

# とうきょう すくわくプログラム 活動報告書

園名 江の島保育園  
活動日 2025年11月7日 11月14日  
11月21日 11月28日  
クラス名(年齢) あんず組(0歳児)  
年間テーマ 感覚(音)

## 活動のテーマ：第3回目「音③」

### 〈テーマの設定理由〉

- 普段の遊びの中で遊具を振ったり、叩いたり、口に入れてみたりして物の性質を確かめたり感覚したりする姿がたくさん見られている。その中で音がすると興味を持ち、何度も同じことを試して遊ぶ姿が見られているため「音」をテーマとした。「音」の出る遊具を出すことで子どもの遊びや「音」に関する興味関心を深めていきたいと思う。

### 1.活動スケジュール

- 環境設定として押し遊具や引き遊具など押ししたり引いたり振ったり異なる方法で異なる音がする遊具を用意する。
- 普段の室内あそびの中で遊具を自然に設定し、子どもから始まる遊びを見守る。
- 時には大人が意図的に設定したり、声掛けをしたりしながら子どもの反応をよく観察し共感していく。
- 11/7 11/14 11/21 11/28 計4回を活動実施日とする。
- 遊びの中で子どもが音を感じて遊び、探求している姿を写真におさめる。
- 月に2回クラス会議内で子どもの遊びの様子や反応、気づきを共有し活動内容を振り返る。
- 活動内容の成果と評価を写真と共に記録に残す。

### 2.活動のために準備した素材や道具、環境の設定

引き遊具  
手押しローラー  
壁面遊具

### 3.探求活動の実践

#### <活動の内容>

- 「なんの音かな?」「どんな音がする?」を問いとして設定し、子どもの気付き、興味関心を共有する。
- 子どもが自身の遊具への働きかけに対して、音がするのかもしれないのか、またどのような音がするのかを考えたり感じたりする。
- 身体を動かしながら音を聴き楽しむ。

#### <活動中の子どもの姿・声、子ども同士や保育者との関わり>

- 歩行できるようになった子どもたちが、歩行を楽しみながら引き遊具や手押しローラーを使い遊ぶ。初めは大人が使い方や遊び方のモデルを示しながら「カタカタ鳴るね」などと声を掛けると、遊具の動きと音に注目して見る。初めは扱い方に苦戦するが、慣れてくると大人の「どんな音がする?」「大きい音だね」などの声掛けを聞いて遊具の音に注目する余裕も出てくる。  
何度も繰り返し遊ぶうちに、歩く速度や押ししたり引いたりする強さによって音が変わることに気付く姿が見られる。
- まだ歩行ができない児も他児が手押しローラーや引き遊具で遊んでいると、その音に気付き、じっと見たり四つ這いで近づき手を伸ばしたりする。



- 壁面遊具を設置すると、興味を持って近づく。試すように軽く触れてみるが音は出ない。すぐにその場を離れようとするが、大人が回したり押ししたりし、音が鳴ると再び遊び始める。回す遊具はすぐに遊び方が分かり、何度も回して鈴の音を楽しむ。押しして鳴らぬ遊具は力加減が難しく子ども自身では鳴らせず、大人に“やって”と求めるように顔を見る。大人が押しして音を鳴らすと喜ぶ。  
高月齢児は繰り返し遊ぶうちに力加減が分かり、鳴らせる回数が増えてくる。



これは  
何かな?



どうしたら  
鳴るのかな…?

#### 4.振り返り

##### <振り返りによって得た気づき>

- 運動機能の発達により、以前とはまた違う“音”への興味が出てきたように感じる。自分の働きかけで音が鳴る・変わることに気付く児もいた。
- 歩行できるようになったことで遊びの幅が広がり、それにより『振る、叩く、転がす』だけでなく、『引いて歩く、押して歩く』ことでも音がするという事に気が始めていた。引き遊具や手押しローラーをゆっくり引く・押す、速く引く・押すということを試しながら音の変化を感じる姿から、自分の働きかけで音の強弱や速さの変化を感じていたのではないかと考えた。
- 大人を模倣しボタンを押して音を鳴らそうとするものの、力任せに押して音が鳴らないとそれに対して疑問を持ち、何度も押して鳴らそうとする。何度も押すうちに偶然音が鳴ると、その力加減で再度押して鳴らす。鳴らすための力加減が分かると何度も押しては“鳴ったよ”と言うように大人に共感を求める姿があった。このような姿から、大人が言葉を掛けたり何度もモデルを示したりしなくても、子どもが自分なりに試行錯誤を繰り返す中でやり方（力加減）が分かると、できた時の喜びは大きく、より夢中になって遊べるのだと考えた。