

とうきょう すくわくプログラム実践報告書

所在	東京都世田谷区松原 1-50-15 ル・ポー松原 2 階
園名	アスクバイリンガル保育園明大前

1. 活動のテーマ

<テーマ>

オリジナル絵本を作ろう（発表会の劇に繋げる）

<テーマの設定理由>

普段親しんでいる物語に自分たちで効果音をつけてオリジナルの作品にすることでより絵本が好きになったり音や楽器に興味広がったりすると考えたため。

2. 活動スケジュール

- 11/1 音を聞いてどんな気持ちになるか、何を連想するか考える。
- 11/18 廃材を使ってどんな音がするか実験する。
- 12/2 「さんびきのこぶた」の絵本を題材にどの場面にどんな音をつけるか話し合う。
- 12/18 引き続き廃材を鳴らして場面に合わせて効果音づくりをする。
- 1/16 実際に劇を披露し、効果音も自分たちで鳴らす。
- 1/27 再度劇の中で効果音を鳴らし、どんな演出になるか確認する。
- 2/3 オノマトペとはどういうものか、絵カードや音源から連想する。
- 2/10 物を組み合わせて色々な音を作る。似た音は楽器にあるかどうか考える。

3. 活動のために準備した素材や道具、環境の設定

さんびきのこぶた CD 音源、ミュージックベル、アゴゴウッド、ウッドブロック、シンバル、スネアスタンド、スティック、ベジタブルシェーカー、ミュージックパッド、Bluetooth スピーカー、廃材（包装紙、ボール紙、ペットボトル）

- ・気になった時にすぐに試せるようにクラスに廃材や楽器を置いておいた。

4. 探究活動の実践

<活動の内容>

絵本や読み聞かせの音源を見聞きし、廃材を用いてどんな音を出しどの場面で使うのかを話し合って決めた。役割を決めてからは、実際にさんびきのこぶたの劇の練習を行い、劇中の効果音は子どもたちが廃材で作った楽器を鳴らした。そこからオノマトペに興味出たため、他の絵本や音源から考えを広げた。その後身近な物の音や楽器に興味を広げた。

<活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり>

廃材を使って意欲的に楽器を作る。友達同士でアイデアを出し合う。「この音は（オオカミから）逃げる時に使えそう。」と話す。すくわくの活動以外でも自由に楽器を作って鳴らして楽しんでいた。保育者に対しては、家を出た廃材をもとに楽器のアイデアを話していた。

5. 振り返り



<振り返りによって得た先生の気づき>

今回、すくわくの活動と発表会を連続した活動としたが、明確なゴールがあることで子どもたちもモチベーションになっていた。もともと廃材遊びが好きな子どもたちだったが、楽器作りと言うテーマがあることでいきいきと製作をしていたように思う。発表会の劇を音楽講師に見てもらった経験もいい刺激になっているようだった。発表会後も別の絵本に効果音を付けたり、楽器に興味を持って演奏したりして、興味の幅が広がった。

1. 活動のテーマ

<テーマ>

「跳ぶ」動作についてかんがえてみよう。

<テーマの設定理由>

体が動く仕組みを理解し、体操や戸外活動での遊びの幅を広げるため。
跳ぶ動きに着目し、イメージ通りに体を動かせるようになるため。

2. 活動スケジュール

- 11/12 どうやったら高く/遠く跳べるか考える。
- 11/26 グループごとに前に出て跳び方のアイデアを発表。
- 12/10 自分の今の飛距離を計測。
- 12/24 縄を使った遊びはどんなものがあるか考える。
- 1/13 自分の跳べる距離を考え実践する。
- 1/27 壁を使って再度飛距離をはかる。
- 2/20 どのような体の使い方をすれば高く跳べるか考える。
- 2/21 考えた跳び方をグループごとに実演し、発表。
- 2/25 他のグループが考えた跳び方を試し、さらに高く跳ぶ方法を考える。

3. 活動のために準備した素材や道具、環境の設定

2つ折り軽量カラーマット、ジャンプ&スプリングマット、連結縄跳び、長縄、ソフトフォームボール、貼ってはがせるジャンプタッチシート、トランポリン、丸マーカー

- ・クラスの壁に大きな紙を貼りジャンプして手形を取って記録できるようにした。
- ・室内でいつでもジャンプを試せるよう安全な場所にジャンプ&スプリングマットを置いた。

4. 探究活動の実践

<活動の内容>

上記の道具を使って高く跳んだり遠く跳んだりする方法を考え実践していった。手形やマーカーを用いて記録を摂り、跳び方のコツを習った後で記録に変化が出ているか比べた。また跳ぶ動作を取り入れた遊びを子どもたちのアイデアをもとに考え実際にクラスの活動で行った。(例：大縄跳び)

<活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり>

跳び方のアイデアを積極的に出していた。記録を取る際は縄やマーカー、手形等で結果が目に見えることで、分かりやすく面白いようで熱中していた。子ども同士で記録を比べあったり、送迎時に保護者にも見せていることもあった。戸外でも跳ぶ遊びが増えて、特に短縄や大縄跳びをしていた。

5. 振り返り



<振り返りによって得た先生の気づき>

記録を残すことで頑張りが目に見えるため、子どもたちが意欲をもって参加していた。子どもたち同士で話し合う作業は年齢差もあってうまくいかない場面が多いが、保育者や講師が仲立ちすることで考えを出し合いまとめることができ、コミュニケーションは活発だった。室内に常にジャンプ&スプリングマットを出して跳べるようにする事で、どの子も夢中で遊び、跳ぶことだけでなく体を動かして遊ぶことがより活発になった。

1. 活動のテーマ

<テーマ>

オリジナルの旗を作ろう。

<テーマの設定理由>

バイリンガル講師との関わりの中で世界の国、国旗に関心を持ってもらうため。
日本とそれ以外の国の違いを知り、興味を広げるため。

2. 活動スケジュール

- 11/11 アメリカから来たもの、日本独自のものについて知る。
- 11/29 バイリンガル講師の国を世界地図で見してみる。
- 12/3 自分のお気に入りの物を取り入れて各自の国旗を作る。
- 12/18 グループに分かれて国旗を製作する。
- 1/7 グループごとに作った旗を発表する。
- 1/20 世界の国の食べ物や特徴について調べたり考えたりする。
- 2/6 国旗の中の動物の鳴き声について考える。
- 2/7 動物の鳴き声の日本語と英語の違いについて考える。
- 2/26 世界の国の代表的な動物について調べたり考えたりする。

3. 活動のために準備した素材や道具、環境の設定

フラッシュカード、国旗えほん、リングカード国旗、世界のことばあそび絵本、世界地図絵本、世界の図鑑、日本の図鑑、地球儀

- ・世界の国旗の一覧とオリジナルの旗をクラス内に掲示し、会話のきっかけや活動のヒントになるようにした。
- ・国旗の絵本やリングカード、世界や日本の図鑑などをクラスに置き、気になった時にすぐに見ることが出来るような環境を作った。
- ・複数の講師の出身国等を示したプロフィールカードを掲示し、国旗や国の話を普段から講師と出来るような環境を作った。

4. 探究活動の実践

<活動の内容>

世界の国について地図やイラスト、ゲームを通して楽しく学び、興味を引き出した。世界の国々について図鑑等で調べると国旗というものがあることに気づき、色々な国旗を調べた。その後自分で考えた国旗を作り「なぜこの国旗を作ったのか」話す。次にグループで協力し友だちと話し合いながら、自分たちのお気に入りの物をちりばめたオリジナルの旗を作り発表し合った。

国旗を作成中に世界の国々に興味を持ち、代表的な食べ物やスポーツ、動物に気付いた。そこから動物の鳴き声に言語の違いがある事を学んだ。

<活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり>

世界地図に強く関心を示し、国を当てるクイズはどの子も積極的に参加していた。国旗を見て「〇〇先生の国」と話す姿があった。発表の際の役割分担では年上児が年下児をリードする場面があった。

世界の国々から、自分たちが住んでいる所が日本という国と知り、日本についても興味を持つ子が増えた。

5. 振り返り



<振り返りによって得た先生の気づき>

グループでの活動を通して子どもたち同士の交流が活発に行えた。個人での旗の製作を挟んだことでスムーズにグループ活動に移行できた。国旗に興味が出た子が多く、国旗のカルタを好んで遊んだり、国旗絵本を使って子ども同士でクイズを行ったり、国旗の絵を描いたりして楽しむ子どもたちがおり、学びが連続している事が見て取れた。