

様式（第3条関係）

東京都とうきょうすくわくプログラム推進事業活動報告書

所在地	東京都練馬区石神井町 5-2-23
園名	ベネッセ石神井公園保育園

1. 活動のテーマ

<テーマ>

光

<テーマの設定理由>

普段よりクラスの窓辺から差し込む光に興味を持つ、0歳児から5歳児までの子ども達。光に色が付き、壁や周りに反射するとより夢中になっていきます。2歳児はカラーセロファンで作っていたマンダラがあったため、それを作るだけでなく遊びにも取り入れていきたいと思いました。美しいものと不思議なものに魅かれる子ども達。そこをもっと深堀りしたく、このテーマを選びました。

2. 活動スケジュール

- 1、トレース板、プロジェクター、みえるもんを準備していく。
- 2、0歳、1歳は絵本の「ねないこだれだ」のキャラクターや散歩先で拾った葉や松ぼっくりなどを置いて見ていく。
- 3、2歳は、セロファンを付けたマンダラを置いて見て楽しむ。自分の身近にある玩具も置いてみる。
- 4、キンダー（3.4.5歳）は、自分たちで作ったものが映せる。（プリズモ・ラQ・平面的な折り紙など）

3. 活動のために準備した素材、道具及び環境の設定

- ・トレース板・プロジェクター・みえるもん・セロファンで作ったマンダラ
- ・自然物（葉・松ぼっくり等）・身近にある玩具（コップ・ロンディ・色水ペットボトル等）

4. 探究活動の実践

<活動の内容>

<活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり>

・0歳・1歳児はセロハン眼鏡の赤・青・黄・緑など重ねた場合の色の変化を楽しむ。自然物(葉・松ぼっくり)など拡大から縮小していき、細部の様子を観察しながら「これなんだ？」のクイズを楽しんだ。子どもたちがよく日常で触れている植物であった為、拡大された一部を見て「はっぱ!」「まつぼっくり!」など声をあげ楽しむ姿があった。落ち葉の拡大された葉脈がはっきり映る様子には、前のめりになり夢中で見る姿があった。クイズ形式にもでき、言葉でやりとりにつながった。

・2歳児クラスは、光に照らされたマンダラを見て「きれい!」と喜び、興味津々だった。壁に投影を始めると「えいがみたい!」などと言っている子もいた。遊びに慣れてくると「これもやる!」と室内にあった玩具を持ってきて、どう映るのか?どうなるのかな?と楽しんでいた。

・キンダーは玩具を映し「小さくなったー、大きくなったー」と投影する面白さを楽しむ、光だけでなくそこにできた影にも注目し、楽しむ。玩具だけでなく、自分の手や顔をレンズカメラの角度を動かしながら写し、ポーズを取り合い笑い合う。



5. 振り返り

<振り返りによって得た職員の気づき>

- ・知っているものが大きく拡大され、みることにワクワクを感じている様子でした。虫や電車、写真、図鑑などのものを大画面でみることも楽しめるのではと思った。
- ・みえるもんが繊細である為、自分達で触れて遊ぶことが出来なかったが、何か方法はないか？という考えもあった。
- ・大人が遊び方を知っていくこと、提案できたらより楽しめた。
- ・大人の想像を超えていく使い方をしていて、子どもたちの発想には驚く。こちらであまり設定しすぎないことも、大切と感じた。

様式（第3条関係）

東京都とうきょうすくわくプログラム推進事業活動報告書

所在地	東京都練馬区石神井町 5-2-23
園名	ベネッセ石神井公園保育園

1. 活動のテーマ

<テーマ>

体を感じる

<テーマの設定理由>

自然豊かな石神井公園が近くにあり、天気の良い日は9時15分に出発し、0歳から5歳まで散歩や戸外活動はしています。毎日自然の中で、身体を動かすことで、体幹やバランス感覚などを養い開放的になり、心の調整をとって園に帰ってきます。「動のあそび」です。気候変動により、真夏も長くなりそんな散歩活動ができなくなった昨今。室内でも体を動かすこと、存分に身体を動かしてもらいたい、という育ちの願いを込めて“体を感じる”のテーマを選んだしいです。

2. 活動スケジュール

1. 猛暑や雨の日など広い室内で年齢別に体を動かせるようセッティングしていく。
(午前中に動遊びを行う)
2. 目の前の子どもの発達にあったもの、少し難しいものを準備していく。
3. 継続した遊びとなるようにしていく。
4. キンダーは、ゲーム的に点数も取り入れていく。

3. 活動のために準備した素材、道具及び環境の設定

- ・らくらくマジックマット・ステップハードル・ミニトンネルメッシュ
- ・カラフル案内板・キャタピラー・フラットフープ・ソフトラダー

4. 探求活動の実践

<活動の内容>

<活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり>

- ・0歳児は、ラクラクマジックマットを2つ使い、家のような空間を作る。ソフトラダーを使い、長くして橋のようにしその上を渡れるようにする。キャタピラーでトンネルのようにくぐったり中で寝転がったりする。ソフトラダーの橋を長くするとバランスを取りながら歩き、保育者が「どンドン橋わたれ」のわらべうたを歌うとさらに笑顔になり、何度も渡る姿があった。
- ・1歳児は、ソフトラダーを並べて線路に見立てていた。普段の遊びの中でも電車や乗り物が好きな子ども達。自分が電車になりきり、「ガタンゴトン」と言いながらその上を走っていた。
- ・2歳児は巧技台からのジャンプをし、ステップハードルもセッティングしアスレチックサークルのような環境を作る。高さを変えることが出来たので、「これはできる！」「こっちは手伝って！」と高さを見ながら挑戦していた。
- ・キンダー(3・4・5歳児)は、初めてキャタピラーを行う。キャタピラーに一人ずつ入り、年齢別のクラス対抗戦を行う。誰も進めないはなかった。応援が飛び交っていた。



5. 振り返り

<振り返りによって得た職員の気づき>

- ・保育者が遊び方を見せていくことも大切だが、子どもたちが遊びながら試行錯誤し、コツを掴んでいくプロセスも大切だなと感じた。
- ・ステップハードルは高さを変えられるので、次への設定もしやすく、今の子どもの姿に合わせて使うことができた。
- ・室内でのキャタピラーは、4歳児には丁度良い距離だったが、5歳児には少し物足りない距離となった。キンダーは普段ハイハイをする機会がほとんどないので、良いゲーム遊びとなった。全身を動かし、勝負を楽しめる遊びとなった。