

とうきょう すくわく

テーマ 光

目的

カメラ・パソコン・光を駆使し、映像を大画面に映す

環境をデザインする

○準備物

プロジェクター/懐中電灯/スクリーンロール

体全体が映る様に、壁一面にスクリーンロールを配置

探求活動を実践する 影

○活動内容

プロジェクターの光を使って、自分の体を動かし光・影の連動を楽しむ。

◇子どもの様子

強い光の間に自分が入ることにより、壁一面に大きな影ができることを楽しんでいた。しばらくすると、懐中電灯をもちより、手を映して影ができることを発見。各クラスから懐中電灯を集める。また、しばらくすると、影に色がつかないかを探求し始める。井型ブロックや、人形、レゴブロックを映し始めるが、光は黒いまま。しかし、A君が光ブロックをあてると、うっすらと色がつく。懐中電灯を遠くしたり、近くしたりと実験を始めた。

プログラム 活動報告書



振り返り・気づき

振り返り

影に色を付けるために、様々な物で実験しはじめる様子がとても興味深かった。結局はきれいに色はつかなかった。私も答えがわからないので、共に実験をしていく対応となった。子どもが、懐中電灯がほしいと言いだしたのは、大きな光が思うように使えなかったから（年長児が独占）できないことを工夫してできるようにする過程が大事だと感じた。

反省・次回への課題

今回、3歳～5歳11名での活動になった。5名ぐらいが、満足して探求できたのではないかと感じた。探求活動には、5名前後が適切