

令和8年3月13日

令和7年度とうきょう すくわくプログラム推進事業 活動報告書

園名	目黒区立ひがしやま幼稚園
所在地	目黒区東山3-24-2

1. 活動のテーマ

<テーマ>

「動く・動き」

<テーマの設定理由>

幼稚園では、幼児が「動く」ものをよく見る、「動く」ものを作る、幼児自身が「動く」など、さまざまな「動き」に関わりながら生活や遊びを展開している。本園でも、好きな遊びの中で転がしたり、動かしたりしながら動きの面白さを味わったり、車や船などの仕組みを考えて動くものを作ったりする姿がある。また、自然環境の豊かな園庭では、虫など動く生きものを捕まえるために「どうしたら捕まえられるか」と方法を考えたり、捕まえた虫の動きを観察して体のつくりに興味をもったり、再現して製作したりするなど、動きへの関心が遊びの広がりにつながっている。幼児が日常の中で「動く・動き」に強い興味や関心を示していることから、幼児が「動き」に関わる体験を通して、試す、考える、工夫する姿をより深めていくために本テーマを設定した。

2. 活動スケジュール

- 【5月】（乗り物）親子で動く遊び道具作り
（運動遊び）〈走る〉教師と一緒に走る／触れ合いを通して走ることを楽しむ
〈跳ぶ〉サーキット遊び（両足跳びなど）
- 【6月】（荒馬）「荒馬座」公演の鑑賞・体験、荒馬ごっこ（～継続）
（乗り物）ポニー乗馬ごっこ
- 【7月】（運動遊び）〈投げる〉新聞ボール作りと基礎動作（持つ・投げる・転がす）
（荒馬）運動会での荒馬踊りの経験
- 【9月】（運動遊び）〈投げる〉紅白玉投げ（繰り返し投げる活動） 〈走る〉年長リレー
〈跳ぶ〉大縄跳び
（荒馬）運動会での荒馬踊りの経験
- 【10月】（乗り物）電車ごっこ
（運動遊び）〈投げる〉的や勝敗を取り入れた活動（目的をもって投げる）
〈走る〉年少リレー 〈跳ぶ〉短縄跳び
（荒馬）運動会での荒馬踊りの経験、地域のお祭りでの荒馬踊り（～継続）
- 【11月】（乗り物）「作って遊ぶごっこの会」に向けた製作・準備
（運動遊び）〈投げる〉キャッチボール／転がしドッジボール 〈走る〉年少 助け鬼
- 【12月】（乗り物）「作って遊ぶごっこの会」実施
（運動遊び）〈投げる〉ドッジボール 〈跳ぶ〉年長 ホッピング（～継続）
- 【1月】（乗り物）動く車作り
（運動遊び）〈走る〉年長 巴鬼（～継続）

3. 活動のために準備した素材や道具、環境の設定

【荒馬】

〈公演・体験〉 遊戯室の広いスペース、豆絞り

〈荒馬ごっこ〉 空き箱、ロール芯、積み木、馬の顔の段ボール、豆絞り、牛乳パック、画用紙、セロハンテープ 等

〈運動会・地域のお祭り〉 身に付ける荒馬、草の形の段ボールとスタンド、しっぽ作りのすずらんテープ、はさみ、巻く段ボール、三角コーン、ラインパウダー、ラインカー、園庭・遊戯室などの広いスペース

【乗り物】

〈親子で動く遊び道具作り〉 多様な制作素材・工具、作り方の掲示、作品見本

〈ポニー（雨天中止の代替）〉 写真掲示、巧技台、制作コーナーの環境構成

〈電車ごっこ〉 電車の写真、学習用情報端末、キングブロック、ビニールテープ、遊戯室の広い空間

〈作って遊ぶごっこの会／バス遠足を契機〉 写真、グループごとの設計図・製作スペース、はさみ、段ボールカッター、のり、ボンド、各種テープ、段ボール、絵具・筆・たらい・雑巾、新聞紙、画用紙、カラーポリ袋、長い筒芯、キングブロック、巧技台、台車、大型積木、ゲームボックス、木材・のこぎり・万力、タイヤセット、グルーガン、油性ペン、製作シート、机・椅子

（外部） 東山児童館の借用・職員との打合せ

【運動遊び】

共通： 広い空間の確保

〈投げる〉 新聞紙、ガムテープ、紅白玉、ゲームボックス、玉入れ台、すずらんテープ、ペン、紙、フラフープ、ボール、ラインカー、ラインパウダー

〈走る〉 お面、カラーボウシ、ロープ、三角コーン、コーナーマーカー、バトン、ラインカー、ラインパウダー

〈跳ぶ〉 ゴム付三角コーン、牛乳パック、ケンステップ、ラインカー、ラインパウダー、巧技台、ベンチ、ビールケース、フラフープ、大縄、短縄、ホッピング

4. 探究活動の実績

〈活動の内容〉

【荒馬】

- 荒馬踊りの鑑賞・体験を通して、動きへの関心を高める
- 荒馬ごっこ（太鼓・草・豆絞り等を自作し、真似て動く）
- 運動会での荒馬踊りの経験（身に付ける荒馬を作り、繰り返し踊る）
- 地域のお祭りでの荒馬踊り（友達と動きを合わせ、よりダイナミックに表現する）

【乗り物】

- 親子で動く遊び道具を制作（ストロー＋竹ひごの車、ゴム動力の車、風で進む船 等）
- ポニー乗馬ごっこ（写真や昨年度の経験を手がかりに、押す・引く等の動かし方を工夫）
- 電車ごっこ（キングブロックで連結し、友達同士で長い電車を作って動かす）
- 「作って遊ぶごっこの会」：グループで遊園地ごっこに発展し、必要な乗り物を協同で制作
- 動く車作り（木材を切り、タイヤを付け、実際に走らせて調整する）

【運動遊び】

- 〈投げる〉新聞ボール／紅白玉投げ／的当て・玉入れ／キャッチ・転がしドッジ・ドッジボール
- 〈走る〉かけっこ・追いかけて／リレー（年長・年少）／助け鬼・バ鬼
- 〈跳ぶ〉サーキット遊び／大縄・短縄／ホッピング

〈活動中の子供たちの姿・声、子供同士や子供と保育者との関わり〉

【荒馬】

- 荒馬座の公演に大きな期待をもち、踊りの動きをじっと見て真似ようとする姿が見られた。荒馬座の方と一緒に「ラッセーラーラッセーラ、ラッセーラーラッセーラ」と元気に掛け声を合わせ、動きを楽しんだ。年長児は、昨年度の経験を思い出しながら「知ってる」「やったことがあるよ」と話し、荒馬座の方の動きを意欲的に真似ていた。
- 年少組では、公演後に荒馬座の動きを真似た荒馬ごっこが始まった。空き箱や積み木を太鼓に見立ててロール芯で叩き音を鳴らしたり、ギャロップや跳ぶ動きを取り入れたりして遊ぶ姿が見られた。また、広い場所の方が動きやすいことに気付き、自ら移動して動きを楽しむ姿もあった。友達や教職員を客として呼び、一緒に掛け声を合わせながら楽しむなど、遊びが広がっていった。
- 荒馬踊りの動きを日常の活動にも取り入れ、プールの準備運動などの場面で繰り返し経験できるようにしたところ、動きに親しみをもつ姿が増えていった。「2つ跳びはスカイツリー」、「4つ跳びは虹」など、腕の動かし方にイメージを付けて知らせることで、幼児が動きをとらえやすくなるようにした。
- 年長児はグループの友達と一緒に運動会の荒馬踊りに取組んだ。繰り返し踊る中で2つ跳び、4つ跳びの動き方が分かってくると、動きが上手な友達をモデルにする姿が増え、友達の動きを真似て試したり、自分の動きを意識して踊ったりする姿が見られた。「友達の動きと合わせるとかっこよく見える」と気付いた幼児は、互いに声を掛け合いながら、動きがそろるように練習していた。
- 運動会での荒馬踊りを終えた後には、達成感を味わう姿が見られた。地域のお祭りではさらにダイナミックに見せたいという思いが生まれ、草跳びの際に馬の持ち方を高くしてみる、連続して跳んで進むなど、幼児と教師が実際に動きながら「もっとこうしてみよう」と相談し、よりよい動きを探っていった。

【乗り物】

（ポニー乗馬ごっこ）

- ポニーの写真や昨年度の話をきっかけに、「乗ってみたい」という思いをもった子どもたちは、ポニーの顔を作ったり巧技台に画用紙を巻いたりして、自分たちが乗れる大きさのポニーを完成させた。完成するとさっそく乗ってみようとし、「押して」と友達に声をかける姿があった。しかし力いっぱい押さなければ動かず、「どうしたら動かしやすくなるか」と友達同士で相談する姿がみられた。「前にひもをつける」との意見が出て、ロープを付けて前後から引いたり押したりと工夫しながら動かすことを楽しんだ。遊びが広がるにつれ、「2人で乗りたい」「乗っていいよ」と友達と誘い合い、にぎやかに遊びが展開したが、押す・引くことに疲れて「やっぱり重い」と気付く姿もあった。その様子を見た担任が台車を紹介すると、「使ってみたい」「ポニーを台車に乗せよう」と話し合い、ガムテープで固定して再挑戦。動かしやすさの違いに気付き、「こっちの方がいい」「みんな乗っていいよ」など思いを伝えながら、繰り返し友達を乗せて遊ぶ姿へと

つながっていった。十分に遊んだ後には「年少さんも呼びたい」という声上がり、年少児を招いて一緒に遊ぶ姿もみられ、相手が喜ぶ様子に満足感を味わっていた。

(作って遊ぶごっこ会)

- あるグループはコーヒーカップ作りを進める中で「鍵が付いている」と気付いた。「鍵を付けたい」という声上がり、園内の様々な鍵を見たり、教師が身近な鍵を用意して手に取って見られるようにしたりすると、トイレのドアの鍵を観察しながら、「ここが回るんだね」など仕組みを探る姿が見られた。段ボールや紙を使って似た構造を試し、友達と相談しながら何度も作り直すなど、試行錯誤を繰り返した。鍵ができると、満足そうな表情を浮かべ、繰り返し開け閉めして動きを確かめていた。

(動く車作り)

- 車作りでは、のこぎりを使って木材を切ることや、タイヤを取り付ける工程に意欲的に取り組んだ。「動いた！」と完成を喜ぶ姿がある一方、実際に走らせてみると“まっすぐ進む車”と“曲がる車”があり、その違いに気付く子がいた。「なんで曲がっちゃうの？」と疑問をもち、友達の車と比べる中で「タイヤの付け方が違う」と気付くことができた。教師が用意した修理コーナーを活用し、タイヤを直すと「まっすぐ走った！」と喜び、繰り返し試す姿がみられた。さらに、「タイヤを曲がって付けると曲がっちゃうよ」と友達に教える姿もあり、その話を聞いた子がまた別の友達に伝えるなど、気付いたことを広げ合う関わりが生まれた。製作後は大型積木で坂道や街を作り、「傾斜が急だと速い」など気付きながら、友達とコースを試すことを繰り返し楽しんだ。

【運動遊び】

- 「おばけ退治」のイメージで玉を投げる場を設けると、子どもたちは興味をもち、繰り返し玉を投げて遊んでいた。繰り返す中で「おばけに玉を当てたい」という自分なりの目的が生まれ、的を目掛けて投げる姿が見られた。また、下から上に投げる、助走をつけて投げるなど、様々な投げ方に気付き、自分で動きを試しながら「投げる」という動きの探究を深めていた。さらに、自分で的を作ったり、玉が当たると落ちる仕掛けを楽しんだりするなど、投げる動きに関連した表現や工夫が広がっていった。
- 玉投げに消極的だった幼児が、自らやってみようとする姿が見られ、教師がその姿を認めて励ますと、自信につながっていった。繰り返し挑戦する中で動きのコツを掴み、「びよんってしたら（膝を使って跳ぶように投げると）いいんだ」と気付きを言葉で表現する姿もあり、主体的に動きを探究する過程が見られた。

<活動の様子>

【親子で動く遊び道具作り】



【ポニー乗馬ごっこ】



【電車ごっこ】



【「作って遊ぶごっこ会」 コーヒーカップの製作】



【動く車作り】



【投げる】



【走る】



【跳ぶ】



【荒馬座公演】



【荒馬踊り体験】



【荒馬ごっこ】



【みんなで荒馬踊りを踊ろう】



5. 振り返り（振り返りによって得た保育者の気づき）

1. 環境構成と繰り返し経験の重要性

荒馬・乗り物・運動遊びの各活動において、必要な素材が常に身近にあり、繰り返し試せる環境を用意することで、子どもが動きや仕組みの違いに気づき、改善しようとする姿が多く見られた。広い空間の選択、道具の配置、高さ・距離・的の設定など、環境の差異が挑戦意欲と探究の深まりに影響した。

2. 子ども自身が考える場を保障する関わり

保育者が解決方法を提示するのではなく、考えを促す問い返しや比較できる機会の提示が、子どもの主体的な探究につながった。乗り物作りでは車の動きの違いに気付く姿、運動遊びでは投げ方や跳び方を自ら試行錯誤する姿が見られ、子どもが自分で課題を設定し改善する過程の重要性を再認識した。

3. イメージ化・言語化の有効性

動きをイメージとして伝えること（例：荒馬の跳び方の比喻）は、身体感覚の理解を助け、動きの質を高める効果があった。また、子ども自身が疑問や気づきを言葉にする場面を丁寧に受け止めることで、思考の整理や新たな試行につながった。

4. 友達との関わりが学びを広げる

友達の動きや工夫に影響を受け、真似たり比較したりすることで学びが広がった。特に荒馬やリレー活動では、友達をモデルにする学びが顕著であり、異年齢の関わりも挑戦を後押しした。友達同士で助言を伝え合う場面も多く、協働が探究の質を高めることを再確認した。

5. 経験が次の活動へつなげる「学びの連続性」

一つの経験が次の遊びに自然に接続し、過去の経験を活用しながら新しい挑戦に取り組む姿が見られた。乗り物作りから遊園地ごっこへの発展、荒馬の動きを日常に取り入れる姿、運動遊びで身に付けた動きが別の活動を支える場面など、経験の蓄積が探究の広がりを生むことが明確になった。

6. 保育者自身の学びと姿勢

子どもの「なぜ？」「どうしたら？」に寄り添い、保育者自身も一緒に考える姿勢が探究の深まりに直結していた。気づきの瞬間を逃さず支援することで、子ども同士の共有や次の挑戦へとつながった。今後も、子どもと共に探究する保育者の姿勢を大切に、活動の計画と環境構成を工夫していきたい。

以上