

# 主体的・対話的で深い学びの実現

聖心女子大学 河邊貴子

## 将軍野幼稚園の研究をもとに

**主題** 子どもとつくり出す「活動と環境」を考える

**副題** ～思いや考えを伝え合いながら  
主体的に遊び姿を目指して～

個と集団に焦点

活動(遊び)の質  
と環境の関係性

1

## 遊びを通して実現する「主体的・対話的な深い学び」

直接的・具体的な体験の中で、「見方・考え方」を働かせて対象と関わって心を動かし、幼児なりのやり方やペースで試行錯誤を繰り返し、**生活を意味あるものとして捉える**「深い学び」が実現できているか

他者との関わりを深める中で、自分の思いや考えを表現し、伝え合ったり、考えを出し合ったり、協力したりして**自らの考えを広げ深める**「対話的な学び」が実現できているか

周囲の環境に興味や関心を持って積極的に働き掛け、見通しを持って粘り強く取り組み、自らの遊びを振り返って、期待を持ちながら、**次につなげる**「主体的な学び」が実現できているか

2

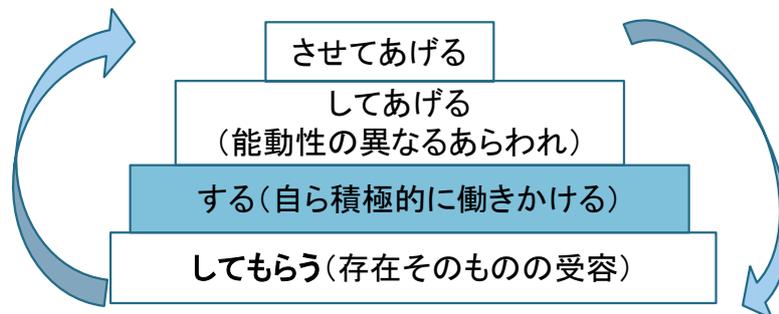
## 「遊び」と「学び」の関係

- ・遊びは、子どもが興味関心をもった身近な環境にかかわることによって生み出されるものであり、遊び手の自発性に支えられて展開する。⇒主体的で
- ・自発性は面白いとか楽しいという情動と分かちがたく、それが原動力となって子どもは遊びがより面白くなるようにモノやコトや人に主体的にかかわっていく。⇒対話的な
- ・かかわりが深まることによって遊びの面白さはより増し、子どもの興味関心はさらに高まるという循環を生む。  
⇒深い学び

3

## 主体性の4つのかたち (川田学先生2019)

その子どもが周囲とのあいだに結んでいる関係の状態



4

## 深い学びをどう評価するか

- ・「主体的」「対話的」は行動から読み取りやすいが、「深い学び」の評価は難しい。
- ・「深い学び」の概念はどこからきている?
  - Learning in depth
  - 2000年頃からのカナダの教育、キエラン・イーガン
- ・日本の子どもは、具体的な文脈において自分の見解を組み立てるために知識を使い、それが通用するかどうか自ら確かめるといふ経験が欠如していると言われている。
- ・学習者が自ら知識を求めて探究することが大切

5

## 「深い学び」の評価とICEモデル

ICEモデル(Young et al, 2000) :

- ・学びの評価に関するアプローチ
- ・学びのプロセスを表すことができる
  - 【Ideas】: 基本的な知識・概念
  - 【Connections】: 基本的な知識・概念間の関係・つながり
  - 【Extensions】: 知識・概念の専有化・異なる場への応用・価値や影響についての考察

6

## プリキュアショーにみられる ICE

### 【Ideas】:

- プリキュアに詳しい子どもたちが遊び始める
- キャラクターをよく知らない子どもも参加して、ストーリーを作り上げる

### 【Connections】

- ステージで、人に見せたいと思う
- お客さんによく見えるような立ち位置、並び順を考える
- 役割が分かるような衣裳も自分たちで考える

### 【Extensions】

- やり遂げたことが自信となり、続きの話を作り始める。
- 男児も積極的に役割に必要なものを作り始める

7

## 「迷路作り」にみられる ICE

### 【Ideas】:

- 「年長全体でお店屋さんを開いてみよう」という提案を保育者から受ける
- 前年の経験をもとに何がよいか考える
- オリジナリティを出すために、3つの意見を合体させる案に落ち着く

### 【Connections】

- 3つのエリアに分かれて、各グループが準備を始める
- それぞれが本物らしさを追求してモノづくりに取り組む

### 【Extensions】

- 「お化け屋敷が怖くない」という意見を受けて、工夫を重ねる
- お客さんの立場になって、どうすればより面白くできるかを考え直す
- グループの課題とクラスの課題とを連動を考える

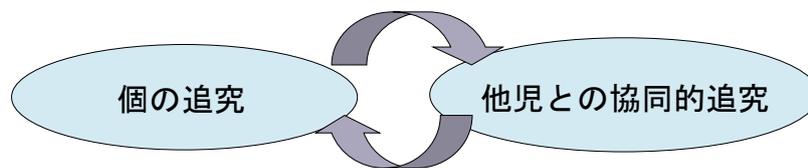
8

## 「つながり」を意識した保育の展開

- ・子どもの中に「つなげていきたい」と思う気持ちを育てる
  - 体験の多様性と関連性(過去の体験の想起)
  - 魅力的な環境(文化・教材・活動)との出会い
  - 興味関心が高まる「テーマ」
  - 友達・保育者・保護者・地域の人からの刺激
  - 寄り添う大人からの共感的な受け止め

9

## 学び合う関係を支える



- ・個の思いや考えを認め、すくいあげ他児に投げかける
- ・設定活動(いわゆる一斉活動)をよいきっかけとする
- ・ドキュメンテーション等による遊びの可視化によって、イメージの共有を助ける
- ・顕在的な経験と潜在的な経験の蓄積を読み取る

10

## 保育者の役割

- ・「協同する」経験のきっかけを提案する
- ・「待つ」「見守る」「受け止める」
- ・子どもの経験を理解し、必要があれば、その延長上に援助の手立てを考える
- ・イメージ実現のための手助けをする  
道具やモノの提案  
共に状況内存在として考える
- ・「問題探索」の姿をすくいあげ、投げ返す
- ・「学び合う関係性」を育て、支える

11

## 経験の読み取り

その活動ならではの経験	活動を超えて共有される経験
顕在的経験	潜在的経験
文化的視点	関係的視点
遊び課題	人との関わり



その活動に関すること



他者に関すること  
自分に関すること

12