

令和3年度 4歳児もも2組 「発表会」単元計画

(令和3年度実践前修正箇所を斜体、
実践後修正箇所を囲み文字にて示す。)

1. 期間 1月中旬～3月上旬

2. 単元設定の理由

昨年度、クラスで1か月近く1つのお話をもとにごっこ遊びをする発表会を1回経験してきている。その中で、自分のしたいことを選んだり意識してしようとしたり、できるようになって嬉しいと思ったり、友達と一緒に動いたり歌ったりする喜びを感じたり、なりたい登場人物になって表現する楽しさを感じたりしてきている。また、友達と一緒に遊ぶ中で友達のことを知ったり、自分の気持ちを言葉や行動で伝えたりしてきている。また、発表会を迎える中で、たくさんの人に見てもらったり拍手をしてもらったりして嬉しい気持ちを感じたり、自分に満足したりしている。さらに、4歳児の発表会を見せてもらい、こんなことをしてみたいと憧れの気持ちをもって

いる子どももいる。
今年度の運動会では、~~少し難しいことに対してできるようになりたい、上手になりたいという気持ちをもって繰り返し取り組み、できるようになった嬉しさや前より上手になった嬉しさや、役になりきって体を動かす楽しさや、皆で動きを合わせて表現する楽しさ~~、皆でお話の展開や設定を考えて遊びを作っていく楽しさを感じていた。11月から12月頃には、自分たちで気の合う友達を誘い合って遊び始め、したいことを言ったり友達の話を聞いたりして、友達と一緒に遊ぶことを楽しんでいた。その中で、友達の様子を見たり、考えていることを見たり聞いたりして、すごいな、面白いな、などいろいろな友達の個性に気付いたりしていた。また、いろいろなごっこ遊びの中で、なりたいものを思い浮かべてなりきり、その役らしい言葉や話し方、動きをしたり、遊びに必要な物やその役らしくなるために必要な物を作って身に付けたり、友達と相談しながらお話の展開や設定を考えたりすることを楽しんできている。

3学期になると、前とは違う自分や頑張ることができるようになったことを意識させることで、前との違いや成長を感じ、自信をもっていく。また、こまを回したい、~~大きなこまや小さなこまを回したい、狭い台の上で回したいなどこまを下敷きに乗せたい、紐に乗せて持ち上げたい、これをこんな風にできるようになりたい~~などと具体的に目的をもって挑戦し、できるようになると次の目的を決めて挑戦していく姿が見られるようになる。その中で、友達の頑張っている姿やできるようになった姿を見て、すごいと思ったり、うまくいなくて困っている友達に気付き、助けてあげようとしたりする。また、したい遊びによっていつもと違う友達と遊んだり、クラスみんな

で遊んだりする中で、友達のよさや今まで知らなかった個性に気付くようになる。
発表会で、子どもたちに身近な心情のお話を取り上げてごっこ遊びをすることで、登場人物の気持ちを感じて共感したり、登場人物の気持ちを感じながら、表情や言葉、話し方、動き方などを考えて表現したりすることができる。また、子どもたちの考えを取り入れながら、遊びやお話の流れや設定、動きなどを決めて進めていくことで、自分たちで遊びやお話を作っている感覚をもったり、みんなで決めたことを一緒にすることを喜んだりする。これまでみんなで楽しんできた遊びを取り入れることで、もっとこうしてみたい、こうしたら楽しくなるということを、それぞれが考えを出し合いながら一緒に決めていくことができる。遊びの必要で物を作ることで、目的や用途を意識し、作るものを具体的に思い浮かべることにつながり、大きさや形、色などを考え、素材の特徴を生かして組合せ、描いたり作ったりすることができる。

そこで発表会では、具体的な目的をもち、それに向けて考えたり試したりしながら取り組み続けていけるように支えていきたい。そして、前とは違う自分を自覚して自信をもったり、さらなる目的をもち、取り組んだりしてほしい。また、お話を取り上げてごっこ遊びをする中で、自分の考えを言ったり、友達の考えを聞いたりしながら、一緒に遊びを進めることを楽しんでほしい。そして、面白いことを考える、助けてくれて優しいなど友達のいろいろな個性に気付いてほしい。

3. ねらい

- ① ~~いろいろな役をしたいと思ったり、~~なりたい役や頑張りたい役割を決めてたりして、動き方や話し方、言葉、遊び方などについてこうしたいと考え

自ら決める・選ぶ
問題を認識する
豊かに発想し、追求の

- たり、遊びに必要な物をどのように作りたいか考えたり、ボールやフープ、縄、こま、けん玉などの挑戦したい技を決めてできるようになりたいと思って練習したりするなど、具体的な目的をもって繰り返したり試したりして取り組もうとする
- ② なりたい役になったり遊びに必要な物を作ったりして自分の考えたことができたことに満足したり、できなかったことや難しいと思っていたことができるようになってきた、上手になったなど前とは違う自分やしたいことを続けてきた自分の頑張りを感じて自信をもったりする
- ③ 上手くいなくて悔しい、困ったなどと思った時に、気持ちを立て直してやってみようとする
- ④ いろいろな友達と体を触れ合わせたり、顔を見合わせたり、一緒に動いたり歌ったりしながら、一緒に遊ぶ楽しさを味わう
- ⑤ 友達が考えた動きを見たり、友達の言葉を聞いたり、友達の頑張っている姿や真剣な姿を見たり聞いたり、仲間の設定や鬼が悪さをやる理由を考えたりして、友達や仲間、鬼の個性や考えを知ったり、頑張りがよさを感じたりする
- ⑥ 友達の気持ちや考えを聞きながら、自分の困ったことや嫌な気持ち、したいことやしてほしいこと、こうすればよいと考えたことを友達に分かるように伝えようとする。
- ⑦ 困っている友達や鬼の過去に気付く、友達や鬼のために声をかける、待つ、励ます、教えるなどしようとする
- ⑧ みんなでするごっこ遊びが楽しくなるように、友達のしていることを見たり考えを聞いたり、したいことや考えたこと、おかしいと思ったことを言ったりして、自分のできることを考えてしたり、どんなものやどんなことが必要か、どうすればよいかなどを友達と一緒に考え、その通りにしようとする
- ⑨ 大勢の友達と動く時に、どうすると危ないか、何が危なかったかを一緒に考え、同じ方向に走ったり、周りをよく見て動いたりするなど、考えた方法を意識して動こうとする
- ⑩ ボールやフープ、大縄、短縄、こま、けん玉、お手玉などの技に応じた姿勢や力の加減、体の動かし方、道具の動きに合わせた動きのコツを取り組みながらつかんでいったり、それらをする楽しさを感じたりする。
- ⑪ ごっこ遊びに必要な物や登場人物、好きな場面、強く感じた思い等を思い浮かべて、それに合わせて大きさや形、色、質感などを考えて、素材を選んだり、形を変えたり、素材の特徴を生かして組み合わせ方を考えたりしながら、描いたり作ったりすることを楽しむ
- ⑫ リズムやメロディー、テンポ、曲の雰囲気を感じて歌を歌ったり楽器を鳴らしたり身体を動かしたり、歌に流れるお話や気持ちを思い浮かべながら歌を歌ったりする楽しさを感じる
- ⑬ 絵本を見たり、お話を考えたりして、桃太郎の優しさや真面目さ、誰かのために頑張る気持ち、仲間を大切に思いやる気持ち、おじいさんやおばあさんの桃太郎を大切に思う気持ち、鬼の心の揺れ動きなど、お話それぞれの場面の様々な登場人物の気持ちを感じたり考えたり、友達や教師と一緒に場面や設定、展開を想像してお話を作る楽しさを感じたりする
- ⑭ 登場人物の気持ちや性格、具体的な場面を感じたり思い浮かべたり、友達の表現を取り入れたりしながら、その役らしい表情や言葉、話し方、動き方でありきって表現したり、歌や曲から感じたことを身体で表現する楽しさを感じる
- ⑮ より役らしくなるように、鉢巻やのぼり、刀、着物、角、金棒などの小道具
- 手立てを構想する
- 自分に満足する
自分を客観的に把握する
- 気持ちをコントロールする
- 他者という喜びを感じる
- 他者のことを知る
- 自分のことを伝える
豊かに発想し、追求の手立てを構想する
- 他者のことを考えて行動する
問題を認識する
豊かに発想し、追求の手立てを構想する
- 人ものごとをすすめる
問題を認識する
豊かに発想し、追求の手立てを構想する
- 身を守る
自分を客観的に把握する
- 身体を操作する
- 造形に表す
関連付ける
- 音楽に表す
- 文芸に表す
- 身体の動きに表す
- 演出に表す

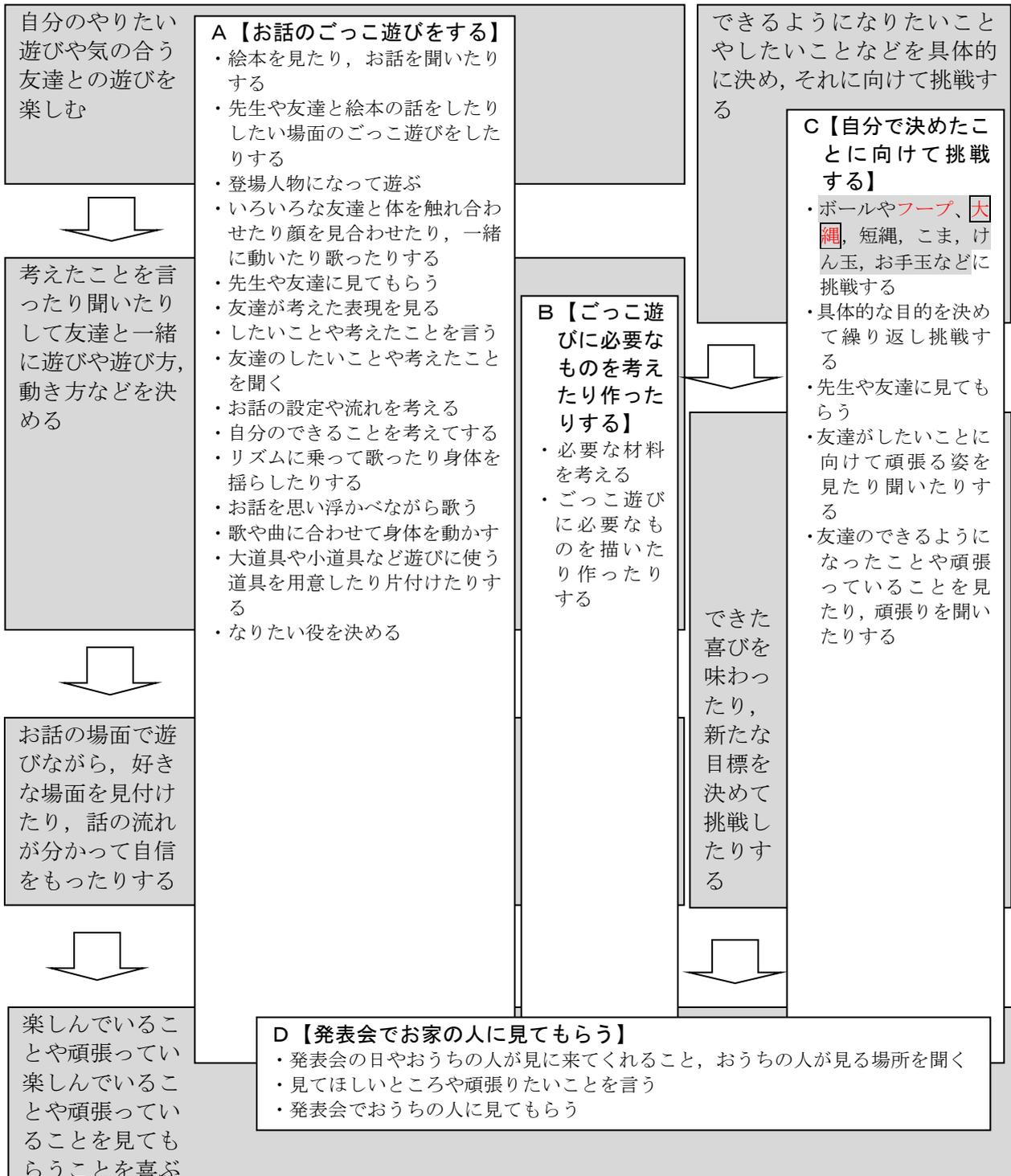
具や衣装を作ったり役や場面に応じて身に付けたり、よりその場面らしく見えるように、旗や風船、ほうきなどの小道具や舟や岩、海、汽車やトンネル、線路などの大道具を作ったり音を鳴らしたり場面に応じて使ったり、自分たちのしたいお話になるように挨拶や歌など入れたりする楽しさを感じる

問題を認識する
豊かに発想し、追求の手立てを構想する

- ⑩ ごっこ遊びに使ったり、必要なものを作ったりする中で、ハサミや段ボールカッター、のり、ボンド、筆、ローラー、タンポ、作った小道具や衣装、大道具、楽器などの道具の扱い方を知り、慣れたり、道具を丁寧に扱おうとしたりする

道具をあやつる

4. 単元構造



A 【お話のごっこ遊びをする】

予想される 子どもの活動	ねらい	*環境の構成 ◎教師の援助
<ul style="list-style-type: none"> ・絵本を見たり、お話を聞いたりする ・いろいろな役になる ・登場人物になりきって表現する遊ぶ ・いろいろな友達と体を触れ合わせたり顔を見合わせたり、一緒に動いたり歌ったりする ・先生や友達に見てもらう ・友達が考えた動き表現を見る ・したいことや考えたことを言う ・友達のしたいことや考えたことを聞く ・自分のできることを考えてする ・リズムに乗って歌ったり身体を揺らしたりする ・お話を思い浮かべながら歌う ・歌や曲に合わせて身体を動かす ・大道具や小道具など遊びに使う道具を運ぶ ・なりたい役を決めてなりきって遊ぶ 	<p>○いろいろな役をしたいと思ひ、動き方や話し方、言葉、などについてこうしたいと考えてしてみようとする①</p> <p>○前とは違う自分やしたいことを続けてきた自分の頑張りを感じて自信をもったり、なりたい役になって自分の考えたことができたことに満足したりする②</p> <p>○上手くいなくて悔しい、困ったなどと思った時に、気持ちを立て直してやってみようとする③</p> <p>○いろいろな友達と体を触れ合わせたり顔を見合わせたり、一緒に動いたり歌ったりしながら、一緒に遊ぶ楽しさを味わう④</p> <p>○友達が考えた動きを見たり、言葉を聞いたり、友達の頑張っている姿や真剣な姿を見たり聞いたり、仲間の設定や鬼が悪さを する理由を考えたりして、友達や仲間、鬼の個性や考えを知ったり、頑張りやよさを感じたりする。⑤</p> <p>○友達の気持ちや考えを聞きながら、自分の困った</p>	<p>◎いろいろな役をしたいと思えるように、いろいろな役を全員でする状況を作ったり、教師がいろいろな役を楽しむ姿を見せたりする。</p> <p>◎動き方、話し方、言葉などをそれぞれが考えられるように、考えてしていることを具体的に褒めて意識させたり、それぞれの考えた表現を褒めたりする</p> <p>◎前と比べて変わった自分、頑張っている自分、前と比べてよくなっているところやこれまでの頑張りを具体的に言葉にして褒める</p> <p>◎自分の考えたことを認めてもらえた嬉しさを感じられるように、工夫している表現を褒めたり、考えていることを聞いたり、友達に見てもらえる場をもち、友達の見て感じたことを聞く機会を設けたりする</p> <p>◎しまった、悔しい、困ったと思った時に、気持ちを立て直すことができるように、困っている気持ちを受け止め、待ったり、周りの友達と一緒に励ましたりする</p> <p>◎友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わえるように、友達と体を触れ合わせたり、動きを合わせる必要があったりする遊びを取り入れる</p> <p>◎いろいろな友達と一緒に遊ぶことを楽しいと思えるように、友達と一緒に自由に遊ぶ場面や友達を誘い合っって一緒にする場面を作ったり、一緒にしている友達の名前を呼んだり、感じている嬉しい気持ちを言葉で伝えたりする</p> <p>◎友達の考えを知ったり、友達のよさを感じたりできるように、考えたことを見合ったり、工夫している表現や頑張っていることを褒めて注目させたり、見て感じていることに共感したりする</p> <p>◎友達の頑張っていることや頑張っていること、工夫していることをすごいと思えるように、これまでの頑張りや考えていることを知らせたり聞いたりして注目させたり、何がどうよいか着目するところを知らせたり、頑張っている自分になったことを見合う場をもったりする</p> <p>◎仲間や鬼の個性や考えを知れるように、イヌやサル、キジそれぞれの特徴やよさ、鬼が悪いことをし始めた理由を問いかけ、考える機会を設ける。</p> <p>◎自分の気持ちや考えたことを友達に伝えようとするように、友達の考えを聞いてど</p>

ことや嫌な気持ち、したいことやしてほしいこと、こうすればよいと考えたことを友達に分かるように伝えようとする。⑥

○困っている友達や鬼の過去に気が付き、友達や鬼のために声をかける、待つ、励ます、教えるなどしようとする。⑦

○みんなでするごっこ遊びが楽しくなるように、友達のしていることを見たり考えを聞いたり、したいことや考えたこと、おかしいと思ったことを言ったりして、自分のできることを考えてしたり、どんなものやどんなことが必要か、どうすればよいかなどを友達と一緒に考え、その通りにしようとする。⑧

○大勢の友達と動く時に、どうすると危ないか、何が危なかったかを一緒に考え、同じ方向に走ったり、周りをよく見て動いたりするなど、考えた方法を意識して動こうとする。⑨

○リズムやメロディー、テンポ、曲の雰囲気を感じて歌を歌ったり身体を動かしたり、歌に流れるお話しや気持ちを思い浮かべながら歌を歌ったりする楽しさを感じる。⑩

う思うのか尋ねたり、具体的な言葉に言い換えたり、言葉を足したり、相手に伝わったか一緒に確かめたりする。

○友達のためにできることをしようとするように、困っている友達の姿を知らせたり、困っている友達のためにできることを一緒に考えたり、待つてできそうな時は、待つてあげてことを提案したりする

~~○鬼の過去に気が付き、鬼のために声をかけようと思えるように、鬼の心の動きを共有したり、鬼が心を入れ替えられるために話しに来たことを振り返ったり、鬼の気持ちを伝えたりする。~~

○それぞれの考えていることがわかるように、実際に動いて見せてもらったり、みんな動いてみたりする

○自分のできることを考えたり、必要だと思うことを一緒にしようと思えるように、声をかけあったり、合図を出したりして動いていることのよさを具体的な言葉にして褒める

○したいことや考えたことを言ったり聞いたりしながら一緒に考えられるように、考えるポイントを絞って話し合いをし、友達の考えに対してどう思うのかやその理由を聞いたり、考えが合わない場合は、自分はどうしたいのかを聞いたりする

○遊び方やルールを友達と一緒に考えて決めていけるように、これまで楽しんできた簡単なルールのある遊びを取り入れ、もっとこうしたらいいと思うことや困ったこと、おかしいと思っていることを聞き出したり、それに対してどう思うのかを投げかけたりする

○どうすると危ないか、何が危なかったか考えられるように、どんな状況になっていたか知らせたり、危ないと感じたことやどうすると危ないかを尋ねたりして、一緒に考えたり、振り返ったりする

○考えた方法を意識して動けるように、方法を事前に確かめたり、意識していることのよさを言葉にして褒めたりする。

○リズムやメロディー、テンポ、曲の雰囲気を感じて歌を歌ったり身体を動かしたりするように、いろいろなリズムやテンポ、雰囲気の曲を選んだり、テンポを変えて演奏したり、メロディーをはっきりと正確に歌ったり、感じて歌ったり身体を動かしたりする

○歌に流れるお話しや気持ちを思い浮かべながら歌えるように、歌詞の意味や込められ

○絵本を見て、~~桃太郎の優しきや真面目さ、誰かのために頑張る気持ち、仲間を大切に思いやる気持ち、おじいさんやおばあさんの桃太郎を大切に思う気持ち、鬼の心の揺れ動きなど、~~お話それぞれの場面の様々な登場人物の気持ちを感じたり考えたりする⑬

○友達や教師と一緒に場面や設定、展開を想像してお話を作る楽しさを感じる⑬

○登場人物の気持ちや性格、具体的な場面を感じたり思い浮かべたり、友達の表現を取り入れたりしながら、その役らしい表情や言葉、話し方、動き方でなりきって表現したり、歌や曲から感じたことを身体で表現する楽しさを感じる⑭

た気持ちを知らせたり、お話の中で子どもたちが感じている気持ちや楽しんでいることを聞きながら、歌詞を作ったりする

*感じてほしい登場人物の気持ちを感じられるように、日頃から子どもたちと共有し大切にしている心情と結び付ける言葉をかける。

*繰り返しお話を見たり読んだりしてお話の面白いところ、好きなところを見つけたり心情や場面、動きを思い描いたりできるように、取り上げるお話の絵本を複数冊置く。

◎登場人物の気持ちを感じられるように、心情が強く表れている部分は気持ちを込めて強調して読んだり、ごっこ遊びをする中で、役や状況を思い浮かべながら体感できる状況を表す言葉をかけたり、子どもと同じ役や相手役になりきって状況に合った言葉を言ったり、それぞれの場面での気持ちを一緒に考えたりする

*~~同じお話や登場人物でも少しづつ異なる内容や設定、展開があることに気付き、~~自分たちでお話を作っていきかけとなるように、同じシリーズの絵本や~~同じお話で作者が違う絵本、~~同じ題材の違う絵本などを一緒に置いておく

◎場面や設定、展開を想像してお話を作る楽しさを感じられるように、教師が自由に想像して考えた場面や設定、展開を言葉にする姿を見せたり、自由に発想して提案する姿を受け止め、一緒になって発想することを面白がったりする

*全員でお話作りを積み重ねられるように、出てきた考えや決めたことを文字やイラスト等でかき留め、いつでも見られる所に置いておく

◎登場人物の気持ちや場면을思い浮かべられるように、情景や状況を伝えたり、同じ役や相手役になって話しかけ思い浮かべていることを引き出したり、場面に合った音やBGM等の音響をかけたりする

◎登場人物の気持ちを感じながら表現できるように、心情の表れている言葉を取り上げて話したり、登場人物の気持ちを一緒に考えたり、同じ役や相手役になって表現して見せたり言葉や動きで状況を作って引き出したりする

◎歌や曲から感じたことを身体で表現できるように、歌のリズムやテンポ、メロディ、曲調、歌詞といった要素を言葉や動き、表情等で知らせて意識化したり、動きのよさをそれらと結び付けて褒めたりする。

◎役や場面らしくなるように道具の必要を

	<p>○より役らしくなるように、鉢巻やのぼり、刀、着物、角、金棒などの小道具や衣装を作ったり役や場面に応じて身に付けたり、よりその場面らしく見えるように、舟や岩、海などの大道具を作ったり音を鳴らしたり場面に応じて使ったり、自分たちのしたいお話になるように挨拶や歌など入れたりする楽しさを感じる⑮</p> <p>○なりたい役を決めて、その役らしい動き方や話し方、言葉などを考えてなりきろうとする①</p>	<p>感じられるように、支度や旗立ち等道具の存在が際立ったり場面が変わったりする状況でごっこ遊びをしたり、必要に感じて提案したり、作ったりする姿をよりらしく見えるよさを言葉にして褒めたりする。</p> <p>◎道具を役や場面らしくするために作ったり使ったりする楽しさを感じられるように、作ったり使ったり使っているのを見たりした感想を尋ねたり、教師が感じたよさを言葉にして知らせたりする</p> <p>◎自分たちのしたいお話にしようとして挨拶や歌などを入れる楽しさを感じられるように、始めや終わりといった演出を考えやすいポイントを意識して言葉にしたり、これまでの経験からの考えを取り上げたり広めたり、考えを提案したりする</p> <p>◎なりたい役を決めてなりきろうとするように、一人一人にどの役がしたいか尋ねたり、こだわって選んだりなりきったりする姿を具体的に褒めたりする。</p>
--	---	--

B【ごっこ遊びに必要なものを考えたり作ったりする】		
予想される 子どもの活動	ねらい	*環境の構成 ◎教師の援助
<ul style="list-style-type: none"> ・必要な材料を考える ・ごっこ遊びに必要なものを描いたり作ったりする 	<p>○遊びに必要な物をどのように作りたいか考え、試しながら作ろうとする①</p> <p>○自分が思うような物ができたことに満足する③</p> <p>○ごっこ遊びに必要な物や登場人物、好きな場面、強く感じた思い等を思い浮かべて、それに合わせて大きさや形、色、質感などを考えて、素材を選んだり、形を変えたり、素材の特徴を生かして組み合わせ方を考えたりしながら、描いたり作ったりすることを楽しむ⑩</p>	<p>◎作りたいものを具体的に思い浮かべて作ることができるように、考えていることやどんなことに使うかなどを尋ねる</p> <p>◎作りたい思いにこだわって作れるように、どんな物が作りたいのかを尋ねたり、作っている過程でも目的を振り返ったり、目的に向かっている姿を具体的に言葉にして褒めたりする。</p> <p>◎思うような物ができたことに喜べるように、工夫したところを聞いたり、教師が素敵だと思うところを具体的に伝えて褒めたりする</p> <p>*思い浮かべた物を自ら考え選択しながら作れるように、どんな形、大きさ、色、質感の物が必要なか聞きながら、それがかなう複数の材料を用意する</p> <p>◎大きさや形、色、組み合わせ方を考えながら作れるように、工夫しているところを褒めたり、他の友達の工夫を見せて刺激を与えたりする</p> <p>◎好きな場面や強く感じた思いを思い浮かべて描いたり作ったりできるように、描いたり作ったりする前にお話や遊びを振り返ったり、絵や作品から実際にお話しや遊びの中で出てきたり感じていたりした思いと結び付けて言葉にしたりする</p>

	<p>○ごっこ遊びに必要な物を作る中で、ハサミや段ボールカッター、のり、ボンド、筆、ローラー、タンポ、作った小道具や衣装、大道具などの道具の扱い方を知り、慣れたり、道具を丁寧に扱おうとしたりする⑩</p>	<p>◎道具の扱い方を知ったり、慣れたりできるように、扱い方を見せたり、気を付けることを伝え理由と共に知らせたり、扱い方に困っている時には、しやすい方法を一緒に考えたり、一緒にしたりする</p> <p>◎道具を丁寧に扱おうと思えるように、丁寧な扱い方をそうするよさをつぶやきながらして見せたり、丁寧な扱い方をしていることを褒めたり、扱いが雑になっている時には、道具がどうなると思うか尋ね、扱い方を考える機会を設けたりする</p>
--	--	--

C【自分で決めたことに向けて挑戦する】		
予想される子どもの活動	ねらい	*環境の構成 ◎教師の援助
<ul style="list-style-type: none"> ・具体的な目的を決めて挑戦する ・こま回しをする ・ボールを使って様々に体を動かす ・縄を使って様々に体を動かす ・先生や友達に見てもらう ・友達がしたいことに向けて頑張る姿を見たり聞いたりする ・友達のできるようになったことや頑張っていることを見たり、頑張りを聞いたりする 	<p>○ボールやフープ、大縄、短縄、こま、けん玉、お手玉などの挑戦したい技を決めてできるようになりたいと思い、繰り返したり試したりして取り組もうとする①</p> <p>○ボールやフープ、大縄、短縄、こま、けん玉、お手玉などの技に応じた姿勢や力の加減、体の動かし方、道具の動きに合わせた動きのコツを取り組みながらつかんでいったり、それらをする楽しさを感じたりする⑩</p> <p>○できなかったことや難しいと思っていたことができるようになった、上手になったなど前とは違う自分を感じて自信をもつ③</p> <p>○友達がしたいことに向けて挑戦している姿を見たり聞いたりして、友達の頑張りやよさを感じたり、今まで知らなかった個性を知ったりする⑤</p> <p>○困っている友達に気づき、友達のために声をかける、待つ、励ます、教え</p>	<p>*具体的な目的をもち、意識し続けられるように、何をどんな風にしたいのかを聞き、文字やイラストでかき記し、いつでも見られる場所に掲示しておく</p> <p>◎始めにしたいと思っていたことができても、さらに次のしたいことを決められるように、できて嬉しい気持ちを認めながら次の目標を聞いたり、少し難しいことを提案したりする</p> <p>◎こまを投げたりボールやフープ、お手玉、けん玉を使ったり、縄を跳んだりする時の姿勢や持ち方、身体の使い方、動かし方、力加減を感じたり、考えたり、試したりできるように、一緒にしたり、やってみせたり、できる友達の姿勢や動きを見せたり、コツを具体的な言葉にして知らせたりする</p> <p>◎前の自分と比べてできるようになっている、上手になっていると思えるように、それぞれがどこまでどんな風にできているのかを把握しておき、前よりどんなところができるようになったのか具体的に言葉にして褒める</p> <p>◎できるようになった自分に自信をもてるように、できるようになった、上手になったことをみんなに紹介したり、披露する機会を設けたりする</p> <p>◎友達の頑張りやよさ、今まで知らなかった個性を感じられるように、友達が挑戦している姿をみんなで見る機会を設けたり、これまでの頑張りやよさを具体的に言葉にして知らせたりする</p> <p>◎友達のためにできることを考えられるように、困っている友達がいることを知らせたり、どうしたらいいのか一緒に考える時</p>



るなどしようとする⑦

機会を設けたり、待ってできそうな時は、待ってあげてを提案したりする

D【発表会でお家の人に見てもらおう】		
予想される 子どもの活動	ねらい	*環境の構成 ◎教師の援助
<ul style="list-style-type: none"> ・発表会の日やお家の人が見に来てくれること、お家の人が見る場所を聞く ・見てほしいところや頑張りたいことを言う ・発表会でお家の人に見てもらおう 	<p>○発表会でお家の人に見てもらおうことに期待をもつ①</p> <p>○楽しんでいることや頑張っていること、できるようになったことをお家の人に見てもらったり拍手をもらったり褒めてもらったりして嬉しいと思ったり、頑張った自分に満足したりする③</p>	<p>◎発表会でおうちの人に見てもらおうことを楽しみにできるように、参観等をきっかけに、お家の人にお話を見てもらいたいという思いを共有したり、お家の人にいつ見てもらおうかやどこで見てもらおうかを知らせたりする</p> <p>◎お家の人に見てほしいところや頑張っていることを意識できるように、見てほしいところや頑張りたいことを聞いたり、頑張っているところを褒めたりする</p> <p>◎頑張った自分に満足できるように、これまでの頑張りや今日の頑張りや結び付けながら、頑張っていたこと、自信をもってやっていたことを褒める</p> <p>◎お家の人に見てもらったり褒めてもらったりして嬉しいと思えるように、お家の人や拍手してくれていたこと笑顔で見てくれたことを伝えたり、お家の人に笑顔や拍手で励ましたり、具体的に褒めたりしてもらえよう伝えたりする</p>