

# とうきょう すくわく プログラム

こどもの「すくすく×わくわく」をおうえん

## 江東区塩崎保育園 実践紹介！

### とうきょう すくわくプログラムってなに？

幼稚園や保育所において、子供たちが好奇心や興味を持って、わくわくしながら遊び、学べるよう応援する取り組みです。取り組みを通じて、子供たちの自己肯定感や思いやりといった豊かな心の育ちをサポートしていきます。

すくすく

すべての乳幼児の  
伸びる・育つ

×

好奇心・探究心

を応援する幼保共通のプログラム

東京都

## 「非認知能力」の育成等、乳幼児の成長・発達をサポート

なんで？

どうして？

できるかな？

こうしてみよう！

できた！

今度はあれを  
やってみようかな

好奇心を持つ  
きっかけを増やす

考えを広げる

考えを深める

## すくわくプログラムはどんなことをするの？

安全安心な環境のもと、子供たちが興味・関心を深められそうなテーマを園で設定し、好奇心を持つきっかけを増やしたり、考えを広げ、深めたりする取り組みを行います。

### 非認知能力とは

自己に

かかわる心の力

- 自尊心
- 自己肯定感
- 意欲
- 粘り強さ

社会性に

かかわる心の力

- 心の理解能力
- 共感
- 思いやり
- 協同性

テーマに関する子供たちの考えやイメージを引き出すための問い（例：〇〇ってなあに？）を考え、素材や道具を準備し活動を行います。

テーマ例：光・色・自然・音・泥遊び・絵本など

豊かな心の育ちを応援  
乳幼児期は、「非認知能力」を培う大切な時

東京大学大学院 教育学研究科 教授 同附属発達保育実践政策学センター (CEDEP) 長 遠藤 利彦

子供が伸びやかに成長していくためには、無限大の好奇心に従って、心躍らせながら遊び学ぶことが重要です。また、同年代の子などと互いの個性を認め合いながら、1つのことに協力して取り組むことも大切です。この認識のもと、東京都とCEDEPは、「とうきょうすくわくプログラム」の支援に連携して取り組んでいます。



とうきょうすくわくプログラムは  
こちらからご覧いただけます。

とうきょうすくわくプログラムは、東京大学大学院教育学研究科附属発達保育実践政策学センター (CEDEP) との協定の下、東京都の「とうきょうすくわくプログラム推進事業」として策定したものです。



## 江東区塩崎保育園

電話

03-3645-6014

所在地

江東区塩浜 2-6-3



# 江東区塩崎保育園で

5歳児  
クラス



## とうきょうすくわくプログラムに取り組みました

### テーマ 表現 (絵本)

塩崎保育園では園の特色として国語力（聞く力、話す力、表現する力）の獲得を掲げています。様々な感情を経験する一つの方法として絵本を活用しています。5歳児クラスの子供たちが興味を持っている絵本の物語を題材に活動しました。

#### 活動① 絵本の世界を描こう・冒険しよう

子供たちが好きな絵本の世界を想像しながら、クレヨンや絵の具を用いて、部屋に広げたロール紙いっぱいに表現しました。

「星描くね!」「魚も描こう」「いいね」  
「協力して描いてる!」



お互いの絵が繋がり、新しい物語が生まれていきました。

#### 活動② 活動を共有しよう・冒険しよう

活動①で描いた絵を部屋に投影して、みんなで振り返りながら、全身を使って絵本の世界を味わいました。

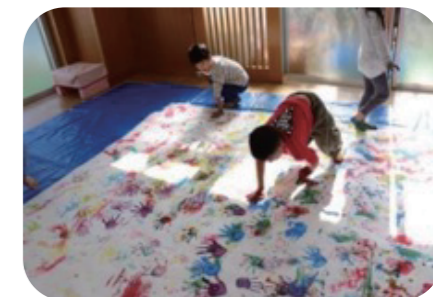
絵を動かしながら投影したり、雨の音をスピーカーで流したりすることで、子供たちはそれぞれが描いた絵の世界に引き込まれていきました。



#### 活動③ てのひらスタンプ

活動①で絵の具を用いた表現に子供たちが強い関心を示したことから、絵の具を使った活動を行いました。

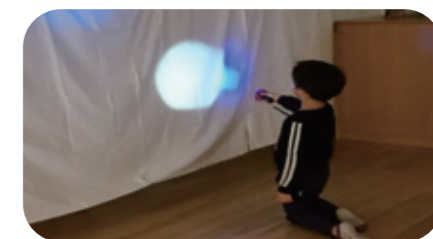
色は赤・黄・青の三原色のみ。  
友達と握手で触れ合うことで、色が混ざること  
を体験しました。  
普段関わりが少ない子とも関わるきっかけが  
できました。



#### 活動④ 光を探究しよう

活動②で子供たちがプロジェクターで映し出された光と影に強い関心を示したことから、光を用いた探究をしました。

カラーセロハンを貼った懐中電灯を使い、  
セロハンを重ねると色が変わったり、濃くな  
ったりするのを発見しました。



#### 活動⑤ 替え歌の世界を表現しよう

園の行事で披露した替え歌の歌詞から子供たちがイメージを膨らませてオリジナルの物語を作りました。これまでの活動で使った、絵の具、光などによって替え歌の世界を表現しました。

描いた絵を畑や道に見立て町全体をイメージ  
したり、積み木でおうちを作ったり、子供  
たちは様々な表現や動きによって、「街」の  
世界を作り出していました。

