

令和4年度 4歳児 「玉入れ」

(令和4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 9月～10月

2. 設定の理由

3歳時には、園庭の芝生で思い切り走ったり、固定遊具やゲームボックス、太鼓橋などを使ったりして体を動かす楽しさを感じてきた。また、転がしたり、投げたり、追いかけてたりしてボールの動きに合わせて体を使う遊びも経験してきている。また、教師や友達と一緒に遊具で遊んだり、追いかけてっこをしたりして、一緒に動かす楽しさも感じてきている。

4歳の1学期には、園庭で思い切り走ったり、固定遊具で遊んだり、~~大型積み木を並べたり、~~木登りをしたりして、様々に体を動かすことを楽しんできている。その中で、固定遊具の高いところに登りたい、木登りで上まで登りたい、など、少し難しいことに向けて、できるようになりたいと思い、繰り返し取り組む姿も見られるようになってきている。また、~~氷鬼~~で、追いかけてたり追いかけられたりして友達や教師と一緒に遊ぶ楽しさを感じたり、勝ち負けがあることで、勝って嬉しい気持ちや負けて悔しい気持ちを、友達と一緒に感じたりする経験をしてきている。

3歳での経験と、4歳1学期での経験をもとに、できるようになりたい、上手になりたいと具体的な目的をもって、考えたり試したりして何度も取り組むなかで、できるようになったり、前よりも上手になったりしたことを嬉しいと思ったり、自信をもったりするように、玉入れを設定する。また、玉を入れられていない友達のことを思ったり、チームが勝てるようにどうしたらいいか考えたりして、思いついたことをしようとするように、玉入れのルールを設定する。

玉を入れたい、速く走りたいと思って繰り返し取り組む中で、自分の頑張りを感じられるように、頑張りを褒めたり、励ましたりしていきたい。また、同じチームの友達と玉を投げたり、走ったりする中で、友達と一緒に玉入れをする楽しさを感じられるように、応援し合ったり、一緒に喜んだりする子どもの気持ちに共感していきたい。その過程で、投げたり走ったりすることが得意な友達の個性やすごいところに気付けるように、その姿を知らせたり、互いがしているところを見合う時間を設けたりしていきたい。そして、勝ちたいという思いを大切に、勝てるようにどうすればいいか考えたりしようとするように、工夫して投げたり、速く走ったり、一生懸命友達を応援したりする子どもに目が向くような言葉を掛けたり、勝ったことを一緒に喜んだり、負けたことを悔しがったりしていきたい。カゴの中に入っている玉の数を見比べたり、勝敗を判断したりすることで、必然的に数量に関する学びも期待することができる。

3. ねらい

- | | |
|--|---|
| ① 玉を入れたい、たくさん入れたい、速く走りたい、速く片付けたい、勝ちたいという気持ちをもって、何度も玉を投げたり、走ったり、玉を拾い集めたりして取り組みようとする。 | 自ら決める・選ぶ |
| ② 玉を入れられた、チームが勝ったという楽しさを感じたり、前よりもたくさん入れられたこと、前よりもたくさん練習したことなどの自分の頑張りに満足したりする。 | 自分に満足する
自分を客観的に把握する |
| ③ 友達と一緒に玉を投げたり走ったり拾い集めたりすることや友達と一緒に応援することを楽しんだり、友達や先生、年少児や年長児に応援してもらうことを嬉しく思ったり、チームが勝った楽しさや負けた悔しさを一緒に感じたりする。 | 他者という喜びを感じる |
| ④ 玉をたくさん入れられる友達、走ることが速い友達を見て友達のすごいところに気付いたり、たくさん練習している友達の頑張りを知ったりする。 | 他者のことを知る |
| ⑤ 玉が入らなくて困っている友達を気にかけて <u>投げ方のコツを</u> 教えてあげようとして、玉を拾って渡したり、座る場所を教えたり、応援したりする。 | 他者のことを考えて行動する |
| ⑥ チームが勝てるように、合図が鳴ったらすぐに走り出したり、 <u>速く走るための練習を呼びかけたり</u> 、落ちた玉を素早く拾って友達に渡したりするなど考えたことを言ったり、友達の考えを聞いたりして、自分にできることをしようとする。 | 人と協力・共同する
ものごとをすすめる
問題を認識する
豊かに発想し、追及の手立てを構想する |

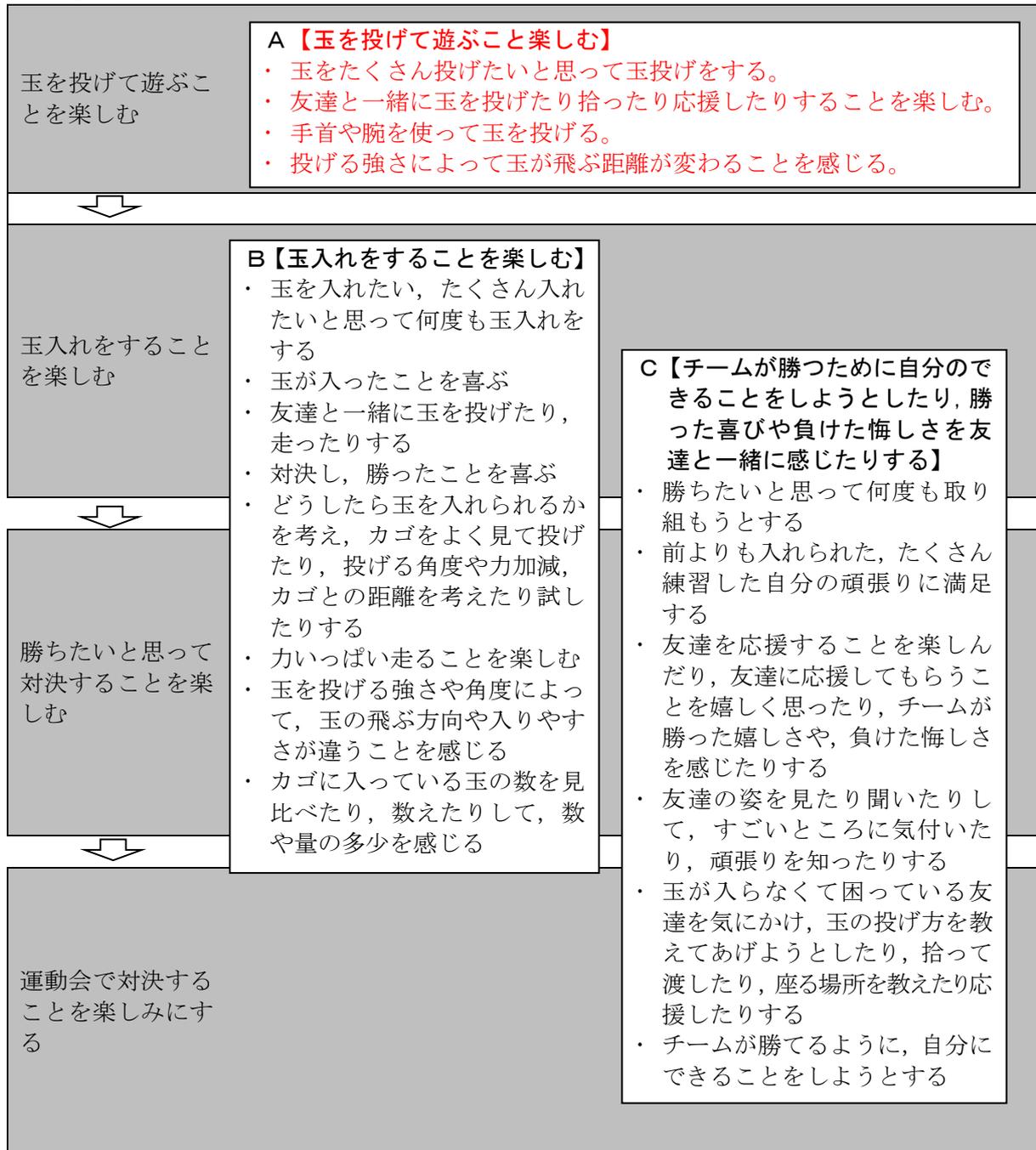
- ⑦ どうしたら玉が入るのかを考え、カゴをよく見て投げたり、投げる角度や力加減や手の動かし方、膝の使い方、足の開き方などカゴとの距離を考えたり試したりする。また、力いっぱい走ることを楽しむ。
- ⑧ 玉を投げる強さや角度、距離、足の開き方によって、玉の飛ぶ方向や入りやすさが違うことを、何度も試して感じる。
- ⑨ カゴに入っている玉の数を見比べたり、数を数えたりして、数や量の多少を感じる。また、数の多少で勝ち負けの判断をする。

身体を操作する問題を認識する豊かに発想し、追及の手立てを構想する

現象を数理的にとらえる

数・量を数理的にとらえる比較する

4. 展開



A【玉を投げて遊ぶことを楽しむ】		
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"> 玉をたくさん拾って投げたい、勝ちたいと思って玉投げをする。 友達と一緒に玉を投げたり拾ったり応援したりする。 手首や腕を使って思い切り投げる。 投げる強さによって玉が飛ぶ距離が変わることを感じる。 	<ul style="list-style-type: none"> 玉をたくさん相手チームに投げたいと思って玉を拾ったり投げたりしようとする。 ① 友達と一緒に玉を投げたり拾ったり応援したりすることを楽しむ。③ 手首や腕を使って玉を投げたり投げる感覚をつかんだりする。⑦ 投げ方によって玉が飛ぶ様子や距離、位置が変わることを感じる。⑧ 	<ul style="list-style-type: none"> 玉をたくさん相手チームに投げたいと思って玉を拾ったり投げたりしようとするように、すぐに拾って投げたり集めたりしている姿をほめたり、行き来する玉の量を言葉にしたりする。 友達と一緒にする楽しさを感じられるように、クラス毎にチームを組んだり、始める前に気合いを入れたり、楽しさや嬉しさを言葉にしたりする。 手首や腕を使って投げたり投げる感覚をつかんだりするように、繰り返し投げられるような遊びを提案したり、投げている友達の動きを言葉にして見せたりする。 色々な投げ方をやってみて距離や位置が変わることを感じられるように、玉の飛んでいく様子を言葉にしたり、どうだったか尋ねたり、投げ方を変えている友達の姿を見せたりする。

B【玉入れをすることを楽しむ】		
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"> 玉を入りたい、たくさん入れたいと思って何度も玉入れをする 玉が入ったことを喜ぶ 友達と一緒に玉を投げたり、走ったりする 対決し、勝ったことを喜ぶ どうしたら玉を入れられるかを考え、カゴをよく見て投げたり、投げる角度や力加減、カゴとの 	<ul style="list-style-type: none"> 玉を入りたい、たくさん入れたい、速く片付けたいという気持ちをもって、何度も玉を投げたり、走ったり、玉を拾い集めたりして取り組もうとする① 玉を入れられた嬉しさを感じる② 友達と一緒に玉を投げたり、走ったりすることを楽しむ③ どうしたら玉が入るのかを考え、カゴをよく見て投げたり、投げる角度や力加減、手の動かし方、膝の使い方、<u>足の開き方</u>などをカゴとの距離を考えたり試したりする。⑦ 力いっぱい走ることを楽しむ⑦ 	<ul style="list-style-type: none"> 玉を入りたい、たくさん玉を入りたいなど、やりたいことに向けて繰り返し取り組もうとするむことを楽しむように、たくさん入れたい、勝ちたい今度こそ入れたいなどの気持ちを盛り上げ、何度も玉を投げたり、走ったりする姿や頑張りを褒めたり、励ましたり、教師も一緒に玉入れをしたりする。 玉を入れられた嬉しさを感じられるように、入った瞬間のタイミングで褒めたり、一緒に喜んだりする。 友達と一緒にする楽しさを感じられるように、同じチームの友達と玉を投げたり走ったりする楽しさや嬉しさを言葉にしたり、一緒に喜んだり、友達の様子や名前を声に出したりする。 玉が入る投げ方を考えたり試したりできるように、なぜ入らなかったのか、どうしたら入るのかを尋ねたり、一緒に考えたり、互いが投げる姿を見合う場を設けたりする。そこで、友達の投げ方や投げる速度、投げる角度、カゴとの距離身体の使い方などを具体的な言葉で知らせたり、教師も一緒にやってみたりする。 力いっぱい走りきる気持ちよさを感じられるように、教師も一緒に走って、楽しさを受け止め

<p>距離を考えたり試したりする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 力いっぱい走ることを楽しむ ・ 玉を投げる強さや角度によって、玉の飛ぶ方向や入りやすさが違うことを感じる ・ カゴに入っている玉の数を見比べたり、数えたりして、数や量の多少を感じる 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 玉を投げる強さや角度や距離、足の開き方によって、玉の飛ぶ方向や入りやすさが違うことを、何度も試して感じる⑧ ○ カゴに入っている玉の数を見比べたり、数を数えたりして、数や量の多少を感じる。また、数の多少で勝ち負けの判断をする⑨ 	<p>たり、走るために必要で満足できる距離を確保してコースを用意したりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 自分が投げる強さや角度、玉入れのかごまでの距離、足の開き方によって、飛ぶ方向や入りやすさが違うことを感じられるように、教師も一緒にしてみても感じたことを具体的に言葉にしたり、気付いた気持ちを受け止めたり、繰り返して試す姿を見せたり、カゴとの距離が分かりやすいように目印をつけたりする。 ◎ 遊びながら数や量の多少を感じられるように、数える前に比べて見たり、多少について尋ねたり、一緒に数えたりする。
---	--	---

C 【チームが勝つために自分のできることをしようしたり、勝った喜びや負けた悔しさを友達と一緒に感じたりする】		
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"> ・ 勝ちたいと思って何度も取り組もうとする ・ 前よりも入れられた、たくさん練習した自分の頑張りに満足する ・ 友達に応援してもらうことを嬉しく思ったり、チームが勝った嬉しさや、負けた悔しさを感じたりする ・ 友達の姿を見たり聞いたりして、すごいところに気付いたり、頑張りを 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 勝ちたいと思って、何度も取り組もうとする① ○ 前よりも入れられた、たくさん練習した自分の頑張りを感ずる② ○ 友達に応援してもらうことを嬉しく思ったり、チームが勝った嬉しさや、負けた悔しさを感じたりする③ ○ 玉をたくさん入れられる友達、走ることが速い友達を見て、友達のすごいところに気付いたり、たくさん練習している友 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 勝ちたいと思って、何度も取り組もうとするように、勝ちたいと思う気持ちを励まし、何度も取り組む姿を褒めたり、一緒に取り組んだりする。 ◎ 自分が頑張ったことに満足できるように、以前と比べて、玉をたくさん入れられた、たくさん練習したなど、一人一人の子どもが頑張っていることを具体的に褒める。また、たり、自分で頑張ったと思っているところを聞いて受け止めたりする。 ◎ 自分の頑張りを自分の目で見て感じられるように、入った数の分の印をつけていくようなホワイトボード等を用意し、教師もやり方を見せながらやって見せたり、印の数を数えて驚いたり喜んだりする。 ◎ 友達に応援してもらうことを嬉しく思ったり、クラスの友達と勝つ喜びや負けた悔しさを感じられるように、嬉しさを言葉にしたり、勝った時には教師も一緒に喜んだり、負けた時には悔しい気持ちに共感したり、励ましたりする。 ◎ 友達の頑張りが個性を知ることができるように、友達の頑張っている姿を知らせたり、互いがしている姿を見る時間や、気付いたことを話す場を設けたりする。また、気付いた気持ちを受け止めたりする。

<p>知ったりする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 玉が入らなくて困っている友達を気かけ、玉の投げ方を教えてあげようとしたり、拾って渡したり、応援したりする ・ チームが勝てるように、自分にできることをしようとする 	<p>達の頑張りを知ったりする。④</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 玉が入らなくて困っている友達を気かけて教えてあげようとしたり、玉を拾って渡したり、一緒に練習したり、座る場所を教えたり応援したりする。⑤ ○ チームが勝てるように、合図が鳴ったらすぐに走り出す、落ちた玉を素早く拾って友達に渡す、玉が落ちている場所を教えるなど考えたことを言ったり、友達の考えを聞いたりして、自分にできることをしようとする。⑥ 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 友達のことを気にかけて、してあげたいと思うことができるように、なかなか玉が入らなくて困っている友達がいること や、チーム全員が玉を入れられたら勝てること を知らせたり、困っている友達に気付いて投げ方や座る場所を教えたり応援したりする姿を褒めたり、友達のしてもらって 嬉しい気持ち嬉しさを 伝えたりする。 ◎ チームが勝つために自分にできることをしようとするように、合図が鳴ったらすぐに走り出す、落ちた玉を素早く友達に渡してあげるなど、自分が考えたことを話したり、友達の考えを聞いたりする時間を設け、チームが勝つために何をしようか自分で考えて取り組む姿を褒めたり、他児に知らせたりする。
--	---	---