とうきょう すくわくプログラム活動報告書

所在	東京都中野区中野 5-24-21 クロス・スクエア NAKANO 2階
園名	ピノキオ幼児舎 中野保育園

1．活動のテーマ

＜テーマ＞

「なりきり遊び」を軸にした探究活動
-“仕事” “役割” “表現” “世界観づくり” “小学校”との接続-

＜テーマの設定理由＞

普段の遊びの姿の中で、かわいいもの・かっこいいものへの憧れや個人差の面白さ、変身することや何かになりきって遊ぶことへの強い興味関心が見られていた。
４～５月の室内遊びの様子を観察する中で、子どもたちが日常的に興味を持ち、身近に感じながら継続して遊び込める内容がよいと考え、本テーマを設定した。

活動を進める中で、単に「なりきる」だけでなく、
・どんな役割になりたいのか
・どんな世界の中で活動したいのか
・誰とどのように関わるのか
といった点に関心が広がり、役割理解や協働、世界観づくりへと発展していった。

2．活動スケジュール

日常の遊びとイベント活動を往復しながら、単発の行事として終わらせるのではなく、子どもたちの関心が継続的に深まり、広がっていくよう展開した。

【6 月～3 月までの日常的な活動】
・なりきり遊び
・冒険ごっこ遊び
・なりきりに関連する子ども主体の制作活動

【1 年間の主な流れ】
・4～5 月：テーマ検討・準備（子どもの興味関心の整理、日常のなりきり遊びの観察、活動設計）
・6 月：なりきりクイズイベント（お仕事クイズを通して“役割”への入口をつくる｜6 月 5 日実施）
・7～8 月：なりきり×表現・運動・行事との往復（ゲームやサーキット、夏祭り・運動会などと結びつけながら、身体表現や世界観を広げる）
・9 月：出店屋さんごっこ準備・実施（役割分担や協働を意識しながらお店づくりを展開｜9 月 18 日実施）
・11～12 月：なりきり発表会準備・実施（物語や設定を自分たちで考え、表現としてまとめる｜12 月 20 日実施）
・1～2 月：なりきり鬼準備・実施（節分会 2 月 3 日実施｜世界観を共有しながら行事と接続）
・2 月：小学校ってどんなとこ？（校長先生になりきり、理想の小学校を設計・制作・発表｜2 月 26 日実施）

3．活動のために準備した素材や道具、環境の設定

環境を整えることで、子どもたちが自分で選び、設定を考え、世界観を広げられるように意識した。また、活動の広がりに応じて必要な素材を追加しながら、子どもたちの発想が具体化できるよう工夫した。

・なりきりのための小道具・衣装
・店員になるための玩具・食品・花・商品など
・冒険ごっこ用プロジェクター・スクリーン・跳び箱・トランポリン・運動器具類
・出店屋さんごっこ・発表会用の画材制作素材
・なりきり遊び資料としての絵本
・なりきりドールハウス（小学生になりきる活動）用の画材・ドール・装飾小物

４．探究活動の実践

＜活動の内容＞

導入として実施した職業クイズをきっかけに、子どもたちは「どんな仕事があるのか」「自分は何になりたいのか」を考えるようになった。

当初はアイドルやヒーローへの関心が中心であったが、活動を重ねる中で、
・店員やお菓子屋さん
・花屋やコーディネーター
など役割への興味が広がっていった。

発表会では一人ひとりが内容を考え、衣装や設定を工夫しながら個性を発揮した。
後半には友達と協力し、役割分担を考えながら活動する姿も見られるようになった。

冒険ごっこでは、最初は身体を動かすことを楽しむ姿が中心だったが、次第に一体感が生まれ、同じ世界観を共有して遊ぶ様子が見られた。衣装や小道具を身に付け、自分たちなりに物語を広げていく姿も印象的であった。

２月の「小学校ってどんなとこ？」の活動では、ドールハウスを用いて小学校を制作。小学校にある部屋を話し合いながら考え、優先順位をつけ、グループで制作を行った。制作後は発表を行い、「４月に本物の学校と比べてみよう」という声もあがり、入学への期待が高まる機会となった。

【日常的な活動】
・なりきり遊び
・冒険ごっこ遊び
・なりきり遊びに関わる子ども主体の制作遊び

【期ごとに行った主な活動】
・なりきりクイズ（職業クイズ）
・出店屋さんごっこ（縁日をイメージしたお店づくり）
・なりきり発表会（お楽しみ会）
・なりきりプレゼント会
・小学校ってどんなとこ？（ドールハウスで小学校を制作）

＜活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり〉

子どもたちは日常のなりきり遊びの中で、「何になりたいか」「どんな遊び方をしたいか」を考えながら興味を広げていった。当初はアイドルやヒーローなど、憧れの存在になりきる姿が多く見られたが、活動を重ねるうちに、お店屋さんや職業など役割そのものへの関心へと広がっていった。

遊びが深まるにつれ、自分たちで衣装や小道具を作ったり、「ここはステージにしよう」「お客さんは誰にする？」など設定を考えたりする姿が見られるようになった。後半には友達と協力し、「私はこれをやるね」「じゃあこっちはお願い」と役割を分担する姿も増え、自然と協働が生まれていった。

保育者は、子どもたちの発言や発想を受け止めながら問いかけを行い、活動の枠を整えつつも、子どもが自由に広げられる余白を意識した。イベント活動においても、与えられた内容をこなすのではなく、一人ひとりが内容を考え、表現を工夫する姿が見られ、個性が発揮される発表会となった。

なりきり冒険ごっこでは、最初は映像に合わせて体を動かすこと自体を楽しんでいたが、次第に友達と同じ世界観を共有しながら一体感を持って取り組む姿が見られるようになった。後半には衣装や小道具を身に付け、自分なりの工夫を加えながら物語を膨らませる様子も見られ、単なる運動遊びから“世界観のある遊び”へと発展していった。









５．振り返り

＜振り返りによって得た先生の気づき＞

５歳児の探究活動を広げていくために必要だと感じたことは、
① 子どもの発達や視点・発想を丁寧に捉え、遊びの内容に活かそうとすること
② テーマが日常的に触れられ、継続して遊び込めるものであること
③ 問いかけの際には、子どもの探究心の自由さを信じ、保育者が待つ姿勢を持つこと
であった。

活動を進める中で、こちらの予測とは異なる方向へ展開する場面も多く見られた。その都度、子どもの姿を見つめ直し、柔軟に修正しながら進めていくことの大切さを実感した。問いかけに対してすぐに言葉が出ないこともあったが、環境や世界観が具体化されることで発言が増え、子ども同士で協力したり役割を分担したりする姿へとつながっていった。

また、「たのしい」という言葉の中にも様々な意味や背景があることに気づいた。それは、子どもたちと共に活動し、共に考える時間があったからこそ見えてきたものであった。さらに、環境設定が整うことで子どもの発想や遊びの発展が促されることを改めて学んだ。保育者自身も環境の一部として、子どもの自由な発想や探究心を受け止め、支える存在であることの重要性を強く感じた。

なりきり遊びを通して、子どもたちは
・自分のなりたい姿を表現すること
・友達と協力しながら活動すること
・同じ世界観を共有しながら遊びを深めること
を経験した。そしてそれらの積み重ねが、小学校への期待や自信へとつながる一年となった。