

とうきょう すくわくプログラム活動報告書

施設名	馬込ここわ保育園
法人名	株式会社ディアローグ
法人所在地	東京都渋谷区渋谷3-8-12 渋谷第一生命ビルディング7階

1. 活動のテーマ

<テーマ>

当園が開園以来継続して行っている教育活動の中の【英語】を活かしながら【ことば】についての探究活動を実践し、非認知能力の向上等の保育内容の充実を図ります。2025年度はことばの中でも英語と日本語の【オノマトペ】に注目をします。

<テーマの設定理由>

当園は開園以来、外国人英語講師が週2日来園し、レッスンでは保育者も生徒として園児と一緒にレッスンを受け、保育者も園児も英語は身近なことばとして存在しています。2024年度は子どもたちが同じ絵本、同じメロディの歌を日本語と英語で体験、体感することで、ことばに対する興味が拡がりました。2025年度は子どもたちがさらに主体性を持って活動するように、ことばの中でも英語と日本語の【オノマトペ】に注目しようと考えました。またこの【オノマトペ】は乳児にも取り組みやすいテーマではないかと考えました。

2. 活動スケジュール

【問い合わせ】保育者が動物の鳴き声について問いかかけました。「この動物はなんて鳴くか知っている?」「動物園で何て鳴いていたか聞いたことがある?」「リゼイン先生は英語の先生だけれど、英語でも同じ鳴き声なのかな?」

【流れ】英語講師の来園日には、英語で動物の鳴き声の入った歌を歌ったり、動物以外の擬態語や擬音語《オノマトペ》の入った英語絵本の読み聞かせなどを行い、保育者は子どもたちと一緒に参加します。また自由遊びの時間に保育者が日本語で動物の鳴き声の入った歌を歌い、英語講師は子どもたちと一緒に参加します。また皆で一緒に英語で使っている絵カードで《オノマトペ》遊びをします。このように、子どもも大人も一緒に英語と日本語での《オノマトペ》を共有します。発話が難しい乳児クラスでも日本語、英語の《オノマトペ》を体験します。

【探究活動の実践と記録】英語活動の際には保育者が記録し、日本語活動の際には保育者とともに英語講師も記録し、特に子どもが英語を発している際のことばや音の聞き分けを担当しました。

*歌：0歳児クラス *カード遊び：0歳児クラス

【振り返りや共有】毎月月末に英語講師と職員のブリーフィングをおこなっているので、そこで探究活動の共有を行い、次月の問い合わせ環境設定や探究活動のスケジュールを話し合います。保育者同士は職員会議で振り返りや共有を行います。

3. 活動のために準備した素材や道具、環境の設定

【環境設定】英語講師の来園日に探究活動を行うよう環境を設定しました。

【素材】

* 同じメロディの日本語と英語の歌：「ゆかいな牧場」と"Old McDonald had a farm"

* 絵カード：乗り物、オノマトペ絵カード



4 -①. 探究活動の実践（日本語）

<活動の内容>①「ゆかいな牧場」を保育者が日本語で歌う。英語講師も同席して一緒に聞く。

<活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり>

- ・歌が流れるごとに手を叩いたり、身体を揺らしたりする様子が見られた。
- ・保育者が身振り手振りで歌に合わせていると、興味津々に見ていていた。一緒に歌うまではいかず。
- ・壁沿いに座り落ち着いて参加していた英語講師が英語で口ずさむとじっと講師を見る姿もあった。

4 -①. 探究活動の実践（英語）

<活動の内容>①「ゆかいな牧場」と同じメロディ "Old McDonald" を英語で歌う。

<活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり>

英語講師の動きを真似て腕を振ったり、ブタの時には鼻に指を当てたりする姿が見られた。歌のリズムも覚えてきたのか1番・2番は見るだけだったが、3番の歌詞（歌）くらいからは身体を揺らすなどの楽しむ様子が感じられた。



5-①. 振り返りと次回への問い合わせ

<振り返りによって得た先生の気づき>

【振り返り】2024年度からの続きで、同じメロディを日本語と英語で歌ってみたが、こどもたちにとってはテンポが異なることで、同じ曲という認識は無いように思えた。日本語の歌「ゆかいな牧場」は明るく言葉の繰り返しが多いが、テンポが速かったため子ども達が「キョットン」としていた。もう少しテンポを遅くした歌を教えていきたいと思った。一方で英語の歌の方はテンポがゆっくりだったのでリズムに乗りやすく、英語で言葉はわからなくとも、動物の鳴き声や動作などは覚えやすく、テンポが遅い方が良いと感じた。

【次回への問い合わせ】動物の鳴き声という擬音語は覚えやすいようだが、別の擬音語例えば、好きな子どもが多い、乗り物の擬音語についてはどのように子どもたちは反応するのだろうか？

4-②. 探究活動の実践（乗り物の擬音語）

<活動の内容>③英語レッスン中に"Vehicle"(乗り物) の英語絵カードを使い、擬音語を探る

<活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり>

英語の講師が各種の乗り物の擬音語また、ジェスチャーで子ども達の前にフラッシュカードを出しながら行うと英語での発音を言葉にする子は少ないが、

「bus」「train」と言うとフラッシュカードにタッチして乗り物と英語の言葉は一致していた。また、「plane」では手を横にして広げて飛行機の真似をしながら友だちと笑っていた。



5-②. 振り返りと次回への問い合わせ

<振り返りによって得た先生の気づき>

【振り返り】子ども達の好きな乗り物が多くあり、興味深く見ていた。英語での発音はまだ難しくわかっていても、声に出す事がないため普段から乗り物を英語で発音しても良いと思った。発話は難しくとも、聞いてジェスチャーはまねをすることができるので、ジェスチャーと音やことばをつなげる工夫も考えたい。

【次回への問い合わせ】英語講師、保育者も含めて子どもたちとオノマトペの絵カード遊びを通して子どもたちは擬音語や擬態語にどのように興味を深めていくのだろうか。

4 -③. 探究活動の実践（オノマトペ絵カード）

<活動の内容>③保育者、英語講師と一緒に絵カード遊びをする：絵を見て子どもたちが擬音語、擬態語を言う。英語講師も英語で擬音語や擬態語を言う。

<活動中の子供の姿・声、子供同士や保育者との関わり>

保育者が日本語で「ごくごく」「ぺこぺこ」などと言うと分かるものに対してはジェスチャーを真似していた。英語での擬音語・擬態語を聞いた後も、英語講師や保育者を見て「gulp gulp」（お茶を飲むポーズ）「grumble grumble」（お腹をさするポーズ）を真似していた。保育者が「やってみよう」と声を掛けなくとも積極的に表現する姿が見られた。



5 -④. 振り返りと次回への問い合わせ

<振り返りによって得た先生の気づき>

【振り返り】やはりジェスチャーと擬音語や擬態語も含めたことばはつながっているような結果だった。言葉（日本語・英語）とジェスチャーをカードがなくても遊びの中に取り入れることで擬音語・擬態語を覚えていくと思った。

【次回への問い合わせ】この年齢の子どもたちは、あらゆる言葉や音をそのまま模倣し、取り込んでいく発達段階にある。そのため、大人が発するすべての音声や言葉に自然と耳を傾け、英語と日本語の違いや、擬音語・擬態語の区別も意識することなく、ただ「面白い」と感じた音や言葉に反応して真似をし、少しずつ身につけていくように感じられた。では、子どもたちが不思議だと感じたり、面白いと感じたりする音や言葉とは、いったいどのようなものなのだろうか。