

幼小のなめらかな接続に向けた springプロジェクトの提案

～誰一人取り残さない教育の実現に向けて～

常葉大学保育学部 赤塚めぐみ

統合保育からインクルーシブ保育へ

■ 統合保育



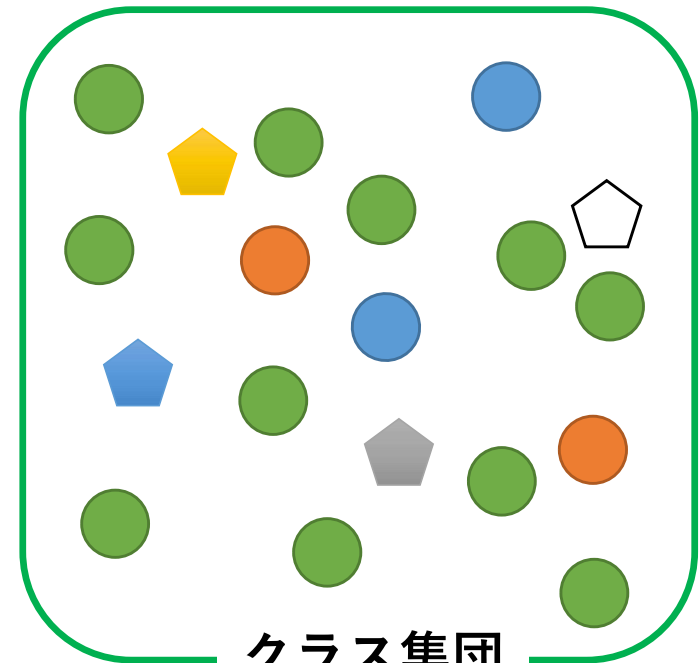
クラス集団

→ 多数派に少数派を取り込む

○障害のない子ども
◇障害のある子ども



□ インクルーシブ保育



クラス集団

→ 多数派や少数派の区別がない。
多様な子どもの集団保育

子どもの育ちが多様であることが前提であるので、
個に応じた学習が必要（個別最適な学び）

「支援」に関する転換が求められている

■ 従来の支援

- 「障害」の診断があれば「支援が必要な子」
- 「障害特性」に応じた「配慮」の提供
- 手厚い支援を受けたい場合には療育の利用を
- グレーな子への対応は？

□ これからの支援

- 障害に関わらず「つまづき」に応じて対応する
- 「つまづきの程度」に応じた「配慮」の提供(指導の個別化)
- 子ども自身が学習方略を開拓・選択できる環境の保障(学習の個別化)
- グレーな子=軽度のつまづきがあるので支援の対象

1. 「障害があるから支援」ではない
2. 通常学級の教員（保育教諭）が子どものつまづきを評価し、支援できる体制整備が急務

小学校1年生におけるつまづきの実際 (文部科学省,2022)

- 小中学校全体では **8.8%** が要支援
- 小学校全体では **10.4%** が要支援
- 小学1年生だけを見ると・・・
 - 学習面で要支援 **9.1%**
 - 行動面で要支援 **5.6%**
 - 学習面と行動面で要支援 **2.0%**

学習面での困難が1年生で最多であるにも関わらず・・・

- ◆ 入学時からの通級利用はほとんどない
- ◆ 巡回相談は行動上の問題への対応

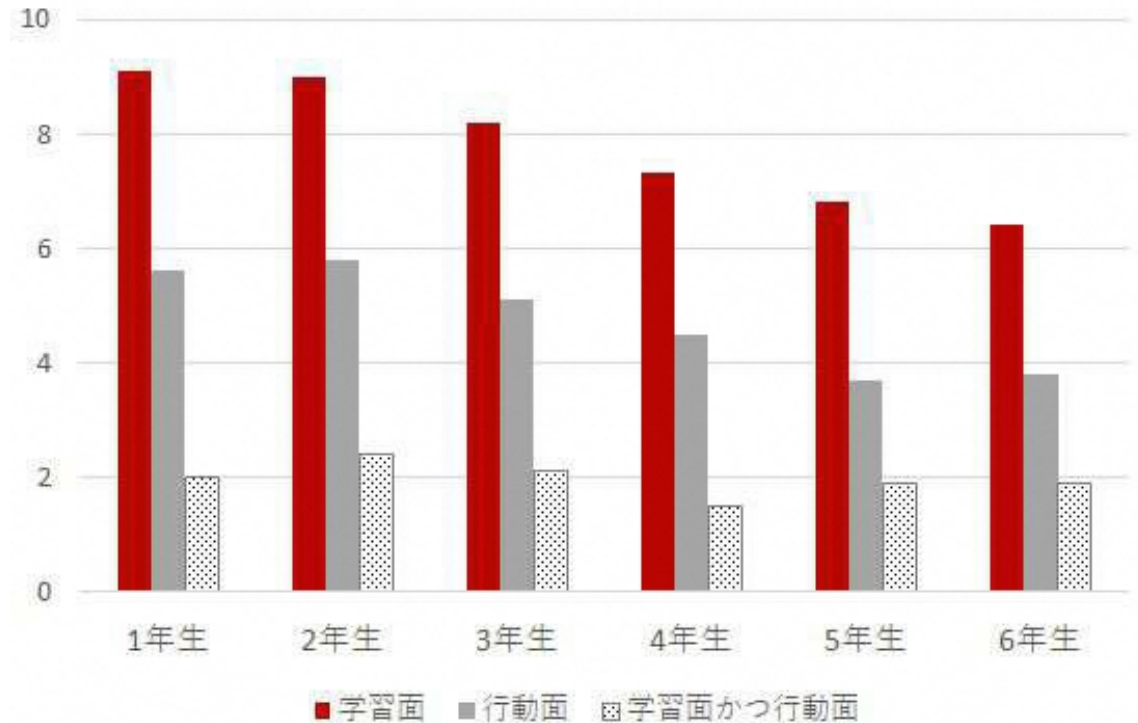
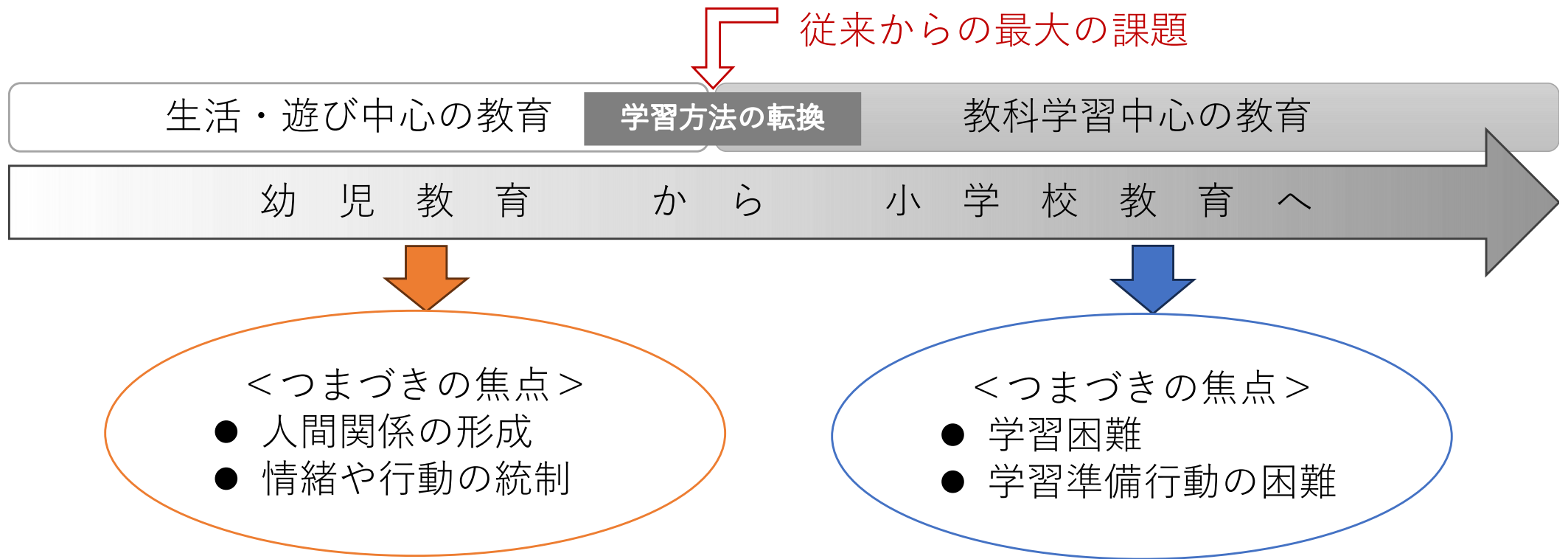


図1. 通常の学級に在籍する特別な教育的支援を必要とする児童生徒数の割合

小学校入学初期から「努力が成果に結びつかない学習」の経験を積み重ねることで、無力感の学習につながる

幼小接続期の「まなび」の課題

- 教育方法の違いと「つまづき」の焦点の違い



幼児教育から小学校教育に向けて「10の姿」などが示されているものの・・・

◆ 10の姿に関する客観的評価方法は未確立 = 保育教諭の知識・スキルの影響が大きい

◆ 「数量や文字への関心・感覚」とは何か？

これを整理できれば、小学校入学初期から生じる学習のつまづきを軽減できる

Springプロジェクトの試み

「ひらがな習得に向かう力」のアセスメントと支援方法の開発

音韻操作

視空間認知

基本語彙

短期記憶

従来の研究の中で、これらの力が読み書き学習の基盤であることが分かっている

担任保育者が実施可能なアセスメント法の整備

(教育/保育教諭による学習のアセスメント)

- ▶ 心理アセスメントだけでは不十分
- ▶ 東京都教育委員会の取り組みを参考

担任保育者がクラスワイドで実施可能な支援法の提案

(教育/保育教諭による学習のつまづきへの介入)

- ✓ 保育活動の中で従来取り組まれてきた「手遊び」や「言葉遊び」を再構成して提供
- ✓ 小学校の教材・教授方法の前倒しではなく、遊びを通じた学びの実践
- ✓ 教育活動としての働きかけであるため【保育者－子ども】の相互の関わりの中で評価し、実施できることが重要

アセスメントの実際

音韻操作

視空間認知

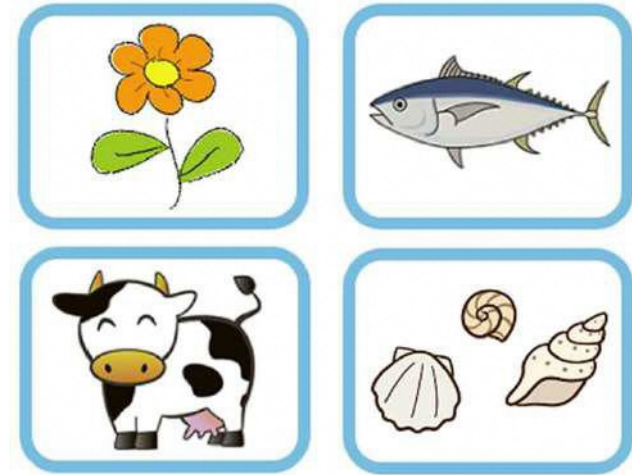
基本語彙

短期記憶

ひらがな習得に向かう力



- 単語を聞いて、いくつかの音から構成されているかを問う課題
- ひらがなの文字－音の対応学習の基礎スキル



- 絵本や日常生活において高頻度で使用される単語の意味を問う課題

- 子ども1名あたり10～15分程度で実施可能
- 子どもが楽しんで取り組めるようクイズ形式で実施

実際の子どもの様子



- 緊張の強い子もいたが、個別実施のため子どもの様子を見ながら実施を調整でき、どの子どもも大きな問題なく実施できた
- 多文化の子どもでは、教示の理解が難しく一部の課題で実施が難しかったが、実施できる課題も複数あり、一定の評価ができた。

ホップステップ活動集の提供

- 「音韻操作」、「視空間認知」、「基本語彙」、「短期記憶」を育てる遊びをそれぞれ掲載
- 第1回アセスメント(春)、第2回アセスメント(夏)後に、各園児の苦手な領域を報告し、これを育てるおすすめ活動を提案
- 活動は、1日5～10分程度で、週に2～3回の実施を依頼

【活動例】

音韻操作を育てる遊び(あたま・かた・ひざ・ポン)

<https://www.youtube.com/watch?v=aEWNoffs6jw>

2. 1) あそんでみよう! <音韻抽出と記憶>

《活動名》 ことば集めあそびその3
～「あたま・かた・ひざ・ポン」で～

ねらい	◆ 単語の中から、指定された音を取り出すことができる ① 単語を構成する音を分解できる。 ② 単語を構成する音が、どのような順序で並んでいるか分かる。
準備物	【必ず準備するもの】 なし 【あると便利なもの】 なし
展開	1. いつもの「あたま・かた・ひざ・ポン」で遊ぶ 2. 替え歌バージョンで遊ぶ (以下は、歌詞の例) 【歌詞】 あたま かた ひざ ポン ひざ ポン ひざ ポン あたま かた ひざ ポン やってみよう! はい! ♪ 以下は、すべて「あたまかたひざポン」のメロディと動きで♪ (リーダー) 「あ・い・す」 はい! (↑「」の言葉は、2～3文字の言葉を適宜入れる) (こども) 『あ・い・す』 はい! ♪ 上記のやりとりを2回程度繰り返す♪ 「では、クイズです!」 「『アイス』の『最後の音』は何でしょう?」 (↑『』の言葉は、適宜入れ替える。) ★ 音の取り出しは、『最初の音』→『最後の音』→『真ん中の音』の順に難しくなります ヒントは、積極的に出しましょう。 A) <u>どの音を探られているか分からない子</u> がいたら、「おひざを叩いたときには、何て言ったかな?」と動きと照らし合わせて思い出さよう促しましょう。 B) <u>それでも難しい子</u> がいたら、活動の前に、「お膝をたたくときに、何て言うか覚えておいてね!」と意識づけします。 C) <u>動きと言葉が伴わない子</u> がいたら、お友だちの動きを見ながら「あ・い・す」と言うことを優先させましょう。 この遊びの動画(2分30秒) https://youtu.be/aEWNoffs6jw こちらのQRコードから視聴できます→



取り組みの具体例

- どんな場面で、どのように取り組むの？

読み聞かせ前の 5分

活動の切り替え時の すきま時間に

給食前の ちょっとした待ち時間に

おやつ後の 5分

帰りの会 の

- 子ども達が「楽しい！」「簡単！」と思えることを最優先に実施。
- 取り組みに負担を感じた場合は、その都度調整します。



★ 音の取り出しは、『最初の音』→『最後の音』→『真ん中の音』の順に難しくなります

ヒントは、積極的に出しましょう。

A) どの音を尋ねられているか分からない子がいたら、「おひざを叩いたときには、何て言ったかな？」と動きと照らし合わせて思い出すよう促しましょう。

B) それでも難しい子がいたら、活動の前に、「お膝をたたくときに、何て言うか覚えておいてね！」と意識づけします。

C) 動きと言葉が伴わない子がいたら、お友だちの動きを見ながら「あ・い・す」と言うことを優先させましょう。

こんな子
いません
か？

子ども達の声

次は5文字の言葉で！
(文字への感覚・自己目標の設定)

もっと難しい問題を
やりたい！(意欲)

それ、もうわかる！
(自立心・自己への期待)

僕が問題を出したい！
(表現・自立心)

〇〇ちゃん、
一緒に考えよう！
(思考・協同・人との関わり)

今考えてるから、
待ってて！
(思考・言葉による伝え合い)



幼稚園教育要領に基づく学びを確認できた

各園からの声

1. 繰り返し遊ぶ中で、子どもの単語のバリエーションが増えていく様子が見られた。
2. なじみのある遊びの中で展開するので、楽しい雰囲気の中で進めることができた。
3. 周りの雰囲気に合わせているだけで、理解して活動できていない子どもが掴めた。
4. 日常の中で、「“とけい”は3文字だね」と話している姿が見られた。
5. 一斉活動以外の場面でも、自発的に遊んでいる様子が見られた。
6. できなくても、「もっと難しいのもやりたい」と取り組みへの意欲が感じられた。
7. 今まで取り組んできた遊びの延長として実施できたので、気軽に取り組めた。
8. 中間層の子どもたちの力がぐんぐん伸びていく実感が得られた。
9. 参加が難しい子どもへの対応が分からなかった（少人数指導の必要性）。

「ひらがな習得に向かう力」の育ちについて

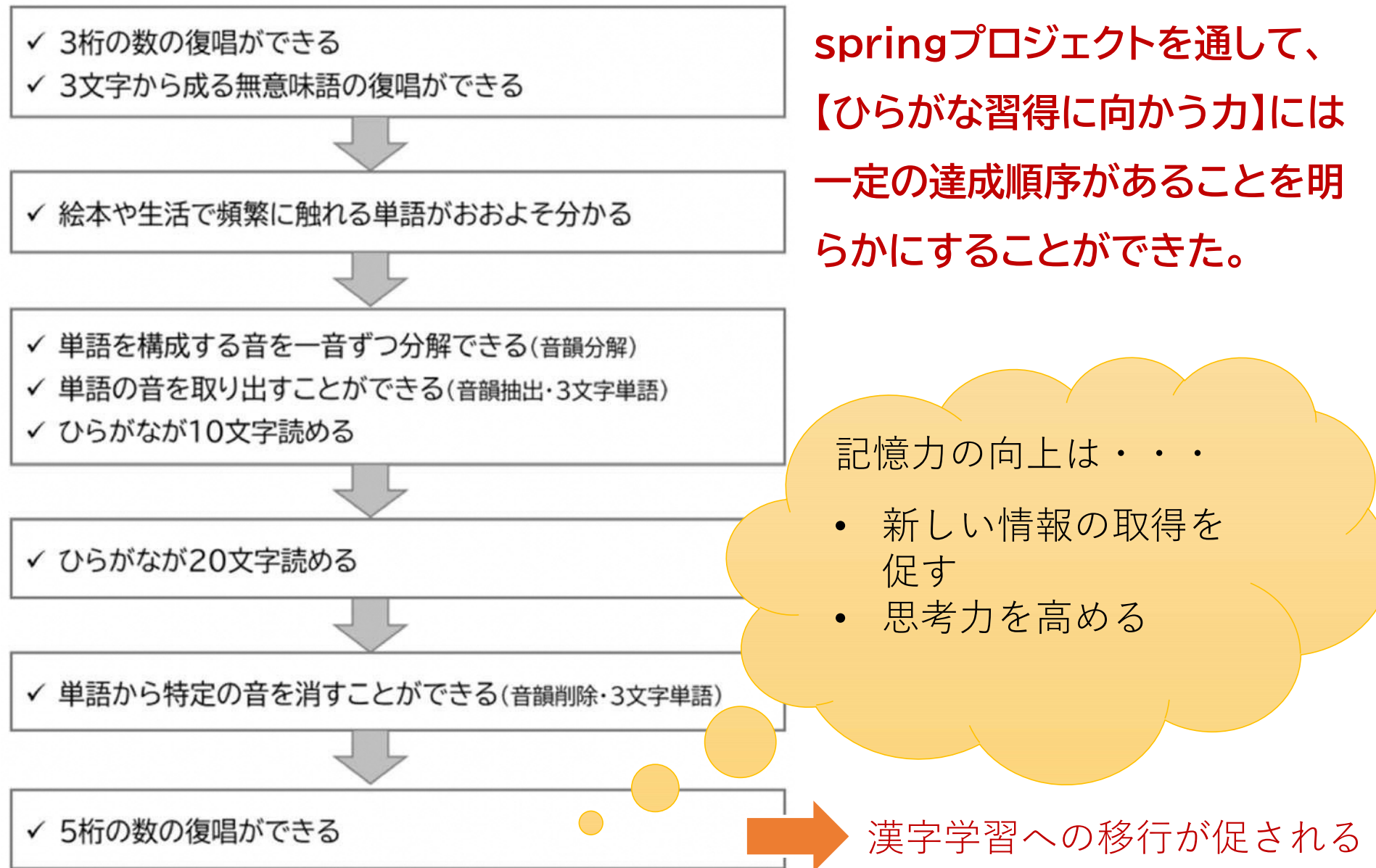
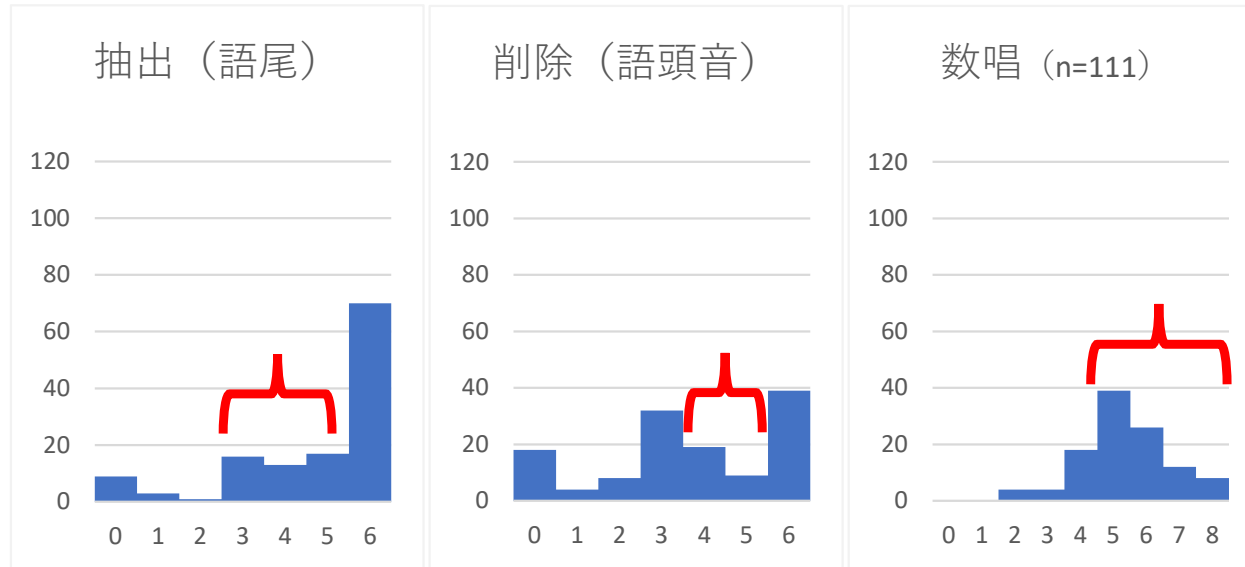


図1. 文字習得に向かう力の達成順序 (中間報告)

Springの活動の効果(1)

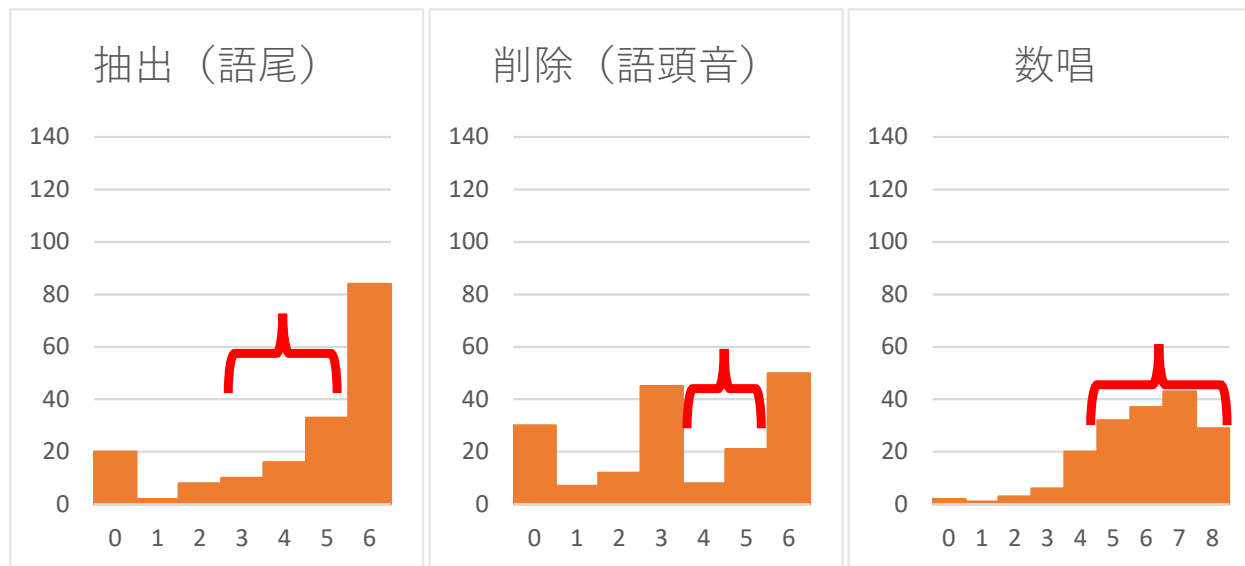
■ 統制群



Springの活動は・・・

- ✓ 中間層の子ども達の成績が明らかに向上
- ✓ 「数唱」得点のピークが5点から7点に移行

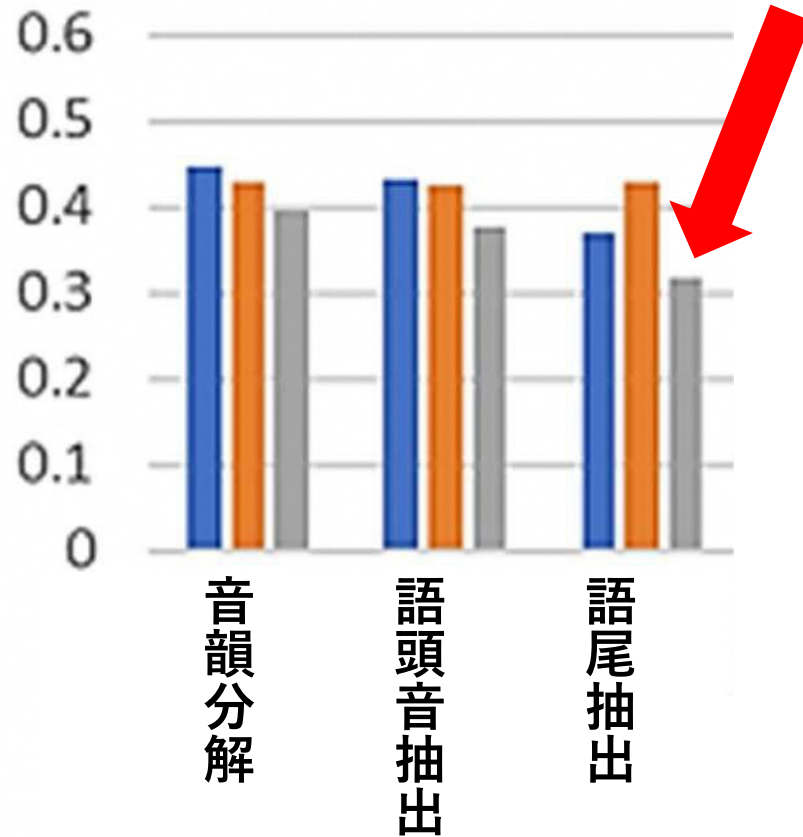
■ spring 活動群



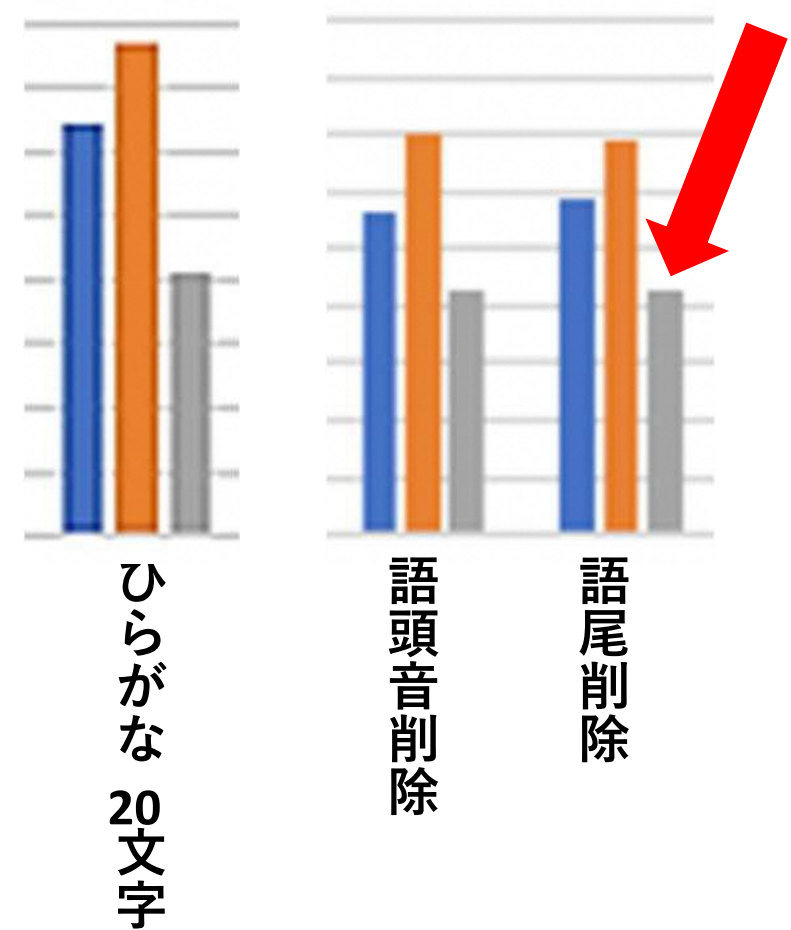
◆ 子ども達の基礎力向上に効果あり

Springの活動の効果(2)

■ ひらがな読み (20文字) に移行していない子どもの割合



■ 数唱5桁に移行していない子どもの割合



- 春データ (活動前)
- 夏データ (統制群)
- 夏データ (活動群)

- 次のステップ (課題) への移行が促進
- 課題間の難易度が軽減した可能性

保育教諭のスキルアップへの貢献

1. 通常の遊びの中で子どもをアセスメントできる。
2. 子どもの実態把握が進み、働きかけや参加方法を子どもに応じて即座に調整できる **（個別最適な学び）**。
3. 同じ遊びの中で子ども達の変化を追える **（スモールステップの最適化）**。
4. 従来の「すきま遊び（手遊び等）」の教育的価値を再認識できる。

「主体的な学び」の基盤がぜい弱な子ども達に対する専門性が高まり、有効なクラスワイド支援を可能にする。

まとめ

springプログラムは・・・

- ◆ 幼小の異なる教育方法の中で「ひらがな習得に向かう力」の系統的な育成に貢献。
- ◆ 「ひらがな習得に向かう力」は単なる文字学習ではなく、幼児期に育てたい姿による総合的学習として説明可能。
- ◆ 子どもと共に、保育者にも育ちの機会をもたらす。

学ぶに向かう力

- 活動への期待価値が高まる
- 友だちとの協同への価値づけ

知識・技能

- 話し言葉も文字もコミュニケーション手段であることへの気づき
- 文字－音の規則への気づき
- 音韻操作に関する技能

思考/判断/表現

- 目標に向かって、取り組み方を工夫できる
- 同じ活動の中で自分なりに目標設定できる

カリキュラムマネジメントへの貢献