

保育計画成果報告書

法人名等	社会福祉法人光の子児童福祉会
施設名	角田光の子保育園
報告者（役職）	遠藤 恵美子（園長）
住所・連絡先	宮城県角田市角田字柳町 35-3
	☎ 0224-87-7513
	E-mail Kakudahikarinoko@gaea.ocn.ne.jp

○タイトル（保育計画）

げんきにチャレンジ！！かくだひかりっこ

○主な助成備品

（大型園庭遊具） つるつるクライミング、おシリーズ（うさちゃん、かばさん）
キノコロテーブル、キノコロチェア
（室内遊具） システムブロック

1. 保育計画策定の目的

角田光の子保育園は、公立保育所の後継施設として平成31年4月に開園しました。既存の福祉公園を利用した園庭には、ビオトープや築山、草地や樹木も多く、子どもたちは固定遊具がなくても、高低差のある園庭を走り回りながら遊んでいました。

新しい保育園で一年を過ごした後、子どもたちの遊ぶ環境について検討し、【全身を使って遊ぶ】【自らチャレンジしたり、工夫して遊ぶ】【園庭での居場所を見つけ、くつろいで遊ぶ】【遊びの中で自らの危険を回避する】などのことが、遊びの中で自然に体験できるような環境を作りたいと考えました。

遊具設置にあたっては、【遊びの拠点になる】【全身を使った動きができる】【シンプルで子どもたちが遊びを工夫することができる】【樹木の多い園庭になじむ形状と色合い】を考慮しました。

2. 具体的な実施内容

【つるつるクライミング】

園庭の中央の広場に設置し、基本的な動きや約束を年齢ごとに確認し、自由に遊べるようにしました。よじ登って滑り降りるといった基本的な動きはもちろんのこと、ドームのてっぺんに友だちと集まって風景をながめて話をしたり、ドームの中はままごとをしたり、子どもたちの秘密基地になることもあります。雨が降ると雨宿りの場所として自然に子どもたちが集まります。設置前の想定よりも、子どもたちが使い方の幅を自由に広げていきました。今では、戸外遊びの拠点になっています。



【おシリーズ】（うさちゃん、かばさん）

小さいクラスの子どもたちがよじ登ったり、動物に乗って遊びます。丸いコロンとした形が柔らかい雰囲気を作っています。遊ぶ中で「うさぎ」「カバ」「おしり」「耳」「しっぽ」など、子どもたちの言葉の理解にもつながっています。保育士の目が届きやすい場所に、並べずに追いかけてっこをしているような動きのある配置にしました。



【キノコテーブル、キノコチェアー】

まわりの樹木と相まって、そこが森の中のような感じです。ままごと、おみせやさんごっこなどの見たてあそびをしています。キノコの椅子を園庭の好きな場所に移動させて、イメージをふくらませて遊んでいます。年齢に関わらず人気があります。



【システムブロック】

多目的ホールで使用しています。コースを作り、アスレチックやサーキット遊びを楽しんでいます。組み合わせによって、年齢に合わせた変化がつけられるので、年齢ごとや異年齢でも幅広く遊ぶことができます。



3. その成果と評価

つるつるクライミングは全身の力を使ってホールドをよじ登り、スピードをつけて滑り降りることで、緊張と浮遊感が味わえます。日常ではあまり味わえない感覚を繰り返し楽しんでいます。ホールに設置したシステムブロックも全身を使った遊びができ、恒常的に遊ぶことで、子どもたちのバランス感覚が整い、姿勢を保つのに大切な体幹を作ることもつながっています。

それまで戸外遊びの中心だった、起伏のある園庭の上り下り、走り回ることに加え、園庭に遊具を置くことで全身を使って遊ぶ、また、ドームの隠れ家で友だちと秘密基地ごっこをする、更に、小さい子どもたちが大きい子どもたちを真似て、遊具にチャレンジするなど遊びがより多様になり、子どもたちがわくわくして園庭に向かう様子が見られます。

遊具を設置して一年が経過しましたが、全身を使って遊ぶ中で体のバランスが整い、設置前より子どもたちのケガ、特に顔などの上半身のケガが少なくなったと感じています。また、保護者からも、遊具が入って園庭が更に楽しい雰囲気になったとご好評をいただいています。

4. 今後の課題と展望

子どもたちが遊具で遊ぶ場面では、順番や待つことも必要になります。今後、子どもたちとみんなで楽しく遊べるためのルールを考えていくなど、遊びを通して社会性を知る機会にすること、更に、生き生きと遊ぶ大きい子どもたちにあこがれを持った子どもたちが、遊びにチャレンジするというような保育園全体の遊びの継承にも期待をしています。

今回、いただいた遊具の設置で、保育園の遊びの環境を更に充実させることができました。助成に感謝申し上げます。今後も遊びを通して、元気にチャレンジをする子どもたちを見守っていききたいと思います。 以上