

## 保幼小接続期のカリキュラムと授業づくりに関する検討

— 保幼小接続期の学習のつまずきを軽減する教材の開発と学習の展開 —

新井英靖\*・山本征紀\*\*・渡邊鮎美\*\*\*・飛坂陽子\*\*\*\*・伊藤佳奈子\*\*\*\*\*・岸田美羽\*\*\*\*\*・  
山崎佑紀\*\*\*\*\*・亀山優佳\*\*\*\*\*・山口寧\*\*\*\*\*・石原真優子\*\*\*\*\*・吉田昌代\*\*\*\*\*・五味祥子\*\*\*\*\*・  
羽鳥健太\*\*\*\*\*・宮崎友美子\*\*\*\*\*・大内裕貴\*\*\*\*\*・鈴木杏奈\*\*\*\*\*・上松加穂理\*\*\*\*\*

(2019年10月23日受理)

Successive curriculum and learning from pre-school education to elementary school education:  
development of teaching materials for alleviating whisper of learning in the childhood and  
unfolding learning

Hideyasu ARAI, Seiki YAMAMOTO, Ayumi WATANABE, Yoko HISAKA, Kanako ITO,  
Miu KISHIDA, Yuki YAMAZAKI, Yuka KAMEYAMA, Nene YAMAGUCHI, Mayuko ISHIHARA,  
Masayo YOSHIDA, Shoko GOMI, Kenta HATORI, Yumiko MIYAZAKI, Yuki OOUCHI, Anna  
SUZUKI, and Kahori UEMATSU

キーワード: 保幼小接続, カリキュラム, ファンタジー, 算数, 特別支援

本研究では、小学校算数の学習内容を幼児が楽しく学ぶ方法について検討した。その結果、幼児はファンタジーのある活動の中で主体的に操作活動に参加し、友だちと対話しながら答えを見つけようとする姿が見られた。このとき、指導者はやり方を教えるのではなく、幼児が「どうしたら良いか？」を考えられるように働きかけると、幼児は「比べる」「並べる」などの算数・数学(「長さ」)の見方・考え方ができるようになった。また、発達障害等の学習困難のある幼児には、活動全体が楽しい雰囲気に入れられ、友達と一緒に活動することで、参加の機会が多くなった。以上のように、保幼小接続期の学びでは、幼児期の遊びと小学校の学習につながる教科のねらいを融合する活動を展開することが有効であると考えた。

---

\*茨城大学教育学部    \*\*茨城大学教育学部附属特別支援学校    \*\*\*茨城県立友部東特別支援学校    \*\*\*\*茨城県立伊奈特別支援学校    \*\*\*\*\*茨城大学大学院教育学研究科    \*\*\*\*\*茨城大学特別支援教育特別専攻科    \*\*\*\*\*茨城県立鹿島特別支援学校    \*\*\*\*\*茨城県立常陸太田特別支援学校    \*\*\*\*\*茨城県日立市立中小路幼稚園  
\*\*\*\*\*茨城県水戸市立寿幼稚園

## はじめに

保育園・幼稚園から小学校への接続期に子どもの学びが連続的に用意されることがとても重要であることが認知され、日本全国でアプローチカリキュラムとスタートカリキュラムが作成されている。しかし、実際には、この移行期に具体的にどのような遊びや学びを提供すればよいかという点は、十分に検討されているとはいえない状況にある。たとえば藤谷は、「先行事例が提示しているアプローチカリキュラムの保育事例においては、小学校との交流学习や集会活動等のイベント的なものが多く前面に出されているのに対し、日常の保育におけるアプローチカリキュラムの具体化した題材例があまり示されていない」と指摘している(藤谷, 2017, 255)。濱田らは、こうした状況の中で、「幼保小連携・接続をイベントではなく、日常の保育・教育の一部として進めること」が重要であると指摘している。しかし、その方策については具体的に示しておらず、「就学前施設と小学校, 就学前施設同士といった組織間の関係性を密にし、共に子どもを育てるという感覚」が重要であるという点を指摘することにどまっている(濱田ほか, 2019, 32)<sup>注1)</sup>。

一方、瓜生らは「教育や保育活動において体験とか経験と言うとき、漠然とした一時的行為とは区別する必要がある」と指摘している。これは、「1回の経験をその子にとって意味ある経験として成立させる要件を、保育や教育は最大限に満たさねばならぬ」という意味であり、保育活動のなかに教育的意図を組み入れていく必要性を指摘するものである(瓜生ほか, 2000, 157)。同様に、三浦は「保育活動の題材がどの5領域を重視しているのか、そして、それが小学校においてどの教科と結びつくのかを明確に」することが重要であると指摘し、「幼稚園の保育活動と小学校の教科等を連続性・関連性があるように」題材を整理して示している(三浦, 2016; 三浦, 2017)。

もちろん、保幼小の接続を考える場合には、幼児教育の側にだけ改革・改善が必要なわけではなく、「小学校教育のカリキュラム全体を問い直さざるを得なくなる」と指摘されてきた(浅野, 2018, 73)。そもそも、保幼小接続カリキュラムの重要性が指摘されたのは、いわゆる「小1プロブレム」を軽減するためのものであるが、「小1プロブレム」が生じている背景には、単に子どもの育ちや家庭での教育力の低下などといった理由ばかりではなく、保育園や幼稚園と小学校の「生活リズムの違い」も考えられ、そうした違いを理解した上で「授業の工夫」が必要であると指摘されている。具体的には、「授業が面白くなく子どもをひきつけられない」こと、「子どもに興味関心を持たせるような言葉かけや環境づくりが不足している」ことなども指摘されている(有嶋, 2017, 9)。そして、有嶋は、小学校入学直後の1年生には、「15～30分程度の短い時間帯で学習を構成し、1年生全体の集中力の定着を図りながら、徐々に1単位時間を45分に近づけていく」といった「モジュール学習」が有効であると指摘している(有嶋, 2019, 10)。

こうした実践は、教科学習という点からみると「合科的・関連的な学習」である生活科のなかで実現しやすいという指摘が多い(加納, 2017; 若手, 2018; 田村ほか, 2018)。中でも、成田らは4月の最初の単元は「学校を探検する」ことを生活科の学習のなかで行い、その際に「15～20分のモジュールにして毎日学習」することなどを提案している(成田ほか, 2016, 49)。そして、こうした学校めぐりや外で行う学習活動があると、「遊びと授業との区切りを明確にすることができ、子どもたちは教師から指示されなくても次の授業の支度をしたり、前の授業時に終わらなかった課題に取り組んで完成させようとしていたりする姿が見られた」と指摘されている(松崎, 2018, 97)。

ただし、生活科が保幼小接続期の学び効果的な唯一のものであると考えるのは早計であろう。すなわち、机から離れて活動的に学ぶ授業は、国語や算数のような教科学習でも実現できるのではないのか。これま

での先行研究においても、実践的に幼児期の遊びを紹介しながら、「ビー玉をホースの最後まで転がすにはどうするか」を考えるとときに数量に関わる思考が働くと指摘している(矢治, 2017, 161)。もちろん、スタートカリキュラムにおいて「発問や指導のわかりやすさ」が「児童の授業中の安心感を支えると同時に学びに対する構えを作る」という指摘や(斎藤ほか, 2019, 20), 「『問いをもつ→活動する→発見を紹介する』という学習のサイクル」があると「自覚的な学び」を実現しやすいといった指摘など(岩野・西端, 2017, 140), 指導技術の質的向上も接続期の学びの断絶を軽減する方策として重要である。しかし、それと同時に、幼児期の学びと小学校での学びを融合し、「遊んでいるうちに小学校の学習内容が自然と学べるカリキュラム」を創出する実践の開発が不可欠なのではないだろうか<sup>注2)</sup>。

そこで、本研究では、幼児期の遊びのなかに小学校の国語や算数の教科学習のねらいを含めた活動を創出し、そうした活動に参加した幼児がどのように学んでいたのかを検討することを目的とした。

## 研究の方法

本研究では、上記の点を明らかにするために、筆者らで保幼小接続授業<sup>注3)</sup>を立案し、それを幼児に実践することで、保幼小接続期の学び方について検討することとした。具体的には以下の手続きに従って研究を進めることとした。

### (1) 保幼小接続授業を立案する

保幼小接続授業を立案するにあたり、授業設計の方針を明確にした上で、学習指導案を立案した。なお、保幼小接続授業は、幼児期の発達をふまえた遊びを通して学ぶことを基本とするが、そうした遊びのなかに国語や算数の教科学習の内容を盛り込むものである。今回の授業設計においては、遊びの中に組み入れやすい算数(長さ)の学習を融合することとした。

### (2) 保幼小接続授業を実践し、幼児の学びの過程を分析する

立案した保幼小接続授業を幼稚園(年長組)において実践し、保幼小接続期の学びの特徴を検討した。具体的には、幼児が保幼小接続授業のなかでどのように学んでいたのかについてエピソード記録を示し、幼児の学びの過程を分析した。

以上の2点を明らかにするなかで、保幼小接続授業の内容と方法について考察した。

## 結果

### 1. 保幼小接続授業の立案

#### (1) 授業設計の基本方針

保幼小接続授業を立案するにあたり、幼児期の発達をふまえるとともに、小学校1年生の算数の内容へと接続する学習活動を検討した。このとき、保幼小接続授業は次の点に留意して学習活動を用意することが必要であると考えた。

まず、保幼小接続カリキュラム(アプローチカリキュラム・スタートカリキュラム)は、幼稚園・保育園と小学校のそれぞれの目的や大切にすべきことがあるという点を確認し、どちらか一方が他方に合わせるもの

ではない<sup>注4)</sup>。つまり、保育園・幼稚園においては幼児期の発達、小学校においては学童期の発達があり、その特徴をふまえた学習ができるように保育・教育を行うことが重要であると考えた。具体的には、幼児期の子どもは、ファンタジーを楽しみながら想像力を高めていく時期である一方で、学童期の子どもは言語(記号)を用いて思考する力を高めていく時期であるので、幼児にこうした活動を実践する際にはファンタジーの世界を楽しめるようなお話をつくった。もちろん、その発達は「小学校に入学した4月」に突然切り替わるものではなく、幼児期後半(年長)から学童期前半(1~2年生)にかけて徐々に変化していくものであるという点も授業づくりの基本とした(図1参照)。

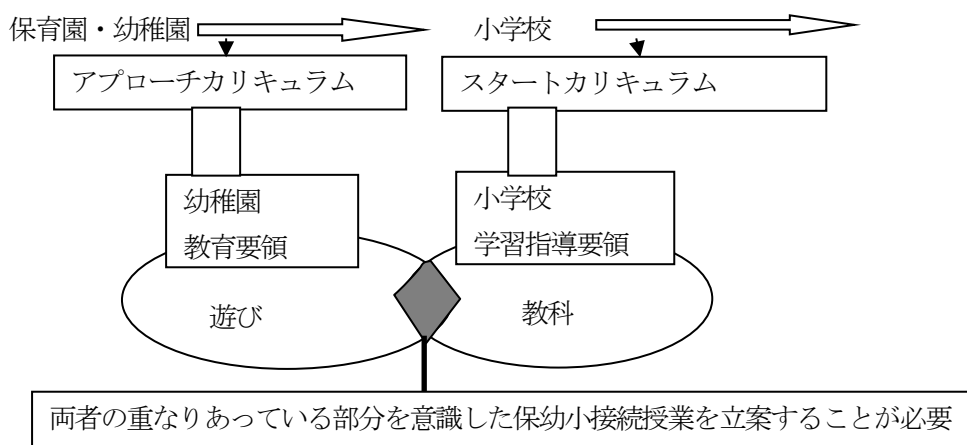


図1 保幼小接続授業の視点

すなわち、「6歳」を境にして幼稚園と小学校に区別し、教育の内容や方法を分けているのは「制度上」のことであり、子どもの学びは連続している。そのため、指導する保育者・教師は幼児期から小学校への移行期に子どもは「なだらかに発達が変化していく」ということを意識して保育・教育を行うことが求められる。そうでなければ小学校入学段階で大きな「断絶」が生じ、学習につまずきやすい子どもは学校に適応できなくなることも考えられる。これまで議論されてきた「小1プロブレム」は、こうした断絶をうまく乗り越えることができず、学習につまずきやすい子どもが多くいるクラスであると筆者らは考えている。

そこで、保幼小接続期のカリキュラムでは、ファンタジーのなかで学ぶ(遊ぶ)ことを基本にしなが、そのなかに小学校で学ぶ各教科の内容を含め、関心を向けることができるように学習する活動を展開しようと考えた。

## (2) 保幼小接続授業の教材および展開

以上の点をふまえて、今回立案する保幼小接続授業は、「ストーリー性のある展開の中に算数・数学の内容の一部を組み入れて、問題解決的に学びための学習活動を用意することが有効であると考えた。今回の取り組みでは、その内容を以下のように設計した。

### a) ファンタジーのなかで楽しく学ぶためのストーリーをつくる

今回の授業では、「お姫様を救い出せ！」という場面設定をして、寸劇を通して幼児が長さに着目して学習できるように設定した。これはファンタジーのなかであれば幼児が集中して学ぶことができると考えた

からである。ただし、幼児の集中が持続できる時間を 30 分程度と考え、その時間内で教科学習(算数)の内容に注目できるように展開を考えた。

もちろん、授業展開があまりに「算数・数学」に偏りすぎると、ファンタジーの面白さを阻害してしまう可能性もあり、こうした点をふまえて今回の保幼小接続授業では、ファンタジーの面白さを損なうことなく、子どもたちが楽しめるシナリオを用意し、実践した(保幼小接続授業のシナリオは資料1参照)。

## b) 幼児が学ぶ「算数・数学」の内容

今回、立案した保幼小接続授業では、ファンタジーを楽しみながら小学校1年生の算数・数学の内容の一部を幼児向けにアレンジして加えた。具体的には「長さ」に関する学習を取り上げているが、これは小学校1年生では、「どっちが長い？」について考える単元に接続する内容である。ただし、幼児(年長)には、小学校1年生のように「単位」を用いて測定することは難しいと考え、その前段階(直接比較から間接比較の理解)をねらいにして学習を展開することが適切であると考えた(単位を用いて量を測定する前の段階については、表1参照)。そこで、「お姫様を救い出す」というミッションをクリアするなかで、この活動に参加した幼児が「長さ」に着目できるように活動を用意した。

表1 単位を用いて量を測定することができるようになるまでの指導の段階

<p>「量と測定」</p> <p>ねらい:測定の意味を理解すること</p> <p>→計器や単位を用いて測定する前提として、<u>測定の意味やその必然性を理解することができるように</u>、「なぜ測る必要があるのか:」という点を体験的に学ぶ。</p> <p>→測定に関して以下の指導の4段階を経ることで、「測る」ということの意味を理解する。</p> <p>① <u>第1段階「直接比較」</u></p> <p>測定の対象を動かすことができる場合には、端を揃えて並べ、目で見て大小関係を比べる。</p> <p>②-1 <u>第2段階「間接比較」</u></p> <p>測定の対象を動かして大小関係を比べる。</p> <p>→任意の同種の量(重さ、長さ)を媒介にしながら大小を比較する</p> <p>②-2 <u>第3段階「任意単位による測定」</u></p> <p>直接比較と間接比較により大小関係の把握をしたうえで、どれだけ差があるのかを測る。</p> <p>→ある任意の物を基準に数値化し、測定値を比べる(〇〇が何個分という形で量が数値化される)。</p> <p>②-3 <u>第4段階「普遍単位による測定」</u></p> <p>世界共通の普遍的な単位を用いて測定結果を世界共通の数値で表し、比較する。</p> <p style="text-align: right;">(増田, 2015, pp108-110 を参考にして筆者らでまとめた)</p>
---

## c) 学習参加が難しい幼児に対する配慮と支援

以上の内容や展開を学習指導案として記載すると資料2のようになる。このとき指導案には学習参加が難しいと考えられる幼児に対する配慮と支援についても記載した。なお、発達に遅れがある幼児に対しては、今回の保幼小接続授業でねらった学習内容をすべて理解できることを想定しているわけではなく、フ

ンタジックに進んでいくお話のなかでストーリーを楽しみ、他の幼児が活動しているなかの一部に参加する(部分参加)ことができるように配慮と支援を考えた。

## 2. 保幼小接続授業における幼児の学びの過程

以上のように立案した授業を協力の得られた幼稚園において実践した(20XX年5月実施:A幼稚園およびB幼稚園の年長組で実施)。その実践のなかで見られた幼児の様子をエピソードとして記録し、それをもとに保幼小接続カリキュラムと教材開発および学習活動の展開方法について考察した。

### (1) ファンタジーのなかでどのような学びが展開されたか

幼児期の発達段階にある子どもにとって、ファンタジーのなかに巻き込み、そのなかで考えさせる工夫をすることはとても重要なことである。今回の「保幼小接続授業」においても、「姫を助け出せ!」というファンタジックなストーリーのなかに子どもたちはとてもよく入り込んできた(エピソード1参照)。

#### エピソード1 「悪者は怖い…でもみんなと一緒に姫を助けたい!」(A幼稚園)

何をするのかよく知らされないまま遊戯室に集められた園児たち。「今から何をするんだろう?」と思っていると、突然、ピンクの衣装で、ティアラ(王冠)を頭につけた女性がステージ上に登場。「私はハッピー王国の〇〇姫!!」と名乗る。「何が始まったのか?!」と驚き、呆然とステージ上に注目する園児たち。姫の「こんにちは~!!」の挨拶への反応は薄かった。

間もなく、おどろおどろしい(怪獣映画の)BGMが遊戯室のスピーカーから部屋中に響き渡る。耳をふさぐ数人の園児たち。黒いマントを着た大柄な男性が登場。低く強い口調で、「ワッハッハッハッ!俺は〇〇マン!楽しいことが大嫌いなんだ!」と話す。表情がこわばる園児たち。ステージから降りてくる悪者から遠ざかる園児たち。悪者は、突然バリアを張って姫を閉じ込めてしまう。姫の「みんな~、助けてー!」の声も、園児たちの反応は未だ薄い。

「姫を助けたいのなら、グループに分かれて今から出すゲームをクリアするんだ。」と指示する悪者。それに対して姫は、「力を合せて助けに来て!」とさらに助けを求めた。園児たちは、何となくグループに分かれてゲームに取り組み始めるも、戸惑いが見られる。しかし、徐々に園児たちの声がたくさん聞こえてくるようになった。「私は△△だと思ふ。」「(教材を操作しながら)こうすればいいんだよ。」「違うよ!こうだよ!」など、声を掛け合い、夢中で取り組む園児たち。また、相変わらず悪者を怖がる様子が見られるものの、悪者が言うゲームの指示をしっかりと聞き取ろうとしていた。

この活動が始まる前は、「今から何をするのかよくわからない」という状況で、子どもたちは不安な気持ちを抱いていた。しかし、指導者の演技やBGMなどにより、ファンタジーの世界を作り出すことで、ワクワク感が不安な気持ちを上回り、園児たちは集中して活動に参加できるようになっていった。このとき、悪者に対して恐怖心を抱いていた園児たちも、「グループで、力を合せてミッションをクリアする」という展開だったため安心して取り組めるようになったと考える。

こうした子どもたちの主体的な参加は、活動の冒頭だけでなく、活動の後半部分でも見られた(エピソード2参照)。

## エピソード2 「姫を救うために一丸となる」(B 幼稚園)

悪役から提示された3つのゲームを進める中で、子どもたちは教材やゲーム内容にかなり興味をもって取り組んでいた。最後の「姫を助けよう」では、一人一枚ずつマットを並べてつなぎ、姫までの道を完成させるということが伝えられた。

悪役が「最後は俺様と対決だ！」と伝えると、「キヤー！」「ウー！」と嬉しそうに声を出す子どもや、立ちあがって跳ねる子どももいた。グループごとに順番にマットを並べていく様子を、待っている子どもたちも真剣に見つめていた。そのような中、A児の「ザキヤマン(悪役)に勝て！」の言葉を聞き、もう一人が「がんばれー！」と声をあげると、一斉に応援の声が爆発する。マットを並べている友達に向かって、必死になって「がんばれー！がんばれー！」と声をはりあげ、夢中で応援し始めた。

以上のように、最後の活動でも園児たちは、活動に夢中になり、「全員」で協力して活動していた。そこには、「みんなで力を合わせて姫を救う」といったわかりやすいファンタジー(ストーリー)があったので、園児たちが同じ目標に向かって活動できたのだと考える。

### (2) ファンタジーのなかで算数の内容理解がどのように深まったか

一方、今回の「保幼小接続授業」の目的の一つである小学校1年生の学習内容に接続する算数の理解はどうであっただろうか。以下に、園児の学びの過程をみていきたい(エピソード3)。

## エピソード3 「やっぱり青だ！」(B 幼稚園)

宝箱につながる道の色が青(一番長い)、緑(教具と同じ長さ)、赤(一番短い)の3種類で描かれている。1グループに1本ずつある教具で、一番長い道を当て、宝箱のカギを手に入れる活動場で、すぐに子どもたちから「青だ、青!!」という大合唱が響き渡っていた。グループごとの活動に移っても、A児も友達の声聞いていたからか「あお！」とコールしている。棒を持った男の子も「青！」と主張しているの、確かめるように促すと、最初に赤の道に棒を当てて「(棒よりも)みじかい・・・」と話す。その声を聞いてか、A児もぽつんと「みじかい」とつぶやく。次に緑の道に棒を当てると「(棒と比べて)ぴったりだ!」。最後に青の道に棒を当てると、棒よりも青の道の方が長い。すると「やっぱり、青だ!」という確信の声。グループ内の全員の答えが満場一致で「青」となり、無事にアイテムである鍵をゲットできた。A児も、全身を大きく動かして喜んでいた。

この活動では、準備の段階から「なるべくぱっと見ただけでは、一番長い色が分からない」ように工夫して教材を作った。しかし、子どもたちはすぐに長いものを見つけていた。ただし、本当にその色が一番長いのか、根拠をみんなで考えることがこの活動を通してできた。すなわち、多くの子どもが「予想(仮説)」したことを、みんなで「操作(実証)」して、答えにたどりつくという学習のプロセスをていねいに経たことで、子どもたちは自分たちの答えに確証をもつ子どもができた。これは、算数を学ぶ過程でとても重要な意味をもっていると考えた。

そして、算数・数学の思考力を育てるには指導者の意図的な関わりも必要であった(エピソード4・エピソード5参照)。

## エピソード4 「なんでそう思うの？」(A 幼稚園)

グループごとに長さの違う3本の巻物から、一番長い巻物を選ぶゲームに取り組む場面で、「いちばんなが〜い巻物はどれだ?」と悪者が指示した。長さの違う3本の巻物が無造作に床に置かれていたが、グループの3人はなかなか取り組もうとしない。グループの担当となった指導者が「いちばんなが〜い巻物はどれだろうね?」と話すと、B児がぱっと見て「これが一番長い!」と手に取った。指導者が他の2人に「これで合ってる?」と尋ねると、2人とも「合ってるよ」と答える。3人とも、巻物を操作しようとする様子は全くなかった。

そこで、指導者が「何でそう思うの?」と尋ねると、「合せてみるとわかる」とC児が話した。その発言を指導者が「そろえるってことだね」と言い換えて確認した。続けて指導者が「一番短いのはどれ?」と尋ねると、今度はD児が、3本の巻物を床に立てて並べ、比べ始めた。「一番短いのはこれだな。」と、3人とも一番短い巻物を選ぶことができた。

### エピソード5 「どうやったら分かるのかな?」(B幼稚園)

一番長い巻物を見つける活動では、3つの巻物を見て、すぐに「これ!これ!」と指さしするF児。急いで巻物を開けようとしたので、「本当にそうかな?他の人はどう思う?」と言葉かけた。E児が「これだよ!」と比べる活動をせずに、F児と同じ巻物を指差していたので、「どうやったら本当にこれが一番長いって分かるのかな?」と尋ねてみた。すると、「こうだよ」とおもむろに巻物を3つ並べて置くF児。2つは端がそろっていたが、3つ目は端がそろっていない。「あれ?これだけバラバラだね」と指摘すると、押さえつらそうにしながらも、なんとか巻物の端をそろえた。端がそろった巻物を見て、「やっぱり、これ」と一番長い物を選ぶことができた。

以上のように、ファンタジーの中で活動をすると言っても、教科(算数・数学)の視点(「長さ」)に注目させる際には、指導者が意図的に関わった。仮に、園児が選択した巻物が正解だったとしても、グループのメンバー全員に確認させる言葉かけをするようにした。

このとき、指導者は「教える」ように話すのではなく、「本当にこれで良い?」など、「考えさせる」「気付かせる」「試行錯誤させる」「対話させる」「理解度を確認する」ように言葉をかけるようにした。上記に示したエピソードからは、「何でそう思うの?」というように働きかけることによって、園児たちは教材を操作(試行錯誤)し、対話をはじめたことがわかる。こうした中で、園児たちは自分たちの判断の根拠を確かなものにすることができ、「(「そろえる」「くらべる」などの)「長さ」に関する見方・考え方に着目できるようになっていったのだと考えた<sup>注5)</sup>。

### (3) 気になる幼児の学習参加について

それでは、学習上の困難を伴う幼児は、こうした活動にどのように参加し、どのような学びをしていたのだろうか。以下、「自分の思い通りにならないと癇癪をおこすG児」と「言語理解が難しい自閉症のH児」のエピソードから考える(エピソード6・エピソード7参照)。

### エピソード6 「ちょっとやってみようかな①」(A幼稚園)

G児は自分の思い通りにならないと癇癪を起こしてしまう子どもであったが、関心のないことには取り組まないこともよくある子どもであった。この日は具体的な活動内容を十分に予告されないまま遊戯室に集められたので、活動が始まる前は少しソワソワしている様子であった。担当の指導者から「楽しみだね」と言葉をかけられても、反応はなかった。

姫が悪者に閉じ込められる劇が始まる。姫や悪者をじっと見ているだけであった。その後、グループごとのゲ



ームが始まると、やはり最初の「(3本の中から)一番長い巻物を選ぶ」ゲームには参加できなかったが、同グループの友達がやっている様子をじっと見ていた。

次のゲームは、「(ピンクの棒を使って)宝地図に描かれた3本の道の中から一番長い道を探す」活動であった。同グループのI児が、「こうだよ」とG児にやりかたを教えてくれた。反応は薄かったが、I児の言葉に耳を傾けている様子が見受けられた。間もなく、同グループの友達が、このミッションをクリアしたことによってゲットした鍵を持ち、姫のところへ行った。その後、指導者が、ヒントとなるピンクの棒を渡すと、G児はそれを使って道の長さを比べ始めた。

最後のゲームは「一人一枚ずつマットを並べ、悪者よりも長い道を作る」という活動であった。悪者役の指導者から全体に指示を出している最中、指導者がG児に声をかけると、G児は指導者の手をもって口をおさえるようにして、耳元で小さく「うるさい」とつぶやいた。その後、「グループごとにタイルを並べるよ」という指示や、「赤い印に合せて並べるよ」などの指示のあと、他の子どものやり方をみながら一緒にタイルを置いていく活動に取り組むことができた。このミッションをクリアして姫が助け出されたときには、笑顔でハイタッチを交わしていた。

## エピソード6 「ちょっとやってみようかな②」(B幼稚園)

自閉症の診断を受けているH児(療育手帳B)は、言葉だけでイメージするのは難しいことも多いが、簡単な要求を言葉で伝えられ、語彙も少しずつ増えてきて、集団行動ができるようになってきた。移動する時に列から少し遅れて歩いている場面や、実際に教具をもって比べる活動では、名前を呼び個別に言葉かける場面もあった。しかし、鍵で開いた宝箱からマットが出てくる場面では、遠くにいたにも関わらず、自分から走ってきて他の友達の間を割って入り、一緒に宝箱の中をのぞきこんで確かめていた。また、3つ目のマットを並べる活動では、グループの前方に座り、目の前でマットを並べる友達の様子をじっと見つめていた。最後に全員でマットの数を数える場面では、(声を出して数を数えてはいないものの)1枚ずつ数を確認していく悪役の動作を見つめていた。そして、姫の場所までマットの橋が繋がった時には立ちあがってジャンプして喜ぶなど、最後まで活動に参加できた。

以上のように、学習困難のある幼児でも、周りの友達がファンタジーの世界の中に少しずつ引き込まれ、仲良く笑顔でゲームを楽しむ様子が見られた。このとき、友達の様子をみながら「なんだかおもしろそう」と感じ、「ちょっとやってみようかな」という気持ちになったと考えられる。もちろん、G児やH児が学習に参加できた理由として、視覚的に分かりやすい教材、実際に操作できる教具があったということも重要な要素であることは事実であるが、新規場面に不安を抱えることの多い学習困難児に対しては、クラス全体が盛り上がり楽しんで途中で、友達と一緒に活動できる場を設定したことが学習参加を促進したと考える。

このとき、指導者の関わり方として、ただ言葉をかけて促すのではなく、逆に、引いて見守るだけでもない関わり方をすることが重要であると考えた。すなわち、短く区切れた、1つ1つが分かりやすい活動設定のなかで、D児やE児にわかるように短く言葉をかけ、活動を明確に示すとともに、友達の応援や曲などを使って学習活動の場面を楽しみやすい雰囲気にしていくことが学習困難児の参加を促す関わり方であったと考える。

## まとめと考察

本研究は、ファンタジーのなかに算数・数学の学習内容を組み込み、「幼児が遊んでいるうちに小学校の学習へとつながる内容を自然と学べるカリキュラム」を創出する方法を検討することが目的であった。具体的には、「姫を助け出せ！」というストーリーを作り、そのなかに「長さ」の「直接比較」と「間接比較」を考えることができるミッションを盛り込んだ活動を行った。

その結果、幼児はミッションをクリアするために、自ら算数・数学の操作活動を行い、友だちと相談しながら答えを見つけだそうとする主体的・対話的な学びが見られた。このとき、指導者は「やり方を教える」のではなく、「どうしたら良いか？」を考えることができるように意図的に働きかけたが、そうしたなかで幼児は「比べる」「並べる」などの算数・数学（「長さ」）の見方・考え方をするようになった。

このとき、幼児が算数・数学的な視点で考え、学ぶことができるようになるためには、予想や仮説を立てたことに対して、グループで話し合ったり、検証したりすることが大切であり、そうした学びを保障するために指導者は幼児に対する言葉かけのレパートリーを準備しておき、意図的に関わることが重要であった。また、本実践のエピソードから、発達障害等の学習困難のある幼児も、活動に参加できていたが、こうした学習参加を可能にした背景には、見た目でわかりやすい教具の準備や、学習の流れが理解しやすかったというだけでなく、活動全体が楽しい雰囲気に入れられ、友達と共同的に活動する展開であったことが大きく影響していると考えた。

以上のように、幼児に対してはファンタジックなストーリーと、算数・数学の学習内容を融合する活動を用意し、そのなかで指導者が教科内容の見方・考え方に注目できるように意図的に関わる効果が効果的であると考えた<sup>注6)</sup>。ただし、本稿は、30分の活動を2つの幼稚園で実践した結果をもとに考察しているだけであるので、さらなる検証が必要である。この点については、今後の課題としたい。

## 注

- 1)この点については田中らも同様に指摘している。すなわち、田中らは、幼小接続カリキュラムを編成し、実践している先駆的自治体を調査した結果、成功している自治体では、「モデルカリキュラム開発の特質として、『導入しやすさ』を意識して」いることを指摘している。そのため、幼小接続カリキュラムは幼児教育施設および小学校の双方にとって価値やメリットを感じやすい形で検討することが重要であると指摘しているが、その方策については具体的に示しているものではない(田中ほか, 2018, 43)。
- 2)赤木らは幼児期から小学校への接続を考える際に「身体」に着目しているが、こうした幼児教育と小学校教育をつなぐキーワードを取り上げて接続する試みは重要であると考え(赤木ほか, 2016)。本稿では、幼児期の「遊び」から小学校の「遊び的学び」へと接続することができるのではないかとという視点をもって検討を行うものである。
- 3)幼児期の学びでは「遊び」が中心であるので、本来、幼稚園や保育園の保育活動を「授業」と表記することは不適切であるかもしれないが、今回の実践ではあえて「授業」として表記した。それは、幼児にとっては「遊び」としてとらえる活動のなかでも、教師が意図的に30分程度の学習を設定することはできると考えたからである。そして、教師が意図して設定した活動は、たとえ幼児保育であっても小学校の研究授業で配布されるような「学習指導案」を書くことができると考えた。こうした、教師の教育的意図を明

確にした時間を設定し、学習指導案を立案して取り組む学習活動は「授業」と呼ぶことができると考えたが、このような呼び方は、決して全国的に普及しているものではないので、今回のような取り組みにおいてのみ適用できる用語であると考えている。

- 4)これは、たとえば、幼稚園の年長組で小学校 1 年生の学習を先取りして文字の読み書きを教えるといったカリキュラムを組むことを求めものではないという意味である。当然のことながら、その逆に小学校 1 年生の児童に教科書を用いず、幼稚園や保育園での遊びを数か月継続するカリキュラムを組むというものでもない。
- 5)こうした「判断の根拠」をもてるような学習は「深い学び」と言うことができる。すなわち、幼児の深い学びはファンタジーのなかで楽しく活動しながら、(教科)内容の本質に気づくことであると考えられる。
- 6)この考察は「保幼小接続期のカリキュラムと授業づくり」に関するものであるが、筆者らは、ここに記した論考は多様な興味・関心や能力差を包括して学ぶ「インクルーシブ・カリキュラム」の原理でもあると考えている。

#### 引用文献

- 赤木信介・田部絢子・石川衣紀・内藤千尋・高橋智. 2016. 「就学前教育と小学校の接続・連携に関する調査研究:『松江市保幼小接続カリキュラム』の検討を通して」『東京学芸大学紀要(総合教育科学系)』67(2), 53-68.
- 浅野信彦. 2018. 「幼小接続カリキュラムにおける『学びをつなぐ』視点」文教大学教育学部編『教育学部紀要』52, 63-75.
- 有嶋誠. 2017. 「幼稚園の『遊び』から小学校の『学び』への円滑な接続に関する一考察～小 1 プロブレムに関する保育者側の認識と保育現場の対策～」『宮崎学園短期大学紀要』10, 1-14.
- 有嶋誠. 2019. 「幼稚園の『遊び』から小学校の『学び』への円滑な接続に関する一考察～スタートカリキュラムを支える『学びやすい環境づくり』への提言～」『宮崎学園短期大学紀要』11, 1-13.
- 岩野清美・西端幸信. 2017. 「スタートカリキュラムとしての生活科教育の充実のための課題—2017 年改訂学習指導要領の検討を通して—」『和歌山大学教職大学院紀要(学校教育実践研究)』2, 135-141.
- 瓜生淑子・上野ひろ美・森本弘一・小林静香. 2000. 「幼児教育プロジェクト 研究報告その 2 幼稚園教育要領・保育所保育指針の改訂と実践展開の試み—『自然体験』と『子ども相互の関わり』の創出を中心に—」『教育実践研究指導センター研究紀要』9, 141-161.
- 加納誠司. 2017. 「幼小の連携・接続における生活科の果たす役割と可能性」『教職キャリアセンター紀要』2, 2-9.
- 斎藤政子・石田恒久・浅見美之. 2019. 「スタートカリキュラムの実践と教師の援助—入門機の教師の発問と教室環境はどうあるべきか—」『明星大学大学院教育学研究科年報』4, 1-23.
- 田中謙・小尾理佐子・武井有衣. 2018. 「先駆的自治体における接続器カリキュラム政策—『モデルカリキュラム』の開発と各学校園でのカリキュラム・マネジメントとの関連性に焦点を当てて—」『山梨県立大学人間福祉学部紀要』13, 23-46.
- 田村美由紀・佐藤純子・矢治夕起. 2018. 「保育内容(人間関係・環境)と小学校生活科における幼保小

- の連携と接続』『淑徳大学短期大学部研究紀要』58, 57-67.
- 成田頼昭・山田ゆかり・若林一哉・上野秀人. 2016. 「幼児期の教育と小学校教育をつなぐカリキュラムに関する考察」『弘前大学教育学部紀要』115, 41-53.
- 濱田祥子・松井剛太・八島美菜子・山崎晃. 2019. 「幼保小接続カリキュラムの意義と課題—保育者と小学校教諭に対するインタビューから—」『比治山大学・比治山大学短期大学部教職課程研究』5, 24-33.
- 藤谷貴代・橋本忠和. 2017. 「アプローチカリキュラムの現状と課題についての一考察: 埼玉県草加市・大分県・神奈川県横浜市の先行事例の分析を通して」『北海道教育大学紀要 教育科学編』67(2), 245-256.
- 増田有紀. 2015. 「量の概念と性質」. 藤井斉亮編『算数・数学科教育』, 一藝社. 104-110.
- 松寄洋子. 2018. 「幼児教育の学びを生かしたスタートカリキュラムの実践」『千葉大学教育学部研究紀要』66(2), 91-98.
- 三浦光哉. 2016. 「5 歳児アプローチカリキュラムと保育活動プログラムの効果」『宮城教育大学特別支援教育総合研究センター研究紀要』11, 13-21.
- 三浦光哉. 2017. 「『小 1 プロブレムを防ぐ保育活動プログラム』の適用が小学校入学後に及ぼす効果」『宮城教育大学特別支援教育総合研究センター研究紀要』12, 30-37.
- 矢治夕起. 2017. 「幼稚園における物とのかかわり・数量や文字とのかかわり」『淑徳大学短期大学部研究紀要』56, 157-164.
- 若手三喜雄・小川聖子. 2018. 「生活科を中核に据えた小学校低学年におけるカリキュラム・マネジメントの在り方」『共栄大学教育学部研究紀要』2, 41-55.

## 付記

本稿は、科学研究費補助金を受けて行われた研究(課題番号 16K13514; 研究代表者・新井英靖, 2016 年度～2018 年度/課題番号 19K02446; 研究代表者・新井英靖, 2019 年度～2021 年度)の研究成果の一部である。

### 資料1 「お姫様を助け出せ！」のシナリオ

導	姫：私は△△国の□□姫。今日はみんなと一緒に遊びに来たの！楽しみだわ！
入	姫：(～不穏な BGM～) 誰！？

	<p>〇〇マン：(悪そうな笑い声) 俺は〇〇マンだ！邪魔しに来たぜ！俺は楽しいことが大嫌いなんだよ！バリアを張って姫をここに閉じ込めてやる！</p> <p>姫：(～バリアを張る音～) キャー！！出れないわ！みんな助けてー！！</p> <p>〇〇マン：バリアを破るにはこの鍵がないとだめなんだが……。全てのゲームをクリアしないと姫を助けられないぞ！</p> <p>姫：みんな聞いた？バリアを破るには鍵が必要よ！力を合わせて助けに来て！</p>
<p>グ ル ー プ ご と の 活 動</p>	<p>〇〇マン：みんな姫を助けたいか？だったらまずはグループに分かれるんだ。 (子どもたちが全員所定の位置についたのを確認したら…)</p> <p>〇〇マン：みんな準備はいいか？よし、それでは最初のゲームだ。一番ながーい巻物はどれかな？一番ながーい巻物をみんなで協力して探そう。</p> <p>姫：みんな～、一番ながーい巻物が見つけれられたかな？近くのお兄さん・お姉さんに渡すと次のゲームのヒントをもらえるよ</p> <p>〇〇マン：みんなヒントをもらえたかな？それでは次のゲームだ。宝の地図を見てみよう。一番ながーい道は何色かな？一番ながーい道の先の宝箱の下に、鍵が隠れているぞ。 (姫、ステージ上に待機)</p> <p>〇〇マン：みんな鍵は手に入れたかな？みんな座ろう。グループで1人鍵をもって前にでてきてみよう。1人ずつさしてみよう。最後のゲームは俺と、〇〇組みんなとの対決だ。このマットを並べて、姫までの道を作るんだ。何枚並べたら姫のところにとどり着けるかな？ (T3以下、1Gずつ呼んでマットを配る。)</p> <p>〇〇マン：やめろー！！(アドリブで)</p> <p>姫：(～バリアを破る音～)(登場する) みんなありがとう！みんなのおかげでバリアから出ることができたわ！</p> <p>〇〇マン：やられてしまったか……。俺は△枚並べたけど、姫には届かなかった。みんなは何枚並べたんだ？みんなで数えてみよう。</p> <p>子どもたち：□枚！！</p> <p>〇〇マン：そうか。□枚並べたみんなの方が、△枚並べた俺よりも、ながーい道を作ったんだね。ながーい道を作ったから、姫を助けることができたんだね。</p>
<p>ラ ス ト ・ 振 り 返 り</p>	<p>姫：みんなで〇〇マンの悪い心を追い出しましょう！悪い心を追い出す呪文はマイマイポーよ！せーの！</p> <p>全員：マイマイポー！</p> <p>〇〇マン：ぐわああああ！(アドリブ) (反省している様子で) みんなごめんな……。ほんとは俺もみんなと一緒に遊びたかったんだ……。</p> <p>姫：〇〇マンはみんなと一緒にあそびたかったのね……。じゃあ最後にみんなと一緒にあそびましょう！みんな集まってくれる？</p> <p>～子どもたちを並ばせる～</p> <p>姫：私を助けてくれたお礼に、お歌をプレゼントするわ！みんなも一緒に歌いましょう！ ～『さんぽ』を流し、歌詞を確認する～ (1番だけ流す・歌詞カードはT3以下がもつ) ～全員で『さんぽ』の替え歌を歌う～</p> <p>姫：みんなと一緒にあそべてとってもたのしかったわ！みんな今日は助けてくれて本当にありがとう！難しいゲームをクリアするなんて、みんなすごいわ！長いものを知りたいときは そろえる！みんなと一緒に、さ んはい！</p> <p>全員：そろえる！</p> <p>姫：くらべる！</p> <p>全員：くらべる！</p> <p>姫：かぞえる！</p> <p>全員：かぞえる！</p> <p>姫：これからも、長いものを知りたいときは今日のことを思い出してね！じゃあまたみんなであそびましょう！</p> <p>姫&amp;〇〇マン：さようなら～！</p>

全員：さようなら～！

資料2 保幼小接続授業の学習指導案

- 1 単 元 姫を助け出せ！ ー長さ比べー
- 2 日 時 20××年×月×日 10時30分～11時00分
- 3 場 所 A幼稚園およびB幼稚園の多目的ルーム
- 4 展 開

時間	学習・活動内容	留意点
5	1 本時の活動内容を知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【ストーリー】                      姫が悪者に閉じ込められました。                      助けるためには鍵が必要です。                      みんなで協力してゲームをクリアし、鍵をゲットして姫を助けましょう。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ストーリーを設定し、教師が簡単な劇を演じて見せることで、意欲をもって活動に取り組むことができるようにする。</li> <li>・グループごとの活動にすることで、友達と対話的・協働的に取り組むことができるようにする。</li> <li>・順番やルールを守って活動できるよう、全体の場で初めに確認する。</li> </ul>
25	2 活動に取り組む。  <p>【一番長い巻物はどれだ?!】(直接比較)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・3本の巻物を比べ、一番長い巻物を選ぶ。</li> <li>・一番長い巻物に、次のゲームのヒントが書かれている。</li> </ul> <p>【一番長い道はどれだ?!】(間接比較)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・紙テープを操作し、宝の地図に描かれている3本の道の中で、一番長い道を選ぶ。</li> <li>・一番長い道の先の宝箱カードをめくると鍵をゲットできる。</li> </ul> <p>【姫を助けよう!】(任意単位)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・一人一枚ずつ、正方形のマットを敷いて姫までの道を作る。</li> <li>・マットの上を歩いて姫を助ける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・具体物を操作しながらゲームに取り組むようにすることで、試行錯誤しながら、様々な見方・考え方で長さの違いに気付くことができるようにする。</li> <li>・幼児Aが活動場所や集団に入ることが難しい場合は、用意した個別の教材を提示したり興味のある素材を見せたりすることで、長さの課題に教師と一緒に取り組むことができるようにする。</li> <li>・幼児Bがグループの中で教材に触れることが難しい場合には、実際に教材をもてるように促すことや友達の様子を見て一緒に活動できるような言葉かけをする。</li> <li>・基準となる線を引くことで、端を揃えると長さが比べやすいことに気付けるようにする。</li> <li>・紙テープの長さと比較できるようにすることで、身近なものを使うと長さの違いに気付けるようにする。</li> <li>・「全部で何枚マットを敷いたかな?」などの言葉かけをすることで、「マット何枚分」を代用単位として長さを捉えることができるようにする。</li> <li>・幼児Aが離れた場所で活動していても、マットをつなげる場面では参加できるように誘うことで、全員で協力して姫を助け出したという達成感を共有できるようにする。</li> </ul>
5	3 本時の活動を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・長さに関する言葉が入った替え歌を最後にみんなで歌うことで、本時の学習のポイントを確認できるようにする。</li> </ul>