



「教育デザイン」の実践のコツの一つとして、遊びや活動を展開していくために、「フレーム」を可視化させていくことを重要視しています。今回の研修では、年長児の協同活動のプロセスを振り返る中で、保育を「フレーム」という視点で見ることの意義・課題を自らの実践とも重ね合わせながら議論を進めました。また、他園の先生にもオンラインで参加していただき、共に議論をすることで自分の保育へのまなざしを自覚するよい機会となりました。

新しい行事
「よるまでようちえん」

■これまでの宿泊行事「園内キャンプ」

をどのように実施するか
・食事・グループ活動・使用場所
宿泊などの是非

・奈良市幼稚園・こども園では園行事はクラス単位で実施する方向
→学年で行動し、かつ宿泊を伴うことはハードルが高い
・夜に登園するとなると近所迷惑になり、子どもの就寝時間が遅くなる
・換気をしながらの就寝となると防犯面で不安が残る
・調理を実施し感染があった場合の規模の大きさへの予測の難しさ
・夜間に体調が悪くなった場合の対応
…残念ながら宿泊に踏み切るには課題を解決しきれない。

→「できない」ではなく、感染予防に努め、実施の方向で検討を進める

研修の観点

「教育デザイン」において、私たちは遊びや活動の中に「フレーム」を捉えていくことの必要性を感じている。では一体この“フレーム”とは何者なのか？ 自らの実践からふりかえる。

■7月23日に行われた5歳児の「よるまでようちえん」の実践についてふりかえる。

- ・ 担任は何を願ひ、どう活動を進めたのか
- ・ 子どもの何を見て、担任は何を感じていたのか
- ・ 各学級における取組み方をどう捉えたか

「よるまでようちえん」における教師が意識した
取り組みにおけるキーワード



タネさがし
迷い・不安
何が「つながらず」か
どう「つなげる」か



タネまき
種
何なら「園庭活動」になるのか



委ねる
子どもがやる
何からスタートするか
子どもがどう「つなぐ」か



協働する
自分と他者
共に考える
共にやる



リフレクション
ふりかえる
どこがよかったか
次は何か始めるか
保育の課題は？



「おばけまち」をつくろう！

“構成要素”を協同して作り上げる

7月13日(月) グループを決める 設計図作り
7月14日(火) ~15日(水) 制作にとりかかる 選び方の相談をする
7月16日(木) かんばん チケット おばけづくり



・グループ決めるは友達に左右されず、自分で決めていく子どもが多い。
・それぞれがイメージを絵に表すように紙を渡した。材料についてもよく意見を述べている。教師が仲介しようとするが教師に話そうとするので、あえて話を聞かず機嫌をせず、自分で決めていく様子が見られた。

・制作においては、材料からどのように作るかということまでも子どもの中にはある程度明確にあったようで、自分で取りかかっている様子が見られた。
→役割が明確。イメージの共有、そこでの自分の役割がしっかりともっている。
誰と何をやるかが自分の手に負えている感じ。

他グループの把握そして自分のグループとの関係を考える

おばけ迷路

・迷路を作って中でお化けが出てくる

・シンデレラ城がゴール、お店屋さんはその途中、電車はちよっと離れている方がいい、という各グループの希望を聞きながら、配置や出口を考える

・すぐにゴールできないように、お化けはシンデレラ城の近くで、じゃんけんをする。

