気よく過ごしている園児が、研究所内では、静かに図鑑をめくったり、顕微鏡をのぞいていたりする姿が見られるなど、「研究所」という言葉から、子どもたちそれが、知っていること、イメージすることを重ねながら、研究所内での振る舞い、言葉遣いなどのルールが子どもたちによって創り出されていく様子は、とても興味深かった。

研究所を始めたA児は、これまでも、いろいろなことに興味を持ち、探究的に取り組んでいたが、友達との関わりには、やや消極的な面が見られる園児であった。しかし、この遊びをきっかけに、周りの子どもたちから信頼され、自信をもって自分の考えを伝えるようになっていった。

子どもたちの残した研究ノートの内容も興味深い。興味のある植物について、図鑑を見て書き写したもの（研究ノート①）や、ネジとビスとの関係について発見したことを記したもの（研究ノート②）、日記のようなもの（研究ノート③）やりたいことを記したもの（研究ノート④）などさまざまであった。この研究ノートは、研究所内に保管し、見たい時にいろいろな人が閲覧できるようにしていたが、友達の研究ノートをパラパラとめくって眺め、真似で書き始める人も多かった。

研究所は、子どもたち一人ひとりが、自分の興味のあることに取り組む場であったが、ひとつの空間で机を囲みながら過ごす中で、子どもたち同士のつながりが自然と生み出されていった。自分の調べたこと、面



白いと思ったことを知らせたいと感じたり、他の人は何をしているのかと興味を持ったり、互いに刺激を受け合い、関わりを深めていく様子が見られた。

この遊びのきっかけとなった、名前のわからない昆虫の正体は、実は明らかにはならなかった。研究の途中で行方不明になり、みんなで懸命に搜索するものの、とうとう見つからなかったのだ。それでも、A児はその後も、研究所の所長として、集めていた石を調べたり、他の研究員の研究内容？を聴いたりなど、研究所の遊びを楽しんだ。

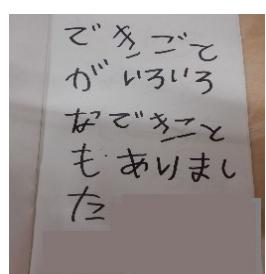
6月の終わりに始まったこの遊びは、ひと月近く続き、夏休みとなった。夏休み明けは、「研究」と称した遊びの中で、昆虫、砂、木の実など、集めたものを調べたり、大切に記録したりする子どもたちが多く見られた。



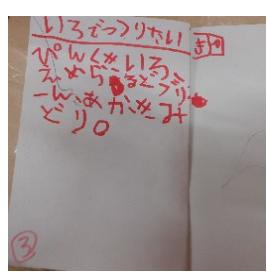
研究ノート①



研究ノート②



研究ノート③



研究ノート④

「研究」ということを子どもたちはどのように理解し、取り組んでいったのだろうか。この遊びを振返ると、子どもたちは、何かを調べたり、考えたり、記したり、それを友達に伝えあったりする、こうした過程そのものを楽しみ、その面白さを探究していく感じた。

【考察】

5歳児が楽しんだこの「研究所」の実践を、コンピテンシー育成という観点から考察する。

子どもたちは、おそらく本物の「研究所」は知らない人の方が多いはずであり、あくまでもそれぞれがイメージし、あるいは、傍らで遊ぶ友達の姿に刺激を受け、想像力を膨らませながら、この遊びを創りだしていったことがわかる。つまり、本学が示すコンピテンシーの構造のひとつである「創造的思考力」を働かせながら、彼らの思う「研究所」を創りだしていった。「研究所」という場を共有し、白衣に代わる白いワイシャツをおそろいで身につけ、自身の興味あることを友達に伝えようとしたり、友達の興味のあるものを見て、心動かされたりなど、共に関わり合い、刺激を受け合いながら、遊びを深めていく姿が見られた。つまり、「協働性」（個人では得がたい成果をグループ全体で得るために、役割分担したり、助け合ったりする力）につながる姿である。また、友達のしていることに理解を示し、「いいね」と認める姿も多く見られることから、コンピテンシーの構造のひとつである「他者理解」にも関係していると考える。さらに、研究所内での約束事、振る舞い方もまた、教師が教えたものではなく、自分たちであるべき姿を考え、守っていこうとしていた。これも、本学のコンピテンシーの構造のひとつである「自己制御」（「望ましい目標を追求し、比較的望ましくない目標追求を抑制する力」、わかりやすくは「よいことをして、よくないことをしないようにする力」）に値するであろう。

この実践は、あくまでも子どもたちの主体的な遊びであり、教師が意図的に行ったものではない。ここでは、教師は、保育室とは異なり、物を運び、レイアウトしたままの状態で残しておくことの出来る場を提供することで、子どもたちが、充分に遊び込める空間と時間を保障した。また、「研究所」のイメージがより深まり、他の子どもたちに伝わっていくようにと、白衣に代わるワイシャツや、それをかけておくためのハンガー、手作りのクローゼットなど、ものや道具を用意した。

幼児教育におけるコンピテンシー育成とは、おそらく本学の示すコンピテンシーの構造（1. 批判的思考力 2. 協働性 3. 創造的思考力 4. 他者理解 5. 問題解決力 6. 対人葛藤解決力 7. 省察的思考力 8. 自己制御 9. 内的統制感 0. エージェンシー）の基盤となるものであろう。いずれにしても、幼児においては、主体的な遊びの中でこそ、発揮され、育ちうるものであり、子どもたち一人ひとりが身の回りのもの、人、ことと関わりながら、充分に遊び込める空間と時間を保障することが、教師のなすべきことであろう。また、この遊びの中で、子どもたち同士をつないでいたワイヤー、図鑑、デジタル顕微鏡などといった「もの」の果たす役割を意識に置いた環境構成の工夫が必要だと考える。