

## とうきょう すくわくプログラム活動報告書

施設番号	66-1162
園名	ChaCha Children Soshigayakoen
施設所在地	東京都世田谷区上祖師谷 3-10-3
法人名	社会福祉法人 ChaCha Children & Co.

### 1. 活動のテーマ

<テーマ>

言葉のイメージ、カタチ、デジタルテクノロジー、身近な自然、地域の人々

<テーマの設定理由>

当園は、園のコンセプト「自然公園×クリエイティブ教育」を基に自然公園に囲まれた環境の中での身体的・直接的な体験とともに、デジタルデバイスの活用などによる、多様な表現や想像、創造性の育ちを大切にしている。その中で、子どもの言葉や気づきを大切に、それらを、様々な活動や方法へと展開し、さらなる新しい出会いや気づきの経験へと結び付けるようにしたいと考えた。

### 2. 活動スケジュール

	年長児クラス	2歳児クラス
4月	・4月、散歩先で見つけたものに対し「伝説の〇〇だ」と呼称する対話が広がり、そこから、伝説探しを始める。	・ダンゴムシとの出会いから“マル(円形・球体)”に興味や関心を広げ、公園の中で様々なマル探しをした。
5月	・自分たちで、つくったもの(素材をつ	・いろいろなマルを探す中で、いろいろなマルを組み合わせた自分だけのマルをつくる
7月	かった製作・野菜・料理・生花をつかった商品)は、伝説だと考える。①	活動を行った。④
8月	・伝説は、昔のことということで、昔の遊びとは何かを考える。また、自分たち	
9月	で、自分たちの“時間”をつくることに関心をもつ。この2つが合わさり、伝説の(昔の)遊びをする一日をつくりたい	*その後も、カタチやマルなど、公園での様々な出会いがあった。
9月	と、祖父母を招く会をひらき、その時間で、事前に教えてもらっていた昔の遊び道具を用意し、一緒に過ごす。②	
3月	*伝説を探したり、創り出す過程では、様々な絵本や図鑑で知識を調べて過ごしていた。③	1年間の経験を基に、タブレット端末とデジタルペンを用いて、公園での発見を地図の画像の上に表現したり、マルの画像の上に表現した。⑤

### 3. 探究活動の実践

#### <活動の内容>

- ・活動のために準備した素材や道具、環境の設定
- ・活動中の子供の姿・声、子供同士や教諭との関わり 等を記載ください。

#### 〔環境構成〕

- ① 製作用の素材を収納する棚及び棚の整備、製作に必要な道具・素材の準備(様々な素材・野菜の土や支柱・レジン液・UV ライト機器(レジン用)等)
- ② 昔の遊びのおもちゃ(オセロ・カードゲームなど)
- ③ 今まで棚にしまっていた絵本をいつでも読めるように絵本棚を設定する。
- ④ 球体のカプセル・円形の鏡・その他素材の準備
- ⑤ タブレット端末・タブレット端末対応ペン

#### 〔活動中の子どもの言葉〕

- ・子どもの声や姿は下部の記録内及び振り返り欄にて記載する。

#### 〔保育者との関わりの意識〕

- ・既存の活動にとらわれない、新しい素材や方法で、子どもたちの創造性を膨らます
- ・園内にとどまらず、様々な地域資源の活用。
- ・対話を中心にすえながらも、そこで得た子どもの言葉やイメージをもとに、保育室内の環境を整える中での子どもの主体的な活動の重視。

#### 1. 伝説の製作コーナー



#### 【ずっと残したい】

5月下旬～

「伝説はずっと残るもの」  
「自分たちの思い出も残していきたい」  
7月のChaChaマルシェについて考える中で、  
そんな想いや気持ちを子どもたちは子ども場で表現していました。

その気持ちをローズヒップの商品として考えてみると、  
「思い出を忘れないように写真を飾ったらいいんじゃない？」  
「見たことない綺麗なものがいいな」  
「みんなが使えるものだといいね」

子どもたちと話し合いを重ねていくと、伝説という概念が  
「見たことのないもの」だけではなく「思い出を残すこと」  
に変わっていきました。

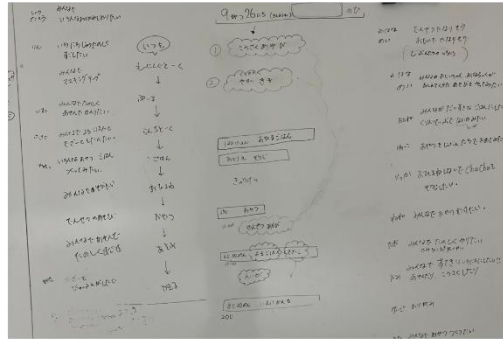
お茶会のときに、枯れない花を作った経験から、  
素敵な花を残していきたい、という想いを込めた  
商品が出来上がりました。

#### 4. 自分だけの“マル”づくり



## 2. 伝説のおかしの遊び

「みんなのおじいちゃん、おばあちゃんが教えてくれた遊びをやってみよう」  
 「みんなの大好きなご飯を食べよう」「クリエイティブルームで映画を見よう」  
 「みんなでおやつを分けよう」「素敵な一日にしよう」  
 「おりがみや工作をして遊びたい」「全部やって嬉しい気持ちになりたい」  
 これまでChaChaで過ごしてきた中で「こんなことをしてみたい」「こんな一日にしたい」と一人ひとり様々な想いが出てきました。その想いからローズヒップで1日の過ごし方を組み立てることに。想いが近い友だちとチームになり、自分たちがやりたいことを実現するために考え始めました。



### 【いっしょにあそぶ日】

待ちに待った祖父母の方と一緒に「でんせつあそび」(こま、お手玉、おはじき、ゴム跳び、めんこ)をして、一緒に遊びました。遊び方を教えてもらいながら一緒に遊べたことが、「楽しかった」「思い出になった」と喜ぶ子どもたちの表情も見られ、こんな気持ちになったのもアンケートに答えてくれた祖父母の方がいてくれたからだと、感謝する声もありました。



本報告書は、再編集し、祖父母の方の写真は記載しておりません

## 5. デジタルで“マル”や“カタチ”



### 【カタチをデジタルな表現で】

1年間、『まんまるアトリ』や『カタチブック』など、公園でみつけたいろいろなカタチ。

子どもたちが、今までどんな経験をし、どんな表現や子どもたちが、今までどんな経験をし、どんな表現や、どんなインスピレーションを持つのか、デジタルデバイスを用いて、表現する時間をつくりました。特に、マルは、大人でも、なかなかキレイなカタチで描くのは困難さもあります。しかし、デジタルデバイスを用いて描くマルは、デジタルな力で自然ときれいな弧を描くことができたり、自分の表現が拡張するような感覚で、デジタルデバイスに表現されていくものと向き合っている様子でした。

「トマト、、、ブルーベリー、、、そこにヘビがきました。」と物語のような表現が生まれる様子もありました。

公園の地図上に描く際には、「ここにタンポポがあった」と、自分の経験や記憶を表現する姿もありました。

## 3. 子どもがいつでも様々な物語の世界や知識に出会える絵本コーナーの充実。



4. 振り返りく振り返りによって得た先生の気づき

年長児クラス	2歳児クラス
<p>はじめはきっと“伝説”というキャッチーな響きに惹かれて子どもたちが使っていた言葉だったが、その意味を考えていくうちに、「自分たちで作るもの」「伝説はずっと残るもの」といった考え方に繋がり、自分たちで、図鑑や絵本で調べたりしながら、日常のイベントを計画したり、残すためには、どんな製作物がいいかと、考える、主体的な日常づくりへとつながっていった。</p> <p>さらに伝説は、いろいろな人とつくれること、誰かに伝える必要があることなど、“伝説”という言葉一つの意味合いを様々な側面で探究し、活動を生み出してくることができていた。</p>	<p>公園で出会ったまるいダンゴムシからインスピレーションを広げ、いつも遊ぶ公園の様々なカタチに気づく日々を過ごすことができた。その中で、円形のカプセルの中に様々な素材をいれて、自分だけのマルを作成を行い、立体的な作品作りを2歳児クラスでもできたことは新しい発見であった。このような新しい発見、すなわち子どもたちの可能性に出会ったことが、保育者である私たちの挑戦にもつながっていたと振り返る。</p> <p>そこで、さらに、デジタルデバイスの導入にも挑戦し、2歳児クラスの子どもたちに手渡したところ、デジタルデバイスが子どもカタチづくりや思考を助けるツールになるという新しい発見を得ることができた。</p>