

プログラムの目的

1. 自分の考えを持ち、試行錯誤する
2. 正解のない問いに対して、自分なりの答えを見つける
3. 主体的に学びを深めることを楽しむ

活動テーマ

英語に興味をもち楽しく活動に参加する

活動内容

動物やアルファベットなどの単語のリスニングや体操など

活動の様子

英語が流れると子ども達は興味津々で英語を聞いていました。また体操では少しずつ動きも覚えてきたのでスムーズに真似をして踊る姿が見られました。アルファベットの曲が流れると嬉しそうに体を動かしてアルファベットを作っていました。動物の単語では発音が難しく聞き取れないこともありましたが繰り返し流すと聞き取れていました。



英語が流れると何が始まるのか待っていたりする姿です。



英語を聞きながら真似をする姿が見られました。



全員画面を見て真似すして楽しんでいました。



アルファベットを体で表すでは楽しそうに身体を動かしていました。

実施クラス	実施日	実施保育者名
4.5 歳児 ほし、にじ 組	1 月 21 日 (水)	齋藤

● 実施計画

活動テーマ	
「からだってなにがある？」	
活動テーマに関する 日頃の興味関心について	
<p>普段の英語で体を動かすことを楽しんでおり、特に一文字を楽しんでいる。 そこで日頃の興味を受け、「からだってなにがある？」という探究テーマにした。</p>	
活動スケジュール	環境設定 ・ 準備物
時間	内容
9:45	<p>【探究活動①】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・保育者や友達が日本語で伝えたパーツに触れてみる。 ・難易度を変えて繰り返し行う。
10:00	<p>【英語活動①】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「Hello Song」を歌う。 ・体操の歌に合わせて体を動かす。 ・パパッと英語タブレットで英語の音やリズムに触れる。 ・クイズや絵本などを通して体のパーツの単語を楽しみながら学ぶ。 ・「Head, Shoulders」を歌う。
10:30	<p>【英語活動②】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・子ども達が身体のパーツを選び、その英単語を伝え発音してみる。 <p>終了</p>
	<p>【環境】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・座って話せるスペースを確保 ・タブレット・モニターのコード類は子どもが引っ掛からないよう整理 ・体を動かせるような広いスペースを設ける <p>【準備物】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パパッと英語タブレット ・モニター

● 実施報告

探究活動の実践内容	活動中の子どもの姿、声、保育者との関わり
<ul style="list-style-type: none"> ・英語の単語に触れる前に自分たちの体にはどのようなパーツがあるかを一緒に確認した。 ・年明け初めての英語だったため体操から行い楽しい雰囲気出来るようにした。 ・ゲームをしながら体のパーツを覚えやすいようにした。 	<p>子どもが英語を楽しみにしている姿はあったが、座学が多くなっていたので体を動かすことを通じて英語学習を行うと、いつもは興味がなく、意欲的でない児も楽しく活動に取り組む姿がある。また実際に触りながら発音してみることで、身にもついている様子で、突然「この部位は英語でなに？」と問いかけられても、答えることができていた。</p> <p>今回の活動を通して「じゃあ体のここはなんて言うの？」「ここは？」と次に繋がる興味へと繋がっていた。</p>

● 振り返り

保育者側の気付き	園長からの感想・助言内容
<ul style="list-style-type: none"> ・体の部位について英単語の発音だけでなく、実際に触ったり、歌ったり、身体を動かしたりすることで、子どもの意欲が引き出されていった様子を見て、座学だけでなく、友だちや保育者とのやりとりや身体を動かすことをもっと取り入れていくことで、子どもに英語の楽しさを感じてもらえるようになっていくと考える。 ・英語学習が始まり、子どもたちの英語への興味が幅広くなってきた。「これは英語でなんて言うの」という問いも日々の保育の中にも出てきているので、英語学習の時間だけでなく、日常的に英語に触れる機会を作っていく。 	<p>自分の身体のパーツを英語で言えるようになり、廊下ですれ違う時に、嬉しそうに自慢げに教えてくれました。</p> <p>普段の英語学習からさらに深掘をして頂いたのでも引き続き、こどもたちがどんなことに興味を持って取り組んでいるのかを把握し、進めて頂ければと思います。</p>