

遊びの習熟から継続性を支える保育者の専門性

—生活の中で育み続ける「水族館ごっこ」—

安見 克夫・山崎 莉奈・渡邊 智子

【はじめに】

急速な社会変化に伴い子供達の生活環境も大きく変わりつつある中で、核家族化が進み、遊びの文化や伝承遊びなどが後世に受け繋ぐことが難しくなってきた。そこで、文部科学省は、平成 29 年幼稚園教育要領の改訂し、環境の領域に、新たに「(6) 日常生活の中で、わが国や地域社会における様々な文化や伝統に親しむ。」を経験すべき内容として加えた。このことは、広義的に考えると遊びの継続性が保たれなくなり、文化としての役割も果たせない状況と共に、遊びを習熟していくことが困難になっていることが挙げられる。つまり、遊びの孤立化が進み、協同的な関係を保った遊びや学びが希薄化していることを意味する。こうした状況の中で、今、最も求められるべき課題は「遊びの継続性と習熟」であると考えられる。

また、子を持つ親たちも、様々な制度改革によって、子育てのありかたが大きく変化し、今や乳児期から長時間、家族と離れ幼稚園や保育所で生活する機会が得られるようになった。こうした中で、子を持つ親は、育児をしながら働く意識が強くなり、保育所は、希望者に対し受け入れできず待機児童が増加している。このような状況の中で、入所できた子供たちの保育時間は、次第に長時間化し、保育の質的の重要性が問われている。そこで保育の質について、秋田は、子どもたちの生活環境に対して、心身ともに満たされ、より豊かに生きていくことを支える保育の場が、準備する環境が経験のすべてであり、多面的で複合的なものであることが重要であると指摘している。さらにNHKでの視点論点で、「保育の質とは何か」について、国際経済協力機構OECDが、志向性の質、構造の質など6つの次元で捉えていることに言及し、第1は、「志向性の質」。保育において何を大事にどのような保育の方向性をめざすのか、ということ。第2は、「構造の質」として施設の広さや備えるべき条件を上げている（秋田 2017）。幼稚園教育要領の新たな保育の質の視点である資質と能力の3つの柱とされる思考・判断・人間力と表現力などの獲得に關与する遊びの習熟していく過程は、思考の質や構造の質として、重要な取り組みである。一人一人の子供が、自己の力で遊びを創出し、その遊びを継続発展させていく「遊びの継続性」の成り立ちについて、1年半の保育者の記録をもとに、遊びの継続性・習熟過程・遊びの心的・動的加減する行為・言語感覚の獲得などを整理省察し、質の高い保育のあり方について省察することを目的とする。

【問題と目的】

園における幼児の遊びは、幼児自ら生み出す遊びと教師の意図による遊びや活動等が上げられる。保育は、特に幼稚園では、学校としての幼稚園教育要領に基づき、幼児期に育ち持つことが望ましい心情・意欲・態度の目標が定められており、個々の発達の過程や幼児期の特性を踏まえ、計画的に実施することとなっている。

そのため、指導のねらいの実現に向けて、個々の遊びを通して、環境を構成し、集団保育が展開される。その際、最も重要とされる環境の構成と教師の指導の在り方が、ねらいの実現状況を左右する。子どもは、登園するとすぐに環境に対して能動的に関わり、遊びを始める。しかし、遊びがはじまると、すぐに他の遊びに転移したり、他児がする遊びの中に参加し楽しむ様子が見られる。また、集団保育とされる教師の意図的活動への参加は、明らかに教師の主導により展開されていく場合が多く、こうした毎日繰り返される保育に対して、質の高い保育を目指すためには教師の指導力が問われている。

このため教師の指導の在り方については、様々な研究がなされてきている。中でも、幼児の遊びの中での人間関係や、その思いの研究は多く見られるものの、遊びの加減や習熟に焦点を当てた、遊びの研究は少ない。

そこで、本研究は、24ヶ月間の保育の展開を記録した指導計画と保育日誌から、教師の指導の在り方を振り返り、環境の構成の意図を整理し、その間の記録写真（保存用）と照合しながら記憶の想起と共に分析を行い、子どもたちが、遊びの中で途切れながらも継続的に遊びを展開している「水族館ごっこ」に着目し、遊びが継続していくための要因を明らかにすることを目的とした。なお、「水族館ごっこ」に着目した理由として、この園は、屋外環境に、自然が多く存在し、特に、園舎に隣接する池があり、魚をすくったり、ザリガニを釣ったり、亀にエサを与えることのできる環境がある。

4歳児クラス4月期から、「魚」をイメージしての遊びが日々よく観察されていた。

5歳児の卒園間近までの間、比較的継続している姿が見られたことから、研究対象とした。

【分析方法】

記録対象・期間・方法

都内私立幼稚園4歳児クラス（男児15名・女児13名）5歳児クラス（男児15名・女児13名）を観察対象とした。

本研究は、保育実践者の研究のため、実践記録を振り返り、省察し課題抽出する方法を用いている。そのため、研究者兼園長と2年間の保育を担当したクラス担任及び、4歳児の学年1年間の同僚1名が、分析に参加し省察に加わった。

期間は、2015年4月から2017年3月までの24ヶ月間の記録と担任の振り返りを基に分析する。

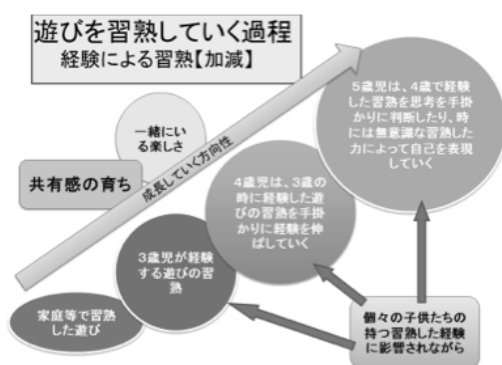
方法は、観察記録から、キーワード「魚」に関連する記録を抽出し、その遊びの展開を追っていくと共に、そのときの保育者の援助の意図を指導計画案と照合し、分析していく。その際、中断・再開・継続の節目での保育者の思いや意図について記録から読み解き、遊び

の継続する条件となる要件を抽出する。

【観察記録の整理】

はじめに担任の聞き取りから始めた。水族館ごっこの最終段階（2017年2月下旬）の様子から、遡る形で、記録と写真を頼りに振り返りを行った。記録と写真を基に担任から遊びの継続について、展開の流れに沿った教師の援助やその場での考えを想起してもらった。記録から教師の継続への思いと子供が継続しようとする思いの根拠を見出すことである。そのため、あらかじめ担任に2017年5月に2年間を振り返り、最も印象深い出来事についてインタビューを行っている。その結果、担任は、何故か分からないが、園生活の中に、常にある遊びとして『水族館ごっこ』の継続を上げている。よって、担任の想起及び記録と照会しながら分析を進めていった。

【結 果】



遊びの習熟という言葉は、幼児教育の中では、あまり使われていない。幼児は、日々の生活の中で様々な遊びを生みだし、主体的に続け取り組んでいる。

4歳（2016）児2クラスの内、本研究対象外の赤組の1年間の様子は、以下の通りで、4歳児同士の交流があることから、少なからず影響を及ぼす要因があるとかんがえられるので記述する。



赤組では遊びの中でお化け屋敷づくりをしたいと子どもたちから提案があり、段ボールやカラーポリなどを用いてお化け屋敷づくりが展開されていった。アニメのお化けを描く子、自分なりのイメージを広げオリジナルのお化けを描く子、部屋にある絵本を見て真似して描く子も見られた。自分たちでお化け屋敷の設計図を描き、友達と一緒に互いにアイデアを出し合い段ボールを繋ぎ合わせて複雑な迷路のような形にするのを楽しむ姿が見られた。怖いお化け屋敷にするにはどうすればいいかなど考える姿が見られたので、選べるように教師の方であらかじめ素材を準備していった。自分たちが実際に中に入り暗さを体験することで更に暗くするにはどのようにすればいいかなど自分たちで意見交換をすることが多くなった。遊んでは修正、展開を繰り返す形も変わっていった。



桃組で水族館ごっこが展開されており、チケットを配りに来てくれたことで、チケットを手に遊びに行き、様々な魚の種類が描かれており、知っている魚、初めて見る魚など水族館内で友達との会話を楽しんだり、近くに置いてある図鑑を手に取りその他の魚にも目を向ける姿が見られた。桃組の水族館ごっこを楽しんだことでクラスだけで楽しむ遊びから、お客さんにも来てもらいたいという気持ちが出てきて、自分達でもチケットを作り他学年

との交流を楽しむ姿が見られた。

年中 6月 保育参観 ～魚釣りゲーム～

保育参観で”魚釣りゲーム”を行う。○・△・□の形をした画用紙を切ったり組み合わせたりして、一人ひとりが好きな海の生き物を作る。タコ、イカ、クラゲ、カメ、魚などが出来上がり、自分の作った生き物にモールを付けて、釣り竿で釣って遊ぶ。参観後も遊ぶように保育者が自由遊びの時に環境を用意しておく、やりたい子どもが集まって遊び始める。そこへ隣のクラスの子どもが興味を持つと、魚釣り屋さんごっこへと変わり「一回100円です。」と言ながら店員をする子、魚釣りをする子と様々な遊び方を学年全体で楽しみ、一学期が終わる7月中旬まで続く。



（教師の支援の意図）111

朝登園すると池へ行って魚やカメに餌をあげたり、外遊びではなわとびを釣り竿に見立てて魚釣りごっこをしたりと、海の生き物への興味が高いため、保育参観で“魚釣りゲーム”を行うことにする。

年中 9月 魚釣りゲームから水族館作りの始まり

夏休み明け、U 児は久しぶりの登園に足取りの重い日が続く。U 児の母が幼稚園に期待が持てるようにと、夏休み中に U 児が作った手作りの魚図鑑を持って登園する。すると T 児が「僕、夏休み中に水族館へ行ったんだ!」と、U 児の魚図鑑に興味を持ち一緒にその図鑑を見ながら会話を弾ませる。T 児が「水族館を作りたい!」と言い、T 児と U 児で水族館作りが始まる。まずは、海の生き物作りが出来るように、保育者がタコ、イカ、クジラ、

イルカ、サメなど様々な海の生き物の輪郭を一枚一枚紙に書き、その近くにクレヨンと図鑑を置いて、海の生き物の色塗りコーナーを作る。



(教師の支援の意図) 112

初めは子どもたちの知っている生き物を出すことで親しみを持って他児も遊び出せるようにする。(クラスのみinnで一つの遊びを楽しめるように。) 同じ名称の生き物(サメにもアカシュモクザメ、ジンベイザメなどがある)でも形や大きさが違うことがわかるように、少しずつその特徴を捉えた絵を描いて置いておく。その絵の横にその生き物の名称を書いたり、絵の近くにその生き物がのっている図鑑のページを広げたりすることで関心がより深まるようにする。

U児、T児の二人で作り始めると他児も興味を持ち、色塗りコーナーに子どもたちが集まる。図鑑を用意したが、それを見ながら色を忠実に再現することはなく、置いてある海の生き物の絵の中から好きな物を選んで、自分の好きな色で好きなように塗る。幼い頃からお父さんと一緒に何度も魚釣りに行っていた R 児も興味を持つと、U 児、T 児、R 児の三人が中心となって水族館作りがさらに進んでいく。教師があらかじめ保育室の壁に青色カラーポリを貼り、水槽に見立てられるようにしておくと、それを見て「あそこを水族館の水槽にしようよ!」と言う。



(教師の支援の意図) 113

クラスのみinnで水族館作りが楽しめるように、後から来た子どもにはその時々状況や周りの友達の考えを代弁する。生き物の分類分けをした後には、水槽(カラーポリ)の目立つところに、「きけんなさかな」「ほにゅうるい」などの表示を付けてクラス全員で共通理解できるようにする。



出来上がったたくさんの海の生き物を水槽(カラーポリ)にテープで貼り付けようとした時、「サメを同じ水槽に入れたら食べられちゃう。」「毒がある生き物とそうじゃない生き物を分けよう。」「これは哺乳類だから…」などと U 児、T 児、R 児の三人が中心となって自分の知っている知識を伝え合いながら、危険な魚、大きな魚、哺乳類などの分類分けをして水族館の水槽(カラーポリ)に生き物を貼り付けていく。



【水族館完成】

水槽の中に魚がたくさん飾られて水族館が完成すると、「お客さんと呼ばう！」とチケットを作り、他クラスに配りに行く。遊びに来てくれたお客さんに「いらっしやいませ。」「何名ですか？」「こちらが入口です。」などと店員さんになる子、年少児に「この魚は危険です。」と説明する子、花紙を小さく丸めてエサに見立てて「エサやりはいかがですか？」と勧める子など、それぞれが水族館の飼育員になりきって遊ぶ。



（教師の支援の意図）114

クラスの一角で始めた水族館ごっこが盛り上がり、クラスのほぼ全員が参加するが、個々によってやりたいことが異なることに気付く。店員になりきってチケットとお金の受け渡し楽しむ子が増えた時には受付の環境を広くしたり、自分の知っている海の生き物に関する知識を話したい子はお客さんとしてきた年少児を案内するように促したり、アイディアが豊かで水族館に必要な物を自分で考えエサや入口の扉を作ろうとする子には素材や道具がすぐに取り出せるよう素材棚を近くに持って来たりと、子どもの動きを見ながら、それぞれやりたいことが実現できるように援助する。

水族館ごっこは夏休み明けの9月から11月頃まで続くが、少しずつほかの遊びに気持ちに移り、遊ぶ姿が見られなくなったため、二学期末に一旦片付ける。三学期になってT君が再び「水族館ごっこをやりたい！」と言ってまた始まったが2週間程度で終了式となってしまう、年中での水族館ごっこはここでおしまいとなる。



（教師の支援の意図）115

ここまで盛り上がった遊びを失ってしまうのは残念と思い、このカラーポリに貼られた水族館をすべて畳んでとっておくこととした。

【年長4、5月 年長へ進級】

～水族館作りの始まり～



年中の時と同じように水族館ごっこのコーナーを作り、魚の輪郭だけを描いた絵、図鑑、クレヨンを用意しておく。S児、Y児が興味を示し、昨年度の経験を思い出したかのように、保育者が用意した絵に色を塗ったり、出来上がった絵を貼ったりする。保育者が用意した絵を全て作り終えてしまうと、今度は自分たちで図鑑を広げ、気に入った魚を見つけて真っ白な紙に自分で絵を描き、図鑑と照らし



年長クラスの前には池がある。金魚やかめ、ザリガニへの関心が自然と高まり、毎日様子を見に行ったり、エサをあげる時もあれば年少児が大量に入れてしまったエサを「こんなに入れたら死んじゃうよ」と言いながら網で掬ったりと、水の生き物たちとの距離が縮まり、関心が高まっている。保育者が昨年度の水族館ごっこを5月頃から出してみる。

（教師の支援の意図）116

クラス替えてU児、T児、R児が隣のクラスになり、一番関心の高かった三人がいないこともあってか子どもたちから「水族館ごっこをやりたい。」という声が出ない。年長児の学級目標であるクラス作りに向けても“クラスのみんで一つの遊びに向かって取り組んでほしい”という保育者の思いから水族館ごっこを出す。

合わせながら色を塗っていく。図鑑をみて興味を持った魚の名前を読んだり、図鑑をたくさん読むようになったことで、同じ科目の生き物でも大きさや形、名称が全く異なることに気付く。保育者が図鑑には魚の身長も書いてあることを伝え、実際に

（教師の支援の意図）117

海の生き物に対する興味・関心がより高まるように、生き物によって体長が全く異なることや自分たちとは比べ物にならないほど大きいことが実体験から伝わるようにする。

どれくらいの大きさなのかメジャーを使って測ってみる。各クラスに繋がるテラスにジャーをのぼてみると、シロナガスクジラは保育室4つ分もありその大きさに子どもたちは声をあげて驚く。年中の時には水族館ごっこというごっこ遊びを楽しんでいたが、より関心が高まったことで具体的な生態を細かく捉えるようになる。

【年長 6月・7月 細かく捉えるようになる】

～天井まで海の生き物で囲われた空間作り～



海の生き物がたくさん出来上がると「本当の水族館は天井までたくさん魚がいる。」という子どもの声から、部屋の一角に海の生き物で囲われた空間を作ることになる。壁や棚を使って囲うことにしたが、棚の高さが足りないことに気付いたS児、Y児は悩んでいる。そこへK児が来て「足りないところはブロックを積んで高くすればいいよ。」と言って棚の上にブロックを積み始める。自分の背では足りないほどの高さまで達すると、K児は考え込み手が止まる。

(教師の支援の意図) 118

試行錯誤しながら遊び進めていくことが好きなK児であれば良い発想を思いつくかもしれないと思い、保育者がS児とY児が困っていることを伝えて水族館作りへ呼ぶ。



少し考えた後、自分の足元にブロックを置いてその上に乗ると、下にいるS児、Y児からブロックを受け取ってさらに積み上げていく。

(教師の支援の意図) 119

「どうすればいいかな。」「K児の背が高くなる方法はないかな。」などと言いながら答えが見出せるように一緒に考え、良い方法が見つかった時にはその嬉しさや発見を大きく喜び、考えながら遊び進める楽しさを味わえるようにする。



ついに天井まで海の生き物で囲われた水族館が完成すると、昨年とは違い、お客さんを水族館に呼ぶ姿はあまり見られず、水族館の中で友達とピアノをしたり、会話を楽しんだり、自分たちで作り上げた水族館という特別な空間の中で、友達と一緒に過ごすことを楽しむ。



【年長 10、11月 二階建ての水族館作り】

～一階は本物の生き物、二階は手作り水族館～
夏休み後は運動会の練習が多くなったことから一時的に水族館ごっこは途切れたが、運動会が終わった10月中旬頃から再び「水族館を二階建てにしたい!」と話す。こうした思いの背景にはクラスにあるウレタンブロックと板を使って二階建ての家作りをした経験があり、その経験から「水族館も上に板をのせたら良いんだ。」と二階建ての水族館作りが始まる。柵と柵に板を渡して二階へ上るための階段はウレタンブロックで段差を作る。



(教師の支援の意図) 120

「前にみんなで二階建てのお家をつくった時、ブロックの上に何を乗せたっけ?」と問いかかけ、板を使えば良いと子ども自身が過去の経験を思い出して生かせるようにする。あらかじめ保育者がウレタンブロックを使って小さな階段を作り近くに置いておく。子どもたちがそれを見つけて水族館の階段に使おうと思えるようにする。



少しずつ出来上がっていくと、クラスにいる生き物に目をやり、「そうだ！一階は本物の生き物を置いて、二階は自分たちで作った魚を飾ろう。」というアイデアが出てきて、自分たちで生き物を動かす。自分たちで作った居場所がとても居心地よく感じたのか、この二階建ての水族館は子どもたちの生活の一部となり、一階にいる生き物の様子を見に行ってグッピーやカメにエサをあげたり、二階では仲の良い友達とハロウィンの仮装をしながらくつろいだり、友達と一つの絵本を一緒に読んだりする姿が見られ、子どもたちにとってとても大切な場所となる。



【年長 11月 作品展に向けて】

～「水族館ごっこ」から「海の生き物作り」へ～



作品展でどんなテーマにするか話し合ったところ「海の世界」を作ることに決まり、今度は水族館作りから部屋全体を海にする活動が始まる。白い模造紙に青色や水色、紺色などの絵の具を塗ってそれを壁いっぱい貼っていくと、部屋全体が青くなり「本物の海みたい！」と子どもたちは喜ぶ。水中眼鏡を自分たちで作し、それを身に付けて手には懐中電灯を持って水中探検ごっこをする。作品展の作品作りでは、紙粘土を使って海の生き物作りをすることになる。

作る前に海の生き物に関する絵本や図鑑をたくさん読んだり、図鑑に付いていた DVD を鑑賞したりしたことで様々な生き物がいることを知る。DVD 鑑賞では保育者が絵本や図鑑では伝えきれなかった海の生き物の生態や特徴、大きさなど、映像を通して知る機会となり、子どもたちの興味がより高まる。その後、一人ひとりが気に入った生き物を選び、紙粘土



を使って作る。本物に近づけようと大きさや形にこだわり、金魚を作った子は手のひらサイズにしたり、サメやクジラを作った子は 60 ～ 70 cm ぐらいの大きなものにした。図鑑をよく見てみると、魚にはうろこがあることやダイオウイカには吸盤があること、ジンベイザメには点々とした模様があること、ウミガメの手足にはしわがあることなど、図鑑と自分の作品とを交互に見ながら新たな発見を楽しんで細部にこだわった作品を作り上げる。時間をかけてつくった海の生き物に対して愛着が湧き、作品展後も部屋の中を海に見立てながら、自分の作った海の生き物を手に持って海の中を友達と一緒に仲良く泳いでみたり、戦ってみたりして遊ぶ。

(教師の支援の意図) 121

様々な視点から海の生き物を捉えられるように異なる図鑑や絵本を20冊以上用意する。読み聞かせをしたり、保育室の中に図鑑コーナーを作って子ども自身が関心を持った時に自由に見られるようにしたりする。作品作りでは、一人ひとりが自分の作っている生き物の図鑑を見ながら進められるように、人数分の図鑑や図鑑のコピーを用意する。知り得た情報を懸命に伝えようとする姿があり、保育者は一緒に驚きその感動を共有する。発見したことをクラスの子供たちに伝える場を設け、それぞれの生き物の特徴や生態の面白さをクラスの子供たちで楽しむ。

【総合考察と今後の課題】

本研究を始めるにあたり、「保育の質」とは何を尺度に解釈することができるのかについて、本園で話し合った結果、子どもの育ちをどのように伸ばしてあげられるか、子どもの欲求にどのように答えていくか、そして環境をどのように構成していくかなどが上げられた。具体として、遊びの継続が重要であることに至り、遊びが継続していく過程には、子どもが、その都度イメージした過程（目標）に向けて、常に、心理的・行動的に「加減」

しながら「習熟」していくのではないかと結論づけた。

こうした教師の考えを基に、遊びが継続していくためには、教師の働き掛けは不可欠であることから、今回の「水族館ごっこ」の遊びの過程を省察してみることもとなった。

その結果、本文（記録）の太字下線部分を総合して考察してみると、次のようなことが読み取ることができる。

- ①教師の介入は、教師がある意図（月案・週日案のねらい）に対して、環境設定し、その遊びの盛り上がり注目していること。
- ②活動が、教師の意図に沿って展開されている間は、ほとんど子どもの教師に対する欲求がなければ、子ども同士の関わりに共感的に参加していること。
- ③遊びの停滞（環境の変化があまり見られず発展しない状態）に対して、教師は、見守るといった行為を取ったり、即興的に助言（方向性をアドバイス）を与えたりしていること。
- ④教師が意図的に設定した遊びに対して、助言しても自然消滅してしまった場合は、教師は一端、終息に同意し、その他の遊びの展開に援助を切り替えていくこと。
- ⑤終息してしまった遊びは、その後わずかな、「魚」というキーワードを手掛かりに、遊びの動きが見えた場合、即座に教師は、今までの遊びより魅力的な、環境を提案し、素材や道具の援助を開始していること。が明らかとなった。

こうした過程を丁寧に省察してみると、教師が遊びを楽しく継続的に展開していくことに大きな期待を寄せていることが明らかとなった。つまり、教師は、意図とするねらいを子どもの欲求に合わせ即興的に援助しているが、子どもの主体的行動を阻害しない程度の介入が重要であるとしている。このことは、教師の子どもに対する理解として「任せてみる」という、遊びの継続を基とした可能性の信用が、教師の加減を生み出していると考えられる。

本研究を実施するに当たり、本来、研究者が行う研究と保育現場で実践をしながら研究する教師（保育者）「以下実践者という」の研究とは、何が異なるのか。この二つの研究のあり方について実証実験的研究を実施ことは意義深い。

その結果、課題（テーマ）を予め抽出し、仮説検証型研究を行った場合、実践者は、その課題に沿った誘導性が大きく働き、良い結果を導くための保育への働き掛けが出てきてしまうことが、以前の研究から指摘できるとしている。では、実践者が、半年や一年掛け、自己の指導計画に沿った記録を収集し、ねらいの実現状況を振り返る省察型実証は、常に行われている保育行為である。これは、明らかに、幼稚園教育要領や教育課程及び指導計画の実現状況を省察することができる。

このことから新幼稚園教育要領においても、カリキュラムマネジメントの重要性として取り上げられている。しかし、本来、実践者の研究とは、今回実施した研究のような記録を基に、ある課題や仮説をおこない半年、一年又は2年かけた記録をもとに、課題に沿って実践知を検証していくことが質の向上に繋がる研究と言える。

この研究は、まさに実践者が、素朴に自己の保育を振り返り、園内において、時期毎に指導計画や教育課程の実現状況を把握する手立てとして慣習化できることが重要である。

実践者が、経験を積み上げていく中で、今ひとつ保育に自信が持てず、自分の保育のあり方について、不安を持っていたのである。しかし、こうした、研究者と実践者との協働により、実践者の記録を丁寧に仕分けし、共に省察していくことで、実践者に新たな発見や自己の保育の振り返りの機会となることが明らかになった。今後も、実践者が、質の高い実践を展開されていくためには、こうした協同的研究のあり方をさらに深めていくことが求められる。

【参考文献】

1. 幼稚園教育要領 2018 文部科学省
2. 柴田庄一・遠山仁美著『言語文化論集』第XXIV巻 第2号 2003 PP.77-93 名古屋大学
3. 安見克夫著 日本国語教育学会月刊「国語教育研究」『幼児期の遊び「加減」の行為が育てる身体知：「加減」を学び得る環境教育を考える』PP.56-57 2017③No539 日本国語教育学会
4. 秋田喜代美・安見克夫 写真で見るホンモノ保育—憧れを育てる—PP.62-75 2013 ひかりのくに
5. 「葛藤場面からみる保育者の専門性の探求」第52集 2013 野間教育研究所紀要・野間教育研究所
6. 「園における知の創出と共有」第56集 2015 野間教育研究所紀要・野間教育研究所
7. 佐伯胖著「学」という意味 2013 岩波書店

※本研究は、平成 27 年 5 月東京大学で行われている KS 研究会第 146 回において発表した内容が一部含まれています。