

とうきょう すくわくプログラム活動報告書

施設番号	
施設名	石原ここの保育園
施設所在地	墨田区石原三丁目 5-7
法人名	株式会社ディアローグ

1. 活動のテーマ

<テーマ>

テーマは【ことば】

今年度も「ことば」をテーマに繰り返しの音や様子の表現・オノマトペを取り入れて、日本語と英語を取り入れて遊びながら、興味関心を広げていく活動をしていく。これまでに継続してきた英語活動が生活の中で定着し、講師の英語での語りかけも馴染んできている。楽しい言葉を伝えながら、好奇心を広げていきたい。

<テーマの設定理由>

これまで保育の中に英語活動を取り入れ、子どもたちの生活の中に英語が当たり前にあることを実践してきた。そこにさらに子どもたちが英語ばかりでなく日本語、その他の言語にもっと興味を示し、自ら知りたいと好奇心を持って楽しんでいけるようにと、昨年度活動をすすめた。今年度は楽しいからこそ興味関心を深めていけるよう、1歳児は「オノマトペ」を活動の中に取り入れて行く。

2. 活動スケジュール

7月より月に1回程度、すくわく活動の時間を、英語レッスンタイムとは別に設定していく。
12月までに5回程度活動日を設ける。（各クラスはレッスンタイムの中で「オノマトペ」を取り入れながら、言葉の楽しさを知ることができるようしていく。）

3. 活動のために準備した素材や道具、環境の設定

1歳児=「オノマトペ」を楽しむために～音楽CD（愉快な牧場）、動物アプリケ、英語イラストカード

4. 探究活動の実践

<活動の内容>

【R7年7月28日】参加園児 10名 保育者1名 英語講師1名

まず「愉快な牧場」の英語版音楽を流す。講師と保育者が動物の鳴き声に合わせて、一緒に歌う。再度音楽を流しながら英語カードを示し、動物の鳴き声と合わせて真似て見せる。

絵カードに興味を持った子にカードを渡し、保育者と一緒に音楽を楽しみ、鳴き声に興味を持ち真似てみる。

<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)

音楽CDを流すとリズムに乗って楽しそうにする子、初めて聞く曲に戸惑う子といた。保育者がリズムに乗って手拍子をしたり、講師ともに鳴き声を真似すると注目する。鳴き声に合わせてカードを示すと、動物名を言ったり、知っているというしぐさを示す子もいた。またそのカードを持ちたがり、渡すと喜び、歌や鳴き声に合わせて体を動かす。まだ発語が難しい子もいる中、鳴き声を真似する子も1, 2名いた。動物カードには何名も興味を示し、動物名を答えてもらい喜ぶ様子が見られている。



5. 振り返り

<振り返りによって得た先生の気づき>

初めてのすくわく活動であった。目新しい教材や玩具を見ると興味を示し、手を伸ばし見たり、触ったりしていた。月齢の高い子は音楽に合わせた講師の動きに興味を向け、動物の鳴きまねを聞いて笑顔を見せていた。まだ真似をするところまではいかないが、音楽と動物の鳴き声が少し結びついて覚えられたらと思う。日常の遊びの中でも音楽を流し、興味を促したい。

4. 探究活動の実践

<活動の内容>

【R7年9月1日】参加園児 10名 保育者2名 講師1名

前回同様に動物鳴き声で遊ぼうと1歳児室に集まる。まず「ゆかいな牧場」の音楽を流す。曲が流れると数日前から室内に動物アップリケ（タペストリー）を設置していたため、動物に反応し、持ち出し講師や保育者に示す。動物名や鳴き声をわかり、音楽とともに皆でリズムに合わせて楽しむ。

<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)

曲が流れると室内に置いた動物の顔（アップリケ）を、何名かが手に取り、保育者や講師に見せてくれる。高月齢児は曲中の動物の鳴き声を真似たり、歌詞と同じ動物を探す姿が見られた。同じ動物を見つけると「おなじー」「いっしょー」などの発語も聞かれた。

講師が動物カードを出すと自然と子どもたちが集まり、曲に合わせてタッチをしたり、動物顔アップリケを「いっしょー」と喜ぶ姿も見られた。日本語で動物名を発していた子もいたが、講師が英語で動物名を発音すると、それを真似て発音したり、鳴き声を真似たりしている。



5. 振り返り

<振り返りによって得た先生の気づき>

日々の保育の中でも日本語版の「ゆかいな牧場」を繰り返し流していたこともあり、英語版の曲が流れると、自然に動物の真似をするようになっていた。また動物名をいったり、鳴き声を真似ることも、動物ぬいぐるみを環境の中に設置したこと、すぐ手に取れるところにあったことで、より一層自然に子どもたちの意識が活動へ向いていったように感じた。活動内容に沿った環境設定が子どもたちの興味関心を強めたり、活動へのスムーズな流れを作るよう思う。

4. 探究活動の実践

<活動の内容>

【R7年10月6日】参加園児 10名 保育者 2名 講師 1名

「ゆかいな牧場」の曲を導入とし、音楽を流す。設置済みの動物アプリケに、パペットのぬいぐるみも設置する。知っている動物名や鳴き声を子ども自ら示すことができるようとする。また動物カードも設置し、子どもが自由に手に取れるようにする。途中で日本語で『たまごのあかちゃん』の読み聞かせを行う。出てくるオノマトペ（動きの音）を保育者が繰り返し発音する。アプリケやぬいぐるみ、カードから子どもが選んで、持って楽しむ。

<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)

「ゆかいな牧場」を流すと出てくる動物がわかり、室内にあるアプリケを指さしたり、持つてこようとする子がいた。知っていることを保育者や講師にアピールする様子が見られた。「たまごのあかちゃん」の絵本を持ち出すと、何度か読んだこと也有って興味を示す。動物が出てくると「おなじー」と指さしたり、取ってくる姿も見られた。動きのオノマトペを聞き、喜ぶ様子もあった。

動物のイラストカードやぬいぐるみにも興味を示し、知っているものを見つけては英語講師のところに持つていって、英語名を尋ねるようにアピールし教えてもらい、真似のような発音をしていた。保育者・講師が英語や日本語で「○○はどれ？」と尋ねると、何人かの子がそれぞれカードから、ぬいぐるみからなど見つけ「あったー」と見せに来たり、真似して発音する姿もあった。



5. 振り返り

<振り返りによって得た先生の気づき>

普段より室内設置しているアプリケの他、ぬいぐるみやカード等を配置したことで、子どもたちの興味が増し、それの中でも同じものがあるとしっかりピールする子の姿が見られた。まだ言葉ではっきりとした発音ができない年齢ではあるが、仕草や単語で知っているものを伝えたり、もっと知ろうとする意欲が感じられた。特に高月齢児はそれが見られた。環境に設置するもの、また保育者の働きかけが大事だと思った。「ゆかいな牧場」は繰り返し流していたが、場づくりには関わる人も含め子どもたちが慣れていることも大切な点だと感じた。

4. 探究活動の実践

<活動の内容>

【R7年 10月27日（月）】 参加園児 9名 保育者 3名 講師 1名

設

置済みの動物アプリケの他に動物パペット、動物カード、絵本などをあらかじめ設置し自由に手にとれるようにしてからスタートした。また子どもを2チームに分け、少人数で参加した。「愉快な牧場」の曲を流し、曲に出てくる動物のアプリケやパペットを自ら示す事ができるようにした。途中からカードの動物の名を英語で発音し、子どもに見つけてもらう遊びを行う。保育者や講師が繰り返し発音すると、カードやアプリケ、パペットから子どもが選び、持ってくる事を楽しんだ。絵本にも興味を示し見る様子も見られた。

<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)

あらかじめ部屋に設置した事によりすぐに手に取り、保育者や講師に見せて楽しんでいた。知っている動物のパペットを持って「うさぎ！」「きりん！」など発語を楽しむ姿も見られた。「愉快な牧場」の曲を流すと出てくる動物のアプリケやパペット、カードを持ってきて「おんなじー」と言いつて保育者や講師に見せに来ていた。講師が英語で発するのを聞き、聞き分ける子もいた。

また置いていた動物が載った絵本を見つけ、ページをめくるとじっくり見たり、保育者が体の長さを比べると自分も同じようにやってみる様子もあった。興味のあることには自分から関わっていこうとする姿も出てきている。



5. 振り返り

<振り返りによって得た先生の気づき>

あらかじめ色々設置してからのスタートだったこともあり、他の玩具には手を出さず、動物の玩具にすぐ興味を示していたので、やはり環境設定は遊びの導入に大きく影響をすると思った。また、普段から動物の図鑑をみたり、「愉快な牧場」の曲を流していた事もあり、講師や保育士とのやり取りの中でもでも積極的な様子が見られた。大人の真似をしながらも、やってみようという気持ちがよく表れていたと思う。また絵本の写真を見てじっくりと観察する姿からは、興味の深さも感じられた。2グループに分け少人数で行ったこともあり、一人ひとりがじっくりと保育者・講師と遊べて楽しい時間となった。

4. 探究活動の実践

<活動の内容>

【R8年1月19日（月）】 園児10名 保育士2名 講師1名

環境設定として、動物ぬいぐるみ、アプリケ、カード等これまで使用したもの設置。新たに拡大した動物の絵を壁に貼る。2グループに分け遊ぶ。子どもの動きを見守りながら、動物の名前や鳴き声、動きのオノマトペなど、問い合わせにしながら応答していく。

<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)

①グループも②グループも5名。ほぼ同様の言動が見られた。活動をする場所に移動すると、これまでも使ってきたぬいぐるみをすぐ手に取り、それが動物の名を保育者に言って示す。保育者がそれを反復すると、仕草や表情でその動物を表現しようとする子がいた。また壁の絵を見て、指さしをする。「それはなに？」と保育者が問いかけると、子どもから「きりん」や「パンダ」など動物名が返ってくる。わかることが嬉しいのか喜ぶ様子あり。講師も英語で動物名を言ったり、鳴き声や動きのオノマトペを言ってみると、真似をして声を発する子もいた。また自分からカードを探しに行っては、保育者に示してはぬいぐるみや絵と同じ動物名を言って、わかっていることを示していた。動物の鳴き声の絵本は、ボタンを押しては鳴き声を確かめ、そのぬいぐるみやアプリケを持ってきながら、動物の名前を言葉にしていた。英語、日本語問わず、環境の中にある物と言葉をつなげて遊ぶことができていた。



5. 振り返り

<振り返りによって得た先生の気づき>

最後の活動であったが、新たに動物の絵を壁面に貼ったり、カードの配置を変えたりして子どもたちの動きを見守った。これまで、動物の鳴き声からはじまって、様々な形の動物を設置することで、英語、日本語を問わず動物に興味を示し、名前を覚え、動きをまねして楽しむことができていた。今回も形は別でも同じとわかって、それをつなぎ合わせては、保育者や講師に同じだねと肯定してもらうことで、話し伝わる楽しさ、知る喜びも感じていたように思う。保育者や講師の共感の姿勢が、子どもたちの興味関心を深めていくと知ることができた。