

とうきょう すくわくプログラム活動報告書

施設名	クオリスキッズ北千束保育園
施設所在地	東京都大田区北千束2-25-11

1. 活動のテーマ

<テーマ>

音・運動遊び

<テーマの設定理由>

(テーマに関する子どもの興味関心、園の特色など)

本園は2歳児クラスから5歳児クラスが月2回バルシューレのボールを使った運動遊びのプログラムを取り入れている。子どもたちは身体を動かすことを楽しむ姿が見られる。そういった子どもたちの楽しく活動をする姿を見てより活動を探求する。運動用具を用いてバランス感覚や繰り返し試し挑戦する力を高めていくことで自分なりの身体の部位の使い方を知ることが心情意欲態度の向上につながるのではないかと考えた。本園は3階建ての施設であり屋上、遊戯室スペースは広い。園庭がないため毎日近隣に散歩に出かけたり身体を動かして遊ぶことが好きである。

2. 活動スケジュール

9月～10月	運動遊びに必要な道具は何か考えあう
11月	幼児クラス4・5歳児職員中心にサーキット遊びが可能な運動用具を購入希望、購入
12月	1回目サーキットさまざまな道具に触れて試してみる
1月	2回目サーキットの継続 年長児中心にふりかえりどんなことを工夫したら上手にできたかサークルタイムと振り返りの掲示
2月	保護者にはドキュメンテーションやクラス懇談会でも取り組みや子どもの姿紹介済み
3月	年中児保護者による和太鼓教室(東京音頭に合わせて叩いてみよう)

3. 活動のために準備した素材や道具、環境の設定

(活動のためにどのような環境を設定したか、準備した素材や道具)

ランチルームを活用しサーキットを設定(期間限定で継続的に環境設定) トランポリン、ソフト平均台、とびばこ、たけうま、綱引き、和太鼓、バチ、カメラ、ビデオカメラ、アンプ、楽器

4. 探究活動の実践

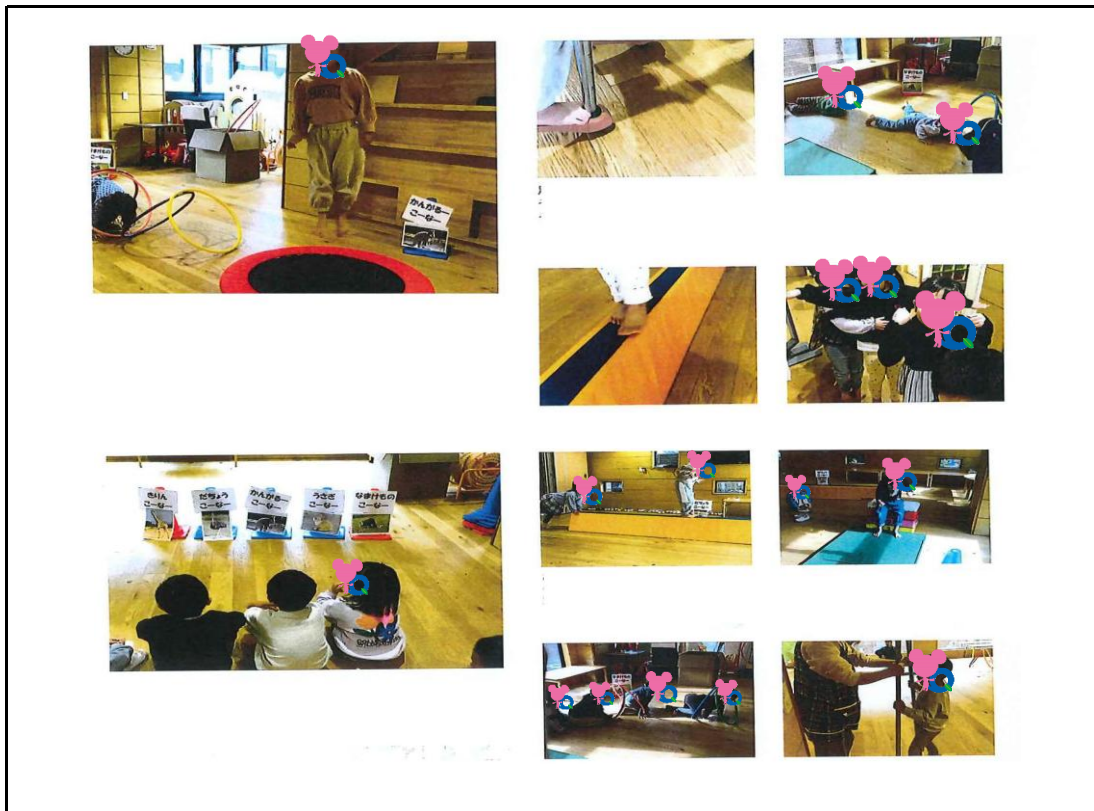
<活動の内容>

運動遊び（サーキット）動物をテーマに自分の身体を知る。どんな動きをしたらチャレンジが成功できるかどうか。音に関する遊び（和太鼓）腕をつかって全身の力の入れ具合等を知りバランス感覚をつかむ

<活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり>

（活動の内容、活動中見られた子どもの姿、保育者との関わり等）

跳び箱を2段から3段に高さを調整した際、自分たちで助走をつける場所を決めていた。保育士の声かけの場面は危険を察知するポイントで、子ども自身の気づき、子ども同士の声かけが多かった。竹馬はまだ一人ではむずかしいが繰り返す中で足の指先の力具合をよく考えていた。



5. 振り返り

<振り返りによって得た先生の気づき>

繰り返し試して遊ぶという体験により、自分たちでルールやモラルに気づくようになってきた。（並ぶ、待つ、動き出す）運動用具に触れることにより力の入れ具合バランスが自然に調整できているのではないかと思う。またできないとすぐにあきらめることが多かったが「もう一回やってみる」と繰り返し試したり挑戦したりする声が多様な遊びの中で聞こえるようになってきた。音に関する和太鼓では運動遊びとのつながりがあり、叩く際の足の力の入れ具合、姿勢などを繰り返し試す中で自分で調整する姿がみられ子ども自らの身体のしくみを全身で感じ取り探求心の芽生えにつながった。

とうきょう すくわくプログラム活動報告書

施設名	クオリスキッズ北千束保育園
施設所在地	大田区北千束2-25-11

1. 活動のテーマ

<テーマ>

数字・図形

<テーマの設定理由>

(テーマに関する子どもの興味関心、園の特色など)
園の特色は屋上、遊戯室スペースは広いのでそのスペースを利用して大きい図形など子供たちが作ってみたいと思う図形などを作成することができる。
園生活の中で、就学に向けて文字や計算等を特別教えたりはしていないが、日常の保育の中で興味をもって、探究していく事を大切にしている。
また、日々の遊びの中で家庭の廃材をもってきてもらい、その中から素材を自分で選んで考えた物を作ることを楽しんでいる。
更に探究を深められるよう、様々な形に親しみ、思考錯誤しながら表見する楽しさを味わえるようにテーマとして取り上げた。

2. 活動スケジュール

月に一回 幼児クラスが実施する

3. 活動のために準備した素材や道具、環境の設定

(活動のためにどのような環境を設定したか、準備した素材や道具)
・IQパズル・エバムスティック・ベッタンドロップ・自由に曲がるブロックアイリング
・ラQ・レゴ・マグネットブロック・パズル・トランプ・画用紙・絵具

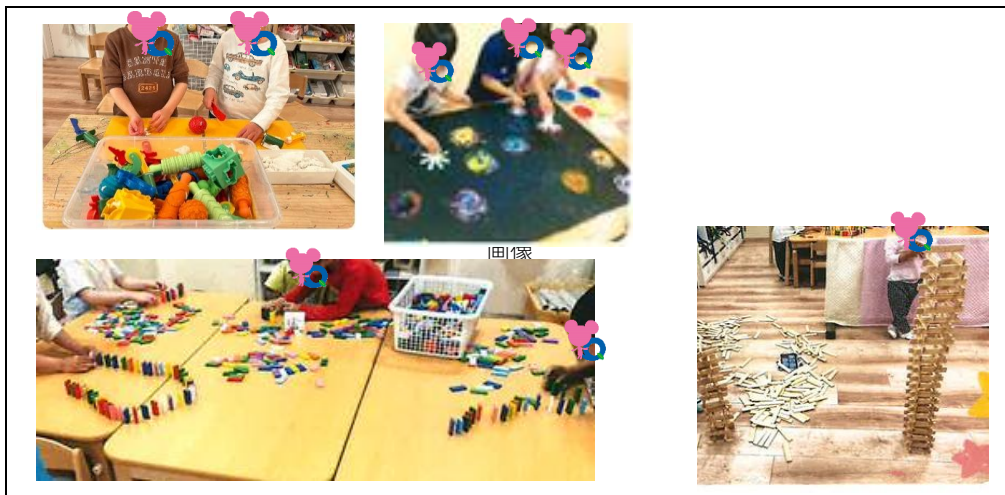
4. 探究活動の実践

<活動の内容>

身近な丸・三角・四角ってどんな物？
二人一組になる。
丸・三角・四角のカードと照らし合わせながら園内にある物を持ち寄る。様々なものから形が単体であるものや合体してあるものが存在していることに気づく。
IQパズルを活用してブロック遊びや同じ図形を合わせたり、数を数えたり数字に触れ、ブロックや積み木を使った活動の中でIQパズルを活用する前には出てこなかった形を造ったり発想力の幅が広がり、活動がより盛り上がった。

<活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり>

(活動の内容、活動中見られた子どもの姿、保育者との関わり等)
図形探しゲームに幼児クラスも興味を持ち「やってみたい」と意欲を持つ。合同活動では様々な形を見つけると「あった」「これは〇〇の形だね」とペア同士で会話が弾んでいた。円柱を見つけたグループでは下から見ると丸になっていることに気づき、「なんで？」と疑問を保育者に問う姿があった。保育者は疑問からさらに考察し子どもたちならではの答えが導きだせるよう「似ている図形はあるかな」と伝えた。
IQパズルを活用し図形合わせをしている際には、保育者から「これとこれ似ているね」とヒントを出し正解を導くことで、達成感を感じてもらい子どもたちの興味関心を継続させていった。また、活動を通して新たな発想が閃く子どもたちの姿も見られた。



5. 振り返り

<振り返りによって得た先生の気づき>

友だちと協力したりアイデアを出しながら遊びを楽しむ中で、どのように工夫したら上手くいくか子どもたち同士で話し合うことを大切にしてきた。その中で、思いを押し通すのではなく、相手の思いや考えを受け入れる姿勢がお互いに育まれている様子が見られた。
図形を使った遊びを繰り返す中で、遊び方が豊かになり、発想も膨らみ、組み合わせた遊びを発展させたて楽しんだり工夫する姿が見られている。保育者がすぐにヒントや答えを教えるのではなく自分たちで考えることが、それぞれの自信に繋がるのだと改めて感じた。