別記第８号様式（第１４条関係）

江東区とうきょうすくわくプログラム活動報告書

施設所在地	東京都江東区富岡1-14-17
施設名	アスクもんなか保育園

１　活動のテーマ

〈テーマ〉

『国旗』を知ろう！

〈テーマの設定理由〉

行事などで外国の文化に触れる機会はあるが、国旗を通して日本だけでなく海外の異なる文化を知り
世界に目をむけられるように取り組んでいきたい。

２　活動スケジュール

11月から3月の期間で月に1度、体操講師より探求活動に向けての導入や、専門的な投げかけにより学びを得る。
活動での反応や理解度に合わせ、子どもたちの興味関心が深まるように各クラスで探求活動に取り組む。
11月：国旗を知ろう・国の食べ物や有名な物の違い
12月：世界を旅しながら各国の国旗を見てみよう
1月：自分の国旗を作ってみよう
2月：みんなで国旗を作ってみよう
3月：どんな国の国旗があったかな？

３　活動のために準備した素材、道具及び環境の構成

・世界地図…どの国がどこにあるのかいつでも見られるように掲示しておく
・国旗一覧…世界地図と合わせてどこの国かをいつでも見られるようにする
・国旗カード…気になる国旗や似たような模様を探すなど遊びの中で興味が持てるようにする
・国旗一覧プリント…気になる国旗を自分で切取り貼って描き創作ができるようにする
・食べ物のプリント用紙…各国発祥の料理が分かるイラストを用意しどこの国か考える活動を行う
・世界地図絵本・国旗図鑑…手に取っていつでも見られるように用意する

４　探究活動の実践

〈活動の内容〉

国によって国旗があることを国旗の載った世界地図や図鑑で知る。絵カードを用いて各国の有名な建物、食べ物など違いを知る。様々な国の国旗を知り、自分たちでも国旗を作る。
どのような国でどのように国旗で表現するのかグループ活動を行い話し合い、制作活動を行う。

〈活動中のこどもの姿、声、こども同士や保育者との関わり〉

【3歳児】
国旗と各国の料理、スポーツなどを知る。「名前を英語で言ってみよう」の投げかけには緊張した様子が見られた。ゲームの中で国の名前と国旗を知っていった。「このたべもの食べたことがある～」や「このたべものはにほんかな」と考える姿が見られた。「自分の国旗を描いてみよう」という投げかけでは自分の好きな絵を描く姿が見られた。「みんなで国旗を作ってみよう」ではグループで何を描くかを決め、好きなものを描いた。それぞれのグループが好きな物を描き発表した。
絵本や国旗カード、世界地図を環境設定することで、遊びの中で「これはアメリカ！」と指を差し眺める姿が見られた。
【4歳児】
国旗カードを用いて、その国の文化を知る。国にちなんだものを英語で発音しながら、関心を高めていった。
国旗への興味がわき、生活中では世界地図や国旗一覧を見て「これはなんて国？」「この国旗が好き」など友だちと伝え合っていた。個人の国旗とクラスの国旗を作る活動を行った際には、国旗には多くの色や記号が使われていることを知った子どもたちは、色鮮やかに製作しようとする姿があった。完成したものを発表し、１つ１つ英語で発音していった。知らない単語もある中、様々な英語に触れる機会となり説教的に発言する姿も見られた。日々の遊びの中でも、実際の国旗を模倣して自作の国旗を作り友だち同士でクイズを出し合う遊びが生まれていた。すくわくを通して、日本以外の国について知ろうとする気持ちが生まれた為、この先も様々な形で世界に触れる機会を用意していきたい。
【5歳児】
国旗のカードを見てどこの国かを当て、国のスポーツを知る場面では「フットボールってあれだよね」と知っていることを保育者に話す場面があった。国の名前と国旗は何かを知り国旗クイズを友だち同士出し合う姿が見られた。各国発祥の食べ物をどこの国か当てるゲームもすると「ノルウェーってさむい国だから一番熱い料理が正解だと思う」という発言があり、数名の子どもたちで「じゃぁでれだろう…」と考える様子があった。
オリジナルの国旗では好きな絵を自由に描き国旗を作成していた。
グループでの国旗の作成では国旗の色合いに見立てて様々な色を使い描き、実際に知った国旗や友だちとどんな絵を描くのか考えながら絵にする姿が見られた。

５　振り返り

〈振り返りによって得た先生の気づき〉

【3歳児】
文化への理解までは設定が難しいようだったが、自分の国旗やみんなで作る国旗の作成をすると、紙いっぱいに好きな物を描き、グループでの作成ではみんなで好きなものを決めてイメージを共有して描くということが出来ていた。
絵本を開き子どもたち同士会話を楽しむ姿もあり、国旗に興味を持つことが出来ていた。
今後も視覚で国旗や国名が分かるように環境を設定し興味関心が持てるようにしたい。
【4歳児】
子どもたちの興味がどんどんと高まり、自ら考え遊びを展開する姿に保育者も一緒になり関わっていくことを心掛けた。“知りたい”と思う気持ちを汲みとりながら、海外に住む人との交流の機会を持ちながら、世界遺産や文化なども知っていけるような環境を整えていきたい。

【5歳児】
国名や様々な国旗に触れることで世界への視野が広がっていた。発祥の料理を実際に調理してみる、実際に海外に住む人たちとの交流や各国の様子を画像で見るなど保育の中で子どもたちの興味が広がるような環境の設定、子どもたちの興味が広がるような工夫があれば理解や遊びの幅も広がったように感じる。
次回は5歳児クラスや幼児クラスでも広がるような活動の工夫を行っていきたい。

別記第８号様式（第１４条関係）

江東区とうきょうすくわくプログラム活動報告書

施設所在地	東京都江東区富岡1-14-17
施設名	アスクもんなか保育園

１　活動のテーマ

〈テーマ〉

音のする仕組みを知ろう！

〈テーマの設定理由〉

音のする仕組みを知り、身近にある物や様々な楽器に触れながら表現する楽しさを味わう。

２　活動スケジュール

11月から3月の期間で月に1度、体操講師より探求活動に向けての導入や、専門的な投げかけにより学びを得る。
活動での反応や理解度に合わせ、子どもたちの興味関心が深まるように各クラスで探求活動に取り組む。
11月：オノマトペ探し
12月：身近にある物で音を鳴らしてみよう
1月：身近にあるもので音が鳴りそうな物を探して、鳴らし方を考えてみよう
2月：楽器の鳴る仕組みを知ろう
3月：作った楽器で演奏してみよう

３　活動のために準備した素材、道具及び環境の構成

・ビンゴ用紙…身の回りの音を表現した言葉探しする
・絵本、オノマトペカード…物の音や感情のオノマトペがイメージ出来るようにする
・楽器…ピアニカ、ハンドベル、トライアングル、カスタネット、木琴、鈴を用意しいつでも触れられるようにする
・廃材、素材…紙コップ、紙皿、テープ、画用紙、折り紙など子どもたちがイメージする楽器を創作できるように素材を用意する

４　探究活動の実践

〈活動の内容〉

オノマトペとは？からオノマトペ絵本を用いて、音を表した言葉を知る。感情を表す音や、身近に聞こえて来る音に耳を澄ませ、音探しを行う。戸外活動や保育室で聞こえる音をビンゴ形式でゲーム化し、音に意識が向かうように取り組む。
音が見つけられるようになると、身近に使っている物の音がどのような音なのか鳴らしてみる。
物を使って音が鳴ることを知ったので、音の鳴る仕組みを伝える。
音叉を用いて、音が揺れて伝わる仕組みや楽器がどのように音があるように作られているのかを伝える。音が鳴る仕組みを知り、自分たちで考えて作った楽器を使って演奏会を行ったり、好きな音楽で自由に演奏を楽しめるような環境を作る。

〈活動中のこどもの姿、声、こども同士や保育者との関わり〉

【3歳児】
音を言葉で表現するオノマトペ探しから始まった活動では、「オノマトペ？」といった姿が印象的だった。講師の話を聞き、「泣くときって何ていう？」の投げかけに「えーんえーんていう！」「あかちゃんはおぎゃあだよ！」と感情を表現したオノマトペを考え発言する姿が見られた。戸外活動でオノマトペ探しを行うと、「バタバタとんでる」と様子を表現し、止まっているショベルカーを見て「ガガガって言うんだよ」と子どもたち同士話をする姿が見られた。身近にある物の音探しでは「こうやって叩くと…」と玩具を叩き「カチカチきこえる！」「カンカンともきこえたよ！」と子どもたちで発見する姿が見られた。
楽器の構造を知ることで、グループごとに楽器が作る活動を行うと、ティッシュ箱に輪ゴムをつけてギターを作り「ジャラジャラいうよ」「へんなおとがする～」と作った楽器の紹介を行う。作った楽器や好きな楽器で演奏会もすると、音楽に合させて音を鳴らして楽しむ様子が見られた。

【4歳児】
オノマトペの活動では、ピアノで表現した音を聞き取り絵が描かれたカードを引いていく活動を行う。
「何の音だろう？」「くるまじゃない？」「これだ！」と始めは探り探りだったカード選びも、音を聞いていくうちに「これだ！」とカードを選び、耳を澄まして音を聞こうとする姿があった。
身近な物で音を鳴らす活動では室内にある音が鳴りそうな物を探し、防災頭巾やペンなど用いてどのような鳴らし方で音がするのか発表する。
友だちと一緒の物、同じ鳴らし方の子が多い中、「これはこうやって」と自分で考えた鳴らし方を表現する子の姿もあった。
自分たちで作る楽器には自由に装飾をし、また輪ゴムを弾いて音を鳴らす子、ギターのように作った物を持ち演奏する子などこだわって音を鳴らす姿があった。

【5歳児】
導入のオノマトペでは、絵本でオノマトペとはどのようなことなのかを理解しピアノの音をオノマトペで答え、身近にあるものの音を言葉にする姿が見られた。感情を表すオノマトペでは「泣くとき」「嬉しいとき」どのような表現があるのかを問われると、口々ではあったが単語数が多く発言があがっていた。
室内でオノマトペを探してみると「ブロックのガチャガチャする音しか聞こえない」「こうすれば音がするんだけど…」と音を作ろうとする姿が見られた。身近な物で使い音を鳴らす活動では一人ひとり違った物を手に持ち音を鳴らす姿が見られた。
楽器も用いて音を鳴らすということも保育の中で行っていったが、ピアニカが得意な子の演奏に合させて、トライアングルでリズムを取り、木琴やハンドベルなど知っている曲を演奏しようとする姿が見られた。
自分たちで作った楽器では、でんでん太鼓のようにすると鳴る仕組みの楽器や、叩くだけでなく振っても音が鳴る楽器を作り工夫した点や音を鳴らして発表をした。
保育の中では、自分たちで流行りの曲を歌いながら作り上げた楽器を使って演奏し合う姿が見られた。

５　振り返り

〈振り返りによって得た先生の気づき〉

【3歳児】
音を表現する言葉を知り、戸外に出掛けたときには発見を楽しむことが出来た。
保育の中で子どもたち同士が音の表現をしていくことで、色々な音の聞こえ方があることや音の発見にも繋がっていた。発想が豊で楽しむ姿も見られた。好きな楽器に触れ自由に演奏する環境を設定したことで、楽器に触れることを楽しむことが出来たように感じる。
【4歳児】
音探し、音の鳴りそうなもの探しで探り探りだった子どもたちも、自分たちの楽器を作る活動ではどのような楽器を作ろうか考え意欲的に創作する姿が見られた。
細かいところまでこだわり、想像する楽器を形にする集中力や出来上がった楽器を色々な音の鳴らし方で鳴らすことで表現する楽しさを味わえていたと感じる。
【5歳児】
オノマトペ探しでは、自分たちの欲しい音が無ければ作ろうとする姿や、楽器の構造を知るという学びの理解度も高かった。学んだことをきっかけに自分たちで作った楽器では創意工夫にあふれ、ただ鳴らすだけでなく、鳴らし方を変えれば違う音がする楽器を作るという発想に驚いた。
様々な楽器に触れることで音、リズムなどにも触れ一緒に演奏する楽しいさも味わえていたと感じる。
音の鳴る仕組みを知り深めたことで創作が広がり、また気の合った友だちやみんなで演奏する楽しさに繋がったと感じる。
今回活動で終わりではなく、継続的に活動を行っていきたい。

別記第８号様式（第１４条関係）

江東区とうきょうすくわくプログラム活動報告書

施設所在地	東京都江東区富岡1-14-17
施設名	アスクもんなか保育園

１　活動のテーマ

〈テーマ〉

『とぶ』ってなんだろう？

〈テーマの設定理由〉

猛暑が続き基礎体力の低下を防ぐため、室内でも行える体力づくりをテーマに取り組んでいた。『とぶ』という体の動かし方に焦点を置き、機具なども用いてジャンプをする力を養いたい。

２　活動スケジュール

11月から3月の期間で月に1度、体操講師より探求活動に向けての導入や、専門的な投げかけにより学びを得る。
活動での反応や理解度に合わせ、子どもたちの興味関心が深まるように各クラスで探求活動に取り組む。
11月：“とぶ”こととは？
12月：みんなの知っている動物はどうやってとんでいる？
1月：どうしたら遠くに跳べるだろう？
2月：何回とべる？
3月：みんなで跳ぶには？

３　活動のために準備した素材、道具及び環境の構成

・動物、生き物の図鑑…ジャンプが得意な動物や生き物を探し、体の動かし方などイメージがつきやすいようにする
・マット…着地地点での転倒防止
・リズムステップライン…様々なジャンプをしながら体幹を鍛える
・大縄…リズム感や数人で揃って跳ぶにはそうしたら良いか考える
・短縄…腕を回す、ジャンプするの複合動作ができるようになる(4.5歳児)
・マーカー…目的の場所、その場でとぶ練習や目標となるように使用する

４　探究活動の実践

〈活動の内容〉

『とぶ』ということをテーマに、上、横、前に跳ぶのか、走って飛ぶのかを体で表現しイメージを共有する。
跳ぶことについて体をどのように動かせば遠くや高く跳ぶことが出来るのかを、ジャンプが得意な動物で例えて伝える。
膝を曲げるのか、腕を大きく振るのかマーカーやマットを用いて目印にし跳ぶ。
跳ぶことに興味を持ち挑戦することで縄跳びや、大縄も用いて跳ぶことを行う。

〈活動中のこどもの姿、声、こども同士や保育者との関わり〉

【3歳児】
「とぶってどんなこと？」の投げかけから子どもたちのイメージする“とぶ”を実践する。「ひこうき？」「かえるも！」「とりもいるよ」と自由に体を動かした。
想像した“とぶ”ことを表現し思ったように体を動かす姿が見られ、また想像した通りに体を動かせることを喜ぶ姿があった。
「ジャンプの得意な動物は？」の投げかけには、「うさぎだね」「カンガルーも！！」「これはカエル」と想像する動物で体を動かした。
遠くに跳ぶにはそうしたら良いかも考えると「こうやって！」としゃがんでジャンプをする姿が見られた。
マーカーの幅が広くなるとより体を大きく動かす姿が見られた。
縄を使った活動ではその場で跳ぶことを伝え、1から10までの数を跳んでみる。
揺れる縄にかからないように飛び越えるジャンプをしたが、縄を見ること、タイミングを合わせて跳ぶことの難しさを知った。跳んでいる子たちは真剣に、見ている子は「いーち、にー」と数を数えて応援する姿があった。日々の保育の中ではマーカーを使い忍者ゲームというゲームを考案する。ジャンプしたマーカーから落ちると脱落、または最初からやり直しでスタートに戻ったり、ケンケンで進む道を設定した。
「落ちちゃった～」とスタート地点に戻ったり、応援したりと遊びの中でもジャンプをして体を動かす楽しさを広げていった。
【4歳児】
　“とぶ”から連想されるものを子どもたちと考え、空を飛ぶものから地面を跳ぶものまで意見が多数出た。それぞれ考えたものになりきって、自由に体を動かす。人が出来る「とぶ」と鳥や飛行機の「とぶ」では何が違うか考え、「羽がある」「エンジンで飛ぶ」「足を使って跳ぶ」と考え方を広げていった。
　マークを置き、自分はその場からどれくらい跳べるか知る。その後、自分たちよりも遠くまで跳べる動物はどのように身体を使って跳んでいるのか動きを真似してみる。「スピードをつければ遠くに跳べる」という発言から、助走をつけて跳ぶ動きを実践してみた。ただ跳ぶだけよりも遠くへ跳べることが分かり、何度も跳んで前の記録よりも遠くに跳べると喜ぶ姿があった。
大縄を使った活動では、「跳ぶ回数を増やすためにはどうしたらよいか」をみんなで考えた。「掛け声をする」「高く跳ぶ」「足を揃える」など様々な意見が出た。５人ほどのグループに分かれて跳んでみると、なかなか跳ぶことが出来ず悔しがる様子もあった。この活動から縄跳びにも興味がわき、室内外で積極的に取り組む姿があった。何度も取り組むことで身体の使い方が分かり、少しずつ跳べる回数が増えていくことに満足感を感じていた。年長児の姿を見てより意欲が高まり、子ども同士で教え合ったり競い合ったりと自然と活動を深めている様子があった。
【5歳児】
“とぶ”ということを繰り返し行ってきた。マーカーまで思い切り体を動かしジャンプをし、リズムステッププラインを使用してジャンプを行った。リズムに合させジャンプをしながら様々なステップで足を動かすことも

歳児らしく見本をみせると「そんなの簡単！」と軽々ジャンプをする姿が見られた。大縄を始め、跳べるようになると短縄を始めた。腕を回して「どうやったらとべる？」と言いながら苦戦していた様子もあったが、「先生見てて！」「先生とべるようになったから数えて！」と跳ぶ回数も増え、縄跳びを習得した。

5　振り返り

〈振り返りによって得た先生の気づき〉

【3歳児】
“とぶ”という導入から“ジャンプをすることが楽しい”と感じられる活動となった。“とぶ”ことのできる動物を考え発言する場面では、大人が考えていたことよりも柔軟に考え様々な動物の名前が挙がっていた。
“とぶ”ことの理解を深めた、跳ぶには体力や年齢的には難しいことではあったが回数を重ね跳ぶことを意識した取り組みを行うことで、複合動作が加わる大縄にも挑戦する活動へと繋がったと感じる。
環境や活動を設定することで、子どもたちが楽しい！と意欲的に保育者と関わり、遊びを広げることが出来た。
【4歳児】
保育者や講師の投げから考えを広げることができ、自分のイメージする動きで自分の身体を動かすということが出来ていた。跳ぶということを継続していくことで、挑戦する難易度も上がり意欲や年長児の姿も見て憧れの気持ちが育まれたと感じる。今後も継続して活動に取り入れていきたい。
【5歳児】
跳ぶことを継続することで始めは苦戦していた大縄や短縄も跳ぶ回数が増え、また出来ることによって自信となっている様子が見えた。
跳べないときには、跳べないから諦めるのではなく、どうして跳べないのか、どうしたら跳べるようになるのか考える姿があり、そうした考え方が出来るようになったのはこの探求活動の成果なのではないかと考える。
運動に苦手意識のある子も遊びの中で楽しむ友だちの姿を見て、自然に縄を持ち跳ぶことに挑戦する姿も見られ特別に行う活動ではなく、皆で探求し楽しみながら行えたことも子どもたちの意欲に繋がったのだと感じた。