

4 遊びのプロセスを踏まえた 保育者・教師の支援例



3 歳児 - やってみる -

朝の集まりや帰りの前に、柔らかいボールを使って、投げっこをする。名前を呼びながら投げしてくれる保育者の存在に、親しみや愛情を感じることができる。このように、体を使った遊びを通して、コミュニケーションの基礎を培う。

園庭の遊具やフープやボール、平均台や跳び箱など、さまざまな遊具や用具を使って体を動かすことを楽しむ。「できた」という運動有能感（運動ができるようになる体験から、「自分ではできるんだ」という自信をもつこと）が育まれるよう、保育者が全てやり方を教えるのではなく、自分なりにやり方を考えられるようにする。

運動会の後に、年中・長児がしていた競技を真似て遊び始めることが予想される。中でも、次々とバトンが受け渡され、続いていくリレー遊びはとても魅力的で、勝負が楽しいというより、エンドレスで順番に走り続けることを楽しむ。バトンを受け取り、走り、次の友達に渡すことで、友達とのつながりを感じ、同時に走る心地よさも感じる。保育者は、可能な限り、運動会で使ったものを好きな遊びの時間にも使える状態にしておき、勝ち負けやゴールすることよりも、「上手にバトンを渡せたこと」や「たくさん走ったこと」を十分に認め、走る楽しさを味わえるようにする。

4 歳児 - 「できた」「勝った」がうれしい -

特定の運動に取り組むのではなく、体を使った遊びがたっぶりできる環境を準備する。最初は、保育者が準備したサーキットコース（平均台や跳び箱、技巧台、マット等を組み合わせてつくったコース）で遊びながら、ゆっくり進む子がいて、思うように前に進めなかったり、コース通りに進まない子がいてトラブルが起こったりする。その都度、どうしたらよいか考える機会をもつことで、簡単なコースと難しいコースのように、みんなが楽しめる方法を考えるようになる。また、決まった渡り方だけではなく、「こうしてもいいよ」というように、やり方は自由であることを認める言動も出てくる。

なわとびや鉄棒など、できる友達を見て、自分もできるようになりたいと挑戦することも出てくる。毎日練習することを課すのではなく、あこがれの気持ちやできるようになる自分をイメージして、自分からできるようになりたいと思えるような支援が必要となる。できるようになった子の数を保育者が数えることで参加しやすい雰囲気をつくったり、保育者も一緒に取り組んだり、その場に保育者がいることで「やってみよう」と思えることも多い。できる、できないだけでなく、今がんばって取り組んでいることを、振り返り等で紹介することで、「明日は自分もやってみよう」と思う子が出てきたり、「自分はできるから、教えてあげよう」と考える子が出てきたりする。

集団でおに遊びやボール遊びに取り組む中で、トラブルが起こったり、勝ちたいあまり都合のいいようにルールを変えようとしたり、強い子ばかりを集めたチームをつくったりすることもある。ルールがあるからおもしろいことや、ルールをつくり変えておもしろくしていくことに気付くチャンスと捉え、その都度、保育者も含めて話し合う場をもつようにする。



5歳児 -もっと楽しく-

味方と相手に分かれて遊ぶことや競うことが楽しくなる。勝つことが楽しいという時期を過ぎると、勝ったり負けたりするから楽しい、同じくらいの強さのチームだと楽しいと気付くようになる。リレーでは、同じくらいの走力にしようと、走る速さが同じくらいの子を別々のチームにしたり、速い子が「自分が抜いてあげる」と、あまり走るのが得意でない子を自分のチームに入れたりする姿も見られる。また、ドッジボールでも、自由に入りできる遊びから、人数が同じだと勝敗がはっきりすることに気付き、人数を合わせて取り組む遊びへと変化していく。奇数の際には、別の遊びをしている子を誘いに行ったり、保育者を誘ったりもする。経験を積んでいるので、チームの人数を比べたり、次はどういうチームで対戦するかを考えたりすることを任せることで、自分だけでなく、みんなが楽しめるようにする方法にも目が向くようになる。

自分からはなかなか入ってこようとしない子がいたり、年少・中児が入りたがり、手加減しながら取り組む場面が多くなってきたりする場合には、自分の力を発揮して遊ぶことができる場を確保する必要がある。クラス全体で取り組む機会をもち、みんなで取り組む楽しさを味わえるようにすることで、少しずつ自信がついたり、年少・中児が入ってきた際にも優しく接することができるようになったりする。翌日からの好きな遊びの時間にも取り組めるよう、十分な時間をとったり、場所を確保したりと、他の保育者との連携も必要となる。

1年生 -得手、不得手も踏まえて工夫する-

学校探検の際に見つけた固定遊具や体育館の用具などから、園で行っていた遊びが小学校でもできそうだということに気付く。入学当初に、みんなで遊ぶ時間をもち、どんなことができそうか、どんなルールで遊ぶとよいかについて、園での経験をもとに子どもからの意見を聞くことで、園で行ってきたことが小学校にもつながっていることを実感できる。その上で、小学校でのルールや使い方を確認しておく、新しい仲間と共に、お互いの園でのやり方を踏まえながら、休み時間に遊んだり、体育の時間などに教え合ったりする姿が見られるようになる。

園では、リレーのチームを自分たちで決めたり、ドッジボールのルールを変えながら進めていったりする経験をしている子どもたちもいる。最初は、その子たちを中心に、その後、徐々にみんなでも決められるように促すことで、主体的な活動が期待できる。

また、園では、「振り返り」を行っているところも多く、自分が今日やったことに対する感想や、次はどうしたいかなど、発表したい気持ちをもっている子も多い。感想を伝え合う中で、徐々に工夫したことを伝えたり、聞いたことをもとに再度やってみる機会をもったりすることで、意欲的に取り組むようになると期待できる。



3歳児 -なりきる-

そのものになりきることができるような、道具、衣装、場の設定が重要となる。おうちごっこのためには、区切られた空間や、台所やリビングがイメージできるようなコンロやテーブル、エプロンや風呂敷などが必要となり、キャラクターごっこには、基地となる場所や、お面や武器、ベルトなどの装飾品が必要となる。身に付けるものがあることで、スムーズにそのものになりきったり、仲間として意識したりすることが多いため、まずは、順番で使うのではなく、やりたい子全員がなりきれるよう準備する必要がある。

また、読み聞かせをした絵本の登場人物になりきることもある。経験からみんながお話を知っているため、イメージの共有も図りやすい。できれば、園内にあるもの（平均台や、跳び箱、大型積み木等）を使って場面設定をし、なりきることを十分に楽しめる環境をつくりたい。

友達と同じものを身に付けたり、場を同じくして遊んだりすることで、思いがうまく伝わらずに手を出したり、泣いたり、独り占めして責められたりすることもある。友達に言われたり、保育者と話をしたりする中で、友達との関わり方が分かり、友達の思いに気付くようになっていく機会と捉え、丁寧な対応が必要となる。

4歳児 -場面をつくってなりきる-

自分たちで遊びのイメージに合うように場をつくり替えたり、自分のやりたい役を主張したり、重なった場合に2人で同じものになったり、かわりばんこにすることにしたりと、少しずつ友達同士話し合いながら遊びを進めようとする。しかし、経験の違いから、遊びのイメージにずれが生じ、声の大きい子や、自己主張の強い子の思いが通ってしまうことも多く、一緒に遊んではいるものの、自分の思いを出し切れていない子も見られる。保育者は、経験の違いを踏まえた上で、お互いの思いが出せるよう支援していく。

自分たちで場をつくるようになると、遠足や夏祭り、散歩などの行事を再現する遊びが始まることもある。遊びによって、お弁当や看板、商品、チケットなどが必要であることに気付き、自分たちでつくろうとする。さらに現実に近いごっこ遊びとなり、大人の口調を真似てのやりとりも聞かれる。イメージが先行し、すぐごっこ遊びを始めた子もいれば、十分に準備が整ってから始めたい子もいる。お互いの思いを出し合える機会を設けながら、ある程度できたら遊び始め、足りないものは、やっていく中でまたつくればよいことも伝えていく必要がある。

保育者は、子どもの発想を大切にし、なりきったりやりとりしたりする楽しさを、一緒に遊びに入ることで身をもって伝えたり、さらにイメージがふくらむような声かけをしたりする。





5 歳児 - 他者を意識してなりきる -

仲間意識が高まり、自分の意見を言い、友達の見解も聞きながら自己調整して遊びを進めるようになる。グループやクラスで一緒に活動する楽しさや充実感を味わうようになる時期であるため、振り返り等で、どんなふうにしていきたいか、そのためにはどんなものが必要か、他にどんなことが考えられるかなど、子ども同士で意見交換ができる時間が必要となる。

また、遊びの展開によっては、これまで使ってきた素材の他に、モールや布ガムテープ、ボンドなど、新たな素材を使うことによって、イメージしたものが実現していったり、より本物に近くなったりするため、保育者から新たな素材を紹介していくことも必要となる。

時には、製作に時間を要し、なかなかごっこ遊びが始まらないこともあるが、保育者も一緒に考えながら、見通しがもてるようにする。実際にお客さんと呼んだり見せたりすると、うまく進まないことや思いとは違ったことが多々出てくることが予想される。この日が本番、というのではなく、やってみてうまくいかない部分をみんなで考えて、再度やってみるというように、何度でも遊びの中で取り組めるようにする。

実際にお客さんに来てもらうことを経験した後で、もっとこんなふうにした、今度はこんなものがあるとよい、こんなところが困ったなどの意見を出し合い、さらに発展させて続けたいと思えるように支援する。

必要性にかられて、文字や数字に興味をもつようになることが考えられるため、意識的に五十音表を掲示したり、数字や文字に触れる絵本を読んだりする。

1 年生 - 友達と役割を分担して実行する -

園児との交流会や他学年を招待しての発表等、いつも身近にいる人ではない人に対してお店屋さんになったり、劇を見せたりすることも出てくる。相手のことを想像しながら、喜んでもらえるように考えたり、楽しんでもらえるように工夫を凝らしたりするためには、まず、自分たちが十分に楽しむことが必要になる。楽しむ中で、友達同士アドバイスをし合ったり、役割を考えたり、さらに必要だと考えられるものをつくったりしながら、イメージがさらに広がっていく。

特に、園児との交流会では、何かをしてあげたり、招待したりすることにこだわらず、一緒につくったり、つくったもので一緒に遊んだり、一緒に活動する楽しさを味わうことで、「次の時はこうしたい」という意欲につながる。一緒にお店屋さんごっこの品物をつくり、各学校・各園に戻って、さらに必要なものをつくり、再び交流する際に、持ち寄ったものも使って遊んだり、お店屋さんになったりすることで活動や遊びが広がっていく。





3 歳児 - 不思議と出会う -

真似るためにまず、年中・長児が色水遊びをしている場で一緒に遊ぶことが必要となる。

園庭に出ると、すでにそこでは、年中・長児がいろいろな遊びをしている。その一つに色水遊びもある。保育者と一緒に砂遊びをしながらも、色水遊びをしている様子は目に入る。きれいな花やすりこぎ、すり鉢は3歳児にとっては魅力的なものである。砂場に水を運びながら、足を止めて色水遊びの様子をじっと見る。道具を使い、形や様子に変化していくことに興味がわく。しかし、年長児の仲間にはなかなか入れないため、砂遊びをしながら、様子をうかがう。色水遊びで遊んでいた年中・長児がいなくなると、すぐにその場に行って見よう見まねでやってみる子も出てくる。時として、年中・長児がつくっていたものを使ったり、こぼしたりもするが、いなくうちに何とか経験してみたいくなる。教えてもらうのとは異なる「真似る」経験によって、「うまくできなかったから、今度こそ…」という意欲につながる。

保育者は、年中・長児と共に場を共有しながら遊ぶ時間を確保し、興味がわいたときに、その場を使わせてもらえるような連携をとることが必要となる。年中・長児が熱中してやっているからこそ興味がわくのであるため、安易に年少児にも同じ用具を準備し、別の場で体験させたり、意図して教わる場を設けたりすることのないようにしたい。

4 歳児 - 不思議をおもしろがる -

すりこぎ、すり鉢、ざる、じょうご、からのペットボトルなどの用具と花を使って、思い思いに色水をつくる。花と水をすり鉢に入れてこすれば色が出るという理解はしているため、ペットボトルをいっぱいにして、大量の水を入れて色水をつくり始める。すりつぶすというより、水の中に花が浮かんでいる状態でまぜる。しかし、なかなか思うような色が出ない。年長児の色水を見ながら、さらに花を加える。まずは、用具を使い、混ぜ合わせるこそそのものを楽しむことが大切で、徐々に、色

の濃さに気付き始める。水を少なくすると濃いものができるという発想は、なかなか自分では見つけにくく、たいていは、あこがれの色水をつくっている子に聞いたり、世話好きの子が「水が多すぎるよ」と教えてくれたりする。少しの水で濃い色水ができること、色水がたくさんほしいときには、何度もつくったり水で薄めたりすればよいことに、何度も取り組むうちに気が付くようになる。イメージするような色水ができると、できた色水を持ち帰りたくなったり、ジュースに見立てて飲んでもらいたくなったりする。これが、お店屋さんごっこのきっかけとなる。

保育者は、繰り返し楽しめる場所と時間を保証しつつ、様々な色の花が咲く環境を準備したり、ヨモギなどは、刈り取らずに残しておいたりするなどの配慮が必要となる。色水に使う花や草は、常に保育者が準備しておくだけでなく、自分で環境に働きかけて、イメージに合うものを園庭内で探すことも重要である。また、保育者が十分に下見をした上で、子どもたちと一緒に探しに行ったり、家庭に協力を依頼したりすることで、目的のある散歩になったり、保護者と子どもの学びを共有する機会になったりする。また、多すぎる水でつくり始め、うまくいかないと気付いたり、色は薄いけれど自分でつくったことに満足したり、もっと濃い色になる方法が知りたくなったりすることを踏まえ、保育者は、教えるのではなく、「○○ちゃんがつくってるよ」「年長さんと一緒に聞きに行こうか」と声をかけたり支援をしたりする。



5 歳児 - 不思議から新たな発見をする -

色水遊びの中から生まれるさまざまな「気付き」をつなげていきたい。年少・中児の時に経験した一人一人の気付きを土台として、気付きが深まったり、一つの気付きから複数の気付きが生まれたりする。

翌日まで取っておいた色水の色が変わってしまうことの気付きや、色水を混ぜ合わせた時の変化に対する気付き、他の方法で色が出せないかと考える気付き、本や図鑑で調べて実際にやってみての気付きなど、さまざまである。「どうして色が変わったのか」「色が変わらないものもあるのか」「冷蔵庫に入れたらどうか」など、気付きから疑問を解決していく（正解ではないかもしれないが）過程が大切で、そこには、友達と意見を出し合ったり、今までの経験をもとに考えたりすることが必要となる。振り返り等で、みんなで考えたり、どういう方法で試そうかと話し合ったりすることで、物事を論理的に考えたり、見通しがもてたりすることにつながる。

時には、本などで見た実験のようなことを試してみたいこともある。アサガオや紫キャベツでつくった色水がレモン汁や重曹で色が変わることをみんなやってみる。その後、他の色水で試して、驚き考えて、自分たちで分析したり、調べたりする姿勢につながる。

保育者は、まずは子どもたちの気付きの場面を捉えることが大切である。振り返りの中でみんなで考える機会を設けたり、思いが実現するよう子どもと一緒に考えたものを準備したりしながら、一緒に変化に驚いたり、楽しんだりしていく。

1 年生 - 不思議を解決する -

不思議に思うことを見つけたり、不思議に思うことを自分でもやってみたりする機会があることで、園での経験を生かされると気付くようになる。子どもたちが不思議に思ったことを、見つけたその時その場で発してもよいと思えることが、子どもの学びを発揮させることにつながる。

アサガオを栽培する中で、教えるべきこと（土の量、土の種類、種を植える深さ等）と、子どもたちの経験に任せること（まく種の数、植木鉢を置く場所等）を分けることで、友達と比べたり、途中で気付いて、気付きから自分なりに解決していこうとしたりする姿が見られるようになる。登校してきた際、先生が植木鉢のそばにいて、自分の植木鉢を見に行くようになり、変化を先生に聞いてもらいたくなる。自分の気付きや、園での経験を思い出しながら伝え合ったりすることで、次への活動に意欲をもって取り組むようにもなる。また、変化を見つけることが、話したり絵にかいたりという表現につながることも考慮して、環境を準備しておいたり、話したことをメモにとっておいて活用したりすることも考えられる。





3 歳児 - 素材と出会う -

製作遊びに取り組むに当たっては、はさみ、セロテープカッターの扱い方等、安全面に関することや、折り紙、画用紙、空き箱、カップ等、数に限りがあるものに関すること等、保育者にとっては、一気に指導したいところでもある。例えばこどもの日等の行事製作をクラスで経験した後、好きな遊びの時間に、興味のある数人が取り組める環境にしておく、保育者の目も行き届き、使い慣れることによって回避される危険もあると

考えられる。3歳児の間に、遊びの中で保育者が関わりながら使い慣れることで、4歳児以降、切ったり貼ったりすることに大きな困難を感じることなく、イメージに近いものをつくり上げようとする姿につながる。行事製作に関しては、一度だけで終了するのではなく、遊びの中でも取り組める環境があると、少しずつ自信をもったり、さらに工夫して製作したりする姿が見られる。

保育者が、チラシを使ってごっこ遊びに使う剣をつくっていると、できあがりを待っている友達がいる。「僕も」「私も」と列ができる中で、見よう見まねでやってみようとする子も出てくる。自由にチラシが使えることで、保育者の隣に座ってやってみる環境が生まれ、太い剣ができたり、テープをうまく貼れる子が出てきたりする。うまくできなくて、最終的には保育者につくってもらったり、時には「これでいいや」と自分のつくったものを持って遊び出したりという体験を繰り返しながら、家庭でもつくってみたり、保護者につくってもらって園に持ってきたりする子も出てくる。保護者がつくったものが見本となる場合もあり、遊びを通して園と家庭がつながることも出てくる。

4 歳児 - 素材を楽しむ -

興味のある子は、登園すると製作コーナーへ向かい、箱同士をつなげたり、新聞紙やチラシを使って長い棒をつくったり、折り紙でできるようになったものを折ったりする。つくっては遊び、自分のロッカーにしまうことを繰り返し、ロッカーがつくったものでいっぱいになっている子もいる。

堅い剣を毎日つくり続け、こつをつかみ、ようやくできるようになったことが自信になり、自信がもてるようになったから繰り返しつくりたくなる。十分に遊び込んだ様子が見られ、保育者がもう少し環境が必要だと考えるなら、例えば、剣を数本組み合わせる別のものに見立てたものをつくっておくと、これまでの技能を生かし自分で何とかつくり出したり、剣にしか見立てていなかったものを別のものに見立てるといった発想の転換につながったりする。

友達と同じものをもって満足していた時期を過ぎ、自分なりに何かしら工夫したり、友達とは異なる部分をつくったりしながら、「ちょっと違う自分のもの」をアピールすることもある。時には、段ボールや模造紙等を準備しておく、数人で協力してつくったりかいたりする体験につながる。



5 歳児 - 素材を生かす -

本を見ながら、折り紙で同じパーツをつくり、組み立てて複雑なくす玉にしたり、空き箱・空き容器等を使ってセロハンテープやガムテープ、はさみや段ボールカッターなど、用途に応じて使い分けながら製作したりと、イメージに合うものをつくろうとする。挑戦したり、工夫したり、これまでの経験を生かしたりする場面があると、友達と目的を共有しながら実現のための手順を考えたり、多少時間がかかっても、思いを実現しようと継続的に取り組んだりする姿も見られる。

お化け関連の絵本から「お化け屋敷をつくりたい」という数名の子が出る。絵本のイメージを共有しつつ、「人が入れるくらいのものにしよう」「上からお化けをつるすといいかな」「どんなお化けの種類があるか調べてみよう」という具合に、どんどんイメージがふくらんでいく。翌日、人が入れるくらいの段ボールがいくつも置いてあれば、「この部分を扉にして、こっちをつなげよう」「お化け屋敷だったら黒い建物がいい」と、イメージが具体化されていく。段ボールをつなげたり、扉をつくったり、多種多様なお化けをつくったりするためには、2、3人ではうまくいかない。振り返りで紹介したり、困っていることをクラス全体で共有することで、「ぼくらはこんなお化けをつくろう」「部屋も暗い方が怖い感じがするよ」と、次第に広がりを見せていき、「お化け屋敷をつくり、年少・中児を招待する」ことが共通の目的となっていく。招待するのだからと、休憩する場所やそこで食べるものをつくったり、お化けをやっつけるための武器をつくったりすることもある。一見、お化け屋敷とはあまり関係ないように思えても、子どもたちの中ではイメージは共有されており、それぞれが共通の目的に向かって、自分なりの表現を楽しんでいる。

保育者は、これまで使ってきた素材に加えて、使えそうなものを紹介したり、実際準備しておいたりするだけでなく、仲間の一員となって、一緒に考えたりつくったりすることで、子どもたちのもっているイメージを言葉にして理解を助けたり、他の子どもが参加しやすい雰囲気をつくったりする存在となる。

1 年生 - 素材を組み合わせて新たな製作活動を生み出す -

素材や用具がたくさんあり、選べることで、持っている力が発揮されることもある。おもちゃづくりでは、つくることと遊ぶことを分けるのではなく、つくっては遊び、遊んでは作り直すことを繰り返すことで、より楽しく遊べるものができたり、おもしろい遊び方が生み出されたりする。違うものをつくっている友達の意見を聞けるような場があることで、友達の工夫を取り入れたり、自分が困っていたことが解決されたりする。また、先生が園からの情報を得ておくことで、おもちゃの案がなかなか出ない子にとっては、園での経験を思い出すきっかけになる。

様々な形や素材の空き箱・空き容器等を使ってもものづくりに慣れている子もいれば、あまり経験のない子もいる。用具やテープ類の種類が豊富なことで、素材に合った用具を選んだり、貼り付けるのに最適なテープを探したりすることもできる。園でどんな用具やテープを使用していたかの情報があると、慣れている子からそうでない子にも使い方が伝わっていくことが考えられる。

つくっている過程を説明することは、国語の単元にも含まれるため、同時に進めることで、子どもの思考もつながる。



3 歳児 - 言葉を楽しむ -

楽しかった体験を保育者に聞いてもらったり、没頭して遊んでいたことを保育者が言葉にして返したりすることで、友達の前でも話したくなったり、友達の話を知っているうちに自分も話したくなったりする。みんなの前で話すことが照れくさくてふざけたり、言葉に詰まって保育者や友達に助けってもらったりする経験を積むことで、少しずつみんなの前で話すときの態度に気が付いたり、聞いてもらえるとうれしいという思いが芽生えたりしてくる。

3 歳児にとっての振り返りは、ものを媒介にすることが多く、大好きなキャラクターになりきって遊んでいたことをお面や武器をもって説明したり、初めて色水遊びをしてできたものを見せてみんなにも驚いてもらったりしながら、「みんなに聞いてもらえるとうれしい」という気持ちが育まれていく。

何でもよいからみんなの前に出て話したい子もいれば、みんなの前に立つことが恥ずかしく、ましてやみんなの前で話すことは難しいという子もいる。前に出て話すことにこだわらず、話したいことを保育者に伝え、保育者からみんなに伝えることや、実物を見せながら代わりに保育者や友達が伝えることでも十分と考える。

4 歳児 - 言葉を遊びに取り入れる -

つくった作品や遊んでいたものなどを使いながら、今日の遊びで楽しかったことや、次はどのようなかを話すことで、体験を語る楽しさに気付いたり、好奇心をもって聞いたり、遊びが共有されたりする。

剣をつかってキャラクターごっこをしていたら、たくさんの友達に加わって、敵と味方に分かれてやったりやられたりして楽しかったこと、明日は、基地もつくって、敵と味方が分かるようにして遊びたいことを話すと、そこに加わりたくなる子が出てきたり、「こんな武器はどう？」と提案する子が出てきたりする。翌日、実際にやってみることで、さらに改良した方がよいところが出てきたり、おもしろくなったりおもしろくなくなったりするを通して、みんなで考え一人一人で考えるよりすてきなことが実現できそうだということを実感する。

なわとびやコマ回し等、多少難しいと思われることに取り組んでいる子たちにとって、振り返りで保育者が紹介したり、以前と比べて上達したことを伝えたりすることで、これまで取り組まなかった子が参加するようになることもある。うまくいかなかったり、悔しい思いをしたりしながらも、一緒にやろうとしている仲間がいることで気持ちを立て直し、見通しをもってあきらめずに取り組んだりするようになる。





5歳児 -自分なりの言葉を見つける-

友達と共通の目的に向かって、主体的に遊び、活動を発展させていく中で、「遊んで楽しかった」で終わってしまったりは、遊びが継続したり、分かったり試したり工夫したりすることが楽しいと感じたり、さらにこんなふうにしたらおもしろいかもしれないと考えたりすることにつながっていかない場合も多い。

遊んだ後に、クラス全体で振り返りをする中で、情報を共有することはもちろん、自分が今日行ったことを言葉にすることで「自分は今日、こんなふうにしてこれをつくり上げたんだ」と学びを自覚化したり、うまくいかなかったことに対して、「こうしたらいいんじゃない?」「明日、私も手伝うよ」と友達の協力を得たりする場にもなる。また、自分の思っていることがなかなか言葉にならない場合もあり、友達から「こうだったの?」「僕、今の説明で分かったから、みんなに教えてあげる」と助けてもらうこともあれば、保育者に促されて、少しずつ自分なりに話せばよいことに気付いたりもする。

振り返りを充実させるためには、まずは、やりたいことに向かって集中して遊び込むことが重要であることを踏まえて、遊びの環境を整えたり、普段と異なる姿を見せた子どもの姿を紹介したりすることも必要になる。また、振り返りが毎日同じパターンになったり、やったことの報告だけに終わってしまったりすることが続くと、子どもたちが「話したい」「聞きたい」と思うような活動にはなかなか結び付かない。時には、パターンを変えて、一つの遊びを掘り下げて紹介したり、ある子に焦点を当てて紹介したり、保育者がみんなにぜひ知らせたいと思うことも入れ込んだりしながら取り組みたい。また、保育者を前にして座るだけでなく、時には、円座になるなど、子どもたちの実態に合わせて、話しやすい雰囲気をつくることも考えていく。

1年生 -表現することでより高度な表現をつくり出す-

学校探検で見つけた驚きをクラス全体で共有することは、学校の施設のことを知るだけでなく、友達の表現方法を知る機会にもなる。絵にかいて説明したり、身振り手振りで表現したり、説明しようと思ったらさらに詳しく知りたくなったからもう一度調べに行ったりしながら、様々な表現方法にも気付くようになる。言葉で説明しきれないときは、みんなで実際に現場に行ってみて確認しながら説明することで、自信にもつながり、その後の表現活動にもつながっていく（口頭の説明が難しく、現場にも行けないときには、絵にかいたり、写真を撮ったりした方が伝わりやすいという具合に）。

子どもは、心動かされることがあると、話したくなり、聞いてほしくなり、もっと知りたくなる。「学校の秘密を見つけて、見つけた秘密を友達に教えてあげよう」のように、子どもの心が動くような課題を設定し、秘密を見つけるために自分が考えた場所に探検に行くことで、友達に伝えたい意欲が高まることが考えられる。

また、園で行われていた振り返りを活用し、つくったり演奏したり、学習したりしたことを日常的に振り返る場をもつ中で、友達に認められたり、先生に表現方法のアドバイスを受けていたりしながら、次第に表現の仕方にも工夫が見られるようになっていく。