



対象年次： 年長  
活動内容：『工作で作った動物で  
アニメーションを作ってみよう!』

2025年度

# 東京すくわくプログラム活動報告書

---

「造形講師と園が協働した、すくわくプログラムの取り組み」



ルンビニー学園×造形教室

# 議 録

---

1. 東京すくわくプログラムとは？
2. 造形講師ご紹介
3. 活動のテーマ
4. 活動スケジュール
5. 探究活動の実践
6. 振り返り



# 1. 東京すくわくプログラムとは？

このたび、本園では東京都が推進する「東京すくわくプログラム」を取り入れることになりました。「すくすく」と「わくわく」をキーワードに、子どもたちの主体的な探究活動を大切にし、自己肯定感・思いやり・協働性などの力（非認知能力）を育むことを目的としています。

## プログラムの概要

- 目的  
すべての乳幼児の「伸びる・育つ（すくすく）」と「好奇心・探究心（わくわく）」を応援する、幼保共通のプログラムです。
- 基本の考え方  
幼稚園や保育所の枠を越え、主体的・協働的な探究活動を通じて、子どもたちの自己肯定感や思いやりなどの非認知能力を育みます。



# 1. 東京すくわくプログラムとは？

## プログラムのポイント

- ・遊びや生活の中で子どもが興味をもったことをきっかけに、活動を発展させます。
- ・テーマを通じて、子どもが自ら考え、試し、発見する経験を重視します。
- ・幼児期の学びを「見える化」し、保護者とも共有していきます。

## 探究活動の基本プロセス（5ステップ）

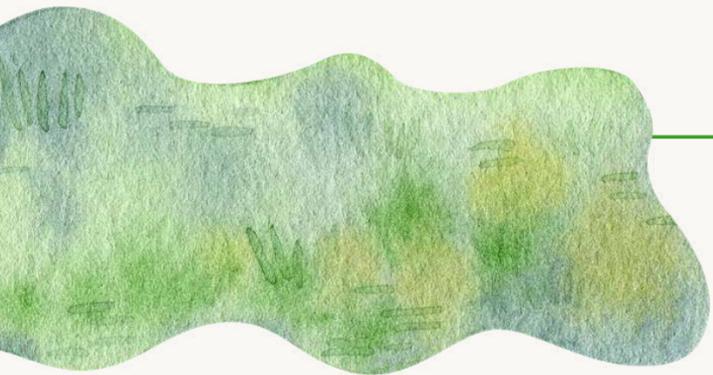


## 最終的なゴール

- ①園全体で取り組むことで、子どもが「できた！」「もっとやりたい！」を積み重ねられること
- ②保護者と園と一緒に成長を支える姿勢が根づくこと
- ③地域全体に「子どもの育ちを支える文化」を広げることがめざします。



## 2. 造形講師ご紹介



今回のすくわくプログラムでは、各年次に合わせた素材遊びや造形活動に加え、活動の様子を映像として記録することに取り組みました。

他年次・他クラスの子どもたちが、どのような環境で、どのような遊びや表現をしているのかを知ることで、「やってみたい!」という好奇心をさらに広げるきっかけになればというねらいがありました。

また、日頃から各クラスで先生方が作成しているドキュメンテーション（活動記録）に、映像という新たな表現方法を取り入れられないかという試みでもありました。今回はややイベント的な取り組みとなり、日常的に導入していくためには、環境や仕組みづくりといった課題も見えてきましたが、子どもたちの遊びの世界をより立体的に、そして風通しよく共有できる手段として、今後につながる可能性を感じています。

### 與那覇 健志（画家）

- ・武蔵野美術大学修士課程造形研究科美術専攻油絵コース 修了
- ・アトリエどろっぷ 主宰
- ・東京家政大学非常勤講師
- ・明福寺ルンビニー学園 幼稚園・保育園造形講師



ルンビニーは作ったり描いたりという遊びが日常の中に深く浸透していて、長く子どもたちの造形に寄り添ってきた歴史があります。

教室の中や外にいつも素材や画材・道具があり、子どもが自らの意思で毎日のように表現し、遊んでいます。

今回のスクワクでは、いつもある材料で出来る表現遊びとは少し違った大きな活動として企画しました。大量の粘土や絵の具、ストップモーションアニメ作成など子どもたちだけでは用意が少し難しい遊びです。とはいえ、大人たちは牽引するのではなく、サポートをするという立ち位置に徹底しましたので、活動はそれぞれの子どもたちの個性が光るとても充実したものになりました。

今回活動の様子を撮影するという試みも同時にしました。

園内にあるモニターで流したりすることで、自分たちもこの遊びをしたい!という子どもたちの自主的な欲求に繋がればと考えています。

### 小笠原 森（美術家／陶芸家）

- ・多摩美術大学工芸学科非常勤講師（2015～）
- ・多摩美術大学絵画科油画技法講座非常勤講師（2012～2015、2018～2022）
- ・東京家政大学非常勤講師
- ・大森みのり幼稚園造形講師
- ・明福寺ルンビニー幼稚園・保育園造形講師





# 3. 活動のテーマ

## <テーマ>

造形（工作で作った動物でアニメーションを作ってみよう！）

絵描きやねんど遊び、工作といった造形活動に子どもたちにとって身近な映像や画像を活用することによって、造形遊びの広がりを持たせると共に、その遊びの様子を資料化し、より充実した造形カリキュラムに活かす。

-----

（テーマに関する子どもの興味関心、園の特色など）

数十年の長きに渡り、子ども達の造形活動に力を入れている当園にとって映像を活用するのは初めての試みでした。教員や造形講師にとっては手探りの試みでしたが、子供達にとって映像は日常の延長上にあり、目を輝かせながら活動する姿が印象的でした。

## <テーマの設定理由>

当園では、子どもたちの創造力や表現力を育むため、週1回の造形活動を行っており、今回のすくわくプログラムでも同テーマを設定しました。広く安全な保育空間や粘土・画材・工作用具が揃い、制作過程を共有できる環境を活かしていきます。また、日常的に子どもたちが興味を示し積極的に取り組む様子が見られることから、造形活動は子どもたちの関心を引き出すのに適しており、創造力・協働力・表現力をバランスよく育むことが期待できます。

# 4. 活動のスケジュール



年少：3回(9月～3月)

- 準備
  - ・画用紙で動物を作って遊ぶ→模造紙に動物の住んでいる場所を作って遊ぶ
- 工作で作った動物でアニメーションを作る
  - ・IPADのストップモーションアプリで動画撮影
- 上映会（子ども、先生、保護者向けに）
  - ・動画編集ソフトで動画作成を行う
  - ・造形展で保護者向けに上映会を行う
  - ・各クラスで先生と子どもたちと上映会を行う

※他年次の子どもたちの「自分たちもやりたい」という自発性を元に  
次回以降の活動を計画



# 5. 探求活動の実践

## < 活動の内容 >

### 活動のために準備した素材や道具、環境の設定

- 準備：動物を作って遊ぼう  
四つ切り画用紙（人数分+アルファ）、色画用紙はぎれ、ホチキス（人数分）、ホチキス針、マッキーペン、アルミホイル、モール、ストロー、アルミカップ、スズランテープ、丸シール、シール、模造紙
- 工作で作った動物でアニメーションを作る  
子ども達の工作、Ipad（4～5人に一つ）、三脚、
- 上映会  
テレビ、PC、子供用椅子、大人用椅子

### 活動中の子供の姿・声、子供同士や先生との関わり

制作した動物が画面の中で動く様子に驚きや喜びを感じ、「もう一回やりたい」と意欲的に取り組む姿が見られた。友だちと動かし方を相談しながら試行錯誤し、イメージを共有して物語を広げるなど、協同的な関わりへと発展していった。先生は問いかけや共感を通して子どもの発想を支え、主体的な表現活動につなげることができた。



# 6. 振り返り

## 振り返りによって得た先生の気づき（まとめ）

- 立体制作に苦戦しながらも、意欲的に取り組む姿が見られた。
- iPadやストップモーション活動への適応が早く、主体的に活用していた。
- 繰り返し撮影・修正しながら、試行錯誤する力が育っていた。
- 素材を工夫し、想像力豊かに表現する姿が見られた。
- 友達と話し合い、協力しながらより良い作品を目指していた。
- 動いた瞬間の達成感が、次の意欲につながっていた。

## 上映会の振り返り

自分たちで取り組んだ活動を動画で改めて見ることで、「こんなことやったね！」「ここのグループいいね！」などと話しながら、子どもたちは楽しそうに鑑賞していた。自分たちで作ったものや撮影したものが一つの動画として完成し、みんなで鑑賞することで、活動を振り返りながら会話が広がる様子も見られた。子どもたちにとっても、自分たちの取り組みを改めて感じることでできる楽しい時間となった。



# 7. 最終的なゴールに対する成果

## ① 園全体で取り組むことで、子どもが「できた!」「もっとやりたい!」を積み重ねられること



普段とは異なる環境の中で、子どもたちは主体的に素材に関わり、感じたことを言葉にしながら遊びを広げていた。友だち同士で声を掛け合い、一緒に作品を作る姿も見られ、「できた」「もっとやりたい」という意欲的な姿につながっていた。

## ② 保護者と園と一緒に成長を支える姿勢が根づくこと



活動の様子を映像として記録し、上映会を通して保護者へ共有した。また、活動報告を園のれんらくアプリで配信することで、保護者が園での子どもたちの姿や学びを知る機会となり、子どもの成長を共に見守る意識につながった。

## ③ 地域全体に「子どもの育ちを支える文化」を広げること



造形講師と園が協働して活動を行うことで、子どもたちの表現活動の幅が広がり、園外の人材と連携しながら子どもの育ちを支える取り組みとなった。また、活動報告をホームページで公開することで、園の取り組みを地域にも発信する機会となった。今後も地域の人材や環境を活かしながら、子どもの学びを広げていきたい。

