

認定こども園と小学校の接続プロジェクト

幼児教育と小学校教育の架け橋特別委員会 第2回 資料

学校法人中山学園 認定こども園あかみ幼稚園 理事長 中山昌樹

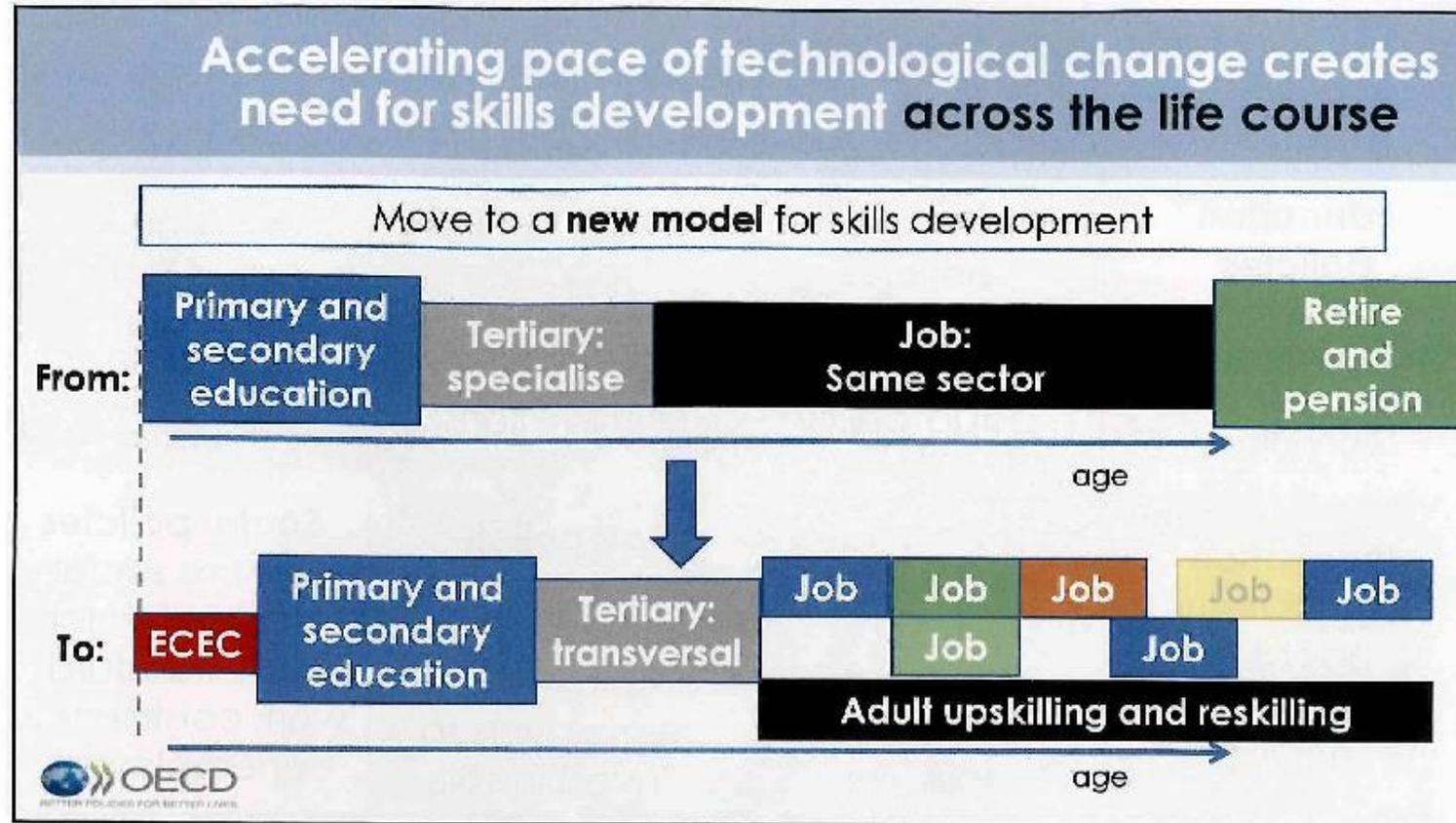
1. 経緯と目的

- ・平成27年にスタート。きっかけは卒園児（1年生）が「学力」をめぐって辛い小学校生活を送っているという保護者からの相談。栃木県幼児教育センターの指導から「接続」の取組を進めることになった。県の後押しもあり、佐野市教育委員会の協力も得ることができた。
- ・取組がどのような形で可能となるのかを明らかにし、さらに一步進めて接続の障壁をどう超えるのか、そこで何が見えてくるのかを追求するのが目的。単なる小学校への適応カリキュラムとならないことに心がけた。
- ・県市の指導主事等からの指導を踏まえながら、幼児教育と小学校教育の違いにもフォーカス（次のページ参照）。
- ・初年度は年間8回の研究会を開催。保育と授業の相互参観を基本としつつ、実践のエピソード化からアプローチカリキュラム・スタートカリキュラムを作成。
- ・2年目以降は、相互参観に加えて年3回の研究会（カリキュラム・マネジメント）。
- ・課題は継続（教員の異動や担当行政の在り方）と広がり（市内幼児教育全体の質向上が課題）。

2. 幼児教育と小学校教育の違い

- ・ 園児・児童の発達に基づいたそれぞれの原理・原則
 - 環境を通して行われる教育・遊びを通しての総合的な指導（幼）
 - 言語を大切に「授業」を中心とした指導（小）
- ・ 目標の違い
 - 方向目標（幼）と到達目標（小）
- ・ 「めあて」と「手立て」の共有
 - 遊びの面白さを追求し、結果として得られる学び（幼）
 - 学びの「めあて」と「手立て」を児童と教師が共有（小）
- ・ 生活における活動・取組
 - その必要性が園児自身の内面にある（幼）
 - 「黄金の三日間」における教師主導の係決め（小）
 - ・・・これについては指導主事の助言で、係（黒板係）を決めず、生活の中にその必要性が見られるまで待つことでスタート

3. 参考① OECD e2030で示されているECECと小学校以降の学校教育との接続



3. 参考②初年度の計画

- ①「自発的な遊びとしての学び」と「自覚的な学び」についての共通理解（5月）
- ②「アプローチカリキュラム」および「スタートカリキュラム」開発のための授業・保育相互参観
その1（6月）
- ③共通理解に基づいた実践のエピソード化とその評価 その1（8月）
- ④共通理解に基づいた実践のエピソード化とその評価 その2（10月）
- ⑤幼稚園幼児指導要録、入学支援シート等を含む、幼・小の「引き継ぎ」等の検証（11月）
- ⑥「アプローチカリキュラム」開発（12月）
- ⑦「アプローチカリキュラム」および「スタートカリキュラム」開発のための授業・保育相互参観
その2（1月）
- ⑧「スタートカリキュラム」開発（3月）

3. 参考③カリキュラムを構成する枠組み

【カリキュラム構成の枠組み】

(知) 学びの芽生えの軸

(徳) 協同性の育ちの軸

(体) 生活の自立の軸

- ・・・OECD・e2030では、日本の教育で伝統的に重視されている
知・徳・体の枠組みが、大変優れていると指摘された

3. 参考④-1カリキュラムの実際

【知】 学びの芽生えの軸 目的を持って遊びや活動、学習に向かったり、子ども自身が持つ願いを実現しようしたりする、自ら学ぶ力

幼児期	1月	2月	3月	接続期	4月	5月	6月	児童期				
<p style="text-align: center;">期待・憧れ</p>												
<p>具体的活動例</p> <p>① 卒園製作・かまたき 粘り強さ 土の科学的变化 イ、カ、コ</p> 			<p>② 動物の飼育 仕事の活動 イ、エ、キ</p> 			<p>生活科 ウ、エ、キ、ク、ケ、コ 【学校に慣れるための学び】 学校大寸き 学級開き、自己紹介 あいさつと返事 学校めぐり、校庭めぐり 花を育てよう</p>  <p>読み聞かせ（国） 校歌、手遊び（音） 学習のきまり 話の聞き方・話の仕方 鉛筆の持ち方 ノートの使い方 あいさつ、名前（国） 1～10（算）</p>			<p>生活科 ウ、エ、オ、ケ 【学校や先生を知るための学び】 学校探検</p> <p>学級活動 オ、ク、ケ、コ 遠足</p> 		<p>生活科 エ、オ、ク 【学校の周りを知るための学び】 通学路を歩こう</p> <p>学級活動 カ、ケ 係活動</p>	
<p>③ 本物らしいごっこ遊び（レストランごっこなど） 人間関係・文字・数・協同的な学び ア、イ、ウ、エ、オ、カ、ク、ケ、コ</p> 			<p>④ コマ回し 自己コントロール ・回転 ア、イ、エ、カ</p> 			<p>⑤ 学校ごっこ 文字への興味 机に座って行う期待 ク、ケ</p> 			<p>国語・算数 ク、ケ 物語文、文づくり なんぼんめ、数の構成 図書室の利用</p> 		<p>国語・算数 カ、ク、ケ、コ 説明文 体験談を伝える たし算 ひき算</p>	
<p>大切にしたい子どもの姿</p> <p>① 自分の身体部位を考え描き、粘土がセラミックになる工程を体験し、科学変化に触れる。 ② 楽しみだが毎日“やらなくてはならない”動物との暮らしを自覚しながら、仕事の活動をやり遂げる。生き物係へのつながりを期待。 ③ 本物らしさを追求するために、素材を工夫し仲間と意見を出し合い、文字・数に触れながら、作り上げていくことに達成感を味わう。役割分担をする、知的好奇心を広げ、目的に合った手段として、必要な道具を選んで使う楽しさを感じる（のり・絵の具・はさみなど）。 ④ コマを回すために、ひもの巻き方・投げ方を試行錯誤しながら取り組む。 ⑤ 机に座って、文字を書くなどへの期待感を持つ。</p>												
<p>日常の指導・具体的配慮等</p> <p>① 身体部位に気付くような言葉かけをし、身体認知として気付かせる。また、自分で壁を乗り越えるための援助をし、達成できた喜びを共感し自信へとつなげる。 ② 飼育の仕方をしやすくするための環境を設定し、子どもたち自ら、動物の変化に気づくように、保育者自ら、動物と触れ合う。 ③ 本物に近づけるための素材を準備し、必要な物に気付かせ、文字・数に対する興味を後押しするような環境を整える。必要に応じて図鑑や資料などを配置し、子どもが自ら調べ遊びに取り入れられるようにする。 ④ 回すコツがつかめるよう、モデルを示し、回したい気持ちを高めて、回せたことでの達成感を味わい、自信へとつなげる。 ⑤ 期待だけでなく、緊張感を抱く子もいると予想されるので、配慮が必要。</p>												
<ul style="list-style-type: none"> ・席に座ったり時間を守って動いたりするなど、今までとは異なる学校の生活を知ろうとする。 ・新しい友達や先生に自分を知ってもらおうとする。また、新しい友達と関わろうとする。 ・クラス全員で歌を歌ったり、校外で楽しく活動したりすることで、一体感を感じる。 ・クラスみんなのために働くことに楽しさを感じる。 ・赤見小学校に関することをたくさん知りたい。 ・小学生らしく、机の前で正しく鉛筆を持って勉強したい。勉強ができるようになりたい。 ・図書室の本をたくさん読みたい。 												
<ul style="list-style-type: none"> ・温かい雰囲気作り努め、一人一人の違いを認め、できたことを褒め、学級での居場所を作る。 ・学校のきまりについて、分かりやすく説明し理解させる。 ・校外での活動を通して、公共施設での正しい行動の仕方を理解させる。 ・子どもたちのやりたいと思う気持ちを大切に、自発的な係活動を促す。 ・赤見小学校を巡り、様々な施設や先生たちに出会い、赤見小学校について多くのことを知る喜びを感じさせる。さらに、多くの人に支えられて安心して遊びや生活ができることに気付かせる。 ・自分から「話し方名人・聞き方名人」になりたいと思うように、その良さに気付かせる。 ・正しい鉛筆の持ち方で、丁寧な文字でノートをとるように習慣化させる。 ・読み聞かせを通して本に親しみをもたせ、図書室で様々な本に出会わせる。 												

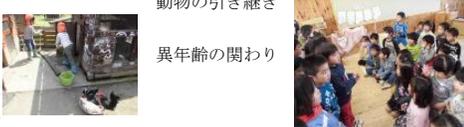
3. 参考④-2 カリキュラムの実際

【徳】協同性の育ちの軸 様々な人と関わり合いながら自己を発揮し、共に生活を作りだす力

幼児期	1月	2月	3月	接続期	4月	5月	6月	児童期
<p>具体的活動例</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 20%;"> <p>① かまたき 地域との関わり (ファーム部とのかかわり) オ</p>  </div> <div style="width: 20%;"> <p>②動物の引き継ぎ 異年齢とのかかわり エ、イ、キ、ケ</p>  </div> <div style="width: 20%; text-align: center;"> <p style="writing-mode: vertical-rl; font-size: 2em; font-weight: bold;">期待・憧れ</p> </div> <div style="width: 20%;"> <p>生活科 イ、ウ、エ、オ、ケ 学級開き 友達づくり あいさつ 返事の仕方 2年生との学校探検 1年生の学校探検 (先生方にインタビュー) (見つけたことの発表)</p>  <p>1年生を迎える会(児童会) なかよしの日 (異学年共遊)</p>  </div> <div style="width: 20%;"> <p>学級活動 ア、イ、ウ、エ、オ、ケ 遠足 係活動 (グループ活動)</p>  <p>生活科 ア、ウ、オ、キ 公園で遊ぼう (公共の場所)</p> <p>児童会 ウ、オ 大先輩と遊ぼうフェスティバル (地域の人に昔の遊びを教えてください)</p>  </div> </div> <div style="width: 20%;"> <p>③パワーの出る仲間 (保育の意図的な小集団)による活動 かっぱ伝説による仲間の必要性 ア、ウ、オ、ケ</p>  </div> <div style="width: 20%;"> <p>④ルールのある遊び(ドッチボール) 規範 ア、イ、ウ、エ、ク、ケ</p>  </div> <div style="width: 20%;"> <p>⑤キッズフェスティバル(劇活動) 合意の形成 必要なもの に気づく イ、ウ、カ、ケ、コ</p>   </div>								

3. 参考④-3 カリキュラムの実際

【体】生活の自立の軸 子ども一人ひとりが、身辺自立や、対象に自ら関わり暮らしを作りだそうとする力

幼児期	1月	2月	3月	接続期	4月	5月	6月	児童期
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>具体的活動例</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>① 給食当番 自主・自立の活動 イ、エ、ケ</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>② 動物の飼育 仕事の活動 思いやり イ、エ、キ、ケ</p> <p>動物の引き継ぎ 異年齢の関わり</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>③ 学校ごっこ 期待 学校の雰囲気を知る オ、ク、ケ</p>  </div> </div> <div style="width: 30%; text-align: center;"> <p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">期待・憧れ</p> </div> <div style="width: 30%;"> <p>生活科 ア、イ、ウ、エ、ク 給食の準備・配膳の仕方 身の回りの整理整頓 (朝の準備・くつ・ロッカー) 休み時間の過ごし方 下校班の並び方 トイレや水道の使い方 着替えの仕方 遊具の使い方 整列の仕方 赤見っ子マラソン 身支度 清掃の仕方 きをつけ・礼・座り方</p>  <p>給食当番、清掃の仕方 遠足 (バスの乗り方) 朝の会・帰りの会の進め方・日直の仕事</p>  </div> <div style="width: 30%;"> <p>学級活動 ウ、エ、ケ 係活動 雨の日の過ごし方 歯みがきの仕方</p> <p>生活科 ア、エ、オ、ク 通学路を歩こう</p>  <p>体育 ア、エ プールの開き</p>  </div> </div>								
<p>大切にしたい子どもの姿</p> <p>① 5歳児になってできるというあこがれからやりたい子から始め、時間をかけて、クラスのみんで当番としてやることに決めていく過程を大切に。仲間の食事のために自分たちの仕事が発立っていると実感する。当番でやる中で、起こる問題を解決する手段を考える。</p> <p>② 楽しみだが毎日“やらなくてはならない”動物との暮らしを自覚し、その具体的なやり方を、年中児(4歳児)に伝える。</p> <p>③ 「起立・礼」や「前ならへ」などに“小学生らしさ”を感じ、進学を楽しみに感じる。</p> <p>日常の指導・具体的配慮等</p> <p>① 当番にする必要性が感じられるような声掛けと、実際に配膳をする中で、相手の欲求や人数によって量や数を調整する必要がある事に気付かせ、自分たちで生活を作っていき達成感を味わう。</p> <p>② 動物の世話の大切さを確認し、その必要性が年中組に伝えられるような配慮をする。</p> <p>③ 進級の期待には個人差があることから、特に不安な気持ちを表す幼児には、その事について個別に対応し、写真などで視覚的に伝え安心感を与える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のことは自分でできることに喜びを感じる。 ・安全に気を付け、けがをしないで元気に過ごそうとする。 ・学校の仕事を進んでやることで、みんなの役に立っていることにうれしさを感じる。 ・目標に向かって、マラソンや水泳に頑張って取り組んでいる。 <ul style="list-style-type: none"> ・自分のことが自分でできるように、時間、場所、量、順番、方法、きまり等を具体的に示すが、子どもたちの提案も取り入れる。 ・学校生活や登下校で安全に過ごせるように、ルールやマナーを守る意識を高めるように指導する。交通標識や子ども110番の家についても教える。 ・体を動かすことの楽しさや体を清潔にすること、体力増進の大切さに気付かせ、目標をもって健康に過ごすようにさせる。 								

4. プロジェクトの中で見出された「自発的な遊びとしての学び」の一例 ・・・市内幼児教育全体の質向上を目指すという大きな課題に向けて

より本物らしいパン屋さんごっこが何日も続き、さまざまな試行錯誤を経て、小麦粉を使ったパンが作られるようになった。

(保育者) 「このパン、こんなに小さくても100円なのね」 (大きさが違うのに値段が同じ?) という言葉かけが契機となり・・・



(子ども) 「じゃあ、同じ大きさにすればいいじゃん」・・・しかしどうすれば同じ大きさになるのかについては、子ども同士でいろいろなやりとりが。



試行錯誤の末、結局、秤を使って43グラムの小麦粉を使って同じ大きさのパンにすることとなった。

「数量や図形、認識や文字などへの関心、感覚」をめぐる姿であり、非認知的能力が認知的能力に応用された姿でもある。

資質・能力3つの柱や、「10の姿」を意識したことから見えてきた姿である。



幼児期の遊びを通じた学びについて

静岡豊田幼稚園 園長 宮下友美恵

幼児は様々な環境に主体的に関わり、遊びや生活の中で豊かな体験を積み重ねることで「知識及び技能の基礎」「思考力、判断力、表現力等の基礎」「学びに向かう力、人間性等」の資質・能力が育まれていく。

特に、幼児期は手と頭と心を十分に働かせる直接的な体験が重要である。それらの体験が、幼児自身のなかに定着し、次の活動への動機づけとなったり、一定の時間が経った後、新たな活動の中で生かされたりする。

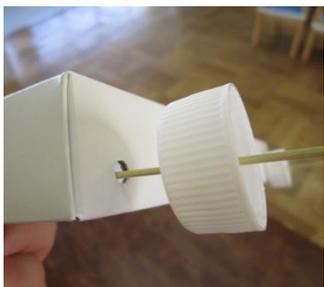
ここでは5歳児後半の事例から、幼児期の学びの特性(五感を通じた体験や遊びを通じた学びの重要性)について意見を述べたい。

事例「走る車を作ろう」

この事例は、幼児たちが、「走る車を作りたい」という目的に向かって、これまでの体験を生かしながら試行錯誤を繰り返し、友達と協力しながら遊びを進め、やり遂げた喜びを味わった事例である。

◆自分の車を作る

幼児は自分が作りたい車のイメージをもち、それにふさわしい材料を選んで使い、動く仕組みを考えながら自分の車を作る姿が見られた。それぞれが自分の考えで工夫しながら車を作っていたが、友達からも刺激を受け、友達のよいと思うところを自分の車づくりに取り入れたり、何かに躓いたときには友達や教師に相談し、課題を解決しようとしていた。



◆坂のコースづくり

イメージした車ができあがると、「それを走らせるための坂のコースを作りたい」という新たな共通の目的が生まれ、友達と協力してコースづくりに取り組むようになった。

以前の体験から得た、牛乳パックに新聞紙を詰めると固くなるという知識を使って、新聞紙を詰めた牛乳パックを協力してつなぎ合わせ、坂の土台を作っていた。土台を自分たちのイメージ通りの形にするために、牛乳パックをつなげる数を考え、相談し合いながら作っていく姿も見られた。また、牛乳パックの土台がそれだけでは倒れてしまうことに気付き、大きな段ボール箱に固定して支えることでしっかりと立たせる工夫もしていた。

坂のコースができあがると、自分の車を走らせてみて、その動きを見てはタイヤの部分を何度も調整し、走る速さや距離を友達と競い合っていて楽しむ姿がみられた。



◆人が乗れる車をみんなで作る

自分の車を作って走らせることができた充実感や達成感が原動力となり「人が乗れる車をみんなで作りたい」という次の目的が幼児の中に生まれた。作りたい車のデザインを思い思いに描いて、その中からみんなで作る車のデザインを決めようということになったが、その決め方として「テレビで見たことがあるあの方法でやろう。一人一枚ずつシールをもらって、好きな車の絵に投票しよう」ということになった。投票で選ばれた車のデザインを使うということでみんなが納得し、作る車のイメージが共有された。



先の活動で自分の車を作ったときに「車のタイヤの部分を丈夫にしないとうまく走らない」と気付いた幼児がそのことを友達に伝え、「人が乗っても潰れない強いタイヤをどのように作るか」ということが、幼児の中での共通の課題となった。「段ボールの箱は強いけれど四角くて回らない」「板段ボールを丸く切ってもすぐに折れてしまう」と悩んでいるときに、一人の幼児が「まえにCDを何枚も重ねたら、ものすごく強かった」と言い、その意見にみんなも関心をもった。教師が「今ここにCDはないけれど、段ボールをCDみたいに丸く切ってみたら」と提案すると「何枚も重ねれば、きっと強くなるよ」とタイヤづくりに挑戦する姿が見られた。



その後、幼児たちは、タイヤが付いた軸をガムテープで車の本体に接着したが、実際に人を乗せて動かすと、すぐに接着部分がとれてしまうことに気付いた。この新たな課題に「ガムテープで付けるより、箱に穴をあけて棒を通す方がいい」と自分が車を作ったときの方法を一人の幼児が提案した。自分の体験からの学びを友達に伝え、遊びに生かそうとする姿がここでも見られた。



この事例のように、五感を働かせながら夢中で遊ぶ過程の中で、幼児は次のようなことを体験し、学んでいることがわかる。

- ・以前の体験を生かしなから、考えたり、予想したり、試行錯誤したりする
- ・様々な物に積極的に関わる中で、物の性質や仕組みに気付き、工夫して表現する楽しさを味わう
- ・自分が感じたことや考えたことを言葉で伝えたり、友達の言葉を関心をもって聞き共感し合う
- ・友達と互いの考えのよさを認め合いながら、新たな考えを生み出し、協力して遊びを進める
- ・自分たちの目的に向かって、粘り強く取り組み、やり遂げる充実感を味わう

しかし、これらの学びは、教師主導型の画一的な指導では得にくいものと考えられる。一人一人の幼児が遊びを通じて学ぶためには、環境構成や教師の援助が重要であり、次のような事項に留意する必要があると考える。

幼児の学びを支える環境構成や教師の援助

- ・幼児が遊びを通じて学ぶためには、幼児の安心感、安定感がなければ難しいので、それを支える役割をしていく。
- ・幼児の学びは、幼児が興味や関心をもって環境に関わり、何かを感じたり、心を動かされたりすることによって生じるものであるため、そのような体験ができるような状況をつくっていく。
- ・幼児が自分で考え、判断し、納得し、行動することが学びにつながっていく。そのため、幼児が自分たちの考えに基づいて様々なものやことを選択できるようにする。また、それらの選択によって生じた結果については、幼児が自ら評価し、改善していけるよう、温かく見守ったり、共に考えたり、支えたりしていく。
- ・幼児が自分たちのやり方、考え方で課題を解決していけるように、そのための素材や空間を用意したり、課題解決に向けた思考のプロセスを教師が分かりやすく言語化したりする。
- ・幼児が納得いくまで試行錯誤できるような時間と空間を保障する。
- ・幼児が遊びの過程で、何かに躓いたり、迷ったり、不安に思ったりしているときには、まわりの幼児の姿や考えのよさに気付かせたり、教師が寄り添いながら共に考えたり、問題解決のきっかけを提示したりして支えていく。
- ・幼児が自分とは異なる考えと出会うことで自分の考えを深める体験や、互いの考えを認め合ったり生かし合ったりして、よりよい考えを生み出す体験を大切にすること。
- ・幼児が友達と関わって遊びや生活を進める中で、友達の心情を汲み取ろうとすることや友達の優しさや温かさを感じ、信頼を抱くことなどを大切な学びと捉え、幼児たちにもその大切さを伝えていく。
- ・幼児が自分たちの活動について振り返る機会をつくり、その振り返りがしやすいような助言や掲示等の工夫をする。
- ・幼児が以前の体験と今の体験とをつなげていくことができるような援助をしていく。
- ・幼児が友達と心を通わせながら目的に向かって協力し、やり遂げた喜びを共感できるように支えていく。



< 発見学習 > (体験活動とそこからの気づき)

子どもの
やってみよう!
不思議だな...
という思いを
大事に

①マンホール図鑑



道にあるこの丸
いのなんだろ
う?
不思議...

日本中の色々な
種類のマンホールを
調べてみたい!

多様なものへの
興味の広がり

結果は関係なく
調べること
自体が楽しい

③塩の取り出し

②泥水の浄化

どうしたら
きれいな水が
作れるかな?



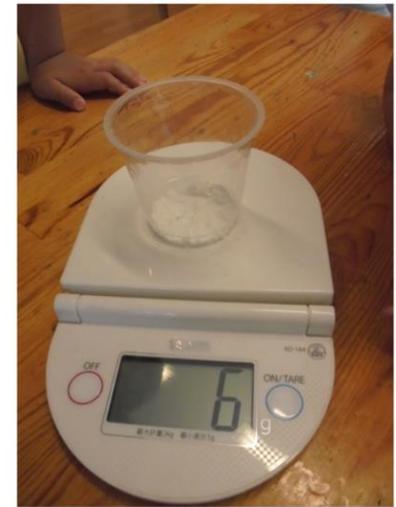
海の水って
なんでしょっぱい
のかな?

塩が出て
くるって
おもしろい!



炭	洗った炭	口スル	発砲スチロール	タオ	小さな石	新聞紙	布	大きい石	ガーゼ	スポンジ	綿	マツ	ホワイ	シユイ	シユイ	水道水
														3枚	10枚	

<物的環境>



幼児期に探索的
数量・文字に
出会う

描くこと、
書くことで
アウトプット

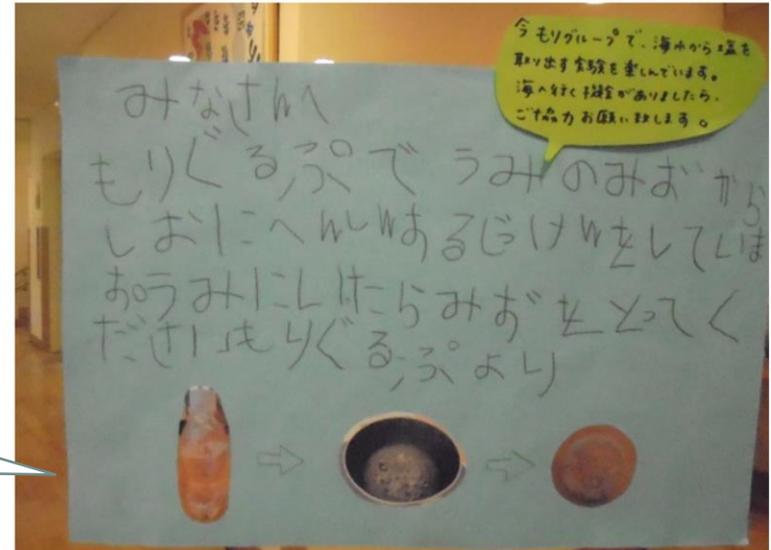
興味の継続
思考の整理
目的の明確化
知識の定着

<数量・文字>

子どものやりたい
という思い・
目的を達成
する過程で
手段として
出会う

し お の お も じ		
たい	100 cc	2ぐりむ
あ けん	100 cc	3ぐりむ
かながわ けん	100 cc	4ぐりむ
とるこの とらあこ	100 cc	50ぐりむ

みなさんへ
もりぐるーぷでうみのみずからしおに
へんしんするじっけんをしています。
うみにいったらみずをとってください。
もりぐるーぷより



< 人的環境 >

◎対話・協働的な学び

- ・言葉によって思いや考えを深める
- ・友だちと共有する
- ・身近な人を真似る



子どもの
やりたいを
共有する
ために!

対話の機会を
多く持つ

話し合い
による
アウトプット

興味の継続
思考の整理
目的の明確化
知識の定着

◎真似て学ぶ



周りの人との
関わり

観察学習
少し難しいこと
を少しずつ
チャレンジ



子どもがイメージを広げ本物らしさを追求する中で、
遊びを豊かにしていくための環境とは
—映像機器を遊びに使ってみて—

認定こども園ゆうゆうのもり幼保園

渡邊英則

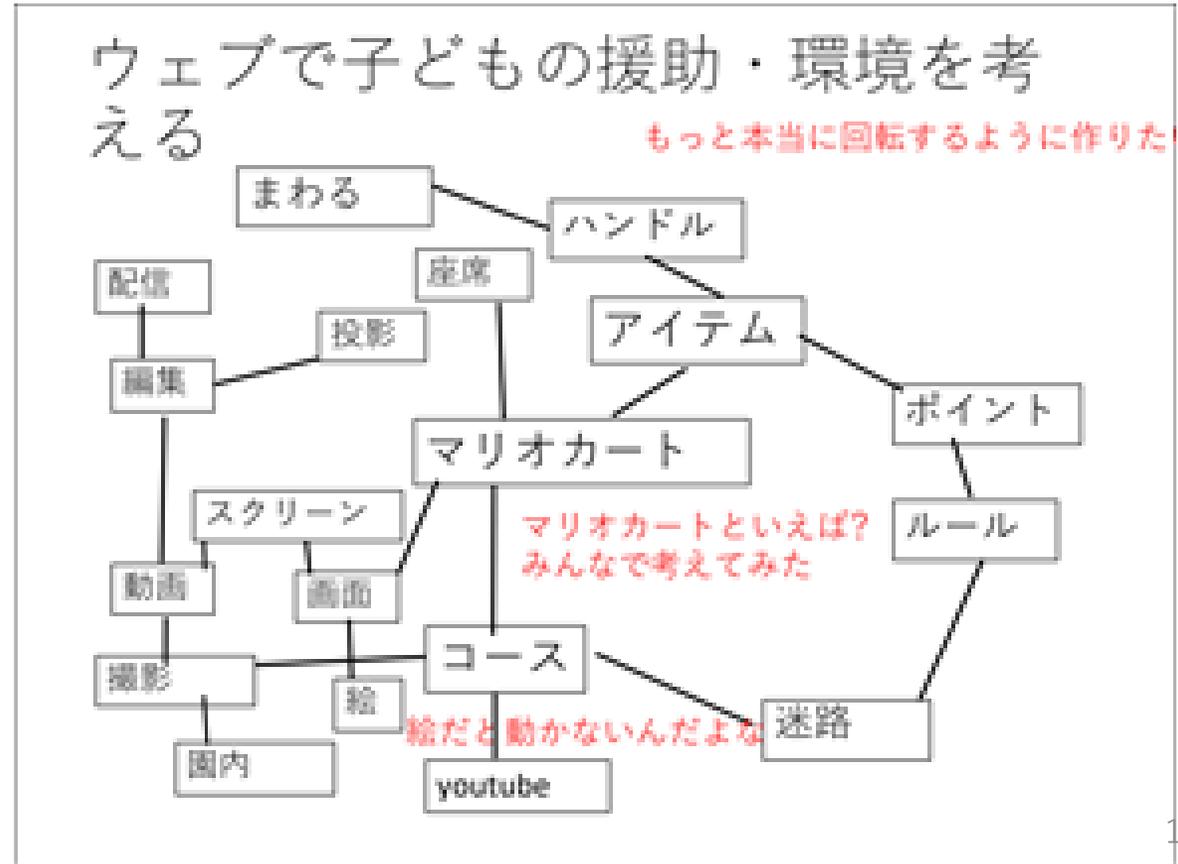
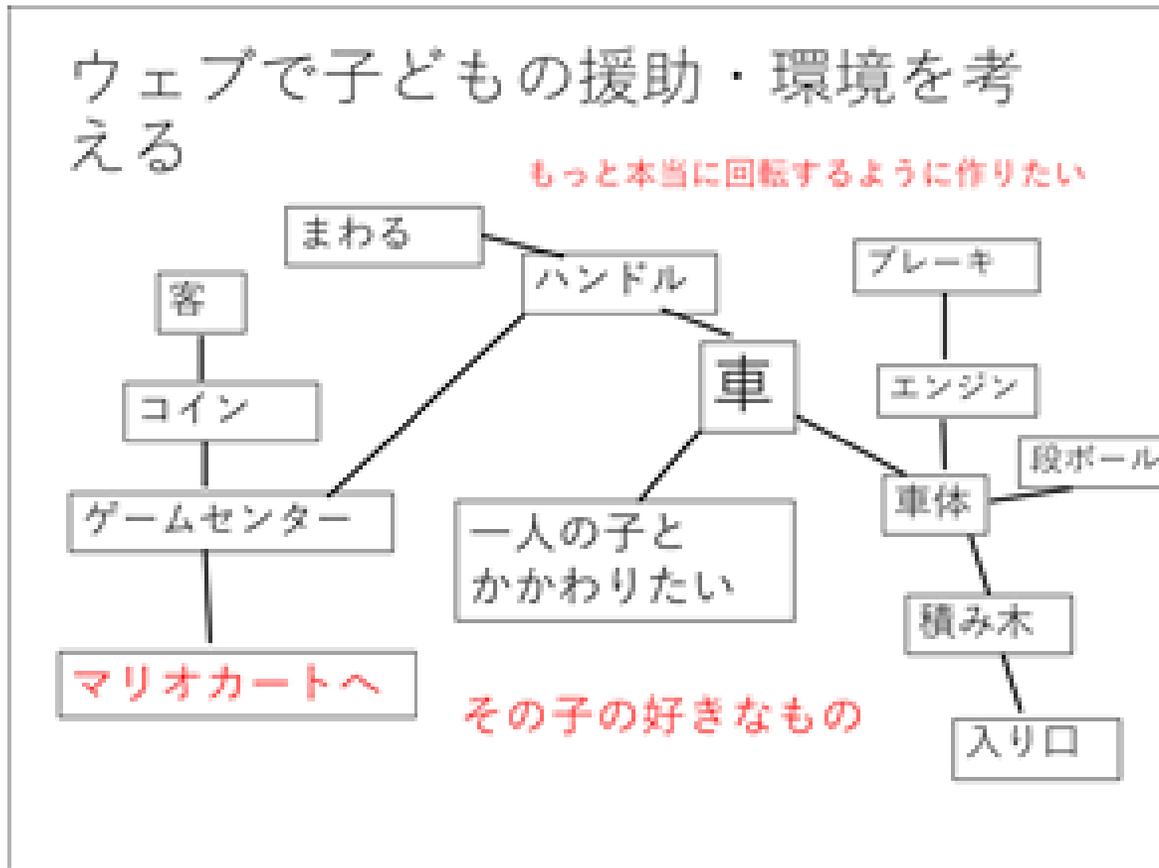
1. コロナ禍で4月、5月が休園になった昨年の5歳児

年長の担任は、遊び込む経験が少なく、また人とのかかわりも育っていないと感じていた。

夏休み明け、一人の男の子がうまく遊びに入れなことを気にしていた担任が、その男の子が好きな車の遊びがしたいという言葉聞いたことから、車の遊びがクラスに広がっていった。

2. 遊びを深めていくための保育者の援助

子どもの姿ベースの指導計画（子どもの声を聞くことをベースに、保育・教育のあり方を追求する）を実現するために、多様な子どもの声も聞いた上でウェブを作成して子どもとかかわった。



まずはハンドルづくりから



ゲームセンターのイメージらしい



映像はどうする

- ・ 描いた絵ではつまらない
- ・ 動く映像がいい
- ・ そこでプロジェクターとスクリーンが登場することになる
- ・ 子ども達はより本物らしさを追求しだす



映像があると大盛り上がり



発想は自由！映像の世界を飛び出す

園の映像を撮影して、それをコースにしたい



園のいろいろなところを撮影しまくる



アイテムに点数をつけ点数の多い人が勝ちというルールになり、点数を計算する係も必要に



みんなでゲームに参加し、お互いが助け合いながら楽しむ姿が見られた。