とうきょう すくわくプログラム実践報告書

所在	東京都新宿区南町 20-3
園名	アスク新宿南町保育園

1．活動のテーマ

<テーマ>

えいごでのなきごえは？

<テーマの設定理由>

日本と英語の動物の鳴き声の違いを通して世界について興味が持ってもらうため。また、鳴き声がテーマだと子どもたちにもわかりやすいため。

2．活動スケジュール

11 月から 3 月まで行い、月に 1 回ネイティブの講師を招致し、他国の文化に直接触れる機会を創出することで深く探究活動ができるようにした。その時点での子どもたちの興味関心をもとに問いかけや内容を考え、子どもたちの反応や言葉によって次回の内容を柔軟に変えていけるようにした。

11 月：動物の鳴き声を聞き、英語と日本語での表現の違いを学ぶ
12 月：動物の鳴き声を聞き、英語と日本語での表現の違いを学ぶ
1 月：英語で動物の鳴き声を聞いたり、復唱したりする
2 月：動物の鳴き声をきいて、何の動物か当ててみよう
3 月：聞こえる鳴き声は何の動物の鳴き声か、聞こえた鳴き声の動物を塗ってみよう

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）

＜準備した素材、道具＞

動物の絵カード、色鉛筆、ぬりえ、シール、スピーカー、国旗の絵本、世界地図絵本、地球儀

＜環境設定＞

・動物の絵柄が書いてあるカードを講師が順に見せ、動物の名称を英語で伝え、子どもたちも繰り返す。
・カードに書かれている動物の鳴き声を日本ではどのように表現するかを子どもたちに問い、講師からえいごでの表現方法を聞き、子どもたちが繰り返す。
・以前行なった動物の鳴き声を英語で言う復習をし、その後に動物の鳴き声を聞いて、紙に書いてある動物の中から探すゲームをした。
・一つ一つの動物の鳴き声をスピーカーで流し、全員に対して投げかける。
・１人１枚ずつ動物の塗り絵を配り、２～３人で１つの色鉛筆セットを共有して使う。
・好きな動物の絵の発表を一人ずつ行う。

４．探究活動の実践

【3 歳児実施分】

問いを考える：

・ひつじ、ブタ、牛、猫、犬の発音、鳴き声を聞いてみる。日本語と英語の違いは？
・英語の動物の鳴き声を聞いてみよう
・動物の鳴き声をきいて、何の動物か当ててみよう
・聞こえる鳴き声は何の動物の鳴き声か、聞こえた鳴き声の動物を塗ってみよう

探究活動の様子：

・英語の鳴き声は以下のように聞こえ、それを真似して楽しんでいた。
犬→アウアウ／ひつじ→バー/ぶた→オィンク/にわとり→クックルンクー/牛→ムーン／猫→ミャーオ
馬→ネーイ／ねずみ→クィクィクィ（「難しい」と声が上がる）／ひつじ→バー／かえる→ウィビ／
アヒル→クワクワ
・「にわとりの声って、面白い」「犬はバウワウだよね」「牛はモーモーじゃないの？」と話していた
・ブタの鳴き声を犬、ライオンの鳴き声を象だと思う子もいた。
・３択の鳴き声クイズにも意欲的に取り組む様子が見られた。
・クイズ形式の問題では「簡単じゃん！」「もっと塗りたい！」と声が上がった。
・鳴き声を聞いてどの動物の鳴き声もすぐに言い当てることが出来た。さらに猫は「キャット」と英語で答える子が多くいた。
・犬、羊、馬、蛇の鳴き声は、聞いて動物を当てられていた。
・塗り絵は色の塗り方を変えて楽しむ子もいれば、好きな色一色で塗る子もいた。

ふりかえり（保育士の気づき）：

・同じ動物でも日本語と英語で鳴き声の表現の仕方が異なることに驚いていた
・現在３歳児は絵を描いたりすることに興味を持っているため、「好きな動物の絵を描いてみよう」という保育士からの投げかけがこどもたちにフィットした
・英語で話しかけられても理解して答えることは難しい様子だった。
・音を聞いて動物を当てるだけでなく、プラスαで塗り絵を行うことで、集中して取り組むことが出来ていた。

【4歳児実施分】

問いを考える：

・カードに書かれている動物の鳴き声を日本ではどのように表現するか
・動物の鳴き声を英語で復習しよう
・聞こえた動物の鳴き声を当ててみよう
・動物の鳴き声をきいて、何の動物か当ててみよう

探究活動の様子：

・積極的にクイズに答えようとする姿が見られた。
・楽しい気持ちが強くて興奮気味で、「キャー」と大きな声を出したり、英語教師の前に置いてある動物カードを勝手にひっくり返したりしようとする姿が多く見られた。
・蛙やアヒルなどのさまざまな動物の中から鳴き声を選ぶゲームでは、みんな意欲的に挙手をして楽しんで取り組んでいた。
・「これは牛だ！」「聞いたことある！」と他児とも盛り上がりと楽しんでいた。
・クイズで正解したりと意欲を持ち、正解すると友だち同士でも喜ぶ姿が見られた。
・名前を英語で聞かれた際には、緊張しながらも手を挙げて答えようとする姿が見られた。
・クイズでは積極的に答え、友だちに英単語での表現方法を伝えるなど、優しくフォローをしている子もいた。
・プレゼンでは緊張をしてしまっても保育者と一緒に前に出ようとする。英語での表現方法が分からない際には日本語で答えていた。その後英語教師に英語での表現方法を教えてもらい、真似をして言葉を繰り返す姿が多く見られた。

ふりかえり（保育士の気づき）：

・挙手が出来る環境があると子どもたちの意欲もあがり、「自分も」と興味関心へ繋がっているのを感じる。
・以前の内容を覚えて、今回の活動に繋がりを感じた。
・プレゼン後には英語教師からステッカーをもらったが、嬉しさから友だちと盛り上がってしまい、次のチームの発表を聞けていない姿が見られた。途中で保育者がステッカーを一時的に回収することで、少し落ち着きを取り戻していた。
・音を聞いて動物を当てるだけでなく、プラスαで塗り絵を行うことで、集中して取り組むことが出来ていた。

【5歳児実施分】

問いを考える：

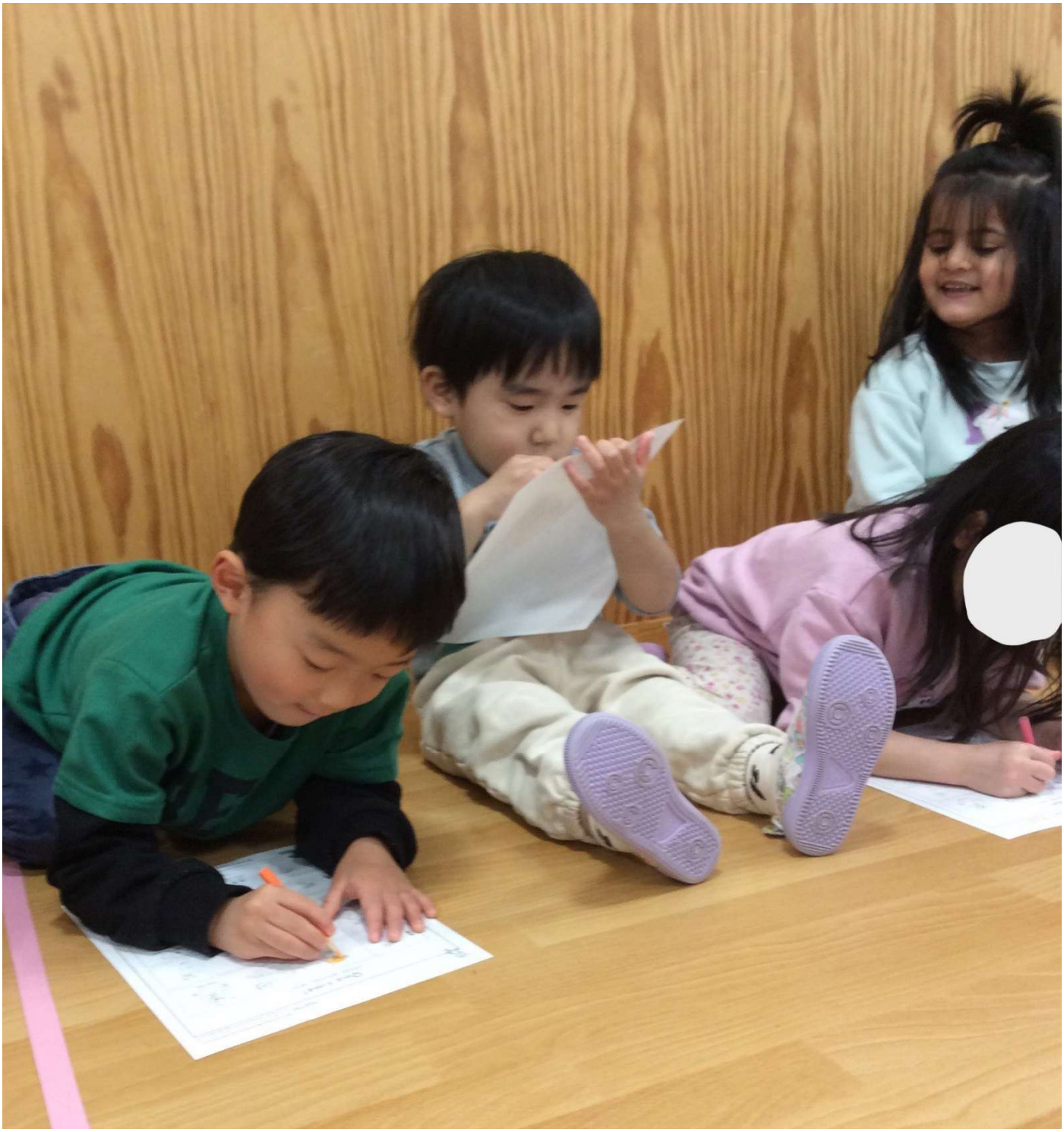
・ひつじ、ブタ、牛、猫、犬の発音、鳴き声を聞いてみる。
・好きな動物は何か？を聞く。
・カードに書かれている動物の鳴き声を日本ではどのように表現するか。
・動物の鳴き声を英語で復習しよう
・動物の鳴き声をきいて、何の動物か当ててみよう

探究活動の様子：

・英語の鳴き声だと以下のように聞こえて、それを真似して楽しんだ。
犬→バウワウ　ひつじ→バーバー、アーアー、ベーベー　ぶた→オィンク　牛→ムームー、ルールー、グーグー、モーモー　猫→ミャーオ
・蛙やアヒルなどのさまざまな動物の中から鳴き声を選ぶゲームでは、みんな意欲的に挙手をして楽しんで取り組んでいた。
・動物のなき声を言ってみたり、問題を解いたりしていった。
・動物のなき声を聞いて、「これカエルかな」「牛だ！！」とみんなで考え、悩みながらも楽しんで問題を解いていった。
・名前を英語で聞かれた際には、緊張しながらも手を挙げて答えようとする姿が見られた。
・クイズでは積極的に答え、友だちに英単語での表現方法を伝えるなど、優しくフォローをしている子もいた。
・プレゼンでは、緊張をしてしまっても保育者と一緒に前に出ようとする。
・英語での表現方法が分からない際には日本語で答えていた。その後英語教師に英語での表現方法を教えてもらい、真似をして言葉を繰り返す姿が多く見られた。

ふりかえり（保育士の気づき）：

・５歳児も以前の内容を覚えており、「前は○○だったよね」などと会話をする姿が見られ、今回の活動に繋がりを感じた。
・プレゼン後には英語教師からステッカーをもらったが、嬉しさから友だちと盛り上がってしまい、次のチームの発表を聞けていない姿が見られた。途中で保育者がステッカーを一時的に回収することで、少し落ち着きを取り戻していた。
・音を聞いて動物を当てるだけでなく、プラスαで塗り絵を行うことで、集中して取り組むことが出来ていた。床で塗り絵をしたため、姿勢がきつくなる子どもが多くいた。活動内容を聞き、机やいすを準備しても良いと思った。



とうきょう すくわくプログラム実践報告書

所在	東京都新宿南町 20-3
園名	アスク新宿南町保育園

1．活動のテーマ

<テーマ>

音楽絵本を創ろう

<テーマの設定理由>

普段から様々な絵本が読めるような環境を整えており、絵本に興味を持っている子が多くいるため。

2．活動スケジュール

11 月から 3 月まで行い、月に 1 回音楽の講師を招致し楽器の演奏や歌声など本物に触れる機会を創出した。
また、その時点での子どもたちの興味関心をもとに、保育士と音楽講師と共に問いかけや内容を考え、
子どもたちの反応や言葉によって次回の内容を柔軟に変えていけるようにする

11 月：音楽を聞き、感じたことを絵に表現する。
12 月：①音を聞いて、どんな気持ちか考える　②絵本を読む
1 月：絵本を読み、身近な物で音を作り、登場人物に合った音を考える。
2 月：①絵本の中で好きな動物を選びましょう　②選んだ動物の鳴き声を廃材を使って鳴らしましょう
3 月：①音楽絵本を作ろう　②絵本に合わせて音を作ろう

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）
＜準備した素材、道具＞
トライアングル、カスタネット、タンバリン、CD コンポ、A4 用紙、クレヨン、カード、絵本、ブロック、おままごとの鍋とおたま、ペン、色鉛筆、はし、ペットボトル、キャップ、たわし、カップ（鉄）、紙コップ、ビニール袋,

＜環境設定＞
・音を聴いて、感じた内容を絵に描いてみる。
・音楽絵本を作るために色々な音を聞き、「喜び」「悲しみ」「怒り」などの表情をしたカードはどの表情に合うか考える。
・音楽をかけながら絵本を読み、ページごとに曲が変化することで、どう感じたか考える。
・登場人物に合った音をイメージし、部屋の中で鳴らせるものを探して音を作る。
・絵本の中から好きな動物を選ぶ。動物に合わせて廃材を選び、廃材を使って鳴き声を表現する。
・動物ごとにグループに分かれ、楽器ごとに集まって座る。

４．探究活動の実践

【3 歳児実施分】

問いを考える：

・横になって自然の音楽を聴いて、どう感じるか
・不思議な音を聴いて、どう感じるか
・音を聞いて、感じた内容を絵に描いてみよう
・音を聞いて、どんな気持ちのか考える
・絵本を読み、身近な物で音を作ろう
・準備された道具でどんな音が鳴るのか試しながら、シーンを想像しながら作ってみましょう
・音楽絵本を作ろう
・絵本に合わせて音を作ろう

探究活動の様子：

・横になって自然の音楽を聴くと、「スズメ（鳥）の音がする。」「寒い感じがする」という感想が上がった。
・不思議な音を聴いてみると、「グルグルする感じがする。」「ヘビをイメージする」という感想が上がった。
・音を聴いて、感じた内容を絵に描いてみると、「グルグルと渦巻くようにクレヨンを動かしている」様子がみられた。（パスタ・ラーメン・イチゴや野菜ラーメン・からし・ケチャップ・小松菜・焼きそば・さかな　をイメージする様子が見られた。）
・曲を聞き、カードを見てそれぞれで答えていた。悲しい曲は「かなしい」と答える子が多かった。黒で塗りつぶされるシーンは音楽（効果音）も相まってか、「怖い」と話していた。
・オオカミが息を吹きかけるところは一緒に「フー」と息を吹きかけていた。身近なものを使って「レンガの家を作る」場面の音を考えた。ブロック同士でたたく、積み木同士でたたく、2 つ折り携帯を開閉する、チェーンをこすり合わせる、おたまでフライパンをたたく、手を叩く…など、音を出して色々な音を聞いた。
・ビニール袋にキャップやたわしを入れて、床でたたく。ペットボトルとキャップをたたいて、音を鳴らす。ビニール袋を上に飛ばして、キャッチする。鉄のカップにキャップを入れて、揺らす。
・絵本の内容に合わせてグループごとに楽器を鳴らす→子ども：喜んで楽器を鳴らしていた
・オオカミが息を吹きかける場面では、「フー！」とみんなで吹いていた。

ふりかえり（保育士の気づき）：

・今回の活動で聴いた”不思議な音”に似た音を、他の活動では「音に合わせてグルグル回ってみよう！」と動いてみた事があることから、今回の活動でも同様の動きを連想したのだと感じた。
・絵の描写に沿った効果音は情景が浮かびやすく、特に「悲しい」「怖い」などの負のイメージは共通してイメージしやすい事が分かった。
・身近な物からどんな音が出るか想像しながら音を鳴らし、音を予想したり、新たな音の発見をしたりしていて、身近な物からどんな音が出るのか、音に興味を持つきっかけとなった。
・ペットボトルやたわしなどを使ってどんな音が鳴るのか試しながら自分のイメージする「わらの家を作る音」を表現する姿が見られた。
・楽器に触れることはまだあまり慣れていない様子だったが、場面に合わせてメリハリのついた音楽絵本を作ることが出来た。

【4 歳児実施分】

問いを考える：

・音楽を聞いて、感じたことを絵に描いてみる
・音を聞いて、どんな気持ちか考える
・絵本の登場人物に合った音を鳴らそう
・絵本の登場人物の中で動物を選び、廃材を使って表現しよう
・音楽絵本を作ろう
・絵本に合わせて音を作ろう

探究活動の様子：

・音楽を聴いて絵に描いてみる際に、少し戸惑っている様子が見られたが、考えながら行っていた。
・川を描く子が多かったが、他には、山や太陽、魚、たぬき、ハートを書く姿も見られ、楽しい気持ちで行う様子が見られた。
・曲を聞き、カードを見てそれぞれで答えていた。音が流れると「あ、怒ってる！」とすぐに気持ちを当てていた。
・くろくんが仲間外れにされると「えー、かわいそう」、ぐちゃくちゃになった場面は「ぐちゃくちゃだけどきれい！」、真っ黒な場面は「かわいそう」と話していた。
・ロバ→足を使って音を鳴らす。・犬→声を使って「ワン」と表現していた。・猫→ペンと声を使って表現していた。・オンドリ→フライパンとナイフを使って表現していた。「『コケコッコー』なら 3 回鳴らしてみよう」と考える姿が見られた。
・楽しそうに廃材を選び、「この廃材とどれが合うかな？」と探しながら行っていた。ロバは元気なさそうに歩いている音、犬は地面に音を立てて元気に歩いている音、猫はひっかく音、おんどりは小さめでひっかく音の案を出して音を出していた。
・廃材をたたいたり、こすったりして音を表現する。
・コケコッコーのリズムで叩いたり、猫がひっかく音をこすって出したりする。
・鳴き声は高い声、低い声、抑揚などを工夫する姿が見られる。

ふりかえり（保育士の気づき）：

・音を聴いて「何の音に似ているか」を想像しながらイメージしていた。音を聴いて表現することに戸惑いが感じられた。
・絵の描写に沿った効果音、絵本に沿った効果音は情景がイメージしやすそうだった。
・情景をイメージし、身近なものを使って登場人物に見立てて表現することが出来ていた。
・自分たちで考えながら鳴き声を作っていてよかった。廃材の種類によって音が全然違うことを知り、動物にもそれぞれ鳴き声の個性があることを知ることが出来てよかった。
・４グループに分かれて座っていたが、座る場所があいまいだったため、同じグループの子が誰なのかわかっていない子がいた。保育者もグループを把握できるようにしておく。

【5 歳児実施分】

問いを考える：

・音楽を聴いて、感じたことを絵に描いてみよう
・音を聞いて、どんな気持ちか考える
・絵本を読み、登場人物に合った音を鳴らそう
・ブレーメンの音楽隊の動物の中で好きな動物を選びましょう
・選んだ動物の鳴き声を廃材を使って表現しよう
・絵本に出てくる動物の足音はどんな音なのか考えよう

探究活動の様子：

・流れている音楽に対して「ここはどこかな？」に対して「雨？」「鳥？」「うぐいす」「森で雨が降っている」と答えていた。
・「どんな音が聞こえた？」に対して「木琴の音」「ピアノの音」「雨の音」「鳥の声」などと答えていた。また、「夜」「夕方」と時間帯も答えていた。
・音を聴いて絵に表現することが難しい子には「晴れてる？雨降ってる？」と選択肢を伝えると「晴れてる」と答えたので、まずは晴れた絵を描いた。次に森で雨が降っている音、山の中で雨が降っている音を聴くと「迷っているみたい、寂しく聴こえる」、「山に雲がかかってる」と言い、絵に描いていた。
・曲を聞き、カードを見てそれぞれで答えていた。音が流れると「あ、怒ってる！」とすぐに気持ちを当てていた。
・くろくんが仲間外れにされると「えー、かわいそう」、ぐちゃくちゃになった場面は「ぐちゃくちゃだけどきれい！」、真っ黒な場面は「かわいそう」と話していた。
・ロバ→足を使って音を鳴らす／犬→声を使って「ワン」と表現した/猫→ペンと声を使って表現した/オンドリ→フライパンとナイフを使って表現した/「『コケコッコー』なら 3 回鳴らしてみよう」と考える姿が見られた。
・楽しそうに廃材を選び、「この廃材とどれが合うかな？」と探しながら行っていた。ロバは元気なさそうに歩いている音、犬は地面に音を立てて元気に歩いている音、猫はひっかく音、おんどりは小さめでひっかく音の案を出して音を出していた。
・廃材をたたいたり、こすったりして音を表現する。コケコッコーのリズムで叩いたり、猫がひっかく音をこすって出したりする。
・鳴き声は高い声、低い声、抑揚などを工夫する姿が見られる。

ふりかえり（保育士の気づき）：

・音を聴いて、情景をイメージして表現していた。
・「雨」や「鳥」など、日常生活で聴き馴染みのある音は音を聴いただけでわかっていた。
・音階や低音・高音などから情景を想像してイメージが出来ていた。
・絵の描写に沿った効果音、絵本に沿った効果音は情景がイメージしやすそうだった。
・情景をイメージし、身近なものを使って登場人物に見立てて表現することが出来ていた。
・自分たちで考えながら鳴き声を作っていてよかった。廃材の種類によって音が全然違うことを知り、動物にもそれぞれ鳴き声の個性があることを知ることが出来てよかった。4 グループに分かれて座っていたが、座る場所があいまいだったため、同じグループの子が誰なのかわかっていない子がいた。保育者もグループを把握できるようにしておく。

CASIO
Privia

とうきょう すくわくプログラム実践報告書

所在	東京都新宿区南町 20-3
園名	アスク新宿南町保育園

1．活動のテーマ

<テーマ>

「とぶ」とは？

<テーマの設定理由>

「とぶ」という活動を通して、身体の様々な動きに挑戦できるようにしていきたい。

2．活動スケジュール

11 月から 3 月まで行い、月に 1 回体操の講師を招致し身体の動かし方についてこどもたちの前で実演をしたり、探究心を書き立てるような助言をもらった。また、その時点での子どもたちの興味関心をもとに、保育士と体操講師と共に問いかけや内容を考え、子どもたちの反応や言葉によって次回の内容を柔軟に変えていけるようにする

11 月：ジャンプする動物は何か？

12 月：どんな風にからだを動かせば大きなジャンプができるか/早い（小さい）ジャンプと大きいジャンプを体験してみよう/体のどこを使ってとぶか

1 月：「小さく跳ぶ」「大きく跳ぶ」はどんなポーズを取ればいいか/手や足の使い方を変える/跳ぶときのポーズを考える

2 月：動いたり、高い位置にある縄を踏まずに跳んでみよう/遠く跳ぶにはどんなジャンプをしたらいいか/跳ぶ時の足の形を考えてみよう/ジャンプするときの足を考えてみよう

3 月：高い位置にある縄がどんな風に跳んでタッチしたか/高いジャンプをするときの体の使い方/天井から垂らした縄をタッチするにはどうしたらいいか

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）

＜準備した素材、道具＞

縄跳び、スポットマーカー、マット、鉄棒

＜環境設定＞

・「跳ぶ」から連想する動物を上げ、その動物を身体を使って表現できるようにした。
・「ジャンプをするには身体のどの部分を活用するのか」を一緒に考えた。
・「小さく跳ぶ」「大きく跳ぶ」はどんなポーズを取ればいいか？を考え、印に合わせてジャンプをした。
・跳ぶ距離に合わせて、ジャンプの大きさなどを跳び方を変えた。
・床に縄の端を貼り付け反対側は講師が手に持ち、縄を上下に動かす。
・天井に縄を貼り付けて、子どもが跳んで届く高さに設置する。その下には安全面を配慮し、マットを敷く。待って並ぶ場所はスポットマーカーを使用。

４．探究活動の実践

【3 歳児実施分】

問いを考える：

・ジャンプする動物は何か？
・どんな風にからだを動かせば大きなジャンプができるか
・「小さく跳ぶ」「大きく跳ぶ」はどんなポーズを取ればいいか
・動いたり、高い位置にある縄を踏まずに跳んでみよう
・高い位置にある縄がどんな風に跳んでタッチしたか
・どんなポーズで跳んだか

探究活動の様子：

・「跳ぶ動物は何がいるか？」を子どもたちに聞くと、「カンガルー」「うさぎ」「カエル」「バッタ」「ティンカーベル」「ピカチュウ」「リザードン」「カブトムシ」が上がっていた。上がった動物に合わせて、手や腕の動きを変えて表現をしていた。カエルはしゃがんで床に手をついて跳び、ウサギはしゃがんで手を頭の横にくっつけて跳んでいた。
・前回、ジャンプする動物の絵を描く宿題があり、一人ずつうさぎやカンガルーなど、自分が描いた動物を紹介した。
・その後は素早いジャンプと大きなジャンプを分けて行った。「どんな風にからだを動かせば大きなジャンプができるか」を考えた際には、膝を曲げたり、声を張るとやる気が出たりするなど、気付くことができていた。
・小さく跳ぶには？→「ウサギみたいに跳ぶ」、大きく跳ぶには？→「カンガルーみたいに跳ぶ」と答え、ジャンプする際に両腕を振って見せていた。
・子どもによって跳び方が違った。（片足を先に出してスキップのように跳ぶ、両足を揃えて跳ぶ、両足を開いて跳ぶ）
・脚の形を、グー・パー・チョキに例えて変え、跳ぶことを楽しんでいた。
・縄に引っかからないように、高く、遠くに跳ぶことを意識する様子だった。高さに合わせて、１，２，３点と得点をつけるようにすると、大きくジャンプをしたり、腕をよく伸ばしたりして３点を取ろうと励む様子だった。
・真上にジャンプする前に、屈伸をして助走のように力を溜める子もいた。

ふりかえり（保育士の気づき）：

・連想した動物になりきって、手や腕の振り方を変えていた。
・大きくジャンプをするには、膝を曲げたり、声を張るとやる気が出たりすることに気付いていた。
・小さく跳ぶ・大きく跳ぶの跳び方に合わせて腕の振り方を変えていた。
・高く、遠くに跳ぶためにはどんな工夫をすれば良いかをみんなで話しあい、脚を曲げて力を溜めたり、掛け声を出して力を出すなどの意見も出た。次回の活動に繋げていく。

【4 歳児実施分】

問いを考える：

・ジャンプする動物は何か
・早い（小さい）ジャンプと大きいジャンプを体験してみよう
・手や足の使い方を変えて、いろんなジャンプをしてみよう
・遠く跳ぶにはどんなジャンプをしたらいいか考えてみよう
・跳ぶ時の足の形は何の形が跳びやすいか考えてみよう
・高いジャンプをするとき、どういうジャンプが届きやすいか体を使って考えよう

探究活動の様子：

・「跳ぶ」から連想する動物として、以下が上がった。（うさぎ、カンガルー、バッタ、蚊、カエル、サル、てんとう虫、蝶々）みんなで考えた虫、動物を真似してジャンプをしてみた。カンガルーは分からない子が多く、想像出来た子が見本を行った。バッタ手をついて跳んでいた。バッタとカエルは跳び方が似ていた。サルは手をつかないジャンプをする様子がみられた。
・「大きいジャンプ」や「素早いジャンプ」を行った。大きく腕を振ったり、膝を使ったりして何度もチャレンジをする姿が見られた。
・体操の先生からの問いかけに対して積極的に答えようとする姿が見られた。「うさぎは何を使ってジャンプをするのかな？」の問いに対し、「おしりだと思う」「あたまと足だと！」と意見が上がった。小さいジャンプをする際、手を頭に当て、うさぎになりきっていた。
・数が「１・２」の時は小さく手を動かしてジャンプしている様子が見られた。大きく跳ぶには手を大きく振らないと跳べないことに気付き、手を思い切り振って跳んでいた。
・グーの足の形が一番跳びやすく、チョキの足の形が跳びにくい事に気付いた。跳ぶ時の手の形も力が入りやすいようにグーの形が跳びやすいことに気づいていた。友だちの跳び方を見ながらどうしたら高く跳べるか考えながら取り組んでいた。
・テープに届くように、走って助走をつけてジャンプしたり、2 回ジャンプして工夫したりして自分たちで気づきながら楽しく参加することができていた。

ふりかえり（保育士の気づき）：

・跳び方によって手を着くか着かないか、手の位置が違うことを学んでいた。
・大きく腕を振ったり、膝を使ったりすると大きくジャンプできることを学んでいた。また、腕を大きく振ると大きく（遠くまで）跳べることに気が付いていた。
・跳び方をそれぞれ考えながら跳ぶ姿が見られた。思いきり高く跳べた時、保育者や友だちに「高く跳べた！」と嬉しそうに伝える姿も見られた。

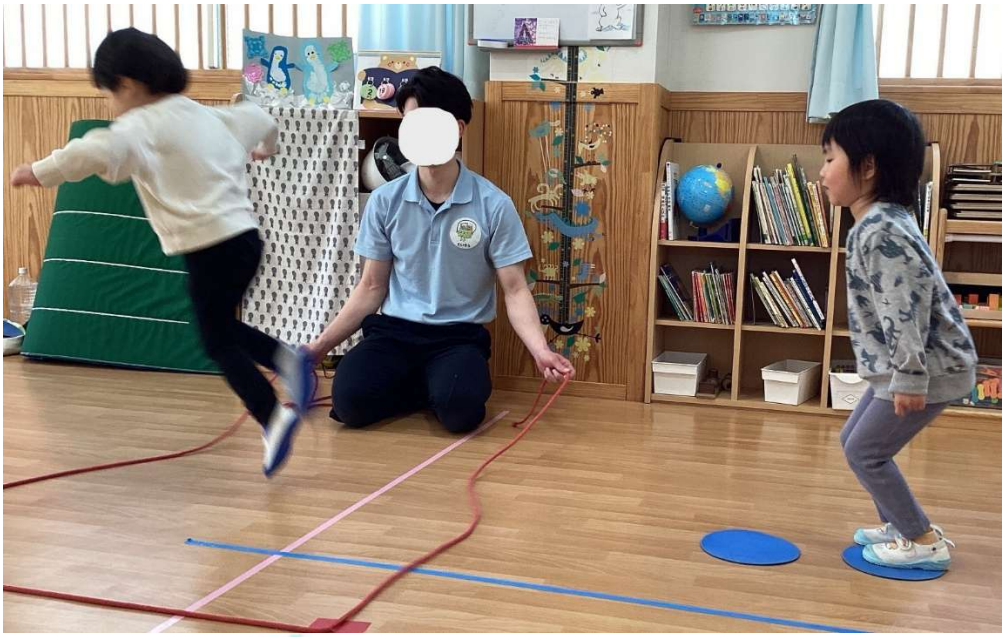
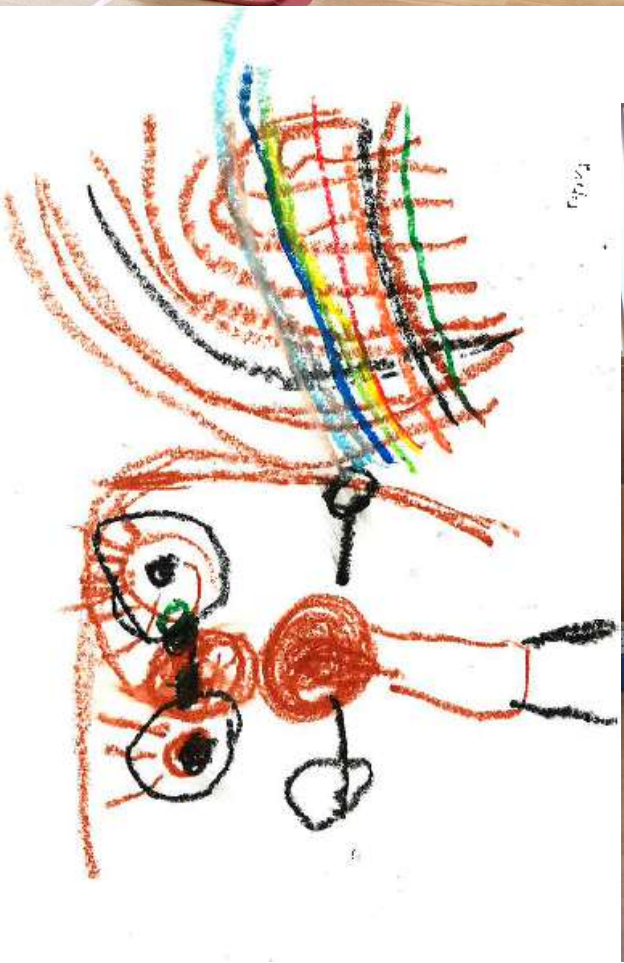
【5 歳児実施分】

問いを考える：

・ジャンプする動物はなにか？
・みんなの身体と似ている動物を考えてみよう、バッタはどこを使って飛ぶか？を考えてみよう
・「大きい」「中くらい」「小さい」ジャンプで先生が出した数字までジャンプしてみよう
・自分で決めた数を跳んでみよう/また、跳ぶときのポーズも考えて跳んでみよう
・ジャンプするときの足を考えてみよう（グーの足か、チョキの足か、パーの足か/また、その足で跳んだら遠くに跳べたか）
・天井から垂らした縄をタッチするにはどうしたらいいか

探究活動の様子：

・「跳ぶ」から連想する動物として、トンボ、カンガルー、ウサギ、バッタ、トビウオ、フナ、ネコがあがり、これらの動物の種類によって、手や腕の動きを変えてなりきって跳んでいた。
「跳ぶ動物について」話をした後、「細かく跳ぶこと」と「大きく跳ぶこと」を行った。「細かく跳ぶ」には手はどんな形で跳ぶと跳びやすいか？」に対し、「ぐーの形が跳びやすかったよ」と答えていた。「大きく跳ぶには手はどこが跳びやすかった？」に対し、「上に上げると跳びにくかった」など、跳び方でどのようにしたら跳びやすいのかをいろいろ試しながら跳んでいた。声を出すと大きくジャンプできることを聞くと、「おー」と叫びながら跳ぶ子もいた。
・大きいジャンプの時は、膝を曲げて跳んだり、手をパーやグーにしたり、手を後ろから前に動かして跳んだりしていた。どうしたら遠くまで跳べるのか、真剣に考える子どもたちの姿が見られた。
・床を蹴るために足をチョキにした」「グーの足で跳んだ方がよくできた」等、踏み込むときの足をよく考えながら活動を進めていた。
・「高いジャンプをするためには？足は何個でジャンプした？」という投げかけに対し、「走ってジャンプした」、「2 個の方が高く跳べた」「1 個の方が高く跳べた」と意見が出ていた。

ふりかえり（保育士の気づき）：

・カエルやうさぎの真似はできたが、動物によっては動き方が分からない動物がいた。
・手の形や位置によって跳びやすさが変わることに気が付いていた。
・膝を曲げたり、手をパーやグーにしたり、手を後ろから前に動かしたりすると大きく跳べる（遠くに跳べる）ことを発見していた。
・実際にグー・チョキ・パーの跳んでみて、自分の一番跳びやすい方法や一番遠くに跳べた方法、高く跳べたかを学ぶ姿が見られた。また、友だちにも「〇〇したら跳びやすかったよ」と教える姿も見られた。