

とうきょう すくわくプログラム活動報告書

施設名	太陽の子上中里保育園
施設所在地	東京都北区1-47-5
法人名	HITOWAキッズライフ株式会社

1. 活動のテーマ

<テーマ>

自然・生き物（魚）「製作」
「体験・海の生き物を見たり、触れたりしてみよう」

<テーマの設定理由>

（テーマに関する子どもの興味関心、園の特色など）

子どもの興味や関心から活動が広がっていく保育を行っている当園。
今年度の4歳児クラスでは給食に出てくる魚に興味を持つ姿があったため、年間のテーマを「自然・生き物(魚)」に定め、1年間保育を行うこととした。

2. 活動スケジュール

【さかになに出会う】

4月：数名の子どもたちが給食で提供される魚の種類に興味を持つ。そこから栄養士が魚の給食の日に魚紹介カードを提供してくれるようになる。給食で様々な種類の魚が提供されていることを知り、図鑑で魚の種類を調べる姿が多くなる。

【魚のゲームや表現あそび】

5月頃より：クラスでのゲーム遊びや音楽に合わせた表現遊びのテーマを魚にする。お魚バスケットや魚の表現遊びをすることで、クラス全体が魚の活動に参加するようになる。お魚バスケットをしている際に「お魚のお面を作りたい」との声があがり、製作活動にも広がっていく。

【お魚製作を楽しむ】

6月～7月：魚に関する製作に取り組む子どもが増え始める。
おままごとの中でお寿司を使いたいという子どもの声からお寿司づくりを始める。ごっこ遊びを好んでいる女兒も自然と魚に触れるようになり、お寿司のネタを作る中で魚の種類に興味を持つようになる。
またこの頃より廃材製作にも取り組むようになり、廃材を使った魚製作を楽しむようになった。出来上がった魚が増えてきたことで魚釣りが始まる。自由あそびの中で他クラスの子どもたちも魚釣りを楽しむようになり、自分たちの作ったもので年下のクラスの子どもたちが遊んでいることを喜んだり、嬉しく感じたりしているようだった。

魚への興味がクラス全体に広がり、クラスで魚の廃材製作を行う。またそれをブレイダー(運動会)で飾り、保護者にも見てもらう。

【魚屋さんへ行こう】

10月：「魚ってどこに行ったら見れるかな」「水族館」「魚屋さんは？」という子どもの声から近所の商店街にある魚屋さんへ出かける。切り身になる前の魚を見せてもらい、今まで図鑑や写真で見ていた魚の実物を見たり、実物から切り身になることを知ったりと、子どもたちの興味が実際の魚へと広がっていった。

【めだかのえさやり当番】

11月頃より：クラスで当番活動を始める。どんな内容で進めようかと子どもと話していると「めだかのえさやり」「水槽そうじをする」という声があがったため、当番の子どもがめだかにえさやりをする。水槽掃除をする中で図鑑を読んでいた子どもが「水草を入れた方がいいんじゃない」ということに気付き、クラスの数名で水草を買いに行く。いつも気が付く子どもではない子どもから声が上がリ、クラスとしての活動の広がりを感じた。

【魚について調べよう】

魚屋さんへ行ったこと、えさやり当番を始めたことで、本物の魚への興味が高まっていく。その為、移動水族館に来てもらい、子どもたちが見たり触れたりする環境を設定することにする。

12月：移動水族館で触れられる生き物について調べる。(浅瀬の生き物について)

1月：「みずみずランド(移動水族館)に来る魚はどんな場所に住んでいるんだう。」「どんな大ききさかな？」など子どもから声上がる。どこで調べられるかを考えると図書館があがり「生き物に関する本を借りに行く。」

1月28日(水)移動水族館「生き物道場・海の浅瀬の生き物」

※子どもの様子を職員で振り返り、次回の移動水族館の際の環境構成の再検討を行う

2月：(いきもの道場体験に向けて)

- ・「海の浅瀬の生き物」の振り返り
- ・2月5日(木)子どもが図書館へ行き、生き物に関する本を借りる
- ・2月18日(水) 移動水族館「生き物道場・コイ・ウナギ・ドジョウ」
- ・2月25日(水) 移動水族館「生き物道場・ウーパールーパーとイモリ」予定

【今後について】

移動水族館(いきもの道場)の経験後は、自分の知ったこと、楽しかったことを製作で表現したり、まとめたりして形に残し、保護者や他クラスに見てもらおう予定をしている。

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)

- ・クレパスやおりがみ等の素材・材料を追加し、子どもの製作の充実をはかる
- ・子どもが魚に関して調べたり、作ったり、遊んだりできる環境構成を行う
(くぎってパネル、プラザーカッティングマシンシキョウCM300(4点セット))
- ・興味のある「魚」に関する図鑑や本を図書館へ借りに行き、保育室内に設置する。またそれを保育者が近くで見守りながら、子どもたちが自由に手に取れるようにする。
- ・移動水族館で実際に触れたり見たりする生き物を掲示し、子どもが日頃から触れられるようにする。また魚を調べる活動を取り入れ、クラス全体で魚を知る機会を設ける。

4. 探究活動の実践

<活動の内容>

- 1、子どもの「知りたい!」や「なんだろう?」が増えるように室内に図鑑や掲示物を増やす
- 2、子どもの興味を持った魚を使ってゲーム遊びを行いクラス全体で楽しさを共有する機会を設ける
- 3、子どもから、ゲームに使うお面を作りたいと声が上がったのでお面作りを行う
- 4、魚のお面作りをきっかけにお寿司屋さんごっこに使うアイテムや魚釣り遊びに発展し、運動会で自分たちが作ったアイテムを使って競技を楽しんだ。
- 5、移動水族館を通して、図書館で魚について調べたり、実際に見たり触れたりする。

<活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり>

(活動の内容、活動中見られた子どもの姿、保育者との関わり等)

給食に出てきた魚の種類に興味を持った子どもたちが数名いた。その姿からクラス全体が魚に興味をもてるように様々な活動を「魚」と結び付けていった。まずは今まで遊んだことのある「フルーツバスケット」のゲーム遊びを「お魚バスケット」とルールを変えてクラス活動で楽しむ。すると「お面を作りたい!」と子どもから意見が出たので魚の製作を始める。同時に「お魚バスケット」を通して魚の種類にも興味をもつ児が増え、給食の際に「この魚なんだろうね?」と子ども同士の会話の中で出るようになってきたので「お魚カレンダー」を用意する。すると「今日は鮭だね!」「鯖だ!」と自分で料理を見て魚を言い当てる児が増えていった。「魚料理」に興味を持ったことから「お寿司屋さんごっこ」が始まり子ども同士のやり取りや魚に興味をもつ児がさらに増えていった。お面やお寿司などの製作を行ったことでさらに製作意欲が高まり、平面の製作だけでなく、廃材を使い立体的な製作も行うようになった。また、自分たちが作ったもので魚釣りなど遊びへと発展する姿も見られるようになっていく。運動会でも「魚」をテーマに競技を考え、競技に使用する「魚カード」を子どもと一緒に製作した。

また移動水族館では職員の方がテーマに沿った話をしてくれ、途中〇×クイズも行う。職員の方の話をよく聞き、「ひとでの目は足についてるんだよね」などと自分たちの知っていることを口にする。クイズではクラス全員がどちらかに手を挙げて参加し、ほとんどの回答を正解していた。実際にカニやヒトデなどを触ると「ざらざらしてる」「つめたいね」と感じたことや思ったことを話しながら積極的に触る子どもが多かったように思う。触ることに少し緊張している友だちを見つけると自分の手のひらに乗せ「だいじょうぶだよ」と差し出す姿もあり、子どもたち同士で感想を言い合いながら楽しんでいた。カニも何種類かいたため、「何か違いがある?」と問いかけると「こっちは硬いんだよ、こっちはつるつるしてるの」と自分たちが気付いた違いを話す姿があった。

最後に保育士が「聞きたいことがあるんだよね」と子どもたちに問いかけると事前に考えた質問をひとつずつ聞いていた。



5. 振り返り

<振り返りによって得た先生の気づき>

取り組み前は、特定の子どもが自分の知っていることや自分が見たものを話す姿が多く見られたが、魚の掲示や図鑑を保育室内に設置することで多くの児が魚に興味を示すようになった。自分たちの知ったこと、興味を持ったことを活動の中に取り入れたことで「次はこれを作りたい!」「こんなのあるよ!」とたくさんの魚の種類や魚を使った料理に興味をもち、クラス全体が意欲的に参加する姿が見られた。日々の製作活動やゲームあそびに魚を取り入れたことで、どの子も魚を身近に感じクラス全体の活動へと広がっていったように思う。また、魚を作って行くことで「海を作ろう!」「魚釣りしたい!」と自分たちの作ったもので遊びが発展させていくことができた。

「生き物を見たり触れたりしてみよう」の活動では当初はなかなか虫や生き物に触ろうとしなかった子どもたちが自分からカニやヒトデなどの生き物に触り、自分の言葉で気付きや発見を伝えられるようになった。自分たちが日常の保育園生活の中で触れてきたものを実際に体験することでより子どもたちの興味へと繋がっていったように感じる。また移動水族館を体験した子どもたちは自分の経験を表現したり、誰かに伝えたいという思いを持つようになった。自分たちが知っていたことを実際に体験し、それが個々の自信となり、外の世界へ発信する意欲への成長へ繋がっていったのだと思う。

普段の保育園生活では触れられない生き物に触れるという特別な体験から、これからは生き物を大切に作る気持ちをより大切にしたり、命の大切さを考える時間を作ったりという活動へとつなげていきたい。