茨城大学全学教職センター研究論集(2023),59-74

子どもの探求心を深める教師の意識や言葉かけについて

小野　貴之*・白井　りえ**・神永　直美***

(2024 年 1 月 10 日受理)

Teacher Awareness and Verbal Encouragement to Foster Children's Curiosity

Takayuki ONO, Rie SHIRAI and Naomi KAMINAGA

キーワード:幼児、保育、保育実践、言葉

子どもは興味や関心が深まっていく中で、「もっと見たい」「もっと知りたい」という気持ちが、さらに興味や関心を広げ、そこから探求心を深めることができると考える。そして、子どもが探求心を深められるように保育をすることには、子どもの遊びや活動の過程を大切にしていくことや、教師が質の高い保育を目指していく上で重要な視点であると考え、研究を行った。本稿では、子どもの探求心を深める教師の意識や言葉かけに焦点を当てて考察した。研究方法としては、保育を行った教師が課題を元に事例を作成しカンファレンスを複数回行い、研究内容を検討した。また、教師の言葉かけによって、子どもの遊びの変化にどのような影響があったのかを分析した。研究の結果、教師が子どもの思いに寄り添い、つぶやきに耳を傾けることで、遊びの見通しや環境の再構成に活かすことができること、子どもたちは振り返りによる情報共有を通じてイメージを共有し、友達と一緒に遊びを豊かにしていくことができ、この過程において子どもたちはお互いを認識し、協働的な学びを築くことができること等が明らかになった。

はじめに

子どもの興味や関心は遊びや生活の中で様々な対象に向けられる。そして、対象に関わることで子どもは遊びを展開していくことができる。幼稚園教育要領解説には、「幼児の活動が精選される環境を構成するには、幼児の興味や関心の在り方、環境への関わり方、発達の実情などを理解することが前提である。その上で幼児が興味や関心のある活動にじっくり取り組むことができるだけの時間、空間、遊具などの確保が重要である。さらに、教師自身が活動に参加するなど、興味や関心を共有して活動への取組を深める指導が重要になる。」とある[1)]。このことから、教師は子どもの興味や関心を意識し、より遊びや活動への取り組みを深められるように保育を行っていくことは重要であると言えよう。また、子どもの興味や関心が深まっていく中で、「もっと見たい」「もっと知りた

*宇都宮共和大学子ども生活学部　　**茨城大学教育学部附属幼稚園　　***茨城大学教育学部

い」という気持ちが、さらに興味や関心を広げ、そこから探求心を深めることができると考える。このように、子どもが探求心を深められるように保育をすることは、子どもの遊びや活動の過程を大切にしていくことや、教師が質の高い保育を目指していく上で重要な視点であると思われる。そして、子どもの探求心を深めていくためには、教師の意識や言葉かけについて再認識し、改めて考察していくことが必要であると考えた。そこで、子どもが探究心を深めながら遊びを充実させていく過程や、そのために重要な教師の意識や言葉かけについて明らかにしていきたいと考え、研究を行った。

研究目的

探究心を膨らませながら、遊びを充実していけるように保育を展開していく際には教師の言葉かけが重要な要素であると考える。

教師の言葉かけには子どもの遊びの発展や言語発達、コミュニケーション能力の向上等、様々な意義があると考えられる。梅澤・佐々木は、「事例をとおして、幼児の遊びの中での保育者と幼児のコミュニケーションの実際をみてきた。一見、その場の状況に合わせて臨機応変に行われるコミュニケーションの背後に、保育者の言葉の指導に対する大きなねらいが存在していた」と述べている[2)]。教師が質の高い保育を展開していくことを意識する上で、子どもへの言葉かけに「ねらい」をもつことが必要である。その点を踏まえ、教師が子どもに対する言葉かけの適時性を意識していくことは、子どもの主体性を尊重した保育を実現していく上で重要な視点であると考える。また、幼稚園教育要領解説には、「相手を意識しながら活動していても、実際にはうまくいかない場面において、幼児は、援助する教師の姿勢や言葉かけなどを通して、相手のよさに気付いたり、協同して活動することの大切さを学んだりしていく」とある[3)]。教師の言葉かけには、子どもが協同して遊ぶ際に、必要に応じた援助をしていく上で重要な役割があり、時には子どもが物事を思考する契機となる等、様々な意義があると考えられる。

以上の点を踏まえて、子どもの探求心を深めるための教師の意識や言葉かけの在り方を研究していくこととした。

研究の方法

次の手順、方法で研究を進めた。

① ４歳児クラスで保育を行った教師が、課題を元に事例としてまとめる。
② 動画や事例を元にカンファレンスを複数回行い、教師の援助について多方面から検討する。
③ 子どもの探求心を深めるために重要な視点について検討し、その方法や意味を探る。
④ 事例を再度検討し、教師の意識や言葉かけと、それによる子どもの遊びの展開について考察する。
⑤ 教師の言葉かけによって、子どもの遊びの変化にどのような影響があったのかを分析するため

に事例に下線を記す。そして、下線の内容を基に分析を行う。

事例

事例１「子ども同士が対話でつながる」

１０月に入り、子ども同士が関わりながら遊びを楽しむ姿がより多く見られてきた。本事例では子ども同士が対話でつながるためには教師はどのような援助が必要なのか、子ども同士が対話でつながることを通して遊びがどのように展開されていくのかを分析、考察していく。

＜課題＞

これまで、教師の子どもに対して直接、言葉かけをする頻度が多すぎたことで、子ども同士の話し合うきっかけが希薄化しているのではないかと考えた。例として、教師が「それいいアイデアだね！」と言う頻度がこれまで多かったため、子どもが教師にばかりアイデアを話すようになってしまった。そこで、教師は子ども同士が対話をして、友達と一緒に遊びを進められるように“つぶやき”を重視した関わりを行っていくことを考えた。また、子どもがアイデアを話している際には、その考えに共感する言葉かけをしていくことで周りの子どもへの周知を促していけると考えた。

救急車を作って、怪我や病気の人を助ける救急隊員ごっこをしていた子どもたちが、救急車にかっこいいロボットを乗せてみたいという話になり、ロボット作りが始まった。しかし、ロボットがなかなか立つことができず、前かがみだったり、すぐに倒れたりしてしまう状態になる。それを子どもたちは綺麗に立たせたいと思うようになっていく。

子どもの言葉　遊びの場面　教師の考え　**教師の言葉**

１１月

どうしたらロボットが立つのかを考える

M:いいこと思いついた！ロボットの頭が小さくて、足が大きかったらいいんじゃない？

M のアイデアから、ロボット作りがより発展するかもしれない。

M はロボットの頭を小さくして、足が大きくしたらいいって考えたんだね。[1]

S:それいいね！それじゃ、頭は外して、新しい箱を持ってくる？

M の話をきっかけに、以前よりも小さい箱を持ってきて、ロボットの頭を作り直す

S:腕が大きすぎて、前に行っちゃうのかなぁ？少し小さくする？

K:でもかっこいいから、小さくしたくないなぁ。

K の気持ちも大切にしたいなぁ。ロボットの腕の向きに気付いてほしいなぁ。

S:あ！腕を前じゃなくて、下に向くようにする？

人が立っているときって、腕はどこにあるんだっけなぁ…？[2]

作り直したロボットが立つかを確認する

K:まだロボット立たないねぇ。

I:あ！骨を作ったらいいんじゃない？

M:そうだね！テントみたいに骨を作ろうね。

牛乳パックの足が重さに耐えられなくて曲がっているんだな。支える物が必要なことに気付いてもらいたいなぁ。

そういえば、人の体の中にも硬いところあるなぁ…[3]

クラスの振り返りの時にみんなで一緒に話し合ったら、また色々な考えが出てくるかな？

S:ロボットの足が曲がっているから、明日は骨を作ります。

クラスの振り返りで、友達にロボットのことを話す

K はラップの芯の方がいいって考えたんだね！固いもんね。[4]

M:骨はトイレットペーパーの芯とか、使ったらいいんじゃない？

K:でもトイレットペーパーの芯は柔らかいんだよ。ラップの芯は？

振り返りの中で対話する姿が見られる。引き続き見守り、子どもの言葉に共感する言葉かけを大切にしていこう。

N:このラップの芯を骨にしようよ！

クラスの振り返りを思い出し、ロボットに新たなパーツを加える

ラップの芯を骨にすることにしたんだね！[5]

S:そうだね！一緒にやろう！ここ持ってるね。

友達のアイデアを受け入れながら、力を合わせて作る姿が見られるようになってきた！ロボットを立てることができるかな？見守っていこう。

骨を付けることで、ロボットを立たせることができた

I:やったぁー！ロボットが立ったよ！

N:大成功だね！救急車に乗せて遊ぼう！

ロボットが立った！うれしいね！[6]

完成したロボットをたくさんの友達に見てもらったり、一緒に遊んだりする機会を作っていきたいなぁ。

クラスのみんなでお店屋さん等がある街を作り、たくさんの友達を招待して遊ぶ

N:ここで救急車とパトカーに乗れますよ！

K:ケガを治せるロボットもありますよ！

I:ロボットの手は注射器です！今からケガを治しますね！

＜分析＞

教師の下線１の言葉かけによってＭの発言に注目したＳは、ロボットの頭を小さくするＭの提案を受け入れて一緒に頭を作り直している。教師が言葉をかけてＭの発言に注目できるように促したことが、その後の子ども同士の対話やロボットの頭を作り直すことに繋がったと思われる。このことから、教師の言葉かけは子ども同士の新たな対話を生起するきっかけとなり得ることが考えらえる。

教師が下線２の“つぶやき”から、Ｓはロボットの腕の向きを前ではなく、下にすることを思いつく。これは、教師の“つぶやき”をきっかけに、Ｓがロボットのバランスを保つための腕の向きを思考することに繋がったことを示唆していると思われる。このことから、教師の“つぶやき”は子どもが遊びの中で新たな視点を見つけるきっかけとなる可能性があると考える。

教師が下線３の“つぶやき”で、ＩとＭはロボットを支えられるように骨を作ることを思いつく。教師は人間の体にある骨のイメージをもってつぶやいたが、Ｍは教師の“つぶやき”とＩの発言から何かを支えるものとしてテントを支える骨（フレーム）を連想している様子が伺える。このことから、教師の“つぶやき”は教師の意図を超えて子どもが物事を連想し、そこから遊びを展開していく契機となり得ることが示唆された。

教師の下線4、5、6では、教師が子どもの考えや思いを受け止めて言葉かけをした。考えや思いを受け止めていくことで、子どもは自信をもって遊びを展開していくことができたのではないかと思われる。

＜考察＞

子どもから遊びの展開のきっかけとなり得る言葉の発話があった時、教師は「いいアイデアだね！」といった言葉かけをしたことで、子どもたちは教師に考えを伝えることが多くなった。これは教師による言葉が評価となり、「自分のおもしろい考えも先生に聞いてほしい」という思いに繋がったからではないかと考える。そこで、教師は遊びの展開のきっかけとなり得る子どもの言葉に共感する言葉かけをすることで、周りの子どもがその言葉を意識できるようにした。このような言葉かけによって、教師は子どもの主体的な遊びの展開を大切にしながら、遊びにおける子どものやりたい思いや方向性の整理をしていくことができると考える。

教師が“つぶやき”を中心とした言葉かけをしていくことによって、子どもたちは友達同士で対話をしたり、アイデアを伝えあったりする姿が多く見られるようになった。このことから、教師は遊びに入って言葉かけをすることだけでなく、客観性をもって“つぶやき”を意識して関わることで、子どもの発想や子ども同士の対話を促すきっかけとなると考える。また、“つぶやき”を中心とした言葉かけによって、子どもは教師の言葉を受け入れたり、教師とは別の方法を考えたりするといった選択の余地が得られるのだろう。そして、それは子どもが思考して遊びを展開していく上でも重要であると思われる。

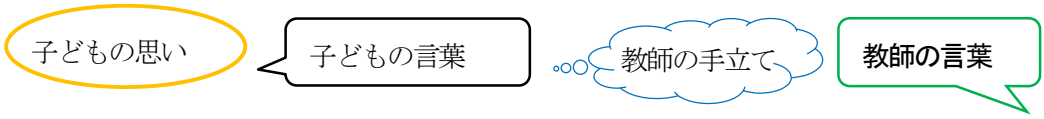
事例２「わくわくタイムを通して思いがつながる」

子どもたち一人一人が自分のやりたい遊びを楽しんでいる。振り返りの時間（わくわくタイム）を設け、自分たちの遊びや思いを伝え合い、共有していくことによって、遊びがどのように展開していくのか探っていく。

＜課題＞

帰りの会やクラス活動等の際に、子どもと遊びの振り返りを行っている。教師は振り返りの際に遊びの情報を共有するだけでなく、子どもの探求心が深まるようにしていきたいと考えた。

恐竜が大好きなA児たち。絵本や図鑑で調べたり、友達と恐竜の話で盛り上がったりしていた。「恐竜の家を作りたい」「恐竜になりたい」という思いを、わくわくタイムの振り返りで紹介し、クラスで共有していった。その後も、教師は子どもたちのつぶやきに耳を傾けながら、やりたい思いや関心をつなげていけるよう言葉かけや環境構成などを意識して保育をしていった。



５月

この恐竜かっこいい！

恐竜への
興味　関心

大型積木で家を作る？[7]

ビニール袋、羽になるかな？[8]

図鑑で調べてみよう

どんな恐竜が好きなの？[9]

恐竜になりたい

・恐竜の図鑑を見える場所に用意する。

羽を作りたい！

恐竜の家を
作ろう！

７月

わくわくタイム（みんなで共有）

これまでは自分が製作した物の紹介が多かったので、この日は恐竜ごっこの遊びを教師が紹介してみた。すると、恐竜になっていた子どもたちは、ロッカーから羽を持ってきたり、恐竜の卵の話をしたりするなど、他児に伝える姿が見られた。話を聞いている子たちは、恐竜の家を覗き込んだり、質問をしたりするなど、関心を示していた。

今後どのように遊びたいのかを聞き、次へつながるような言葉かけを意識した。（教師の意識）

子どもたちが作った羽や家を見ながら、イメージが共有できるようにした。（物の提示）

子どもたちの言葉に補足しながら、より具体的に思いが伝わるようにした。

青い羽を付けたんだよ！

ぼくも遊びたいな！

恐竜ごっこ
楽しそう

恐竜の絵を
描きたい！

肉食恐竜のご
飯作り！

そっか！これは骨付き肉なんだね！[10]

１０月

水戸市森林公園遠足（共通体験）

恐竜が大好きな子どもたちのため、遠足は様々な恐竜がいる水戸市森林公園へ行った。恐竜の大きさに圧倒されながらも、よじ登り、喜んでいた。「この恐竜は草食だよね。」など、自分たちの知っていることを伝え合ったり、恐竜のまねをしたりしながら楽しんでいた。

恐竜大きいね！
楽しい！

わくわくタイム（みんなで共有）

水戸市森林公園での楽しかった出来事を振り返った。「恐竜の角がかっこよかった！」「体によじ登って楽しかった！」「恐竜滑り台のお腹は、真っ赤だった！」など、実際に体験した思いを伝え合った。共通の体験をしたことで、恐竜のイメージが共有された。

子どもたちのつぶやきに耳を傾け、思いを共感していった。（教師の言葉かけ）

次の遊びへつながるような言葉かけをする。（教師の意識）

恐竜ってどの位の大きさ？[11]

１１月

恐竜の骨を作りたい！

何メートル？
測ってみよう！

ティラノサウルスは 12 メートルだっけ？

１２月

恐竜の滑り台を
作りたい！

大きい恐竜を
作りたい！

恐竜を作りたいの！手伝って！

・イメージを引き出す。
・材料を一緒に考える。

・メジャーを用意し。一緒に測る。
・恐竜図鑑を用意する。

絵の具等の準備や取り扱いの配慮をする。

家庭科の授業の一環で参観に来ている附属中学生に自分の思いを伝えられるように仲立ちをする。

森林公園の恐竜、お腹が真っ赤だったよね！

支えてるから、テープ貼っていいよ！

恐竜滑り台！
お腹から入れるようにしたいな！

恐竜の歯はギザギザかな？

かわいらしく
したいな♪

イメージを実現できるように支えていく。

みんなで遊ぼう！

わくわくタイム（みんなで共有）

頭が出来上がり、恐竜滑り台が完成した。名前を付けたいという話になり、みんなで決める。また、他クラスの子にも滑ってほしいがどうしたらよいか、話し合う。

チケットを作ろうよ！

年少さんは、迎えに行ってあげる？

ティラノサウルスのティラちゃんは？

お土産やさんもあるといいかな！

そうだね！きっとお客さんもうれしいね。[12]

遊びをつなげていくという意識

今度は博物館を作りたい！

＜分析＞

教師は子どもの遊びのイメージを聞いた上で下線 7、8 にあるように作り方を提案する言葉かけをしている。これは子どものイメージを具体的に実現できるようにと考えたからである。その後、子どもは教師の提案を受け入れて、恐竜の家を作り始めた。事例での下線 7、8 の言葉かけは５月であり、この時期は子どもたちがまだ使える材料も把握できていないことからも、このような提案の言葉かけは重要であると考える。

教師は子どもの思いやイメージを引き出せるように下線 9、11 の言葉かけをしたことで、子どもたちは自分の好きな恐竜を作ったり、図鑑に書いてある恐竜の長さになるように作った恐竜の長さを測ったりする等、遊びの展開が見られた。このことから、教師の言葉かけによって子どもが興味をもっていることをより探求できるように促すことができると考える。

下線 10、12 で教師が子どもの考えや思いを受け止めて言葉かけをした。下線 10 で思いを受け止めることで、子どもは自分が作っているものにより自信をもつことができたのではないかと思われる。また、下線 12 はクラスの話し合いでの場面であり、教師が子どもの考えを受け止めて言葉かけをしたことで、話し合いの中で子どもが安心感をもって自分の考えを発言していくことに繋がったのではないかと思われる。

＜考察＞

子どもにとって、わくわくタイムは自分たちの興味関心を提示し、みんなで対話や情報共有をしながら次の活動につなげていく上で重要な機会となったと考える。始めは「恐竜が大好き」という、数人の思いだったが、わくわくタイムで紹介をしていくことにより、それに興味をもった他の子どもたちが、その遊びに加わるようになった。教師は、わくわくタイムを通して遊びを子どもに知らせ、クラスの中で遊びの情報共有ができるように意識して保育を行った。

子どもたちのやりたい思いがつながっていくように、教師が意識しながら進めていったことにより、子どもたちは刺激を受けたり、遊びの工夫を見出したりしたのではないだろうか。その結果、

自分の知識を友達に伝え賞賛を受けたり、遊びを友達と一緒に工夫したりしながら、次の遊びへと思いをつなげていくことができたと考える。また、恐竜ごっこから子どもたちの思いや興味関心が深まり、友達と一緒に工夫しながら遊びを広めることで、より本物らしく作りたいという探究心の向上へとつながっていったのだと考える。

事例３「社会への関心が遊びにつながる」

自分たちが実際に体験を通し、見たり触れたりしたことを形に表現したいという子どもの思いが感じられた。実体験を遊びの中にどのように取り入れ展開していくのか、子どもの思いを焦点に探っていく。

＜課題＞

幼稚園での遊びや行事だけでなく、子どもが実際に社会の事柄に関わるといった体験ができるように教師が援助していくことで、社会や遊びへの探求心をさらに深めていくことに繋がるのではないかと考えた。

子どもたちは「100 かいだてのいえ」の絵本が大好きで、「今日も見たい！」と絵本を持ってくる姿が見られる。茨城県近代美術館で「どっちがどっち? いわいとしお×岩井俊雄『100 かいだてのいえ』とメディアアートの世界」が開催されるという情報を聞き、子どもたちにぜひ見せたいという教師の思いから、計画を立てる。茨城県近代美術館で絵本の世界を体験し、自分たちも家を作りたいという思いを保護者へも発信し、あきまつりでは、たくさんの家ができた。その後、あきまつりの経験から街を作りたいという話になり、お店屋さんや色々な飾りを作り、他クラスの友達を招待して遊んだ。

子どもの思い

子どもの言葉

教師の手立て

教師の言葉

絵本
「100 かいだてのいえ」
おもしろい　大好き

次の階には、誰が住んでいるんだろう？

この本、おもしろいんだよね♪

手紙が届いたよ！

絵本の内容と同じように、宛名のない手紙が届き、大興奮する。子どもたちなりに推測し、いろいろなつぶやきが聞かれる。

誰からの手紙？

え？ハチの王子様？

100 かいだての家に招待？

絵本の内容に似せて、子どもたちが関心をもてるように手紙を工夫して作成する。

絵本と同じだ！

・手紙に謎の地図を入れておく。
・パソコンやモニターを準備しておく。

どうやって行く？
バス？電車？

園長先生！
美術館へ行きたいです！

地図の場所、ネットで調べてみたい！

・茨城県近代美術館、バス会社へ手配する。
・保護者へ主旨を伝える。

この場所…
もしかしたら
美術館？

手紙の場所へ
行きたい！

茨城県近代美術館へ行こう！

茨城県近代美術館内には、絵本で知っている主人公が大きく飾られ、原画がたくさん置いてあった。

トチくんからの手紙だったんじゃない？

岩井俊雄さんが手紙をくれたのかな？

あの段ボールお家、かわいらしかったね！

今後の遊びにつなげていけるよう、子どもたちのつぶやきに耳を傾けていく。

１００かいだてのいえ、作りたくなってきた！

屋根はどうしようかな♪

段ボールハウス！

自分の家を
作りたい！

設計図を描いてみよう！

・設計図を描き、自分のイメージを具体的にわかるようにしていく。
・実際に段ボールを用意し、やりたい思いがさらに膨らんでいくようにする。

お家の人と
作りたい！

自分の家を作ろう！

家庭に設計図を持ち帰り、保護者に自分の作りたい家のイメージを伝えたり、一緒に材料を考えたりしてもらえるよう依頼した。

当日は、段ボールや材料を家庭から持参し、親子で家作りを楽しんだ。

大好きな恐竜の家にしたいんだ！

ここのボタンがポイントだよ！

お母さんがドアを作ってくれた！

みんなで街を作ろう！街には信号とか、横断歩道もあるよね！

お家がいっぱいで、街みたいだね！

ほんとうだ！街みたいだね！[13]

街のイメージを広げたり、共有していけるようにクラスで話し合い、力を合わせて準備を進めていけるようにする。

自分たちの街を作りたい！

街の名前は「いばらきけん」にしよう！

信号が青です！パトカーが通ります。横断歩道の人は待っていてください。

街の真ん中に、１００かいだてのいえを作ろうよ！

いいね！１００かいだてのいえはどこに飾ろうね！[14]

みんなに来てほしい！

街が完成！みんなを招待しよう！

お店屋さんや飾りが完成すると、友達をたくさん招待して、みんなで遊びたいという話になった。

当日は、他クラスの友達がたくさん遊びに来て、一緒に関わって遊ぶ中で充実感を味わう様子が見られた。

ここは床屋さんです！
かっこよくしますよ！

いらっしゃいませ！お菓子を選んでください！袋に入れて渡しますよ。

＜分析＞

下線 13 では子どもの考えや思いを教師が受け止めることで、子どもは自分の考えに自信をもち、その後の自分たちの街を作るという遊びの発展につながったのではないかと思われる。

下線 14 では思いやイメージを引き出せるように教師が言葉かけをすることで、子どもが作っているものをその後どのように飾るのか考えることを促している。思いやイメージを引き出す言葉かけには、子どもが物事を考えるきっかけになり得ると考えられる。

＜考察＞

「100 かいだてのいえ」の絵本への関心をきっかけに、近代美術館に行って展示を見たいという話になった。教師は近代美術館に行くことを通して、社会への関心を広げ、そこから遊びがより展開していくきっかけとなってほしいと意識していた。結果、展示されていたダンボールハウスを作りたいという思いや、街を作っていきたいという思いにつながっていった。そこから、子どもたちはその実現に向けて、自分たちでやりたい遊びのイメージを広げたり、友達と一緒に作ったりしていく姿が見られた。子どもは社会とつながる経験を通して多くの影響を受け、それを遊びの中に取り入れたり、新しい遊びを始めたりすることができるのだと思われる。

研究の結果

本稿では、子どもの探求心を深めるための教師の意識や言葉かけの在り方について研究を行った。以下のように結果をまとめる。

・教師が子どもの探求心を意識し、誰に言っているかを曖昧にして“つぶやく”ことには、子どもの主体性を尊重し、遊びの発展を提案していくことができる可能性が示唆された。
・教師が意識的に子どもの思いに寄り添い、つぶやきに耳を傾けることで、遊びの見通しや環境の再構成に活かすことができた。
・教師が意図的に言葉かけをしたり、仕掛けを導入したりすることで、子どもたちの主体的な探究心や意欲が持続することに繋がった。教師の援助と指導により、子どもたちは自己表現力を向上させ、新たな学習体験に積極的に取り組むようになった。
・子どもたちは振り返りによる情報共有を通じてイメージを共有し、友達と一緒に遊びを豊かにしていくことができた。この過程において、子どもたちはお互いを認識し、役割分担を決定し、新

たな目的に向かって力を合わせることで、協働的な学びを築くことができた。

・分析の結果、教師の言葉かけには様々な役割があることが明らかになった。結果を表１に示す。

表1

教師の意識	教師の言葉	役割
気付きを促す	下線１：Ｍはロボットの頭を小さくして、足が大きくしたらいいって考えたんだね。	・子ども同士の新たな対話や遊びの展開を生起するきっかけとなる
“つぶやき”によって対話を促す	下線 2：人が立っているときって、腕はどこにあるんだっけなぁ… 下線 3：そういえば、人の体の中にも硬いところあるなぁ…	・子どもが遊びの中で新たな視点を見つけるきっかけとなる ・教師の意図を超えて子どもが物事を連想し、そこから遊びを展開していく
考えや思いを受け止める	下線 4：K はラップの芯の方がいいって考えただね！固いもんね。 下線5：ラップの芯を骨にすることにしたんだね！ 下線6：ロボットが立った！うれしいね！ 下線10：そっか！これは骨付き肉なんだね！ 下線12：そうだね！きっとお客さんもうれしいね。 下線13：ほんとうだ！街みたいだね！	・子どもが自信をもって遊びを展開していく ・子どもが話し合いの中で安心感をもって自分の考えを発言していく
提案する	下線7：大型積木で家を作る？ 下線8：ビニール袋、羽になるかな？	・子どものイメージを具体的に実現できるようにする
思いやイメージを引き出す	下線9：どんな恐竜が好きなの？ 下線11：恐竜ってどの位の大きさ？ 下線14：いいね！１００かいだてのいえはどこに飾ろうね！	・子どもが興味をもっていることをより探求できるように促す

注

1) 文部科学省. 2018. 『幼稚園教育要領解説』（フレーベル館）44.

2) 梅澤実・佐々木晃. 2008. 「幼児教育「言葉」の領域における保育者の言葉の教材化の観点」『鳴門教育大学研究紀要』23, 206.

3) 文部科学省. 2018. 『幼稚園教育要領解説』（フレーベル館）59.