

(造形)

保育者が意識して行っている環境構成やかかわり

子どもの活動や思い

ポイント(振り返り)

色作り ～自分で考え、試行錯誤してみよう～

◎対象：4, 5 歳児 ◎ねらい：○色の変化を知る ○試行錯誤しながら、自分でやってみようとする

◎活動内容：3原色から6色(いろいろな)の色を作る

①導入 園に手紙が届き、ミッションを手伝って欲しいという内容。サークルタイムにて、子どもたちに話す



子どもたちが楽しみながら取り組めるようにミッション形式にし、実際に手紙が届くなど、ワクワクする気持ちを大切に導入した。



②テラスコーナーにて、4人ずつ行う
準備から片付けまで、自分たちでできるように環境を構成した。

●子どもたちの気付き
・じょうごで入れるとぶくぶくなるな～
・いっぱいになるギリギリまで入れるにはどうしたらいいかな
・さいごは、ちょっとずつ入れたほうがいいかな?



③見本の色を見て、色を作ろうとする

子どもたちができないな～と話しているときも、できるだけヒントは言わず、何度でもやっていいということを伝えた。自分でやってみて、試行錯誤しながらできた経験をしてもらいたいと考えで行った。

「くらべてみよう♪」



異年齢児や友だちどうして、一緒に考え、手伝おうとする姿が見られた。写真は「この色できてる?」と見本を見せている様子。

④ミッション達成!



この写真を次の日には、ミッション達成というところに掲示した。スピード性を重視した。

自分で何度も試してできたことで、保育者に「できた～!」と自信たっぷりに伝えにくる姿が見られた。



試す中で違う色になっても、新しい色のジュースとして発展させた。

●遊びの充実と育ちや学びにつながるポイント(振り返り)

- ・自分で全て準備から片付けまでできるようにサイズやものにこだわって環境を設定したことで、自分で試行錯誤しながら行うというねらいを達成し、体験から学びにつながる機会となった。
- ・保育者も設定の中で、最後までなれること。子どもの気付きに耳を傾け、その発見に共感することが大切。
- ・想定した以上のことがあった場面でも、臨機応変に展開させ、子どもが主体的にしたいという思いに寄り添うことで、より遊びが充実した。
- ・保育者が言葉をかけ過ぎないことで、子どもが自分で考えていろいろとやってみようとする姿につながった。

⑤片付け・ミッション終了

片付けの仕方を最初の子どもたちに伝えると、「こうするんだよ」と、次は他の友だちに教え、意欲的に活動する姿が見られた。

ミッションという形に最後までこだわり、完成したジュースを届けるという設定で終了した。

絵の具を使った絵画、造形遊びにつなげる

(造形)

日常の保育の中での造形遊び 3歳児

- ねらい
- いろいろな素材を自由に選び、工夫しながら造形遊びを楽しむ
 - 三原色の絵の具を使って自由に描いてみよう

- 自分で準備から片付けまで子ども自身で行えるような環境設定、配置、扱いやすさを考える
- 水道に近い所を制作コーナーにする

乾燥棚 (子どもが自分で置いたり、取ったりできるもの)



三原色の絵の具

雑巾も置いておく



子どもが扱いやすいように容器を入れ替えて使用する
※絵の具、パレット、画用紙は、同じ場所に置く



青と黄色でみどりになった！！オレンジ色は何色を混ぜたらできるかな・・・



黄色をすこーしだけいれよ



水いっぱいつけたら、虹色みたい！

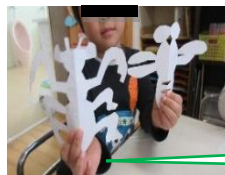
色作りの試行錯誤が分かるパレット



試行錯誤している時は、声をかけず見守り、子ども自らの気づきを待つ。繰り返し試すうちに、子どもが自分で発見したり気付いたり、工夫したり、その姿こそ大切にしたい学びの姿！！繰り返し遊ぶ経験を大事にしよう！！

制作コーナーには、子どもが自分で選んで造形遊びができるように、季節のぬり絵、折り紙、切り絵、自然物、のり、はさみ、セロテープなど素材や道具を揃えておく

ハサミや自然物を使っての造形



落ち葉をぺたぺた。顔つけたよ

トンボとカマキリの切り絵完成！

●遊びの充実と育ちや学びにつながるポイント (振り返り)

- 2歳児クラスから3原色絵の具を使って造形をしてきていることもあり、感触を楽しむだけでなく、色を作ることも楽しんでいた
- 季節が秋だったこともあり、秋探しに散歩、さつまいも掘りや虫さがしなど、子ども自ら経験できたことが制作・造形意欲につながった
- 絵の具を制作コーナーに常時出して、自由に使える環境にしたことが良かった。いつでも続きができるように置いておくスペースを確保し、納得いくまで遊べるように、明日も続きができるようにしたことで、遊びが継続し、じっくり色作りを楽しむことができた
- 保育者が「●●を作りましょう」と作らせる保育者主体の造形ではなく子どもがやってみたい、と前のぬりに取り組めるような子ども主体の造形遊びができるように、子どもが今、何に興味を持っているのか、まずは知ることが大事！！
- 子どもも保育者も失敗こそ学びのチャンスととらえ、繰り返しチャレンジする

(造形)

廃材遊び～日々の自発遊びの中で～ 4歳児

ねらい 新しい環境に慣れ、家庭的な雰囲気の中で安心して遊び、先生や友だちと過ごす喜びを味わう
廃材で様々な素材に触れ、自由に貼ったり切ったり工夫して作る楽しさを知る

1. 式花パフェを作ってプレゼント



入園当初は、保護者への思いが強い時。「お母さんの為に」という気持ちが子どもたちを元気にさせ、保護者にとっても安心感につながる。



「お面、作ったよ！
バア！おどろいた？」

「くっつけたい」の子ども
の声を聞き、セロテープ
の使い方を教える。周り
の子どもにも見えるよう
にして、力を入れるポイント
を伝える。



「セロテープで色んな物
を貼り付けたパトカーだ
よ！」



「帽子だよ」



「叩いてみ
たらいい
音がする
よ」



どんな音がする？



降園前に保護者の前で発表会。
はりきって演奏する様子。

2. 廃材を魔法のおもちゃに変える 子どものアイデア

大小の段ボールを用意した。はじめはどう遊んだらいいかわからない様子。保育者が箱を立ててみて「どうしようかな～？」と言っていると、「それはこうやって使おう！」と、子どもたちからしたいことが出てきた。その後の子どもたちは、電車にしたり車や家や楽器にしたり・・・ちょっとしたヒントがアイデアにつながり、毎日遊びこんでいた。

「中に入れるように穴を開けて」
「ドアにしてちょうだい」



「インターフォンも
つけよう」

「もう一つおうちを作りた
い」と言い、もう一軒建
つ。おうちごっこを通
して、かかわりが出て
くる。



「ぼくのお家だよ。
嬉しいな」



●遊びの充実と育ちや学びに つながるポイント(振り返り)

- ・廃材遊びは、素材や形が様々であることから、自由にイメージやアイデアを表現しやすく、それぞれの個性が光る遊びである。
- ・子どもたちの「〇〇したい」という思いをひきだし、保育者も手伝いながら一緒に楽しむことが大切。
- ・環境を用意しながら、子どものアイデアに寄り添い、子どもの思いの実現や遊びの発展につながる保育者のかかわりを大切にする。



「段ボールってあたたかいね」

わたしたちの町 (町探検に出かけよう) 4歳児

〈ねらい〉・形や大きさを認識し、イメージしたものを作り上げようとする

- ・自分の考えを出したり、相手の意見も受け入れたりしながら進めていく
- ・友だちと共通の目的をもって活動をし、あきらめずにやり遂げる達成感を味わう

地図の出ってくる絵本や迷路の絵本を読み聞かせする。散歩に出かけた時に道路やお店・信号・看板などを発見しやすく、より興味が持ちやすくなる。



子どもの気付き

この屋根の上に看板あったな！
絵の具よりペンの方が小さく書けるな！

数量・図形、文字等への
関心・感覚

思考力の芽生え

ここは、薄い紙で貼ったほうが貼りやすいかな！

このような気付きから…

思考力、判断力、表現力等のスタートとなる。



子どもたちがイメージしやすいよう、様々な形や大きさの廃材を用意し、また絵の具やペンを揃えておく。自分で選べるような環境構成を心掛ける。

子どもが自分で考えて行動できるようにするためには、自ら選んで遊びだせる環境が必要。どこに何が置いてあるかひと目で分かるようにしておくとうい。

〇〇君、この2階建てはどうやって作ったの？

言葉による伝え合い



子どもの会話を聞きながら「倒れないようにするにはどこに貼ればいいかな？」など具体的なアドバイスをしつつも最終的に決めるのは子どもに委ねる。

失敗を繰り返しながらも、最後までやり遂げようとする姿を大事にしたい。



自立心

子どもが主体的にかかわり、考えたり工夫したりしながら諦めずにやり遂げる＝達成感を味わう



遊びの充実と育ちや学びにつながるポイント (振り返り)

- ・何日もかけて作る時は、「途中の物置き場」を設置することで、明日も続きをしようという気持ちが強まる。
- ・こんなので作りたい…でもできない。子どもは揺れ動きながら、行動をしたり立ち止まったりしている。その中で自分なりに考えたり試行錯誤したりしながら完成させようとする。ゆっくり見守りながら自分で乗り越えられるように導くことが大切。
- ・話し合いを通して、友だちと自分の思いを言葉や行動で伝え合っているか。
自分たちの力で達成すること、表現することの楽しさを感じていることができているか。
⇒これらのことを意識しながら、子どもたちの発見や喜びに共感し、共に楽しめるような保育を心掛ける。

(造形)

～「ゴーゴーもぐらたたき」(ゲーム屋さんができるまで)～

◎対象：5歳児

◎ねらい： 友だちとアイデアを出し合い、試したり考えたりしながら思い描く自分たちの店を作る。

◎活動内容：自分たちでしたいお店を考える。お店ごとに必要なものを作る。

毎年11月に年長児が遊びの場(お店)を作り、異年齢児もお客さんで招待し、一緒に遊ぶ行事の取り組み「こどもまつり」

「こどもまつりをする?しない?どうする?」子どもに投げかけ、子どもがどうしたいのか?子どもの思いから活動が始まっていくようにしている。



自分がしたい!と思うお店のグループに集まってきた友だちと一緒に活動することで、それぞれの意見を取り入れ合っで活動を進めている。この時期だからこそできるグループ活動。同じ興味を持った者どうしだからより盛り上がるようだ。

年長会議を重ねる中で、「どんなお店をしたいか」プレゼンをしながら4つのお店が決まった。



保育者は話し合いの様子を見守る。必要に応じて子どもの意見が伝わりやすいよう、具体的にイメージできるように質問したりするが、答えは子どもたちが自分たちで考え、決定していくことを大事にしている。

お店づくり 開始



出てきたアイデアは、ホワイトボードに書いておくことで「見える化」に!取り組んでいる中で新たなアイデアが出たり、明日したい活動等を書いたりして計画を立てるのにも役立っている。



廃材は普段から園に持って来ては使って遊べるように、廃材を種類ごとに分けて置いてあり、子どもたちが使いたい時に取り出せるようにしている。

「何で叩くか?」いろいろ試した結果、「ハンマー」のようなものを作りたい!「じゃあ何で作る?」と卵パックが使いやすことにひらめいた!



初代「モグラ」は割りばしにモグラの絵を描いた紙を貼ってペーパーサート風にしていたが、遊んでいる間にポロポロとなり……。そこで、叩かれても壊れないようにラップの芯や牛乳パックを使って2代目「モグラ」を考えました!遊ぶ中で上手くいかない所は工夫と改善を繰り返していた。

こどもまつり当日



「穴あけて下からプスプスしたいねん!」年長会議のプレゼンの時から言っていたことをこのような形にした。



●遊びの充実と育ちや学びにつながるポイント(振り返り)

- ・ 年長会議の良い点は、同じ時間や空間、同じ空気感の中で、同じ保育者の話を聞けることである。子どもたちは一緒に期待やイメージを膨らませることができる。この時にどのような気持ちを持てるかが今後の活動に大きく影響する。「導入」は、本当に大切。また、いろいろな友だちのアイデアを聞くことができることで考えるヒントが得られる。自分の考えたことを聞いてもらったり、共感してもらったりすることで自己肯定感や自信につながったり、子どもどうして互いの「よさ」に気付くことができる時間である。
- ・ 「自己選択・自己決定」自分のしたいことは自分で決める。これが何より主体的に・積極的に・自らかかわろうとする姿につながる。
- ・ 使いたいものがどこにあるか分かる環境、使いたい時に自分で出して使える環境は「したい」気持ちにつながる環境。物を見てアイデアが生まれてくるような環境を整えることも活動の広がり大きく影響している。
- ・ 自分たちで作ったもので遊ぶ(試す)→上手くいかなかったことに気付く→どうしたらいいか?(考える)→新たに考えたことをやってみる(工夫)。子どもが上手くいく、成功することばかりを援助するのではなく、上手くいかない時もそばで見守り失敗する経験もできるよう「見守り・待てる保育者」になるようにする。
- ・ 何事も「失敗は成功のもと」。子どもたちは、今までの遊びの経験からいろいろなアイデアを出し、工夫しようとする。上手くいかないことから気付くこと・学ぶことは多く、必ず失敗の経験は今後活かされていく。
- ・ 異年齢児が遊びに来てくれた時のことを想定して、「どうすれば楽しく遊んでもらえるか?」相手の立場に立ち考え、遊びの場をつくったりもしている。「思いやりの心」の成長が見られたりもする。
- ・ 子どもらしい発想やアイデアを大切に共感し、子どもが自分たちで考えたことを実現させようと「試行錯誤」する姿を見守れる保育者になることが大切である。
- ・ 子どもたちが考え、自己決定しながら思いを実現させていく過程の中で、保育者は子どもの気持ち・時間・活動・友だちを「つなぐ」(繋ぐ)陰ながらのサポートをすることも必要である。