



うさぎとかめの通信 上越市立高田幼稚園

(園長室だより) 107周年
令和6年3月1日 第191号

HPのQRコード



「思い→体験→表現」は、幼児、児童、生徒に一貫する遊び学びの基本!

☆体も心も頭も使って! ☆

【雪で楽しもう!】



雪が大好きな子供たち。さすが上越の子供たちです。少しでも雪が積もれば、「早く園庭に行きたーい!」という声が聞こえてきます。体いっぱいを使ってソリ滑りを楽しんだり、想像力を働かせ雪で料理をつくったり、友達と一緒に大きな雪だるまにしたり、興味のあることに一直線です。今年は例年に比べ少ない雪でしたが、思う存分いろいろ試してみた雪遊びでした。

【遊戯室でマルチパネを使って】



遊戯室では、大きなマルチパネを使って、何やら楽しそうにつくっています。年少のもも組さんは、みんなで好きなものを取り付けています。「ハンドルを付けよう!」「ここにつなげると・・・」など、一緒に作り始めました。

年中のうめ組さんは、昨年度の遊びの経験を生かして、タイヤを付けて動く車やスポーツカーを作っています。「先生、乗ってみて!」と自分の作った車に乗ってもらったり、友達と一緒に廊下まで出て運転したりしながら、さらに改造を加えています。作って試しながら、子供たちには次はこうしたいというイメージや思いがどんどん浮かんでくるようです。

年長のまつ組さんは、部屋の巨大迷路をもっと迷路らしくしたい、その中に落とし穴を作りたいという思いをもちました。大きな段ボールを今度は横にして使い、その上での落とし穴作りを試してみました。大きな段ボールの中に、年少の子が落ちたらと想像し、箱の下に柔らかい積み木を敷いてみました。でも、しっくりしません。段ボールなので上に乗るとへこんでしまいます。困ったまつ組さんは、遊戯室で遊んでいるマルチパネで、落とし穴が作れないか試し始めました。マルチパネは丈夫です。へこんでしまう問題はクリアしましたが、落とし穴をどうふさごうかとまた試行錯誤です。遊戯室にあるマットをふさぎ、その上に乗るとズズッと落ちました。「やったあ!完成!」「〇〇先生、ここに乗ってみて!」といろいろな人で試してみて、出来具合を楽しんでいました。さあ、次はこれをどうやってお部屋の迷路に組み込むのかな?楽しみですね。



☆幼稚園の学びが小学校につながっている☆

2月9日(金)に大手町小学校で研究会が行われました。2学期に交流した1年生の紙芝居の活動の授業公開に、まつ組担任が参観しました。2学期の交流会では、既存の紙芝居をまつ組の子供たちに読んで聞かせてくれました。今回は、1年生が“たいよう村”での経験を物語にして紙芝居を作成し、それを上演する学習でした。

まつ組担任は、この学習を参観し、幼稚園での経験がこの学習の土台となりつながっていると実感したようです。

例えば、次のようなつながりを感じたようです。

- 幼稚園で紙芝居を見てきた経験から、紙芝居が楽しいことだったという記憶とともに、紙芝居を見たり聞いたりする力が土台になっている。
- 幼稚園での『ごっこ遊び』の中でイメージを膨らませて遊んだ経験が、物語を作るための想像力や豊かな感性につながっている。
- 幼稚園でのわくわくする楽しい遊びをしてきた経験から、自分で紙芝居を作ったり誰かに読んであげたりすることが楽しいと思える。それが、1年生が工夫したり試行錯誤したりする力につながっている。



幼稚園と小学校の学びはつながっています。私たち教師は、つながりを意識し子供の事実を基盤に活動を考え援助・支援していくことで、子供たちの学びがより一層豊かなものになるよう努めていかなければと考えます。