17

遊びと一斉活動の関係

ここでは、「遊び」と「一斉活動」との関係について説明します。

乳幼児期には「遊び」が大切。でも……

遊びの環境をさまざまに整えても子どもの興味・関心はどう しても偏り、当然のことながら経験にも偏りが生じます。

友達と関わる楽しさや集団のダイナミックさを感じる機会も 限られることがあります。



そこで一斉活動を計画します。

一斉活動をすることで、音楽や絵本の世界に親しむ機会となっ たり、製作や運動をする機会となります。

すると、一人一人の経験や世界が広がり、自信がもて、友達 とふれあう楽しさも感じることができるでしょう。

では、「遊び」と「一斉活動」には何の関係もないのでしょうか。そうではありません。 「遊び」は「遊び」、「一斉活動」は「一斉活動」と分けて考えていると、子どもの生活は 細切れとなるかもしれません。「一斉活動」が、つねに保育者主導の一方的で唐突で単発 的なものになることさえあります。

「一斉活動」と「遊び」が関連することで、子どもたちの学びがより豊かに深くなると 考えられます。「遊び」と「一斉活動」をつなげる3つのパターンを紹介します。



保育者発信パターン in 一斉活動場面

一斉活動 遊び 一斉活動 遊び

「コマ」の話をして配る 一斉活動

帰りの会で、一人一人にコマを配る(このコマは年長組になったら園長先生からプ レゼントされると楽しみにしていたもの)。明日、登園してきたらすぐに遊んでも いいし、色を塗ってもいいことを話す。



翌日の遊びの環境として、コマの色を塗ることができるようなコーナーを作る。 登園後、多くの子どもがコマにひもを巻いたり投げたりする。色を塗る子どももい る。回し方がわからない子どもがほとんどなので、保育者も一緒に遊んだり、方法 を知らせたりする。

1週間ほどすると何人も回せる子どもが出てくる。回し方や色の塗り方を工夫した り、互いに教えたり、取り入れたりしはじめる。

一斉活動 帰りの会でのコマ回し

コツコツがんばっている子どもや、回し方や色の塗り方を試行錯誤している子ども について話す(回せる・回せないということに重点を置かないようにする)。みん なでしてみようと提案し、コマを持ち床に輪の形になって内側を向いて座る。 クラスの半分程度(生活グループ3つ程度)が立ち、コマ回しをする(回らなくて もそれほど目立たないように配慮する)。その際、投げたら一度座り、みんなでコ マの様子を見る。次に交代し、一人2~3回程度できるようにする。

遊び

翌日から、これまであまり興味がなかった子どももコマ回しをするようになる。 様子によっては、積み木で囲いを作ったり、フラフープを床に置いたりして、コマ 回しのコーナーを数か所作る。

※随時、一斉活動を入れていく。グループ対抗のコマ回し大会は、自分が回せなくても友達を応援したり、グループとして勝ったりする 経験となり、楽しむことができる。

16



いろいろな道具と技法を用いて、描いたり作り 出して遊ぶなかで自分の思いや喜びを表出し、 感性を豊かにしていく活動です。子どもがやっ てみたい、またしたい、作り出すことが楽しい とワクワクするように展開しましょう。

目的

★豊かな感性と想像力を育てる

自分の手と感覚を使って、イメージを広げる体験を繰りかえすことが大切です。そ のためには、子どもたちの興味、発達に沿った活動を選びましょう。

★達成感を味わう

目に見える形が残るのが製作活動です。試行錯誤しながらも、できあがったものを 共感し合い、次への意欲につなげましょう。

★自分らしく表現できる力を育てる

いろいろな素材にふれあうことで違いに気づき、発見して、自分なりに表現をして いきます。より楽しく変化のある体験を味わえるような材料、道具を用意しましょう。

製作とは

手先を使って作り出すもの 折る、ちぎる、丸める、伸ばす など



道具や技法を使って作り出すもの

切る、貼りつける、描く など



3つの出合い

♪ たくさん出合っていると、何かを表現し たいとき自分で方法を選んで作り出せる

【素材】紙、箱、粘土、木、絵具など

【道具】はさみ、テープ、のり、かなづちなど

【技法】折る、ちぎる、切る、貼りつけるなど



* 七? 新聞紙?



保育者の役目は、子どもの表現したい 思いを形にできるよう働きかけること!!



「やってみたい!」という気持ちにする導入

保育者が楽しく見せることが大切です。楽しそうだと自然とやってみたくなりますし、 イメージできることが意欲につながります。







作り方の説明は簡単にわかりやすく

工程は年齢に合わせて一度に説明する工程数を決めましょう。はじめての工程は丁寧に ひとつずつ。経験のある工程なら、2つから3つの工程を理解できます。

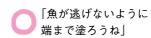
また、言葉だけの説明ではイメージできないことが多いため、視覚からの情報は必要! 見本は、実物が小さいものであれば拡大したものを用意しましょう。

否定をしない 言葉がけ

大人でも否定され ると、やる気や自信 をなくしてしまいま す。それは子どもで も同様ですので、言 い方に気をつけまし よう。

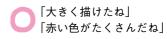
図1 のりを端まで伸ばして魚を貼りつけてほしいとき

「端までのりを ▶ 塗らないとだめ」



例 の 何を描いているのかわからないとき

「何を描いているの?」



わかってもらえなかった……

これはね、さくらんぼなの!





作品を見て振りかえろう

作品を見て気づいたことが次の活動をよりよいものにします。ねらいに対しどうだった か、達成できている子が多ければ年齢に合った活動だったといえるでしょう。そうでなか った場合は指導に問題があったのか、年齢に合わない活動だったのか考えてみましょう。

そして、作品を見て気づいたことを個人記録に残しましょう。次に同じ道具を使った活 動をするとき、事前に援助を考えられます。子どもの成長もわかりますね。

作って遊ぼう

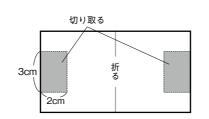
とんとん相撲人形

ねらい 丸、三角、四角の紙を組み合わせて人形を作り、相撲勝負を 友達と楽しむ

準備しておくもの

一人分

- ◆ 顔用:丸、三角、四角の画用紙 直径 4.5cm
- ◆鼻、耳用:丸、三角、長方形の画用紙
- ◆ 体用の画用紙 6cm × 11cm* 画用紙の両端を図のように切り抜く
- ◆空き箱 20cm × 30cm くらい
- ◆のり ◆クレヨンまたはマーカーペン
- ☆見本用に大きめの顔、鼻、耳のパーツを1セット作っておくとよい



※ 沽動の展開物

導入【10分】

①ゾウ人形の見本を作る。顔パーツになる大きな丸を 選び、鼻(長方形)と耳(丸)のパーツをのりで貼って、顔を作る。



②ゾウの顔にマーカーペンで目や口を描き、体のパーツを付ける。できあがったら「ゾウさん、お友達が

ほしいみたい」と伝え、どの形を組み合わせると動物になるか子どもたちに問いかけながら、いくつか見本の動物を作る。

いくつか見本を示すと、作りたい動物を思いついたり、やり方がわかり安心して自分で考えながら作ることができます。

③ゾウ人形を使い、「たくさんお友達ができたから相 撲しよう」と伝え、空き箱に2体の動物を乗せ、手 で空き箱をたたいて、相撲をとる。子どもたちのな かから一人出てきてもらい、遊び方を知らせる。

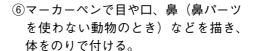


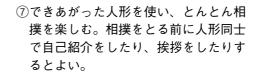
作った動物で遊べることがわかると、作りたい意欲がわきます。早く遊びたくても、丁寧に作らないと弱いお相撲さんになってしまうことを伝えておくとよいでしょう。

展開【20分】

- ④顔、耳、鼻のパーツを配り、パーツを組み合わせて動物を作ることをうながす。組み合わせ方によっていろいろな動物ができることを楽しめるよう、のりはあとから配る。
- ⑤組み合わせのなかから、気に入った動物をのりづけする。

のりをたくさんつけると重くなって倒れやすくなるので、サクランボくらいなど目安となる量を伝えましょう。







まとめ【5分】

®できあがった人形を子どもたちで見せ合い、組み合わせ方によってさまざまな動物ができることを知らせる。

Point.

作りたい動物を決めてパーツの組み合わせを考える子もいれば、パーツを組み合わせてできた形から動物に見立てる子もいます。どちらも正解です。のりづけをする前に十分にパーツを組み合わせて遊べるようにしましょう。



動物の目や鼻をクレヨンやマーカーペンで描くのではなく、シールを使うと 3 歳児でも取り組めます。



体 (画用紙) に見合った大きさを考えて画用紙に顔を描き、はさみで切り抜いて作ることもできます。

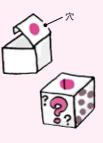
はてなBOX

準備するもの

- ◆ 各辺が 20cm 以上の 立方体の箱
- ◆画用紙
- ◆カッター
- ◆のりまたは接着剤

【はてな BOX の作り方】

- ①箱の一面に手が入るくらいの 穴をカッターで切り抜く。
- ②ふたが開けられるようにする。
- ③画用紙などで装飾する。



はてな BOX を使った遊び

\bigcirc \triangle \Box マグネット 3







準備するもの

- ◆ホワイトボード
- ◆○△□に切った マグネットシート 各4枚
- ①はて α BOX に α に切ったマグネットシートを入れる。
- ②はてな BOX から〇△□を2~3枚ランダムに取り出す。
- ③組み合わせて何に見えるか、見立て遊びを楽しむ。









中身はな~に?





準備するもの

- ◆ はてな BOX に入るもの (さまざまな感触のもの、 身近なもの、音の鳴るもの)







- ①はてな BOX に、何かひとつ入れる。
- ②子どもがはてな BOX に手を入れ、物をさわって何かを当てる。
- ③音の鳴るものは、箱を振って何かを当てる。

食べ物グループ これどこかな? 5

CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE



準備するもの

◆赤・黄・緑色の画用紙 各1枚

赤色 力が出る 元気が出る

黄色 体・血を つくる

緑色 病気に ならない

- ◆食べ物の絵を描いた カード
- ◆子どもが描くための 白い画用紙



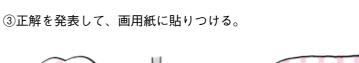




- ①はてな BOX に食べ物の絵を描いたカードを入れる。
- ②はてな BOX からカードを 1 枚引き、赤・黄・緑のど の食べ物グループになるか、クイズにして遊ぶ。



食べ物を画用紙に描い てはてな BOX に入れ られるようにしましょ う。子どもが次回を楽 しみにします。





∞ はてな BOX

のその他の遊び方

しりとりやあたまとり (頭文字あつめ)、伝言ゲームなど、やったことの ある遊びを書いたカードをはてな BOX に入れておく。すきまの時間ができ たとき、カードを引き、その遊びをする。何の遊びが出てくるかワクワクす るので、楽しく活動がはじめられる。

その他、シルエットを描いたカードを入れておき、出てきたシルエットか ら何を描いたものか当てるなど。