

〈こども園 言葉〉

自分の思いや考えを言葉で伝えようとする幼児の育成

— 遊びから学びを可視化する実践を通して —



浦添市立内間こども園

池原 あゆみ

*** 目 次 *****

I	テーマ設定の理由	1
II	めざす子ども像	2
III	研究の目標	2
IV	研究仮説	
1	基本仮説	2
2	作業仮説	2
V	研究構想図	2
VI	研究内容	
1	育みたい資質・能力	3
2	幼児期の遊び	3
3	幼児期の言葉	4
4	幼児期の学び	5
5	保育の可視化	6
VII	保育実践	
1	検証保育の全体計画	7
2	検証保育	8
3	本時の保育実践	9
VIII	結果と考察	
1	作業仮説(1)の検証	11
2	作業仮説(2)の検証	13
3	本研究を通して	16
IX	研究の成果と課題	
1	成果	16
2	課題	16
	主な参考・引用文献	16

自分の思いや考えを言葉で伝えようとする幼児の育成

— 遊びから学びを可視化する実践を通して —

浦添市立内間こども園 池原 あゆみ

【要 約】

本研究は、ドキュメンテーションやサークルタイムを取り入れながら友達と夢中になって遊び込むことで、自分の思いや考えを伝えようとする幼児の育成を目指したものである。

キーワード □ドキュメンテーション □サークルタイム □幼児教育において育みたい資質・能力

I テーマ設定の理由

近年、少子化、共働きの家庭の増加、情報機器の著しい発達など子どもを取り巻く環境は大きく変化している。幼い頃から、スマートフォンやタブレットを手にする機会も多く、メディアなどのものを介した間接的な体験が増えている。また、この数年は新型コロナウイルス感染症の感染拡大により、子どもたちの遊びや活動も制限されることが多く、これまで園生活で行われていた行事や遊びも、人との距離感を見直し、工夫を要することもあった。このことは、子どもが主体的な遊びを継続して行う中で充実感を味わって遊び込む経験に、少なからず影響を及ぼしていると考えられる。

平成29年に3法令(幼稚園教育要領、保育所保育指針、幼保連携型認定こども園教育・保育要領)が改訂され内容の共通化が図られたとともに、教育及び保育において、「育みたい資質・能力」と「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」が明確化され、学びの連続性を考慮した小学校への接続が求められている。また、沖縄県が令和5年10月に策定した「保幼こ小の育ちをつなぐ黄金っ子架け橋サポートガイド」において、黄金っ子(0～8歳)の期待する子ども像として、「生活していく力、人とかかわる力、学びの芽生え」の3つの視点でまとめられていることから、遊びを通じた過程で発達段階に応じて様々な学びを育む大切さが述べられている。これまでも遊びを通じた総合的な指導は行ってきたが、主体的な遊びの中で学びが生まれているということが具体的な数値として表しにくく、また到達度で測れるものではないた

め、遊びの意味付けをする難しさを感じていた。また、子どもの主体的な遊びで育つ資質・能力は複数重なりあっていることから、具体的にどのような力につながっているのかを明確にする難しさがあった。

本学級の実態として、全員が集団生活の経験があるため、友達と関わって遊ぶ姿は見られるものの、遊びの継続や深まりが見られなかった。また、遊びの振り返りにおいても話を聞くことはできるが、聞いたことが理解につながっていない子、自分の思いを単語のみで伝える子、どんな場面で感想を聞いても「楽しかった」とひとくくりに答えている子の姿が見られ、自分の思いを言葉で伝えることに課題が見られる。これまでの保育実践を振り返ってみると、「楽しかった」と答えた子に対して、子どもの言葉を引き出すような援助が不足していたり、保育教諭自身が子どもの気持ちを他の言葉に言い換えてあげられる適切な語彙をもっていなかったりと、子どもたちへの具体的な手立てが十分でなかったと考えられる。

そこで、日々の遊びの中で、子どもが夢中になって遊び、気持ちが高まる経験を通して、自分の思いや考えを誰かに伝えたいようになるような保育改善を行ったり、日常生活の些細なことでも話し合っただけの経験を重ねたりすることで、自分の思いや考えを伝え、試行錯誤して遊ぶ経験が小学校以降の自覚的な学びにつながるのではないかと考える。

以上のことより、本研究では、子どもの興味・関心がある遊びを可視化し、学びの芽生え

を見取ることで自分の思いや考えを言葉で伝えようとする子どもを育成したいと考え、本テーマを設定した。

II めざす子ども像

やりたいことに夢中になって遊び込み、工夫したり協力したりすることで、自分の思いや考えを言葉で伝えようとする幼児

III 研究の目標

子どものやりたいことを尊重した様々な遊びを通して、遊びの可視化や振り返りを工夫し、子どもが自分の思いや考えを言葉で伝えようとする保育実践の工夫について研究する。

IV 研究仮説

1 基本仮説

子どもの興味・関心がある遊びを展開し遊びを可視化することで、学びの芽生えを育むと共に自分の思いや考えを言葉で伝えようとする子どもを育成できるであろう。

2 作業仮説

(1) 子ども同士や保育教諭と関わりながら考えたことを伝え合ったり、ドキュメンテーションを活用したりすることで遊びを可視化し、自分の経験したことを言葉で伝えようとするであろう。

(2) サークルタイムなどを活用し、個々の子どもに寄り添ったやりとりの時間をもつことで、子ども自身の遊びを振り返る手立てとなり、友達の多様な考えを聞きながら自分の思いや考えを伝えようとするであろう。

V 研究構想図

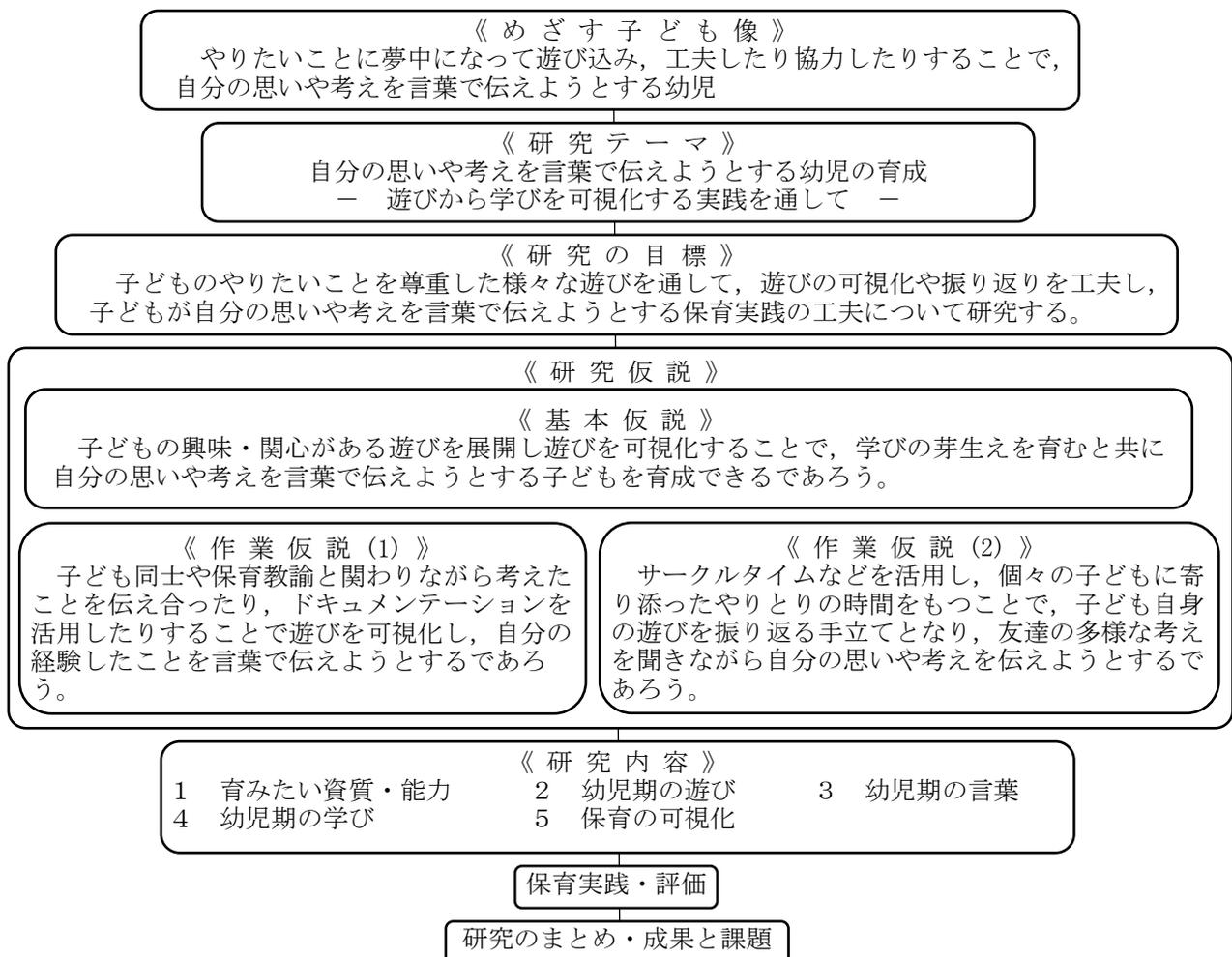


表 1 資質・能力の見取りの視点

資質・能力	5つの領域の「ねらい及び内容」及び「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」から、主なものを取り出し、便宜的に分けたもの
知識・技能の基礎	<ul style="list-style-type: none"> 基本的な生活習慣や生活に必要な技能の獲得 身体感覚の育成 規則性、法則性、関連性等の発見 様々な気づき、発見の喜び 日常生活に必要な言葉の理解 多様な動きや芸術表現のための基礎的な技能の獲得 等
思考力・判断力・表現力等の基礎	<ul style="list-style-type: none"> 試行錯誤、工夫 予想、予測、比較、分類、確認 他の幼児の考えなどに触れ、<u>新しい考えを生み出す喜びや楽しさ</u> <u>言葉による表現、伝え合い</u> <u>振り返り、次への見通し</u> 自分なりの表現・表現する喜び 等
学びに向かう力・人間性等	<ul style="list-style-type: none"> 思いやり・安定した情緒・自信 相手の気持ちの受容 好奇心、探究心 葛藤、自分への向き合い、折り合い <u>話し合い、目的の共有、協力</u> 色・形・音等の美しさや面白さに対する感覚 自然現象や社会現象への関心 等

横山(2018)は、3つの資質・能力を育成するために重要な役割を担うのが「言葉」であるとし、「子どもたちが学ぶ知識・技能の多くは言葉によって表現されている」、「既存の知識と関連付けて新たな考えを創り出し、表現する営みの多くも言葉を使う」と述べていることから、資質・能力を育成する上で、幼児期の遊びの中で言葉を育むことが重要であることが分かる。表1は、資質・能力を育む上で「言葉」が大きく関わっていると考えられるものを筆者が下線で示した。このことから、子どもの言葉を育むことは資質・能力と大きく関係していることが伺える。なお、本研究では、夢中になって遊ぶ中で友達とのやりとりや振り返りの場面を通して自分の思いや考えを言葉で伝えていけるような子どもを育成したいという考えから、表1の資質・能力の見取りの視点を意識し、保育計画の作成に活用していく。

2 幼児期の遊び

(1) 幼児期の遊びの大切さ

教育及び保育の基本として、教育・保育要領解説に「遊びを通じて友達との関わり

VI 研究内容

1 育みたい資質・能力

(1) 幼児教育において育みたい資質・能力について

平成29年の3法令改定に伴い、それぞれの整合性が確保され、教育及び保育において育みたい資質・能力が明確化された。幼保連携型認定こども園教育・保育要領解説(以下、教育・保育要領解説とする)において、「園生活の全体を通して、園児に生きる力の基礎を育む」ことが求められており、幼児期に育みたい資質・能力として、「知識及び技能の基礎」「思考力、判断力、表現力等の基礎」「学びに向かう力、人間性等」が挙げられている。無藤(2018)によると、3つの資質・能力は「すべての幼児教育の施設と、基本的には小・中・高が共通の枠組みである」と述べており、乳幼児期に培った資質・能力が18歳までつながっていることが分かる。また、これらは、「個別に取り出して指導するのではなく、遊びを通じた総合的な指導の中で一体的に育む」ことが重要と教育・保育要領解説に示されており、幼児教育において育みたい資質・能力を整理し、以下の図と表にまとめた(図1・表1)。

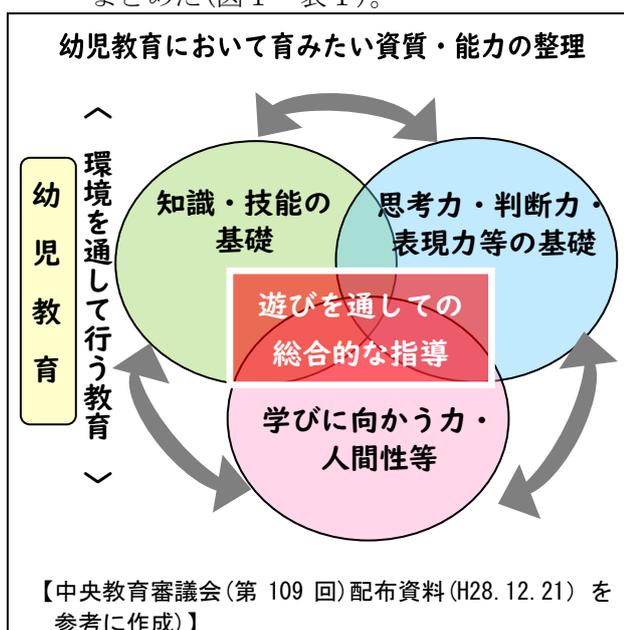


図1 幼児教育において育みたい資質・能力

が深まってくるにつれて、ときには自分の思いや考えを意識して表現し、相手に伝えたり、互いの考えを出し合ったりする」と示されており、「遊びを通しての指導を中心に行うことが重要である」とされている。秋田(2014)は、「子どもは何かを学ぶために遊ぶのではなく、遊びたくて遊ぶことが大事」と幼児期に夢中になって遊ぶことの大切さを述べ、「遊びの中で何がその子の今にとって“学びの対象”として重要であるのかを保育者が見定める」ことが大事であると述べている。つまり、幼児期は教え込んで知識を増やすのではなく、夢中になって遊ぶ経験をする中で様々な能力や態度を身に付けていくため、その際の保育教諭の援助が重要であることが分かる。

(2) 遊びの充実とは

遊ぶ時間を確保すれば、夢中になって遊び込むことにつながるのかというそうではなく、遊びがパターン化し停滞することもある。河邊(2020)によると、「子どもは遊びのなかでさまざまな経験を積み重ね、遊びのなかで学ぶ」とし「遊びを中心とした生活を通して、義務教育において必要とされる資質・能力の基礎を培うのが幼児教育の目的」と述べている。そこで、河邊が述べた充実している遊びの様態を、筆者が表2にまとめた。

表2 充実している遊びの様態

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ① 1つの遊び(テーマ)に、ある一定期間継続して取り組み、集中している。 ② (遊びに取り組んでいる)子ども一人一人が遊びのイメージをしっかりとっている。 ③ 個々の子どもが自分のイメージを遊びのなかで発揮し、遊びに必要なモノや場をつくるために身近な環境に主体的に働きかけている。 ④ <u>モノや空間の見立ておよび言葉を通して、他児とイメージを共有しながら遊びを展開している。</u> |
|--|

本研究では、上記の遊びの様態を意識した保育実践を行いながら遊びを充実させることで、自分の思いや考えを言葉で伝える力を育むことにつながると考える。

3 幼児期の言葉

(1) 「言葉」について

教育・保育要領解説の「言葉」の領域において、「経験したことや考えたことなど自分なりの言葉で表現し、相手の話す言葉を聞こうとする意欲や態度を育て、言葉に対する感覚や言葉で表現する力を養う」と示されている。伊集院(2018)によると「園生活のなかで、心を動かし、ことばで伝えたいくなるような体験を豊かにもてるようにしていくことが、子どもたちの生きたことばを育んでいくうえで、とても重要なこと」と述べており、心が弾む体験や夢中になる遊びを経験することで気持ちが高まり、その思いを友達や保育教諭に伝えたり、喜びを共感したりすることで言葉が育まれると考える。しかし、教育・保育要領解説に「見つめ合ったり、うなずいたり、微笑んだりなど、言葉以外のものも大切」と示されているように、うまく言葉で表現できない場合でも、自分なりに伝えようとしている姿として言葉と同様に見取っていく必要があると捉える。

(2) 言葉を育むために

保育の中で、活動の振り返りをしたり子どもたちと話し合ったりする場面は多々ある。一日の振り返りをすることで翌日の活動に期待をもたせたり、個々の遊びをつなげたりしていくことが大きなねらいであるが、日常の中で起こったトラブルや困った出来事が起こった時こそ話し合いをするチャンスだと考える。大豆生田(2022)によると、「クラス集団などで輪になって対話を行う活動」をサークルタイムと言い、「サークルタイムの場は、子どもの多様な声を聴く場である」と共に「話したくない人は話さなくてもよいことが尊重される」ことが大切であると述べている。このように、日々の園生活の中でサークルタイムの時間を取り入れ、言葉を育む機会を多く設け、無理に話させようとするのではなく友達の考えを聴く経験を重ねていくこと

も大切であると捉える。また、全員が一つの輪になって対話を行うことで互いの表情が見えやすくなり、一緒に考えようとする態度につながると考える。

4 幼児期の学び

(1) 「学び」について

教育・保育要領解説に「園児は、その園児なりのやり方やペースで繰り返しいろいろなことを体験してみること、その過程自体を楽しみ、その過程を通して友達や保育教諭等と関わっていくことの中に園児の学びがある」とし、このことが「こども園における教育及び保育の基本として大切であり、小学校以降の教育の基盤」と示されている。また、「幼児期の教育と小学校教育の円滑な接続の在り方に関する調査研究協力者会議(2010)」において、幼児期における学びを「学びの芽生え」と表現しており、

『学びの芽生え』とは、学ぶということを意識しているわけではないが、楽しいことや好きなことに集中することを通じて、様々なことを学んでいくこと」と示されている。研究内容2で前述したように、夢中になって遊ぶ中で、驚いたり発見したりするという経験が、気付いたり、考えたりする力を伸ばしていくことにつながると考える。

無藤(2011)によると、「学びの芽生えは、小学校低学年で育つ『自覚的な学び』の土台になる」とし、「学びの芽生えは遊びの中でしか経験できない」と述べている。日々夢中になって遊んでいる中にも、子どもにとってはたくさんの学びがあるにも関わらず、その育ちが目に見えにくいいため、楽しそうに遊んでいるという見取りで終わってしまうことも少なくない。学びの芽生えが育まれる遊びを保育教諭が意識し、遊びの先を見通した環境構成や言葉掛けなどを行いながら、遊びをより深めていくための援助をしていく必要がある。

る。無藤が学びの芽生えをもたらすポイントとして述べたことを、筆者が表にまとめた(表3)。

表3 「学びの芽生え」をもたらすポイント

興味の広がり	・いろいろなものに興味をもち、おもしろさを感じる
自己調整する力	・集中したり、根気強く取り組んだり、工夫したり、見通しをもったりする力 ・自分をコントロールし、遊びをつくっていく力
気づき	・思考力の芽生えと密接に関連している ・ <u>気づいたことを言葉にして友だちや先生に伝えること</u>

表3より、遊びの中で気付いたことや分かったことなどを言葉にして伝えることが思考の深まりになることから、保育教諭は学びの芽生えを促すことを意識した関わりが大切である。

(2) 「学びの芽生え」と「自覚的な学び」のつながり

文部科学省国立教育政策研究所が作成した、「スタートカリキュラム スタートブック(2015)」において、幼児期に育んだ学びの芽生えを児童期の自覚的な学びへとつなげることの大切さが示されている。幼児期と児童期の学び方の違いはあるが、幼児期に遊びや生活の中で培った経験を基礎として、小学校教育の学ぶ意欲につなげていくことが大切であると捉える。以下の表は、スタートカリキュラムに記載されている、幼児期の学びの芽生えと児童期の自覚的な学びのつながりについて、まとめたものである(表4)。

表4 学びの芽生えと自覚的な学びのつながり

幼児期：学びの芽生え	児童期：自覚的な学び
楽しいことや好きなことに集中することを通して、様々なことを学んでいく。	学ぶことについての意識があり、集中する時間とそうでない時間(休憩の時間等)の区別が付き、自分の課題の解決に向けて、計画的に学んでいく。
遊びを中心として、頭も心も体も動かして様々な対象と直接関わりながら、総合的に学んでいく。	各教科等の学習内容について授業を通して学んでいく。
日常生活の中で、 <u>様々な言葉や非言語によるコミュニケーション</u> によって他者と関わり合う。	主に授業の中で、 <u>話したり聞いたり、読んだり書いたり</u> 、一緒に活動したりすることで他者と関わり合う。

表4下線部より、幼児期の言葉や非言語によるコミュニケーションが、児童期の話したり聞いたり、読んだり書いたりする活動につながっていることが伺える。このことから幼児期に言葉を育む経験が必要である。

5 保育の可視化

(1) 評価について

教育・保育要領解説において、「保育教諭等が指導の過程について評価を適切に行い、常に指導計画の改善を図っていくためには、記録が不可欠である。(中略)記録を通じて評価を行うことによって日々の実践の質を高めることが可能になる」と示されており、記録をとって振り返りに活用することの大切さが述べられている。

浅井(2019)によると、「子どもたちの興味や関心に基づいたプロジェクト活動を展開するためには、子どもたちの表情やしぐさ、つぶやきから興味や関心がどこにあるか、どこに向かっているかを知る必要がある」と述べており、表情を記録できる方法として写真、つぶやきを記録できる方法としてボイスレコーダーを活用した記録のとり方が有効であると考える。

また、「文字が読めない子どもでも自分の学びの軌跡や達成したことを確認できる」と述べていることから、子どもにとっても遊びを振り返ったり展開していったりする上で写真を活用して記録をすることは、友達と言葉を交わしてコミュニケーションを図るために有益であると考えられる。

(2) 記録の方法について

宮里(2020)によると、保育の記録には、文章だけでなく写真や動画を用いて可視化するなどいくつかの方法があるとし、それを以下にまとめた(表5)。

表5 記録の方法

記録の方法	記録の内容
事例・エピソード記述	・具体的なねらいや内容とともに、文章等で記録 ・園内研修などの学び合いや協力体制づくりに利用される
ドキュメンテーション	・子どもの活動の写真や映像、絵や制作物、つぶやきの記録 ・記録を囲んで <u>保育者・子ども・保護者が対話するとき</u> に利用される
ポートフォリオ	・子どもの学びを多角的にとらえ、言葉・写真・図などで綴られた記録 ・保育者だけでなく、子どもや保護者も作成に関わる
ウェブ	・子どもの興味・関心を中央に配置し、関連する事象を図式化しながら、保育を視覚的に把握する

表5以外にも様々な記録の方法があるが、保育教諭の記録としてだけでなく、子どもの遊びを可視化し遊びを振り返るための手立てとしても活用できると考え、本研究はドキュメンテーションを活用することとした。なお、ドキュメンテーションは保護者にとっても園生活の様子を知り、園と家庭をつなぐ役割があるが、今回は遊びの中での言葉を育むための手立てとして取り入れるため、本研究では保育教諭と子どもの対話のためのツールとして捉えることとする。

(3) ドキュメンテーションとは

大豆生田(2020)は、手書きで作成するドキュメンテーションとして、「新聞型ドキュメンテーション」「テーマ型ドキュメンテーション」「ウェブ型ドキュメンテーション」の3つを挙げている。ウェブ型ドキュメンテーションは、「エピソード展開を線でつなげて記入し、写真つきで記録」、「遊びが継続している期間中、壁面に貼り出しておき、(中略)書き込んでいく」と述べている。本研究では、クモの巣(ウェブ)状の記録とドキュメンテーションを合わせて作成する「ウェブ型ドキュメンテーション」を活用し、子どもが遊びの中でつぶやいた言葉や写真を活用して作成していくことで、保育教諭と子ども、子ども同士の会話が生まれ、言葉で伝えようとする姿につながるのではないかと考える。

Ⅶ 保育実践

〔知〕知識・技能の基礎
 〔思〕思考力・判断力・表現力等の基礎
 〔学〕学びに向かう力・人間性等

1 検証保育“きらきらこどものくに”の全体計画

実践	日程	題材	ねらい	活動内容、関連する資質・能力
1	11/24 (金)	みんなで相談しよう こんなことがやりたいな	<ul style="list-style-type: none"> 園で今まで遊んだこと、作ったものを振り返り、どんなことをしたらみんなできかわくわくできるかを相談する。 	<ul style="list-style-type: none"> これまでしてきた遊びをサークルタイムで振り返り、今後どんなことをして遊びたいかを相談する。 〔思〕振り返り、次への見通し 絵本「だんぼーるおうじ」の読み聞かせをし、今後の遊びに期待をもたせる。〔学〕好奇心 大きな模造紙に、みんなで考えた“やりたいこと”を書いていく。似ている内容はグループ分けするなど、話し合いながら進めていく。〔学〕話し合い、目的の共有
2	12/1 (金)		わくわくする遊びってなんだろう？	<ul style="list-style-type: none"> 自分たちでやりたいことを考えることで遊びに期待をもつ。 遊びを進めるために、必要な材料をみんなで考える。
3	12/11 (月)	一緒に準備しよう どんな形にしようかな？	<ul style="list-style-type: none"> 自分のイメージを絵や文字に表して、友達と共有することを楽しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分が作りたいもの、やりたいことを同じ思いの友達と一緒に絵や文字で表現する。 〔知〕芸術表現のための基礎的な技能の獲得 自分が考えたことを伝えたり、友達が表現したのを見たりする。〔思〕他の幼児の考えなどに触れ、新しい考えを生み出す喜びや楽しさ
4	12/12 (火)		材料を集めよう	<ul style="list-style-type: none"> 共通の目的に向けて、力を合わせる。
5	12/13 (水)	友達と一緒に作ろう “きらきらこどものくに”をつくろう	<ul style="list-style-type: none"> 目的に向かって、挑戦する。 	<ul style="list-style-type: none"> 初めて使う道具は、安全な使い方をみんなで確認する(段ボールカッター等)。〔知〕生活に必要な技能の獲得 自分の力を発揮し、イメージをもって作る。 〔思〕試行錯誤、工夫
6	12/14 (木)		<ul style="list-style-type: none"> 友達と遊びのイメージを出し合ったり力を合わせたりして楽しむ。 	<ul style="list-style-type: none"> 様々な道具や材料を使って、気の合う友達とイメージを出し合って遊ぶ。〔思〕他の幼児の考えなどに触れ、新しい考えを生み出す喜びや楽しさ 友達と役割分担をしながら協力して進める。 〔学〕話し合い、目的の共有、協力 トラブルがあった時には話し合い、思いや考えを伝え合いながら、相手の思いを受け入れたり折り合いを付けたりする。〔学〕葛藤、自分への向き合い、折り合い
7	12/18 (月)		<ul style="list-style-type: none"> 友達と考えを出し合いながら、遊びを進めるおもしろさを味わう。 	<ul style="list-style-type: none"> うまくいかない場面では、友達のアイデアを聞いたり保育教諭も一緒に考えたりしながら、イメージを実現するおもしろさを感じられるようにする。 〔知〕様々な気付き、発見の喜び 〔思〕試行錯誤、工夫 友達の頑張る姿や良いところに気付き、認める。 〔学〕思いやり 〔学〕相手の気持ちの受容
8	12/19 (火)		<ul style="list-style-type: none"> 友達と共通の目的に向かって、考えを出し合いながら遊びを進めていく楽しさを味わう。 	<ul style="list-style-type: none"> これまでしてきた遊びをサークルタイムで振り返り、確認する。〔思〕振り返り、次への見通し 壊れているところを直したり、作っている途中のところは手が空いている友達に協力してもらったりしながら、仕上げる。〔学〕目的の共有、協力
9	12/20 (水) 本時		<ul style="list-style-type: none"> 友達と共通の目的に向かって、考えを出し合いながら遊びを進めていく充実感を味わう。 	<ul style="list-style-type: none"> ドキュメンテーションを見返しながら、今日の活動内容の見通しをもつ。〔学〕話し合い、目的の共有 楽しかったことや頑張ったことを友達に伝え、遊びを振り返る。〔思〕振り返り、次への見通し

2 検証保育

(1) 活動名 「きらきらこどものくに」をつくろう」

(2) 活動設定の理由

本学級の子どもたちは、市販の玩具を活用して遊びを展開することは得意な子が多いが、自分で作ったものを遊びに取り入れて発展させる姿はあまり見られなかった。夏休みから始まった段ボールハウス作りの経験を生かし、一人では扱いが難しい段ボールを友達と一緒に遊びに取り入れることで夢中になって遊ぶことにつながり、自分の思いや考えを友達に伝える力を育む経験ができるのではないかと考え、本活動を設定した。

(3) 互いのイメージを共有し、自分の思いや考えを伝えようとする姿を読み取る視点

動画や写真、音声を活用して作成したドキュメンテーションを基にした振り返りや活動の前後に行うサークルタイムを通して、友達とイメージを共有しながら言葉を交わして遊びを進める面白さを感じているかを読み取り、遊びから生まれる学びを可視化することに生かしていく。

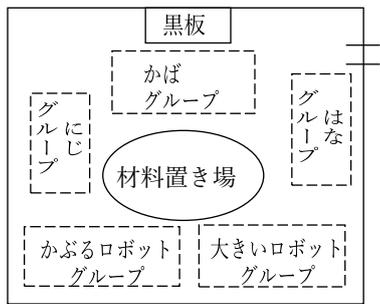
(4) 実践の保育展開

	○遊びの内容	◎子どもの姿 ★関連する資質・能力(表1より)
【実践1・2】	○みんながわくわくすることを話し合う。	◎久しぶりの保育実践だったので、日頃の園生活の様子を伝えたい思いが強く、保育教諭の質問に対する答えはあまり出てこなかった。そのため、子どもの思いを聞くことを中心に活動を行った。 ★ 思 言葉による表現、伝え合い
	○絵本「だんぼーるおうじ」を読み聞かせした後、今まで園で遊んだことのある遊びを振り返る。	◎絵本の読み聞かせもしたが、段ボールハウスは以前作ったことがあるため、子どもたちの興味は“新しい何か”を作ることに向いている。 ★ 学 好奇心、探究心
【実践3・4】	○絵本コーナーでヒントになるような絵本や図鑑を探しながら、何が作ってみたいかを友達と一緒に考える。	◎“新しい何か”を作りたい気持ちはあるものの具体的なアイデアは出てこなかった。絵本コーナーでヒント探しをしたことで絵本や図鑑を全体に見せながら、自分の考えを伝えようとする姿が見られた。 ★ 知 様々な気付き、発見の喜び ★ 思 自分なりの表現
	○それぞれのグループで作るものを絵や文字にして表現する。	◎グループで相談しながら、イメージ図を描き、作りたい物の特徴や必要な材料を絵や文字で表現した。途中、意見の違いから話し合いが進まなくなる場面も見られたが、自分達で折り合いを付けることができた。 ★ 学 葛藤、自分への向き合い、折り合い
	○身近なお店に段ボールをもらいに行く。	◎段ボールが手に入りそうな場所を相談し、どういう言葉でお店の人に伝えたらいいかを考えた。最初は自分達の目的のみを主張していたが、交渉の回数を重ねることで、受け答えも上手になっていた。 ★ 思 言葉による表現、伝え合い
		◎友達の考えを聞く中で、自分ももっていた考えを変える様子も見られた。似た考えの人同士を仲間にして、5つのグループに分けた。(かば、にじ、かぶるロボット、大きいロボット、はな) ★ 思 他の幼児の考えなどに触れ、新しい考えを生み出す喜びや楽しさ
		◎段ボールをもらった量が多くなり重かったが、友達と力を合わせて持ち方を工夫する姿も見られた。 ★ 思 試行錯誤、工夫

<p>【実践5・6・7・8】</p>	<p>○グループに分かれ、自分達のイメージしたものを作って楽しむ。 (かば、にじ、かぶるロボット、大きいロボット、はな)</p>	<p>◎最初に話し合っ作り始めるグループと、作りながらイメージを共有していくグループがあったが、作っていく中で互いに役割を分担する姿が見られた。</p> <p>★思 試行錯誤, 工夫 ★学 話し合い, 目的の共有, 協力</p> <p>◎使いたい形にうまく段ボールが切れない, 使いたい色が作れない, ガムテープがすぐ取れてしまうなど, それぞれのグループで困難な場面にぶつかる様子も見られたが, 互いに考えを出し合う姿が見られた。</p> <p>★知 様々な気づき, 発見の喜び ★知 芸術表現のための基礎的な技能の獲得</p> <p>◎活動前後に, サークルタイムを設けることで, 活動の見通しをもったり, 他のグループの進捗状況を把握したりすることにつながっている。</p> <p>★学 話し合い, 目的の共有, 協力 ★思 振り返り, 次への見通し</p>  
<p>評価・課題</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・活動の最初にドキュメンテーションを活用したことで, 前日の遊びの様子を振り返ると共にその日の活動の見通しをもって遊びに入ることができた。 ・自分達でスーパー等に段ボールをもらいに行ったことで, 素材に対しての愛着が湧き, 活動に生き生きと参加する姿が見られた。 ・ドキュメンテーション作成の際に, 持ち帰ってその日の保育内容を書き込み, 翌日園に持って来ることにしたので, ドキュメンテーションを常時保育室に掲示しておくことの難しさを感じた。 	

3 本時の保育実践

<p>令和5年12月20日(水) 10:15~11:00 そら組(年長) 男児8名 女児15名 計23名</p>		
<p>(1) 題材名『“きらきらこどものくに”をつくろう』 (2) 本時のねらい ・友達と共通の目的に向かって, 考えを出し合いながら遊びを進めていく充実感を味わう。 (3) 保育仮説 ・ドキュメンテーションを活用することで, 遊びが可視化され自分の経験したことを言葉で伝えようとするであろう。 ・活動を始める前や遊びの振り返りの場面で, サークルタイムを行うことで, 活動を振り返る手立てとなり, 友達の考えを聞きながら自分の思いや考えを伝えようとするであろう。 (4) 教材(道具・素材)について ・段ボールカッターは保育教諭が用意し, 個人用道具(はさみ, のり等)は必要に応じて活用する。 ・これまで子どもが遊びの材料として使ってきた段ボール, 新聞紙, 牛乳パック, 空き箱等を使う。その他の素材も準備しておき, 子どもから要望があれば遊びの様子を見ながら提供する。 (5) 展開</p>		
<p>時間</p>	<p>○活動の流れ ・子どもの姿</p> <p>10:15</p> <p>○サークルタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・輪になって座る。 ・ドキュメンテーションを見て, これまでの活動を振り返る。 ・気付いたことや考えたことを話す。 ・今日の活動の予定をグループごとに確認して, 遊びの見通しをもつ。 <p>○製作スタート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・段ボールカッターやはさみ等の安全な使い方を事前に再確認してから, 活動を始めることでケガのないようにする。 ・友達と一緒に準備を行い, 製作を始める。 	<p>★保育教諭の援助 ◇環境構成</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ドキュメンテーションを囲んで座り, これまでの活動の流れを思い出しながら話しやすい雰囲気を作り, 今日の活動に見通しをもって取り組めるようにする。 ★子どもの発言を意識して拾いながら振り返りを行うことで, 自分たちでつくり上げている遊びの過程を楽しめるようにする。 ★発言が苦手な子にも視線を配りながら, うなずいたり微笑んだりして, 安心して活動に参加できるようにする。 ◇自分たちのイメージに合う素材が選べるように様々な素材を製作コーナーに置いておく。遊びの過程で会話をしながら, 子どもたちのイメージを引き出し, それに合った素材や適した材料を提案し準備する。 ★困っている場合には, ヒントとなるような手立て(事前で作成していた作るもののイメージ図や絵本・図鑑など)を用意しておき, 参考にしながら作りたくなるような援助を行う。 ★友達とのやりとりがうまくいかず, 遊びを楽しむことができていない場合には, 互いの意見を聞きながら言葉を補い, 自分達で解決できるよう促す。



○遊びの振り返り・今後の見通し

- ・頑張ったところ、工夫したところを発表する。
- ・これからどうしていきたいか考えを出し合う。

11:00

- ★製作に一生懸命取り組んでいる姿を認める言葉掛けをしながら、試したり、工夫したりして作る楽しさを味わえるようにする。
- ★子どもたちのつぶやきを意識して拾い、全体にも投げかけて感じた事を共有できるようにする。
- ★「今日頑張ったところ、難しかったところを教えてください」と子どもの思いが聞けるような言葉掛けを行い、具体的にどういうところがそう思ったのかという理由を聞けるような問い掛けの仕方を工夫する。
- ★次にどんな活動につなげていけそうかを子どもたちと相談し、今後の遊びに期待をもたせる。

(6) 本時の遊びの様子



図2 かばグループの様子

かばの体、口など各々のイメージをすり合わせ、図鑑を見ながらこれまで作ってきたが、体の大きさに対する足のバランスが悪く、うまく体が支えられなかった。大きいロボットグループに声をかけ、足をどうやって付けたらいいかを自分達で質問しながら、教えてもらう姿が見られた(図2)。
 ⑦ 様々な気づき、発見の喜び
 ⑧ 言葉による表現、伝え合い



図3 はなグループの様子

花びらを一枚一枚切るため、パーツが多く一輪作るのにすごく時間がかかっていた。最初は茶色の段ボールで作っていたが、段ボールによって柄や凹凸などの違いがあることに気づき、違う素材を見つけ、互いに共有しながら一つ一つを丁寧に作る姿が見られた(図3)。
 ⑨ 芸術表現のための基礎的な技能の獲得
 ⑩ 自分なりの表現



図4 にじグループの様子

にじは完成したが、他のグループから「にじは空にあるから雲もあった方がいい」とアドバイスを受け、雲を作り始めた。段ボールカッターで切った雲を最初は糊で貼っていたが何度やってもうまく接着できず、どうやって貼ったらいいかを相談する姿が見られた(図4)。
 ⑪ 他の幼児の考えなどに触れ、新しい考えを生み出す喜びや楽しさ



図5 大きいロボットグループの様子

ロボットの形としてはほぼ完成していたが、装飾を付けていく中で、これまで安定して直立していた足元のバランスが悪くなり、前傾するようになっていた。なぜこうなったかを、一度倒して足裏を見ながら試行錯誤する姿が見られた(図5)。
 ⑫ 試行錯誤、工夫



図6 かぶるロボットグループの様子

自分の体に合わせたサイズの段ボールを持って来て、個々のペースで頭部や体を作っている。友達との交流は少ないが、助けが必要な時には手伝ってもらったり、うまくいかない時には教えてもらったりするような声掛けを互いに行っている姿が見られた(図6)。
 ⑬ 好奇心、探究心 ⑭ 自分なりの表現

評価・課題

- ・自分が作りたいものを選んで取り組んだことで、図鑑を調べたり友達とアイデアを出し合ったりする姿が見られた。また、動画や音声などから拾ったセリフをドキュメンテーションに書き込んだことで、自分ごととして捉えることができ、これまでの活動を振り返る手立てとしても有効だった。
- ・サークルタイムでドキュメンテーションを活用し、各グループの進捗状況を確認してから活動を始めたことで、自分のグループ以外の遊びの様子も知ることができ、見通しをもって取り組むことができた。
- ・作っている内容によっては、グループで力を合わせて取り組むところと一人で黙々と取り組むところがあったため、言葉で伝え合う必要性に差が見られ、保育教諭の援助が十分にできなかった。

Ⅷ 結果と考察

1 作業仮説(1)の検証

子ども同士や保育教諭と関わりながら考えたことを伝え合ったり、ドキュメンテーションを活用したりすることで遊びを可視化し、自分の経験したことを言葉で伝えようとするであろう。

- (1) 子ども同士や保育教諭との伝え合いの工夫遊びに入る前と後には、伝え合う場面としてサークルタイムを設けた。実践1で「わくわくすることって何だろう？」と問いかけた際には、発問が抽象的だったこともあり、具体的なイメージをもつことができず、「動物園に行ったよ」「遠足に行った」と同じ内容の発言が続き、子どもの発語も少なかった。数日前に遠足で動物園に行った直後だったこともあり、動物園の話題が多く出たと考えられる。

これらは、保育教諭の予想した答えではなかったが、一人一人の考えを尊重しながら聞くように努めた。また、友達考えに相槌を打ったりうなずいたりしている姿も伝えようとしている姿と捉えて話し合いを進め、発言の有無にはこだわらない雰囲気づくりを心掛けた。

その後も話題の広がりは見られたものの一つの話から深まることがなかったため実践2では絵本コーナーに行き、自分が興味のある内容の絵本や図鑑を持ち寄り、サークルタイムで共有した。具体的なイメージをもって本を探す子や、絵本を探す中でヒントを見つけた子があり、半数は自分の作りたいイメージをもって保育室に戻ってくることができた。話すためのヒントとなる絵本を手元に持つことで、自分が探してきた本について、友達に紹介することができた。

最初は「車が載ってるから」と理由だけを伝えた子もいたが、「コアラの本を見付

けました。他の動物も載ってるよ」「“ロボットカミイ”の絵本を持ってきました。この本には、ロボットが出てきます」など、友達の発表の仕方を真似ながら、自分が見付けた本について具体的に相手に伝えようとする姿が見られた。また、友達の絵本を見て「さっきのコアラとライオンとゾウは“動物の仲間”だね」とグループに分けられることに気づき、作りたい物が似ている子同士が集まって一緒に製作していくことも決まった(図7)。



図7 絵本を紹介し合い、相談している様子

このことより、具体的なイメージがない状況での抽象的な問い掛けには答えることが難しいが、発言のしやすい雰囲気づくりや発言の際に絵本などの話しやすくなるための手立てがあったことで、自分の考えを伝えようとする姿につながったと考える。また、目的が同じ友達同士で集まったことにより、再度絵本コーナーに行き自分達で図鑑を調べたり、これまでの経験を基に話し合いをしている姿からも、日常の遊びの中で友達と夢中になって遊ぶことで、互いの思いを伝えることにつながったと考える。

- (2) ドキュメンテーションを活用した遊びの可視化
実践3を行った日が、実践1・2から少し時間が空いたため、これまでの活動の様子をまとめたドキュメンテーションを見せながら振り返りを行った。活動の写真を見ながら、「段ボールだ!!」「ロボットを作るんだって」と少しずつ思い出している姿が見られた(図8)。



図8 これまでの遊びの振り返りの様子

実践4では、地域にある数か所のスーパーに段ボールをもらいに行った(図9)。



図9 段ボールをもらいに行く様子

事前に目的の確認、お店の人にどう伝えたらいいかという話し合いをして出発したが、最初は緊張もあり、出発前に出会った小学生に声を掛けられてもうまく答えることができなかった。その後、数か所のスーパーを回り、交渉の経験を重ねることで、自分達の思いを伝えられるようになっていった。このことより、実践1・2の内容のドキュメンテーションを見ながら話をしたことで、前時までの流れを思い出すだけでなく、自分達がやりたい遊びを進めるための材料をどうやって集めるかという問いが生まれ、その解決方法まで考えを導くことができた。遊びで使う段ボールを自分達でもらいに行くという子どもの主体性と、自分の思いや願いを伝えられるようになって欲しいという保育教諭の意図とが絡み合うことができた活動であったと考える。

また、最初に作成したドキュメンテーションは、「わくわくすること」を中心に話し合った

ことを文字と写真で記し、矢印でつなぐようなまとめ方を行った。矢印を指差しながら話を進めることで、子どもがイメージをもちやすく振り返りの時のつぶやきも多く聞かれたことから、その後の実践も同様のまとめ方を意識して行うこととした(図10)。



図10 前日の遊びの振り返りの様子

話し合いのテーマを紙の中心に、子どもの発言をその周りに書き込み、それらをつなげていくように作成したことで、実践1では個々の発言内容に関連性がなかったが、実践2では矢印が一方方向に向かっている様子が見られ、少しずつテーマに基づいて話をするようになってきたことが伺える(図11)。

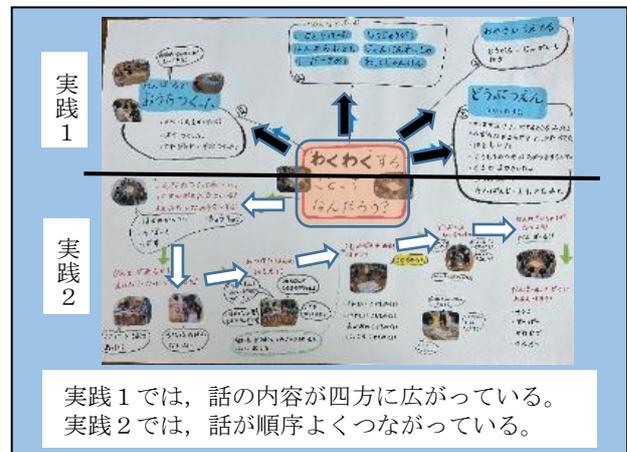


図11 実践1・2のドキュメンテーション

実践5から別用紙に記載したが、前回と同様にテーマを紙の中心に書き、その周りに各グループを配置して作成したことで、グループの遊びの現状を、文字が読めなくても写真で見分かりやすいよう工夫した。また、書くスペースがなくなった場合には紙を足して記録をしたことで、「ここまでできた」と達成感を味わっている様子が伺えた(図12)。



図12 実践5～8のドキュメンテーション

ドキュメンテーションを活用した振り返りの後は、いつでも見ることができるよう黒板に掲示しておいた。同じグループの友達と見ていることもあったが、違うグループの友達がいる時には互いの現状を伝え合うなど、言葉を伝える手立てとして、ドキュメンテーションを子どもが見やすい場所に掲示しておくことは効果的であったと考える(図13)。



図13 ドキュメンテーションを見ながら他のグループの状況を確認している様子

これらのことより、ドキュメンテーションを活用し遊びを可視化することは、自分の考えを伝えようとする手立てとして有効であったと考える。

2 作業仮説(2)の検証

サークルタイムなどを活用し、個々の子どもに寄り添ったやりとりの時間をもつことで、子ども自身の遊びを振り返る手立てとなり、友達の多様な考えを聞きながら自分の思いや考えを伝えようとするであろう。

(1) サークルタイムの活用の工夫

遊びに入る前と後には、遊びの様子を共有したり、今後の見通しを伝え合ったりする場面としてサークルタイムの時間を設けた。基本的には遊びの前後に行っていたが、遊びが盛り上がり個々が流れを把握できているときには、活動前には行わず、すぐに遊びに入れるようにした。前日に欠席者が多い場合やグループ内での遊びの現状報告や困り感を共有したいときには、時間を確保するなど状況に応じて臨機応変に対応したことで、夢中になって遊ぶ時間の確保も意識して行うことができた。実践1では床に座って車座でサークルタイムを行っていたが、子どもたちと相談し、ドキュメンテーションの見やすさを考え、椅子に座ってドキュメンテーションを見下ろして座る形態で行うこととした(図14)。



図14 ドキュメンテーションを活用したサークルタイムの様子

グループの遊びの様子を確認する際に、それぞれが見やすいようにドキュメンテーションの向きを変えて見せ、遊びの様子を共有できるような工夫を図った。そうすることで、遊びの中で会話をしたり困っていることを相談したりする場面も見られ、実践5では、かばグループが背中丸みをどう表現したらいいかを悩み、解決していく場面が見られた(図15)。このように、夢中になって遊ぶ中で一人では解決できない場面が何度もあり、それを活動後のサークルタイムで共有することで、他のグループの人からアイデアをもらったり気付かなかった方法に気付いたりすることができたと思う。



図15 かばグループの試行錯誤の様子①

図15④から分かるように、試行錯誤を重ねてできたことや自分達で工夫したことを他の人にも伝えたいという思いから、主体的に発表したいという行動につながっている姿が見られた。このことから、サークルタイムで話題を共有することで、遊びを通して自分の考えを伝えようとする様子が伺えた。

(2) 子どもに寄り添った話し合う時間の確保の工夫
 ロボットグループは、どうやって作ろうかという話し合いの際に、たくさん言葉を交わしているものの、結論が見いだせずに苦戦していた。保育教諭が話し合いに入り考えを聞いていくと、個々のイメージしているロボットの形が違っており、大きなロボットを作りたい人と自分が着用してロボットになりたい人がいることが分かった(図16①)。目的が違う者同士だけ

①かばの体に適した段ボールを見つけたが、安定せず常に誰かの支えが必要だった。箱が直線のため、体の丸みをどう表現するかに悩んでいた。

②「背中まっすぐじゃなかったはず」とつぶやきながら、図鑑で確認する姿が見られた。見つけたページを見せながら他児と共有し、どうすればいいかを相談していた。

③「そうだ、空き箱コーナーから取って来よう」と、何度か行き来しながら適した大きさの箱を組み合わせ、背中の丸みを表現していた。

④最後のサークルタイムの場面では、今日頑張ったことの発表に腕を思い切り伸ばして挙手する姿が見られた。

ら話がかみ合わなかったということに気づき、2グループに分かれることになった(図16②③)。



①ロボットグループは話し合いが白熱。目を貼るか、くり抜くかという点で意見が二分し、話が進まなかったため双方の意見を聞きながら話の内容を整理した。

大きいロボット



②「自分の身長よりも大きなロボットを作りたいな。」と各々が持っているイメージを共有。

かぶるロボット



③「腕はこんな形がいいんじゃない?」とロボットが出てくる本を見ながら相談。

図16 ロボットグループの話し合いの様子

互いが納得するまで話し合いの時間を確保したことで、元々イメージしていたものが違うことに気付くことができ、2つのグループに分かれてからは、相談しながら進めることができていた。上記のことより、話し合う時間をたくさん確保したことで、誰かの意見に賛同するだけでなく自分の考えをしっかりと伝える経験につながった。

また、にじグループは最初から自分達で考えを出し合って話し合いを進めることができていたものの、個々がイメージしていたにじの大きさに差があり、使おうとしている道具もなかなか一致せず作り方もめていた。実践3の絵や文字にして表す場面で、それが顕著に見られたため保育教諭が仲立ちとなり、個々のイメージを聞き取りながら、考えを共有する援助を行った。その際に、「どれくらいの大きさのにじを作ろうと考えているか」という問い掛けに対し、胸の前で手を広げる子、目いっぱい腕を伸ばして表現する子などイメージしていた大きさが様々であったため、共通のイメージがもてるような話し合いの視点を与えた。話し合いで

「ドア2枚分の大きさ」と決まったことで、実物のドアと重ねて大きさを比べてみたり、遠くから離れて見ている人が「あと少し足りないから段ボールを足した方がいい」というアドバイスをしたりするなど、グループ内で役割分担をしながら作っていく姿が見られた(図16)。



①みんなが分かりやすい大きさを表現するための共通の尺度として、保育室の“ドア”にしようと思った。

②実践3で描いた説明図。右下の説明には「だんぼーる、えのぐ、どあにまいぶん」と書かれている。

図17 にじグループの試行錯誤の様子

このことから、保育教諭が先に答えを提示するのではなく、子どもが納得できるような援助の仕方として、子どもが直面した課題を解決するためにゆとりのある活動時間の確保することで、友達の多様な考えを聞くことができた。

(3) 友達の多様な考えを聞く場面の工夫

困っている場面では、すぐに解決策を伝えるのではなく、試行錯誤させる経験を大事にしたいと考え、援助を行ってきた。実践8の段階で、かばの胴体はほぼできていたものの、足を思うように付けられず苦戦していた。動物園で撮影した動画をタブレットで見せると、図鑑とは違う視点から見ること、最初に作っていた足では体が支えられていないことに気付く姿が見られた。また、4本の足のバランスが難しく、うまく立たせることができないと苦戦していたので、ロボットグループも同様のことで頑張っていたことを伝え、ヒントとなるような言葉掛けをした(図18)。



①かばの動きをタブレットの動画で確認。「お腹って地面に着いてないんだね。」(実践8)

②まずはお腹を浮かせてみよう。それから足を付けたらいいんじゃない？(実践8)

③細い空き箱を足として活用していたが、体の重さに耐えきれず、すぐに取りれてしまいうまくいかない様子(実践8)。

④前日、ロボットの足を付けていた他のグループの友達に声を掛け、付け方を教えてもらっている場面(実践9)。

図18 かばグループの試行錯誤の様子②

これまで体の下を覗き込むようにして足を付けていたが、体自体をひっくり返すというやり方を教わったことで、新たな方法に気付くことができた。

このように、別のグループの遊びではあっても、活動の前後にサークルタイムを取り入れ遊びを共有したことで、自分が属していないグループの様子も把握でき、思いや考えを伝えることにつながったと考える。サークルタイムを適宜取り入れることや個々に寄り添いながら遊びを進めていくことは、友達と考えや意見を交わしながら自分の思いを伝える手立てとして有効であったと考える。

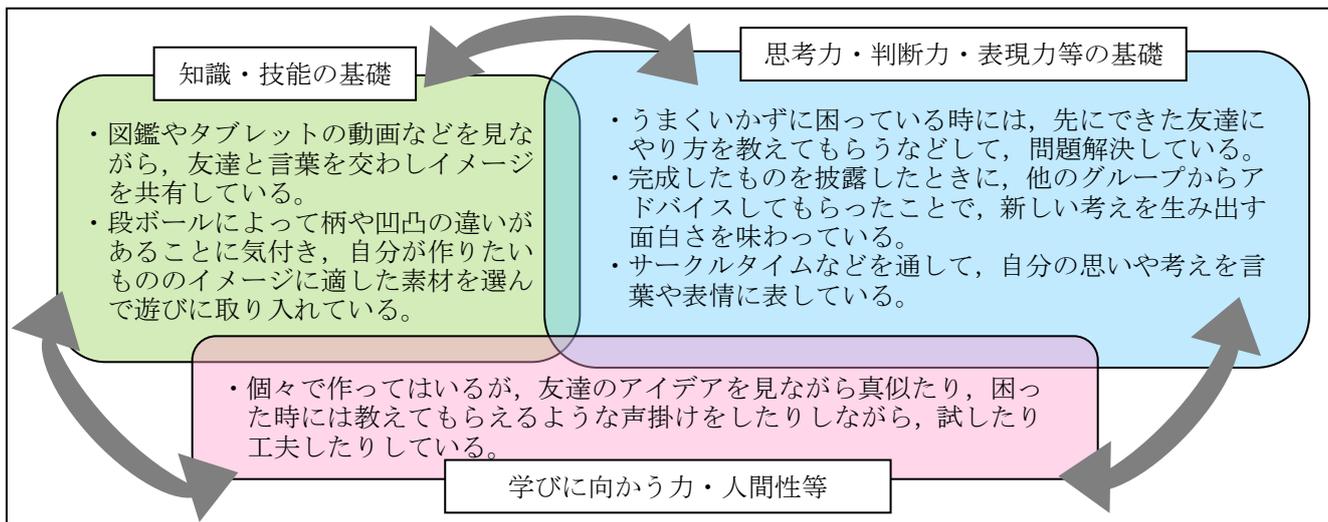


図 19 本実践を幼児教育において育みたい資質・能力の視点で捉える

3 本研究を通して

本研究では、自分の思いや考えを言葉で伝えようとする子どもを育成するための実践を重ねてきた。子どもたちが興味のあることから遊びを展開し、ドキュメンテーションを活用して遊びを可視化したりサークルタイムによる伝え合う活動の工夫をすることが、自分達の遊びを振り返る手立てとなったり、見通しをもった遊びの充実や発展につながったりしていくことが分かった。また、表1で示した遊びの中で育つ資質・能力の見取りの視点を検証保育の全体計画に位置付けたことで、子どもの遊びが可視化され学びの芽生えを育む保育実践につながったと考える。教育・保育要領解説に「小学校以降の生活や学習においても重要な自ら学ぶ意欲や自ら学ぶ力を養い、子ども一人一人の資質・能力を育成することにつながっていく」と示されているように、幼児期の遊びの中で資質・能力を育てていく実践を重ねていくことが重要であるとする。本実践で培った子どもの育ちについて、表1の資質・能力の視点から捉えた主なものを図19にまとめた。遊びの中で生まれ

る資質・能力は本来個別に育まれるものではなく三つが重なり合っているが、分類分けすることで育ちが可視化され、小学校以降の自覚的な学びとのつながりが見えた。

Ⅸ 研究の成果と課題

1 成果

- (1) ドキュメンテーションを活用することは、遊びを可視化したり、サークルタイムで活動の見通しをもったりすることにつながり、自分の思いを伝えようとする子どもの姿が見られた。
- (2) 日常の遊びを、幼児教育において育みたい資質・能力の視点を活用し、保育計画等に位置付けることができた。

2 課題

- (1) 今回の実践を特別なこととせず、日常的に保育の中でドキュメンテーションを活用したり、資質・能力を意識した実践を重ねたりして、自分の思いや考えを伝えようとする子どもを育成していくような実践の工夫をしていきたい。

【主な参考・引用文献】

・内閣府 文部科学省 厚生労働省 (2018) 『幼保連携型認定こども園教育・保育要領解説』	フレーベル館
・文部科学省 国立教育政策研究所 教育課程研究センター (2015) 『スタートカリキュラム スタートブック』	
・沖縄県教育庁義務教育課 (2023) 『保幼こ小の育ちをつなぐ 黄金っ子架け橋サポートガイド』	
・沖縄県教育庁義務教育課 (2023) 『未来をつくるおきなわの子どもたち～遊びで育む「黄金っ子」の体・心・知恵～』	
・愛知県幼児教育研究協議会・愛知県教育委員会 (2021) 『「幼児期の教育における一体的に育まれる資質・能力とは」子供の具体的な遊びや生活の姿から考える事例集』	
・初等教育資料 11月号 (2023)	東洋館
・大豆生田啓友 豪田トモ (2022) 『子どもが対話する保育「サークルタイム」のすすめ』	小学館
・大豆生田啓友 おおえだけいこ (2020) 『日本版 保育教諭ドキュメンテーションのすすめ』	小学館
・河邊貴子 (2020) 『遊びを中心とした保育教諭—保育記録から読み解く「援助」と「展開」—』	萌文書林
・宮里暁美編著 (2020) 『遊びを広げて学びに変える 思いをつなぐ保育の環境構成』	中央法規
・浅井拓久也 (2019) 『活動の見える化で保育力アップ! ドキュメンテーションの作り方&活用術』	明治図書
・無藤隆 (2018) 『新訂 事例で学ぶ保育内容(領域)言葉』	萌文書林
・文部科学省 教育課程部会 幼児教育部会(第6回) 配布資料	
https://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2017/01/10/1380902_3_1.pdf	