



2019.2.1 NO.74  
保育室 すまいる

### <月のテーマ：ひびきあう>

#### 年齢別 月の保育のねらい



ドレミのうた



##### <1歳児>

- みんなで表現する楽しさを感じ、一緒にできた時の達成する喜びを味わう。
- 友だちの身の回りのことをしてあげようとする。

##### <2歳児>

- ルールのある遊びを通して集団で遊ぶ面白さを味わう。
- ごっこ遊びや模倣遊びなど、言葉でのやり取りを楽しみながら遊びを広げていく。

##### <3歳児>

- 友だちと一緒に同じ遊びをする楽しさを味わう。
- 自分の思いを言葉で伝えようとする。

##### <4歳児>

- 友だちとのつながりを深め、共通の目的をもって遊びを進める。
- 経験の積み重ねが自信につながることを感じる。

##### <5歳児>

- 相手の気持ちを考え、思いやりの気持ちをもって接することの大切さに気付いていく。
- 日にちや曜日、時間を意識して行動し、生活の見通しをもって意欲的に過ごす。



#### <大きなブロックでロボット作りからジュース機へ>

大きいブロックでRちゃんがロボットを作った。自分と同じくらいの大きさになった。そこからの発想が面白かった。そのロボットを装着しようと試みていた。ロボットを寝せて、本人も寝ながらロボットに潜り込むような感じである。周りにいた友だちに手伝ってもらいながら、装着完了までこぎつけた。ところが、起き上がるとブロックがぼろぼろと崩れてくる。もう一回付け直しにチャレンジです。再度、装着したところで達成感を感じた子どもたちは、ロボットを変形し始めた。

ドリンクサーバーロボである。アイスコーヒー・ココア・牛乳・カルピスなどをボタンを押して出すように工夫し、水道や自動洗浄も作られていた。友だちや保育者を招いては、ドリンクサービスを繰り返していた。自分のテンポで子どもたち同士が遊ぶ姿が見られ、保育者の力を要求することもなく遊びが展開された。

次の日、ロボットジュース機に発想を変えた子どもたち、ジュース機にメニューを貼りより本格的なジュース機を作り、遊びが展開されている。

保育者を頼らずに遊びを創造することができるようになった一場面です。子どもたちの発想の豊かさ、イメージを表現する力のすばらしさを与えられたように感じます。友だちと一緒に育つ、友だちと一緒に達成感を味わう、友だちと一緒に楽しさを分かち合うことを糧とし成長していくことができるように援助していきたいと思っています。

