

保育内容（環境）のこと2

～「すごろく」を通して育まれる数量・図形・文字等への関心～

篠 永 洋

The Child Care Studies (Environment) 2

Children's interest in quantities, figures and letters, etc., cultivating through Sugoroku game

Hiroshi SHINONAGA

ABSTRACT

This research is based on actual classroom practice of students from the first grade level of The Department of Child Development and Education, Faculty of Wellness Studies, Kwassui Women's University.

Through walking and seeing around the university from the children's point of view, the students consciously observed an environment in terms of how the children could involved with it and summarized their awarenesses and discoveries as a walking map.

In addition, they transformed the map to Sugoroku game and created teaching materials to cultivate the children's interest in quantities and letters.

This paper describes how the experience of creating Sugoroku game from familiar subject matter and working with children became an opportunity for awareness and growth among the students.

1. はじめに

子どもたちは、保育園や幼稚園、または認定こども園の日常生活の中の様々な場面で数や量、文字や図形に触れている。朝のお集まりで欠席している友だちの数を数える。お集まりを園全体で行うようにし、年長児にその日その場にいる子どもの数を数えることを行なっている園もあった。給食の配膳や、おやつの時など、食べ物の数を数えたり、身長や体重の測定で、「大きくなった」「重くなった」など、数字が増えることと共に、量の感覚を得ていると考えられる。保育者が読む絵本を通して、その物語に興味を持ち、自分でも読んでみたいという気持ちを持つことから、文字を読むことに興味を持ったり、友だちに手紙を書いてみたいという気持ちから、文字を書くことに取り組んだりする姿を見ることができる。

数量や文字への興味については保育所保育指針第3章「保育の内容」において、「ウ 環境」の欄に以下のように記されている。

(ア) ねらい

- ③ 身近な事物を見たり、考えたり、扱ったりする中で、物の性質や数量、文字などに対する感覚を豊かにする

学生は子どもの目線や、気持ちに寄り添うようにして学ぼうという姿勢を見せるが、できなかったことができるようになると、できなかった時のことをすっかりと忘れてしまうのが人間というも

のである。特に、文字が読めることや数字が読めること。そして、それを声に出すことや、数を合わせたり（足し算）、差を出したり（ひき算）などは、普段から特に意識することなく行っている行動のひとつである。保育内容（環境）の授業では、それらのことを自ら体験することで強く意識してもらい、環境のねらいを自分のものとするために身の回りにある題材を通して、身近な環境に積極的に関わりながら保育教材の作成を行った。

本稿では、授業の後半部分で行った「学外お散歩・発見マップ」の作成と、そのマップを基にして「すごろく」を作成し、子どもたちと共に実践した体験が、学生にどのような気づきと成長をもたらしたかについて述べていきたい。

2. 方法

対象者：子ども学科1年生 36名

実施時期：10月～1月（8コマ）

学外お散歩マップの作成（3.5コマ）

すごろくの作成と実践（4.5コマ）

回数	内容	備考
6	自然観察② 学外お散歩マップ調査	学外FW
9	自然観察③ 学外お散歩マップ作成	
10	自然観察④ 仕上げ～検証	
11	自然観察⑤ ポスター発表	ポスターセッション
	数・量・図形① すごろくの設計	
12	数・量・図形② すごろくづくり	
13	数・量・図形③ すごろくの実践①	学生同士で実践
14	数・量・図形④ すごろくの実践②	5歳児と実践
15	すごろくのふりかえり～まとめ	

<表1>

36名の受講生を8グループに分け（5名／4グループ、4名／4グループ）お散歩マップの作成からすごろくの実践まで同じメンバーで行った。

3. 結果と考察

3-1

5回目 自然観察② 学外お散歩・発見マップ調査（フィールドワーク）

大学を中心とした地図をプリントアウトし、各グループに配布した。学生は8班に分かれ、その地図を持って学外へ出て行き、子どもと一緒に散歩したら、という視点を持って子どもの目線ガイド棒を使って写真を撮りながら歩き、学外お散歩・発見マップ（以後「お散歩マップ」）の材料を集めた。

説明に使用したプリントでは以下の内容について説明を行った。

学外お散歩★発見マップを作ってみよう

ねらい

- ① 身近な環境に親しみ、自然と触れ合う中で様々な事象に興味や関心を持つ。
- ② 身近な環境に自分から関わり、発見を楽しんだり、考えたりし、それを生活に取り入れようとする。

内容

- ① 安心できる人的及び物的環境の下で、聞く、見る、触れる、嗅ぐ、味わうなどの感覚の働

きを豊かにする。

- ③ 自然に触れて生活し、その大きさ、美しさ、不思議さなどに気付く。
- ④ 生活の中で、様々な物に触れ、その性質や仕組みに興味や関心を持つ。
- ⑤ 季節により自然や人間の生活に変化のあることに気付く。
- ⑥ 自然などの身近な事象に関心を持ち、遊びや生活に取り入れようとする。
- ⑦ 身近な動植物に親しみを持ち、いたわったり、大切にしたり、作物を育てたり、味わうなどして、生命の尊さに気付く。

保育所保育指針より、第3章の環境に関わる部分を抜粋し、今回の活動の趣旨説明を行った。

学外へ出て行くときに、指針の中にある文言を再度読み、子どもたちが散歩することを通して主体的に環境へと関わるができるよう、保育者の意図を持ったコース設定を行うことを伝えた。また、その際の注意事項として以下の内容を付け加えた。

五感をフルに動かしてお散歩コースを体験しながら取材してみよう。

- ・安全安心に関わること
- ・子どもが面白いと感じてくれそうなこと
- ・自然や人に関わること

初めて歩く場所では発見があり、「子どもたちがいたらこういうところは喜ぶかな」と、考えながら歩いてみる。その際、「子どもの目線ガイド棒」を活用して写真を撮っておく。

まとめ方

- ・コースの名前を付ける
- ・地図にポイントを記入してゆく
- ・ポイントの写真を張り込んで、キャプション（解説のコメント）を付ける

発表の方法

- ・グループ単位でマップを交換し、実際に散歩をしながらその内容を検証してゆく。

昨年までの授業では、地図を見ながらコース設定を行い、実際の取材は授業時間外で手分けして行っていた。そして、持ち寄った材料を授業時間の中で1枚の地図にまとめていった。今年は教室を飛び出して、班のメンバーで実際に歩き、五感（視覚、聴覚、触覚、嗅覚、味覚）をフルに動かして、取材をして欲しいと思い、上記の説明を追加した。また、新聞を長手方向に巻き、筒状にしたものの上に10cm四方のダンボール板を張り付けた「子どもの目線ガイド棒」を作成して持参した。使用方法は、地面に立てた棒の上部にあるダンボール板の上にスマートフォンを置いて撮影をする。視点を大きく変化させることなく、安定して同じアイレベルの写真を撮ることができる。

また、今回のマップ作成にあたってのフィールドワークではもう一つ条件を提示した。それは、「目的地のない散歩」である。大学周辺だと、一番大きな公園が水辺の森公園である。ここへ行って、遊んでから戻ってくる。という水辺の森公園を目的地にした散歩コースは、わかりやすいのだが、あえて今回はそれを外して考えてもらうこととした。それは、目的地を設定するとそこがゴールになってしまい、そこまでの道程への視点がやや甘くなってしまうことを嫌ったからである。散歩を通して、自分たちの園の周りにある身近な環境に関わり、様々な発見を楽しめるお散歩マップを狙って欲しいという意図があった。ただ、水分補給等の軽い休憩スポット程度の位置づけはオッケー

とした。

学生たちは30分間歩き、時間が来たら30分かけて戻ってくることを実践した。教室へ戻ってきた学生たちは、地図を見ながらルートの確認をし、プリントアウトして地図の作成に使用する写真の選別に取りかかっていた。次回の授業で実際に地図の作成を行っていく。

3-2

9回目 自然観察③ 学外お散歩マップ作成（地図をつくる）

大学を保育園に見立て、その周辺のお散歩マップを作成した。模造紙の中心に地図を貼り、地図上にコースの矢印やラインを書き込む。そして、自分たちが撮影してきた写真を貼り込んでキャプションをつけていく。写真はコースの分かれ道やポイントとなるお店や看板など様々な物が貼られていった。地図には各班ごとにタイトルが付けられた。

班名	お散歩マップのタイトル
A	みつけてみよう！
B	ぶらぶらひみつのたび <写真2>
C	おでかけへいこう <写真1>
D	キャットロード
E	恋のキューピットを発見しようマップ
F	みんなで楽しくお散歩マップ
G	ぶらぶら散歩道
H	長崎下町めぐり

<表2>

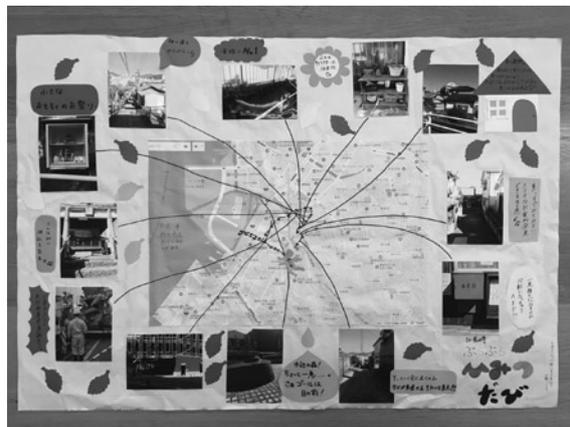
【振り返りの記述より】（抜粋）

■いつもは何も意識しないで歩いている道を、子どもが興味があるのはどんな物か、子どもと一緒にだったらどうなるかを考えながら歩くと、私たちだと見過ごしてしまう事や物でもいちいち反応したり、おもしろがったりするとおもいます。グラバー園までの道のりだったので、きれいな建物がたくさんあったり、普通の歩道の中にもマンホールに絵柄がついていたり、ソフトクリームの置物があったりなど、子どもが反応するような建物や物がたくさんありました。子どもとお散歩するコースを考える時は、子どもが興味を示すような環境のコースを考えると良いのだろうと思いました。

■普段はなかなか歩くことがないような道を散歩しようということで歩いたけれど階段が多かったです。階段が多いと「子どもには大変だね」などの会話もしながら歩き、子どもの目線に立って散歩することができました。最も注目したというか最も気にかけてポイントは「安全」です。その時期にたまたま工事車両が止まっていたけれど、反対車線を歩くなどまだまだ注意が足りなかったとも感じました。



<写真1>



<写真2>

3-3

10回目 自然観察④ 仕上げ～検証

前回の授業で作成した地図を他の班と交換して、実際に歩き、検証した。

フィールドワークをした日から数週間の時間が経過し、その時にあったものが無くなっていたりと、なんらかの変化がそこに発生している。実際に他班の地図を歩いて検証した学生たちは、付箋に自分たちの気づきを書き込み、貼り付けていった。もちろん、そこには危険箇所なども含まれてくる。

地図を見ながら歩いたが、ルートがわかりにくい。ポイントの写真が違っている。など、そもそも地図の中のポイントと写真がずれている。つまり、そこが間違っているとそのルートが合っているのかすらわからないという問題が多く地図で見られた。視点の持ち方については説明していたが、地図を作成するにあたって、どのようなポイントを押さえておく必要があるのか、詳細な説明が必要であることがわかった。

【付箋の記述1】

- 地図がわかりにくかった
- 写真をたよりに行ったよ
- よき運動量
- 公園などに寄ったりして歩きっぱにならないほうが楽しめる。
- 子どもがガードレールから身を乗り出すと落ちて怪我をする危険がある
- 細い道が多いから1列か2列に並ぶ
- 道が細く高いところが多いから安全面には気をつける
- 小さなおもちゃは日によって変わっている
- 工事中のところはやっぱり少し危険！！
- 大通りに出るから車や人に注意が必要だ！！
- 大きい横断歩道を渡るとき注意が必要
- 信号が長いから子どもたちが待ち時間飽きないように注意
- 遊べるスペースがあってGOOD
- 道が複雑だから大人数で行ったら必ず誰か迷子になると思うなー

【付箋の記述2】

- 目線の低い子どもだからこそ楽しめそう
- いろんな物があるから子どもも先生もワクワクして楽しめる
- “ゆうびんやさん”とか歌ってみると楽しそう！
- インスタ映え ついついカメラを構えてしまいそう
- おいしいにおいがする。お昼ごはんは何だろな？
- 焼きたてパンのいい匂いがしましたー
- 渡るときに子どもが飛び出さないように要注意
- 子どもが歩く途中で実際に手を入れて遊びそうだった！
- とってもキレイ
- 礼拝に出てみるのも良い経験？
- 不思議の国のアリスに出てきそう。かわいい建物で子どもたちも喜びそう
- 植物もたくさんあって子どもが興味を持ちそうだった
- 坂もあったけど子どもにとってはちょうどいい距離だった

3-4

11回目（前半） 自然観察⑤ ポスター発表（問題点をあぶり出す）

班を二つに分けて、ひとつはテーブルについて主に話を聞く。もうひとつは他班のテーブルに行って実際に歩いてみてどうだったかを話すという、「対話」によるフィードバックを行った。入れ替えて2回の対話を実施したが、学生たちはメモをとりながら積極的に意見交換を行っていた。

【他班の人と対話して気づいたことメモ】（抜粋）

- マップの写真が少ない
- 道の安全面があって良かった
- 子どもたちが好きなものを探せるマップだった
- 休憩場所があるから楽しく回れた
- 階段が多くてきつかった
- 四季を感じられる自然なものが多くて楽しめた
- いろんな国の歴史があり、雰囲気が変わった
- 行き帰りの道が一緒だったため、帰り道は変えた方が良い
- 写真の場所をマップに番号を振るとわかりやすくなる

3-5

11回目（後半） 数・量・図形① すごろく的设计（地図をすごろくに変換する）

授業の後半では、前半の対話で得た自分たちの地図の特徴を活かして、すごろくに置き換えていく第一段階として、すごろく的设计図を作成した。実際に歩いてみると一寸危険だった箇所やきつい階段など、現実世界では負の要素となるポイントも、すごろくに置き換えてゆくと「○マス戻る」や「1回休み」などのイベントとして取り扱う要素となっていた。他にも、自分たちが歩いた道の中で、どちらに進むか迷ったポイントを「坂道を下るか、石段を下るかの2択」というイベントに置き換えたり、フィールドワークをした当日は雨上がりで路面が濡れていたため、石段や石畳が滑りやすかったことから「石段で転んだ。1回休み。」などのイベントがつけられていた。

【他班の人と話したことから、自分の班のすごろくに反映させたこと】（抜粋）

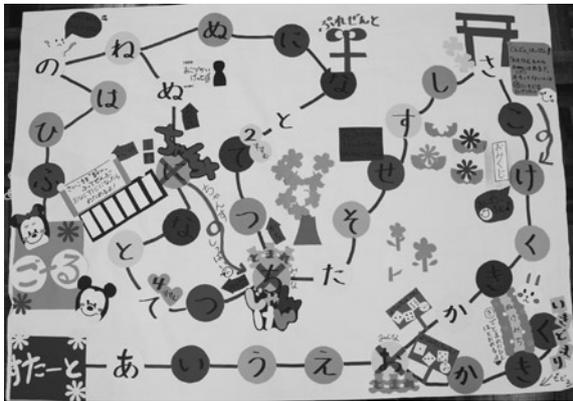
- 観光地のお散歩なので外国人を登場させる
- ストーリー性をつける（本屋におつかいという設定）
- 交通量が多く、路面電車も通るため「右を見て、左を見て、道を渡る」ということをすごろくに入れる
- ルートが単純でそのまますごろくにしたら面白くないので分岐点をつくって複雑な形にした
- チャンスタイムというのを作って少し体を動かすようなものを取り入れる
- 歩きっぱなしで階段等もあって幼児は疲れてしまうと言われたので、途中で見つけた神社の所でネコを見つけた体で休憩という意味で1回休みというのをつくりました。
- おもちゃが飾ってあった所を通る時は「おもちゃカードGet!」できるなどしてその都度何かを獲得してゴールした所にカード等が何枚あるかも競えるようにしました。そして、他班から言われて気づいたけれど、結構危険な場所を通っていたので安全な道を選んで歩けるように作りました。

3-6

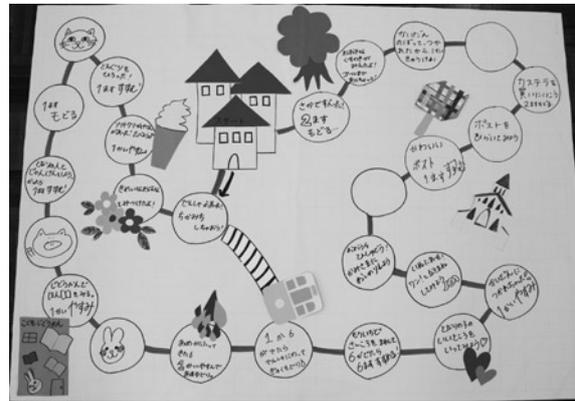
13回目 数・量・図形③ すごろくの実践①（完成したすごろくを学生同士で試遊してみる）

子どもたちと実践をする時と同じ場所で、すごろくを床に広げて試遊した。まず最初に自分たちが作成したすごろくをやってみる。ここで初めて自分たちのすごろくを試してみたという学生がほと

んどである。考えて作るということをしてはいるが、設計の段階や作成途中（装飾的な作業を行う前の段階など）に自分たちで試してみるということを行わない。本来なら学生自身で行うべきことであるが、教員側から促す程度では絶対に行動を起こすことは無い。この「試す」という機会を意図的に設定することで、学生の体験の質を高めることができると考え学生同士での試遊を実施してみた。（写真3はB班。写真4はC班）



<写真3>



<写真4>

3-7

問題点を指摘する（具体的な数字からみえるもの）

試遊する際に、各班のすごろくの横に記入シートを置いておく。記入する内容は、すごろくをした人数と最初に上がった人のタイムと最後に上がった人のタイム。（表3 上段が最初に上がった人のタイム、下段が最後に上がった人のタイム）1回すごろくをやり終える度に、試遊した学生はフィードバック用紙に気づいたことを記入してそのすごろくの横に設置されたファイルに入れていく。最後に自分たちのすごろくのところに戻って、記入されたフィードバック用紙の内容を確認し、次回の子どもたちとの実践までに修正しておくポイントについて話し合いを行った。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	6:30	5:05	3:35	8:40	3:35	6:14	6:56	5:08
	7:02		3:53	10:25	5:15	9:40	10:55	6:53
2	8:10	9:11	2:57	6:17	4:42	5:32	4:10	2:31
	9:55	12:35	4:55	7:45	6:47	8:56	5:30	3:30
3	8:24	8:20	3:51	6:55	4:01	6:49	4:49	3:25
	10:20	8:40	4:45	9:32	6:11	7:35	7:57	6:20

<表3・最初に上がった人（上段）と最後に上がった人（下段）の時間>

学生たちは他班のすごろくを試遊することから、様々な気づきを得ることが出来ている。実際に試遊する際に時間を計ることで適切な「遊戯時間」、つまり飽きることなく集中して遊ぶことが出来るであろう適切な時間を、体感することから自然と導き出している。時間についての具体的な記述は少ないが、遊戯時間を伸ばす方向の修正についての記述は多数あった。以下に示す。

【5歳児と実践するにあたり、改良した方がよいと思った点】（抜粋）

- イベントを増やす
- コマの空白をなくす
- ○○戻るを少なくする
- マスの数の割に「○マス進む」のようなマスが少ない
- スタート位置がわかりづらかったのでしっかりスタートを書く

- ゴールを明確にする
- 5歳児でも理解出来る説明や遊びのルールにすることや、わかりやすい日本語で簡単な文章にすること。

意外と多かったのが、スタートとゴールの位置についての記述であった。作っている自分たちにしてみれば当たり前すぎて、スタートとゴールの場所を明示していない班が複数見受けられた。いざ実践しようとした時、最初にどこにコマを置いて良いのかわからないということで、他班に指摘しつつも自分の班も同様であることが多かった。それと同時に、実際にやってみることでマスに書かれているイベントの説明文が子どもに伝わる言葉であるかということについても深く考えることが出来ていた。特に、とらえ方によって意味が変わることや、複数の回答が成立するような内容についての指摘が多く見られた。

また、記録のタイムから自分たちのすごろくが早く終わりすぎること気づき、具体的な改良点を指摘した学生もいた。

【5歳児と実践するにあたり、改良した方がよいと思った点】(Aさん)

- 記録を見ると5分以内に終わった人もいたみたいなので空白をとりあえず埋めて、みんなで一緒に出来るような盛り上がるマスを作らなければならない。
- “とまれ”のマスを作ってはいるけれど、そのマスを通る時は絶対とまるのかもしくは、ぴったりそこに辿り着いた場合だけなのかはっきりする必要がある。

自分たちのすごろくが何分でクリアされているか、数字を読み取り、あまり早く終わりにすぎない適切な遊戯時間となるよう改良について具体的な記述をしている。また、“とまれ”のマスについても、その取り扱い方(ルール)の認識が人によって違うことに気づき、ルールの曖昧さを排除するきっかけとなっている。

学生たちはリアクションペーパーを見ながら班ごとに話し合い、次週の子どもたちとの実践までに可能な限りすごろくの修正を行った。

3-8

14回目 数・量・図形④ すごろくの実践②(子どもたちと一緒に実践する)

1月17日(水) 10:30~12:00 保育内容(環境)の授業時間内で実践を行った。

対象者は受講している学生36名と市内の認定こども園Nこども園の5歳児24名(男児12名、女子12名)である。

大学の体育館にある卓球室にすごろくを広げ、床に直接座って子どもたちとともに実践を行った。子どもたちとは、前期に行われた保育内容総論Iの授業で、学生が提供する遊びを一緒に実践して以来である。最初に子どもたちへ向けて、班ごとにすごろくの説明を簡単に行った。その後、子どもたちは自分のコマが置いてあるすごろくから遊び始めて、そのすごろくが終わったら別のすごろくにコマを持って移動し、遊ぶことが伝えられた。子どもたちはまずは自分のコマを探し、最初のすごろくで遊び始めた。

受け入れる学生たちは、班の中で2組に分かれ、片方が子どもたちと実践している時はもう片方が観察をするという配置で観察と実践を行った。前回同様、時間も計ってもらった。まとめたものは以下の通りである。(上段が最初に上がった人、下段が最後に上がった人)

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	13:30	15:13	15:49	13:57	16:27	8:45	14:49	13:45
	15:30	17:50	20:05	14:28	18:41	11:59	17:30	18:51
2	12:13	13:49	7:03	17:35	26:23	10:53	18:30	16:35
	17:35	15:30	8:11	21:20	32:00	15:49	26:30	21:52
3	11:31	7:03	13:06	15:04	9:00	5:51	—	—
	14:10	8:18	15:05	15:42	途中終了	8:15	—	—
4	—	7:02	—	—	—	11:31	—	—
	—	9:33	—	—	—	14:57	—	—

<表4・子どもと実践したタイム>

殆どの班が、学生同士で試遊した時の倍近い時間がかかっている。これは、子どもたちの動きが大きく影響してきていると考えられる。振り返りプリントの項目に【予想した子どもの姿】と【予想外だった子どもの姿】の二つの項目について記述してもらった。【予想外だった子どもの姿】をいくつか以下に示す。

【予想外だった子どもの姿】（抜粋）

- サイコロを思いっきり投げたり、天井に届くかなど楽しみながら行うのは予想外であったし、子どもにはそのような楽しみ方もあるんだなと感じました。
- サイコロを転がすのではなく投げる
- 遠くに転がったサイコロを自分じゃなくても取りに行く
- サイコロを上ではなく、遠くに飛ばしなかなか帰ってこない
- 自分の都合の悪いコマ（1回休み、○マスもどる など）は飛ばす。
- 「6」が出るまでサイコロを振る

学生がすごろくをするときは、純粹にすごろくと向き合い、サイコロを振ってその数を進め、止まったマスに書かれているイベントを遂行していった。この一連の動きの間に入ってくるものは一寸した言葉のやりとり（必要最低限のとも言える）程度であったこともあり、長くても10分以内で終わっていた。しかし、上記の【予想外だった子どもの姿】に見られるように、サイコロを振るだけでもそれ自体を遊びとして捉えているような動きが多数見られた。

時間がかかった要因のもうひとつが、子どもたちの文字や数字に対する感覚である。学生の記述を以下に示す

【5歳児の文字、図形、数、量に対する感覚はどうでしたか？】

- 話すことは上手く出来ても読むことは難しそうでした。特に長い文章を読まないといけない所があったのですが、読めても上手く意味がわからない子もいました。（中略）ですが字が読めることを楽しんでいるように思えました。
- マスの進み方やサイコロの目の数はわかっていたけど、マスに書いてある内容をあまり理解出来ておらず文字自体は読めるがそれからがまだ難しいのかなと思いました。
- 文字はスラスラ読む子と、一文字一文字をゆっくりと読む子それぞれでした。
文字を少なめに書いたつもりだったが、子どもたちにとっては長かったようで、なかなか読むのに一苦労だった。読めても文の意味がイマイチわからなかったり、読むのがめんどくさかったのか、一番最後の1回休みやもどるの部分だけ読むことがあった。
- 数はサイコロの目が出ると「6だ」「5だ」と読めていたけど、コマが進むのは、自分が今いるマスが「1」なのかそれとも自分のいる次のマスが「1」なのかわかっていない子が何人か

いた。そのため、6マスなのに5マスしか進んでいなかった子など続出。

殆どの学生が、年長クラスの子どもたちは1月のこの時期に既に文字が読める（しかもスラスラと読めて意味もわかる）という認識であった。もちろん、そうでない子どもが居た場合、どのように配慮や援助をするか、ということまで考えてはいたが、思っていた以上に読むことが出来ないということで、自分たちの認識とのズレが大きいことを感じていた。ただ、読める子どもとそうでない子どもとの「差」についてもしっかりと感じ、受け止めてくれていた。

3-9

「待つ」という行為

今回の活動の中で、すごろくをする時に時間を計ってもらった。表3と4に示したが、ここではその時間差について取り上げたい。

学生同士で実践した時の最初に上がった人と最後に上がった人のタイムの差は以下の<表5>の通りである。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	0:32	—	0:18	1:45	1:40	3:26	3:59	1:45
2	1:45	3:24	1:58	1:28	2:05	3:24	1:20	0:59
3	1:56	0:20	0:54	2:37	2:10	0:46	3:08	2:55

<表5・最初に上がった人と最後に上がった人の時間差（学生同士の実践）>

そして、最初に上がった人と最後に上がった人の差が大きいほど、最初に上がった人がやることなく待つだけの時間となることにも気づく事が出来ていた。待ち時間の差は、最小で18秒。最大で3分59秒であった。すごろくの内容によって適切な「遊戯時間」は違って来るが最初に上がる人と最後に上がる人の時間差については最小限に押さえた方が良いというのはこの数字からも読み取ることが出来る。それは、すごろくというゲームが、上がった人から順次終了というのではなく、最後の人まで、全員が上がるまで待つという性質のゲームだからである。

順番としては、最初にゴールした人が「勝ち」ということになるが、そこでゲーム自体を終わらせることはなく、最後の人までゴールするまでゲームは続くのがすごろくで遊ぶ時の共通の認識である。その際、トップに位置している人は常に新しいイベントを体験しながら進んでいるが、最後尾になっている人はトップの人が通過する際に体験したイベントを眺めており、やや鮮度が落ちた状態で同じ事を繰り返すことになる。（ことが多い）そうなると、大人はともかく、子どもが最後までモチベーションを持ち続けることはなかなか困難なことだと予想される。

以下の<表6>に示すのは、子どもで行った実践で、最初に上がった人と最後に上がった人の時間差をまとめたものである。最短で31秒であるが、最長で8分の差が出ている。最短ならともかく、この最長の数字だけ見ても、最初に上がった子どもがモチベーションを維持し、最後の友だちを応援しながらもすごろくの中で行われる様々なイベント（自分は体験済み）に対して興味を抱き続けるのはなかなか困難だと考えられる。互いの信頼関係の中で、友だちや自分に対して気持ちを整理し、折り合いを付けたその先が「待つ」という行動として現れているのかもしれない。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	2:00	2:37	4:16	0:31	2:14	3:14	2:41	5:06
2	5:22	1:41	1:08	3:45	5:37	4:56	8:00	5:17
3	2:39	1:15	1:59	0:38	—	2:24	—	—
4	—	2:31	—	—	—	3:26	—	—

<表6・最初に上がった人と最後に上がった人の時間差（子どもとの実践）>

今回作成された8つのすごろくの中に、順位による勝ち負けだけでなく、すごろくの中でアイテムを集めて、その数を競うというすごろくもあった。この「時間差」を違和感なく埋める方法のひとつだと考えられる。

4. まとめ

保育内容（環境）は、「周囲の様々な環境に好奇心や探究心を持って関わり、それらを生活に取り入れていこうとする力を養う」領域である。

授業の中では、子どもを取り巻く様々な環境について取り上げていくが、どのような「環境」を選択し、その「環境」にどのようにアプローチするかについては試行錯誤を続けている。

今回の活動を簡単に言うと、「地図を作り、それをすごろくに変換して子どもと一緒に遊んだ」となる。文字にすると簡単に感じるかもしれないが、本稿で述べたように、学生は様々な試行錯誤を繰り返しながら領域への理解を深めていった。

特に今回意識したのは、自分たちがやることに対する「準備」と、やったことに対する「振り返り」を丁寧に、そして徹底して行ったことである。「準備」については、学生が自ら体験してもらうことを心がけた。その体験をベースにして授業の到達目標へと向かうことが出来ている。本稿で取り上げた後半の授業ではかなり時間をかけて身近な環境に触れることから、文字や数量を取り扱った保育教材へと繋げた。そして、それを子どもたちと一緒に実践するというひとつのピークを設定することで、学生のモチベーションも維持できていた。

スマートフォンネイティブであるここ数年の学生は、わからないことがあれば検索してみて、その検索結果の中でも画像や動画で説明されていることを見ることで、理解した気分になる傾向がみられる。授業の中では、頭の中で考えたことだけで完結してしまうのではなく、手を動かし、体を動かして自ら主体的に体験することから理解を深めてゆくことを大事にしている。

体験を通して身につけていく能力、体験としての強さは必ず身体のだこかに残り、知識だけでは補えない実感を伴った変化を、見えるかたちで学生に提供することができると信じている。

5. 今後の課題

改訂される保育所保育指針や幼稚園教育要領、幼保連携型認定こども園教育・保育要領の中に記された「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」の中にも「数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚」という項目がある。これは到達目標ではなくて、子どもの自発的な遊びを中心とした幼児教育を通じて「10の姿」が育っていき、更に小学校以降も育ち続けることを目指している。これらのことから、保育の中でのねらいはもちろんであるが、保育者はそれが小学校での学びに、どのように繋がっていくのかということも知ったうえで保育を行っていく必要があるだろう。

「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」を小学校の教諭と共通理解すること。そして、小学校での学びへの見通しを持つことも今後の保育者としての専門性として問われることとなるだろう。

特に領域（環境）は「せいかつ」をはじめ、小学校の様々な教科へと繋がる学びの芽を培う部分を多く含む領域でもある。他の領域との繋がりや、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」を通した小学校教育との接続など、総合的に理解を深めてもらうために様々なアプローチを考え、試してゆきたい。

参考文献一覧

体験する 調べる 考える 領域「環境」

田宮縁／萌文書林

演習 保育内容総論

子どもの生活・環境・遊びに向き合う

神田伸生／萌文書林

幼児の生活と数・量・形 幼児理解のありようを学ぶ

栗田敦子／東洋館出版社

保育・教育ネオシリーズ4 保育内容総論 第二版

編者 塩美佐枝／同文書院

かずの遊びと教育－2～5歳児の心理と指導－

金児功／学芸図書株式会社

保育内容（環境）

編著者 酒井幸子・守巧／萌文書林

まち保育のススメ おさんぽ・多世代交流・地域交流・防災・まちづくり growing up
and bringing up in child friendly cities

編著 三輪律江 ほか／萌文社