

保育計画成果報告書

| | |
|---------|---|
| 法人名 | 社会福祉法人はるかぜ福祉会 |
| 施設名 | 白石はるかぜ保育園 |
| 報告者（役職） | 東海林 治樹（事務長） |
| 住所・連絡先 | 宮城県白石市東町3丁目1番1 |
| | ☎ 0224-26-9330 |
| | E-mail h-tohkairin@welfare-harukaze.com |

○タイトル（保育計画）

3歳未満児：子どもの個々の可能性を引き出す保育環境の整備

3歳以上児：他者との関わりを円滑にし、想像力をはぐくむ保育の実践

○主な助成備品

▼ 3歳未満児

0歳児：ハイハイクライマーセット

1歳児：アニマルマグネット

2歳児：ひもとおし

▼ 3歳以上児

木とあそびS ボリュームLプラン

1. 実施した保育計画策定の目的

3歳未満児：乳幼児期の身体機能の向上、言語や知的好奇心の育成に取り組み、日常生活を送るための基本的な能力を獲得する。

3歳以上児：パーテーションによるコーナー遊びを子ども達に提供し、発達遅延児童に対し、自己が安心して遊びに取り組める環境を整備することを主とし、そこから他者との関わりを広げ、法人の保育理念である「考えることを喜びとする子ども」の育成に努める。

2. 具体的な実施内容

0歳児：坂道や段差のある場所をはいはいしたり、歩く経験をする。

はいはいや伝い歩き、歩行など様々な方法で登ったり降りたりすることを楽しむ。

1歳児：くっつけて遊ぶことを楽しみながら、指先の発達を促していく。

保育士と一緒に動物の鳴き声、色を発語しながら、言葉の発達につなげていく。

2歳児：ひとつひとつ形や色を選びつまんで通し、つなげることを楽しむ。また、つまむ・つかむ等の発達を促し、自分で考えて選ぶ経験をする。

3歳以上児：まずは発達遅延の児童(以下本児童を「A」と呼ぶ)に対し、パーテーションを利用した空間遊びを導入し、当該児童及びクラス児童が慣れることから始め、Aが制作活動等を落ち着いてできる段階までを一つの目標とした。

Aが慣れた所で、次のステップとし、クラス全体、最終的に以上児全体(縦割り保育活動。以下「スマイルデー」と呼ぶ)で自ら役割を決め行う「ごっこ遊び」へとつなげることを最終目的とする。

3. その成果と評価

0歳児:はいはいでクライマーに近づき、登ろうとする姿が多く見られた。最初は登ることが難しく、転んだり、待たたりしてしまい、なかなか進めずにいたが、保育士が励ましたり、手伝ったりすることで、徐々に上るといふことので験を積み、登れるようになる。また、登れるようになると今度は自然と自らの力で降りるといふこともできるようになった。

歩行ができるようになってからは、壁を支えとした伝い歩きで登ったり、さらに歩行が安定すると坂道を駆け上がった姿も見られるようになった。

1歳児:始めは遊び方が分からずにいる子どもが多かったが、保育士が顔と体と足をくっつけて遊ぶことを知らせることで、自分でくっつけて楽しむ姿が見られた。また、違う動物の顔と体をくっつけて「あれ?」と言いながら、違いを楽しんでいた。また、ワニのしっぽを手に持ち、アイスに見立てて遊ぶ姿も見られた。

保育士が動物の名前や鳴き方を知らせることで「ブーブー」とブタを指さしながら発語したり、ワニの色を保育士に「みどり」と伝えてくる姿も見られた。低月齢児は保育士が動物の名前や色を知らせると繰り返し声に出すことを楽しんでいた。

2歳児:六種類(丸、三角、四角、星、ハート、魚)五色(黄色、ピンク、紫、緑、オレンジ)のひもとおしを日常保育の遊びとして取り入れている。一人一つずつの個人のマークを付けた紙皿を用意し、ケースから使用する分を自分で選べるように環境設定した。色別に集めひもに通す子や、形状を合わせひもに通す子どもなど、様々な姿が見られた。つなげ終わると、保育士に環状に結んでもらい、ネックレスに見立てて遊ぶ姿も見られた。



3歳以上児:これまでのAの様子としては、室内の壁面や友達の動きに気を取られ、活動に集中できないことが多かったが、パーテーションを利用して室内にA専用のスペースを作ることで、気持ちを落ち着けようと自分からスペースに入る姿がみられるようになった。

また、仕切りのない場所で遊んでいると、他の児童がそばにいただけで「遊びを邪魔された」と感じ、情緒が不安定になることも多かったが、A専用のスペースを確保することで、自分の取り組みたいことに対し集中することができ、情緒が安定することが多くなった。それにより、いままでクラスメートから孤立気味であったAに対し、周囲もある程度理解するようになり、Aとクラスメートとの遊びや会話の流れがスムーズになっていった。

そこで、Aを含む以上児で、子どもたちの想像や興味を育む遊びができないかと職員間で検討した結果、「ごっこ遊び」と「コーナー遊び」を合わせた「子どもたちによる街づくり」をおこなうことに決めた。クラスにて街に必要な「人や物」を決め、準備し、スマイルデーにて子どもたち同士が役割を演じ、ひとつのコミュニティーを形成するという取り組みを現在も行っている。最初は「ままごとスペース」や「おうち」、「アスレチック」など自分達の身近な物や、取り組みたい遊びなどを自由に行っている状況であったが、回を重ねるごとに「お金」や「お店の商品」などの必要性に気づき、グループで分担してお金やお店で販売する商品を作り、子ども同士でやり取りする形態へと発展した。このことで、次の展開に対する期待感や、次はどうしようという工夫する気持ちが徐々に育まれてきたと感じる。

現在はスーパーマーケットや銀行、さらには温泉など様々なアイデアが子どもたちから飛び出すようになり、この「子どもたちが考える街づくりごっこ」はまだまだ進化するのではないかと期待している。



4. 今後の課題と展望

0歳児:ハイハイクライマーの導入によって、転んでもよい環境をこどもたちに提供することができた。それにより子どもたちも何度も登り降りすることができ、身体機能バランスを育むことが出来たと考える。

今後は、ハイハイクライマーと合わせて、乳幼児期の運動機能向上にあった運動方法を保育者が学習し、さらに発展した活用ができるように取り組む。

1歳児:アニマルマグネットを使用することで、1歳児の発達に合った指先の機能向上を図ることが出来たと考える。日常生活では自分で靴下や靴を履けるようになる等、指先を上手に使えるようになってきたと感じる。また動物の名前や色を認識する一つのツールとしても役割を發揮し、言語の獲得の場面でも成長が見られた。

今後の課題としては、2歳児で取り組んでいるひもとおしをはじめとした遊びによる指先の更なる機能向上および認識力の向上にどう繋げてゆくかということと、バリエーションを増やし、更なる好奇心を育む必要があると感じている。

2歳児:4月当初は月齢等によりばらつきがあり、ひもに通せても、出てきたひもをつまみ、引っ張る動作ができず、2~3個通して諦めるという子どもが多かった。しかし日々の遊びに取り入れることで、繋げる長さや速さに変化が現れ、指先の発達の向上が見られるようになってきた。とりわけ目を見張ったのが「つまんで引っ張る」という動作である。食べ物のふたを引っ張って開けることや、衣服のボタンを留めるなど、高度な指先の技術を要する動作が出来るようになり、子どもたちの自信にも繋がっている。今後の課題としては、箸をきちんと使えるようになるまでの工程構築と、どのようにすればもっと楽しんで遊びに集中できるかを保育者が研究する必要があるかと感じている。

3歳以上児:当初はAが集中でき、かつ安心出来る環境の整備を主として考えていたが、Aの情緒が落ち着くことで、周囲がAを理解し進んでAをサポート出来る関係までに至ったのは大きい成果だと感じる。そこから「子どもたちが考える街づくりごっこ」にまで発展できたのはまさに子どもたちの創意工夫の賜物と考えている。この遊びは次年度も継続して行い、子ども達のアイディアと主体性を第一に考えながら、活動に取り組む予定。

今後の課題としては、Aの情緒に関して、保育園では安定しているが、小学校へ進学した時、環境の変化に周囲がどう対応していただけるかが気がかりである。とりわけ児童館を利用することとなれば、同級生との関係だけでなく、年長者との関係もあり、円滑なコミュニケーション(言葉のどもりや、集団行動不得手等)が図れるかが非常に不安である。今後、ハード面は勿論であるが小学校や児童館との連携はもちろんのこと、Aや保護者が不安で困ったことがあればいつでも暖かく迎え入れてあげることが出来るようなソフト面での環境の構築が急務だと強く感じている。

以上