

# 「子どもの「遊ぶ」が「遊びこむ」になる環境を目指して」

～保育環境評価スケールを活用する視点から～

幼稚園型認定こども園高槻双葉幼稚園 教頭 岡部 祐輝  
同志社女子大学 現代社会学部現代こども学科 教授 埋橋 玲子

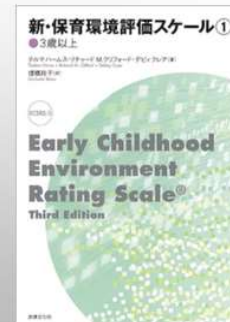
## 課題意識

- \* 経験の浅い保育者がどのように「環境」を捉え、アプローチしていけばよいか
- \* 単発の遊びからいかに遊びこむことができる環境になっていくか
- \* 遊びを通して、「遊び同士」、「子ども同士」がいかにつながり発展することができるか
- \* 評価スケール(ものさし)を活用することでいかに保育の質を高めることができるか

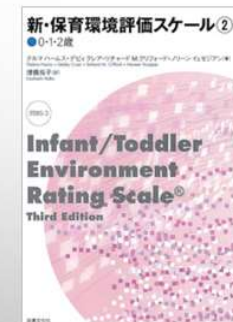
## ENVIRONMENT RATING SCALE FAMILY 環境評価スケールファミリー@日本



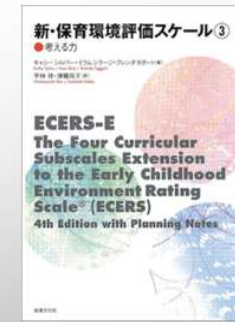
## 就学前の『保育環境評価スケール』



① 3歳以上



① 0・1・2歳



③ 考える力

## ECERS(エカーズ)-3 新・保育環境評価スケール①3歳以上

- ECERS-3=EARLY CHILDHOOD ENVIRONMENT RATING SCALE 3<sup>RD</sup> ED.
- アメリカで開発された**3歳以上の集団保育の質を測定する尺度**
- ECERS 1980 → ECERS-R 1998 → ECERS-3 2015



## ECERS(エカーズ)-3の基本的な考え方 新・保育環境評価スケール①3歳以上

- 保育環境について**6つの大きなカテゴリー**のもとに35の視点をもつ

- **空間と家具**—子どもの遊びと幼児期にふさわしい学びを支える室内空間を魅力的に構成する
- **養護**—子どもの安心・安全を確かなものにする
- **言葉と文字**—子どもが喜んで話し、文字に出会い、知りたくなるように助ける

総合的な保育の質

- **活動**—子どもがものに触れ、関わり、操り、つくり出し、夢中になることを支え、学びに向かう力を育てる。
- **相互関係**—気持ちを受容され、伝え合いをし、新しい考えを生み出すことを支える
- **保育の構造**—子どものよりよい生活を支えるクラスルーム・マネージメント

## 6サブスケールと35項目の意味

**空間と家具**—子どもの遊びと幼児期にふさわしい学びを支える室内空間を魅力的に構成する

1. 室内空間 気持ちの良い生活ができる
2. 養護・遊び・学びのための空間 安心し、楽しく過ごせる
3. 遊びと学びのための室内構成 好きな遊びを選び、じっくり取り組む
4. ひとりまたはふたりのための空間 一人で落ち着く、またはともに考え深めつづける
5. 子どもに関係する展示 自ら気づいたり、振り返ったり、他の人と興味関心を分かち合う
6. 粗大運動遊びの空間 身体を十分動かして充実感や満足感を得る
7. 粗大運動遊びの設備・用具 適切な活動を選び、進んで運動する

**養護**—子どもの安心・安全を確かなものにする

8. 食事/間食 食べることを楽しむ
9. 排泄 自分で用を足せる
10. 保健衛生 自分の身体を大切にすることが大切にする
11. 安全 安全に気を付けて行動する

**言葉と文字**—子どもが喜んで話し、文字に出会い、知りたくなるように助ける

12. 語彙の拡大 未知の言葉と出会い獲得する楽しさを感じる
13. 言葉の使用の促進 よく聞いてもらって、話す楽しさを知る
14. 保育者による絵本の使用 絵本を読んでもらってともに楽しんだり、うれしい気持ちになる
15. 絵本に親しむ環境 絵本の楽しさ、探す・知る喜びを味わう
16. 印刷(書かれた)文字に親しむ環境 文字の意味や役割、必要性がわかる

**活動**—子どもがものに触れ、関わり、操り、つくり出し、夢中になることを支え、学びに向かう力を育てる。

17. 微細運動 手や指を使い集中して遊ぶ
18. 造形 作ったり描いたりして様々な表現を楽しむ
19. 音楽リズム 感じたことや考えたことを音や動きで楽しむ
20. 積み木 構成を楽しむ思いを表現し友だちと共有する
21. ごっこ(見立て・つもり・ふり・役割)遊び イメージを形にして楽しむ、友だちと共有する
22. 自然/科学 自然に触れ、好奇心や探求心を持つ
23. 算数 遊びや生活の中で数・量・形に親しむ
24. 日常生活の中の算数 生活の必要に応じて数量などに親しむ
25. 数字の経験 数字の意味に気づく
26. 多様性を受容 人には違うところと同じところがあることに気づく
27. ICTの適切な使用 テクノロジーで遊びや生活の幅を広げる

### 相互関係

—気持ちを受容され、伝え合いをし、新しい考えを生み出すことを支える

- 28. 粗大運動の見守り 身体を動かす様々な活動に目標を持って立ち向かう
- 29. 個別的な関わり 一人一人の特性に応じた指導
- 30. 保育者と子どもの相互関係 子どもが尊重され、認められ、支えられる
- 31. 子どもどうしの関係 他の幼児の考えや感じ方に触れる
- 32. 望ましい態度・習慣の育成 自分でしなくてはならないことを自覚して行う

### 保育の構造

—子どものよりよい生活を支えるクラスルーム・マネージメント

- 33. 移行時間と待ち時間 子ども自身が生活の見通しを持てる
- 34. 自由遊び 活動を楽しみの中で、自分で考えたり助けを得たりして自分で行う
- 35. 遊びと学びのためのクラス集団活動 他の幼児や保育者と親しみあい、支え合う

## サブスケール・項目・指標

### サブスケール

- 空間と家具(1~7)
- 養護(8~11)
- 言葉と文字
- 活動(17~27)
- 相互関係(28~32)
- 保育の構造(33~35)

### 項目

- 12 語彙の拡大
- 13 話し言葉の促進
- 14 保育者による絵本の使用
- 15 絵本に親しむ環境
- 16 印刷(書かれた)文字に親しむ環境

### 15 絵本に親しむ環境

#### 指標

- 1.1 子どもが手に取って読める本が10冊未満である。
- 1.2 しばしば時間調整のために本を読まされてほとんどの子どもは楽しんでいない。
- 1.3 手に取れる本のほとんどは内容が適切でない。
- 1.4 本を手にする場所が見当たらない。
- 3.1 観察時間中に、少なくとも25分間、子どもが手に取れる本が15冊ある。
- 3.2 子どもが手に取れる本は、フィクション(想像)とノンフィクション(事実)の両方がある。
- 3.3 手に取れる本のほとんどは状態が良く、内容が子どもにとって全体的に適切である。
- 3.4 本はまとめて置かれており、子どもが手に取りやすく、本を手にする場所がある。
- 5.1 たくさんの本があり、観察時間中に1時間は子どもが本を手にする。
- 5.2 子どもは手にとった本に興味を示している。
- 5.3 本は決められたコーナーに適切に置かれ、手に取りやすく、くつろいで読めるスペースがある。
- 5.4 保育者は子どもが自分で本を選ぶことに積極的な関心を示している。
- 7.1 手に取れる絵本の選択の幅が広い。
- 7.2 少なくとも5冊の本が、現在のクラスの活動に関連しており、簡単に手に取れる。
- 7.3 手に取れる本のほとんどが、子どもが親しめるように配置してある。

## スケールの様々な側面・使い方

### ①ガイドブック(手引き)として

→項目に沿うと環境構成のヒントとなる

### ②保育を見る物差しとして<個人的に>

→「〇ができていない」という見方ではなく「〇すればもっと良くなる」という次のステップが踏み出せる

### ③保育を見る物差しとして<みんなで>

→プチ公開保育をして、共通の枠組みを持ち保育観察を行い、現在の状況をみんなで(園の外部の人とも)共有して改善を図る。

## ①室内空間

(キーワード)

- \* スペースがあるか
- \* 採光や換気ができるか(ブラインド・カーテン)
- \* 清潔・修繕が行き届いているか
- \* 騒音がないか

## ②養護・遊び・学びのための家具

(キーワード)

- \* 柔らかな家具があるか(相当量って?・・・人数に対して)
- \* テーブル・椅子などは適切なサイズ?
- \* 特定の活動専用台があるか(例:製作コーナーの机)

## スケールを生かして生まれた環境

### (項目1)騒音への意識



- \* 「動」の空間と離れた場所に「静」の空間を
- \* 絵本コーナーにくつろげる場所を

### (項目2)柔らかい家具(くつろぎ)



- \* 落ち着いた遊びを行うスペースとなり、子どもの雰囲気を変える

## ④ひとりまたはふたりのための空間

(キーワード)

- \* ひとりまたはふたりで集中して遊べるか→遊びこむため(例:パズル)
- \* その空間が確保される工夫があるか(椅子が2つだけ・仕切りがあるなど)
- \* 保育者が肯定的にかかわっているか

### (項目4)ひとりまたはふたりのための空間の工夫



- \* 2人が作業できる設定の机の配置 ⇒「製作する」という活動に没頭できる環境の保証



- \* 2人で演奏し協力する遊び方をねらう

## ⑤子どもに関係する展示

(キーワード)

- \* 子どものための展示物が多くある
- \* 展示のいくつかは子どもの現在の興味に基づくトピックに関連している
- \* 子どもが興味を持つように展示物について話す
- \* 描画だけではなく立体の子どもの作品が展示されている

## (項目5) 子どもの現在の興味に基づく展示



オリンピックにかかわるコーナー  
(国調べ・オリンピックの輪の色を調べ塗るなど)



カレーづくりの材料の話し合い  
⇒WEB図(マッピング)を生かし  
子どもの言葉を可視化

## ⑩積み木

(キーワード)

- \* 3人以上遊べる広さ
- \* 3人以上遊べる積み木と3種類の付属品  
(付属品・・・動物・木・人・車など)
- \* 保育者が積み木で遊んでいる子どもとたくさん会話を交わす
- \* 積み木遊びと書き文字を結びつける(作品の補足を文字で)(看板づくり)
- \* 算数との結びつき(例:何階建てかな～?・この電車何両～?)

## (項目20) 十分な量の積み木と3種類の付属品



十分な面積  
=遊びの連続性を担保(いちいち片づけない)

付属品を用意することで、発想が広がる  
(例)積み木のビル⇒街づくり!

子どものストーリーや  
子どもの世界観を広げる保育者の言葉がけ

## スケールを生かし環境構成をした成果

- ①個々の興味・関心を反映させやすい  
(「したい」が生まれる環境的な刺激が増える)
- ②遊びに集中することができる  
(単発・単純な遊び⇒継続・応用・複雑な遊びへ)
- ③毎日片づけてリセットされることなく継続することができる  
(明日も続きができる⇒深まる)
- ④片付け・保全・安全などへの意識が向く  
(自分たちの遊びを大切にするためにルールを作り知り、守ろうとする)
- ⑤動と静の遊びを切り分けることができ、子どもが落ち着く  
(クラス内の落ち着く空間を確保できる⇒特別支援への配慮もできる)

## スケールを通して生まれた「課題」

- (現場からあがった声)
- 「遊びと遊びが繋がるためにはどうしたらいいか」
  - 「子ども主体で遊びが広がりにくい時にどこまで保育者がかかわっていけばよいか」
  - 「保育者のねらいと子どものしたい！が一致していないときの活動の構成の仕方は？」
  - 「プロジェクト的に取り組みたい内容とそのほかのコーナーとの配置についてどうしたら？」
  - 「文字や算数、自然科学などのコーナーはできたが今後の展開はどうしたらよいか」 など…

気付く「観点」や「悩み」が多岐にそして深いものとなっていった

## スケールを生かした新たな考え・展開について

- ①色を意識した取り組みについて  
(分類・比較などの観点)
- ②コーナー環境での「遊び」と小学校教育とのつながりについて  
(数的環境などを事例に)
- ③スケールからのバージョンアップ

## 色を意識した取り組み



ブロックを色ごとに分類  
⇒片づけの意識◎  
⇒色への意識・感覚◎



細かなパーツを丁寧に片付ける効果が  
得られた

## 通常通り片づけているクラスの作品例



特段色の意識はなく「繋ぐ」面白さを感じた遊びを展開

## 色の分類を行っているクラスの作品例



同系色のグラデーション

赤系統の色で製作

## この事例から考えられること

- \* 活動の中で「分類」をすることで、分類したもの(色)に意識を向けた遊び方に変容するのではないか。
- \* 新たな意識を得ることで遊びの持つ面白さが変化し、さらに「遊びこむ」ことにつながるのではないか
- \* 「比較」、「分類」、「1対1対応」などが行える環境において「算数活動」の出発点となるのではないか

## 小学校教育につながる「遊び」について

### スケールの項目

- \* 微細運動・・・コンパス・裁縫・彫刻
- \* 自然・・・氷・川の流れ・植物の生長

(予想・仮説⇒実験⇒結果⇒考察のはじまり)

- \* 算数・・・経験的な計算・文章題のイメージ化

(具体物⇒半具体物⇒思考)

- \* 語彙の拡大・・・国語につながる

(語彙・表現・動作化など)



スケールの項目では  
項目23:遊びのなかの算数の観点 がある



缶つみコーナー  
積んだ缶の個数を数える  
⇒高さや個数への意識



トンカチコーナー  
様々な図形をトンカチで打つ  
⇒形概念形成  
組み合わせことで新たな形が生まれる体験

道具に番号をつけ、片づける際に  
足りない道具を意識  
→数への関心・感覚

1 ○  
2 ○ ○  
3 ○ ○ ○

「ここに  
3つずつ  
直そうか」

「2番のすり鉢どっかいても〜た」  
「あと3つ足らへん。みんな知らん？」

③プロジェクト型(のタネ?)への移行



マジック披露用の机

①保護者参加で披露されたマジックに興味津々

②色々なマジック用グッズの開発

色水

トランプ

瞬間移動

造形・微細・自然/科学・ごっこ遊びなど  
色々な要素ができてきた  
⇒次の一手をまたスケールを参考に




③マジックグッズが出来上がる⇒練習⇒失敗⇒改良

④披露したい(机・椅子・衣装・チケット・呼び込み)

⑤コーナー環境の拡大





「発表会の劇のワンシーンに  
マジック披露をしたい」

⑥どこで披露するか、何を披露するか話し合い  
活動へ

スケールを通してうけた環境刺激が繋がりがかわりバージョンアップし、  
日常の活動の延長線上に行事が生まれるという展開となった

(MEMO)

環境を変える  
子どもが変わる  
先生が変わる

*Hoiku must go on  
with scales.....*

