

安心空間・幸せ空間・面白空間の 体現としてのコスモストーリー保育園

京都教育大学 古賀松香

子どもがここはやりたいことを やっていい場所だと知っている

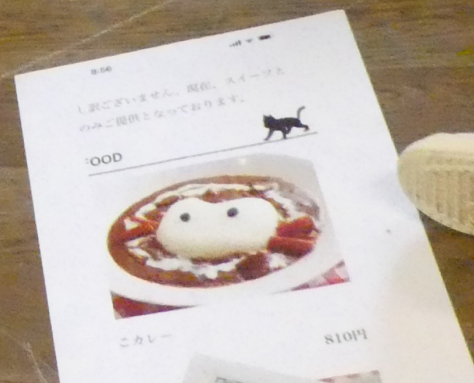
- 朝来たら体を動かしてやりたいことを始める。保育者との信頼関係を基盤に、場や人との関係を築いて広げてきた蓄積
- あちこちの場を使いこなし、物をつなげ、体を動かし、さらに新たな動きや関わりを通して、新たな可能性を知っていく





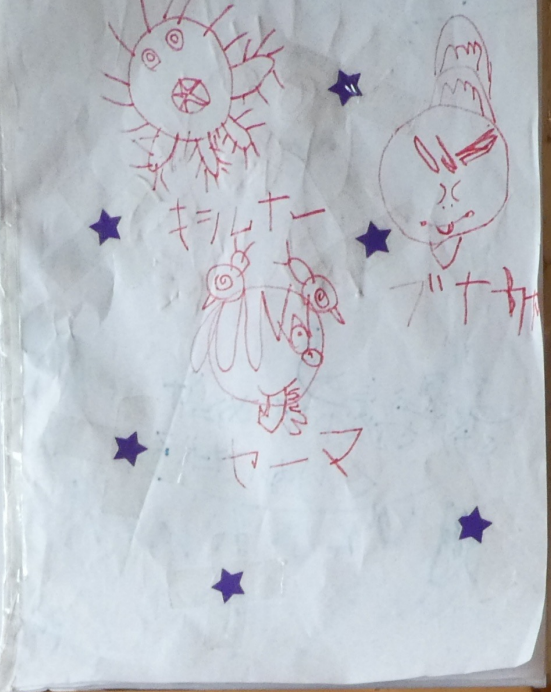








うるましのうろこ

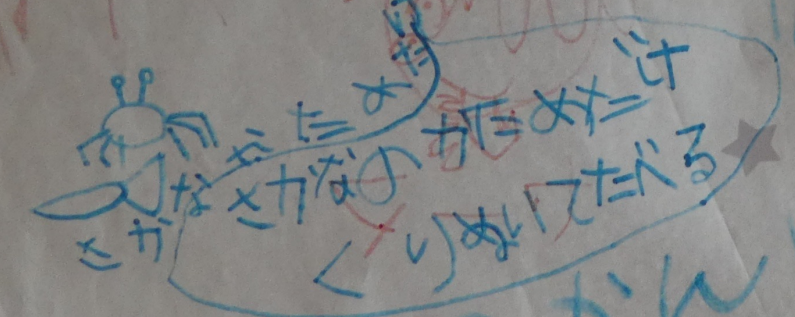


きんぐのうろこ



ようかいだいずかん上下



[illegible]





子どもと活動が入り混じり思いが生まれる

- 上の方で渡りぶら下がる年上の子どもを見上げて「すごい」とあこがれのまなざしで見る
- 木の実が欲しいだろうと思って取ってあげる年上の子どもと、「もっとちょうだい」と言う2歳児の子どもと。どちらも自分の関心もあり、相手への思いももつ。
- 自然物と存分に関わる。もっとこうしたいという思いに保育者が手を添え、新たな世界に出あえるように支える。































コスモストーリー保育園の3つのこなし

- 身のこなし

どの部屋にも段差があり小さな空間があり、よじ登れて入り込める

- 物の使いこなし

イメージがわいたら、簡単に立体的に創れるように、材料と道具が使い込まれている

- 保育者の語りこなし

子どもの「好き」を「私の推し」と語り楽しむ保育者

子どもが好きな世界を十分に楽しめるようにすること

形になることで目に入り、他に広がり、さらに面白い関わり合いが生まれる









ハイビスカスティと妖怪カフェ

- 猫カフェ、妖怪カフェと好きな世界づくりの楽しみ
- 園庭にある魅力的なハイビスカスの花
- ハイビスカスティというおしゃれなカフェイメージ
- それを実際にお茶作りしていくところで、保育者の「出あってほしい世界」とのコラボレーションが開かれていく

















