

保 育

やってみる楽しさが実感できる環境・援助とは

— 4 歳児の実践を通して —

掛 志 穂

1 研究の目的

(1) 研究にいたった経緯

4月、入園進級を迎えたクラスでは次のようなh女の声が響き渡った。「ママがいい！おうちにかえるー！」幼稚園がどれほど怖いところなのかというくらいの叫びようである。登園後、母親と離れるときの声である。その近くでは登園したばかりのF男が母親の手をぎゅっつつかんで涙ぐんでいる。二人とも新入園児である。新入園児だけかと思いきや、3歳からの進級児のe女も表情が硬く緊張している。新しい環境というのは慣れるのに時間がかかるのである。そんな中、進級児のK男が元気よく「行ってきまーす！」と言って園庭に遊びに出かけていく。何をして遊ぶのかと思ったら砂場で夢中になって道を作っている。一緒に遊んでいたのは進級児のE男と新入園児のJ男だった。3人は真剣な表情で砂場に作った道に水を流し入れていた。

幼稚園の生活に慣れる早さは子どもによりまちまちである。幼稚園が楽しいと感じられるようになってくると、母親を恋しがめる態度はほぼなくなっていく。教師としては、子どもに無理がないようにと思いつつも、なるべく早く園生活に慣れてほしいと願う。そのために、子どもに寄り添い安定できるようにかかわりながら、子どもが遊びたくなる環境構成を考えていく。先ほどのh女F男e女は粘土やお絵かきや折り紙などの室内の遊びで安定していった。その後、次第に園庭に目が向くようにかかわっていった。教師のかかわりや環境構成が子どもに与える影響の大きさを感じた。次にそのエピソードを紹介する。

(2) やってみる楽しさを感じたエピソード

園庭では年長児に交じって年中児も色水遊びをしていた。年中児のF男は園庭で何人もが色水作りを楽しんでいる姿を見て「先生、F君もあれ、やりたい」といつてきた。丁度手が離せないのを理由に、自分からかかわる体験になればと思い、近くにいたC男をお願いした。「F君色水作りたいたって。教えてあげてくれる？」するとC男はF男が持っていたボールに黄色と緑と水色の花紙を入れた。そして「水入れたらいいんよ」とぶっきらぼうに伝えていた。F男は言われたように水を入れ色水を作った。「できた。もう1つ作る」とF男は嬉しそうに言った。その後は、自分から花紙の色を選び泡だて器で必死に混ぜ、お気に入りの色水を作って楽しむ姿が見られるようになった。h女やe女も色水遊びに夢中になっていった。どの子ども、泡だて器で混ぜたりすりこぎを利用したりして、互いに刺激し合いながら一生懸命作っている。それぞれ自分の思い通りのものを作ろうと必死だ。それだけに出来た時は「見て見て！こんなのができた！」と満面の笑顔で見せに来る。色水遊びの楽しさを実感しているという手ごたえを感じた。

(3) エピソードから見えてきたもの

このエピソードから、興味をもってかかわり、やってみる楽しさを感じるということは、園生活が安定し、充実してくるということがうかがえる。

国立教育政策研究所によると「幼児は、遊びに没頭し対象への様々なかかわり方を発見しながら、遊びの楽しさを味わい自信をもって行動するようになっていく。その過程では、挫折や葛藤なども味わい、心も体もたくましく成長する。教師は幼

児理解に基づき、ものや場などを計画的に構成しながら様々な役割を果たし、幼児の遊びが豊かなものとなるように援助していくことが重要である。」¹⁾「生活は幼児の学びと発達の源泉である。幼児の生活は、課業のように、達成すべき目的に向かって行う活動が中心ではなく、いわゆる遊びが中心である。それゆえ、ここでいう生活とは、幼児自身の内側から生まれる興味に突き動かされて、能動的に環境にかかわって生きることである。」²⁾と言っている。

色水のエピソードからも言えるように、やってみる楽しさを実感するからこそ遊びに没頭できたり能動的にかかわろうとする意欲がわいたりするのである。この「やってみる楽しさ」というのは、子どもの「自信をもった行動」につながり、「能動的にかかわって生きる」ことにつながり、ひいては「幼児の学びと発達の源泉」につながる欠かすことのできない大事なものであると考える。

(4) やってみる楽しさとは

「やってみる楽しさ」を子どもの姿から次の4点として捉えた。

- ・躊躇することから一步踏み出してやってみることで楽しさを感じている姿
- ・もっとやってみる、とことんやってみることで楽しさを感じている姿
- ・わくわくどきどき心揺さぶられ楽しさを感じている姿
- ・達成感、満足感を感じている姿

(5) 研究の目的

以上のことから、本研究は「やってみる楽しさ」を実感できる環境構成や教師の援助のあり方を見直すことを目的とする。

2 研究の方法

(1) 対象児

年中組4歳児20名(男児10名 女児10名)

(2) 観察期間・場面

平成24年7月～11月

好きな遊びをしている場面

クラスでまとまった遊びをしている場面

(3) 方法

教師が「やってみる楽しさを感じている」と捉えた事例から、「やってみる楽しさ」を実感するための5つの手だてが適切かどうかをカンファレンスなどにより明らかにする。

5つの手だてとは次の通りである。

- ①一步踏み出せる後押し
- ②夢中になれる素材との出会い
- ③気づきや発見のある環境
- ④わくわくどきどき心揺さぶられる環境
- ⑤もの・人からの興味がわくような刺激

3 実践事例(4歳児)

実践例1①「こわくないおばけにしてください」

(7月)

(背景) 年長組がお化け屋敷を開店した。年中の子も半分くらいは年長のお化け屋敷に参加しに行っていた。j女はお化け屋敷が気になる様子である。保育室からじっと年長組のほうをのぞいていた。

教師「お化け屋敷おもしろそうよ。いってみる？」

j女「jちゃんはいかなーい」

教師「なんで？」

j女「だって、おばけこわいもん」

教師「じゃあ、おねえちゃんたちに、こわくないおばけにしてくださいってお願いしてみようか」

j女「(小さくうなずき) いいよ」

少し勇気をもてるように手をつないで安心させた。「こわくないおばけにしてくださいって言うてみようね」と周りに聞こえるように言った。その声に気づいたb女が「こわくないおばけにしてください」と年長組に話をしてくれていた。

【考察】

ここでの手だては、「一步踏み出せる後押し」である。具体的には、気になるけど勇気が出ないj女に対し、その気持ちを汲み取り「行ってみようか」と声をかけた。「いいよ」という言い方には「先生がそんなに言うなら一緒にいってあげてもいいよ」という少し強がった思いと「ちょっと不安だなあ」という心配な思いが見え隠れする。その心配な思いを跳ね返すために、しっかり手をつなぎ、わざと周りに聞こえるように「こわくないおばけにしてくださいって言ってみようね」と言った。そのことで、いきなり脅かされることを防ぐことと、周りの子がj女の気持ちに気づき優しく接してくれることを期待した。j女は周りに守られ、まず一步を踏み出すことができたと考えられる。



図1 「気になるけど こわいんよねえ」

実践例1②「jちゃん、おばけになる」

年長組の入り口付近をうろうろして、なんとかお化け屋敷の雰囲気を感じてきたj女。この後どうするのか見守っていると、同じクラスの友だちが「自分たちのおばけやしきを作ろう」と言って保育室の机をつなげ、布をかぶせてトンネルにし、いたるところにお化けを書いて貼ったり自分たちがお化けに扮したりして、お化け屋敷作りが始まった。その中にj女はいた。そして「jちゃん、おばけになる」と宣言した。年長組のお化け屋敷を何とか通り抜けてきた子である。怖さより楽し

さが上回ったのか、友だちと一緒にかぶるお化けをつくり、友だちの少し後ろにかくれて客を待っていた。客になって入ってくる子を、友だちと一緒に「うわーっ」と脅かす姿がいきいきしていた。

【考察】

実践例1①で一步踏み出せたj女は、「わくわくどきどき心ゆさぶられる環境」に出会い、人を脅かすまでになる。具体的な環境は、友だちと一緒におばけを作る場の設定。普段使い慣れている保育室をお化け屋敷にすることで、安心感を持ちながら怖いことを楽しめる環境。机をつなげ布をかぶせてトンネルにし、その隅に隠れるというわくわくどきどきする雰囲気。仲良しの友だちが一緒という安心感をもてる環境。それでも少し不安があるのか、友だちの少し後ろに位置するところがいいらしい。

この「わくわくどきどき心揺さぶられる環境」により、j女は「jちゃん、おばけになる！」と堂々と言えるほど「やってみる楽しさ」を実感することができたと考える。

実践例2「ほら、これでもできた」(9月)

(背景) シャボン玉遊びが広がっていった。最初はストロー1本で吹き、ゆっくり吹くと大きいシャボン玉が、速く吹くと小さいのがたくさんできることなどに気づく姿が見られた。そのうち、ストローを数本束ねて吹いてみる様子が見られ始めた。そんな中、セロテープの芯を使って大きいシャボン玉を作るK男の姿があった。そこで、絵本の世界のとらひげ船長から手紙が来たという設定で、いろいろなものを使ってシャボン玉が作れるか試すことになった。

全員が集まったとき、絵本を読もうとすると絵本に手紙が挟まっていた。(という設定)
教師「あれ？これなんだろう」
一斉に子どもたちの視線が注がれた。開いて見るととらひげ船長からの手紙である。

『ストローなしでもシャボン玉がつかれるかな？船長とらひげより』

いきなりの手紙に子どもたちは驚き夢中になった。

K男「できるできる！」

d女「箱にね、穴開けてふいてみたら？」

早速思い思いのやり方で試し始めた。

K男とE男は廃材箱からセロテープの芯を見つけてきて吹き始めた。b女d女は紙コップの底をはさみで必死にくり抜こうとしていた。F男とG男は「どうやったらいいかわかんない」と心配そうに教師のところへきたので「こんなものもあるけど・・・」と袋に入ったトイレットペーパーの芯を見せた。F男の表情がぱっと明るくなり「F君これいる！」

「Eも！」と言って外に飛び出していった。

園庭では様々なものを手にしてシャボン玉をとばす姿が見られた。朝から下駄箱の近くに置いていた「芯だけになったうちわ」を見つけて試す姿、トイレットペーパーやセロテープの芯を使って「ほら、これでもできた！」と喜んでいる姿、箱や紙コップの底を切り抜いてシャボン玉を作っている姿など。

K男は「これでもできるかねえ」と言いながら穴の開いたプラタナスの葉を見つけてきて挑戦するが、うまく液をつけることができないようで「だめじゃ」とあきらめていた。子どもたちの人気が集まったのは、芯だけになったうちわだった。シャボン液がなくなったので「終わりにしようか」というと「まだやりたい！」「明日もしよう！」という声が聞かれた。

次の日、数本のうちわを水につけておいた。a女が「これどうするん？」と聞いてきたので、にっこりしながら紙をはがし始めると「わかった！シャボン玉にするんじゃ！私もやりたい！」と言って急いで身支度をすませ、楽しそうにうちわの紙をはがすa女の姿が見られた。



図2 「これでも できるよ！」

【考察】

この時期にストローなしのシャボン玉の活動を設定した理由は、2つある。1つはストローを使ったシャボン玉遊びの工夫が広がっていたこと。もう1つは、前日までにK男がセロテープの芯を使ってシャボン玉を作る姿を数人の子が見ていたこと。この2つにより「気づきや発見を伴いやすい環境」になっていると捉えたからである。

ここでの手だてはまず「もの・人からの興味がわくような刺激」である。4歳児は空想の世界に身をおいてイメージ豊かに楽しむことのできる年齢である。架空の人物ではあるが、とらひげ船長から手紙がくることで、子どもたちは一気に興味をもったと言える。活動への意欲づけには最適であった。また、手紙の内容が生活に全く関係のないものではなく、日頃からシャボン玉で遊ぶ姿を捉え、遊びの広がり考えた内容だったため、次の日からシャボン玉遊びが広がったと考える。

「一歩踏み出せる後押し」の手だてとして、どうやっていいか思いつかずとまどっていたE男F男に、扱いやすいトイレットペーパーの芯をあらかじめ用意した。子どもの様子を事前に捉えた準備の必要性を感じた。

「気づきや発見のある環境」ということで、芯だけのうちわを朝から子どもたちの目につくところに置いておいた。自然に朝から「これでシャボン玉したらどうなるんかね？」という声が聞かれ「やってみる」子どももいた。このことが後の全体での遊びのときにうちわが広まる手がかりとなった。K男が挑戦した葉はできないまま終わってしまった。自然物を使うというすばらしい発見

をしている K 男にもう少しかかわり、気づいてやってみることが楽しいと感じられるようにする必要があった。

「ストローなしで」などと制限することで、様々な方法でかわり、気づきや発見があることが明らかになった。まだやりたいという思いがたくさん出ていることや、後日からもシャボン玉遊びがずっと続いた姿から、材料を制限されたシャボン玉遊びは「やってみる楽しさ」を実感することにつながったと捉えている。

実践例3「ひかってきたんよ！」（10月）

（背景）j 女が家からたくさんのペットボトルキャップをもってきた。ちょうどその頃、子どもたちの遊びに泥だんごが広がっていた。j 女はどちらかというと、恥ずかしがり屋で人前ではなかなか積極的に行動できないほうである。自信をつけたいと思った。そこで、j 女の持ってきたキャップを使ってみんなが楽しめるものはないかと考え、キャップを使ってぴかぴか泥だんごを作る活動を設定した。

教師「あらっ！こんなところに手紙が・・・」
子どもたち「えーっ！もしかして、とらひげせんちょう？」

教師「読んでみるよー。この前のシャボン玉はすごかったな。そんなすごいみんなにつきのちょうせんだ。土とキャップを使ってぴかぴかのおたからまんちんを作れるかな？だって。」

i 女「えー、どういうこと？」

b 女「ぴかぴかのなんかをつくるんじゃない？」

d 女「どろだんごみたいに？」

教師「土とキャップを使ってつかいてあるよ」と言いながら、ポケットからj 女のペットボトルキャップを取り出した。

D 男「わかった！キャップの中に泥だんご入れてみがかんじゃない？」

教師「なるほどー。このキャップに泥を入れ

てぴかぴかに磨くの？」

D 男「そうそう！」

教師「じゃあ、ここにj 女ちゃんが持ってきてくれたキャップがあるからこれでやってみる？j 女ちゃん、いい？」

j 女「うん」

子どもたちは次々にキャップを持って園庭に飛び出していった。そしてお気に入りの場所でもくもくと泥だんごを作り始めた。a 女とb 女とj 女は一緒にいくつも作っている。

a 女「せんせー！こうやったらね、ひかってきたんよ」と言って、泥入りキャップに皿粉をかけ太陽にかざしている。

教師「ほんまじゃー。すごーい！とらひげ船長みてるかねー！」

園庭のあちこちから「みてみてー」という声が聞こえてくる。「うわー、すごいすごい！」

「どうやってやるの？」と一緒にわくわくしながら作り続けた。そのうち、本当に光る子が出てき始めた。

教師「うわあ、D 男君のすごいねえ」

周りに子どもたちが集まってくる。D 男の光る泥キャップを見て、「自分も！」と一生懸命である。普段あまり夢中になることのないC 男もD 男と一緒に一番最後まで泥キャップを磨いていた。

【考察】

ここでの手立てはまず「わくわくどきどき心揺さぶられる環境」としての手紙である。2 回目のとらひげ船長からの手紙である。今度は何だろうという期待が現われていた。また、キャップをポケットから出すことで、わくわくという気持ちが高まったと感じた。

次の手だてとして「もの・人からの興味がわくような刺激」である。具体的には、とらひげ船長からの挑戦的な手紙が刺激となり次々に園庭に飛び出す意欲的な姿となった。また、D 男の泥キャップが光ったことで刺激を受け、周りの子は必至で光らせそうとする姿につながったと考える。その

際、刺激を受け合えるように近くで活動したり、他の子が気づくように教師が紹介するなどの手だては適切であった。

そして何より大切な手だては「夢中になれる素材との出会い」である。泥だんごはもともと子どもたちが大好きな素材である。そこにキャップが加わり、そのキャップに泥を入れ皿粉をかけて磨く。少ない面積を磨くので比較的やりやすく夢中になりやすい素材である。また、その出会い方も大切である。今回の手紙を使ったクイズという出会い方を設定したことは、子どもたちの興味をひくために効果的だったと考えられる。

「一歩踏み出せる後押し」となる手だては、j女がもってきたペットボトルキャップを使ったことである。そのことでj女と他の子のかかわりが生まれた。やってみる楽しさにつながるものだと考えている。

以上のような手だてを行うことにより、子どもたちは夢中になって泥キャップを磨き「やってみる楽しさ」を実感しているようであった。

実践例4①「楽器を作ろう！」（11月）

（背景）保育室にどんぐりがたくさん届き、箱などに入れて楽器を作る姿が見られるようになってきた。砂や落ち葉を入れて「いい音でしょう」と言って楽しんでいる姿も見られていた。

全員が集まったので、絵本を読もうとした。
教師「あれ？これは・・・」
子どもたち「あー！とらひげ船長のがみだー！」
教師「こんどは、何てかいてあるのかなあ。
『秋の物を使ってすてきな音が出るすてきな楽器をつくれるかな？』だって。」子どもたちは次々とアイデアを出し始めた。「どんぐり入れたらいいんじゃない？」
「葉っぱ乾いてるのぐちゃぐちゃにしたら音が出るよ」
「ペットボトルにいれたら？」
「ペットボトルをつなげよう！」

そして、思い思いの楽器を作り始めた。

「葉っぱをとり外に行ってくる」と言って数人が外に出た。

c女「外で音の練習してくる。先生はこれ使ってね」

と言って、指揮棒代わりに割りばしを渡してくれた。c女の中では音楽会がイメージしてあるんだと捉えて、みんなに声をかけた。教師「楽器ができた人は外で練習しててくださいーい。c女ちゃん、もう行きましたよ」次々に外に出ていった。外では、楽器を鳴らして遊んでいる子、葉っぱを探している子など、気分が開放的になっている様子で楽器片手に遊び回っている。

【考察】

とらひげ船長からの手紙は、子どもたちの中で楽しみの一つになっている。忘れたころにいきなり現れることで、子どものわくわく感を膨らませていると考えている。この手紙は「わくわくどきどき心膨らませる環境」の一つになっている。また、c女のように外での開放感を味わうことが心膨らませることにつながると捉えている。

もう一つの手だてとして「気づきや発見のある環境」があげられる。とらひげ船長からの挑戦に対し次々とアイデアが出たのは、今までに秋の物を使っての遊びがため込まれていたためと捉えている。船長の手紙を出すタイミングは子どもの遊ぶ姿をきちんととらえて期が熟したと思った時にしなければいけないと感じた。

実践例4②「みんなで音楽会！」（11月）

全員の楽器ができたところで私も外に出た。子どもたちと一緒に外のベンチを集めて丸く並べていると、c女が遊んでいる子たちを呼んだ。
c女「みんな一帰っておいでー。音楽会するよー」
みんなが楽器を持ってベンチに座った。

教師「みんなすてきな楽器ができたねえ。音出してみようか」

まず、一人ずつの音を聞いていった。

E男「これね、海みたいな音がするんよ」
秋の物を使っていないが、段ボールにヤクルト容器を入れて波の音を出そうとしている。みんな思い思いに音を一生懸命出している。
教師「じゃあ、みんなで歌に合わせて音を出してみようか。何の歌にする？」

c女「チューリップ！」

K男「どんぐりころころ！」

教師「じゃあ、チューリップからしようか。チューリップさん、芽を出すかねえ。さんはい。」

歌う必要感をさりげなく言い、青空の下、歌いながら音を出す子どもたち。

教師「誰かに聞いてもらいたいねえ」

c女「せんせいのおへやに行行って来たら？おんがくかいしますよって」

ちょうどそこへ廊下をS先生が通りかかった。みんなで声を合わせてS先生を呼び、どんぐりころころを聞いてもらった。

S先生「すごいねえ。たのしかったよ。きかせてくれてありがとう。」

その言葉でうれしくてますますやる気になった子どもたちは、次に通りかかったA先生を呼び止め、歌を聞いてもらった。A先生もとても喜んでくれたので、さらに子どもたちはやる気になり、今度は通りかかった年長組に声をかけた。

子どもたち「きく組さん、うたをきいてください！」

保育室に戻りかけていた年長組は廊下に立ち止まってみんなで聞いてくれた。「上手だったよ」「聞かせてくれてありがとう」など言葉をかけて保育室へ戻っていった。

どの子もいろいろな人に聞いてもらって、とてもいい表情をしていた。今、うれしい気持ちでいっぱいになっているなあと感じた

ので「船長さんに届いたかねえ。聞こえたかどうか聞いてみる？」と言い、空に向かって「きーこーえーたー？」とみんなで叫んでみた。ほんの一瞬、返事を待った。静けさを共有した。

教師「もしかしたら今度手紙が届くかねえ」

e女「ねえ、先生、ここでお弁当食べたい」

教師「そうしようか！」

青空の下、シートを広げてお弁当を食べた。とても充実した表情で過ごした。

降園前、最近楽しんで踊っている『どんぐり体操』を踊ることにした。

K男「楽器もってやろうや」

その日は、それぞれが作った楽器を持って『どんぐり体操』を踊った。元気のいい踊りがさらに元気を重ね、大人しいj女もなかなか自分を表現しないA男もみんなとやることに抵抗を感じるC男も笑いながら踊っていた。



図4 「おんがくかいだよ！きいてください！」

【考察】

「わくわくどきどき心揺さぶられる環境」として、外での合奏、外での弁当、みんなと一緒にという手だてを行ったが、これは初めから教師が意図していたものではなく、子どもの思いを捉え子どもとの対話の中で生まれた環境である。教師の柔軟性が必要だと感じた。

もう一つの手だてとして「もの・人からの興味がわくような環境」である。具体的には、S先生やA先生や年長児からの返事である。これにより、

合奏がより一層楽しくなり、降園前に楽器を持って全員が踊るといふ姿にまでなつたと捉えている。

c 女の思いを汲み取ることで始まつた外での音楽会。みんなでやることで楽しさが増していると感じた。一人ずつの音を聞きあつた後に、みんなで合奏、みんなで呼びかけ、みんなで外で弁当、みんなで踊る。みんなで一緒にやってみることが楽しいと感じ、合奏をして聞いてもらうことで達成感を感じ、自分たちの思いが実現できた満足感を感じられた実践だと捉えている。

4 結論と今後の課題

「やってみる楽しさが実感できる環境・援助」といふことで、5つの手だてを行い見直した結果、次のことを再認識することができた。

① 一歩踏み出せる後押し

子どもの状態をよく把握しておくことが大切である。その様子から、一緒に行動したり見守ったり適切な材料を用意したりするなどして、子ども自身がやる気になるようにかかわることが大切である。

② 夢中になれる素材との出会い

子ども自身が対象にかかわることで、変化が起こったり出来上がっていく満足感や達成感を味わったりできる素材が適切であり、その出会い方も子どもが夢中になれるかかわりをするほうが、その後の気づきや発見につながりやすい。

③ 気づきや発見のある環境

子どもたちは対象に繰り返しかかわる中で「こうしたらこうなるんだ」「こんなことができるんだ」など、気づきや発見をたくさん体験していく。そのような体験のため込みのあと、「ストローなしだったらどうなるのか」などの制限を加えることで、新たな工夫を考えだし、気づきや発見が生まれるということが改めて分かった。

④ わくわくどきどき心揺さぶられる環境

子どもたちの「どうなるのかな」といふわくわくどきどきする気持ち、表情、態度などを、教師自身が子どもと共に一緒に楽しむことが大切であ

る。また、心揺さぶられる楽しさを味わう場面に、友だちと一緒に楽しさを味わうことは集団生活をしていくためにはとても大切だと捉えている。

⑤ もの・人からの興味がわくような刺激

教師が意図的にかかわりを作ることが必要である。また、もの・人に限らず絵本の登場人物のように架空の人物からの刺激も考えられる。やってみたくなる気持ちにつながるようなかかわり方や出会い方を工夫することが大切である。

「やってみる楽しさが実感できる環境・援助」のあり方を見直して改めて感じたのは、幼児理解の重要性である。子どもが何を思っているかどうしたいのか、何が心にひっかかっているのかなど、表面に現れにくい気持ちを感じるということがとても大切である。例えば、j 女（おばけやしき、こわいけど気になる）K 男（葉っぱのシャボン玉、できない）F 男（ストローなしってどうすればいいの）c 女（外で合奏がしたい）などである。このような気持ちを捉えて子どもが安心できるように、「またやってみよう」と意欲がわくように、子ども自身が満足できるようにかかわることで「やってみる楽しさが実感できる」ことにつながると再認識した。

幼児理解なくしては、やってみる楽しさの実感はありませんし、気づく面白さや伝え合う喜びにつながることは難しい。表面的理解に陥らないように、子どもたちの成長のために、今後も幼児理解に努め「やってみる楽しさ」を共に実感しながら、幼児の遊びが豊かなものになるような援助に努めていきたい。

<参考・引用文献>

- 1) 国立教育政策研究所教育課程研究センター：「幼児期から児童期への教育」、p. 98, 1995, ひかりのくに株式会社。
- 2) 前掲載 1), p10.