令和６年度

パピーナ南荻窪保育園　すくわくプログラム

テーマ：かたち・かず・ことば・巧緻性

活動⑦ かたち

「同じ」「違う」を深める

活動スケジュール

３歳児クラス

日にち	令和7年2月14日
時　間	30　分
参加人数	10　人

環境をデザインする

●準備した物　プリント、シール

探究活動を実践する

●活動内容

プリントにいろいろな色や小さなシールを貼る





●子どもたちの様子

「ことりは何をしているのかな？」と問うと、「公園で遊んでいる」「ご飯を食べている」「草があるから」と様子を想像して答え、「何色のことりかな？」という問いには、ことりの色を自信を持って大きな声で答えていた。シールを貼ったことりの気持ちを聞くと、「喜んでいる」「うれしい」「かなしい」などの意見があった。悲しい理由を聞くと、「公園に行きたいから」「お腹がすいてご飯が食べたいから」とことりの気持ちを想像していた。「雪の思い出について」を問うと、雪だるまなどの遊んだ記憶や北海道などの見た場所を楽しい経験として話していた。雪のシールの貼り方は、まばらに貼ったり、上につなげて貼ったり、下につなげて貼ったり様々だった。自分がシールで作った雪だるまの周囲に雪を集中的に貼る子供もいた。作った作品を家に用紙を持ち帰ることを聞くととても喜び、「お母さんやお父さんに見せたい！」と、うれしいことを一生懸命に説明していた。

振り返りをふまえた気づき

雪のシールの貼り方にも個性が現れ、まばらに貼る、上下につなげる、特定の場所に張るなど、それぞれの創造が表現されていた。ことりの様子や気持ちを想像し、「喜んでいる」「かなしい」などと、感情を言葉にする力が育っている。

事前に自分の話したい話をするのではなく、講師の先生の話をよく聞き聞かれた時には話しても良いことを話すと、いつもより自分の話をして活動を中断してしまうことは少なかった。講師の先生の説明が分かると確認して進めようとする姿もあった。２枚ずつだったので数を数えて取ることが出来自信を持って次の活動に移れていた。同じ色に貼るということは分かり簡単そうに貼っていたが、枠からはみ出さないということには個人差があった。少しずれていても綺麗に貼れたと得意げな子もいれば、ていねいにまったくずれずに貼っている子もおり、きれいに貼るということがどういうことか教えるべきか迷った。また、雪だるまを作る活動では、説明はしっかり聞いていたが理解できていない子がおり、紙に描いてある雪だるまの上にシールを貼ろうとしている子がいた。貼り方を示してもらっても難しい子もいることが分かった。自由に小さな丸シールを貼る活動では、きれいに１列に並べて貼ったり、雪だるまの上だけに貼ったり、まんべんなく散らしたりとそれぞれ雪をイメージして貼る子と作業として貼る子がおり、個人差を感じた。

令和６年度

パピーナ南荻窪保育園　すくわくプログラム

テーマ：かたち・かず・ことば

活動⑦ かたち

パズルを楽しむ



令和7年2月14日
30　分
10　人



環境をデザインする

●準備した物　タングラムパズル

探究活動を実践する

●活動内容

7枚を使って、形をつくってみる

自由な発想で形作りをする



●子どもたちの様子

パズルの形や枚数を聞くと、自信をもって形や枚数を嬉しそうに答えていた。パズルで形を作ることを聞くと、子どもから「パズルは得意」「難しい」とさまざまな反応があった。「絶対に出来るから諦めないで完成させよう」と声を掛けると、「諦めないでやる」「ヒントはいらない、だって自分でやりたいから」と自ら挑戦する意気込みを言う子もいた。またパズルが完成した子は、友達の進み具合を気にして励ます姿が見られた。いつもは出来ないとすぐに諦めてしまう子が、終わったあとも一人で集中して取り組み、パズルに挑戦し完成させていた。どの子どもも完成した時には満足な表情だった。

振り返りをふまえた気づき

「パズルは得意」「難しい」などの反応がありながらも、挑戦しようという気持ちが育っている。最後まで諦めずにパズルを完成させ、成功体験を積み重ねることで「やればできる」という自信につながっている。自分の力で取り組むことの喜びや達成感を味わう経験になっている。

講師の話は聞いていたが取り組む内容が子どもによっては難しく、全員が楽しい、面白いと感じる場面は多くなかったように思う。子どものことが分かっている保育者だからこそ、子どもによっての援助の仕方や具合が分かると思うので、次はそこを意識して、難しいことにも取り組んでできたことの達成感や充実感を感じ、楽しんでできたらいいと感じた。

令和６年度

パピーナ南荻窪保育園　すくわくプログラム

テーマ：かたち・かず・ことば

活動⑦　ことば

しりとり遊びを体験する



令和7年2月14日
45　分
10　人

環境をデザインする

●準備した物　　カード

探究活動を実践する

●活動内容

「ん」のつく言葉を探す

しりとり遊びを行う





●子どもたちの様子

「くま、ねずみの横に貼った色カードは何だと思う？」と聞くと、「くまの数」「ねずみの数」などの意見が出たが、自分達で違うと気がついた。「ん」がつく言葉の発表では、「おとうばん」「きゅうしょくとうばん」など日常で使う言葉を一人ひとりがじっくり考えて発表していた。「ん」が最初につく言葉が日本語にはないことを伝えると、「そういえば聞いたことがない」など自分の経験からの感想を話していた。しりとりの話をすると、「だから最後に「ん」が付くとだめなのか」と自分で気がつき、発言していた。

振り返りをふまえた気づき

発表や取り組む姿勢など、よく話を聞いている姿が見られ成長を感じた。子ども達は、言葉の仕組みを主体的に考え、自主的に気づきを得ている。しりとりや言葉遊びを通して、ルールを理解し、言葉への興味や探究心が芽生えていることがわかる。

意欲があるが故に、講師の話を最後まで聞かずに、先読みしてワークを進めようとする子もいる。繰り返し声を掛けていったり、話を聞こうとする友だちの姿勢を褒めていったことで、まずは講師の話を聞くことに習慣付くようにしていった。

子どもによって語彙の数やゲームのポイントの抑え方・理解までの時間などに差がある。苦手な児には、自分のペースで取り組めるように配慮・援助したことで、今後の自信につながる経験ができたように思う。時間はかかっても自分の力で最後まで取り組む姿を見守っていきたい。