

とうきょう すくわくプログラム活動報告書

施設番号	66-0688
施設名	みさと保育所
施設所在地	多摩市愛宕 2 - 5 3 1
法人名	社会福祉法人 東京児童福祉協会

1. 活動のテーマ

<テーマ>

制作の喜び・創造・不思議を体験

<テーマの設定理由>

不思議の体験「わくわく」体験をする。

制作を通して、楽しい、喜び、創造性、工夫、集中力、チャレンジ精神、仲間とのやり取り、競争（悔しい経験）など経験をする。

制作など苦手な子どもが、少しでも楽しい気持ちになり、苦手意識から「できる」「おもしろい」に気づき、苦手が少しでも払拭できればと願う。

2. 活動スケジュール

①全員が何も知らされず、色塗り（恐竜）を楽しむ。

②自分の作成したものが動き出す、わくわくの不思議体験し、興味関心を持たせる。

集合形式：スクリーンとPC、スキャナーセッティング、3、4、5歳児がホールに集まる。

一人作業：ボタンを押す、自分が塗り絵をした恐竜をスキャナーで読み込む

不思議体験：スクリーン卵が登場、卵が割れて自分が塗った恐竜が飛び出し動き出す。

歓声が沸き上がる。

③主体性を持って、ルールを守って自分で作業し、仲間と仲よく楽しむ。（カーレース）

PCやスキャナー使用の注意と約束を知らせ、ルールを守って使用するよう説明する。

やりたい子どもが機器を自分で操作して楽しむ。仲間を集って一緒に楽しむ姿が

見られる。カーレースなどは早い車を作ろうと考え工夫する姿が見られる。

（5歳児クラス、紙アプリコーナーをいつでも自由に使えるようにセッティングした。）

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）

紙アプリ専用の用紙

サインペン（一人12色1セット）

紙アプリ専用のPC（体験ごとの専用PCを貸借使用）

描いた絵を取り込む専用

4. 探究活動の実践

<活動の内容>

【カーレース】自動車を自由に描き、PCに取り込むと車4台4人でレースが始まる。

1位～4位まで到着順位が表記される。

初めての体験の際は、3歳児、4歳児、5歳児みんなで集まって紙アプリとはどういうものかを子どもたちに見せながら説明し興味関心を持てるよう促した。次からは、PCに取り込む作業も子どもに任せ、自分たちの好きなタイミングで取り込み、主体的に活動させるよう実施した。

<活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり>

カーレースでは順位が着くので、4位になった子どもは次は1位になるために工夫をして友達を誘い合いレースを行い次は勝てるように車の形など工夫を加えて描き直して、再トライしていた。歓声が沸き上がったたり、がっかりしたり、なぜ遅いのか試行錯誤しながら考える姿が見られた。



5. 振り返り

<振り返りによって得た先生の気づき>

すくわくプログラムの参加により、普段の遊びでは使用できないPCやスキャナーなどの機器を取り入れた保育を展開することができた。

今ブームになっている大好きな恐竜の塗り絵とあって、最初から楽しいそうに色鮮やかに素敵な模様が描かれ、その自分の恐竜が動き出した時にはとても驚いた表情に、目を輝かせて楽しんでいる姿が見られ、わくわく体験ができてよかった。

わくわく体験は普段の保育の中にも存在すること、子どものわくわくや不思議と思う視点、ことば、表情に留意し今後も遊びの展開へと繋げていくことを大切にしたい保育ができるようにしたい。

カーレースでは機器を自分で動かすことも何の問題もなく使いこなしている姿が見られた。また車の車体改造を何度も行い、形や色、大きさ、装備などいろいろ工夫し、何度もチャレンジする姿が見られた。その中で友達と会話を楽しんでいた。

当初、機器を子どもに操作させることの心配（壊すなど）があったが、使わせてみると操作を慎重に行う姿、順番を守ってスキャンしている姿など子どもなりに普段からの約束を守ることができていた、またPCも身近なものなのか問題なく使用できていたので、今後は子どもに任せることも大切と感じた。継続して、普段保育室にはないものや珍しいもの、そして子どもが今何に興味を示しているのかのアンテナを張って、私たちも子どもたちと一緒にわくわく体験探しをしていきたいと思います。