

とうきょう すくわくプログラム実践報告書

所在	練馬区石神井台
園名	アスク石神井台保育園

1. 活動のテーマ

<テーマ>

生活音

<テーマの設定理由>

普段耳にする生活音。子どもたちが、生活をしていく上で耳にする生活音とは、どんな音があるかに興味を持ち始める。目を閉じたら聞こえる音とは何か。保育園で聞こえる音や外で聞こえる音とは何か。疑問に思った音について探求することにする。

2. 活動スケジュール

6月から1月まで行う。月1回おんがくの講師と一緒に探求活動を行っていく。

6・7月に園内の生活音を聞き、音を言葉にして表現する。8月～1月より、生活音の中からサイン音に注目していく。どんなサイン音があるかの聞き分けや、サイン音を自分たちで作ってみる。サイン音の音がなかったらどう表現するかを探求する。

子どもたちの興味と感心をもとに問いかけや内容を考え、子どもたちの反応によって次回の内容を考えていく。

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)

- ・園内マップ・・・園内のどの場所の生活音を聞く為作った物
- ・絵カード・・・音の鳴る物を絵カードにして作った物
- ・スピーカー
- ・ホワイトボード
- ・カスタネット・ハンドベル・タンバリン・鈴・ピアノ・大太鼓・大太鼓スタンド・ドラム・ドラムスタンド・木琴・ミュージックパット
- ・保育室の玩具・・・サイン音を身近な物で表現する為
- ・空き箱、ストロー、廃材・・・サイン音や手作り楽器を作る為

【3歳児実施分】

問いを考える：生活している中で、聞こえる音とはどんな音か。音を絵や言葉で表現できるか問いかけました。又、外で耳にする音や室内で耳にする音は何か？の問いかけをすることで更に子どもたちの好きな音へとつながっていきけるようにした。

探究活動の様子：音を言葉にするのが難しく、手作りの絵カードを使ってこの音はどんな音？とクイズにすることで、子どもたちが音を表現しやすくなる。保育室で聞こえる音に「ガタガタって聞こえるね」と子ども同士で言い合う姿も見られるようになる。外で聞こえる音に興味がある子が多く、外で聞こえる音を聞くと。16時半に聞こえる、ゆうやけチャイムや救急車・消防自動車の音等、絵カードを用いらずに次々と答えていた。身近な音を自分たちで表現するために、カスタネット・ハンドベル・タンバリンの楽器を使って音を出してみる。積極的に全ての楽器を鳴らしては好きな音を見つけていた。「チャイム音・救急車の音」など子どもたちが好きな音を楽器を使って鳴らそうとする。サイン音を鳴らそうとする子にサイン音がどんな音か、カスタネット・ハンドベル・タンバリンの楽器を使って音比べをしてみる。「大きな音で知らせるのが良いよ」と子どもたちからの意見があり、ハンドベルを使ってサイン音をつくる。子どもたちに好きな音でクラスのサイン音を作れるか投げかけると、ハンドベルを使ってクラスのサイン音を作ることにした。サイン音を耳が聞こえない人にどう知らせるか、の問いかけに手を使って音や言葉を表現する事を子どもたちから案が出る。その手話を使って簡単な歌を歌う。

ふりかえり（保育士の気づき）：

子どもたち一人一人が「聞こえた」「感じた」と思った事を大切にしながら進めた。短時間の活動を繰り返し無理なく音に意識を向けられるようになることで、日常でも「先生～の音が聞こえる」と言った場面が見られるようになる。初めは、擬音語での表現も難しく音を言葉にすることに苦戦をしていたが、絵カードを用いたり外の音に注目することで、子どもたちの言葉を自然と引き出すことができた。クラスのサイン音を作る際は、子どもたちからも「あつまれの音」にしようという声があがる。音を聞くだけで、子どもたちにとって、心地の良い音・怖い音の聞き分けがあった。その中で、クラスのサイン音を見つけることができた。音が聞こえる場面だけではなく、聞こえない場面にも伝えあう方法がある事に気づき、コミュニケーションの広がりを感じる活動となった。



4. 探究活動の実践

【4 歳児実施分】

問いを考える：生活音とはどんな音か。室内・外で聞こえる音の違いは何か。聞こえる音だけではなく、気持ちを音で表現してみる。音を楽器で表現できるか。更に、楽器を身近な物を使って作れるか。どの曲がどの楽器に合ってるか考える。

探究活動の様子：子どもの気付きや発見を楽しめるように行っていった。聞きたい音がする保育室を、園内マップを使って選んでいった。静かに耳を澄まし、目を閉じて生活音に注目する。「時計の音がする」「お皿が重なる音」「お友だちの足音が聞こえる」「ドンドンと聞こえる」等それぞれ感じた音を言葉や擬音語を使って表現していた。外からの音にも注目し、サイン音に気付く。「車の音」「救急車」「ゆうやけチャイム」などの音の違いを楽しむ。ピアノを使って高い音・低い音・大きく力強い音・弱い音と音の聞き分けを行い、音の違いに気付く。グループに分かれて、「うれしい音」「悲しい音」「ドキドキする音」など、気持ちを表す音探しを投げかけてみた。グループごとに意見を出し合いながら音を選ぶ姿がみられた。更に、楽器に触れ「どんな音がするか」「同じ楽器でも音が違うね」と子どもたちから音色の違いに気付く。そこから、「自分たちでも楽器が作れるかな？」という問いかけにつながり、身近な物を使って楽器を作る。初めは、保育室にある玩具を使って音を出していたが、保育室にある廃材を見つけ「これで好きな楽器を作ろう」と見つけ、廃材を使って楽器を作る。最後に、曲を聴きながら、「この曲にはどの楽器が合うか」と投げかけると、音やリズムの雰囲気合った楽器をそれぞれ選ぶ。その楽器を使って、合奏をする。

ふりかえり（保育士の気づき）：普段聞こえる生活音に注目することで、子どもたち一人一人が聞こえている音の違いに気付くことができた。気持ちを表す音探しでは、グループごとに意見を出し合うが、一人ひとり感じている音が違う事から、意見がぶつかる事もあった。気持ちを表す音だからこそ、子どもたちにとって音に敏感になっているように感じた。楽器作りでは、玩具から保育室にある廃材に注目する姿に驚かされた。普段から廃材遊びをやっていることから、廃材を使って楽器を作るという視点に切り替わったと感じた。曲にあった楽器選びでは、グループによって手にする楽器が違った。音の違いや聞きなれた曲によって、手にする楽器をかえていた。音を通して感じたことを共有し、表現する楽しさを味わうことができた。音に注目することで、話し方声のトーンにも興味を示すようになった。



【5歳児実施分】

問いを考える：

探究活動の様子：

ふりかえり（保育士の気づき）：

とうきょう すくわくプログラム実践報告書

所在	練馬区石神井台
園名	アスク石神井台保育園

1. 活動のテーマ

<テーマ>

生活音

<テーマの設定理由>

普段耳にする生活音。子どもたちが、生活をしていく上で耳にする生活音とは、どんな音があるかに興味を持ち始める。目を閉じたら聞こえる音とは何か。保育園で聞こえる音や外で聞こえる音とは何か。疑問に思った音について探求することにする。

2. 活動スケジュール

6月から1月まで行う。月1回おんがくの講師と一緒に探求活動を行っていく。

6・7月に園内の生活音を聞き、音を言葉にして表現する。8月～1月より、生活音の中からサイン音に注目していく。どんなサイン音があるかの聞き分けや、サイン音を自分たちで作ってみる。サイン音の音がなかったらどう表現するかを探求する。

子どもたちの興味と感心をもとに問いかけや内容を考え、子どもたちの反応によって次回の内容を考えていく。

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)

- ・園内マップ・・・園内のどの場所の生活音を聞く為作った物
- ・絵カード・・・音の鳴る物を絵カードにして作った物
- ・スピーカー
- ・ホワイトボード
- ・カスタネット・ハンドベル・タンバリン・鈴・ピアノ・大太鼓・大太鼓スタンド・ドラム・ドラムスタンド・木琴・ミュージックパット
- ・保育室の玩具・・・サイン音を身近な物で表現する為
- ・空き箱、ストロー、廃材・・・サイン音や手作り楽器を作る為

【3歳児実施分】

問いを考える：生活している中で、聞こえる音とはどんな音か。音を絵や言葉で表現できるか問いかけました。又、外で耳にする音や室内で耳にする音は何か？の問いかけをすることで更に子どもたちの好きな音へとつながっていきけるようにした。

探究活動の様子：音を言葉にするのが難しく、手作りの絵カードを使ってこの音はどんな音？とクイズにすることで、子どもたちが音を表現しやすくなる。保育室で聞こえる音に「ガタガタって聞こえるね」と子ども同士で言い合う姿も見られるようになる。外で聞こえる音に興味がある子が多く、外で聞こえる音を聞くと、16時半に聞こえる、ゆうやけチャイムや救急車・消防自動車の音等、絵カードを用いらずに次々と答えていた。身近な音を自分たちで表現するために、カスタネット・ハンドベル・タンバリンの楽器を使って音を出してみる。積極的に全ての楽器を鳴らしては好きな音を見つけていた。「チャイム音・救急車の音」など子どもたちが好きな音を楽器を使って鳴らそうとする。サイン音を鳴らそうとする子にサイン音がどんな音か、カスタネット・ハンドベル・タンバリンの楽器を使って音比べをしてみる。「大きな音で知らせるのが良いよ」と子どもたちからの意見があり、ハンドベルを使ってサイン音をつくる。子どもたちに好きな音でクラスのサイン音を作れるか投げかけると、ハンドベルを使ってクラスのサイン音を作ることにした。サイン音を耳が聞こえない人にどう知らせるか、の問いかけに手を使って音や言葉を表現する事を子どもたちから案が出る。その手話を使って簡単な歌を歌う。

ふりかえり（保育士の気づき）：

子どもたち一人一人が「聞こえた」「感じた」と思った事を大切にしながら進めた。短時間の活動を繰り返し無理なく音に意識を向けられるようになることで、日常でも「先生～の音が聞こえる」と言った場面が見られるようになる。初めは、擬音語での表現も難しく音を言葉にすることに苦戦をしていたが、絵カードを用いたり外の音に注目することで、子どもたちの言葉を自然と引き出すことができた。クラスのサイン音を作る際は、子どもたちからも「あつまれの音」にしようという声があがる。音を聞くだけで、子どもたちにとって、心地の良い音・怖い音の聞き分けがあった。その中で、クラスのサイン音を見つけることができた。音が聞こえる場面だけではなく、聞こえない場面にも伝えあう方法がある事に気づき、コミュニケーションの広がりを感じる活動となった。



4. 探究活動の実践

【4歳児実施分】

問いを考える：

探究活動の様子：

ふりかえり（保育士の気づき）：

【5歳児実施分】

問いを考える：日常生活の中の音、保育園の中の音、お友だちの感情の音など色々な音を感じて、見つけて、どこで感じたか、どこで見たか、聞いたかを子ども自身が見つけられるようにした。

探究活動の様子：室内から探究活動を始めた。身近な音を探していると、家でサイン音きいたことあると子どもたちがサイン音を見つけ始めた。その中で、サイン音として、緊急地震速報の音を聞くが聞いたことないと言う子もいた。他にサイン音とは？の問いかけにヘリコプターや放送する（毎朝放送当番をしている為）時の音などがあげていた。場所によって聞こえる音が違うことを発見していた。子どもたちは、どこでどんな音がしたかを共有する。音の出し方として、保育園ですぐできるのは「机たたくとかは？机じゃなくて、太鼓は？」とそれぞれ意見を出し合い、楽器を使って、楽器がどんな風に鳴るか、考えられるように保育士がヒントを出して、手や足で押したり、踏んだりすると音が鳴る事を子どもたちが気づき、どんな音ならサイン音になるか音を出す。全員で一気にやると音が聞こえないのでグループに分かれることにし、グループも自分たちで考え、グループ分けをした。この音「この音～に似ている」と色々な発見をしていた。楽器を鳴らして様々な音を見つける。たくさん音が聞こえているが、聞こえてない人に対してはどう伝えるか考えた。『手話』というワードを子どもから言ってきた、又身振り手振りで伝えようとした。みんなができそうな動物から手話を始めた。

ふりかえり（保育士の気づき）：子どもたちと一緒にサイン音を探している中で、子どもたちは気にならないことも大人にとっては不快な音だったりする。その音が子どもから大人になって変化していること、子どもにとって気にならないことだと気づく。普段耳にする音である、救急車に音がなかったら、気づかない。大人が聞くと悲しい音だったり、危険な音だったりするが子どもたちは喜んだり、発見した、気づいたとうれしくなることもあると気づいたり、大人は音がないと困ることに気づく。他にも音がないと困る音がないかを問いかけて、場所によって聞こえる音が違うことを発見したり、みんなは、どこでどんな音がしたのかを共有をすることもできた。目が見えない人にもサイン音を伝えるために楽器や音が鳴るもので伝える方法を考えていった。目が見えない人に対して、子どもたちがどう感じたのか、子どもにとって経験のないことをどう伝えるのか、答えが出るような導き方をする方法を探るって行くのが難しい。子どもたちから「手話」というワードがでたことで、知らない子どもには説明したり、なんとなく知っている子どもには簡単に伝えることもできたりと全員が同じ理解をさせるのは難しかった。動物で表現してみようとしている子もいて、動物の真似なら表現しやすく、みんなにも伝わっていた。全員がそれぞれ発言して、聞き取るのは難しいので、グループに分かれて多くの音や、意見が出るようにもっていった。グループに分かれた際、家で耳にするサイン音を一緒に作ることもできた。楽器を使うことでより、子どもたちに分かりやすく、伝わり、意見が出やすくなっていた。

笑っている時、悲しい時に似ている音探しをしたが、楽器に触れることも楽しんでいた。



5歳児 おんがくの様子

とうきょう すくわくプログラム実践報告書

所在	練馬区石神井台
園名	アスク石神井台保育園

1. 活動のテーマ

<テーマ>

走る

<テーマの設定理由>

速く走るには体のどの部分を動かすと速く走れるか。走る場所によって走り方、走る速さは変わるのか。どうやったら速く走れるようになるのか。普段の遊びではどんな遊びをしたら速く走れるのか

2. 活動スケジュール

6月から1月まで行う。月1回体操の講師と一緒に探求活動を行っていく。
一人ひとりタイムを測る。そこから、走り方、走る場所によっての速さの違いなどに探求心を芽生えさせていく。子どもたちからの問いかけや反応・興味関心を考え、次回の内容を柔軟に変えていく。

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)

- ・マーカー・ストップウォッチ・鉄棒・縄
- ・ホワイトボード・・・子どもたちの意見をまとめる為のボード
- ・図鑑・・・足が速い動物は何か調べる
- ・ロールスノコ・・・様々な素材の地面で走り方の違いを調べる

【3歳児実施分】

問いを考える：速く走るには体のどこを動かしたらよいか。速く走る動物は何か。その動物になってはしてみる。人と動物の違いは何か。地面の違いで走る速さは変わるか。速く走れるようになる為の遊びは何か。

探究活動の様子：一人ひとりタイムを計って走る。動物と人との違いで、速さは変わるかを問いかけると、「恐竜は速く走れるよ」「うさぎが速いよ」などそれぞれが速い動物をあげていう。グループごとに図鑑をみて、どの動物が速いか調べる。その速いと思った動物になって走ってみる。動物よりも人の方が速いと感じた子は人の走り方で走る。地面の違いはあるかと問いかけると、「坂道は速い」「砂の地面が速く走れる」等と意見が出る。普段の散歩時に地面の違いで走り方の違いを確かめる。園内にある、ロールスノコでも普段歩いている床との違いを確かめた。どうしたら速く走れるかを問いかけると「手をグーのする」「手をパーにする」「足をバタバタする」などの意見が出た。足が速い動物と体のどの部分を動かすと速く走れるか分かった上で、様々な体勢や動物になりきり走る。足が速くなる遊びを取り入れながら、最後に屋上で、6月に走ったタイムよりも速くなったかを比べる。

ふりかえり（保育士の気づき）：

速く走るにはと、問いかけに初めは言葉につまる子どもたちの姿が見られ、言葉かけを考える必要があった。しかし、図鑑をみたり大好きな動物に置き換えると、子どもたちから足の速い動物を答えていた。動物になりきって走ったことで、人と動物の走り方の違いやどちらの走りの方が速く走れるかを感じ取ることができた。地面の違いは、普段から散歩に行くことで、子どもたちから意見が上がったが、スノコ等見慣れない素材の地面に対しては実際に歩いたり、走って体験して感じる事が出来ていた。6月に聞いたどうしたら速く走れるかの問いかけをすると、体験したことから体のどこを動かしたらよいかなどの具体的な言葉があげられた。足が速くなる遊びでは、普段の遊びでは見られないスキップやけんけん等の片足の動きがポイントになる動きに苦戦しながらも、足が速くなりたい。という気持ちもあり積極的にやる子どもの姿が多く見られた。今後も、戸外での活動に入れていきたいと感じた。



3歳児体操の様子

4. 探究活動の実践

【4歳児実施分】

問いを考える：

探究活動の様子：

ふりかえり（保育士の気づき）：

【5歳児実施分】

問いを考える： どうやったら速く走れるか体を動かしながら問う。足の速い動物は何か考え、その答えの動物になって走ってみる。走り方の違いは何か比べてみる。体のどの部分を使って走ると速くなるかを考え、その動きを使うための遊び方を考える。どんな遊び方をするとき足に速く動かせるのか。足が速くなる為の遊び方はあるのかを考え意見を出し合う。

探究活動の様子： どうやったら速く走れるかの問いかけに、実際にその場で走った後に「つま先で走る」「かかとで走る」等の意見が出る。更に「腕を速く振る」と言う声上がり、腕を速く振る方法を考えた。マットを壁替わりにして、腕を大きく振る時や小さく振る時のマットにあたる腕を感じてもらった。人より速い動物は何かを問い、答えの動物のなりきって走る。子どもたちから「ヒョウ・うさぎ」が出た為、動物対人の対決をする。講師からはカニを提案された為、横歩きでの走りも実践する。自然と姿勢や足の運びを意識しながら走る事への興味が深まっていった。走る為には、腕と足を使うと良いことに気付く。その為の遊び(片足けんけんや鬼ごっこ)を実践する。足と腕の力を付けることが、走る事の上で大切だと意見が出る。6月に問いかけた「足が速くなる為にはどうしたら良いか」を再度少人数のグループに分かれて考えてもらう。子どもたちから「・腕を振る・一歩を大きく・足を高くあげる」という意見でまとまった。6月にもタイムをはかるが、子どもたちの意見が出された後に再度タイムをはかる。足が速くなる為にはどんなゲームがあるか投げ掛けると「リレー」と意見が多くあがる。勝ち負けにこだわる勝負の中走る事ため、足が速くなると意見がまとまった。足を速くなる為には、足の動かし方をどうしたらよいかグループに分かれて考える。少人数で話し合う事でそれぞれの意見が出された。「足をグー・パー・チョキの動きにする」と案が出たため、実践する。講師から縄を真っ直ぐに置き、その縄を左右に飛び越す動きをしたらどうかと投げかけられる。足を意識しながら動かしていた。広い空間で鬼ごっこをした方が足を速く動かせると意見が出された為、屋上を使って鬼ごっこをする。

ふりかえり（保育士の気づき）： 走るという事をテーマにするが、走る＝足を速く動かすという答えはすぐ出ていた。しかし、動物に例えたり、人对動物との対決になり走ると姿勢や足の運び方をいつもよりも意識するようになる。足が速くなるためにはどうしたらよいかをグループに分かれて話し合うと、「いつも鬼ごっこをしている～くんは足が速いよね」などと、普段の遊びで足が速くなっている事に置き換えていた。普段遊んでいる遊びが、足が速くなる遊びではないかと考えることで、戸外散歩時でも走りを意識して遊ぶ姿や、速い・遅い走りやカニ走りや他の動物になって追いかけ合う姿も見られていた。「速く走りたい」という気持ちが中心だったが、他の動物や鬼ごっこなどの経験することで、足だけではなく腕や姿勢などにも自然と気付いていった。タイムを計ったり、鬼ごっこをして走る事で「もっと早く走ろう」「次はこうしてみよう」と挑戦する気持ちが高まる。片足けんけんリレーをすることで、バランスを取ろうと工夫したり、諦めず取り組む姿も見られた。遊びの中で、楽しみながら体を動かす事で、走る事への自信や達成感を味わい、友だちとの関わりも深まった活動であった。



5 歳児体操の様子

とうきょう すくわくプログラム実践報告書

所在	練馬区石神井台
園名	アスク石神井台保育園

1. 活動のテーマ

<テーマ>

走る

<テーマの設定理由>

速く走るには体のどの部分を動かすと速く走れるか。走る場所によって走り方、走る速さは変わるのか。どうやったら速く走れるようになるのか。普段の遊びではどんな遊びをしたら速く走れるのか

2. 活動スケジュール

6月から1月まで行う。月1回体操の講師と一緒に探求活動を行っていく。
一人ひとりタイムを測る。そこから、走り方、走る場所によっての速さの違いなどに探求心を芽生えさせていく。子どもたちからの問いかけや反応・興味関心を考え、次回の内容を柔軟に変えていく。

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)

- ・マーカー・ストップウォッチ・鉄棒・縄
- ・ホワイトボード・・・子どもたちの意見をまとめる為のボード
- ・図鑑・・・足が速い動物は何か調べる
- ・ロールスノコ・・・様々な素材の地面で走り方の違いを調べる

【3歳児実施分】

問いを考える：

探究活動の様子：

ふりかえり（保育士の気づき）：

4. 探究活動の実践

【4 歳児実施分】

問いを考える：「走る」とは？と子どもたちに問いかけた。図鑑などを見ながら、足の速い動物を連想することできた。動物と人間はどちらが走るのが早いのか、色々な動物になりきり走ってみようを課題に取り組んだ。早い動物はいるが、人間にすると、身体のどこを動かしたら早く走れるのか、体を使って足が速くなるためにはどうすればよいのかや足が速くなるゲームはどんなゲーム遊びがあるか。足が速くなるためにはどんなトレーニングが必要なのかと子どもたちから出た意見をみんなで考えた。

探究活動の様子：子どもたちは「走る」というキーワードを聞くと、イコール「速い」と連想している様子。走るとは問いに対して、「足をトントンって早く動かして、体がビューンって前に進むこと」を伝えた。するとすぐに動物の名前が子どもたちから出た。そこで図鑑などを使って見て、考えてみた。子どもたちからヒョウ、うさぎなど動物が出たので、その動物たちになりきり走った。「跳ぶと速い？」「どうやったら速い？」と話しながら意見を出し合った。その後、人間対動物も対決したいと子どもたちからの声が上がったので、色々な動物で対決をしてみる。講師からはカニを提案されて、対決する。カニの動きをさらに講師がより細かいことを伝え、身体のどの部分を使ったらいいのかの問いに、お尻・足・手などが出た。「カニはこうすると遅い。こうすると速い。」「速いカニもいるよ」「カニは遅いよ」などの意見も出た。どこをどのように動かしたら速く走れるか意見も出た。走る時の体の動かし方はどうする？の問いに、ヒョウのように走ると速くなるという意見もあった。走る遊びにはどんな遊びがあるのかの問いかけに、リレー、鬼ごっこという意見があった。リレーも鬼ごっこも室内で行うのと、戸外で行うのとは何が違うのか。子どもたちに問いかけた。部屋の広さ、のびのびさ、気持ちよさなど子どもたちの表情からも違っていった。思いっきり走れたりすることが違うことにも気づいた。速く走るゲームを子どもたちで選び、実際に室内で行うことで、足の速さで遊び方が変わることに気づく。走るのがはやいと、追いかけてっかがどんなふうになるかな？ ゆっくり走る人と、はやく走る人がいると、遊び方もいろいろになるね。どうしたら、みんなで楽しく遊べるかな？と子どもに問いかけて、遊びの種類を広げていく。次はロープを使って足を強くするためにはどんな運動があるのか。グループになって考えてみた。

ふりかえり（保育士の気づき）：

普通に走ると動物になりきって走るのは、普通に走った方が速い結論になった。子どもたちもバランスの取り方や月齢、得意、不得意も個々によって違う為、けんけんなどの運動に差があるのが分かった。普段の遊びからではどんな遊びをしたら速く走れるのか、公園に行ったときや鬼ごっこをして走る時などどうやったら速いか考えて実践もしてみた。鬼ごっこをする時の方が、個人差はあるが、「追いかけられる」「逃げたい」「つかまえない」という思いがあり、必死になる為、足が速くなったような感覚になっている様子だった。普段の生活の中で、自分たちで出したゲームの鬼ごっこをして速く走れるかを一つずつ終わる度に話し合う機会が増え、早く走るゲームを子どもたちで見つけていた。室内でしっぽ取りゲームは思いっきり走れない為、戸外の方がよいという結論になった。しかし、室内でもできるしっぽ取りゲームがあるであろう。ルールを設けて、年齢に合ったしっぽ取りのゲームをしていけば良い。



4 歳児体操の様子



【5歳児実施分】

問いを考える：

探究活動の様子：

ふりかえり（保育士の気づき）：

