


# 指導資料

# 幼児教育 第18号

 鹿児島県総合教育センター  
平成27年10月発行

対象  
校種

幼稚園 小学校 中学校  
高等学校 特別支援学校

## 幼児期の思考力の芽生えを育む教師の関わり

「思考力」は、国立教育政策研究所が提唱した「21世紀型能力」の中核を成す能力であり、幼児期は、「思考力の芽生え」をしっかりと培うことで生きる力の基礎を育成することが大切である。幼児期における望ましい教師の関わりについて事例を交えて紹介する。

### 1 「思考力の芽生え」とは

幼稚園教育の目標の一つに、「身近な社会生活、生命及び自然に対する興味を養い、それらに対する正しい理解と態度及び思考力の芽生えを養うこと。」（学校教育法第23条）がある。広辞苑によると「思考」とは、「思いめぐらすこと、考え」とあり、「ある課題に対処する心的操作」としている。そこには、感覚や知覚、さらに概念、判断、推理といった高度の心的機能が働く。

幼児が直面する課題は、幼児にとって生活そのものである遊びの中にある。幼児期の思考力は直接体験と切り離すことができないものであり、何かを教え込むことで培われるものではない。目標の中で「芽生え」としたのは、身体活動を通して思考が内化されるという幼児期の発達の特徴を強調し、この時期に育まれる思考力がその後の多様な思考活動の土台となることを表していると考えられる。

### 2 「思考力の芽生え」を育むために

平成20年中央教育審議会「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善について(答申)」では、「幼児が友達と共に遊ぶ中で、好奇心や探求心を育て、思考力の芽生えを培うことが大切であることを考慮し、幼児一人一人の興味や関心を生かしつつ、友達と共に試したり、工夫したりして、周囲の環境に対する新たな視点に気付いたり、新しい考えが生まれたりするようにする。」とある。

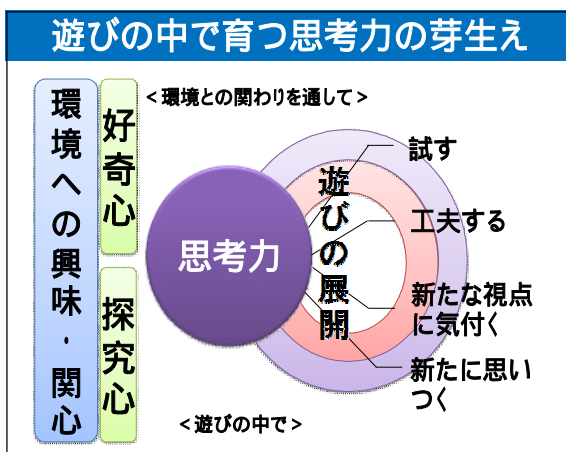


図 「思考力の芽生え」のイメージ

幼児にとって遊びは、遊ぶこと自体が目的であり、人の役に立つ何らかの成果を生み出すことが目的ではない。しかし、幼児は遊びの中で、周囲の環境に様々な意味を発見したり、様々な関わり方を発見したりしており、その中で思考を巡らせ、想像力を発揮していく。それ故、自発的活動としての遊びは、幼児期特有の学習であると言われる。遊びをより面白くしたいという動機の下で様々な工夫をこらすことによって、幼児の思考力は知らず知らずのうちに育まれていくのである。

なお、幼稚園教育要領には、平成20年改訂で、第2章（環境）の「3 内容の取扱い（1）」に「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を味わい、自ら考えようとする気持ちが育つようにすること。」という点が追加された。幼児は興味や関心、発想の仕方、考えなどが一人一人異なっており、幼稚園生活を通して、友達の考えに刺激を受け、自分だけでは発想しなかったことに気付き、新しい考えを生み出していく。その中で、幼児が考えることの楽しさや喜びに気付き、自ら考えようとする気持ちを育てることを重視することを意味している。

これらのことから、幼児期の教育において「思考力の芽生え」を育むためには、幼児が人を含む周囲の環境と関わりながら夢中になって遊ぶことで、面白さや楽しさを追求したり、試行錯誤したり、遊びの場面を他の場面でも生かしたりしながら、自らの思いをもって主体的に活動させる場を設けることが大切である。

### 3 「思考力の芽生え」を育む教師の関わり

これらのことを踏まえると、園の中に心動かされるような対象（もの・人・こと）があり、教師には、幼児が面白さを追求したいと思えるような環境を工夫するとともに、幼児の心の動きに即した適切な援助をしていくことが求められる。

内田ら（2014）<sup>1)</sup>は、論理的思考が起きている活動では、どのような援助が行われているかの実態を明らかにするために、援助の水準を、次の五つに分類している。

表 思考の発達に資する援助の水準

（内田らの分類を基に作成）

子供主義 見守り 足場かけ 省察促し 保育者主義 誘導 教導	見守り	すぐに手を出さず、子供の葛藤の原因を見極め、いつでも足場かけができるように注視して見守る。
	足場かけ	状況を整理・確認して、解決策への見通しがもてるようにする。子供の思いや意思の確認付けをする。方向付けはしない。
	省察促し	「どうしてそうなるのかな?」、「どうしたらいいのかな?」、「どうなっているんだろうね?」などと質問して、子供自身で、又は、友達同士で考えるように仕向ける。
	誘導	問題解決を促すヒントを出す。状況を整理し自覚させる言葉掛けを行う。
	教導	答えを与えたり、トップダウンに解説や説明をしたりする。

以下、年齢別（3歳児～5歳児）に、幼児に対する関わりの事例を示す。

#### (1) 事例1：泥遊び【3歳児】

砂場の近くに土を入れた二輪車を置いておくと、A児がバケツの中で土と水を混ぜ始めた。  
A：「（スコップでかき混ぜながら）先生、見て見て、チョコレートができたよ。」  
教：「本当だ。みんな、見て。チョコレートがでてるよ。」 【誘導】

(幼児は、思い思いに触ってみる。)

B:「本当だ。おいしそう。」

C:「チョコレートだ。ヤッホー。」

B:「これ泥なの?」

C:「泥ってやわらかいね。」

教:「すごいよね。Aくん、どうしたらチョコレートになったの?」 【省察促し】

A:「あのね、泥に水を混ぜていくの。」

B:「まだ、お水、入れていい?」

A:「いいよ。」

(Bがバケツで水を一気に入れる。)

B:「うわあ、あふれちゃった。」

A:「水が多すぎだよ。スコップで集めて。」

C:「でも、なんかコーヒーみたい。」

教:「あら、本当だね。チョコレートがコーヒーになったね。」 【誘導】

この事例は、土の感触を楽しみながら遊びを広げてほしいという教師の意図的な環境の工夫に幼児が興味を示し、これまでの砂と水を混ぜて遊ぶという体験を生かし、水の量によって偶発的にできた泥をチョコレートやコーヒーに見立てて遊びを楽しんでいる様子である。

日常の環境には、幼児が「すごい、ふしぎ。」と驚き感動することや、「なぜ、どうして。」、「もっと見てみたい。」と好奇心をもつこと、自分は知らないけれど友達は知っていることなどがたくさんある。そのような中で、教師は、例えば、園の自然やものに自ら関心と親しみをもって働き掛け、遊びのモデルになりながら幼児の興味や動きを引き出して、周りの環境に気付かせていく必要がある。また、一人の幼児が発見した事柄を他の幼児に伝えながら相手の気付きを受け入れ、自分の活動のイメージや考えをもち寄ってつなげたり、新しい活動に発展させたりできるような援助をすることも考えられる。

## (2) 事例2：色水づくり【4歳児】

友達がつくった色水を見て、「自分もやってみたい。」という思いをもったA児は、ビニル袋にヤマゴボウの実と水を入れる。

A:「あれ、色が出ないよ。どうしたらジュースになるの。」

教:「どうしたらいいんだろうね。つくっている友達に聞いてみたら。」【省察促し、誘導】

A:「Bちゃん、どうしたら色が出るの。」

B:「木の実をつぶしたらいいんだよ。」

A:「つぶす?こうするの?わあ、出てきた。先生、見て見て。」

教:「本当だ。実をつぶしたらいいんだね。」 【誘導】

A:「あれ、Bちゃんのジュース、ぼくのより赤いね。」

B:「本当だ。色が違うね。どうしてかな。」

教:(ヤマゴボウの実を多めに持ってくる。) 【足場かけ】

A:「木の実をもっと入れたらいいんじゃない。」

B:「そっかあ、じゃあ、もう一回つくろう。」

(2人で木の実の数を変えながら、濃度の違う色水を数種類つくって楽しむ。)

この事例は、友達がしている色水づくりに興味をもったものの、作り方分からずに困っていたA児に、教師は直接教えるのではなく、そばに寄り添い、友達と関わらせながら、A児が色水づくりを試していく姿を見守っている様子である。

幼児は同じ遊びを繰り返したり、いろいろな方法を試したりする中で、「～してみよう。」、「～かもしれない。」と試行錯誤する活動を通して、「～なんだ。」、「～だからだ。」と理解し、納得する経験を重ねていく。うまくいかなければ、「次、こうしてみよう。」と新しい発想で探究を深めていくこともある。

教師は、幼児なりのこだわりや気付きを受け止めて、自分のやりたいことができる時間や場所、使いたいものを選べる状況をつくり、幼児が工夫できる余地の

ある環境をつくり出すことが大切である。

### (3) 事例 3 : お化け屋敷をつくろう【5 歳児】

お化け屋敷をバージョンアップさせようと、みんなアイデアを出し合っている。教師はその様子を見守っている。 【見守り】

A : 「これこれ、提灯お化けて知ってる？」

B : (本を見て) 「へえ、怖そう。」

A : 「今度はこれになって、動くお化けでみんなをもっと驚かせよう。」

C : 「ええっ、みんな同じじゃつまんないよ。」

A : 「怖いのがいっぱいの方がいいでしょ。」

教 : 「はな組さんも来るかもしれないよね...。(本を示しながら) ここには、いろいろなお化けが載ってるね。」 【足場かけ】

D : 「私は、かわいいお化けにしようかな。」

B : 「じゃあ、かわいい着物を着たお化けとか。先生、青いビニル袋を 2 枚ください。」

教 : 「分かりました。かわいいのも怖いのもいるお化け屋敷なんだね。」 【誘導】

C : 「ぼくは顔なしにしよう。」

A : 「そうだ、かわいいお化けから、だんだん怖くなっていくのはどう？」

教 : 「どうしたらそれが分かるかな？」 【省察促し】

D : 「矢印で道順をつけたらいいんじゃない？」

B : 「お化け屋敷で見たことある。」

教 : 「いい考えだね。みんなびっくりするかもしれないね。」 【見守り】

この事例は、これまで、紙や段ボール、ビニル袋などを使ってお化けをつくり、年下の幼児を招待して楽しんでいた年長児が、更に凝ったものをつくるために、自らお化けになって遊びを展開しようとしている様子である。幼児の発見やアイデアは友達との関わりから生まれることも多く、教師はそれらをつないだり、言葉で言い換えたりして、幼児が作りたもののイメージを共有できるように援助している。

教師は、幼児の関心や楽しみ、願いがどこにあるかを知ることによって、準備する教材の内容や場所、材料などの環境構成を工夫したり、幼児の発達の姿を踏まえて、その教材との関わり方やそこで

の学び方を予想しておくことが大切である。そのことが、幼児の遊びをより主体的なものとし、わくわくする遊びの中で思考の活性化を促すのである。

これらの事例でも見られるように、内田らは、3 歳児への関わりは 省察促しと誘導が多く、4 歳児への関わりは、1 学期は 誘導もあるが、2・3 学期では 省察促しと 足場かけが増えるとしている。また、5 歳児への関わりは、見守りが多く、足場かけや 省察促しも見られる、としている。即ち、教師は低年齢児には解決の手立てを与えることが多いが、次第に幼児中心、幼児の主体性重視の関わりへと水準をずらし、自ら考えようとすることを重視した保育をするようになる。このような教師の関わり の段階性を踏まえた実践の中でこそ、「思考力の芽生え」が育まれていくと言える。

このように、「思考力の芽生え」は、環境を通して行うという幼児教育の基本に基づいて環境構成を豊かにすることや、幼児の思いが達成できるような教師の丁寧な関わりの中でこそ育まれていくのである。

#### - 引用・参考文献 -

- 1) 内田伸子他『乳幼児の論理的思考の発達に関する研究 - 自発的活動としての遊びを通して論理的思考力が生まれる -』2014, 保育科学研究第 5 巻, pp.136-137
- 無藤隆監修『事例で学ぶ保育内容(領域)環境』2007, 萌文書林
- 文部科学省『幼稚園教育要領』平成20年, 教育出版
- 文部科学省『幼稚園教育要領解説』平成20年, フレーベル館

( 教職研修課 )