都道府県番号　28

文部科学省研究開発学校

令和7年度　研究開発実施報告書
(根拠資料)

第二年次

研究開発課題

幼稚園教育要領における５領域の構成と要領上の用語の不一致が、小学校教師の幼児教育への理解を停滞させている一因と考える。そこで、領域の枠組みを資質・能力の観点から再編し、要領上の用語の整合性を図ることにより、幼小双方の教師の理解を促進し、幼小の接続を推進するカリキュラムと指導方法の研究開発を行う。

令和8年2月

神戸大学附属幼稚園　外9園

本報告書に記載されている内容は、教育課程の改善のために文部科学大臣の指定を受けて実施した実証的研究です。

したがって、この研究内容の全てが直ちに一般の学校における教育課程の編成・実施に適用できる性格のものでないことに留意してお読みください。

目　　次

教育課程資料

神戸大学附属幼稚園　資質・能力の定義（令和７年１月）　……　1
神戸大学附属幼稚園　カリキュラムの観点（令和７年 10 月）
神戸大学附属幼稚園　カリキュラムの観点（令和８年１月）
神戸大学附属幼稚園　入園から修了までのねらい一覧（令和７年３月）　…　4
神戸大学附属幼稚園　入園から修了までのねらい一覧（令和７年 10 月）
神戸大学附属幼稚園　教育課程と長期指導計画の関連表（令和８年１月 31 日）　……　8

上の教育課程資料において、令和７年度に実施した神戸大学附属幼稚園　資質・能力の見直しの経過を示す。（３月まで見直しを進めるため、「入園から修了までのねらい一覧」と「教育課程と長期指導計画の関連表」の令和８年３月現在のものは、年度末のカリキュラム・マネジメント後に本園のホームページに掲載する）

以下の指導計画や実践記録等は、基にしたカリキュラムの観点が時期により異なるため、資質・能力の表記や捉えに違いが見られる。

遊びや生活のまとまりの計画

令和７年度　３歳児　「運動会 学年の遊び」（実践後）……　54
令和７年度　４歳児　「運動会 学年の遊び」（実践後）……　59
令和７年度　５歳児　「運動会 学年の遊び」（実践後）……　63
令和７年度　５歳児　「たき火」（実践後）　……　68
令和７年度　５歳児　「お店屋さんごっこ」（実践後）　……　72
令和７年度　４歳児　「こま回し」（実践前）　……　79
令和７年度　３歳児　「発表会」（実践前）　……　83
令和７年度　４歳児　「発表会」（実践前）　……　89
令和７年度　５歳児　「発表会」（実践前）　……　95
令和７年度　４歳児　「野菜の栽培」（実践前）　……　102
令和７年度　５歳児　「野菜の栽培」（実践前）　……　105
令和６年度　４歳児　「５歳進級に向けて」（実践後）　……　109

短期の指導計画

◇神戸大学附属幼稚園

令和７年６月２日の保育指導案

３歳児うめ１組 ……　112
３歳児うめ２組 ……　118
４歳児もも１組 ……　124
４歳児もも２組 ……　130
５歳児さくら１組 ……　136
５歳児さくら２組 ……　143

令和７年 11 月 26 日の保育指導案

３歳児うめ１組 …… 149
３歳児うめ２組 …… 155
４歳児もも１組 …… 161
４歳児もも２組 …… 167
５歳児さくら組 …… 173

◇尼崎市立幼稚園　保育指導案

尼崎市立長洲幼稚園　５歳児すみれ組 …… 179
尼崎市立立花幼稚園　４歳児もも組・５歳児すみれ組 …… 184
尼崎市立塚口幼稚園　４歳児さくら組・５歳児すみれ組 …… 198
尼崎市立武庫幼稚園　４歳児もも組・５歳児すみれ組 …… 211

◇（研究協力園）新温泉町立認定こども園　教育・保育指導案

新温泉町立大庭認定こども園 …… 229
１歳児ぷちとまと組・２歳児とまと組・３歳児すみれ組
４歳児ひまわり組・５歳児さくら組

◇（研究協力園）東・中播磨幼児教育研究会　指導案・記録

認定白竜こども園　２歳児うさぎ組・５歳児らいおん組 …… 234
こども園とみた　２歳児りす組・４歳児つくし組…… 236
北条こども園　２歳児ちゅうりっぷ組・４歳児たんぽぽ組 …… 238
三恵城山こども園　２歳児ことり組・３歳児ひかり組 …… 240
姫学こども園　４歳児すみれ組・５歳児ゆり組…… 242
サルビアこども園　３歳児すみれ組・４歳児さくら組 …… 244
神崎保育園　３歳児もも組・５歳児ほし組…… 246

ドキュメンテーション

◇神戸大学附属幼稚園

３歳児９月 「どんぐりあそび」…… 250
３歳児 12 月 「おうちごっこ」 …… 253
４歳児５～６月 「ももぐみしょう」…… 255
４歳児９～10 月「ももぐみのあそび」…… 261
５歳児９～10 月 「さくらぐみみんなのあそび２」 …… 268
５歳児 10 月 「いちりんしゃであそんでいるよ」 …… 276

◇尼崎市立幼稚園

尼崎市立竹谷幼稚園　４歳児「美味しいケーキをつくりたい」 …… 279
５歳児「すみれ組の遊びニュース」
尼崎市立立花幼稚園　４歳児「もも組のハロウィンパーティー♪」 …… 280
５歳児「どんどん面白くなるしっぽとり！」
尼崎市立塚口幼稚園　５歳児「すみれぐみの いま！おばけやしき４」…… 282
尼崎市立武庫幼稚園　４歳児「恐竜ごっこ 大きなお風呂をつくりたい！」 283

◇（研究協力園）新温泉町立認定こども園

新温泉町立浜坂認定こども園 …… 284

１歳児「いたずらは子どもの勉強中？！」
２歳児「地域にふれる、獅子舞が大好き！」
３歳児「どんぐり転がしを作ったよ！」
４歳児「おみせやさん」
５歳児「かっこいい瑞風を作ろう！」「ししまい だいすき」

新温泉町立ゆめっこ認定こども園 …… 287

０歳児「まねっこできるかな」「できるようになったよ」
１歳児「ゆっくり～ゆっくり～！バランス遊び・いろんな感触！感触遊び」「チューリップ咲いたよ！」「絵の具遊び！ぬたくり」
２歳児「運動会が楽しみ！身体を使っていろんなことに挑戦！」「秋の自然変化に気付く　芋掘り、散歩、戸外遊び」
３歳児「生き物には命があるよ！」「経験から遊びへ！」
４歳児「雨上がりのおさんぽ」「焼き芋会ができるまで」
５歳児「ジュース屋さん」「ウォータースライダーを作ろう！」

新温泉町立大庭認定こども園 …… 294

１歳児「ドングリころころ～　秋の自然いっぱい」
２歳児「いっしょにあそぼう　ためしてみよう！」
３歳児「葉っぱであそぼう！」
４歳児「おうちであそぼう！　ラーメン・うどん屋さん」
５歳児「カラオケボックスごっこ　おばけコンサート　ゲームセンターを作ろう！」

実践記録

◇尼崎市立幼稚園

尼崎市立竹谷幼稚園　４歳児「青ちゃん（ロバ人形）がご飯を食べやすいようにしよう」…… 297

尼崎市立長洲幼稚園　４歳児「マイクをつくりたい」 …… 304

尼崎市立大島幼稚園　４歳児「いいでしょ～」 …… 307

尼崎市立立花幼稚園　５歳児「金魚だけすくいたい」 …… 310

尼崎市立塚口幼稚園　５歳児「段ボールを切ってちょうどいい大きさの壁をつくろう！」…… 314

尼崎市立武庫幼稚園　４歳児「家でたまご（スーパーボール）を転がしたい」…… 318

尼崎市立園田幼稚園　４歳児「ぐるぐる回るコースをつくろう」 …… 322

尼崎市立園和北幼稚園　５歳児「最後までドングリを転がしたい！」 …… 326

尼崎市立小園幼稚園　５歳児「木の家に合う机をつくろう」 …… 330

幼小合同学習　指導計画

◇神戸大学附属幼稚園

グループの友達と「夏」や「水」のいろんなことを感じて楽しもう

５歳（幼稚園年長）６歳（小学校１年生）合同単元学習展開案 …… 335

本時案（１～３日目） …… 344

秋を見付けてみんなで秋祭りを楽しもう

５歳（幼稚園年長）６歳（小学校１年生）合同単元学習展開案 …… 353

本時案（１～４日目） …… 363

神戸大学附属幼稚園　　資質・能力の定義（令和７年１月現在）

資質・能力の大きなまとまり	【資質・能力のまとまり】定義	資質・能力	資質・能力の定義
人格形成の基礎となる資質・能力	【自分の生き方】様々な関わり合いの中で、自分を見つめ、したいことやすべきことを自分で決め、よりよい生き方を目指そうとする	自ら決める・選ぶ	興味・関心をもったり、目的や目標を定めたりして、その実現に向けて見通しをもち、やり遂げようとする
		自分に満足する	自分の成長を自覚し、自らの価値に気付く
		気持ちをコントロールする	よりよい方向に向けて、自分の気持ちに折り合いをつけようとする
		自分のことを知る	自分に関心を寄せ、自分の思いや状態、性格などに気付いたり、それを認めようとしたりする
	【人とのつながり】人と関わることを通して、他者の思いや考えに気付き、よりよい関係をつくろうとする	他者といる喜びを感じる	他者と関わる心地よさや嬉しさ、よさを感じてつながりを大切にしようとする
		他者のことを知る	他者に関心をもち、思いや考え、個性を認めようとする
		自分のことを伝える	相手に分かるように、自分の思いや考えを行動や言葉で伝えようとする
		他者のことを考えて行動する	他者に寄り添い、相手にとってよいと思うことをしようとする
		人と物事を進める	人と共通の目的や目標に向かって、自分にできることをしようとしたり、見通しをもって必要なことを決めたり、互いの役割を意識しながら責任を果たそうとしたりする
知性につながる資質・能力	体の健康を保つ		健康の保持・増進に関心をもち、必要なことを考え、自分ができることをしようとする
	身を守る		自分の状態や周囲の状況に気付き、安全について考え行動しようとする
	身体を操作する		運動の特性に応じた身体の使い方をしようとする
	自然環境を見つめる		空や雲、土、天体など、自然環境の美しさや不思議さに触れる中で、自然に対する理解を深める
	生き物・命を見つめる		生き物の美しさや不思議さに触れる中で、生命に対する理解を深める
	事物・現象を捉える		科学的に分析・思考しながら、性質や特徴を見出したり、ものやこと同士の関係性を捉えたりする
	語彙・語句を活用する		語彙・語句を豊富に獲得し、活用しようとする
	文章の構成を整える		文章の構成を考えて、整えようとする
	数・量を捉える		数・量を対象とした思考を通して、身の回りの事象を分析的に判断しようとする
	形を捉える		図形を対象とした思考を通して、身の回りの事象を分析的に判断しようとする
	空間を捉える		場を対象とした思考を通して、身の回りの事象を分析的に判断しようとする
	場や状況を整える		快適で心地よい生活空間を知り、整えようとする
	食を見つめる		食べることの楽しさを感じたり、様々な食文化について知り、取り入れようとしたりする
	財を活用する		売買の仕組みやサービスについて知り、お金を適切に扱おうとする
	資源の活用を見つめる		限りあるものの適切な使い方や使う量を考え、大切に扱おうとする
	施設や働く人とつながりをもつ		施設や働く人の役割を知り、自分の関わり方を考える
	多様な文化を尊重する		自国の文化や他国の文化のよさや互いの文化の違いを知り、認めようとする
	造形に表す		色や形、素材の生かされ方のよさを感じたり、それらを使って表現しようとしたりする
	音楽に表す		音の響き、リズム、テンポやメロディーのよさを感じたり、それらを使って表現しようとしたりする
	文芸に表す		話の展開や内容、話や役などの設定、言葉のよさを感じたり、それらを使って表現しようとしたりする
	身体の動きに表す		動作や表情、声の調子などのよさを感じたり、それらを使って表現しようとしたりする
	演出に表す		配役や場の取り方、プログラムの順序などのよさを感じたり、表現方法を考えたり、それらを使って表現しようとしたりする

「人格形成の基礎となる資質・能力」や「知性につながる資質・能力」と同時に発揮、伸長される資質・能力

思考力	【論理的思考力】物事を整理し、順序よく考える力	比較する	対象と視点を明確にしながら、差異点や共通点を見付け出す
		関連付ける	対象と視点を明確にしながら、その間にあるつながりを見付け出す
		総合する	比較したり関連付けたりしたことを基に、考えをまとめる
		再構成する(※)	自分の知識や考えを、より妥当性の高いものに更新する
		推論する(※)	比較・関連付けして得られた明確な根拠を基に、何らかの考えに至る
		論点を抽出する(※)	話の中心になるところを探り、目的に応じて絞り込み、確定する
		批判的に考える(※)	思考・判断に必要な情報の確かさを疑う
	【問題解決力】問題を見出し、解決方法を導き出し、実行する力	問題を認識する	ある目的を達成するための問いを生む
		豊かに発想し、追求の手立てを構想する	ある目的を達成するための方法を直感的・論理的に考え、最適な考えを選ぶ
		実行し、その結果を基に判断する	実行を基に、目的が達成されたかどうかその過程が適切であったかどうかを評価する

(※)現時点で神戸大学附属幼稚園の指導計画において、ねらいの言葉に表れてはいないが、表出された子どもの姿から見取ったり、子どもの姿に応じて教師の意図に含み込んで支えたりする資質・能力として存在しているもの。

神戸大学附属幼稚園　カリキュラムにおける観点（令和７年１０月現在）

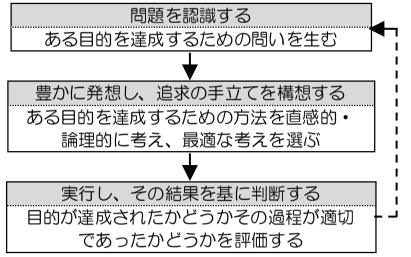
神戸大学附属幼稚園の資質・能力：生涯にわたってよりよく生きるために必要な心や体の働きであり、個別に取り出して育むものではなく、遊びや生活を通して総合的に育まれるものである。

神戸大学附属幼稚園の資質・能力	【資質・能力の具体のまとまり】方向性	資質・能力の具体	方向性
人格形成の基礎となる資質・能力	【自分の生き方】様々な関わり合いの中で、自分を見つめ、したいことやすべきことを自分で決め、よりよい生き方を目指そうとする	自ら決める・選ぶ	興味・関心をもったり、目的や目標を定めたりして、好きになって関わったり、その実現に向けてやり遂げようとしたりする
		充実感を得る	自分の頑張りや成長、思いが実現したことに、嬉しさや満足感、達成感を感じる
		気持ちをコントロールする	よりよい方向に向けて、自分の気持ちに折り合いをつけようとする
		自分のことを知る	自分に意識を向け、自分の思いや状態、性格、言動の意味などに気付いたり、それを認めたり大切にしようとしたりする
	【人とのつながり】人と関わることを通して、他者の思いや考えに気付き、よりよい関係をつくろうとする	他者といる喜びを感じる	他者と関わる心地よさや嬉しさ、よさを感じて、つながりを大切にしようとする
		他者のことを知る	他者に関心をもち、思いや考え、個性を認めようとする
		自分のことを伝える	自分の思いや考えを伝えたいと思い、行動や言葉で伝えようとする
		他者のことを考えて行動する	他者に寄り添い、相手にとってよいと思うことをしようとする
		人と物事を進める	人と共通の目的や目標に向かって、自分にできることをしようとしたり、見通しをもって必要なことを決めたり、互いの役割を意識しながら責任を果たそうとしたりする
知性につながる資質・能力	【健やかな身体】身体の変化、周囲の状況に気付き、健康、安全に過ごそうとする	健康を保つ	健康の保持・増進に関心をもち、必要なことを考え、自分ができることをしようとする
		身を守る	自分の状態や周囲の状況に意識を向け、安全に過ごせるように考え、行動しようとする
		体の動きや感覚を磨く	体の感覚や動きに意識を向け、諸感覚を豊かにしたり、体を動かす楽しさやいろいろな動きの感覚を味わったり、状況に応じた体の使い方をしようとしたりする
	【ものの探究】自然やもの、事象への感覚を豊かにし、それらの性質や仕組みを探ろうとする	自然環境を見つめる	空や雲、土、天体などの自然環境に関心をもち、その美しさや不思議さを感じたり、畏敬の念を抱いたりする
		生き物・命を見つめる	動植物など命あるものに関心をもち、その美しさや不思議さ、命の尊さを感じたり、大切にしようとしたりする
		事物・現象を捉える	身の回りのものの性質や特徴、ものやこと同士の関係性を感じたり、見出そうとしたり、捉えようとしたり、その面白さや不思議さを感じたりする
		数・量や形、空間を捉える	数・量や形、位置や向きなどの空間を感じて、関心をもったり意識を向けたりし、それらに対する感覚を豊かにする
	【暮らしの創造】生活や文化、社会に意識を向け、暮らしを豊かにしていくために、考え、行動しようとする	場や状況を整える	場や状況の快適さや心地よさを感じ、整えたり作り出したりしようとする
		食を見つめる	食べることや食べ物を育てたり加工したりすることの楽しさを感じたり、様々な食材や料理に関心をもち、食べようとしたりいろいろな味を楽しんだりする
		資源の活用を見つめる	物や時間、労力などの限りあるものに意識を向け、効率的で無駄のない使い方を考え、大切に扱おうとする
		社会とつながりをもつ	施設や働く人の役割、社会の仕組みに関心をもち、自分の関わり方を考え、行動しようとする
		多様性を見つめる	多様な外見や性別、文化や価値観などに関心をもち、理解を深めたり認めたりしようとする
	【感動・想像の表現】思いやイメージが表されているものから思いを感じ取ったり、イメージを広げたり、自分らしく表すことを楽しんだりしながら、感性や創造性を豊かにする	色や形に表す	色への感覚を豊かにしたり、色や形、質感、それらによって表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、色や形、質感によって表す楽しさを感じたりする
		音に表す	音への感覚を豊かにしたり、音によって表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、音によって表す楽しさを感じたりする
		言葉に表す	語彙や記号、言葉のつなぎ方、使い方を豊かに獲得したり、言葉によって表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、言葉によって表す楽しさを感じたりする
		体や動きに表す	動作や表情、声の調子などによって表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、動作や表情、声の調子などによって表す楽しさを感じたりする
		演出・構成する	設定や展開を思いのままに感じたり、色や形・音・言葉・体や動きによって表されたものや設定、展開が効果的に生かされていることを感じたり、表したり実現したりしたいことに応じてそれらを効果的に活用する楽しさを感じたりする

「考え方」は、「人格形成の基礎となる資質・能力」や「知性につながる資質・能力」と同時に発揮、伸長される。

考え方	方向性
比較する	対象を具体物やイメージなどと照らし合わせ、差異点や共通点を見付け出す
関連付ける	対象を具体物やイメージなどと照らし合わせ、結び付ける
分類する	観点をもって、まとまりに分ける
筋道立てる	論理を通して整理したり見通したりする
理由付ける	原因や理由、根拠を見付ける
具体化する	対象をより具体的に捉えたり表したりする
抽象化する	対象を共通の特徴でまとめて捉えたり表したりする
焦点化する	注目するところを絞り込む
評価する	観点をもって、対象への意見をもつ
多面的に見る	対象を多様な観点から捉える
批判的に考える	思考・判断に必要な考えや情報の確かさを疑う
総合する	複数の考えを基に、考えをまとめる
推論する	根拠を基に予想する
発想する	新たな考えを思い付いたり生み出したりする

意識しておきたい問題解決の思考のプロセス



神戸大学附属幼稚園　カリキュラムにおける観点（令和８年１月現在）

神戸大学附属幼稚園の資質・能力：生涯にわたってよりよく生きるために必要な心や体の働きであり、個別に取り出して育むものではなく、遊びや生活を通して総合的に育まれるものである。

神戸大学附属幼稚園の資質・能力	【資質・能力の具体のまとまり】方向性	資質・能力の具体	方向性
人格に関わる資質・能力	【自分の生き方】様々な関わり合いの中で、自分を見つめ、したいことやすべきことを自分で決め、よりよい生き方を目指そうとする	自ら決める・選ぶ	興味・関心をもったり、目的や目標を定めたりして、好きになって関わったり、その実現に向けてやり遂げようとしたりする
		充実感を得る	自分の頑張りや成長、思いが実現したことに、嬉しさや満足感、達成感を感じる
		気持ちをコントロールする	よりよい方向に向けて、自分の気持ちに折り合いをつけようとする
		自分のことを知る	自分に意識を向け、自分の思いや状態、性格、言動の意味などに気付いたり、それを認めたり大切にしようとしたりする
	【人とのつながり】人と関わることを通して、他者の思いや考えに気付き、よりよい関係をつくろうとする	他者といる喜びを感じる	他者と関わる心地よさや嬉しさ、よさを感じて、つながりを大切にしようとする
		他者のことを知る	他者に関心をもち、思いや考え、個性を認めようとする
		自分のことを伝える	自分の思いや考えを伝えたいと思い、行動や言葉で伝えようとしたり、伝えることのよさを感じたりする
		他者のことを考えて行動する	他者に寄り添い、相手にとってよいと思うことをしようとする
		人と物事を進める	人と共通の目的や目標に向かって、自分にできることをしようとしたり、見通しをもって必要なことを決めたり、互いの役割を意識しながら責任を果たそうとしたりする
知性に関わる資質・能力	【健やかな身体】身体の変化、周囲の状況に気付き、健康、安全に過ごそうとする	健康を保つ	健康の保持・増進に関心をもち、必要なことを考え、自分ができることをしようとする
		身を守る	自分の状態や周囲の状況に意識を向け、安全に過ごせるように考え、行動しようとする
		体の動きや感覚を磨く	体の感覚や動きに意識を向け、諸感覚を豊かにしたり、体を動かす楽しさやいろいろな動きの感覚を味わったり、状況に応じた体の使い方をしようとしたりする
	【ものへの感覚・探究】ものや事象への感覚を豊かにし、それらの性質や仕組みを探ろうとする	自然環境を見つめる	空や雲、土、天体などの自然環境に関心をもち、その美しさや不思議さを感じたり、畏敬の念を抱いたりする
		生き物・命を見つめる	動植物など命あるものに関心をもち、その美しさや不思議さ、命の尊さを感じたり、大切にしようとしたりする
		事物・現象を捉える	身の回りのものや事象に好奇心を抱き、それらの性質や特徴、仕組み、ものやこと同士の関係性を感じたり、見出そうとしたり、捉えようとしたり、その面白さや不思議さを感じたりする
		数・量や形、空間を捉える	数・量や形、位置や向きなどの空間を感じて、関心をもったり意識を向けたりし、それらに対する感覚を豊かにする
	【暮らしの創造】生活や文化、社会に意識を向け、暮らしを豊かにしていくために、考え、行動しようとする	場や状況を整える	場や状況に意識を向け、過ごしやすいように整えたり作り出したりしようとしたり、快適さや心地よさを感じたりする
		食を見つめる	食べることや食べ物を育てたり加工したりすることの楽しさを感じたり、様々な食材や料理に関心をもち、食べようとしたりいろいろな味を楽しんだりする
		資源の活用を見つめる	物や時間、労力などの限りあるものに意識を向け、効率的で無駄のない使い方を考え、大切に扱おうとする
		社会とつながりをもつ	施設や働く人の役割、社会の仕組みや文化に関心をもち、自分の関わり方を考え、行動しようとする
		多様性を見つめる	多様な外見や性別、文化や価値観などに関心をもち、理解を深めたり認めたりしようとする
	【感動・想像の表現】思いやイメージが表されているものから思いを感じ取ったり、イメージを広げたり、自分らしく表すことを楽しんだりしながら、感性や創造性を豊かにする	色や形に表す	色への感覚を豊かにしたり、色や形、質感、それらによって表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、色や形、質感によって表す楽しさを感じたりする
		音に表す	音への感覚を豊かにしたり、音によって表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、音によって表す楽しさを感じたりする
		言葉に表す	語彙や記号、言葉のつなぎ方、使い方を豊かに獲得して使ったり、言葉を用いて考えたり、言葉によって表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、言葉によって表す楽しさを感じたりする
		体や動きに表す	動作や表情、声の調子などによって表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、動作や表情、声の調子などによって表す楽しさを感じたりする
		演出・構成する	設定や展開を思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、色や形・音・言葉・体や動きによって表されたものや設定、展開が効果的に生かされていることを感じたり、表したり実現したりしたいことに応じてそれらを効果的に活用する楽しさを感じたりする

「思考に関わる資質・能力」は、「人格に関わる資質・能力」や「知性に関わる資質・能力」と同時に発揮、伸長される。

神戸大学附属幼稚園の資質・能力	資質・能力の具体	方向性
思考に関わる資質・能力	比較する	ものやことを具体物やイメージなどと照らし合わせ、観点をもって比べ、共通点や相違点を見付け出そうとする
	関連付ける	ものやことを、ある観点で共通点のあるものやことと結び付けようとする
	分類する	観点をもって、まとまりに分けようとする
	筋道立てる	ことの関係性を、筋を通して整理したり順序立てたりしようとする
	理由付ける	原因や理由、根拠を見付けたり、振り返って見出したりしようとする
	具体化する	ものやことをより具体的に捉えたり表したりしようとする
	抽象化する	ものやことを共通の特徴でまとめて捉えたり表したりしようとする
	焦点化する	目的に向けて、いろいろな要素から注目するところを絞り込もうとする
	多面的に見る	ものやことをいろいろな観点から捉えようとする
	批判的に考える	思考・判断に必要な考えや情報が確かかどうか確かめようとする
	評価する	観点をもって、見聞きしたことや経験したことへの自分の意見をもとうとする
	総合する	複数の見聞きしたことや経験したこと、考えたことなどを基に、考えをまとめようとする
	推論する	見聞きしたことや経験したこと、考えたことなどの根拠を基にして予想しようとする
	発想する	目的に応じた新たな考えを思い付いたり生み出したりしようとする

意識しておきたい問題解決の思考のプロセス

問題を認識する
ある目的を達成するための問いを生む

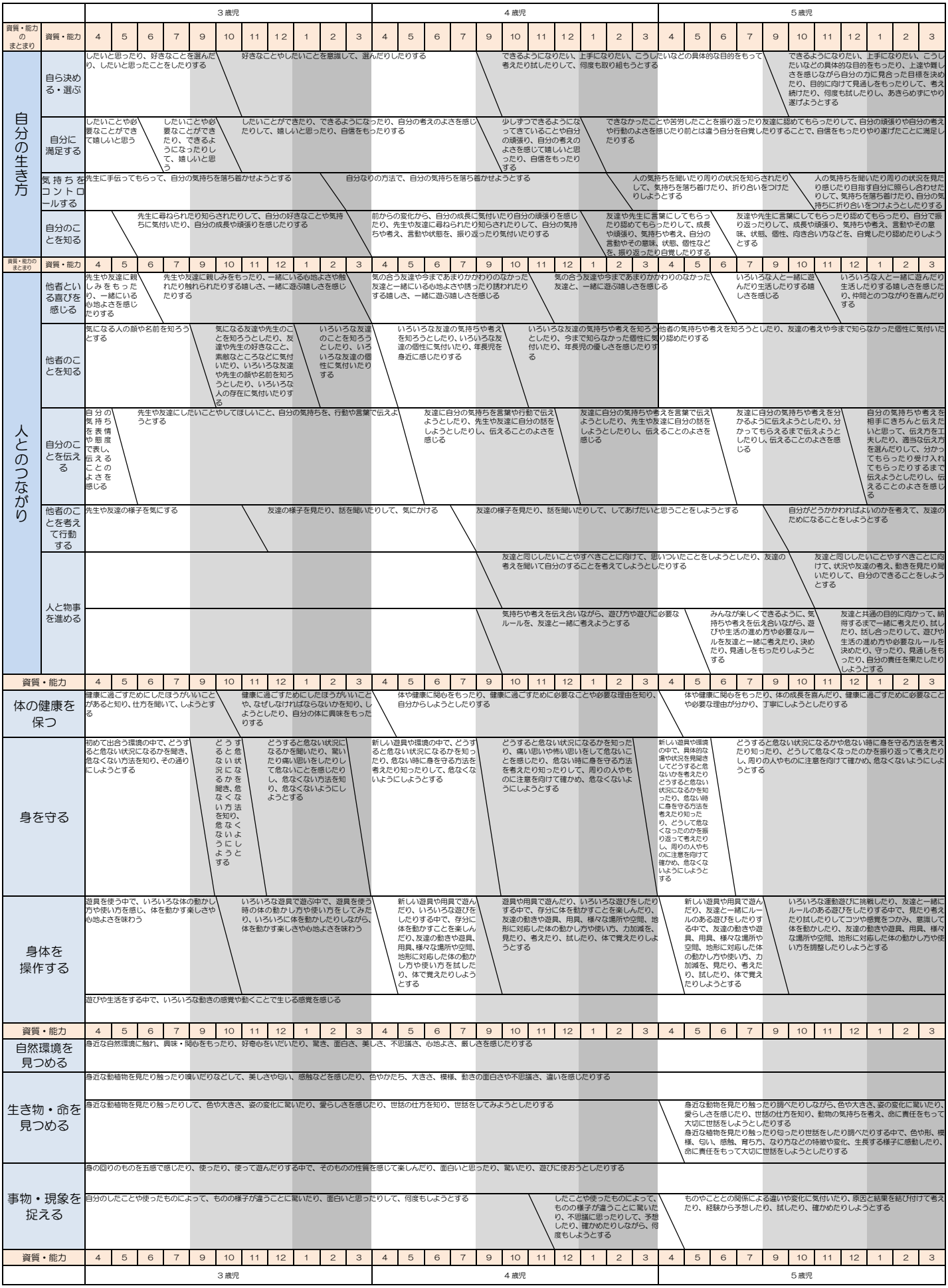
↓

豊かに発想し、追求の手立てを構想する
ある目的を達成するための方法を直感的・論理的に考え、最適な考えを選ぶ

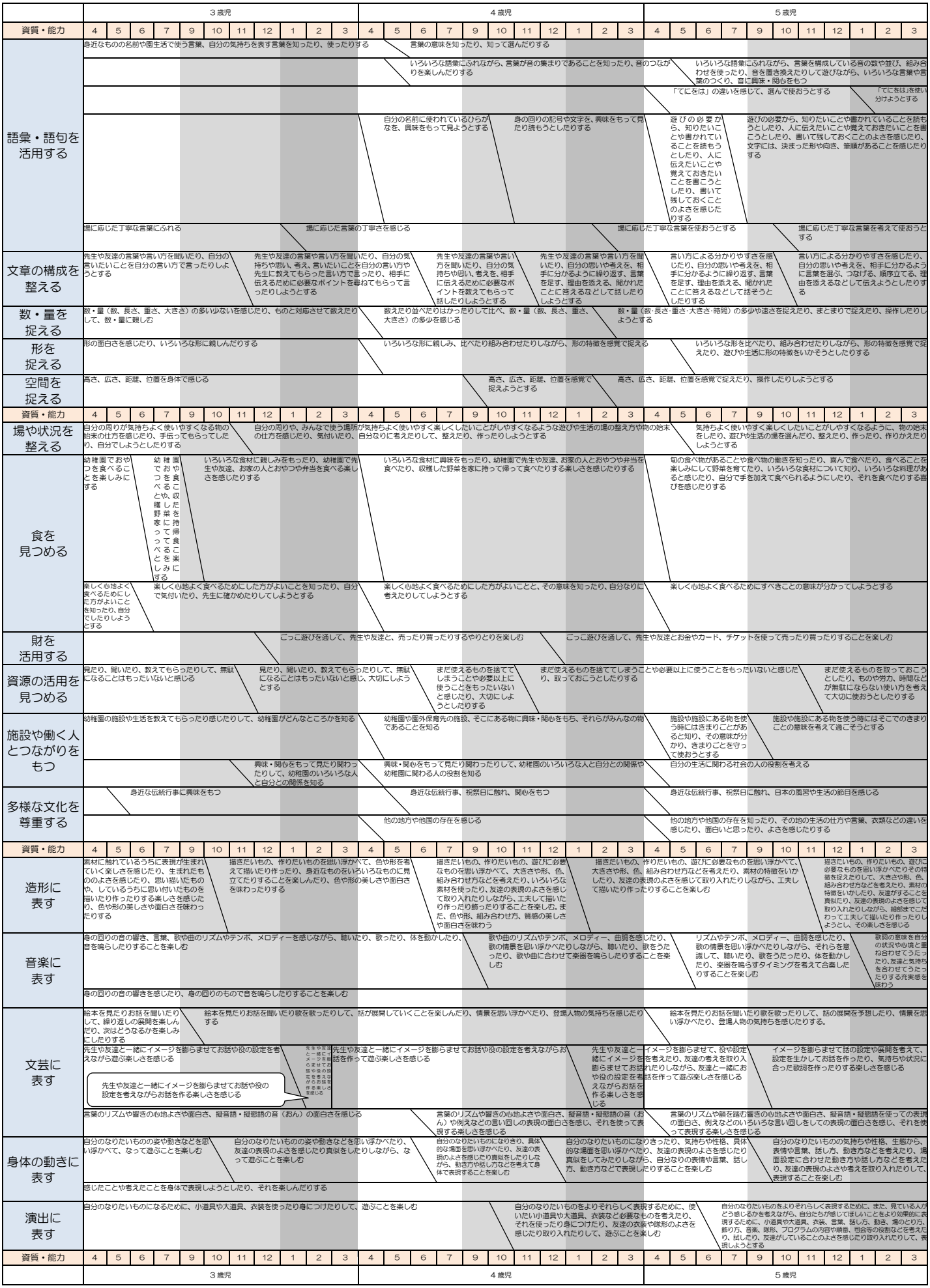
↓

実行し、その結果を基に判断する
目的が達成されたかどうかその過程が適切であったかどうかを評価する

令和７年度　神戸大学附属幼稚園　入園から修了までのねらい一覧（No.1）　令和７年３月現在



令和７年度　神戸大学附属幼稚園　入園から修了までのねらい一覧（No.2）　令和７年３月現在



令和７年度　神戸大学附属幼稚園　入園から修了までのねらい一覧（No.1）　令和７年１０月現在

資質・能力の具体のまとまり	資質・能力の具体	３歳児												４歳児												５歳児											
		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
自分の生き方	自ら決める・選ぶ	したいと思ったり、好きなことを選んだり、したいと思ったことをしたりする					好きなことやしたいことを意識して、選んだりしたりする												できるようになりたい、上手になりたい、こうしたいなどの具体的な目的をもって考えたり試したりして、何度も取り組もうとする											できるようになりたい、上手になりたい、こうしたいなどの具体的な目標を決めたり、目的に向けて見通しをもったりして、考え続けたり、何度も試したりし、あきらめずにやり遂げようとする										
	充実感を得る	したいことや必要なことができて嬉しいと思う				したいことや必要なことができたり、できるようになったりして、嬉しいと思ったり、自信をもったりする												思いが実現したことや少しずつできるようになってきていること、自分の頑張り、自分の考えのよさを感じて嬉しいと思ったり、自信をもったりする											思いをもってし続けてきたことや苦労したことを振り返ったり友達に認めてもらったりして、自分の頑張りや自分の考えや行動のよさ、前とは違う自分を感じることで、自信をもったりやり遂げたことに充実感を得たりする										
	気持ちをコントロールする	先生に手伝ってもらって、自分の気持ちを落ち着かせようとする												自分なりの方法で、自分の気持ちを落ち着かせようとする												人の気持ちを聞いたり周りの状況を知らされたりして、気持ちを落ち着けたり、折り合いをつけたりしようとする												人の気持ちを聞いたり周りの状況を見たり感じたり目指す自分に照らし合わせたりして、気持ちを落ち着けたり、自分の気持ちに折り合いをつけようとしたりする						
	自分のことを知る	先生に尋ねられたり知らされたりして、自分の気持ちに気付く				先生に尋ねられたり知らされたりして、自分の好きなことや気持ちに気付いたり、自分の成長や頑張りを感じたりする								前からの変化から、自分の成長に気付いたり自分の頑張りを感じたり、先生や友達に尋ねられたり知らされたりして、自分の気持ちや考え、言動や状態を、振り返ったり気付いたりする											友達や先生に言葉にしてもらったり認めてもらったりして、成長や頑張り、気持ちや考え、自分の言動やその意味、状態、個性などを、振り返ったり自覚したりする											友達や先生に言葉にしてもらったり認めてもらったり、自分で振り返ったりして、成長や頑張り、気持ちや考え、言動やその意味、状態、個性、向き合い方などを、自覚したり認めたり大切にしたりしようとする										
資質・能力の具体のまとまり	資質・能力の具体	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
人とのつながり	他者という喜びを感じる	先生や友達に親しみをもったり、一緒にいる心地よさや感じたりする				先生や友達に親しみをもったり、一緒にいる心地よさや触れたり触れられたりする嬉しさ、一緒に遊ぶ嬉しさを感じたりする								気の合う友達やあまりかかわりのなかった友達と一緒にいる心地よさや誘ったり誘われたりする嬉しさ、一緒に遊ぶ嬉しさを感じる											気の合う友達やあまりかかわりのなかった友達と、一緒に遊ぶ嬉しさを感じる											いろいろな人と一緒に遊んだり生活したりする嬉しさを感じる										いろいろな人と一緒に遊んだり生活したりする嬉しさを感じたり、仲間とのつながりを喜んだりする						
	他者のことを知る	近くにいる先生や友達の存在を感じたり、知ろうとしたりする					気になる友達や先生のことを知ろうとしたり、友達や先生の好きなこと、素敵なところなどに気付いたり、いろいろな友達や先生の顔や名前を知ろうとしたり、いろいろな人の存在に気付いたりする					いろいろな友達の気付いたりする			いろいろな友達の気持ちや考えを知ろうとしたり、いろいろな友達の個性に気付いたり、年長児を身近に感じたりする											いろいろな友達の気持ちや考えを知ろうとしたり、今まで知らなかった個性に気付いたり、年長児の優しさを感じたりする											他者の気持ちや考えを知ろうとしたり、友達の考えや今まで知らなかった個性に気付いたり認めたりする										
	自分のことを伝える	自分の気持ちや考えを表情や態度で表し、伝えることのよさを感じる				先生や友達にしたいことやしてほしいこと、自分の気持ちを、行動や言葉で伝えようとする												友達に自分の気持ちを言葉や行動で伝えようとしたり、先生や友達に自分の話をしようとしたりし、伝えることのよさを感じる											友達に自分の気持ちや考えを言葉で伝えようとしたり、先生や友達に自分の話をしようとしたりし、伝えることのよさを感じる											友達に自分の気持ちや考えを分かるように伝えようとしたり、分かってもらえるまで伝えようとしたりし、伝えることのよさを感じる											自分の気持ちや考えを相手にきちんと伝えたいと思って、伝え方を工夫したり、適当な伝え方を選んだりして、分かってもらったり受け入れてもらったりするまで伝えようとしたりし、伝えることのよさを感じる						
	他者のことを考えて行動する	先生や友達の様子を気にする						友達の様子を見たり、話を聞いたりして、気にかける										友達の様子を見たり、話を聞いたりして、してあげたいと思うことをしようとする											自分がどうかかわればよいのかを考えて、友達のためになることをしようとする										
	人と物事を進める																		友達と同じしたいことやすべきことに向けて、思いついたことをしようとしたり、友達の考えを聞いて自分のすることを考えてしようとしたりする											友達と同じしたいことやすべきことに向けて、状況や友達の考え、動きを見たり聞いたりして、自分のできることをしようとする										
																			気持ちや考えを伝え合いながら、遊び方や遊びに必要なルールを、友達と一緒に考えようとする											みんなが楽しくできるように、気持ちや考えを伝え合いながら、遊びや生活の進め方や必要なルールを友達と一緒に考えたり、決めたり、見通しをもったりしようとする											友達と共通の目的に向かって、納得するまで一緒に考えたり、試したり、話し合ったりして、遊びや生活の進め方や必要なルールを決めたり、守ったり、見通しをもったり、自分の責任を果たしたりしようとする						
資質・能力の具体のまとまり	資質・能力の具体	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
健やかな身体	健康を保つ	健康に過ごすためにしたほうがいいことがあると知り、仕方を聞いて、しようとする						健康に過ごすためにしたほうがいいことや、なぜしなければならないかを知り、しようとしたり、自分の体に興味をもったりする										体や健康に関心をもったり、健康に過ごすために必要なことや必要な理由を知り、自分からしようとしたりする											体や心の健康に関心をもったり、体の成長を喜んだり、健康に過ごすために必要なことや必要な理由が分かり、丁寧にしようとしたりする										
	身を守る	初めて出合う環境の中で、どうすると危ない状況になるかを聞き、危なくない方法を知り、その通りにしようとする					どうすると危ない状況になるかを聞き、危ないことをしないようにしようとする		どうすると危ない状況になるかを聞いたり、驚いたり痛い思いをしたりして危ないことを感じたりし、危なくない方法を知り、危なくないようにしようとする											新しい遊具や環境の中で、どうすると危ない状況になるかを知ったり、危ない時に身を守る方法を考えたり知ったりして、危なくないようにしようとする											どうすると危ない状況になるかを知ったり、痛い思いや怖い思いをして危ないことを感じたり、危ない時に身を守る方法を考えたり知ったりして、周りの人やものに注意を向けて確かめ、危なくないようにしようとする											新しい遊具や環境の中で、具体的な場や状況を見聞きしてどうすると危ないかを考えたりどうすると危ない状況になるかを知ったり、危ない時に身を守る方法を考えたり知ったり、どうして危なくなったのかを振り返って考えたり、周りの人やものに注意を向けて確かめ、危なくないようにしようとする											どうすると危ない状況になるかや危ない時に身を守る方法を考えたり知ったり、どうして危なくなったのかを振り返って考えたりし、周りの人やものに注意を向けて確かめ、危なくないようにしようとする										
	体の動きや感覚を磨く	遊具を使う中で、いろいろな体の動かし方や使い方を感じ、体を動かす楽しさや心地よさを味わう						いろいろな遊具で遊ぶ中で、遊具を使う時の体の動かし方や使い方をしてみたり、いろいろに体を動かしたりしながら、体を動かす楽しさや心地よさを味わう										新しい遊具や用具で遊んだり、いろいろな遊びをしたりする中で、存分に体を動かすことを楽しんだり、友達の動きや遊具、用具、様々な場所や空間、地形に対応した体の動かし方や使い方、力加減を、見たり、考えたり、試したり、体で覚えたりしようとする											遊具や用具で遊んだり、いろいろな遊びをしたりする中で、存分に体を動かすことを楽しんだり、友達の動きや遊具、用具、様々な場所や空間、地形に対応した体の動かし方や使い方を試したり、体で覚えたりしようとする											新しい遊具や用具で遊んだり、友達と一緒にルールのある遊びをしたりする中で、友達の動きや遊具、用具、様々な場所や空間、地形に対応した体の動かし方や使い方、力加減を、見たり、考えたり、試したり、体で覚えたりしようとする											いろいろな運動遊びに挑戦したり、友達と一緒にルールのある遊びをしたりする中で、見たり考えたり試したりしてコツや感覚をつかみ、意識して体を動かしたり、友達の動きや遊具、用具、様々な場所や空間、地形に対応した体の動かし方や使い方を調整したりしようとする						
		遊びや生活をする中で、体の諸感覚を働かせて様々な感覚を感じたり感じ分けたりする																																			
資質・能力の具体のまとまり	資質・能力の具体	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
ものの探究	自然環境を見つめる	身近な自然環境に触れ、興味・関心をもったり、好奇心をいだいたり、驚き、面白さ、美しさ、不思議さ、心地よさ、厳しさを感じたりする																																			
	生き物・命を見つめる	身近な動植物を見たり触ったり嗅いだりなどして、美しさや匂い、感触などを感じたり、色やかたち、大きさ、模様、動きの面白さや不思議さ、違いを感じたりする																																			
		身近な動植物を見たり触ったりして、色や大きさ、姿の変化に驚いたり、愛らしさを感じたり、世話の仕方を知り、世話をしてみようとしたりする																								身近な動物を見たり触ったり調べたりしながら、色や大きさ、姿の変化に驚いたり、愛らしさを感じたり、世話の仕方を知り、動物の気持ちを考え、命に責任をもって大切に世話をしようとしたりする 身近な植物を見たり触ったり匂ったり世話をしたり調べたりする中で、色や形、模様、匂い、感触、育ち方、なり方などの特徴や変化、生長する様子に感動したり、命に責任をもって大切に世話をしようとしたりする										
	事物・現象を捉える	身の回りのものを五感で感じたり、使ったり、使って遊んだりする中で、そのものの性質を感じて楽しんだり、面白いと思ったり、驚いたり、遊びに使おうとしたりする																																			
		自分のしたことや使ったものによって、ものの様子が違うことに驚いたり、面白いと思ったりして、何度もしようとする																				したことや使ったものによって、ものの様子が違うことに驚いたり、不思議に思ったりして、予想したり、確かめたりしながら、何度もしようとする											ものやこととの関係による違いや変化に気付いたり、原因と結果を結び付けて考えたり、経験から予想したり、試したり、確かめたりしようとする										
	数・量や形、空間を捉える	数・量（数、長さ、重さ、大きさ）の多い少ないを感じたり、ものと対応させて数えたりして、数・量に親しむ												数えたり並べたりはかったりして比べ、数・量（数、長さ、重さ、大きさ）の多少を感じる																				数・量（数・長さ・重さ・大きさ・時間）の多少や速さを捉えたり、まとまりで捉えたり、操作したりしようとする										
		形の面白さを感じたり、いろいろな形に親しんだりする																いろいろな形に親しみ、比べたり組み合わせたりしながら、形の特徴を感覚で捉える																				いろいろな形を比べたり、組み合わせたりしながら、形の特徴を感覚で捉えたり、遊びや生活に形の特徴をいかそうとしたりする										
		高さ、広さ、距離、位置を身体で感じる																																			
																			高さ、広さ、距離、位置を感覚で捉えようとする											高さ、広さ、距離、位置を感覚で捉えたり、操作したりしようとする										
資質・能力の具体のまとまり	資質・能力の具体	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
		３歳児												４歳児												５歳児											

令和７年度　神戸大学附属幼稚園　入園から修了までのねらい一覧（No.2）　令和７年１０月現在

資質・能力の具体のまとまり	資質・能力の具体	３歳児											４歳児											５歳児										
		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
暮らしの創造	場や状況を整える	自分の周りが気持ちよく使いやすくなる物の始末の仕方を感じたり、手伝ってもらってしたり、自分でしようとしたりする							自分の周りやみんなで使う場所が、気持ちよく使いやすくなるような遊びや生活の場の整え方や物の始末の仕方を感じたり、気付いたり、自分なりに考えたりして、整えたり、作ったりしようとする															気持ちよく使いやすく楽しく、また、したいことがしやすくなるように、物の始末をしたり、遊びや生活の場を選んだり、整えたり、作ったり、作りかえたりしようとする										
	食を見つめる	幼稚園でおやつを食べることを楽しみにする			幼稚園でおやつを食べることや、収穫した野菜を家に持って帰って食べることを楽しみにする		いろいろな食材に親しみをもったり、幼稚園で先生や友達、お家の人とおやつや弁当を食べる楽しさを感じたりする						いろいろな食材に興味をもったり、幼稚園で先生や友達、お家の人とおやつや弁当を食べる楽しさを感じたり、収穫した野菜を家に持って帰って食べる嬉しさを感じたりする											食べることを楽しみにして野菜を育てたり、食べ物の旬の美味しさを感じたり、いろいろな食材や料理に興味をもったり、自分で手を加えて食べられるようにしたり、いろいろな食べ物を喜んで食べようとしたりする										
	資源の活用を見つめる	見たり、聞いたり、教えてもらったりして、無駄になることはもったいないと感じたり、無駄にならない使い方をしてみようとしたりする							見たり、聞いたり、教えてもらったりして、無駄になることはもったいないと感じ、大切にしようとする						まだ使えるものを捨ててしまうことや必要以上に使うことをもったいないと感じたり、大切にしようとしたりする				まだ使えるものを捨ててしまうことや必要以上に使うことをもったいないと感じた						まだ使えるものを取っておこうとしたり、ものや労力、時間などが無駄にならない使い方を考えて大切に使おうとしたりする						
	社会とつながりをもつ	幼稚園の施設や生活を教えてもらったり感じたりして、幼稚園がどんなところかを知る											幼稚園や園外保育先の施設、そこにある物やそこで使う物に興味・関心をもち、みんなの物であることやそれぞれの使い方や過ごし方の理由を知る											施設の特徴を感じたり、施設や施設にある物を使う時にはきまりごとがあると知り、その意味が分かり、きまりごとを守って使おうとしたりする					施設の役割や自分の生活とのつながりを感じたり、施設や施設にある物を使う時にはそこでのきまりごとの意味を考えて過ごそうとしたりする						
								興味・関心をもって見たり関わったりして、幼稚園のいろいろな人と自分との関係を知る					興味・関心をもって見たり関わったりして、幼稚園のいろいろな人と自分との関係や幼稚園に関わる人の役割を知る											自分の生活に関わる社会の人の役割を考える										
	多様性を見つめる	身近な伝統行事に触れ、いろいろな行事があることを知る											身近な伝統行事や祝祭日、地域や海外の文化などに触れ、いろいろな行事や文化があることを感じる											身近な伝統行事や祝祭日に触れ、日本の風習や生活の節目を感じたり、地域や海外の文化などに触れ、その違いを感じたり、面白いと思ったり、大切にしようとしたりする										
		いろいろな外見があることを受け入れる											いろいろな外見や性別、価値観があることを受け入れる																					
感動・想像の表現	色や形に表す	素材に触れているうちに表現が生まれていく楽しさを感じたり、生まれたものを思いのままに感じたり、思い描いたものや、しているうちに思い付いたものを描いたり作ったりする楽しさを感じたりする。また、色や形で表されたものを思いのままに感じたりする						描きたいもの、作りたいものを思い浮かべて、色や形を考えて描いたり作ったり、身近なものをいろいろなものに見立てたりすることを楽しんだりする。また、色や形で表されたものを思いのままに感じたりする					描きたいもの、作りたいもの、遊びに必要なものを思い浮かべて、大きさや形、色、組み合わせ方、質感などを考えたり、いろいろな素材を使ったり、友達の表現を思いのままに感じて取り入れたりしながら、工夫して描いたり作ったり飾ったりすることを楽しむ。また、色や形、組み合わせ方、質感で表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたりする					描きたいもの、作りたいもの、遊びに必要なものを思い浮かべて大きさや形、色、組み合わせ方、質感などを考えたり、素材の特徴をいかしたり、友達の表現を思いのままに感じて取り入れたりしながら、工夫して描いたり作ったりすることを楽しむ。また、色や形、組み合わせ方、質感で表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたりする					描きたいもの、作りたいもの、遊びに必要なものを思い浮かべたりその特徴を捉えたりして、大きさや形、色、組み合わせ方、質感などを考えたり、素材の特徴をいかしたり、友達がすることを真似したり、友達の表現を思いのままに感じて取り入れたりしながら、細部までこだわって工夫して描いたり作ったりしようとし、その楽しさを感じる。また、色や形、組み合わせ方、質感で表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたりする				
	音に表す	聞いたり、歌ったり、体を動かしたり、音を鳴らしたりして、身の回りの音や歌、曲の響きやリズム、テンポ、メロディー															聞いたり、歌をうたったり、歌や曲に合わせて楽器を鳴らしたりして、身の回りの音や歌、曲の響きやリズム、テンポ、メロディー、曲調を感じたり、想像を広げたり、音で表す楽しさを感じたりする								身の回りの音や歌、曲の響きやリズム、テンポ、メロディー、曲調を意識して、聞いたり、歌をうたったり、体を動かしたり、楽器を鳴らすタイミングを考えて合奏したりして、それらを感じたり、想像を広げたり、音で表す楽しさを感じたりする										
	言葉に表す	身近なものの名前や園生活で使う言葉、自分の気持ちを表す言葉を知ったり、使ったりする											言葉の意味を知ったり、知って遊んだりする																					
													自分の名前に使われているひらがなを、興味をもって見ようとする				身の回りの記号や文字を、興味をもって見たり読もうとしたり、覚えておきたいことは書き留めるとよいことを感じたりする					遊びの必要から、知りたいことや書かれていることを読もうとしたり、人に伝えたいことや覚えておきたいことを書こうとしたり、書いて残しておくことのよさを感じたりする					遊びの必要から、知りたいことや書かれていることを読もうとしたり、人に伝えたいことや覚えておきたいことを書こうとしたり、書いて残しておくことのよさを感じたり、文字には、決まった形や向き、筆順があることを感じたりする						
																								いろいろな語彙に触れながら、言葉が音の集まりであることを知ったり、音のつながりを楽しんだりする											いろいろな語彙に触れながら、言葉を構成している音の数や並び、組み合わせを使ったり、音を置き換えたりして遊びながら、いろいろな言葉や言葉のつくり、音に興味・関心をもつ										
		先生や友達の言葉や言い方を聞いたり、自分の言いたいことを自分の言い方で言ったりしようとする							先生や友達の言葉や言い方を聞いたり、自分の気持ちや思い、考え、言いたいことを自分の言い方や先生に教えてもらった言い方で言ったり、相手に伝えるために必要なポイントを尋ねてもらって言ったりしようとする					先生や友達の言葉や言い方を聞いたり、自分の気持ちや思い、考えを、相手に伝えるために必要なポイントを教えてもらって話したりしようとする					先生や友達の言葉や言い方を聞いたり、自分の思いや考えを、相手に分かるように繰り返す、言葉を足す、理由を添える、聞かれたことに答えるなどして話したりしようとする					言い方による分かりやすさを感じたり、自分の思いや考えを、相手に分かるように繰り返す、言葉を足す、理由を添える、聞かれたことに答えるなどして話そうとしたりする					言い方による分かりやすさを感じたり、自分の思いや考えを、相手に分かるように言葉を選ぶ、つなげる、順序立てる、理由を添えるなどして伝えようとしたりする				
		言葉のリズムや響きの心地よさや面白さ、擬音語・擬態語の音（おん）の面白さを感じる															言葉のリズムや響きの心地よさや面白さ、擬音語・擬態語の音（おん）や例えなどの言い回しの表現の面白さを感じ、それを使って表現する楽しさを感じる								言葉のリズムや韻を踏む響きの心地よさや面白さ、擬音語・擬態語を使っての表現の面白さ、例えなどのいろいろな言い回しをしての表現の面白さを感じ、それを使って表現する楽しさを感じる										
		絵本を見たりお話を聞いたり歌を歌ったりして、言葉で表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、イメージを言葉で表す楽しさを感じたりする																																	
	体や動きに表す	自分のなりたいものの姿や動きなどを思い浮かべて、なって遊ぶことを楽しむ							自分のなりたいものの姿や動きなどを思い浮かべたり、友達の表現を思いのままに感じたり真似をしたりしながら、なって遊ぶことを楽しむ					自分のなりたいものになりきり、具体的な場面を思い浮かべたり、友達の表現を思いのままに感じたり真似をしたりしながら、動き方や話し方などを考えて体で表現することを楽しんだり、体や動きで表されたものから想像することを楽しんだりする					自分のなりたいものになりきったり、気持ちや性格、具体的な場面を思い浮かべたり、友達の表現を思いのままに感じたり真似をしてみたりしながら、自分なりの表情や話し方、動き方などで表現したりすることを楽しんだり、体や動きで表されたものから想像することを楽しんだりする					自分のなりたいものの気持ちや性格、生態から、表情や話し方、動き方などを考えたり、場面設定に合わせた動き方や話し方などを考えたり、友達の表現や考えを取り入れたりして、表現することを楽しんだり、体や動きで表されたものから想像することを楽しんだりする				
		感じたことや考えたことを体で表現しようとしたり、それを楽しんだりする																																	
	演出・構成する	自分の表現したいものに合う小道具や大道具、衣装などを感じたり、それらを使ったり身につけたりして遊ぶことを楽しんだりする															自分の表現したいものをよりそれらしく表現するために、使いたい小道具や大道具、衣装、隊形など必要なことを考えたり、それらが効果的に生かされていることを感じたりして、使ったり取り入れたりして遊ぶことを楽しむ								自分の表現したいものをよりそれらしく表現するために、また、見ている人がどう感じるかを考えながら、自分たちが感じてほしいことをより効果的に表現するために、小道具や大道具、衣装、言葉、話し方、動き、場のとり方、飾り方、音楽、隊形、プログラムの内容や順番、司会等の役割などを考えたり、試したり、それらが効果的に生かされていることを感じたり取り入れたりして、表現しようとする						
		絵本を見る、歌を歌う、なって遊ぶなどしながら、お話や役、遊びの設定や展開を思いのままに感じる								お話や役、遊びの設定や展開を考えながら遊ぶ楽しさを感じたり、お話や役、遊びの設定や展開を思いのままに感じたり、それらの効果を感じたりする													お話や役、遊びの設定や展開の効果を感じたり、それらを生かしてお話や遊びを作る楽しさを感じたりする						
資質・能力の具体のまとまり	資質・能力の具体	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
		３歳児											４歳児											５歳児										

神戸大学附属幼稚園　教育課程と長期指導計画の関連表（令和８年１月３１日現在）

網掛け部分は実践後修正し、令和８年３月にＨＰ掲載

自分の生き方【自ら決める・選ぶ】興味・関心をもったり、目的や目標を定めたりして、好きになって関わったり、その実現に向けてやり遂げようとしたりする

３歳児

月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
教育課程	したいと思ったり、好きなことを選んだり、したいと思ったことをしたりする						好きなことやしたいことを意識して、				
月のねらい	遊んだことのある好きなものや、友達が使っているものを、じっと見たり、触れたり、手にとって使ってみようとしたりする		先生や友達がしていることや遊びの場、用意している遊具や玩具を見てしたいと思ってしたり、楽しいと思ったことをしたり、初めてのこともしてみようとしたりする				好きなことやしたいことを見付けたり、先生や友達がしているのを見たりして、したい、こんな風にしたいと思ってしようとする		好きなことやしたいことを見付けたり、先生や友達がしているのを見たり、昨日楽しかったことを思い出したりして、しったい、こんな風にしたいと思ってしようとする		

４歳児

月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
教育課程	選んだりしたりする					できるようになりたい、上手になりたい、こうしたいなどの具体的な目的をもって考えたり試したりして、何度も取り組もうとする					
月のねらい	初めての遊具や玩具を使ってみたいと思ってったり、昨日楽しかったことを思い出したり、先生や友達がしていることから刺激を受けたりして、したいことを~~決めてしようとしたり、続けて~~しようと~~したり~~する		遊具や玩具を使ってみたいと思って使ったり、昨日楽しかったことを思い出したり、先生や友達がすることから刺激を受けたりして、したいことを決めたり、こんな風にしたいと考えてしたり、続けてしたり、新しいことをしたりしようとする			楽っといた友しるやっるらをた少しときうり、日かこ思し、がいとと張いか激、難こでよないちとたたとめ、となしとてり度たよするとする			日の続きをしようと思ったり、友達がしていることや頑張っている姿から刺激を受けたり、少しいことをできるようにたち思したり、勝たいと思ったりして、したことを決めたり、もっとこんな風にしたいと考えたりして、何度もし、必要なものや必要なことを考えて用意したりしようとする		

５歳児

月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
教育課程	できるようになりたい、上手になりたい、こうしたいなどの具体的な目的をもったり、上達や難しさを感じながら自分の力に見合った目標を決めたり、目的に向けて見通しをもったりして、考え続けたり、何度も試したりし、あきらめずにやり遂げようとする										
月のねらい	新しい遊具や道具を使いたいと思ったり、友達の頑張りや先生のしていることから刺激を受けたりして、実現したいことに向けて、考えたり試したりして何度も取り組もうとしたり、何度も挑戦しようとしたりする		実現したいことに向けて、考えたり試したりして何度も取り組もうとしたり、友達の頑張りや先生のしていることから刺激を受け、何度も挑戦しようとしたりする			実現したい~~という思いを強くもって、~~ことを具体的にもち、その実現に向けて必要なことを考えたり~~試したりして何度も取り組もうとしたり、自分の上達を感じたり、友達の頑張りに刺激を受けたりして、~~考え続けたり、何度も挑戦し~~ようとしたりする。~~また、友達と一緒に実現したい目的をもったり、目的に向けて見通しをもったりしてたり、~~試したりし、うまくいかなくともやり遂げようとする			上達や難しさを感じながら、自分の力に見合った目標を決めて何度も挑戦しようとしたり、友達と一緒に実現したい目的をもったり目的に向けて見通しをもったりして、実現に向けて、考え続けたり、何度も試したりし、うまくいかなくともやり遂げるまで取り組もうとしたりする		

自分の生き方【充実感を得る】自分の頑張りや成長、思いが実現したことに、嬉しさや満足感、達成感を感じる

年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
教育課程	したいことや必要なことができて嬉しいと思う			したいことや必要なことができたり、できるようになったりして、嬉しいと思う			したいことができたり、できるようになったり、自分の考えのよさを感じたりして、嬉しいと思ったり、自信をもったりする						思いが実現したことや少しずつできるようになってきていること、自分の頑張り、自分の考えのよさを感じて嬉しいと思ったり、自信をもったりする												思いをもってし続けてきたことや苦労したことを振り返ったり友達に認めてもらったりして、自分の頑張りや自分の考えや行動のよさ、前とは違う自分を感じることで、自信をもったりやり遂げたことに充実感を得たりする											

年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
月のねらい	したいことや必要なことができて嬉しいと思う			したいことや必要なことができたり、できるようになったりして、嬉しいと思う			したいことや必要なことができたり、できるようになったり、自分の考えのよさを感じたりして、嬉しいと思ったり、自信をもったりする						思いが実現したことや少しずつできるようになってきていることや自分の頑張り、自分の考えのよさを感じて嬉しいと思ったり、自信をもったりする												思いをもってし続けてきたことや苦労したことを振り返ったり友達に認めてもらったりして、自分の頑張りや自分の考えや行動のよさ、前とは違う自分を感じることで、自信をもったりやり遂げたことに充実感を得たりする											
													年少児が遊ぶ姿を見て、大きくなった自分を意識して喜ぶ											修了のお祝いの準備をしたり、うさぎのお世話の仕方を教えてもらったりして、もうすぐ5歳児が修了していくことや、次は自分達が年長組になることや大きくなった自分を感じたり、誇らしく思ったり、嬉しく思ったりする	年長の遊具などで遊んだり、年長としてしたいと思うことをすすんでしたりして、年長になった自分に喜びを感じる											年少児・年中児が遊ぶ様子を見たり、一緒に遊んだりする中で、年少・年中の頃を思い出し、成長した自分に、自信をもつ			年少児・年中児が遊ぶ様子を見たり、一緒に遊んだりする中で、年少・年中の頃を思い出したり、~~遊び方を伝えたり、動きをリードしたりし~~、成長した自分に、自信をもつ	年少児・年中児を自分のお店屋さんに招待したり、自分で焼いたりした芋を届けてもらって振り返って成長した自分に、自信をもつ	年少児・年中児に~~凧の作り方を教えたり、難しいことを手伝ったりし~~、~~教えてもらっていた~~遊ぶ様子を見たり、一緒に遊んだりする中で、年少・年中の頃を思い出したり、自分を振り返ったりして成長した自分に~~を自覚し~~、自信をもつ	年少児・年中児に自分達の発表を見せたり見てもらったりして、~~見せてもらっていた~~自分を振り返って成長した自分に~~を自覚し~~、自信をもつ	年中児サのお世話の仕方を教えたり、式の準備をしたり、年長児を意識して自分の成長を喜ぶ
															自分達で世話をした頑張りや、世話をしたことで成長し、収穫できる喜びを感じる												毎日世話を続けることで野菜が生長していくことや収穫できたことを喜んだり、同じ野菜を育てる友達と一緒に考えたり試したりしたことを感じ、世話を続けてよかったと思ったりする											実現したい目標をもって運動会に向かい、何度も挑戦して実現したり、近付いたり遂げたりし、自信をもったり満足したりする											実現したいことに近付いたと感じて喜んだり、やり遂げたことに満足したり、~~自分の成長を感じたり~~する

自分の生き方【気持ちをコントロールする】よりよい方向に向けて、自分の気持ちに折り合いをつけようとする

年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
教育課程	先生に手伝ってもらって、自分の気持ちを落ち着かせようとする								自分なりの方法で、自分の気持ちを落ち着かせようとする												人の気持ちを聞いたり周りの状況を知らされたりして、気持ちを落ち着けたり、折り合いをつけたりしようとする										人の気持ちを聞いたり周りの状況を見たり感じたり目指す自分に照らし合わせたりして、気持ちを落ち着けたり、自分の気持ちに折り合いをつけようとしたりする									

年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
月のねらい	不安、困る、思い通りにならなくて、悲しいなどいろいろな気持ちを、先生に気持ちを受け止めてもらったり、自分の思いをかなえてもらったり、手伝ってもらったり、どうするかが分かったり、好きなことや安心できるもの、開放的な遊びで遊んだりして、気持ちがほぐれたり、気持ちを落ち着けたりしようとする						不安、困る、思い通りにならなくて、悲しい、嫌などいろいろな気持ちを、先生や好きな友達と一緒にいたり、先生に話を聞いてもらったり、自分の思いがかなう方法を先生と一緒に考えたりして、気持ちを落ち着かせようとする				~~困る、思い通りにならないなどいろいろな気持ちを、先生や友達に話を聞いてもらったり、自分の納得いく方法を見つけたりして、気持ちを落ち着かせようとする~~		困る、思い通りにならない、緊張する、不安だけどしたいなどのいろいろな気持ちを、先生や友達に声をかけてもらったり話を聞いてもらったり自分の納得のいく方法を見つけたり友達の姿を見たりして、自分の気持ちを落ち着かせたり切り替えたりしようとする。											教育課程と時期の確認	困る、思い通りにしたい、怖いけどしたいなど、~~自分の中~~のいろいろな気持ちを、友達の姿を見たり、友達や先生に励まされたり、友達の気持ちを聞いたり、先生から周りの状況を知らされたり気持ちを落ち着ける方法を考えたり~~自分に照らし合わせたり~~して、自分の納得のいくところに落ち着けようとしたり自分の気持ちを切り替えようとしたりする										~~自分の~~思い通りにしたい、悔しい、難しいけどしたいなど、自分の中のいろいろな気持ちを、友達や先生に励まされたり、気持ちを落ち着ける方法を考えてしたり、目指す自分に照らし合わせたりして、自分の納得のいくところに落ち着けようとしたり、自分の気持ちを切り替えようとしたりする		
気持ちを落ち着かせる手立て、場面例	・先生にどうしたいか聞いてもらう ・先生と一緒に遊ぶ ・先生に教えてもらったり、手伝ってもらったりする ・先生や友達が心配してくれる ・先生に笑顔で迎えてもらう ・先生の姿を見る　・先生の傍にいる ・先生に目を合わせて挨拶をしてもらう ・先生に名前を呼んでもらう ・先生に手をつないでもらう ・先生に声をかけてもらう ・先生に笑顔で見守ってもらう ・先生の膝にのる　・先生に抱っこされる ・先生と手をつなぐ、タッチをする ・お家の人はおやつを食べたら迎えに来てくれることを教えてもらう ・納得するまでお家の人は帰らないこと教えてもらう ・家と同じおもちゃを使う（車、電車、ブロック、ままごと、ぬいぐるみ、絵本等） ・柔らかいものに触れる（ぬいぐるみ、小麦粘土など） ・気に入ったものを持つ ・身近な生き物（ダンゴムシやアリなど）を見たり触れたりする ・先生に応援してもらう ・先生に絵本を読んでもらう ・先生や友達と一緒におやつを食べる ・好きな友達を見る ・大きな声を出す ・椅子に座って思いきり足踏みをして音を鳴らす ・走りっこをする　・追いかけっこをする ・ブランコに乗る ・ジャンピングで跳ねる　・滑り台を滑る ・律動をする　・ストライダーに乗る									・好きな友達と遊ぶ ・先生や友達に話を聞いてもらう ・友達に話を聞いてもらう			・先生や同じクラスの友達と遊ぶ ・先生に名前を呼んでもらう ・ふれあい遊びをする						・挑戦する遊びをする						・先生や同じクラスの友達と遊ぶ ・先生に名前を呼んでもらう ・ふれあい遊びをする	・初めての遊具やもの、こと、場に出会ったり挑戦したりする ・ルールのある遊びをする ・グループで活動する ・生活の流れを感じて動く ・勝敗のある遊びをする ・挑戦する遊びをする										
月のねらい		健康診断や発育測定で、先生に痛くないことを教えてもらったり、触れられたり、励まされ			発育測定は、先生に痛くないことを教えてもら								健康診断や発育測定で、先生に痛くないことを教えてもらったり触れられたり励まされたりし												グループが一緒の一年生と触れ合ったり遊んだりして、緊張した気持ちを落ち着ける				~~グループが一緒の馴染みの薄い友達と触れ合ったり遊んだりして緊張した気持ちを落ち着かせ~~				グループが一緒の馴染みの薄い友達と触れ合ったり遊んだりして緊張した気持ちを落ち着かせ	学校の話を聞いたり、聞きたいことを聞いた	

| | | |

自分の生き方【自分のことを知る】自分に意識を向け、自分の思いや状態、性格、言動の意味などに気付いたり、それを認めたり大切にしようとしたりする

年齢	３歳児											４歳児											５歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
教育課程	先生に尋ねられたり知らされたりして、自分の気持ちに気付く		先生に尋ねられたり知らされたりして、自分の好きなことや気持ちに気付いたり、自分の成長や頑張りを感じたりする									~~前からの変化から、自分の成長に気付いたり自分の頑張りを感じたり、~~先生や友達に尋ねられたり知らされたりして、自分の気持ちや考え、言動や状態を、振り返ったり気付いたり、前からの変化から、自分の成長に気付いたり自分の頑張りを感じたりする									友達や先生に言葉にしてもらったり認めてもらったりして、成長や頑張り、気持ちや考え、自分の言動やその意味、状態、個性などを、振り返ったり自覚したりする			友達や先生に言葉にしてもらったり認めてもらったり、自分で振り返ったりして、成長や頑張り、気持ちや考え、言動やその意味、状態、個性、向き合い方などを、自覚したり認めたり大切にしたりしようとする									

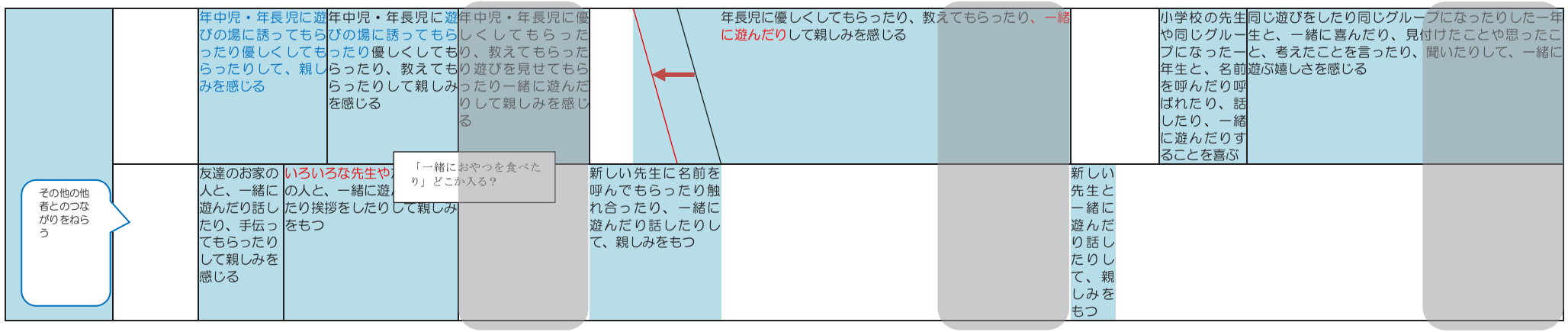
年齢	３歳児											４歳児											５歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
月のねらい	先生に尋ねられたり知らされたりして、自分の気持ちや考え、言動に気付く		先生に尋ねられたり知らされたりして、自分の好きなことや自分の気持ち、考え、言動に気付く									先生や友達に尋ねられたり知らされたりして、自分の気持ちや考え、言動や状態に気付く		先生や友達に尋ねられたり知らされたりして、自分の気持ちや考え、言動、状態、自分が置かれている状況を、振り返ったり、気付いたりする								先生や友達に認めてもらったり言葉にしてもらったりして、自分の気持ちや考え、言動や状態を、振り返ったり、気付いたりする		友達や先生に言葉にしてもらったり認めてもらったりして、気持ちや考え、自分の言動やその意味、状態、好み、得手不得手、言い方などを自覚する		友達や先生に言葉にしてもらったり認めてもらったり、自分で振り返ったりして、気持ちや考え、自分の言動やその意味、状態、好み、得手不得手、言い方などを、自覚したり認めようとしたりする								友達や先生に言葉にしてもらったり認めてもらったり、自分で振り返ったりして、気持ちや考え、自分の言動やその意味、状態、好み、得手不得手、言い方、向き合い方などを、自覚したり認めようとしたりする		
今の自分の状態の筋																																	
自分の変化の筋			できるようになった自分や前と変わった自分を感じたりする				自分の好きなことに気付いたり、できるようになった自分、成長した自分、頑張った自分を感じたりする					前からの変化を感じたり、成長した自分を感じたりする		自分の頑張りを感じたり、できるようになった自分の成長に気付いたりする			何度も挑戦してできるようになった自分の頑張りを感じたり、できるようになった自分の成長に気付いたりする			何度も挑戦してできるようになった自分の頑張りを感じたり、成長などの自分の変化に気付いたりする		自分の成長や頑張りを自覚する										

５歳とのつながり　教育課程にあるようなつながり（自覚する）では？

人とのつながり【他者といる喜びを感じる】他者と関わる心地よさや嬉しさ、よさを感じて、つながりを大切にしようとする

年齢	３歳児											４歳児											５歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
教育課程	先生や友達に親しみをもったり、一緒にいる心地よさを感じたりする			先生や友達に親しみをもったり、一緒にいる心地よさや触れたり触れられたりする嬉しさ、一緒に遊ぶ嬉しさを感じたりする								気の合う友達や今まであまり関わりのなかった友達と一緒にいる心地よさや誘ったり誘われたりする~~嬉しさ、~~一緒に遊ぶ~~んだり~~する嬉しさを感じる													~~気の合う友達や今まであまり関わりのなかった友達と、一緒に遊ぶ嬉しさを感じる~~										いろいろな人と一緒に遊んだり生活したりする嬉しさを感じる								いろいろな人と一緒に遊んだり生活したりする嬉しさを感じたり、仲間とのつながりを喜んだりする			

年齢	３歳児											４歳児											５歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
月のねらい	先生に名前を呼んで挨拶をしてもらったり、手をつないでもらったり、一緒にしてもらったり、見てもらったり、助けてもらったりする嬉しさを感じる			先生や友達と挨拶をしたり、手をつないだり、くっついたり、一緒にしたり、同じことをしたり、名前を呼んだり、見てもらったり、助けてもらったりする嬉しさを感じる				先生や好きな友達、傍にいる友達と挨拶をしたり、手をつないだり、くっついたり、~~同じ~~ことをしたり、一緒にしたり、名前を呼んだり、見てもらったり、助けてもらったり、誘ったり誘われたりする嬉しさを感じる 同じ遊びをする友達と一緒に遊ぶ楽しさや心地よさを感じる ~~同じ~~クラスの友達とみんなで集まって一緒に遊ぶ嬉しさ楽しさや心地よさを感じる			友達と誘ったり誘われたりする嬉しさを感じる 今まであまり関わりのなかった友達とも同じことをしたり感じたりすることを喜ぶ 気の合う友達と、したいことや考えたことを一緒にする楽しさを感じる クラスのみんなで遊ぶ嬉しさを感じる				友達と誘ったり誘われたり~~約束したり~~待ち合わせしたりする嬉しさを感じる ~~同じ場~~にいる友達とくっついたり、一緒にしたり、していることを見たり聞いたりして、一緒に面白い、楽しいと思ったり驚いたりすることを喜ぶ 気の合う友達や今まであまり関わりのなかった友達と遊びの行き来をしたり、大勢の友達で集まって一緒に遊んだりすることを楽しむ								クラスや遊び、グループで同じになったいろいろな友達と、一緒に遊んだり生活したりする中で、一緒に頑張ったり考えたりする楽しさや、応援する、助けるなどしたりされたりする嬉しさを感じる			~~同じ遊びをしたり同じグループ遊びやグループで同じ~~になったいろいろな友達と、一緒に遊んだり生活したりする中で、一緒に頑張ったり考えたりする楽しさや、応援する、助けるなどしたりされたりする嬉しさを感じる					共通の目的をもって取り組む友達と、一緒に遊んだり生活したりする中で、一緒に頑張ったり、喜んだり、考えたりなどする仲間がいる嬉しさを感じる			
														年少児と挨拶をしたり、一緒におやつを食べたり遊んだりして親しみを感じる						年少児と親しみをもち、一緒に遊ぶ嬉しさを感じる											年少児・年中児と親しみを~~感じたり~~、挨拶をしたり一緒に~~おやつを食べたり~~遊んだりする嬉しさ感じたりする			年少児・年中児と挨拶をしたり、手を~~つないだり、助けたり~~、一緒におやつを食べたんだりする嬉しさを感じる			~~年少児・年中児と手をつないだり、助けたり、一緒に喜んだりして、一緒にする嬉しさを感じる~~	~~年少児・年中児と一緒に遊ぶ嬉しさを感じる~~	準備し助けたりこと年・児んる見嬉をる、さじる	年少児・年中児に求められて頼られる嬉しさを感じる ~~教えたり助けたりすることで、~~喜んでいる姿を見~~ることで~~嬉しさを感じる	年少児・年中児に求められて頼られる嬉しさや、教えたり助けたりすることで喜んでくれる嬉しさ、一緒に遊ぶ嬉しさを感じる


その他の他者とのつながりをねらう
年中児・年長児に遊びの場に誘ってもらったり優しくしてもらったりして、親しみを感じる
年中児・年長児に遊びの場に誘ってもらったり優しくしてもらったり、教えてもらったりして親しみを感じる
年中児・年長児に優しくしてもらったり、教えてもらったり遊びを見せてもらったり一緒に遊んだりして親しみを感じる
年長児に優しくしてもらったり、教えてもらったり、一緒に遊んだりして親しみを感じる
小学校の先生や同じグループになった一年生と、名前を呼んだり呼ばれたり、話したり、一緒に遊んだりすることを喜ぶ
同じ遊びをしたり同じグループになったりした一年生と、一緒に喜んだり、見付けたことや思ったこと、考えたことを言ったり、聞いたりして、一緒に遊ぶ嬉しさを感じる
友達のお家の人と、一緒に遊んだり話したり、手伝ってもらったりして親しみを感じる
いろいろな先生や
の人と、一緒に遊
たり挨拶をしたりして親しみをもつ
「一緒におやつを食べたり」どこか入る？
新しい先生に名前を呼んでもらったり触れ合ったり、一緒に遊んだり話したりして、親しみをもつ
新しい先生と一緒に遊んだり話したりして、親しみをもつ

人とのつながり【他者のことを知る】他者に関心をもち、思いや考え、個性を認めようとする

年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
教育課程	近くの先生や友達の名前を知ったり、先生をうたりする	気になる友達や先生のことを知ろうとしたり、友達や先生の好きなことに気付いたり、身近な人の存在を感じたりする				気になる友達や先生のことを知ろうとしたり、友達や先生の好きなこと、素敵なところなどに気付いたり、いろいろな友達や先生の顔や名前を知ろうとしたり、いろいろな人の存在に気付いたりする				いろいろな友達のことを知ろうとしたり、いろいろな友達の個性に気付いたりする				いろいろな友達の気持ちや考えを知ろうとしたり、いろいろな友達の個性に気付いたり、年長児や年少児を身近に感じたり関心を寄せたりする												表面的には分かりにくい他者の気持ちや考えを知ろうとしたり、友達の考えや今まで知らなかった個性に気付いたり認めたりする											
年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
月のねらい	先生の名前や顔を知ったり、先生をうたりする	いろいろな先生、友達の顔や名前を知ろうとしたり、先生は頼りになる存在だと感じたり、気になる友達や先生のしていることを見たり聞いたりして興味をもったりする				いろいろな先生や友達の顔や名前を知ろうとしたり、気になる友達や先生のしていることを見たり聞いたりして興味をもったり、友達や先生の楽しんでいることや素敵なところ、面白いところ、好きなことなどに気付いたりする				友達や先生のしていることを見たり聞いたりして、友達や先生の楽しんでいることや素敵なところ、面白いところ、好きなことなどに気付く			新しいクラスの友達や先生の顔や名前を知ったり、楽しんでいることや面白いところ、好きなことなどに気付いたりする		友達のしていることを見たり聞いたりして、友達の楽しんでいることや面白いところ、好きなこと、素敵なところなどに気付く				友達と密にかかわったり遊んだりする中で、友達の意外な優しさや頑張り、素敵なところに気付く 遊びの行き来をしたり、大勢の友達で集まって一緒に遊んだりする中で、今まであまり関わりのなかった友達の楽しんでいることや面白いところ、好きなこと、素敵なところなどに気付く					新しいクラスの友達や先生のしていることを見たり聞いたりして、先生やいろいろな友達の素敵なところや考えなどに気付く			同じ遊びをしたり同じやグループが同じになったりしたいろいろな友達のよさや考え、性格、得手不得手、頑張りなどに気付いたり、認めたりする				共通の目的をもって取り組む遊びやグループが同じいろいろな友達のよさや考え、性格、得手不得手、頑張りなどに気付いたり、認めたりする			
		先生と一緒に、友達の表情や動きを見たり話を聞いたりして、友達の気持ちやその気持ちになった理由、考えを知る																							他者の表情や動き、状況を見たり、話を聞いたりして、気持ちやその気持ちになった理由を推し量ったり、考えを知ったりしようとする											他者の表情や動き、状況を見たり、話を聞いたりして、気持ちやその気持ちになった理由を推し量ったり、考えや考えの同じところや違うところを知ったりしようとする			
		年中児や年長児の存在に気付く			運動会練習をしている年長児や年少児の姿を見て興味をもつ		年長・年中児は助けてくれたり、楽しいことをしてくれたりする存在だと感じる		年長・年中児のすごいところや優しさに気付く			年少児の存在を感じる	年少児には手伝ってあげたほうがいいこうとがあることを感じたり、年長児の姿を見たり名前を知ったりすることを喜んだりする	年長児と一緒に遊んだり、教えてもらったり、助けてもらったりして、優しさを感じたり、年長児が頑張っている姿を見て頑張っていることや素敵なところを知ったりする						年少児・年中児に関心を寄せて、見たり、声をかけたりなどしようとする						年少児・年中児の表情や行動を見たり話を聞いたりして何に困っているのかを知ろうとしたり、年少児・年中児にとっての難しいことや嬉しいことを知ろうとする					
			友達のお家の人の顔を知ろうとしたり、頼りになる存在だと感じたりする																								一年生の名前や好きなこと、気持ちや考えを知ろうとする										一年生の同じグループの友達のことを知りたいと思って聞いたり、言葉や表情、行動から友達がしたいと思ったことや感じたこと、個性に気付いたり、そのよさを感じたりする					

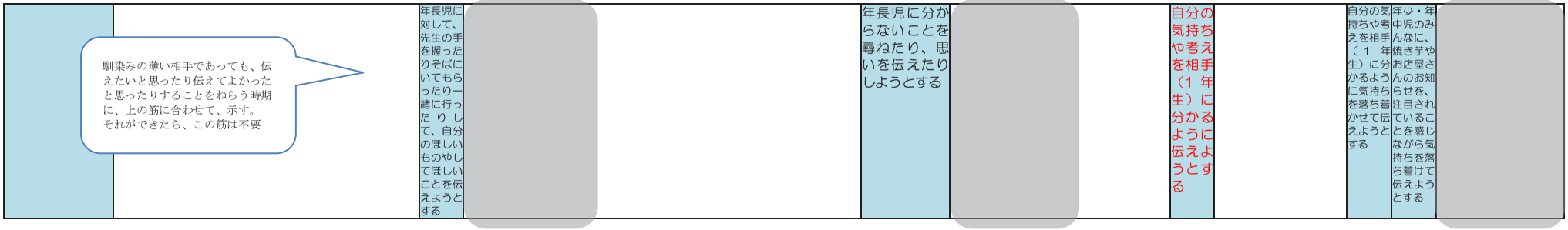
人とのつながり【自分のことを伝える】自分の思いや考えを伝えたいと思い、行動や言葉で伝えようとしたり、伝えることのよさを感じたりする

年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
教育課程	自分の気持ちを表情や態度で表し、伝えることのよさを感じる	先生や友達にしたいことやしてほしいこと、自分の気持ちを、行動や言葉で伝えようとし、伝えることのよさを感じる											先生や友達に自分の気持ちを言葉や行動で伝えようとしたり、先生や友達に自分の話をしようとしたりし、伝えることのよさを感じる												友達に自分の気持ちや考えなどを、言葉で相手の様子を見て伝わるまで伝えようとしたり、先生や友達に自分の話をしようとしたりし、伝えることのよさを感じたりする												友達に自分の気持ちや考えなどを、分かるように伝えようとしたり、分かってもらえる友達の様子に合わせて伝わるまで伝えようとしたりし、伝えることのよさを感じたりする												自分の気持ちや考えを相手にきちんと伝えたいと思って、伝え方を工夫したり、適当な伝え方を選んだりして、分かってもらったり受け入れてもらったりするまで伝えようとしたりし、伝えることのよさを感じたりする			

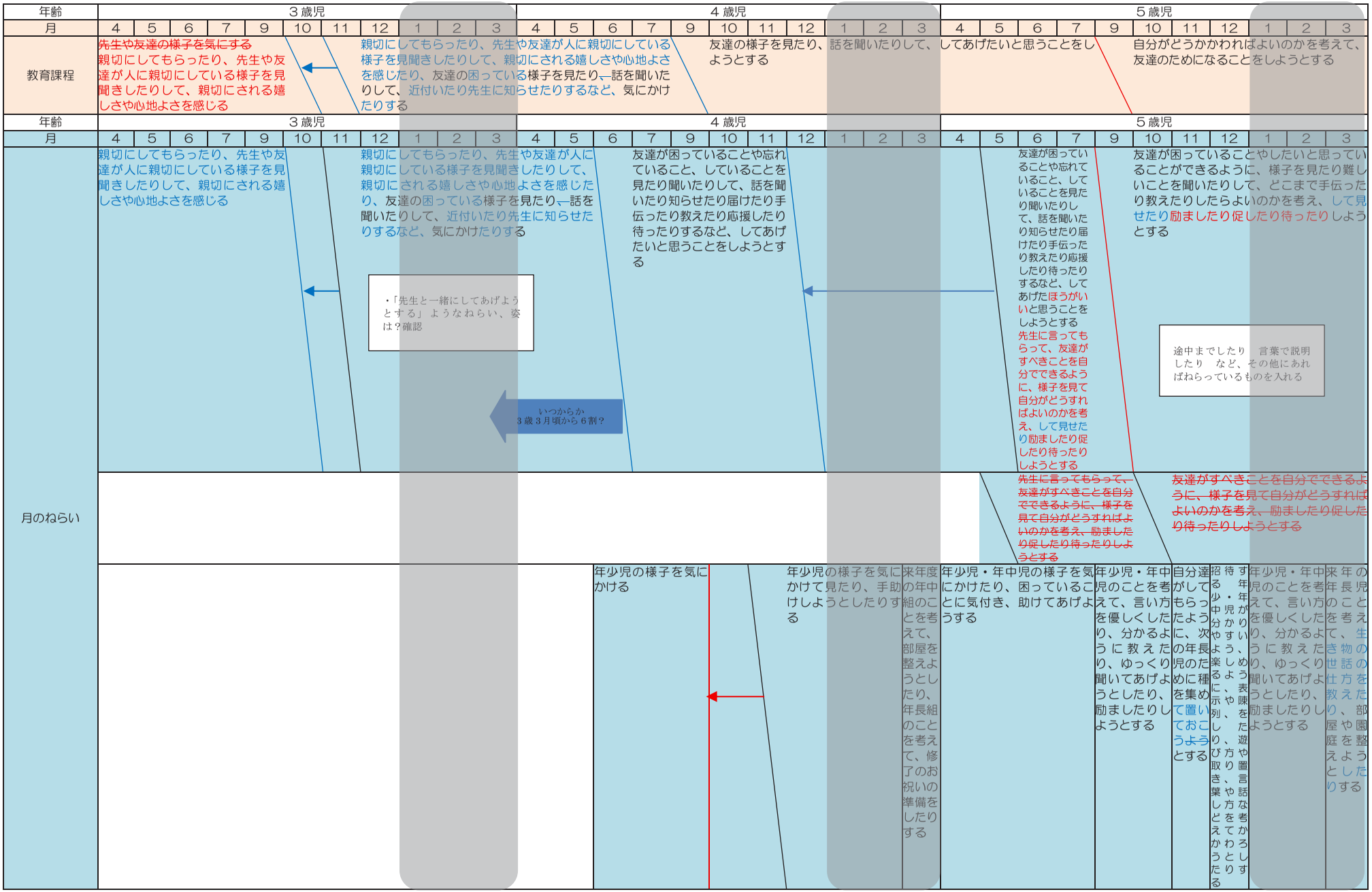
年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
月のねらい	自分の気持ちを表情や態度で表し、伝えることのよさを感じる		したいことやしてほしいこと、困っていることを先生に向けて表情や態度で表したり、代わってなずいたり、教えてもらった言いで言ったり、自分の言いで言ったりして伝えようとし、伝えることのよさを感じる		したいことやしてほしいこと、困っていること、見付けたこと、好きなこと、感じたことなどを、先生や友達に向けて表情や態度でしたり、弁してもらうなずいたり、教えてもらった言いで言ったり、自分の言いで言ったりして伝えようとし、伝えることのよさを感じる		したいことやしてほしいこと、困っていること、見付けたこと、好きなこと、感じたことなどを、先生や友達に向けて表情や態度で表したり、言葉を引き出してもらったり、自分で言ったり、実物を見せたりして伝えようとし、伝えることのよさを感じる					したいことやしてほしいこと、困っていること、見付けたことを先達や友達に向けて、表情や態度でしたり引いてもらったり、自分で言ったり、実物を見せりして伝えようとし、伝えることのよさを感じる			先生や友達に自分の気持ちや見付けたこと、好きなこと、感じたことなどを、先生や友達に向けて自分で言ったり、表情や態度で表したり、実物を見せたり、して見せたり、相手に伝えるべきポイントを先生に教えてもらって言ったりして伝えようとし、伝えることのよさを感じる					先生や友達、今まであまり関わりのなかった友達に自分の気持ちや見付けたこと、好きなこと、感じたことなどを、先生や友達に向けて自分で言ったり、表情や態度で表したり、実物を見せたり、して見せたり、相手に伝えるべきポイントを先生に教えてもらって言ったりして伝えようとし、伝えることのよさを感じる					友達に遊びの中で見付けたこと、や好きなこと、感じたことなどを、先生や友達に伝えようとしたり、友達の気持ちや考えを聞きながら、自分の気持ちや考えなどを、相手に分かるように、友達の様子を見たり、気持ちや考えを聞きたりしながら、繰り返したり、言葉を足したり、聞かれたことに答えたりして、相手に伝わるまで伝えようとしたりし、伝えることのよさを感じたりする					友達の表情を見たり、友達の気持ちや考え、その理由を聞いたりしながら、自分の気持ちや考えを、相手に分かるように、繰り返したり言葉を足したり、聞かれたことに答えたり、ゆっくり言ったり、はっきり言ったりして相手に伝わるまで伝えようとする。また、聞いてもらえるように、名前を呼んだり、目を合わせたりして伝えようとしたり、伝えることのよさを感じたりする					友達の様子を見たり、友達の気持ちや考えを聞いたりしながら、自分の気持ちや考えを、相手に分かるように、順序立てて理由を添えて、相手に伝わるまで伝えようとする。また、聞いてもらえるように、名前を呼んだり、目を合わせたりして、相手が話しかけるタイミングを待ったりするなど、伝えることのよさを感じたりする			自分の気持ちや考えを相手にきちんと伝えたいと思って、伝え方を工夫したり、適当な伝え方を選んだりして、分かってもらったり受け入れてもらったりするまで伝えようとし、伝えることのよさを感じる		

・伝え方のスキルではなく、伝えたい思いの大きさや強さ、相手にどこまで分かってもらいたいかなどのこの資質・能力の本筋で示していく。(伝え方などは無くしていく)
・手立ての参考になることが含まれている→手立てのポイントとして別に残せたらいい

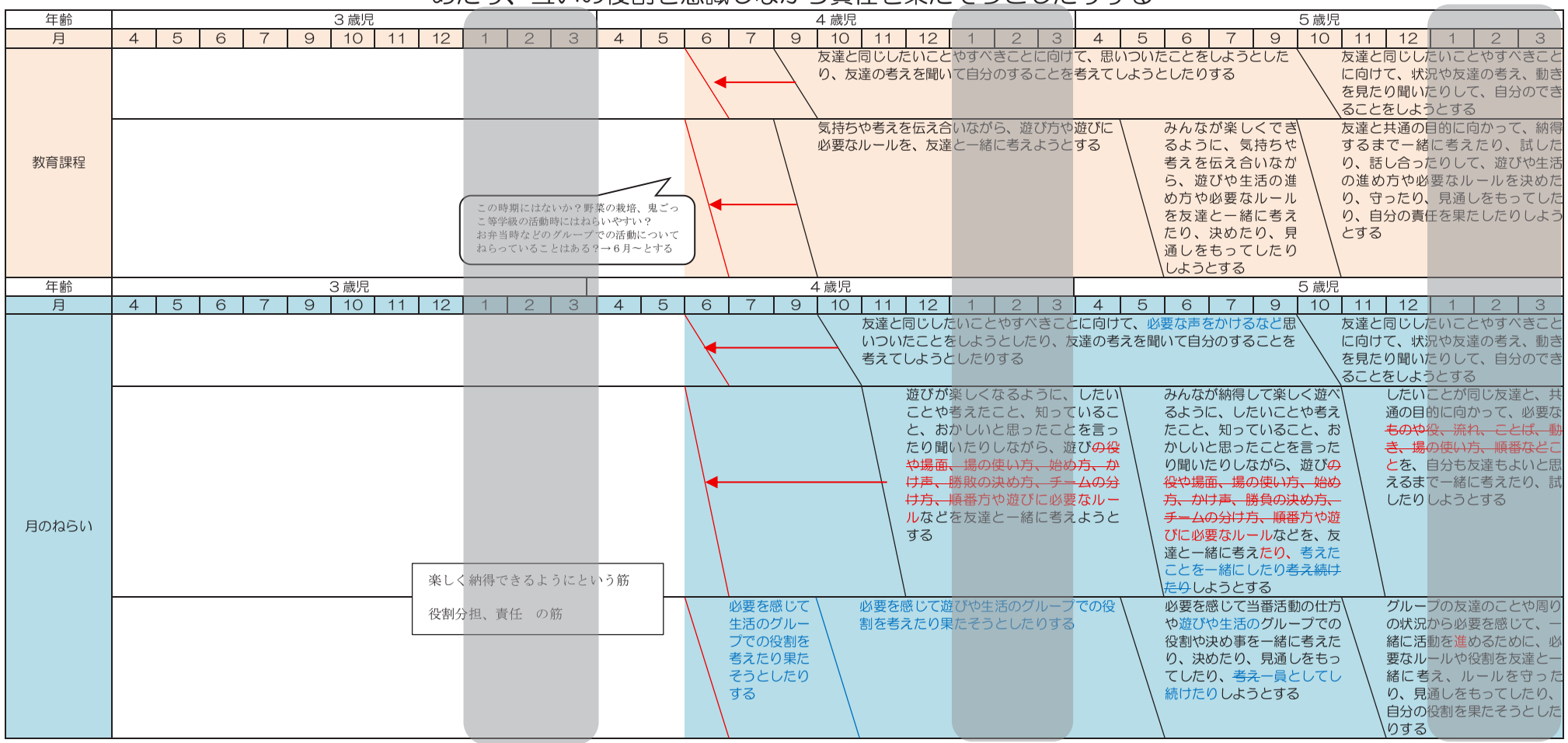
「きちんと」とは？？
伝えたい（わかってほしい）ところまで
納得いく伝わり方に至るまで
伝わっているか確かめながら


馴染みの薄い相手であっても、伝えたいと思ったり伝えてよかったと思ったりすることをねらう時期に、上の筋に合わせて、示す。
それができたら、この筋は不要
年長児に対して、先生の手を握ったりそばにいてもらったり一緒に行ったりして、自分のほしいものやしてほしいことを伝えようとする
年長児に分からないことを尋ねたり、思いを伝えたりしようとする
自分の気持ちや考えを相手（1年生）に分かるように伝えようとする
自分の気持ちや考えを相手（1年生）に分かるように伝えようとする
年少・年中児のみんなに、焼き芋やお店屋さんのお知らせを、注目されていることを感じながら気持ちを落ち着けて伝えようとする

人とのつながり【他者のことを考えて行動する】他者に寄り添い、相手にとってよいと思うことをしようとする



人とのつながり【人と物事を進める】人と共通の目的や目標に向かって、自分にできることをしようとしたり、見通しをもって必要なことを決めたり、互いの役割を意識しながら責任を果たそうとしたりする



健やかな身体【健康を保つ】健康の保持・増進に関心をもち、必要なことを考え、自分ができることをしようとする

年齢	３歳児											４歳児											５歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
教育課程	健康に過ごすためにしたほうがいいことがあると知り、仕方を聞いて、しようとする						健康に過ごすためにしなければならないことや、なぜしなければならないかを知り、しようとしたり、自分の体に興味をもったりする					体の状態や変化、健康に関心をもったりする、健康に過ごすために必要なことや必要な理由を知り、自分からしようとしたりする											体や心の状態や変化、健康に関心をもったりする、体の成長を喜んだり、健康に過ごすために必要なことや必要な理由が分かり、丁寧にしようとしたりする										
年齢	３歳児											４歳児											５歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
月のねらい	外から部屋に入った時、おやつを食べる前や食べた後、トイレの後に、手洗い・うがいをし、手や口の中がきれいになった気持ちよさを感じる						うがいの仕方に違いがあることを知ったり、風邪をひかバイ菌が体に入らないように、手洗い・うがい・消毒をすることや、虫歯にならないようにうがいや歯磨きをすることを知ったり、しようとする					バイ菌が体に入らないように手洗い・うがい・消毒をすることや、口の中がきれいになるようにうがいや歯磨きをすることを知り意識し、自分からしようとする					バイ菌が体に入らないように手洗い・うがい・消毒をすることや、口の中がきれいになるようにうがいや歯磨きをすることやその仕方を知り意識して、自分から丁寧にしようとする								手洗い・うがい・消毒や歯磨きの必要な理由が分かり、仕方を意識して丁寧にしようとする							寒くなると風邪やインフルエンザ、感染性胃腸炎などが流行りやすいことを知り、予防することを意識しながら、適時、丁寧に手洗い・うがい・消毒をしようとする				
遊びや生活の場面	・手を洗う・アルコール消毒をする ・うがいをする　・清潔なタオルで手を拭く						・手を洗う　・歯磨きをする・アルコール消毒をする ・ぶくぶくうがい、ガラガラうがいをする					・手を洗う　・歯磨きをする ・うがいをする　・アルコール消毒をする				・手を洗う　・歯磨きをする　・アルコール消毒をする ・うがいをする　・咳をする						・手を洗う　・清潔なタオルで手を拭く・歯磨きをする・アルコール消毒をする・うがいをする							・手を洗う・歯磨きをする・アルコール消毒をする・うがいをする　・皆で集まった後				
月のねらい		濡れたり汚れたりした時に着替えたり、こまめに水分を補給をしたり、汗をかいた時に拭いたり、暑い時に水に触れたり入ったり浴びたり、涼しい部屋に入ったりすると気持ちがよいと感じる					濡れたり汚れたりした時に着替えると気持ちがよいと感じたり、体調を崩さないために暑さ寒さに合わせて脱ぎ着したり水分を補給をしたりしようとする					濡れたり汚れたりした時に着替えたり、こまめに水分を補給をしたり、汗をかいた時に拭いたり、顔を洗ったり、暑い時に水に触れたり入ったり浴びたりすると気持ちよいと感じ、自分からしようとする					体調を崩さないために暑さ寒さに合わせて上着衣服を着脱したり、ドアを開閉ぬしたり、水分を補給をしたりしようとする						濡れたり汚れたりした時に着替えたり、汗をかいた時に拭いたり顔を洗ったり、暑い時に水に触れたり入ったり浴びたりすると気持ちよいことやこまめに水分を補給をする必要性が分かり、自分からしようとする							体調を崩さないために寒さに合わせて上着を着脱したり、ドアを閉めたり、換気したりしようとする				
遊びや生活の場面		・着替える ・汗を拭く ・水分補給をする ・暑いときに涼しい部屋に入る					・濡れたり汚れたりして着替える ・濡れないように袖をまくる ・水分を補給をする					・濡れたり汚れたりして着替える ・汗を拭く ・汗をかいて水分を補給をする				・暑さ寒さに合わせて上着衣服を着脱する ・寒い時にドアを閉める						・濡れたり汚れたりして着替える ・汗を拭く ・汗をかいて顔を洗う ・汗をかいて水分を補給をする							・暑さ寒さに合わせて上着衣服を着脱する ・寒い時にドアを閉める ・換気をする				
月のねらい		用便を済ますと気持ちよいと感じたり、我慢するのは体によくないと知ったりして、自分で行こうとする										用便を我慢するのは体によくないと考え、すすんで済まそうとする											用便を我慢するのは体によくないと考え、事前に済まそうとする							寒くなると用便をしたくなりやすくなると感じ、事前に済まそうとする				
遊びや生活の場面																																	

＜３学期カリマネで案持ちより・検討＞

○「体の状態や変化、健康に関心をもつ」に該当する月のねらいは？
　・「～の時に、」→「～を感じ、」とすることで、表現できるかも
　・発育測定をする　入れる

○さくら　心の状態や変化、健康に関心をもつに該当する月の部分は？

○遊びや生活の場面が場面になってない。（することになっている）書き換える

月のねらい	体の健康を確かめるためにいろいろな健診を受けることを知り、先生やお医者さんの話を聞いて、その通りにしようとする	冷たい水に入るで泳ぐ前には、体がびっくりしないように準備体操をすることを知り、いろんな所を動かす体操の仕方を聞いてしようとする プールに入る前には、プールの水は冷たいことを知り、プールに入っている間は寒さを感じないようにすることを知る シャワーを浴びようとする	冷たい水に入るで泳ぐ前には、体がびっくりしないように準備体操をすることを知り、いろんな所を動かす体操の仕方を聞いてしようとする プールに入る前には、プールの水は冷たいことを知り、プールに入っている間は寒さを感じないようにすることを知る シャワーを浴びようとする	健診を受ける理由（病気の早期発見、プールが始まる前に健康を確かめる）が分かり、自分の体（お腹の中や心臓の音、目）に興味をもつ	冷たい水に入るで泳ぐ前には、体がびっくりしないように準備体操をし、シャワーを浴びる理由を知り、プールに入る前に準備体操をしたり、シャワーを浴びたりすることを知る 濡れたままでいると体が冷えてしまうことを知り、体を拭いたり、すぐに着替えたりしようとする	健診を受ける理由が分かり、自分の体の健康に興味をもったり、進んで診てもらおうとしたりする	冷たい水に入るで泳ぐ前には、体がびっくりしないように準備体操をし、シャワーを浴びる理由を知り、プールに入る前に準備体操をしたり、シャワーを浴びたりすることを知る 濡れたままでいると体が冷えてしまうことを知り、体を拭いたり、すぐに着替えたりしようとする	
遊びや生活の場面	・内科検診を受ける ・歯科検診を受ける ・耳鼻科検診を受ける ・検尿をする	・準備体操をする ・シャワーを浴びる	・準備体操をする ・シャワーを浴びる	・内科検診を受ける ・歯科検診を受ける ・耳鼻科検診を受ける ・検尿をする	・準備体操をする ・シャワーを浴びる	・歯科検診を受ける ・内科検診を受ける ・歯科検診を受ける ・検尿をする	・準備体操をする ・シャワーを浴びる	

| | | |

健やかな身体【身を守る】自分の状態や周囲の状況に意識を向け、安全に過ごせるように考え、行動しようとする

年齢	3歳児											4歳児											5歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
教育課程	初めて出合う環境の中で、どうすると危ない状況になるかを聞き、危なくない方法を知りその通りにしようとする					~~どうすると危ない状況になるかを聞き、~~ ~~り危なくないようにしようとする~~		どうすると危ない状況になるかを聞いたり~~り~~く、驚いたり~~く~~、痛い思いを~~したり~~するなどして危ないことを感じたり~~し~~、危なくない方法を知~~り~~ったりして、危なくないようにしようとしたり、してみたことで危なくなくなったことを感じたりする			新しい遊具や環境の中で、どうすると危ない状況になるかを知ったり、痛い思いや怖い思いをして危ないことを感じたり、危ない時に身を守る方法を考えたり知ったりして、危なくないようにしようとしたり、したことで危なくなくなったことを感じたりする				どうすると危ない状況になるかを知ったり、痛い思いや怖い思いをして危ないことを感じたり、危ない時に身を守る方法を考えたり知ったりして、周りの人やものに注意を向けて確かめ、危なくないようにしようとしたり、したことで危なくなくなったことを感じたりする								新しい遊具や環境の中で、具体的な場や状況を見聞きして、どうすると危ないかを考えたりどうすると危ない状況になるかを知ったり、危ない時に身を守る方法を考えたり知ったり、どうして危なくなったのかや何が安全につながったのかを振り返って考えたりし、周りの人やものに注意を向けて確かめ、危なくないようにしようとする			どうすると危ない状況になるかや危ない時に身を守る方法を考えたり知ったり、どうして危なくなったのかや何が安全につながったのかを振り返って考えたりし、周りの人やものに注意を向けて確かめ、危なくないようにしようとする									
年齢	3歳児											4歳児											5歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
月のねらい	どうすると危ないかを聞き、危なくない方法を知りその通りにしようとする				どうすると危ないかを聞きたり、驚いたり痛い思いをしたり危なくない扱い方や方法を知~~り~~ったりして、危なくないようにしようとする		危ない遊び方やものの危ない扱い方を聞いたり~~く~~、驚いたり~~く~~、痛い思いを~~したり~~する、痛がっているのを見たり~~る~~などして、危ないことを感じたり危なくない扱い方や方法を知~~り~~ったりして、危なくないようにしようとしたり、してみたことで危なくなくなったことを感じたりする			痛い思いや怖い思いをして危ないことを感じたり、どうすると危ないか考えたり分かったりして、危なくないようにしようとしたり、したことで危なくなくなったことを感じたりする				痛い思いや怖い思いをして危ないことを感じたり、どうすると危ないか考えたり分かったりして、周りの人やものに注意を向けて確かめ、危なくなくないようにしようとしたり、したことで危なくなくなったことを感じたりする								具体的な場や状況を見聞きして、どうすると危ないかを考えたり、どうして危なくなったのかや何が安全につながったのかを振り返って考えたりし、周りの人やものに注意を向けて確かめ、危なくないようにしようとする			痛い思いをしたりさせたりしないように、倒れたり怪我をしたりぶつかったりしない場所や向きを考えたり、安定した体勢をとったりするなど、周りの人やものに注意を向けて確かめ、危なくないようにしようとする。また、痛い思いや怖い思いをして、どうして危なくなったのかや何が安全につながったのかを振り返って考えたり~~し~~、危なくないようにしようとする			どうすると危ない状況になるかを考えたり、どうして危なくなったのかや何が安全につながったのかを振り返って考えたりし、危なくないようにしようとする									
遊びや生活の場面	・積み木を積む、積んで乗る ・砂で遊ぶ ・高い所に上る ・並ぶ ・律動する ・けんかをする ・ゆりかごスイングに乗る			・積み木を積む、積んで乗る ・砂で遊ぶ ・砂場道具を使う ・高い所に上る ・高い所から跳び下りる ・並ぶ ・律動する ・けんかをする ・ゆりかごスイングに乗る ・ハサミを使う ・ハサミを運ぶ ・ハサミを渡す ・レーキ、シャベルを使う ・三輪車、四輪車、荷車・ストライダー・スケーターに乗る	・積み木を積む、積んで乗る ・砂で遊ぶ ・砂場道具を使う ・高い所に上る・ジャンプする ・並ぶ ・律動する ・けんかをする ・ゆりかごスイングに乗る ・ハサミを使う ・傘をもつ、さす ・レーキ、シャベルを使う ・三輪車、四輪車・ストライ	・積み木を積んで乗る ・砂で遊ぶ ・砂場道具を使う ・高い所に上る・ジャンプする ・並ぶ ・律動する ・リズム表現をする ・年中児、年長児の競技中に園庭で遊ぶ ・手をつないで歩く ・乗り物に乗った引いたりし、遊具の下の黒いマットに近づく ・けんかをする	・積み木に乗る ・高い所に上る ・両手が塞がらないように遊具に登る ・滑り台を逆から上る ・並ぶ ・けんかをする ・ブランコに乗る ・ハサミを使う ・傘をもつ、さす ・レーキ、シャベルを使う ・三輪車、四輪車、荷車に乗る ・手をつないで歩く ・乗り物に乗った引いたりし、遊具の下の黒いマットに近づく ・戦いごっこをする ・大型ブロックで遊ぶ ・物を運ぶ ・歯磨きをする	・一斉に動く ・遊戯室でクラスみんなで動く		・積み木を積む ・物を運ぶ ・椅子を運ぶ ・写真カードを貼り替える ・走りっこをする ・動いている遊具に近付く ・混み合った靴箱で脱ぎ履きする ・砂場で遊ぶ ・固定遊具の上り下りをする ・遊具の下に物を置く ・はさみを持って移動したり机においたりする ・虫眼鏡で空を見る ・傘をさす ・皆で動く	・水鉄砲を顔を目がけてうっ		・長いもの、固いもの、尖ったもの、重いものを扱う ・積み木を積む ・物を運ぶ ・椅子を運ぶ ・写真カードを貼り替える ・走りっこをする ・動いている遊具に近付く ・混み合った靴箱で脱ぎ履きする ・砂場で遊ぶ ・固定遊具に上り下りをする ・遊具の上下に物を置く ・出入り口や曲がり角を通る ・こまを回す ・列に並ぶ ・戦いごっこをする ・みんなで動く ・後ろ向きで動く ・虫眼鏡を使う ・はさみを持って移動したり机においたりする ・ブランコの近くを通る	・積み木を積む ・物を運ぶ ・写真カードを貼り替える ・走りっこをする ・動いている遊具に近付く ・混み合った靴箱で脱ぎ履きする ・砂場で遊ぶ ・固定遊具に上り下りをする ・遊具の下に物を置く ・出入り口や曲がり角を通る ・こまを回す ・けん玉をする ・だるま落としをする ・たこ揚げをする ・羽根つきをする ・大縄をする ・トランポリンを運ぶ ・はさみを持って移動したり机においたりする		・物を運ぶ ・積み木を積む ・出入り口や曲がり角を通る ・折りたたみ式テーブルを開く ・固定遊具の上り下りをする ・釘や金槌、のこぎりを使う ・長いもの、固いもの、尖ったもの、重いものを扱う ・見通しの悪い場所や高さのある場所で動く ・雨の日にテラスで遊ぶ	・物を運ぶ ・積み木を積む ・出入り口や曲がり角を通る ・折りたたみ式テーブルを開く ・固定遊具の上り下りをする	・物を運ぶ ・積み木を積む ・出入り口や曲がり角を通る ・逆立ち、馬跳び、側転、ブリッジをする ・けん玉をする ・固い場所で体を思い切り動かして遊ぶ時にマットを敷いて遊ぶ ・ゲームボックスを積んで遊ぶ	・長いものや固いもの、尖ったもの、重いもの、熟いものを扱う ・見通しの悪い場所で動く ・たき火をする ・レンガを運ぶ ・どんぐりごまを作る ・のこぎりを使う ・けん玉をする ・縫い物をする ・ダンボールカッターを使う ・固い場所で体を思い切り動かして遊ぶ時にマットを敷いて遊ぶ ・ゲームボックスを積んで遊ぶ		・長いものや固いもの、尖ったもの、重いものを扱う ・こまを回す ・だるま落としをする ・凧を作る、揚げる ・けん玉をする ・羽根つきをする ・物を運ぶ ・一輪車をする									

| | | |

		先生が言うようにしようとする		~~先生が言うようにしようかこうすま~~静聞とる。、る怪しよ、たっしっせ静歩逃こ聞そよす逃時我なう押りたゃたすかいげときうる		~~先生が言うようにしようかに~~静聞こうとする。また、逃げる怪は我をないように、押したっしっせ、静歩逃こ聞そよするをき、しようとする		所また先話いげ~~すとるうる~~がたに大話る静聞と~~えら意~~生にの集、の聞逃り~~るこ知よす送っ~~、なあでにこ~~教もら~~てり生をてた放あ時は事がのかく~~をてら~~識聞と、うる~~しこ~~する		い、喋らない、戻らないことを~~教えてもらって~~意識し、しようとする		い、喋らない、戻らないことや、早く避難する方法を教えてもらってしようとする		したり、どうした危ないか考えようとしたりする		出し、危なくないように落ち着いて行動しようとしたり、避難した危なそうだと思ったことを思い出し、危なくない方法を考えようとしたりする		し、危なくない方法を考えようとする家庭や中の、災害から身を守る方法について考える	
遊びや生活の場面		・避難訓練をする		・避難訓練をする		・避難訓練をする		・避難訓練をする		・避難訓練をする		・避難訓練をする		・避難訓練をする		・避難訓練をする		・避難訓練をする	

健やかな身体【体の動きや感覚を磨く】体の感覚や動きに意識を向け、諸感覚を豊かにしたり、体を動かす楽しさやいろいろな動きの感覚を味わったり、状況に応じた体の使い方をしようとしたりする

年齢	3歳児											4歳児											5歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
教育課程	遊具や道具を使う中で、いろいろな体の動かし方や使い方を感じ、体を動かす楽しさや心地よさを味わう						いろいろな遊具や道具で遊ぶ中で、遊具や道具を使う時の体の動かし方や使い方をしてみたり、いろいろに体を動かしたりしながら、体を動かす楽しさや心地よさを味わう					新しい遊具や道具で遊んだり道具を使ったりいろいろな遊びをしたりする中で、存分に体を動かすことを楽しんだり、友達の動きや遊具、道具、様々な場所や空間、地形に対応した体の動かし方や使い方を試したり、体で覚えたりする					遊具や道具で遊んだり道具を使ったり←いろいろな遊びをしたりする中で、存分に体を動かすことを楽しんだり、友達の動きや遊具、道具、様々な場所や空間、地形に対応した体の動かし方や使い方、力加減を、見たり、考えたり、試したり、体で覚えたりしようとする					新しい遊具や道具で遊んだり道具を使ったり←友達と一緒にルールのある遊びをしたりする中で、いろいろな動きをする楽しさを感じたり、友達の動きや遊具、道具、様々な場所や空間、地形に対応した体の動かし方や使い方、力加減を、見たり、考えたり、試したり、体で覚えたりしようとする					いろいろな運動遊びに挑戦したり、友達と一緒にルールのある遊びをしたりする中で、いろいろな動きをする楽しさを感じたり、見たり考えたり試したりしてコツや感覚をつかみ、意識して体を動かしたり、友達の動きや遊具、道具、様々な場所や空間、地形に対応した体の動かし方や使い方、力の入れ具合を調整したりしようとする					
	遊びや生活をする中で、体の諸感覚を働かせて様々な感覚を感じたり感じ分けたりする																																

年齢	3歳児											4歳児											5歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
月のねらい	歩いたり、走ったり、止まったり、跳んだり、真似て手指を動かしたりなどする楽しさや心地よさを感じる	歩いたり、走ったり、止まったり、跳んだり、這ったり、体を丸めたり、追いかけたり、真似て手指を動かしたりなどする楽しさや心地よさを感じる			歩いたり、走ったり、止まったり、跳んだり、這ったり、体を丸めたり、追いかけたり、横転したり、真似て手指を動かしたりなどいろいろに体を動かす楽しさや心地よさを感じる							歩いたり、走ったり、止まったり、跳んだり、体を丸めたり、リズミカルに動いたりするなど、存分に体を動かす楽しさを感じる			走ったり、止まったり、跳んだり、体を丸めたり、リズミカルに動いたり、体を曲げたり伸ばしたりするなど、存分に体を動かす楽しさを感じる			走ったり、止まったり、跳んだり、体を丸めたり、リズミカルに動いたり、体をするなど、存分に体を動かす楽しさを感じる				体の動かし方を意識して、いろいろな動きをする楽しさを感じる									
遊びや生活の場面	・律動をする ・手遊び ・追いかけっこをする ・歌や音楽に合わせて踊ったり動いたりする				・律動遊び（ギャロップ） ・手遊び ・リズム表現 ・追いかけっこをする ・体操をする		・律動遊び　（ギャロップ、ケンパ） ・手遊び ・追いかけっこをする ・鬼ごっこをする ・歌や音楽に合わせて踊ったり動いたりする ・だるまさんがころんだをする					・律動をする（歩く、走る、止まる、跳ぶ） ・走りっこをする ・おにごっこをする ・ダンゴムシごっこをする			・律動をする（ケンパ、後ろ蹴り、前蹴り、ギャロップ、スキップ、熊歩き） ・走る ・体操をする ・前回りをする ・歌や音楽に合わせて踊ったり動いたりする ・片足立ちをしてバランスをとる			・律動をする（ケンパ、後ろ蹴り、前蹴り、ギャロップ、スキップ） ・鬼ごっこをする ・リレーをする ・歌や音楽に合わせて踊ったり動いたりする				・山の滑り台で上ったり、滑ったりする ・冒険タワーに上る、滑り台を滑る ・鬼ごっこをする ・クマ歩きをする ・ラグビーをする ・サッカーをする ・中当てやドッジボールをする				・かいっぱい走る　・片足でバランスをとる ・平均台を渡る ・４人で息を合わせて動く ・カエルのあしうちをする ・側転をする ・跳び箱をする ・ブリッジをする			
月のねらい	遊具や道具を使って遊びながら、いろいろな体の動かし方や使い方をしたりコツを感じたりしようとする （４月のみ　縦線　コツを取る）											友達の動きや遊具、道具に合わせた体の動かし方や使い方を、遊びながら見たり試したりして、体で覚えたりコツを感じたりつかんだりしようとする			友達の動きや遊具、道具に合わせた体の動かし方や使い方、力加減を遊びながら見たり考えたり試したりして、体で覚えたりコツを感じたりつかんだりしようとする																			
遊びや生活の場面	・ジャンボボールを投げたり蹴ったり乗ったりする ・四輪車や三輪車や、ストライダーに乗る ・バランスストーンを渡る	・四輪車や三輪車や、ストライダーに乗る ・ジャンボボールを投げたり蹴ったり乗ったりする ・ハシゴを登る	・太鼓橋を上り下りする ・三輪車やストライダー、スケーターに乗る ・ジャンボボールを投げたり蹴ったりする ・ゲームボックスから跳び下りる ・バランスストーンや重ねたバランスストーン、平均台を渡る ・クレーンヘッドを上げ下げする	・ゲームボックスから跳び下りる ・太鼓橋を上り下りする ・平均台やバランスストーン、重ねたバランスストーンを渡る ・三輪車やストライダーに乗る ・クレーンヘッドを上げ下げする ・ハシゴを登る ・クライミングクリップを登る	・ゲームボックスから跳び下りる ・木を上り下りする ・平均台やバランスストーン、重ねたバランスストーンを渡る ・ボールを投げたり追いかけたり蹴ったりついたりする ・三輪車やストライダーに乗る ・クレーンヘッドを上げ下げする ・ハシゴを登る ・ブルーネットを渡る ・丸太を渡る ・ゆりかごスイングを押す、乗り降りする ・ジャンピングで遊ぶ ・鬼ごっこをする ・しっぽ取りをする ・滑り台を逆から上る			・スケーターに乗る ・ジェットジムに登る ・ジェットジムを渡る ・滑り台を滑る ・グロージャングルに乗る ・グロージャングルを回す ・グロージャングルを登る ・ブランコをこぐ ・プレイウォールを渡る ・ジャンピングで跳ぶ ・平均台や太鼓橋を渡る ・ハサミで切る ・戦いごっこをする ・雑巾を絞る ・ボールをつく ・ボールを投げる	・走る ・平均台を渡る ・４人で息を合わせて動く ・玉入れをする ・ハサミで切る ・短縄や長縄を跳ぶ ・雑巾を絞る	・鬼ごっこをする ・リレーをする ・フープを回す ・鉄棒をする ・雲梯をする ・コマ回しをする ・ハサミで切る ・短縄や長縄を跳ぶ ・穴に毛糸を通す ・小さな飾りをつける ・ガムテープを手で千切ったり割いたりする	・鬼ごっこをする ・リレーをする ・フープを回す ・鉄棒をする ・雲梯をする ・コマ回しをする ・羽根つきをする ・コマ回しをする ・短縄や長縄を跳ぶ ・ハサミで切る ・中当てをする ・ガムテープを手で千切ったり割いたりする ・雑巾を絞る ・段ボールカッターを使う ・上着のファスナーをしめる	・山の滑り台に上る ・山の滑り台を滑る ・冒険タワーに上る ・冒険タワーの滑り台を滑る ・鬼ごっこをする ・サッカーをする ・中当てやドッジボール・バスケットボールをする ・紐を結ぶ ・布巾や雑巾を洗ったり絞ったり干したりする ・のこぎりや金槌を使う ・一輪車に乗る	・走る ・平均台を渡る ・４人で息を合わせて動く ・カエルのあしうちをする ・側転をする ・跳び箱をする ・ブリッ	・走る ・平均台を渡る ・４人で息を合わせて動く ・カエルのあしうちをする ・側転をする ・跳び箱をする ・ブリッ	・竹馬や一輪車に乗る ・縄跳び、長縄跳びをする ・うんていをする ・鉄棒をする ・ボールで遊ぶ ・山の滑り台に駆け上がる ・けん玉をする ・崖をのぼったりおりたりする	・竹馬や一輪車に乗る ・縄跳びをする ・うんていをする ・鉄棒をする ・ボールで遊ぶ ・山の滑り台に駆け上がる ・羽根つきをする ・コマ回しをする ・けん玉をする ・ヨーヨーをする ・跳び箱をする

	・ジャンピングで遊ぶ	・ブルーネットを渡る ・丸太を渡る ・ゆりかごスイングを押す、乗り降りする ・ジャンピングで遊ぶ ・平均台を渡る	・ハシゴを登る ・ブルーネットを渡る ・丸太を渡る ・ゆりかごスイングを押す、乗り降りする ・ジャンピングで遊ぶ ・ハサミで切る ・洗濯バサミではさむ ・ウレタンボールやゴムボール、トゲトゲボールをかごに投げる ・鬼ごっこをする	・ブルーネットを渡る ・丸太を渡る ・ゆりかごスイングを押す、乗り降りする ・ジャンピングで遊ぶ ・太鼓橋を渡る ・滑り台を逆から上る ・平均台をまたぐ	・ハサミで切る ・ボックリに乗る ・広告を巻く ・ファスナーを閉める	・ボールを受ける ・ボールを蹴る		・雑巾を絞る ・段ボールカッターを使う	る		ジをする ・片足でバランスをとる ・横にギャロップする	ジをする ・片足でバランスをとる ・山の滑り台に駆け上がる ・崖をのぼったりおりたりする ・けん玉をする		
月のねらい	遊びや生活をする中で、いろいろな動きの感覚や動くことで生じる感覚を感じる体の諸感覚を働かせて様々な感覚を感じたり感じ分けたりする																
感じてほしい感覚例	・揺れる感覚やぶら下がる感覚 ・滑る気持ちよさやスピード感 ・バランスが崩れる感覚 ・跳ねる感覚	・揺れる感覚やぶら下がる感覚 ・滑る気持ちよさやスピード感 ・バランスが崩れたり保とうとしたりする感覚 ・跳ねる感覚	・揺れる感覚やぶら下がる感覚 ・滑る気持ちよさやスピード感 ・バランスが崩れたり保とうとしたりする感覚 ・跳ねる感覚 ・跳び下りる感覚	・滑る感覚や ・身体で水を押す感覚 ~~・水の中で動きにくかったり、浮いたりする感覚~~	・力いっぱい走るスピード感 ・片足立ちするバランス感覚 ・飛び降りる感覚やスリル ・ボールを上に向かって投げる感覚 ・揺れる感覚やぶら下がる感覚 ・滑る気持ちよさやスピード感	・片足立ちするバランス感覚 ・飛び降りる感覚やスリル ・ボールを上に向かって投げる感覚 ・揺れる感覚やぶら下がる感覚 ・滑る気持ちよさやスピード感 ・バランスが崩れたり、保とうとしたりする感覚 ・柔らかい落ち葉に突っ込む感覚	・こいで揺らす感覚 ・滑る気持ちよさやスピード感 ・ぶら下がる感覚 ・バランスを保とうとする感覚 ・体に沿ってフープが回る感覚 ・目が回る感覚	・こいで揺らす感覚 ・体が外に投げ出される感覚 ・バランスが崩れたり、保とうとしたりする感覚 ・滑る気持ちよさやスピード感 ・目が回る ・ぶら下がる感覚	・体が浮く感覚 ・体が流される感覚 ・思うように動けない感覚	・こいで揺らす感覚 ・体が外に投げ出される感覚 ・バランスが崩れたり、保とうとしたりする感覚 ・滑る気持ちよさやスピード感 ・目が回る感覚 ・ぶら下がる感覚 ・逆さになる感覚 ・回転する感覚 ・体重を腕で支える感覚	・跳ね上がるボールが手を押し上げる感覚	・バランスが崩れたり保とうとしたりする感覚 ・滑る気持ちよさやスピード感 ・いろいろな体勢で滑る感覚 ・飛び降りる感覚やスリル ・体が振られる感覚	・バランスが崩れる感覚 ・いろいろな体勢で滑る感覚 ・飛び降りる感覚やスリル ・水の抵抗や流される感覚 ・水に浮く、浮いて進む感覚 ・投げられる感覚 ・勢いよく水に入る感覚	・けん玉の玉を、膝を使って引き上げる感覚 ・力いっぱい走るスピード感 ・体が反る感覚 ・逆さになる感覚 ・体重を腕で支える感覚 ・回転する感覚 ・思うように動けない感覚	~~・けん玉の玉を、膝を使って引き上げる感覚~~ ・斜面を駆け下りたり滑り降りたりする感覚 ・崩れるバランスを保とうとする感覚 ・体を揺らして前に進む感覚 ・逆さになる感覚 ・回転する感覚 ・体重を腕で支える感覚 ~~・ヨーヨーを引き上げる感覚~~
	諸感覚の感覚や場面を入れる																
遊びや生活の場面	・滑り台を滑る ・ジャンボールに乗る	・ゆりかごスイングに乗る ・滑り台を滑る ・ジャンボールに乗る ・ジャンピングで跳ねる ・ブルーネットを渡る ・丸太を渡る ・三輪車やストライダーに乗る	・ゆりかごスイングに乗る ・滑り台を滑る ・ジャンボールに乗る ・ジャンピングで跳ねる ・ゲームボックスから跳び下りる ・ブルーネットを渡る ・丸太を渡る ・三輪車やストライダーに乗る	・ウォーター滑り台をする ~~・水たまりに滑り込む~~	・ゆりかごスイングに乗る ・滑り台を滑る ・平均台やバランスストーンを渡る ・ゲームボックスから跳び下りる ・ブルーネットを渡る ・丸太を渡る ・三輪車やストライダーに乗る	・ゆりかごスイングに乗る ・滑り台を滑る ・ブルーネットを渡る ・丸太を渡る ・三輪車やスケーターに乗る ・木を上り下りする	・ゆりかごスイングに乗る ・滑り台を滑る ・ブルーネットを渡る ・丸太を渡る ・フープを回す ・三輪車やスケーターに乗る ・グープジャングルに乗る	・グープジャングルに乗る ・グープジャングルに乗る ・グープジャングルを回す ・ブランコをこぐ ・スケーターに乗る ・滑り台を滑る	・グープジャングルに乗る ・グープジャングルに乗る ・グープジャングルを回す ・グープジャングルの外側にぶら下がる ・ブランコをこぐ ・スケーターに乗る ・ジャンピングに乗る ・ジャンピングで跳ねる ・フープを回す ・滑り台を滑る	・グープジャングルに乗る ・グープジャングルに乗る ・グープジャングルに回す ・グープジャングルの外側にぶら下がる ・ブランコをこぐ ・鉄棒でぶら下がる ・鉄棒で回る ・ジェットジムでぶら下がる	・プールの中で動く水流を作る ・チューブにつかる ・ワニ歩きをする	・グープジャングルに乗る ・グープジャングルに乗る ・グープジャングルに回す ・グープジャングルに回す ・グープジャングルの外側にぶら下がる ・グープジャングルの外側にぶら下がる ・鉄棒で回る ・ジェットジムにぶら下がる ・ジェットジムの様々なところから上る	・グープジャングルに乗る ・グープジャングルを回す ・グープジャングルの外側にぶら下がる ・鉄棒にぶら下がる　・鉄棒で回る ・ジェットジムにぶら下がる ・ジェットジムの様々なところから上る ・ぼっくり　・キャタピラで進む ・雲梯を進む ・ボールをつく	・（跳ね上がるボールが）手を押し上げる感覚 ・（滑る気持ちよさやスピード感） ・（いろいろな体勢で滑る感覚） ・（飛び降りる感覚やスリル） ・（体が振られる感覚） ・（バランスが崩れたり保とうとしたりする感覚） ・（揺れる感覚やぶら下がる感覚） ・（こいで揺らす感覚） ・（体が外に投げ出される感覚） ・（目が回る感覚） ・（ぶら下がる感覚） ・（逆さになる感覚） ・（回転する感覚） ・（体重を腕で支える感覚） ・（体が浮く感覚） ・（体が流される感覚） ・（思うように動けない感覚） ・（水の抵抗や流される感覚） ・（水に浮く、浮いて進む感覚） ・（投げられる感覚） ・（勢いよく水に入る感覚） ・（力いっぱい走るスピード感） ・（体が反る感覚） ・（逆さになる感覚） ・（回転する感覚） ・（思うように動けない感覚） ・（けん玉の玉を、膝を使って引き上げる感覚） ・（斜面を駆け下りたり滑り降りたりする感覚） ・（崩れるバランスを保とうとする感覚） ・（体を揺らして前に進む感覚） ・（逆さになる感覚） ・（回転する感覚） ・（体重を腕で支える感覚） ・（ヨーヨーを引き上げる感覚） ・鉄棒にぶら下がる ・鉄棒で回る ・ジェットジムにぶら下がる ・ジェットジムの様々なところから上る ・ぼっくり ・雲梯を進む ・ボールをつく ・キャタピラで進む ・ブールの中で動く水流を作る ・チューブにつかる ・ワニ歩きをする ・山の滑り台を滑る ・山の滑り台をそりで滑る ・冒険タワーの滑り台を滑る ・ターザンロープにぶら下がる	・山の滑り台を滑る ・山の滑り台に上る ・山の滑り台を滑る、そりで滑る ・冒険タワーに上る ・冒険タワーの滑り台を滑る ・冒険タワーから飛び降りる ・登り棒を滑り降りる ・ブールの中で動く ・水流を作る ・ビート板などで浮く ・ワニ歩きをする ・ブールで投げてもらう	・けん玉をする ・走る ・逆立ちをする ・側転をする ・ブリッジをする ・トンネルをくぐる ・クマ歩き ・カエルのあしうち ・カエルジャンプ	・けん玉をする ・滑り台や崖を駆け下りたりよじのぼったりする ・竹馬 ・綱渡り ・雲梯 ・鉄棒

ものへの感覚・探究【自然環境を見つめる】空や雲、土、天体などの自然環境に関心をもち、その美しさや不思議さを感じたり、畏敬の念を抱いたりする

年齢	３歳児											４歳児											５歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
教育課程	身近な自然環境にふれ、興味・関心をもったり、好奇心をいだいたり、驚き、面白さ、美しさ、不思議さ、心地よさ、厳しさを感じたりする																																

年齢	３歳児											４歳児											５歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
月のねらい	桜吹雪の美しさを感じる	広い空の下の気持ちよさや日向のぬくもり、日陰や風の涼しさを感じる		夏の暑さや日差しの強さ、日陰の涼しさを感じる		秋の空の形の美しさや面白さを感じる		冬の寒さ、水や風の冷たさ、日向の暖かさ、朝昼の気温の変化を感じる			春の日差しの暖かさを心地よいと感じる	桜吹雪や花びらのじゅうたんの美しさを感じる	広い空の下の気持ちよさや日向のぬくもり、日陰や風の涼しさを感じる		夏の暑さや日陰や風の涼しさを感じる		影ができることの不思議さや面白さを感じる 様々な状態の雲の様子や動きに関心をもって見て、美しさや凄さ、不思議さを感じる		冬の寒さ、水や風の冷たさ、日向の暖かさ感じる			春の日差しの暖かさを心地よいと感じたり、春になると暖かくなったり、花が咲いたり、虫が出てきたりすることを感じたりする	桜吹雪やらんの美しさを感じる	雪のじゅうたんの美しさを感じる	広い空の下の気持ちよさや日向のぬくもり、日陰の涼しさ、緑が茂っていることを感じる		夏の暑さや日差しの強さ、日陰の涼しさを感じる		台風の強さや威力を感じる	秋の空の形や雲の形や薄さ、高さの不思議さや面白さを感じる		冬の寒さ、水や風の冷たさを感じる			春の日差しの暖かさを心地よいと感じる
遊びや生活の場面	・桜を見る	・芝生に寝転がる ・日陰に入る ・日向で遊ぶ ・日向にあったものを触る						・砂、水を使って遊ぶ ・手を洗う ・戸外に出る ・寒い日に息を吐く ・砂場のおもちゃを洗う			・日向で遊ぶ	・桜を見る	・芝生に寝転がる ・日向で遊ぶ ・日陰に入る				・影で遊ぶ ・雲を見る		・戸外に出る ・手を洗う ・砂、水で遊ぶ ・砂場のおもちゃを洗う			・日向で遊ぶ	・桜を見る		・高い所に上る ・日向で遊ぶ ・日陰に入る ・おやつや弁当を外で食べる	・日向で遊ぶ ・日陰に入る ・水撒きをする	・日向で遊ぶ ・日陰に入る ・水撒きをする ・プールの水面を見る		・風を受ける揺れる木々を見る ・音を聞く	・空を見上げる		・水に触れる ・外で風にあたる ・友達と手をつなぐ ・白い息を吐く			・日向で遊ぶ
月のねらい			雨が降ったり止んだり日が差したりして天気が変わることを感じたり、雨降りを楽しんだりする	雨降りを楽しむ					雪や氷、霜柱を喜んで見たり、触ったり、踏んだりして、面白いと思ったり不思議に思ったりする					雨が降っていることが多いことや、雨の激しさを感じたり、雨降りを楽しんだりする	雨降りを楽しむ			強風の威力や凄みを感じる		雪が降ったり積もったり、氷や霜柱ができたり、霜がおりたりしていることに驚いたり不思議に思ったりする						曇りや雨が降っていることが多いと感じたり、雨粒の美しさや雨の激しさを感じたりする	雨降りを楽しむ		強風の威力や凄みを感じる			雪や氷、霜柱、霜、霰を喜んで見たり触ったり踏んだりし、雪が降っている、氷や霜柱ができている、霜が降りていることに、驚いたり不思議に思ったりする		
遊びや生活の場面			・傘を差して長靴を履いて歩く ・水たまりに入る ・木から落ちる雨粒を傘で受ける ・雨音を聞く ・シートに溜まった水を溢れさせる						・雪が降るのを見る、雪を触る ・氷を触る、割る、集める ・霜柱を踏む、触る					・傘をさして長靴を履いて歩く ・水たまりに入る ・雨を集める ・雨音を聞く ・シートや布に溜まった雨を下からつついて溢れさせる ・空や雲の色を見て雨がふりそうだと思う				・旋風や強風に当たったり、舞う落ち葉や揺れる木を見たりする		・雪が降るのを見る ・雪を触る ・雪を集める ・氷を触る、割る ・氷を集める ・霜柱を踏む、触る						・雨具を身につけて雨の中外に出る ・雨宿りをする ・水たまりに入る ・雨音を聞く ・雨だれを使って遊ぶ	・雨具を身につけて雨の中外に出る ・雨宿りをする ・水たまりに入る ・雨音を聞く ・雨だれを使って遊ぶ		・旋風や強風に当たったり、舞う落ち葉や揺れる木を見たりする			・雪で遊ぶ ・氷で遊ぶ ・霜柱を見つける ・霜を見つける		
月のねらい 遊びや生活の場面	虹や天気の変化に関心をもつ																																
月のねらい																									大切に育てている野菜や稲、生き物が悪天候や他の生き物によって、思いもよらず襲われる厳しさを感じる							大切に育てている野菜や生き物が悪天候や厳しい寒さ、他の生き		大切に育てている野菜や生き物が悪天候や他の生き物

| | | |

ものへの感覚・探究【生き物・命を見つめる】動植物など命あるものに関心をもち、その美しさや不思議さ、命の尊さを感じたり、大切にしようとしたりする

年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
教育課程	身近な動植物を見たり触ったり嗅いだりなどして、美しさや匂い、や感触などを感じたり、色や形、大きさ、模様、動きやそれらの変化の面白さや不思議さ、美しさ違いを感じたりする 命を感じる筋と　命を大切にする筋 身近な動植物を見たり触ったり世話をしたりして、色や大きさ、姿の変化に驚いたり、愛らしさを感じたり、世話の仕方を知り、世話をしてみようとしたりする																								色や形、大きさ、模様、動きやそれらの変化の面白さや不思議さ、美しさ違いを感じたり、色や形、模様、匂い、感触、育ち方、なり方などの特徴や変化、生長する様子に感動したり、それらから生きていることを感じたりする 身近な動植物を見たり触ったり匂ったり世話をしたり調べたりしながらて、色や大きさ、姿の変化に驚いたり、愛らしさを感じたり、世話の仕方を知り、動物の気持ちを考え、命に責任をもって大切に世話をしようとしたりする 身近な植物を見たり触ったり匂ったり世話をしたり調べたりする中で、色や形、模様、匂い、感触、育ち方、なり方などの特徴や変化、生長する様子に感動したり、命に責任をもって大切に世話をしようとしたりする											
年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
月のねらい	身近な植物を集めたり使って遊んだりして、色や匂い、感触を感じる			身近な植物を集めたり使って遊んだりして、色や匂い、感触を感じたりすることを楽しんだり、身近な植物が育っていく様子を見て、驚いたり喜んだりする			身近な植物（葉、花、実）を集めたり、使って遊んだりして、色や形、大きさ、模様、感触を感じる 野菜の種まきや水やり、害虫から守るなどの世話を喜んでしたり、生長や収穫を喜んだりする			咲いた花を見たり匂ったりして、驚いたり喜んだりする 野菜の世話を喜んでしたり、収穫を喜んだりする			身近な植物を見たり、遊びに使ったりする中で、色や形、大きさ、模様の面白さや不思議さ、美しさ、匂い、感触を感じたり、それらの違いを感じたり、色や大きさの変化に驚いたりする 自分が育てたいと決めた野菜を、毎日世話をして大切に育てようとし、生長や枯れることでの変化を感じたり、実りや収穫を喜んだりする												身近な植物を見たり触ったり匂ったり世話をしたり調べたりする中で、美しさを感じたり、季節によって花や実、野菜が違うことに気付いたり、1年を通して植物の変化を感じたりする。また、身近な植物を見たり触ったり調べたりしながら、色や形、模様、匂い、感触、育ち方、なり方などの特徴や変化、生長する様子に気付いたり、に感動したり、愛着をもったり、命に責任をもって大切に世話をしようとしたりする											
遊びや生活の場面	・花びらや木の枝、葉っぱや桜の実・チューリップの球根などを遊びに	・イチゴの成長を見る ・花びらや木の枝、葉っぱや桜の実・チューチップの球根、冬野菜の実や花などを遊びに使う ・ヒラドツツジの蜜を吸	・花びらや木の枝、葉っぱなどを遊びに使う ・トマト、ピーマン、ナスなどの野菜の成長（色）の変化、大きさ）に気付く ・梅・ヤマモモの実を使う ・アジサイやミカン、クチナシの花をかぐ	・花びらや木の枝、葉っぱなどを遊びに使う ・アサガオやフウセンカズラでできたトンネルを通って降園する ・トマト、ピーマン、ナスなどの野菜の成長（色）の変化、大きさ）に気付く ・収穫す	・花びらや木の枝、葉っぱなどを遊びに使う ・アサガオやフウセンカズラでできたトンネルを通って降園する ・アサガオやフウセンカズラ，ヒマワリの種を見る	・花びらや木の枝、葉っぱや木の実などを遊びに使う ・ラディッシュ、コマツナ，ほうれん草，人参などの種を植えたり、生長の変化に	・花びらや木の実などを遊びに使う ・紅葉した葉に気付いたり、集めたり、それを使って遊んだりする ・ラディッシュ，コマツナ，ほうれん草，人参などの生長の変化に付いたりをやったりする ・落ち葉の色・形・大きさの違いに気付く		木の枝、葉っぱや木の実などを遊びに使う ・収穫すること喜ぶ	ばや木の、石・収穫し終わった野菜などを遊びに使う ・ヒヤシンス、スイセンなど花が咲いていることに気付いたり、匂いをかいだりする		植物に対する2筋と、動物に対する2筋に、月のねらい、場面を分けていく																																		
	成長を見る ・ツバキを見る ・色作りをする ・花びらや木の枝、木の葉、さらさら実、チューリップのなをびに使う	成長を見る ・色作り ・花びらや木の枝、木の葉、くのなをびに使う ・野菜を見たり話したりするツツジの蜜を吸う	水びやの枝、木葉など遊にう ・野菜見り話たすツのを吸う	木の枝、木葉など遊にう ・野菜見り話たすツジ	木の枝、のなをび使う ・野菜見り話たすウやママモのにれる ・園保にく ・花に	どぐやんり帽子木枝木葉石ど遊にうアガやウンスのとをるサビアギナにれる ・野菜	どぐやんり帽子木枝木葉石ど遊にうアガやウンスのとをるサビアギナにれる ・野菜	ぐりやどんぐりの帽子、クスの実、木の枝、石などを遊びに使う ・ヒヤシンスやクロッカスの根や芽の生長を見る ・白くなった芝生に触れる ・野菜を見たり世話したりする ・園外保育に行く ・サツマイモを収穫する	スの根の生長や、つぼみや花を見る ・白くなった芝生に触れる ・野菜を見たり世話したりする ・野菜の花を見る ・梅の花を見る	やロカの長や、ぼやをるヤンのり嗅 スクッス根生やつみ花見る ・ヒシス香をぐ ・桜のぼみを見る	植える ・サラの花びらやチューリップの花などで色水遊びをする ・サラの花びら、クヌギの花、エノキの実、チューリップの茎	る ・パンジーの花びらやチューリップの花で色水遊びをする ・ジャガイモを掘る ・ナズナやシロツメ草などの草花を摘む ・サクラの花びら、クヌギの花、エノキの実、チューリップの茎を使ってごっこ遊びをする ・フウセンカズラやアサガオの種を	育てる ・パンジーの花びらやチューリップの花で色水遊びをする ・クチナシやハマユウの花の匂いをかいだり集めたりする ・ヤマ	育てる ・パンジーの花びらやチューリップの花で色水遊びをする ・クチナシやハマユウの花の匂いをかいだり集めたりする ・ヤマ	植える ・ギンナンの匂いをかいだり集めたりする	育てる ・キンモクセイやギンナンを拾ったり匂いをかいだりする	野菜を育てる ・ギンナンを拾ったり花の匂いをかいだりする ・ヒヤシンスやクロッカスを育てる落ち葉を集めて遊ぶ ・数珠玉で遊ぶ ・どんぐりや木の実を集める ・紅葉しもみじや、カツラの木の葉、松葉、スキなどを見たり匂ったり遊びに使ったりする	・冬野菜を育てる ・ヒヤシンスやクロッカスを育てる	・冬野菜を育てる ・ヒヤシンスやクロッカスを育てる	・冬野菜を育てる ・ヒヤシンスやクロッカスを育てる	・冬野菜を育てる ・ヒヤシンスやクロッカスを育てる

| | | |

ものへの感覚・探究【事物・現象を捉える】身の回りのものや事象に好奇心を抱き、それらの性質や特徴、仕組み、ものやこと同士の関係性を感じたり、見出そうとしたり、捉えようとしたり、その面白さや不思議さを感じたりする

年齢	3歳児								4歳児											5歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
教育課程	身の回りのものを五感で感じたり、使ったり、使って遊んだりする中で、そのものの性質や仕組みを感じて楽しんだり、面白いと思ったり、驚いたり、遊びに使おうとしたりする																																
	身の回りのものを五感で感じたり、使ったり、使って遊んだりする中で、自分のしたことや使ったものによって、ものの様子が違うことに驚いたり、面白いと思ったりして、何度もしようとするものやことの関係性を感じたり気付いたりする																		自分のしたことや使ったものの、偶然起こったことによって、ものの様子が違うことに驚いたり、不思議に思ったりして、予想したり、確かめたりしながら、何度もしようとするものやことの関係性や法則性を感じたり気付いたり捉え直したりする												ものやことの関係による違いや変化に気付いたり、原因と結果を結び付けて考えたり、経験から予想したりして、ものやことの関係による違いや変化の関係性や法則性に気付いたり、気付いた関係性や法則性を遊びや生活に取り入れたり、試したり、確かめたりしようとすることで、関係性や法則性を繰り返し感じたり気付いたり捉え直したりする										

年齢	3歳児								4歳児											5歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
月のねらい	身の回りのものを五感で感じたり、使ったり、使って遊んだりする中で、そのものの性質や仕組みを感じて楽しんだり、面白いと思ったり、驚いたり、遊びに使おうとしたりする																																
事物例	・砂（さらさら、ざらざら、粉だけく、握るとだまができる） ・粘土（手を加えると形が変わる） ・泥（どろどろ） ・絵の具（ぬるぬる、手や服に色がつく） ・水（手に触れる、穴に溜まる、汚れる） ・ブロック（つむげる） ・粘土（自分の服所がわかる） ・片付けの表示（片付ける場所がわかる）	・砂（さらさら、ざらざら、粉だけく、握るとだまができる） ・粘土（手を加えると形が変わる） ・泥（どろどろ） ・絵の具（ぬるぬる、手や服に色がつく） ・水（手に触れる、穴に溜まる、汚れる） ・ブロック（つむげる、武器や建物などを作る） ・粘土（自分の服所がわかる） ・片付けの表示（片付ける場所がわかる）	・砂（さらさら、ざらざら、粉だけく、握るとだまができる） ・粘土（手を加えると形が変わる） ・泥（どろどろ） ・絵の具（ぬるぬる、手や服に色がつく） ・水（手に触れる、穴に溜まる、汚れる） ・ブロック（つむげる、武器や建物などを作る） ・粘土（自分の服所がわかる） ・片付けの表示（片付ける場所がわかる） ・積木や図鑑（知りたいことが書いている） ・スコップ（砂に穴を掘れる） ・ブロック（つむげる、武器や建物などを作る） ・粘土（自分の服所がわかる） ・片付けの表示（片付ける場所がわかる） ・積木や図鑑（知りたいことが書いている） ・クレーンヘッド（無地塗り） ・水筒（あけるには、水筒の本体をしっかり押さえて、力を入れてフタを回す）	・砂（さらさら、ざらざら、粉だけく、握るとだまができる） ・粘土（手を加えると形が変わる） ・泥（どろどろ） ・絵の具（ぬるぬる、手や服に色がつく） ・水（手に触れる、穴に溜まる、汚れる） ・ブロック（つむげる、武器や建物などを作る） ・粘土（自分の服所がわかる） ・片付けの表示（片付ける場所がわかる） ・積木や図鑑（知りたいことが書いている） ・積木（車や電車を作る） ・スコップ（砂に穴を掘れる） ・ブロック（つむげる、武器や建物などを作る） ・粘土（自分の服所がわかる） ・片付けの表示（片付ける場所がわかる） ・積木や図鑑（知りたいことが書いている） ・積木（車や電車を作る） ・クレーンヘッド（無地塗り） ・水筒（あけるには、水筒の本体をしっかり押さえて、力を入れてフタを回す）	・砂（さらさら、ざらざら、粉だけく、握るとだまができる） ・粘土（手を加えると形が変わる） ・泥（どろどろ） ・絵の具（ぬるぬる、手や服に色がつく） ・水（手に触れる、穴に溜まる、汚れる） ・ブロック（つむげる、武器や建物などを作る） ・粘土（自分の服所がわかる） ・片付けの表示（片付ける場所がわかる） ・積木や図鑑（知りたいことが書いている） ・積木（車や電車を作る） ・スコップ（砂に穴を掘れる） ・ブロック（つむげる、武器や建物などを作る） ・粘土（自分の服所がわかる） ・片付けの表示（片付ける場所がわかる） ・積木や図鑑（知りたいことが書いている） ・積木（車や電車を作る） ・クレーンヘッド（無地塗り） ・水筒（あけるには、水筒の本体をしっかり押さえて、力を入れてフタを回す） ・絵、マカエ（描るとき消せる）	・砂（さらさら、ざらざら、粉だけく、握るとだまができる） ・粘土（手を加えると形が変わる） ・泥（どろどろ） ・絵の具（ぬるぬる、手や服に色がつく） ・水（手に触れる、穴に溜まる、汚れる） ・ブロック（つむげる、武器や建物などを作る） ・粘土（自分の服所がわかる） ・片付けの表示（片付ける場所がわかる） ・積木や図鑑（知りたいことが書いている） ・積木（車や電車を作る） ・スコップ（砂に穴を掘れる） ・ブロック（つむげる、武器や建物などを作る） ・粘土（自分の服所がわかる） ・片付けの表示（片付ける場所がわかる） ・積木や図鑑（知りたいことが書いている） ・積木（車や電車を作る） ・クレーンヘッド（無地塗り） ・水筒（あけるには、水筒の本体をしっかり押さえて、力を入れてフタを回す） ・絵、マカエ（描るとき消せる） ・ほうき（ゴミを集められる） ・CD デッキ（ボタンで操作する） ・ジャポン玉液（膜が張る、強く吹いたり、振ったりすると、ジャポン玉ができる。触るとジャポン玉が割れる）	・砂（さらさら、ざらざら、粉だけく、握るとだまができる） ・絵の具（ぬるぬる、手や服に色がつく） ・水（手に触れる、穴に溜まる、汚れる） ・ブロック（つむげる、武器や建物などを作る） ・粘土（自分の服所がわかる） ・片付けの表示（片付ける場所がわかる） ・積木や図鑑（知りたいことが書いている） ・積木（車や電車を作る） ・スコップ（砂に穴を掘れる） ・ブロック（つむげる、武器や建物などを作る） ・粘土（自分の服所がわかる） ・片付けの表示（片付ける場所がわかる） ・積木や図鑑（知りたいことが書いている） ・積木（車や電車を作る） ・クレーンヘッド（無地塗り） ・水筒（あけるには、水筒の本体をしっかり押さえて、力を入れてフタを回す） ・絵、マカエ（描るとき消せる） ・ほうき（ゴミを集められる） ・CD デッキ（ボタンで操作する） ・ジャポン玉液（膜が張る、強く吹いたり、振ったりすると、ジャポン玉ができる。触るとジャポン玉が割れる） ・ホースやシャワーの水（砂が服れる）	・砂（さらさら、ざらざら、粉だけく、握るとだまができる） ・粘土（手を加えると形が変わる） ・泥（どろどろ

| | | |

ものへの感覚・探究【数・量や形、空間を捉える】数・量や形、位置や向きなどの空間を感じて、関心をもったり意識を向けたりし、それらに対する感覚を豊かにする

教育課程

年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
教育課程	数・量（数、長さ、重さ、大きさ）の多い少ないを感じたり、ものと対応させて数えたりして、数・量に親しむ												数えたり並べたりはかったり~~して~~比べたりして、数・量（数、長さ、重さ、大きさ）を捉えたり~~の~~、多少を感じたりする												数えたり並べたりはかったり~~して~~比べたりまとめたりして、数・量（数、長さ、重さ、大きさ）を捉えたり~~の~~、多少を感じたりする												数・量（数・長さ・重さ・大きさ・時間）の多少や速さを捉えたり、数・量をまとまりで捉えたり、操作したりしようとする											
	いろいろな形を見たり触れたりしながら、形の面白さを感じたり、いろいろな形に親しんだりする												いろいろな形~~に親しみ、~~を見たり触れたり作ったり比べたり組み合わせたりしながら、形の特徴を感覚で捉える												いろいろな形を比べたり、組み合わせたりしながら、形の特徴を感覚で捉えたり、遊びや生活に形の特徴をいかそうとしたりする											
	高さ、広さ、距離、位置、向きを~~身~~体で感じる																	高さ、広さ、距離、位置、向きを感覚で捉えようとする								高さ、広さ、距離、位置、向きを感覚で捉えたり、操作したりしようとする											

月のねらい

年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
月のねらい	数・量（数、長さ、重さ、大きさ）の多い少ないを感じたり、ものと対応させて数えたりして、数・量に親しむ												数えたり並べたりはかったり~~して~~比べたりして、数・量（数、長さ、重さ、大きさ）を捉えたり~~の~~、多少を感じたりする												数えたり並べたりはかったり~~して~~比べたりまとめたりして、数・量（数、長さ、重さ、大きさ）を捉えたり~~の~~、多少を感じたりする												数・量（数・長さ・重さ・大きさ・時間）の多少や速さを捉えたり、数・量をまとまりで捉えたり、操作したりしようとする											

遊びや生活の場面

- 電車の玩具をたくさんつなげて長くする
- ブロックをつなげて長くする
- 積木を積んで高くする
- 電車の玩具をたくさんつなげて長くする
- ブロックをつなげて長くする
- 積木を積んで高くする
- 三輪車や荷車をつなげて長くする
- お皿とフォークなどを対応させて揃える
- 野菜を見る
- タライから水をすくう
- おやつの枚数を数える、欲しい数を言う
- 欠席の人数を数える
- 捕まえた虫の数を数えたり、比べたりする
- 砂場で穴の深さや山の大きさ、川の長さを感じる
- 作った団子の数を数える
- どんぐりの大きさを比べる
- どんぐりの数を数える
- 鬼と逃げの数を比べる
- 作った剣の長さを比べる
- 砂や水で作った料理を器に分ける
- 鬼ごっこで残っている人数を数える
- つなげた三輪車や荷車の数を数える
- とったカードの数を数えたり、重ねた高さを比べたりして勝敗を判断する
- 描いたおむすびの数を数える
- 写真カードで欠席の人数を数える
- 積み木を持ち上げたり並べたり積んだりする
- 砂場で穴の深さや山の大きさ、川の長さを感じる
- 積み木に板を渡して長さを比べる
- 捕まえた虫を数えたり、大きさを比べたりする
- お帳面の残りの枠を見たり数えたりする
- 人数集めをする
- 野菜を数える
- 野菜の大きさを比べる
- グループの椅子を数える
- 玉入れのかごに入った玉の量を見比べる
- 玉入れのかごに入った玉の数を数えたりする
- フウセンカズラの種の数を数えたり、友達と比べたりする
- グループの椅子を数える
- 集めた種やドングリの数を数えたり、友達と比べたりする
- グループの椅子を数える
- 鬼ごっこで人数を調整する
- ボンドの量を調整する
- グループの椅子を数える
- こまが回る時間を数える
- こまが回った回数を数える
- フープが回る時間を数える
- 縄を跳ぶ回数を数える
- 取ったかるたの枚数を数える
- すごろくでどちらが早くついたか比べる
- こまが回る時間や回数を数える
- 通園ノートにシールを貼る
- 大型積木と中型積木を片付ける
- 板を渡して橋や机、台などを作る
- タイマーで時間を計ったり、残り時間を感じたりする
- グループの人数や椅子を数える
- 遊んでいる人数に合わせて必要な数を用意する
- したいことやものの大きさに合わせて穴をあけたり長さを決めたりする
- そりや紙飛行機の飛距離やを比べたり計ったりする
- チームの人数を比べたり合わせたり、ちょうどよい鬼の人数を~~決め~~考えたり試したりする
- 野菜や果実、種を~~見て~~集めたり収穫したりして、数えたり、大きさや長さ、重さを感じたり、比べたりする
- 育てた野菜や焼き芋、豆、米などをグループの友達と分ける
- 水の量を調節したり測ったりして色水を作る
- 積み上げたカプラを見て高さを感じたり比べたりする
- 跳び箱の段数や縄跳びやボールつきの回数、竹馬の歩数、一輪車の進んだ距離を数えたり比べたりする
- ブリッジのできる長さを数えてはかる
- 走る速さを競う
- コマの回っている時間を比べる
- サイコロの目だけコマを進める
- すごろくの残りのマスを数える
- 凧の長さに合わせて竹ひごを切る
- ハリガリゲームでカードの果物の数を見る
- コマの回る時間の長さを競う
- 取ったカルタやトランプ、百人一首などの数を競う
- すごろくやトランプなどであがる早さを競う
- 収穫した米を均等に分けてもって帰る

| | | |

| | | |

暮らしの創造【場や状況を整える】場や状況に意識を向け、過ごしやすいように整えたり作り出したりしようとしたり、快適さや心地よさを感じたりする

年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
教育課程	先生にきっかけをもらって身の回りに意識を向け、~~自分の周りが~~気持ちよく使いやすく~~心地よく~~なる~~物の始末の仕方~~身の回りの整え方を感じたり、手伝ってもらってしたり、自分でしようとしたり、快適さや心地よさを感じたりする							~~自分の~~周り~~やみんなで使う場所が~~身の回りの場や状況に意識を向け、気持ちよく使いやすく楽しく、また、したいことがしやすくなるような~~遊びや生活の~~場や状況の整え方~~や物の始末の仕方~~を感じたり、気付いたり、自分なりに考えたり~~して~~、整えたり、~~作ったりしようと~~たり、快適さや心地よさを感じたりする																	~~身~~の回りの場や状況に意識を向け、気持ちよく使いやすく楽しく、また、したいことがしやすくなるように、~~物を始末したり~~、~~遊びや生活の~~場や状況を選んだり、整えたり、作ったり、作りかえたりしようと~~したり~~、快適さや心地よさを感じたりする										

年齢						3歳児							4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
月のねらい	先生にきっかけをもらって身の回りに意識を向け、~~自分の周りが~~気持ちよく使いやすく~~心地よく~~なる~~物の始末の仕方~~身の回りの整え方を感じたり、手伝ってもらってしたり、自分でしようとしたり、快適さや心地よさを感じたりする							~~自分の~~周り~~やみんなで使う場所が~~身の回りの場や状況に意識を向け、気持ちよく使いやすく楽しく、~~また、~~したいことがしやすくなるような~~遊びや生活の~~場や状況の整え方を感じたり、気付いたり、自分なりに考えたり~~して~~、整えたり、~~作ったりしようとしたり~~、快適さや心地よさを感じたりする																	~~身~~の回りの場や状況に意識を向け、気持ちよく使いやすく、~~また~~、楽しくしたいことがしやすくなるように~~物を始末したり~~、~~遊びや生活の~~場や状況を選んだり、整えたり、作ったり、作りかえたりしようと~~したり~~、快適さや心地よさを~~感じたり~~する										
遊びや生活の場面	・制帽をかけるゴムを使ってロッカーのフックにかける ・鞄や制帽をはみ出さずにロッカーに収める ・タオルをたたんで鞄に収める ・鞄のボタンを留める ・ゴミをゴミ箱に入れる ・床が濡れた時には雑巾で拭く ・靴を揃えて置く ・濡れたり汚れたりした服を袋に入れて持って帰る ・写真を見て使ったものを元の場所に戻す ・ロッカーの中が使いやすいようにクレパスやのり、赤白帽子を収める ・脱いだ服をたたむ ・脱いだ靴をしまう ・使った雑巾をバケツに入れる ・~~裏返った靴下を表に返す~~ ・~~脱いだ服を返したりたたんだりする~~ ・パスのフタを下に重ねる ・~~タオルを角と角を合わせて四角くたたむ~~		・自分の写真を見て自分のロッカーを使う ・使った雑巾をバケツに入れる ・水筒のひもを巻いて置く ・水筒のひもに腕を通してかける ・裏返った靴下を表に返す ・脱いだ服を返したりたたんだりする ・タオルを角と角を合わせて四角くたたむ	・自分の写真を見て自分のロッカーを使う ・使った雑巾をバケツに入れる ・水筒のひもを巻いて置く ・赤白帽子をたたんで収める ・水筒のひもに腕を通してかける	・自分の写真を見て自分のロッカーを使う ・座っている順番に一列で並んで遊戯室へ行き来する ・水筒のひもを巻いて置く ・赤白帽子をたたんで収める ・水筒のひもに腕を通してかける ・ビーチサンダルを芝生に並べて置く ・エプロンのボタンを前で留め外しする ・傘を巻いて傘立てに立てる	・エプロンのボタンを前で留め外しする ・遊具に友達が乗ったり登ったりしている時は待つ ・鞄に腕を通す ・使った雑巾を洗って絞り、バケツに入れる ・水筒のひもを巻いて置く ・水筒のひもに ・赤白帽子をたたんで収める ・弁当箱や箸、水筒などを使いやすいように置く ・バスケットを椅子の下に置く ・食べやすい位置に椅子を置き、座る ・傘を巻いて傘立てに立てる	・使った雑巾を洗って絞り、バケツに入れる ・水筒のひもを巻いて置く ・赤白帽子をたたんで収める ・弁当箱や箸、水筒などを使いやすいように置く ・食べやすい位置に椅子を置き、座る ・~~バスケット~~弁当袋を椅子~~の下に置く~~にかける ・ロッカーの中が使いやすいように持ち物を始末する ・マットを敷いて絵本を読む ・衣装をハンガーにかける ・傘を巻いて傘立てに立てる ・ゴミ箱を出す ・大型ブロックや積木、段ボール、テーブル、椅子、三角コーン、台などで遊びの場を作る	・大型ブロックや積み木で家や乗り物を作る	・ごっこ遊びに使う場を衝立や積木、段ボール、テーブル、椅子、三角コーン、台などを使って作る ・板を使って橋を架ける ・舞台でショーをする ・運動遊具を並べて忍者の修行ごっこをする ・芝生で遊ぶ																																		
													・積み木で見えないように囲ったり、入れるように囲ったりする ・食べる場所や料理をする場所、寝る場所などを考えてごっこ遊びをする ・気持ちよく使いやすいようにロッカーに物を収める																																
													・太鼓橋を運ぶ ・ゲームボックスを運ぶ ・平均台を運ぶ ・ジャンピングを運ぶ ・芝生の上にじゅうたんやシートを敷いて遊ぶ ・客席をステージの前に並べる	・芝生の上にじゅうたんやシートを敷いて遊ぶ ・ホースは巻いて片付ける ・足拭きマットを敷く	・芝生の上にじゅうたんやシートを敷いて遊ぶ ・お客さんが座る椅子をステージの前に運ぶ ・こまの紐や縄跳びは結んで片付ける	・お客さんが座る椅子をステージの前に運ぶ ・こまの紐や縄跳びは結んで片付ける	・こまの板や台を運んでこま回しをする ・こまの紐や縄跳びは結んで片付ける ・じゅうたんを敷いてゲームをする ・木や遊具に引っかからない場所でたこあげをする ・ブレイウォールの周りを掘り進め、水を流す																																
																								・ごっこ遊びで生活するための場を作る ・砂土水を使って楽しくなる遊び場をつくる	・プールや水遊びのとき、シートや足拭きマットを敷く ・濡れているシートや足拭きマットを乾かす ・ごっこ遊びで料理を作る場所を決める ・砂土水を使って楽しくなる遊び場をつくる	・コーンを並べてリレーのスタートの場所を分かりやすくする ・リレーのコースを決めてリレーの走るコースをつくる	・本物のお店みたいになるように必要な道具や値段の表示の仕方、場の作り方を考える ・話し合いやすいようにテーブルを囲んで座ったり輪になって集まったりする ・商品を作ることができるように作業場を店の中に作る ・作りやすいように物の置き方、量、片付けるタイミングを考える	・こまの板を出したり、こまの台を増やしたりする ・ゲーム遊びをするときにマットを敷く ・秘密基地に入れるように周りを囲んだり、登れるようにはしごをつけたりする ・話し合いやすいようにテーブルを囲んで座ったり輪になって集まったりする										

暮らしの創造【食を見つめる】食べることや食べ物を育てたり加工したりすることの楽しさを感じたり、様々な食材や料理に関心をもち、食べようとしたりいろいろな味を楽しんだりする

年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
教育課程	幼稚園でおやつを食べることを楽しみにする			幼稚園でおやつを食べることや、収穫した野菜を家に持って帰って食べることを楽しみにする		いろいろな食材に親しみをもったり、幼稚園で先生や友達、お家の人とおやつや弁当を食べる楽しさを感じたりする							いろいろな食材に興味をもったり、幼稚園で先生や友達、お家の人とおやつや弁当を食べる楽しさを感じたり、収穫した野菜を家に持って帰って食べる嬉しさを感じたりする											食べることを楽しみにして野菜を育てたり、食べ物の旬の美味しさを感じたり、いろいろな食材や料理に興味をもったり、自分で手を加えて食べられるようにしたり、いろいろな食べ物を喜んで食べようとしたりする											
年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
月のねらい	幼稚園でおやつを食べることを楽しみにする				幼稚園でおやつやお弁当を食べることを楽しみにしたり、食材やおかずに興味をもったりする								先生や友達、お家の人と一緒に食べたり飲んだりすることの楽しさを感じる												人と食事をする楽しさを感じる。また、~~旬の食べ物があることや食べ物の働きを知ったり、喜んで食べたり~~食べ物の旬の美味しさを感じたり、いろいろな食材~~について知り、いろいろな~~や料理があると感じたりする											
遊びや生活の場面	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる ・親子ふれあいの日でおやつを食べる ・園外保育で弁当を食べる	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる ・親子ふれあいの日でおやつを食べる	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる ・親子ふれあいの日でおやつを食べる	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる ・弁当を食べる	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる ・園外保育で弁当を食べる ・弁当を食べる	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる ・親子ふれあいの日でおやつを食べる ・弁当を食べる	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる ・お弁当を食べる ・焼き芋を食べる ・弁当を食べる	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる ・親子ふれあいの日でおやつを食べる ・弁当を食べる	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる ・弁当を食べる	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる ・弁当を食べる	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる ・弁当を食べる ・誕生会のおやつを食べる	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる ・弁当を食べる ・誕生会のおやつを食べる ・遠足で弁当を食べる	・おやつを食べる ・弁当を食べる ・誕生会のおやつを食べる	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる	・おやつを食べる ・弁当を食べる ・誕生会のおやつを食べる ・遠足で弁当を食べる	・おやつを食べる ・弁当を食べる ・誕生会のおやつを食べる ・親子ふれあいの日でおやつを食べる ・明石公園の戸外で弁当おやつを食べる	・おやつを食べる ・弁当を食べる ・誕生会のおやつを食べる ・親子ふれあいの日でおやつを食べる	・おやつを食べる ・焼き芋を食べる ・弁当を食べる ・誕生会のおやつを食べる	・おやつを食べる ・弁当を食べる ・誕生会のおやつを食べる	・おやつを食べる ・弁当を食べる ・誕生会のおやつを食べる	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる	・おやつを食べる ・誕生会のおやつを食べる ・木の実（グミ、ヤマモモ、カキ、ミカン）を取って食べる ・イチゴを取って食べる 1筋目同様、食の楽しさを感じる筋で、発達と共に豊かになっていく様相をねらいで表現するが、時期が限定的なねらいを入れる筋。 →もっと細かく時期で記した方がいいか検討する										
月のねらい			収穫した野菜を家に持って帰って食べることを楽しみにする				収穫した野菜を家に持って帰って食べることを楽しみにする								収穫した野菜を家に持って帰って食べることを楽しみにする					掘ったサツマイモを食べることを楽しみにするして、食べることを喜ぶ						収穫した野菜を家に持って帰って食べることを楽しみにする											食べることを楽しみにして野菜や米を育てたり、食べごろを知ったり感じたりして収穫し、自分で手を加えて食べられるようにしたり、それを食べたりする喜びを感じたりする										
遊びや生活の場面			・収穫した野菜を持って帰って食べる				・収穫した野菜を持って帰って食べる								・幼稚園で育てた野菜を持って帰って食べる					・掘ったサツマイモを焼いてもらって食べる ・干してあるサツマイモを見る						・幼稚園で育てた野菜を持って帰って食べる ・幼稚園で育てた野菜を弁当に入れてもらって食べる											・野菜の種や苗を植える	・野菜の世話をする ・ジャガイモを収穫する	・野菜の世話をする ・野菜を収穫する ・梅をつける ・梅ジュースを作る ・食べ方を調べる	・野菜の世話をする ・野菜を収穫する	・野菜の種や苗を植える ・野菜の世話をする	・野菜の世話をする ・野菜を収穫する ・米を収穫し、脱穀もみすりをする	・野菜の世話をする ・野菜を収穫する ・自分達の焼いた焼き芋を食べる	・誕生会のおやつを食べる ・弁当を食べる ・野菜の世話をする ・野菜を収穫する ・食べ方を調べる
月のねらい	楽しく心地よく食べるためにした方がよいことを知ったり、自分でしたりしようとする		楽しく心地よく食べるためにした方がよいことを知ったり、自分で気付いたり、先生に確かめたりしてしようとする										楽しく心地よく食べるためにした方がよいことと、その意味を知ったり、自分なりに考えたりしてしようとする											楽しく心地よく食べるためにすべきことの意味が分かってしようとする										
した方がよい事柄、すべき事柄	・食べ終えるまで座って食べる ・~~落としたものは食べない~~ ・ストローをくわえたまま歩かない				・食べ終えるまで座って食べる ・~~落としたものは食べない~~ ・口の中がなくなってから話す、食事中の口の中を見せない ・ストローやフォーク、箸をくわえたり舐めたりしない ・箸やフォーク、コップを友達とくっつけない ・お茶やおかずの交換をしない								・口の中がなくなってから話す ・食べ終えるまで座って食べる ・落としたものは食べない											・口の中がなくなってから話す ・口を閉じて食べる（噛む音を大きくたてない、口の中を見せない） ・声の大きさを控える　・食卓で音をたてない ・箸を突き刺さない　・食べ終えるまで座って食べる										

暮らしの創造【資源の活用を見つめる】物や時間、労力などの限りあるものに意識を向け、効率的で無駄のない使い方を考え、大切に扱おうとする

年齢	3歳児											4歳児											5歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
教育課程	見たり、聞いたり、教えてもらったりして、無駄になることはもったいないと感じたり、無駄にならない使い方をしてみようとしたりする							無駄になる様子を見たり、~~聞いたり、教えてもらっ~~もったいないという価値観に触れたりして、無駄になることはもったいないと感じ、大切にしようとする				まだ使えるものを捨ててしまうことや必要以上に使うことをもったいないと感じたり、時間には限りがあることを感じたり、先生や友達がしていることを見聞きして労力や時間が少なく済むことを感じたりし、大切にしようと~~したり~~する							まだ使えるものを捨ててしまうことや必要以上に使うことをもったいないと感じたり、~~取っておこうとしたり、~~時間には限りがあることを感じたり、労力や時間が少なく済む方法を知ったり感じたりし、大切にしようとしたり、無駄なく使う心地よさを感じたりする							まだ使えるものを取っておこうとしたり、ものや労力、時間などが無駄にならない使い方を考えて大切に使おうとしたり、無駄なく使う心地よさを感じたりする						
年齢	3歳児											4歳児											5歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
月のねらい	見たり、聞いたり、教えてもらったりして、無駄になることは~~もったいないよくない~~と感じ~~たり、無駄にならない使い方をしてみようとしたり~~する							無駄になる様子を見たり、~~聞いたり、教えてもらっ~~もったいないという価値観に触れたりして、無駄になることは~~もったいない~~と感じ、大切にしようとする				まだ使えるものを捨ててしまうことや必要以上に使うことをもったいないと感じたり、時間には限りがあることを感じたり、先生や友達がしていることを見聞きして労力や時間が少なく済むことを感じたりし、大切にしようとする							まだ使えるものを捨ててしまうことや必要以上に使うことをもったいないと感じたり、~~取っておこうとしたり、~~時間には限りがあることを感じたり、労力や時間が少なく済む方法を知ったり感じたりし、大切にしようとしたり、無駄なく使う心地よさを感じたりする							まだ使えるものを取っておこうとしたり、~~ものや労力、時間などが~~無駄にならない使い方を考えて大切に使おうとしたり~~、労力や時間が少なく済む方法を考えたり試したり~~無駄なく使う心地よさを感じたりする						
遊びや生活の場面	・まめに電気を消す姿を見る ・水を出しすぎているのを弱める ・石けんや消毒液の必要な量を聞いて使う	・まめに電気を消す姿を見る ・水を使わない時は止める ・水の量を調節して手洗い・うがいをする ・アルコールやハンドソープを必要な量を出して使う	・まめに電気を消す姿を見る ・水を使わない時は止める ・水の量を調節して手洗い・うがいをする ・使いかけの折り紙や廃材を置いておく ・使いかけの画用紙を集める ・インクが乾かないようにペンやハンコのふたをすぐしめる ・外に出た砂場の砂を元に戻す								・外に出た砂場の砂を元に戻す ・水を使わない時は止める ・使いかけのや折り紙や廃材をおいておく ・使いかけの画用紙を集める	・水を使わない時は止める ・水の量を調節して手洗い、うがいをする ・使った廃材をばらして置いておく ・使いかけのや折り紙や廃材をおいておく ・壊れたものを修理する ・使いかけの画用紙を集める ・伸ばしすぎたスズランテープを教師と巻く ・たらいに水をためて玩具や雑巾などを洗う ・外に出た砂場の砂を元に戻す ・まめに電気やエアコンを消す姿を見たり、消したりする ・玩具や道具をそっと運んだりおいたりする	・水を使わない時は止める ・水の量を調節して手洗い、うがいをする ・使った廃材をばらして置いておく ・使いかけのや折り紙や廃材をおいておく ・壊れたものを修理する ・使いかけの画用紙の残りを取っておく ・伸ばしすぎたスズランテープや毛糸を巻く ・外に出た砂場の砂を元に戻す ・まめに電気やエアコンを消す姿を見たり、消したりする ・玩具や道具をそっと運んだりおいたりする	・水を使わない時は止める ・水の量を調節して手洗い、うがいをする ・使った廃材をばらして置いておく ・使いかけのや折り紙や廃材をおいておく ・壊れたものを修理する ・使いかけの画用紙の残りを分けて取っておく ・伸ばしすぎたスズランテープや毛糸を巻く ・外に出た砂場の砂を元に戻す ・まめに電気やエアコンを消す姿を見たり、消したりする ・玩具や道具をそっと運んだりおいたりする	・画用紙や折り紙、廃材、スズランテープや毛糸など残ったものを取っておく ・水の量を調節したり使っていない時に水を止めたりして手洗い、うがいをする ・こぼした餌を拾って戻す ・まめに電気を消す姿を見たり、その理由を聞いたりする ・まとめて運ぶ（洗った道具、クレヨン台） ・ペンのキャップをしめる	・画用紙や折り紙、廃材、スズランテープや毛糸など残ったものを取っておく ・水の量を調節したり使っていない時に水を止めたりして手洗い、うがいをする ・こぼした餌を拾って戻す ・まめに電気を消す姿を見たり、その理由を聞いたりする ・まとめて運ぶ（洗った道具、クレヨン台） ・ペンのキャップをしめる	・画用紙や折り紙、廃材、スズランテープや毛糸など残ったものを取っておく ・水の量を調節したり使っていない時に水を止めたりして手洗い、うがいをする ・こぼした餌を拾って戻す ・まめに電気を消す姿を見たり、その理由を聞いたりする ・まとめて運ぶ（洗った道具、クレヨン台） ・ペンのキャップをしめる	・画用紙や折り紙、廃材、スズランテープや毛糸など残ったものを取っておく ・水の量を調節したり使っていない時に水を止めたりして手洗い、うがいをする ・こぼした餌を拾って戻す ・まめに電気を消す姿を見たり、その理由を聞いたりする ・まとめて運ぶ（洗った道具、クレヨン台） ・ペンのキャップをしめる	・画用紙や折り紙、廃材、スズランテープや毛糸など残ったものを取っておく ・水の量を調節したり使っていない時に水を止めたりして手洗い、うがいをする ・こぼした餌を拾って戻す ・まめに電気を消す姿を見たり、その理由を聞いたりする ・まとめて運ぶ（洗った道具、クレヨン台） ・ペンのキャップをしめる	・画用紙や折り紙、廃材、スズランテープや毛糸など残ったものを取っておく ・水の量を調節したり使っていない時に水を止めたりして手洗い、うがいをする ・こぼした餌を拾って戻す ・まめに電気を消す姿を見たり、その理由を聞いたりする ・まとめて運ぶ（洗った道具、クレヨン台） ・ペンのキャップをしめる	・画用紙や折り紙、廃材、スズランテープや毛糸など残ったものを取っておく ・水の量を調節したり使っていない時に水を止めたりして手洗い、うがいをする ・こぼした餌を拾って戻す ・まめに電気を消す姿を見たり、その理由を聞いたりする ・まとめて運ぶ（洗った道具、クレヨン台） ・ペンのキャップをしめる	・画用紙や折り紙、廃材、スズランテープや毛糸など残ったものを取っておく ・水の量を調節したり使っていない時に水を止めたりして手洗い、うがいをする ・こぼした餌を拾って戻す ・まめに電気を消す姿を見たり、その理由を聞いたりする ・まとめて運ぶ（洗った道具、クレヨン台） ・ペンのキャップをしめる	・画用紙や折り紙、廃材、スズランテープや毛糸など残ったものを取っておく ・水の量を調節したり使っていない時に水を止めたりして手洗い、うがいをする ・こぼした餌を拾って戻す ・まめに電気を消す姿を見たり、その理由を聞いたりする ・まとめて運ぶ（洗った道具、クレヨン台） ・ペンのキャップをしめる	・画用紙や折り紙、廃材、スズランテープや毛糸など残ったものを取っておく ・水の量を調節したり使っていない時に水を止めたりして手洗い、うがいをする ・こぼした餌を拾って戻す ・まめに電気を消す姿を見たり、その理由を聞いたりする ・まとめて運ぶ（洗った道具、クレヨン台） ・ペンのキャップをしめる	・画用紙や折り紙、廃材、スズランテープや毛糸など残ったものを取っておく ・水の量を調節したり使っていない時に水を止めたりして手洗い、うがいをする ・こぼした餌を拾って戻す ・まめに電気を消す姿を見たり、その理由を聞いたりする ・まとめて運ぶ（洗った道具、クレヨン台） ・ペンのキャップをしめる	・画用紙や折り紙、廃材、スズランテープや毛糸など残ったものを取っておく ・水の量を調節したり使っていない時に水を止めたりして手洗い、うがいをする ・こぼした餌を拾って戻す ・まめに電気を消す姿を見たり、その理由を聞いたりする ・まとめて運ぶ（洗った道具、クレヨン台） ・ペンのキャップをしめる	・画用紙や折り紙、廃材、スズランテープや毛糸など残ったものを取っておく ・水の量を調節したり使っていない時に水を止めたりして手洗い、うがいをする ・こぼした餌を拾って戻す ・まめに電気を消す姿を見たり、その理由を聞いたりする ・まとめて運ぶ（洗った道具、クレヨン台） ・ペンのキャップをしめる

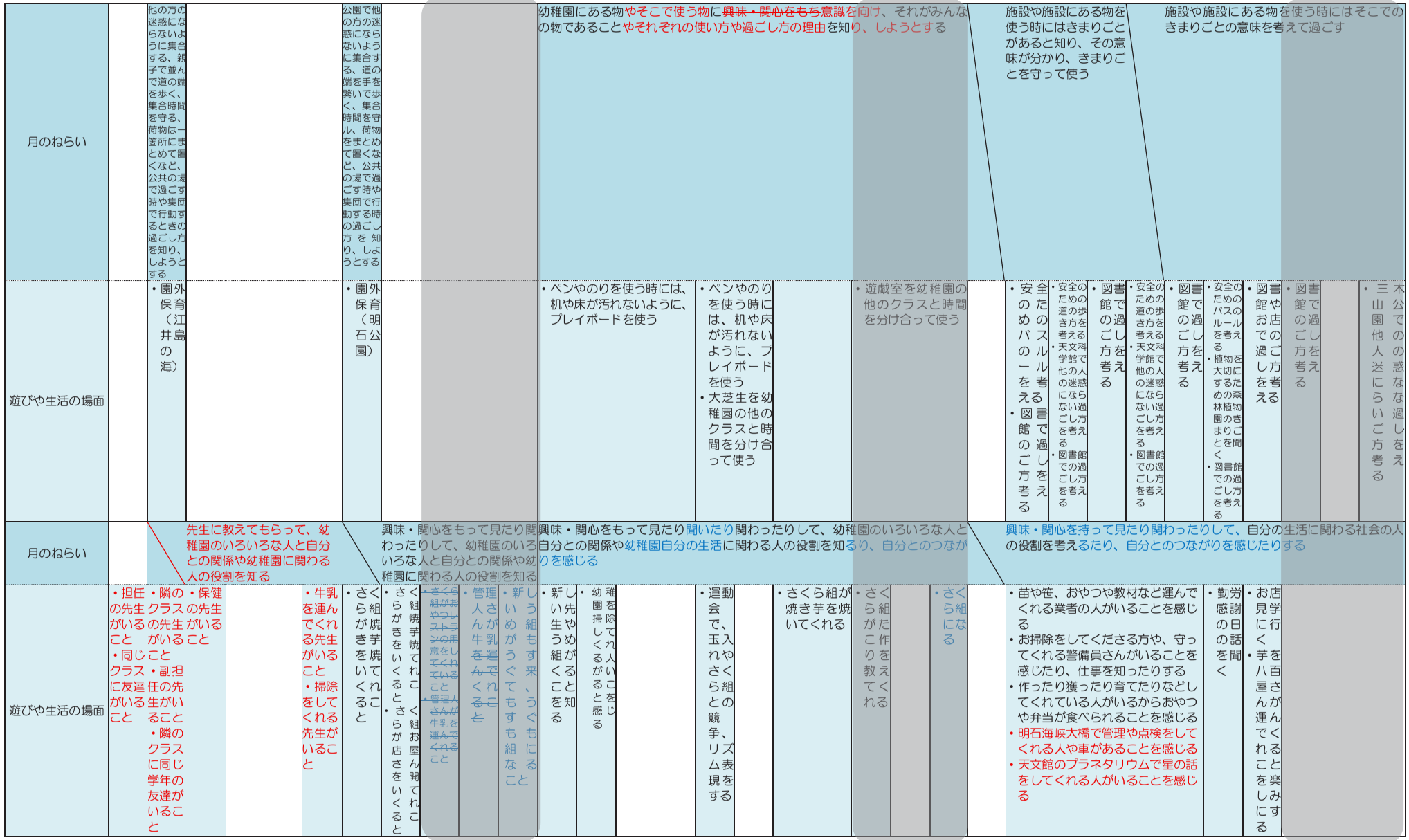
資源以外の時間や労力などを扱う場面を入れる

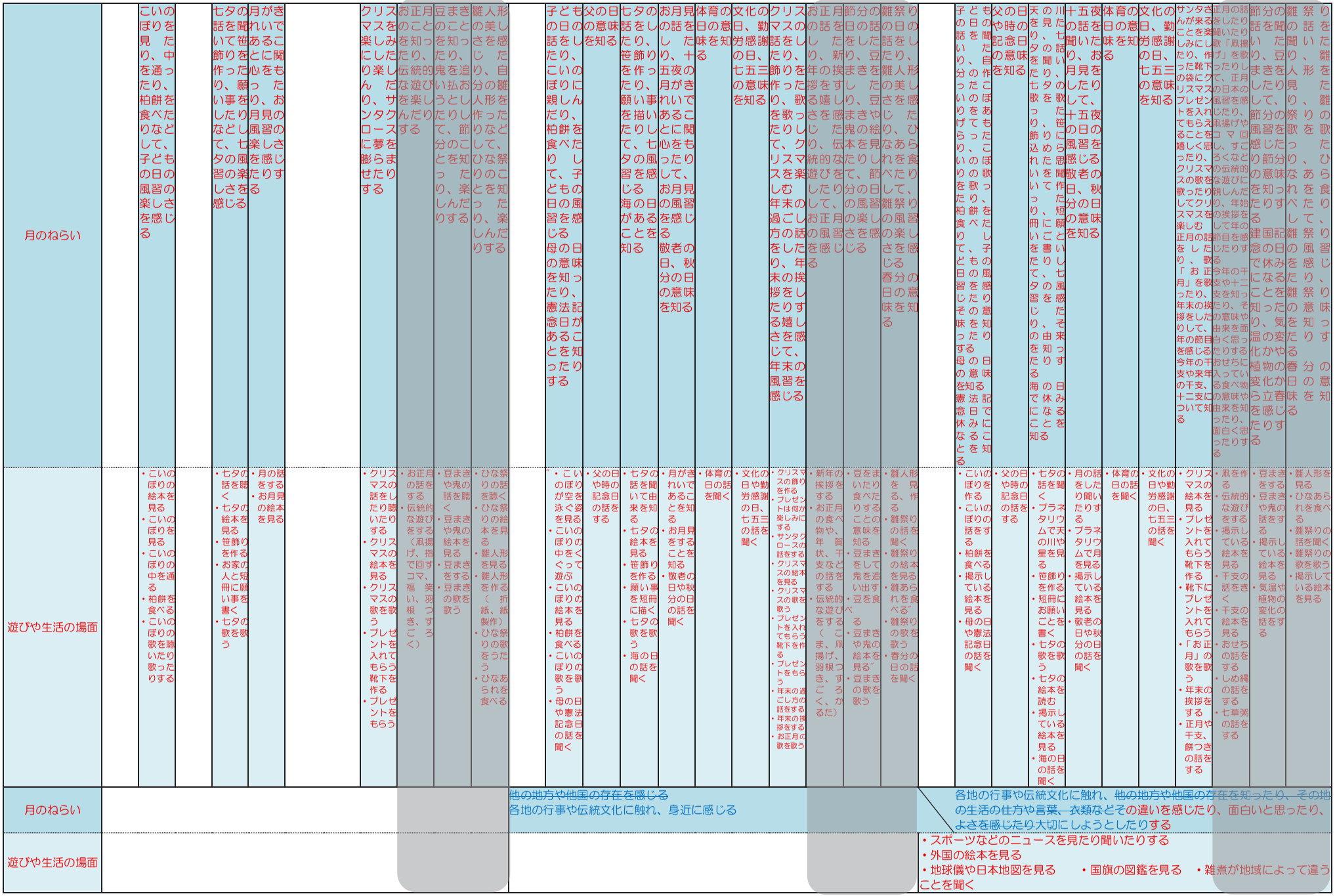
暮らしの創造【社会とつながりをもつ】施設や働く人の役割、社会の仕組みや文化に関心をもち、自分の関わり方を考え、行動しようとする

年齢	3歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
教育課程	幼稚園の施設や生活を教えてもらったり感じたりして、幼稚園がどんなところかを知る											
		先生に教えてもらって、幼稚園のいろいろな人と自分との関係や幼稚園に関わる人の役割を知る						興味・関心をもって見たり関わったりして、幼稚園のいろいろな人と自分との関係や幼稚園に関わる人の役割を知る				
		身近な伝統行事に触れ、いろいろな行事があることを知る										
月のねらい	幼稚園の施設や生活を教えてもらったり感じたりして、幼稚園がどんなところかを知る											
遊びや生活の場面	・下足板の手前で下靴を脱ぐこと ・室内では上靴を履くこと ・園内戸外では園の下靴を履くこと ・朝の身支度時に、カバンや帽子、給本袋をロッカーにかけ、帳面を出し、タオルをタオルかけにかけること ・砂場の砂は砂場に戻すこと ・おやつや牛乳を飲食すること ・蛇口をひねって水を出すこと ・上靴のままトイレに入ること ・保育室前の芝生は上靴で行ってよいこと ・誕生会があること ・保護者と離れること ・トイレではスリッパを履く ・集まったり遊んだりする遊戯室という場がある	・怪我をしたときや体調が悪い時は保健の先生がみてくれること ・園内戸外では園の下靴を履くこと ・砂場の砂は砂場に戻すこと ・発育測定をすること ・避難訓練で怖いことや困ったことがあれば先生が助けてくれること ・誕生会があること ・お家の人と一緒に遊ぶ日があること ・絵の具を使う時はスモックを着ること ・開学記念日があること ・お迎えの場所までみんなで歩く ・レインコートをコートかけに掛けること ・職員室では先生たちが仕事をしている ・もも組、さくら組の部屋がある ・池があること ・うさぎがいること	・砂場の砂は砂場に戻すこと ・傘立てに傘を立てること	・水遊びの着替えでは、床が濡れないようにシートの上で着替えること ・プールに入る前にシャワーを浴びること ・終業式では皆が集まって園歌をうたったり、一学期が終わって夏休みに入る話を聴いたりすること ・長い夏休みがあること	・始業式では皆が集まって園歌をうたったり、夏休みを終えて幼稚園が始まる話を聴いたりすること ・運動会があることや、運動会で体操、リズム表現をすること ・避難訓練で怖いことや困ったことがあれば先生が助けてくれること	・運動会があることや、運動会で体操、リズム表現をすることを知る ・写真カードを見ると誰が欠席しているか分かることを知る ・開園記念日があることや、帽子を替える替え衣があること	・写真カードを見ると誰が欠席しているか分かることを知る	・終業式では皆が集まって園歌をうたったり、2学期が終わって冬休みに入る話を聴いたりすること ・長い休みがあると	・避難訓練で怖いことや困ったことがあれば先生が助けてくれること ・始業式があること	・発表会があることや、発表会ではお家の人にも見てもらうことを知る	・長い春休みがあること ・次はもも組になること ・もも組では自分でシールを貼ったり、写真カードを動かしたりすること ・終業式があること

年齢	4歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
教育課程	幼稚園や園外保育先の施設、そこにある物やそこで使う物に興味・関心をもち意識を向け、みんなの物であることやそれぞれの使い方や過ごし方の理由を知り、しようとする											
	興味・関心をもって見たり聞いたり関わったりして、幼稚園のいろいろな人と自分との関係や幼稚園自分の生活に関わる人の役割を知るり、自分とのつながりを感じる											
	身近な伝統行事や祝祭日、地域や海外の文化などに触れ、興味・関心をもち、いろいろな行事や文化があることを感じるに親しむ											
月のねらい	幼稚園や園外保育先などの施設がどんなところかを知る											
遊びや生活の場面	・入園式があるこ ・園ではもも組の遊ぶ場所や使う遊具がある ・芝生は上靴でも下靴でも入れる ・テラスでは下靴を脱ぐ ・トイレではリッパを履く ・登園と降園時に写真カードを貼り替える	・園庭にはもも組の遊ぶ場所や使う遊具がある ・芝生は上靴でも下靴でも入れる ・テラスでは下靴を脱ぐ ・開学記念日の意味を知る ・市立図書館に行く	・園庭にはもも組の遊ぶ場所や使う遊具がある ・芝生は上靴でも下靴でも入れる ・テラスでは下靴を脱ぐ ・衣替えをするまでの道で迷惑にならないように歩く ・公園内で花を採ったり生き物を捕ったりしないでその場で見る ・他の人の迷惑にならないように集合する ・市立図書館に行く	・園庭にはもも組の遊ぶ場所や使う遊具がある ・芝生は上靴でも下靴でも入れる ・テラスでは下靴を脱ぐ ・水遊びの着替えでは、床が濡れないようにシートの上で着替える	・市立図書館に行く	・開園記念日の意味を知る ・牛舎や畑を見たり、農道を歩いたり、広さを感じたりして、農場という場の雰囲気を感じる ・通路の邪魔にならないように通り道を空けてお弁当を食べようとする ・バスを汚さないように、靴についた泥を拭いてから乗ろうとする ・他の人の迷惑にならないように集合する ・市立図書館に行く	・衣替えをするまでの道で迷惑にならないように静かに、端によって歩く ・迷子にならないように決められた場所で遊んだり、おうちの人と一緒にトイレに行ったりする ・他の人の迷惑にならないように集合する ・市立図書館に行く	・公園までの道で迷惑にならないように静かに、端によって歩く ・迷子にならないように決められた場所で遊んだり、おうちの人と一緒にトイレに行ったりする ・他の人の迷惑にならないように集合する ・市立図書館に行く	・市立図書館に行く		・幼稚園の最後には、修了式という大事な祝いの式がある

年齢	5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
教育課程	施設の特徴を感じたり、施設や施設にある物を使う時にはきまりごとがあると知り、その意味が分かり、きまりごとを守って使おうとしたりする					施設の役割や自分の生活とのつながりを感じたり、施設や施設にある物を使う時にはそこでのきまりごとの意味を考えて過ごそうとしたりする						
	自分の生活に関わる社会の人の役割を考えるたり、自分とのつながりを感じたりする											
	身近な伝統行事や祝祭日に触れ、日本の風習や生活の節目を感じたり、地域や海外の文化などに触れ、その違いを感じたり、大切にしようとしたりする											
月のねらい	幼稚園や園外保育先、小学校、市立図書館などの施設がどんなところかを知るったり、自分の生活とのつながりを感じたりする											
遊びや生活の場面	・開園記念日の話を聞く ・園保にく ・市図書館行く	・学園念のを聞く ・外育行く ・立書に行く	・5・6歳同単元で小校へく ・市図書館に行く ・天文館に行く	・園外保育に行く ・市立図書館に行く	・市立図書館に行く	・開園記念日の話を聞く ・市立図書館に行く	・市立図書館に行く	・市立図書館に行く	・市立図書館に行く	・5・6歳同単元で小校へく ・小学校入前験小校行く	・修了の習をする ・おれ足行く ・答辞を考える	・別遠に行く ・立書に行く ・市図館行く


月のねらい
他の方の迷惑にならないように集合する、親子で並んで道の端を歩く、集合時間を守る、荷物は一箇所にまとめて置くなど、公共の場で過ごす時や集団で行動するときの過ごし方を知り、しようとする
公園で他の方の迷惑にならないように集合する、道の端を手を繋いで歩く、集合時間を守る、荷物をまとめなど、公共の場で過ごす時や集団で行動する時の過ごし方を知り、しようとする
幼稚園にある物やそこで使う物に興味・関心をもち意識を向け、それがみんなの物であることやそれぞれの使い方や過ごし方の理由を知り、しようとする
施設や施設にある物を使う時にはきまりごとがあると知り、その意味が分かり、きまりごとを守って使う
施設や施設にある物を使う時にはそこでのきまりごとの意味を考えて過ごす
遊びや生活の場面
・園外保育（江井島の海）
・園外保育（明石公園）
・ペンやのりを使う時には、机や床が汚れないように、プレイボードを使う
・ペンやのりを使う時には、机や床が汚れないように、プレイボードを使う
・大芝生を幼稚園の他のクラスと時間を分け合って使う
・遊戯室を幼稚園の他のクラスと時間を分け合って使う
・全てのスペル考える書で過ごしをえ
・安のめバのーをえ
・図館のご方考る
・安全のための歩道の歩き方を考える
・天文科館で他の人の迷惑にならないごしをる
・図書館でのごしをる
・図書で過ごしをえ
・図館のご方考る
・安全のための歩道の歩き方を考える
・天文科館で他の人の迷惑にならないごしをる
・図書館でのごしをる
・図書で過ごしをえ
・図館のご方考る
・安全のためのバスルールを考える
・植物を大切にするための森林園のまりを聞く
・図書館でのごしをる
・図書館過ごし方えでのごしを考る
・図書や店のご方考る
・図館おで過ごしをえ
・図書で過ごしをえ
・図館のご方考る
・木公での惑な過しをえ
・三山園他人迷にらいご方考る
月のねらい
先生に教えてもらって、幼稚園のいろいろな人と自分との関係や幼稚園に関わる人の役割を知る
興味・関心をもって見たり関わったりして、幼稚園のいろいろな人と自分との関係や幼稚園に関わる人の役割を知る
興味・関心をもって見たり聞いたり関わったりして、幼稚園のいろいろな人と自分との関係や幼稚園自分の生活に関わる人の役割を知るり、自分とのつながりを感じる
興味・関心を持って見たり関わったりして、自分の生活に関わる社会の人の役割を考えるたり、自分とのつながりを感じたりする
遊びや生活の場面
・担任の先生がいること
・同じクラスに友達がいること
・隣のクラスの先生がいること
・副担任の先生がいること
・隣のクラスに同じ学年の友達がいること
・保健の先生がいること
・牛乳を運んでくれる先生がいること
・掃除をしてくれる先生がいること
・さくら組焼き芋焼いてれこ
・さくら組お屋ん開てれこ
・さらがきをいくると
・さらが店さをいくると
・さくら組がおやつレストランの用意をしてくれていること
・管理人さんが牛乳を運んでくれること
・新しい組もす来、うぐもにること
・新しい先やめがると知
・幼園掃しくるがると感
・稚を除てれ人いこをじ
・運動会で、玉れさらとの競争、リム現する
・さくら組が焼き芋を焼いてくれる
・さくら組た作をえくるさらがこり教てれ
・さくら組になる
・苗や笹、おやつや教材など運んでくれる業者の人がいることを感じる
・お掃除をしてくださる方や、守ってくれる警備員さんがいることを感じたり、仕事を知ったりする
・作ったり獲ったり育てたりなどしてくれている人がいるからおやつや弁当が食べられることを感じる
・明石海峡大橋で管理や点検をしてくれる人や車があることを感じる
・天文館のプラネタリウムで星の話をしてくれる人がいることを感じる
・勤労感謝の日のを聞く
・店学行をお見にく
・芋八屋ん運でれこをしにる
・百さがんくること楽みすにる


月のねらい
こいのぼりを見たり、中を通ったり、柏餅を食べたりして、子どもの日の風習の楽しさを感じる
七夕の話を聞いて笹を飾り作り、願い事をしたりし、七夕の風習の楽しさを感じる
月がきれいであることに関心をもったり、お月見の風習の楽しさを感じる
クリスマスを楽しみにしたり、サンタクロースを夢見たりして、楽しんだりする
月のことを知ったり、伝統的な遊びを楽しんだりする
豆まきのことを知ったり、鬼を追い払おうとしたりして、節分のことを知ったり、楽しんだりする
雛人形の美しさを感じたり、自分の人形作りをしたりして、ひなのをつったり、楽しんだりする
子どもの日の話をしたり、こいのぼりに親しんだり、柏餅を食べたりして、子どもの日習じる母の意を知ったり、憲念日があることをつたりする
父の日の意味を知る
七夕のしおりを作ったり、願い事を書いたりして、七夕の風習を感じる海がことを知る
月の話をしたり、五月の鬼のことを知ったり、節分の日の意味を知る
体育の日の意味を知る
文化の日、勤労感謝の日、七五三の意味を知る
クリスマスの話をしたり、歌ったり、飾りをしたりして、歌ったり、クリスマスを楽しむ年末の過ごし方の話をしたり、年の挨拶をしたりする嬉しさを感じて、年末の風習を感じる
雛祭りの日の話をしたり、雛人形の美しさを感じたり、ひなあられを食べたりして、雛祭りの風習の楽しさを感じる春分の日の意味を知る
月の話をしたり、新年の挨拶をしたりして、お正月習じる風習を感じる
節分の日の話をしたり、豆まきをしたり、鬼の絵本を見たりして、節分の風習の楽しさを感じる
夜をしたり、五日の風習を感じる老の日、秋分の日の意味を知る
十の月見の話をしたり、月見をしたりして、十五夜の風習を感じる
川の七夕話をしたり、の歌を聞いたり、笹に短冊を飾ったりして、七夕の風習を感じる
天をりタをたて七歌っり、飾込れいっり、冊いをたて、タ習じりのをたる海でにこ知る
日の時の記念日の意味を知る
父の日の意味を知る
子どもの日の話をしたり、こいのぼりの歌を聞いたり、柏餅を食べたりして、子どもの日習じる日の意味を知る
お正月の話をしたり、新年の挨拶をしたり、お正月習じる風習を感じる
節分の日の話をしたり、豆まきをしたり、鬼の絵本を見たりして、節分の風習の楽しさを感じる
雛祭りの日の話をしたり、雛人形の美しさを感じたり、ひなあられを食べたりして、雛祭りの風習の楽しさを感じる春分の日の意味を知る
もの日の話をしたり、歌ったり、をたしたり、子の風感り意知り、ものをたのをたて日の意知る法日みるを記でにこ知る
どもの日を聞いたり、のの歌をたしたり、ものをたのをたて日の意知る法日みるを記でにこ知る
子の話いり、分っいりげらり、いりをた柏食りてど日習じそ味っする母のを憲念休なとる
節分の話を聞いたり、豆まきをしたり、節分の風習を感じたりする建国記念の日休みになることを知り、気温の変化や植物の変化や立春を感じたりする
雛祭りの話をしたり、雛人形を見たり、祭歌っり、雛の歌をたり、雛の風習をたり、雛の意味を知る
雛祭りの話をした雛の歌をたり、雛の風習をたり、雛の意味を知る
雛祭りの話をした雛の歌をたり、雛の風習をたり、雛の意味を知る
遊びや生活の場面
・こいのぼりの絵本を見る
・こいのぼりを見る
・こいのぼりの中を通る
・柏餅を食べる
・こいのぼりの歌を聴いたり歌ったりする
・七夕の話を聴く
・七夕の絵本を見る
・笹飾りを作る
・お家の人と短冊に願い事を書く
・七夕の歌を歌う
・月の話をする
・お月見の絵本を見る
・クリスマスの話をしたり聴いたりする
・クリスマスの絵本を見る
・クリスマスの歌を歌う
・プレゼントを入れてもらう
・靴下を作る
・プレゼントをもらう
・お正月の話をする
・伝統的な遊び（凧揚げ、指で回すコマ、笑羽つき、福笑い、根引き、ごく）
・豆まきや鬼の話を聴く
・豆まきや鬼の絵本を見る
・豆まきをする
・豆まきの歌を歌う
・ひなの話を聴く
・ひなの絵本を見る
・雛人形を見る
・雛人形を作る（折紙、紙製作）
・ひなの歌をうたう
・ひなあられを食べる
・こいのぼりが空を泳ぐ姿を見る
・こいのぼりの中をくぐって遊ぶ
・こいのぼりの絵本を見る
・柏餅を食べる
・こいのぼりの歌を歌う
・母の日や憲法記念日の話を聞く
・父の日や時の記念日の話をする
・七夕の話を聞く
・七夕の絵本を見る
・笹飾りを作る
・願い事を短冊に描く
・七夕の歌を歌う
・海の日の話を聞く
・月がきれいであることを知る
・お月見をすることを知る
・敬老の日や秋分の日の話を聞く
・体育の日の話を聞く
・文化の日や勤労感謝の日、七五三の話を聞く
・クリスマスの飾りを作る
・プレゼントは何が楽しみにする
・サンタクロースの話をする
・クリスマスの絵本を見る
・クリスマスの歌を歌う
・プレゼントを入れてもらう
・靴下を作る
・プレゼントをもらう
・年末の過ごし方の話をする
・年末の挨拶をする
・お正月の歌を歌う
・新年の挨拶をする
・お正月の食物や、年賀状、干支などの話をする
・伝統的な遊びをする（凧揚げ、羽根つき、こま、かるた）
・豆をまいたり食べたりすることの意味を知る
・豆まきをして鬼を追い出す
・豆を食べる
・豆まきや鬼の絵本を見る
・豆まきの歌を歌う
・雛人形を見る、作る
・雛祭りの話を聞く
・雛祭りの絵本を見る
・雛あられを食べる
・雛祭りの歌を歌う
・春分の日の話を聞く
・こいのぼりの話を聞く
・こいのぼりを作る
・こいのぼりの話をする
・柏餅を食べる
・掲示している絵本を見る
・母の日や憲法記念日の話を聞く
・父の日や時の記念日の話をする
・七夕の話を聞く
・七夕の絵本を見る
・笹飾りを作る
・短冊にお願いごとを書く
・七夕の歌を歌う
・七夕の絵本を読む
・掲示している絵本を見る
・海の日の話を聞く
・月の話をしたり聞いたりする
・プラネタリウムで天の川や星を見る
・笹飾りを作る
・短冊にお願いごとを書く
・七夕の歌を歌う
・七夕の絵本を読む
・掲示している絵本を見る
・敬老の日や秋分の日の話を聞く
・体育の日の話を聞く
・文化の日や勤労感謝の日、七五三の話を聞く
・クリスマスの絵本を見る
・プレゼントを入れてもらう
・靴下を作る
・靴下にプレゼントを入れてもらう
・「お正月」の歌を歌う
・年末の挨拶をする
・正月や干支、餅つきの話をする
・凧を作る
・伝統的な遊びをする
・掲示している絵本を見る
・千支の話をする
・千支の絵本を見る
・おせちの話をする
・しめ縄の話をする
・七草粥の話をする
・雛人形を見る
・ひなあられを食べる
・雛祭りの話を聞く
・雛祭りの歌を歌う
・掲示している絵本を見る
・豆まきをする
・豆まきや鬼の話をする
・掲示している絵本を見る
・気温や植物の変化の話をする
・雛人形を見る
・ひなあられを食べる
・雛祭りの話を聞く
・雛祭りの歌を歌う
・掲示している絵本を見る
月のねらい
他の地方や他国の存在を感じる
各地の行事や伝統文化に触れ、身近に感じる
各地の行事や伝統文化に触れ、他の地方や他国の存在を知ったり、その地の生活の仕方や言葉、衣類などその違いを感じたり、面白いと思ったり、よさを感じたり大切にしようとしたりする
遊びや生活の場面
・スポーツなどのニュースを見たり聞いたりする
・外国の絵本を見る
・地球儀や日本地図を見ることを聞く
・国旗の図鑑を見る
・雑煮が地域によって違う

暮らしの創造【多様性を見つめる】多様な外見や性別、文化や価値観などに関心をもち、理解を深めたり認めたりしようとする

年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
教育課程	身近な伝統行事に触れ、いろいろな行事があることを知る												身近な伝統行事や祝祭日、地域や海外の文化などに触れ、興味・関心をもついろいろな行事や文化があることを感じる												身近な伝統行事や祝祭日に触れ、日本の風習や生活の節目を感じたり、地域や海外の文化などに触れ、その違いを感じたり、面白いと思ったり、大切にしようとしたりする											
	いろいろな外見が個性や文化に触れ、多様であることを受け入れる感じる												いろいろな外見や性別、価値観が個性や文化、機能、役割に触れ、多様であることを受け入れる感じ、違いをよさと捉えようとする												いろいろな外見や性別、価値観が個性や文化、機能、役割に触れ、多様であることを受け入れる感じ、違いをよさと捉えたり、認めたりしようとする											
年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
月のねらい		こいのぼりを見たり、中を通ったり、柏餅を食べたりなどして、子どもの日の風習の楽しさを感じる		七夕の話を聞いていである笹飾りなどに関心をもったり、願いたり、お事をした月見の風習の楽しさを感じる	月がきれいである笹飾りなどして、七夕の風習のたりする楽しさを感じる			クリスマスを楽しみにしたんだり、サンタクロースに夢を膨らませたりする	お正月の遊びを楽しんだりする	豆まきの鬼を追い払おうとの話を聞いたりして、節分のことを知ったり、楽しんだりする	雛人形の美しさを感じたり、自分の雛人形を作ったりなどして、ひな祭りのこと知ったり、楽しんだりする		子どもの日の話をしたり、こいのぼりに親しんだり、柏餅を食べたりして、子どもの日の風習を感じる母の日の意味を知ったり、憲法記念日があることを知ったりする	父の日の意味を知る	七夕の話をしたり、笹飾りを作ったり、願いたりして、七夕の風習を感じる海の日があることを知る	お月見の話をしたり、十五夜の月があることに関心をもったりして、お月見の風習を感じ敬老の日、秋分の日の意味を知る	体育の日の意味を知る	文化の日や勤労感謝の日、七五三の意味を知る	クリスマスの話をしたり、笹飾りを作ったり、歌を歌ったりして、クリスマスを楽しむ年末の過ごし方の話をしたり、年末の挨拶をしたりする嬉しさを感じて、年末の風習を感じる	お正月の話をしたり、新年の挨拶をする嬉しさを感じる伝統的な遊びをして、お正月の風習を感じる	節分の日の話をしたり、豆まきや鬼の絵本を見たりして、節分の日の風習を感じる	雛祭りの日の話をしたり、雛人形の美しさを感じたり、ひな祭りの風習の楽しさを感じる春分の日の意味を知る		子どもの日の話を聞いたり、自分の作ったこいのぼりをあげてもらったり、こいのぼりの歌を歌ったり、柏餅を食べたりして、子どもの日の風習を感じたりその意味を知ったりする母の日の意味を知る憲法記念日で休みになることを知る	父の日や母の記念日の意味を知る	七夕の話を聞いたり、七夕の歌を歌ったり、七夕の風習を感じる海の日で休みになることを知る	十五夜の話を聞いたり、お月見をしたり、十五夜の日の笹飾りに風習を感じる	体育の日の意味を知る	文化の日、勤労感謝の日、七五三の意味を知る	サンタさんが来ることを楽しみにしたり歌「jingle bell」を歌ったり、作ったり、靴下にクリスマスプレゼントを入れてもらえることを嬉しく思ったり、クリスマスの歌や絵本の風習を感じたりして、正月の遊びをしたり、年賀状をもらったりして、正月の話を聞いたり、すごろくなどの伝統的な遊びに親しんだりしてクリスマスの、年始の挨拶をしての風習を感じたり、節分の話を聞いたり、豆まきの話を聞いたり、雛祭りの話を聞いたり、雛人形を作ったりして、雛祭りの風習を感じたり、ひな祭りの歌を歌ったりする	正月の話を聞いたり、節分の話を聞いたり、豆まきをしたりして、節分の風習を感じたり節分の意味を知ったりする建国記念の日では休みになることを知ったり、雛祭りの歌を歌ったり、ひな祭りの風習を感じたり、雛祭りの意味を知ったりする春分の日の意味を知る	
遊びや生活の場面		・こいのぼりの絵本を見る ・こいのぼりを見る ・こいのぼりの中を通る ・柏餅を食べる ・こいのぼりの歌を聴いたり歌ったりする		・七夕の話を聞く ・七夕の絵本を見る ・笹飾りを作る ・お家の人と短冊に願い事を書く ・七夕の歌を歌う	・月の話をする ・お月見の絵本を見る			・クリスマスの話をしたり聞いたりする ・クリスマスの絵本を見る ・クリスマスの歌を歌う ・プレゼントをもらう	お正月の話をする（伝統的な遊びをする（凧揚げ、福笑い、羽根つき、すごろく））	・豆まきや鬼の話を聞く ・豆まきや鬼の絵本を見る ・豆まきの歌を歌う	・ひな祭りの話を聞く ・ひな祭りの絵本を見る ・雛人形を見る（折紙、紙製作） ・ひな祭りの歌をうたう ・ひなあられを食べる		・こいのぼりが空を泳ぐ姿を見る ・こいのぼりの中をくぐって遊ぶ ・こいのぼりの絵本を見る ・柏餅を食べる ・こいのぼりの歌を歌う ・母の日や憲法記念日の話を聞く	・父の日や母の記念日の話をする	・七夕の話を聞いて由来を知る ・七夕の絵本を見る ・笹飾りを作る ・願い事を短冊に書く ・七夕の歌を歌う ・海の日の話を聞く	・月がきれいであることを知る ・お月見をすることを知る ・敬老の日や秋分の日の話を聞く	・体育の日の話を聞く	・文化の日や勤労感謝の日、七五三の話を聞く	クリスマスの話をしたり聞いたりする ・クリスマスの絵本を見る ・クリスマスの歌を歌う ・プレゼントをもらう ・年末の過ごし方の絵本を見る ・クリスマスの歌を歌う ・プレゼントをもらう ・年末の過ごし方の絵本を見る ・年末の挨拶をする ・お正月の歌を歌う	・新年の挨拶をする ・お正月の食べ物や、年賀状、干支などの話をする ・伝統的な遊びをする（こま、凧揚げ、羽根つき、すごろく、かるた）	・豆まきや鬼の絵本を見る ・豆まきの歌を歌う	・雛人形を見る。 ・雛祭りの話を聞く ・雛祭りの絵本を見る ・雛あられを食べる ・雛祭りの歌を歌う ・春分の日の話を聞く		・こいのぼりを作る ・こいのぼりをする ・柏餅を食べる ・掲示している絵本を見る ・母の日や憲法記念日の話を聞く	・父の日や母の記念日の話をする	・七夕の話をする ・プラネタリウムで天の川や星を見る ・笹飾りを作る ・短冊にお願いごとを書く ・七夕の歌を歌う ・七夕の絵本を読む ・掲示している絵本を見る ・海の日の話を聞く	・月の話をしたり聞いたりする ・プラネタリウムで月を見る ・掲示している絵本を見る ・敬老の日や秋分の日の話を聞く	・体育の日の話を聞く	・文化の日や勤労感謝の日、七五三の話を聞く	・クリスマスの絵本を見る ・プレゼントを入れてもらう靴下を作る ・靴下にプレゼントを入れてもらう ・「お正月」の歌を歌う ・年末の挨拶をする ・正月やこま、凧つきの話をする	・凧を作る ・伝統的な遊びをする ・掲示している絵本を見る ・干支の話をする ・干支の絵本を見る ・お年玉の話をする ・お雑煮の話をする ・七草粥の話をする	・豆まきをする ・豆まきや鬼の話をする ・掲示している絵本を見る ・気温や植物の変化の話をする	雛祭りの話を聞く ・雛人形を見る ・ひなあられを食べる ・雛祭りの話を聞く ・雛祭りの歌を歌う ・掲示している絵本を見る	
月のねらい		月のねらいレベルでは、個性（姿や形などの外見、性別、～）などと、年齢などに応じて示すことも考えられる											地の地方や地国の存在を感じる												他の地方や地国の存在を知ったり、その地の生活の仕方や言葉、衣類などの違いを感じたり、面白いと思ったり、よさを感じたりする											
遊びや生活の場面																									・スポーツなどのニュースを見たり聞いたりする ・外国の絵本を見る ・地球儀や日本地図を見る　・国旗の図鑑を見る　・雑煮が地域によって違うことを聞く											
月のねらい	いろいろな個性や文化に触れ、多様であることを感じる												いろいろな個性や文化、機能、役割に触れ、多様であることを感じ、違いをよさと捉えようとする												いろいろな個性や文化、機能、役割に触れ、多様であることを感じ、違いをよさと捉えたり、認めたりしようとする											
遊びや生活の場面													場面を入れていく																						

感動・想像の表現【色や形に表す】色への感覚を豊かにしたり、色や形、質感、それらによって表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、色や形、質感によって表す楽しさを感じたりする

年齢	3歳児											4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		
教育課程	色や形、それらによって表されたものを思いのままに感じる。また、素材に触れているうちに表現が生まれていく楽しさを感じたり、~~生まれたものを思いのままに感じたり、~~思い描いたものや、しているうちに思い付いたものを描いたり作ったりする楽しさを感じたりする。~~また、色や形で表されたものを思いのままに感じたりする。~~						色や形、それらによって表されたものを思いのままに感じる。また、描きたいもの、作りたいものを思い浮かべて、色や形を考えて描いたり作ったり、身近なものをいろいろなものに見立てたりすることを楽しんだりする。~~また、色や形で表されたものを思いのままに感じたりする~~							色や形、組み合わせ方、質感、それらによって表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたりする。~~また、~~描きたいもの、作りたいもの、遊びに必要なものを思い浮かべて、大きさや形、色、組み合わせ方、質感などを考えたり、いろいろな素材を選んで使ったり、友達の表現を思いのままに感じて取り入れたりしながら、工夫して描いたり作ったり飾ったりすることを楽しむ。~~また、色や形、組み合わせ方、質感で表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたりする~~							色や形、組み合わせ方、質感、それらによって表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたりする。また、描きたいもの、作りたいもの、遊びに必要なものを思い浮かべて、大きさや形、色、組み合わせ方、質感などを考えたり、素材の特徴を生かしたり、友達がすることを真似たり、友達の表現を思いのままに感じて取り入れたりしながら、細部までこだわって工夫して描いたり作ったりしようとし、その楽しさを感じる。~~また、色や形、組み合わせ方、質感で表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたりする~~										
年齢	3歳児											4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		
月のねらい	色や形、それらによって表されたものの美しさや面白さ、怖さなどを思いのままに感じる。また、素材に触れているうちに表現が生まれていく楽しさを感じたり、思い描いたものや、しているうちに思い付いたものを描いたり作ったりする楽しさを感じたり、~~色や形の美しさや面白さを味わったり~~する						色や形、それらによって表されたものの美しさや面白さ、怖さなどを思いのままに感じる。また、描きたいもの、作りたいものを思い浮かべて、色や形を考えて描いたり作ったり、身近なものをいろいろなものに見立てたりすることを楽しんだり、~~色や形の美しさや面白さを味わったり~~する							色や形、組み合わせ方、質感、それらによって表されたものの美しさや面白さ、怖さなどを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたりする。また、描きたいもの、作りたいもの、遊びに必要なものを思い浮かべて、大きさや形、色、組み合わせ方などを考えたり、いろいろな素材を選んで使ったり、友達の表現~~のよさ~~を思いのままに感じて取り入れたりしながら、描いたり作ったり飾ったりすることを楽しむ。~~また、色や形、組み合わせ方、質感の美しさや面白さを味わう~~							色や形、組み合わせ方、質感、それらによって表されたものの美しさや面白さ、怖さなどを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたりする。また、描きたいもの、作りたいもの、遊びに必要なものを思い浮かべて、大きさや形、色、組み合わせ方などを考えたり、素材の特徴を生かしたり、友達の表現~~のよさ~~を思いのままに感じて取り入れたりしながら、工夫して描いたり作ったりすることを楽しむ。~~また、大きさや色、形、組み合わせ方、質感などでの表現の美しさや面白さ、本物らしさを感じる~~										
遊びや生活の場面	・バスでなぐり描き(バスのお散歩、ミックスジュース、~~餅のぼりのうろこ~~) ・油粘土、小麦粉粘土で作る(クッキー、パン、団子) ・砂で作る(料理、山、穴) ・積み木で作る(電車、家) ・ブロックで作る(電車、鉄砲、剣、ドーナツ) ・描いたり作ったりしたものを何かに見立てる ・食べかけのおやつを見て何かに見立てる	・絵具でハンドペインティング(こいのぼり) ・のりで貼る(こいのぼり) ・油粘土で作る(団子、ヘビ) ・砂で作る(料理、山、穴) ・積み木で作る(電車、家) ・ブロックで作る(電車、鉄砲、剣、ドーナツ) ・描いたり作ったりしたものを何かに見立てる ・食べかけのおやつを見て何かに見立てる	・バスで描く(傘に模様をつける、雨、雨粒) ・~~ハサミで切る(長靴、うさぎ)~~ ・のりで貼る(傘、アジサイ、ビザ) ・油粘土で作る(団子、ヘビ) ・アクセサリーを作る(モールとストロー) ・砂で作る(料理、山、穴) ・積み木で作る(電車、家) ・ブロックで作る(電車、線路、ドーナツ) ・描いたり作ったりしたものを何かに見立てる	・ハサミで切る(笹飾り、~~野菜~~) ・のりで貼る(笹飾り) ・油粘土で作る(団子、ヘビ) ・砂で作る(料理、山、穴) ・積み木で作る(電車、家) ・ブロックで作る(電車、剣、鉄砲、線路、ドーナツ) ・色水遊びをする ・描いたり作ったりしたものを何かに見立てる	・のりで貼る(ぶどう) ・油粘土で作る(団子、ヘビ、クッキー) ・絵具でスタンピング(ブドウ) ・砂で作る(料理、山、穴) ・積み木で作る(電車、家、ステージ) ・ブロックで作る(電車、剣、鉄砲、線路、ドーナツ) ・描いたり作ったりしたものを何かに見立てる ・食べかけのおやつを見て何かに見立てる	・バスで描く(運動会) ・油粘土で作る(団子、ヘビ、クッキー) ・絵具で塗る ・砂で作る(料理、山、穴) ・積み木で作る(電車、家、ステージ) ・ブロックで作る(電車、剣、鉄砲、線路、ドーナツ) ・描いたり作ったりしたものを何かに見立てる ・食べかけのおやつを見て何かに見立てる	・バスで描く(ドングリ) ・油粘土で作る(団子、ヘビ、クッキー、パン) ・マジックで描く(衣装の模様) ・ペンで描く(好きな絵、飾り) ・木工ボンドで貼る(どんぐり飾り) ・絵具を使う ・カラービニル袋で衣装を作る ・廃材を使って作りたいものを作る(武器、アクセサリー、カバン等) ・いろいろなテープ	・マジックで描く(衣装の模様) ・油粘土で作る(団子、ヘビ、クッキー、パン) ・ペンで描く(好きな絵、飾り) ・のりで貼る(プレゼント入れ用靴下) ・バスで描く(プレゼント入れ用靴下) ・木工ボンドで貼る(リース) ・カラービニル袋で衣装を作	・バスで描く(大道具に色を塗る) ・マジックで描く(模様、好きな絵) ・油粘土、紙粘土で作る(クッキー、団子、クッキー、雪だるま、パン アイス、プリン) ・廃材を使って作りたいものを作る(武器、アクセサリー、カバン等) ・いろいろなテープを使って貼ったり飾ったりする ・砂で作る(料理、	・バスで描く(発表会) ・筆で描く(大道具に色を塗る、おむすびの絵) ・マジックで描く(模様、好きな絵) ・油粘土、紙粘土で作る(クッキー、団子、餅、魚、恵比須、雪だるま、パン、アイス、プリン) ・廃材を使って作りたいものを作る(武器、アクセサリー、カバン等) ・いろいろなテープを使って貼ったり飾ったりする ・色紙を折る(ひな人形) ・砂で作る(料理、	・バスで描く(似顔絵、花、虫) ・マジックで描く(模様、好きな絵) ・油粘土で作る(クッキー、団子、クッキー、雪だるま、パン、アイス、プリン) ・廃材を使って作りたいものを作る(武器、アクセサリー、カバン等) ・いろいろなテープを使って貼ったり飾ったりする ・色紙を折る(ひな人形) ・砂で作る(料理、	・バスでなぐり描きをする(焼きそば) ・バスで描く(層を抜いた紙を何かに見立てて貼ったもの) ・絵具で塗る(焼きそばのソース) ・一回切りをする(青のり) ・のりで貼る(あおのりを焼きそばに貼る、型を抜いた紙を貼る) ・廃材を貼る(武器) ・小麦粉粘土で作る(クッキー、団子) ・砂で作る	・絵具で描く(イチゴ) ・バスで描く(イチゴ、イチゴの種、虫、こいのぼりの模様) ・のりで貼る(こいのぼりの模様) ・廃材を貼る(武器、ごっこ遊びに使うもの) ・カラーポリ袋を切る(衣装) ・モールをねじる(アクセサリー) ・粘土で作る(クッキー、団子) ・布ガムテープをちぎる(武器やアクセサリーを作る) ・折り紙を折る(リボン、コップなど)	・画用紙を切り貼りする(ダンゴムシ) ・サインペンで描く(離窓公園の絵) ・廃材を貼る(武器、ごっこ遊びに使うもの) ・カラーポリ袋を切る(衣装) ・モールをねじる(アクセサリー) ・粘土で作る(クッキー、団子) ・布ガムテープをちぎる(武器やアクセサリーを作る) ・折り紙を折る(リボン、コップな	・折り紙を半分に切る(七夕飾り) ・折り紙を貼る(七夕飾り) ・サインペンで描く(短冊) ・廃材を貼る(七夕飾り)	・カラーポリ袋を切る(衣装) ・モールをねじる(アクセサリー) ・粘土で作る(クッキー、団子、料理) ・布ガムテープをちぎる(武器やアクセサリーを作る) ・廃材を貼る(武器、ごっこ遊びに使うもの) ・カラーポリ袋を切る(衣装) ・折り紙を折る(リボン、コップなど) ・砂で作る(料理、山、穴、	・バスとコンテ、絵具で描く(芋ほりの絵、リズム表現の絵) ・ドングリや毛糸を使ってボンドで貼る(ドングリのケーキ) ・カラーポリ袋を切る(衣装) ・モールをねじる(アクセサリー) ・粘土で作る(クッキー、団子、料理) ・布ガムテープをちぎる(武器やアクセサリーを作る) ・廃材を貼る(武器、ごっこ遊びに使うもの) ・カラーポリ袋を切る(衣装) ・折り紙を折る(リボン、コップなど) ・段ボール	・絵具で描く(木、ドングリ) ・バスで描く(虫、ドングリの顔) ・芋版を押す(葉っぱ) ・粘土で作る(団子、料理) ・布ガムテープをちぎる(武器やアクセサリーを作る) ・廃材を貼る(武器、ごっこ遊びに使うもの) ・カラーポリ袋を切る(衣装) ・モールをねじる(アクセサリー) ・粘土で作る(クッキー、団子) ・布ガムテープをちぎる(武器やアクセサリーを作る) ・折り紙を折る(リボン、コップなど) ・段ボール	・フェルトで作る(リース、ウサギ、サンタの帽子) ・スパンコールを貼る(リース) ・折り紙を折る(リボン、財布など) ・段ボールを貼る(ドングリ迷路) ・段ボールを切る(ドングリ迷路) ・廃材を貼る(武器、ごっこ遊びに使うもの) ・カラーポリ袋を切る(衣装) ・砂で作る(料理、山、穴、川、トンネル) ・積み木で作る(家、道路) ・紙粘土で作る(発表会で使いたいもの) ・粘土に絵具を混ぜる(クッキー、寿司作り) ・モールをねじる(アクセサリー)	・画用紙を切り貼りする(発表会の壁面) ・絵具で描く(発表会の絵、発表会の壁面) ・バスで描く(発表会の絵) ・発表会で必要なものを作る(大道具、小道具) ・折り紙を折る(飾りやアクセサリーなど) ・廃材を貼る(武器、ごっこ遊びに使うもの) ・カラーポリ袋を切る(衣装) ・砂で作る(料理、山、穴、川、トンネル) ・積み木で作る(家、道路) ・紙粘土で作る(発表会で使いたいもの) ・粘土に絵具を混ぜる(クッキー、寿司作り) ・モールをねじる(アクセサリー)	・バスで描く(修了式の看板の絵) ・サインペンで描く(修了記念品) ・折り紙を折る(飾りやアクセサリーなど) ・廃材を貼る(武器、ごっこ遊びに使うもの) ・カラーポリ袋を切る(衣装) ・砂で作る(料理、山、穴、川、トンネル) ・積み木で作る(家、道路) ・粘土に絵具を混ぜる(クッキー、寿司	・カラーポリ袋を切る(衣装) ・砂で作る(料理、山、穴、川、トンネル) ・積み木で作る(家、道路) ・粘土 ・折り紙で作る ・砂・土・花・実で作る(ごっこあそびに必要なもの) ・段ボールで作る(ごっこ遊びに必要なもの) ・ビニルテープ、折り紙などで作る(こいのぼり)	・段ボール(そり) ・木で作る(野菜の看板) ・砂・土・花・実で作る(ごっこあそびに必要なもの) ・クレパスで描く(遠足で楽しかった場面) ・廃材で作る ・粘土 ・折り紙 ・段ボール ・廃材などで作る(ごっこ遊びに必要なもの)	・段ボールで作る(作りたい色の泥団子) ・段ボールで作る(そり) ・絵本をつくる ・成長を楽しみにしてチョウの絵を描く ・廃材で作る ・粘土 ・折り紙 ・段ボール・廃材などで作る(ごっこ遊びに必要なもの) ・絵の具で使いたい色を作る	・さらさや砂やレンガの粉で作る(作りたい色の泥団子) ・段ボールで作る(そり) ・笹飾りを作る ・砂・土・花・実で作る(ごっこあそびに必要なもの) ・粘土 ・折り紙 ・段ボール・廃材などで作る(ごっこ遊びに必要なもの)	・さらさや砂やレンガの粉で作る(作りたい色の泥団子) ・段ボールで作る(そり) ・笹飾りを作る ・砂・土・花・実で作る(ごっこあそびに必要なもの) ・粘土 ・折り紙 ・段ボール・廃材などで作る(ごっこ遊びに必要なもの) ・さらさや砂やレンガの粉で作る(作りたい色の泥団子) ・運動会の看板やプログラムの絵を描く	・砂・土・花・実で作る(ごっこ遊びに必要なもの) ・廃材で作る ・粘土 ・折り紙 ・段ボール・廃材などで作る(ごっこ遊びに必要なもの) ・さらさや砂やレンガの粉で作る(作りたい色の泥団子) ・運動会の看板やプログラムの絵を描く	・砂・土・花・実で作る(ごっこ遊びに必要なもの) ・廃材で作る ・粘土 ・折り紙 ・段ボール・廃材などで作る(ごっこ遊びに必要なもの) ・さらさや砂やレンガの粉で作る(作りたい色の泥団子) ・運動会の看板やプログラムの絵を描く	・ドングリで作る(こま) ・粘土 ・折り紙 ・段ボール・廃材などで作る(ごっこ遊びに必要なもの) ・木の実やドライフラワー、ドングリや数珠玉、葉っぱを貼ったり組み合わせたり色をつけたりする ・砂・土・花・実で作る(ごっこ遊びに必要なもの) ・ビーズ、廃材、テープ、粘土、綿、モール、木材、ビニール袋	・ドングリで作る(こま) ・粘土 ・折り紙 ・段ボール・廃材などで作る(ごっこ遊びに必要なもの) ・木の実やドライフラワー、ドングリや数珠玉、葉っぱを貼ったり組み合わせたり色をつけたりする ・砂・土・花・実で作る(ごっこ遊びに必要なもの) ・ビーズ、廃材、テープ、粘土、綿、モール、木材、ビニール袋	・粘土 ・折り紙 ・段ボール・廃材などで作る(ごっこ遊びに必要なもの) ・たこ、百人一首、かるたなどの絵や形や模様を楽しむ ・生活発表会に必要なものを作る ・ドングリで作る(こま) ・粘土 ・折り紙	・段ボール・廃材などで作る(ごっこ遊びに必要なもの) ・たこ、百人一首、かるたなどの絵や形や模様を楽しむ ・生活発表会に必要なものを作る ・たこ、百人一首、かるたなどの絵や形や模様を楽しむ ・カルタの絵を描く ・ドングリで作る(こま) ・粘土 ・折り紙	・段ボール・廃材などで作る(ごっこ遊びに必要なもの) ・たこ、百人一首、かるたなどの絵や形や模様を描く ・ドングリで作る(こま) ・粘土 ・折り紙	・段ボール・廃材などで作る(ごっこ遊びに必要なもの) ・クラスみんなで壁面に貼る大きな絵を描く ・たこ、百人一首、かるたなどの絵や形や模様を楽しむ ・ドングリで作る(こま) ・粘土 ・折り紙 ・段ボール・廃材などで作る(ごっこ遊びに必要なもの)	

| | | |

感動・想像の表現【音に表す】音への感覚を豊かにしたり、音によって表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、音によって表す楽しさを感じたりする

年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
教育課程	聴いたり、歌ったり、体を動かしたり、音を鳴らしたりして、身の回りの音や歌、~~曲の響きやリズム、テンポ、メロディーを感じたり、音~~によって表されたものを思いのままに感じたり、リズムやテンポ、メロディー、曲調を感じたり、そこから想像を広げたり、音で表す楽しさを感じたりする												聴いたり、歌~~をうた~~ったり、体を動かしたり、~~歌や曲~~に合わせて楽器音を鳴らしたりして、身の回りの音や~~歌、曲の響きやリズム、テンポ、メロディー、曲調を感じたり、音~~によって表されたものを思いのままに感じたり、リズムやテンポ、メロディー、曲調を感じたり、そこから想像を広げたり、音で表す楽しさを感じたりする。また、歌声や音が重なったり揃ったりする心地よさを感じる												~~身の回りの音や歌、曲の響きやリズム、テンポ、メロディー、曲調を意識して、~~聴いたり、歌~~をうた~~ったり、体を動かしたり、楽器を鳴らす~~タイミングを考えて合奏~~音を鳴らしたりして、身の回りの音や音によって表されたものを思いのままに感じたり、リズムやテンポ、メロディー、曲調を感じたり、そこから想像を広げたり、それらを意識して音で表す楽しさを感じたりする。また、歌声や音が重なり揃う一体感を感じたりする											

年齢	3歳児												4歳児												5歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3		4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	
月のねらい	聴いたり、歌ったり、体を動かしたり、音を鳴らしたりして、身の回りの音や音によって表されたものを思いのままに感じたり、~~言葉、歌、曲の~~リズムやテンポ、メロディーを感じ~~ながら、聴いたり、歌ったり、身体を動かしたり、音を鳴らしたりすることを楽しむ~~たり、そこから想像を広げたり、イメージを思い浮かべながら歌う、音を鳴らすなどして音で表す楽しさを感じたりする								聴いたり、歌ったり、体を動かしたり、音を鳴らしたりして、身の回りの音や音によって表されたものを思いのままに感じたり、~~言葉、歌、曲の~~リズムやテンポ、メロディーを感じ~~ながら、聴いたり、歌ったり、身体を動かしたり、音を鳴らしたりすることを楽しむ~~たり、そこから想像を広げたり、イメージを思い浮かべながら歌う、音を鳴らすなどして音で表す楽しさを感じたりする。また、歌声や音が重なったり揃ったりする心地よさを感じる				体を動かしたり、音を鳴らしたりして、身の回りの音や音によって表されたものを思いのままに感じたり、~~言葉、歌、曲の~~リズムやテンポ、メロディー、曲調を感じたり、~~歌の情景を思い浮かべたりしながら、聴いたり、歌ったり、身体を動かしたり、音を鳴らしたりすることを楽しむ~~そこから想像を広げたり、イメージを思い浮かべながら歌う、歌や曲に合わせて楽器を鳴らすなどして音で表す楽しさを感じたりする。また、歌声や音が重なったり揃ったりする心地よさを感じる											聴いたり、歌ったり、体を動かしたり、音を鳴らしたりして、身の回りの音や音によって表されたものを思いのままに感じたり、~~言葉や歌、曲の~~リズムやテンポ、メロディー、曲調~~、歌詞の響き、音が重なり揃う一体感~~を感じたり、~~歌の情景を思い浮かべたりしながら~~そこから想像を広げたり、それらを意識して、~~歌ったり、身体を動かしたり、楽器を鳴らしたり、聴いたりすること~~を楽しむイメージを思い浮かべながら歌う、タイミングを考えて音を鳴らすなど音で表す楽しさを感じたりする。また、歌声や音が重なり揃う一体感を感じたりする										
遊びや生活の場面	・歌を聴く ・歌を歌う　・手遊びをする ・律動遊びをする ・リズムのついたことばを聴く ・歌や曲を聴きながら楽器を鳴らす ・歌や曲を聴きながら踊る ・手拍子をする ・体を操作する ・バスにのってをする ・先生とおもちゃとだをする ・体を操作する ・できるかな?をする ・よろしくねをする ・体を操作する ・貨物列車をする ・体を操作する ・ねずみずをする ・体を操作する ・ダンスをするねずみずをする ・引越し遊びをする ・椅子取りゲームをする ・ねずみずをする ・ねずみずをする ・ねずみずをする ・くまがころんをむくりさんをする ・だるまさんがころだる ・ロンドン橋をするあふたくっをする ・引越し遊びをするかごめをするからかのをするかすずこする ・引越し遊びをするかごめをするからかのをするかすずこする ・あくっをする ・引越し遊びをするかごめをするからかのをするかすずこする ・あふたをするおちゃのみてさすおをのきにくいをするやおおみすのをせる												・歌を聴く ・身近な生き物や自然物、生活の歌を歌う ・手遊びをする ・歌や曲に合わせて身体を動かしたり踊ったり楽器を鳴らしたりする ・律動をする ・お話になっている歌を歌う ・よろくねをする ・ぎゅうぎゅうともだちをする ・わごむになれをする ・なべなべそこぬけをする ・歌や曲に合わせて踊る ・体ケットする ・合ロッをする ・ショーごこする ・グループで手をつないで回ったり跳ねたり踊ったりする ・えんそくバスをする ・どんぐりきのこのおいもをする ・友達とペアになってなべこぬけをする ・ヤッター!サンがっくでけっ歌サタやってるかあてう ・クラス半分、全員など大人数でなそぬけをする ・歌や曲に合わせて楽器を鳴らす ・雛祭りゲームをする												・歌を聴く ・情景が浮かぶ歌や物語のある歌を歌う ・歌や曲に合わせて動く ・歌や曲の音の長さやテンポ、曲調、メロディに合わせて楽器を鳴らす ・リズムに合わせて野菜さの遊をする ・リズムに合わせて野菜さの遊をする ・好きなのズにわてる歌リズム合せ踊 ・好きな歌のリズムに合わせて踊る ・生活発表会に向けて、歌のリズムやテンポに合わせて踊る								
~~月のねらい~~	~~身の回りの音の響きを感じたり、身の回りのもので音を鳴らしたりすることを楽しむ~~																																			
~~遊びや生活の場面~~	・雨の音を聴く ・風の音を		・下足板に乗って音を鳴らし聴く		・金属や石、をたた		・手や足を鳴らし聴く		・虫の声を聴く				・金属鍋砂これとがする		・手作おもちゃを鳴らしもり		・楽器を鳴らし聴く								・楽器を鳴らす ・手拍子をする ・足踏みをする												・曲や歌声を聞く ・楽器を鳴らす ・芯に口を当てて喋る								・曲や歌声を聞く ・楽器を鳴らす			

上の場面と続けて示す

聴く

- 新聞紙を破りたりして聴く
- 手や足を鳴らし聴く

てを聴がリのケ等当るをく
い音鳴しく
・雨プキバツにた音聴

を聞く

聴がえ音聴のをとた転しりてをく器鳴し聴ちをみめ音聞しく木燃るをく木実落しりがたし音聴楽をらてく落葉踏しるをく

- 身体を叩いて音を鳴らす
- 竹や遊具を叩いて音を鳴らす
- 雨粒をカップやタライに集める

- 釘を打つ
- 段ボールカッターで切る
- 段ボールのそりで滑る
- ノコギリで切る

- 水を叩く音を聞く
- 水の中で音を聞く

- 廃材で楽器を作って鳴らす
- たき木を切る
- 落ち葉を集める音を聞く
- たき火の音を聞く
- トンネルで叫ぶ
- 落ち葉を踏みしめる
- 落ち葉や葉、枝、板、かご等を組み合わせて音を探し、演奏する
- 木を叩いて音を聞く

- コマが回る音を聞く
- けん玉の当たる音を聞く
- 羽子板に羽根の玉が当たる音を聞く

| | | |

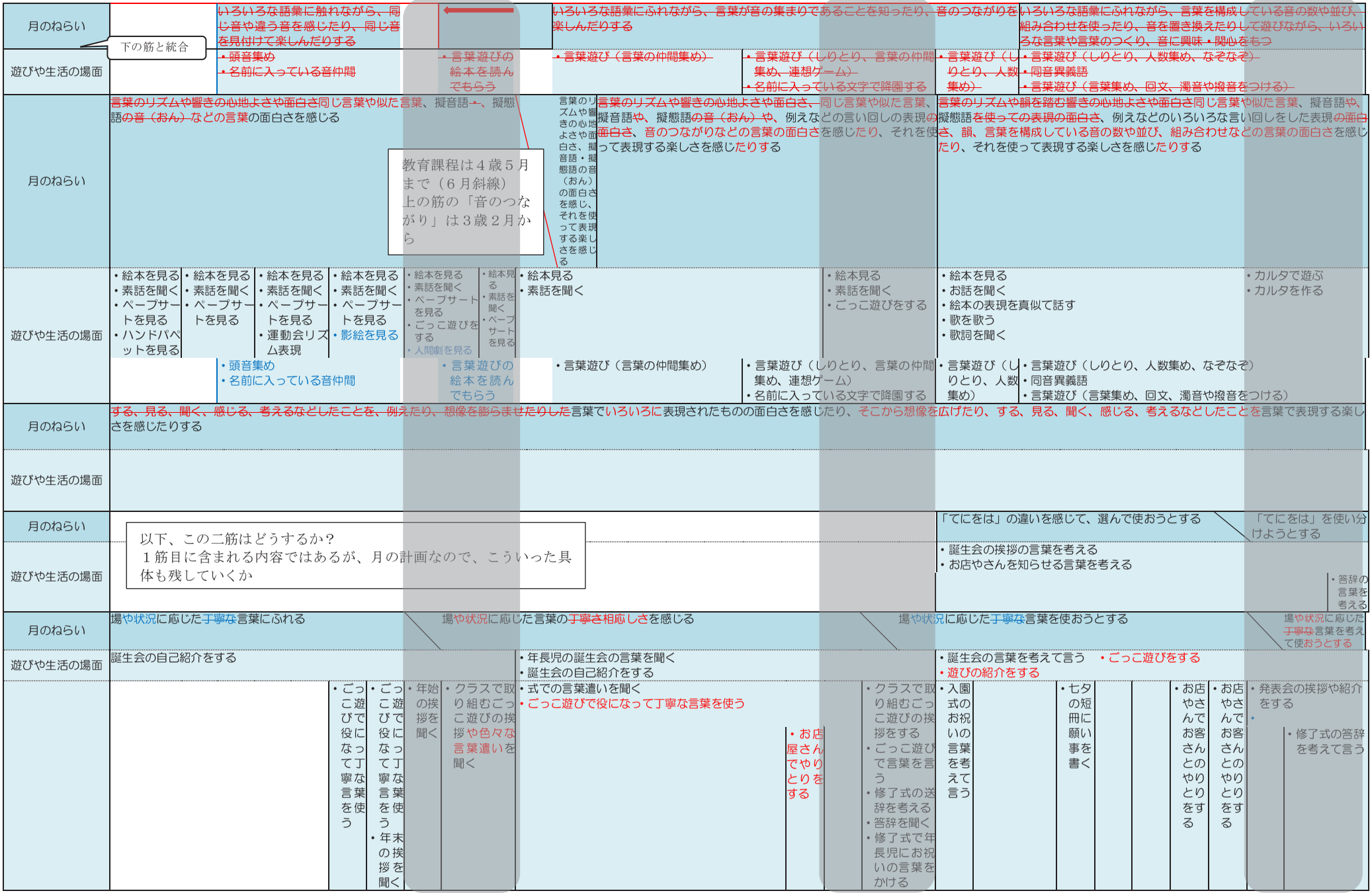
感動・想像の表現【言葉に表す】語彙や記号、言葉のつなぎ方、使い方を豊かに獲得して使ったり、言葉を用いて考えたり、言葉によって表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、言葉によって表す楽しさを感じたりする

年齢	３歳児											４歳児											５歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
教育課程	見たり聞いたり触れたり感じたりして、身近なものの名前や園生活で使う言葉、自分の気持ちや考えを表す言葉を知ったり、使ったりする											言葉の意味を知ったり、知って選んだりする 様々な事柄や状況、経験等を言葉と結び付けて捉えたり、言葉を選んで表したりすることを通して、理解したり考えたりしようとする											言葉の意味を知ったり、知って選んだりする 様々な事柄や状況、経験等を言葉と結び付けて捉えたり、言葉を選んで表したりすることを通して、理解を深めたり考えをまとめたりしようとする										
	先生や友達の言葉や言い方を聞いたり、自分の言いたいことを自分の言い方で言ったりしようとする			先生や友達の言葉や言い方を聞いたり、自分の気持ちや思い、考え、言いたいことを自分の言い方や先生に教えてもらった言い方で言ったり、相手に伝えるために必要なポイントを尋ねてもらって言ったりしようとする								先生や友達の言葉や言い方を聞いたり、自分の気持ちや思い、考えを、相手に伝えるために必要なポイントを教えてもらって話したりしようとする				先生や友達の言葉や言い方を聞いたり、自分の思いや考えを、相手に分かるように繰り返す、言葉を足す、理由を添える、順序を整える、聞かれたことに答える伝えるために必要なポイントを意識するなどして話したりしようとする							言い方による分かりやすさを感じたり言い言い方に気付いたり、自分の思いや考えを、相手に分かるように繰り返す、言葉を足す、理由を添える、順序を整える、聞かれたことに答える伝えるために必要なポイントを意識するなどして話そうとしたりする							言い方による分かりやすさを感じたり言い言い方に気付いたり、自分の思いや考えを、相手に分かるように言葉を選ぶ、つなげる、順序立てる、理由を添えるなどして伝えようとしたりする			
												自分の名前に使われているひらがなを、興味をもって見ようとする											遊びの必要から、知りたいことや書かれていることを読もうとしたり、人に伝えたいことや覚えておきたいことを書こうとしたり、書いて残したり表したりするおくことのよさを感じたり										
												身の回りの記号や文字を、が何を表しているのかに興味をもって見たり読もうとしたり、遊びの必要から、知りたいことや書かれていることを読もうとしたり、覚えておきたいことは書き留めるとよいことを感じたりする											遊びの必要から、知りたいことや書かれていることを読もうとしたり、人に伝えたいことや覚えておきたいことを書こうとしたり、書いて残しておくことのよさを感じたりする										
												いろいろな語彙にふれながら、言葉が音の集まりであることを知ったり、音のつながりを楽しんだりする											いろいろな語彙にふれながら、言葉を構成している音の数や並び、組み合わせを使ったり、音を置き換えたりして遊びながら、いろいろな言葉や言葉のつくり、音に興味・関心をもつ										
	言葉のリズムや響きの心地よさや面白さ同じ言葉や似た言葉、擬音語・、擬態語の音（おん）などの言葉の面白さを感じる											言葉のリズムや響きの心地よさや面白さ、同じ言葉や似た言葉、擬音語や、擬態語の音（おん）や、例えなどの言い回しの表現の面白さ、音のつながりなどの言葉の面白さを感じたり、それを使って表現する楽しさを感じたりする											言葉のリズムや韻を踏む響きの心地よさや面白さ同じ言葉や似た言葉、擬音語や、擬態語を使っての表現の面白さ、例えなどのいろいろな言い回しをした表現の面白さ、韻、言葉を構成している音の数や並び、組み合わせなどの言葉の面白さを感じたり、それを使って表現する楽しさを感じたりする										
	絵本を見たりお話を聞いたり歌を歌ったりして、言葉で表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、イメージを言葉で表す楽しさを感じたりする																																

年齢	３歳児											４歳児											５歳児										
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
月のねらい	見たり聞いたり触れたり感じたりして、身近なものの名前や園生活で使う言葉、自分の気持ちや考えを表す言葉を知ったり、使ったりする											言葉の意味を知ったり、知って選んだりする 様々な事柄や状況、経験等を言葉と結び付けて捉えたり、言葉を選んで表したりすることを通して、理解したり考えたりしようとする											言葉の意味を知ったり、知って選んだりする 様々な事柄や状況、経験等を言葉と結び付けて捉えたり、言葉を選んで表したりすることを通して、理解を深めたり考えをまとめたりしようとする										
語彙・語句例	・生き物や植物・道具などの名前 ・自分の気持ちを表す言葉 ・友達のやり取りに必要な言葉 ・絵本の中に出てくる言葉 ・歌詞に出てくる言葉 ・擬音語、擬態語											・初めて見た道具の名前 ・生き物や植物の名前 ・絵本に出てくる（初めて見た）言葉 ・祝祭日や伝統行事に関する言葉 ・擬音語、擬態語 ・先生や友達の話を聞く ・歌詞に出てくる言葉											・生き物や植物 ・道具などの名前 ・自分の気持ちを表す言葉 ・友達とのやりとりに必要な言葉 ・絵本や歌詞に出てくる言葉 ・擬音語 ・擬態語	・生き物や植物 ・道具などの名前 ・自分の気持ちを表す言葉 ・友達とのやりとりに必要な言葉 ・絵本や歌詞に出てくる言葉 ・擬音語 ・擬態語 ・連想した言葉										
遊びや生活の場面	・挨拶をする ・名前を呼んでもらって通る ・園ノート・いざこざの後に話をする ・先生の名前を聞く ・遊びの振り返りをする ・貸し借り・好きなりのやり取りをするムをする ・八百屋のお店をする											言葉の仲〇から始〇文字言間集め遊める遊び 葉遊び しりとり遊び 年始の挨拶をする 修了式で送辞を丁寧な言葉で言う											・年長の遊具で遊ぶ ・話し合いをする ・いざこざをする ・擬音語や擬態語、様々な表現の絵本を読む ・歌詞の意味を考えたり知ったりする ・図鑑を見る ・聞こえている音を言葉で言い合う ・お店巡りでお店の人のやり取りを聞く ・年末の挨拶をする ・年始の挨拶をする										

３年間あまり変化がない「語彙・語句例」を示すより、「遊びや生活の場面」を示す方が、保育に役立つのではないか。
ねらいの変更に伴って書き加えていく


月のねらい
先生や友達の言葉や言い方を聞いたり、自分の言いたいことを自分の言い方で話したりしようとする
先生や友達の言葉や言い方を聞いたり、自分の気持ちや思い、考え、言いたいことを自分の言い方や先生に教えてもらった言い方で言ったり、相手に伝えるために必要なポイントを尋ねてもらって言ったりしようとする
先生や友達の言葉や言い方を聞いて必要なポイントを感じたり、自分の思いや考えを相手に伝えるために必要なポイントを教えてもらって話したりしようとする
先生や友達の言葉や言い方を聞いたり、自分の思いや考えを、相手に分かるように繰り返す、言葉を足す、理由を添える、順序を整える、聞かれたことに答える伝えるために必要なポイントを意識するなどして伝えたりしようとする
言い方による分かりやすさを感じたり言い言い方に気付いたり、自分の思いや考えを、相手に分かるように繰り返す、言葉を足す、理由を添える、順序を整える、聞かれたことに答える伝えるために必要なポイントを意識するなどして話そうとしたりする
言い方による分かりやすさを感じたり言い言い方に気付いたり、自分の思いや考えを、相手に分かるように言葉を選ぶ、つなげる、順序立てる、理由を添えるなどして伝えようとしたりする
遊びや生活の場面
・先生や友達の話を聞く
・してほしいことを話す
・したいことを話す
・困っていることを話す
・尋ねられたことに答える
・したり、見たり、聞いたり、感じたりなどしたことを話す
・先生や友達の話を聞いて話す
・疑問に思ったことを尋ねる
・考えたことを話す
・言いたいことが伝わっていない時に言い方を教えてもらって話す
・楽しいと思ったことを話す
・面白いと思ったことを話す
・先生や友達の話を聞く
・したいことを話す
・してほしいことを話す
・困ったことを話す
・嫌なことを話す
・尋ねる、尋ねられる
・楽しいと思ったことを話す
・面白いと思ったことを話す
・楽しいと思ったことを話す
・面白いと思ったことを話す
・楽しいと思ったことを話す
・面白いと思ったことを話す
・登場人物の気持ちや言葉、状況などを考えている時
・楽しいと思ったことを話す
・面白いと思ったことを話す
・登場人物の気持ちや言葉、状況などを考えている時
・楽しいと思ったことを話す
・面白いと思ったことを話す
・先生や友達の話を聞く
・自分の思いや考えを友達や先生に話す
・見付けたことや考えたこと、感じたことを話す
・友達と一緒に遊び方やルールを友達と一緒に考える
・友達の素敵なところを話す
・誕生会の挨拶を考える
・育てたい野菜を決める
・ショーごっこで説明やナレーションをする
・インタビューをしたり、答えたりする
・運動会のリズム表現で友達と一緒に遊び方や話を考える
・友達と勝つための作戦を考える
・ショーごっこで説明やナレーションをする
・グループでお店屋さんで必要なものを相談する
・ショーごっこで説明やナレーションをする
・グループでお店屋さん に「必要なものや店のつくり方、役割などを相談する
・年少・年中児にお店やさんのお知らせをする
・グループで発表したいことを考える
・グループで発表したいことを決める
・発表会の挨拶を考える
・発表会の見せ合いで感じたことや考えたことを話す
・答辞を考える
・お別れ遠足でグループの友達と探検する場所や順番を相談する
月のねらい
自分の名前に使われているひらがなを、興味をもって見ようとする
身の回りの記号や文字を、が何を表しているのかに興味をもって見たり読もうとしたり、遊びの必要から、知りたいことや書かれていることを読もうとしたり、覚えておきたいことは書き留めるとよいことを感じたりする
遊びの必要から、知りたいことや書かれていることを読もうとしたり、人に伝えたいことや覚えておきたいことを書こうとしたりかいて残しておくことのよさを感じたりする
遊びの必要から、知りたいことや書かれていることを読もうとしたり、人に伝えたいことや覚えておきたいことを書こうとしたり、書いて残したり表したりするておくことのよさを感じたり、文字（ひらがな、かたかな）には、決まった形や向き、筆順があることを感じたり書いて表す楽しさを感じたりする
遊びや生活の場面
・友達が絵に書いた字を見たり読んだりする
・看板、メニュー、招待状など、ごっこ遊びに必要なものを見たり読んだりする
・友達の持ち物の名前を見たり読んだりする
・花や虫の名前を図鑑で見たり読んだりする
・表示を見たり読んだりする
・写真カードのホワイトボードの字を見たり読んだりする
・友達に貰った手紙を見たり読んだりする
・園外保育先の看板を見たり読んだりする
・絵本を見たり読んだりする
・修了式の板文字を書く
・見付けたことを書いたり読んだりする
・自分や友達の名前を書いたり読んだりする
・部屋の中にある表示を読む
・ドキュメンテーションや収穫した野菜で作った料理のレポートを読む
・気付いたことを付箋に書く
・看板、メニュー、招待状など、ごっこ遊びに必要なものを書いたり読んだりする
・絵本を作る
・看板、メニュー、招待状など、ごっこ遊びに必要なものを書いたり読んだりする
・野菜の看板に自分の名前や思いを書く
・虫のことを図鑑で調べて読む
・野菜や虫などのことで気付いたことや疑問を読んだり、文字の手本を見て付箋に書いたりする
・看板、メニュー、招待状など、ごっこ遊びに必要なものを書いたり読んだりする
・絵本を作る
・野菜や虫のことを図鑑で調べて読む
・七夕の短冊にお願いごとを書く
・看板、メニュー、招待状など、ごっこ遊びに必要なものを書いたり読んだりする
・野菜や虫のことを図鑑で調べて読む
・看板、メニュー、招待状など、ごっこ遊びに必要なものを書いたり読んだりする
・野菜や虫のことを図鑑で調べて読む
・運動会の看板を書く
・看板、メニュー、招待状など、ごっこ遊びに必要なものを書いたり読んだりする
・野菜や虫のことを図鑑で調べて読んだり、文字の手本を見て書いたりする
・決めたことや考えたことを書く
・看板、メニュー、招待状など、ごっこ遊びに必要なものを書いたり読んだりする
・野菜や虫のことを図鑑で調べて読んだり、文字の手本を見て付箋に書いたりする
・決めたことや考えたことを書く
・サンタクロースに手紙を書く
・決めたことや考えたことを書く
・かるたの札を読む
・かるたをとる
・発表会のプログラムを書く
・決めたことや考えたことを書く
・かるたの札を読む
・かるたをとる
・発表会のプログラムを書く
・決めたことや考えたことを書く
・かるたの札を読む
・かるたをとる


月のねらい
遊びや生活の場面
下の筋と統合
いろいろな語彙に触れながら、同じ音や違う音を感じたり、同じ音を見付けて楽しんだりする
・頭音集め
・名前に入っている音仲間
・言葉遊びの絵本を読んでもらう
いろいろな語彙にふれながら、言葉が音の集まりであることを知ったり、音のつながりを楽しんだりする
・言葉遊び（言葉の仲間集め）
・言葉遊び（しりとり、言葉の仲間集め、連想ゲーム）
・名前に入っている文字で降園する
・言葉遊び（しりとり、人数集め）
いろいろな語彙にふれながら、言葉を構成している音の数や並び、組み合わせを使ったり、音を置き換えたりして遊びながら、いろいろな言葉や言葉のつくり、音に興味・関心をもつ
・言葉遊び（しりとり、人数集め、なぞなぞ）
・同音異義語
・言葉遊び（言葉集め、回文、濁音や撥音をつける）
言葉のリズムや響きの心地よさや面白さ同じ言葉や似た言葉、擬音語・、擬態語の音（おん）などの言葉の面白さを感じる
言葉のリズムや響きの心地よさや面白さ・擬音語・擬態語の音（おん）の面白さを感じ、それを使って表現する楽しさを感じる
言葉のリズムや響きの心地よさや面白さ、同じ言葉や似た言葉、擬音語や、擬態語の音（おん）や、例えなどの言い回しの表現の面白さ、音のつながりなどの言葉の面白さを感じたり、それを使って表現する楽しさを感じたりする
言葉のリズムや韻を踏む響きの心地よさや面白さ同じ言葉や似た言葉、擬音語や、擬態語を使っての表現の面白さ、例えなどのいろいろな言い回しをした表現の面白さ、韻、言葉を構成している音の数や並び、組み合わせなどの言葉の面白さを感じたり、それを使って表現する楽しさを感じたりする
教育課程は４歳５月まで（６月斜線）
上の筋の「音のつながり」は３歳２月から
・絵本を見る
・素話を聞く
・ペープサートを見る
・ハンドパペットを見る
・絵本を見る
・素話を聞く
・ペープサートを見る
・絵本を見る
・素話を聞く
・ペープサートを見る
・運動会リズム表現
・絵本を見る
・素話を聞く
・ペープサートを見る
・影絵を見る
・絵本を見る
・素話を聞く
・ペープサートを見る
・人間劇を見る
・絵本を見る
・素話を聞く
・絵本見る
・素話を聞く
・絵本見る
・素話を聞く
・ごっこ遊びをする
・絵本を見る
・お話を聞く
・絵本の表現を真似て話す
・歌を歌う
・歌詞を聞く
・カルタで遊ぶ
・カルタを作る
・頭音集め
・名前に入っている音仲間
・言葉遊びの絵本を読んでもらう
・言葉遊び（言葉の仲間集め）
・言葉遊び（しりとり、言葉の仲間集め、連想ゲーム）
・名前に入っている文字で降園する
・言葉遊び（しりとり、人数集め）
・言葉遊び（しりとり、人数集め、なぞなぞ）
・同音異義語
・言葉遊び（言葉集め、回文、濁音や撥音をつける）
する、見る、聞く、感じる、考えるなどしたことを、例えたり、想像を膨らませたりした言葉でいろいろに表現されたものの面白さを感じたり、そこから想像を広げたり、する、見る、聞く、感じる、考えるなどしたことを言葉で表現する楽しさを感じたりする
以下、この二筋はどうするか？
１筋目に含まれる内容ではあるが、月の計画なので、こういった具体も残していくか
「てにをは」の違いを感じて、選んで使おうとする
「てにをは」を使い分けようとする
・誕生会の挨拶の言葉を考える
・お店やさんを知らせる言葉を考える
・答辞の言葉を考える
場や状況に応じた丁寧な言葉にふれる
場や状況に応じた言葉の丁寧さ相応しさを感じる
場や状況に応じた丁寧な言葉を使おうとする
場や状況に応じた丁寧な言葉を考えて使おうとする
誕生会の自己紹介をする
・年長児の誕生会の言葉を聞く
・誕生会の自己紹介をする
・式での言葉遣いを聞く
・ごっこ遊びで役になって丁寧な言葉を使う
・誕生会の言葉を考えて言う
・ごっこ遊びをする
・遊びの紹介をする
・ごっこ遊びで役になって丁寧な言葉を使う
・ごっこ遊びで役になって丁寧な言葉を使う
・年末の挨拶を聞く
・年始の挨拶を聞く
・クラスで取り組むごっこ遊びの挨拶や色々な言葉遣いを聞く
・お店屋さんでやりとりをする
・クラスで取り組むごっこ遊びの挨拶をする
・ごっこ遊びで言葉を言う
・修了式の送辞を考える
・答辞を聞く
・修了式で年長児にお祝いの言葉をかける
・入園式のお祝いの言葉を考えて言う
・七夕の短冊に願い事を書く
・お店やさんでお客さんとのやりとりをする
・お店やさんでお客さんとのやりとりをする
・発表会の挨拶や紹介をする
・修了式の答辞を考えて言う

感動・想像の表現【体や動きに表す】動作や表情、声の調子などによって表されたものを思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、動作や表情、声の調子などによって表す楽しさを感じたりする

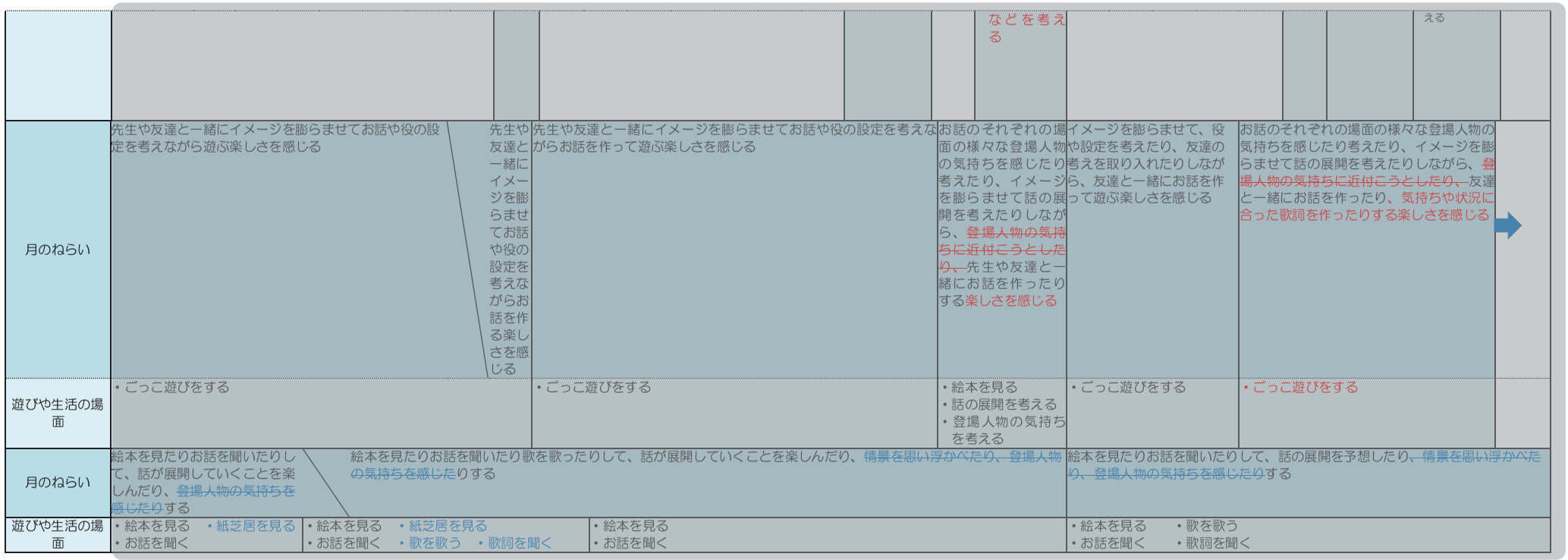
年齢	３歳児											４歳児											５歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
教育課程	自分のなりたいものの姿や動きなどを思い浮かべて、なって遊ぶことを楽しむ						自分のなりたいものの姿や動きなどを思い浮かべたり、友達の表現を思いのままに感じたり真似をしたりしながら、なって遊ぶことを楽しむ							自分のなりたいものになりきり、具体的な場面を思い浮かべたり、友達の表現を思いのままに感じたり真似をしたりしながら、動き方や話し方などを考えて体で表現することを楽しんだり、体や動きで表されたものから想像することを楽しんだりする							自分のなりたいものになりきったり、気持ちや性格、具体的な場面を思い浮かべたり、友達の表現を思いのままに感じたり真似をしてみたりしながら、自分なりの表情や話し方、動き方などで表現したりすることを楽しんだり、体や動きで表されたものから想像することを楽しんだりする							自分のなりたいものの気持ちや性格、生態から、表情や話し方、動き方などを考えたり、場面設定に合わせた動き方や話し方などを考えたり、友達の表現や考えを取り入れたりして、表現することを楽しんだり、体や動きで表されたものから想像することを楽しんだりする						
	感じたことや考えたことを体で表現しようとしたり、それを楽しんだりする　（踊ること以外の発達の具体的な違いや節目を検討する。遊びや生活の場面を入れる。）																																

年齢	３歳児											４歳児											５歳児											
月	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	1	2	3
月のねらい	身近でよく知っている人や生き物、絵本などに出てくるものの姿や動きを真似て、なって遊ぶ楽しさを感じる				身近でよく知っている人や生き物、絵本などに出てくるものの姿や動き、場面を思い浮かべたり、気持ちを感じたりして、なって遊ぶ楽しさを感じる		身近でよく知っている人や生き物、絵本などに出てくるものの姿や動き、話し方、場面を思い浮かべて、なって遊ぶ楽しさを感じる		お話の登場人物の姿や動き、話し方、場面を思い浮かべたり、気持ちを感じたりして、動いたり、話したり、お話の中の言葉を言ったりして、なって遊ぶ楽しさを感じる		身近でよく知っている人や生き物、絵本などに出てくるものの姿や動き、話し方、場面を思い浮かべて、なって遊ぶ楽しさを感じる		身近でよく知っている人や生き物、絵本などに出てくるものの姿や動き、話し方、場面を思い浮かべたり、友達の真似をしたりすることで、動きや話し方などを考え、なりきって表現する楽しさを感じる		身近でよく知っている人や生き物、絵本などに出てくるものの姿や動き、話し方、場面を思い浮かべたり、気持ちを感じたり、友達の表現のよさを感じたり真似をしたりすることで、動きや話し方、気持ち、表情、言葉などを考えたりして、なりきって表現する楽しさを感じる				身近でよく知っている人や生き物、絵本などに出てくるものの姿や動き、話し方、場面、性格を思い浮かべたり、気持ちを感じたり、友達の表現のよさを感じたり真似をしたりすることで、動きや話し方、気持ち、表情、言葉などを考え、なりきって表現する楽しさを感じる							自分のなりたいものの気持ちや性格、生態から、表情や言葉、話し方、動き方などを考えたり、場面設定に合わせた動き方や話し方などを考えたり、友達の表現のよさや考えを取り入れたりして、表現する楽しさを味わう						
遊びや生活の場面	・ごっこ遊びをする ・なって踊る ・好きなものになって通園ノートを受け取る				・リズム表現をする ・ごっこ遊びをする ・なって踊る		・ごっこ遊びをする ・なって踊る		・発表会をする ・ごっこ遊びをする ・なって踊る		・ごっこ遊びをする ・なって踊る	・ごっこ遊びをする		・ごっこ遊びをする ・ショーごっこをする		・ごっこ遊びをする ・運動会リズム表現をする		・ごっこ遊びをする		・ごっこ遊びをする ・発表会をする ・友達の発表会を見る		・プールでなってあそぶ	・運動会リズム表現をする		・お店やさんをする		・発表会の練習をする			
月のねらい	感じたことや考えたことが表情や体の動きに出たり、体で表現しようとしたり、それを楽しんだりする																																
遊びや生活の場面	・大きさや体表長をです		・嬉しさや喜び、気持ちが表れる ・見たり生き物になって動く						動物になりきって動く							・リズムやメロディ、テンポ、曲調、歌詞から感じたことを表す					・友達と早く滑ってし気持ち足み表にくっほい持を踏です		・勝った喜びを表す		・面白い思ったのきしみる ・勝った喜びを表す ・リズムやメロディ、テンポ、曲調、歌詞から感じたことを表す		・白とっ虫動をてる		・リズムやメロディ、テンポ、曲調、歌詞から感じたことを表す			

発達の具体的な違いや節目があれば、「音や言葉、ものの大きさや形、様子などから感じたことや考えたことを体で表現しようとしたり、それを楽しんだりする。」など、ねらいの言葉で表現するか、質的違いがなければ、場面例で具体がイメージできるようにする。
→(R3)表出する姿はあるが、ねらいとしてどうもって援助していくか検討するため、場面を集めている。

感動・想像の表現【演出・構成する】設定、展開を思いのままに感じたり、そこから想像を広げたり、色や形・音・言葉・体や動きによって表されたものや設定、展開が効果的に生かされていることを感じたり、表したり実現したりしたいことに応じてそれらを効果的に活用する楽しさを感じたりする

<table>
<tr><td>年齢</td><td colspan="11">3歳児</td><td colspan="12">4歳児</td><td colspan="12">5歳児</td></tr>
<tr><td>月</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr>
<tr><td>教育課程</td><td colspan="11">自分の表現したいものに合う小道具や大道具、衣装などを感じたり、それらを使ったり身につけたりして遊ぶことを楽しんだりする</td><td colspan="12">自分の表現したいものをよりそれらしく表現するために、使いたい小道具や大道具、衣装、隊形など必要なことを考えたり、それらが効果的に生かされていることを感じたりして、使ったり取り入れたりして遊ぶことを楽しむ</td><td colspan="12">自分の表現したいものをよりそれらしく表現するために、また、見ている人がどう感じるかを考えながら、自分たちが感じてほしいことをより効果的に表現するために、小道具や大道具、衣装、言葉、話し方、動き、場のとり方、飾り方、音楽、隊形、プログラムの内容や順番、司会等の役割などを考えたり、試したり、それらが効果的に生かされていることを感じたり取り入れたりして、表現しようとする</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="11">お話や役、遊びの設定や展開を思いのままに感じながら遊ぶ楽しさを感じる</td><td colspan="12">お話や役、遊びの設定や展開を考えながら遊ぶ楽しさを感じたり、お話や役、遊びの設定や展開を思いのままに感じたり、それらの効果を感じたりする</td><td colspan="12">お話や役、遊びの設定や展開の効果を感じたり、それらを生かしてお話や遊びを作る楽しさを感じたりする</td></tr>
<tr><td>年齢</td><td colspan="11">3歳児</td><td colspan="12">4歳児</td><td colspan="12">5歳児</td></tr>
<tr><td>月</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr>
<tr><td>月のねらい</td><td colspan="5">身近でよく知っている人や生き物、絵本などに出てくるものの姿を思い浮かべて、小道具や大道具を使ったり身につけたりして、遊ぶことを楽しむ</td><td colspan="6">身近でよく知っている人や生き物、絵本などに出てくるものの姿や場面を思い浮かべて、小道具や大道具、衣装を使ったり身につけたりして、遊ぶことを楽しむ</td><td colspan="12">自分のなりたいものをよりそれらしく表現するために、使いたい小道具や大道具、衣装など必要なものを考えたり、それを使ったり身につけたり、友達の衣装や隊形のよさを感じたり取り入れたりして、遊ぶことを楽しむ</td><td colspan="12">自分のなりたいものをよりそれらしく表現するために、また、見ている人がどう感じるかを考えながら、自分達が感じてほしいことをより効果的に表現するために、小道具や大道具、衣装、言葉、話し方、動き、場のとり方、飾り方、音楽、隊形、プログラムの内容や順番、司会等の役割などを考えたり試したり友達がしていることのよさを感じたり取り入れたりして表現しようとする</td></tr>
<tr><td>遊びや生活の場面</td><td colspan="3">・ごっこ遊びをする</td><td colspan="3">・ごっこ遊びをする
・運動会リズム表現をする</td><td colspan="2">・ショーごっこ
・結婚式ごっこ</td><td colspan="2">・発表会をする</td><td colspan="3">・運動会リズム表現をする</td><td colspan="2">・ショーごっこ
・忍者ごっこ</td><td colspan="3">・ごっこ遊びをする
・発表会をする
・友達の発表会を見る</td><td colspan="2">・ショーごっこ
・忍者ごっこ</td><td colspan="3">・ごっこ遊びをする
・運動会リズム表現をする</td><td colspan="3">・発表会の練習をする</td></tr>
<tr><td>月のねらい</td><td colspan="9"></td><td colspan="2">~~見てもらうお客さんの存在を知って、体の向きを考える~~
どう見えているが教えてもらったり見せてもらったりして、よりよく見てもらうために先生と一緒に考えたり、してみたりする</td><td colspan="3"></td><td colspan="4">見ている人の気持ちを聞いたり考えたりして、する場所や向きなどを考えてしようとする
どう見えているかを聞いたり考えたりして、自分達が考えていることや楽しんでいることが伝わる表現の仕方を友達や先生と一緒に考えたり、友達に言ってもらったりしたことを取り入れて表現しようとしたりする</td><td colspan="8"></td><td colspan="3">見てもらうことを意識して、用意や終わりのポーズ、する場所や向き、隊形、リズム表現の内容を考えてしようとする</td><td colspan="3">お店をよりよくしたり本物らしくしたりするために、役、道具や衣装、飾り、看板、値札、商品の見せ方、BGMなど必要なものを考えて準備しようとする</td><td colspan="3">見ている人がどう感じるかを考えながら、自分達が考えていることや楽しんでいることをより効果的に表現するために、~~言葉や話し方、動き、大道具、小道具、道具の使い方、場のとり方、飾り方、音楽、隊形、プログラムの内容や順番、司会等の役割など~~を考えたり試したり友達がしていることのよさを感じたり取り入れたりして表現しようとする</td></tr>
<tr><td>遊びや生活の場面</td><td colspan="9"></td><td colspan="2">~~・発表会をする~~
~~・場所や向きなどをかえる~~</td><td colspan="3"></td><td colspan="2">・ショーごっこ
~~・忍者ごっこ~~
~~・ポーズをする~~
・場所や向きなどをかえる</td><td colspan="2"></td><td colspan="3">~~・発表会の準備や練習をする~~
~~・お客さんに見てもらう~~
~~・言葉や話し方~~、挨拶、大道具、道具の使い方</td><td colspan="8"></td><td colspan="2">・運動会リズム表現をする</td><td colspan="2">・お店屋さんごっこの用意をする</td><td colspan="3">~~・発表会の準備や練習をする~~
~~・発表する~~
・言葉や話し方、動き、大道具、小道具、~~道具の使い方~~、場のとり方、飾り方、音楽、隊形、プログラムの内容や順番、司会等の役割などを考</td></tr>
</table>


などを考える
える
月のねらい
先生や友達と一緒にイメージを膨らませてお話や役の設定を考えながら遊ぶ楽しさを感じる
先生や友達と一緒にイメージを膨らませてお話や役の設定を考えながらお話を作る楽しさを感じる
先生や友達と一緒にイメージを膨らませてお話や役の設定を考えながらお話を作って遊ぶ楽しさを感じる
お話の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、イメージを膨らませて話の展開を考えたりしながら、~~登場人物の気持ちに近付こうとしたり、~~先生や友達と一緒にお話を作ったりする楽しさを感じる
イメージを膨らませて、役や設定を考えたり、友達の考えを取り入れたりしながら、友達と一緒にお話を作って遊ぶ楽しさを感じる
お話の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、イメージを膨らませて話の展開を考えたりしながら、~~登場人物の気持ちに近付こうとしたり、~~友達と一緒にお話を作ったり、気持ちや状況に合った歌詞を作ったりする楽しさを感じる
遊びや生活の場面
・ごっこ遊びをする
・ごっこ遊びをする
・絵本を見る
・話の展開を考える
・登場人物の気持ちを考える
・ごっこ遊びをする
・ごっこ遊びをする
月のねらい
絵本を見たりお話を聞いたりして、話が展開していくことを楽しんだり、~~登場人物の気持ちを感じたり~~する
絵本を見たりお話を聞いたり歌を歌ったりして、話が展開していくことを楽しんだり、~~情景を思い浮かべたり、登場人物の気持ちを感じたり~~する
絵本を見たりお話を聞いたりして、話の展開を予想したり~~、情景を思い浮かべたり、登場人物の気持ちを感じたり~~する
遊びや生活の場面
・絵本を見る　・紙芝居を見る
・お話を聞く
・絵本を見る　・紙芝居を見る
・お話を聞く　・歌を歌う　・歌詞を聞く
・絵本を見る
・お話を聞く
・絵本を見る　・歌を歌う
・お話を聞く　・歌詞を聞く

令和７年度　３歳児　「運動会 学年の遊び」（新設）

（子どもの姿に応じて計画を見直す。特に柔軟に変更可能な箇所を網かけ、
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

子ども達は、４月下旬から思い切り走ったり、遊具に登ったり、滑り台を滑ったり、ストライダーをこいだり、ジャンピングで跳んだり、ゲームボックスから跳び下りたりして、様々に体を動かすことを楽しんできている。また、生き物になって走ったり跳んだり這ったり、消防隊、警察官や店員さんになってお客さんと会話したり料理を振舞ったりするなどのごっこ遊びも楽しんでいる。また、絵本の繰り返しの展開を楽しんだり、教師やクラスの友達と一緒に、曲のリズムに合わせて思いきり体を動かすことを楽しんだりしている。

幼稚園生活に慣れるにつれ、ダンゴムシやチョウを捕まえたい、追いかけっこがしたい、砂場で大きな穴や山を作りたい、遊具に乗りたいなど自分の好きなことを見つけたり、したいと思ってしようとしたりしている。そして、よく遊ぶ友達、好きな友達と砂場で横に並んで同じ遊びをしたり、近くにいる友達と捕まえた虫を見せ合ったり、一緒に乗り物に乗ってパトロールをしたり、滑り台を滑ったりなど、友達と一緒に遊ぶ楽しさや、友達と一緒にいる心地よさを味わい始めている。

２学期は、引き続き好きなことやしたいと思ったことを見付けて存分に楽しんだり、少し難しいことにも友達や先生と一緒ならやってみようかなと思ってしたり、遊具や道具を使って遊びながらいろいろな体の使い方や動かし方を感じたりコツを感じたり、できるようになったことを感じて嬉しく思ったり自信をもったりしていくことを支えていきたい。

また、学年の先生や友達と同じ遊びをしたり一緒に体を動かしたりして、他クラスの担任の先生も頼れる存在であると身近に感じたり、クラスを越えた友達とも一緒に遊ぶことや一緒にいる心地よさを感じたりするようにしていきたい。

そこで、これまで子ども達が楽しんできた身近な生き物や好きな生き物などになっていろいろに体を動かすことを学年の先生や子ども達と楽しむことを通して、様々なことをやってみようと思ったり、難しいけれど頑張った、頑張ってできるようになった、強くなったことなどを感じたり、同じことをしている友達がいることに嬉しいと思ったり、やってみようと様々な遊具に興味をもって体をいろいろに動かす楽しさを味わったりしてほしいと考える。

また、集団生活に入って半年に満たない子ども達にとって、保護者にそばにいてほしい、見てもらいたい気持ちはとても強く、親子ふれあいの日や参観日などおうちの人が一緒に遊んでくれる、見てくれることをとても嬉しく感じている。そのため、お家の人に応援してもらったり見てもらったりすることも楽しみに待てるようにしていきたいと考える。

３．ねらい　（思考力が発揮・伸長されることを想定している部分を下線で示す。）

①	速く走りたい、先生を捕まえたい、ゲームボックスから遠くまで跳び下りたい、ボールをカゴにたくさん入れたい、高いところにあるボールをタッチしたい、平均台から落ちずにいろいろな渡り方を試してみたいなど、したいことを見付けたり、何度もしたいと思ったり、友達や先生がしている様子や遊びの場を見てやってみようと思ったりする。	自ら決める・選ぶ
②	速く走れた、鬼から逃げきった、遠くまで跳び下りることができた、平均台から落ちずに渡れたなど、したいと思うことができたり、難しいと思っていたことができるようになったりして嬉しく思ったり、自分が考えたことや頑張っていることに自信をもったりする。	充実感を得る
③	先生に尋ねられたり知らされたりして、自分の好きな遊びに気付いたり、褒めてもらって、自分の得意なことやできるようになったこと、自分の頑張りなどを感じたりする。	自分のことを知る
④	先生や友達と身を寄せたり、一緒に走ったり難しいことに挑戦したり同じ動きをしたりして、いろいろな友達と一緒に遊ぶ楽しさや心地よさを感じたり、親しみを感じたり、応援したり応援してもらったり頑張っているところを見てもらったりして喜んだりする。	他者といる喜びを感じる
⑤	友達や先生がしていることを見たり、聞いたり、一緒に遊んだりして、友達や先生の楽しんでいることや頑張っているところを感じたり知ったりする。	他者のことを知る
⑥	皆んなで体を動かしたり走ったりするときに、手を繋いだり寝転んだり周りを見ていなかったり距離が近すぎたりすると危ないことを感じたり、周りを見て物や友達を避けながら動くとぶつからずに危なくないことを感じたり、高い場所にいたり高い場所から跳び下りる遊びをしたり遊具を運んだりするときに、気を付けた方がいいことをに気付いたり、先生と一緒に考えたり、危なくない方法を教えてもらってしようとしたりする。遊具を置くときに危なくないような場所を考えて置こうとする。	身を守る
⑦	合図に合わせて思いきり走ったり止まったり、狭いところをくぐったり、高い所から跳び下りたり、バランスをとって渡ったり、狙ってボールを投げたりするなど、いろいろな体の動かし方やコツを感じたり、いろいろに体を動かす楽しさや心地よさを味わったりする。	体の動きや感覚を磨く
⑧	登場する生き物を実際に見たり、触ったり、その生き物が登場する絵本を読んでもらったりして、親しみをもったり動きや姿に面白さを感じたりする。	生き物・命を見つめる
⑨	したいことができるような遊びの場を先生や友達と考えたり整えたりしようとする。	場や状況を整える
⑩	登場する生き物になってごっこ遊びを楽しんだり、友達や先生のしている動きや表情の表現を思いのままに感じたり、登場人物の気持ちや動き、場面を思い浮かべて表現することを楽しんだりする。	体や動きに表す
⑪	話のが展開を思いのまま感じたり、していく面白さを感じたり、先生や友達と一緒にお話の展開や設定を感じながら考えながら遊ぶことを楽しんだりする。さを感じたりする	演出・構成する

４．展開

学年の先生や友達と一緒に体を動かしたりなったりして遊ぶ

A【芝生で走ったり体をいろいろに動かしたりする】
- 芝生で友達や先生と追いかけたり追いかけられたりする
- 思いきり走る
- 急に止まる
- 横に転がる
- 体を丸める
- 合図に合わせて走り出す
- 友達とぶつかる、痛がる、驚くなどして危ないことを感じる
- 前を見て走ったり友達をよけながら走ったりする
- 応援してもらったり応援したりする

B【遊具を使って体をいろいろに動かす】
- いろいろな遊具に挑戦しようとする
- いろいろな動きを試す
（高い所から跳び下りる、上に向かってジャンプする、片足や両足でバランスをとって渡る、トンネルをくぐって進む、ボールを狙いの的に向かって投げる）
- 動きの感覚をつかんだり、コツを感じる
- 友達が頑張っている姿を見る
- 安全に遊ぶためにどうすればよいか教えてもらったり考えたりしてしようとする
- 少し難しいこともやってみようとする
- 何度もしようとする
- 自分の頑張りに気付く

C【なって遊ぶ】
- 友達や先生と生き物になって動く
- 動きやすいような場や状況を教えてもらったり感じたりする
- なっている生き物の実物を見たり触ったりする
- なっている生き物の図鑑や科学絵本、物語絵本を見る
- 友達と一緒に動いたりくっついたりする
- 生き物になって先生や友達とお話を考えたり展開に合わせて体を動かしたりする
- 気持ちや動き、場面を思い浮かべて表現する
- 先生や友達と一緒に遊具を置く場所を考えたり選んだり整えたりする

お話の流れに合わせていろいろに体を動かしたりなったりして遊ぶ

いろいろな人に見てもらうことを楽しみにしたり、褒めてもらって喜んだりする

D【先生や年中・年長、お家の人に見てもらう】
- いろいろな先生や他クラスの友達、お家の人に見てもらうことを楽しみにしたり、応援してもらったり、褒めてもらったりして喜んだりする

A【芝生を走ったりいろいろに体を動かしたりする】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・芝生で友達や先生と追いかけたり追いかけられたりする ・思い切り走る ・合図で急に止まる ・合図に合わせて走り出す ・前を見たり友達をよけたりしながら走ったり動いたりする ・応援してもらったり応援したりする	○広い芝生で思いきり走る気持ちよさや楽しさを感じる⑦	＊芝生で思いきり走るなど体を動かす時に危険のないよう、玩具を芝生から除いて場を広くしておく。 ◎ 思いきり走る気持ちよさや楽しさを感じられるように、教師が率先して飛行機やちょうちょ、車になって芝生を走り回ったり、走る気持ちよさや楽しさを言葉にしたりする。 ◎ 友達や先生と一緒に走る楽しさを感じられるように、教師が追いかけたり追いかけられる側になって逃げたり、一緒に走って楽しかった気持ちを言葉にしたり話したりする。 ◎ 学年の友達や他のクラスの先生の存在を知ったり意識したりするよう、積極的に一人一人の子どもの名前を呼んで話しかけたり追いかけたり教師の学年一緒に遊ぶ嬉しさを言葉にしたりする。
	○いろいろな友達や他のクラスの先生と一緒に走る楽しさを感じたり親しみを感じたりする④	
	○方向転換をしたり急に止まったりして体を動かしたり、その楽しさを感じたりする⑦	◎ 方向転換をしたり急に止まったり、その楽しさを感じたりするよう、教師が逃げている時に様々な方向に逃げたり急に止まったり走り出したり追いかけている時には回り込んで捕まえようとしたりする。
	○合図を知り、合図に合わせて体を動かそうとする⑦	◎合図が分かって走り出せるように、分かりやすい合図を出したり、大きな声で知らせたり、一緒に走ったり、子どもが合図を出す姿を認め、教師も一緒に楽しんだりする。
	○みんなで体を動かしたり走ったりする時に、手を繋いだり寝転んでいたり周りを見ていなかったりすると危ないことを感じたり、危なくない方法を教えてもらったりしてしようとするよう周りを見て避けながら走るとぶつからずに危なくないと感じたり周りを見ながら動いたり走ったりしようとする⑥	◎痛い思いをしたり驚いたりした時にどうして危なくなったのか感じたり、危なくないようにしようと思えるように、周りを見て走ったり止まったり動き出したりしようとするよう、驚いたり痛がったりする気持ちを受け止めながら、どんな状況だったのか尋ねたり、教師が危険に思ったポイントを伝えたり、どうすれば安全に遊べそうか尋ねたり、安全に遊ためにに気を付ける提案したりする。教師が危なくないように考えていることを呟いて聞かせたり、子どもが気をつけて周りを見ている姿を認めたり、危ない状況になった時に、その状況を伝えてどうしたら安全に遊べそうか理由や気を付けられそうなことを一緒に考えたりする。
	○速く走りたい、先生を捕まえたいなどと思って走ったり何度もやりたいと思ったりする①	◎ 速く走りたい、捕まえたいなどと思って走ったり、何度もやりたいと思ったりするように、教師が率先して楽しむ姿や悔しがる姿を見せたり、友達が楽しむ姿を見せたり、振り返りに話題をあげたりする。
	○友達の走る姿を見て応援したり応援してもらって喜んだりする④	◎友達に見てもらったり応援してもらったりする嬉しさを感じたり応援したいと思ったりするように、人数を分けて走る機会をつくったり、教師が名前を出して応援したり応援してくれている姿を見せて喜んだりする。
	○速く走れた、逃げ切った、こんなことを考えて逃げたなど、自分の頑張りを感じる②	◎自分の頑張りに気付けるように、頑張ってしていることを褒めたり、走ってどうだったか尋ねたり前との違いを言葉にして知らせたりする。
	○思いきり動いた満足感を味わう②	

	○速く走れた、逃げ切ったなど、したいことができたことに喜ぶ②	◎思いきり動いた満足感を感じられるように、楽しかった気持ちや心地よい疲れを言葉にして一緒に休息する。 ◎したかったことができたことを喜べるように、一人一人の頑張ったことや挑戦したことを具体的に言葉にして一緒に喜んだり驚いたりする。

B【遊具を使って体をいろいろに動かす】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
	○他のクラスの先生や友達と一緒に遊んだり、おやつレストランでおやつを食べたりして親しみをもつ④	◎他のクラスの先生や友達を身近に感じられるように、学年一緒に活動したりおやつを食べたりする機会を増やす。
・いろいろな遊具に挑戦しようとする ・いろいろな動きを試す （高い所から跳び下りる、上に向かってジャンプする、片足や両足でバランスをとって渡る、トンネルをくぐって進む、ボールを狙いの的に向かって投げる） ・動きの感覚をつかんだり、コツを感じたりする ・友達や先生がしていることや頑張っている姿を見る ・安全に遊んだり運んだりするためにどうすればよいか教えてもらったり考えたりしてしようとする ・少し難しいこともやってみようとする ・何度もしようとする ・自分の頑張りに気付く	○置いている遊具や初めての遊具、少し難しいことをしている先生や友達の姿を見て自分もしたい、挑戦したいと思ってしようとする① ○高い所から跳び下りたり、バランスをとっていろいろな渡り方で渡ったり、高いところをタッチしたり、狭い場所をくぐったりするなど、いろいろな体の動かし方を試したり、いろいろに動かす楽しさや心地よさを味わう⑦	◎したいことややってみたいことを見付けて挑戦しようと思えるように、一学期に子ども達が少し難しさを感じながらも夢中になっていた遊具を用意したり、やったことのある遊具の近くに初めて遊ぶ遊具を置いておいたり教師が積極的にしている姿を見せたりする。 ＊跳ぶ、渡る、バランスをとるなどのいろいろな動きができるように、ゲームボックスや平均台、バランスストーン、ボール入れ、トンネル、吊り下げボールなどの遊具を、長さや距離、高さ、種類をいろいろに変えたり多様に用意したりする。 ◎いろいろに体を動かす楽しさや心地よさを感じられるように、高い所から跳び下りたり、バランスをとって渡ったり、高いところをタッチしたり、などの動きを教師が率先してしたり、子どもがしている動きを言葉にして知らせたり、一緒にしながら楽しさを言葉にしたり笑ったりする。
	○遠くまで跳び下りたい、高くジャンプしたいという気持ちになってしようとする①	＊あそこまで跳び下りたい、ジャンプしたいと思えるように、ゲームボックスの近くには色の違うフープを下りる場所の目印として並べて置いておいたり、ジャンプして手を伸ばすと届くところにボールなどの目標物を吊るしておいたりする。 ◎遠くまで跳び下りたいと思えるように、教師が遠くまで跳び下りて喜ぶ姿を見せたり、どこまで跳び下りることができるか期待する姿を見せたり、遠くまで跳び下りられたことを一緒に喜んだりする。
	○バランスストーンや平均台から落ちずにいろいろな渡り方を試してみたいという気持ちになってしようとする①	◎バランスストーンや平均台を色々な渡り方をしながら落ちずに渡りたいと思えるように、教師が落ちそうになりながらも渡れて喜ぶ姿を見せたり、落ちずに渡る友達の存在を知らせたり、簡単すぎず難しすぎない距離にバランスストーンを配置したり、平均台に障害物を置いたりしてコースに変化をつけたり、教師がやって見せたりする。
	○ボールをたくさん投げ入れたいという気持ちになってしようとする①	◎ボールをたくさん投げ入れようと思えるように、カゴに鈴をつけておいたり、教師が投げ入れようと挑戦する姿を見せたり、もう少しで入りそうだと励ましたり、狙って入れることを伝えたりする。
	○それぞれの遊具の体の動かし方やコツを感じる⑦	◎それぞれの遊具で遊んでいる時の体の動かし方や感覚に意識を向けられるように、どんな風に体を動かしているのか尋ねて見せてもらったり、教師が動かし方に困っていることや上手くいかないところを尋ねたり教師が子どもの姿から見とったポイントとなる動きを言葉にしたりする。
	○自分が楽しんでいること、自分の得意なことやできるようになったことを感じたり、褒めてもらって自分の頑張りなどに気付いたりする③	◎自分が楽しんでいること、得意なことやできるようになったこと、頑張りなどに気付けるように、どんなことを頑張っているか、どんなことが楽しいか尋ねたり、教師が見て頑張っていた姿を具体的に褒めたりする。
	○遠くまで跳び下りることができた、落ちずに渡れたなど、したいことができたり、少し難しいと思っていたことができるようになったりした嬉しさを感じたり頑張っている自分に自信をもったりする②	◎したいことや難しいことができた嬉しさを感じられるように、できるようになりたいと思っていることをそばで応援し続けたり体の動かし方のコツをつかめるように支えたり、やりたかったことができたことを一緒に喜んだり、笑顔で見守ったりする。 ◎頑張っている自分に自信をもてるように、頑張ってきた姿を誇らしく思っていることを伝えたり、友達が見てすごいと思ってくれていることを感じられるように話題にあげたりする。
	○友達や先生がしていることを見たり、聞いたり、一緒に遊んだりし	◎友達や先生がしていること、楽しんでいること、頑張っていることを感じたり知ったりするように、友達がしている姿を見せたり、い

	て、友達や先生の楽しんでいることや頑張っているところを感じたり知ったりする⑤ ○高い場所にいたり高い場所から跳び下りる遊びをたりするときに気を付けた方がいいことを一緒に~~に気付いたり~~考えたり教えてもらってしようとしたりする⑥	つも挑戦していることを言葉にしたり、それぞれが夢中になっていることを紹介し合う時間をとったりする。 ◎危ないことを感じたり、気をつけた方がいいことを先生と一緒に考えたり教えてもらったりしてしようとするように、~~危なくないようにしようと思えるように、~~危ないと子どもが感じているタイミングでその気持ちに共感してどうすればよいか一緒に考えたり、高い場所であることや危なくなっている状況を見せたり、跳び下りる先に誰もいないか見て跳んだり間隔を空けて順番を待ってから跳んだりする友達の姿を言葉にしたり、難しい時には、具体的に方法を教えたりする。
	○遊具を~~置いたり~~運~~んだりするぶ~~ときに危ない~~く~~ない運び方をように考えたり運ぼうと置こうとしたりしようとする⑥	◎先生や友達と危なくない置き方や遊具の運び方を考えたり運んだりたりしようと~~したり~~するように、教師が~~遊んだり~~運~~んだりしてで~~いて怖いと感じたことを伝えたり、危なくなった時にどうすればよいか安全に運べるか一緒に考えたり、具体的に安全に運ぶ方法を知らせて一緒にやってみたりする。~~実際に子ども達と動かしたりやってみて感じたことや考えた案を聞いたりする。~~

C【なって遊ぶ】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・友達や先生と生き物になって動く ・友達と一緒に動いたりくっついたりする ・動きやすいような場や状況を教えてもらったり感じたりする ・なっている生き物の実物を見たり触ったりする	○なりたいものになって、ごっこ遊びを楽しむ⑩ ○友達と身を寄せたり、同じ生き物になって動いたり、一緒に同じ動きをしたりして一緒に遊ぶことに楽しさを感じたりする④	＊いろいろな生き物の動きを思う存分できるように、広い芝生や遊戯室で行う。 ◎なりたいものになってごっこ遊びをすることを楽しめるように、教師が楽しそうにやって見せたり、子どもが言っていることやしていることに驚いたり受け止めたりしながら一緒にしたり、その生き物の特徴を感じて、なっている子どもの動きを具体的に褒めたり、みんなに見せたりする。 ◎友達と一緒に遊んだり同じことをする楽しさを感じられるように、同じ生き物になって動いたり同じ動きをしたりする機会を作ったり、一緒にしている楽しさを言葉にしたりする。

・なっている生き物の図鑑や科学絵本、物語絵本を見る ・生き物になって先生や友達とお話を考えたり展開に合わせて体を動かしたりする ・気持ちや動き、場面を思い浮かべて表現する ・先生や友達と一緒に遊具を置く場所を考えたり選んだり整えたりする	○なりたいものになって動くときに、危ない動き方を感じたり、周りを見たり、間隔を開けたりして危なくないようにしようとする⑥ ○みんなでなっている生き物を触ったり見たりして親しみを感じたり、動きや姿に面白さを感じたりする⑧ ○話の展開を思いのまましていく面白さを感じる⑪ ○生き物になっている時の友達や先生の動きや表情の表現を感じる。⑩ ○登場人物の気持ちや動き、場面を思い浮かべて表現することを楽しむ⑩ ○先生や友達と一緒にお話の展開や設定を感じながら~~考えながら~~遊ぶ楽しさを感じ~~たりす~~る⑪	◎危ない動き方を感じたり、周りを見たり、間隔を開けたりすると危なくないことを教えてもらって~~感じて~~しようと思えるよう、~~られるよう、危なくなっていた時の状況を知らせたり、~~周りを見ることや、広い場所を見付けたりするとぶつからないことを遊びながら伝える。 ＊登場する生き物に親しみを感じられるように、科学絵本や写真、図鑑を見やすい場所や手に取りやすい場所に用意しておく。 ◎動きや習性、姿の面白さを感じられるように、虫を探すことに誘ったり、一緒に探したり、教師も一緒に見て驚いたり、子どもの気付きに共感したり、動きを言葉にしたり、習性がわかるような掲示物を保育室に貼っておいたりする。 ◎みんなでなっている生き物に親しみを感じられるように、その生き物が登場している、絵や言葉で感情が分かりやすい絵本を読んだり、ペープサートに主人公の名前をつけて登場させたりする。 ◎話の展開を思いのまま感じ~~られたり展開し~~ていく面白さを感じたりするように、絵本や~~ペープサート~~の中で展開のある物語を選んで読んだり、変化が分かりやすいメリハリのある声で読んだり~~、変化のある話の流れをナレーションで伝えたり、~~声色を変えたり、なって遊ぶ時には危険や怖い場面など大きな出来事を含ませたりその展開を教師が楽しむ姿を見せたりする。 ◎友達や先生の動きや表情に意識を向けられるように、子どもが考えて表現している姿を見付けておき、皆の前で見せ合う機会を作ったり、子どもの表現から思い浮かんだ心情を尋ねたりよく伝わったことを言葉にしたり、教師も動きや表情、声色の表現を大きく分かりやすく見せたりする。 ◎登場人物の気持ちや動き、場面を思い浮かべて表現することを楽しめるように、状況を分かりやすく伝えたり、状況に合わせて明るい音や暗い音をピアノで弾いたり、気持ちをナレーションで伝えたり、登場人物の気持ちを感じて、表現している子どもを具体的に褒めたりする。 ◎先生や友達と一緒に~~お話の展開や設定を感じながら~~~~考えながら~~遊ぶ楽しさを感じ~~たりす~~られるように、いろいろな展開の中で教師が率先してなって遊ぶことを楽しんだり、教師が考えたおおまかな流れを提案しながら子ど

		もが思い描いている状況を聞き出したり、次どうしたいか尋ねたり子どもが考えたことやしていることの面白さを言葉にしたりしてみんなでやってみたりする。話を繋いだりして変えていく。
	○したいことができるような遊びの場を先生や友達と考えたり整えたりしようとする⑨	◎やりやすく、したいことができる遊びの場を先生や友達と考えたり整えたりしようと思えるように、お話を思い浮かべながらどんな遊具を置きたいか尋ねたり、動きにくさを言葉にしてやりやすい場に遊具を一緒に動かしたり、置き方を変えたりする。
	○自分が考えたことや頑張っていることに自信をもつ②	◎自分が考えたことや考えて表現したこと、頑張っていることなどに自信をもてるように、それぞれの子どもの考えたこと、頑張っていることを具体的に褒める。
	○友達や先生がしていることを見たり、聞いたり、一緒に遊んだりして、友達や先生の楽しんでいることや考えていることを感じたり知ったりする⑤	◎友達や先生の楽しんでいることや考えていることを感じたり知ったりするように、何度も繰り返ししている友達の姿を見せたりみんなが楽しんでいたことを振り返りの時間に聞いたり話題にしたり子どもが考えたことを取り上げてみんなでやったりする。

D【先生や年中・年長、お家の人に見てもらう】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・見てもらうことを楽しみにしたり、褒めてもらって喜んだりする	○お家の人に見てもらうことを楽しみにする④	◎見てもらうことを楽しみにできるように、運動会の日は、お家の人が見に来てくれることを知らせ、どこを見てほしいか尋ねる。
	○楽しんでいることや頑張ってきたことを、お家の人に見てもらえてよかったと思う④	◎見てもらえてよかったと思えるように、見てもらってどんな気持ちかを言い合ったり、「よかったね」と話したりする。
	○褒めてもらって、自分の得意なことや頑張ってきたことに自信をもつ②	◎自分の得意なことや頑張ってきたことに自信をもてるように、保護者に子どもが頑張っていたことについて具体的に褒められるように動きや表情などよく見て褒めてあげてほしいことを伝えておく。

令和７年度　４歳児　「運動会　学年の遊び」（新設）

（子どもの姿に応じて計画を見直す。特に柔軟に変更可能な箇所を網かけ、
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

１学期に子ども達は、好きな遊びや学級の活動において、前学年で経験してきた遊びに加えて、新しい環境での新たな遊びにも取り組み、多様な遊びの経験を広げてきている。さらに、鬼ごっこやショーごっこなど友達と同じしたいことに取り組む中で、先生の手助けを得ながら、より遊びが面白くなるように必要に応じて遊びを創り出す経験を少しずつ積んできている。提案された遊びをただ行うのではなく、子ども自らが遊びを選んだり生み出したりした上で、より面白さを求めたり困ったりするなど改善する必要感をもって、遊び方やルールを変えていき、遊びを創り出していく楽しさを味わってきている。また、鬼ごっこでは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味わい、勝つためにはどうすればよいかを考えたり、同じチームの仲間と助け合ったりする経験もしてきている。さらに、鬼ごっこやショーごっこなどをする際に、忍者やキャラクターなどになりきって、イメージを広げてその世界に入って表現したり、よりそれらしくなるために必要な道具を作って使ったり身に着けたりしながら遊ぶ楽しさも感じてきている。

人間関係においては、自分のしたいことに思う存分取り組むことに満足していた姿から、次第に友達と同じことをしたり、声をかけ合いながら遊んだりするなど、友達と遊ぶことを楽しんだり、一緒に遊ぶ嬉しさを感じたりする姿が多く見られてきている。さらに、４歳進級時にクラス替えを行ったことで、３歳の時に関わりの少なかった友達と関わる機会が増え、初めはこれまでも関わりが多かった友達とだけ関わろうとする姿が見られていたが、生活や遊びを共にする中で、いろいろな友達の個性を感じ、これまで関わりの少なかった友達とも声をかけ合ったり遊びに誘い合ったりする姿が見られてきている。特に学級の活動では、友達の思いや考えを聞いたり、それを受けて自分の考えを言ったりしながら、遊びや生活を進めようとする姿が増えてきている。

運動の側面から見ると、腕を振って歩く、走る、這う、ゆっくり動く、止まる、回る、リズミカルに跳ねる、跳ぶ、しゃがむ、踊る、ぶら下がる、木に登る、ボールを力一杯投げる、ねらって投げる、受ける、つくなど、多様な動きを全力で行ったり調整して行ったりする楽しさや動きの感覚を感じてきている。

２学期には、できるようになりたい、上手になりたいなど、これまでも見られてきている具体的な目的をもって少し難しいことに挑戦する姿が、より一層増えてくることが予想される。できるようになったことや、前よりも上手になってきていることを嬉しいと思ったり自信をもったりして、さらに次の目標を見出そうとすることも見られてくるだろう。そして、その実現したいという思いから、どうすれば実現できるのかを考えたり試したりする探究へとつながっていくことも考えられる。友達への意識はより一層高まり、同じクラスの友達に留まらず、同じ学年の友達へと関心をもつ範囲は広がり、友達の存在をはっきりと意識し、積極的に友達を誘ったり、友達とのやりとりを楽しんだり、友達と考えを出し合いながら遊びや生活を進めたり、友達のしていることや考えのよさを感じたりするようになっていくと考える。

そこで、２学期が始まって園での生活や遊びのリズムを取り戻す９月下旬から、同じ学年の友達と遊びを創り出す活動を行う。学年全体で取り組むことで、クラスを越えたいろいろな友達の個性を感じたり、遊びを通して必要を感じて考えを出し合って一つの遊びを創り上げていく中で、みんなが納得して楽しめるように思い付いたことを考えてしたり、友達の考えを聞いてそのよさを感じたり、共通の実現したいことに向けて仲間と作戦を考えて実行したりするなどしようとする機会としていく。その際、子ども達の興味や関心、主体的な思いを尊重し、積極的に取り入れ、試行錯誤する機会を十分に保障する。これまで関わりの少ない子どもも少なくないため、心が解放され自然と関わりが生まれやすく、１学期の遊びの経験を活かしやすい体を動かす遊びを核とするが、活動が子ども達にとって無理なく自然な形である範囲において可能な限り多様な経験につながるよう刺激していく。４歳児４０名が同時に活動したり話し合ったりする困難さが子どもに与える影響に留意し、活動や話し合いの内容や形態、時間配分、教師の人員配置や役割分担等に慎重に配慮する。

３．ねらい　（思考力が発揮・伸長されることを想定している部分を下線で示す）

①	学年の友達と面白い遊びを創りたいと思い、考えを出したり試して考え直したり、自分にとって少し難しいこともできるようになりたい、上手くなりたい、勝負に勝ちたいと思い、何度も取り組んだり、コツを意識したりしようとしたり、創った遊びや頑張りを見てもらうことを楽しみにしたりする。	自ら決める・選ぶ
②	実現したいことができたり、それに近付いたり、それに向けて自分が頑張ったことや仲間と一緒に頑張ったことを感じたり、頑張りを見てもらったりして、喜んだり自信をもったり充実感を得たりする。	充実感を得る
③	前よりも上達したことや何度も諦めずに挑戦した頑張り、みんなで遊ぶ状況下での自分の状態を感じる。	自分のことを知る
④	今まで関わりの少なかった友達も含めていろいろな友達と触れ合ったり、誘ったり誘われたり、遊びの仲間になったり、考えたことを一緒にしたりして、一緒に遊ぶ嬉しさを感じる。	他者といる喜びを感じる
⑤	友達の考えや動き、声色、表情を見聞きして、頑張りや思い、素敵なところを感じたり、友達に声をかけられたり手助けされたりして、優しさを感じたりする。	他者のことを知る
⑥	自分のしたいことや困ったこと、考えたこと、意向などをすすんで言葉にして伝えようとしたり、言葉にしてよかったと感じたりする。	自分のことを伝える
⑦	友達の思いを感じて、友達に必要な手助けや心配りをしようとする。	他者のことを考えて行動する
⑧	みんなが納得して楽しい遊びになるように、自分のできることを考えてしたり、考えたことを話したり聞いたり、話し合って決めたことをしたりしようとする。	人と物事を進める
⑨	大人数で遊ぶ前にどうすると危ないかを聞いたり考えたり、遊ぶ中で感じた危険から危なくない方法を考えたりして、安全を意識して動こうとする。	身を守る
⑩	全力で体を動かしたり、したいことに合わせて動きを調節したりして、様々な動きの感覚や様々な動きの楽しさを感じたり、コツを意識して体を動かそうとしたりする。	体の動きや感覚を磨く
⑪	数量を捉えて公平性や勝敗の判断をしようとする。	数・量や形、空間を捉える
⑫	対象との遠近や高低、位置、向きなどを捉えて、必要に応じて調整しようとする。	数・量や形、空間を捉える
⑬	話が聞きやすい場所を選んだり、話を聞いてもらえるように状況を整えたり、遊びに必要な場作りを行ったりしようとしたり、そうすることの効果を感じたりする。	場や状況を整える
⑭	遊びのイメージや世界観に応じて必要な道具を作ろうと、作りたい物のイメージに合わせて色や形、質感などを意識して作ることを楽しむ。	色や形に表す
⑮	BGM を聞いたり音楽に合わせて体を動かしたりしながら、リズムやテンポ、曲調を感じる。	音に表す
⑯	遊びのイメージや世界観に関連のある絵本を読んだりお話を聞いたりしてイメージを思い浮かべたり言葉を遊びに取り入れたりイメージや遊びに流れる精神性を言葉にしたりする楽しさを感じたり、言葉を言い換えたり具体的に話したりしようとしたりする。	言葉に表す
⑰	遊びのイメージや世界観に合ったものになって、話し方や動き、表情などで表現する楽しさを感じる。	体や動きに表す
⑱	遊びがより面白くなるように、遊び方や世界観の設定、BGM などを加えて工夫する楽しさやその効果を感じる。	演出・構成する

4．展開

学年の友達と遊ぶことを楽しみにする

A【友達と遊びを創る】
- 学年の友達と一緒に遊ぶ提案を聞く
- 学年のいろいろな友達とふれあい遊びをする

学年の友達と遊びながら自分達の遊びを面白くする

- どんな遊びにしたいか相談する
- いくつかの遊びを試す
- みんなが楽しめる遊びを決める
- 遊びながら感じたことを出し合い、改善する
- より遊びが面白くなるように考えを出し合う
- 試して考え直す
- 上手くいったことを喜ぶ
- 遊びのイメージや世界観に関連する絵本を見たり、お話を聞いたりする
- 遊びに必要な物を作る
- 必要に応じてＢＧＭをつける

B【体を動かして遊ぶ】
- 挑戦したいことを考える
- 遊びに必要な動きが上達するように何度も挑戦する
- 挑戦する姿や頑張りを教師や友達に知らせる
- 友達が頑張っている姿を見る
- 危ないことがないか考え、安全に遊ぶためにはどうすればよいかを考え、実行する
- 動きやすいように場や状況を整える
- 友達と一緒にできる技を考えて挑戦する
- 友達がしているのを見たり教えてもらったり教えたりする
- 曲に合わせて動いたり、遊びのイメージや世界観に応じたものになって動いたり話したりする
- 動きのコツを伝え合って意識して動く
- 自分の上達や頑張りを感じる

創った遊びを繰り返し行い遊び込む

- 同じチームの友達と勝つためにできることを考えて努力したり作戦を立てたり励まし合ったりする
- 話し合って決めたことを果たしながら取り組む
- 遊び方やルールを変更すべき内容か、工夫や努力をすべき内容か精査しながら遊ぶ

楽しんでいることや頑張っていることを見てもらう

C【運動会で見てもらう】
- 運動会でお家の人やお客さんに見てもらいたい思いをもつ
- みんなで創った遊びを見てもらう

A【友達と遊びを創る】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・学年の友達と一緒に遊ぶ提案を聞く	○学年の友達と面白い遊びを創りたいと思う①	◎学年の友達と一緒に遊ぶことに期待できるように、これまで一緒にしたことのある遊びやそれをした際の楽しかった思いを振り返る。
・学年のいろいろな友達とふれあい遊びをする	○今まで関わりの少なかった友達も含めていろいろな友達と触れ合ったりして一緒に遊ぶ嬉しさを感じる④	＊いろいろな友達と触れ合って遊ぶ嬉しさを感じられるように、体をくっつけ合う遊びをする中で、一緒にしたことのない相手を見付けて誘う状況を作る。
・どんな遊びにしたいか相談する		◎いろいろな友達と触れ合って遊ぶ嬉しさを感じられるように、一緒に遊んでいる友達の名前やくっついていること、感じている嬉しい気持ちや楽しそうにしている様子を言葉にする。
・いくつかの遊びを試す	○面白い遊びを創りたいと思い、考えを出したり試して考え直したりしようとする①	◎面白い遊びにしたいと思って考えを出し続けられるように、もっとどうしたいか尋ねてアイデアを出せる場を設けたり、出し合うことが楽しい雰囲気を作ったり、アイデアを受け止めたりする。
・みんなが楽しめる遊びを決める	○自分達の遊びが十分できた喜びを感じる②	＊自分達の遊びが十分できた喜びを感じられるように、これまでしたことのある遊びをベースに子どものアイデアを少しずつ反映していく素朴な遊びの段階から満足がいくまで遊ぶ時間や待ち時間が短くなるグループを設定する。
・遊びながら感じたことを出し合い、改善する		
・より遊びが面白くなるように考えを出し合う	○より面白い遊びになったり、それに近付いたりして、喜んだり充実感を得たりする②	◎遊びが面白くなったりそれに近付いたりする喜びや充実感を得られるように、子どもが感じている以前より面白くなったところを尋ねたり、教師が感じた面白くなってきているところやみんなで考えてきた頑張りを言葉にしたりする。
・試して考え直す		
・上手くいったことを喜ぶ	○みんなで遊ぶ状況下での自分の状態を感じる③	◎自分の状態に気付けるように、今おかれている状況と客観的に見た本人の状態を尋ねたり、教師や他児から見たそれを聞く状況を作ったりする。
・遊びのイメージや世界観に関連する絵本を見たり、お話を聞いたりする	○今まで関わりの少なかった友達も含めていろいろな友達と誘ったり誘われたり、遊びの仲間になったり、考えたことを一緒にしたりして、一緒に遊ぶ嬉しさを感じる④	◎いろいろな友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じられるように、同じ仲間になる相手を必然的に変える状況を作ったり、誘うことのよさを言葉にしたり、同じチームの仲間の名前をまとめて言ったり、相談して決めたことをしている様子を言葉にしたりする。
・遊びに必要な物を作る		＊いろいろな友達に意識を向けられるように、同じチームの仲間が分かる掲示を、写真カードを使って行う。
・必要に応じてＢＧＭをつける	○友達の考えや声色、表情を見聞きして、友達の思いや素敵なところを感じる⑤	◎友達の声色や表情から友達の思いを感じられるように、友達の声を聞いたり顔を見たりすることを提案したり、声色や表情から教師が感じた友達の思いを言葉にしたりする。
・同じチームの友達と勝つためにできることを考えて努力したり作戦を立てたり励まし合った		◎友達の考えを聞いて素敵なところを感じられるように、考えを聞く機会を設けたり、考えに対する感想を尋ねたり、教師が感じた考えのよさを言葉にしたりする。
	○友達に声をかけられた	＊友達の優しさを感じられるように、上手くいかな

りする ・話し合って決めたことを果たしながら取り組む ・遊び方やルールを変更すべき内容か、工夫や努力をすべき内容か精査しながら遊ぶ	り手助けされたりして、優しさを感じる⑤ ○自分のしたいことや困ったこと、考えたこと、意向などをすすんで言葉にして伝えようとしたり、言葉にしてよかったと感じたりする⑥ ○友達の思いを感じて、友達に必要な手助けや心配りをしようとする⑦ ○みんなが納得して楽しい遊びになるように、自分のできることを考えてしたり、考えたことを話したり聞いたり、話し合って決めたことをしたりしようとする⑧ ○大人数で遊ぶ前にどうすると危ないかを聞いたり考えたり、遊ぶ中で感じた危険から危なくない方法を考えたりして、安全を意識して動こうとする⑨ ○数量を捉えて、公平性や勝敗の判断をしようとする⑪ ○対象との遠近や高低、位置、向きなどを捉えて、必要に応じて自分の位置や動き、物の位置などを調整しようとする⑫ ○話が聞きやすい場所を選んだり、話を聞いてもらえるように状況を整えたり、遊びに必要な場作りを行ったりしようとしたり、そうす	かったり困ったりした際に教師がすぐに手助けせず、他児に友達の様子を知らせて声をかけられたり手助けされたりしやすい状況を作る。 ◎自分の思いや考えをすすんで話そうとするように、話せる間をとったり、じっくり聞く態度を示したり、全体の場で話しにくい幼児には個別に尋ねる機会を設ける。 ◎言葉にしてよかったと感じられるように、自分の思いや考えを言葉にした際に十分に受け止め、それを活動に反映したり、反映できない際にも丁寧に理由を伝えたりする。 ◎友達に必要な手助けや心配りができるように、友達のことや友達のおかれた状況などについて知らせたり、友達に対して何ができそうか尋ねたりする。 ◎みんなでする遊びが楽しくなるための考えを言ったり、考えて動いたりするように、考えてできることをする姿を取り上げて、みんなが楽しくなることを考えているよさを伝えたり、友達の考えを聞く場をもち、どう思うか尋ねたりする。 ◎話し合って決めたことを必要を感じてしようとするように、みんなで決めたことを果たす大切さや意味を言葉にしたり、必要があれば改善に向けて再び検討可能であることを知らせたりする。 ◎危なくないように考えて遊べるように、子ども自身で考えにくいことについては、事前に危険なことを知らせて、どうすると危なくないか尋ねる。 ◎感じた危険から危なくない方法を考えられるように、子どもが危険を感じたタイミングを逃さずに取り上げ、個別や全体で考える機会を設ける。 ＊数量を捉えたり比べたりできるように、ホワイトボードと数色のマグネットをいつでも使えるように用意しておき、並べるなど操作できる状況を与える。 ◎遠近や高低、位置、向きなどを捉えられるように、子どもから見た相手や的などとの距離や高さ、位置関係、方向などを言葉にしたり、それらを尋ねたり、客観的に見せる場を設定したりする。 ◎捉えた遠近や高低、位置、向きなどを意識して、自分の位置や動き、物の位置を調整するように、捉えていることとそれを受けての本児や物の位置や動きの現状を具体的に言葉にする。 ◎話が聞きやすい場所を選べるように、今話が聞きやすいか、どこであれば聞きやすいかを問いかける。 ◎話を聞いてもらうために状況を整えるように、どうして聞いてもらえないのか、どうすれば聞いてもらいやすいかを尋ねたり、教師が感じた現状を

	ることの効果を感じたりする⑬ ○遊びのイメージや世界観に応じて必要な道具や衣装を作ろうと、作りたい物のイメージに合わせて色や形、質感などを意識して作ることを楽しむ⑭ ○BGM を聞いたり音楽に合わせて体を動かしたりしながら、リズムやテンポ、曲調を感じる⑮ ○遊びのイメージや世界観に関連のある絵本を読んだりお話を聞いたりしてイメージを思い浮かべたり言葉を遊びに取り入れたりイメージや遊びに流れる精神性を言葉にしたりする楽しさを感じる⑯ ○言葉を言い換えたり具体的に話したりしようとする⑯ ○遊びのイメージや世界観に合ったものになって、話し方や動き、表情などで表現する楽しさを感じる⑰ ○遊びがより面白くなるように、遊び方や世界観の設定、BGM などを加えて工夫する楽しさやその効果を感じる⑱	伝えたりする。 ◎場や状況を整えた効果を感じられるように、整えたことでどうなったか尋ねたり、子どもがしたことと得られたことを結び付けて話したりする。 ◎遊びのイメージや世界観に応じた道具や衣装を作ることに関心がもてるように、遊びのイメージや世界観に関連のある写真や絵本、図鑑などを集めて置いておいたり、掲示しておいたりする。 ◎色や形、質感などを意識して作ることを楽しめるように、作りたい物の色や形、質感などがどのようなものか尋ねたり、教師も一緒になって思い浮かべた物の色や形、質感などを言葉にしたり、作ったりする。 ＊BGM を聞いてリズムやテンポ、曲調を感じられるように、いろいろな曲をかけ、遊びの動きや場面に合った BGM を探し、リズムやテンポ、曲調について話す機会を設ける。 ◎音楽に合わせて体を動かしてリズムやテンポ、曲調を感じられるように、音楽から思いついた動きをみんなでしてみたり、動きと音楽が合っている部分を音楽要素と結び付けて言葉にしたりする。 ◎絵本を読んだりお話を聞いたりしてイメージを思い浮かべる楽しさを感じられるように、ポイントとなる言葉をはっきりと声にしたり、具体的な言葉を加えたりする。 ◎絵本の言葉や素話から遊びに言葉を取り入れたりイメージや遊びに流れる精神性を言葉にしたりする楽しさを感じられるように、遊びのイメージや遊びに流れる精神性と結び付く言葉を取り上げたり、教師が広げたイメージを楽しんで言葉にしたりする。 ◎言葉を言い換えたり具体的に話したりしようとするように、別の言葉や具体的な言葉を提案したりする。 ◎遊びのイメージや世界観に合ったものになって表現することを楽しめるように、子どもがなりたいものの外見や動きの特徴、得意なこと、好きな物、性格などを尋ねたり知らせたり、具体的な場面を設定したり、教師も一緒になって遊んだり、なってしたいことを尋ねたり、一緒に考えたりする。 ◎遊びがより面白くなる設定を考える楽しさを感じられるように、常に子どもの考えを取り入れる姿勢を示したり、絵本や素話の遊びにつながっていく要素を書き留めたり、遊びの設定を変えて試すことを提案したり、設定を変えていく楽しさを言葉にしたりする。 ◎遊び方や世界観の設定、BGM などを工夫する効果を感じられるように、設定や BGM を変えた

		り加えたりしたことで面白くなったことを尋ねたり、教師が感じた変化を言葉にしたりする。

B【体を動かして遊ぶ】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・挑戦したいことを考える ・遊びに必要な動きが上達するように何度も挑戦する ・挑戦する姿や頑張りを教師や友達に知らせる ・友達が頑張っている姿を見る	○自分にとって少し難しいこともできるようになりたい、上手くなりたい、勝負に勝ちたいと思い、コツを意識したり、何度も取り組んだりしようとする①	◎少し難しいこともできるようになりたい、上手くなりたい、勝負に勝ちたいと思えるように、少し難しいことに向かう段階を細かく設定して提案したり、上達していることや頑張り、期待感を言葉にしたり、友達や教師の挑戦心を見せたりする。 ◎実現したいことに向けて何度も取り組んだりコツを意識したりするように、繰り返し取り組んだりコツを意識したりするよさを言葉にしたり、繰り返し取り組んだりコツを意識したりしたことで実現したいことに近付いていることを伝えたりする。
・危ないことがないか考え、安全に遊ぶためにはどうすればよいかを考え、実行する	○実現したいことができたり、それに近付いたり、それに向けて自分が頑張ったことや仲間と一緒に頑張ったことを感じたりして、喜んだり自信をもったりする②	◎実現したいことがかなったりそれに近付いたりしたことや自分の頑張りを感じて自信がもてるように、したいことが実現したりそれに近付いたりしたことを一緒に喜んだり、これまでの頑張りに感心したり、他の場面にもつながることを言葉にしたりする。 ◎友達と一緒に頑張ったことを感じて喜びを感じられるように、同じチームの仲間で頑張ったことや全員が作戦を意識し続けていたことを言葉にする。
・動きやすいように場や状況を整える ・友達と一緒にできる技を考えて挑戦する	○前よりも上達したことや何度も諦めずに挑戦した頑張りを感じる③	◎自分の上達や頑張りを感じられるように、教師が感じた上達しているところや頑張りを言葉にしたり、以前の自分と比べてどうか、振り返ってどう取り組んだかを尋ねたりする。
・友達がしているのを見たり教えてもらったり教えたりする	○今まで関わりの少なかった友達も含めていろいろな友達を誘ったり誘われたり一緒に挑戦したりして、一緒に遊ぶ嬉しさを感じる④	◎いろいろな友達と一緒に挑戦する嬉しさを感じられるように、同じことに挑戦している友達の存在を知らせたり、友達を誘うことを提案したり、一緒に挑戦している子どもの名前を続けて呼んで○○仲間と称したりする。その際、クラスの枠を超えた人間関係を意識する。
・曲に合わせて動いたり、遊びのイメージや世界観に応じたものになって動いたり話したりする	○友達の動きを見て、素敵なところや頑張りを感じる⑤	＊いろいろな友達に意識を向けられるように、学年で写真カードを用いて同じことに挑戦している仲間が見て分かる掲示を行う。 ◎友達の動きから素敵なところや頑張りを感じられるように、友達の動きを見る機会を設けたり、友達の動きから感じた素敵なところや頑張りを尋ねたり、感じていることに共感したり、教師が感じたことを言葉にしたりする。
・動きのコツを伝え合って	○自分のしたいことや困ったことなどをすすんで言葉にして伝えよう	◎自分の思いをすすんで言葉にするように、思いを尋ねたり、思いはあるが言わずにいる状態になっていることを知らせたり、言うと分かってもらえ

意識して動く ・自分の上達や頑張りを感じる	としたり、伝えてよかった思いを感じたりする⑥	たり思いが叶ったりすることを知らせたりする。 ◎伝えてよかった思いを感じられるように、伝えてくれたから分かったことを知らせたり、伝えられたことを受けて返事をしたり行動を起こしたりする。
	○友達の思いを感じて、友達に必要な手助けや心配りをしようとする⑦	◎友達に必要な手助けや心配りをしようと思えるように、友達にとって必要な手助けかどうか尋ねたり、友達の困っているところを尋ねたり具体的に知らせたりする。
	○全力で体を動かしたり、したいことに合わせて動きを調節したりして、様々な動きの感覚や様々な動きの楽しさを感じたり、コツを意識して体を動かそうとしたりする⑩	＊全力を出したり調節したりして体を動かす感覚や楽しさを感じられるように、全力が出せたり調節が必要だったりする広さや高さ、地面の硬さなどを選んで空間や道具を用意、提案したり、全力を出したり調節したりして体を動かしている友達や教師の動きを見る機会を設ける。 ◎コツを意識して体を動かそうとするように、コツを意識して動いている友達の動きを見る機会を設けたり、友達にコツを聞くことを提案したり、コツとずれがある動きを具体的に知らせたりする。
	○数量を使って自分の上達や成長を捉えようとする⑪	＊数量から上達や成長を捉えられるように、挑戦したり上手くいったりした回数を書き留めたりマグネットなどの印で示したりして、数を可視化する。
	○遊びに必要な場作りを行おうとしたり、そうすることの効果を感じたりする⑬	◎遊びに必要な場を整えられるように、これからすることに応じた場の広さや高さ、地面の硬さ、使う道具、物を置く位置など、遊んでみて不都合はないか、より遊びやすく楽しくなる方法はないか尋ねたり、教師が考える工夫を提案したりする。 ◎遊びに応じて場を作った効果を感じられるように、場を変えたことで遊びやすく楽しくなったか尋ねたり、教師が感じた効果を知らせたりする。

C【運動会で見てもらう】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成◎教師の援助
・運動会でお家の人やお客さんに見てもらいたい思いをもつ	○運動会でお家の人やお客さんに見てもらうことを楽しみにする①	◎お家の人やお客さんに見てもらうことを楽しみにできるように、友達と創ってきた遊びをお家の人やお客さんに見てもらいたいか尋ね、運動会の日に見てもらうことを話題にしたり、具体的に楽しみなことを尋ねたり、教師も楽しみな気持ちを話したりする。
・みんなで創った遊びを見てもらう	○楽しんだり頑張ったりしてきたことをお家の人やお客さん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、充実感を得る③	◎楽しんだり頑張ったりしてきたことを見てもらって充実感を得られるように、教師が感じた頑張りや素敵な姿を具体的に言葉にしたり、楽しんできたことやこれまでの頑張りが表れていた部分を当日の姿と結び付けて振り返ったり、お家の人やお客さんに見てもらったり拍手をもらったりしたことを一緒に思い出して喜んだりする。

令和７年度　５歳児　「運動会　学年の遊び」（新設）

（子どもの姿に応じて計画を見直す。特に柔軟に変更可能な箇所を網かけ、
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歳や４歳の時に、様々な登場人物になりきり、なりきって遊ぶことを楽しんだり、具体的な場面を思い浮かべながら、動き方や話し方などを考えて身体で表現することを楽しみ、登場人物の気持ちを感じたりしてきている。５歳の１学期にも、なりたいキャラクターや動物などになりきり、衣装を作って身につけたり、友達と一緒に遊びに必要なものを考えて作ったり、遊びの設定を考えたりして、言葉や動きなどでなりきって表現することを楽しんでいた。また、４歳から５歳にかけて、鬼ごっこやショーごっこなど、いろいろな遊びの中で、必要を感じてルールや遊びの設定、必要なものなどを友達と一緒に考えたり決めたりする経験を積み重ねてきている。

５歳の１学期には、好きな遊びでは、ショーごっこや猫ごっこ、レストランごっこ、鬼ごっこ、川・池作りなどにおいて、したい遊びが同じ友達と一緒にしたいことを話したり決めたりしながら、自分たちで遊びを進めてきた。また、学級集団の遊びにおいては、クラスでルールのある遊び（鬼ごっこ）をし、必要に応じてルールを決めたり変えたり加えたり、自分たちで合図を決めたり声を掛け合ったりして遊びを進めたり、チームの友達と声を掛け合ったり応援したりして力を合わせて一緒にする楽しさを感じたりしてきている。

また、新しい遊具で遊ぶ中で、冒険タワーから飛び降りたい、高い方から飛び降りたい、パイプの滑り台を滑りたい、登り棒を登りたい、ターザンロープにぶら下がりたい、ロープの上に登りたい、一輪車に乗れるようになりたい、山の滑り台でいろいろな滑り方をしてみたいなど、挑戦したいことを決めて、できるようになりたい、上手になりたいと思ってやってみたり、いろいろな動きに挑戦する中で、身体を動かす楽しさや心地よさを味わったりしてきている。

そこで、運動会の遊びの中で、発達に応じた様々な動きに挑戦し、少し難しいことができるようになっていくことで、達成感から自信をもち、さらに次の目標に向かって挑戦していこうとする意欲を育んでいきたい。~~表現の要素も取り入れていくことで、運動的な遊びに苦手意識をもつ子も、楽しさを見出すきっかけにもなると考える。~~そして、学年で取り組み、遊びを一緒に作り出すことで、いろいろな友達の考えや個性を知り、関わりを広げるきっかけになったり、みんなで一緒に作り上げた満足感を感じたりできるようにしたい。また、競技的な遊びを取り入れることで、勝ち負けにこだわり、勝てるようにするためにはどうしたらよいのかを考えて仲間と一緒に心と力を合わせて取り組むようになる。競技的な遊びを作る過程において、条件を公平にするためにルールが必要なことを、ルールのある遊びを通して学んでいき、必要なルールを決めていこうとしたり、必要があって納得して決めたルールを進んで守ろうとするようになったりしていく。また、条件を公平にしたり、勝ち負けを判断したりする際に、人数を揃える、数を数えたり比べたりするなどが必要になり、自分達の生活の中で必然的に数・量に関する学びも期待することができる。

３．ねらい　（考え方が発揮・伸長されることを想定している部分を下線で示す。）

①	できるようになりたい、もっとうまくできるようになりたい、勝ちたい、遊びを面白くしたいなどと目標をもち、そのためにどうすればよいか考え続けたり、繰り返し挑戦したりしようとする。	自ら決める・選ぶ
②	自分の考えたことやできるようになったこと、上手になっていること、友達と一緒に遊び方や動き方を考えたことから、遊びがより面白くなっていることや前とは違う自分を感じて、自信をもったり、実現したいことに向けて頑張ったことややり遂げたことに満足したりする。	充実感を得る
③	自分の思い通りにしたい、うまくいかなくて悔しいなどの気持ちを、友達の気持ちを聞いたり様子を感じたり、友達や先生に励まされたり、先生から周りの状況を知らされたり、目指す自分に照らし合わせたりして、切り替えようとしたり、納得いくところに落ち着けようとしたりする。	気持ちをコントロールする
④	友達や教師から頑張っていたことや見て感じたことを言ってもらったり自分で振り返ったりして、自分の気持ちや言い方、好きなこと、苦手なこと、成長、頑張り、性格を自覚したり認めようとしたりする。	自分のことを知る
⑤	教えてくれる友達や応援してくれる友達の存在を感じ、助けてくれる友達や一緒に練習する友達がいる嬉しさを感じる。	他者といる喜びを感じる
⑥	友達と一緒になって、できるようになったことやうまくいったことを喜んだり、うまくいかず悔しがったり、一緒に遊びを創りあげたり進めたりし、仲間とのつながりを感じる。	他者といる喜びを感じる
⑦	いろいろな友達の考えのよさや気持ち、得手不得手、頑張りに気付いたり認めたりする。	他者のことを知る
⑧	遊びを面白くするために考えたことを相手に伝わるように、言葉を足したり言い換えたり大きな声で言ったりして伝えようとしたり、伝えて聞いてもらえた、遊びが面白くなったことを感じ、伝えることのよさを感じたりする。	自分のことを伝える
⑨	友達の様子を見て、分かっていらないことを教えてあげようとしたり、したいことが思うようにできず困っている友達を見て、自分が感じているコツを教えたり、友達が自分でできるようにどこまで手伝ったり教えたりしたらよいか考えようとしたり、挑戦している友達を励ましたりしようとする。	他者のことを考えて行動する
⑩	遊びを面白くするため、勝つために、また、みんなが納得できるように、自分ができることを見付けてしようとしたり、遊び方やルール、進め方、場の使い方、作戦等を友達と一緒に考えたり、試して振り返ったりして、決めたりしようとしたり、自分達で遊びを進めようとしたりする。	人と物事を進める
⑪	友達と一緒に準備や片付けをするために、自分ができることをしようとしたり、声を掛け合って集まろうとしたり、~~やり方を考えたり確認したりして、~~決めた役割を責任をもってしようとしたりする。	人と物事を進める
⑫	痛い思いをしたりさせたりしないように、周りの人やものに注意を向けて確かめ、危なくないようにしようとしたり、痛い思いをしたり危ないと感じたりして、どうして危なくなったのかを振り返って考え、危なくないようにしようとしたりする。	身を守る
⑬	友達の動きや遊具、道具、したい動きに合わせた体の動かし方や使い方、力加減、タイミングを見たり考えたり試したりして、コツや感覚をつかみ、意識して体を動かそうとしたり、いろいろな動きの感覚を感じたりする。	体の動きや感覚を磨く
⑭	公平になるように数を揃えたり、勝負を決める時に数えたり速さを競ったりするなど、数を使って考えたり判断したりしようとしたり、遊び方や動きから道具を置く位置や間隔などを調節しようとしたりする。	数・量や形、空間を捉える
⑮	遊びやすく、見やすく、わかりやすくなるように、道具や並び方、並んだり待ったりする場所や向きなどを必要に応じて考えたり変えたりして場を整えようとする。	場や状況を整える
⑯	友達の話し方を聞いて、わかりやすい言い方を感じたり、自分の思いや考えを、相手に分かるように、言葉を足す、言い換える、選ぶ、つなげる、順序立てる、理由を添えるなどして伝えようとしたりする。	言葉に表す
⑰	遊びのイメージや世界観に関連のある絵本や図鑑を見たりお話を聞いたりして、なりたいもののイメージを広げたり、なりたいものの気持ちや生態、状況から動き方や話し方、表現の仕方を考えたり友達の表現のよさを取り入れたりして、表現する楽しさを感じたりする。	体や動きで表す
⑱	遊びがより面白くなるルールや設定、流れなどを考え、その効果を感じたり、作ったり作り替えたりする楽しさを感じたりする。	演出・構成する
⑲	お客さんに見てもらうことを意識して、並び方や体の向き、待ったり出たりする位置や待ち方等を考えようとする。	演出・構成する

４．展開

運動会に気持ちが向かい、してみようと思う

A【運動会の話をする】
・年中や年少の時の運動会の話をしたり聞いたりする
・年長の１学期にした遊びを振り返る
・運動会でしたいことを話したり聞いたりする

遊びが楽しくなるように、遊びの設定やルール、遊び方などを、繰り返し遊びながら必要に応じて創り出す

BC【友達と一緒に遊びを創る】
・遊び方を考える
・考えた遊びをやってみる
・必要を感じてルールや設定を考えたり決めたりする
・自分達のチームが勝てるように作戦を考える
・繰り返ししながら困ったことやおかしいと思うことを出し合い、納得のいくようにルールを作り替えたり足したりする
・挑戦してきたことや考えた遊び、なりたいものを組み合わせて遊びを考える
・流れが分かって、次の準備をしたりタイミングを計ったりして自分から動こうとする
・より見やすくしたりするように、並び方や位置、向き、待ち方等を考える

CB【いろいろな動きや技に挑戦したり体を動かして遊んだりする】
・いろいろな動きや技をしてみる
・挑戦している姿を見せ合う
・繰り返し挑戦する
・できるようになったことや上手になってきていることを見せ合う
・友達を応援したりコツを教えたりする
・できるようになったことを一緒に喜ぶ

D【道具を準備をしたり片付けたりする】
・自分のしたい準備や片付けをする
・自分の担当を決める
・準備や片付けの役割を果たす

人に見てもらうことを意識して表現の仕方や並び方を考えたり、繰り返し遊び込んだりする

自分達の取り組んできた頑張りを見てもらう

E【運動会で見てもらう】
・自分達の頑張ってきたことを見てもらう

A【運動会の話をする】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・年中や年少の時の運動会の話をしたり聞いたりする ・年長の１学期にした遊びを振り返る ・運動会でしたいことを話したり聞いたりする	○運動会のイメージを膨らまし、楽しみにしたり、やってみたいことを思い浮かべたりする①	◎運動会で取り組んできたことや、自分達が見てきた年長児のことを思い出して楽しみに思えるように、年少・年中の時にしてきたことや、年長児がしていたことを尋ねる。 ◎運動会でしたい遊びを思い浮かべられるように、１学期に楽しんでいたことや考えていたことを尋ねて振り返る。 ◎運動会でしたいことを考えられるように、運動会を通して大事にしたいこと「ともだちといっしょに」「ちからをあわせる」「からだをうごかす」「きそう」「ちょうせんする」「つくりだす」をみんなで共有し、一つ一つの意味について確かめてから、したいことを尋ねる。 ◎運動会に向けて楽しみにしながらやりたいと思えるように、みんなで考えると楽しくなりそうなことを伝えたり、楽しみに思っている気持ちに共感したりして、やりたいという気持ちを盛り上げる。

BC【友達と一緒に遊びを創る】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・遊び方を考える ・考えた遊びをやってみる ・必要を感じてルールや設定を考えたり決めたりする ・自分達のチームが勝てるように作戦を考える ・繰り返ししながら困ったことやおかしいと思うことを出し合い、納得のいくようにルールを作り替えたり足したりする ・挑戦してきたことや考えて	○遊びをより面白くしたい、勝負に勝ちたいなど、目標をもち、そのためにどうすればよいか考え続けたり、繰り返し挑戦したりしようとする① ○自分達で遊びを考えることで遊びが面白くなってきていることを感じて、満足する② ○負けたりしたいことがうまくいかなかったりして悔しい気持ちを、友達の気持ちを聞いたり様子を感じたり、友達や先生に	◎遊びをより面白くしたいと思い考え続けられるように、考えたことをどんどんやって見ながら、どうだったか振り返り、次につなげていく。 ◎自分の決めた目標に向かって取り組めるように、その日の目標を尋ねたり、それを自分で振り返ったり実現に向かえたりする目標にできるようさらに尋ねて具体的にしたり、目標に向かう姿を逃さず褒めて励ましたりする。 ＊自分達で遊びを考えることで遊びが面白くなってきていることがわかるように、考えた経過を言葉や図で示しておく。 ◎自分達で遊びを創り上げていく満足感を感じられるように、考えて変えたり加えたりすることでの変化を言葉にしたり自分達で考えてきたことで遊びが面白くなって嬉しい気持ちに共感したりする。 ◎負けたりうまくいかなかったりして悔しい気持ちを切り替えられるように、友達の悔しいけれど、次頑張ろうと思っている姿や励ましてくれる友達を知らせたり、仲間の気持ちを聞く機会を作ったり、これまでの頑張りを

きた遊び、なりたいものを組み合わせて遊びを考える ・流れが分かって、次の準備をしたりタイミングを計ったりして自分から動こうとする ・より見やすくしたりするように、並び方や位置、向き、待ち方等を考える	励まされたり、目指す自分に照らし合わせたりして、切り替えようとする③ ○友達や先生に言葉にしてもらったり、自分で振り返ったりし、自分の気持ちや言い方、好きなこと、苦手なこと、成長、頑張り、性格を自覚し、認めようとする④ ○みんなで遊びを創りあげ、一緒に進めたり、自分達のチームが勝ったことや作戦がうまくいったことを一緒になって喜んだり、負けたことを一緒に悔しがったりし、仲間とのつながりを感じる⑥ ○いろいろな友達の考えのよさや気持ち、得手不得手、頑張りに気付いたり認めたりする⑦ ○遊びを面白くするために考えたことを相手に伝わるように、言葉を足したり言い換えたり、大きな声で言ったりして伝えようとしたり、伝えて聞いてもらえた、遊びが面白くなったと感じ、伝えるよさを感じたりする⑧ ○勝てるように、チームの友達と作戦をたてたり、声を掛け合ったり応援したりするなど、自分ができることを見付けてしようとしたりする⑩ ○遊びを面白くするために、みんなが納得できるように、遊び方やルール、	認めながら励ましたり、どんな自分になりたいか話したりする。 ◎自分の気持ちや言い方、好きなこと、苦手なこと、成長、頑張り、性格に気付き、認めようと思えるように、友達が感じた思いや日頃からの頑張りを伝え合う機会を作ったり、教師が日頃の姿と結び付けて個性を言葉にしたり、自分で振り返って感じていることを言葉にしたりする。 ◎みんなで話し合いながら遊びを創っていく楽しさを感じられるように、考えたことを出し合う場をもち、考えのよさを認めて取り入れたり、友達の考えに思ったことやもっとよくなりそうなこと、これを加えた方がいいなど、いろいろな意見がないか尋ねながら遊び方やルール、設定、動き、流れなどを創っていったりする。 ◎チームの友達と勝ったことや作戦がうまくいったことを一緒に喜んだり、負けたことを一緒に悔しがったりするように、教師も一緒に勝負に参加したりタッチをしたり肩を組んだりなどをしてきっかけを作ったりする。 ◎いろいろな友達の考えのよさや気持ち、得手不得手、頑張りに気付いたり、認めたりしようと思えるように、教師が考えや気持ちに関心をもって聞く姿を見せたり、友達の考えや気持ちを聞いてどう思うか尋ねたり、友達の以前と比べた姿を言葉にして知らせたりする。 ◎相手に伝わるように話そうと思えるように、頷いたり相槌を打ったりしながら関心をもって聞いたり、わかりにくいことを尋ねたり他の子どもたちも尋ねるよう促したり、わかりやすい言い方を褒めたりする。 ◎伝えるよさを感じられるように、関心をもって聞いたり、聞いてくれている友達を知らせたり、考えを言ったことで遊びが面白くなりそうなことを話したりする。 ◎勝てるようにチームの友達と作戦をたてたり自分ができることを見付けてしようするように、作戦を考える時間をとったり、声をかけ合ったり作戦通りしようとしたり応援したりするなど、チームが勝つために考えているよさを言葉にしたり、何かできることはないか尋ねたり、教師が見付けたできることに気付くきっかけを与えたりする。 ＊みんなで考えてきたことがわかるように、考えたことやその理由、決めたこと、変更したことなどを文字や絵で描いたり、写真を添え
	進め方、場の使い方、作戦等を友達と一緒に考えたり、試して振り返ったりして、決めようとする⑩ ○勝つために、遊びを進めるために、声をかけ合ったり、考えた作戦をしようとしたりするなど、自分ができることを見付けてしようとする⑩ ○公平になるように数を揃えたり、勝負を決める時に数えたり速さを競ったりするなど、数を使って考えたり判断したりしようとする⑭ ○友達の話し方を聞いて、わかりやすい言い方を感じたり、自分の思いや考えを、相手に分かるように、言葉を足す、言い換える、選ぶ、つなげる、順序立てる、理由を添えるなどして伝えようとしたりする⑯ ○遊びのイメージや世界観に関連する絵本や図鑑を見たりお話を聞いたりして、なりたいもののイメージを膨らませたり、なりたいものに気持ちや生態、状況から、動き方や話し方、表現の仕方を考えたり、友達の動き方からヒントをもらったりしながら、表現することを楽しむ⑰	たりして掲示しておく。 ◎考えたルールがみんなにとって楽しく納得できるものになるように、それぞれの思いを聞いて納得がいっているか確かめたり、納得がいかないことがある時には、理由を聞き、どうしたらいいのか尋ねたりする。 ◎考えたことを試して振り返り決めることができるように、考えを試すことを提案したり、試す様子を撮影して動画や静止画を見る機会を設けたり、試してみてどうだったか尋ねたりする。 ◎自分ができることを見付けてしようと思えるように、声をかけ合ったり、考えた作戦をしようとしたりするなど、自ら動く姿を褒めたり、周りの状況を知らせて、何をすべきか考えるきっかけを作ったりする。 ＊遊びの必要から公平にしたり勝敗を判断したりするために数を使って考えられるように、グループやクラスで勝負する設定にしたり、数に意識が向くように、描いたり並んだりなどして、視覚的に見られるようにしたりする。 ◎数を揃えたり比べたりなどして考えられるように、数に関しての気付きを拾って、考えるきっかけにしたり、揃え方比べ方を一緒に考えたり試したりする。 ◎わかりやすい言い方を感じられるように、言葉を足したり言い換えたりなどしてわかりやすくなっているところを具体的に取り上げてわかりやすさを話す。 ◎相手に伝わるように言い方を考えて伝えようとするように、言葉を足す、理由を添えるなど、考えて伝えようとしているポイントを言葉にしたり、聞いている友達の反応を知らせたりする。 ＊なりたいものの動きや生活、食べ物などの生態や、暮らしている状況が分かって表現することができるように、暮らす環境の生き物や状況などが描かれた絵本や図鑑、写真等の掲示を用意しておく。 ◎なりたいものの生態から動きを思い浮かべてなりきれるように、食事や得意なことなどの生活場面を切り取ってごっこ遊びをする機会を設ける。 ◎なりたいものの気持ちや性格、場面設定から表情や動きを考えられるように、事前にどんな場面の何になって遊ぶのか話したり、気持ちや状況、性格などについて遊びの世界観に合う言葉を使って話しかけたりする。 ◎友達の表現のよさを感じたり考えを取り入

		れたりしようと思えるように、友達の表現を見る場をもち、感じたよさや友達が考えていることを尋ねる。
	○遊びがより面白くなるルールや設定、流れなどを考え、その効果を感じたり、作ったり作り替えたりしていこうとしたりする⑱	◎ルールや設定の必要を感じ、自分達でルールや設定を考えられるように、最小限のルールや設定を始めに話し合って決め、困ったことが起こったらその都度みんなでどうしたらよいか考える機会を設ける。 ◎イメージを膨らませて話の展開を考えられるように、遊びの世界観に関連のあるいろいろな絵本を読んだり、展開について考える中で、互いの考えを聞きながら進めたりする。 ◎挑戦していることやなりきって遊んでいる遊びなども含めながら、遊びの設定や流れなどを考えていけるように、取り入れたい内容を確かめながら、設定や流れを一緒に考えていく。 ＊考えてきたことが視覚的にもわかるように、考えたことやその理由、困ったことなどをホワイトボードや画用紙に描いたり写真を貼ったりなど、残しておき、見られるように置いておく。 ◎考えたルールや設定をより面白くなるように考えていけるように、考えたことをやってみてどうだったか振り返って尋ねたり、やってみたことから次に向けてどうするか考える機会を作ったりする。
	○お客さんに見てもらうことを意識して、並び方や体の向き、待ったり出たりする位置や待ち方等を考えようとする⑲	◎お客さんに見てもらうことを意識して並び方や体の向き等を考えられるように、お客さんの位置から見る機会を設けたり、教師がお客さんになって感じたことを伝えたりお客さんの視点で撮った写真を見せたりする。

CB【いろいろな動きや技に挑戦したり体を動かして遊んだりする】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・いろいろな動きをしてみる ・挑戦している姿を見せ合う ・繰り返し挑戦する ・できるようになったことや上手になってきていることを見せ合う ・友達を応援したりコツを教えたりする	○ブリッジやカエルの足うち、側転、縄跳び、フープ、ボールなど挑戦したい技を決め、できるようになりたい、もっとうまくできるようになりたいなどと目標をもち、繰り返し挑戦する① ○できるようになったことや上手になっていること	◎ブリッジやカエルの足うち、側転など自分の挑戦したい技に挑戦しようと思えるように、挑戦したい技を尋ね、頑張れば必ず出来るようになることや不安な子どもには教師も一緒に練習することや、友達も助けてくれることを伝える。 ◎挑戦してみよう、こんな風にできるようになりたいと思えるように、して見せたり、友達がする姿を見せたり、目標を聞いたりする。 ◎うまくいかなくても、もう少ししてみよう、諦めずにしてみようと思えるように、励ましたり、どうしたらいいのか一緒に考えたり、頑張っている友達の姿を見せたり、友達も助けてくれることを伝えたりする。 ◎できるようになった、上手になったと感じ、前とは違う自分に満足できるように、頑張

・できるようになったことを一緒に喜ぶ	を先生や友達に見てもらったり褒めてもらったりし、前とは違う自分を感じて自信をもったり、頑張ったことに満足したりする②	りを認めたり、動画を撮って以前と動きを比較したり、前とは違うところを具体的に言葉にしたり、一緒に喜んだりする。
	○うまくいかなくて悔しい気持ちを、友達や先生に励まされたり、目指す自分に照らし合わせたりして切り替え立て直そうとする③	◎うまくいかない悔しい気持ちを立て直して挑戦しようと思えるように、友達の励ます声に気付かせたり、何度も頑張っている気持ちを認めたり、頑張った分だけ上達すると励ましたり、できるようになりたいと思っていた気持ちを一緒に振り返ったりする。
	○何度も挑戦する中で、難しくて苦労していることや挑戦することで好きになったと感じたり、できるようになった頑張りを実感したりする④	◎何度も挑戦する中で、自分の苦手なことや好きなこと、頑張りなどを感じられるように、挑戦していることに対しての難しさや楽しくて好きになった気持ちなどに共感したり、難しくても何度も挑戦していた姿を振り返って頑張りを褒めたり、園生活のなかでも日頃の姿と結び付けて同じようなことが何度かあったことを思い出させたりする。
	○教えてくれる友達や応援してくれる友達の存在を感じ、助けてくれる友達や一緒に練習する友達がいる嬉しさを感じる⑤	◎助けてくれる友達や一緒に練習する友達がいる嬉しさを感じられるように、応援してくれている友達や傍で頑張って練習している友達の存在を知らせる。
	○できるようになったことを一緒になって喜び、仲間とのつながりを感じる⑥	◎仲間とのつながりを感じながら練習できるように、誘って集まってすることを提案したり、できるようになったことを一緒に喜んで周りに知らせたりする。
	○いろいろな友達の考えのよさや得手不得手、頑張りに気付いたり、認めたりする⑦	◎いろいろな友達のよさや得手不得手に気付いたり、認めたりしようと思えるように、教師が考えに関心をもって聞く姿を見せたり、友達の考えを聞いてどう思うか尋ねたり、友達の以前と比べた姿を言葉にして知らせたりする。 ◎友達の頑張りを褒めたり、伝えたりしようと思えるように、友達の姿を見てどう思うか尋ねたり、伝えると相手が嬉しい気持ちになりそうなことを伝えたりする。
	○したいことが思うように出来なくて困っている友達を見て自分が感じているコツを教えたり、挑戦している友達を励ましたりしようとする⑨	◎したいことが思うようにできなくて困っている友達が自分でできるようになるために、自分ができることをしようと思えるように、困っている友達を知らせたり、何かいい考えはないか、どこまで手伝ったら自分でできるようになりそうか尋ねたりする。
	○バランスを崩したり勢いがついたりして倒れたときに痛くないように、側転やブリッジ、カエルの足うちはクッションになる芝生やマットでしようと場所を選ぶ⑫	◎安全に側転やブリッジ、カエルの足うちをするためにはどうしたらよいかを考えられるように、どんな危ないことがあるか、危ないことに対してどうしたらよいかを尋ねる。
	○友達にぶつかって痛い思いをしたり、友達に痛い思いをさせたりしないように、側転やブリッジをする時は、広い空間を見付けたり、向きを揃えたり、周りの人やものに注意を向けて確かめたりしようとしたり、危なかったことを振り返って危なくな	◎側転をする時に、危なくないか、広い空間があるかどうか確かめられるように、十分な場所があるか尋ねたり、周囲を確かめている姿をほめたりする。 ◎側転をする時に危なくない向きを考えられるように、進む方向やそのまま進むとどうなるか尋ねる。 ◎危なかった時に、危なくなった理由が分かり気を付けられるように、どうして危なく

	いようにしようとしたりする⑫ ○友達の動きや遊具、道具、したい動きに合わせた体の動かし方や使い方、力加減、タイミングを見たり考えたり試したりして、コツや感覚をつかみ、意識して体を動かそうとしたり、いろいろな動きの感覚を感じたりする⑬	なったのか尋ねたり一緒に考えたりする。 ◎体の動かし方や使い方などをいろいろに試せるように、友達がするのを見る機会を設けたり、教師もやって見せたりする。 ◎体の動かし方や使い方などのコツを知ったりつかんだりするように、コツをつかんでいる友達に感じているコツを尋ねて聞く機会を設けたり、教師の感じているコツを知らせたり、手を添えたり支えたりなどして手伝い、感じ取る状況を作ったり、コツにつながる動きを言葉にして意識させたりする。 ◎いろいろな動きの感覚を感じられるように、子どもと一緒に試したり、何度も挑戦したりする機会を設けたり、動きの感覚を感じられる体勢になるようポイントとなる動きを言葉にしたり手伝ったりする。

D【道具を準備をしたり片付けたりする】

予想される 子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・自分のしたい準備や片付けをする。 ・自分の担当を決める ・準備や片付けの役割を果たす	○自分達で準備や片付けを進めていることや、素早くしたり次のことを考えて動いたりしている~~最初難しさを感じていたことができるようになった~~ことを感じて自信をもつ② ○友達と一緒に準備や片付けをするために、自分ができることをしようとしたり、声を掛け合って~~やり方を考えたり確認したりして~~決めた役割を責任もってしようとしたりする⑪ ○遊び方や動きのことを考えて、道具の置く位置や間隔などを確かめたり調節したりしようとする⑭ ○並んだり走ったりする位置が分かりやすいようにコーンを置くなど、必要に応じて遊びがしやすいように場を整えようとする⑮	◎できるようになったことを自覚して自信をもてるように、自分達で準備や片付けを進めてきたことや、素早くしたり次のことを考えて動いたりしている~~難しさを感じていたことができるようになっている~~ことを言葉にしたり一緒に喜んだりする。 ◎自分達で遊びの準備や片付けをするために、できることを見付けてしようとしたり、決めた役割を責任をもってしようとしたりするように、役割を決める際に必要を感じていたり納得したりしているか確かめたり、最後まで責任をもってやっている姿をみんなで応援しながら待ったり、役割を思い出せるように掲示しておいたりする。 ◎遊び方や動きに必要な空間を考えて道具の準備ができるように、どんなことをする場でどれくらいの空間が必要なのか尋ねたり、少し離れて間隔を見ることを勧めたり、どのくらいの距離なのか歩幅で確認して見せたりする。 ＊必要に応じて場を整えられるように、複数の大きさや色のコーンや縄などをいつでも持ち出せる場所に置いておく。 ◎必要に応じて遊びがしやすいように場を整えようとするように、不都合を感じているが言葉にしたり改善に向けた行動に移さない場合は、不都合はないか尋ねたり、教師が推察した子どもにとっての不都合を言葉にして尋ねたり、どうすると遊びやすくなるか問いかけたりする。

E【運動会で見てもらう】

予想される 子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・自分達の創った遊びや頑張ってきたことを見てもらう	◎頑張って取り組んできたことに自信をもち、見てもらいたいところを意識しながら最後まで取り組み、やり遂げた満足感を味わう②	◎やり遂げた満足感を味わえるように、これまでの頑張りと今日の頑張りを結び付けながら、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。

令和７年度　５歳児　「たき火」

（子どもの姿に応じて計画を見直す。特に柔軟に変更可能な箇所を網かけ、
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　　11 月～12 月

２．設定の理由

年長児は、３歳４歳の間に、年長児がたき火をして焼いてくれた焼き芋を届けてもらって食べた経験がある。また、たき火をする１ヶ月程度の間、年長児がたき火の準備をしている様子を登降園の途中や遊んでいる時に目にしてきている。さらに、たき火をしている最中には、興味のある子どものみならず、各クラスの担任と一緒にたき火の傍に来て、たき火を見たり、たき火にあたったりする経験もしてきている。

このような経験をしてきているため、年長になると自分達がたき火をして、年少児や年中児に焼き芋を焼いてあげるのだという気持ちをもっている子どもも多い。そのような気持ちがない子どもも、落ち葉を集めてその感触を楽しんだり、園庭の樹木を剪定することで出てきた木の枝を薪にちょうどよい大きさにのこぎりで切りそろえたりすることを遊びの一つとして経験していく中で、落ち葉をどうするのか、切った木をどうするのかなど、自然と話題になり、たき火へと気持ちが向かっていくようになる。

また、年中児に育てたサツマイモを焼いてほしいと頼まれることで、芋を美味しく焼いてあげたいという気持ちになっている。

ちょうど、この頃年長の生活の中に、年少児や年中児を招待して開く「お店屋さんごっこ」に向けての取組が始まっている。この取組を通しても、年長児は年少児や年中児が喜ぶことをしてあげたいという気持ちをもち始めている。気温も低くなり、たき火で暖をとる必然性もできてくる頃、具体的にたき火の話を教師から持ちかけると、子ども達は年長児としての自覚とたき火への期待から、自分達がたき火をして焼き芋を焼いてあげることへの意欲をもっている子どもがほとんどである。

このような年長児としての自覚をもち、友達と気持ちを合わせて準備をしたり、自分達の役割を果たそうとしたりする経験を大切にし、さらには自分達の役割を果たす充実感も感じさせたい。また、たき火という活動から、火や煙に関する体験をすると同時に、それらと安全に関わる上で気を付けなければならないことを考えることもできる。

年長後半のこの時期に必要な経験の積み重ねができるように、できる限り子ども達一人一人が責任をもって自分達でたき火をして焼き芋を焼き上げられるような活動にしていきたい。そのためには、子ども達が大勢でたき火に関わるのではなく、一回のたき火に関わる子どもの人数をできるだけ少人数にする必要がある。一方で「お店屋さんごっこ」の取組も行っている時期であるため、「お店屋さんごっこ」で同じお店をしている友達によってグループ分けを行うことにする。このことにより、一人一人が責任をもってたき火をするための必要性から少人数にしたい教師の意図と、「お店屋さんごっこ」の準備のためにグループで生活のリズムを作っている子どもの必要性とをかみ合わせることができる。

また、安全確保と、保護者の子どもの発達や幼児教育への理解を期待して行う「保護者の保育参加」とも関連付け、本活動の意図を十分保護者に伝えた上で、保護者の協力も得て行う取組にしていきたい。

３．ねらい　（考え方が発揮・伸長されることを想定している部分を下線で示す。）

①	たき火をすることを楽しみにしたり、美味しい焼き芋を作りたいと思ったりして準備や当番を友達と一緒にやり切ろうとしたり、のこぎりで木を切りたいと思って切れるまで粘り強く取り組んだりしようとする。	自ら決める・選ぶ
②	苦労しながらも友達と力を合わせてたき火をし、焼き芋を焼き上げたことや、焼き芋を届けた年少・年中の友達、日頃お世話になっている方々に喜んでもらったことに満足感を味わう。	充実感を得る
③	たき火のことから気持ちが離れて遊具で遊んだり、危険を考えずに火で遊んだりしたい気持ちを切り替えて、自分がしようと思っていたことや役割を思い出してそれに向かおうとする。	気持ちをコントロールする
④	自分の言動を振り返ったり、友達や教師、保護者の方に知らせてもらったりして、自分の頑張りを感じたり、自分の言動を自覚して向き合おうとしたりする。	自分のことを知る
⑤	たき火当番の友達と一緒にたき火をする楽しさを感じたり、年少・年中の友達や日頃お世話になっている人に焼き芋を届け、喜んでくれる様子を見て嬉しく思~~う~~*ったりする*。	他者といる喜びを感じる
⑥	たき火当番の友達と一緒に、おいしい焼き芋を焼こうという気持ちをもち、火に入れる前の芋の準備や火の見張り番など、必要な役割を知ったり、考えたり、自分ができることをしようとしたりして、たき火当番を一緒にする友達と声を掛け合いながら、自分達の責任を果たそうとする。	人と物事を進める
⑦	のこぎりで木を切る時の腕の動かし方や力加減、リズム、*木の支え方*を考えたり試したりしてコツを感じる。	体の動きや感覚を磨く
⑧	火の危なさを感じたり、*刃に気をつけて動く~~振り回したり刃が動く傍を手で押さえたりしない~~、刃から離れた場所を手で押さえる、*刃に*カバーをしてから置く~~を出した状態で置かない~~*などののこぎりの扱い方や１個ずつ丁寧に運ぶなどのレンガの運び方、防火用の水の準備、火の向きや勢いを確かめて少しずつ入れるなどの火の中への芋や薪、落ち葉の入れ方など、どうすると危なくなるかを聞いたり考えたりし、危なくないようにしようとしたりする。	身を守る
⑨	火の暖かさや、煙の煙たさ、匂いなどを感じたり、落ち葉や薪が燃える様子や扇いだら火がよく燃える様子を見て、その変化を捉えて驚いたり、理由を考えたり、試したりしようとする。	事物・現象を捉える
⑩	引きながら切るのこぎりの特性や燃えないが熱を通すアルミホイルの特性、乾いているとすぐ燃える新聞紙の特性、太い木を焼くと炭になる特性を~~知ったり、~~感じたり、試したりしようとする。	事物・現象を捉える
⑪	*美味しい焼き芋を焼きたいと思い、焦げないほくほくの焼き芋を焼くための方法を知って準備したり、~~焦げないように濡れた新聞紙やアルミホイルを巻いたり、~~*焼き加減を確かめ*~~ながらたりして自分たちで~~*たき火をして*焼き芋を焼~~きいたりし~~、焼きあがった焼き芋の香りや味、食感の柔らかさを楽しんだり、おいしい焼き芋を友達と一緒に食べることを楽しんだりする。	食を見つめる
⑫	たき火の準備やたき火、片付けを通して、落ち葉や木の枝が、食べ物を焼いたり、植木や野菜の栄養に使えたりすることを感じる。	資源の活用を見つめる

４．展開

たき火を楽しみにして準備をする	**A【たき火の準備をする】** ・ 落ち葉や枝を集める ・ 薪を切る ・ かまどを作る
⇩	
たき火で責任をもって焼き芋を焼く	**B【たき火をする】** ・ バケツに水を入れる ・ 新聞紙を濡らしてサツマイモを巻き、さらにアルミホイルでくるむ ・ たき火に用意したサツマイモを入れる ・ 落ち葉や薪をくべる ・ 焼けた焼き芋を年少児や年中児、お世話になっている人に届ける ・ 焼き芋を食べる
⇩	
たき火の片付けをする	**C【たき火の片付けをする】** ・ 灰を畑や植え込みの中に肥料として入れる ・ かまどや残った落ち葉を片付ける

A【たき火の準備をする】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・ 落ち葉や枝を集める ・ 薪を切る ・ かまどを作る	○たき火を楽しみに準備しようとする。①	＊園庭の落ち葉や枝を集めることを遊びの中で楽しんでできるように、落ち葉や枝をそのままにしておき、子どもが扱える大きさの熊手を用意しておく。 ＊薪の準備を遊びの中で楽しんでできるように、子どもが切れる太さの枝~~を選んで置いておく。また、~~やのこぎり~~の置き場所~~を~~決めて置いて~~用意しておく。 ◎たき火を楽しみに必要な準備をしようとするように、年中児が掘った芋をどうしてあげたいか一緒に考えたり、落ち葉がたくさん落ちた際に集めながらたき火をしたいか尋ねたり、去年の年長にしてもらったことを振り返ったり、するのであれば準備が必要であることを伝えたりする。
	○たき火の準備を通して、落ち葉や木の枝が、食べ物を焼くことに使えることを感じる。⑫	◎落ち葉や木の枝をたき火に使うことを意識しながら落ち葉を集めたり薪を切ったりしようと思えるように、たき火をするのであれば落ち葉や木の枝が必要なことを知らせたり、教師がやって見せたりする。
	○~~刃に気をつけて動く~~~~振り回したり刃が動く傍を手で押さえたりしない~~、~~刃から離れた場所を手で押さえる~~、刃に~~カバーをしてから置く~~を出し~~	◎~~安全に薪作りをするように、刃に気をつけて動く、刃から離れた場所を手で押さえる、カバーをしてから置く~~振り回したり刃が動く傍を手で押さえたりしない、刃が出たままだと誤って触れる危険があること~~などののこぎりの扱い方を伝え、それらに気を付けて使っているかよく見ておく。 ◎かまど作りでレンガを丁寧に運べるように、たく
	~~た状態で置かない~~などなどののこぎりの扱い方や１個ずつ丁寧に運ぶなどのレンガの運び方など、どうすると危なくなるかを聞いたり考えたりし、危なくないようにしようとする。⑧	さん持っていて足の上に落としたり、こけて手をはさんだりすると骨が折れるぐらい危険であることを伝えたり、レンガを取りにいく人とレンガを持ってくる人の動線を一緒に考えたり、1 個ずつ歩いて運んでいるかよく見ておく。
	○のこぎりで木を切る時の腕の動かし方や力加減、リズム、~~木の支え方~~を考えたり、試したりしてコツを感じる。⑦	◎のこぎりで木を切るコツが感じられるように、教師がコツを言葉にしながらやって見せたり、必要に応じて手を添えたり、まっすぐ動かすことや、引く時に力を少し入れるが力を入れすぎないことなどを伝え、繰り返し試せるように、１ヶ月程度の期間は準備のための期間として確保しておく。
	○引く時に切れるのこぎりの特性を知ったり、感じたり、試したりする。⑩	◎のこぎりの特性を感じたり試したりしようと思えるように、のこぎりはどうやって切れていくのか一緒に見たり、尋ねたり、試してみてどうだったか尋ねたりする。

B【たき火をする】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・ バケツに水を入れる	○たき火をすることを楽しみにしたり、美味しい焼き芋を作りたいと思ったりして準備や当番をしようとする。①	○当番になって、たき火をすることを楽しみにしたり、美味しい焼き芋を作りたいと思ったりして準備や当番の役割に向かえるように、当番表を貼っておいたり、楽しみである気持ちに共感したりする。 ＊積極的にたき火に関わったり焼き加減を触って確かめたりするように、子ども用の軍手を用意しておく。
	○防火用の水の準備をし、燃え移ってもすぐに消せるようにしようとする。⑧	＊防火用の水を自分達で準備しようと思えるように、砂場のバケツをいつもの場所にかけておく。 ◎防火用の水を準備しようと思えるように、火の粉が飛んで、近くの落ち葉や木の枝に燃え移った時にすぐに火を消すための水が必要であることを伝えたり、まだ水が準備できていないことを知らせたりする。
・ 新聞紙を濡らしてサツマイモを巻き、さらにアルミホイルでくるむ ・ たき火に用意したサツマイモを入れる	○たき火当番の友達と一緒にたき火をする楽しさを感じる。⑤	◎たき火当番の友達と一緒にたき火をする楽しさを感じられるように、当番の仲間が誰であるか一緒に確かめたり、仲間と一緒にするたき火の楽しさを言葉にしたりする。
	○~~美味しい焼き芋を焼きたいと思い、焦げないほくほくの焼き芋を焼くための方法を知って準備したり、おいしい焼き芋~~	◎~~焼き芋がおいしく~~焦げ~~ないほくほくの焼き芋をやくための方法を知り、準備しようと思える~~ずに焼き上がる~~ように、~~蒸し焼きにしてほくほくにするために~~濡らした新聞紙で巻くこと、火が入ることを防ぐために新聞紙が見えないようにアルミホイルでくるみ、木の枝があたってもアルミホイルが

・落ち葉や薪をくべる	~~を友達と一緒に食べることを楽しもうと、焦げないように濡れらした新聞紙やアルミホイルを巻いたり、焼き加減を確かめたりして焼き芋を焼く~~焼き加減を確かめながら自分たちでたき火をして焼き芋を焼いたりしようとする。⑪	破けないように固く包んでおくこと*など、準備でしていることの意味*を知らせる。 *◎焼き加減を確かめ、食べ頃を感じられるように、芋の途中や焼き上がりで芋を触れるようにし、気付いている違いを言葉にしたり、出来上がりを一緒に判断したりする。*
	○たき火当番の友達と一緒に、おいしい焼き芋を焼いてあげようという気持ちをもち、自分ができることをしようとする。⑥	＊自分ができることをしようと思えるように、また、子ども達が自分達で一緒にたき火を担当する友達が把握できるように、1 回あたりのたき火を担当する子どもの人数を 8 人程度までになるように調整する。
	○火に入れる前の芋の準備や火の見張り番など、必要な役割を知ったり考えたりし、たき火当番を一緒にする友達と声を掛け合いながら、自分達の責任を果たそうとする。⑥	◎自分達で声を掛け合ってたき火をしようと思えるように、火が消えそうになっていることを知らせたり、たき火から気が逸れている友達がいることなどを知らせたり、自分から声をかけている姿の皆で進める上でのよさを言葉にしたりする。 ◎自分達で責任をもってたき火をしようと思えるように、できるだけ手を出さず、子どもにできることは全て任せる。 ◎自分達で役割を分担したり見通しをもって動いたりできるように、どんなことが必要か、たき火の流れや行うことを知らせる。
	○友達と一緒にたき火をやり切ろうと当番であることを意識して役割を果たそうとする。①	◎友達と一緒にたき火をやり切ろうとするように、待っているクラスの楽しみにしている気持ちを伝えたり、焼き上がりが近付いていることを伝えたりする。
	○たき火のことから気持ちが離れて遊具で遊んだり、危険を考えずに火で遊んだりしたい気持ちに折り合いをつけ~~そたり~~、怖さを感じながらもやってみようと気持ちを切り替えたりし、自分がしようと思っていたことや役割を思い出してそれに向かおうとする。③	◎他のことに逸れた気持ちを切り替えられるように、たき火から気持ちが逸れている子どもには、周りの友達がどう思っているのかを聞く機会を設けたり、自分がしたいと思っていたことを尋ねて思い出すきっかけを作ったりする。 ◎怖さを感じてなかなか近づけない時には、気持ちを受け止めながら励ましたり、怖さを感じている原因からどうしたらよいか一緒に考えたりする。
	○自分の言動を振り返ったり、友達や教師、保護者の方に知らせてもらったりして、自分の頑張りを感じたり、自分の言動を自覚して向き合おうとしたりする。④	◎自分の頑張りを感じたり自分の言動を自覚して向き合おうとしたりするように、芋が焼きあがるまでの過程やその頑張りを言葉にしたり、自分の言動が周りの人からどう見えているか知らせたり、そのことについてどう思うか尋ねたりする。
	○火の危なさを感じたり、火の向きや勢いを確かめて少しずつ入れるなどの火の中への芋や薪、落ち葉の入れ方、アルミや新聞の剥がし方を、どうすると危なくなるか聞いたり考えたりし、危なくないようにしようとしたりする。⑧	◎安全な火への関わり方や準備に向けて考えられるように、たき火の当番でなくても火の粉が飛んでくることがあることや髪の毛が長いと屈んだ時に火がつきそうなことなどを知らせる。 ◎火への接し方が雑な時には、火への関わり方を考えられるように危険であることを知らせて止めたり、そのまま続けているとどうなるか尋ねたり、教えたりする。 ◎ 火の危なさを感じられるように、怖い、熱いなど感じている気持ちに共感する。 ◎安全な火への関わり方や準備に向けて、考えたり実際にやってみようとしたりするように、危険になると予想されるポイントを抑えて、危険な状況を説明したり、危険な状況にならないようにするための方法を尋ねて考えるきっかけを与えたり、考えたことをやって見せて確かめたり、実際にしている姿からよく考えていることを言葉にしたり他児に紹介したりする。
	○火の暖かさや、煙の煙たさや匂いなどを感じたり、落ち葉や薪が燃える様子や、扇いだら火がよく燃える様子を見て、その変化をとらえて驚いたり、理由を考えたり、試したりする。⑨	◎火の暖かさや煙の煙たさ、匂いなどを感じられるように、危なくない範囲で火に近付く提案をしたり、手を出さないでできるだけ子ども自身が火に関わることができるようにすると共に、子どもが感じたことに共感したり、他児にも言葉で伝えたりする。 ◎薪が燃える様子や、扇いだら火がよく燃える様子など、火に関わる様子やその変化に気付いたり、その理由を考えたりできるように、変化に気付いている子どもの気付きを一緒に見て驚いたり、他児に伝えたり、その理由を一緒に考えたり、教師も不思議に思う気持ちを伝えたりする。
	○燃えないが熱を通すアルミホイルの特性や乾いているとすぐ燃える新聞紙の特性、太い木を焼くと炭になる特性を~~知ったり~~感じたり、試したりする。⑩	◎アルミホイルや新聞紙、太い木の特性を~~知ったり~~、感じたり、試したりしようと思えるように、アルミホイルや新聞紙の燃え方や熱の伝わり方に注目したり、どう違うか尋ねたり木の様子がどう変化しているか一緒に見たりする。
・焼けた焼き芋を年少児や年中児、お	○うめ組、もも組の友達や日頃お世話になっている人に焼き芋	◎人に喜んでもらう嬉しさを感じられるように、他のクラスや日頃お世話になっている人の分も焼くかどうか尋ね、焼き上がった芋を自分達で届ける

世話になっている人に届ける	を届け、喜んでくれる様子を見て嬉しく思う。⑤	場を設定する。
	○苦労しながらも友達と力を合わせてたき火をし、焼き芋を焼き上げたことや、うめ組やもも組の友達に喜んでもらったことに満足感を味わう。②	◎苦労しながらも友達と力を合わせてたき火をし、焼き芋を焼き上げた喜びを感じられるように、頑張ったことや大変だったことを尋ねたり、それを乗り越えたおかげでおいしい芋が焼けたことを言葉にしたりする。 ◎うめ組やもも組の友達に喜んでもらった満足感を感じられるように、届けた子ども達にうめ組やもも組の友達がどんな様子だったかや何と言っていたかを尋ねたり、教師が見取った様子や言葉を知らせたりする。
・焼き芋を食べる	○焼きあがった焼き芋の香りや味、食感の柔らかさを楽しんだり、おいしい焼き芋を友達と一緒に食べることを楽しんだりする。⑪	◎焼き芋の香りや味、食感の柔らかさを楽しめるように、焼き芋の匂いを嗅ぐ姿を見せたり、味や食感について尋ねたり、匂いや味、食感に感動している姿を他児に知らせたりする。 ◎友達と一緒に分け合って食べる楽しさが味わえるように、グループに１個、1.5 個などの渡し方をし、グループの友達と自分達で分ける場を設定する。そして、食べながら焼け具合や味などで感じた気持ちを受けとめて楽しく食べる雰囲気を作る。

C【たき火の片付けをする】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・灰を畑や植え込みの中に肥料として入れる ・かまどや残った落ち葉を片付ける	○落ち葉や木の枝を焼いた灰が、植木や野菜の栄養に使えることを感じる⑫	＊必要な道具を取りに行けるように、使いそうな砂場のバケツやスコップなどをいつもの場所に置いておく。 ◎灰が木や野菜の栄養になることを感じられるように、栄養になることを知らせ、栄養をあげたいと考えて灰を撒く子どもの気持ちを受けとめ、考えていることを他の子どもにも知らせる。 ◎*野菜が大きくなる*、ツツジの花がきれいにたくさん咲く、どんぐりが実るなどの期待をもって灰を撒けるように、自分達のしたことがどうなっていくのかを具体的に言葉にして伝えていく。
	○１個ずつ丁寧に運ぶなどのかまどの片付け方を、どうすると危なくなるかを聞いたり考えたりし、危なくないようにしようとする。⑧	◎かまどの片付けでレンガを丁寧に運べるように、準備と同様に、たくさん持っていて足の上に落としたり、こけて手をはさんだりすると骨が折れるぐらい危険であることを伝え、１個ずつ運んでいるかよく見ておき、危なくないように運んでいる子どもを知らせたりそうすることのよさを言葉にしたりする。

令和７年度　５歳児　「お店屋さんごっこ」

（子どもの姿に応じて計画を見直す。特に柔軟に変更可能な箇所を網かけ、
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　　*11*月～*12*月

２．設定の理由

３歳や４歳の時に、５歳児に「お店屋さんごっこ」に招待してもらい、５歳児が作ったものを見て、すごいと思ったり、気に入ったものを買うことを楽しんだりした。そして、４歳の時には、「さくら組になったらドレス屋さんをする、武器屋さんをする」としたいお店を決めて楽しみにしている子どももいた。

５歳になると、好きな遊びの中で~~ロボット屋さんお寿司屋さんやふれあい動物園、アイドルショー~~などお店やさんごっこをしたり、お客さんを招待することを喜んだりする子どもがいる。そこで、学年全員で数人の友達と一緒にお店屋さんを開き、３歳・４歳児を招待する「お店屋さんごっこ」を設定する。

運動会の頃から、あんな遊びがしたい、できるようになりたいと自分なりに目的をもって遊ぶようになり、自分が目指していることに対して諦めずに取り組み、できた喜びを味わえるようになっている。友達関係では、５、６人の友達と自分達でルールやチームを決めて遊び、その中で困ったことが起きても、話し合いをして自分達で解決をしようとしている。また、園庭に落ちている木の葉やどんぐり、枯れ枝等の自然物にも興味をもち、それらを自分の作りたい物やイメージに近付くように身近にある材料と組み合わせて工夫しながら遊びに必要なものや美しい飾りものを作ることを楽しんでいる。

「お店屋さんごっこ」では、商品作りにおいて、子ども達にとって身近な物を作るので、イメージをもちやすく意欲をもって取り組めると考える。そして、友達と共通の目的に向かって遊びを進めていくことは、みんなで一緒にできたという満足感を味わえると考える。数人の友達と一緒にお店屋さんをすることで話し合いながら*考えをまとめ*、友達と折り合いをつけ~~ながら何かを決めて~~、物事を進める経験ができると考える。また、３歳児や４歳児を招待することで、相手を思いやったり気遣ったりする姿も期待できる。

このような活動を通して、共通の目的に向かう過程で、様々な感情を味わいながら諦めずにやり遂げる満足感を味わってほしい。自分の気持ちを大事にすると共に、他の友達の置かれている状況も考え、みんなで物事を進めていこうとする姿を育てていきたい。また、自分のイメージにより近付くように様々な材料や道具を使って工夫する面白さを味わってほしい。その他、３歳、４歳児が楽しみ、困らないように考えたり気遣ったりする思いやりをもってほしい。実際に近隣の商店街「魚の棚」や商業施設に出かけて見学することで、身近な町の店の雰囲気や働いている人の様子に興味をもつことも願っている。

また、本年度は、一年生と、秋の自然を見付けそれを使って製作活動をし、*秋祭り*をする活動を行った。その経験がお店屋さんごっこで店員になるイメージや作りに必要なことのイメージを膨らませている。楽しかった経験や友達の工夫を活かし、活動に向かえると期待している。

３．ねらい（「考え方」が発揮・伸長されていることを想定している部分を下線で示す）

①	自分のしたいお店を決め、作りたい商品やお店に必要なものを考えて作り、素敵なお店にしたい、お客さんにいっぱい来てもらいたい、年少・年中児を喜ばせたいなどと目標をもち、そのためにどうすればよいか考え続け、何度も試したりやり遂げるまで向かい続けたりしようとする。	自ら決める・選ぶ
②	自分で考えた素敵な商品やお店にするため~~の~~に考えたことに自信をもったり、作りたいと思っているものができた~~り~~、前よりも素敵な品物やお店になってきた~~ことを感じたり~~、自分達のしたいお店を作りき~~れたったり~~、自分達のお店にたくさんのお客さんが来てくれた~~り~~、自分達が作った商品が売れた~~り~~、準備したもので喜んでくれた~~りしたことにことを感じ~~、満足したりする。	~~自分に満足する~~ 充実感を得る
③	グループの友達の気持ちを聞いたり周りの状況を感じたり、なりたい自分に照らし合わせたりして、自分~~の~~も相手も納得できるところに~~落ち着けたり、自分の気持ちに~~折り合いをつけ~~たりし~~ようとする。	気持ちをコントロールする
④	グループの友達や教師に自分の頑張りや素敵なところ、性格について伝えてもらったり認めてもらったりして自分の頑張りや素敵なところ、性格~~にを気付いたり自覚したり~~認めようとしたりする。	自分のことを知る
⑤	グループの友達と一緒に力を合わせて準備をしたり、困った時に助けてもらったりする嬉しさを感じて、一緒にお店屋さんごっこをする友達がいる嬉しさを感じる。	他者といる喜びを感じる
⑥	友達と一緒にお店屋さんごっこの準備をする中で、今まで知らなかった*友達の*個性に気付いたり~~よさ素敵さ~~を感じたり認め*たりしようとようとしたり*する。	他者のことを知る
⑦	グループの友達に自分の気持ちや考えを分かってもらえるように言葉を考え*たり*、~~て伝えようとしたり、受け入れてもらえるように、伝わるまで~~相手のことを考えた言い方で伝えようとしたり伝えることのよさを感じたりする。	自分のことを伝える
⑧	~~どうやって品物を作っていけばよいのか悩んだり自分から商品を売ることが恥ずかしかったりして、~~困っている友達の姿を見たり話を聞いたりして、どうしたらいいのか一緒に考えたり、どこまで教えたり手伝ったりしたらいいか考えてしようとする。	他者のことを考えて行動する
⑨	招待する年少・年中児が分かりやすいよう、楽しめるように、表示や陳列、をしたり遊び方を考えたり、後から来るお客さんのために商品を取り置きしたり、言葉や話し方などを考えてかかわろうとしたりする。	他者のことを考えて行動する
⑩	グループの友達と自分達が実現したいお店にするために、必要な商品や道具、役割を考えて自分ができることをしようとしたり、作る商品やお店の中での役割分担、お店屋さんごっこの進め方、みんなでお店屋さんごっこをするために必要な決めごとなどについて、みんなが納得するように話し合ったり、~~試して振り返ったりして~~決め*たりし*、決めたことを守ったり自分の責任を果たしたり、見通しをもって進めたりしようとする。	人と物事を進める
⑪	商品や必要なものを作る中で、道具や素材の感触や特性を感じたり用途によって使い分けたりして、自分がしたことによる、~~ものの様子の違いの様子が違うことや変化したこと~~に気付いたり、原因と結果を結びつけて考えたり、経験から予想したり、試したり、確かめたりしようとする。	事物・現象を捉える
⑫	~~品物とお金を交換したり、お釣りやレシートを渡したり、カード提示で品物を渡したりして、売り買いをすることを楽しむ。~~*お店の人とお客さんがお金で商品を売り買いできることを感じて、お釣りを作ったり、売ったり買ったりすることを楽しむ。*	~~財を活用する事物・現象を捉える~~
⑬	自分達が~~使いやすく売りやすく、お客さんが買いやすくするために、~~気持ちよく作ったり動いたりやりとりしたりしやすくなるように、作る場や売	場や状況を整える

り場を整えたり、店内のレイアウトや物の置き方を考えて準備したりしようとする。店内のレイアウトや商品の並べ方、商品の説明書き、場の作り方などを考えて準備したり、作業しやすいように自分達が作ったり動いたりしやすいように、作る場や売る場を整えたり、物の置き場を決めたりしようとする。

⑭ まだ使えるかどうか考え、使えるものを取っておこうとしたり、使い道を考えたり、無駄にならない使い方を考えて、大切に使おうとしたり、道具~~や素材~~が傷んだり使えなくなったりしないように丁寧に扱おうとしたり、限りある時間の中で時間を大切にできることを考えたり無駄にならないように行動したりしようとする。 資源の活用を見つめる

⑮ 魚の棚やアスピア、ピオレに行き、お店屋さんの商品やその並べ方、値段の知らせ方、使っているもの、呼びかけ方、話し方、服装などお店屋さんのしている工夫や必要な物などに興味をもって見たり聞いたりする。 ~~施設や働く人とつながりをもつ~~ 社会とつながりをもつ

⑯ 自分達が実現したいお店に必要な商品やものなどを考え、そのイメージに合わせて、大きさや形、色、質感を考えたり、素材の特徴を活かして選んだり、組み合わせたり、友達の考えをとり入れたり材料からイメージを膨らませたりしながら、作ることを楽しむ。また、大きさや色、形、組み合わせ方、質感などから表現の面白さや本物らしさ、こだわりを感じる。 ~~造形に表す~~ 色や形に表す

⑰ 話し方や動きなどを工夫して、店員になりきって接客や呼び込みをすることを楽しむ。 ~~身体の動きに表す~~ 体や動きに表す

⑱ お店をよりよくしたり本物らしくしたりするために、役~~、~~や道具~~や~~、衣装、飾り、看板、値札、商品の見せ方、ＢＧＭなど必要なものを考えて準備しようとする。 ~~演出に表す~~ 演出・構成する

＊その他、お店によって、または、場面によってはもつねらいを以下にあげる。

○お店のお知らせをする際に、招待する年少・年中児が分かりやすいように、何をどんな順序で言うといいか考えて、言葉を決めようとする。 ~~文章を構成する~~ 言葉に表す

~~○知らせたいことを伝えるために、看板や地図、広告、床にテープで矢印など描いて知らせようとする。~~ ~~自分のことを伝える~~

４．展開

お店屋さんごっこに気持ちが向く

Ａ【「お店屋さんごっこ」について話をする】

・自分達がしてもらったお店屋さんごっこのことを思い出して、話す
・自分のしたいお店屋さんを決める
・お店屋さんごっこで大切にすることを開く
・仲間が５人以上（６人程度）になるようなお店になるように~~やりたいことを組み合わせて~~一緒にできるお店を考える
・お店屋さんごっこに向けて必要なこと（日、場所、準備する時間など）を開く

Ｂ【魚の棚やアスピア、ピオレなどにお店を見に行く】

・お店屋さんで見てくること（お店の種類、お店の人の服やもっている物、お店にある物、商品の並べ方、値段の知らせ方、呼びかけ方、話し方　など）を考えたり、聞いたりする
・魚の棚やアスピア、ピオレのお店やお店で働く人を見る
・実際に教師がお金を払ってお店の人とやりとりしている姿を見る
・見付けたことを話す
・見付けたことを開く
・自分達のお店屋さんの計画（作る商品やお店に取り入れたいこと、必要な材料や道具など）をグループの友達と相談したり、かき留めたりする
・グループの友達と話し合ったことを紙にかいておく

作りたい商品を決め、考えたり試したり友達と相談したりして作る

Ｃ【商品や必要なものを作る】

・商品やお金、お店屋さんの道具など作りたいものや必要なものを作る
・友達の考えを聞く
・友達の作ったものを見る
・グループの友達と考えを伝え合う
・グループの友達と作ったものを見せ合う
・困っていることを友達に伝える
・困っている友達を手伝ったり教えたりする
・グループの友達と一緒に商品や必要なものを作る
・お店屋さんごっこをするために、準備できる日数を意識し、お店屋さんの準備の仕方を友達と話し合って決める
・思い付いたお店のアイデアを話し合う
・必要な物を作るために必要な材料や道具を集めたり探したりする
・商品やお金、お店屋さんの道具などを自分なりのイメージで作る
・友達の作っているもの~~や~~写真、絵本や図鑑など~~から~~ヒントをもらったり、新しい素材を取り入れたりして作る
・感触や特性、様子の変化を感じながら様々な道具や素材を使う
・道具や素材の特性を活かし、用途に合わせて使い分けて作る
・道具や素材を丁寧に扱ったり、自分や友達が~~共に~~使いやすいように場を整えたり、片付けたりする
・まだ使えるものは戻したり、無駄にならない使い方をしたりする

本物らしくお店を作る

Ｄ【開店準備をしたり、必要に応じてプレオープンをしたりする】

・自分達が実現したいお店や年少・年中児のことを考えて、遊戯室にお店をどう配置したらよいか、必要な役割やかかわり方、商品の並べ方、準備することなどを相談する
・お店に必要な物を遊戯室に運んだり、商品を並べたりする
・商品の値段を決めたり、お客さんに分かるような表示をしたりする
・必要に応じて年長同士でプレオープンをし、考えていたことを試したり、必要なことに気付いたりする
・年少・年中児にお店屋さんごっこをすること、場所、時間、持ち物などを知らせる

お店屋さんになりきる

E【開店する】

・年少・年中児を呼び込む
・お店に来てくれた年少・年中児と話す
・困っている年少・年中児を助けたり関わり方を工夫したりする
・いろいろな言葉を使ってお客さんを呼び込む
・お店屋さんになりきり、会話をしながら商品を売る
・使ったものを元の場所に片付けたり、まだ使えるものを戻したりする

A【「お店屋さんごっこ」について話をする】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・自分達がしてもらったお店屋さんごっこのことを思い出して、話す ・自分のしたいお店屋さんを決める	○自分のしたいお店を決め、友達と一緒にお店屋さんごっこをすることに向かって意欲をもつ。①	◎お店屋さんごっこがしたいという気持ちがもてるように、好きな遊びでしているお店ごっこや、自分達がしてもらった経験についての話をする場を作り、みんなですると楽しそうな思いやしてもらって楽しかった気持ちに共感し、やりたいという気持ちを盛り上げる。 ◎友達に左右されず、自分がしたいお店を考えて決められるように、どんなお店があるか様々に出し合った後に個別にしたいお店を聞く。
・お店屋さんごっこで大切にしたいことを考えて話す ・仲間が５人以上（６人程度）おりみんなが力を合わせていけるお店になるように~~やりたいことを組み合わせて~~仲間にできるお店を考える	○みんなでお店屋さんごっこをするために大切にしたいことを話し合ったり、納得して決めようとしたりする。⑩	◎グループの友達とお店屋さんごっこに向けて力を合わせて全員が納得しながら取り組んでいけるように、大切にしていきたいことを子ども達に尋ねて、引き出しながら一緒に考え、「ともだちとちからをあわせて」「みんながうれしい」などのポイントを子ども達の思いと重ねながら共有していく。 ◎みんなが納得して遊びを進めていけるように、どのお店が一緒にできそうか当事者全てに思いを確かめながらグループを作っていく。 ◎いろいろな考えを出し合いながら話し合って進められるように、５人以上（６人程度）のグループになるようにする。
・お店屋さんごっこに向けて必要なこと（日、場所、準備する時間など）を聞く	○お店屋さんごっこの開店の日や場所について知り、見通しをもって進めていこうとする。⑩	◎お店屋さんごっこの日までの見通しをもち、みんなが計画を立てられるように、カレンダーを用いて子ども達が必要な情報（日、場所、準備する時間）を伝える。
~~・自分達のお店屋さんの計画（作る商品やお店に取り入れたいこと、必要な材料や道具など）をグループの友達と相談したり、かき留めたりする~~	~~○作る商品や必要な材料や道具について、同じお店の友達とみんなが納得するように話し合って決める。⑩~~	~~◎作る商品や必要な材料や道具について自分の考えを出し、話し合って決めていけるように、何について考えていくかみんなで確かめて考えるポイントを意識させたり、一緒に考えながらみんなの考えを整理したりする。~~ ~~◎必要な商品や材料、道具などを考えられるように、みんなでお店屋さんを見て見付けたことを出し合ってから、グループで必要なものを話し合う場をもつ。（その際、お店見学から保育参加で同行した保護者に、一緒に見て回ったグループについてもらい、子どもの気付きを思い出させたり、全員の考えが出るよう見守ったりしてもらう。）~~
	~~○自分達のお店に必要な商品やお店屋さんらしくするための道具や衣装、飾り、看板などを考えたりそれらを作るために必要な材料を考えたりする。⑫~~	~~◎イメージを膨らませて商品やお店作りに向かえるように、写真を見せたりその時言っていた子どもの言葉を伝えたりして見てきたことを思い出させたり、どんな材料が必要か考えさせたりする。~~
~~・グループの友達と話し合ったことを紙にかいておく~~	~~○お店をよりよくしたり本物らしくしたりするために、お店見学でいいと思った道具や衣装、役、商品の見せ方、飾り、看板、値札、ＢＧＭなどを準備するといいと考える。⑪~~	~~◎よりお店らしくするためにどんなことができそうか考えたり話し合ったことを覚えておいたりできるように、お店見学の時の写真を見せたりその時言っていた子どもの言葉を伝えたりして見て来たことを思い出させたり、友達の気付きを知らせたりする。~~ ~~＊相談したことをグループのみんなで決めたこととして、いつでも見て確かめながら共通理解していけるように決めたことをかいておく付箋を用意しておく。~~ ~~＊取り入れたいことを次々に書き留め、自分が絵や字でかきやすい大きさの物を選んでかけるように、いろいろな大きさの付箋を置いておく。~~

B【魚の棚やアスピア、ピオレなどにお店を見に行く】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・お店屋さんで見てくること（お店の種類、お店の人の服やもっている物、お店にある物、商品の並べ方、値段の知らせ方､呼びかけ方、話し方　など）を考えたり、聞いたりする ・魚の棚やアスピア、ピ	○魚の棚やアスピア、ピオレなどに行き、お店屋さんの商品や商品の並べ方、値段の知らせ方、使っているものなどお店屋さんのしている工夫や作り、必要な物などに興味をもって見	◎見るポイントを意識できるように、出発の前に、見に行く意味を考えさせたり、子どもから出てこないことは知らせたりする。 ＊友達の考えていることが後から思い出せるように、ホワイトボードを用意し、子どもが考えたことを書いていく。 ◎お店屋さんを開く時に必要な物を考えるヒントになるように、何を見せるのか事前に下見をしておき、お店の商品や商品の並べ

オレなどのお店やお店で働く人を見る	たり聞いたりする。⑮ ○呼びかけ方、話し方、服装など店員さんに興味をもって見たり聞いたりする。⑮	方、値段の知らせ方、使っているものを見せたり、呼びかけ方、話し方に教師自身が関心をもつ姿を見せて注目させたり、子どもが見付けたことを受け止めたり、周りの子どもにも伝えたりする。 ◎自分のするお店の商品や商品の並べ方、値段の知らせ方、使っているもの、お店屋さんの工夫や作りを間近で見たり呼びかけ方や話し方を聞いたりできるよう、下見の時に、可能ならばお店に入れてもらえるよう交渉しておく。(詳細は直前まで決めがたいが、下見の日程や見せたいお店の案など、早めに、ピオレ・アスピアに申し出ると事務所の方が都合をつけようとしてくださる。) ◎お店やさん~~ごっこ~~のしている工夫や必要なものを知れるように、~~をしていく上でのグループに合った子ども達の気付きが深まるように、~~お店のグループに一人、保育参加の保護者に~~ついてもらい、~~*見にいく意味や見るポイントを話すところから参加してもらい、一緒に見る中で、注目できるように支えてもらうようにする。~~*~~気付かせたいことや見せたいものを伝えておく。~~
・実際に教師がお金を払ってお店の人とやりとりしている姿を見る ・見付けたことを話す ・見付けたことを聞く	○実際に教師とお店の人がお金のやり取りをしている姿に興味をもって見る~~⑪~~⑫ ○友達が見に行ったお店やさんを知り、疑問に感じたことを聞こうとする。~~⑬~~⑮	◎お金を払って物を買うイメージをもてるように、教師が実際にお店の人にお金を支払う姿を見せる。 ◎実際に働く人の様子を見て、どんな仕事をしているのかを知ったり、自分のグループにも取り入れてみようと思えるように、気になったことを聞いてみたらどうか提案したり、お店で工夫しているであろうことを話題にして興味もつきっかけを作ったりする。
	○興味のあるお店やさんでどんな仕事をしているのかを見て、感じたことをみんなに伝えようとする。⑦ *○よりお店らしくするための工夫を感じる。⑱*	*◎感じたことを伝えようとするように、お店を見るポイントを振り返り、店員の言葉や動き、工夫しているところや商品について尋ねたり、教師が関心をもって聞く姿を見せたりする。* ＊友達の見付けた~~こと~~*工夫*がよく分かるように、ホワイトボードを用意し、仲間分けしながらまとめてかいていく。 ◎~~*見付けたことを*~~*他の友達が気付いた工夫*をみんなが知れるように、見てきて見付けたことををみんなのいる場で出し合う場をもつ。
・自分達のお店屋さんの計画（作る商品やお店に取り入れたいこと、必要な材料や道具など）をグループの友達と相談したり、かき留めたりする	*○作る商品や必要な材料や道具について、同じお店の友達とみんなが納得するように話し合って決める。⑩*	*◎作る商品や必要な材料や道具について自分の考えを出し、話し合って決めていけるように、何について考えていくかみんなで確かめて考えるポイントを意識させたり、一緒に考えながらみんなの考えを整理したりする。* *◎必要な商品や材料、道具などを考えられるように、みんなでお店屋さんを見て見付けたことを出し合ってから、グループで必要なものを話し合う場をもつ。(その際、お店*

		見学から保育参加で同行した保護者に、一緒に見て回ったグループについてもらい、子どもの気付きを思い出させたり、全員の考えが出るよう見守ったりしてもらう。)
・グループの友達と話し合ったことを紙にかいておく	*○自分達のお店に必要な商品やお店屋さんらしくするための道具や衣装、飾り、看板などを考えたりそれらを作るために必要な材料を考えたりする。~~⑫~~⑯* *○お店をよりよくしたり本物らしくしたりするために、お店見学でいいと思った道具や衣装、役、商品の見せ方、飾り、看板、値札、ＢＧＭなどを準備するといいと考える。~~⑰~~⑱*	*◎イメージを膨らませて商品やお店作りに向かえるように、写真を見せたりその時言っていた子どもの言葉を伝えたりして見てきたことを思い出させたり、どんな材料が必要か考えさせたりする。* *＊相談したことをグループのみんなで決めたこととして、いつでも見て確かめながら共通理解していけるように決めたことをかいておく付箋を用意しておく。* *＊取り入れたいことを次々に書き留めておけるように、自分が絵や字でかきやすい大きさの物を選んで書けるいろいろな大きさの付箋を置いておく。* *◎よりお店らしくするためにどんなことができそうか考えたり話し合ったことを覚えておいたりできるように、お店見学の時の写真を見せたりその時言っていた子どもの言葉を伝えたりして見て来たことを思い出させたり、友達の気付きを知らせたりする。*

Ｃ【商品や必要なものを作る】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・商品やお金、お店屋さんの道具など作りたいものや必要なものを作る	○作りたいものを諦めずに作り上げようとする。① ○素敵な商品やお店にするための自分の考えに自信をもつ。② ○作りたいものを作り上げた満足感*や頑張り*を味わう。② ○グループの友達の気持ちを聞いたり周りの状況を感じたりして、自分~~の~~も相手も納得できるところに	◎本当にしたいことをやり遂げようと思えるように、思うように物事が進まずくじけそうになっている時には励ましたり応援したりし、技術的に難しい時には難しいことを見取った上で一緒に考えたり試したりして手伝ったりする。 ◎自分の考えに自信をもって取り組めるように、こだわったり工夫したりしていることのよさを具体的に伝えたり、認めたり、感心したり励ましたりする。 ◎自分で作ったものに自信をもてるように、子どもが考えたり工夫したりしているところを感心したり褒めたり、考えて作ったところを聞いて受け止めたりする。 ◎諦めずにやり遂げた時には、頑張ってよかったという気持ちをもてるように、一緒に喜んだり頑張りを言葉にしたりする。 ◎自分の考えを伝えたり、友達の考えを聞いて受け入れたりしながら自分の気持ちに折り合いをつけていけるように、考えを伝え合わせ、折り合いをつけているのか、我慢して言えなくなってしまっているだけなの

	~~落ち着けたり自分の気持ちに~~折り合いをつけようと~~したり~~する。③	かを見たり聞いたりして確かめる。 ◎グループの友達と準備をしている時に勝手なことをしている時には、何をすべきなのか考えて気持ちに折り合いをつけて行動しようと思えるように、グループの友達が何をしているか尋ねて周りの状況に気付かせたり、どうしたらよかったか尋ねて自分の行動を振り返らせたりする。
	○グループの友達と一緒に力を合わせて準備をしたり、困った時に助けてもらったりする嬉しさを感じて、一緒にお店屋さんごっこをする友達がいる嬉しさを感じる。⑤	◎作ったものを見せ合ったり、手分けして作ったり、困った時に助けてもらったりして、一緒に準備をする友達がいることを嬉しいと思えるように、見せ合うきっかけを作ったり、助け合う仲間がいて嬉しい気持ちを受け止めたり、感じている嬉しい気持ちを~~声に言葉に~~出して伝えたりする。
・友達の考えを聞く ・友達の作ったものを見る	○友達と一緒にお店屋さんごっこの準備をする中で、今まで知らなかった個性に気付いたり~~素敵さ~~を感じたり、認めたりしようとする。⑥	◎面白いことを考える、細かいところまで考えて作っているなどそれぞれの個性に気付いたり、考えを知って認め合ったりできるように、それぞれの考えを尋ねたりどんなものを作ったのか教師が関心をもつ姿を見せたりして、思ったことを伝え合ったり作ったものを見せ合ったりする機会を設ける。
・グループの友達と考えを伝え合う ・グループの友達と作ったものを見せ合う	○グループの友達や教師に自分の頑張りや素敵なところ、性格について伝えてもらったり認めてもらったりして自分の頑張りや素敵なところ、性格~~をに気付いたり自覚したり~~認めようとしたりする。④	◎お店屋さんを作っていく中で自分の頑張りや素敵なところ、性格について知ったり~~そんな~~自分を認めようと思ったりするように、頑張りや素敵なところ、性格をお店屋さんごっこの活動を見て感じたことや、日頃の姿から見られることを伝えたり、伝え合う場を作ったりする。
・困っていることを友達に伝える	○グループの友達に自分の気持ちや考えを分か~~る~~ってもらえるように言葉を考えて伝えようとしたり、~~受け入れてもらえるように~~相手のことを考えた言い方で伝えようとしたり伝えるよさを感じたりする。~~⑥~~⑦	◎グループの友達に自分の気持ちや考えを分か~~る~~ってもらえるように伝えられるように、伝える様子を見守り、相手に分かっていないことを質問するよう伝えたり、伝わったことを一緒に喜んだり、教師が簡単な言葉で言い換えて聞いたりする。 ◎相手のことを考えた言い方をしようと思えるように、相手のことを考えていない言い方をしている時には、言われた友達の表情を見たり気持ちを聞いたりする機会を設けたりして、どう思っているのかを知らせ、どんな言い方だと相手が受け入れやすいか一緒に考えたりする。
・困っている友達を手伝ったり教えたりする	○~~どうやって品物を作っていけばよいのか悩んで~~困っている友達のために、どうしたらいいのか一緒に考えたり、どこまで教えたり、手伝ったりしたらいいか考えてしようとする。⑧	◎困っている友達がいる時には、話を聞いたり、友達のためになることを考えて助けたりしようと思えるように、困っている友達を知らせたり、困っている子どもにグループの友達に相談するよう励ましたり、何をしてあげることが友達のためになりそうか尋ねたりする。
・グループの友達と一緒に商品や必要なものを作る	○グループの友達とお店屋さんごっこをするために、必要な商品や道具、役割を考えて、自分ができることをしようとしたり、作る商品やお店の中での役割分担、お店屋さんごっこの進め方、みんなでお店屋さんごっこをするために必要な決めごとなどについて、自分の考えを伝えたり、友達の考えを聞いたりしながら、みんなが納得するように、話し合って決めようとする。⑩	◎作る商品や道具、役割分担などについて自分にできることを考えて準備を進めていけるように、自分で必要なことを考えてしていることを褒めたり、友達のしていることを見たり、考えていることを伝え合ったりする機会を設けたりする。 ◎一人一人の子どもの考えていることがグループの友達と分かり合えるように、考えていることを紹介する機会を設ける。 ◎役割分担やお店屋さんごっこの進め方、みんなでお店屋さんごっこをするために必要な決めごとをグループみんなで話し合って決めていけるように、考えを伝え合うよう促したり、一部の友達で進めようとしている時には、グループみんなで話をするよう伝えたりする。 ◎自分達がお店屋さんごっこをするための準備の仕方や出てきた問題を、自分達で解決していけるように、意見を出し合ったり、友達の意見について考えたり受け入れたりする姿を励ましたり感心したりする。 ◎みんなが納得して決めていけるように、我慢してしまっている友達がいないか確かめたり本当に決まってしまってよいのか尋ねたりする。
・お店屋さんごっこをするために、準備できる日数を意識し、お店屋さんの準備の仕方を友達と話し合って決める	○限りある時間の中で時間を大切にできることを考えたり無駄にならないように行動したりする。~~⑨~~⑪	◎限りある時間を大切にしようにしようと思えるように、準備できる日数や残りの日数を知らせたり、したいことに向けて効率よく進めていくために今何ができるか、どう進めていくとよさそうか尋ねたりする。
・思いついたお店のアイデアを話し合う	○みんなでお店屋さんごっこをするために必要な決めごとを決めて守ったり、自分の責任を果たしたり、見通しをもって進めたりする。⑩	◎自分一人で勝手にしているのではなく、グループみんなで一緒にしていることを意識できるように、勝手なことをしている子どもがいる時には、他の子どもに知らせ、これでいいのか尋ねたり、グループのみんなでどうしたらいいか考えてグループとしてどう進めたいか考える機会を設けたりする。 ◎みんなで決めた約束を守っていない時には、自分でどうしたらいいのか考えられるように、守らないことで周りの友達が思っていることを聞いたり、自分のしたことを振り返ったりする機会を設ける。 ＊お店屋さんごっこの日までの見通しをもっ

		てみんなで進めていけるようにカレンダーを用意して準備できる日がわかるようにし、掲示しておく。 ＊グループで振り返ったり明日の計画を共有したりして進められるように、書き溜めている付箋を活動場所の近くに置いておき、自由に見たり、１日の活動後にかき足したりできるようにしておく。
・必要な物を作るために必要な材料や道具を集めたり探したりする ・商品やお金、お店屋さんの道具などを自分なりのイメージで作る ・友達の作っているものからヒントをもらったり、新しい素材を取り入れたりして作る	○必要な商品や道具などを考え、大きさや形、色を考えたり、素材の特徴をいかして選んだり、友達の考えをとり入れたり材料からイメージを膨らませたりしながら、作ることを楽しむ。⑫⑯	＊子ども達が作りたいものや相談したことをすぐに始められるように、いろいろな用具、材料を取り出せるよう用意しておいたり、子どもから要求があればすぐに出せるようにしておいたりする。(画用紙、折り紙、新聞紙、ボール紙、段ボール、箱、カラービニール袋、布テープ、ビニールテープ、セロテープ、油性ペン、色鉛筆、ひも類、ビーズなど) ＊魚の棚やアスピア、ピオレなどで見付けたことを思い出して必要なものを作れるように、見付けてきたことを書いた紙や写真をいつでも見られるところに置いておく。 ＊さらに工夫してみたいと思えるように、刺激となる材料をすぐに出せるよう用意しておく。 ＊細かいところまで考えたり、作ってみたいと思ったりするように、お店屋さんごっこに刺激となるような本や写真、参考になるような本をおいておく。 ◎いろいろな材料を組み合わせたり細かいところまで考えたりして作ろうと思えるように、刺激になる商品を作って見せたり考えて作っている友達の商品を見せたりする。 ◎作りたいものに向けて、考えたり試したりして作れるように、考えて作っているところを具体的に言葉にしたり、周りに知らせたりする。(保護者には、商品の出来栄えではなく、イメージを豊かに、考えたり試したり作り替えたりして作る楽しさやその過程を大切にすることを伝え、支えてもらう) ◎材料からイメージ豊かに表現する楽しさも感じられるように、思い付きに驚いたり、表現の面白さを認めたり、工夫を感心したりする。 ◎買い物に来てくれる友達が欲しくなるような物を作ろうという気持ちになるように、丁寧に作られた商品を買う人の嬉しい気持ちを言葉にする。
・感触や特性、様子の変化を感じながら様々な道具や素材を使う	○商品や必要なものを作る中で、道具や素材の感触や特性を感じたり、用途にとって使い分けたり、自分がしたことによるものの様子の違いや変化に気付いたり、原因と結果を結びつけて考えたり、経験	◎道具や素材特有の感触や特性を感じたり味わったり、用途によって使い分けたりするように、他との違いを尋ねたり、試してみてどう感じたか尋ねたり、驚きや面白さに共感したり目的によって道具や素材を使い分けている姿を言葉にしたりする。 ◎自分がしたことによって、ものの様子*の違いや変化が違うことや変化したこと、*原因と結果のつながりについて考えたり、予想したり、試したり、確かめたりするように、

	から予想したり、試したり、確かめたりしようとする⑪	教師自身が関心をもって見る姿を見せたり一緒に見たりして違いや変化に気付かせたり、なぜ違うのか不思議がったり、どうしてと思うか尋ねたりする。
・道具や素材の特性をいかし用途に合わせて使い分けて作る	○道具や素材の特性をいかして使ったり、用途に合わせて使い分けたりする。⑪	◎作ったものがすぐに壊れてしまわない道具や素材の使い方を考えられるように、試しに使ってみて丈夫か尋ねたり、テープの種類や貼り方を一緒に考えたり試してどうだったか尋ねたりする。 ◎用途に合わない使い方をしている時には、用途を知らせ、他に使えるものはないか尋ねたり、したいことに適したものを提案したりする。
	○大きさや色、形、組み合わせ方、質感などから表現の面白さや本物らしさ、こだわりを感じる。⑫⑯	◎大きさや色、質感などから表現の面白さや本物らしさ、こだわりを感じられるように、なぜ本物らしく見えるか尋ねたり、教師が感じた表現の面白さを言葉にしたりする。
・道具や素材を丁寧に扱ったり、自分や友達が次も使いやすいように場を整えたり、片付けたりする ・まだ使えるものは戻したり、無駄にならない使い方を考えたりする ・道具*や素材*を丁寧に扱ったり片付けたりするをしたりする	○作業しやすいように、場を整えたり、物の置き場を決めたりする。 ○気持ちよく、作りやすくなるように、作る場や材料や作ったものの置き場を整えようとする。⑮⑰	◎作ったり品物を置いたりする場を、気持ちよく、使いやすいように整えられるように、自分達のすることに合った場作りを一緒に考えたり、整理しやすいように棚やカゴを用意したり、使いにくい原因を知らせたり整えてきれいになった心地よさを言葉にしたりする。
	○まだ使えるかどうか考え、使えるものを取っておこうとしたり、無駄にならない使い方を考えて、大切に使おうとしたりする。⑱⑭	◎物には限りがあることを感じ、あるものを大事に最後まで使おうと思えるように、まだ使える部分がある端切れを整えて戻す姿を見せたり、一緒にしたり、他の活用方法を一緒に考えたり、必要以上に多く使っている時には、無駄になっていないか尋ねたり代用できるものや仕方がないか一緒に考えたりする。
	○道具*や素材*が傷んだり使えなくなったりしないように丁寧に扱おうとする。⑱⑭	◎道具*や素材*を丁寧に扱おうと思えるように、ボンドや紙粘土は乾いたら思うように使えなくなることを知らせたり、油性ペンは取れにくいことを思い出させたり、大事な遊戯室の使い方を一緒に考えたりみんなで確かめたりする。

D【開店準備をしたり、必要に応じてプレオープンをしたりする】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・自分達が実現したいお店や年少・年中児のことを考えて、遊戯室にお店をどう配置したらよいか、必要な役割やかかわり方、商品の並べ方、準備することなどを相談する	○招待する年少・年中児にとっても、自分達にとってもより楽しいお店になるために、遊戯室にお店をどう配置するかや出入り口、お金のことなどの必要なことをみんなが納得するように話し合って決めようとする。⑩	◎よりみんなが嬉しいお店にしたいと、みんなでお店全体のことを考えられるように、今までの頑張りややってきたことなどを言葉にしてずっと大切にしてきたことを思い出させたり、お店全体の名前をつけたり、各店がどういった場所にあるとよさそうか全体に問いかけたりする。

・年少・年中児にお店屋さんごっこをすること、場所、時間、持ち物などを知らせる	○招待する年少・年中児が分かりやすいよう、楽しめるように、言葉や話し方、商品の並べ方などを考える。⑨	◎年少・年中児の友達に対するかかわり方、行動の仕方、見やすい商品の並べ方などを考えられるように、教師がお客になって買い物をしたり、必要に応じてプレオープンで何店舗かずつ店員とお客を体験する機会を作ったりして、お客さんが買い物をしやすいように考えていることに感心したり、気付いたことを出し合い、買い物の仕方が分かりにくいことを伝えてどうすればお客さんが困らないか尋ねたり、お客さんの立場でしてほしいことを伝え合ったりする。
	○年少・年中児がお店屋さんを楽しみに来てもらえるように、知らせることや知らせ方を考える。⑨	◎年少・年中児の友達がお店屋さんを楽しみにして来てもらえるように、知らせておいた方がいいことや知らせ方をみんなで一緒に考える機会を設ける。 ◎考えたことを知らせに行く時には、必ず教師もついていき、必要なことを伝えている様子を見守ったり、年少・年中児の子どもが聞きたいことに、子どもが答えられるように話を整理したりする。
・お店に必要な物を遊戯室に運んだり、商品を並べたりする ・商品の値段を決めたり、お客さんに分かるような表示をしたりする	○自分達のお店を本物らしくするために、必要な道具や衣装、飾り、看板、場作り、商品の並べ方、~~役、~~値段の表示の仕方などを考えて準備する。~~⑪~~⑱	＊よりお店らしくするために考えてお店を作っていけるように、お店のイメージに合うカゴや商品を引っ掛けるネット、クロスなどを用意しておく。 ＊遊戯室の実際の場所で十分により本物らしいお店作りができるように、約１週間ほど前から遊戯室で準備が進められるように他学年と調整する。 ◎自分達のお店を本物のお店屋さんらしくしようとするように、道具や衣装、飾り、看板、場作り、商品の並べ方や値段の表示の仕方など考えたり工夫したりしているところを受け止めたり、他のお店屋さんをしている子どもに見せたり、本物のお店屋さんのような並べ方や見せ方を提案したりする。
	○気持ちよく、作ったり動いたりやりとりしやすくなるように、作る場や売り場、物の置き場を整えたり、店内のレイアウトや物の置き方を考えて準備したりしようとする。⑬	＊作りやすい場を準備できるように、売り場とは別に使える机を用意しておく。 ◎気持ちよく、作ったり動いたりやりとりしやすくなるように、どこでどのようにやりとりするのか尋ねたり、お客さんとやりとりする中での店のレイアウトや物の置き方によるやりやすさややりにくさを言葉にしたり、整っている心地よさを言葉にしたりする。

E【お店屋さんごっこをする】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・年少・年中児を呼び込む	○お店屋さんごっこをやり遂げ、自分達のお店にたくさんのお客さんが来てくれたことに満足感を味わう。②	＊それぞれのお店の様子やお客さんの様子が見渡せてお店が開いた充実感を味わえるように、遊戯室で一斉にお店を開く。 ◎お客さんがたくさん来てくれる満足感を味わえるように、お客さんが来ていない時には、誘いに行くように促したり、一緒に呼び込んだり、たくさんのお客さんが来てくれたことを一緒に喜んだりする。
・お店に来てくれた年少・年中児と話す	○招待する年少・年中児が、楽しんだり喜んだりできるように、自分がどう関わればいか考えて関わろうとする。⑨	◎お客さんに来てくれた年少・年中児の子どもとゆったり関われるように、お客さんは時間差をつけて招待しておく。 ◎年少・年中児への関わり方を意識できるように、視線を合わせて話をしたり、優しく誘ったり、教えてあげたりしている姿を見る機会を設けたり、認めたりする。
・困っている年少・年中児を助けるたり関わり方と話し方を工夫する	○困っている友達の姿を見たり、話を聞いたりして、どうしたらよいのか一緒に考えたり、どこまで教えたり、手伝ったりしたらよいか考えてしようとする。⑨	◎困っている年少・年中児の友達の話を聞いてあげたり相手のことを考えて助けたりしようと思えるように、困っている年少・年中児の友達がいることを知らせたり、どこまで助けたらいいか考えて関わっている姿を認めたりする。
・いろいろな言葉を使ってお客さんを呼び込む ・お店屋さんになりきり、会話をしながら商品を売る	○お店屋さんになりきり、お客さんが来てくれるように、呼びかけ方や話し方を考えてお客さんと関わり、売ることを楽しむ。~~⑫~~⑰	◎お客さんが来てくれる呼びかけ方や話し方を考えてかかわれるように、呼びかけに誘われて年少・年中児が来たことを知らせて一緒に喜んだり、~~写真を見せたりどんな話し方をしていたか尋ねたりして、お店屋さんが使っていた言葉や話し方を思い出させたりする。~~お店屋さんになりきった言葉や話し方、仕草などを褒めたり、お客さんとして感じたことを話したりする。
・使ったものを元の場所に片付けたり、まだ使えるものを戻したりする	~~○品物とお金を交換したり、お釣りやレシートを渡したり、カード提示で品物を渡したりして、~~*お店の人とお客さんがお金で商品を売り買いできることを感じて、おつりを作ったり、*売り買いをすることを楽しむ。⑫ ○道具~~や素材~~が傷んだり使えなくなったりしないように丁寧に扱おうとする。⑭ ○まだ使えるかどうか考え、使えるものを取っておこうと大切にする。⑭	＊お金~~やカード~~を介して物のやり取りをする楽しさを存分に感じられるように、全体としては分かりやすく扱いやすいよう千円札の用意を教師が中心になって行い、おつり用のお金やレシート、~~カード~~などは各グループに任せる。 ◎たくさんある道具~~や素材~~を一つ一つ丁寧に扱って片付けられるように、丁寧に扱う姿を感心したり教師の姿を見せたり、残っているものを知らせたりする。 ◎物を大事に考え、まだ使える材料と、そうでないものを分けて片付けられるように、考えて仕分けている姿を感心したり、仕分けしやすいようにカゴやゴミ袋をみんなの使いやすい場所に移動したりする。

令和７年度　４歳児　「こま回し」実践前

（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月下旬～３月

２．設定の理由

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*~~*ケイドロ*などの鬼ごっこで、追いかけ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。

また、運動会では、~~*リズム表現では全身を使ってなりきったり友達と一緒に表現したりする楽しさや、物語の展開を考える世界観を作る面白さを感じた。また、玉入れでは*~~玉を入れたい、速く走りたい、*技を決めたいなど*と具体的な目的をもち、考えたり試したりして繰り返し取り組む中で、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、自信をもったりした。また、投げたり走ったりすることが得意な友達の個性や素敵なところに気付いたり、チームが勝てるようにどうしたらいいか考えたりして、思い付いたことを~~*しようとするしたり友達に伝えようとしたりしようとするような*~~姿も見られている。

~~*このような経験をしてきた４歳児の子ども達に、運動会のご褒美としてこまを渡し、取り組んでいくこととする。以上のような姿から、少し難しいことに向けてできるようになるために繰り返し取り組んだり、できたことを嬉しいと思ったり、自信をもったり、どうしたらよくなるか考えたり、保護者や友達と教え合ったりする経験を得ることが期待できるひもごま回しを計画する。クリスマスプレゼントにこまを渡すことにする。*~~

手回しごまは３歳児２学期末にもらい、経験をしているが、園において紐ごまに触れ~~*た経験のある子どもはほとんどいない。*~~*る機会はない。*すぐに紐が巻けたり、こまが投げられたりするわけではないので、ひもを巻いたりこまを回したりできるようになるまでに時間や労力をかけることとなる。その中で、回せるようになりたいと思って回せるようになるまで繰り返し挑戦したり、友達や保護者に紐の巻き方やこまの投げ方を教えてもらって、保護者や友達の優しさを感じたり、コツを掴んで回したり難しい技をしたり挑戦したりする姿を素敵だと思ったり、巻き方や投げ方、足の開き方などコツをつかんだりしていく。また、最初はなかなかできなくてやっとできるようになったという過程は、できた時に大きな自信へつながるものとなる*と考える。*

こま回しでは、一人に一つ以上自分のこまがあり、いつでも手にとって遊べる環境にある。そのため、紐が巻けるようになりたい、こまを回したいなど具体的な目標をもっていつでも挑戦できる。しかし、~~*こま回しは、*~~それぞれでコツをつかむまでの時間や練習時間も違うので回せるまでに個人差が出る。そこで、人と比べるのではなく、前の自分と比べてできるようになったということを自覚し、自信をもってほしいと考える。そして、回せたら終わりではなく~~*そ*~~、友達や教師より長い時間回す、犬の散歩や手のせ、狭い台の上で回すなどいろいろな技に挑戦するなど、一人一人の段階*や興味*に合わせて目標をもち、挑戦し続けられる環境を作っていきたい。

３．ねらい*（思考に関わる資質・能力が発揮・伸長されることを想定している部分を下線で示す）*

① ~~*紐を巻けるようになりたい、こまを回せるようになりたい、先生や友達より長く回したい、狭い台で回せるようになりたいなど具体的な目標をもって挑戦したり、繰り返ししたりしようとする。*~~
こまを回したい、こまが回るように紐を巻きたい、長く回したい、狭い台の上で回したい、逆さで回したいなど、具体的な目標をもって、巻き方や投げ方を見たり考えたり何度も挑戦したりしようとする。　自ら決める・選ぶ

② ~~*紐が巻けるようになった、こまが回せるようになった、昨日より多く回った、先生や友達よりも長く回った、狭い台で回せるようになった、〇回回せるようになったなど、できるようになったことを嬉しく思う。*~~
こまが回せるように紐が巻けた、こまを回せた、長く回せた、何回も回せた、狭い台の上で回せたなど、できるようになってきたりできたりしたことを喜んだり、自分の頑張りを感じて充実した思いを感じたりする。　*自分に満足する充実感を得る*

③ ~~*以前はできなかったことができるようになったことを喜んだり、自分の頑張りを感じたりする。*~~
自分の状態に意識を向け、できるようになってきたり頑張ったり諦めるなどしたりしている自分に気付く。　自分のことを知る

④ ~~*先生や友達、お家の人に回し方を教えてもらったり、応援してもらったりして嬉しく思ったり、こまが回ったことを一緒に喜んだり、どちらが長く回せるか勝負したりこまをぶつけ合ったりして一緒に遊ぶ嬉しさを感じたりする。*~~
友達やお家の人と一緒に、こまの回り方や色を見て驚いたり、回せたことを喜んだり、どちらが長く回せるか勝負したり、仕方を教えたり教えてもらったりするなどして、一緒に遊ぶ楽しさや嬉しさを感じる。　他者といる喜びを感じる

⑤ ~~*紐の巻き方を優しく教えてくれた、投げ方をやって見せてくれた、困っていることを教えてくれたなど友達の優しさを感じたり、頑張って何度も練習する友達の頑張りを感じたり、上手にこまを回したり長く回したりする友達を見て素敵だと思ったりする。*~~
友達の頑張りや優しさ、得意なことを感じる。　他者のことを知る

⑥ ~~*紐を巻くことができなかったり、なかなか回らなかったりして困っている友達に気付いて、紐を巻いて見せたり、こまの持ち方や投げ方、投げる姿勢を教えてあげたりしようとする。*~~
紐が上手く巻けない、こまが回らないなど、友達が困っている様子に気付いて、友達にとってよいと思うことをしてあげようとする。　他者のことを考えて行動する

⑦ ~~*近くで友達がいると、こまが当たって危ないことを知って、周りを確かめたり、投げることを知らせたり、友達が離れるのを待ったりしてから投げようとする。*~~
投げる先や近くに人がいるとこまが当たったり、床にこまを置くと踏んだりして危ないことに気付き、どうすると危なくないか先生やお家の人と一緒に考えて、危なくないようにしようとする。　身を守る

⑧ ~~*こまの紐を巻く時の力を調節しながら指先で紐を巻く、足を肩幅ぐらいに開く、ひざを曲げて低い姿勢になる、腕を後ろに引いてこまを投げる、遠くに向けて投げるなどこまを投げる時の姿勢や体の使い方、動かし方、紐を巻いたりこまを投げたりする時の力加減などを見たり教えてもらったり自分で考えたりして、試そうとする。*~~
足を肩幅ぐらいに開く、ひざを曲げて低い姿勢になる、腕を後ろにひいてからこまを投げる、遠くに向けて投げるなど、こまを投げる時の姿勢や動き、力加減を、見たり体感したり考えたり試したりしようとする。　~~*身体を操作する体の動きや感覚を磨く*~~

⑨ *繰り返し紐を巻く中で、こまを力強くにぎる、始めは紐を強く引きながら巻き、少しずつ引く力を抜いていくなど、こまの紐を巻く時の力の入れ方や抜き方を感じ、コツをつかもうとする。*　*体の動きや感覚を磨く*

⑩ ~~*こまは、止まる前に揺れが大きくなる、逆さ向きでも回る、紐は力を入れ過ぎると巻けないが、きつく巻くと長く回る、こまや板など、他のものにぶつかったり擦れたりすると止まりやすい、こまが速く回っていると長く回るなど、こまの止まり方や回り方の特徴、紐の巻き方による動きの違いを感じ、その面白さや不思議さを感じる。*~~
こまは、回る速さが遅くなると揺れが大きくなったり止まったりする、逆さ向きでも回るなど、こまの性質を感じ、その面白さや不思議さを感じる。　~~*事物・現象をとらえる*~~　*事物・現象を捉える*

⑪ ~~*こまを回すと、色や模様が変わることや速さが変わると様子が変わることを面白いと思ったり、驚いたり、不思議に思ったりして何度も試そうとする。*~~
こまの様子に意識を向けて見たり、繰り返したり条件を変えたりして試し　~~*事物・現象をとらえる*~~　*事物・現象を捉える*

たりして、こまが紐を巻いて投げると回ることや止まっている時の色や模様と違って見えること、速さが変わると色や模様の様子が変わること、紐をきつく巻くと回りやすくなること、ぶつかったりすれたりすると止まりやすいことなどに驚いたり、不思議に思ったりする。

⑫ こまの回る様子や止まりそうな様子を見て、回る速さの違いや回っている時間の長さの違い、どちらが長く回るかを感じる。
こまが回った数を数えたり合わせたり比べたりして、数を捉えたり多少を感じたりする。
数・量をとらえる
数・量や形、空間を捉える
比較する

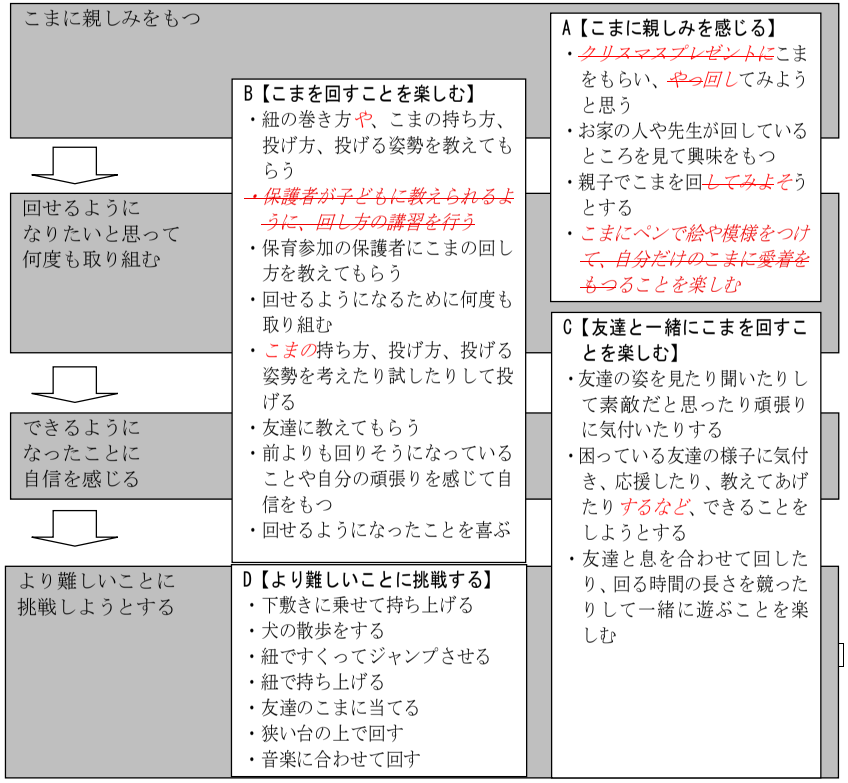
⑬ こまの回る速さや長さ、その違いを感じる。
数・量や形、空間を捉える

⑭ 友達や板を見て離れたり近付いたりして、友達や板までの距離を感じる。
数・量や形、空間を捉える

⑮ こま回しをしやすい場所を考えてこまの板を置いたり、動かしたり増やしたりする。
存分にこま回しができるように、板を増やしたり、板を置く場所を考えて置いたり位置を変えたり、空いている板に移ったりしようとする。
生空間を整える
場や状況を整える

⑯ こまに好きな色や模様をつけたり、絵を描いたりすることを楽しむ。
造形に表す
色や形に表す

4．展開



A【こまに親しみを感じる】		
・クリスマスプレゼントにこまをもらい、回してみようと思う ・保護者や教師が回しているところを見る お家の人や先生が回しているところを見て興味をもつ ・親子でこまを回そうとする ・こまにペンで絵や模様を付けることを楽しむ	◎自分のこまと紐に愛着をもって大切にしようとする。④ ○お家の人や先生がこまを回す様子を見て、自分も回してみたいと思う。① ○こまに好きな色や模様をつけたり、絵を描いたりすることを楽しむ。⑨⑯	＊自分だけのこまを大切にできるように、絵や模様を付けられるようなこまを一つは渡す。 ◎自分だけのこまに愛着を感じられるように、子どもの作ったこまの素敵なところを褒めたり、周りの友達に知らせたりする。 ◎こま回しをすることに興味をもってやってみようと思えるように、お家の人がこまを回しているのを見たり、家でお家の人と一緒に回したりすることができるよう一人に２つ以上のこまを渡す。 ◎こま回しを楽しそうだと思ったり、自分も回せるようになりたいと思ったりするように、こまを回して見せたり、誘ったりする。 ◎色をつけたこまが回るイメージをもてるように、色をつけたこまを回して見せる。 ＊自分で好きな色や模様を付けられるように、ペンを用意しておく。

B【こまを回すことを楽しむ】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・紐の巻き方、やこまの持ち方、投げ方、投げる姿勢を教えてもらう ・保育参加の保護者にこまの回し方を教えてもらう ・回せるようになるために何度も取り組む ・こまの持ち方、投げ方、投げる姿勢を考えたり試したりして投げる ・友達に教えてもらう ・前よりも回りそうになっていることや自分の頑張りを感じて自信をもつ ・回せるようになったことを喜ぶ	○こまを回せるようになりたい、こまが回るように紐を巻きたいと目標をもって巻き方や投げ方を見たり考えたり繰り返し回そうと何度も挑戦したりする① ○先生や友達、お家の人に回し方を教えてもらったり、応援してもらったりするして嬉しさを感じる④ ○紐の巻き方やこまを投げる時の姿勢や体の使い方、力加減足を肩幅ぐらいに開く、ひざを曲げて低い姿勢になる、腕を後ろにひいてか	＊こま回しに集中して取り組めるように、中央テラスにこまの板を置く。 ◎こま回しに関心を寄せて挑戦できるように、お家の人が教えに来てくれていることや挑戦している友達の姿を紹介する。 ＊いつでも手にとってこまを回せるように、こまの板を保育室やテラスに用意したり、いろいろなこまを置いておいたりする。 ◎繰り返し回せるように十分な時間をとる。 ◎具体的な目標に向けて何度も挑戦しようと思えるように、紐を巻いたりこまを回したりして見せたり、頑張りや上達、目標に向かう姿勢を具体的に言葉にして励ましたりする。 ◎お家の人や友達と一緒にこまを回す楽しさ遊ぶ嬉しさを感じられるように、お家の人がいつでも教えてくれることを伝えておいたり頑張っているところを応援したり、上手くいったことを一緒に喜んだりする。教え合うきっかけを作って、嬉しさを共に感じ、表情や態度、言葉に表す。 ◎紐の巻き方やこまを投げる時の姿勢や体の使い方、力加減のコツを感じたり掴んだりしてこまを回せるように、手を添えて一緒に紐を巻いたり、こまを投げたり、コツを言葉にしながら紐を巻いたりこまを回して見せたりする。

	らこまを投げる、遠くに向けて投げるなど、こまを投げる時の姿勢や動き、力加減を、~~を~~見たり体感したり考えたり試したりする⑧	こまを投げる時の姿勢や動き、力加減を見たり、体で感じたり考えたり、試したりできるように、解説しながらやって見せたり、手を添えて一緒にしたり、友達の姿勢や動きを解説しながら一緒に見たりする。
	○繰り返し紐を巻く中で、こまを力強くにぎる、始めは紐を強く引きながら巻き、少しずつ引く力を抜いていくなど、こまの紐を巻くときの力の入れ方や抜き方を感じ、コツをつかもうとする⑨	◎こまの紐を引くときの力加減を感じ、コツをつかんでいけるように、力加減を言葉にしながら紐を巻いて見せたり、巻く最中の紐に触れる機会を作ったり、力加減を解説しながら手を添えて一緒に巻いたりする。
	○~~何度も挑戦することでできるようになったことを喜んだり、挑戦して良かったと思ったりする~~ こまが回せるように紐が巻けた、こまを回せた、長く回せた、何回も回せた、狭い台の上で回せたなど、できるようになってきたりできたりしたことを喜んだり、自分の頑張りを感じて充実した思いを感じたりする②	◎~~自分の頑張りを感じて自信がもてるように、教師が見取ったこれまでの頑張りを具体的に言葉にして褒めたり、できるようになったことを一緒に喜んだりする。~~ ◎できるようになってきたりできたりした喜びを感じられるように、上達してきていることを具体的な言葉にしたり、上達、達成したことを一緒になって喜んだりする。 ◎自分の頑張りを感じて充実した思いを感じられるように、これまでの頑張りを具体的に言葉にしたり、それを見て感じていたことを伝えたりする。
	○~~以前の自分と比べてできるようになったことや自分の頑張りを感じて自信をもつ~~ 自分の状態に意識を向け、できるようになってきたり、頑張ったり、諦めるなどしたりしている自分に気付く③	◎~~以前の自分と比べられるように、前と違うところは何か尋ねたり、教師が感じた違いを言葉にしてそのきっかけを与えたりする。~~ 自分の状態に意識を向けて気付けるように、客観的に見て感じた前の状態や今の状態、頑張りを言葉にする。
	○~~近くで友達がいると、こまが当たって危ないことを知って、周りを確かめたり、こまの板を置く場所を考えて置いたり、投げることを知らせたり、友達が離れるのを待ったりしてから投げようとする~~ 投げる先や近くに人がいるとこまが当たったり、床にこまを置くと踏んだりして危ないことに気付き、どうすると危なくないか先生やお家の人と一緒に考えて、危なくないようにしようとする⑦	◎~~こまを投げる時には、友達に当たらない場所に動いたり、投げる前に周りを確かめたりできるように、友達に当たりそうではないか尋ねたり、自ら気付かないでいれば具体的にどう危ないのかを知らせたりする。~~ どうすると危なくないか先生やお家の人と一緒に考えて危なくないようにしようとするように、危ないことになっていないか尋ねたり、危ないと感じる状況でその理由を知らせたり、どうすると危なくないかをよい方法がないか尋ねたり、危なくない方法を理由と共に知らせて提案したりして一緒に考える。
	~~○こまの止まり方や回り方の特徴、紐の巻き方による動きの違いを感じ、その面白さや不思議さを感じる⑩~~	~~◎こまの止まり方や回り方、紐の巻き方に注目できるように、こまの様子を言葉にしながら注目する姿を見せたり、巻き方と回っている様子を結び付けて言葉にしたり、その面白さや不思議さに共感した~~

		~~りする。~~ ~~◎こまが回る速さと長さを結び付けて比べられるように、どちらが長く回りそうか、そう思うのはなぜか尋ねる。~~
	○こまは、回る速さが遅くなると揺れが大きくなったり止まったりする、逆さ向きでも回るなど、こまの性質を感じて、その面白さや不思議さを感じる⑩	◎こまの性質を感じてその面白さや不思議さを感じられるように、一緒にこまの様子に注目したり、子どもの感じたことを受け止めたり、見るポイントをつぶやいたりする。
	○~~こまを回すと、色や模様が変わることや速さが変わると様子が変わることを面白いと思ったり、驚いたり、不思議に思ったりして何度も試そうとする~~ こまの様子に意識を向けて見たり、繰り返したり条件を変えたりして試したりして、こまが紐を巻いて投げると回ることや止まっている時の色と違って見えること、速さが変わると色の模様や様子が変わること、紐をきつく巻くと回りやすくなること、ぶつかったり擦れたりすると止まりやすいことなどに驚いたり、不思議に思ったりする⑪	◎~~回っているこまの様子に注目できるように、回っているこまをじっと見つめる姿を見せたり、色や模様の様子を面白がったり不思議がったり驚いたりする。~~ ◎~~回る速さが変わると様子が変わることを感じられるように、回り始めから止まるまでの様子を一緒に見たり、変わりがないか尋ねたりする。~~ ◎こまの様子に意識が向けられるように、こまの様子から疑問を投げかけたり、様子の変化を言葉にしながら面白がって見たりする。 ◎繰り返したり条件を変えたりして試したりしてこまの様子の変化に驚いたり不思議に思ったりするように、こまの様子が変わる状況を何度も作ったり、巻き方や投げ方など変える条件を提案したり、回る時の色や模様を見ながら驚いたり、様子の変化に期待する言葉をかけたりする。
	○友達やお家の人と一緒に、こまの回り方や色を見て驚いたり、回せたことを喜んだりする楽しさや嬉しさを感じる。④	◎一緒に遊ぶ楽しさや嬉しさを感じられるように、一緒に回すことを誘ったり、回っているこまを見たりして、楽しさや嬉しさを共に感じ、表情や態度、言葉に表す。
	○こまが回った数を数えたり合わせたり比べたりして、数を捉えたり多少を感じたりする⑫	◎回った数を捉えたり多少を感じたりするように、数えたり数を合わせたり比べたりし始めることできっかけを作ったり、数を尋ねたりする。
	○こまの回る様子や止まりそうな様子を見て、回る速さの違いや回っている時間の長さの違い、どちらが長く回るか~~など~~を感じる⑫⑬	＊時間の長さを感じたり比べたりするよう、ストップウォッチをいつでも取れるところに準備しておく。 ~~◎回る速さの違いや、回っている時間の違いを感じられるように、スピードが遅くなってきたことを言葉にして知らせたり、回っている時間の長さを一緒に数えたりする。~~ ◎こまの回る速さや長さ、その違いを感じられるように、こまの模様や揺れ加減を言葉にしながら見たりスピードの変化を尋ねたり、回っている時間を同じテンポで数えたりする。
	○友達や板を見て離れたり近付いたりして、友達や板までの距離を感じる⑭	◎友達や板との距離を考えられるように、友達との距離が近いことを知らせたり、板を見て立つ場所を変えてこまを回す姿

	○~~こま回しをしやすい場所を考えてこまの板を置こうとする⑫~~ 存分にこま回しができるように、板を増やしたり、板を置く場所を考えて置いたり位置を変えたり、空いている板に移ったりしようとする⑮	を見せたりする。 ＊こま回しをしやすい状況を考えて整えられるように、十分な板の枚数をすぐに取り出しやすいところに置いておく。 ~~◎こま回しをしやすい場所を考えてこまの板を置いたり動かしたり増やしたりしていけるように、回しにくそうな状況を言葉にしたりどこに置くとこま回しがしやすいかたずねたり、置いている場所の教師が感じたこま回しをする上でのよさを言葉にしてよく考えていることを褒めたりする。~~ ◎遊びの場や状況に意識を向けて遊びやすくしようとするように、場や状況による遊びにくさはないか尋ねたり、どうすると遊びやすくなるか尋ねたり一緒に考えたりする。

C【友達と一緒にこまを回すことを楽しむ】		
予想される 子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・友達の姿を見たり聞いたりしてすごいと思ったり頑張りに気付いたりする ・困っている友達の様子に気付き、応援したり、教えてあげたり~~する~~など、できることをしようとする ・友達と息を合わせて回したり、回る時間の長さを競ったり~~、~~して一緒に遊ぶことを楽しむ	○~~頑張って何度も練習する友達の頑張りを感じたり、上手にこまを回したり長く回したりする友達を見て素敵だと思う~~ 友達の様子を見て、何度も挑戦する友達の頑張りや得意なことを感じる⑤ ○~~紐が上手く巻けない、こまが回らないなど~~、友達が困っている様子に気付いて、~~やり方を教えようとする~~友達にとってよいと思うことをしてあげようとする⑥ ○友達にこまの持ち方や投げ方、投げる姿勢などを教えてもらって優しさを感じる⑤ ○友達とどちらが長く回せるか勝負したり、こまをぶつけ合ったりして、一緒に遊ぶ楽しさや嬉しさを感じる④	◎~~頑張って何度も練習する友達の頑張りやこまを回したり長く回したりする友達のことに気付けるように、挑戦している姿をとらえて頑張りを言葉にしたり、紹介する場や見せ合う時間をとったりする。~~ 友達の頑張りや得意なことを感じられるように、友達の真剣に取り組む様子や力を発揮している様子を言葉にする。 ◎~~困っている友達を見て教えようと思えるように、困っている友達の様子を知らせたり、教えている姿を褒めたり、教えてもらったおかげで上手くいきそうなことを伝えたりする。~~ 友達にとってよいと思うことをしようとするように、友達が困っている様子を知らせたり、教えてあげることを提案したり、していることの友達にとっての意味を知らせたりする。 ◎友達の優しさを感じられるように、~~教えてもらえた喜びに共感したり、友達の優しさを一緒に感じて言葉にしたりする。~~ 人を気にかけてくれている様子を言葉にする。 ◎~~友達同士で集まってこま勝負をしようと思えるように、回っている長さに驚いたり褒めたり、教師が勝負に挑んだりする。~~ 一緒に遊ぶ楽しさや嬉しさを感じられるように、一緒に回すことを誘ったり、勝負に誘ったりして楽しさや嬉しさを共に感じ、表情や態度、言葉に表す。

D【より難しいことに挑戦する】		
予想される 子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・下敷きに乗せて持ち上げる	○長く回したい、狭い台で回したい、逆さで回した	＊より難しいことや面白いことに挑戦してみようと感じられるように、いろいろな

・犬の散歩をする ・紐ですくってジャンプさせる ・紐で持ち上げる ~~・友達のこまに当てる~~ ~~・狙った場所で回す~~ ・狭い台の上で回す ・音楽に合わせて回す ~~・発表会で保護者や友達に見てもらう~~	い、いろいろな技ができるようになりたいなど具体的な目標をもって挑戦したり、繰り返ししたりする① ○友達の様子を見て、いろいろな技に挑戦する友達の頑張り~~や得意なこと~~を~~素敵だと思う~~感じる④⑤ ○より難しいことに挑戦したり、できるようになったりしたことに~~自信をもつ~~充実した思いを感じる②	技が載っているこまの本を掲示~~を~~したり、下敷きや狭い台などを用意したりする。 ◎~~こまが回せるようになっても少し難しいことにも挑戦し続けられるように、いろいろな技をやって見せたり、友達がしている様子を写真に撮って掲示したりする。~~具体的な目標に向けて何度も挑戦しようと思えるように、頑張りや上達、目標に向かう姿勢を具体的に言葉にして励ましたり、技をやって見せたり、こま回し競争に誘ったりする。 ◎~~狭い台で回したり紐に乗せたりしようとする友達の様子に気付けるように、挑戦する姿を知らせたり、これまでの頑張りを言葉~~にしたりする。 友達の頑張りや得意なことを感じられるように、友達の真剣に取り組む様子や力を発揮している様子を言葉にする。 ◎できるようになったことや挑戦したことに~~自信~~充実した思いを感じられるように、~~頑張りを具体的に言葉にして褒めたり、友達や保護者に見てもらう機会を設けたりする。~~これまでの頑張りを具体的に言葉にしたり、それを見ていて感じたことを伝えたりする。

令和７年度　３歳児　うめ組「発表会」（実践前）

（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～２月

２．設定の理由

子どもたちは、２学期以降、ストライダーや三輪車で友達と連なって走ったり、友達と一緒にごちそうを作ったり鬼ごっこをしたり、レストランごっこ、*おうちごっこ、闘いごっこ、アイドルごっこ~~キャンプごっこ、ヒーローごっこ、ショーごっこ、結婚式ごっこ~~*などいろいろなごっこ遊びを友達と一緒にしたりして、友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わっている。その中で、「一緒に遊ぼう」と友達を誘ったり、「ご飯作ろう」としたいことを言ったりするなど、友達に自分の気持ちや考えを伝えようとする姿も見られている。また、一緒に遊ぶ中で、友達のしていることや考えていることを見たり聞いたりし、友達の面白いところ、素敵なところなどを感じてきている。

２学期の後半には、廃材やテープ類、紙類、ビニル袋などを使って、鞄や*~~楽器、~~*武器、*~~や~~*衣装などを作ることを楽しみ、作ったものを遊びに使うことも喜んでいた。

運動会では、うめ組みんなでリズム表現をする中で、なりたいものになりきって遊ぶ楽しさを感じたり、お客さん（保護者）に見てもらうことを喜んだりしていた。幼稚園生活にも慣れ、保育参観日がわかるようになり、保育参観日にお家の人に見てもらえることを楽しみにしている。

そこで、発表会では、クラスみんなでごっこ遊びをすることで、なりたいものになって遊ぶ楽しさを感じながら、自分のしたいことを決めたりこんな風にしたいと考えたりして、したいことができたことを喜んだり、自分の考えに自信をもったり、友達と一緒に遊ぶ楽しさや先生や友達と遊びを作っていく楽しさを味わったりできるようにしたい。

子どもたちにとってわかりやすいお話や心情を取り上げてごっこ遊びをすることで、なりたい登場人物を思い浮かべたり、気持ちを感じたりして、なりきって遊ぶことを楽しめる。また、これまで楽しんできた遊びを取り入れることで、こんな風にしたいと考えられるようにしていきたい。お話の中で必要な道具を考えて作る経験を通して、描きたいものや作りたいものを思い浮かべて描いたり作ったりすることも楽しんでいきたい。

また、お話に基づいてみんなで遊ぶ中で、お話に出てくるものに興味をもち、お話を聞いたり絵本や図鑑、写真で見たりして、登場人物の特徴や特性に気付き、面白いと思えるようにしていきたい。それぞれの子どもが考えたことやしたいことを聞いたり考えを引き出したりして取り入れ、したいことや考えたことを言葉や行動で伝えられるようにしていきたい。歌ったりなりきって動いたりする中で、リズムを感じたり、身体を動かすことを楽しむこともできる。また、それぞれの考えたことや表現を見たり聞いたりすることで、いろいろな友達の個性も感じてほしい。

そして、考えたことや頑張ったことをお家の人に見てもらったり聞いてもらったり褒めてもらったりして満足できるようにしたい。

３．ねらい　*（思考に関わる資質・能力が発揮・伸長されることを想定している部分を下線で示す）*

① なりたい登場人物を決めてなったり、この動きをしたいと思って考えたことをやってみたり、遊びの中でこんな風にしたいと思ったことをしようとしたりする。　自ら決める・選ぶ

② 自分でしたいと思ったことができたり、自分の考えた動きや言葉を友達や先生、おうちの人、他のクラスや学年の友達や先生に見てもらったり聞いてもらったり褒めてもらったりして満足したり、自分が考えたことや頑張っていることに自信をもったりする。　*~~自分に満足する~~*
充実感を得る

③ 自分の思い通りにならずに困ったり、嫌な気持ちになったりした時などに、先生や友達に話を聞いてもらったり、思いを分かってもらったり、どうすればよいか一緒に考えたりして、気持ちを落ち着かせようとする。　気持ちをコントロールする
~~豊かに発想し、追求の手立てを構想する~~

④ なりたい登場人物になって遊んだり、したいことをして遊んだり、友達や先生と一緒に遊んだりするなかで、教えてもらったり、尋ねられたり、見てもらったり、褒めてもらったりして、何が楽しいか、何が好きか、何が得意か、どんなことができるようになったかに気付いたり、自分の表現のよさや頑張り、成長などを感じたりする。　自分のことを知る

⑤ 先生や友達と、同じことをしたり、手をつないだりくっついたり、一緒に役になりきって遊んだり、簡単なルールのある遊びをしたり、歌ったりして、一緒に遊ぶ嬉しさを感じる。　他者といる喜びを感じる

⑥ いろいろな友達の考えや動き、言葉、表情を見聞きしたり、真似をしてみたりして、友達の素敵なところやすごいところ、面白いところを知ろうとしたり、気付いたりする。　他者のことを知る

⑦ 先生と一緒に、友達の動きや表情を見たり話を聞いたりして、友達の気持ちや考え、その理由を知ろうとする。　他者のことを知る

⑧ 自分のしていることやしたいこと、遊びが面白くなると思った考え、困ったことや嫌だと思ったこと*~~を~~*が伝わるように、実物を見せたり、して見せたりして伝えようとしたり、言葉を引き出してもらったり、一緒に言ったり、見守ってもらって自分で言ったりして、言葉や行動で伝えようとしたりし、伝えることのよさを感じる。　自分のことを伝える
~~問題を認識する~~

⑨ 友達の様子を見たり、先生や友達の話を聞いたりして、友達のことを気にかけ、何かしてあげようとしたり考えたりする。　他者のことを考えて行動する

⑩ 友達や物にぶつかって驚いたり痛い思いをしたり、友達が痛い思いをしているのを見聞きしたりして、どうやったら危なくないか考えたり、危なくない扱い方や方法を聞いたりして、危なくないようにしようとする。　身を守る
~~問題を認識する~~
~~豊かに発想し、追求の手立てを構想する~~

⑪ ケンパやギャロップ、片足立ちをしたり、登場人物になって動いたり、*~~友達の動きを真似たり友達と手を繋いだりして動いたり、鬼ごっこしっぽ取り~~*で追いかけたり追いかけられたりなどして、*したい動きをする時の体の動きを考えたり試したり*、いろいろに身体を動かす心地よさを感じる。　*~~身体を操作する~~*
体の動きや感覚を磨く

⑫ *~~しっぽや~~*ぽっくり、紙粘土や新聞紙、はさみ、ガムテープやシール、マスキングテープ、筆、ローラーなどの遊具や道具を使いながら、*遊具や道具に合わせた*いろいろな体の動かし方や使い方を*試したり~~しようとしたり~~、*コツを感じたりする。　*~~身体を操作する~~*
体の動きや感覚を磨く

⑬ お話に出てくる生き物に興味をもち、先生に教えてもらったり、絵本や図鑑、写真を見たりして、特徴や特性、得意なことなどを知り、かわいい、面白い、*不思議*などを*感じる。~~愛着をもつ。~~*　生き物・命を見つめる

⑭ 紙粘土、新聞紙、画用紙、折り紙、段ボール、セロテープ、ボンド、のり、シール廃材、絵の具、ローラーなどの素材や道具を使って遊んだり作ったりする中で、様々な形ができる、貼り付く、色が混ざる、模様ができるなど、そのものの性質や様子の違いを感じて楽しんだり、面白いと思ったり、使い方を考えたり試したりする。　事物・現象を捉える
関連付ける

⑮ 遊びに必要な物を思い浮かべ、紙粘土、新聞紙、画用紙、折り紙、*絵の具~~和紙、~~*段ボール、シール、廃材、セロテープ、ガムテープ、マジックなど、いろいろな材料を使って色や形を考えて作ることを楽しむ。　*~~造形に表す~~*
色や形に表す

⑯ *~~歌のリズムやテンポ、メロディを感じて歌ったり楽器を鳴らしたり、ピアノの音や曲を聴いてリズムを感じながら身体を動かしたりすることを楽しんだり、~~ピアノなどの楽器の音や曲を聞いたり歌ったり体を動かしたり音を鳴らしたりして、音の響きやリズム、テンポ、メロディーを感じたり、そこから想像を広げたり音を鳴らしたりする楽しさを感じたりする。また、*歌声が合う心地よさを感じたりする。　音*~~楽~~*に表す

⑰ 絵本を*~~見て~~読んでもらって、思いのまま感じたり*、登場人物の気持ちを感じたり、*絵本に出てくる言葉や歌詞から想像を広げたり~~、先生や友達と一緒にイメージを膨らませてお話や役の設定を考えながらお話を作る楽しさを感じたり~~*する。　*~~文芸~~*言葉に表す

⑱ *先生や友達の言葉や言い方を聞いて、自分の気落ちを表す言葉を知ったり使ったり、自分の思い、考え、言いたいことを自分の言い方で言ったり先生に教えてもらった言い方で言ったりしようとする。* — *言葉に表す*

⑲ なりたい登場人物の動きや表情、話し方、場面、*気持ち*を思い浮かべたり、~~身体の動き~~ *友達の表現を思いのまま感じたり、真似をしたりしながら~~たり、気持ちを感じたりし、~~* ~~体や動き~~に表す なりきって遊んだり、歌のイメージにあった動きをしたりすることを楽しむ。

⑳ 自分のしたい登場人物の姿や場面を思い浮かべて、必要だと思う物や装飾を*先生や友達と一緒に*考えたり~~作ったり~~身につけ~~たりし~~て遊ぶ楽しさを感じる。 — 演出・*構成する*~~に表す~~

㉑ *なって遊んだり、絵本を見たり読んでもらったりして、話の展開を思いのまま感じたり、イメージを膨らませてお話や役の設定を考えながらお話を作る楽しさを感じる。* — *演出・構成する*~~に表す~~ *問題を認識する 豊かに発想し、追求の工夫をを構想する*

㉒ 遊びに必要な物を、使いやすく遊びやすくなるような、また、~~どう見えているか教えてもらったり見せてもらったりして、~~見ている人にしていることが見えるように~~やすい~~ ~~また、先生と一緒に考えたり、場の使い方場所~~や向き、~~を考えて動く向きや使う場所、~~物の置き場*などを先生と一緒に*考えたり、*教えてもらってそのよさを感じ*、運んだり、置いたり、変えたり、片付けたり並~~べんだ~~り、*しようと*する。 — 場や状況を整える *問題を認識する 豊かに発想し、追求の工夫をを構想する*

㉓ *先生や友達が大切に使っていたり、もったいないと感じて残しておいたり使ったりしている姿を見て、*まだ使えるものを捨てるのはもったいないと感じたり、作った物や使っているものを大切にしようとしたりする。 — 資源の活用を見つめる

4．展開

好きな遊びやクラスみんなでする遊びを楽しむ

↓

お話にのって遊ぶ

A【絵本を読んでもらう】
- 絵本を読んでもらう
- 登場人物や大事にしたい心情など関連があるいろいろな絵本や図鑑、写真を見たり読んでもらったりする

B【ごっこ遊びをする】
- 登場人物になってごっこ遊びをする
- 危なくないように考える
- お話を先生や友達と一緒に作る
- 置き場所を考えたり、置き替えたりする

C【遊びに使うものを作ったり描いたりする】
- 絵の具を使ってローラーやハケで色を塗ったり模様をつけたりする
- 紙粘土、*新聞紙*、画用紙、*折り紙*、*段ボール*、シール、廃材、絵の具、ローラー、セロテープ、ガムテープ、マジックなどいろいろな素材でごっこ遊びに必要なものを作ったり描いたり装飾したりする
- 作ったものを置いたり片付けたりする

D【リズムを感じて楽器を鳴らしたり、身体を動かしたり、歌ったりする】
- 踊ったり跳ねたり楽器を鳴らしたりする
- 友達がするのを見たり見てもらったりする
- 知っている曲を*先生や友達と*一緒にアレンジして歌詞を考える
- 歌を歌う
- 歌詞に合った動きを考える

E【律動をしたり、道具を使ってんりする】
- ギャロップをする
- ケンパをする
- 片足立ちをする
- ぼっくりをする

F【簡単なルールのある遊びをする】
- ~~しっぽとり~~や あぶくたったなどのごっこをする

※子どもの楽しんでいる遊びや取り上げた題材によって、ごっこ遊びに取り入れる。

↓

見てもらうことを意識して、ごっこを楽しむ

G【おうちの人や他のクラスや学年に見てもらう】
- おうちの人に参観日のように見てもらうことを知る
- 見てもらうことを楽しみにして作り足したり作り直したりする
- 見てもらうことを意識して、動きの向きや使う場所を考えたり変えたりする
- おうちの人や他のクラスや学年の友達や先生に見てもらう

A【絵本を読んでもらう】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・絵本を読んでもらう ・登場人物や大事にしたい心情など関連があるいろいろな絵本や図鑑、写真を見たり読んでもらったりする	○お話に出てくる生き物に興味をもち、先生に教えてもらったり、絵本や図鑑、写真を見たりして、特徴や特性、得意なことなどを知り、かわいい、~~かわいい、~~面白い、*不思議などを感じる*~~愛着をもつ~~⑰	＊見たいと思った時にいつでも見られるように、登場人物や大事にしたい心情など関連があるいろいろな絵本や図鑑を目立つ場所に置いておく。 ＊絵本に出てくる登場人物の生態に興味をもてるように、それぞれの特徴が載っている絵本や図鑑、写真を目立つ場所に置いておく。 ◎それぞれの*生き物の*特徴や特性、得意なことなどに気付き、かわいい、面白い、*不思議などを感じられるように、~~愛着をもてるように、~~*子どもと一緒に絵本や図鑑、写真を見たり、実際に見られるものは一緒に見たり、子どもの驚きに共感して一緒に驚いたり言葉にしたりする。
	○絵本を*読んでもらい、絵本の言葉を聞いて思いのまま感じたり、想像を広げたり、*~~見て~~登場人物の気持ちを感じ*たりする*⑰	*◎絵本の言葉を聞いて思いのまま感じたり、そこから想像を広げたりするように、想像が膨らむような言葉を一言一言丁寧に読んだり、同じようなお話を題材にしていても、登場人物の思いや状況に使われている言葉が少し異なる絵本を読んだりする。* ◎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、ごっこ遊びをしながらその時の登場人物の気持ちを言葉にしたり登場人物の気持ちを一緒に考えたりする。
	○絵本を見*たり読んでもらったりして*、話の展開を思いのまま~~展開していく面白さを~~感じる㉑	◎*話の展開を思いのまま感じたり*、物語が展開する楽しさやワクワク感などを感じたりす~~られ~~るように、起承転結が分かりやすい絵本を選んだり、*場面が変わる時のめくり方を変えたり*、先がどうなるかワクワクする気持ちを言葉に出して共感したりする。

B【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
・登場人物になってごっこ遊びをする	○登場人物に、なりたいと思ってなろうとしたり、こんな風に動こうと考えてしたりする①	◎なりたい役を決めてなろうと思えるように、それぞれの役の楽しさを伝えたり、役の写真を掲示したり、どの役をするか尋ねたりする。 ◎役になってこんな風に動こうと思えるように、それぞれの考えた動きを褒めたり、友達の考えていることを知らせたりする。
	○自分でしたいと思ったことができたり、自分の考えた動きや言葉を友達や教師に見てもらったり聞いてもらったり褒めてもらったりして満足したり、自分が考えたことや頑張っていることに自信をもったりする②	◎したいことができたことや、見てもらったり聞いてもらったり褒めてもらったりする嬉しさを感じられるように、十分に遊ぶ時間を確保したり、友達同士で見合う機会を作ったり、素敵なところを見つけて伝えたりする。 ◎考えたことや頑張っていることに自信をもて~~ってでき~~るように、それぞれの子どもの考えたこと、頑張っていることを具体的に褒める。
	○自分の思い通りにならずに困ったり、嫌な気持ちになったりした時などに、先生に話を聞いてもらったり、思いを分かってもらったり、どうすればいいか一緒に考えたりして、気持ちを落ち着かせようとする③	◎自分の思い通りにならずに困ったり、嫌な気持ちになったりした時などに、気持ちを落ち着かせられるように、スキンシップをとりながら話を聞いたり、思いを尋ねて待ったり、どうすればいいか一緒に考えたり選択肢を提案したりする。
	○教えてもらったり、尋ねられたり、見てもらったり、褒めてもらったりして、*自分は何が*楽しいか、何が好きか、何が得意かに気付いたり、自分の表現のよさや頑張りを感じたりする④	◎楽しんでいることや、好きなこと、得意なことに気付いたり、自分の表現のよさや頑張りを感じたりするように、楽しんでしている姿や頑張っている姿に感心したり、よさや頑張りを具体的に言葉にして褒めたりする。
	○先生や友達と、同じことをしたり、手をつないだりくっついたり、一緒に役になりきって遊んだり歌ったりして、一緒に遊ぶ嬉しさを感じる⑤	◎先生や友達と一緒に遊ぶ嬉しさを感じられるように、動きを揃えてする場面や、みんなで一緒に遊ぶ場面、一緒に声を揃えて歌う場面を作り、一緒に遊んで嬉しいと感じている気持ちを言葉にして共感する。
	○友達の考えや動き、言葉、表情を見聞きしたり、真似をしてみたりして、友達の素敵なところやすごいところ、面白いところを知ろうとしたり、気付いたりする⑥	◎友達の素敵なところやすごいところ、面白いところを感じられるように、友達の動きに注目させたり、教師が気付いた素敵なところを言葉にしたりする。
	○先生と一緒に、友達の動きや表情を見たり話を聞いたりして、友達の気持ちや考え、その理由を知ろうとする⑦	◎友達の気持ちや考え、その理由を知ろうとしたり知ろうとしたりするように、友達の様子を知らせたり、気にかける姿を見せたり、一緒に尋ねたり聞いたりする。
	○自分のしていることやしたいこと、遊びが面白くなると思った考え、困ったことや嫌だと思ったことが伝わるように、実物を見せたり、して見せたりして伝えようとしたり、言葉を引き出してもらったり、一緒に言ったり、見守ってもらって自分で言ったりして、言葉や行動で伝えようとしたりし、伝えることのよさを感じる⑧	◎自分の思いを言葉や行動、身振りなどで伝えられるように、伝えやすい場を作ったり、注目をしたり、見守ったり、伝えにくい時には、思いを代弁したり、主語などの言葉のはじめを代弁してきっかけを作ったり、わかりにくいところを言い換えて尋ねたり、一緒に言ったりする。 ◎伝えるよさを感じられるように、伝えたことで相手が分かってくれたり変わってくれたり、助けてくれたりしたことを言葉にして一緒に喜ぶ。
	○先生や友達の言葉を聞いたり教えてもらったりして、自分の気持ちを表す言葉を知ったり使ったりしようとする⑱	*◎自分の気持ちを表す言葉を知ったり、使ったりしようとするよう、気持ちを丁寧に聞き、その気持ちに合った言葉を出しながら確認したり、どんな時にその気持ちになるか周りの友達に尋ねて聞かせたりする。*
	○自分の思い、考え、言いたいことを自分の言い方で言ったり先生に教えてもらった言い方で言ったりしようとする⑱	*◎自分の思い、考え、言いたいことを自分の言い方で言ったり教えてもらった言い方で言ったりしようとするよう、自分の言い方で伝える姿を見守ったり認めたり、相手に伝えるために必要なポイントを尋ねたり、分かりやすい言い方に言い換えて尋ねたり繰り返したりする。*
・危なくないように考える	○友達の様子を見たり、先生や友達の話を聞いたりして、友達のことを気にかけ、何かしてあげようとしたり考えたりする⑨	◎友達のことを気にかけ、自分にできることをしてあげようと考えられるように、友達の気持ちや考えを知らせたり、どうすればいいか一緒に考える姿を見せたり、いい考えがないか尋ねたり、気にかけて行動する姿を言葉にして知らせたりする。
	○友達や物にぶつかって驚いたり痛い思いをしたり、友達が痛い思いをしているのを見聞きしたりして、どうやったら危なくないか考えたり、危なくない扱い方や方法を聞いたりして、危なくないようにしようとする⑩	◎危なくない方法を考えられるように、驚いたり痛い思いをしたりしている友達を知らせたり、何が危ないかを伝えたり一緒に考えたり、危なくない方法を一緒に考えたりする。 ◎気をつけることを思い出して危なくないようにしようと思えるように、これまでに考えたことを言葉にしたり、気をつけようとしている姿を取り上げたりする。
・お話を先生や友達と一緒に作る	○物語*の展開*が分かって楽しんだり、物語に親しみをもったりする㉑	◎物語*の展開*が分かって楽しめるように、折りをみて繰り返し何度も絵本を読む。
	○先生や友達と一緒にイメージを膨らませてお話や役の設定を考えながらお話を作る楽し	◎先生や友達とお話を作る楽しさを感じられるように、子どものつぶやきや表現から、イメージや考えを取り入れ

	さを感じる㉑	たり試したりして遊んだり、子どもの思いを尋ねたり確かめたりしながら役や場面の設定、展開を一緒に作っていく。
	○なりたい登場人物の動きや表情、話し方、場面、気持ちを思い浮かべたり、友達の表現を思いのまま感じたり真似をしたりしながら、~~気持ちを感じたりし、~~なりきって遊ぶことを楽しむ⑲	＊登場人物や役割、場面のイメージをもって繰り返し遊べるように、なりきって遊ぶのに必要な道具を置いておいたり、ごっこ遊びに必要なものを作れる場を用意したりし、好きな遊びでも使えるよう準備をしておく。 ◎登場人物の動きや話し方を思い浮かべたり、友達の表現を思いのまま感じたり真似をしたりし~~考え~~ながら、なりきって遊べるように、一緒になりきって動いたり話したり、友達の動きや話し方を見せたり、教師が真似をしてみたり、場面~~や気持ち~~を尋ねて想像を膨らましたりする。
		◎登場人物の気持ちや場面を思い浮かべながら~~なりきって遊べる表現できる~~ように、情景や状況を伝えたり、気持ちを一緒に考えたり尋ねたり、場面に合わせた音や音楽を鳴らしたりする。
	○自分のしたい登場人物の姿や場面を思い浮かべて、必要だと思う物や装飾を考えたり~~作ったり~~身につけ~~たりし~~て遊ぶ楽しさを感じる⑳	◎小道具や衣装などを使って表現する楽しさを感じられるように、小道具や衣装などがあるとどんな気持ちかどう見えるか尋ねたり、場面や役にぴったりで素敵なことを伝えたり~~する。~~周りの子どもたちにどう見えるか尋ねたりする。
	~~○どう見えているか教えてもらったり見せてもらったりして、見ている人が見やすいように先生と一緒に考えたり、動きの向きや使う場所、物の置き場を考えたり変えたりする⑳~~	~~◎見ている人が見やすいように考えたり、動きの向きや使う場所、物の置き場を考えたり変えたりするように、教師が客席側から見て感じたことを伝えたり、客席側から交替で見る機会を作ったり、物の置き場を変えてみて違いを比べさせたりする。~~
・置き場所を考えたり、置き替えたりする	○遊びに必要な物を、使いやすく遊びやすくなるように、どこに置いたらよいか先生や友達と一緒に考えて運んだり、~~並べたり、~~置いたり、片付けたりする㉒	◎使いやすく遊びやすくなる置き方や場の使い方を感じたり考えたりできるように、使いにくさを感じている場面で、どうしてなのかどうすると遊びやすいのか一緒に考えたり、教師が整えて見せて使いやすいか尋ねたりする。

C【遊びに使うものを作ったり描いたりする】		
予想される 子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・絵の具を使って	○はさみ、ガムテープ、筆などの	◎はさみ、ガムテープ、筆などの使い方

ローラーやハケで色を塗ったり模様をつけたりする ・紙粘土、新聞紙、画用紙、折り紙、クラフト紙、廃材、絵の具、ボンド、のり、シール、ローラー、セロテープ、ガムテープ、マジックなどいろいろな素材でごっこ遊びに必要なものを作ったり描いたり装飾したりする ・作ったものを置いたり片付けたりする	素材や道具を使いながら、~~それらを使う時のいろいろな体の~~動かし方や使い方を試したり~~をしようとしたり、~~コツを感じたり~~しようと~~する⑫ ○紙粘土、画用紙、廃材、絵の具、ローラー、~~ボンド、のり~~などの素材や道具を使って遊んだり作ったりする中で、様々な形ができる、色が混ざる、模様ができるなど、そのものの性質や様子の違いを感じて楽しんだり面白いと思ったり使い方を考えたり試したりする⑭ ○ごっこ遊びに必要なものを思い浮かべ、紙粘土、新聞紙、画用紙、折り紙、クラフト紙、廃材、絵の具、~~ボンド、のり、~~シールなどを使って色や形を考えて作ることを楽しむ⑮	を考えたり試したりできるように、使おうとしているところを見守り、友達や教師の使い方を見せたり、コツを言葉にしたり、手を添えて一緒にしたりする。 ◎素材や道具をいろいろに扱い、その性質や様子の違いを感じたり、使い方を考えたり試したりして楽しめるように、十分試す時間をとったり、感じている楽しさや面白さを言葉にしたり、一緒に使いながら使い方を見せたり言葉にしたりする。 ＊作りたいものに合わせて使いたい素材や色を選んで使えるように、作りたいものが作れそうな素材を複数用意したり、使い慣れた素材を用意しておいたりする。 ◎遊びに必要なものを思い浮かべて、色や形を考えて作る楽しさを感じられるように、いろいろな色があることを知らせたり、どんな色や形にしたいか、どんな飾りをつけたいか尋ねたり、友達の作っているものを見せたりする。
	○自分のしたい登場人物の姿や場面を思い浮かべて、遊びに必要だと思う物や装飾を先生や友達と一緒に考えたり~~作ったりす~~る楽しさを感じる⑳	◎自分のしたい登場人物の姿や場面をイメージして遊びに必要なものを考え~~る楽しさを感じられるように、たり、作ったりしようと思えるように、~~何があったらより登場人物らしく見えるか尋ねたり、よりらしくなるように作っている姿を知らせたりする。 ~~◎なりたいものを思い浮かべ、よりらしくなる楽しさを感じながら作ったり考えたりできるように、作ったものによってよりそれらしく見えることを一緒に喜んだり、友達がどう見えるか尋ねたりする。~~
	○~~周りの場や状況に意識を向け~~、遊びに必要な物を、使いやすく遊びやすくなるように、どこに置いたらよいか考えたり、~~しやすい整え方を感じたり~~、運んだり、置いたり、片付けたり~~しようと~~する㉒ ○~~友達や先生が大切にしている姿を見て~~、まだ使えるものを捨てるのはもったいないと感じたり、作った物や使っているものを大切にしようと	◎遊びに必要なものや使ったものの置き場所を使いやすく遊びやすいように考えて場を作れるように、~~周りの場や状況に注目させたり~~、どこに置いたり片付けたりしたら使いやすいか一緒に考え~~て整えたり~~、きれいに整える気持ちよさを伝えたりする。 ◎もったいないと感じたり大切にしようとしたりするように、物には限りがあることやまだ使えることを知らせたり、大切にする姿を見せたり、まだ使える方法をして見せたりする。

	したりする㉓	

D【リズムを感じて楽器を鳴らしたり、身体を動かしたり、歌ったりする】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・踊ったり跳ねたり楽器を鳴らしたりする ・友達がするのを見たり見てもらったりする ・知っている曲をアレンジして歌詞を考える ・歌を歌う ・歌詞に合った動きを考える	○自分でしたいと思ったことができたり、自分の考えたことを友達や教師に見てもらったり聞いてもらったり褒めてもらったりして満足する②	◎したいことができた嬉しさや見てもらったり聞いてもらったり褒めてもらったりする嬉しさを感じられるように、したいことができたことを一緒に喜んだり、考えの素敵なところを褒めたりする。
	~~○教えてもらったり、尋ねられたり、見てもらったり、褒めてもらったりして、何が楽しいか、何が好きか、何が得意かに気付いたり、自分の表現のよさや頑張りを感じたりする④~~	~~◎楽しんでいることや、好きなこと、得意なことに気付いたり、自分の表現のよさや頑張りを感じたりするように、楽しんでしている姿や頑張っている姿に感心したり、よさや頑張りを具体的に言葉にして褒めたりする。~~
	○友達がしている動きや楽器の鳴らし方などを見て、友達の素敵なところやすごいところ、面白いところを知ろうとしたり、気付いたりする⑥	◎友達の動きや楽器の鳴らし方など、友達の素敵さや面白さを感じられるように、教師が気付いた素敵なところや面白いところを言葉にしたり、子どもに気付いたことを尋ねたりする。
	○自分が考えたことを先生や友達に言葉で伝えたり、やってみせたりする⑧	◎自分で考えたことを伝えるよさを感じられるように、伝える機会をもったり、考えたことの素敵さを褒めたり、考えを取り入れたりする。
	○楽器の音や曲、歌を聞いたり歌ったり体を動かしたり音を鳴らしたりして、音の響きやリズム、テンポ、メロディーを感じたり、そこから想像を広げたり音を鳴らしたりする楽しさを感じたりする。また、歌声が合う心地よさを感じたりする。⑯~~歌のリズムやテンポ、メロディを感じて歌ったり楽器を鳴らしたり、ピアノの音や曲を聴いてリズムを感じながら身体を動かしたりすることを楽しんだり、歌声が合う心地よさを感じたりする⑯~~	＊楽器を鳴らしながらリズムや響きを感じたり、楽器を鳴らす楽しさを感じたりすら~~れ~~るように、打楽器をいつでも使えるように置いたり、リズムの取りやすい曲や歌を用意したりする。 ◎~~歌や~~リズムやテンポ、メロディーを感じられるように、歌や曲のリズムやテンポに合わせて手拍子したり、楽器を鳴らしたり、リズムの取りやすい曲を流したり、ギャロップ、スキップなどの動きに合わせたリズムやテンポでピアノを演奏したり一緒に動いたりする。~~リズムをはっきりつけて伴奏をしたりする。~~ ~~◎リズムを感じながら身体を動かすことを楽しめるように、動きに合わせたリズムやテンポで演奏したりリズムの取りやすい曲を流したりする。~~ ◎音の響き、歌や曲のリズム、テンポ、メロディーなどを思いのまま感じたり、そこから想像を広げたり音を鳴らしたりする楽しさを感じられるように、音の鳴り方に耳を傾けたり不思議に思ったりする姿を見せたり、音の違いや教師が想像したイメージを言葉にしたり、イメージを尋ねたりする。
	○歌のイメージに合った動きを考えてすることを楽しむ⑲	◎歌声が合う心地よさを感じられるように、リズムやテンポ、メロディが簡単な曲を選んだり、合っている時とずれている時に感じたことを尋ねたり伝えたりする。 ◎歌のイメージに合った動きをすることを楽しめるように、イメージに合った動きをしていることを褒めたり、どんな動きがいいか一緒に考えたりする。

E【律動をしたり、道具を使って遊んだりする】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・ギャロップをする ・ケンパをする ・ぽっくりをする	○友達や物にぶつかって驚いたり痛い思いをしたり、友達が痛い思いをしているのを見聞きしたりして、どうやったら危なくないか考えたり、危なくない扱い方や方法を聞いたりして、危なくないようにしようとする⑩	◎どうやったら危なくないか考えられるように、ぶつかってしまいそうな状況であることを言葉にしたり、ぶつかったあとにどうすればいいか一緒に考えたりする。 ◎気をつけることを思い出して危なくないようにしようと思えるように、これまでに考えたことを言葉にしたり、気をつけようとしている姿を取り上げたりする。
	○ケンパやギャロップ、片足立ちなどをして、身体を動かす心地よさを感じたり、バランスの取り方、膝の曲げ方、足の出し方など、それらをする時の動きを考えたり試したりする⑫~~と取ったり、膝をしっかり曲げてバネを使ったりする。⑪~~	◎身体を動かす心地よさを感じられるように、子どもの動きに合わせたテンポやリズムの曲を弾いたり、楽しさに共感したりする。 ◎バランスを取ったり、膝をしっかり曲げてバネを使ったり同じ足を前に出し続けて走ったりするなど、したい動きをする時の体の動きを考えたり試したりするように、動きを具体的に言葉にしたり、教師がやってみせたりする。
	○教えてもらったり、尋ねられたり、見てもらったり、褒めてもらったりして、何が得意か、どんなことができるようになったかに気付いたり、自分の頑張りを感じたりする②	◎得意なことやできるようになったこと、自分の頑張りを感じたりするように、頑張っている姿に感心したり、頑張りを具体的に言葉にして褒めたり、前からの変化を言葉にして伝えたりする。
	○ぽっくりを使いながら、いろいろな体の動かし方を試したり~~や使い方をしようとしたり~~、コツを感じたりする⑫	◎バランスをとってぽっくりで歩いたり、手や足を同時に高く上げたりするなど、いろいろに体を動かして試したり、乗るコツを感じたりするように、~~いろいろな乗り方をしている子どもの様子を知らせたり、~~教師がやって見せたり、後ろから手を添えたり、乗り方のポイントを言葉にしたり、跨いだ

		り登ったりできる遊具を準備したりする。

F【簡単なルールのある遊びをする】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・しっぽとりやあぶくあったなどの鬼ごっこをする	○先生や友達と、簡単なルールのある遊びをする楽しさを感じる⑤ ○友達のしっぽを取ろうと友達をねらって身体を動かしたり逃げたり追いかけたりして、いろいろに身体を動かす心地よさを感じる⑪ ○相手の動きを見ながら、走るスピードや方向を変えて、しっぽを取られタッチされないように逃げたり、タッチするために追いかけたりするなど、いろいろに身体を動かす心地よさを感じる⑪	◎先生や友達とルールのある遊びを一緒にする楽しさを感じられるように、ルールを分かりやすく簡単なものにしたり、遊びに必要から一緒に考えたりして共有し、繰り返し遊ぶ。 ◎身体を動かす心地よさを感じられるように、いろいろな動きの登場人物になって遊んだり、走ってみた気持ちを尋ねたり感じている気持ちを言葉にしたりする。 ◎身体を動かす心地よさを感じられるように、走ってみた気持ちを尋ねたり感じている気持ちを言葉にしたりする。 ◎いろいろに体を動かす楽しさを感じられるように、な動きをしながら十分体を使って遊べるように、走るスピードを速くしたり緩めたり、急に方向を変えたり、相手の動きに合わせたりしている動きを具体的に言葉にしたり、教師も一緒に動かしたりする。

G【おうちや他のクラスや学年の人に見てもらう】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・おうちの人に参観日のように見てもらうことを知る ・見てもらうことを楽しみにして作り足したり作り直したりする ・見てもらうことを意識して、動きの向きや使う場所を考えたり変えたりする ・おうちの人や他のクラスや学年の友達や先生に見てもらう	○お家の人にみてもらうことを知り、発表会当日を楽しみに思う① ◎見ている人にしていることが見えるやすいような場の使い方場所や向き、を考えて動く向きや使う場所、物の置き場などを先生と一緒に考えたり、教えてもらってそのよさを感じ、運んだり、置いたり、変えたり、片付けたり並べんだたりしようとする㉒	◎お家の人にみてもらうことを知り、発表会当日を楽しみに思えるように、お家の人が見に来てくれることを知らせたり、どんなところを見てほしいか尋ねたり、お家の人が見たらびっくりするであろうということを伝えたりする。 ◎見ている人にしていることが見えるやすいような立ち位置や向き、使う場所、物の置き場などを先生と一緒に考えたり、教えてもらってそのよさを感じ、してみようとするように、教師が客席側から見て感じたことを伝えたり、客席側から交替で見る機会を作り意識させたり、物の置き場を変えてみて違いを比べさせたりする。 ◎見てもらいたい思いが叶えられるように、見てもらいやすい向きや場所を知らせたり、一緒に考えたりする。

	○お家の人や他のクラスや学年の友達や先生に見てもらったり、褒めてもらったりすることを嬉しく思う②	◎他のクラスや学年の友達や先生に見てもらうことを嬉しいと思えるように、お客さんの反応を見せたり見ていてどうだったかお客さんに尋ねたりする。 ◎おうち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、保護者に子どもが楽しんでいたことや頑張っていたことについて具体的に褒められるように動きや表情などよく見て褒めてあげてほしいことを伝えておく。 ◎見てもらったり褒めてもらって嬉しい気持ちを感じられるように、見てもらえてよかったことを伝えたり、褒めてもらえて嬉しい気持ちに共感したりする。

令和７年度　４歳児　「発表会」（実践前）

（実践前修正箇所を*斜体*、実践後修正箇所を囲み文字、
取り上げる内容によって変わる箇所を網掛けにて示す。）

１．期間　　１月中旬～３月上旬

２．設定の理由

昨年度、クラスで１か月近く一つのお話を基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*したり*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~~*迎える中でとおして*~~、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、自分達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ってできるようになったことに意識を向けることで、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、長く回したい、こまを下敷きに乗せたい、狭い的にこまを投げ入れたい、紐に乗せて持ち上げたい、縄跳びで前とびの回数を増やしたい、ボールを上に上げて連続でキャッチ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、うまくいか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、子ども達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、子ども達の考えを中心に、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、自分達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　*（思考に関わる資質・能力が発揮・伸長されることを想定している部分を下線で示す）*

①	いろいろな役~~*をしになり*~~たいと思ったり、なりたい役や~~*頑張りたいしたい*~~役割を決めたりして、~~*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たり、遊びに必要な物をどのように作りたいか考えたり*~~役をいろいろと変えてなりきったり決めた役になりきったり役割を果たしたり、~~*ボールやフープ、こま、けん玉などの*~~挑戦したい~~*技*~~ことを決めて~~*できるようになりたいと思って何度も試しながら*~~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したり、自分や友達の作ったものに思い入れをもち、大切に扱ったり、作りたいものをこだわって作ったりしようと*~~する	自ら決める・選ぶ
②	なりたい役になったり~~*遊びに必要な物作りたいもの*~~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思いが実現する喜びを感じ*~~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*上達や成長*、頑張りを感じて自信をもったり、*やりきった充実感に浸ったり*する	~~*自分に満足する*~~ *充実感を得る*
③	~~*上手くいかなくて悔しい、困ったなどと思った時に、思い通りにならず投げだしたい思いや悔しさなどを、自らや先生や友達に励まされながら自分の納得のいく方法を見付けて*~~落ち着かせたり、~~*気持ちを*~~立て直し~~*てやってみようとし*~~たり*しようと*する	気持ちをコントロールする
④	~~*以前はできなかったことができるようになった自分や、何度も挑戦するとできるようになった自分を感じて嬉しく思ったり、自分の頑張りや成長に気付く。頑張ったことで上達したり上手くいったりしたことを感じたり、自分の今の状態や前との違いを感じたりする*~~	自分のことを知る
⑤	いろいろな友達と~~*体を*~~触れ合~~*わせっ*~~たり、一緒に動いたり歌ったり、~~*顔息を見*~~合わせたりし~~*ながら*~~て、クラスの友達~~*みんなと一緒に*~~と遊ぶ~~*楽しさを味わうことを嬉しく思う*	他者といる喜びを感じる
⑥	友達~~*がやお話の登場人物に関心を寄せて、言動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、真剣な姿*~~を見~~*たり*~~聞~~*いたりき*~~して、友達~~*やお話の登場人物*~~の個性や考え~~*を知ったり、思い*~~、頑張り~~*、困っていることやつまずいていること*~~*など*を感じたり~~*気付いたり*~~する	他者のことを知る
⑦	~~*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、してほしいこと~~*などの気持ちや、こうすればよいと遊びにおける*~~考え~~*たこと*~~を友達に~~*分かるように伝わるまで*~~伝えようする	自分のことを伝える
⑧	~~*困っている友達に気付き、*~~友達のために声をかける、待つ、励ます、教える、一緒に考えるなど、~~*してあげたい友達にとってよい*~~と思うことをしようとする	他者のことを考えて行動する
⑨	~~*みんなでするごっこ遊びやお話に取り入れた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、素敵なお話にしたり楽しい遊びにしたりするなど友達と同じ目的に向けて、友達の話を聞いたり、自分の考えを話したり、*~~自分のできることを考えてしたり、どんなものやことが必要か、どうすればよいかなどを友達と一緒に考え、~~*その考えた*~~通りにしようとする	人と物事を進める
⑩	大勢~~*の友達と*~~て動く時や道具を使ったり出したりする時に、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、声をかけたりするなど、危なくないように考えた方法を意識して動こうとする	身を守る
⑪	~~*体で表現する動きや技をする動きを楽しんだり、*~~ボールや縄、こま~~*、フープ、けん玉、*~~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*~~を感じ、~~*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。身につけようとしたりする*~~	~~*身体を操作する*~~ *体の動きや感覚を磨く*

⑫ ~~ごっこ遊びに使ったり、必要なものを作ったりする中で、~~紙粘土やハサミ、段ボールカッター、のり、筆、ローラー、作った小道具、大道具、楽器などの~~素材や道具の特徴や~~性質を~~試したり比べたりする中で~~感じる　事物・現象を捉える

⑬ 見ている人に見やすかったり見えなかったりするように~~考え~~、道具を隠したり置いたり~~演者が~~立ったりする位置や向きを決めたり、変えたり、必要な道具を~~考えて~~運んだり使わない時は収めたりしようとする　場や状況を整える

⑭ 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　~~造形~~色や~~形~~に表す

⑮ 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、歌に流れるお話や気持ちを思い浮かべながら歌を歌ったり~~入れたい言葉のリズムと曲のリズムを合わせながら歌詞を考えたり~~する楽しさを感じる　音~~楽~~に表す

⑯ ~~絵本を見たり、お話を考えたり、役になって遊んだりする中で、困ったことでも考えてみんなで力を合わせると大きな力になり、乗り越えられる素敵さ、年老いて追い出される悲しみや仲間が増えていく嬉しさ、泥棒に立ち向かっていく緊張感や面白さなど、お話それぞれの場面の素話や絵本の言葉から様々な登場人物の気持ちや素敵なところなどの個性を感じたり考えたり、友達や教師と一緒に場面や設定、展開を創造してお話を作っ~~思いのままに想像を広げ~~たり、~~思い付いたことを言葉にしたり~~、作ったお話や感じた思いを歌詞に~~したり~~する楽しさを感じ~~たりす~~る　~~文芸言葉~~に表す

⑰ ~~友達の表現を思いのままに感じたり~~、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したりする楽しさを感じる　~~身~~体~~の~~や動きに表す

⑱ より役らしくなるように~~考え、役に応じて~~小道具を使ったり~~役や場面に応じて衣装を~~身に着けたり、よりその場面らしく~~見えな~~るように~~考え、場面に応じて家、木などの~~大道具や~~料理や宝箱などの~~小道具を~~作ったり音を鳴らしたり場面に応じて~~使ったり、~~音を鳴らしたり、曲をかけたり、照明を変えたり~~、自分達のしたいお話~~や遊び~~になるように~~、設定や展開を考えたり~~、挨拶や歌などを入れたり、見ている人に分かってもらえるように大きな声で話したりそれが劇中では聞こえていないことにしたりするなど、表現の仕方を考えたりやってみたりする楽しさを感じる　演出~~に表す・構成する~~

4．展開

~~自分のやりたい遊びや気の合う友達との遊びを楽しむ~~
~~お話に興味をもってイメージを広げたり、なって遊んだりする~~

~~できるようになりたいことやしたいことなど挑戦したいこと~~を具体的に決め、~~それに向けて何度も試しながら~~挑戦する

~~考えたことを言ったり聞いたりして~~友達と~~一緒に役になって遊んだり相談したりしながらお話や遊びや~~遊び方~~、動き方~~などを考えて試すこと

お話の場面~~や場面をつなげて~~で遊びながら~~、好きな場面を見付けお話や遊び方を決め~~たり、話の流れが分かって自信をもったりする

楽しんでいることや頑張っていることを見てもらう~~ことを喜ぶ喜びを感じる~~

A【お話のごっこ遊びをする】
- 絵本を見たり、お話を聞いたり、~~創り出したり~~する
- 先生や友達と~~絵本の話をしたりしたい場面のお話に出てくる人や物になって遊ぶ~~
- ~~ごっこ遊びをしたりする~~
- ~~登場人物になって遊ぶ~~
- ~~小道具や大道具を使って表現する~~
- 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~~息を合わせたり~~する
- 先生や友達に~~表現を~~見てもらう
- 友達が考えた表現を見る
- したいことや考えたこと~~など~~を~~尋ね~~話す
- 友達のしたいことや考えたこと~~など~~を聞く
- お話の設定や~~流れ~~展開を考える
- ~~友達との目的に向けて~~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
- 作ったお話や感じた思いを歌詞にする
- お話を思い浮かべながら歌う
- ~~入れたい言葉のリズムと曲のリズムを合わせながら歌詞を考える~~
- 歌や曲に合わせて身体を動か~~す~~したり楽器を鳴らしたりする
- 大道具や小道具など遊びに使う道具を~~用意配置~~したり片付けたりする
- なりたい役~~やしたい役割~~を決め~~て最後までやりき~~る

B【ごっこ遊びに必要なものを考えたり作ったりする】
- ~~遊びに~~必要な~~もの材料~~を考える
- ~~ごっこ~~遊びに必要なものを~~それに合った素材を選んで~~描いたり作ったりする

できた喜びを~~味わっ感じ~~たり、新たな目標を決めて挑戦したりする

C【自分で決めたことに向けて挑戦する】
- ボールや~~フープ、~~こま、~~けん玉、~~縄などに挑戦する
- 具体的な~~目的目標~~を決めて~~繰り返し何度も試しながら~~挑戦する
- 先生や友達に~~したいことに向けて頑張る姿を~~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
- ~~できるようになったり上達したりする~~
- ~~新たな目標をもって挑戦する~~
- ~~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~~

D【発表会でお家の人に見てもらう】
- 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
- 見てもらう人を意識して表現の仕方を考える
- 見てほしいところや頑張りたいことを~~尋ね~~話す
- 発表会でお家の人に見てもらう

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
・絵本を見たり、お話を聞いたり、創り出したりする ・先生や友達と給本の話をしたりしたい場面のお話に出てくる人や物になって遊ぶごっこ遊びをしたりする ・登場人物になって遊ぶ ・小道具や大道具を使って表現する ・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息を合わせたりする ・先生や友達に表現を見てもらう ・友達が考えた表現を見る ・したいことや考えたことなどを言う話す ・友達のしたいことや考えたことなどを聞く ・お話の設定や流れ展開を考える ・友達との目的に向けて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 ・作ったお話や感じた思いを歌詞にする ・お話を思い浮かべながら歌う ・入れたい言葉のリズムと曲のリズムを合わせな	○いろいろな役をしになりたいと思い、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役をいろいろと変えてなりきろうとする① ○なりたい役になって自分の思いが実現する喜びを感じたり、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、考えたことができたことに満足したりする② ○上手くいかなくて悔しい、困ったなどと思った時に、思い通りにならず投げだしたい思いや悔しさなどを、自らや先生や友達に励まされながら自分の納得のいく方法を見付けて落ち着かせたり、気持ちを立て直してやってみようとしたりしようとする③ ○以前はできなかったことができるようになった自分や、何度も挑戦するとできるようになった自分を感じて嬉しく思ったり、自分の頑張りや成長に気付く。頑張ったことで上達したり上手くいったりしたことを感じたり、自分の今の状態や前との違いを感じたりする④ ○いろいろな友達と体を触れ合わせったり、一緒に動いたり歌ったり、顔息を見合わせたりしながらて、クラスの友達みんなと一緒にと遊ぶ楽しさを味わうことを嬉しく思う⑤	◎いろいろな役をしになり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、いろいろな役をする楽しさを言葉にしたりする。 ◎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。 ◎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、友達に見てもらう場をもち、友達の見て感じたことを聞く機会を設けたりする。 ◎前と比べて変わった自分、頑張ってできるようになった自分を感じられるの頑張りを感じて自信をもてるように、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感心する。 ◎しまった、悔しい、困ったと思った時に、気持ちを思い通りにならず投げだしたい思いや悔しさなどを落ち着かせたり立て直すことができしたりしようとするように、困っている気持ち思い通りにならず投げだしたい思いや悔しさなどを受け止め、待ったり、周りの友達と一緒に励ましたりする。 ◎自分の成長や頑張りに気付ける頑張ったことで上達したり上手くいったりしたことを感じられるように、前よりも上手になってきていること や繰り返し頑張っている姿を具体的に褒めたり、教師が感じた子どもの様子を言葉にしたりする。や上手くいったこととこれまでの頑張りを結び付けて具体的に言葉にする。 ◎自分の今の状態や前との違いを感じられるように、その都度、客観的に見た今の状態や前との違いを言葉にする。 ◎友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わうことを嬉しく思うように、友達と体を触れ合わせったり、動き や息を合わせる必要があったりする遊びを取り入れる。 ◎いろいろな友達と一緒に遊ぶことを楽しいと思えることを嬉しく思うように、友達と一緒に自由に遊ぶ場面や友達を誘い合って一緒にする場面を作ったり、一緒にし

がら歌詞を考える ・歌や曲に合わせて身体を動かすしたり楽器を鳴らしたりする ・大道具や小道具など遊びに使う道具を用意配置したり片付けたりする ・なりたい役やしたい役割を決めて最後までやりきる	○友達がやお話の登場人物に関心を寄せて、言動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、真剣な姿を見たり聞いたりきして、友達やお話の登場人物の個性や考えを知ったり、思い、頑張り、困っていることやつまずいていることなどを感じたり気付いたりする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、してほしいことなどの気持ちや、こうすればよいと遊びにおける考えたことを友達に分かるように伝わるまで伝えようとする⑦ ○困っている友達に気付き、友達のために声をかける、待つ、励ます、教える、一緒に考えるなど、してあげたい友達にとってよいと思うことをしようとする⑧ ○みんなでするごっこ遊びやお話に取り入れた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	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。 ◎友達の考えを知ったり、友達のよさ個性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紹介して注目させたり、見て感じていることに共感したりする。 ◎友達の頑張りや頑張ってできるようになったこと、工夫していることを素敵だと思えるように、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、何がどうよいのか着目するところを知らせたり、頑張ってできるようになったことを見合う場をもったりする。 ◎友達が困っていることやつまずいていることを感じられるよう、友達の困っている表情や行動に気付かせたり、何に困っているのか心配して尋ねる姿を見せたりする。 ◎感じてほしい登場人物の気持ちを感じられるように、日頃から子ども達と共有し大切にしてきている心情と結び付ける言葉をかける。 ◎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絵本を読んだり、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。 ◎自分の気持ちや考えたことを友達に伝わるまで伝えようとするように、友達の考えを聞いてど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にとってよいと思う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にとってよいことを一緒に考えたり、待ってできそうな時は、待ってあげることを提案したりする。 ◎それぞれの考えていることが分かるように、実際に動いて見せてもらったり、みんなで動いてみたりする。 ◎友達との目的に向けて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、声をかけ合ったり、合図を出したりして動いていることのよ

～～ったりして、～～素敵なお話にしたり楽しい遊びにしたりするなど友達と同じ目的に向けて、友達の話を聞いたり、自分の考えを話したり、自分のできることを考えてしたり、どんなものやことが必要か、どうすればよいかなどを友達と一緒に考え、～～その考えた通りにしようとする⑨	～～さ友達との目的にとっての意味を具体的な言葉にし～～て褒めたりする。 ◎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～～どう思うのかの思い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。
○大勢～～の友達とでの友達と動く時に、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声を掛けたりするなど、考えた方法を意識して動こうとする⑩	◎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く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～～よさ安全にとっての意味を言葉にし～～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、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⑮	◎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た気持ちを知らせたり、お話の中で子ども達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。
～～○みんなで作る歌に入れたい言葉や内容を考え、曲のリズムに合わせながら歌詞を考える楽しさを感じる⑮～～	～～◎曲のリズムに合わせて言葉を選んだり入れる場所を考えたりしながら歌詞を考える楽しさを感じられるよう、リズムを取りやすい曲を選んだり、みんなで作った物語を振り返って入れたい内容や言葉を尋ね、曲のリズムと言葉を合わせながら歌ってみたり、それを聞いてどう思うか尋ねたり、他に合う言葉や場所がないか一緒に考えたりする。～～
○～～絵本を見たり、お話を考えたり、役になって遊んだりする中で、困ったことでも考えてみんなで力を合わせると大きな力になり、乗り越えられる素敵さ、年老いて追い出される悲しみや仲間が増	～～＊感じてほしい登場人物の気持ちを感じられるように、日頃から子ども達と共有し大切にしてき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、好きなところを見付けたり心情や場面、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

～～えていく嬉しさ、泥棒に立ち向かっていく緊張感や面白さなど、お話それぞれの場面の素話や絵本の言葉から様々な登場人物の気持ちや素敵なところなどの個性を感じたり考えたり、友達や教師と一緒に場面や設定、展開を創造してお話を作っ思いのままに想像を広げたり、思い付いたことを言葉にしたり、作ったお話や感じた思いを歌詞にしたりする楽しさを感じたりする⑯～～	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。～～ ◎作ったお話や感じた思いを話しながら歌詞を考える楽しさを感じられるよう、どんな話にしたか振り返ったり、どんな言葉、順番だと伝わりやすいか尋ねたり一緒に考えたりする。
～～○友達や教師と一緒に場面や設定、展開を創造してお話を作ったり、作ったお話や感じた思いを歌詞にする楽しさを感じたりする⑯～～	～～＊同じお話や登場人物でも少しずつ異なる内容や設定、展開があることに気付き、自分達でお話を作っていくきっかけとなるように、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、展開を創造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。～～ ～～◎作ったお話や感じた思いを話しながら歌詞を考える楽しさを感じられるよう、どんな話にしたか振り返ったり、どんな言葉、順番だと伝わりやすいか尋ねたり一緒に考えたりする。～～ ～～＊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。～～
○～～友達の表現を思いのままに感じたり、～～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したりする楽しさを感じる⑰	～～◎友達の表現を思いのままに感じられるように、友達の表現を見る機会を設けたり、感じたことを尋ねてそれぞれの感じ方を受け止めたりする。～～ ◎登場人物の気持ちや場面を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~~素敵さをそれらと結び付けて~~褒め~~言葉にしたりする。
	○より役らしくなるように考え、役に応じて小道具を使ったり~~役や場面に応じて衣装を~~身に着けたり、よりその場面らしく~~見え~~なるように考え、場面に応じて~~家、木~~などの大道具や~~料理や宝箱などの~~小道具を~~作ったり音を鳴らしたり場面に応じて~~使ったり、音を鳴らしたり、曲をかけたり、照明を変えたり、自分達のしたいお話や遊び~~になるように、設定や展開を考えたり~~する楽しさを感じる⑱	◎役や場面らしくなるように道具の必要を感じられるように、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、らしく見える~~よさ効果~~を言葉にし~~て褒め~~たりする。 ◎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。 ◎自分達のしたいお話~~や遊び~~にしようと~~挨拶や歌などを入れる~~設定や展開を考え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設定や展開のアイデア~~考え~~を取り上げたり広めたり~~、考えを~~提案したりする。
	○なりたい役~~やしたい役割~~を決めて、~~その役らしい動き方や話し方、言葉などを考えよ~~決めた役になりきったり役割を果たしたり~~と~~する①	◎なりたい役~~やしたい役割~~を決めてしたいことを考えたり取り組んだりするように、一人一人にどの役~~や役割~~がしたいか尋ねたり、こだわって選んだりなりきったり考えたりしている姿を~~具体的に褒め~~各自の意欲と結び付けて言葉にしたりする。

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
・~~遊びに~~必要な~~もの材料~~を考える ・~~ごっこ~~遊びに必要なものを~~それに合った素材を選んで~~描いたり作ったりする	○~~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作りたいものをこだわって作ろうと~~する①	◎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。 ◎作りたい思いにこだわって作れるように、どんなもの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。
	○~~自分が思うような物ができたことに満足する作りたいもの~~を作って自分の~~思いが実現する喜びを感じる②~~	◎思うようなものができた~~こと~~に喜~~べ~~びを~~感じられ~~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~~こだわりをもって作りきった姿を言葉にし~~たりする。
	○~~ごっこ遊びに必要な物を作る中で、~~道具を使ったり出したりする時に、~~どうすると危ないか、何が危なかったかを一緒に考え、どうすれば安全に使~~	◎~~使い方によっては危ない~~道具~~であること~~を~~知り、~~安全に使うために~~どのように~~使い方を~~おうか~~考えて~~してみようとする使う~~ように、安全に使った方がよい道具の特徴を言葉にしたり、自分で扱い方を考えて~~使う姿を~~安全~~と結び付けて言葉にし~~

	~~えるのか考えてしてみようとする危なくないように考えた方法を意識して使おうとする~~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、~~紙粘土やハサミ、段ボールカッター、のり、筆、ローラー、作った小道具や大道具、楽器などの~~素材や道具の~~特徴や~~性質を~~試したり比べたりする中で~~感じる⑫ ○~~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⑭	~~たり、なしていることを褒めたりし、今が危なくないか尋ねたりする考える機会を設ける~~。 ◎段ボールカッターを前後に動かすと切れやすいことローラーで塗った時と筆で塗った時の色や模様の違いがあることなど、~~素材や~~道具の~~特徴や~~性質を感じられるように、使う中で感じていることを尋ねたり、~~比べたり試したりすることを提案したり、~~教師も一緒になって~~素材や道具の~~性質~~や特徴~~に驚いたり面白がったりする。 ＊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、質感の物が必要なのか聞きながら、それがかなう複数の材料を用意する。 ◎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~~ところを褒め面白さを言葉にし~~たり、他の友達の工夫を見せて刺激を与えたりする。 ◎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。

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
・ボールや~~フープ、~~こま、~~けん玉、~~縄などに挑戦する ・具体的な~~目的~~目標を決めて~~繰り返し~~何度も試しながら挑戦する ・先生や友達に~~したいことに向けて頑張る姿を~~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 ・~~できるようになったり上達したりする~~ ・~~新たな目標を~~	○~~ボールやフープ、こま、けん玉などの~~挑戦したい~~技~~ことを決めて~~できるようになりたいと思って何度も試しながら、繰り返したり試したりして~~取り組もうとする① ○~~技をする動きを楽しんだり、~~ボールや縄、こま~~、フープ、けん玉、~~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感じ、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。身につけようとしたりする~~⑪ ○~~できなかったことや難し~~	＊~~具体的な目的をもち、挑戦したいことを決めて~~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。 ◎~~始めにしたいと思っていたことができても、さらに~~次の挑戦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。 ◎こまを投げたりボールや~~フープ縄~~を使ったり~~、けん玉を~~する時など、遊具や技に合わせたの姿勢や持ち方、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。 ◎前の自分と比べてできるようになってい

もって挑戦する ・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	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上達や成長、頑張りを感じて自信をもったりする②	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する。 ◎できるようになった自分に上達や成長、頑張りを感じて自信をもてるように、上手になったりできるようになったりしたことをみんなに紹介したり、披露する機会を設けたり頑張ってきたことと結び付けて感心したり思いの強さの表れだと伝えたりする。
	○以前はできなかったことができるようになった自分や、何度も挑戦するとできるようになった自分を感じて嬉しく思ったり、自分の頑張りや成長に気付く。頑張ったことで上達したり上手くいったりしたことを感じたり、自分の今の状態や前との違いを感じたりする④	◎自分の頑張りや成長に気付ける頑張ったことで上達したり上手くいったりしたことを感じられるように、教師が見取った頑張りや諦めずに挑戦している姿が上達や成功につながったことを言葉にしたりする。 ◎自分の今の状態や前との違いを感じられるように、教師が客観的に見取った今の状態や前の状態を続けて言葉にする。
	○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個性、思いの強さを感じたり、今まで知らなかった個性を知ったりする⑥	◎友達の頑張りやよさ、今まで知らなかった個性、思いの強さ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かけてきた思いを具体的に言葉にして知らせたりする。
	○困っている友達に気付き、友達のために声をかける、待つ、励ます、教える、一緒に考えるなど、してあげたい友達にとってよいと思うことをしようとする⑧	◎友達のためにできるとってよいと思う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置かれている状況を知らせたり尋ねたり、どうしたらいいのすると友達がどうなるか一緒に考える機会を設けたり、待ってできそうな時は、待ってあげることを提案したりする。

D【発表会でお家の人や他学年に見てもらう】		
予想される 子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・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 ・見てもらう人を意識して表現の仕方を考える ・見てほしいところや頑張りたいことを言う話す ・発表会でお家の人に見てもらう	○お家の人や他学年の友達、先生に見てもらうことに期待をもつ① ○見ている人に分かってもらえるように大きな声で話したりそれが劇中では聞こえていないことにしたりするなど、表現の仕方を考えたりやってみたりする楽しさを感じる⑱ ○見ている人に見やすかったり見えなかったりするように考え、道具を隠したり置いたり演者が立ったりする位置や向きを決めたり、変えたり、必要な道具を考えて運んだり使わない時は収めたりしようとする⑬ ○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や感想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やりきった充実感に浸ったりする② ○お家の人に自分の頑張りを褒めてもらったり認めてもらったり伝えてもらって、自分の頑張りを感じたり、成長した自分に気付いたりする。④	◎発表会でお家の人や他学年の友達、先生に見てもら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うかやどこで見てもらうかを知らせたり、先生や他学年の友達が来てくれることを知らせたりする。 ◎見ている人に分かってもらえるように表現することを意識して表現の仕方を考えたり考えたことをやってみたりする楽しさを感じられるように、大きな声やはっきりとした表現、体の向き等を受けて表現したいことがよく伝わったことを知らせたり、友達がしているごっこ遊びを見たり見てもらったりしてどう思ったか伝え合う機会を作ったり、言ってもらったことを意識して変えている姿を言葉にしたりする。 ◎見やすさを意識して道具の置き方や立ち位置等を考えられるように、客席から見て感じたことを伝えたり、客席から見る機会を設けたり、見てどう思うか尋ねたり、撮影した動画や静止画を見せたりする。 ◎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尋ねたり、頑張っているところを褒め言葉にして知らせたりする。 ◎頑張った自分に満足できやりきった充実感に浸れるように、全力でできたか尋ねたり、これまでの頑張りと今日の頑張りを結び付けながら、頑張っていたこと、自信をもってややりきっていたことを褒め言葉にして感心したりする。 ◎お家の人に見てもらったり褒め頑張りを伝えてもらったりして嬉しいと思え自分の頑張りを感じられるように、お家の人が拍手してくれていたこと笑顔で見てくれていたことを伝えたり、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る頑張りを伝えたりするよう伝えておいたりする。 ◎自分の頑張りを感じたり、成長した自分に気付いたりするように、お家の人に子どもの前とは異なる姿や頑張っていい感心した姿を具体的に褒め言葉にたり伝えたりすることをよう伝えるておく。

令和７年度　５歳児　「発表会」（実践前）

（子どもの姿に応じて計画を見直す。特に柔軟に変更可能な箇所を網かけ、
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～２月

２．設定の理由

一つのお話をテーマにし、様々な登場人物になって学年で取り組む運動会のリズム表現や学級集団で取り組む発表会を、これまでに~~5~~４回経験してきている。また、５歳児の発表会の取組を見る機会もあり、学年や学級の集団ではなく、自分達のしたい発表をグループに分かれて発表する姿を目にしてきている。

これまで、好きな遊びの中では、気の合う友達や同じ遊びをしたいと思う友達同士で集まり、一緒に遊びながら、互いの考えをぶつけ合うことを通して、自分達の必要から、~~また必要を感じるきっかけを教師に作ってもらい、~~遊び方や役割、ルールなどを話し合ったり、相談したりして遊びを進める姿が見られるようになってきている。ただし、その個人差は大きく、リーダー的に動く子どもから、グループという小さな集団すら意識しにくい子どもまで、一人一人の子どもを見るとその状況は様々である。

このように様々な状況にある子ども達が、小学校以降においても学びを積み重ねていけるように、どの子どもにも必要な学びを保障する必要がある。そこで、11 月から 12 月にかけて、５歳児のクラスの枠を外し、子ども達が自分達でしたいお店によってグループを作り、そのグループの共通の目的に向かって進めていくお店屋さんごっこの活動を展開してきた。このお店屋さんごっこでは、年少児や年中児を招待する日を設定し、その日に向けてグループで計画し、活動を進めるということを経験している。

このような保育の形態をとることによって、グループの友達と意見を調整しながら協力して活動を進める必然性が生まれてくる。すると、リーダー的な動きをする子どもを中心とした話し合いが行われるようになる。そして、グループの友達みんなが納得して遊びを進めるためにはどうすればいいのか、試行錯誤を繰り返したり、先の見通しをもちつつ自分達の願いを実現するために、互いの思いを擦り合わせたり一つ一つの問題を解決したりしていくことを期待することができ、自分達でやり遂げた充実感を味わわせることができると考える。

そこで、今回の発表会においても同様の保育形態をとり、年長時の１年間のまとめとして、それぞれの子ども達が自己発揮しつつ、一緒のグループの友達と共通の目的を自分達で設定し、相談したり、話し合ったりする中で、試行錯誤しながら自分達で諸課題を解決して乗り越え、自分達の発表を作り上げていく充実感を味わえるようにしたい。

３．ねらい　（思考に関わる資質・能力が発揮・伸長されることを想定している部分を下線で示す。）

①自分達のしたい発表会を考え、その中で自分の発表したいことを決め、同じ発表に取り組みたいと思った友達と一緒に、自分達の実現したいことに向けた具体的な目標をもち、そのためにどうすればよいか考え続けたり、諦めずに取り組み続けたりしてやり遂げようとする。　自ら決める・選ぶ

②自分達が発表したいことに取り組みながら、実現したいことに近付いた、*頑張った、成長した*と感じて~~*喜んだり、満足したり、自分の考えのよさを感じて自信をもったり、自分達で諦めずにやり遂げたり*~~したことに*充実感を得たり*~~*満足したり、自分の考えに自信をもったり、頑張りや成長を感じたり*~~する。　充実感を得る

③グループの友達の気持ちを聞いたり周りの状況を見たり感じたりして、自分の気持ちを落ち着けたり、切り替えたりしようとする。　気持ちをコントロールする

④グループの友達に言葉にしてもらったり認めてもらったり、自分で振り返ったりして、自分の言動やその意味、頑張り、好きなこと、苦手なこと、言い方、状態、向き合い方、気持ち、個性を自覚したり認めたりする。　自分のことを知る

⑤グループの友達と、一緒にしたり助けてもらったりする嬉しさややり遂げた喜びを感じ、一緒に発表を作り、やり遂げる仲間がいることを嬉しく思う。　他者といる喜びを感じる

⑥グループの友達と一緒に発表を作り出す中で、友達の話を聞いたり、していることを見たりして、友達の気持ちや考えを知ったり、友達の得手不得手や取り組み方、頑張りなど、今まで知らなかった友達の個性に気付いたり、認めたりする。　他者のことを知る

⑦グループの友達と一緒に発表を作り出すために、自分の気持ちや考えを*分かってほしいところまで*~~*相手にきちんと*~~伝えたいと思って、相手の様子を見たり*伝わっているか確かめたりしながら*~~*、伝え方を工夫したり、適当な伝え方を選んだりして、分かってもらったり受け入れてもらったりする*~~*伝わる*まで伝えようとしたり、伝えるよさを感じたりする。　自分のことを伝える

⑧友達の置かれている状況を考えたり気遣ったりしながら、友達にとってどうすればよいか考えてしようとする。　他者のことを考えて行動する

⑨グループの友達と自分達のしたい発表ができるように、また、発表したいことが違う友達と１つの発表を作り上げていくために、~~*何が必要なものやか、*~~内容~~*や*~~、役割、決め事などをどうすればよいか考え*たり見通しをもったりし*てしようとしたり、グループの友達と一緒に、納得するまで考えたり、話し合ったり、試したり、~~*振り返って決めたり、*~~決めたことを守ったり責任をもってしたりしようとする。　人と物事を進める

⑩縄やフラフープ、跳び箱、一輪車、ボール、*コマ、けん玉*などの~~*運動*~~用具*に合わせた*~~*を使ったり、こまやけん玉の技をしたりする時の、*~~姿勢や*身*~~体の*の動かし方や*使い方、力加減、体を動かすタイミングなどを、見たり体感したり考えたり試したり*しようとする。　体の動きや感覚を磨く

⑪身近な素材や道具の性質、特徴を生かして用途に応じて選んだり工夫して使ったりしようとする。　事物・現象を捉える

⑫自分達の発表の内容やグループの人数に応じて、発表に使える場の広さ、友達や使うものとの距離や位置を感覚でとらえ、物の置き方や場のとり方、動く方向や身体の向きを考えようとしたり、試してみたことを振り返って考え直そうとしたりする。　数・量や形、空間を捉える

⑬自分達がしやすかったり見ている人が見やすかったり~~*分かりやすかったり*~~するように、必要な物を用意したり置く物や体の位置や向きを考えて~~*動かそうとしたり*~~しようとしたり、そうするよさを感じたりする。　場や状況を整える

⑭道具が長く使えるように丁寧に扱ったり、限られた時間や場所、物であることを感じて、もったいなくないように大切にしようとしたりする。　資源の活用を見つめる

⑮自分達の発表に必要な物を思い浮かべて、大きさや形、色、組み合わせ方などを考えたり、素材の特徴を生かしたり、友達がすることを真似たり、友達の考えを取り入れたりして様々に工夫をしながら、描いたり作ったり作ったものを使ってみてどうだったか考え作り変えたりする楽しさを感じる。また、大きさや色、質感などで*の*表現の面白さや本物らしさ、こだわりを感じる。　色や形に表す

⑯曲調やリズム、テンポを感じて、技を切り替えたり曲を選んだり、~~*アレンジした歌詞がフレーズのリズムに合っているか聞いたり歌ったりして確かめたり、*~~歌詞の意味を自分の状況や心情と重ね合わせて歌ったり、*歌声が重なり合う一体感を感じたり*~~*友達と気持ちを合わせて歌う充実感を味わったり*~~する。　音に表す

⑰自分の思いや考えを、*相手に分かるように言葉を選ぶ、つなげる、*順序立て*るたり*理由を添えるなど*たり*して、伝えようと*したり*、自分達の発表の紹介や挨拶に、自分達の発表に相応しい言葉を考えて使おうと*したり*する。　言葉に表す

~~*イメージを膨らませて歌詞を作ることを楽しむ。*~~　言葉に表す

⑱自分*達*の*表現したいこと*~~*なりたいもの*~~をよりそれらしく表現するために、また、見ている人がどう感じるかを考えて、感じてほしいことをより効果的に表現するために、小道具や大道具、衣装、場のとり方、飾り方、音楽、隊形、プログラムの内容や順番、司会等の役割などを考えたり~~*友達のよさを取り入れたり*~~試したり*振り返ったりして*、*他のグループの効果的な生かし方を感じたり取り入れたりして*~~*方法を選んで*~~、表現しようとする。　演出・構成する

グループの題材に合わせて追加するもの

ア．跳び箱を使う際に、どのような場所ですると*危なくないか*~~*どつからないか*~~考えて、活動場所を決めたり、マットを敷いたり、跳び箱を安全に運ぶ方法を友達と考えたり試したり、跳ぶ向きを相談したりしようとする。　身を守る

イ．リズムや*テンポ*、曲調を感じ*たり~~て音を鳴らすことを楽しんだり~~*、音を聞いて音の高低や音色、音階を感じたり、友達と合わせて*音が重なり合う一体感を感じ~~を重ねようとし~~*たり*しながら、それらを意識して、楽器を鳴らすこと*を楽しむ*~~する~~*。

音に表す

ウ．登場人物の気持ちや性格、生態から、表情や*~~言葉、~~*話し方、動き方などを考えたり、場面設定に合わせた動き方や話し方などを考えたり、曲調や歌詞から膨らませたイメージの表し方を考えたり、友達の*表現や*考えをとり入れたりして、表現する楽しさを感じる。

体や動きに表す

エ．お話のそれぞれの場面の様々な登場人物の設定や気持ちを感じたり考えたり、イメージを膨らませたり設定を生かしたりして話の展開を考えたりしながら、*~~登場人物の気持ちに近付こうとしたり、~~*友達と一緒にお話を作る楽しさを感じたりする。

演出・構成する

４．展開

発表会の取組に対する期待を高める

Ａ【発表会について話し合う】
・３学期に楽しみにしていることを話題にし、発表会をすることを楽しみにする思いを共有する
・もも組の時の発表会やこれまでに見てきたさくら組の発表会など、知っている発表会の経験を出し合う
・どんな発表会にしたいか、何を大切にしたいか出し合い、共有する
・発表会の日や場所、*時間*を聞く
・発表したいことを考えて決め、一人一人のしたいことを出し合う
・条件に合うか、発表会として相応しいかなどの意見を出し合う
・発表したい内容によって学年合同でグループを作る

自分達の発表に必要なものやする必要があることを考えて取り組んだり、発表会の取組に向けて自分達の生活のリズムを作ったり約束を決めたりする

人に見てもらうことを意識して発表を工夫する

Ｂ【グループで発表会の準備や練習をする】
・みんなで集まる時刻、活動場所、練習の仕方、必要なもの、役割分担など、自分達で*準備や*練習*を*するためにグループの中で必要なこと、決めておきたいことを話し合って決める
・自分達の発表に必要なものを考えて準備したり、作ったり描いたりする
・自分達の発表したいことが叶えられるように友達と一緒に練習する
・自分の考えをグループの友達に話したり、友達の考えを受け入れたりしながら、発表しようとしているものがよりよくなるために、グループのみんなで話し合って決めていく
・他のグループとの関係で場の取り方を考えたり、安全に気を付けて準備したり、活動を進めたりする
・発表会の練習をしながら、グループの課題を見付け、よりよいものになるように考えたり工夫したり話し合ったり相談したり振り返って決めたりする
・発表会の日までの見通しをもって、話し合ったり相談したりして計画や自分達の課題を修正しながら活動に取り組む
・自分達の取組がよく分かるような発表会の名前やグループの名前を決める

Ｃ【グループの取組を見せ合う】
・発表することを学年のみんなで見合う
・見る人の立場から、より素敵な発表にするための方法を考える
・「面白い」「素敵」「もっとこうした方がいい」と思うところを出し合う

Ｄ【みんなで歌を歌う】
・歌詞の意味を考えながら*~~歌を聞いたり~~*歌詞を見たり聞*いたりする~~く~~*
・歌詞の意味を感じながら歌う
・どう感じてほしいかや見る人がどう感じるかを考えて、歌い方や並び方、入退場の仕方、曲紹介や終わりの言葉を決める

自分達の取組を発表する

Ｅ【発表する】
・うめ組やもも組を招待して子どもだけの発表会をする
・お家の人を招待して発表会をする

A【発表会について話し合う】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・３学期に楽しみにしていることを話題にし、発表会をすることを楽しみにする思いを共有する ・もも組の時の発表会やこれまでに見てきたさくら組の発表会など、知っている発表会の経験を出し合う ・どんな発表会にしたいか、何を大切にしたいか出し合い、共有する ・発表会の日や場所、*時間*を聞く ・発表したいことを考えて決め、一人一人のしたいことを出し合う ・条件に合うか、発表会としてふさわしいかなどの意見を出し合う ・発表したい内容によって学年合同でグループを作る	○自分達のしたい発表会を考え、その中で自分の発表したいことを決め、発表会を楽しみに思う①

表会の名前やグループの名前を決める	っていく仲間がいることを嬉しく思う⑤ ○グループの友達と一緒に発表を作り出す中で、友達の話を聞いたり、していることを見たりして、友達の気持ちや考えを知ったり、友達の得手不得手や取り組み方、頑張りなど今まで知らなかった友達の個性に気付いたり認めたりする⑥ ○友達の考え、頑張ってできるようになったこと、作ったものの工夫などを素敵だと思う⑥ ○グループの友達と一緒に発表を作り出すために、自分の気持ちや考えを*分かってほしいところまで~~相手にきちんと~~*伝えたいと思って、相手の様子を見たり*伝わっているか確かめたりしながら~~、伝え方を工夫したり、適当な伝え方を選んだりして、分かってもらったり受け入れてもらったりする~~伝わる*まで伝えようとしたり、伝えるよさを感じたりする⑦ ○友達の置かれている状況を考えたり気遣ったりしながら、友達にとってどうすればよいか考えてしようとする⑧ ○グループの友達と自分達のしたい発表ができるように、また、発表したいことが違う友達と１つの発表を作り上げていくために、~~何が~~必要*なもの*~~や~~、~~内容~~~~や~~、役割、*決め事など*~~や約束~~をどうすればよいかを	していく。 ◎一人一人の子どもの考えが生かされ、互いの考えていることを分かり合って発表を作り上げられるように、一人一人の子どもの考えを聞き合うことや考えている動きを見せ合う機会を作ったり、子ども達が自分達で相談している様子をそばで見守ったりする。 ◎友達の得手不得手や取り組み方、頑張りなど今まで知らなかった友達の個性に気付いたり認めたりしていけるように、友達の取り組んでいる様子を紹介したり、一人一人の取組の違いやよさなど教師の気付いた個性を言葉にしたり、個性を認めている姿を言葉にしたりする。 ◎友達のよさを認められるように、友達の考えや頑張り、作ったものの工夫などを伝えたり、それらを認めている~~姿~~*気持ちに共感し~~を見せ~~*たりする。 ◎自分の気持ちや考え*を分かってほしいところまで伝えたいと思って伝えられ~~がグループの友達に伝わる伝え方を考えられる~~*ように、様子を見守り、*相手の様子を知らせたり、どうしたら伝わるか一緒に考え~~聞き手に分かっていないことはないか尋ねることを促したり、教師がポイントを絞って質問したり、伝え方の選択肢がもてる振り返りの言葉をかけ~~*たりする。 ◎*相手に分かって~~受け入れて~~*もらえる言い方を考えられるように、言い方によって同じことを言っても受け止めが違うことを例を挙げて伝えたり、相手がどんな様子なのか確かめたり、どんな言い方がよいか尋ねたり、教師の考えた例も挙げて選ぶ状況を作ったりする。 ◎伝えるよさを感じられるように、伝わったことで生じたよさを言葉にして伝えたり、伝えようとしたことがきっかけとなっていることを強調したりする。 ◎友達のことを気にかけられるように、友達がどういう状況か尋ねたり、友達から状況を聞く場を作ったり、知らせたりする。 ◎友達の置かれている状況を踏まえて友達にとってよいことを考えられるように、そうすると友達にとってどうなのかを尋ねたり、教師はどうなると思うかを伝えたり、考えていること自体が友達にとって嬉しいことだと話したりする。 ＊発表会の日までの見通しがもてるように、カレンダーを掲示し、今日と発表会の日、準備ができる日数を明示しておく。 ◎一人一人の子どもがもっているイメージを共有していけるように、考えが同じところや違うところを整理して書き表すなどして、遊びの進め方や面白くする方法、それに必要なものなど、ポイントを明確にする。 ＊グループで相談したことを覚えておき、共有したり、見通しをもったり、決めたことを責任をもって取り

	考え*たり見通しをもったりし*てしようとする⑨ ○自分達のしたい発表ができるように、また、発表したいことが違う友達と１つの発表を作り上げていくために、みんなが納得するまで一緒に考えたり、試したり、話し合ったり振り返って決めたり、決めたことを守ったり責任をもってしたりしようとする⑨	組んだりするように、紙と付箋、画板を用意しておく。 ◎グループの友達と十分に考えたり試したり振り返ったりしていけるように、各グループの練習や準備の拠点となる場所を子どもと相談しながら決める。 ◎グループの仲間全員が考えを出して発表を作れるように、一人一人がどこを考えたのか具体的に尋ね、全員の考えが出され反映されているか子ども達自身が振り返る機会を設ける。 ◎自分の思いや考えを出しにくい場合も、その子なりの考えが出*して一緒に考えていけ~~ば~~*るように、教師が質問する姿を見せて友達の考えを引き出すことを促したり、いろいろな友達の考えを引き出そうとするよさを言葉にしたりして、みんなが考えを出そうとする雰囲気を作っていく。 ◎みんなで話し合って決められるように、同じグループの友達に話したりやって見せたりする機会を作り、見せ合ったり考えたりしていることを認めたり励ましたりする。 ◎考え試したことをグループのみんなで振り返られるように、試してみてどうだったか尋ねたり、試しているところを写真や動画で撮影してグループのみんなで見る場をもったりする。 ◎他グループの考えに刺激を受けたり、相談に乗ったり、自分達のことを振り返ったりして、自分達のしたい発表がよりよくなるように考えられるように、クラスや学年でグループの発表の上手くいったことや工夫したこと、困っていることを伝え合う時間をもったり、日常的に発表を見合う機会を設けたりする。 ◎相談したことをグループのみんなで決めたこととして共通理解したり、自分達の考えをまとめたり整理したりしていけるように、自分達に必要なことを紙にかくことを提案したり、一緒に考えながらみんなの考えをまとめる手伝いをしたりする。 ◎自分の考えに加えて友達の考えを取り入れられるように、他の友達に考えたことを話したり見せたりして意見を聞く状況を作る。 ◎問題を自分達で解決していけるように、意見を出し合ったり、友達の意見について考えたり受け入れたりする姿を励ましたり感心したりする。 ◎みんなで集まって活動しようという意識を全員がもてるように、みんなで集まっているよさを言葉にしたり、離れたところでグループを意識せずに違うことをしている子どもの存在をグループの子どもに知らせ、自分達のしたい状況になっているか尋ねたりする。 ◎自分達の必要から決めたことをみんなで守り続けられるように、守らない友達に働きかける姿に対してそうすることのよさを言葉にしたり、決めたことを書いた紙を見るよう提案したりする。 ◎自分の責任を果たせるように、グループの発表の中で、それぞれの子どもが担っている役割を自覚し、その責任を果たそうとしている姿から感じた子ども

		にとってのよさを言葉にする。 ◎役割の意識が薄い子どもが意識できるように、その子どもに自分の役割を尋ねたり、友達に確かめたり、確かめることを提案したりする。 ◎発表したいことが違う友達と１つの発表を作り上げていくために考えたり試したり話し合ったりしようと思えるように、全員のしたいことが叶う発表になっているのか尋ねたり、したいことを組み合わせてみることを提案したりする。	相手に分かるように言葉を選ぶ、つなげる、順序立てるたり理由を添えるなどたりして伝えようとする⑰ ○自分達の発表の紹介や挨拶に、自分達の発表に相応しい言葉を考えて使おうとする⑰	めに意識して話し方や伝え方を考えられるように、友達に考えを伝えている様子を見守り、話のポイントを整理したり質問したり分かりにくいところを伝えたり何を言えば友達に伝わるのかを提案したりする。
・自分達の発表したいことができるように友達と一緒に練習する	○縄やフラフープ、跳び箱、一輪車、ボール、コマ、けん玉などの運動用具に合わせた全使ったり、こまやけん玉の技をしたりする時の、姿勢や身体のの動かし方や使い方、力加減、体を動かすタイミングなどを、見たり体感したり考えたり試したりしようとする。⑩	◎姿勢や身体の使い方、動かし方、力加減、体を動かすタイミングなどを見たり、身体で感じたり考えたり、試したりするように、しているところの動画や教師がしているところを、姿勢や動きなどのポイントを具体的に言葉にしてもらいながら見る機会を設ける。	○自分達の表現したいことなりたいものをよりそれらしく表現するために、また、見ている人がどう感じるかを考えて、感じてほしいことをより効果的に表現するために、小道具や大道具、衣装、場のとり方、飾り方、音楽、隊形、プログラムの内容や順番、司会等の役割などを考えたり友達のよさを取り入れたり試したり振り返ったりして、他のグループの効果的な生かし方を感じたり取り入れたりして方法を選んで、表現しようとする。⑱ ○自分達の発表の内容やグループの人数に応じて、発表に使える場の広さ、友達や使う物との距離や位置を感覚で捉え、物の置き方や場のとり方、動く方向や身体の向きを考えたり、試してみたことを振り返って考え直そうとしたりしようとする⑫ ○自分達がしやすかったり見ている人が見やすかったり分かりやすかったりするように、必要な物を用意したり置く物や体の位置や向きを考えたりしようとしたり、そうするよさを感じたりする。⑬	◎自分達の表現したいことなりたいものをよりそれらしく表現できるように、なりたいものの特徴を尋ねたり、特徴となり得る身に付けているものや持ちものなどの要素を伝えたりする。 ◎見ている人がどう感じるかを考えて、感じてほしいことをより効果的に表現する方法を考え試すように、教師が客になって感じた表現の工夫のよさを言葉にしたり、分かりにくいところを具体的に言葉にしてどうすればよいか尋ねたり、アイデアが出なければ他児に尋ねたり、アイデアを例示したり、友達の発表を見る機会を設け見やすい表現が伝わりやすいと思った工夫を尋ねたりする。 ◎感じてほしいことをより効果的に表現する方法を試して振り返られるように、試してみてどうだったか尋ねたり、試す様子を写真や動画で撮影し、見る機会を作ったりする。 ◎他のグループの効果的な表現の工夫を感じられるように、見合う機会を作ったり、見ながら教師が効果的だと感じたことを言葉にしたり、見て感じたことを尋ねたりする。
・自分達の発表に必要なものを考えて準備したり、作ったり描いたりする	○身近な素材や道具の性質や特徴を生かして用途に応じて選んだり工夫して使ったりしようとする。⑪ ○自分達の発表に必要な物を思い浮かべて、大きさや形、色、組み合わせ方などを考えたり、素材の特徴を生かしたり、友達がすることを真似たり、友達の考えを取り入れたりして様々に工夫をしながら、描いたり作ったり作ったものを使ってみてどうだったか考え作り変えたりする楽しさを感じるまた、大きさや色、質感などで表現の面白さや本物らしさ、こだわりを感じる。⑮ ○曲調やリズム、テンポを感じて、技を切り替えたり曲を選んだりする。⑯ ○自分の思いや考えを、	◎身近な素材や道具の性質や特徴を生かして用途に応じて選んだり工夫して使ったりしようと思えるように、用途を尋ねた上でぴったりな素材や道具が何か一緒に考えたり、どんな性質や特徴があるのか尋ねたり、したいことに向けて、使える素材や道具を複数提示したりする。 ◎自分達の発表に必要な物を具体的にイメージして作ったり描いたりするように、発表の中身や登場人物、ストーリー、世界観などを具体的に尋ねていく。 ◎素材の特徴を生かして、工夫して作ったり描いたりしようと思えるように、素材のよさや生かせるところを一緒に考えたり、提案したり、他児のしている工夫を知らせたり、もっとかっこよくやきれいになど子どもが望んでいる方向に一緒に考えたりアイデアを出したり友達からアイデアを聞く場をもったりする。 ◎作ったものを試して考えたり作り直したりしようと思えるように、早速試してみることを提案したり、試してどうだったか尋ねたり、どの要素を変えるとより素敵になるか一緒に考えたりする。 ◎大きさや色、質感などで表現の面白さや本物らしさ、こだわりを感じられるように、友達の作ったものを見る機会を設けたり、見てどう感じたか尋ねたり、教師が感じた子どもがこだわっているポイントを言葉にしたりする。 ◎曲調やリズム、テンポを感じて、技を切り替えたり見せたいものに合うような曲を選んだりするように、いろいろな曲調やリズム、テンポの曲を準備したり、曲の変化を言葉にしたり、曲調やリズム、テンポを感じながら技を切り替えたりタイミングを合わせたりしていることを言葉にしたりする。 ◎一人一人の子どもが自分の考えを分かってもらうた	○遊戯室で使える場の広さをイメージして、空間の使い方や動きを考えられるように、遊戯室以外の場所で活動している時にも、おおよその広さを示したり伝えたり、広さをイメージできる空間で活動できるような場所を探したりする。 ◎物を置く位置や場のとり方、動く方向、身体の向きを考えたり、試してみたことを振り返って考え直そうとしたりしようと思えるように、狭い、ぶつかった、広い、近いなど感じていることを言葉にしたり、活動場所にかかわらず常にお客さんがどこから見ていることにするのか尋ね、向きの共通理解を促したり、試してみてどうだったか尋ねたりする。 ◎自分達がしやすくするために必要な物や物の置き方、体の位置や向きを考えられるように、しにくさを尋ねたり、何があるとよさそうか尋ねたり、物や人の位置や向きについて言葉にして意識化したりする。 ＊見ている人が見やすい物の置き方、体の位置や向きを考えられるように、お客さんの位置を椅子を置いたり、教師が立ったり座ったりして示す。 ◎見ている人が見やすく分かりやすくなるために必要な物や物の置き方、体の位置や向きを考えられるよ

	○道具が長く使えるように丁寧に扱ったり、限られた時間や場所、物であることを感じて、もったいなくないように大切にしようとしたりする⑭	うに、お客さんになってどう見えているか言葉や静止画、動画で知らせたり、お客さんの位置から見ることを提案したりする。 ◎道具を長く使うために丁寧に扱おうと思えるように、もったいない状態になっていないか、長く使うためにどうしたらよいか尋ねる。 ◎限られた時間や場所、物であることを感じて、もったいなくないように大切にしようと思えるように、時間や場所の見通しを伝えたり、限られた状況の中で今どうしたらよさそうか尋ねたり、もったいないポイントを言葉にしたりする。

C【グループの取組を見せ合う】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・発表することを学年のみんなで見合う ・見る人の立場から、より見やすく分かりやすくするための方法を考える ・「面白い」「素敵」「もっとこうしたほうがいい」と思うところを出し合う	○他のグループの発表がよりよくなるように、自分の気持ちや考えを*分かってほしいところまで~~相手にきちんと~~*伝えたいと思って、相手の様子を見たり*伝わっているか確かめたりしながら~~、伝え方を工夫したり、適当な伝え方を選んだりして、分かってもらったり受けいれてもらったりする~~伝わる*まで伝えようとする⑦ ○自分*達の表現したいことなりたいもの*をよりそれらしく表現するために、また、見ている人がどう感じるかを考えて、感じてほしいことをより効果的に表現するために、小道具や大道具、衣装、場のとり方、飾り方、音楽、隊形、プログラムの内容や順番、司会等の役割などを考えたり*~~友達のよさを取り入れたり~~*試したり*~~振り返ったりして~~、他のグループの効果的な生かし方を感じたり取り入れたりして~~方法を選んで~~*、表現しようとする⑱ ○自分の思いや考えを、*相手に*分かるように	◎発表を見て感じたことを出し合うことで、発表したグループの友達が課題をはっきりと意識し、よりよく改善していこうと思うような伝え方をしようと思えるように、見ている子どもが感じた事を伝える際、特にマイナス面については、感じたことを言うだけに終わらせず、どうすればよくなると思ったかを合わせて伝えるよう提案する。 ＊発表を見る保護者の位置からの見やすさや分かりやすさを考えられるように、当日のお客さんである保護者が見る位置から友達の発表を見る状況を作る。 ◎発表がより素敵で楽しく見やすくなるように、見ている人の立場から、見ていて楽しいところや分かりにくいところなどの意見を伝えるよう提案したり、子どもから出なかったポイントを教師も伝えたり、自分のグループの発表にも生かせるところがないか尋ねたりする。 ◎みんなで一つのグループの取組を見る時のポイントが意識できるように、事前にどんな意見だと役立つ

	順序立て*る~~たり~~*理由を添えるなど*~~たり~~*して、伝えようとする⑰ ○自分達の発表に相応しい言葉、見ている人に分かるように伝えるために必要な挨拶の仕方、話の仕方を考えて使おうとする⑰ ○自分達がしやすかったり見ている人が見やすかったり*~~分かりやすかったり~~*するように、必要な物を用意したり置く物や体の位置や向きを考えたりしようとしたり、そうするよさを感じたりする⑬	か、必要なのか尋ね、「素敵だと思うところや頑張っていると思うところ」「もっとこうしたらよくなると思うところ」を見付けておき、出し合うことを伝える。 ◎一人一人の子どもの言いたいことを聞いている人が分かるように伝えられるように、言葉の足らないところは質問をして聞き出したり、よく分かる順番に話をしている子どもの話し方や理由を添えているところを具体的に言葉にしたりする。 ◎自分達の発表に相応しい言葉や見ている人にとって分かりやすい説明の言葉や話の仕方に気付けるように、それぞれの発表に合っている言葉を具体的に知らせたり、聞いていてよく分かるところをその理由と共に取り上げたり、分かりにくいところを話題に挙げ、どうすればよく分かるか尋ねたり、一緒に考えたりする。 ◎自分達がしやすいように必要な物や物の置き方、体の位置や向きを考えられるように、実際に本番と同じようにしてみてどうだったか、これまで考えてきたことは上手くいったか尋ねる。 ◎見ている人が見やすいように*~~分かりやすいように必要な物や~~*物の置き方、体の位置や向きを考えられるように、見ていた人にどう見えていたか尋ねたり、*~~何があるとよさそうか、~~*位置や向きはどうか尋ねたりする。

D【みんなで歌を歌う】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・歌詞の意味を考えながら*~~歌を聞いたり~~*歌詞を見たり聞*いたりする~~く~~* ・歌詞の意味を感じながら歌う ・どう感じてほしいかや見る人がどう感じるかを考えて、歌い方や並び方、入退場の仕方、曲紹介や終わりの言葉を決める	*~~○アレンジした歌詞がフレーズのリズムに合っているか聞いたり歌ったりして確かめる。⑱~~* ○歌詞の意味を自分の状況や心情と重ね合わせて歌ったり、*歌声が重なり合う一体感を感じたり~~友達と気持ちを合わせて歌う充実感を味わったり~~*する。*~~⑱~~*⑯ ○見ている人がどう感じるかを考えて、感じてほしいことをより効果的に表現するために、並び方や入場の	*~~◎アレンジした歌詞がフレーズのリズムに合っているか聞いたり歌ったりして確かめようと思えるように、教師が歌って聞く場を設けたり、聞いてどう感じたか尋ねたりする。~~* ＊歌に込められた気持ちを感じたり、大きくなった自分や仲間とのつながりを感じたりしながら歌えるように、修了が近く、もうすぐ進学する今の時期の心情と重なる歌を選ぶ。 ◎歌を通じて自分の気持ちや感謝を伝えることを意識しながら歌えるように、それぞれの歌詞がどういう気持ちを表しているのか、自分達の心情と重なる部分はどういったところか、子どもと話をしながら歌詞を伝えたり、その気持ちを思いながら歌いたい思いを共有したりする。 *◎歌声が重なり合う一体感を感じられるように、友達の声を聴くことへ意識を向けたり、歌ってみて感じたことを尋ねたり、教師が感じたことを伝えたりする。* ◎聴き手がどう感じるかを考えて、感じてほしいことがより伝わる方法を考えられるように、歌い方をどうしたいか尋ねたり、方法の例を挙げたり、交替で歌って聞き合う場を設けたりする。 ◎見ている人がどう感じるかを考えて、感じてほしい

	仕方等を考えて表現しようとする⑱	ことがより伝わる方法を考えられるように、並び方や入退場の仕方、発表の終わり方をどうしたいか尋ねたり、どんな方法があるか例を挙げたりする。

E【発表する】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・うめ組やもも組を招待して子どもだけの発表会をする ・お家の人を招待して発表会をする	○自分達の発表を通して自分達で諦めずにやり遂げたことに満足する②	＊子ども達の日々の成果や当日の頑張りをしっかりと見てもらえるように、どの席からも子ども達の発表が見えるように会場を整える。 ◎発表会当日の自分の出番を意識して準備ができるように、準備を始めるタイミングが分かりやすい目安を子どもと一緒に見付けておく。 ◎発表当日に至るまでの取組の姿を保護者に分かってもらえるように、それぞれのグループが乗り越えてきた課題やその過程、成長、楽しんできたことなどを、各グループの発表の片付けと準備をしている間に保護者に伝える。 ◎自分達が向き合ってきた取組を、一人一人の子どもが自信をもって力を発揮して発表できるように、励ましたり力を出し切りたい思いを言葉にしたりする。 ◎一人一人の子どもが諦めずにやり遂げた満足感を十分に感じられるように、頑張ったことに感心したり、やり遂げたことを一緒に喜んだりする。 ＊発表で見てほしかったことや伝えたかったことが伝わったりやり遂げたりした満足感を感じられるように、保護者に感想を付箋に書いてもらい、子どもがすぐ見られる場を設ける。その際、子どもにとって見やすいように、ひらがなで書き、グループ毎等カテゴリー分けして貼ってもらう。
	○グループの友達と一緒にやり遂げた喜びを感じ、一緒に発表を作りやり遂げる仲間がいることを嬉しく思う⑤	◎グループの友達と一緒にやり遂げた喜びを感じられるように、タッチをしたり肩を組んだりなどする姿を一緒になって喜んだり、タッチや肩組みなどをするきっかけを作ったりする。 ◎一緒に発表をやり遂げる仲間がいる嬉しさを感じられるように、これまでの友達との頑張りや友達がいたからこそできたことを具体的な例を挙げて振り返る。

グループの題材に合わせて追加するもの

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・跳び箱などを準備する ・跳び箱を跳ぶ	○跳び箱を使う際に、どのような場所ですると危なくないか~~どうからないか~~考えて、活動場所を決めたり、マットを敷いたり、跳び箱を安全に運ぶ方法を友達と考えたり試したり、跳ぶ向きを相談したりしようとする。⑦	◎安全に跳び箱ができる場にしようと思えるように、事前にどんな危険がありそうか話し合う場を設けたり、子ども達が気付いていない重大な危険がある場合には、理由を添えて知らせたり、一緒に場作りをしたりする。 ◎安全に跳び箱を跳べるように、危ないと思った場面を一緒に振り返ったり、気をつけられそうなこと（跳んだ先の場や距離、跳ぶ方向、跳び箱の運び方など）を一緒に考えたりする。
・楽器を鳴らす ・楽器を作る	○リズムやテンポ、曲調を感じたり~~で音を鳴らすことを楽しんだり~~、音を聞いて音の高低や音色、音階を感じたり、友達と合わせて音が重なり合う一体感を感じ~~を重ねようとし~~たりしながら、それらを意識して、楽器を鳴らすことを楽しむ~~する~~。④	◎リズムやテンポ、曲調を感じて楽器音~~を~~鳴らすことを楽しめるように、教師も一緒にリズムやテンポに合わせて体を揺らしたり歌ったり、曲調の変化を言葉にしたり曲調を感じながら~~音の~~鳴らし方を変えている友達の姿に注目させたりする。 ◎音の高低や音色、音階を感じられるように、いろいろな素材の入れ物や棒、楽器を用意したり、簡単な曲を何曲か提案したり、音階のある楽器を紹介したりする。 ◎友達と合わせて音が~~を~~重なる一体感を感じたりする~~ねようと思える~~ように、友達の音をよく聞くよう促したり、録音したものを一緒に聞いてどう思ったか尋ねたりする。
・お話を作る ・役になって演じる	○登場人物の気持ちや性格、生態から、表情や~~言葉、~~話し方、動き方などを考えたり、場面設定に合わせた動き方や話し方などを考えたり、曲調や歌詞から膨らませたイメージの表し方を考えたり、友達の表現や考えをとり入れたりして、表現する楽しさを感じる⑰ ○お話のそれぞれの場面の様々な登場人物の設定や気持ちを感じたり考えたり、イメージを膨らませたり設定を生かしたりして話の展開を考えたりしながら、~~登場人物の気持ちに近付こうとしたり、~~友達と一緒にお話を作る楽しさを感じたりする。㉑	◎登場人物の気持ちや性格、生態、場面設定から感じたことを表現できるように、登場人物の気持ちや性格、生態、場面の状況などを具体的に尋ねたり、それらがイメージしやすい言葉をかけたりする。 ◎曲調や歌詞から膨らませたイメージの表し方を考えようと思えるように、曲調や歌詞からどんなことをイメージしたか尋ねたり、教師が感じたイメージを体で表現してみせたりする。 ◎友達の考えを取り入れて表現することを楽しめるように、友達の表現を見る機会を設けたり、素敵だと感じた所を尋ねたり、取り入れてさらに素敵になったことを具体的に言葉にしたりする。 ◎作りたいお話になるように、役や設定、展開を考えることを楽しめるように、どんなお話にしたいのか聞きながら、それぞれの考えでお話ができていく楽しさに共感する。 ◎話の様々な場面での登場人物の気持ちや設定を考えられるように、場面の状況や登場人物の性格などを具体的に尋ねたり、教師が想像する登場人物の気持ちを言葉にしたりする。 ◎お話を作る楽しさを感じられるように、考えたお話の面白さを言葉にして伝えたり、登場人物の設定が生きていることを言葉にしたり、面白い展開がひらめくヒントを出したり、教師がお話を考えることを楽しむ姿を見せたりする。

令和７年度　４歳児　「野菜の栽培」（実践前）

（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　　４月～９月及び９月～３月

２．設定の理由

３歳では担任が育てている野菜を子ども達は折に触れて見て~~いる。そして~~、野菜が育っていく様子~~を見てに~~驚いたり喜んだりしてきている。中には、担任が野菜の世話をしている様子を見たり、一緒に水やりをしたりした子どももいる。そして、収穫ができる時期になると、収穫した野菜をもらって帰り、身近な場所で育った野菜を食べることを楽しむ経験をしてきている。また、年間を通して色々な野菜を４歳児と５歳児が自分達で育てている姿を目にしてきている。

このような経験~~をしているためから~~、４歳になると学年に大きな畑があり、そこで自分達で野菜を栽培し、収穫する~~という経験をする~~ことに期待~~を感じし~~ている。野菜の食べる部分についてはどのような形~~,~~や色をしているか分かっていても、収穫までにどのような過程を経ているのかについては知らない子ども達も多い。

また、３歳児の時に比べて友達と~~の~~関わりが増え、一緒に遊ぶ楽しさや協力して物事を進める充実感も~~感じ得~~られるようになっている。

そこで、４歳児では~~選択肢これまで教師と一緒に育ててきた野菜~~の中から育てたい野菜を選び、グループで栽培活動に取り組んでいく。クラス~~や学年~~の友達と同じ野菜を育てることで、仲間意識をもつようになる~~,~~こと、野菜を育てる中で、どんな世話が必要か~~を自分達で~~考えたり~~調べたり~~、教師や保護者に教えてもらったりして~~,~~やってみようとする~~子どももいる。~~こと、野菜の世話をする姿や~~,野菜の~~生長への気付きをクラスや学年で共有することで、他の友達や~~,他の~~野菜にも興味・関心をもつようになる~~ことなど、このように,~~野菜の栽培を通して、~~４歳児においては,~~生き物の生長に関心をもったり、友達と一緒に力を合わせたり、共に喜びを味わったりすることを経験してほしいと考える。

野菜を選ぶ際に大切にしたいこと

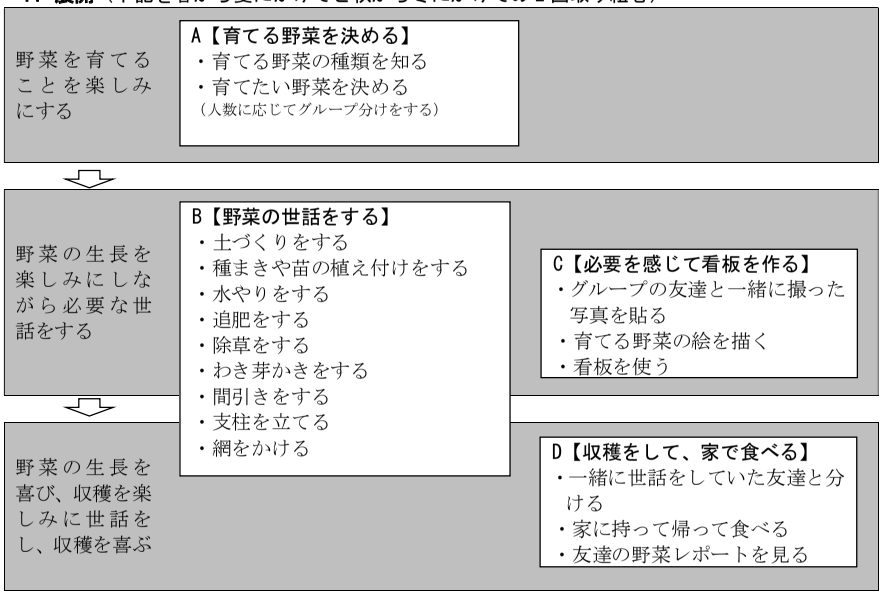
- 年少時に教師と栽培したり栽培しているのを見たりした野菜で、自分達で栽培を進めやすいもの
- たくさんの実がなり、全員持ち帰ることができ、*分ける経験ができる*もの
- 季節による変化を感じられる（収穫後に花が咲く）もの
- 苗植え、種植えどちらも経験できるもの
- 野菜のなり方が異なるもの（根菜、葉野菜、果実など）

Ｒ７年度
夏：ミニトマト、ピーマン、ナス（全て苗。トマト、パプリカは学年で育てる）
冬：ブロッコリー、ダイコン、ニンジン、ホウレンソウ（全て種）

３．ねらい

① 自分の育てたい野菜を自分で選び、期待と愛着をもって世話をしようとする　　自ら決める・選ぶ
② 自分達で世話を*した頑張りや、世話を*したことで野菜が生長し、収穫できる~~ことを嬉しく思う喜びを感じる~~　　自分に満足する
③ ~~友達同じ野菜を育てる仲間~~と~~一緒に声をかけ合ったり相談したりして~~野菜の世話をしたり、変化を伝え合ったり、収穫したりする~~ことを楽しむ嬉しさを感じる~~　　他者という喜びを感じる
④ ~~美味しい~~野菜をみんなで育てるために、同じ野菜を育てる~~友達仲間~~と声をかけ合っ~~てたり相談したりして~~世話をしたり、みんなで納得して持ち帰れるように相談して~~誰が~~持ち帰~~るかり方を~~決めたりしようとする　　人と物事を進める　*豊かに発想し、追求の手立てを構想する*
⑤ 野菜の生長を楽しみにしながら苗や種を植えたり、野菜の生長に関心をもち、変化に気付いたり大切に世話をしようとしたりする　　生き物・命を見つめる
⑥ 野菜によ~~ってる~~花、葉の形や~~表面質感~~、匂い、なり方などの違い*に気付いたり*、間引きや脇芽摘みなど様々な世話の仕方~~に気付いたりを~~知ったりして、~~驚いたり不思議に思関心をも~~ったり、*その方法で*世話をしようとしたりする。　　事物・現象を捉える
⑦ こんな野菜に育てたいという思いを絵で表現しようとする　　造形に表す
⑧ 収穫した野菜の~~数多少~~や大きさを感じたり、グループ~~の人数~~で収穫した野菜を~~どうやってのように~~分けるか考えたりしようとする。　　数・量を捉える
⑨ 食べることを楽しみにして野菜を育て、収穫した野菜を家庭で食べて喜んだり、友達がどのようにして食べたかを知って食べ方に興味をもったりする。　　食を見つめる
⑩ 育てている野菜やメンバーが分かるようにしたいと思って看板を作ろうとしたり、看板を置くことでの過ごしやすさを感じたりする　　場や状況を整える
~~⑪ 伸びている茎や花梗が手入れしやすかったり生長の様子が見えやすかったりするように支柱を立てたりする。~~　　~~場や状況を整える~~

４．展開（下記を春から夏にかけてと秋から冬にかけての２回取り組む）



A【育てる野菜を決める】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・育てる野菜の種類を知る ・育てたい野菜を決める	○野菜を育てることを楽しみにする① ○自分の育てたい野菜	◎*自分達で野菜を育てることを楽しみにできるように*、昨年、年少で先生と育てていた野菜の話をしたり、年中では大きな畑があり、自分達で世話をしたりすることを伝えたりする。 ＊育てる野菜のイメージをもてるように、野菜の図鑑や写真や、料理の写真などを用意しておく。 ◎栽培する野菜を自分で決められるように、考える時

	を自分で決める① ○同じ野菜を育てる仲間がいることを喜ぶ③	間を~~十分に~~取り、保護者にも自分が育てたい野菜を決められるように保護者が方向付けないことを依頼し、友達と同じにすること~~の~~が目的にならないように個別に育てたい野菜の聞き取りをする。 ◎同じ野菜を選んだ人数が多い場合は、仲間と協力して世話をしやすいように、４～５人~~ずつ程度~~のグループに分ける。 ＊同じ野菜を育てる仲間がいることを喜び、その友達と一緒に野菜に必要な世話をしようと思えるように、誰がどの野菜を育てるか写真を使って掲示する~~など工夫する~~。

B【野菜の世話をする】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・土づくりをする ・種まきや苗の植え付けをする ・水やりをする ・肥料をやる ・除草をする ・間引きやわき芽摘みなどをする ・支柱を立てる ・網をかける	○期待をもって世話をしようとする①

C【必要を感じて看板を作る】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・グループの友達と一緒に撮った写真を貼る ・育てる野菜の絵を描く ・でき上がった看板を見る	○育てている野菜やメンバーが分かるようにしたいと思って看板を作ろうとする⑧ ○こんな野菜を育てたいという思いを野菜の絵で表現しようとする⑥ ○看板を使って看板を置くことでの過ごしやすさを感じる⑧	◎必要を感じて看板を作ろうと思えるように、自分の育てている野菜の位置や同じ野菜の仲間が分からないでいる際に、その不便さを言葉にして共感したり、どうすれば分かりやすくなるか尋ねたりする。 ＊育てている野菜のイメージをもてるように写真や図鑑を用意しておく。 ◎育てたい野菜を思い描けるように、大きさや形、色、味など育てたい野菜の要素を投げかける。 ◎看板を置くことでの過ごしやすさを感じられるように、看板があることで育てている野菜の場所や同じ野菜を育てている仲間、友達が何を育てているかが分かり、作って置いてよかったことを言葉にして思いに共感する。

D【収穫をして、家で食べる】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・一緒に世話をしていた友達と分け合う ・家に持って帰って食べる	○*自分達で世話をした頑張りや、世話をしたことで野菜が生長し、収穫できる喜びを感じる②*	*◎これまで世話をしてきた頑張りを感じられるように、世話をした期間の長さや収穫までに起こった問題や解決のためにしてきたことなどを具体的に尋ねたり言葉にしたりして振り返る。* *◎世話をしてきたことで収穫できる喜びを感じられるように、してきた世話があったことで野菜が立派に生長したことを具体的に言葉にしたり、収穫できることを一緒になって喜んだりする。*
	○仲間と一緒に野菜を収穫する~~ことを楽しさ嬉しさを感じる~~③	◎野菜を育てた仲間と一緒に~~楽しんで~~収穫~~できる~~*嬉しさを感じられる*ように、同じ野菜を育てている仲間で集まって呼びかける姿を見守ったり、いつ収穫するか尋ねたり、*この仲間で一緒に育ててきたことを話題にしたり*する。
	○みんなで納得して持ち帰れるように相談して*持ち帰り方を*決めようとする④	◎みんなが納得して、いつ誰が持ち帰るか決められるように、子ども~~たち~~*達*の相談する様子を見守り、必要に応じて考えを整理したり、提案したりする。
	○収穫した季節の野菜を食べることを楽しむ⑦	◎収穫した野菜を喜んで食べられるように、家庭に協力を求めて子どもが好きなメニューにしてもらったり、子どもが喜んで食べたメニューを紹介してもらったりする。
	○野菜レポートを見て友達がどのように野菜を食べたのか知り、いろんな食べ物や食べ方があることに興味をもつ⑧	◎収穫した野菜の色々な食べ方に興味をもてるように、どんな風に調理をしたのか興味をもつ姿を見せたり、家庭に協力を求めてお野菜レポートを提出してもらい、掲示したり、手に取りやすいところに置いておいたりする。

令和７年度　５歳児　「野菜の栽培」（実践前）

（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　　４月～９月及び９月～３月

２．設定の理由

３歳児の時には、担任が育てている野菜を子どもたちは折に触れて見ている。そして、野菜が育っていく様子を見て驚いたり喜んだりしてきている。なかには担任が野菜の世話をしている様子を見たり、一緒に水やりをしたりした子どももいる。そして、収穫ができる時期になると、収穫した野菜をもらって帰り、身近な場所で育った野菜を食べることを楽しむ経験をしてきている。４歳児の時には、３歳児の時に育つ様子を見て収穫した野菜の中から育てたい野菜を選び、グループで栽培活動に取り組み、仲間意識を感じたり、教師や保護者に世話について教えてもらってやってみようとしたりしてきている。生長した野菜を見て、気付いたことをクラスや学年で共有したり、友達と一緒に力を合わせたりする経験も大切にしてきている。また、年間を通して色々な野菜を５歳児が自分たちで育てている姿を目にしてきている。

このような経験をしてきているため、５歳になると、野菜を栽培し収穫するという大きな見通しがもてるようになっている。野菜の栽培の話題になると、自分の育てたい野菜を発言する子どもが多い。野菜によってはいつの時期にできる野菜かが分かっている子どももいるが、いつの時期に植えるのか、収穫がいつ頃できるのかについてはまだまだ知らない子どもも多い。しかし、季節によって育てられる野菜と育てられない野菜があることや、自分たちが４月から小学校に行く見通しをもって、幼稚園修了までに収穫できる野菜を選ばなければならないことなどは、５歳児であれば話を聞いたり、本やインターネットを使って調べて見せたりすると分かるようになっている。

また、 これまでの経験と年長としての自覚や誇りから、自分達自身で世話をすることへの期待をもっている。加えて、責任をもって自分の役割を果たそうとする気持ちも育ってきており、自分が育てている野菜に必要な世話は責任をもって取り組むようになる。そして、野菜を栽培する過程で、困った時には、知っている人に聞いたり本を見たりし、必要な情報を得て、自分達の野菜の世話に必要だと考えてしてみようとする姿を見せる子どももいる。

野菜の栽培は、子どもにとっては「好きな野菜、知っている野菜を育ててみたい」「おいしい野菜を育てたい」等の明確な目的がある。そして、そのためにしなければならない世話も分かりやすい。しかし、自然が相手であるため、必ずしもうまくいくとは限らず、強い風やボールが当たって苗が折れたり、病害虫に悩まされたり、鳥に実を食べられたりすることもある。そして、その解決に向かって聞いたり調べたり考えたりしなければならないことも起こってくる。そのようなことがあってもそれを解決するために、仲間と一緒に試行錯誤するところに意味があり、解決できて野菜の収穫に結びついた時には、大きな満足感も得られると考える。このように、野菜の栽培を通しても、５歳児の前半においては具体的な目標に向かって、友達と一緒に困ったことを乗り越えたり共に喜びを味わったりすることを経験してほしいと考える。

そこで、具体的な目標をもって主体的に取り組めるように、育てる野菜を自分で決めさせたい。そして、友達と一緒に困ったことを乗り越えたり共に喜びを味わったりできるように、育てたい野菜が同じ子どもが一緒に世話をしたり収穫をしたりする必然性が生まれる状況を作っていきたい。

３．ねらい

①	自分の育てたい野菜を自分で決め、期待と責任をもって毎日世話をしようとする。	自ら決める・選ぶ
②	毎日世話を続けることで野菜が生長していくことや収穫できたことを喜んだり、世話を続けてよかったと思ったりする。	自分に満足する
③	野菜の生長に気付いたり看板を作ったり収穫したりする中で、大変だったことや毎日*世話を*続けてきた自分を振り返ったり先生や友達に気付かせてもらったりして、自分の頑張り~~*や性格*~~に気付いたり認めたりする。	自分のことを知る
④	同じ野菜を育てる仲間がいることを喜び、一緒に世話をしたり野菜の変化を伝え合ったり収穫したりすることを楽しむ。	他者といる喜びを感じる
⑤	育てたい野菜が同じことから一緒のグループになった友達の個性や頑張りに気付いたり、認めたりする。	他者のことを知る
⑥	一緒に世話をする中で、友達にしてほしいことや自分がしたいこと、自分の考えなどを分かるように伝えようとしたり、分かってもらえるまで伝えようとしたりして、伝えることのよさを感じる。	自分のことを伝える
⑦	おいしい野菜を作るため、病害虫や鳥、寒さなどの自然の脅威から野菜を守るために、一緒に~~*育てる場所を*~~考えたり声を掛け合ったりして、野菜に必要な世話やプランターを置く場所決め*たり*、土づくり、看板づくりを一緒にしようと*したり*する。	人と物事を進める 問題を認識する 豊かに発想し、追求の手立てを構想する
⑧	ノコギリや金槌を使う時に、どうすると危ないか考えたり、周りの友達や物に注意を向けて確かめ、危なくないようにしようとしたりする。	身を守る 問題を認識する
⑨	看板作りで、*板が切れるように*、ノコギリをひく力加減を調整したり、やりやすい姿勢や板を押さえやすい体重のかけ方などのコツを感じたりする。また、*釘を打ち込もうと*金槌で釘を狙って打ったり、打ち込むコツや打つ時に身体に響く感覚などの感覚を感じたりする。	身体を操作する
⑩	大切に育てている野菜~~*や生き物*~~が悪天候や厳しい寒さ、他の生き物によって、思いもよらず襲われる厳しさを感じる。	自然環境を見つめる
⑪	野菜の生長を楽しみにし、関心をもって見ることで、その変化や野菜の特徴に気付いたり、*野菜が育つように、必要な世話やプランターの置き場所を調べたり考えたりして~~しながら~~*、愛着をもって大切に世話を続けようと*したり*する。	生き物・命を見つめる
⑫	野菜に適した季節や環境、収穫の時期があることや、間引きや脇芽摘、受粉など様々な世話の仕方を*感じ*知~~*って世話をしようとす*~~る。	事物・現象を捉える
⑬	集めて置いておいた落ち葉が、水をかけたり踏んだりすることで時間をかけて腐葉土になっていくことを知り、驚く。	事物・現象を捉える
⑭	金槌を使うと釘を木に打てることや釘を打つと木がくっつくことを感じる。	事物・現象を捉える
⑮	自分たちの作った看板が素敵になるよう*に*絵や模様で飾ることを楽しむ。	造形に表す
⑯	自分たちの知らせたいことが伝わるように文字や絵、*写真*で~~*かいて*~~知らせようとしたり、かき残しておくよさを感じたりする。	語彙・語句を活用する
⑰	収穫した野菜の数や大きさ、重さを数えたり測ったりして多少を感じたり、グループの人数と収穫した野菜の数を比べたり、どうすれば分けられるか考えようとしたりする。	数・量をと捉える 比較する *豊かに発想し、追求の手立てを構想する*
⑱	使った釘の数と残った釘の数を数えて確かめたり、*看板を支えるのに必要な*角材の~~*必要な*~~長さを測ったりする。	数・量を捉える
⑲	板と角材~~*を重ねが付くように*~~、どこを釘で打つと付くか考えたり確かめたり、板に対して釘が真っ直ぐ入っているか確かめたりする。	空間を捉える
⑳	食べることを楽しみにして野菜を育て、*野菜のいろいろな料理があること感じたり*、食べ頃だと知ったり感じたりして収穫し自分で手を加えて食べられるようにしたり、~~*野菜のをどう食べるか本やインターネットで見たり*~~、それを食べたりする喜びを感じたりする。	食を見つめる

21　野菜を大きく美味しく育てるためにどんな環境だと野菜が育ちやすいか調べたり、他のグループと見比べて考えたり遊ぶ人の時に邪魔にならないか確かめてプランタを置く場所を考えたり、たりしながら、育てる場所を考えたり状況によって変えてみようとしたりする。

場や状況を整える
問題を認識する
豊かに発想し、追求の手立てを構想する
実行し結果を基に判断を下す

4．展開（以下を春から夏にかけてと秋から冬にかけて２回取り組む）

野菜を育てることを楽しみにしてプランターの土や植え付けの準備をする

A【育てる野菜とグループを決める】
・育てたい野菜を決める
・育てたい野菜でグループを作る
（特に春から夏にかけては、クラス替え直後であるため、クラスでグループを作り、人間関係構築に向かえるようにする）

B【土づくりをする】
・プランターに生えた草や育てていた前の野菜を抜き、土を耕す
・元肥を入れて、土と混ぜる

⇩

野菜の生長を楽しみにしながら必要な世話をする

C【野菜の世話をする】
・種まきや苗の植え付けをする
・野菜が育つように育ちやすい場所を考えて、プランターを動かす
・友達と一緒に世話をする
・水やりをする
・肥料をやる
・除草をする
・間引きや脇芽摘み、受粉などをする
・野菜の生長を見る
・野菜の生長を文字や写真で知らせたり、残そうとしたりする

D【看板を作る】
・ノコギリで板や角材を切る
・友達と一緒に金槌を使って釘で板と角材を留める
・グループの友達と一緒に撮った写真を貼る
・育てる野菜の絵や名前をかいたり模様で飾ったりする

⇩

野菜の生長を喜び、収穫を楽しみに世話をし、収穫を喜ぶ

E【収穫をして、家で食べる】
・一緒に世話をしていた友達と分け合う
・食べ方を本やインターネットで調べる
・家に持って帰って料理をして食べる
・野菜レポートを見る

A【育てる野菜とグループを決める】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・育てたい野菜を決める	○自分の育てたい野菜を自分で決め、頑張って世話をして育てようと思う①	◎栽培する野菜を自分で決められるように、決まるまで時間を充分に取り、一人一人の子どもに自分で言わせたり、理由を尋ねたり、友達を見て決めていないか確かめたりする。 ◎自分達で頑張って育てていこうと思えるように、収穫を楽しみにする気持ちを盛り上げたり、去年の年長が苦労していた話や美味しく食べていた話をしたりする。
	○野菜に適した季節や環境、収穫の時期があることを知る⑫	＊育てたいと考えた野菜を植え付ける時期や収穫の時期、育つのに適した環境を調べて確かめられるように、野菜の栽培に関する本やインターネットで調べるためのパソコンを用意しておく。 ◎子どもが育てたいと思った野菜をそれぞれの季節や園での環境で育てられるかどうか分かるよう
・育てたい野菜でグループを作る	○同じ野菜を育てる仲間がいることを喜ぶ④	に、その場で調べ、植え付けに適した時期や育つ環境、収穫できる時期を知らせて育てられるかどうか一緒に判断する。 ◎同じ野菜を育てる仲間がいることを喜び、その友達と一緒に野菜に必要な世話をしようと思えるように、誰がどの野菜を育てたいと思っているかを知らせる。そして、同じ野菜を育てる友達とクラスや学年でグループを作って一緒に世話をすることを提案する。同じ野菜を育てる仲間がいない時には、一緒に育てる仲間ができるように、相談してグループを作る。

B【土づくりをする】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・プランターに生えた草や育てていた前の野菜を抜き、土を耕す	○野菜の植え付けや生長に期待をもって準備をしようとする①	◎野菜を植えることに期待をもって準備をしようと思えるように、自分が育てたい野菜やグループを決めることと平行して、野菜を植えるためには、準備が必要であることを伝え、一緒にするよう呼びかける。そして、教師も一緒にプランターに生えている草や育てていた前の野菜を抜いたり土を耕したりしながら、自分たちのしていることが野菜の生長にとってどのようによいのかを伝える。（可能な保護者に保育参加を呼びかけ、関わり方を伝え、一緒にやってもらう）
・元肥を入れて、土と混ぜる	○集めて置いておいた落ち葉が、水をかけたり踏んだりすることで時間をかけて腐葉土になっていくことを知り、驚く⑬	＊葉っぱが腐葉土になっていくことを身近に見て感じられるように、腐葉土を作る場所を年中児や年長児が目にするところに確保しておく。 ◎葉っぱが腐葉土になっていくことを感じられるように、落ち葉を集めたり、集めた落ち葉に水をかけたり踏んだり混ぜたりする姿を見せたり、一緒にしたり、葉の様子の変化に気付かせたり知らせたりする。

C【野菜の世話をする】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・種まきや苗の植え付けをする ・野菜が育つように育ちやすい場所を考えて、プランターを動かす ・友達と一緒に世話をする ・水やりをする ・肥料をやる ・除草をする	○期待と責任をもって毎日世話をしようとする① ○育ちやすい場所を考えて、プランターを動かそうとする⑩⑪ ○遊ぶ時に邪魔になら	＊野菜を育てることに期待がもてるように、自分の育てたい野菜の種や苗をそろえる。 ◎責任をもって毎日世話を続けようと思えるように、自分から水やりや草抜きをしている姿を認めたり、野菜の様子を尋ねたりする。 ◎野菜がを育つてるにはどんな場所がよいのか、野菜の様子を見たり図鑑を見たり環境の特徴に気付いたりしながら、自分たちで育てる場所を考えて、よりよい場所に動かしてみようと思えるように、どんな場所だと育ちてやすいのか、一緒に図鑑やインターネット見たりプランターを動かしてこの場所にどんなよさがあるのか、遊ぶ時に困らないか尋ねたり考えたりする。 ◎遊びの邪魔にならないか確かめられるように、遊

・間引きや脇芽摘み、受粉などをする ・野菜の生長を見る ・野菜の生長を文字や写真で知らせたり、残そうとしたりする	~~ないか確かめてプランタの置く場所を考えたり、状況によって変えてみようとしたりする㉑~~ ○同じ野菜を育てる仲間がいることを喜び、一緒に世話をしたり野菜の変化を伝え合ったりすることを楽しむ④ ○育てたい野菜が同じことから一緒のグループになった友達の個性や頑張りに気付いたり、認めたりする⑤ ○一緒に世話をする中で、友達にしてほしいことや自分がしたいこと、自分の考えなどが分かるように伝えようとしたり、分かってもらえるまで伝えようとしたりし、伝えることのよさを感じる⑥ ○おいしい野菜を作るため、病害虫や鳥、寒さなどの自然の脅威から野菜を守るために一緒に考えたり声を掛け合ったりして野菜に必要な世話をする⑦ ○野菜の生長を楽しみにし、関心をもって見ることで、その変化や野菜の特徴に気付きながら、大切に世話を続けようとしたりする⑪ ○大切に育てている野菜~~や生き物~~が悪天候や厳しい寒さ、他の生き物によって、思いもよらず襲われる厳しさを感じる。⑩	~~ぶ時に困らないか具体的な場面をあげながら尋ねたり、遊ぶ時に困った、蔓が伸びて場が狭いなど、困った状況に共感し、どうするとよいか考えられるようにしたりする。~~ ◎同じ野菜を育てる仲間がいることのよさを感じられるように、一人では難しい世話を仲間と一緒にするように誘う。 ◎野菜の変化を友達と一緒に喜んでみられるように、野菜の変化を見付けた子どもが仲間の友達に知らせる様子を見守ったり、まだ知らない友達に教えてあげるように促したりする。 ◎同じグループの友達の個性や頑張りに気付いたり、認めたりするように、同じ野菜を育てるようになった友達の気付いたことや考えたことをグループの仲間で話をしている機会を捉えて、友達の気付きや考えを一緒に受け止めて話を聞いたり、世話を頑張っている友達の姿を知らせたり頑張りを教師が認める姿を見せたりする。 ◎自分の思いや考えを友達に伝わるまで伝え、伝えることのよさを感じられるように、伝えようとする姿を見守ったり励ましたり、相手がどう返事をしたのか尋ねて伝わっているか確かめたり、どんな伝え方をしたらいいか一緒に考えたり、伝わった嬉しさを言葉にしたりする。 ◎毎日の世話以外の特別に必要な世話をする必要がある時には、グループの友達と一緒に解決しようとできるように、グループの中で世話が必要なことに気付いていない友達を誘って一緒に世話をするように誘う。 ◎グループの友達と一緒に、野菜に必要な世話をしようと思えるように、本で調べたり、家庭や知人から聞いてきたりしたことを伝え合うことを提案する。 ◎野菜の生長による変化に関心をもって見られるように、野菜の変化に気付いた子どもに付き合って一緒に見たり驚いたりする。そして、そのことを他の友達に知らせるように促し、子どもの気付きを他の子どもに広げ、自分の育てている野菜の変化にも注目させる。 ◎大切に育てている野菜や生き物が~~これ以上~~悪天候や厳しい寒さ、他の生き物によって襲われる厳しさを感じられるように、思いもよらず襲われる厳しさに一緒に驚~~くいたり、そのためにどうしたらよいか一緒に考えたりする~~。

	~~○野菜の生長にはどんな環境がよいのか、自分たちでプランターを置く場所を考えたり、動かしたりしようとする㉑~~ ○間引きや脇芽摘、受粉など様々な世話の仕方を知って世話をしようとする⑫ ~~○野菜が生長したり、気付いたりしたことを、文字や写真で残したり知らせたりしようとする⑯~~ ○~~野菜の生長や気付きなど~~自分たちの知らせたいことが伝わるように文字や絵、~~写真~~で~~かいて~~知らせようとしたり、かき残しておくよさを感じたりする⑯ ○毎日世話を続けることで野菜が生長していくことや収穫できたことを喜んだり、世話を続けてよかったと思ったりする② ○食べることを楽しみにして野菜を育てることを楽しむ⑳ ○野菜の世話をしたり収穫したりして、自分の頑張り~~や性格~~に気付く③ ~~○自分達が育てている野菜をどう食べるかを調べたり見たりして楽しみにする㉔~~	~~◎野菜を育てるにはどんな場所がよいのか、野菜の様子を見たり図鑑を見たり環境の特徴に気付いたりしながら、自分たちで育てる場所を考えて、よりよい場所に動かしてみようと思えるように、どんな場所だと育てやすいのか、一緒に図鑑やインターネット見たりプランターを動かしてこの場所にどんなよさがあるのか尋ねたり考えたりする。~~ ~~◎毎日楽しみながら世話をしようと思えるように、野菜の変化を一緒に見たり、昨日と違う様子を見つけて話をしたりする。~~ ＊いろいろな野菜の生長や世話について、クラスや学年で共有できるように、子どもの気付いたことや変化をその都度写真に撮り、掲示することを継続して行う。 ◎野菜の様子に合わせて必要な世話があることを知ったりしたりしようと思えるように、野菜~~や畑~~の変化に気付かせたり、本で一緒に調べたり、見通しをもたせたりする。 ~~＊野菜が生長したことや気付いたことを、文字や写真を使って友達に知らせたり、残したりすることに、よさを感じられるように、子ども達が撮った写真や書いたコメントを見える場所に掲示する。~~ ◎自分たちが育てている野菜のことを知ってもらえるように文字や絵、~~写真でをかいたりかき~~残したりしようと思えるように、自由にかき残せるものや場所を用意したり、知らせたい様子を写真に自分で撮る iPad を用意したり、残しておいたことのよさを言葉にしたりする。 ◎毎日世話を続けてよかったと思えるように、毎日世話を続けていることと野菜の生長を結びつけてほめたり、これまで大変だったことや工夫したことを思い出させ、野菜の生長を一緒に喜んだりする。 ◎実が大きくなってくるにしたがって食べることを楽しみにして育てられるように、どんな料理をして食べたいか話を聞いたり教師の食べたい料理の話をしたり~~料理の方法をインターネットや本を見て一緒に調べたり~~する。 ◎世話を頑張った自分~~ことや自分の性格~~に気付くきっかけになるように、~~これまでの苦労や~~頑張り~~を一緒に振り返り、頑張りを認める。ったことや教師が感じたその子の個性を伝える。~~ ~~◎野菜を収穫して食べることが楽しみに思えるように、育てている野菜をどう食べるのか尋ねたり料理の方法をインターネットや本を見て調べたりする。~~

※野菜の変化とは、芽が出る、茎が伸びる、葉が増える、茎が伸びる、花が咲く、実がなる、実が大きくなる、実が色付くなど

※野菜に必要な世話とは、支柱立て、ネット張り、わき芽摘み、間引き、追肥、摘心、受粉など

D【看板を作る】（※Ｒ４、５は夏野菜のみグループの看板を作った。）		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・*ノコギリで板や角材を切る* ・友達と一緒に金槌を使って釘で板をとめる ・グループの友達と一緒に撮った写真を貼る ・育てる野菜の絵や名前を書いたり模様で飾ったりする	○同じ野菜を育てる仲間と一緒に考えたり、手伝ったりして看板を作ろうとする⑦	◎友達と看板の飾り方や作り方を一緒に考えたり、手伝ったりしながら作ろうと思えるように、グループの友達と１つ（人数によっては２つ）の看板を作る機会をつくる。
	○ノコギリや金槌を使う時に、どうすると危ないか考えたり、周りの友達や物に注意を向けて確かめ、危なくないようにしようとしたりする⑧	◎どうすると危ないか、危なくないようにどうしたらいいか考えて、気をつけてノコギリや金槌を使おうとするように、どんな道具か知らせたり、どうすると怪我をしやすいか具体的に知らせたり意識して気を付けていることを言葉にしたりする。
	○看板作りで、*板が切れるように*、ノコギリを引く力加減を調整したり、やりやすい姿勢や板を押さえやすい体重のかけ方などのコツを感じたりする。また、*釘を打ち込もうと*金槌で釘を狙って打ったり、打ち込むコツや打つ時に身体に響く感覚などの感覚を感じたりする⑨	◎ノコギリを引いたり金槌を打ったりするコツを感じられるように、やりやすいかどうか尋ねたり、コツを得てしている友達の姿を見せたり、どうするとやりやすいか尋ねて感じていることを言葉にさせたりする。 ◎木と木を釘で留めるコツをつかめるように、金槌と釘の扱いが難しい子どもには手を添える。 ◎打つ時に身体に響く感覚を味わえるように、どんな感覚か尋ねたり、子どもが感じていると教師が見取った感覚を言葉にしたりする。
	○金槌を使うと釘を木に打てることや釘を打つと木がくっつくこと感じる⑭	◎金槌や釘の特性やした後の違いや変化を感じられるように、扱い方を見せたり十分に試す時間や機会を保障したり、様子の変化を言葉にしたり不思議がったりする。
	○使った釘の数と残った釘の数を数えて確かめたり、角材の必要な長さを測ったりする⑱	◎釘の数を数えて確かめたり、必要な角材の長さを測って切ろうとしたりするように、グループに１０本ずつタッパに入れて釘を渡し、使った数と曲がった数、残った数を確かめるよう促したり、適切な長さを知らせたり定規で測って見せたりする。
	○板と角材*を重ねが付くように*、どこを釘で打つと付くか考えたり確かめたり、板に対して釘が真っ直ぐ入っているか確かめたりする⑲	◎板と角材の位置、釘の刺さり方を感じたり確かめたりしながら作れるように、どこを釘で打つとくっつくか、安定しそうか尋ねたり、釘の角度を一緒に見て確かめたりする。
	○自分たちの知らせたいことが伝わるように文字や絵でかいて知らせようとする⑯	◎自分たちの知らせたいことを伝えるために文字や絵などを使おうと思えるように、グループの友達と撮った写真を渡し、知らせたいことを友達と相談する時間をもったりどんなことをかいたら伝わるか尋ねたりする。 ＊知らせたいことをグループの友達と一緒に表現できるように、グループの友達と撮った写真や板をグループに１つずつ用意しておく。人数の多いグループには、１人ずつが表現できるように、複数の材料を用意する。
	○自分たちの作った看板が素敵になるように絵や模様で飾ることを楽しむ⑮	◎看板を絵や模様で飾って素敵にしようと思えるように、こだわっているところを具体的に言葉にしたり、絵を描くことで素敵になってきたことを知らせたりする。
	○友達と一緒に看板を作りながら、自分の頑張り*や性格*に気付く③	◎自分の頑張ったこと*や性格*に気付くきっかけになるように、看板を作りながら教師や友達に頑張ったことを尋ねて認め合ったり、気付いたことを話し合ったりする。

E【収穫をして、家で食べる】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成　◎教師の援助
・一緒に世話をしていた友達と分け合う	○一緒に野菜を収穫することを楽しむ④	◎野菜を一緒に育てた仲間と楽しんで収穫できるように、同じ野菜を育てている仲間で集まって収穫するよう呼びかけ、野菜の収穫の時期を育てている子どもと一緒に判断する。
	○収穫した野菜の数や大きさ、重さを数えたり測ったりして多少を感じたり、グループの人数と収穫した野菜の数を比べたり、どうすれば分けられるか考えようとしたりする⑰	＊生長を喜んで比べたり分けたりする必要に応じて、大きさや重さ、数を測れるように、定規や秤を用意しておく。 ◎野菜の大きさ、高さ、重さ、数に関心をもったり、グループの人数でどう分けるか考えたりするように、量の多少を一緒に感じたり、大きさや高さ、重さや数の違いを尋ねたり、何人で分けるのか尋ねたりする。
・家に持って帰って食べる	○収穫した野菜を見たり持ち帰ったりして、自分の頑張り*や性格*に気付く③	◎自分の頑張ったこと*や性格*に気付くきっかけになるように、収穫した野菜は頑張って世話をしていたことを教師や友達と認め合ったり、気付いたことを話し合ったりする。
	○*育てている野菜が食べ頃だと知ったり感じたりして収穫し、*自分で手を加えて食べられるようにしたり、それを食べたりする喜びを感じたりする⑳	*◎育てている野菜の食べ頃を感じられるように、野菜の様子を見たり一緒に調べたりする。* ◎収穫した野菜を自分で手を加えて食べられるようにしたり、それを食べたりする喜びを感じたりするように、家庭に協力を求めて子どもと一緒に調理してもらったり、調理したり食べたりする中で気付いたり感じたりしていたことをレポートで紹介してもらったりする。
・*野菜レポートを見る*	*○野菜レポートを見て友達がどのように野菜を食べたのか知り、料理があることに興味をもつ⑳*	*＊収穫した野菜の色々な料理に興味をもてるように、家庭に協力を求めてお野菜レポートを提出してもらい、掲示したり、手に取りやすいところに置いておいたりする。*

令和６年度　４歳児　「５歳進級に向けて」

（令和６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　　２月～３月

２．設定の理由

１学期には、好きな遊びの中で５歳児の遊びに招待してもらって、関わりをもつ中で、少しずつ互いに親しみをもち始める。また、忘れ物を届けてもらったり、困った時に、「大丈夫？」と声をかけてもらったりして、５歳児を身近に感じたり優しさを感じたりするようになる。

２学期には、運動会で、リズム表現でブリッジや側転の技に挑戦する姿、自分達でリレーの用意をする姿、リレーで懸命に走り、バトンを繋ぐ姿、ボールや縄、フープなどいろいろな技に挑戦する姿など、５歳児の頑張りを見て、憧れや来年への期待を感じる。また、５歳児がたき火をして焼き芋を焼き、届けてくれたものを食べたり、お店屋さんごっこに招待してもらい、案内をしてもらって作ったものを買ったり、ケイドロをして一緒に遊んだりする中で、５歳児と過ごす楽しさや５歳児の気遣い、５歳児とのつながりをより感じるようになる。

３学期には、５歳児が発表会に向けてグループで取り組んでいるのを見たり、発表会の前日に見せてもらったりして、馴染みのある５歳児も含めて、頑張っていることを感じたりすごいと思ったりするようになる。そして、発表会を終えて５歳児がもうすぐ幼稚園を修了すること、自分達も年長組に進級することを知ると、年長児のためにしたいこと、伝えたいこと教わりたいことを考えるようになる。

そこで、大きくなった自分たちの成長を感じたり、誇らしく思ったり、年長組になることを楽しみにしたりする気持ちをもち、修了していく５歳児のために、お祝いの気持ちをもってしてあげたいと思うことができるよう、５歳児との思い出を振り返り、５歳児への様々な気持ちを感じながら、その思いを言葉にして伝える機会を作ったり、修了に伴う看板や贈り物を心を込めて作る機会を作ったり、うさぎの世話の仕方を教わったりしたいと考える。

３．ねらい

① ４月から年長組になることやうさぎの世話をすることを楽しみにしたり、うさぎの世話の仕方を知っておきたい、新しい年少児、年長児をお祝いしたい、こんな年長児になりたいと思ったりする。　自ら決める・選ぶ

② もうすぐ５歳児が修了していくことや、次は自分達が年長組になることを知り、大きくなった自分を感じたり、誇らしく思ったり、嬉しく思ったりする。　自分に満足する

③ ５歳児と一緒に過ごした嬉しさや楽しさを思い出してつながりを喜んだり、５歳児に対しての感謝の気持ちを感じたりする。　他者といる喜びを感じる

④ ５歳児がうさぎの世話や焼き芋、お店やさんを頑張ってしてくれたことを思い出したり、発表会を見せてもらったり、一緒に遊んだりして、５歳児の頑張りや優しさを感じ、嬉しく思ったり憧れたりする。　他者のことを知る

⑤ 修了式でお祝いや感謝の気持ちなどを伝えようと思い、伝えたいことを考えて言おうとしたり、どうすれば伝えたい気持ちが伝わるか考えてやってみたりする。　自分のことを伝える

⑥ ５歳児に喜んでもらえるように、修了に向けてのお祝いの気持ちをもち、送辞の言葉を心を込めて言おうとしたり、贈り物や式の看板を作ってあげたいと思ったりする。　他者のことを考えて行動する

⑦ 送辞の言葉を、みんなで心を込めて気持ちよく伝えるにはどうすればいいのか考えたり考えたことや友達が考えたことを取り入れてやってみたりしようとする言葉を覚えて言おうとしたり、友達と息を合わせようとしたりする。　人と物事を進める

⑧ うさぎの世話について関心をもち、居心地がよくなるための世話の仕方を知らせてもらい、世話をしようとしたりする。　生き物・命を見つめる

⑨ 春をイメージしたり春を感じたりしながら春の生き物や植物の飾りを作ることを楽しむ。　造形に表す

⑩ 看板の文字に興味をもったり文字の特徴を感じたり必要な文字を考えたりして、看板の文字を書くことを楽しむ　語彙・語句を活用する

４．展開

もうすぐ５歳児が修了し、自分達が年長組になることを知り、５歳児への憧れや大きくなった自分を感じる

A【５歳児の発表会を見せてもらう】
・５歳児の発表会を見ることを楽しみにする
・発表会を見せてもらう

５歳児を送るため、新しい年少児にできることをする

B【贈り物を作る】
・ペン立ての模様を描く

C【５歳児を送る言葉（送辞）を考える】
・修了式に参加することを知る
・５歳児との思い出を振り返ったり、気持ちを出し合ったりする
・送辞の言葉をみんなで繰り返し言う

D【修了式と入園式の看板を作る】
・看板を見る
・文字を読んだり書いたりする
・飾りを作る

５歳児がしてくれていたことを自分達がしようとする

E【うさぎやかめの世話を引き継ぐ】
・５歳児がしているうさぎやかめの世話を見たり、教えてもらったりする

５歳児を送り、大きくなった自分を感じながら年長クラスへの期待をもつ

G【５歳児の環境を体験する】
・５歳児の園庭に行って遊ぶ
・５歳児の保育室を見せてもらう

F【修了式に参加する】
・送る言葉（送辞）を言う
・年長児のお別れの言葉を聞く
・~~年長児の歌を聴く~~
・贈り物を渡す

A【５歳児の発表会を見せてもらう】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成◎教師の援助
・発表会を見せてもらう	○５歳児の発表会を見て、５歳児の頑張りや	◎５歳児の頑張りや工夫を感じて、すごいと思ったり憧れたりするように、自分達で考え決め、力を

	工夫を感じて、すごいと思ったり憧れたりする④	合わせてきた過程を知らせたり、していることの具体を言葉にしたり、一緒に驚いたり、子どもの感動に共感したりする。

B【贈り物を作る】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成◎教師の援助
・ペン立ての模様を描く	○５歳児に喜んでもらえるように、修了に向けてのお祝いの気持ちをもち、贈り物を作ってあげたいと思う⑥	＊贈り物にふさわしい明るくきれいな配色になるように、絵具の色を選んでおく。 ◎修了に向けてのお祝いの気持ちをもち、贈り物を作ろうと思えるように、修了式に手渡す贈り物であること、どんな気持ちで受け取ってほしいか尋ねたり一緒に考えたりする。

C【５歳児を送る言葉（送辞）を考える】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成◎教師の援助
・修了式に参加することを知る	○５歳児と一緒に過ごした嬉しさや楽しさを思い出してつながりを喜ぶ③	◎５歳児と一緒に過ごした嬉しさや楽しさを思い出せるように、どんなことを一緒にしてきたかを具体的な遊びや生活、行事をあげながら一緒に思い出したり、嬉しかった気持ち、楽しかった気持ちを出し合ったりする場をもつ。
・５歳児との思い出を振り返ったり、気持ちを出し合ったりする	○５歳児に対しての感謝の気持ちを感じる③	◎感謝の気持ちを感じられるように、５歳児にしてもらって嬉しかったこと、ありがとうと言いたいことを、どんな場面だったかを含めて思い出す場をもち、子どもの気持ちに共感する。 ＊子どもたちの、５歳児への思いを修了式においてみんなで一緒に伝えられるように、送辞の言葉としてまとめる。
・送辞の言葉をみんなで繰り返し言う	○５歳児に喜んでもらえるように、修了に向けてのお祝いの気持ちをもち、送辞の言葉を心を込めて言おうとする⑥	◎送辞の言葉をお祝いの気持ちをもって心を込めて言おうと思えるように、修了式の場は、５歳児に対して、みんなでおめでとうの気持ちで送り出す場であることを話したり、みんなの気持ちを集めた言葉を伝えることで、修了していく５歳児がどんな気持ちになってほしいかを尋ねたり一緒に考えたりする。
	○送辞の言葉を、みんなで心を込めて気持ちよく伝えるためにはどうすればいいのか考えたり考えたことや友達が考えたことを取り入れてやってみたりしようとする⑦	◎どうしたらみんなで心を込めて気持ちよく伝えられるか考えられるように、考えを出している子どもの言葉を聞かせたり、考えようとしていることや言葉を覚えたり友達と息を合わせて言おうとしたりするなど必要だと思うことをしようとしていることを具体的に言葉にして褒めたりする。
	○どんな年長児になりたいか考えたり頑張りたいことを決めたりする①	◎自分のなりたい姿や年長児になったらしたいことなどを思い浮かべられるように、今の年長児がしてくれてたことなどを思い出している場面で、自分達はどんな年長児になりたいと思っている

	○お祝いや感謝の気持ちがどうすれば伝わるか考えてやってみようとする⑤	かや何を頑張りたいと思っているのかを尋ねたり、頑張ろうと思っていることに驚いたり応援していることを伝えたり言葉にまとめて決意を確認したりする。 ◎伝えたい気持ちが伝わるような伝え方を考えてやってみようと思えるように、姿勢や視線に意識を向ける言葉をかけたり、教師が年長児役をやってみて感じたことを言葉にしたり、考えてしていることを出し合ったり思い出させたりする。

D【修了式、入園式の看板を作る】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成◎教師の援助
・看板を見る ・文字を読んだり書いたりする ・絵を描く	○年長児と新しい年少児お祝いをしたいと思って入学式、修了式の看板を作ろうとする①	◎年長児と新しい年少児お祝いをしたいと思って看板を作りに向かえるように、入学式、修了式があることや、それぞれの式の意味や入学式や修了式に立てる看板があることを伝えたり、昨年度今の年長児が作っていた看板を見せたり今年はどうするか話す機会を作ったりする。
	○看板に必要な文字を考えたり、お祝いの気持ちを込めて看板の文字を書こうとしたりする⑩	◎入学式、修了式に立てるための看板に必要な文字を考えたり、お祝いの気持ちを込めて文字を書こうとしたりするように、昨年度の看板を見て、文字の意味を伝えたり、何文字含まれているか数えたり、子どもの名前と同じ文字が使われていることを言葉にしたりする。 ＊文字に興味をもったり書いたり書いた文字を並べてみてそれぞれの文字の特徴を感じたりするよう、何度も試せる充分な紙を用意したり手本の文字や昨年度の看板の写真を見られるように置いておいたりしておく。
	○看板の文字に興味をもったり文字の特徴を感じたりする⑩	
	○春をイメージしたり春を感じたりしながら春の生き物や植物の飾りを作ることを楽しむ。⑨	＊春をイメージできるよう、春の生き物や植物が載っている本を飾っておく。 ◎春をイメージしたり春を感じたりしながら飾り作りを楽しめるよう入学式や修了式が春にあることを伝えたり、春はどんな季節か尋ねたり、そのイメージに合わせて作っている飾りの工夫しているところを褒めたりする。

E【うさぎの世話を引き継ぐ】

予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成◎教師の援助
・５歳児がうさぎとかめの世話を教えてくれることを知る	○もうすぐ５歳児が修了し、自分達が年長組になることを知り、大きくなった自分を感じる②	◎大きくなった自分を感じられるように、もうすぐ４歳のクラスが終わることや、同時に５歳児が修了していくことを話したり、自分達が幼稚園で一番大きい組になることを話したり、教師が思う今までの子どもの頑張りを話したり、振り返ることで子どもが感じている気持ちに共感したりする。
・５歳児がしているうさぎ	○うさぎやかめの世話の仕方を知りたい、でき	◎自分達でうさぎやかめの世話をしてあげたい、うさぎやかめの世話ができるようになりたいと思

の世話を見たり、教えてもらったりする	るようになりたいと思う①	えるように、幼稚園のうさぎについて話したり、５歳児がいつも世話をしてくれていたことを知らせたり、もうすぐ５歳児が幼稚園を修了していくこと、自分達が幼稚園で一番大きい組になることを話したりする。
	○うさぎやかめの世話について関心をもつ⑧	◎うさぎやかめの世話について関心をもてるように、教師自ら関心をもって見る姿を見せたり、５歳児が世話をしているところを一緒に見たり、どんなことを何のためにしているか具体的に言葉にして聞かせたりする。
	○５歳児がしていることを見て、今までの頑張りに気付く④	◎５歳児の今までの頑張りに気付いたり、すごいと思ったりするように、うさぎやかめの世話をしている５歳児の様子を一緒に見ながら、うさぎやかめのために必要なことを考えながらしているところや、毎日しているからうさぎやかめが元気でいられることを話したり、世話の手順をよく考えているところや手際のよさや丁寧にしている様子を伝えたりする。 ＊互いのしていることが見やすく、世話の仕方にについて話を聞いたり尋ねたりしやすいように、５歳児、４歳児ともに、４、５人ずつのグループを作り、１グループずつ組み合わせる。
	○うさぎやかめの居心地がよくなるための世話の仕方を知らせてもらい、しようとする⑧	◎世話の仕方について、４歳児が実際にやってみることで分かっていけるように、５歳児が４歳児の傍について一緒にするところを見守り、５歳児に対して、何のためにしているのかを４歳児に伝えることや、４歳児が自分でできるようにさせてあげることを促したりする。
	○うさぎやかめの世話を教えてくれる５歳児の優しさを感じる④	◎５歳児の優しさを感じられるように、４歳児を気遣いながら話しているところや、丁寧に教えてくれているところなどを言葉にする。

F【修了式に参加する】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成◎教師の援助
・送る言葉（送辞）を言う ・贈り物を渡す *・年長児と一緒に退場する*	○修了式に参加~~を~~して、お祝いの気持ちを伝えようと思う⑤ ○*~~お別れ会~~修了式*での自分達の頑張りを感じたり、年長児からの励ましてもらったりして誇らしく思う②	◎修了式で、お祝いの気持ちを伝えようと思えるように、もうすぐお別れであることを伝えたり、５歳児のために準備してきたことを振り返ったりする。 ◎*~~お別れ会~~修了式*で年長児に喜んでもらったり、励ましの言葉をもらったりして嬉しく思ったりするように、何度も頑張って練習してきた送る言葉を言えたことや、５歳児に贈り物を渡して喜んでもらえたことなど、修了式を振り返る場をもつ。

G【５歳児の環境を体験する】		
予想される子どもの活動	ねらい	＊環境の構成◎教師の援助
・５歳児の園庭	○もうすぐ年長組になる	◎もうすぐ年長組になる自分を感じ、嬉しく思える

に行って遊ぶ ・５歳児の保育室を見せてもらう	自分を感じ、嬉しく思う② ○４月から年長組になることを楽しみにする①	ように、５歳児の園庭で遊ぶ機会をもつ。 ◎４月から５歳児になることを楽しみにできるよう、年長組の園庭で一緒に遊びながら、固定遊具の楽しさを共有したり、保育室にあるものを一緒に見ながら、年中組の保育室との違いを尋ねたり、園庭の梅を見て梅干し作りをすることを知らせたりして、楽しみな気持ちに共感する。

背番号　黄１～20

３歳児　うめ１組（男 9 女 11 計 20 名）保育指導案

指導者　吉田　紘子

１．日　時　　令和７年６月２日（月）　９：００～１１：４０

２．最近の具体的な子どもの姿

登園する、持ち物の始末をする	○先生や友達の姿を見て笑顔になり、走って向かったり、挨拶をしたり名前を呼んだり手を繋いで登園したりしている。	他者といる喜びを感じる
	○お家の人と離れる不安や緊張から、靴箱の前に座り込んで手が止まったり涙を浮かべたり、その気持ちを先生に聞いてもらったりお家の人が見ていてくれることを知って安心して部屋に向かったり身支度をし始めたりしている。	気持ちをコントロールする
	○通園ノートを出したり、水筒を水筒入れにしまったりするなど、朝の準備に必要なことを思い出して、自分でやってみようとしている子どもや朝の準備に意識が向かなかったり先生に頼んでやってもらおうと思ったりしている子どももいる。	自ら決める・選ぶ
	○園庭にある遊具を見たり、先生や友達が外で遊ぶことを知ったりして自分も外で遊びたいと思って支度を急いで済ませたり靴を履き替えに向かったりしている。	自ら決める・選ぶ
砂や水を使った遊び	○今日もパンケーキ、おにぎりを作ろう、今日は穴や山を掘りたいなどと思ってしたり、先生や友達がしている姿を見て面白そうだと思い、スコップやバケツなど必要な物を取ってきたり、傍で笑顔でじっと見てしたい気持ちになったり、したい気持ちを言ったりしている。	自ら決める・選ぶ
	○使いたい玩具を友達が使っているのを見て何も言わずに取ったり、取られた玩具を引っ張って取り返そうとしたり泣き叫んだりしている。	自分のことを伝える
	○「あとで貸してあげる」「まだ使いたいから貸せない」などの気持ちを友達に伝えようと近付いたり顔を見たりしているが、どのように言葉にすればよいか分からず黙っていたり、先生に提案してもらった選択肢から自分の気持ちが合う言葉に頷いたり、教えてもらった言葉を言ったりしている。	語彙・語句を活用する
	○友達や先生と同じ場所に足をつけて水や砂の気持ちよさを言い合ったり顔を見合わせたり、できたパンケーキやチョコなどを見せたり食べてもらえるよう渡したりするなどして先生や友達と関わったり一緒に同じ場で遊んだりする嬉しさを感じている。	他者といる喜びを感じる
	○バケツの中の砂を混ぜるときの感覚を楽しんだり、乾いた砂に水をかけると色が変わる面白さを感じたり、掘った穴に水を入れると水が溜まったり、溜まったと思ったら無くなってしまうことを不思議に思ったりしている。	事物・現象を捉える
	○お店やさんになって作ったパンケーキやおにぎりを先生や友達に渡したりお客さんになって食べたりすることを喜んでいる。	身体の動きに表す
虫探し、野菜や花の水やり	○野菜の花や実がなっていることに気付いて驚いたり、先生がわき芽を取ったり支柱を立てたり優しく水をあげたりしている姿を見て、一緒に世話をしようとしたりしている。	生き物・命を見つめる
	○タライの中の水が入るようにジョウロを傾けたりタライを傾けたりしながら水を入れたり、運ぶ時にジョウロが傾くと水が溢れてしまうことに気付き両手で水平に保ったり、そのことに気付かずにジョウロに入れた水が無くなってしまったことを残念がったりしている。	事物・現象を捉える
	○ダンゴムシが丸まったり枝をつたっていったりする様子に興味をもってじっと見たり、触ったり手に乗せたり、高いところから落ちてしまったり落ちそうになったりしている様子を見て心配したりしている。	生き物・命を見つめる
三輪車・ストライダーを使った遊び	○この色のストライダーに乗りたい、三輪車を漕ぎたいなどと思って自分の乗りたい乗り物を選んだり、選んだ乗り物で坂道や芝生、細い道など、通りたい道を決めて走ったりしている。	自ら決める・選ぶ
	○使いたい色のストライダーを友達が使っているのを見て、何も言わずに取ったり、引っ張って取り返そうとしたりしている。	自分のことを伝える

	○友達や先生と並んで三輪車やストライダーで走ったり、競争したりして笑顔になったり、友達がついてきているか後ろを確認したり行きたい場所を友達に知らせて一緒に走ったりすることを喜んだりしている。 ○右足左足交互に力を入れて三輪車を漕いだり、ストライダーに乗って足を素早く動かしたりスピードを出しながら車体を傾けて曲がったりして走る楽しさを感じている子どもや、三輪車のペダルに足をかけて進もうとするが力が入らずに止まっていたりお尻を上げて足を地面につけて動かすことで進めたりしている子どもがいる。	他者といる喜びを感じる 身体を操作する
固定遊具での遊び	○登り降りしたい場所を決めて挑戦したり、友達や先生がしていることを自分もしてみたいと思って近付いたりやってみたいことを言葉にしたりするなど、したいことを見付けたり、しようとしたりしている。 ○なまけものロープに座ることができた、ファイヤーマンポールから降りることができたなど、先生に手伝ってもらってできたこと、一人でやってみてできたことなどを喜んでいる。 ○ゆりかごスウィングに乗りたい、止めて欲しい、揺らしてほしいなどの気持ちを先生や友達に伝えている子どもや、止まるまで近くでずっと待っていたりいきなり乗り込んだりしている子どもがいる。 ○友達と一緒にゆりかごスウィングやジャンピングに乗ったり身体を寄せ合ったり話したりする心地よさを感じてずっと乗ったり、友達を誘って同じ遊具に挑戦したりしている。 ○手で棒をしっかりと握って腕に力を入れながら身体を持ち上げたり、足や手を置く位置や順番などを考えて登ったり、難しい時には友達がしている姿を先生と一緒に見て体の動かし方を知って同じように動かしてみたり、先生に支えてもらいながら手足を動かす感覚をつかんだりしている。	自ら決める・選ぶ 自分に満足する 自分のことを伝える 他者といる喜びを感じる 身体を操作する
ボールを使った遊び	○ボールを何回も投げられたことやボールが的に入ったことを喜んだり、ボールの投げ方やボールが入ったことを先生に褒めてもらってできたことを感じて嬉しく思ったりしている。 ○友達と一緒に的を狙ったりボールを的に入れたり先生や友達にボールを投げるところを見てもらったりして先生やいろいろな友達と同じ場で遊ぶことを喜んでいる。 ○ボールを下にあるゴールや上にあるウサギの口に向かって体を前に乗り出したり腕を前に振ったりして投げている子どもや、近付いて口の中にそっと入れている子どもがいる。	自分に満足する 他者といる喜びを感じる 身体を操作する
運動遊具での遊び	○バランスストーンや平均台、ジャンピングをバランスを取りながら渡ったり跳んだり、太鼓橋の穴にはまらないよう手で綱や枠の棒を握りながら体の向きを変えたり足を動かしたりしながら進んだり、どのように体を動かしていいのかわからず固まったりしている。 ○バランスストーンや平均台を持ってきて並べたり先生や友達と一緒に一度置いた場所から動かしたりしながら、自分達で道を作ったり変えたりすることを楽しんでいる。	身体を操作する 場や状況を整える
片付ける	○片付けの時間だと知って、遊んでいるのを止めて片付け始めている子どもや、もっと遊びたい気持ちから、している遊びを引き続きしたり固定遊具やストライダーに乗って遊び始めたりする子どもがいる。 ○玩具を元の場所に片付けようと思い、場所を思い出したり表示をみたりして片付けたり、残っているものはないか確認してから片付けたりする子どももいれば、使った場所を片付けずに部屋に戻ろうとする子どももいる。 ○濡れたり汚れたりした時に着替えたり、用便を済ませたりする気持ちよさを感じている子どもや、そのままにしていたり「着替えない」「トイレに行かない」と言っていたりする子どもがいる。	気持ちをコントロールする 場や状況を整える 体の健康を保つ
手洗い・うがいをするおや	○外から帰ってきた時やおやつを食べる前にはバイ菌を落とすために手を洗った方がいいことを教えてもらって手を洗ったり洗った時の気持ちよさを感じたりしている。	体の健康を保つ

つを食べる	○尿意を感じたり用便を済ませておこうと思ったりしてトイレに向かったり用便を済ませると気持ちいいことを感じたりしている子どもや、我慢して漏れてしまい、その気持ち悪さを言葉にしたり着替えたりしている子どもがいる。 ○おやつの歌を歌ったりおやつは何か言い合ったりおやつを食べながら笑顔になったりと、友達と一緒におやつを食べる嬉しさを感じている。	体の健康を保つ 食を見つめる
絵本を見る、読んでもらう	○前に先生が読んだ絵本や自分の好きな絵本を手に取り、絵をじっくり見てページをめくったり、虫や動物などが出てくる絵本を読んでもらい、話の展開を楽しんだり、繰り返し出てくる言葉を言ったりしている。	文芸に表す
生き物や動物になって遊ぶ	○友達と近くで動いたり手を繋いだり顔を合わせたり同じように動いたり真似たりして一緒に遊ぶことの嬉しさを感じている。 ○ダンゴムシや蝶々、ひよこなどになって四つん這いで進んだり手を広げて走ったり、ミミズを探したりお花の蜜を吸う真似をしたりするなど、なって遊ぶ楽しさを感じている子どもや、恥ずかしさや新しいことへの不安から見ている子どもがいる。	他者といる喜びを感じる 身体の動きに表す
降園準備をする・降園する	○降園準備に必要な物を思い出してしようとしている子どもや、準備に気持ちが向かず椅子に座っていたり寝転んだりしている子どもがいる。 ○今日したことを思い出したり、先生にしていたことを言ってもらって笑顔になったりして、今日したいことができたことや初めて挑戦できたことを嬉しく思っている。	自ら決める・選ぶ 自分に満足する

3．本日のねらい

①	友達や先生がしていることを見たり知ったりして自分もやってみたいと思ったり、遊具を見たり昨日していたことを思い出したりしてしようとしたり、身支度に必要な準備を思い出して自分でしようとしたりする。	自ら決める・選ぶ
②	したいと思ったことができたことを喜んだり、ファイヤーマンポールから降りることができた、なまけものロープに登れたなど、できなかったことができた嬉しさを感じたりする。	自分に満足する
③	不安や困ったなどの気持ちを先生に聞いてもらったり思いが叶う方法を考えてもらったりして気持ちを落ち着かせたり遊びたい気持ちを切り替えて片付けに向かったりする。	気持ちをコントロールする
④	三輪車やストライダーを先生や友達と一緒に走らせたり、ゆりかごスウィングで体を寄せ合ったり、ボール投げやボール蹴りを一緒に挑戦したり、ダンゴムシになって動いたりするなど、先生や友達と同じ場にいたり同じ動きや遊びをすることに心地よさや喜びを感じる。	他者といる喜びを感じる
⑤	玩具を貸してほしい、返してほしい、ゆりかごスウィングに乗りたいなど、したいことや困っていることを先生や友達に態度や言葉で伝えようとしたり、伝えたことのよさを感じたりする。	自分のことを伝える
⑥	外から部屋に入った時に手を綺麗にしたり用便を済ませたり汚れたり濡れたりしている服を着替えたりする気持ちよさを感じる。	体の健康を保つ
⑦	ストライダーでスピードを出して走ったり固定遊具に登ったり降りたり平均台やバランスストーンをバランスを取りながら渡ったり、ボールを投げたりするなど、いろいろな体の使い方や動き方をしたり感覚を感じたり楽しんだりする。	身体を操作する
⑧	野菜の生長に気付いて喜んだり世話をしようと思ったり、ダンゴムシを触ったり見たりして動きや大きさ模様に興味をもったり驚いたりする。	生き物・命を見つめる
⑨	ジョウロの持ち方を考えたり、穴を掘ったり水を溜めたりしながら砂や水の感触を楽しんだり、変化していく様子を面白く思ったり不思議に感じたりする。	事物・現象を捉える
⑩	バランスストーンを遊びたい形に並べたり、玩具を次に使う時に気持ちよく使える片付け方を教えてもらってしたり整える気持ちよさを感じたりする。	場や状況を整える
⑪	先生や友達と一緒におやつや牛乳を飲食することを楽しむ。	食を見つめる
⑫	絵本を読んでもらって、絵本に出てくるだんごむしの動きや姿を面白がったり次は何が起こるか楽しみにしたりする。	文芸に表す

⑬ お店やさんやお客さんになって、作ったものを売ったり、受け取ったり食べたりすることを楽しんだり、ダンゴムシになって草を食べたりひっくり返ったりするなど、見たことを体で表現したり、なって遊んだりする楽しさを感じたりする。　身体の動きに表す

4．展 開

時刻	予想される子どもの活動	＊環境の構成及び再構成　◎教師の援助	◇評価の観点
9:00	登園する ・挨拶する ・靴を履き替える ・通園ノートを出す ・鞄や水筒、帽子を収める ・手洗いをする	◎先生や友達と出会う嬉しさや挨拶をする心地よさを感じられるよう、笑顔で名前を呼んで挨拶をしたり挨拶を返したり、友達が来たことを知らせたりする。 ◎不安や緊張で登園している時には、気持ちを落ち着かせて支度を進められるよう体に触れて挨拶をしたり傍で支度を見守ったりお家の人が見てくれていることを伝えたりする。 ◎朝の支度を自分でやってみようと思えるように、準備をしている姿を褒めたり、床に置いたままになっているものを知らせたりする。 ＊したい遊びを思い出したり見付けたりして遊びに向かえるよう、昨日までの遊びの写真を掲示しておいたり、園庭に運動遊具を出しておいたりする。	◇先生や友達を見て笑顔になったり挨拶をしたりしているか④ ◇泣き止んだり手を動かし始めたりしているか③ ◇通園ノートを出したり水筒をしまったりしているか① ◇したい遊びを言ったり遊びに向かったりしているか①
9:15	好きな遊びをする	◎玩具を貸して欲しい、取られたなど、困った、嫌だったなどの気持ちを落ち着かせられるように、何に困っているのか尋ねて気持ちを受け止めたり、思いが叶うような方法を提案したりする。 ◎したいことや困っていることなどを先生や友達に態度や言葉で伝えようとしたり、伝えるよさを感じたりするように、困っていそうなことを尋ねたり、伝えたそうであれば近付いて視線を合わせて言葉を待ったり、自分で伝えたり先生に助けてもらいながら伝えたりしたことで行動を変えてくれた友達の姿を言葉にして喜んだりする。	◇泣き止んだり教師が提案したことに頷いたりしているか③ ◇頷きや指さし、言葉で伝えたり、伝えた後で笑顔になったりしているか⑤
	○砂や水を使った遊び ・おにぎりやパンケーキなどを作る ・穴を掘る ・山を作る ・水を汲んで穴に入れる	＊玩具を見て遊びに使おうと思ったり使いたい時にすぐに取り出して遊びに向かったりするように、スコップやお皿などをいつもと同じ砂場の近くに置いておく。 ◎先生に作ったおにぎりやパンケーキなどを食べてもらったり友達や先生と一緒に穴を掘ったり山を作ったりする嬉しさを感じられるように、食べることを楽しみにしていることを伝えたり、遊びに誘ったりする。 ◎乾いた砂の柔らかさ、水の冷たさなどを感じたり、水を入れた時の砂の変化や穴に入れた水がなくなっていくことに面白さや不思議さを感じたりするように、一緒に砂を掘ったり水を溜めたり、裸足になったり砂や水を触ったりして気持ちよさや感じた変化を言葉にしたりする。 ◎お店やさんになって友達や先生に作ったパンケーキやおにぎりを渡したりお客さんになって受け取ったりする楽しさを感じられるように、教師がお客さんになって食べに行ったり他児を誘ったりする。	◇玩具を取り出して遊びに向かっているか① ◇先生に作ったものを渡したりスコップで一緒に掘ったり水を持ってきたりしているか④ ◇砂や水を触って感じたことを言葉にしたり水がなくなっていく様子をじっと見たりしているか⑨ ◇「いらっしゃいませ。」「ください。」などやりとりをしているか⑬
	○虫探し、野菜や花の水やり ・水やりをする	＊野菜の世話に関心を寄せられるよう、野菜の写真を靴箱の近くに置いておいたり、前日と同じように水やり用の水をタライに溜めておいたりする。	◇気付いたことを言ったり水やりをし

	・野菜や花を見たり触ったりする ・虫を探したり触ったりする	＊ダンゴムシに興味をもてるよう、動きがよく見える白い机の上に図鑑やダンゴムシが入った容器をおいておく。	たりしているか⑧ ◇ダンゴムシの動きを見たり触ったりしているか⑧
		◎ダンゴムシの様々な動きや大きさ、模様などに気付いて不思議に思ったり愛らしく思ったりするように教師がダンゴムシを優しく触ったり動きや大きさ、模様などの違いを言葉にしたりする。	◇ダンゴムシの動きを見たり言葉にしたりしているか⑧
		◎ジョウロから水が溢れていることに気付かされてどうして溢れているのか考えたり持ち方を変えたりするよう、ジョウロの状態を見せたり、溢さずに運んでいる友達の姿を見せたりその持ち方を言葉にしたりする。	◇ジョウロ先を見たり持ち方を変えたりしているか⑨
		◎野菜の生長に気付いたり喜んだりするよう、水やりに誘い、一緒に野菜に近付いて見たり、教師が気付いた発見を言葉にしたりする。	◇野菜の変化を言葉にしたり指さしたりしているか⑧
	〇三輪車･ストライダーの遊び ・三輪車やストライダーで走ったり曲がったり狭い道を通ったりする ・先生や友達と走る	◎友達や先生と一緒に乗り物を走らせたり競争したり一緒に乗ったりする楽しさを感じられるよう、教師も一緒に走ったり、遊びに誘ったり、一緒に遊んでいる友達の名前を出したりする。	◇友達や先生の顔を見たり振り返ったりしながら走っているか④
		◎スピードを出して走ったり、走りながらハンドルを曲げたりする感覚を楽しんだり、三輪車に乗って足を交互に踏み込む感覚をつかんだりするよう、教師も一緒に走ったり踏み込む足をその都度知らせたり少し手を添えて動かしたりする。	◇スピードを出したり三輪車を漕いだりしているか⑦
	〇固定遊具での遊び ・遊具に登ったり降りたりする ・ゆりかごスウィングに乗る ・	◎腕の力で体を持ち上げ足をかけて登ったり、ファイヤーマンポールを手で握ってから足をかけ、ゆっくりと握った手を緩ませながら下に降りていったりするなど、場所によって動かし方を考えたり試したりできるように、手足をどこにかけようか一緒に考えたり動かしている姿を言葉にしたりさっきしていた動きを思い出させたりする。	◇手足を見て動かしながら置く位置を探したりいろいろな場所から登ったり降りたりしているか⑦
		◎ファイヤーマンポールから降りられた、なまけものロープの黒い場所に登れたなど、できなかったことが出来た嬉しさを感じられるように、傍で支えることを約束し安心して自分の力で登れるようにしたり、出来たことを一緒に喜んだりする。	◇登り切った時や降りた時に笑顔になったり「できた！」と言ったりしているか②
		◎ゆりかごスウィングに友達と乗ったり乗りながら話したりする楽しさや体を寄せ合う心地よさを感じたりするよう、一緒に乗っている友達の名前を出したり嬉しい気持ちに共感したりする。	◇友達と体を寄せ合ったり名前を呼んだりして笑顔になっているか④
	〇ボールを使った遊び ・ボールを投げたり蹴ったりする	◎ボールを投げることやいろいろな投げ方を楽しんだりするよう、教師が投げる場や的、投げ方をいろいろに試しながら投げたり、友達が試している姿を言葉にしたりする。	◇いろいろな投げ方をしているか⑦
		◎友達や先生と一緒に挑戦したり投げ合ったり蹴り合ったりするなど、同じ遊びを一緒にすることを楽しめるように、同じ場にいる友達の名前を出したり、子どもが蹴ったボールを受けたり、子どもに向かって投げたり蹴ったりする。	◇友達や先生を見て笑顔になったりボールを渡したりしているか④
	〇運動遊具での遊び ・平均台を渡る ・太鼓橋を渡る ・バランスストー	＊バランスストーンを取り出して好きなように並べられるように、よく見える場所に置いておく。	◇バランスストーンを並べているか⑩
		◎バランスを取る、手をしっかりと握りながら体を移動させる、ジャンプの着地と同時に膝を曲げて	◇両手を広げて渡ったり手足を見なが

	ンを並べて渡る ・ジャンピングをする	踏み込むなど、平均台やバランスストーン、太鼓橋での体の使い方を試したり動きの感覚を楽しめるよう、遊びに誘ったり、教師も一緒に挑戦し、している動きを言葉にしながら進んだり、動かし方に困っている時にはコツを伝えたりする。	ら動かしたり繰り返し挑戦したりしているか⑦
10:20	**片付ける** ・遊びたい気持ちから遊び続ける ・遊具を倉庫まで運ぶ ・玩具を洗ってカゴに入れる ・三輪車、ストライダーを元の場所に戻す ・手洗い、うがいをする ・排泄をする	◎遊びたい気持ちを切り替えて片付けようと思えるように、楽しかった気持ちに共感したり、歌を歌いながら片付けて楽しい雰囲気を作ったり重たいものを運ぶ時に助けを呼んだりする。	◇遊びを止めて片付けに向かっているか③
		◎玩具の砂を落としてから片付けようと思ったり残っている物はないか園庭を見渡して片付けたりするなど、玩具や園庭を次に使う時に気持ちよく使える片付け方をしたり感じたりするように、片付け方を知らせたり、ピカピカになった玩具を見せたり綺麗に洗っている姿を褒めたり、まだ残っているものはないか尋ねたり綺麗になった気持ちよさを言葉にしたりする。	◇玩具を洗ったり玩具を元の場所に収めたりしているか⑩
		◎外から帰ってきた時に手を洗ったり、トイレに行って排泄したりする気持ちよさを感じたりそのよさを感じてしようと思ったりするように、手洗いやトイレに行くことを勧めたり、必要かどうか尋ねたり、教師も手を洗って気持ちよさを言葉にしたりする。	◇手を洗ったりトイレに行ったりしているか⑥
		◎濡れたり汚れたりした服を着替えようと思ったり着替えた時の気持ちよさを感じたりするように、気持ち悪いと感じているだろう気持ちを言葉にしたり、難しいところは手伝えることを伝えて促したり、着替えてすっきりしたことを共感したりする。	◇濡れたり汚れたりしている服を脱いだり新しい服を取りに行ったりしているか⑥
10:45	**おやつ・牛乳を飲食する**	◎先生や友達と一緒におやつを食べることを楽しめるよう、みんなで一緒に「いただきます」をしたり、輪になって話しながら食べたりする。	◇笑顔でおやつや牛乳を飲食しているか⑪
11:00	**絵本「だんごむしのおうち」を見る**	◎絵本に出てくるだんごむしの動きや姿を面白がったり次は何が起こるか楽しみにしたりするよう、ゆっくりとページをめくったり話しかけている声に抑揚をつけたりする。	◇絵本をじっと見たり、動きを言葉にしたりしているか⑫
11:05	**ダンゴムシごっこをする** ・ダンゴムシになって遊ぶ	◎ダンゴムシになって草を食べたりひっくり返ったり丸まったりすることを楽しめるよう、状況を言葉にしたり声に抑揚をつけてダンゴムシの感情を言葉にしたりする。	◇草を食べる真似をしたりひっくり返ったり丸まったりしているか⑬
		◎クラスの友達や先生と同じ動きをしたり体を寄せたりして一緒に遊ぶ楽しさを感じられるよう、教師の動きを大きくして見せたり一緒に旅をする仲間であると声をかけたりする。	◇友達や先生と同じことをしたり、笑顔になったりしているか④
11:20	**降園準備・降園する** ・鞄、水筒、帽子を身に着ける ・今日の話をしたり明日の話を聞いたりする	◎帰るために必要な準備を思い出して自分でしようとするように、何が必要だったか尋ねたり自分で考えてしている姿を褒めたりする。	◇水筒、帽子、鞄を身につけているか①
11:40		◎したかったことやできなかったことができたことを思い出して楽しかった１日を感じられるよう、遊びの種類を挙げて、した人を尋ねたり夢中になっていた遊びを取り上げて話したりする。	◇今日したことを言ったり手をあげたりして笑顔になっているか②

背番号　黄 21～40

３歳児　うめ２組（男 10　女 10　計 20 名）保育指導案

指導者　森　香奈子

１．日　時　　令和７年６月２日（月）９：００～１１：４０

２．最近の具体的な子どもの姿

登園する、持ち物の始末をする	○先生や友達と挨拶をして笑顔になったり、登園時起こったことや昨日のことを嬉しそうに話したりしている。	他者といる喜びを感じる
	○保育室に入って来た友達に「おはよう」などと挨拶したり、鞄のチャックの開閉を手伝ってほしくて先生の手をひいたり、「手伝って」と伝えたりしている。	自分のことを伝える
	○お家の人と離れることを不安に思い、靴を履き替えるところ、鞄を収めるところを見守ってもらったり、椅子に座って居てもらったりすることで安心して、支度したり、遊びに向かったりしている。	気持ちをコントロールする
	○先生や友達が遊んでいる様子や、園庭の玩具、ホワイトボードの写真を見て、したい遊びに向かっている。	自ら決める・選ぶ
砂場遊び	○穴を掘りたい、山を作りたい、水を入れたい、みそ汁やかき氷などの料理を作りたいなどと思って必要な物を選んだり用意したりしている。	自ら決める・選ぶ
	○穴が掘れたこと、山を作れたこと、料理を食べてもらえたこと、クレーンヘッドの中に入れた砂を上に上げられたことに喜んだり笑顔になったりしている。	自分に満足する
	○先生や友達と一緒に穴を掘ったり、山を作ったり、料理を作ったり、食べたり食べてもらったり、型抜きをしたりして一緒に遊ぶことを楽しんだり、先生や友達を誘ったりしている。	他者といる喜びを感じる
	○穴を掘るためにスコップを持っている手に力を入れ押し込んだり、スコップの角度や手の持ち方を変えて砂を持ち上げたり、砂を入れたクレーンヘッドを上に運ぼうと手を交互に持ち替え、チェーンを手繰り寄せたりして試しながら様々に体を動かしている。	身体を操作する
	○「貸して」「入れて」「見て」「手伝って」「いらっしゃいませ」などと自分のしたいことやして欲しいことを言葉や表情や動きで伝えたり、先生に助けてもらって伝えたりしている。	自分のことを伝える
	○砂を型に入れると形ができることを面白く思ったり、水が砂に吸い込まれることを不思議に思ったり、穴に水を貯めるために何度も水を入れる必要があると感じたりしている。	事物・現象を捉える
三輪車やストライダーをした遊び	○好きな色のストライダーに乗りたい、三輪車に乗りたいなどと乗りたい乗り物を選んだり、走りたい、スピードを出したいなどと思ってしたりしている。	自ら選ぶ・決める
	○貸してほしいと伝えたが断らたことを先生に聞いてもらうことで気持ちを落ち着かせたり、空いている乗り物を教えてもらったり、自分で探したりして切り替えたりしている。	気持ちをコントロールする
	○空を見て、雲の形を「ウサギに見える」と言ったり、動物や身近な物を思い浮かべて例えたりしている。	造形に表す
	○地面を力強く蹴ってスピードを出したり、ハンドルや体を傾けて曲がったり、前に進めるためにペダルを踏みこんで三輪車を漕いだり、手や足を踏ん張って全身の力で先生や友達の乗っている三輪車を押したりしている。	身体を操作する
	○テラスを走るとスピードが出過ぎてしまったり、黒いマットを通ると、遊具から降りてくる友達にぶつかったりして危ないことを、先生に教えてもらったり自分で気付いたりして、テラスを走らないようにしたり、黒いマットを避けて通ったりしている。	身を守る
固定遊具や運動遊具を使った遊び	○はしごやクライミンググリップから登りたい、なまけものロープに乗りたい、滑り台やファイヤーマンポールから降りたい、ゆりかごスイングに乗りたい、押したい、平均台やバランスストーンから落ちないように渡りたい、ジャンピングでジャンプしたいなどと思ってしたり、何度も繰り返したりしている。	自ら決める・選ぶ

	○遊具に登れたこと、バランスストーンや平均台から落ちずに渡れたことなど挑戦していたことができて喜んだり笑顔になったりしている。 ○登りきった時に先生や友達を呼んで登れたことを一緒に喜んだり、ゆりかごスイングに友達と一緒に乗って身を寄せ合う心地よさを感じたり、先生や友達とジャンプしたり同じ動きをしたりして笑顔になったりしている。 ○手を握るところや足を置くところを考えたり、試したり、腕や足に力を入れ体を持ち上げたりして遊具に登ったり、手を広げてバランスをとったり、一足ずつゆっくり進んだりしてバランスストーンや平均台を渡ったり、足を曲げたり伸ばしたりしながらジャンピングを跳んだりしている。	自分に満足する 他者といる喜びを感じる 身体を操作する
虫探し、水やり	○ダンゴムシや蝶を探したい、ウサギを見に行きたい、野菜や花に水をあげたいなどと思ってしたり先生や友達を誘ったり、ついていったりしている。 ○ダンゴムシが動く様子や手で触ると丸くなる様子、ひっくり返る様子を面白いと思ってじっと見つめたり、触ったり、捕まえたりしている。 ○花や野菜に水やりをしたり、「大きくなれ」と呟いたり、野菜の実や葉の生長の変化に気付いたりしている。	自ら決める・選ぶ 生き物・命を見つめる 生き物・命を見つめる
片付ける	○片付けと分かっていても遊び続ける子や、まだ遊びたいが次の活動に期待して「次何かな？」などと話しながら気持ちを切り替えて片付けをしている子もいる。 ○たくさん玩具を集められたこと、砂場の玩具を綺麗に洗えたこと、重たい物を運べたことに喜んだり、頑張って片付けた自分に満足したりしている。 ○自分の使っていたものを元の場所に戻したり、タライの中で玩具を綺麗に洗ったり、片付け忘れているものに気付いたり、使っていないが綺麗にしようと思って片付けを手伝ったりしている。	気持ちをコントロールする 自分に満足する 場や状況を整える
着替え、手洗い・うがい排泄をするおやつを食べる	○水で濡れたり、土がついたりした服をそのままだと気持ち悪いと感じたり、先生に教えてもらって着替えようと思ったりして、着替えている。 ○菌が体に入らないように手を隅々まで洗ったり、先生や友達の様子を見たり知らせてもらったりして手洗いに向かったりしている。 ○トイレに行きたいか尋ねてもらってトイレに行ったり、自分で行こうと思って行ったり、誘われるが我慢したりしている。 ○先生や友達と今日のおやつが何か話したり、おやつを取りに行く行き方を決めたり、先生からおやつを受け取ったりすることを喜んでいる。 ○おやつの袋や牛乳のストロー、牛乳のふたが開けられないなど困ったことを「手伝って」「やって」などと言ったり、手をひいたりするなど言葉や行動で伝えようとしている。 ○みんなで「いただきます」をしたり、匂いや噛んだ時の食感を話したりするなどしてみんなで食べることを楽しんでいる。	体の健康を保つ 体の健康を保つ 体の健康を保つ 他者といる喜びを感じる 自分のことを伝える 食を見つめる
絵本を見る、読んでもらう	○友達の見ている絵本、以前読んでもらった絵本、お気に入りの絵本を見たいと思って選んだり、読んだり読んでもらったりしている。 ○絵本に出てくる言葉を呟いたり、出てきた動物を言ったり、知っていることや感じたことを言ったりして絵本の世界を楽しんでいる。	自ら選ぶ・決める 文芸に表す
新聞紙遊びをする	○小さくしたい、細くしたい、形にしたいなどと思って破いたり、裂いたりしている。 ○新聞を破いたり新聞に力を入れたりすることで、小さく裂けたり丸まったりして形が変わることを楽しんでいる。 ○偶然できた形を物に例えたり、新聞紙を組み合わせたりしてイメージした形を作ったりしている。	自ら決める・選ぶ 事物・現象を捉える 造形に表す
降園準備をする・降園する	○鞄のチャックを開閉しやすいように椅子に掛け、自分のやりやすいやり方で一つずつ収めようとしている。 ○楽しかったことの話をしたり、友達の名前を先生と一緒に言ったり、友達や先生に呼んでもらって通園ノートを受け取ったりすることを楽しんでいる。 ○通園ノートを取りに来るときに、ウサギやカンガルーなどの動物になりきってジャンプしたり力強く歩いたりすることを楽しんでいる。	場や状況を整える 他者といる喜びを感じる 身体の動きに表す

３．本日のねらい

①	昨日までの遊びを思い出したり、したい遊びを選んだり見付けたり、やってみたいと思い遊具のいろいろなところから登り降りしたり、先生に誘ってもらったりして、したいことをしようとする。	自ら決める・選ぶ
②	したい遊びができたり、挑戦してできるようになったりしたことを嬉しく思ったり、頑張ったことに自信をもったりする。	自分に満足する
③	不安、もっと遊びたい、貸してほしいなどの気持ちを先生や友達に聞いてもらって切り替えたり、落ち着かせようとしたりする。	気持ちをコントロールする
④	先生や友達と挨拶をしたり、遊んだり、友達の名前を呼んだりして、心地よさや楽しさを感じたり、親しみをもったりする。	他者といる喜びを感じる
⑤	困ったことや思っていることを表情や言葉、行動で先生や友達に伝えたり、伝えてよかったと感じたりする。	自分のことを伝える
⑥	手や衣服を清潔にしようとしたり綺麗になった気持ちよさを感じたり、体のために尿意のタイミングを掴んで排泄をしたり、虫歯にならないようにうがいをしたり、しようとしたりする。	体の健康を保つ
⑦	ストライダーや三輪車でテラスや黒いマットを走ると危ないと思い、自分で避けたり、教えてもらって避けたり、クレーンヘッドが上下する時に当たらないようにしようとしたりする。	身を守る
⑧	様々に体を動かしたり、先生や友達がしている姿を見たりして持ち方や体の動かし方を試したり、コツを感じたりしてしようとする。	身体を操作する
⑨	乗り物に乗って思い切り走ったり、手を広げバランスをとったり、ジャンピングで跳んだりして体をいろいろに動かす楽しさを感じたりする。	身体を操作する
⑩	ダンゴムシやウサギ、花や野菜などの生き物に興味をもち、動きや様子を見たり、集めたりして、世話をしようと思ったり、水やりをして花や野菜の生長を感じたりする。	生き物・命を見つめる
⑪	砂を型に詰め形ができる様子や水が砂に吸い込まれていく様子、新聞がひらひら舞い落ちたり、力を加えて固まったりするなど様々に形が変わる様子を面白く感じたり、不思議に思ったりする。	事物・現象を捉える
⑫	表示を見て種類別に分けたり、片付け忘れている玩具を探したり、やりやすいやり方で収めたりして、場が整う心地よさを感じる。	場や状況を整える
⑬	おやつは何か楽しみにしたり、匂いや味を言い合ったりしてみんなで食べる楽しさを感じる。	食を見つめる
⑭	砂場で型抜きをして思い描いた形になったことを嬉しく思って何度も作ることを楽しんだり、新聞紙を破いたり裂いたりしながら、偶然できた形を動物に例えたり見立てたりして、面白さを感じる。	造形に表す
⑮	紙を破くと次に出てくる動物はなんだろうとワクワクしたり、いろいろな動物が出てくることを喜んだりする。	文芸に表す

４．展 開

時刻	予想される子どもの活動	＊環境の構成及び再構成　　◎教師の援助	◇評価の観点
9:00	登園する ・挨拶する ・靴を履き替える ・鞄や水筒、帽子を収める ・手洗いをする ・赤白帽を被って靴を履き替える	◎先生や友達と出会う嬉しさや挨拶をする心地よさを感じられるように、目を合わせて笑顔で挨拶をしたり、友達から挨拶をしてもらう嬉しさを言葉にしたりする。 ◎鞄の開閉など手伝ってほしいことを伝えたり、伝えてよかったと感じたりするように、手伝えることを言葉にしたり、傍で様子を見守ったり、伝わったことを伝えて手伝ったりする。 ◎お家の人と離れる不安を切り替えて身支度や遊びに向かえるよう、一緒に身支度をしたり、お家の人に座って見守ってもらう場所を提案したり、既に遊んでいる子の様子を伝えたりする。	◇手を繋いで登園したり、笑顔で挨拶したり、話したりしているか④ ◇「手伝って」などと言ったり、手をひいたりして伝えているか⑤ ◇身支度をしたり、遊びに向かったりしているか③

9:15	**好きな遊びをする** ・友達を誘う ・したい遊びの話をする ・友達がしていることや話している様子を見たり聞いたりする ・友達の様子を見て声をかける	＊昨日までの遊びを思い出して今日したい遊びに向かえるように、遊びの写真を掲示しておく。	◇写真を見て、したいことを話したり、遊びに向かったりしているか①
		＊したい遊びをすぐに見付けたり作り出したりできるように、遊具や玩具をすぐに取り出せる場所に置いたり遊びかけの状態にしておいたりする。	◇すぐに遊びに向かっているか①
		◎したい遊びを決められるように、したいことを尋ねたり、昨日していた遊びの話しをしたり、教師がしようと思っている遊びに誘ったりする。	◇遊びを探して遊び始めているか①
		◎したい遊びができたり、作りたいものが出来上がったり、挑戦していたことができるようになったりした喜びを感じられるように、できたことを一緒に喜んだり、褒めたり、嬉しさを言葉にして伝えたりする。	◇「できた」などと言ったり、出来上がった物を見せて笑顔になったりしているか②
		◎先生や友達と遊ぶ楽しさを感じられるように、近くで遊んでいる友達の様子を知らせたり、一緒に遊ぶ楽しさや面白さを言葉で伝えたりする。	◇先生や友達と笑顔で遊んだり、話したりしているか④
		◎自分の思いを言葉や表情、行動で伝えたり、伝えてよかったと感じたりするように、困っていそうなことを尋ねたり、一緒に伝えたい相手に伝えたり、伝えられたこと、伝わったことを一緒に喜んだりする。	◇思いを言葉や表情で伝えたり、相手に伝わり笑顔になったりしているか⑤
		◎貸してもらえない、思い通りにならないことで怒ったり、泣いたりする気持ちを落ち着けられるように、寄り添ったり、したかったことを尋ねたり、受け止めたり、どうしたらいいか一緒に考えたりする。	◇泣き止んだり、気持ちを言葉にしたり、考えたりしているか③
	○砂場遊び ・料理を作る ・型をとる ・穴を掘る ・山を作る	＊したいことにすぐ向かえるようにタライに水を溜めておいたり、玩具を取りやすい位置に並べておいたりする。	◇必要な物を出したり、道具を使ったりしているか①
		◎先生や友達に料理を振舞ったり、振舞ってもらったりすることを嬉しいと思えるように、作ってくれたことに感謝したり、客になって注文したり、近くの友達を誘って一緒に食べたり、料理の感想を伝えたりする。	◇先生や友達に笑顔で振舞ったり、客になって一緒に食べたりしているか④
		◎体の動かし方やコツを感じられるように、どうすれば深く掘れそうか尋ねて一緒に考えたり、砂を多くスコップに乗せる持ち方を見せたり、力を入れて砂を持ち上げている友達の様子を知らせたり、スコップの持ち方を伝えたりする。	◇スコップを持っている手に力を入れて砂に押し込んだり、手やスコップの持ち方を変えたりしているか⑧
		◎クレーンヘッドが頭に当たると痛いと感じて、当たらないように気を付けようと思えるように、上にいる子に下の様子を伝えたり、上から声をかけたらいいことや降りてくる様子を下にいる子に知らせたりする。	◇上の様子を確かめたり、避けたり、下にいる子に声をかけたりしているか⑦
		◎型抜きで形ができることを面白く思ったり、水が砂に吸い込まれる様子を不思議に思ったりするように、綺麗に型がとれたことを知らせたり、砂が水に吸い込まれていく様子や変化を言葉にしたり、教師自身が驚いたり不思議がったりする。	◇出来上がった形や砂をじっと見たり、何度も作ったり水を汲んだりしているか⑪
		◎型抜きで形になったことを嬉しく思い何度も作	◇できた形を見せた

		れるように、教師が作る姿を見せたり、できた形を見て喜んだり、何度も作っている姿を言葉にして近くの友達に伝えたりする。	り、笑顔になったりしているか⑭
	○ストライダー、三輪車を使った遊び ・選んだり、探したりする ・ストライダーで走ったり曲がったりする ・先生や友達と一緒に走る ・三輪車を漕ぐ	◎先生や友達と走る楽しさを感じられるように、後ろを付いて行ったり、楽しさを言葉にしたり、同じようにスピードを出して走る友達の様子を知らせたりする。 ◎思い切り走ったり曲がったり漕いだりする楽しさを感じられるように、スピードに感心したり、スピードを出したまま身体やハンドルを傾けて曲がれたことに驚いたり、漕ぎ方を伝えたりする。 ◎テラスや黒いマットを走ると危ないと思い出したり、気付いたりして避けられるように、テラスや黒いマットを避けて通っている子の様子を伝えたり、遊具から友達が降りてきそうなことを知らせたりする。	◇後ろを振り返ったり、先生や友達と並んで走ったりしているか④ ◇スピードを出したり、曲がったり、三輪車のペダルを踏みこんだりしているか⑨ ◇テラスや黒いマットを避けているか⑦
	○固定遊具や運動遊具を使った遊び ・遊具に登ったり降りたりする ・太鼓橋や平均台バランスストーンを渡る ・ゆりかごスイング、ジャンピングバランスストーンに乗る ・バランスストーンを動かす	＊やりたい、やってみたいと思って遊びに向かえるよう、芝生に太鼓橋や平均台を置いておく。 ＊自分でコースを作ったり、動かしたりするように動かしやすい位置にバランスストーンを積み重ねて置いておく。 ◎はしごやクライミンググリップ、なまけものロープ、ファイヤーマンポール、滑り台などいろいろなところから登り降りしたいと思えるように、見守ったり、応援したり、難しいところに挑戦している友達の様子を伝えたりする。 ◎遊具に登れたこと、平均台やバランスストーンから落ちずに渡れたこと、挑戦したことができたことに自信をもてるように、できたことに驚いたり、頑張ってきた様子を言葉にして伝えたり、褒めたりする。 ◎いろいろに体を動かして遊ぶ楽しさを感じられるように、腕や足で体を持ち上げて登っている様子や、手を広げバランスをとりながら進む様子、足を曲げたり伸ばしたりして跳ぶ様子などを言葉にして伝えたり、楽しさに共感したりする。	◇太鼓橋や平均台を渡ったり、バランスストーンを動かして渡ったりしているか① ◇はしごやクライミンググリップ、ファイヤーマンポールに手をかけているか① ◇登れたことや渡れたこと、挑戦したことで笑顔になっているか② ◇バランスをとったり、足を曲げたり伸ばしたりして登ったり、跳んだりしているか⑨
	○虫探し・水やり ・ダンゴムシを探す ・ウサギを見る ・花や野菜に水をやる	＊水やりをしようと思えるように、水やじょうろを野菜の側に置いて、すぐに水やりができる状態にしておく。 ◎ダンゴムシやウサギの動きに興味をもったり、花や野菜などの生長を感じたり世話をしたりするように、どこにいたのか尋ねたり、一緒に探したり、動きを見て言葉にしたり、葉や実、花の様子に変化があれば伝えたりする。	◇水やりをしているか⑩ ◇生き物についての疑問を尋ねたり、変化に気付いて言葉にしたりしているか⑩
10:20	片付ける ・使ったものを元の場所に片付ける ・まだ遊びたい気持ちからそのまま遊ぼうとする ・先生や友達と一緒に運んだり、	＊種類別に片付ける気持ちよさを感じられるように、写真の表示を種類ごとにつけておく。 ◎したい遊びで遊べたことに満足を感じられるように、教師が見ていて楽しそうだったことを伝えたり、楽しかった遊びを尋ねたりする。 ◎気持ちを切り替えて片付けに向かえるように、もっと遊びたかった気持ちを受け止めたり、一緒に	◇表示を見て片付けているか⑫ ◇楽しかったことを話したり、笑顔になったりしているか② ◇ストライダーを片付けて他の玩具も

	片付けたりする ・残っているものがないか探す	片付けをしながら楽しかった遊びの話を聞いたり、おやつの話をしたりする。 ◎遊んだ場所が片付く心地よさを感じられるように、片付いていく様子を笑顔で伝えたり、綺麗にすると気持ちがいいことを言葉にしたりする。 ◎片付けを頑張ったと感じられるように、たくさん集めていた姿や綺麗に玩具を洗っていた姿、重い物を運んでいた姿を言葉にしたり、褒めたり、片付いたことを一緒に喜んだりする。	片付けているか③ ◇綺麗になったことを言葉にしたり、喜んだりしているか⑫ ◇片付けが終わって笑顔になっているか②
	・手洗い・うがい、着替えをする	◎手や衣服が綺麗になった気持ちよさを感じられるように、手洗いをしている子の様子を伝えたり、教師が手を隅々まで洗ってスッキリした気持ちを言葉にしたり、衣服が汚れている子に着替えた方がよさそうなことを知らせたりする。	◇手洗いや着替えをして「きれいになった」などと言っているか⑥
	・排泄をする	◎体のために尿意のタイミングを掴んでトイレに行こうと思えるように、我慢すると体によくないことを伝え、きっかけやタイミングを作ったり、誘ったり、個別で声をかけたりする。	◇自らトイレに行ったり、「行きたい」と言ったりしているか⑥
10:40	**おやつ・牛乳を飲食する** ・おやつを食べる、牛乳を飲む ・手洗い、うがい、排泄をする ・絵本を見る	◎みんなで食べる楽しさを感じられるように、おやつの前に形や色、味を伝えクイズを出したり、おやつの味や食感を尋ねたり、みんなで話す話題を作ったりする。 ◎おやつの袋や牛乳が開けられず困っていることを伝えようとしたり、伝えてよかったと感じられるように、何に困っているか尋ねたり、手伝って欲しいことが伝わったことを言葉にしたり、手伝ったりする。 ◎虫歯にならないためにブクブクうがいをしようと思えるように、うがいをする大切さを伝えたり、しているタイミングでブクブクと言ったり、最後に鏡で口の中を確認するよう伝えたりする。	◇おやつの名前を答えたり、笑顔でおやつを食べたりしているか⑬ ◇「手伝って」と言ったり、手をひいたり、伝わったことで笑顔になったりしているか⑤ ◇ブクブクうがいをして、鏡で口の中を確認しているか⑥
10:50	**絵本「びりびりやぶいたら」を見る** **新聞遊びをする** ・新聞を破いたり裂いたりする ・形を例える	◎紙を破くと動物になっていくワクワク感を感じられるように、絵をじっくり見せながら読んだり、ページをめくる間を開けたりする。 ◎偶然できた形を動物などに例えたり、見立てたりする面白さを感じられるように、偶然できた形が何に似ているか尋ねたり、教師が見えたものを言葉にして見立てたりする。 ◎新聞がひらひら舞い落ちたり、力を加えて固まったりするなど様々に形が変わることの面白さを感じられるように、破いた新聞を上から舞わせたり、ぎゅっと固める姿を見せたりする。	◇絵をじっと見たり、予想したりしているか⑮ ◇新聞を物の形に例えているか⑭ ◇新聞を何度も舞わせたり、固めたりしているか④
11:20	**降園準備・降園する** ・通園ノートを収める ・帽子を被りリュックを背負う	◎やりやすいやり方で場が整う気持ちよさを感じられるように、やりにくそうなことを言葉にしたり、鞄を椅子に掛けた方が扱いやすいことを提案したり、友達がしているやりやすそうなことを見せたりする。 ◎友達に親しみをもって名前を呼べるように、名前を呼んで通園ノートを返したり、一緒に名前を呼んだり、名前クイズを出したりする。	◇椅子に鞄を掛けたり、水筒や帽子を置いたりしているか⑫ ◇笑顔で友達の名前を呼んでいるか④
11:40			

背番号　赤１～20

４歳児　もも１組（男 11 女９ 計 20 名）保育指導案

指導者　松本 法尊

１．日時　　令和７年６月２日（月）９：００～１１：５０

２．最近の具体的な子どもの姿

登園する	○ 先生や友達に近付いて挨拶をしたり、握手をしたりして、目を合わせて笑顔になったり、手が温かいか尋ねたりしている。	他者といる喜びを感じる
	○ 先生や友達と握手をして挨拶しようと、先生や友達の手に合わせて自分の手の向きや手の左右を変えている。	身体を操作する
	○ 今日の遊びの話や家で考えたり準備したりしてきたことの話をしたり、昨日の遊びの写真や関連の掲示を見ながら遊びの話をしたりしている。	自ら決める・選ぶ
持ち物の始末をする	○ リュックをロッカーの中や前に置いて身支度をしている。荷物を持ち歩いたりあちこちに置いたりして荷物が散らかっている子どももいる。	場や状況を整える
	○ 前よりも身支度が早く終えられるようになったことやそのことでもう遊べることを自ら先生に知らせる子どももいる。	自分のことを知る
	○ 友達と今朝の出来事の話をしたり、遊びの掲示を見ながら遊びの話をしたり、一緒にしたいことに誘ったりしている。	他者といる喜びを感じる
野菜の世話をする	○ 野菜は株周りの土に水をかけたり、脇芽をとったりすると大きくなると思って世話をしたり、収穫を楽しみにしたり、野菜をじっと見て、実ができていることを笑顔で知らせたりしている。	生き物・命を見つめる
	○ 土に水をかけようと、水の出方を見ながらじょうろの持ち手や注ぎ口の付け根に手をかけて水がかかる位置を調節して注いでいる。	身体を操作する
忍者鬼ごっこ	○ 捕まらずに逃げたい、捕まえたいと思い、素早く逃げたり相手を追いかけ続けたり、隠れ場所を探して隠れたり、捕まっても助けを呼んだり、もっと鬼ごっこがしたいと思ってもう一度したいと言ったりしている。	自ら決める・選ぶ
	○ 最後まで捕まらずにいたり、捕まえたり、勝負に勝ったりして笑顔になったり跳びはねたりしている。	自分に満足する
	○ 逃げ続けたい思いからタッチされても牢屋に行かなかったり、牢屋から出たいが我慢して助けを呼んだりしている。	気持ちをコントロールする
	○ 仲間の忍者の友達と一緒に逃げたり、追いかけたり、相手に追われたりして笑顔になっている。	他者といる喜びを感じる
	○ タッチをしたが牢屋に入らない際に、おかしいことを先生に伝えたり、先生に直接伝えることを提案されて直接話して伝えたりしている。	自分のことを伝える
	○ 追いかけたり逃げたりするために力いっぱい走ったり、相手の動きに合わせて走る向きを変えたり、素早く盛土を登ったり転ばず駆け下りたりしている。	身体を操作する
	○ 勝負に勝つためには逃げている仲間を増やす方がよいと考えて、捕まっている仲間を助けようとする子どももいる。	数・量を捉える
	○ 逃げやすいように広い場所に向かって走ったり、捕まえようと相手が走る向きに合わせて先回りしたりしている。	空間を捉える
ショーごっこ	○ 今日もショーをしたいと思い、衣装を作ったり身に付けたり、客席やＣＤデッキを用意したり、友達がしているのを見て自分もしたいと思って途中から参加したりしている。	自ら決める・選ぶ
	○ お客さんにショーを見てもらえたり、拍手や声援をもらったり、タッチを求められたり、お客さんの前で最後まで踊りきったり、自分の作った衣装や道具を使って遊んだりして笑顔になっている。	自分に満足する
	○ これからショーが始まることやお礼などのショーをしている間のお客さんへの話や、お客さんを集める際の勧誘、ショーの遊びを進める上でのアイデア等を言葉にして伝えたり、先生にきっかけをもらって友達に伝えたりしている。	自分のことを伝える
	○ 同じショーをする友達と一緒に遊びを始めようと声をかけたり、友達と	他者といる喜びを感じる

	一緒に踊ったり戦ったりして同じ曲で体を動かしたりポーズを決めたり、お客さんとタッチをしたり、友達がショーをしているのを見たり、向かい合ってボールを投げ合ったりして笑顔になっている。	
	○ 友達に痛い思いをさせず危なくないように、戦いは振りだけにして当てないようにしたり、加減して軽く当てたりしている。	身を守る
	○ かっこいい技をしようと、両手をついて両足を上げたりその場で回ったり、前転をしたり、指先まで伸ばして踊ったり、ポーズで身体を止めたり、膝を曲げて全身を使ってボールを高く投げたり、ボールの動きを見て受けたりしている。	身体を操作する
	○ お客さんに座って見てもらおうと椅子を並べている。	場や状況を整える
	○ 自分のイメージに近付けようと、衣装にリボンや飾りのテープをつけたり、思い描く色や形に合った材料を選んだり教師と一緒に考えたりして作ったりしている。	造形に表す
	○ 曲のテンポや雰囲気を感じて、それに合わせて踊ったり戦いやボールの動きをしたり、そうすることで笑顔になったりしている。	音楽に表す
	○ プリキュアやヒーロー、ポケモンになって、引き締まった表情で技や戦い、変身の動きをしたり、ショーの司会らしく丁寧な言葉や口調で話したりして笑顔になったりしている。	身体の動きに表す
	○ プリキュアやヒーロー、ポケモンらしくなるように、キャラクターに合わせて衣装や小道具を作って身につけたり使ったり、音楽を選んでかけたりしている。	演出に表す
製作	○ 自分のイメージを絵本にしたい、食べ物を作って食べてもらいたいなどと思って、絵本ができあがるまで描き続けたり、何を食べたいか聞き取ってそれを作ったり、イメージに近付けたいと思って、材料を選んだり形を変えたりしている。	自ら決める・選ぶ
	○ イメージに近付いたり思い描いたものができあがったり、それを食べてもらえたりして笑顔になっている。	自分に満足する
	○ 先生や友達に自分が作った絵本を見てもらったり、作った食べ物を食べてもらったりして、笑顔になっている。	他者といる喜びを感じる
	○ ガムテープを切ろうと指先を近付けて力を入れて割いたり、ハサミで切ろうとハサミに入れた指を大きく開いたり閉じたり硬いものを切る際には強く力を入れたりしている。	身体を操作する
	○ ハサミで続けて切るにはハサミに入れた指を大きく開いたり閉じたりする必要があることや、ハサミでスズランテープを切るにはスズランテープを持った手で引っ張ると切りやすいこと、花紙や折り紙、画用紙、厚紙などそれぞれの紙のもつ特性を、使ってみる中で感じている。	事物・現象を捉える
	○ 描いたり作ったりしやすいように椅子を持ってきて座ったり、テーブルが汚れないようにシートを敷いたりしている。	場や状況を整える
	○ 作り終えた時に材料や道具を片付ける子どももいる。	
	○ イメージしたものをその通り絵にしようと細やかに描いたり色を塗ったり、形にしようと先生と相談しながら素材を選んで組み合わせて作ったり、ハサミで切ったり折ったりして形を変えたりしている。	造形に表す
片付ける	○ 遊びを終えて片付けるタイミングを知らされ、自分が使った物を確かめて元に戻したり、先生に尋ねられて使っていたことを思い出して戻したりしている。	場や状況を整える
	○ 使い終えた物を片付けずに遊び続けている際に、遊んだ後どうするとよいか尋ねられて考え、片付けに向かっている。それでもなお片付けずに遊び続ける子どももいる。	気持ちをコントロールする
	○ 一度にたくさん片付けられるように、大きい物に小さい物を入れたり重ねたり細い物は空いている指で引っ掛けて持ったり、先生に提案されて複数持って運んでみたりしている。	資源の活用を見つめる
手洗いをする	○ どうすると床を濡らさなくて済むかみんなで考えたことで、手を洗った後に手洗い場で水をしっかり落としてからタオルで拭く子どももいる。	場や状況を整える

	○ 先生に声をかけてもらって手洗いの掲示を見てこする箇所を意識したり思い出したりして、いろいろな箇所を何度もこすって洗っている。 ○ 手を少しこすったり石鹸をつけるだけで流したりする子どももいる。 ○ 先生に声をかけてもらって水を使わない間は水を止めるともったいなくないと考えて止めたり、意識なく出し続けていたりする。	体の健康を保つ 体の健康を保つ 資源の活用を見つめる
おやつや牛乳を飲食する･片付ける	○ 友達と顔を見合わせたり会話したり､先生に話したいことを話したりして笑顔になっている。 ○ 友達や先生と牛乳やおやつの話や楽しい話をしながら､笑顔で牛乳やおやつを食べたり飲んだりしている。	他者といる喜びを感じる 食を見つめる
遊びの話をする	○ 明日したいことについて尋ねられて答える中で､具体的にしたいことを話したり、友達の話を聞いて自分もしてみたいと思ったりしている。 ○ 自分の頑張ったことや楽しかったこと、困ったことを話したり、友達の話を聞いて感じたことや考えたことを話したりしている。 ○ 自分の話したいことを話すことや近くの友達に意識が向き､友達が話していることに関心をもって聞くことが難しい子どももいる。	自ら決める・選ぶ 自分のことを伝える 他者のことを知る
歌｢あめふりくまのこ｣	○ 先生や友達の歌声やギターの音を聞いたり、歌ったりして、声の違いや音の響き、ゆったりした曲のリズムを感じている。 ○ 歌詞から広がるイメージや曲のリズムに合わせて､笑顔で身体を動かしている。	音楽に表す 身体の動きに表す
降園準備をする	○ ロッカーの中や周辺を整え、綺麗に収まり整った気持ちよさを感じたり、それを継続したりしている子どもや、乱れたままの子どもがいる。	場や状況を整える
降園する	○ 作った物を手に持って帰ろうとする子どもや､カバンに入れることを勧められて手に持っている物を収める子どもがいる。	場や状況を整える

3．本日のねらい

①	素敵なショーにしたい､捕まらないで逃げたい､たくさん捕まえたり助けたりしたい､勝負に勝ちたい､イメージ通りに作りたいなどと思い、何度もしたり、そのためにはどうすればよいかを自分なりに考えてしたりしようとする。	自ら決める・選ぶ
②	考えたり頑張ったりしたことで、素敵なショーになったり、捕まらなかったり、たくさん捕まえたり助けたり､思うように作れたりするなど､したいことが実現できたり、それに近付いたりしたことを感じ、喜ぶ。	自分に満足する 実行し、その結果を基に判断をくだす
③	努力や上達、自分の思いの調整などをした自分の頑張りや成長を感じる。	自分のことを知る
④	先生や友達と挨拶をしたり､同じ遊びをしたり､同じ遊びの仲間と声をかけ合ったり、助けたり助けてもらったりする嬉しさを感じる。	他者といる喜びを感じる
⑤	自分のしたいことやしてほしいこと､気持ち､遊びのアイデアなどの考えたことなどを、先生に支えてもらいながら相手に伝えようとする。	自分のことを伝える
⑥	手のいろいろな箇所を何度もこすると手のバイ菌が洗い流せることを意識して、手のいろいろな箇所を何度もこすって洗おうとする。	体の健康を保つ
⑦	相手の動きをよく見て､それに合わせて逃げたり追ったり方向転換したり､手を地面について足を上げるなどの技をしたり、全身を使ってボールを高く投げるなどの技をしたりする楽しさを感じたり、物を切るためにハサミを大きく開いたり閉じたりしようとしたりする。	身体を操作する
⑧	水やりや脇芽かきをすすんで行い､野菜を大切に育てようとしたり､変化はないか観察し、気付いた生長を喜んだりする。	生き物・命を見つめる 比較する
⑨	自分の使った物を元に戻したり、自分の物を使いやすく置けるようにロッカーの中や周辺を整えたり、過ごしやすくなるように楽屋に必要な物を持ち込み配置したり､話を聞いてもらえる状況を整えたりしようとし､その心地よさを感じる。	場や状況を整える 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	友達と一緒に顔を見合わせて牛乳やおやつを飲食する嬉しさを感じる。	食を見つめる
⑪	遊びに必要な物を作りたいと思い、それに合った色や形、素材、付け方を選んだり試したりしながら作る楽しさを感じる。	造形に表す 問題を認識する 豊かに発想し、追求の手立てを構想する
⑫	プリキュアやヒーロー、悪者、スタッフなどになり、役らしい動きや話し方で表現したり、指先まで曲に合わせて動かすなどして踊ったりする楽しさを感じる。	身体の動きに表す

４．展 開

時刻	予想される幼児の活動	＊環境の構成及び再構成　◎教師の援助	◇評価の観点
9:00	登園する ・挨拶をする ・荷物を始末する ・通園ノートにシールを貼る ・手洗いやうがいをする	◎先生や友達と握手をする嬉しさを感じられるように、目を合わせて握手をしたり、友達と握手をすることを勧めたりする。 ＊昨日の遊びを思い起こし、今日したいことを意識できるように、昨日の遊びの様子や昨日話していた今日したいことを書いた掲示を近くに置いたり、それに関する写真を掲示したりする。	◇目を合わせたり握手をしたりして微笑んでいるか④ ◇掲示を見ながら「○○しよう」と話しているか①
	野菜の世話をする ・水やりをする ・野菜の様子を見る	＊水やりや脇芽かきをすすんでできるように、野菜の絵本を目に付く所に置いたり、世話をする様子の写真を掲示したりする。 ◎じっくり観察し、生長に気付けるように、教師も一緒に観察したり、子どもの気付きに共感したり、教師の感じた違いを呟いたりする。	◇自分から水やりや脇芽かきに向かっているか⑧ ◇野菜に近付いて見たり気付きを言ったりしているか⑧
	好きな遊びをする	＊遊びに必要な道具を、色や形、素材、付け方を選んだり試したりしながら作ることができるように、多様な形や大きさの廃材、厚紙、多様な色や材質のテープ類、花紙、カラーポリ袋、紙紐等を用意する。 ◎同じことをして遊んだり、同じ遊びの仲間と声をかけ合ったりする嬉しさを感じられるように、同じ遊びをしている友達の存在や友達と声をかけ合っている姿を、名前やキャラクター名を挙げながら紹介したり、「仲間」という言葉を使って意識化したりする。 ◎したいことやしてほしいこと、気持ち、遊びのアイデア等を伝えようと思えるように、思いに共感した上で、相手に言うことを提案したり、具体的な言葉を例として知らせたり、伝わっていないことを知らせたりする。 ◎自分の頑張りや成長を感じられるように、教師が感じた努力や上達、気持ちの調整、以前からの変化を具体的に言葉にする。	◇作りたいイメージに合わせて使う素材を選んで組み合わせているか⑪ ◇友達に笑顔で声をかけたり、顔を見合わせたりしているか④ ◇相手に話したり、何度も言ったり、言葉が分かって話したりしているか⑤ ◇自分の頑張りや成長を聞いて微笑んでいるか③
	○ショーごっこ ・ショーの準備をする ・必要な道具を作る ・ショーをする順番を相談する ・お客さんを集める ・プリキュア、ゴジュウジャーショーをする ・ポケモンボールショーをする ・楽屋で休憩する ・お客さんになって応援したり見たりする	◎ショーをもっと素敵にするためにはどうしたらよいかを考え、考えたことをしてみようと思えるように、客に感想を尋ねたり、客やスタッフとして感想を伝えたりアイデアを提案したりする。 ＊楽屋を過ごしやすいようにしようと必要な物を持ち込み配置するように、衝立やラックなどをすぐに取り出せる場所に置いておく。 ◎プリキュアやヒーロー、悪者、スタッフになりきってその役らしい動きや話し方を楽しめるように、客になってやりとりをしたりスタッフになって演じたり、役に合っていると感じた言葉遣いや声の調子、振舞い、ポーズなどを具体的に言葉にして伝えたりする。 ◎手を地面について足を上げるなどの技をする楽しさを感じられるように、ダイナミックな動きを捉えて動きの解説をしたりそのかっこよさや言葉にしたりする。 ◎全身を使ってボールを高く投げるなどの技をする楽しさを感じられるように、している技の凄さ	◇よりよくする考えを言ったり、してみたりしているか① ◇衝立を立てたりラックに水筒を置いたりしているか⑨ ◇ポーズを決めたり丁寧な言葉で話したり案内をしたりするなど、役らしい動きや話し方をしているか⑫ ◇足上げや前転、側転などの動きの技に笑顔で挑戦しているか⑦ ◇笑顔でいろいろな技に挑戦したり、

		を言葉にしたり、教師も一緒になっていろいろな技をして挑戦するきっかけを作ったりする。	繰り返し行ったりしているか⑦
		◎曲に合わせて指先まで動かすなどして踊る楽しさを感じられるように、曲に合った動きを捉えて動きや曲と合っている要素を解説したり、歌詞や曲の要素を声にしたりする。	◇笑顔で曲のリズムや歌詞に合った動きをして踊っているか⑫
		◎素敵なショーになってきたことやショーが盛り上がったこと等に喜びを感じられるように、教師が素敵だと感じた所で客と一緒に盛り上がったり、素敵さを具体的な言葉にしたりする。	◇客の反応を受けて笑顔になったり喜びを言葉にしたりしているか②
	○忍者鬼ごっこ ・チーム分けをする ・追いかけたり逃げたり隠れたり助けたりする	＊仲間を助けたり助けてもらったりする嬉しさを感じられるように、捕まった者がいることや捕まっていない者の位置が分かりやすい盛土の上を牢屋に設定する。	◇助けたり助けてもらったりして笑顔になっているか④
		◎捕まらないで逃げたい、たくさん捕まえたり助けたりしたいと思って取り組めるように、勝負をする前に前回の結果やそれへの思いや今回頑張りたいことを尋ねる。	◇逃げ切ることやたくさん捕まえることなどの目標を言葉にしているか①
		◎同じチームの友達と遊んだり声をかけ合ったりする嬉しさを感じられるように、掛け声をしたり助けを求めたりすることを提案する。	◇笑顔で掛け声をしたり助けたりしているか④
		◎相手の動きをよく見て、それに合わせて逃げたり追ったり方向転換したりするように、相手がどこにいるか尋ねたり知らせたり、相手に合わせた動きのポイントを言葉にしたり、動きをして見せたりする。	◇相手の動きを見て離れたり、身体を反らせたり素早く横に動いたりしているか⑦
		◎捕まらなかったりたくさん捕まえたり助けたりした喜びを感じられるように、最後まで捕まらなかった人がいるか、何回捕まえたり助けたりしたかを尋ねる。	◇捕まらなかったことや捕まえたり助けたりした数を言っているか②
	○製作 ・絵本や食べ物、武器など作りたい物を作る ・作った物を使う	◎イメージ通りに作りたいと思って作れるように、作りたい物のイメージを具体的に尋ねたり、使いたい素材があるか、イメージに合っているか尋ねたりする。	◇作りたい物を具体的に話したり、こだわって作ったりしているか①
		◎物を切るためにハサミを大きく開いたり閉じたりしようとするように、手の動きが小さければ大きく動かす動きをして見せたり手を持って一緒にしたりする。	◇手を大きく開いたり閉じたりしているか⑦
		◎作りたい物に合った色や形、素材、付け方を選んだり試したりするように、どんな物を作りたいのか尋ねてイメージを明確にしたり、色や形、素材、付け方についてふれ、アイデアを提案したりする。	◇作りたい物に合わせて色や形、素材、付け方を選び、変えているか⑪
		◎イメージ通りに作れたりイメージに近付いたりした喜びを感じられるように、聞いていたイメージに近い部分や要素を具体的に言葉にする。	◇イメージに近いことを聞いて笑顔になっているか②
10:10	片付ける ・使ったものを元の場所に戻し、自分のできることをする	◎自分の使った物を元に戻して場が整う心地よさを感じられるように、使っていた物を尋ねたり、知らせたり、散らかっている箇所を知らせたり、それが整ったり、場に使った物がなくなったり物が収まったりしているのを一緒に見て心地よさを言葉にしたりする。	◇使った物を元に戻したり、場が整ったのを見て笑顔になったりしているか⑨
10:30	手洗いやうがい、用便	◎手のいろいろな箇所をたくさんこすって洗うと	◇手のいろいろな箇

	をする ・手を洗う ・うがいをする ・用便をする **遊びの話をする** ・今日の遊びで楽しかったことや頑張ったこと、困ったことなどの話をする。	手のばい菌が流せることを意識して手洗いができるように、洗う箇所やたくさんこするよさを言葉にしながらして見せたり、丁寧に洗う姿を見てばい菌が流せたことを言葉にしたりする。 ＊遊びの様子を思い浮かべながら伝えたり聞いてもらえたりするように、話したいことに関する写真を掲示しておいたり、タブレット端末に表示したりする。 ◎自分の話を聞いてもらえる状況を整えられるように、他児が話を聞いていないことを知らせたり、自分を見たり話を聞いたりしてほしいことを伝える提案をしたりする。 ◎自分から発言しない子どもも自分の考えを言葉で伝えようと思えるように、遊びの最中に教師と共有した話題について尋ねて話す機会を設ける。 ◎次の遊びでしたいことを思い浮かべて、楽しみにできるように、振り返りの中で出てきた困ったことへの対応策をかき留めたり、またしたいことや友達の話を聞いてしてみたくなったことを問いかけたり、教師がしたいことを伝えたりする。	所をたくさんこすったり、ばい菌がとれたと言ったりしているか⑥ ◇遊びの話をしたり、注目されながら聞いてもらえたりしているか⑤ ◇他児の様子を確かめたり見聞きすることを求めたりしているか⑨ ◇自分なりの言葉で尋ねられたことを話しているか⑤ ◇次にしたいと思っていることや楽しみな思いを話しているか①
10:50	**おやつや牛乳を飲食する** ・おやつを食べたり牛乳を飲んだりする ・片付けやうがいをする	◎友達と一緒に顔を見合わせて牛乳やおやつを食べたり飲んだりする嬉しさを感じられるように、友達の様子を言葉にしたり、楽しい話題をふったり、顔を見て目を合わせる嬉しさを言葉にしたりする。	◇友達の顔を見たり、目を合わせたり、話をしたりして、笑顔で飲食しているか⑩
11:00	**忍者鬼ごっこをする** ・チーム分けをする ・追いかけたり逃げたり隠れたり助けたりする ・勝負に勝つためや友達と楽しく遊ぶための話し合いをする	（好きな遊び時と同じ環境の構成と教師の援助） ◎勝負に勝ちたいと思い、そのためにはどうすればよいかを自分なりに考えてしようとするように、勝負をする前に前回の上手くいったりいかなかったりしたことの振り返りをしたり、どうすれば勝てるかを尋ねたりする。 ◎友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じられるように、困ったことや遊びのことで皆に相談したいことがないか尋ねたり、話し合って皆で決めたことを守ったことで状況が改善したことを言葉にしたりする。	◇勝つための考えを出したり友達の考えを聞いたりしてそれを活かしているか① ◇困ったことが解消して友達と笑顔になって遊んでいるか④
11:25	**降園準備をする** ・用便をし、タオルをたたみ、帽子を被り、鞄を椅子にかけ、水筒を下に置く ・明日の話をする ・消毒をする	◎ロッカーの中や周辺を確かめて使いやすく整えられるように、ロッカーや周辺が使いやすく整っているか尋ねたり、どうすれば使いやすくなるか一緒に考えたり、整え方を提案したり、その気持ちよさや収まりのよさに共感したりする。 ◎明日したいことを楽しみにして降園できるように、遊びの話でかき留めたことを振り返ったり、教師が遊びの仲間としてしたいことを伝えたりする。	◇確認して整えたり提案された方法をしたり、整ったのを見て微笑んだりしているか⑨ ◇話の振り返りを聞いて頷いたり来週したいことや楽しみな思いを言ったりしているか①
11:50	**降園する**		

背番号　赤 21～40

４歳児　もも２組（男 10 女 10 計 20 名）保育指導案

指導者　橋本　藍

１．日時　　令和７年６月２日（月）　９：００～１１：５０

２．最近の具体的な子どもの姿

登園する、持ち物の始末をする	○教師の挨拶に応えたり、教師や友達を見つけて自ら挨拶をしたり、写真カードを見て友達が登園していることに喜んだりしている。	他者といる喜びを感じる
	○シールの柄を見比べて選んだ理由を口にしながら手に取ったり、今からしようと思っている遊びに必要なものや一緒に遊ぼうと思っている友達の名前を口に出したりしている。	自ら決める・選ぶ
	○早く用意が終わったことを笑顔で教師に伝えている。	自分に満足する
赤ちゃんごっこ・病院ごっこ	○赤ちゃんになっている友達にミルクをあげたり、患者さんになっている友達を看病するためにご飯を作ったり熱を測ったりして友達と遊ぶことを楽しんでいる。	他者といる喜びを感じる
	○赤ちゃんやお母さん、ペット、お医者さん、患者さんになりたいと思って服装や口調、動きを変えて遊んでいる。	身体の動きに表す
	○家や病院を作りたいと思ってマットや仕切りを使って囲われた空間や靴を脱いで入る場所を作っている。	場や状況を整える
戦いごっこ	○なりたいヒーローの色の武器を作ったり、作りたい銃や爆弾に適した形や硬さの廃材を用いて武器を作ったりしている。	造形に表す
	○友達と声を掛け合って一緒にゲームボックスを持って運んだり、話し合って流す曲を決めたりしている。	人と物事を進める
	○友達に実際に武器を身体に当てると痛いことを伝えたり、どのように遊んだらよいか伝えたりしている。	自分のことを伝える
	○ヒーローになって、ポーズを決めながらゲームボックスからジャンプをしている。	身体の動きに表す
	○手を伸ばして足を曲げながらゲームボックスから飛び降りたり、着地と同時に膝をついてすぐに立ち上がったり、動く武器をよく見て武器を避けたり、相手の動きに合わせて素早く身体の向きを変えたりしている。	身体を操作する
ポケモンごっこ	○捕まえたいポケモンの色に合わせてモンスターボールの色を変えて作っている。	造形に表す
	○砂場や木の下に行き、ポケモンの特性と照らし合わせて、出てくるポケモンを想像しながらトレーナーになりきって捕まえている。	身体の動きに表す
	○ポケモンがいるところに向かって狙いを定めてボールを投げている。	身体を操作する
砂・土・水を使った遊び（泥団子、レストラン、ポンプ、色水）	○色水をするために家からペットボトルを持ってきたり、どんな色の色水を作りたいか考えて花を集めたりしている。	自ら決める・選ぶ
	○教師や友達に料理を紹介したり、値段を伝えたりすることを楽しんでいる。	他者といる喜びを感じる
	○ポンプを使いたいと友達や教師に伝えて順番に使い、伝えてよかったと感じている。	自分のことを伝える
	○ポンプから出てくる時の水の勢いや、作った道に水が速く流れていく様子、流した水が下で溜まって増えていく様子を見て楽しんでいる。	自分に満足する
	○ふるいやじょうごに水や砂を入れて、水や砂が落ちていく速さや、ふるいの網目やじょうごの下の穴から落ちていく様子の違いを比べている。	事物・現象を捉える
	○砂や水の量が違うと感触が違うことを感じ、砂や水の量を変えたり、砂と土の感触の違いを感じ、選んだりして泥団子を作っている。	事物・現象を捉える
	○様々な道具を使って、水に花の色が出る方法を試している。	事物・現象を捉える
	○美味しそうに見えるように葉っぱを料理の上にちぎって散らしたり枝を刺したりしてこだわって作っている。	造形に表す

固定遊具での遊び	○ブランコを大きく揺らしたいと思って、どうしたらよいか考えたり友達の漕ぐ姿を見て真似したりしている。	自ら決める・選ぶ
	○雲梯を渡りきるまで挑戦し、できたことに喜んでいる。	自分に満足する
	○友達や教師に、グローブジャングルを回してほしいことを大きな声で口に出したり、止めてほしいことを大きな声でゆっくり口に出したりしている。	自分のことを伝える
	○グローブジャングルに足をかけて高くまで登ったり、足を踏ん張りながら上半身を傾けて回したりしている。	身体を操作する
	○ジェットジムで、運転手になりきって運転席に座りハンドルを動かしたり、今飛んでいる場所や行き先を想像して口に出したりして遊んでいる。	身体の動きに表す
片付ける	○次にする活動が楽しみだと思い、遊びに区切りをつけて片付けに向かおうとしている子どもや、まだ遊びたいと思って片付けに気持ちが向かず、遊び続ける子どももいる。	気持ちをコントロールする
	○友達に教えてあげようと思ったり、一緒に片付けようと思ったりして、遊んでいる友達に片付けの時間であることを知らせている。	人と物事を進める
	○物を使いやすいようにしたり、居心地のよい場所にしたりしようとして、自分が使ったものを思い出しながら片付けている。	場や状況を整える
私は誰でしょうクイズ・言葉集めゲーム	○教師の言った特徴からいろいろなものを思い浮かべて、当てはまるものは何か考えている。	事物・現象を捉える
	○思いついた答えを声に出して何度も言ったり教師を見て大きな声で言ったりしている。	自分のことを伝える
	○教師が言った言葉から始まる言葉を考えて、いくつも言ったり、友達が言った言葉を聞いてそうだと思ったりしている。	語彙・語句を活用する
遊びの振り返りをする	○手を挙げたり、「はい」と大きな声を出したりして言いたい気持ちを表している。	身体の動きに表す
	○教師や友達を見たり、話していいか尋ねたりして、楽しかったことや困ったこと、誰と一緒に遊んだかを話している。	自分のことを伝える
	○楽しかった遊びや困ったことを話そうとしている友達がいることに気づき、話すのをやめて友達の方を向いたり、目を見て話を聞こうとしたりしている。	他者のことを知る
お天気さんをする	○席を移動して、隣になった友達と目を合わせて笑い合ったり、手を繋いだり、遠くの椅子に座っている友達に手を振ったりしている。	他者といる喜びを感じる
	○お天気さんの歌を歌ったり、歌に合わせて腕を振ったり手拍子をしたりしている。	音楽に表す
手洗い・うがいをするおやつを食べる	○友達の近くまで行き、お菓子のパッケージを見たり、何の柄であったか尋ねたりして見せ合い、パッケージが同じであることを喜んでいる。	他者といる喜びを感じる
	○ストローを捨てる容器が無くて困っている友達を見て、友達がゴミを捨てやすいようにゴミ箱を真ん中に運んだりストロー入れを用意したりしている。	他者のことを考えて行動する
	○おやつを食べる前に手のバイキンを取り除き、綺麗な手でおやつを食べようと思って、手の隅々まで石鹸を付けて洗おうとしている。	体の健康を保つ
	○おやつを受け取る前に手の匂いを嗅いで、石鹸で洗えているか確認し、手洗いを忘れていたことに気づいて洗いに行く子どももいる。	体の健康を保つ
	○今日のおやつは何か予想することやおやつの味を楽しんでいる。	食を見つめる
絵本を見る、読んでもらう	○お気に入りの本を読んだり、読みたい本を手に取ったりしている。	自ら決める・選ぶ
	○友達と一緒に本を読みたいと思って、友達を誘ったり、友達が読んでいる絵本を一緒に読もうとしたりしている。	他者といる喜びを感じる
	○立っている友達に、絵本が見えないことや、後から来た友達に、前に入ってこないでほしいことを何度も言ったり、名前を呼んで声をかけたりして絵本を見やすいようにしている。	場や状況を整える
	○絵本の言葉を繰り返したり、登場人物の気持ちを想像したり、展開を予想	文芸に表す

	して口に出したりしている。	
降園準備をする・降園する	○素早く支度をして、終わったことを笑顔で教師に伝えている。 ○帰る前に椅子を片付ける子どももいるが、一番に外に出たくて椅子を出したままにする子どももいる。 ○タオルや水筒の忘れ物がないか教師が声をかけると自分で気付いて取りに行ったり、友達に教えてもらって気付いたりしている。	自分に満足する 気持ちをコントロールする 場や状況を整える

３．本日のねらい

①	昨日までの遊びを思い出したり、友達が遊んでいる様子を見たり、遊びに誘われたりして、一緒に遊ぶ友達やなりきりたいもの、作りたいものを決めたり、貼りたいシールや読みたい絵本、使いたい道具などを決めたりしようとする。	自ら決める・選ぶ
②	朝の支度ができたことや作りたい物ができたこと、遊具に挑戦したことに自信や達成感をもつ。	自分に満足する
③	まだ遊びたい気持ちに折り合いをつけて支度や片付けをしようとする。	気持ちをコントロールする
④	教師や友達と挨拶をしたり、好きな遊びをしたり、お天気さんをして遊んだり、歌ったり、話しながらおやつを食べたりして、一緒に過ごす楽しさや心地よさを感じる。	他者といる喜びを感じる
⑤	友達が楽しんでいることや困っていることなど、友達の気持ちに触れ、知ろうとする。	他者のことを知る
⑥	楽しかったことや嫌だったこと、困ったことなどを、自分の言葉で教師や友達に伝えることのよさを感じる。	自分のことを伝える
⑦	友達と楽しく気持ちよく遊ぶために、友達と距離を取って戦いごっこをしたり、友達が、嫌なことやしてほしくないことを言っているのを聞いて、どのように遊ぶか考えたりしようとする。	他者のことを考えて行動する
⑧	外から帰ってきた時やおやつを食べる前に、バイキンを取り除こうと思って、指一本一本や手首、爪の間まで丁寧に手洗いをしたりうがいをしたりしようとする。	体の健康を保つ
⑨	狙いを定めて物を投げたり、ポンプを力いっぱい押したり引き上げたり、グローブジャングルに乗って遠心力や目が回る感覚を感じたりすることを楽しむ。	身体を操作する
⑩	ポンプから水が流れたりその先に水が溜まっていったりする様子を見て、樋の置き方や角度、水の勢いを調整しようとする。	事物・現象を捉える
⑪	次に使う時に物がどこにあるかわかりやすいように、片付けて心地よい場所にしようとしたり、おやつを食べる時にみんなが過ごしやすいように準備しようとしたりする。	場や状況を整える
⑫	作りたい武器や道具、衣装、料理をイメージして、イメージに合った色や形の物を用いて作ろうとする。	造形に表す
⑬	ジャブの背中に乗ると泥沼に入るという１回目の展開からどうなるかを予想して、繰り返しの展開を楽しむ。	文芸に表す
⑭	口調、仕草などを考えて、赤ちゃんやお母さん、ペット、お医者さん、患者さんになりきることを楽しむ。	身体の動きに表す

４．展 開

時刻	予想される子どもの活動	＊環境の構成及び再構成　◎教師の援助	◇評価の観点
9:00	登園する ・挨拶する ・靴を履き替える ・通園ノートシールを貼る ・鞄や水筒、タオル帽子、上着を収める ・手洗いをする	◎挨拶することの気持ちよさや、教師や友達と会えることの喜びを感じられるように、名前を呼んで目を見て笑顔で挨拶をしたり、友達が来たことを子どもに伝えたりする。 ◎今日は何のシールにしようか考え、好きなシールを自分で手に取って通園ノートに貼るように、何のシールにするか尋ねる。 ＊自分でできたと自信を持てるように、通園ノートのどこにシールを貼るか自分で確認して貼れるような工夫として、ホワイトボードに通園ノートの５月のページをコピーし、貼っておき、シールを貼る日付のところに目印を付けておく。 ◎健康に過ごすため、丁寧に手洗いをしようと思うように、丁寧に手洗いをしている子どもの姿を取り上げ、どれくらいバイキンがなくなったかや、手洗いをしている友達の存在を知らせる。	◇笑顔で挨拶をしているか④ ◇シールを見比べたり、どのシールを貼ったか教師に笑顔で知らせたりしているか① ◇シールを貼ったノートを教師に見せているか② ◇指一本一本や爪の間、手首などを細かく洗っているか⑧
9:15	好きな遊びをする ・したいことを決めて遊ぶ ・友達と気持ちを伝え合いながら遊ぶ	◎自分のしたい遊びを決めて向かえるように、前日にしていた遊びを思い出せるような声かけをしつつ、今日は何をして遊ぼうと思っているのか尋ねる。 ◎友達との関わりで上手くいかないことがあり困った時には、子ども同士で気持ちを伝えられるように言葉を引き出す問いかけをしたり、気持ちが落ち着くように側で見守ったりする。	◇したい遊びを言って向かっているか① ◇自分の言葉で気持ちを伝えているか⑥
	○赤ちゃんごっこ・病院ごっこ ・衣装を身に付ける ・家や病院を作る ・机や椅子を出してご飯を食べる ・看病する	◎なりきって衣装を身につけたり、話したり、動いたりして遊ぶ楽しさを感じられるように、何になりきっているのか尋ねたり、なりきっている姿を見た感想を伝えたりする。	◇なりきっているものを答えたり、笑顔になったりしているか⑭
	○ポケモンごっこ ・モンスターボールを作る ・狙いを定めてボールを投げる	◎ポケモンを捕まえに行くことを楽しみに思うように、今日はどのポケモンを探しに行くのか尋ねる。 ◎身体の使い方を意識して投げるように、モンスターボールをポケモンに当てて捕まえるためにはどう投げたらうまくいくのか尋ねたり、子どもの身体の使い方を言葉にして伝えたりする。	◇笑顔で問いかけに答えているか① ◇投げ方をやって見せたり、何度も試してみたりしているか⑨
	○戦いごっこをする ・武器、敵を作る ・曲に合わせて戦う	◎なりたい像や作りたい物をイメージが深まるように、何色のヒーローになりたいのか、どんな武器を作るのかを尋ねる。 ◎なりきることを楽しむように、ヒーローらしい動きや曲に合った動きをしている姿を褒める。	◇具体的になりたい姿や作りたいものをじっと見て選んだり手に取ったりしているか⑫ ◇勇ましい表情や口調で話したり、武器を構えるポーズをしたりしているか⑭

		◎友達と楽しく気持ちよく遊ぶように、嫌なことやしてほしくない気持ちをもっている友達の存在を知らせたり、友達の気持ちを聞いて相手のことを考えられるように、友達の気持ちが聞けるような場を整えたりする。	◇友達を見てじっと話を聞いたり、友達が嫌だと言ったことをせずに遊んだりしているか⑦
	○砂・土・水を使った遊び ・泥団子を作る ・料理を作る ・樋に水を流す ・色水を作る	◎丸くて固い泥団子を作ったことに達成感を感じたり自信をもったりするように、どうしたらうまくできたのか尋ねたり、硬さや見た目を具体的に褒めたりする。	◇笑顔になって更に挑戦しているか②
		◎友達や教師とやり取りをしながら遊ぶことの楽しさを感じられるように、子どもが作った物を買って食べたり、料理のリクエストをしたり、他児に何が食べたいか、何が入っているともっとよくなると思うかなどを尋ねたりする。	◇笑顔で教師や他児と話しているか④
		◎想像力を働かせて料理を作ったり、イメージに近づけようと砂の状態を変えたりするように、何を作ろうとしているか尋ねたり、作りたい物の特徴を一緒に考えたり、味や見た目、食感などについて具体的に注文したりする。	◇特徴に合った物を作ったり、色々な作り方を試したりしているか⑫
		◎思い通りに作ったことに満足するように、こだわって作っているところを褒めたり、味や見た目などの具体的な感想を伝えたりする。	◇笑顔になって更に取り組んでいるか②
		◎樋の繋ぎ方や水の流し方を考え、こうしてみようと考えたことを試すように、考えていることを尋ねたり、一緒に考えたりする。	◇樋の位置を変えたり、水の流れの変化を見たりしているか⑩
		◎身体を動かす楽しさを感じられるように、ポンプを押したり引き上げたりする強さによって水が流れている様子が変わっていることを言葉にする。	◇ポンプを動かす手元を見たり、流れていく水を見たりしているか。⑨
	○固定遊具での遊び ・ジェットジムに乗る ・グローブジャングルに乗ったり登ったりぶら下がったりする ・ブランコを漕いだり押したりする ・雲梯を渡る	◎自分の頑張りを味わうように、できたことを一緒に喜んだり、頑張った姿を認めたりする。	◇「できた」と言ったり笑顔になったりしているか②
		◎身体の使い方を意識するように、身体のどこの力を使っているように見えるか伝えたり、どのようにするとうまくいくのか尋ねたりする。	◇教師が言った身体の部位を見たり、力を入れたりして続けて挑戦したり、やって見せたりしているか⑨
		◎遠心力や目が回る感覚に感じられるように、一緒に実際にグローブジャングルに乗り、乗っていると身体が外に投げ出されそうな感じがすることや、目が回ることを言葉にする。	◇体が傾いたり「目が回る」「飛ばされそう」と言っているか⑨
10:20	片付ける ・自分が使った物を元の場所に戻す ・砂場道具を洗う ・使った場所を綺麗にしようとする ・手洗い、うがいをする ・排泄をする	◎遊び続けたい気持ちを抑えたり切り替えたりしやすいように、もう少しで片付けることを事前に伝える。	◇片付けの時間になった時にすぐに片付けに向かっているか③
		◎次に使う時に物の場所が分からなくなってしまうと困ると感じ片付けようと思うように、自分が使った物を思い出して片付けている子どもを褒めたり、使ったものを尋ねたりする。	◇使った物を見て片付けているか⑪
		◎みんなで使った場所を綺麗にしようと思うように、綺麗になってきて気持ちがいいことや散らか	◇物を拾ったり整えたりしているか⑪

		っていて過ごしにくいことなどを伝える。	
10:50	**遊びの振り返りをする** ・楽しかったことや作った物について話す ・友達の話を聞く	◎自分の気持ちやした遊びを伝えたいと思うように、楽しかったことや困ったこと、今日していた遊びを尋ねる。 ◎友達の話を聞きたい、何の遊びをしていたか知りたいと思うように、今から誰が話すのか知らせる。	◇手を挙げたり「はい」と言ったり楽しかったことを伝えたりしているか⑥ ◇友達の方を見ているか⑤
11：00	**お天気さんをする** ・クラスの友達と遊ぶ	◎友達と席を交換したり、空いている席を教えたり隣に座ったことを喜んだりして友達と遊ぶことの楽しさを感じられるように、教師も一緒になって空いている席を教えたり隣に座ったことを喜んだりする。	◇笑顔で友達や教師を見たり話したりしているか④
11:15	**おやつ・牛乳を飲食する** ・おやつを食べる ・手洗いうがいをする	◎バイキンを取り除くために、丁寧に手洗いうがいをしようと思うように、丁寧に手洗いうがいをしている子どもの姿を取り上げて、他の子どもにも知らせたり、手が綺麗になってすっきりしたか尋ねたりする。 ◎友達と顔を見合わせながらおやつを食べることのよさを感じられるように、みんなでいただきますをしたり、楽しい話をしたりする。 ◎口の中の食べかすを洗い流して口の中を綺麗に気持ちよくしようと思うように、うがいをしている子どもの姿を褒めながら他の子どもに知らせる。	◇指一本一本や爪の間、手首などを細かく洗っているか⑧ ◇笑顔になっているか④ ◇時間をかけて口をゆすいだり、何度も口をゆすいだりしているか⑧
11:30	**絵本「１１ぴきのねこ　どろんこ」を見る** ・絵本を見る ・見えやすい場所に座る	◎ジャブの背中に乗ると泥沼に入るという１回目の流れから次の展開を予想する楽しさを感じられるように、ジャブ背中に乗って泥沼に入る２回目のページの前に間をあけて、ゆっくり見せる。	◇じっと見たり、予想したことを口に出したりしているか⑬
11:40 11:50	**降園準備・降園する** ・身支度をする ・明日の話をする ・降園する	◎明日の遊びに期待をもつように、明日したいと思っていることを尋ねる。	◇笑顔で問いかけに答えようとしているか①

背番号　青１～20

５歳児　さくら１組（男８女 11 計 19 名）保育指導案

指導者　沼田　祥子

１．日　時　　令和７年６月２日（月）　９：００～１２：００

２．最近の具体的な子どもの姿

登園する、持ち物の始末をする	○友達や教師に親しみをもち、笑顔で挨拶をしたり、家庭での出来事やしたいことなど話したいことを話したりすることを喜んでいる。 ○自分の持ち物を一つ一つ丁寧にロッカーに収めている。一方で、カバンや帽子がロッカーから飛び出ていたり、帽子を首にかけるゴムで引っかけていたりするなど、雑に物を収めていたりする子どももいる。 ○持ち物の始末が終わると、続きがしたいと思ったり友達のしている遊びを見てやりたいと思ったりして、遊びへ向かっている。	他者といる喜びを感じる 場や状況を整える 自ら決める・選ぶ
野菜や生き物の世話	○育てている野菜の生長を楽しみに水遣りをし、背が高くなってきた、花が咲いたなど変化に気付いて喜んだり、世話の仕方を調べたり教えてもらったりし、間引きや摘心など必要な世話をしたりしている。 ○さくら組みんなでうさぎの世話をしていけるように、グループで順番にするとよいと考え、自分たちの順番がくると、責任をもってしようとしている。 ○うさぎと仲良くなろうと思ってなでたり、カメがピンセットからエサを食べてくれることを喜んであげたり、カメの水が汚れているのを見て可哀そうだと感じ、水をかえてあげようと考えたり、今日はカメがエサをもらったのか気にかけたりしている。	生き物・命を見つめる 比較する 人と物事を進める 問題を認識する 豊かに発想し、追求の手立てを構想する 生き物・命を見つめる 問題を認識する
砂・土・水を使った遊び	○川をつなげたい、分かれ道を作りたい、トンネルを作りたいなど、したいことを思い浮かべて、何度もしている。 ○何度も崩れたけれどトンネルができた、迷路みたいな川ができてきたなど、したいことができたり遊びが面白くなってきたりしていることに満足している。 ○トンネルを３つも作った自分の頑張りを感じたり、友達にすごいと褒めてもらって、自分はトンネル作りが得意だと感じたりしている。 ○３つもトンネルを作った友達を見て、トンネルを作るのが上手だなと感じたり、名人だと褒めたりしている。 ○ポンプで水を出すことが大変だと言っているのを聞き、代わってあげようとしている。 ○水をためたり川をつなげたりなど、もっとこうしたら面白くなりそうだと思うことに向けて友達と一緒に声をかけ合って一緒にしたり、友達の様子やつぶやきから、自分ができることを考えて行動したり、どこを掘ったらよいのか、どう掘ったらよいのかなど考えたり試したりしている。 ○繰り返し川をつなげたり池を作ったり水をためたりしながら、どうしたら川がつながるのか、流したい場所に流せるのかなど考えたり試したりし、水たまりから堀り進めると水が流れてくる、高いところから低いところへ水が流れていく、水が溢れてしまった時には土を盛ったらよいなど感じている。	自ら決める・選ぶ 自分に満足する 自分のことを知る 他者のことを知る 他者のことを考えて行動する 人と物事を進める 事物・現象を捉える 問題を認識する 関連付ける
アイドルショーごっこ	○プリキュアになって踊りたいと思い、衣装を用意したり見てもらう場を作ったりなどしようとする。 ○踊りたい曲を一緒に決めたり、ショーが素敵になるように、考えたことを伝えたり聞いたりして一緒にしようとしたり、ショーができるように自分ができる役割を考え、マネジャーになる、警備員をすると役割を考えて参加したりしている。 ○アイドルショーに必要な衣装やネイル、リボン、イヤリングなどを、色や形、使い方などを考えたり、使いたいものに合う素材を選んだりして作っている。 ○思い浮かべているアイドルになるために必要なことを考え、かわいくポーズしたり、キュアウインクだからウインクしようと特徴に合わせて表現したりしている。 ○ショーが素敵になるために必要なことを考え、はじめはみんなで後ろを向いて、曲が始まったら前を向こう、プリキュアのアイドルらしくなるようにそれぞれのイメージに合わせた衣装を作ったり、お客さんに楽しんでもらうために	自ら決める・選ぶ 人と物事を進める 造形に表す 関連付ける 身体の動きに表す 問題を認識する 豊かに発想し、追求の手立てを構想する 演出に表す 問題を認識する 豊かに発想し、追求の手立てを構想する

	タッチや投げキッスをしようとしたりしている。	
山の滑り台での段ボールのそり滑り	○友達と一緒に大きな段ボールのそりに乗って滑りたいと思い、どうしたらうまくいくか何度も試している。	自ら決める・選ぶ
	○なかなか上手くいかず苦労しながらも、大きなそりに大勢で乗って滑ることに成功し、喜んでいる。	自分に満足する
	○友達とぎゅうぎゅうになったり並んだりして大勢で一緒に滑ることが楽しく、上手くいかなくても笑い合って何度も一緒にすることを楽しんでいる。	他者といる喜びを感じる
	○大きなそりに大勢で乗って滑るために、どうしたら上手くいくか一緒に考えたり声をかけ合ったり息を合わせて進もうとしたりしている。	人と物事を進める
バスケットボール・サッカー	○勝ちたい、点数を入れたいと思い、自分でゴールをねらったり、友達にパスしたり、パスしてもらえるよう声をかけたりしている。	自ら決める・選ぶ
	○自分の思いだけで動いたり決めたりする友達に、なかなか自分の気持ちや考えを言いにくく困っている時がある。	自分のことを伝える
	○バスケットボールをするのか、サッカーをするのかを一緒に決めたり、チームの友達と勝つために必要なことを考え、声をかけ合ってパスしたりパスを呼んだり、点数が入ったことを一緒に喜んだりしている。	人と物事を進める 問題を認識する 豊かに発想し、追求の手立てを構想する
	○相手のチームの動きやボールの動きを見て手を伸ばしてガードしたり足を出してボールを取ろうとしたり、仲間の動きを見てパスを出したり、相手の動きやゴールの場所を見てゴールをねらってシュートしたりしている。	身体を操作する
羽ねこごっこ	○秘密基地を作りたいと思い、合う場所を探したり、どう作ろうか考えたりしている。	自ら決める・選ぶ
	○少しずつ秘密基地ができてきていることを喜んでいる。	自分に満足する
	○秘密基地を作るために、場所や物、作り方などについて考えたことを伝え合いながら一緒に決めたり、声をかけ合って一緒に作ったりしている。	人と物事を進める
	○羽ねこになって遊びながら、羽ねこは夜行性だから夜にお散歩に行く、お散歩でブランコで遊ぼうなど設定を考えている。	文芸に表す 豊かに発想し、追求の手立てを構想する
	○考えた設定やお母さんや赤ちゃんなど決めた役を思い浮かべて、出かけたりなりきった言葉や動きでやりとりしたりすることを楽しんでいる。	身体の動きに表す 問題を認識する 豊かに発想し、追求の手立てを構想する
	○秘密基地に合う場所を探して作ろうとしたり、ハチがいたり虫がいたりするため、他に居心地のよい場所がないか考えて場所を決めたり、寝転がれるようにベッドを作るなどくつろげるようにしたりしている。	場や状況を整える 問題を認識する
鬼ごっこ	○捕まえたい、逃したくない、捕まっている友達を助けたい、助けてもらいたいなど思い、何度も追いかけたり見張ったり友達に声をかけたりなどしようとしたりする。	自ら決める・選ぶ
	○鬼ごっこをするために人を集めることと何鬼ごっこをするのか決めることが必要と考え、誘い合って集まったり、何鬼ごっこをするのか一緒に決めたりしている。	人と物事を進める 問題を認識する
	○友達の動きを見て、捕まらないように必要なことを考え、身を反らしたり方向転換したりして逃げたり、捕まえられるように必要なことを考え、逃げている友達の動きに合わせて追いかけたり挟みうちしたり、助けられるように必要なことを考え、隙を見て助けたりしている。	身体を操作する 問題を認識する 豊かに発想し、追求の手立てを構想する
片付ける	○声をかけ合って遊んだ場を一緒に片付けたり、使ったものがない、片付けが早く終わったなどの時には、みんなで使ったマットを運ぼうとしたり、クラスみんなの椅子を並べたり、汚れたテラスを掃いたりするなど、自分がどうするとよいか考えて動いたりしている。	人と物事を進める
	○自分たちの使ったものを元の場所へ片付けようとしているが、カゴに雑多に入れる、向きがバラバラなど、心地のよい片付け方への意識が向きにくい。	場や状況を整える
遊びの振り返りをする	○友達の遊びや考えたことを聞いて、面白そう、やってみたいと思い、後日やってみようとしている。	自ら決める・選ぶ
	○楽しかったことや考えたことなどを友達に聞いてもらい、自分たちの遊びに満足している。	自分に満足する
	○友達の考えたことや遊びを聞いたり、作ったものを見たりして、面白いことを考えると感じたり、素敵なところを認めたりしている。	他者のことを知る
	○友達にわかるように、言葉を加えたり聞かれたことに答えたりして伝えようと	自分のことを伝える

	している。 ○友達の考えたことやしたこと、困ったことなどを聞き、もっとよくなるように考えたり、困ったことを解決する方法を考えたりなど、友達の遊びがより楽しくなるように一緒に考えている。	問題を認識する 他者のことを考えて行動する
手洗い・うがいをする、おやつを食べる	○手洗いやうがいの意味がわかって自らしているが、面倒に思ったり雑になったりする子どももいる。再度意味を伝えていくことで、丁寧にしようとしている。 ○おやつを食べることを楽しみにしたり、おやつの匂いを感じて楽しんだり、友達と話をしながら一緒に食べることを楽しんだりしている。	体の健康を保つ 食を見つめる
絵本を見る、読んでもらう	○登場人物の気持ちを感じて、次の展開にドキドキしたり、ホッとしたり、展開を予想したりしている。	文芸に表す
手繋ぎしっぽとりをする	○しっぽをとりたい、チームが勝ちたいと思い、とろうとしっぽを追いかけたりチームの友達を応援したりしている。 ○チームの友達と勝ったことを一緒に喜んだり負けたことを一緒に悔しがったり、応援したりしてもらったりして、仲間とのつながりを感じて嬉しく思っている。 ○みんなで遊びを進めていくために、次にする人が審判になってはじめの合図を言おう、日差しが強すぎると芝生で応援するのは暑いので日陰のテラスで応援することにしようなど、考えたり、決めたことを声をかけ合いながらしようとしたりしている。 ○日向にずっといると暑さで熱中症になりそうだと感じ、日陰に行った方がよい、水分補給しようと考えている。 ○しっぽがとれるように相手の動きを見たりしっぽを見てねらって追いかけたり手を伸ばしたりしている。 ○しっぽを取った人の数を数えて比べ、多い方が勝ちにしようと考えている。	自ら決める・選ぶ 他者といる喜びを感じる 人と物事を進める 体の健康を保つ 問題を認識する 身体を操作する 問題を認識する 数量を捉える 比較する
降園準備をする・降園する	○忘れ物がないように、確かめながら降園準備をしている。 ○明日の予定を聞いたり、明日しようと思っていることを思い出したりし、明日の登園を楽しみに降園している。 ○みんなで揃って並ぶために、グループの友達と声をかけ合って一緒に並んでいる。	自ら決める・選ぶ 自ら決める・選ぶ 人と物事を進める 問題を認識する

3．本日のねらい

①	昨日の続きをしよう、もっと面白くしようと思い、したいことを具体的に思い浮かべて、考えたり試したりなど、何度もしようとする。	自ら決める・選ぶ
②	お客さんに楽しんでもらえた、ショーが素敵になってきた、負けたけれど頑張ったなど、苦労しながらも実現したいことに向けて頑張れたりできたり、存分にしたいことをしたりして、満足する。	自分に満足する
③	いろいろな友達と声をかけ合ったり気付いたことや考えたことなどを話したりして、一緒に遊ぶ楽しさを感じる。	他者といる喜びを感じる
④	友達の話を聞いたり姿を見たりして、いろいろな友達の気持ちや考え、素敵なところなどに気付いたり認めたりする。	他者のことを知る
⑤	自分の気持ちや考え、感じたことなどをわかってもらえるように、繰り返したり言葉を足したり聞かれたことに答えたりして伝えようとしたり、伝えることのよさを感じたりする。	自分のことを伝える 問題を認識する
⑥	川が迷路のように面白くなるよう、山の滑り台で大勢で一緒に滑ることができるようになど、遊びが楽しくなるようにどうしたらよいか、したいことや考えたこと、感じたことを言ったり聞いたりして、友達と一緒に考えたり、周りの様子を見てできることをしようとしたりする。	人と物事を進める
⑦	そりで滑るスピード感を楽しんだり、友達の動きに合わせた体の動かし方をいろいろに試しながら体を動かすことを楽しんだりする。	身体を操作する
⑧	野菜の生長を楽しみにしたり、ウサギやカメの気持ちを考えたりして、必要な世話をしようとしたり、野菜の変化を感じて喜んだり、うさぎやカメの姿や動きなどを見たり触れたりして親しみをもったりする。	生き物・命を見つめる 比較する
⑨	川をつなげたり水をためたり泥に触れたり水たまりに入ったりしながら、泥の感触や場所による水たまりの温度の違いを感じたり、といのつなげ方や水の量、掘る場所、	事物・現象を捉える 豊かに発想し、追求の手立てを構想する

せき止め方などを考えたり試したり、確かめたりしようとしたりする。

⑩ 気持ちよく遊びやすくなるように、整えたり置き方を考えたり向きを揃えたりなどしようとする。 場や状況を整える 問題を認識する

⑪ アイドルショーごっこや羽ねこごっこに必要なものを、作りたいイメージに合うように、素材を選んだり、色や形、組み合わせ方、使い方などを考えたり、友達の作っているもののよさを感じて取り入れたりして作ることを楽しむ。 造形に表す 問題を認識する 関連付ける

⑫ 絵本を読んでもらい、るるださん一家の優しさを感じたり、展開を楽しみにしたりする。 文芸に表す

⑬ お母さんや赤ちゃんなど役を決めたりおでかけをするなど設定を決めたりして、役や設定を思い浮かべて、それぞれの特徴や性格などに合わせて、動き、話し方、表情などを考え、なりきって表現することを楽しむ。 身体の動きに表す 問題を認識する 豊かに発想し、追求の手立てを構想する

⑭ アイドルショーをさらに素敵にするために、必要な身につけるものや使うものを考えたり、ショーでの並び方や合わせる動きなどを考えたりする。 演出に表す 問題を認識する 豊かに発想し、追求の手立てを構想する

４．展 開

時刻	予想される子どもの活動	＊環境の構成及び再構成　◎教師の援助	◇評価の観点
9:00	**登園する** ・挨拶する ・靴を履き替える ・通園ノートにハンコを押す ・鞄や水筒、タオル帽子を収める ・手洗いをする	◎友達や教師と挨拶をしたり話したりする嬉しさを感じられるように、笑顔で挨拶をし、挨拶をしてくれて嬉しい気持ちを伝えたり、友達との会話のきっかけを作ったりする。	◇友達や教師と笑顔で挨拶したり話したりしているか③
		＊昨日したことや考えたこと、今日したいと思ったことを思い出し、したいことを意識して遊びに向かえるように、振り返りで話したことを書いたホワイトボードや遊びの写真を目につく場所に置いておく。	◇すぐに遊び始めているか①
		◎持ち物の始末を丁寧にできるように見守り、鞄や帽子を落ちないようにかける、収まるようにかけるなど丁寧にしていることをほめたり、雑になっている時には、理由を伝えながら丁寧にするまで見届けたりする。	◇ロッカーに収まるように鞄や帽子をかけているか⑩
		◎今日したいと思っていることを意識して遊びに向かえるように、昨日したいと話していたことを話したり、必要なものがないか確かめたり、先に遊び始めている仲間の様子を知らせたりする。	◇すぐに遊び始めたり必要なものを言ったりしているか①
9:15	**好きな遊びをする** ・遊びの続きをしようと思ったり、友達の姿を見て一緒にしようと思ったりする ・誘ったり誘われたりして友達と一緒に遊ぶ ・自分の気持ちや考え、感じたことなどを友達に伝える ・友達と一緒に考えたり声をかけ合ったりして遊びを進める ・したいことができた、よくなってきたことを喜ぶ	◎いろいろな友達と一緒に遊んだり話したりする楽しさを感じられるように、遊んでいる場の友達の姿を知らせたり、面白い、不思議など感じていることを伝え合うきっかけを作ったりする。	◇遊んでいる場の友達と笑い合ったり笑顔で話したりしているか③
		◎友達の気持ちや考え、素敵なところなどに気付いたり認めたりできるように、友達が頑張っている、考えていることなどに関心を寄せて言葉にしたり、友達の気持ちに気付かず相手が困っている時には、お互いの考えや気持ちを伝えるよう励ます。	◇友達の姿を見て感じたことを話したり相手の気持ちを聞いたりしているか④
		◎自分の考えや気持ちを相手にわかってもらおうと伝えられるように、嫌なことや困っていることは相手に伝えるよう後押ししたり、自分で伝える姿を見守り、相槌を打ったり、伝わっていないところを聞き出したりする。	◇自分の考えや気持ちを繰り返したり聞かれたことに答えたりして伝えているか⑤
		◎友達と一緒に考えを出し合ったり声をかけ合ったりして遊びを進める楽しさを感じられるように、一緒に考えようとする姿を褒めたり見守ったりしながら、それぞれが考えを言えているか確かめたり、言えていない子どもから考えを引き出したりする。	◇友達と考えたことを伝えたり聞いたり声をかけあったりしているか⑥
		◎自分のしたかったことができた、前より素敵になったなど実現したいことができたことを喜べるように、考えたことや頑張ったことなどを振り返りなが	◇できたことや頑張ったことを話したり笑顔で見せたり

		ら一緒に喜ぶ。	しているか②
	○砂・土・水を使った遊び ・穴を掘ったり、水をためたり、壁を高くして水をせき止めたりする ・穴から掘り進めて川を作ったりトンネルを掘ったりして水を流す ・水をためたところに裸足で入ったり泥を手で触ったりする	＊自分たちで水の量を調節しながら溢れないように流したり作った川に流して試したりなど何度もできるように、ポンプのタンクに水をためておく。 ＊水を流すためのといや塩ビ菅の組み方を考えたり試したりできるように、長さや太さなどの違うといや塩ビ管、台を用意しておく。 ◎川が面白くなるようにどうしたらよいか一緒に考えられるように、しようとしていることを聞いたり、考えていることを友達に伝えるよう言ったりする。 ◎泥の感触や水の場所による温度の違いなどを感じられるように、教師も裸足になって泥に触れたり感じた泥の感触や水の温度の違いを言葉にしたりして一緒に楽しむ。 ◎水が流れるように、溢れないように考えたり試したりできるように、水が止まっているところやなくなっているところ、溢れているところを知らせ、どうにかしようとしていることを言葉にして感心する。 ◎したいと思っていたことが上手くいったのかどうか確かめたり状況に応じて考えたりするように、やってみてどうなっているのか一緒に見たり、状況を言葉にしたりする。	◇水を流したりためたりせき止めたりなど試しているか⑨ ◇といや塩ビ管を組んだり組み直したりして水を流しているか⑨ ◇しようとしていることを言ったり自分にできることをしたりしているか⑥ ◇裸足で水たまりに入ったり、感じたことを言ったりしているか⑨ ◇深く掘ったり、水を入れる場所を変えたり壁を高くしたりしているか⑨ ◇うまくいったことに喜んだり、別の方法をしたりしているか⑨
	○アイドルショーごっこ ・衣装や必要なものを用意したり、作ったりする ・客席を用意する ・見てもらえるようお客さんを呼ぶ ・アイドルになりきって踊る	＊アイドルショーに必要なものを作りたいイメージに合わせて作れるように、作りたいと話しているものに合う素材や使い慣れた素材を用意しておく。 ◎ショーがさらに素敵になるように、ショーに必要なものや進め方、動きなどを考えられるように、これまで考えたり作ったりしてきたことのよさを話したり、ショーのイメージを話したり聞いたり、お客さんとして見て素敵なところやわかりにくいことを伝えたりする。 ◎お客さんに楽しんでもらえた、ショーが素敵になってきたなどを感じ、満足できるように、お客さんやマネージャーの感想を聞いたり、前より素敵になってきているところを褒めたりする。	◇衣装にさらに付け足したりインカムを素材を組み合わせて作ったりしているか⑪ ◇インカムや衣装など必要なものを言ったり、アナウンスをしたり、みんなで動きを合わせたりなどしているか⑭ ◇笑顔になったり、次に頑張りたいことを話したりしているか②
	○山の滑り台への段ボールのそり滑り ・友達と一緒に大きなそりで滑る	◎友達と一緒に大勢でそりに乗って滑ることに向けて何度も一緒に試せるように、難しさに共感しながら応援したり、一緒に滑るために考えていることを褒めたりする。 ◎そりで滑るスピード感を楽しめるように、感じている気持ちに共感する。	◇声をかけ合って一緒に進もうとしたり考えたことを伝えたりしているか⑥ ◇声を上げたり笑顔になったりして滑っているか⑦
	○羽ねこごっこ ・秘密基地作りをしたり必要なものを身に付けたりする ・役や設定を思い浮かべて遊ぶ	＊秘密基地に必要なものを考えて作っていけるように、必要な布や洗濯ばさみ、シート、などを遊びに使えるよう用意しておいたり、必要としているものに応じて材料を用意したりする。 ◎羽ねこのイメージを膨らませてなりきって遊べるように、考えている設定を聞きながら遊びの設定に合わせてやりとりをしたり、羽根ねこの特徴を尋ね	◇布、洗濯ばさみなどを使って秘密基地を作っているか⑪ ◇設定や特徴に合わせて動いたり話したりしているか⑬

		たり、特徴に合わせた表現を褒めたりする。	
	○鬼ごっこ ・ルールを確かめる ・鬼になって追いかけたり、鬼から逃げたりする	◎友達の動きに合わせて動こうとするように、身をかわしたり方向転換したり鬼のいない隙をねらって助けたりするなど、友達を見て動く姿を褒めたり、鬼が近づいている、たくさん捕まっているなど状況を知らせて応援したりする。	◇友達の動きを見て身をかわしたり方向転換したり、鬼のいない隙に助けたりなどしているか⑦
	○野菜や生き物の世話 ・水遣りをしたり野菜の様子を見たりする ・ウサギやカメの世話をする	＊水やりや草抜き、脇芽とりなど必要な世話を自分たでできるように、野菜のそばにジョウロやごみ箱、ハサミを用意しておく。	◇水やりや草抜き、脇芽とりなど世話をしているか⑧
		＊必要な世話を調べられるように、野菜を育てているそばに野菜の栽培に関する本を置いておく。	◇必要に応じて調べているか⑧
		＊野菜の変化について気付いたことをクラスみんなで共有できるように、野菜の様子で気付いたことを書いたり貼ったりできる場を用意したり、これまでの生長や気付きを写真とともに掲示したりする。	◇掲示を見たり、気付いたことを書いたりしているか⑧
		◎野菜の生長を喜べるように、背が高くなった、葉っぱが増えたなど見つけたことを一緒に見て、前の様子と比較したり、毎日世話をしたりしていることを話しながら一緒に喜んだりする	◇野菜の変化に気づいて話しているか⑧
		◎ウサギやカメに愛着をもって世話をするように、エサをあげたり掃除したりすることで、ウサギやカメが喜んでいるなど、気持ちを想像して話す。	◇ウサギやカメの気持ちを想像して言葉にしているか⑧
10:25	**片付ける** ・遊んでいた場所を一緒に遊んだ友達と片付ける ・使った道具や材料を元の場所に整えて片付ける ・手洗い、うがいをする ・排泄をする	◎自分たちの遊んでいた場を一緒に遊んだ友達と片付けられるように、一緒に頑張るよう励ましたり、声をかけ合って一緒に片付けていることを褒めたり、一緒に遊んでいた友達を誘いに行くよう言ったりする。	◇一緒に遊んでいた友達と声をかけ合って遊んだ場を片付けているか⑥
		◎気持ちよく整えようという気持ちで片付けられるように、置き方や入れ方などどうするとよいか一緒に考えたり、気持ちよく整えている姿を褒めたりする。	◇重ねたり向きを揃えたりなど整えているか⑩
10:45	**遊びの振り返りをする** ・今日の遊びで考えたことや楽しかったこと、頑張ったこと、困ったことなどを話す	＊友達に伝えたいことを伝えられるように、付箋に書いたり、書いたものを貼ったりできる場を用意しておく。	◇伝えたいことを書いているか
		＊友達の遊びの経過や考えたことがわかるように、キーワードになるようなことをホワイトボードに書き留めていく。	◇ホワイトボードを見たり、前のことを思い出し話したりしているか④
		◎友達の考えたことや頑張ったことなどを感じたり認めたりできるように、それぞれの遊びについて知らせたいことを尋ねたり特に取り上げたい話を振ったりする。	◇友達の顔を見たり感じたことを話したりしているか④
		◎友達にわかってもらいたいと思って伝えられるように、自分で伝えているところを見守り、相槌を打ったり、分かりやすい言い方をほめたり、伝わっていない時には、相手の気持ちを聞かせたりする。	◇自分の考えや気持ちを繰り返したり聞かれたことに答えたりして伝えているか⑤
10:55	**おやつ・牛乳を飲食する**	◎友達と一緒に食べる楽しさを感じられるように、話しのきっかけを作り、楽しい雰囲気を作る。	◇友達と話したり顔を見合わせたりして食べているか
11:05	**絵本「そっとしておいて」を見る**	◎生き物たちのことを考えてそっとしておいてあげようというるるださん一家の優しさを感じられるように、そってしておこうとする言葉をゆっくり気持ちを込めて読んだり、生き物たちのことも考えて作った家をじっくり見せたりする。	◇そっとしておいてもらえた時に笑顔になったり、完成した家を笑顔で見たりしているか⑫
11:15	**手繋ぎしっぽと**	＊みんなで考えたり決めたりしたことをする面白さ	◇楽しくするための

	りをする ・チームに分かれて並ぶ ・２人ずつしっぽを取り合ったり友達を応援したりする ・次の出番の子どもが審判として合図を出す ・勝った数を数える ・遊びの振り返りをする	を感じられるように、これまで考えたことや決めたことを理由とともに書いておく。 ＊チームの友達を応援したり、一緒に勝ったことを喜んだり負けたことを悔しがったりできるように、２チームに分かれて勝負する。 ＊友達の動きやしっぽを見ながら思い切り取り合うことを楽しめるように、芝生で行う。 ◎勝ちたい、しっぽを取りたいと気持ちを高められるように、したいと思っていることに共感したり、気持ちが盛り上がる声をかけたりする。 ◎自分たちで遊びを進める楽しさを感じられるように、みんなで決めた審判の合図を待ったり、遊びを進めようとしている姿を褒めたりする。 ◎チームの友達と一緒に喜んだり次の友達に声をかけたりできるように、勝負がついた後に少し時間をとったり、声をかけてもらう嬉しさに共感したりする。 ◎相手のしっぽを取るために、いろいろに動きを試せるように、相手の動きに合わせた動きを褒めたり、すぐに取った友達の動きを言葉にしたり、どうしたら取れるのか話題にしたりする。 ◎勝ち負けだけでなく、頑張りも感じて満足できるように、なかなか勝負がつかなかったけれど、諦めずにした、何度も取ろうとしていたなどの姿を褒める。 ◎勝敗を自分たちで判断できるように、どちらが勝ちか尋ねて、自分たちで数を数えて判断する姿を見守る。	ルールを考えているか⑥ ◇応援したり勝ったことを一緒に喜んだりしているか③ ◇友達の動きを見たりしっぽを見たりして取ろうとしているか⑦ ◇頑張りたい気持ちを言葉にしているか① ◇審判として立ったり合図を出したりしているか⑥ ◇勝ったことを一緒に喜んだり次の友達に声をかけたりしているか③ ◇友達の動きを見たりしっぽを見たりして取ろうとしているか⑦ ◇頑張りや次に向けた前向きな言葉を言っているか② ◇勝った人の数を数え、多い方を言っているか
11:40	降園準備をする ・用便をする ・降園の身支度をする ・グループの友達と一緒に並ぶ	◎ロッカーや保育室を気持ちよく整えておこうと思えるように、自分のロッカーや保育室を確かめるよう伝えたり、整えることで気持ちよくなったことを話したりする。 ◎明日の登園を楽しみにできるように、明日しようと決めていたことを話題にしながら楽しみな気持ちに共感する。	◇帽子を畳んだり使わないものを持ち帰ったりしているか⑩ ◇したいと思っていることを言っているか
12:00	降園する		

背番号　青 21～39

５歳児　さくら２組（男８女 11 計 19 名）保育指導案

指導者　髙橋　梨花

１．日　時　　令和７年６月２日（月）９：００～１２：００

２．最近の具体的な子どもの姿

登園する、持ち物の始末をする	○先生や友達を見付けて自分から挨拶をしたり、写真カードを見て友達の出欠を確認して友達が来ていることを喜んだり、持ち物の始末をしながら何をして遊ぶか友達に話したり、友達を遊びに誘ったり誘われたりして、一緒に遊ぶことを嬉しく思っている。	他者といる喜びを感じる
	○絵表示を見て丁寧に手を洗ったり何度もうがいをしたりしている子どももいれば、遊びに気持ちが向き手洗いうがいをしていない子どももいる。	体の健康を保つ
山の滑り台でそり滑り遊び	○大勢の友達とダンボールを使って滑りたい、やってみたい滑り方で滑りたいと思って考えたり試したりして、何度も滑ろうとしている。	自ら決める・選ぶ
	○やってみたいと思った滑り方で滑れた、大勢の友達と一緒に滑れた、ダンボールを自分が作りたかった形に作れたなど、やりたかったことができて嬉しく思っている。	自分に満足する
	○友達を誘ったり誘われたりして一緒に滑ったり、大人数で滑ったり、身体が触れ合って滑ったりして嬉しく思ったり、歓呼をあげて一緒に喜んだりしている。	他者といる喜びを感じる
	○滑り台の下に友達がいないか確認したり、下にいる友達に滑ってよいか尋ねたりしている。	身を守る
	○滑るスピードの感覚を感じたり、滑っている時にダンボールから落ちないようにバランスを保ったり、手で力強く滑り台を押してから勢いよく滑り出したりと、様々な身体の動かし方をしている。	身体を操作する
	○ダンボールを使うとどうなるか、たくさんの友達と滑るとどうなるか、ダンボールが細い方が速いのか小さい方が速いのか、布テープを貼ると速いのかなどを色々試し、スピードや感覚の違いを感じている。	事物・現象を捉える
	○滑り始める時に滑り落ちないように、ダンボールの先端を折り曲げて持って滑っている。	場や状況を整える
砂・土・水を使った遊び	○川や池を深く掘ることで水が溢れなくなった、離れた場所にある川と川を繋げられたなど、やりたかったことができて嬉しく思っている。	自分に満足する
	○一緒に川を掘り進めたり深く掘り続けたり、川が繋がった嬉しさや急に流れる面白さを一緒に感じたり伝えあったりしながら、一緒に遊ぶ楽しさを感じている。	他者といる喜びを感じる
	○この場所を掘ってほしい、ポンプの水を止めてほしい、ポンプを漕ぐことを代わってほしい、スコップを貸してほしいなど、自分の気持ちややりたいことを伝わるまで何度も言葉で伝えようとしている。	自分のことを伝える
	○深く掘りたい、川やトンネルを作りたいなどの目的に向かって、友達と一緒に掘る場所を決めて一緒に掘ったり、ポンプを漕ぐことを交代したり、自分ができることを見つけようとしたりしている。	人と物事を進める
	○ポンプを漕ぐ友達が漕ぐことを交代してほしいと思っていることに気付き、交代してあげたり、バケツを重たそうに持っている友達を見て一緒に運んだりして、必要だと思うことを考えてやろうとしている。	他者のことを考えて行動する
	○決壊して溢れ出た水は土で堰き止めたり、より土を盛って壁を作ろうとしていたり、より深く掘ったりすると溢れにくいと感じている。	事物・現象を捉える
バスケットボール・サッカー	○前よりもシュートが決まるようになった、ドリブルを続けられた、ゴールを決められた、試合をして勝ったなど、できなかったことができるようになったことを喜んだり先生や友達に褒めてもらって、できたことを感じ嬉しく思ったりしている。	自分のことを知る
	○同じチームの友達とゴールが決まったり勝ったりしてハイタッチをしたり、声をかけてパスしたりボールを受け取ったりすることを喜んでいる。	他者といる喜びを感じる

	○試合で勝つために仲間の動きに応じて自分ができることを考えて動いたり提案したりして、決めた役割を責任もってしようとしている。 ○相手の動きを見てボールを蹴ったり、シュートをしようとゴールを見て膝を使ってボールを投げたり、フェイントをして相手を交わしたりするなど、いろいろな身体の動きをして遊んでいる。	人と物事を進める 身体を操作する
鬼ごっこ	○鬼になって逃げをタッチしたい、逃げになって最後まで逃げ切りたい、勝ちたいと思ってどうすればいいか考えたりやってみたりして何度も遊び続けている。 ○逃げになって逃げきれた、鬼になって逃げを捕まえた、タッチされた友達を助けられた、一度もタッチされなかったなど、できたことを嬉しく思っている。 ○友達を追いかけたり追いかけられたり、タッチされた友達を助けたり助けられたりして一緒に遊ぶことを喜んでいる。 ○友達の動きを見て方向転換したり、急に動いたり止まったりしたり、思い切り走ったりすることを楽しんでいる。 ○自分の体調や気温に合わせて自分から水分を摂取している子どももいれば、先生に体の状態を知らされてから飲もうとする子どももいる。	自ら決める・選ぶ 自分に満足する 他者といる喜びを感じる 身体を操作する 体の健康を保つ
野菜や生き物の世話	○同じグループの友達に世話をすることや、野菜の様子を知らせている子どもがいる一方で、遊びたい気持ちから友達に知らされても野菜に気持ちが向きにくい子どももいる。 ○育てている野菜の様子を見て収穫を楽しみに水やりをしている子どもや、先生に気付かされたり友達の姿を見たりして水やりをする子どもがいる。 ○自分が育てる野菜を観察しながら花が咲いたり実が大きくなっていたりすることに気付き、大きく育ってきていることを嬉しく思ったり、なかなか大きく育たないことに疑問を抱いて図鑑や絵本で調べようとしたりしている。 ○うさぎやカメに親しみをもって触ったりご飯をあげていたり、快適に過ごせる方法を本で調べたり、ゲージの中を綺麗にしてあげようと掃除をしている子どもがいる一方で、早く遊びたくて世話をすることに気持ちを向けられていない子どももいる。	人と物事を進める 生き物・命を見つめる 生き物・命を見つめる 生き物・命を見つめる
片付ける	○片付けの時間になると知り、あとこれだけしたら片付けようと決めて片付けを始めている。 ○シャベルや塩ビ管などを洗った後のたらいに入った水がもったいないと思い、プランターの花に水をあげている。	自ら決める・選ぶ 資源の活用を見つめる
遊びの振り返りをする	○明日もしたいことを話したり、友達の話を聞いて自分もしてみたいと思ったりしている。 ○自分の楽しかった遊びや頑張ったこと、困ったことを伝えたり、友達の話を聞いて考えたことを伝えたり、自分も明日やってみたいと思ったことを話したりしている。 ○友達が楽しんでいる遊びやしたいと思っていることを感じている。	自ら決める・選ぶ 自分のことを伝える 他者のことを知る
手洗い・うがいをするおやつを食べる	○戸外から帰ってきた後に手や口内についた汚れやバイ菌を落としたいと思い、手首や爪の間まで丁寧に手を洗ったり声を出しながらうがいをしようとしている子どもや、先生に気付かされて手洗いうがいをしようとしている子どももいる。 ○友達とおやつの袋が同じ絵や色だったことを嬉しく思ったり、好きなおやつだったことに喜んだりし、一緒におやつを食べて笑顔になっている。	体の健康を保つ 問題を認識する 他者といる喜びを感じる
絵本を見る、読んでもらう	○友達がどんな絵本を読んでいるのか見たり、「一緒に読もう」と声をかけたりして、一緒に見ることを喜んでいる。 ○先生に絵本を読んでもらって登場人物の心情を感じたり、話の展開や内容を楽しんだりしている。	他者といる喜びを感じる 文芸に表す

島鬼をする	○逃げになって逃げたい、鬼になって追いかけたいと思って速く走ったり、逃げ切りたい、勝ちたいと思って諦めずに追いかけたり逃げたりしている。	自ら決める・選ぶ
	○最後まで逃げきれた、○人捕まえた、タッチされた友達を助けられたなど、やりたかったことができたことを嬉しく思っている。	自分に満足する
	○最後まで逃げきれた自分や、前よりも鬼になってたくさんの友達をタッチできた自分を感じて嬉しく思っている。	自分のことを知る
	○友達を追いかけたり追いかけられたり、タッチされた友達を助けたり助けられたり、勝ったことを友達と一緒に喜んだりして一緒に遊ぶことを喜んでいる。	他者といる喜びを感じる
	○友達の動きを見て方向転換したり、急に動いたり止まったりしたり、友達の動きに合わせて素早く走ったりすることを楽しんでいる。	身体を操作する
	○勝負に勝つために自分の考えた作戦を同じチームの友達に知らせたり友達の考えを聞いたり、自分ができることをしようとしたり、勝負に勝てるように友達と遊び方を考えたり決めたりしている。	人と物事を進める
	○島と自分と友達の位置を感じて逃げたり、マットをどこに置けば島と島の距離が狭くならないか考えて置いたりしている。	空間を捉える
降園準備をする・降園する	○明日の話を聞いて幼稚園に来ることを楽しみにしたり、明日何をして遊ぼうか決めたりしている。	自ら決める・選ぶ
	○タオルを丁寧に畳んだり、ロッカーを綺麗に整えようとしている子どもがいる一方で、早く外に出て並びたいという気持ちから、タオルを畳まずに鞄に入れたり、ロッカーが整っていないままにしたりする子どももいる。	場や状況を整える

3．本日のねらい

① 昨日した遊びを今日もしたいと思って遊びに向かったり、山の滑り台で大人数で滑りたいと思って友達を誘ったり、川を繋げたいと思って土を掘ったり水を流したりなど、こんな風にやってみたいと思って何度もやったり、試してみたりする。 — 自ら決める・選ぶ

② 前よりもシュートが決まるようになった、ゴールを決められた、自分が作りたかったそりが作れた、大勢の友達と一緒に滑れた、鬼になって捕まえた、タッチされた友達を助けられたなど、やりたかったことができたり、自分の頑張りを感じたりして喜ぶ。 — 自分に満足する

③ 友達や教師から見て感じたことや頑張っていたことを言ってもらい、自分の気持ちや頑張りに気付いたり振り返ったりして知ろうとする。 — 自分のことを知る

④ 遊びに誘ったり誘われたりする嬉しさを感じたり、山の滑り台で大人数で滑ったり、島鬼で普段関わりが少ない友達を助けたり助けられたりする楽しさを感じる。 — 他者といる喜びを感じる

⑤ 友達のしていることを見たり聞いたりして、友達が楽しんでいることや友達の優しさ、面白さ、頑張りに気付こうとする。 — 他者のことを知る

⑥ 自分が考えたこと、したいことやしてほしいと思うことを友達や教師にわかってもらえるように言葉を付け加えて伝えようとしたり、伝わってよかったと感じたりする。 — 自分のことを伝える

⑦ より遊びが面白くなるように、自分の考えを友達に伝えたり、友達の話を聞いてみんなが納得するように全員で考えを出し合って進めていこうとしたりする。 — 人と物事を進める
問題を認識する
豊かに発想し、追求の手立てを構想する

⑧ 登園時や戸外から戻ってきた時やおやつを食べる前には、手や口内についたバイ菌を除こうと思って丁寧に手洗いうがいをしたり、自分の体調や気温によって水分補給をし、体調を整えようとしたりする。 — 体の健康を保つ
問題を認識する

⑨ 友達とぶつからないように、滑り台の下に友達がいないか確認しようとしたり、下にいる友達に滑っても大丈夫か尋ねようとしたりする。 — 身を守る
問題を認識する

⑩ 相手の動きに合わせて走る向きを素早く変えたり速さを合わせたり、身体を捻ったり避けたりしようとする。 — 身体を操作する

⑪ 野菜の花や実の大きさ、茎の長さや太さを見て変化に気付いたり、大きく育つことを楽しみにしたり、育てるために環境を整えようとしたりする。　生き物・命を見つめる　比較する

⑫ 手や足を使うと滑るスピードが速くなることを感じたり、池や川が決壊したりしないように方法を考えたり試したりしてみてどうだったか考えたりしながら、川を作っていこうとしたりする。　事物・現象を捉える　問題を認識する　豊かに発想し、追求の手立てを構想する　実行し、その結果を基に判断する

⑬ 島鬼で近くなりすぎないように、隣の島との距離を考えてマットを置いたり確認したり、距離が近かったり離れたりしていることを感じて置く位置を調節したり数を増減させたり、ロッカーを使いやすい場となるように丁寧に整えたりしようとする。　場や状況を整える

⑭ 友達と一緒に、顔を見ながらおやつや牛乳を飲食する楽しさを感じる。　食を見つめる

⑮ 「ジオジオのかんむり」を読んでもらい、小鳥との出会いによって、ジオジオが小鳥のためにしたことが自分の喜びに繋がり嬉しく思っている気持ちを感じる。　文芸に表す

4．展 開

時刻	予想される子どもの活動	＊環境の構成及び再構成　◎教師の援助	◇評価の観点
9:00	登園する ・挨拶する ・靴を履き替える ・通園ノートにシールを貼る ・鞄や水筒、タオル帽子を収める ・手洗い・うがいをする	◎友達や先生と挨拶をしたり、会って話をする喜びを感じたりするように、視線を合わせて名前を呼んだり、笑顔で挨拶を返したり、話を聞いて応えたりする。 ＊昨日の遊びの続きをしようと思ったり、自分のしたい遊びを見付けたりするように、昨日の遊びの様子や話していたことがわかる写真やドキュメンテーションを子どもの見える場所に掲示する。 ◎バイキンを取り除くために丁寧に手洗い・うがいをしようと思えるように、丁寧にうがいをする姿を褒めたり、手洗い・うがいをする友達の姿を知らせたり洗っているか確かめたりして気付かせたりする。	◇友達や先生と挨拶をしたり話をしたりして笑顔になっているか③ ◇写真を見て「○○して遊ぶ」と言って向かっているか① ◇手洗い場に向かい、手を洗ったりうがいをしたりしているか⑦
9:15	好きな遊びをする ・友達や先生を誘って好きな遊びを始める ・自分が作ってみたいものややってみたいことを教師に伝え、やってみようとする ・友達とイメージを共有しながら遊ぶ ・自分の考えや気持ちを友達に伝えて遊びを進めていこうとする	◎遊びたい気持ちが増すように、「いってきます」という言葉に明るく応えたり、すでに遊んでいる友達の姿を知らせたり、誘いかけたりする。 ◎友達が楽しんでいる遊びを知れるように、友達が遊ぶ様子を言葉にしたり一緒に遊ぶ楽しさに共感したりする。 ◎自分の気持ちが伝わらずに困ったり黙っていたりするときには、自分の気持ちを伝わるまで伝えるきっかけになるよう、何に困っているのか何をしたいのか、子どもの気持ちを尋ねながら傍で見守ったり言葉を加えたり伝えることを勧めたりする。 ＊自分の体調や汗の量、気温によって水分を摂って自分の体調を整えられるように、水筒のカゴを保育室の近くの日陰に置いておく。	◇すぐに遊び始めているか① ◇友達がしている遊びを見たり一緒に遊んだりしているか④ ◇自分の思いを友達や先生に伝えているか⑤ ◇水筒置き場に自分から向かって行っているか⑦
	○山の滑り台でのそり滑り ・友達と一緒にダンボールで滑る ・ダンボールの大きさを変えたりガムテープを貼って滑る ・大人数で滑る	＊人数やダンボールの大きさを変えて試し、滑るスピードの違いを感じられるように、保育室前に色々な大きさのダンボールを置いておく。 ◎たくさんの友達と一緒に滑る楽しさを感じられるように、友達と一緒に滑る姿を言葉にしたり、何人で滑るか尋ねてみたりする。 ◎危なくないようにしようと思えるように、危なくないように見たり動いたりしている姿を具体的に褒めたり、危なくなりそうな状況を知らせたりする。 ◎勢いよく滑り始めることでスピードが速くなることを感じられるように、手や足を使って滑り始めようとしている姿を言葉にしたり、教師もして見せたりする。	◇自分が使いたいダンボールを選び、滑ろうとしているか⑫ ◇笑顔でいろいろな友達と一緒に滑っているか④ ◇周りの人や物を見て動いているか⑧ ◇教師がしている姿を見て、やってみたりしているか⑫

	〇砂・土・水を使った遊び ・樋や塩ビ管を出す ・水を流す ・土を掘る	＊自分が作りたいものに向けてすぐに取り出して試せるように、シャベルやバケツ、塩ビ管、樋などを土山のすぐ傍に置いておく。 ◎こんな風にしたいと思うことを友達に伝えて遊んでいくよさを感じられるように、話したことが実現する方向に向けて教師も一緒にしたり、友達が聞いて同じようにし始めている姿を知らせたりする。 ◎川や池が決壊しない方法を考えたり試したりするように、していることとその後の水の流れを言葉にしたり、どこに問題がありそうか尋ねたりする。	◇使いたい道具を選んで取り出しているか① ◇伝えて笑顔になっているか⑤ ◇問題がどこにあるか言葉にしたり、やり方を変えたりしているか⑫
	〇バスケットボールとサッカー遊び ・バスケットゴールにシュートする ・サッカーでシュートを決める ・ゴールキーパーになってシュートを止める ・試合をする	＊遊びの目的を共有して楽しめるよう、得点やチーム名が書けるホワイトボードやペン、ビブスを取り出しやすい場所に置いておく。 ◎友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じられるように、友達の名前を呼んだり友達と一緒に挑戦している嬉しさに共感したりする。 ◎自分の思いを友達に伝えたり、友達の話を聞いたりして、みんなで遊びを進めていこうと思えるように、教師も遊びの仲間の一員として思いを伝えたり、伝えるように促したり、思いを尋ねたりする。 ◎友達の動きに合わせて動こうと思えるように、動きや向きで意識していることを言葉にする。	◇ホワイトボードやペンを取り出し、チーム名前を決めたり書き変えたり、ビブスを着ているか⑦ ◇友達と顔を合わせて笑顔になったり話しかけたりしているか④ ◇自分の思いを伝えたり、友達の話を聞いてルールを決めたり、決めたことを試したりしているか⑦ ◇相手の動きに合わせて動きや向きを変えているか⑩
	〇野菜の世話 ・ 野菜を観察する ・ 水をあげる ・野菜に必要な世話をする	＊野菜の様子を気にかけて世話をしようと思えるように、これまでの世話の様子を知らせる写真を置いておく。 ◎野菜の収穫を楽しみにして水をやったり様子を見たり葉っぱや実など野菜の特徴に気付いたりするように、教師が野菜の様子を気にして呟いたり、近付いて一緒に様子を見たり触ったりする。 ◎野菜の葉が変色していたり、生長していなかったり、雑草が生えていたりすることに気付き、どうすれば大きく育つか考えられるように、気付いた様子を言葉にしたり、疑問を投げかけたり、教師も一緒に絵本や図鑑で調べたりする。	◇写真を見て野菜の場所に向かっているか⑪ ◇水をやったり観察して気付いたことを言ったりしているか⑪ ◇野菜の様子を言葉にしたり、絵本や図鑑で調べたりしているか⑪
10:25	片付ける ・使った物を元の場所に戻す ・シャベルや塩ビ管、樋を洗う ・使った場所を綺麗に片付けようとする ・手洗い、うがいをする ・排泄をする	＊土山の道具の汚れを落とし洗えるように、片付けるカゴの近くに水を張ったタライを置いておく。 ◎遊んだ場所が整った気持ちよさを感じられるように、綺麗になってきた様子を言葉にしたり、残っている場所や整っていない場所を知らせたりする。 ◎外から帰ってきたときに汚れやバイキンを除こうと思って丁寧に手洗いやうがいをしようと思えるように、教師の手が綺麗になっていく様子を見せたり友達が丁寧に洗っていたりうがいをする姿を知らせたり、絵を見て順番に丁寧に手を洗う姿に感心したりする。	◇水を使って綺麗に道具を洗ったり片付けたりしているか⑬ ◇使った場所を見て片付け始めているか⑬ ◇絵表示を見て丁寧に手を洗っていたりうがいをしたりしているか⑧
10:45	遊びの振り返りをする ・誰とどんな遊びをしたか話す	◎友達が好きな遊びやどんな遊びを楽しんでいるかを知ろうと思えるように、聞きたいことがないか尋ねてみたり、教師が関心を寄せている姿を見せたりする。	◇話をしている友達の顔を見て話を聞いたり、聞きたいことを尋ねたりしているか④

	・新しい発見をしたことを話す ・明日もしたいことを話す	◎自分が遊んで楽しかったことや頑張ったこと、工夫したことを感じられるように、考えややってみたことを尋ねてみたり、教師が見ていたことを言葉にしたりする。 ◎言いたいと思ったことを伝えられた自分を感じられるように、子どもが言ったことに反応したり質問をしたり、頑張って伝えられた様子を言葉にしたりする。 ◎自分から発言しない子どもも自分の考えを伝えようと思えるように、遊びの最中に教師と共有した話について尋ねる機会を設ける。	◇楽しかったことや頑張ったこと、やってみたことを言葉にしているか③ ◇楽しかったことや頑張ったこと、やってみたことを言葉にしているか③ ◇自分なりの言葉で伝えているか⑥
11:00	おやつ・牛乳を飲食する ・おやつと牛乳をもらう、食べる	◎友達と一緒に輪になって顔を見ながらおやつや牛乳を飲食する楽しさを感じられるように、みんなで一緒に食べ始めたり、楽しい話をしたりする。	◇笑顔で食べているか⑭
11:15	絵本「ジオジオのかんむり」を見る ・「ジオジオのかんむり」を見る	◎「ジオジオのかんむり」の絵本を読んでもらい、ジオジオの気持ちやジオジオの小鳥を思いやる素敵な所に気付けるように、ゆっくりページをめくったり読むスピードを変えたり、読む声の高さを変えたりする。	◇絵本をじっと見たり、ジオジオの嬉しい気持ちを言ったりしているか⑮
11:20	島鬼をする ・マットを敷く ・逃げと鬼に別れる ・しまおにで遊ぶ ・みんなでルールについて考える	◎島鬼がもっと楽しくなるように考えて場を作れるように、マットの位置を尋ねたり、子ども達が決めた位置のポイントを言葉にしたりする。 ◎逃げになって逃げきれたり、鬼になって何度もタッチしたり、前よりも早く走れたり、友達を助けられた自分を感じられるように、頑張りを言葉にして伝えたり、素敵な所を具体的に褒めたり一緒に喜んだりする。 ◎普段遊んでいない友達とも一緒に遊ぶことを楽しめるように、タッチされた友達を助けたり助けられたりしている姿を言葉にしたり、名前を出して応援したりする。 ◎友達の素敵なところや頑張り、考えを感じられるように、作戦を考えたり諦めずにやり続けたり頑張っている友達の姿があったかを尋ねたりする。 ◎やりたいことを友達に伝えたり、友達の話を聞いたりして遊びを進めていく楽しさを感じられるように、今日やってみたいことを尋ねたり、友達に伝えることを勧めたり、友達の話を聞くことで新しい方法が見つかったことを一緒に喜んだりする。 ◎思いきり走ったり、相手の動きに合わせて方向転換したり、身体を捻らせて避けたりするように、動かしているポイントを言葉にしたり、走ったり追いかけている姿を知らせたり、教師が避ける姿を見せたりする。	◇理由を言ってマットを移動させているか⑬ ◇逃げ切ったりタッチしたりして喜んでいるか③ ◇普段遊んでいない友達と話をして笑顔になっているか④ ◇友達の素敵なところや頑張り、考えを言葉にしているか⑤ ◇自分の話を伝えたり、友達の話を聞いてルールを考えたり遊びを進めているか⑦ ◇相手の動きに合わせて方向転換したり、身体を捻らせて避けたりしているか⑩
11:45	降園準備・降園する ・用便、身支度をする ・明日の話をする ・降園する	◎明日の遊びに期待をもてるように、明日したいと思っている話をしたり好きな遊びでしたいことを尋ねたりする。 ◎ロッカーを使いやすいように、ロッカーを丁寧に整えている子どもの姿を知らせたり、綺麗に整えることで物が出しやすいことや使いにくそうなことを言葉にしたりする。	◇どんな遊びをしようか笑顔で言ったり、明日しようと思っていることを言ったりしているか① ◇自分のロッカーを確認したり整理したりしているか⑬
12:00			

背番号　黄1～20

３歳児　うめ１組（男９女11 計20名）保育指導案

指導者　吉田　紘子

１．日　時　　令和７年11月26日（水）　９：００～１１：４０

２．最近の具体的な子どもの姿

登園する、持ち物の始末をする	○気の合う友達と手を繋いで登園したり、友達や先生に挨拶をしたり話しかけたり顔を見て笑顔になったりと､友達や先生と出会うことを喜んでいる。	他者といる喜びを感じる
	○荷物を部屋の出入り口やスタンプを押す机の上や前に置いて友達がやりにくそうにしていることに気付かずに支度を続けたり、先生や友達に気付かされて邪魔にならないところに置き直して支度をしたりしている。	場や状況を整える
	○手や喉についたバイ菌を落とそうと思い、丁寧に手を洗い、ガラガラうがいを意識してしている子どももいれば、遊びたい気持ちから水だけで洗ったり、手洗いだけを済ませて遊びに向かおうとする子どももいる。	健康を保つ
	○最近の遊びの写真を見たり先生や友達の話を聞いたりして、今日したい遊びの話をしたり支度を急いで済ませて園庭に向かったりしている。	自ら決める・選ぶ
	○外にすぐに遊びに行きたい気持ちから、靴を履く時に右左を確認せずに、逆になったまま遊びに向かったり、先生に知らせてもらって履き直したり反対に履いていて転けそうになったりしている。	身を守る
ポケモンやプリキュアなどになって遊ぶ	○ピカチュウになりたい、プリキュアになりたいと思ったり友達や先生が闘ったり技を見せたりしている姿を見て、自分もやってみたいと思って、なりたいポケモンを選んだり遊んでいる仲間に近付いたりしている。	自ら決める・選ぶ
	○友達が何になっているのか、どんな技を使えるのか、友達が遊んでいる姿を立ち止まって見たり聞いたりして知ろうとしている。	他者のことを知る
	○友達や先生と一緒に踊ったり様々な運動遊具に挑戦したり向き合って技を使い合ったり追いかけたり追いかけられたりするなど、一緒に遊んだり誘ったり誘われたりすることを嬉しく思っている。	他者といる喜びを感じる
	○友達や先生から逃げるために相手の様子を見ながら走ったり急に止まって攻撃のポーズを取ったりゲームボックスから回転しながら着地したりするなど、いろいろに体を動かす楽しさを感じている。	体の動きや感覚を磨く
	○作るときに使ったものを片付けてから遊びに行こうとしている子どももいれば､画用紙や箱の切れ端や使ったペンをそのままにして遊びに行ったり、物の上に自分が持ってきた箱やビニール袋を置いて作り始めようとしたりする子どももいる。	場や状況を整える
	○自分が想像しているモンスターボールやドレスを作るために、紙を丸く切ったり丸めたり色を塗ったり模様をつけたり、友達が作っている物に素敵さを感じ、同じようなデザインや素材を選んだりしている。	色や形に表す
	○リズムやテンポ、メロディーを感じながら踊ったり楽器を鳴らしたりすることを楽しんでいる。	音楽に表す
	○ピカチュウやプリキュアになって話したり技を使ったり友達や先生が話し方を変えたりポーズをとったり技を決めたりしている姿を見て、自分も同じようにやってみたり、敵の周辺を回ることで目を回す、掌を相手に向けて強い光を当てるなど、自分のしているポケモンができそうな表現を考えたり楽しんだりしている。	体の動きに表す
砂や水を使った遊び	○大きい山や硬い山が作れた、作った橋をたくさんの友達が面白いと言ってくれたなど、したいと思ったことができたことを嬉しく思ったり、ピザやホットケーキなど自分なりにこだわりをもって作ったところを先生や友達に褒めてもらって喜んだりしている。	充実感を得る
	○友達と同じ場で同じ物を作ることを喜んだり、友達や先生に自分の作ったホットケーキやコーヒーなどを食べてほしい飲んでほしいと思い、机に運んだり、食べてもらったり飲んでもらったりして笑顔になっている。	他者といる喜びを感じる
	○穴を掘る時に､砂に押し込んだシャベルに体重をかけたり足で押さえたり、たくさんの砂を載せたシャベルを先が下がらないように両手を広げて持ち	体の動きや感覚を磨く

	上げて山に乗せたり、山が崩れない力で押さえて硬めたり、砂がシャベルに載ったことでバランスを崩して下に落としてしまったりしている。 ○砂に水をかけ、押さえると硬くなることを感じて、水を汲んできたり、ヘラで押さえつけたり、砂が崩れていくことに面白さを感じて何度も水を流したりじっと見ていたりする子どももいれば、サラサラの砂をお皿に入れてすぐに机に載せていく子どももいる。	事物・現象を捉える
運動遊具を使った遊び	○登り慣れているところではなく、クライミングなど、難しい場所から大型遊具に登りたいと思って挑戦したり、平均台を落ちずに渡りたいと思って何度も挑戦したり慎重に渡ったりしている。 ○難しいところから登ることができた、連続で登れた、長い平均台を渡りきったなど、できなかったことができるようになった喜びを感じている。 ○クライミンググリップに片足をかけて腕で体を持ち上げて遊具に登ったり、バランスをとりながら平均台を渡ったり、ゆりかごスウィングに立ち、体重を左右に傾けながら漕ぎ始め、動き始めたところで膝を曲げて漕ぎ続けたりするなど、道具に合わせて体を動かす楽しさを感じている。	自ら決める・選ぶ 充実感を得る 体の動きや感覚を磨く
乗り物を使った遊び	○自分の乗りたい乗り物を友達が使っていて貸してほしいことを先生に伝えにきたり、先生に手伝ってもらって一緒に伝えたり、乗っている途中で見つけた物や面白いコースを先生や友達に伝えたり案内したりしている。 ○先生や友達と乗り物に乗って競争したり、一緒に洞窟やポケモンセンターに行ったり、友達の乗っている荷台を引っ張ったり引っ張ってもらったりするなど、気の合う友達や先生と一緒に遊ぶ喜びを感じている。 ○両足を素早く動かしてストライダーを勢いよく走らせたりカーブで動きながらハンドルを操作したり坂のあるところで勢いの違いを感じたりその面白さを感じたりしている。 ○狭い道を洞窟と見立てて怖がったり、もっと怖くなるように毒蜘蛛やネチョネチョなど危険生物がいることにしたり、それらを作って洞窟に付けたり、触れたらどうなるのかなどを想像して話したりしている。	自分のことを伝える 他者といる喜びを感じる 体の動きや感覚を磨く 演出・構成する
片付ける	○先生や友達に知らされたり周りの玩具が片付いていく状態を見たりしてもっと遊んでいたい気持ちを切り替えて片付けに向かったり、先生や友達が片付けていることに気付いていても遊び続けたりしている。 ○自分が使った場所を確認して残っている玩具を洗ったり丁寧に砂を落としたり倉庫に片付けたりしている子どももいれば、部屋にみんなと競争して帰りたい気持ちが強く、使った物をそのままにしたり片付いていない場所を見ても気にしていなかったりしている。	気持ちをコントロールする 場や状況を整える
手洗い・うがいをする	○外から帰ってきた時やおやつを食べる前にはバイ菌を落とすために手洗いうがいをした方が体にいいと思って手洗いうがいをしたり、うがいを忘れていたことを思い出し、急いで手洗い場に向かったり、排泄を我慢し続け、慌てて向かったりしている。	健康を保つ
遊びを振り返る	○今日楽しかった遊びやしていたこと、作った物などを友達や先生に知らせたいと思い、手を挙げたり前に出てみんなに見せたり話したりしている。 ○友達や先生がしていた遊びの話を聞いて友達や先生がしていたことを知ったり、友達の考えの面白さを感じたりしている。	自分のことを伝える 他者のことを知る
おやつを食べる	○友達や先生と今日のおやつの話をしたりお腹が空いたことを言ったりして食べることを楽しみにしたり、友達と話したり顔を見たりしながら一緒に食べる楽しさを感じたりしている。	食を見つめる
絵本を読んでもらう	○落ち葉やどんぐり、芋などが出てくる絵本を見て秋の情景に美しさを感じたり、秋に見られる自然物を感じたり親しみをもったりして秋を感じたりしている。	自然環境を見つめる
りすとどんぐりっこ鬼ごっこ	○友達や先生と仲間になって追いかけたり逃げたり手を繋いだりなどして笑顔になり、クラスの友達や先生と一緒に遊ぶことを喜んでいる。 ○歌が終わってすぐに体勢を変えて走り出したり、思いきり走ったり走り続けたり先生や友達の動きに合わせて方向を変えたりするなど体を動かすことを楽しんだり走り切って疲れた時の心地よさを感じたりしている。	他者といる喜びを感じる 体の動きや感覚を磨く

	○タッチをされたらりすに変わる、タッチされたら寝てしまうなど、自分がしたい遊び方を考えたり友達が考えた遊び方をやってみて、遊びの要素を増やして遊ぶことの面白さを感じたりしている。	演出・構成する
降園準備をする・降園する	○上着やタオル、水筒等、持ち物を確認しながら支度をしている子どももいれば、先生に忘れている人がいることを知らされて、自分だと気付いて取りに行ったり、名前を呼ばれてから取りに行ったりする子どもがいる。 ○今日したことや楽しかったことを思い出したり、明日もしたいと思っていることをそれぞれが笑顔で伝えたりしている。	自ら決める・選ぶ 充実感を得る

3．本日のねらい（「考え方」が発揮・伸長されることを想定している部分を下線で示す）

① 先生や友達がしているのを見たり昨日していたことを思い出したりして、自分のしたいことやなりたいものを見付けてしたり、支度に必要なことを自ら思い出してしようとしたりする。 自ら決める・選ぶ

② したいことができたことを喜んだり、自分の作った物や考えていたことや表現のよさを感じて嬉しく思ったりする。 充実感を得る

③ 困ったり嫌なことがあったりした時に、先生に助けてもらいながら気持ちを落ち着かせたり、遊び続けたい気持ちを切り替えて片付けようとしたりする。 気持ちをコントロールする

④ 先生に尋ねてもらって自分の気持ちや考えていたこと、頑張りに気付く。 自分のことを知る

⑤ 友達や先生との出会いを喜んだり、ご飯を食べたり食べてもらったり乗り物で競争したりポケモンで闘ったりするなど、いろいろな友達と一緒に遊ぶ嬉しさを感じたり、クラスの友達や先生とのつながりを感じ、手を繋いだり追いかけたりしながら遊ぶことを喜んだりする。 他者といる喜びを感じる

⑥ 友達のしていることや考えていることに関心を向け、知ろうとする 他者のことを知る

⑦ したいことや困っていることを先生や友達に言葉や態度で伝えようとしたり、伝えたことのよさを感じたりする。 自分のことを伝える

⑧ 風邪を引かないように手や喉のバイ菌を除こうと思い、石鹸をつけて丁寧に手を洗ったり喉の奥を意識してうがいをしたり、必要を感じて排泄を済ませたり、それらの済ませた時の気持ちよさを感じたりする。 健康を保つ

⑨ 危なくならないように靴を右左確認して履こうとしたり、ストライダーで危なくならないように場所を考えて運転しようとしたりする。 身を守る

⑩ 体の使い方をいろいろに試したり、感覚を掴んだり、友達や先生の動きに合わせて走る方向を変えたり急に止まったりくぐったりジャンプをしたりバランスをとりながら平均台を渡ったりするなど、いろいろに体を動かすことを楽しんだりする。 体の動きや感覚を磨く

⑪ 砂を硬めたり水を流したりするために必要な道具を選んで試したり水の量や砂の形、道具の位置などを変えたり、そのことによって変わっていく様子を面白がったりする。 事物・現象を捉える

⑫ みんなが支度したり遊んだりしやすいように自分の物を置く場所を考えたり、整えたり自分が使った物や園庭に出ている物を元に戻したりしようとする。 場や状況を整える

⑬ ホクホクの焼き芋の美味しさを感じたり、どんな風にすると焼き芋ができたのかに興味をもったり先生や友達と一緒に焼き芋を食べる嬉しさを感じたりする。 食を見つめる

⑭ 作りたいものを作るために、形や飾り付けを考えて作ることを楽しむ。 色や形に表す

⑮ リズムやテンポ、メロディーを感じたり感じながら踊ったりすることを楽しむ。 音に表す

⑯ 友達や先生がしている踊りや技の仕方など、表現のよさを感じたり真似したり思い付いた動きをしたりしながらポケモンやプリキュアなど、なって遊ぶことを楽しむ。 体や動きに表す

⑰ 洞窟の暗さや蜘蛛などの生き物がいることの設定から怖さを感じて面白がったり、絵本を読んでもらい、動物たちが芋を分けてあげる場面を見て、次に出てくる動物や芋の数を楽しみにしたり関わりに温かさを感じたりするなど展開を楽しんだり、鬼ごっこで友達が考えた遊び方を試し、遊びの要素を足したり変えたりしながら遊ぶ楽しさを感じる。 演出・構成する

４．展 開

時刻	予想される子どもの活動	＊環境の構成及び再構成　　◎教師の援助	◇評価の観点
9:00	登園する ・挨拶する ・靴を履き替える ・通園ノートにハンコを押す ・鞄や水筒、帽子を納める ・手洗いをする	◎先生や友達と出会う嬉しさや挨拶をする心地よさを感じられるよう、笑顔で名前を呼んで挨拶をしたり友達が来たことを知らせたりする。 ◎朝の支度をするときに、友達も使いやすい場になるような支度の仕方を考えられるように、鞄が人の通る場所に鞄を置いていると邪魔になることを伝えたり、邪魔にならないような場所を考えながら支度をしている友達の姿を知らせたりする。 ◎風邪にかからないように喉の奥まで綺麗にしようと思えるように、風邪が流行っていたり、うがいが効果的であったりすることを知らせたり、喉の奥を意識してガラガラうがいをしている姿を認めたりする。 ◎危なくないように靴の左右を確かめて履こうとするように、教師も声に出して確認しながら履いている姿を見せたり、遊びの途中で気付いた時には、転びやすくなったり遊具に登りにくくて危なくなっていたりする状況を伝えて履き替える姿を見守ったりする。 ＊したい遊びを思い出したり見付けたりして遊びに向かえるように、昨日までの遊びの写真を掲示しておいたり、園庭に遊具を出しておいたりする。	◇先生や友達を見て笑顔になったり挨拶をしたりしているか⑤ ◇鞄を広い場所に移動して支度の続きをしたり周りを見たりしているか⑫ ◇風邪を引かないためにうがいをすることを言葉にしたり上を向いてうがいをしたりしているか⑧ ◇靴を見て履いたり履き替えたりしているか⑨ ◇したい遊びを言ったり遊び始めたりしているか①
9:15	好きな遊びをする ・赤白帽子を被る ・靴を履き替える ・自分のしたい遊びや興味のある遊びをする	◎したい遊びを見付けて向かえるよう、今日は何をしようと思っているのか尋ねたり昨日楽しかった話や、面白そうにしていた遊びなどを話題にあげたり、一緒にしてみることに誘ったり、既に遊び始めている友達の姿を見せたりする。 ◎したいことや困ったことや嫌だと思ったことなどを先生に聞いてもらったり助けてもらったりして気持ちを切り替えられるよう、気持ちを受け止め、思いが叶うような代替案を一緒に考えたり、話が終わった時には、これまで楽しく遊んでいた姿を言葉にして、続いて楽しく遊ぶことを期待する言葉をかけたりする。 ◎自分がしたいことややめてほしいことなどを友達や先生に伝えようと思ったり、伝えてよかったと思えるように、話しやすいよう近付いたり気持ちを聞いて言い方を提案したり、傍で言葉を足したり頷いたりしながら応援したり、伝えたことで友達が状況を変えてくれたり考えてくれたりしたことを一緒に喜んだりする。 ◎気の合う友達や先生と同じ場や同じことをして遊ぶ嬉しさを感じられるよう、一緒に遊んでいる友達の名前を出して嬉しい気持ちを言葉にしたり、遊びに誘ったり、いつも遊んでいる友達がいる場所や遊んでいる姿を言葉にしたりする。 ◎自分が考えて作ったものや表現のよさを感じて嬉しく思ったり自信をもったりするよう、教師が素敵と感じたところやこだわっていたところを具体的に褒めたり面白さを伝えたり、考えていることを認めたりする。 ◎作ったり描いたりした場所を整えてから次の遊びに行ったり、しやすくなるような場の整え方を感じたりするように、次の人が使いにくそうであることを言葉にしたり一緒に場を広げたり整理したりする。	◇すぐに遊びに向かっているか① ◇泣き止んだり、話した後に笑顔で遊びに向かったりしているか③ ◇友達のところに向かったり伝えた後に笑顔になったりしているか⑦ ◇友達と顔を見合わせて笑顔になったり名前を呼んだりしているか⑤ ◇笑顔になったり、新たに作り出したり自分のこだわりを話したりしているか② ◇自分で気付いたり先生に教えてもらったりして整えようとしているか⑫
	○ポケモンやプ	◎自分のなりたいものを選んだり決めたりして楽	◇自分のなりたいも

	リキュアなどになって遊ぶ ・技を考えたり見せたりする ・曲を鳴らして踊ったり歌ったりする ・お店にご飯を食べに行く・ポケモンやスティッチ、プリキュアなどと闘う ・遊びに必要なものを作ったり身につけたりする	しめるよう、どんなキャラクターなのか、どんな技を使えるのか尋ねたり、友達がなっているものを知らせたりする。 ◎自分のなりたいものになって表現することを楽しめるよう、教師もポケモンを探すアイドルになって声をかけたり、子どもの表現から感じたことを言葉にしたり、子どもがなっているものの名前で呼んだりする。 ◎リズムやテンポ、メロディーを感じながら踊ったり聴いたりすることを楽しめるように、教師も一緒に踊ったり楽器を鳴らして盛り上げたりする。 ◎友達や先生とやりとりを楽しめるよう、技を仕掛けたり、攻撃を受けたり、モンスターボールで捕まえようとしたり他の友達がしているお店やさんに一緒に食べに行ったりする。 ◎いろいろな体の動きを楽しめるように、子どもから出てきた技や変身の動きを取り上げて一緒にしたり、追いかけたり、逃げるときや子どもたちとポケモンの森を散歩する時に運動遊具を通って行ったりする。	のを言ったりなったりしているか① ◇なりたいものの話し方や動きをしているか⑯ ◇体が揺れたり曲をきいて手足を動かしたりしているか⑮ ◇友達や先生に向かって攻撃したり話しかけたりしているか⑤ ◇ジャンプや回転、ポーズなど、いろいろな動きをしたり真似たりしているか⑩
	○砂や水を使った遊び ・山や川を作る ・橋をかける ・水を流す ・山を崩す ・食べ物を作る ・作ったものをお客さんに提供する	◎パンケーキやプリンを作るために、形や飾り付けを考えて作ることを楽しめるように、飾りになりそうな落ち葉や実を見せたり、教師がこだわって作って見せたり色から関連できそうな果物を載せたデザートを注文したりする。 ◎水の量によって感触や状態が違うことに気付けるように、実際に触ってみて言葉にしたり、型抜きのしやすさやしにくさなどに触れたりする。 ◎友達や先生に食べてもらえる嬉しさを感じられるように、お店が開店しているか尋ねたりポケモンたちと遊びながらお店があることを知らせて一緒に向かったりする。 ◎砂に水をかけたりヘラで押さえたりすると固まることを感じたり、その性質を活かして遊びに使ったり道具を選んだりするように、水を砂にかけて変化を伝えたり子どもが気付いていることをやってみて確かに硬くなっていることに驚いたりする。	◇落ち葉やどんぐりなどを載せて飾ったり形を作ったりしているか⑭ ◇水の量を変えて砂を触ったり言葉にしたりしているか⑪ ◇友達や先生が来ると笑顔になったり作ったご飯を届けたりしているか⑤ ◇砂の状態や変化について言葉にしているか⑪
	○運動遊具を使った遊び ・トンネルをくぐったりだいからジャンプしたり平均台を渡ったりする	＊小さくなって進んだり、跳んだり、バランスを取ったり登ったりなど、いろいろな動きを楽しめるよう、動きが様々に出る遊具を置いておく。 ◎遊具に合わせた体の動かし方を考えたり試したりすることやいろいろに体を動かすことを楽しめるよう、どこに手や足をかけると登れそうか一緒に考えたり友達の動きを見せたり教師も挑戦する姿を見せたりする。	◇いろいろな場所を通って体を動かしているか⑩ ◇手足や遊具の形を見て体を動かしているか⑩
	○乗り物を使った遊び ・三輪車やストライダー、荷台に乗って坂道や狭い道を通る ・先生や友達と走る ・洞窟を通る	＊通ると危ない場所を思い出せるように、乗り物で通ると危ない道に標識を立てておく。 ◎足を素早く動かして進んだり、ハンドルを操作して障害物を避けたり坂道で急に速く進む感覚を感じたりするなど、いろいろな動かし方や感覚を楽しめるように、教師も一緒に競争したり追いかけたり狭い道を通ったりする。 ◎洞窟を思い浮かべて通る楽しさを感じられるように、洞窟があることを知らせたり一緒に通ったり、クモ、危険生物がいることやその危険性を声色を変えながら伝えて怖がったりする。	◇標識を見て迂回しているか⑨ ◇動きが変わる場所で表情が変わったり何度も通ったりしているか⑩ ◇洞窟の中を見回したり笑顔になったりしているか⑰
	○さくら組さんの焼き芋を見にいく	◎焼き芋がどのように作られるのかに関心をもてるように、焼いていたり焼き芋を包んだりしているところを見に行ったり教師が年長組の子ども	◇教師や年長さんに近付いて話を聞いたり尋ねたりして

		たちに尋ねたりする。	いるか⑬
10:10	片付ける ・遊びたい気持ちから遊び続ける ・遊具を倉庫まで運ぶ ・玩具を洗ってカゴに入れる ・三輪車、ストライダーを元の場所に戻す ・手洗い、うがいをする ・排泄をする	◎遊びたい気持ちを切り替えて片付けようと思えるように、楽しかった気持ちに共感したり、次の活動やおやつを楽しみにする気持ちを伝えたり一緒に片付け始めたりする。 ◎自分の使った物を元の場所に戻したり、整え方を先生や友達に教えてもらってしようとしたりするよう、教師も一緒に片付けたり、片付いていく中で心地よくなってきたことを言葉にしたり、遊んでいた場所を思い出させたりする。 ◎手や喉のバイ菌を除いて綺麗にしようと思ったり、必要に応じて排泄をしたり、手洗いうがいや排泄を済ませる気持ちよさを感じたりするように、綺麗に洗っている友達の姿を言葉にしたり、排泄が必要か尋ねたり、教師も手洗いうがいをして気持ちよさを言葉にしたりする。	◇遊ぶことをやめて片付け始めているか③ ◇玩具を洗ったり玩具を元の場所に納めたりしようとししているか⑫ ◇丁寧に手洗いうがいをしたりその意味を言葉にしたりしているか⑧
10:35	遊びの振り返りをする ・遊びの話をしたり聞いたりする	◎友達がしていたことや考えていたことなどを知りたいと思えるように、教師も興味をもって聞いたり、質問したり、していた姿を分かりやすく真似てやってみたり写真を見せたりする。 ◎自分の考えていたことや頑張りに気付けるように、どんなことを考えていたのか尋ねたり、教師がつかんでいた姿を言葉にして感心したりする。	◇友達や先生に顔を向けて聞いたり笑ったり尋ねたりしているか⑥ ◇先生が尋ねたことについて考えたり答えたりしているか④
10:50	どんぐりとりす遊び ・どんぐりとりすに分かれる ・手を繋いで歌を歌ったり寝る真似をする ・追いかけたりおいかけられたりする ・困ったことがあれば話す ・友達が提案していた遊びをする	◎手を繋いだり追いかけたり助けられたりしてクラスの友達や先生と一緒に遊ぶ楽しさを感じられるように、みんなが集まるまで待ったり、慣れない友達と手を繋ぐことに緊張している子どもにはよく関わっている友達の隣に呼んだり、かじられたどんぐりの友達を知らせたりする。 ◎思いきり走る、友達や先生の動きに合わせて走る方向を変える、急に止まる、小さくかたまる、合図に合わせて走り出すなど、いろいろな動きを楽しめるよう、教師が様々に動いたり、合図を分かりやすくしたり、子どもの動きに驚いたりする。 ◎友達が考えた遊び方を試し、遊びの要素を足したり変えたりしながら遊ぶ楽しさを感じられるように、子どもが出した案を分かりやすく説明したり確認し直したり子どもの姿にあったやり方に変えたりしてやってみたり、してみてどう感じたか尋ねたりする。	◇クラスの友達や先生と顔を見合わせて笑顔になったり追いかけたりしているか⑤ ◇いろいろに動いたり動いたことを言葉にしたりしているか⑩ ◇楽しかったことや面白くないことを伝えたり遊び方を提案したりしているか⑰
11:05	焼き芋・牛乳を飲食する	◎ホクホクの焼き芋の美味しさを感じたり、友達や先生と一緒に食べる嬉しさを感じたりするように、届けてもらったらすぐに食べる準備をしたり、焼き芋の味を尋ねたり美味しさや一緒に食べる嬉しさを言葉にしたりする。	◇ホクホクの芋について言ったり笑顔で食べたりしているか⑬
11:20	絵本「おいもをどうぞ！」を読んでもらう	◎絵本を読んでもらって、芋を次々とおすそ分けしている姿を見て動物たちのやりとりを感じて温かい気持ちになったり次は誰にあげるのか芋はどれだけあげるのか楽しみにしたりする。	◇芋の数に驚いたりじっと見たり笑顔になったりしているか⑰
11:25	降園準備・降園する ・鞄、水筒、帽子を身に着ける ・今日の話をしたり明日の話を聞いたりする	◎忘れ物がないように必要な物を自分で確認して支度をしようとするよう、自分で進めて準備している姿に感心したり、誰か忘れている人がいることだけを知らせたり、目のつきやすいところに上着やエプロンをかけているハンガーラックを移動させたりする。 ◎したかったことができたことを思い出して楽しかった１日を感じられるよう、子どもたちがしていた遊びの種類を挙げて楽しかった気持ちに共感したり、話を受け止めたりする。	◇それぞれの道具を身に付けたり 取りに行ったりしているか① ◇今日したことを言ったり手をあげたりして笑顔になっているか②
11:40			

背番号　黄 21～40

３歳児　うめ２組（男 10 女 10 計 20 名）保育指導案

指導者　森　香奈子

１．日　時　　令和７年 11 月 26 日（水）９：００～１１：４０

２．最近の具体的な子どもの姿

登園する、持ち物の始末をする	○友達や先生と挨拶をしたり、写真カードを見て友達が欠席ではないことを先生に伝えたり、登園中に見つけた花や落ち葉、枝などを先生や友達に見せたりして友達や先生と出会える嬉しさを感じている。	他者といる喜びを感じる
	○保護者と門から離れて保育室までくる子どもや、保育室前で離れられず保護者の手を握ったまま動かなかったり友達の様子を見たり聞いたりして気持ちを切り替えようとしている子どももいる。	気持ちをコントロールする
	○友達の邪魔にならないようにロッカーの前に鞄を置く子どももいれば、先生に知らせてもらって置き直している子ども、机の真ん中や出入口に鞄を置く子どももいる。	他者のことを考えて行動する
	○掲示している写真や友達の様子を見たり聞いたりして昨日までの遊びの続きに向かったり、園庭に配置してある玩具や遊具を見て好きな遊びを見付けて向かったりしている。	自ら決める・選ぶ
乗り物を使ったスイッチレやかけっこ	○速く走りたい、友達を追いかけたい、友達や先生と一緒に走りたいなどと思ってストライダーや三輪車、スクーターに乗っている。	自ら決める・選ぶ
	○友達を何人も抜かせるくらい速く走れるようになったことや先生に教えてもらって以前より速く走れたことに気付いたりしている。	自分のことを知る
	○友達とストライダーに乗って並んで走ったり、ストライダーでタッチをして鬼ごっこをしたり、三輪車でわざと衝突したりしながら笑い合っている。	他者といる喜びを感じる
	○友達が使っているストライダーを貸してほしい、まだ貸したくないなどと自分の言葉で伝えたり、教師に手伝ってもらって伝えたりしている。	自分のことを伝える
	○友達や先生、玩具にぶつからないように避けて通ったり、急ブレーキをかけて止まったりしている。	身を守る
	○ストライダーにガソリンを入れる真似をしたり、「○円になります」などと店員になりお金代わりに葉を渡したりして店員になりきっている。	体や動きに表す
作りたい描きたいすびレ遊び（ドや武器作り）	○戦いごっこで使える剣や銃を作りたい、かわいいドレスを作りたい、好きな色のペンや袋を使いたいなどと思って作っている。	自ら決める・選ぶ
	○作りたいものが作れたり、貼りたいものを貼りたい箇所に貼り付けられたり、描きたいものが描けたりしたことを嬉しがっている。	充実感を得る
	○袋の上からペンで描くと袋が歪み描きにくいことや、袋にテープを貼ると取れにくいこと、テープは斜めにすると切りやすいことなど素材や道具の性質を知ったり感じたりしている。	事物・現象を捉える
	○かわいいドレスや指輪を作ろう、かっこいい武器を作ろうとイメージしながら星やハートの形の画用紙を貼ったり、モールを輪にしたり、描いたりしている。	色や形に表す
	○袋を広げたり、絵を描いたりする場所を広げようとテープ台を動かしたり使っていないものを片付けようとしている子どももいれば気にせず製作をしている子どももいる。	場や状況を整える
穴を掘り作り遊びたをたる山っすび	○深く穴を掘りたい、大きい山を作りたい、バスの駐車場を作りたい、料理を作りたいなどと思ってしている。	自ら決める・選ぶ
	○深い穴が掘れたこと、大きい山ができたこと、駐車場が作れたこと、料理を机にたくさん並べられたことを喜んでいる。	充実感を得る
	○掘った穴に水が溜まらず何度も水を汲みに行ったり、水が染み込んでいく様子をじっと見たり不思議に思ったりしている。	事物・現象を捉える
鬼ごっこ	○追いかけたい、追いかけられたい、どちらもやりたいなどと思ってしている。	自ら決める・選ぶ
	○以前はすぐに捕まっていたのに以前よりも長く走れるようになったことを感じたり、速く走れるようになったことに気付いたりしている。	自分のことを知る

	○友達や先生と追いかけたり追いかけられたりすることを楽しんだり、休憩で一緒に芝生に寝転んだりすることを心地よく感じたりしている。 ○勢いよくタッチすると友達が転げたり、痛い思いをするかもしれないと思い優しくタッチする子もいれば、勢い余って思い切りタッチする子もいる。 ○タッチされないように体を素早くかわしたり、地面を蹴って思い切り走ったり、体を反転させたりしている。	他者といる喜びを感じる 他者のことを考えて行動する 体の動きや感覚を磨く
ダンス	○「次この曲がいい」「変えていい？」などと踊りたい聞きたい曲を伝えたり、尋ねたり先生に手伝ってもらって言ったりしている。 ○音楽に合わせて上下にリズムをとったり、体を揺らしたりしてリズムに合わせて体を動かすことを楽しんでいる。	自分のことを伝える 音に表す
お家ごっこ	○大型ブロックで作ったお家に入り、友達と身を寄せ合う心地よさや友達と一緒に落ち葉のお風呂に入る楽しさを感じている。 ○寝転ぶために邪魔になりそうな物を外したり、お風呂に入るために落ち葉をたくさん集めたりしている。 ○赤や黄の落ち葉の綺麗さを感じて「夕焼けの色」と言いながら丸めてバスボムを作り、そのバスボムの入ったお風呂が「お風呂が夕焼け色になった」と言ったりしている。	他者といる喜びを感じる 場や状況を整える 色や形に表す
片付け	○片付けの時間だと知り、気持ちを切り替えて片付けをしようとしている子どももいれば、「片付けだよ」と知らせるだけで片付けたくない子ども、遊び続けたい思いから違う遊びを始めようとしている子どももいる。 ○どこに片付ければよいか元の場所を思い出したり先生に尋ねたりして玩具を運んだり、砂のついた玩具を綺麗にしようと思いタライの水で洗ったり同じ種類の玩具を並べて重ねたりしている。	気持ちをコントロールする 場や状況を整える
着替え・手洗い、うがい	○汚れたり濡れたりした服を自分で気付いたり、先生や友達に汚れていることを知らせてもらって着替えた方がいいと思ったりして着替えている。 ○保育室に入ってすぐに手洗い場に向かったり、友達や先生の手洗いやガラガラうがいしている姿を見たり知らせてもらったりして手洗い、うがいをしている。	自ら決める・選ぶ 健康を保つ
遊びの振り返りをする	○先生や友達に、したかった遊びで遊べたことを聞いてもらったり、作った物を見てもらったりすることで今日楽しかったことを思い出し、喜んだり笑顔になったりしている。 ○写真を見ながら友達の姿を見て、友達が遊んでいた遊びを知ったり、同じ遊びをしていたことを知ったり、顔を見て話を聞いたりしている。	充実感を得る 他者のことを知る
おやつ・牛乳を飲食する	○「いい匂い」「きな粉の匂い」などと匂いを嗅いだ感想を言ったり、「美味しい」「アイスクリームの味がする」などと味を楽しんだりしておやつを食べることに期待している。	食を見つめる
絵本を見たり、読んでもらったりする	○前に読んでもらった絵本を見たい、お気に入りの絵本を見たい、友達の見ている絵本を一緒に見たいなどと思って選んだり、見たりしている。 ○絵本に出てくる蜘蛛や雨の絵を見て「怖い」「雨一緒だね」などと言って怖がったり、現在の雨の様子と重ね合わせたりしている。	自ら決める・選ぶ 色や形に表す
おでかけ遊び	○友達や先生と一緒に電車や車に乗って同じように曲がったり、ガタガタ道を進んだりすることを楽しんだり、顔を見合って笑顔になったりしている。 ○次の行き先を考えたり、到着した場所を想像して水族館の魚になったり、ピクニックでご飯を食べる真似をしたりしている。	他者といる喜びを感じる 演出・構成する
降園準備・降園する	○保護者の姿を見たり先生に「帰る時間？」と確認したりして身支度に気持ちが向いている子どもやまだ園で遊びたい気持ち、めんどくさい気持ちから身支度をしようとしない子どももいる。 ○タオルを丁寧に畳んでいれようとする子どももいれば、そのまま鞄の中に押し込む子どももいる。 ○「今日は○○と繋ぐ」と名前を言ったり、あまり関わったことのない友達の顔や名前を見たり言ったりして手を繋いでいる。	気持ちをコントロールする 場や状況を整える 他者のことを知る

３．本日のねらい（「考え方」が発揮・伸長されることを想定している部分を下線で示す）

①	昨日の遊びを思い出したり、友達の遊びや玩具を見たり、教師に誘ってもらったり、自分で見付けたりしてしたいことを決めてしたり、楽しみにしたりする。	自ら決める・選ぶ
②	したいと思っていた遊びができたこと、難しいことに挑戦してできたこと、作りたいものを作れたことに満足感を感じたり喜んだりする。	充実感を得る
③	保護者と離れたくない気持ち、たくさん友達と話したい気持ち、周りが気になる気持ち、友達と思いがぶつかって怒ったり泣いたりしている時の気持ち、まだ遊びたい気持ちに折り合いをつけて気持ちを落ち着かせたり、朝や帰りの身支度に向かったり、片付けようと切り替えたりしようとする。	気持ちをコントロールする
④	以前より速く走れるようになった自分、捕まらず長く走れるようになったことなどに気付いたり感じたりする。	自分のことを知る
⑤	友達や先生と挨拶をしたり、話をしたり、乗り物に乗ってレースや鬼ごっこをしたり、身を寄せ合ったりして一緒に過ごす楽しさや心地よさを感じる。	他者といる喜びを感じる
⑥	近くに居る友達の存在や顔、名前、友達のしていること、挑戦していること、頑張っていることを見たり聞いたり、気付いたりして知ったりする。	他者のことを知る
⑦	したいこと、嫌だったこと、やめてほしいこと、困ったこと、好きな曲や変えたい曲など自分の気持ちを行動や言葉で伝えようとしたり、伝えてよかったと感じたりする。	自分のことを伝える
⑧	邪魔にならない荷物の置き方をしようとしたり、友達に優しくタッチしようとしたり、友達のことを呼ぼうとしたり、周りの友達や周りの様子を伝えようとしたり、忘れている物を知らせようとしたりする。	他者のことを考えて行動する
⑨	体の中にばい菌を入れないために、綺麗にしたいと感じて手洗いうがいをしようとする。	健康を保つ
⑩	自分で気付いて友達や障害物を避けたり、ファイヤーマンポールから降りるときに下に誰もいないか確認したり、落ちないようにしようとしたりする。	身を守る
⑪	思い切り走ったり、逃げるときに、タッチをかわしたり、体を反転したりして体を動かす楽しさを感じる。	体の動きや感覚を磨く
⑫	素材や道具の使い方や性質を感じて使おうとしたり、水の量を調整して試したり、水が染み込む土の性質を感じ、染み込む水を不思議に思ったり、面白いと感じたりする。	事物・現象を捉える
⑬	使いづらさを感じて自ら動かしたり、使ったものを元の場所に戻したりすることで使いやすさや整う心地よさを感じる。	場や状況を整える
⑭	友達と一緒にさくら組の焼いてくれた焼き芋を食べる楽しさやほかほかの焼き芋の温かさを感じる。	食を見つめる
⑮	画用紙やビニール袋、テープ、スズランテープなどの素材を使い、自分のイメージしたものを作ることを楽しんだり、葉の色の綺麗さや色の違いを感じたり、絵本の景色や絵を見て綺麗だと感じたりする。	色や形に表す
⑯	リズムに合わせて体を動かすことや音楽に合わせて思いのままに体を動かすことの楽しさを感じる。	音に表す
⑰	店員や客になりきって、丁寧な口調にしたりお金のやりとりをしたりする楽しさを感じたり、想像したありそうな物やいそうな生き物を言ったり、なって遊んだりする楽しさを感じたりする。	体や動きに表す
⑱	絵本のトンネルに入り真っ暗になった場面で次のページはどのような景色になるのか楽しみにしたり、遊びの中でトンネルに入ることや次の景色、場所を想像して展開を楽しんだりする。	演出・構成する

４．展 開

時刻	予想される子どもの活動	＊環境の構成及び再構成　◎教師の援助	◇評価の観点
9:00	登園する ・挨拶する ・靴を履き替える ・通園ノートやタオルを出したりする ・鞄や水筒帽子を納める	◎友達や先生に出会う嬉しさを感じたり、笑顔で挨拶をして一日を気持ちよく始められたりするように、目を合わせて挨拶をしたり、既に来ている友達のことを知らせたり、登園時の話を笑顔で聞いたりする。 ◎保護者と離れたくない気持ちやたくさん友達と話したい気持ち、周りが気になる気持ちに折り合いをつけて荷物の始末や手洗いうがいに向かえるように、寄り添ったり、遊びの話をしたり、友達の遊んでいる様子を伝えたり、今何をしていたか思い出せるように声をかけたり尋ねたりする。	◇笑顔で先生や友達に挨拶したり話したりしているか⑤ ◇保護者と離れようとしたり持ってきた荷物の整理をしたり次の活動に向かったりしているか③

		◎友達の邪魔にならないようにしようと思えるように、鞄や荷物が広がりすぎていて友達がやりにくそうにしている様子を伝えたり、置いたままになっている荷物に気付けるような声をかけたりする。	◇荷物に気付き置き直しているか⑧
9:15	好きな遊びをする ・自分のしたい遊び興味のある遊びをする ・友達がしていることや話している様子を見たり聞いたりする ・したいことやしてほしいことを言ったり、行動で伝えたりする	＊昨日の続きを思い出して遊びたいと思ったり、友達の遊びを見てしてみたいと思ったりするように、最近の遊びの様子を掲示しておく。 ＊したい遊びを思い出したり見付けたりするように、遊びの道具をいつもの場所に配置したり、すぐに取り出せるところに置いたりしておく。 ◎したい遊びを見付けて向かえるように、何をしたいのか尋ねたり、友達がしていること、しようと思っていることを伝えたり、教師が誘って一緒に遊んだりする。 ◎したいと思っていた遊びができたり、難しいことに挑戦してできたりした喜びや嬉しさを感じられるように、遊ぶ様子で楽しそうな気持ちを言葉にしたり、できたことを一緒に喜んだり、顔を見て笑い合ったりする。 ◎友達と思いがぶつかって怒ったり泣いたりしている時に気持ちを落ち着かせられるように、じっくりと話を聞いたり、思いを受け止めたり、友達の気持ちを伝えてどうしたらよさそうか一緒に考えたりする。 ◎友達や先生と遊ぶ楽しさや心地よさを感じられるように、一緒に遊べて嬉しいことや楽しいことなど子どもが思っているだろうことを言葉にして伝え共感したり、遊びに加わり一緒に楽しんだりする。 ◎近くに居る友達の存在や友達のしていること、挑戦している頑張りに気付けるように、近くで遊んでいる友達の遊びや名前を知らせたり、頑張っているタイミングで伝えたり、友達の頑張りを言葉にしたりする。 ◎したいこと、嫌だったこと、やめてほしいこと、困ったことなど、自分の気持ちを行動や言葉で伝えようとしたり伝えてよかったと思ったりするように、困っていることを尋ねたり、一緒に伝えに行ったり、言葉を補ったり、伝えられたことによる周りの変化を言葉にしたりする。	◇したいことを話したりしているか① ◇すぐに園庭に出て遊び始めているか① ◇したい遊びに向かったりすぐに遊び始めたりしているか① ◇笑顔になったり先生や友達と一緒に喜んだりしているか② ◇先生の話を聞いたり、自分の思いを話し出したりしているか③ ◇友達や先生と遊びながら話したり笑ったりしているか⑤ ◇先生の話を聞いて、友達の方をじっと見たり「すごい」と言ったりしているか⑥ ◇自分の思いを先生や友達に伝えているか⑦
	〇乗り物を使ったレースや追いかけっこ ・選んだり、探したりする ・ストライダーや三輪車に乗る	◎以前より速く走れるようになった自分に気付けるように、実況をして速さを知らせたり、一緒に並走しついていけないことを言葉にしたりする。 ◎友達や先生と一緒に走る楽しさを感じられるように、一緒に走る楽しさを言葉にしたり、教師も乗り物に乗りレースに誘ったり、鬼ごっこをしたりする。 ◎危なくならないために自分で気付いて友達や障害物を避けようと思えるように、前を向いて運転した方がよさそうなことを知らせたり、ぶつかってしまいそうなことを言葉にしたりする。 ◎ガソリンスタンドの店員や客になり丁寧な口調にしたり、お金のやりとりをしたりすることの楽しさを感じられるように、店員になり丁寧な口調で話す姿を見せたり、客になってお金を払う真似をしたりする。	◇「前より速くなった」などと言っているか④ ◇一緒に走ったりレースや鬼ごっこに加わったりしているか⑤ ◇友達や障害物を避けたり急ブレーキで止まったりしているか⑩ ◇「いらっしゃいませ」「〇円です」などと言ったりしているか⑰
	〇作ったり描いたりする遊び（ドレスや武器	＊作りたいイメージに合う画用紙や、ビニール袋、テープ、スズランテープなどの素材を使いたいと思えるように、星やハートに切り抜いた画用紙や適	◇描いたり、貼ったりして作っているか⑮

	作り）	当な長さに切ったスズランテープ、服の形のビニール袋などを置いておく。	
		◎素敵なものや作りたいものを作れたことに満足感を感じられるように、何を作ろうとしていたのか尋ねたり、イメージ通りのものを作れたことを一緒に喜んだり、笑顔で話を聞いたりする。	◇「できた」と言ったり、笑顔で話しをしたりしているか②
		◎素材や道具の使い方や性質を感じて使おうとするように、使いにくそうにしているときには使い方を知らせたり他の提案をしたり、うまく使っている友達の様子を言葉にしたりする。	◇テープの貼り付け方を試したり、描きにくそうにしたりしているか⑫
		◎作る場所の使いやすさを感じたり、使いづらさを感じて自ら動かしたりするように、狭くないか尋ねたり、片付けたら作業する場が広がることを言葉にしながら一緒に片付けたりする。	◇テープ台を動かしたり、使わないものを片付けたりしているか⑬
	○穴を掘ったり山を作ったりする遊び ・山を作ったり穴を掘ったりする ・水を流したり溜めたりする	＊流したり、溜めたり、水の量を調整したりして試しながら遊ぶことを楽しめるように、水を溜めたタライやジョウロ、バケツなどの玩具を置いておく。	◇ジョウロやバケツで水を入れているか⑫
		◎水が染み込む土の性質を感じ、染み込む水を不思議に思ったり、面白いと感じたりするように、染み込んでいく様子を言葉にしたり、一緒に不思議に思ったりする。	◇土を触ったり何度も水を汲みに行ったりしているか⑫
	○鬼ごっこ ・追いかけたり追いかけられたりする ・タッチされないように逃げる	◎捕まらず長く走れるようになったことに気付けるように、以前より長く走っていることを伝えたり、実況をして友達との距離を知らせたりする。	◇以前より走れたと言ったり、疲れたりしているか④
		◎友達や先生と追いかけたり追いかけられたりする楽しさを感じられるように、一緒に追いかけたり、楽しさを言葉にしながら走ったりする。	◇笑顔で走っているか⑤
		◎優しくタッチしようと思えるように、強くタッチするとどうなるか尋ねたり、優しくタッチしている友達の姿に注目するような言葉がけをしたりする。	◇伸ばす手をゆっくりしたりきつく当たってしまったことを気にしたりしているか⑧
		◎思い切り走ったり、逃げるときに、タッチをかわしたり、体を反転したりする楽しさを感じられるように、一緒に思い切り走ったり、ひらりとかわした友達の姿を伝えたり、教師が反転する姿を見せたりする。	◇タッチをかわしながら思い切り走っているか⑪
	○ダンス ・踊ったり歌ったりする ・曲を選ぶ ・曲をかける	＊好きな曲や変えたい曲を自分で友達に伝えられるように曲の番号や絵を紙に貼って見えるようにしておく。	◇「次この曲にしたい」「何番がいい」などと伝えているか⑦
		◎リズムに合わせて体を動かすことや思いのままに体を動かすことの楽しさを感じられるように、リズムに合わせて手拍子したり、笑顔で一緒に踊ったりする。	◇体でリズムをとったり、音楽に合わせて動いたりしているか⑯
	○お家ごっこ ・大型ブロックで家の修理をする ・遊具に登ったり、ゆりかごスイングに乗ったりする	◎お家の中のお風呂で友達と身を寄せ合う心地を感じられるように、触れ合うことで感じる暖かさを言葉にしたり、嬉しさに笑顔で共感したりする。	◇友達と笑い合ったり話したりしているか⑤
		◎葉の色の綺麗さや色の違いを感じられるように、赤や黄色の色を言葉にしたり、２枚の落ち葉を見せたり大型ブロックに寝転んで見上げた時の木についている葉の綺麗さを言葉にしたりする。	◇葉をじっと見たり「綺麗」と言ったりしているか⑮
		◎ファイヤーマンポールから降りるときに下に誰もいないか確認したり、登ったり降りたりする時に落ちないようにしようと思えるように、下に誰もいないか尋ねたり、手をぎゅっと握って降りる姿を褒めたりする。	◇下を見たり、手を強く握って降りたりしているか⑩

10:10	片付ける ・まだ遊びたい気持ちからそのまま遊ぼうとする ・先生や友達と一緒に運んだり、片付けたりする	◎気持ちを切り替えて片付けに気持ちを向けられるように、楽しかった気持ちに共感したり、明日続きをしようと誘ったり、一緒に片付けたりする。 ◎使ったものを元の場所に戻すことで使いやすさや整う心地よさを感じられるように、遊んでいた場所や残っている玩具を知らせたり、スコップやお皿を重ねたり綺麗に洗ったりしている姿や明日も気持ちよく使えそうなことを言葉にしたりする。	◇片付け始めているか③ ◇残っている玩具を拾ったり、元の場所に戻したりしているか⑬
10:30	手洗いうがい、着替え ・排泄をする	◎体にばい菌が入らないために、綺麗にしたいと感感じてしようと思えるように、手洗いうがいをしている姿を言葉にしたり、洗ったりうがいをしたりしている子の名前を伝えて注目できるようにする。	◇手洗いうがいをしているか⑨
10:40	遊びの振り返りをする ・楽しんだ遊びについて話す ・友達の話しを聞く	◎今日の遊びの満足感をより感じられるように、楽しんでいた遊びの様子や場所を知らせたり、楽しかった気持ちに共感したり、作った物を見せられる場を作ったりする。 ◎友達が楽しんでいたことや挑戦していたことなどを知れるように、どこで誰とやっていたのか尋ねたり、同じ遊びをしていた友達の存在を知らせたり、写真や実物を見せたりする。	◇遊びについて笑顔で話しているか② ◇友達の顔を見て話しを聞いたり、尋ねたりしているか⑥
	おやつ・牛乳を飲食する ・おやつを食べる ・牛乳を飲む ・排泄をする	◎友達と一緒にさくら組の焼いてくれた焼き芋を食べる楽しさやほかほかの焼き芋の温かさを感じられるように、一緒に食べることの嬉しさや焼き芋の温かさを言葉にして一緒に食べたり話したりする。	◇笑顔で焼き芋をたべたり、「あたたかい」と言ったりする⑭
	絵本『でんしゃでいこうでんしゃで帰ろう』を読んでもらう	◎絵本の景色や絵を見て綺麗だと感じられるように、ページをゆっくりとめくり絵をじっくり見られる間を作ったり、表紙や裏表紙を見せたりする。 ◎トンネルに入り真っ暗になった場面で次のページはどのような景色になるのか楽しめるように、トンネルに入ったように静かに間を開けたり、トンネルの先にのぞいている小窓を指差しながら読んだりする。	◇「綺麗」と呟いたり、じっと見つめたりしているか⑮ ◇じっと見たり「綺麗」と言ったりしているか⑱
	おでかけあそび ・電車に乗る ・動物園や水族館の生き物になる ・お弁当を食べる真似をする	◎友達や先生と一緒に列車に乗ったり、話したりする楽しさを感じられるように、教師も一緒に楽しみながら話をする姿を見せたり、隣に座っている友達の名前を伝えたり、何を話しているのか尋ねたりする。 ◎トンネルに入ることで次の景色や場所を想像して展開を楽しめるように、次の場所に移動する際に電気を切りトンネルを表したり、次の場所はどんなところなのか尋ねたりする。 ◎想像したありそうな物やいそうな生き物を言ったり、なって遊んだりする楽しさを感じたりするように、花が咲いているなど教師が思い描いた情景を言葉にしたり、面白い動きをしている子どもの姿を知らせたりする。	◇友達や先生と列車に乗って話したり笑顔になったりしているか⑤ ◇次の場所に行くときに場所や景色を言ったりしているか⑱ ◇花が咲いていると言ったり、動物になったりしているか⑰
11:20	降園準備・降園する ・排泄する ・身支度をする ・荷物を持つ ・並ぶ	◎まだ遊びたい気持ちを切り替えて身支度に向かえるように、明日しようと思っている遊びを聞いたり、迎えに来た保護者の様子を知らせたりする。 ◎周りの友達や周りの様子、忘れていることに目を向けられるように、降園準備が終わり座っている友達の存在や忘れ物がありそうなことを知らせたり、手遊びをして一つずつ荷物を確認し合ったりする。	◇身支度に向かっているか③ ◇身支度が終わったことを伝えたり忘れ物を友達に知らせたりしているか⑧
11:40		◎いろいろな友達と手を繋いで友達を知れるように、靴を履き替えた友達の存在を知らせたり、列に並びに来た友達の名前を伝えたりする。	◇友達の顔を見たり、名前を言ったりしているか⑥

背番号　赤１～20

４歳児　もも１組（男 10 女９　計 19 名）保育指導案

指導者　松本 法尊

１．日　時　　令和７年１１月２６日（水）９：００～１１：５０

２．最近の具体的な子どもの姿

登園する	○ 先生に声をかけて近付き、握手をして挨拶をしたり、友達と目を合わせて笑顔になったり遊びに誘ったり、先生や友達に今朝見つけたものを笑顔で見せたり見せてもらって笑顔になったりしている。	他者といる喜びを感じる
	○ 登園途中や園内で見付けた落ち葉やドングリの美しさや可愛らしさを感じて、大切に飾ったり分けたりしている。	生き物・命を見つめる
	○ 今日の遊びでしたいことや家で考えたり準備してきたりしたことの話を具体的にしたり、昨日の遊びの写真や関連の掲示を見ながら遊びの話をしたり、身支度を終えるとすぐに遊びに向かったりしている。	自ら決める・選ぶ
持ち物の始末をする	○ リュックをロッカーに収めて身支度をしたり、床に置いて蹴ったり場が狭くなったりすることを思い出してロッカーに収めたりしている。	場や状況を整える
	○ 登園後も手洗いやうがいをすると元気でいられると知り、自分からする子どもや、先生に声をかけてもらって思い出してする子どもがいる。	健康を保つ
おばけマンション	○ お客さんに楽しんでもらおうと思い、案内をしたり、おばけになったり怖い絵本を作って読んだり影絵を見せたりして驚かせたり、看板を作ったりするなど、お客さんのためになることを考えて加え続けている。	自ら決める・選ぶ
	○ 前よりも怖くなったり、マンションに加えたいと思っていたことができたり、お客さんに多く来てもらえたり怖いと言ってもらえたりするなどして、自分が考えたりしたりしたことで目的に近付いて喜んでいる。	充実感を得る
	○ 同じ遊びの仲間で誘い合って遊びを始めたり、狭く閉ざされた中に一緒に入ることや互いにおばけになって怖がらせ合ったり、お客さんとして来てくれる友達に案内をしたり怖がらせたりすることを喜んでいる。	他者といる喜びを感じる
	○ 自分のアイデアを友達に聞いてもらえるまで何度も知らせたり、作った物を身につけて解説して見せたりしている。	自分のことを伝える
	○ おばけマンションを作るために、段ボールを床にテープで固定したり、飾りを増やしたり、お客さんに楽しんでもらうために案内をしたりするなど、自分のできることを見付けてしている。	人と物事を進める
	○ 段ボールとポリ袋を貼り合わせる時はガムテープ、ポリ袋と壁や段ボールと床を貼り合わせる時は養生テープを使い分けている。	事物・現象を捉える
	○ 作ったコウモリに光を当てるとその形の影ができることや、光源に近付けると影が大きくなり、離すと小さくなることを面白いと感じて何度も試して遊んでいる。	事物・現象を捉える
	○ マンションの中を通ってその狭さや場所による狭さの違いを感じたり、お面の大きさを写真や鏡で確認して顔の大きさに合わせたりしている。	数・量や形、空間を捉える
	○ 暗くするためにカーテンを閉め、照明を消し、屋根をつけている。	場や状況を整える
	○ 怖いおばけマンションを作ろうと、屋根やテープ、渡すクッキーの色を、闇を連想させる黒や血を連想させる赤にしたり、おばけやコウモリなどの色や形の特徴を絵に表したりしている。	色や形に表す
	○ 怖い曲をかけたいと思っていろいろな曲を聞き、それぞれの曲の印象の違いを感じて怖いと感じた曲を選んでいる。	音に表す
	○ おばけや妖怪のそれぞれの特徴を思い起こしたり図鑑を見たりして、舌を出したり首を揺らしたり話し方や声の調子を変えたりしてなることを楽しんでいる。	体や動きに表す
	○ マンションらしくなるようにエレベーターや防犯カメラを作ってつけたり、怖くなるようにおばけを作って飾ったり、怖い音を探して鳴らしたり、おばけになって怖がらせたりすることを考えてしている。	演出・構成する
	○ おばけマンションの中をマンションエリア、おばけエリア、お話エリアと分けて名付け、エリア毎の特徴を設定している。	演出・構成する

忍者ごっこ	○ 一流の忍者になろうと、棒のより高い所へ跳び移ったり、うんていを一本でも多くぶら下がって渡ったり、縄跳びの新しい技を何度も試して考えたり、道具や薬ができあがるまで作ったりし続けている。	自ら決める・選ぶ
	○ 何度も挑戦してより高い所へ跳び移ったりうんていを一本でも多く渡ったり、時間をかけて道具や薬が思うように作れたりして喜んでいる。	充実感を得る
	○ 友達と一緒に修行を始めたり、一緒に隣り合って修行をして様子を見合ったり、目を合わせて微笑みながら同じ修行をしたりしている。	他者といる喜びを感じる
	○ 棒に跳び移る修行で棒の位置に合わせて跳んだりタイミングよく掴んだり落ちないように握り続けたり、片手で縄を回したり両手で回して縄をまたいだりしている。	体の動きや感覚を磨く
	○ 薬を作るためにすり鉢などを運んだり木の実を穴にはめたりしている。	場や状況を整える
	○ 額当てを自分の思い描く忍者らしく作ろうと、花紙の色を選んだり鉄らしい銀紙を選んだりして巻き付けたり切ったりして糊で貼っている。	色や形に表す
	○ 忍者になって真剣な表情で屈んで素早く動いたり、忍者らしい口調で話したりしている。	体や動きに表す
	○ 忍者らしくなりたいと思い、額当てや覆面などを作って身につけたり、刀や手裏剣、苦無などの道具を作って使ったりしている。	演出・構成する
ボールを使った遊び	○ 目標の回数リングに入れたい、両手で交互にたくさんボールをつきたい、バスケットボールの勝負に勝ちたいと思い、力加減や投げ方を調節したり外してもすぐにボールを拾って何度も投げたり、ボールから目を離さず続けてついたり、友達やボールを懸命に追いかけたりしている。	自ら決める・選ぶ
	○ リングにボールが当たったり入ったり続けて入ったり、続けてボールをつけたり、友達からボールをとったりシュートが入ったりして、笑顔になったり大きな声で報告したりしている。	充実感を得る
	○ ボールをしようと友達を誘ったり、友達にすごいと褒めてもらったり、同じチームの友達にパスをもらったりして笑顔になっている。	他者といる喜びを感じる
	○ リングに入れようとリングを見たり力加減や投げ方を膝や腕、手首で調節したり、両手で交互にたくさんボールをつこうと、ボールから目を離さずにボールが上まで上がってくるのを待ってから強くボールを下に押したり、弾んだボールの動きを見て下から手を添えるように受けたり、友達をかわそうと素早く友達と異なる向きに走ったりしている。	体の動きや感覚を磨く
	○ リングの位置を見て入れやすい距離を感じて近付いたり離れたり、ボールを高く上げたり低く投げたり、シュートを決められないように相手とリングの間に入ったり、勝負を決める点や時間を調節したりしている。	数・量や形、空間を捉える
	○ 入れやすいリングまでの距離や勝負のスタート位置が分かりやすいように、ラバーラインやラバーリングを目印に置いている。	場や状況を整える
片付ける	○ 自分達が使った遊び場を整えるために自分ができることを探したり、仲間に残っている物を知らせたり、テーブルなどを運んだりしている。	人と物事を進める
	○ 自分の使った物が残っていないか確かめながら拾ったり収めたり、自分の物でなくても残っている物があれば誰の物か確認したりしている。	場や状況を整える
野菜の世話をする	○ 同じ野菜を育てる仲間を誘って水やりをしたり、気付いた生長を先生に伝えた際に仲間にも知らせることを提案されて知らせたりしている。	人と物事を進める
	○ 大きくなったり芽が増えたりしたことを喜んだり、小さな草をとったり青虫や卵を取り除いたり水をやったりして大切に世話をしている。	生き物・命を見つめる
手洗いやうがいをする	○ 床を濡らさないように、手を洗った後に手洗い場で水をしっかり落としている。忘れて水を床に落としながらタオルで拭く子どももいる。	場や状況を整える
	○ 手洗いの掲示を見てこする箇所を意識して、いろいろな箇所を何度もこすって洗ったり、少しこすったり石鹸をのせてすぐ流したりしている。	健康を保つ
	○ 喉を綺麗にするうがいを丁寧にしようと、しっかりと上を向いたり、10秒を数えて3回したり、声をかけられて思い出してしたりしている。	健康を保つ
	○ 水を使わない間は水を止めるともったいなくないと考えて止めている。先生にもったいないことを知らせてもらって止める子どももいる。	資源の活用を見つめる

遊びの話をする	○ 明日したいことについて尋ねられて答える中で、具体的にしたいことを話したり、することを楽しみにしたりしている。	自ら決める・選ぶ
	○ 自分の頑張りや考え、楽しかったこと、困ったことを進んで話したり、友達の話を聞いて感じたことや考えたことを話したりしている。	自分のことを伝える
	○ 友達のしていることや頑張りに関心を寄せて話を聞いている。	他者のことを知る
おやつや牛乳を飲食する	○ 友達や先生とおやつの感想や遊びの話などをしながら、笑顔で牛乳を飲んだりおやつを食べたりしている。	食を見つめる
	○ 友達の思いや考えを聞いて、友達に関心を寄せている。	他者のことを知る
縄を使った遊び	○ 面白い技や遊びを考えたい、友達が考えた技をしたいと思って、いくつも技や遊びを考えたり、友達の考えた技に何度も挑戦したりしている。	自ら決める・選ぶ
	○ 自分の考えた技や遊びを友達が楽しんでくれたり、友達が考えた技ができたりして笑顔になっている。	充実感を得る
	○ 友達と同じ技や遊びをしたり、同じチームの友達を応援したりされたり、友達に縄の結び方を教えたり教えてもらったりして喜んでいる。	他者といる喜びを感じる
	○ 友達が考えた技や遊びをして、いろいろな友達の考えを知っている。	他者のことを知る
	○ 自分の考えた技や遊びをして見せながら解説して伝えている。	自分のことを伝える
	○ 友達が縄を結べるように、して見せたり一緒に結んだりしている。	他者のことを考えて行動する
	○ 片手で上や前、横で縄を回したり、両手で回してまたいだり跳び越えたり、床に置いて跳び越えたり、遠くの印まで跳んだりするなどしている。	体の動きや感覚を磨く
	○ 縄の長さと回す向きを考えて友達に当たらない距離や場を保ったり、近いことを知らされて思い起こして離れたりしている。	数・量や形、空間を捉える
降園準備をする	○ ロッカーの中や周辺が整い、使いやすくなっているか確かめ、乱れていれば整える子どもや、教師に声をかけられて気付く子どもがいる。	場や状況を整える
降園する	○ タオルや水筒、写真カードを忘れている友達に、気付いて取りに戻れるように個別に声をかけたり、届けたりしている。	他者のことを考えて行動する

3．本日のねらい　**（「考え方」が発揮・伸長されることを想定している部分を下線で示す）**

①	お客さんに楽しんで怖がってもらいたい、細かく潰して薬にしたい、たくさんシュートを決めたい、勝負に勝ちたい、面白い技や遊びを見付けたいなどと自分なりの目標をもち、何度も挑戦したり工夫したりしようとする。	自ら決める・選ぶ
②	頑張ったり考えたりしたことで、お客さんに楽しんでもらえたり、薬を細かくできたり、勝負に勝ったり、自分の考えた技や遊びを友達が楽しんでくれたりするなど、目標に近付いたり実現できたりして充実した感覚を抱く。	充実感を得る
③	自分の頑張りや工夫、上達、今の状況や思いなどを感じて自覚する。	自分のことを知る
④	友達を遊びに誘ったり、同じしたいことに向けて声をかけ合ったり、助けたり助けてもらったりする嬉しさを感じる。	他者といる喜びを感じる
⑤	いろいろな友達に関心を寄せ、考えや思いを知ろうとする。	他者のことを知る
⑥	自分の気持ちや考えを進んで伝えようとしたり、伝えたよさを感じたりする。	自分のことを伝える
⑦	友達としようとしていることに向けてできることを見付けてしようとする。	人と物事を進める
⑧	喉をきれいにしようとしっかりと上を向いて長くうがいをしようとする。	健康を保つ
⑨	対象の動きを見て読んで走る向きを切り替えたり、投げ方や力のかけ方を調節してボールを投げたり、高く跳んでタイミングよく棒を掴んだり、素早く回す跳び越える渡るなど縄を使って動いたりする動きの感覚や楽しさを感じる。	体の動きや感覚を磨く
⑩	進んで水やりや青虫とりを行い、自分の野菜を大切に育てようとする。	生き物・命を見つめる
⑪	使った物を自ら元に戻し、ロッカーを気持ちよく使おうと整え、遊びに必要な物を揃え、話を聞いてもらえる状況を整えようとし、その心地よさを感じる。	場や状況を整える
⑫	イメージに近付けようと、色や形、質感の合った素材を選んだり、大きさや組み合わせ方を試して作ったり、友達の表現を取り入れたりする楽しさを感じる。	色や形に表す
⑬	役らしい動きや表情、話し方をしておばけや忍者になる楽しさを感じる。	体や動きに表す
⑭	おばけや忍者らしくなるために必要な衣装や小道具を作って使ったり、遊びがより怖く面白くなるように設定を加えたり変えたりする楽しさを感じる。	演出・構成する

４．展 開

時刻	予想される幼児の活動	＊環境の構成及び再構成　◎教師の援助	◇評価の観点
9:00	登園する ・挨拶をする ・荷物を始末する ・通園ノートにシールを貼る	＊先週休んでいた多くの子どもも含め、これまでの遊びの流れを踏まえて今日したいことを意識できるように、昨日までの遊びの様子を写真で示したり、昨日までにこれからしたいと話していたことをメモで示したりする。	◇写真やメモを見ながら「○○しよう」と話しているか①
	・手洗いやうがいをする	◎友達を誘ったり友達に誘われたりする嬉しさを感じられるように、昨日同じ遊びをしていた友達の今を知らせたり、誘うことを提案したりする。 ◎登園後にも手洗いやうがいをする必要を感じてしようとするように、登園中に手や喉にばい菌がついていないか尋ねる。	◇誘ったり誘われたりして笑顔になっているか④ ◇身支度を終えると手洗いやうがいをしているか⑧
	好きな遊びをする	＊イメージに近付くように色や形、質感の合った素材を選んだり、大きさや組み合わせ方を試したりして作れるように、多様な形や大きさの廃材や、多様な色や質感のテープ類や花紙・厚紙・和紙等の紙類、切ったカラーポリ袋、紐類等を用意する。 ＊おばけや忍者らしくなろうと衣装や小道具を作って使えるように、おばけや忍者の特徴が分かる掲示や図鑑を用意しておく。	◇作りたいイメージに合わせて使う素材を選んで試して組み合わせているか⑫ ◇衣装や小道具を作ったり使ったりしているか⑭
		◎自分なりの目標をもって遊べるように、したいことをより具体的に踏み込んで尋ねたり状況に応じて目標を変える提案をしたりする。 ◎何度も挑戦したり自分なりに工夫したりするように、目標に近付いていることや本児の頑張りや工夫を具体的に言葉にしたりする。 ◎頑張りや考えが目標の実現につながったことを感じられるように、目標の実現やそれに近付いたことにつながった頑張りや考えを具体的に言葉にしたり、まさに頑張ったり考えたりしている際にそれがつながることを知らせたりする。	◇具体的な目標を話したり目標を変えたりしているか① ◇何度も挑戦したり工夫したりしているか① ◇自分の頑張りや考えを言葉にして喜んでいるか②
		◎自分の頑張りや工夫、上達、今の状況や思いなどを自覚するように、頑張りや工夫、上達が見られた際に、教師が感じたそれらを具体的に言葉にしたり、今の状況や思いに意識が向いていない際に、今の状況や思いを言葉にして伝えたりする。 ◎同じ遊びの仲間と声をかけ合う嬉しさを感じられるように、同じ遊びをしている友達の存在を知らせたり、遊びの名前を使ってつながりを意識化したりする。 ◎自分の気持ちや考えを進んで伝えようとしたり伝えたよさを感じたりするように、伝えると分かってもらえることや伝えてくれたから分かったことを知らせたり、伝え方を例示したりする。 ◎遊びに必要な物を揃えようとするように、したいことに対して必要な物があるか尋ねたり、ないことでできなくなっていることを知らせたりする。 ◎友達の表現を取り入れる楽しさを感じられるように、友達の表現を紹介したり、全て同じにするのではなく要素を取り上げて話題にしたりする。 ◎おばけや忍者になって役らしい動きや表情、話し方で動く楽しさを感じられるように、教師も相手	◇伝えられて頑張りや工夫、上達を認めたり、状況や思いに応じて行動したりしているか③ ◇仲間に笑顔で声をかけたり声をかけられて笑顔になったりしているか④ ◇気持ちや考えを相手に話したり、伝わって微笑んだりしているか⑥ ◇修行場やおばけグッズなどを用意しているか⑪ ◇目にした表現の一部を取り入れ笑顔になっているか⑫ ◇生き生きと役らしい動きや表情、話

		役になって役らしい動きや表情、話し方をしたり、役らしいと感じた所を言葉にしたりする。	し方をしているか⑬
	○おばけマンションの遊びをする ・おばけマンションの準備をする ・必要な道具や飾りを作る ・お客さんを呼ぶ ・接客や驚かせる、絵本を読み聞かせるなどの役割をする	◎より怖くするために遊びの設定を考えることを楽しめるように、考えたアイデアを書き留めたりすぐに実行することを後押ししたり、感想を伝えたり、アイデアを提案したりする。 ◎遊びの仲間とおばけマンションをより怖くしたりお客さんに楽しんでもらったりするために自分のできることを見付けてするように、その時々で今何をするとよいか尋ねたり、周りの状況や仲間の動きを知らせたり、以前に考えた必要な役割やしておきたいことを振り返ったりする。	◇より怖くする設定を話して笑顔になっているか⑭ ◇遊びの仲間にショーをするために必要なことを考えて伝えながら進めているか⑦
	○忍者ごっこをする ・薬を作る ・雲梯に跳び移る ・縄を使った技に挑戦する ・忍者道具や衣装を作る	＊薬作りの準備や片付けができるように、すり鉢や金おろし、小槌などをカゴに入れて置いておく。 ◎高く跳んでタイミングよく棒を掴む動きの感覚を感じられるように、イメージを言葉にしたり、自分の動きを写真や動画で見せたりする。 ◎素早く回す、跳び越える、渡るなど縄を使ったいろいろな動きを楽しめるように、教師もして見せて多様な動きを提案する。	◇道具を運び、戻しているか⑪ ◇高く跳んでタイミングよく棒を掴んでいるか⑨ ◇いろいろな動きに挑戦しているか⑨
	○ボールを使った遊びをする ・ボールを投げてリングに入れる ・ボールを片手や両手でたくさんつく ・ドリブルなしバスケットボールをする ・できた数や対戦相手、仲間をマグネットで示す	＊対戦している相手や仲間、今の点数が分かるために表示できるように、大小複数色のマグネットとクラス分の顔写真のマグネットを置いておく。 ◎投げ方や力のかけ方を調節してボールを投げることを意識できるように、ボールを投げる様子を撮影し、投げ方やボールの軌道を見せたり教師が気付いた動きのポイントを知らせたりする。 ◎相手やボールの動きに合わせて向きを切り替えながら走る感覚を得られるように、相手やボールをよく見ることや、相手やボールはどこに来そうか問いかけたりする。	◇仲間や相手、点数をマグネットで示しているか⑪ ◇投げる動きや勢いが変わっているか⑨ ◇相手やボールを見て合わせて読んで走る向きを変えているか⑨
10:05	**片付ける** ・使ったものを元の場所に戻し、自分のできることをする	◎自分の使った物を元に戻して場が整う心地よさを感じられるように、戻して整う心地よさに共感したり、場に使った物がなくなり物が収まっているのを一緒に見て心地よさを言葉にしたりする。	◇使った物を元に戻したり、整った場を見て笑顔になったりしているか⑪
	野菜の世話をする ・水やりをする ・野菜の様子を見る	＊同じ野菜の仲間を意識できるように、同じ野菜の仲間が一目で分かる写真の掲示や、仲間と一緒に世話をする様子の写真を掲示する。 ◎進んで水やりや青虫とりを行い、自分の野菜を大切に育てようとするように、野菜が水を求めていることや青虫にかじられていることを知らせたり、野菜の思いを尋ねたりする。 ◎変化を見付けて自分なりに理由を考えるように、変化やその理由を尋ねたり、違っても自分がどう思うかが大切なことを知らせたりする。	◇同じ野菜の仲間と声をかけ合って世話をしているか⑦ ◇野菜に水をやったり青虫をとったり野菜の身になったりしているか⑩ ◇変化や理由を自分の言葉で話しているか⑩
10:25	**手洗いやうがい、用便をする**	◎喉をきれいにしようとしっかりと上を向いて長くうがいをするように、上を向いて長くするよさを言葉にしたり、丁寧にする姿にばい菌が出ていると添えたりする。	◇十分上を向いて長くうがいをし、すっきりしたと微笑んでいるか⑧
10:35	**遊びの話をする** ・今日の遊びで楽しかったことや頑張ったこと、困ったこと	＊遊びの様子を思い浮かべながら伝えたり聞いてもらえたりするように、話したいことに関する写真をプロジェクターで映写する。 ◎いろいろな友達に関心を寄せて思いや考えを聞	◇伝えたいことが伝わって笑顔になっているか⑥ ◇いろいろな友達を

	などの話をする。	けるように、可能な限り多様な子どもの話を引き出したり、教師自身関心を寄せて聞いたりする。 ◎自分の話を聞いてもらえる状況を整えられるように、他児が話を聞いていないことを知らせたり、自分を見たり話を聞いたりしてほしいことを伝える提案をしたりする。 ◎自分から発言しない子どもも自分の考えを言葉で伝えようと思えるように、遊びの最中に教師と共有した話題について尋ねて話す機会を設ける。	見たり話を聞いたりしているか⑤ ◇他児の様子を確かめたり見聞きすることを求めたりしているか⑪ ◇自分なりの言葉で尋ねられたことを話しているか⑥
10:50	おやつや牛乳を飲食する	◎いろいろな友達に関心を寄せられるように、いろいろな子どもの様子を言葉にしたり、話題を振ったりする。	◇いろいろな友達を見たり話を聞いたりしているか⑤
11:05	縄を使った遊びをする ・縄を準備する ・面白い技や遊びを考えてする ・友達の考えた技や遊びをする ・グループの友達と一緒に遊びをする ・振り返りの話をする ・縄を片付ける	◎面白い技や遊びを見付けたいと思って考えたり試したりするように、面白い技や遊び方が見付かることに期待する声をかける。 ◎頑張り、考えたことで技や遊びができたり勝負に勝ったりした喜びを感じられるように、具体的な頑張りや考えを言葉にしたり、理由を添えて勝敗を告げたりする。 ◎自分が考えた技や遊びを友達が楽しんでくれる喜びを感じられるように、考えた子どもの周辺にいる子どもに紹介するきっかけを可能な限り多く作り、楽しさに共感する。 ◎友達に教えたり教わったりする嬉しさを感じられるように、困っている姿を取り上げたり、教えてくれている友達を紹介したり、教わることを提案したりする。 ◎同じグループの友達と声をかけ合う嬉しさを感じられるように、掛け声をしたり必要な声掛けを提案したりする。 ◎いろいろな友達に関心を寄せられるように、可能な限り多くの子どもの考えた技や遊びを取り上げて誰が考えたかを紹介したり、自分で紹介する機会を設けたりする。 ＊遊びの仲間を意識してしたいことに向けて声をかけ合おうとするように、同じチームの仲間を同じ場所に集めたり、仲間と話し合う時間を設けたりチームでしたいことを尋ねたりする。 ◎素早く回す、跳び越える、渡るなどの縄を使った動きを楽しめるように、多様な動きを取り上げ、一緒にして楽しさを言葉や態度で示す。 ◎話を聞いてもらえる状況を整えようとするように、友達が聞いてくれる状態になっているか尋ねたり、具体的な整え方の例を挙げたりする。	◇他児を見たり試したりして技や遊びを探しているか① ◇頑張りや考えのよさを言ったり喜んだりしているか② ◇自分が考えた技や遊びを友達がしているのを見て喜んでいるか② ◇友達に教えたり教わったりして笑顔になっているか④ ◇笑顔で掛け声をしたり声をかけたりしているか④ ◇いろいろな友達の技や遊びを見たりしたりしているか⑤ ◇遊びの仲間と声をかけ合ってしたいことに向かっているか⑦ ◇縄を使ったいろいろな動きを繰り返ししているか⑨ ◇状況を確かめたり友達に呼び掛けたりしているか⑪
11:35	降園準備をする ・用便、タオルたたみ、帽子被り、鞄の椅子かけ、水筒の下置き ・次の登園日の話をする ・消毒をする	◎ロッカーの中や周辺を確かめて心地よく整えようとするように、心地よくなっているか尋ねたり、どうすれば整うか一緒に考えたり整え方を提案したり、心地よさや収まりのよさに共感したりする。 ◎明日したいことを楽しみにできるように、遊びの話でかき留めたことを振り返ったり、教師が遊びの仲間としてしたいことを伝えたりする。	◇確認して整えたり方法を試したり、整えて笑顔になったりしているか⑪ ◇したいことを笑顔で言っているか①
11:50	降園する		

背番号　赤21～40

４歳児　もも２組（男10女10 計20名）保育指導案

指導者　橋本　藍

１．日　時　　令和７年１１月２６日（水）　９：００～１１：５０

２．最近の具体的な子どもの姿

登園する、持ち物の始末をする	○先生や友達に自ら挨拶をしたり、先生や友達の挨拶に応えたり、登園中に見つけてきたものを先生や友達に見せたり話したりして笑顔になっている。	他者といる喜びを感じる
	○好きな遊びを始めたいと思って、素早く物の始末を終えて遊びに向かったり、一緒に遊びたいと思った友達に声をかけたりしている。	自ら決める・選ぶ
	○シールを貼る机の上や床に通園リュックが置いてあると机が狭くなったり通りにくくなったりすると感じて、友達に声をかけたり、ロッカーに収めたりしている。	場や状況を整える
	○風邪やインフルエンザにかからないようにしようと思って、手全体に泡をつけて洗ったり手首まで洗ったり、ガラガラうがいをしたりしている。	健康を保つ
かばん屋さんごっこ	○かばん屋さんをオープンさせたいと思って、物の始末が終わったらすぐに机を運んだりかばんを机に並べたり、店員さんになるかお客さんになるか決めたりしている。	自ら決める・選ぶ
	○物を買う時はお金を払っていることを思い出してレジやお金を作り、かばんとお金を交換してやり取りをしている。	社会とつながりをもつ
	○かばんをたくさん買ってもらいたいと思って、１組の友達やうめ組にかばん屋さんをしていることを伝えに行ったり、お客さんが、かばんを買いに来たことを店員さんに知らせようと遠くにいる店員さんを呼んだりしている。	自分のことを伝える
	○お客さんにかばんを買ってもらいたいが、かばんが売り切れたことや注文に合うかばんがないことに気付いて、レジや、お客さんへの対応、かばん作りの役割分担を友達と決めている。	人と物事を進める
	○かばんができるのを待ち続けていたお客さんの存在に気付いて、今用意していることを伝えたり､座って待つための椅子を出してあげたりしている。	他者のことを考えて行動する
	○可愛いかばんやかっこいいかばん、ふわふわのかばんなど、注文に合ったかばんを作ろうと思って、それに合った色や模様、材料を考えている。	色や形に表す
ブンブンジャーごっこ	○ブンブンジャーになりたいと思って何色のブンブンジャーになるか決めたり、お客さんに見てもらいたいと思ってショーの準備をしたりしている。	自ら決める・選ぶ
	○ブンブンジャーの服や武器を作りたいと思って、素材の色や模様を選んでいる。	色や形に表す
	○ショーのステージを作るために、繋がったゲームボックスやトランポリンを運ぼうとするが、１人で運ぶ難しさを感じ、誰かと一緒に運ぼうと思って友達を誘ったり､持ってほしい場所を伝えお願いしたりして運んでいる。	人と物事を進める
	○なりたい色のブンブンジャーがしている素早い動きやポーズを真似て、なりきることを楽しんでいる。	体や動きに表す
鬼ごっこ	○鬼ごっこをしたいと思って友達を集めたり、捕まらずに逃げたい、捕まっている友達を助けたい、できるだけ多く捕まえたいなどと思って鬼になるか逃げるかを選んだりしている。	自ら決める・選ぶ
	○鬼にとっても逃げる人にとっても納得のいくルールになるように、バリアの回数や時間を決めようと話し合っている。	人と物事を進める
	○先生に問いかけられて、遊具を使って鬼ごっこをするとどのような危ないことが起こりそうかを考え、遊具を使わずに遊んでいる。	身を守る
	○最後まで捕まらずに逃げ切れたことや友達を助けられたことに満足したり、友達に助けてもらったことを嬉しく思ったりしている。	充実感を得る
砂・土・水を使った遊	○作りたい料理に合わせて水と砂を混ぜて硬さを調節したり、木の実や葉っぱを食材に見立てて料理の飾り付けにしたり、作りたいもののイメージに合った食器を選んだりしている。	色や形に表す

び	○作りたい料理ができたことや、友達に食べてもらえたことを嬉しく思っている。	充実感を得る
	○作った料理について紹介したいと思い、指差しながら飾り付けや色に言及して料理のポイントを伝えたり、ポンプを使いたいと思い、友達に伝わるまで自分もポンプを使いたいことやもう少し待ってほしいことを伝えたりしている。	自分のことを伝える
	○水と砂を混ぜ、それぞれをどのくらいの量にしたら固まるのか試したり、水を流すことで砂山が削れて道ができることを面白いと感じたりしている。	事物・現象を捉える
片付ける	○もう少しで片付けであることを知らせてもらって、まだ遊びたいという気持ちに折り合いをつけ、片付けに向かっている。	気持ちをコントロールする
	○友達と一緒に片付けるために、同じ遊びをしていた友達に声をかけたり、友達の声に気付いて、どこを手伝ったらよいか尋ねたり、できることを探して一緒に片付けたりしている。	人と物事を進める
	○机を畳んだり運んだりするときに危なくないように、近くにいる友達に声をかけたり、手の空いている友達に声をかけて一緒に片付けたりしている。	身を守る
遊びの話をする	○楽しかったことや困ったことなどについて友達や先生に言いたいと思って、手を挙げたり声を出して返事をしたりしている。	自分のことを伝える
	○友達が楽しいと感じていることや困っていることを聞いてその友達のことを知ったり、友達が考えてくれた困り事を解決するための方法を聞いて友達の考えを知ったりしている。	他者のことを知る
	○友達や先生の様子を見て、自分が話す状況が整っているかを確認し、必要に応じて話を聞いてほしいことを伝えたり、友達の声が聞こえにくいときは大きな声でもう一度話してほしいことを伝えたり、作った物や集めた物をクラスのみんなに見てもらいたいと思って実物を見せながら話したりしている。	自分のことを伝える
おやつ・牛乳を飲食する	○友達とおやつの美味しさを言い合ったり、好きな遊びの楽しかったことを話したりする楽しさを感じている。	他者といる喜びを感じる
	○みんながゴミを捨てやすいように、ゴミ箱を部屋の真ん中に用意したり、牛乳かごの近くにストロー入れを用意したりしている。	場や状況を整える
縄を使った遊び	○縄跳びを使ったジャンケン列車をして友達と同じ列車に乗って歩くことや同じ列車の友達を応援することを楽しんでいる。	他者といる喜びを感じる
	○列車に乗っているときに無理に引っ張ったり急に止まったりすると、縄に締め付けられて痛かったり、ぶつかったり転けたりすることを感じている。	身を守る
降園準備をする・降園する	○明日したいことを考えたり、友達や先生に伝えたりして明日に期待を持っている。	自ら決める・選ぶ
	○残っている友達の水筒や上着、写真カードを見つけて、忘れていることに気づき、友達に届けてあげたり、外で列に並んでいる友達に声をかけて知らせたりしている。	他者のことを考えて行動する

3．本日のねらい（「考え方」が発揮・伸長されることを想定している部分を下線で示す）

① したい遊びを決めて遊ぼうとしたり、作りたい物を決めて作ろうとしたり、ゲームに勝ちたいと思って積極的に取り組んだりしようとする。 自ら決める・選ぶ

② 作りたい物を作れたことやお客さんに商品を買ってもらえたこと、最後まで逃げ切れたこと、勝負に勝ったことなどを嬉しいと感じたり達成感を感じたりする。 充実感を得る

③ 遊び続けたい気持ちや話したい気持ち、早く遊びたい気持ちに折り合いをつけ、片付けをしたり友達の話を聞こうとしたり順番を待ったりしようとする。 気持ちをコントロールする

④ 友達や先生と挨拶を交わしたり、仲間に助けてもらったり仲間を助けたり、一緒に片付けたり、一緒におやつを食べたりすることの心地よさを感じたり、嬉しいと思ったりする。 他者といる喜びを感じる

⑤ 友達の楽しんでいることや困っていること、困りごとを解決するためのアイデアを知ったり、立場の違う友達の思いに気付いたりする。 — 他者のことを知る

⑥ 楽しかったことや困ったことなどについて自分の言葉で話したり、話を聞いてもらいたいと思って、話をするタイミングを考えて話したりしようとする。 — 自分のことを伝える

⑦ 一緒に遊んでいる友達とルールや設定を共有しようと思って話したり、声をかけ合って片付けをしたりしようとする。 — 人と物事を進める

⑧ 手や喉の奥を綺麗にしようと思って、爪の間や手首まで丁寧に洗ったり、がらがらうがいをしたり、食べかすを流そうと思ってぶくぶくうがいをしたりしようとする。 — 健康を保つ

⑨ 片付け、縄を使った遊びなどで、危なくないようにするにはどうしたらよいか考え、周りを見て動こうとする。 — 身を守る

⑩ 気持ちのよい部屋にしようと思ってゴミを拾ったり、他の人が快適に過ごせるように荷物の始末の仕方を考えたりしようとする。 — 場や状況を整える

⑪ お店で物を買うときにはお金を払うことを意識して遊ぼうとする。 — 社会とつながりをもつ

⑫ 作りたい物の色や形、模様といった特徴を意識して、それに合う材料を選んだり、使いたい物がどのように使えるか想像して使ったりすることの楽しさを感じる。 — 色や形に表す

⑬ 店員さんの丁寧な話し方やヒーローの勇ましい話し方、お辞儀や物の指差し方、登場するときのポーズなどの体の動かし方を表現することを楽しむ。 — 体や動きに表す

４．展 開

時刻	予想される子どもの活動	＊環境の構成及び再構成　◎教師の援助	◇評価の観点
9:00	**登園する** ・挨拶する ・靴を履き替える ・通園ノートにシールを貼る ・鞄や水筒、タオル帽子、上着を収める ・手洗いうがいをする	◎友達や先生と挨拶をする心地よさを感じられるように、子どもの挨拶に笑顔で応えたり、こちらから名前を呼んで笑顔で挨拶したりする。 ◎物の始末をするときにリュックを置く場所を考えられるように、リュックが机や床に置いてあると他の人が困ることを伝えたり、リュックをロッカーに収めることのよさを言葉にしたりする。 ◎爪の間や手首まで丁寧に洗ったり、喉の奥を綺麗にしたりしようと思えるように、丁寧に手洗いやうがいをしている姿を見せたり、爪の間や手首まで洗い、ガラガラうがいをすることのよさを言葉にしたりする。 ＊昨日までにしていた遊びを思い出し、したい遊びを決められるように、ホワイトボードに、遊んでいる子どもの写真カードを遊びごとに貼っておいたり、前日に話していたことを書いたりしておく。	◇友達や先生と笑顔で挨拶を交わしているか④ ◇置いていたリュックの場所を変えたり、ロッカーに収めたりしているか⑩ ◇爪の間や手首まで洗ったりガラガラうがいをしたりしているか⑧ ◇ホワイトボードを見て遊びに向かったり、したいことを口に出したりしているか①
9:15	**好きな遊びをする** ・したいことを決めて遊ぶ ・安全を意識して遊ぶ ・できたことや頑張ったことに満足する **○かばん屋さんごっこ** ・かばんを作る ・お客さんを呼ぶ ・売り買いする	◎したい遊びを決めて向かえるように、したい遊びを聞いたり、昨日楽しんでいた遊びの話をしたりする。 ◎どうしたら危なくないか考えられるように、どうしたら危なくなくなると思うか尋ねたり、今のまま遊ぶとどんなことが起こりそうか尋ねたりする。 ＊色々な色や形、模様などを意識して使う物を選べるように、固いものや柔らかいもの、形が特徴的な廃材、色を付けられる道具、色々な種類のかばんの写真などを用意する。	◇したい遊びを答えたり、遊びに向かったりしているか① ◇アイデアを出したり起こりそうなことを予想して答えたりし、行動を変えているか⑨ ◇材料や道具、写真をよく見たり、手に取る物を確認して取ったりしてい

		◎色々な色や形、模様を意識して使う物を選べるように、具体的にかばんを注文したり、いろいろなデザインのかばんを作って見せたりする。	るか⑫ ◇材料や道具、写真をよく見たり、手に取る物を確認して取ったりしているか⑫
		◎店員さんらしく話したり動いたりする楽しさを感じられるように、先生が店員さんになって、丁寧な言葉でお客さんとやり取りする姿やお辞儀をする姿、指を揃えて物を指差す姿を見せたり、店員さんの言葉遣いや動きを一緒に思い出したりする。	◇先生の話し方や動きを真似たり丁寧な言葉で話したりしているか⑬
		◎注文通りのかばんを作ってお客さんに喜んでもらえたことや、お客さんが来てくれたことを嬉しく思えるように、どんなところが注文通りか、どんなお客さんがどれくらい来てくれたかを言葉にする。	◇笑顔になったり、さらにかばんを作ったりしているか②
		◎お店で物を買うときにはお金を払おうと思って遊べるように、買い物に行って、欲しいものがあったときはどうしているか尋ねたり、店員になって、かばんの代金を言ったりする。	◇お金を用意したり、お金を払ってかばんを買ったりしているか⑪
	○ブンブンジャーごっこ ・服や武器を身に付けてブンブンジャーになりきる ・ショーの準備をしてショーをする ・お客さんに見てもらう	＊作りたい物のイメージをもち、色や形、模様を意識して使う物を選べるように、ブンブンジャーやブンブンジャーの武器の写真を貼っておく。	◇写真をじっと見たり、作るものを指差したり口に出したりしているか⑫
		◎作りたい物のイメージをもって色や形、模様を意識して作ろうと思えるように、どんな物を作りたいのか具体的なイメージを尋ねたり、服装や道具の特徴を言葉にしたりする。	◇イメージを答えたり、廃材やテープなどの道具をじっと見る、口に出すなどして手に取ったりしているか⑫
		◎ブンブンジャーショーをする人みんなで設定や演出を考えようと思えるように、ショーをしようと思っている人は誰なのか、みんなが思っているステージの場所やストーリーは同じなのかを尋ねたり、誰にどんなところを見てもらいたいのかを一人一人に尋ねたりする。	◇メンバーを集めたり、一人一人が考えていることを言葉にしたりしているか⑦
		◎ヒーローの勇ましい話し方や、片方の手は腰に当ててもう片方の手は上に突き上げる決めポーズなど、ヒーローらしい体の動きをイメージして遊べるように、ブンブンジャーはどんな話し方や動きをしているかを尋ねたり、他にもヒーローらしい動きがあるか一緒に考えたりする。	◇ブンブンジャーの話し方や動きをやって見せたり、ヒーローらしい動きのアイデアを話したりしているか⑬
	○鬼ごっこ ・鬼を決める ・追いかけたり逃げたり助けたりする	◎鬼ごっこをしている子どもみんなでルールを共有しようと思えるように、みんながルールを知っているのか尋ねたり、遊びの仲間の一人としてルールがわからなくて困っていることを伝えたりする。	◇ルールを共有しようと仲間を集めて話をしたり、ルールを知らない人に教えたりしているか⑦
		◎鬼と逃げる人のそれぞれの立場の子どもが自分の言葉で感じていることを伝えようと思えるように、一人一人にルールについてどう思うか、やってみてどうだったかを尋ねる。	◇考えや思ったことを自分の言葉で伝えているか⑥

		◎立場の違う友達の思いに触れられるように、鬼と逃げる人それぞれに、ルールについてどう思うか、やってみてどうだったか尋ねたり、一緒にやってみて思ったことを伝えたりする。	◇立場の違う友達や先生の話を、顔を見ながら聞いたり、尋ねながら聞いたりしているか⑤
		◎作戦通りにしようと頑張ったり、作戦がうまくいったりしたことを感じられるように、仲間と作戦を立て、頑張っていた姿を具体的に言葉にしたり、成功したことを一緒に喜んだりする。	◇頑張ったことやうまくいったことを口に出したり笑顔になったりしている②
		◎仲間に助けてもらったり仲間を助けたりして、友達や先生と助け合うよさや嬉しさを感じられるように、先生も積極的に仲間を助けたり、助けてもらったら名前を呼んでお礼をしたりする。	◇目を見て笑顔になったり、お礼を伝えたりしているか④
	○砂・土・水を使った遊び ・砂と水を混ぜ合わせる ・ 料理を作る ・ 木の実や葉っぱを集める ・お客さんに料理を出す	◎作りたい物のイメージをもって作れるように、何を作っているか尋ねたり、その料理のイメージを一緒に考えたり、使いたい物の特徴からイメージを膨らませて作れるように、集めた木の実や葉っぱの特徴を言葉にしたりする。	◇作りたい物やイメージを答えているか⑫
		◎作りたい物に近付けられたことやお客さんに食べてもらえたことに満足できるように、素敵だと思ったポイントを言葉にしたり、お客さんになって感想を伝えたりする	◇笑顔になったり、ポイントを付け加えて話したりしているか②
10:20	片付ける ・使っていた物を元の場所に戻す ・シートを綺麗に畳んで収める ・友達と声をかけ合う ・手洗い、うがいをする ・排泄をする	◎遊び続けたい気持ちに折り合いをつけられるように、片付け始める少し前にもうすぐで片付けであることを伝える。	◇片付けの時間が来たら遊びを止めて片付けに向かっているか③
		◎気持ちのよい部屋にしようと思えるように、細かいゴミを見つけて拾う姿を見せたり、今のままでは気持ちのよい部屋だと感じない気持ちを言葉にしたりする。	◇部屋にゴミが落ちていないか見回ったり、製作台を整えたりしているか⑩
		◎友達や先生と一緒に片付けることの心地よさを感じられるように、みんなでゴミを探したら楽しい気持ちで部屋がすっきりすることを言葉にしたり、手伝ってくれたお礼を伝えたりする。	◇片付けながら笑顔になったり、お礼を伝えたりしているか④
		◎物の運び方や周りへの声のかけ方など、安全に片付けるにはどうしたらよいか考えられるように、机をどのように運ぶと危なくないか尋ねたり、周りの人に声をかけながら通る姿を見せたりする。	◇どうしたらよいか答えたり、先生の真似をして声をかけながら通ったりしているか⑨
		◎声をかけ合って片付けをしようと思えるように、一人で片付けることの難しさや大変さに共感したり、一緒に使っていた人を尋ねたりする。	◇友達に声をかけているか⑦
		◎爪の間や手首まで丁寧に洗ったり、喉の奥を綺麗にしたりしようと思えるように、丁寧に手洗いやうがいをしている姿を見せたり、爪の間や手首まで洗い、ガラガラうがいをすることのよさを言葉にしたりする。	◇爪の間や手首まで洗ったりガラガラうがいをしたりしているか⑧
10:40	遊びの話をする ・楽しかったことや困ったこと、できたことなど	◎話を聞いてもらうために自分が話をするタイミングを考えようと思えるように、友達が聞こうとしてくれている様子かを尋ねたり、自分は話す準	◇友達の様子を見て話し始めるタイミングを待ったり、

	について話す ・友達の話を聞く	備ができていることを伝え、友達に聞く準備ができているかを尋ねることを提案したりする。 ◎先生や友達の話を聞いて友達のことを知ろうと思えるように、自分が話しているときはどんな風に聞いていてくれたら嬉しいか尋ねたり、みんなの楽しかったことや困ったことを知りたい気持ちを言葉にしたりする。 ◎自分の話したい気持ちに折り合いをつけて友達の話を聞こうと思えるように、話そうとしている友達の存在を知らせたり、自分が話すときに、聞いている友達にはどんな風に聞いていてほしいか尋ねたりする。	声をかけたりしているか⑥ ◇聞き方を考えて姿勢を変えたり、友達の話を聞きたい気持ちを言葉にしたりしているか⑤ ◇話をやめて友達の話を聞いているか③
11:00	おやつ・牛乳を飲食する ・消毒する ・おやつを食べる ・牛乳を飲む ・ゴミ箱やストロー入れを準備する ・ぶくぶくうがいで口をゆすぐ	◎友達や先生と話をする楽しさを感じられるように、遊びの話の時間にしていた話を深めて質問して楽しい話のきっかけを作る。 ◎おやつの食べかすを洗い流して口の中をきれいにしようと思えるように、ぶくぶくうがいをして口の中がすっきりしたことを言葉にしたり、ぶくぶくうがいをした子どもとその気持ちを共有する姿を見せたりする。	◇笑顔で友達や先生と目を合わせたり話したりしているか④ ◇ぶくぶくうがいをしているか⑧
11:15	縄跳びを使った遊びをする ・縄跳びくぐり、ジグザグ跳び、小波跳びの３つのコーナーで遊ぶ ・したいところに行って遊ぶ	＊したい遊びを選べるように、３つの縄を使った遊びのコーナーを用意する。 ◎この遊びをしたいと思えるように、楽しそうにやって見せたり、面白いと感じるところや難しいところなど、やってみた感想を言葉にしたりする。 ◎早く遊びたい気持ちに折り合いをつけ、順番を待って遊ぼうと思えるように、早く遊びたい気持ちに共感した上で、遊びたい気持ちはみんな同じであることを確認したり、どうやって遊んだらよいと思うか尋ねたりする。 ◎どうしたらぶつかったり縄に引っかかって転けたりせずに安全に遊べるかを考えられるように、遊ぶ前に、周りを見ずに遊んでいたらどんな危ないことが起こりそうか尋ねたり、前の遊びで起こった危なかったことを一緒に思い出したりする。	◇「これにする」と言ったり、コーナーに向かったりしているか① ◇実演を笑顔で見たり、「やりたい」などと言ったりしているか① ◇遊ぼうとしていた動きを止めたり、アイデアを言ったりしているか③ ◇問いかけに答えたり、危なかったことを思い出して言ったりしているか⑨
11:40	降園準備をする ・身支度をする ・明日の話をする ・椅子を片付ける ・写真カードを動かす	◎したい遊びや具体的な内容を決めて、明日の遊びに期待をもてるように、明日したいと思っていることを尋ねる。	◇笑顔で明日したいことを言っているか①
11:50	降園する		

背番号　青1 ～20	５歳児　さくら１組（男 8　女 11　計 19 名）
背番号　青 21～39	５歳児　さくら２組（男 8　女 11　計 19 名）

５歳児学年合同保育（グループ別）指導案

指導者　沼田祥子・髙橋梨花

１．　日　時　　令和７年１１月２６日（水）９：００～１２：００

２．　最近の具体的な子どもの姿 → 「お店屋さんごっこ」グループ別指導案（１）～（５）参照

３．　本日のねらい → 「お店屋さんごっこ」グループ別指導案（１）～（５）参照
「たき火」計画　展開 B 参照
（「考え方」が発揮・伸長されること
を想定している部分を下線で示す）

４．　展　開

時刻	予想される子どもの活動	
9：00	登園する ○持ち物や上着の始末 ○野菜の世話	
	好きな遊びをする ○鬼ごっこ ○一輪車 ○バスケ・サッカー	グループでたき火をする 「たき火」の計画 展開 B 参照 たき火担当グループ ・スーパーマーケット ・ぶどう ・おもちゃ ・パン ・サッカーグッズ
	片付けをする	
9：50	グループでお店屋さんの準備をする グループ別指導案（１）～（５） 参照 （１）ドレス・アクセサリー （２）雑貨・花 （３）武器・忍者グッズ・クレーン ゲーム （４）食べ物 （５）ペット・魚 「お店屋さんごっこ」の計画 展開 C　参照	
	片付けをする	
	グループで焼き芋を食べたり振り返りをしたりする	
11：30	各クラスでの活動	
11：40	降園準備をする	
12：00	降園する	

グループ別指導案（1）　ドレス・アクセサリー

最近の具体的な姿	○ 本物のドレスのように作りたい、クリスマスに関連するものを作りたい、かわいいピアスを作りたいなど、作りたいものを思い浮かべ、本物のドレスの本を見たり、クリスマスカラーを使ったりクリスマスに関する絵で飾ったり、耳への付け方を考えたりなど、考えたり試したりしている。	自ら決める・選ぶ
	○ 細かいところまでこだわって作った、ネックレスやブレスレットの飾り方を考えたなど、自分が頑張ったことや考えたことに自信をもつ。	充実感を得る
	○ 同じお店の友達が、細かく飾りを考えて描いたり飾ったりしている、クリスマスを考えて色を選んでいるなど、友達の考えていることを見たり聞いたりして、友達の考えを知ったり認めたりしている。	他者のことを知る
	○ お客さんの年少・年中児のことを考え、ポケットをつけた方がよい、ドレスは長すぎると引きずってしまう、男の子も喜ぶものを作ろうなどと考えて作っている。	他者のことを考えて行動する
	○ お店に必要だと思うものをそれぞれが考えて作ったり、作り方に悩んだ時には一緒に考えたり、次に作ろうと思うものを伝え合ったりしながら、一緒に準備を進めようとしている。	人と物事を進める
	○ モールにドライフラワーやモールの飾りをつける、画用紙で作ったピアスに輪ゴムをつける、スズランテープのブレスレットに飾りをつけるなどの時に、セロテープを使いがちだが、少しずつどの素材を使ってつけるとよいか考えたり試したりしている。	事物・現象を捉える
	○ 作りたいドレスやブレスレット、ピアスを思い浮かべて、色や素材を選んだり、色を塗る場所や貼って色をつける場所を考えて飾ったり、クリスマスに関する絵を描いたり、ドレスの後ろを長くしたりするなど、色や素材の組み合わせ、飾りを考えたり、素材の特徴を生かしたりして､細かいところまでこだわって作ることを楽しんでいる。	色や形に表す
	○ レジが必要だと考え、お金を分けて入れられる箱を選んだり、表示を書いたり、バーコードを読み取る光る部分をキラキラにしたりしている。	
	○ お店で飾ることも考えて、ブレスレットが入るように箱を選んで並べて入れたり、ネックレスをかける台を作ったり、トレイに穴を空け、指輪を挿して飾れるようにしたりしている。	演出・構成する
ねらい	① 細かなところまでこだわって作ることができた、本物らしくするために考えたなど、頑張りや自分の考えなどに自信をもつ。	充実感を得る
	② お店に必要な商品や道具についてや、より素敵にするためのアイデアをグループの友達と出し合い、一緒に考えようとする。	人と物事を進める
	③ 思い描いているドレスやアクセサリーに近付くように、色や形、組み合わせを考えたり、素材の特徴を生かしたり、作りながらさらに素敵になるように作り足したりして、作ることを楽しむ。	色や形に表す

予想される子どもの活動	＊環境の構成　◎教師の援助	◇評価の観点
・作る場の準備をする ・ビニール袋に描いたり飾ったりしてドレスを作る ・スズランテープやモール､紙紐､フェルトなどを使ってアクセサリーを作る ・作ったアクセサリーの飾り方を考えて容器や置き場を用意する ・友達の作っているものを見る ・使ったものを戻したり整理したり商品をかごに入れたりして、片付けをする ・焼き芋を食べながら、今日したことを振り返ったり、次回したいことを話したりする。	＊作りたいものに必要な材料を選んで使えるように、素材ごとに集めてカゴに入れて並べておいたり、使いたいと言っていた素材を用意しておいたりする。 ＊頑張って作った、工夫したなどと感じて満足できるように、作ったものを飾れる棚を用意しておく。 ◎さらに工夫して作ろうと思えるように、友達の考えている素材の生かし方や新たな発想を言葉にしたり見せたり、教師も刺激になるような物を一緒に作ったりする。 ◎頑張りや自分の考えに自信をもてるように、作ったものをその日の頑張りとつなげて褒める。 ◎友達と考えを出し合って一緒に考えられるように、作っているものについて話をするきっかけを作ったり、芋を食べながら次回しようと思うことを話すきっかけを作り、全員が言っているか確かめたり、一緒に考えることでお店が素敵になっていくことを一緒に喜んだりする。 ◎使った場所や道具などを気持ちよく整理して片付けられるように、きれいに整っている心地よさを伝えたり、どうすると使いやすいか一緒に考えたりする。	◇作りたいものに合わせて材料選んでいるか③ ◇作ったものを笑顔で飾っているか① ◇作り足したり素材の特徴を生かしたりしているか③ ◇作り上げて笑顔になっているか① ◇考えを言ったり聞いたりしているか② ◇使った道具を揃えたり元の場所に戻したりゴミを拾ったりしているか

グループ別指導案（２）　雑貨（ネイル・鞄・化粧品・リボン）・花

最近の具体的な姿	○ かわいいネイルチップを作りたい、本物のようなファンデーションやリップグロスを作りたい、斜め掛けのかわいい鞄が作りたいなどと思い、作り方を考えたり試したり、納得いくまで考えて作り続けたりしている。	自ら決める・選ぶ
	○ 自分で考えたり工夫したりして商品を作れたことに満足し、友達や教師に見せている。	充実感を得る
	○ ストローを重ねると色が変わるなど、自分が見付けたことや考えたことを友達に伝えたり一緒に試したりして一緒に準備をすることを楽しんでいる。	他者といる喜びを感じる
	○ 友達の作っているものを見て素敵だと思ったり認めたり、自分の作るものに取り入れたりしている。	他者のことを知る
	○ 折り紙で花を折りたいけれど、作り方がわからなくて困っている友達を見て、作り方を一緒に考えたり、折り方を教えたりしている。	他者のことを考えて行動する
	○ 自分の考えたことや言いたいことを友達に伝えたいと思い、見せたり言葉を足したりして伝えようとしている。一方で、なかなか自分から言いにくい子どももいる。	自分のことを伝える
	○ お店に必要だと考えたものをそれぞれが考えて作っている。話すきっかけを作ることで、次に作るものや必要なものについて考えを出し合っている。	人と物事を進める
	○ ネイルチップをストローで作れそうだと考えて使い方を試したり、ストローを重ねると色が変わると感じて重ね方を試したり、ストローで作ったネイルチップがカップの縁に引っ掛けられると感じて飾る際に使ったり、カップにつけると花が立つと考えてカップにつけたりしている。	事物・現象を捉える
	○ ダイヤの指輪を思い浮かべてキラキラテープで飾ったり、モールにストローを通して飾りにしたり、リボンがかわいくなるように色を選んで組み合わせたり細かく飾りを描いたり、友達がストローを使っているのを見て使ってみる中で指輪にも使えそうだと考えたりしている。	色や形に表す
	○ ストローの緑と、重ねてできる緑の微妙な色の違いを感じて、どちらが素敵になるか考えている。	
	○ 鞄のかける部分を三つ編みにしたり、リボンを折り紙だけでなくフェルトや花紙などいろいろな素材で作ったりしている。	
	○ 作ったネイルチップを飾るために容器の縁に引っ掛けたり、容器の中にブレスレットも飾れると考えて入れたりしている。	演出・構成する
ねらい	① 友達の考えたことやこだわっていることを知り、素敵だと思ったり認めたりする。	他者のことを知る
	② お店に必要なものについて、グループの友達と考えを言ったり聞いたりして一緒に考えたり、分担して作ろうとしたりする。	人と物事を進める
	③ 作りたい花やネイル、鞄などを思い浮かべ、色や形、組み合わせを考えたり、素材を選んだり素材の特徴を生かしたり、友達の考えを取り入れたりして作ることを楽しむ。	色や形に表す

予想される子どもの活動	＊環境の構成　◎教師の援助	◇評価の観点
・作る場を準備する ・ストローやモール、フェルト、スズランテープ、折り紙、花紙, 廃材などを使って、ネイルや鞄、化粧品、リボン、花を作る ・友達の作ったものを見る	＊作りたい花やネイル、鞄などを具体的に思い浮かべながら、色や模様、飾りなどを考えられるように、本物の写真や図鑑を用意しておく。 ◎素材の使い方を試したり組み合わせを考えたりして作れるように、写真や図鑑を見ながら使えそうな素材がないか他の友達も交えながら一緒に考えたり、素材を生かした使い方を褒めたりする。 ◎友達の考えのよさを感じたり認めたりするように、教師が素敵だと感じたことを話したり、お互いのしていることを見るきっかけを作ったり、素敵だと感じている気持ちに共感したりする。	◇写真を見ながら色や模様、飾りをつけているか③ ◇いろいろな素材を使ってみたり組み合わせたりしているか③ ◇友達の素敵だと感じたことを言葉にしたり褒めたりしているか①
・使ったものを戻したり整理したり商品をかごに入れたりして、片付けをする ・焼き芋を食べながら、今日したことを振り返ったり、次回したいことを話したりする。	◎考えを出し合ったり分担したりして進めていけるように、今日することを初めに確かめて話すきっかけを作ったり、芋を食べながら次回しようと思うことを話すきっかけを作り、全員言っているか確かめたり、まだ言っていない子の考えを聞くよう勧めたりする。 ◎使った場所や道具などを気持ちよく整理して片付けられるように、きれいに整っている心地よさを伝えたり、どうすると使いやすいか一緒に考えたりする。	◇お店に必要なことについて考えを言ったり聞いたり分担したりしているか② ◇使った道具を揃えたり元の場所に戻したりゴミを拾ったりしているか

グループ別指導案（3）　武器・忍者グッズ・クレーンゲーム

最近の具体的な姿	○ 細い剣になるように、友達がしているのを見たり何度も広告を巻き直したりして、納得いくまで考えたり試したりしている。	自ら決める・選ぶ
	○ 自分が考えた工夫や頑張ったことに自信をもち、友達や教師に見せたり伝えたりしている。	充実感を得る
	○ 友達と一緒に同じものを作ったり作り方を教えてもらったりしながら、一緒に準備をすることを楽しんでいる。	他者といる喜びを感じる
	○ 友達の剣の作り方を見て、友達の考えを素敵だと思ったり認めたりしている。	他者のことを知る
	○ 自分のしようと思うことや困っていることを友達に自分で伝えようとしているが、自分から言おうとしない子どももいる。	自分のことを伝える
	○ お店の準備を始める時や振り返りの時に、教師に助けてもらって集まるなど、みんなで一緒にしようとするために、きっかけや助けが必要になる。	人と物事を進める
	○ クレーンゲームの作り方を一緒に考えたり、クレーンゲームを作る、くじを作る、景品を作るなど手分けして作ったり、足りないと感じたものを考えて作ったりしている。	
	○ 剣が強くなるように、布テープを巻いたり細く巻いたり段ボールを選んだり、作ったもののかたさを確かめたりして、素材や作り方を考えたり試したりしている。	事物・現象を捉える
	○ クレーンを動かすために、糸をつり下げて切り込みを入れたらよいと考えたり、クレーンでつり上げるためにはどうしたらよいか試したり、上手くいかない状況を見て、解決策を考えたりしている。	
	○ 本物の剣を思い浮かべ、鍔の部分を円く切った段ボールに穴を空けて指す、鞘に入れられるように折り紙で形を作る、かっこいい武器になるように布テープや折り紙で飾る、秋らしい色を選んで作るなど、色や形、使い方を考えたり、合う素材を選んだりして作ることを楽しんでいる。	色や形に表す
	○ クレーンゲームを思い浮かべ、段ボールで作れそうだと考えたり、中が見えるように穴を空けたい、そこへガラスのようなものを貼りたいなど、素材を選んだり本物のようになるように考えたりしている。	
ねらい	① お店の準備を進めるために声をかけ合って集まったり話し合いをしようとしたり、つり上げられるクレーンにするために、考えたことを出し合ったり一人では難しいことを一緒にしたりして、一緒に作ろうとしたりする。	人と物事を進める
	② つり上げられるクレーンや頑丈な武器などを作るために、素材や素材の使い方、仕組みを考えたり試したり、やってみてどうだったか考えたりしようとする。	事物・現象を捉える
	③ 作りたいクレーンゲームや武器に近付くように、色や形、廃材の組み合わせ、使い方などを考えたり素材の特徴を生かしたり友達の考えを取り入れたりして作ることを楽しむ。	色や形に表す

予想される子どもの活動	＊環境の構成　◎教師の援助	◇評価の観点
・作る場を準備する ・広告や新聞紙、廃材、折り紙、段ボール、布テープなどを使って武器を作る ・クレーンゲームの作り方を考えたり試したりして作る ・友達の作ったものを見る	＊作りたいクレーンゲームや武器に必要なものを選んで作れるように、子どもが必要だと言っていた素材や作ろうとしているものに合う素材を用意しておく。 ◎自分たちで声を掛け合って集まれるように、全員揃っているか確かめたり、自分たちで声を掛け合って集まれたことを褒めたりする。 ◎素材や素材の使い方、仕組みを考えられるように、どんなものにしたいのか聞いて、素材の特徴を話しながらそれに合う素材や仕組みを一緒に考えたり、やってみてどこが上手くいってどこが上手くいっていないのか感じていることを言葉にしたりする。 ◎さらに工夫しようと思えるように、友達の考えている素材の生かし方や新たな発想を言葉にしたり見せたり、教師も刺激になるような物を一緒に作ったりする。	◇作りたいものに合わせて材料を選んでいるか③ ◇声を掛け合って集まっているか① ◇素材や使い方、仕組みを試したり問題点を見付けて作り変えたりしているか② ◇作り足したりいろいろな素材を試して使ったりしているか③
・声をかけ合ったりすることを見付けたりして友達と一緒に片付けをする ・焼き芋を食べながら、今日したことを振り返ったり、次回したいことを話したりする。	◎グループみんなで一緒に考えよう、一緒にしようと思えるように、全員が言っているかどうか確かめたり、なかなか言えない友達の話を聞こうとする姿勢を褒めたり、周りの友達の状況を言葉にしたりする。 ◎友達と声を掛け合ったり自分のできることを見つけたりして片付けられるように、仲間の様子や周りの状況や一緒にすることのよさを言葉にする。	◇全員が考えを言ったり聞いたりしているか① ◇声を掛け合ったり周りを見て片付けたりしているか①

グループ別指導案（4）　食べ物（お菓子・ケーキ・クレープ・カレー・寿司）

最近の具体的な姿	○ 美味しそうなクッキーやプリン、寿司やクレープを作りたい、クリスマスらしいケーキにしたい、具材がたくさん入ったカレーを作りたいなどと思い、作り方を考えたり試したりしている。	自ら決める・選ぶ
	○ 本物のように美味しそうなケーキやプリンができた、考えていたことが上手くできた、美味しそうな色味のクッキーができた、カレーに入れたい具材が思い浮かんだなど、自分で考えたことに自信をもったり、美味しそうな商品ができたことや商品が増えていることを嬉しく思っている。	充実感を得る
	○ 友達と一緒に同じものを作ったり、作り方を教えたり教えてもらったりしながら友達と一緒に進めることを楽しんでいる子どもがいる一方で、黙々と自分の作りたい商品を作り続けている子どもがいる。	他者といる喜びを感じる
	○ 最初にグループの仲間で役割やどんな商品を作るか決めているが、自分が作りたい商品を作り続けることに楽しさを感じていたり、友達の作っている商品を真似して作ることに安心したりして、役割を決めても途中で別の物を作り始めてしまう。	人と物事を進める
	○ 紙粘土に絵の具をつけてこねると紙粘土全体に色がつくことや、紙粘土は触らないまま置いておくと固まり、ひび割れてこねにくいことを感じている。	事物・現象を捉える
	○ 作った商品を机の上に置いたままにすると、作る場所が狭くなることに気付き、どこに置こうか考えたり、どう置いておくと壊れたり汚れたりしないかを考えたりやってみたりしている。	場や状況を整える
	○ 本物のクレープのような生地の色を使いたい、生地を折りたいと思い、作り方まで思い浮かべてクリーム色のフェルトを選んだり、ロールケーキを作るためにチョコやイチゴの部分は絵の具の色を変えて紙粘土をこねたり、イチゴのような形の大豆に絵の具で赤く着色している。	色や形に表す
ねらい	① より素敵なお店にするために、グループのみんなで考えたり、今日はどんなことをするか、どんな商品を作るか、誰が何をするのか、どう分担するといいのかなどをみんなで考えたり決めたりしようとする。	人と物事を進める
	② より本物らしく美味しそうな商品にするために、作りたい商品にあった素材を選んだり組み合わせたり、素材の特徴を生かしたりして、作ったり作ってみてどうだったか考えて作り変えたりすることを楽しむ。	色や形に表す
	③ みんなが商品を作りやすい場になるように、作る場を整えたり、なぜ作りにくい場になったか考えたり、商品をどのように入れたら壊れたり汚れたりしないか考えたり試したりする。	場や状況を整える

予想される子どもの活動	＊環境の構成　◎教師の援助	◇評価の観点
・今日することを友達と話し合って確かめる ・自分のイメージするものに向けて、様々な素材を使って組み合わせたり、作り変えたりしながら作っていく ・自分の作ったものを棚に飾る ・片付けるタイミングを考えて、片付ける ・焼き芋を食べながら次回どんなことをするかグループの友達と話をする	＊より本物らしい商品を作ろうと思えるように、花紙やカップ、綿、毛糸、ダンボールなど作ろうとしている物に合う素材を素材ごとに分けて置いておく。 ◎自分にできることはないか考えて進めていけるように、友達に尋ねることを勧めたり、周りの状況を知らせたりする。 ◎本物らしい商品を作ったり作り変えたりする楽しさを感じられるように、作りたいものの色や形、大きさや感触を尋ねたり、作ってみてどうだったか一緒に考えたり、何が必要か尋ねたりする。 ◎グループの友達が作りやすい場にしようと思えるように、友達が作りにくそうな状況を知らせたり、どうして作りにくい場になってしまったのか一緒に考えたり、作りやすい場になってきたことを褒めたりする。 ◎作った商品の入れ方や置き方を考えられるように、どんな入れ方だと整っていると感じるか尋ねて考えるきっかけを作ったり、壊れにくい置き方を考え、置こうとしている姿を具体的に褒めたりする。 ◎素敵なお店にしたいと思い、次回したいことを友達に伝えたり共有したりしながら、みんなで相談して決めていけるように、話し合おうとしている子どもを後押ししたり、みんなで考えたり話し合ったりすることでお店ですることが少しずつ形になってきていることを言葉にしたりする。	◇作りたい商品に合う素材を選んでいるか② ◇自分ができることを言葉にしたり、友達に相談したりしているか① ◇他の素材を試しているか② ◇物を動かしたり寄せたりして場を整えているか③ ◇入れ物を見に行ったり種類で分けて入れたりしているか③ ◇友達を呼んで自分の考えを伝えたり、友達の話を聞いたりしているか①

グループ別指導案（５）　ペット・魚

最近の具体的な姿	○ 猫やウサギ、鳥やカメレオン、餌、ゲージが必要だと考えて、自分が作りたいと思ったものを決めてから作り始めている。	自ら決める・選ぶ
	○ 何日もかけて作りきることができた、かわいい動物になったことを嬉しく思ったり、素敵なものが作れたことに満足したりして、作った動物やものを棚に大切に飾ろうとしたり何度も見たりしている。	充実感を得る
	○ 友達とペットショップや魚屋で必要な物を話したり作ったりしてみて、上手くいったことを感じて一緒に喜んだり、自分の作った動物や魚を友達に褒められたり、一緒に作ることに誘い誘われることを嬉しく感じたりしている。	他者といる喜びを感じる
	○ ペットや魚を売るために、それぞれが作りたい物を作っている。商品のイメージを出したりグループの皆で話し合ったりすることについては、教師に声をかけられると、商品のイメージや必要なものについて話す姿も少し見られる。しかし、友達にどう思うか尋ねたり自分の考えを進んで伝えたりすることはほとんど見られない。	人と物事を進める
	○ ガムテープの上からペンで色を塗るには、油性ペンの方がよく色がつくことを感じたり、紙粘土は時間が経つと固くなることを感じたり、毛糸をつける時にボンドだと付きやすいことを教師に知らせてもらって、素材ごとの特徴を感じてテープやボンドを使い分けたりしている。	事物・現象を捉える
	○ 次回も気持ちよくお店屋さんごっこの活動を始められるように、製作シートを雑巾で拭いて綺麗に畳もうとしている子どもがいる一方で、とりあえず片付けばよいという気持ちから、シートをぐちゃぐちゃのまま片付けたり、床にゴミが落ちていても気にしなかったり、絵の具パレットに絵の具がついたままになっていたりする。	場や状況を整える
	○ 後で使うかもしれないと思い絵の具を出すが使わなかったり、必要以上に絵の具を出したりして使いきれなかった時にもったいなくなることを感じて、次も使えるように絵の具パレットにラップをしている子どももいるが、ラップをすることに面倒くささを感じ、そのままにしている子どももいる。	資源の活用を見つめる
	○ ウサギらしくなるように画用紙を長く切って耳にしたり、美味しい鮭に見えるように、絵の具の色を混ぜたりなどして、作りたいもののイメージに合わせて作ることを楽しんでいる子どももいれば、形や大きさにこだわらず、どう見えるか考えたり組み合わせることもなく、部分的に色をつけている子どももいる。	色や形に表す
	○ より魚屋さんらしくなるように、ショーケースを作ったり、魚の置き方や並べ方を考えたりしている。	演出・構成する
ねらい	① 友達と動物や魚を売るために、友達がしたいことをどう繋げていくか、どんな商品を作るか、足りていない商品は何か、どんな素材を使ってみようかを相談しようと友達を呼んで一緒に考えたり、役割を見付けて作るものを分担しようとしたりする。	人と物事を進める
	② 自分達が使った場が綺麗になり、次も使いやすくなるように、使い終わったものを元の状態に戻して片付けたり、床に落ちているゴミを拾って捨てようとしたりする。	場や状況を捉える
	③ 自分の作りたい動物や魚のイメージにあった色や素材を選んだり、自分達で新しい素材を考えたり試したりして、イメージに合った素材を使おうとしたりする。	色や形に表す

予想される子どもの活動	＊環境の構成　◎教師の援助	◇評価の観点
・今日することを友達と話し合って確かめる ・自分のイメージする動物や魚を箱や新聞紙、カップや毛糸、紙粘土を使って組み合わせたりしながら作っていく ・自分の作ったものを棚に飾る ・片付けるタイミングを考えて、片付ける ・焼き芋を食べながら次回どんなことをするか話す	＊動物や魚をイメージし、色や質感を見て作ったり作り変えたりしようと思えるように、動物や魚の写真を印刷し、手に取れるところに置いておく。 ◎みんなを集めて考えを出し合おうと思えるように、集まろうと呼び掛けている姿を具体的に褒めたり、みんなが揃っているのか尋ねたり、自分の考えを伝えることを勧めたりする。 ＊作りたい動物や魚をイメージし、動物や魚の大きさや形、質感に近付けて作ろうと思えるように、紙粘土や新聞紙、箱、毛糸、お花紙や不織布などを出しておく。 ◎作りたい動物や魚に合う素材を選んだり試したりしてイメージに近付くように、動物の柔らかい感触に似た素材を出していることを伝えたり、実際に作ってみてどうだったのか尋ねたりする。 ◎自分達が使った場が綺麗になり、次も使いやすくなるように、このままでは困りそうなことを言葉にしたり、丁寧に片付けをしている友達の姿を知らせたり、場が綺麗になってきたことを言葉にしたり、どうすれば綺麗になるか一緒に考えたりする。	◇写真で質感や素材、色を見て作っているか③ ◇全員を呼び集めて話し合っているか① ◇作りたいものに合わせて素材を選んでいるか③ ◇作ってみてよかったと言ったり、他の物を試したりしているか③ ◇シートの汚れを拭いたり、皺を取って丁寧に畳んだりしているか②

5歳児 すみれ組 保育指導案　　令和７年9月11日

Ⅰ　最近の具体的な子どもの姿（事実）

遊び	○具体的な子どもの姿（内面の育ち） ●特別な支援を要する幼児の姿（内面の育ち）	資質・能力
船づくり （B・C･E）	○トイレをつけたり、たくさんの人が座れるように、大きなイスをつくったりして5人～100人が乗れる船に何が必要かを考えたりイメージを膨らませたりしている。	・自ら決める・選ぶ ・豊かに発想し、追及の手立てを構想する。
	●どうしたら船に水が入って沈まないかが分かって、船底に見立てている板と壁に見立てている牛乳パックをガムテープで貼る。（E）	
	○船につけていた梯子を100人が登れるには幅の広いものにした方がよいと考えてつくりなおしたり、船の中でどのように過ごすのかを想像してご飯を食べる場所や運転する場所をつくったりする。	・場や状況を整える
	○船づくりをして遊ぶ中で、偶然にできた形を見て、身近なものの形に似ていることに気が付き、船にも必要なのではないかと考える。（トイレが詰まったときの道具に見えるからトイレの道具に変えて最後までつくる。）	・形を捉える
	○船に乗っている人を想像したり、どんな人を乗せようかと考えたりして、イメージに合う材料を選び、友達が作っているものを参考にしながら、自分の乗せたい人形を作ろうとする。	・造形にあらわす
	○ラプンツェルの長い髪をより本物らしくしようと、毛糸を一本ずつ切って指先でつまみ、並べるように人形の頭の部分にボンドをつけて貼る。	・身体を操作する
レストランごっこ （A）	○自分の行ったことのあるレストランを思い出し、レストランのイスや台所、看板などをつくってレストランづくりを楽しむ。	・自ら決める・選ぶ
	○レストランの中にどんなものがあるのかを思い出しながら、今まで形遊びをしたことのある経験から形を考え組み合わせようとし、イメージするものに近い形を選ぼうとする。	・形を捉える
	○接着させたい面にボンドを薄く伸ばしたり、接着したい面をじっと見ながら塗り広げようとしたりする。	・身体を操作する
	○本物のようにおいしそうな食べ物をつくりたいと思い、ハンバーグを紙粘土に絵の具を混ぜて本物に近い色を付けたり、チーズやバンズの色を変えたりする。	・造形に表す
	○レストランに遊びにいくための自分の人形をつくろうと思い、友達の人形を参考にして自分なりの人形をつくる。（C）	・造形に表す
	○他の人が遊びに来た時に、レストランが開いているかしまっているかが分かるように、看板をつけて知らせ	・他者のことを考えて行動する

	る。	
ビー玉転がし（D）	●ビー玉が仕掛けの中を転がって出てくることを面白いと感じ、繰り返し何度もビー玉を仕掛けの中に入れて、転がる様子や出てくる様子を見る。 ●ビー玉が仕掛けの途中で止まったり、別の場所から出てきたりすることに気が付いて、転がしの仕掛けに使っているホースの位置を変えたり、ペットボトルを下に置いたりしながら、ビー玉を何度も転がして遊ぶ。 ●仕掛けに合う長さや大きさが分かって、使う筒を長さで選んだり、ペーパー芯を仕掛けに合う大きさに切ったりする。	・自ら決める・選ぶ ・事物・現象を捉える。 ・関連付ける ・形を捉える

2. 本時のねらい　　☆は担任が今日大切にしたいと考えていることです。
★は特別な支援を要する幼児（D・E）のねらい

①	・レストランに並べる食べ物の色や形、種類などを考えたり、大勢が乗れる船に必要なものを考えたり、どうすればイメージを実現できるかと考えたり、試したりを繰り返しながら遊ぼうとする。 ・自分のやりたい遊びを見つけて遊ぼうとする。（D・E）	自ら決める・選ぶ 豊かに発想し、追及の手立てを構想する
②	・イメージした食べ物の色や形が自分のイメージに近づく嬉しさを感じる。 ・教師や友達につくったことを認められることで、やりたいと思ったことができたり、自分の頑張りを感じたりして喜ぶ。 ・「こんなことができた！」や「こんなことを見つけた！」など、自分が考えたことを試す中で気が付いたことが嬉しいと感じ、楽しみながら遊ぶ。（D・E）	自分に満足する
③	・自分の思うようにいかない時には、教師の励ましや声掛けで気持ちを立て直したり、周りの友達に刺激を受けたりして再度やってみようとする。	気持ちをコントロールする
④ ☆ ★	・人形を使った遊びを通して、友達とのやり取りやそれぞれの役になって友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じる。 ・教師と一緒に遊んだり、友達と同じ場で遊んだりすることで、楽しさや喜びを感じる。（D・E）	他者といる喜びを感じる
⑤	・振り返りや遊びの中で、友達がやっていることを知ったり、自分とは違った思いがあることを知ろうとしたり、友達が考えていることの良さを感じたりする。	他者のことを知る
⑥	・困っていることや手伝ってほしいこと、自分の感じたことや遊びのアイデアなどを言葉にして自分から言うことで、伝わる嬉しさを感じる。 ・自分の頑張っていることや、友達の話を聞いて感じたことや考えたことなど、聞いている人に伝えようとする。	自分のことを伝える
⑦	・つくりたい食べ物の形を知り、形を確認しながら、自分のイメージする食べ物や人形をつくることを楽しむ。	形を捉える
⑧ ☆	・つくりたい食べ物や人形を写真やイラストを見て決めたり、自分が見たり食べたことがあるものから決めたりし、どんな素材を使うとイメージに近づくものができるか、どんな形や色にすればよいかを考えながら作ろうとする。	造形にあらわす 関連付ける

	・樹脂粘土で色を混ぜてできる新しい色に気が付き、色の変化を楽しみながら「○○の色みたい」とできた色から具体的なものをイメージしてつくる面白さを感じる。	
⑨	・ビー玉の仕掛けが変わることでビー玉が出てくる場所が変わったり、ビー玉の入れ方で転がりかたや途中で止まったり、落ちたりする不思議さに気が付き、ビー玉を何度も繰り返し転がしたり、仕掛けを触ったりして遊ぶことを楽しむ。（D）	事物・現象を捉える 比較する

3　展開　　※本日大事にしたいねらいに関わる箇所に☆　　を付けております。

時刻	予想される幼児の活動	△環境の構成　○教師の援助 ▲環境の構成　●教師の援助 （特別な支援を要する幼児）	◇評価の観点 ◆評価の観点 （特別な支援を要する幼児）
	＜船づくり＞	△自分のつくりたい船のイメージや船の中のイメージが広がるように、写真やイラストを手に取れる大きさにして近くに置いておく。	
	・船に何が必要かを考えて必要なものをつくろうとする。	○船に乗ったときに必要なものやつくりたいもののイメージをして何をつくるかを決められるように、身近なことに関連付けて話をしたり、どんなものをつくろうとしているか具体的になるように問いかけたりする。	◇つくろうかと思うものを言葉にしたり、思いついたときに表情が変わったりしているか。（自ら決める・選ぶ）
	・船の大きさや船に乗る人数などをイメージし、大きさが合うように考えてつくろうとしているか。	○船の大きさと中の物の大きさのバランスに気付き、大きさについて具体的に考えられるように、「○○はどれくらいの大きさかな？これはどれくらいかな？」など問いかけたり伝えたりする。	◇大きさについてつぶやいたり、調整しようとしたりしているか（形を捉える）
	・何人が乗れるようにしようかと考えたり、たくさんが一度に乗ったときにはこうなるかなと想像を膨らましたりしながら作るものを考える。	○船に乗る人や船で行く場所などのイメージが膨らむように、「どんな人がのるかな？」「船で何をするのかな？」「どんなところに行くのかな？」など問いかける。	◇自分が考えたことを次々に話しているか（⑥自分のことを伝える）
	・つくりたいものを見つけて、必要な材料を探し始める。	○不安感からじっと止まったり眉毛が下がったりして迷う様子がある時には、安心して自分のつくりたいものを思い出し、それに合う材料を選べるように、わかりやすい言葉で形や色や大きさなどを一つずつ尋ねる。	◇自分のつくろうとしているものについてはなしているか（①自ら決める・選ぶ）

	・イメージするものに近づけようと、色や形を考えながらつくる。	☆安心して遊べるように、話しかけられたらすぐに答えられる距離で様子を見守る。	◇自分で形を変えるなどしながら遊んでいるか（⑧造形にあらわす）
	・教師と一緒に、船に人形を乗せて遊んだり、船の上でご飯を食べたりして遊ぶ。	●自分でつくった船を通して、教師や友達との関わりを楽しめるように、教師も一緒に人形を作って遊んだり、船を補強したりする。（E）	◆人形や船を通して、教師と会話をしながら遊んだり、話しかけられたら答えようとしたりしていたか（④他者といる喜びを感じる）
	＜レストランごっこ＞	△自分でつくりたいものの色を調整できるように、樹脂粘土を小分けにして置いておく。 △つくりたいもののイメージを広げたり、より具体的にイメージができたりするように、写真やイラストを手元で見られる大きさで机に出しておく。	
	・つくりたい食べ物を決め、本物のようにしたいと思い、つくり始める。	○つくりたいものの形を具体的にイメージして実現できるように、自分で決めた料理がどんな形か、また○△□の形のどれに近いかということから問いかける。	◇つくりたいものと形が近いものを答えているか（⑦形を捉える）
		○つくろうとしている食べ物の色を決められるように、どんな色にしたいか、具体的に問いかけながら、試す姿を見守る。	◇色を決めてつくろうとしている食べ物に近づいているか（①自ら決める・選ぶ）
		☆イメージしているハンバーガーやポテトなどの食べ物をつくることができるように、メニューを聞いたり、色を聞いたりする。	◇つくりたいものを答えたり、形をつくったりしているか（⑧造形にあらわす）
		○思わず食べたくなるようなものだと感じられるように、「早く食べたい」「見ているとおなかがすく」などの声を掛ける。	◇声を掛けられて笑顔になるなど表情がかわったか（②自分に満足する）
	・友達とそれぞれの役割になって遊んだり、人形を使って別の場所にも一緒に出掛けたりする。	☆遊びの中で友達とのやり取りを楽しんだり、役に分かれて遊ぶ面白さを感じたりできるように、風景の写真を貼ったり、教師も人形を介して話しかけたりする。	◇友達と言葉のやり取りをしたり、役をしながら笑いあったりしているか（④他者といる喜びを感じる）

	＜ビー玉転がし＞ ・ビー玉を入れて転がる様子を楽しんだり、仕掛けによって出てくる場所が変わったりする様子を見て不思議に思ったりし、繰り返し遊ぶ。 ・転がす強さや仕掛けがずれたりテープが取れたりすることで転がり方が変わることに気が付き、繰り返し転がしたり、仕掛けを変えたりして遊ぶ。 ・仕掛けの面白さを感じて、自分から仕掛けを増やそうとしたり、仕掛けの場所を変えようとしたりする。	▲自分でやってみたいと思えるように、大きな板段ボールに数か所の仕掛けを貼り付けておく。 ●繰り返し遊ぶ楽しさをより感じられるように、ビー玉が転がる様子を楽しんでいる気持ちに共感し「ころがったね」「ここを通ったね」など声をかけて一緒に喜ぶ。 ●仕掛けの不思議さを感じて、自分から仕掛けに興味がもてるように、ビー玉を転がしてみたり、別の場所に転がっていったときには教師も驚いた表情を見せたり、「どうしてかな」と問いかけたりする。 ○仕掛けをつけようとしている時には、自分でできる喜びが感じられるように、思いをくみ取り「○○をつけるの？」「ここにつけるの？」など本人の思いを確認しながら必要なところは手助けをし、一緒に作っていく。	◆繰り返しビー玉を転がしたり、転がした後に笑顔になったりしているか（①自らきめる・選ぶ） ◆転がる場所をじっと見たり、仕掛けを調整したりしているか（⑨事物・現象を捉える） ◆仕掛けに使うものを選んだり、手で押さえて場所を決めようとしたりしているか（⑧造形にあらわす）
13:40	＜遊びごとの振り返り＞ ・今日の遊びについて気付きや考えてやってみたことを話す ・明日やりたことを話す	△自分のしていたことや友達のしていた遊びが分かるように、実際に遊んでいた場所に移動する。 ○友達の話を聞いて、友達の考えやしていることを知ることができるように、聞いている子ども達の表情を確認したり、伝わりにくい部分を補足したりする。 ○自分のしていた遊びについて話をしたり、自分の頑張ったことについて話したりできるように促したり、質問したりする。	◇自分のやってみたことや工夫したことを話したり、動きで見せたりしているか（②自分に満足する） ◇友達の顔を見ながら話を聞いたり、頷いたり、声を掛けたりしていたか（⑤他者のことを知る） ◇自分のしていた遊びを相手が分かるように伝えようとしているか（⑥自分のことを伝える）

４歳児　もも組

令和７年１０月２９日

Ⅰ　最近の具体的な子どもの姿

遊び	○具体的な子どもの姿（内面の育ち） ●特別な支援を要する幼児の姿（内面の育ち）	資質・能力 （‥と＿は思考力）
ハロウィンパーティー	○自分のなりたいものに変身して遊びたいと思って、やりたい遊びに必要なものを教師と一緒に準備して遊び始めている。	自ら決める・選ぶ
	○自分のなりたいものになって衣装やごちそうを作りたい、ダンスをしたいと思って、自分のやりたいことをするために考えたり繰り返したりしようとしている。	自ら決める・選ぶ
	○作った衣装を身に付けたりごちそうを作ったり、ダンスをしたりして、自分のやりたいことができた嬉しさを感じている。	自分に満足する
	○昨日から変化した衣装や新しく作ったアクセサリーなどを見せたり、作ったごちそうを一緒に食べたりして、教師に考えたところを認めてもらい喜んでいる。	自分に満足する
	○友達の遊んでいることや作っているものを見て、面白そう、やってみたいと思い、真似て作ってみたり友達と同じ場で一緒にやってみたりすることが楽しいと感じている。	他者といる喜びを感じる
	○教師や友達と、ダンスを踊ったりごちそうを食べたりして笑顔になり、一緒に遊ぶ楽しさを感じている。	他者といる喜びを感じる
	○こんな○○を作りたいと思って衣装の飾りやアクセサリーをどうやって作ろうか考え、イメージに合う素材を選んだり、組み合わせたりして作っている。	造形に表す 豊かに発想し、追求の手立てを構想する
	○ごちそうを作りたい、かわいい飾りを作りたいなど、やりたいことを教師に伝えたり、一人では難しいことや、手伝って欲しいこと、どうやって作ったらいいかが分からないことなどを言葉や身振りを交えて伝えようとしたりしている。	自分のことを伝える
	○自分のなりたいものになるために、衣装や身に付けるものが必要だと考えて作ろうとしたり、作ったものを身に付けたりして遊んでいる。	演出に表す 豊かに発想し、追求の手立てを構想する
	○おしゃれなプリンセスなど自分のなりたいものになって、鏡を見て化粧をしたりアクセサリーを付けたり、姿を映したりして身体の動きに表している。	身体の動きに表す
	○好きな曲と一緒に楽器を鳴らしたりリズムをとって踊ったりすることを楽しむ。	音楽に表す
	●友達を真似て服やごちそう、遊びに使えそうな物を作りたいと	自ら決める・選ぶ

	思って教師に伝え、支えられながら一緒に作ってみようとする。(A)	
	●好きなダンスを踊りたい、音楽に合わせて体を動かしたいとやりたいと思ったことで繰り返し遊んでいる。(B)	自ら決める・選ぶ
	●友達や教師がパーティーをしているのを見たり教師に誘い掛けられたりして真似てやってみて、にこっと笑い同じ動きをしていることを喜んでいる。(A)(B)	他者といる喜びを感じる
おばけゾンビ屋敷	○おばけをつくって怖くしたい、○○なゾンビになりたい、ゾンビになって驚かせたいなどと思って、自分のやりたいことを繰り返しやってみようと遊んでいる。	自ら決める・選ぶ
	○家を暗くしたりトンネルをつなげたりおばけを作ったり自分がゾンビになったりして、自分のやりたいことができた嬉しさを感じている。	自分に満足する
	○おばけ屋敷に来た友達を驚かせるために隠れたりタイミングを見計らって出てきたりして友達を驚かす面白さを感じている。	他者といる喜びを感じる
	○自分の思うゾンビになるために必要だと思う身に付けるものやアイテムを、どうやって作るか自分のイメージから考え、素材を選んだり組み合わせたりして作っている。	造形に表す
	○ゾンビやおばけになって友達が怖さを感じたり驚いたりするように、声色を変えたり手を動かしたりしている。	身体の動きに表す
	●驚かせたいと思って教師や友達をおばけ屋敷の中に入るよう誘い掛けたり、おばけを近付けたりしてやりたいと思ったことをしている。(C)	自ら決める・選ぶ
	●おばけを作りたい、おばけ屋敷の中に電気を付けたいなど思ったことをやってみて、できた嬉しさを感じている。(C)	自分に満足する
	●作る過程でうまくいかなかったり思い通りにいかなかったりすると泣いて怒ることもあるが、教師に気持ちを支えられながら立て直しやってみようとする。(C)	気持ちをコントロールする
ボール転がし	○ボールを転がしたいと思って、転がすものを選んで傾斜にボールを転がしたり素材を選んで貼り付けたりして、自分のやりたいことをやってみている。	自ら決める・選ぶ
	○ボールが転がると笑顔になったりもう一度やってみたりして、やりたいことができる嬉しさを感じている。	自分に満足する
	○ボールを転がす場があることで、友達がしているのを見たり、同じ遊びをしている友達がいることが分かったりして友達と一緒感を感じている。	他者といる喜びを感じる
	○傾斜の上からボールを転がすと、下にボールが転がっていくことが分かり、繰り返しボールを上から転がしている。	事物・現象を捉える
	○ボールが転がるように、教師と一緒に素材を選び貼り付けなが	造形に表す

	ら作って遊んでいる。 ○ボールを転がしたい、ボールがゴールに入らなかったなど、やりたいと思っていることや困っていることなどを、教師に身振りを交えて伝えようとしている。	自分のことを伝える

2　本時のねらい

	○ねらい　●特別な支援を要する幼児（A，B，C）のねらい ☆は担任が今日大切にしたいと考えていること	資質・能力
① ☆	○もっとおしゃれな○○になりたいと思って衣装に飾りを付けたりアクセサリーを作ったり、ごちそうを作りたいと思って素材を選んで作ったり、作ったものを身に付けてダンスをしたり、自分のやりたいことをするために考えたり試したりしながら繰り返ししようとする。 ○もっと怖くしたい、驚かせたいと思って、驚かすおばけをつくったり、ゾンビになったりして、繰り返し自分のやりたいことをしようとする。 ○ボールを転がしたい、ゴールに入れたいと思って、素材を選んで組み合わせたり貼り付けたりして、自分のやりたいことを繰り返ししようとする。 ●友達の身に付けている物や使っている物から刺激を受け、真似ながら自分なりに作ったり、それを用いて遊んだりすることを楽しむ。(A) ●ポンポンやマラカスを使いたい、音楽に合わせて体を動かしたいと思って踊る楽しさを感じながら繰り返しやってみようとする。(B)	自ら決める・選ぶ
② ☆	○できたものを教師に見せたり、繰り返しやってみたりして、やりたいことができる嬉しさを感じる。 ●やりたいことをやってみたり作りたいと思った物ができたりして自分のやりたいことができた嬉しさを感じる。(C)	自分に満足する
③ ☆	○自分のやりたいことをしながら、友達や教師のしていることを見たり真似たり同じようにやってみたりして、友達や教師と一緒に遊ぶことが楽しいと感じる。	他者といる喜びを感じる
④	○作りたいものや遊びに必要なものを思い浮かべて、色々な素材を使ったり組み合わせたりし、付けたり貼ったりして作ろうとする。	造形に表す
⑤	○やりたいことやしてほしいこと、困っていることなどを教師や友達に表情や態度、言葉で伝えようとする。	自分のことを伝える
⑥	○自分のなりたいものを思い浮かべて、もっとかわいくしようと衣装に飾りを付け足したり新たに作ったりしようとする。	演出に表す
⑦	○自分のなりたいものになるために、身に付けるものを考えたり、作って身に付けたりすることを楽しむ。	身体の動きに表す
⑧	○自分の使ったものや場所を、次の日も気持ちよく使えるように教師と一緒に片付けようとする。	住空間を整える

3　展開　※本日大事にしたいねらいに関わる箇所に☆[　　]を付けています。

時刻	予想される幼児の活動	△環境の構成　○教師の援助 ▲環境の構成　●教師の援助 （特別な支援を要する幼児）	◇評価の観点 ◆評価の観点（特別な支援を要する幼児）
13：00	・遊びに必要なものを準備したり身に付けたりする。	△遊びに必要なものがどこにあるのかを分かり、準備して遊び始められるように、毎日遊びに使ったものを同じ場所に片付け、何があるのか見やすく並べて置いておく。	◇遊びに必要なものを友達や教師と一緒に出したり、自分で身に付けたりして遊び始めているか。 （①自ら決める・選ぶ）
	＜ハロウィンパーティー＞ ・なりたいものに変身するために、衣装やアクセサリーを作る。	△自分のなりたいものになるために必要なものを作れるように、イメージに合いそうなキラキラしたストーンや、キラキラテープ、リボン、モール、カラーポリ袋、不織布などの素材をワゴンに準備する。	◇自分で選んだり貼り付けたりして、考えて作ろうとしているか。 （④造形に表す）
		△こんな衣装やアクセサリーが作りたいと思えるように、イメージが広がったり具体的になったりするための写真やイラストを目につく場所に掲示する。	◇素材を選んだり、組み合わせを考えたりして自分で作ろうとしているか。 （①自ら決める・選ぶ）
	・作ったものを身に付けて遊ぶ。	☆ ○自分で考えて作れたことやなりたいものになれる嬉しさを感じられるように、こだわって作ったところを具体的に認めたり、思いを聞き出しながら自分で考えてつくったことを認める言葉掛けをしたりする。	◇作ったものを身に付けたり、教師に見せたりして、笑顔になっているか。 （②自分に満足する）
		○自分のなりたいものになるために必要なものを考えたり、身に付け遊んだりできるように、どうしたいのか思いを引き出し何が必要かを一緒に考えたり、考えてつくったところを認め使って遊ぼうという意欲につなげたりする。	◇作ったものを身につけたり使ったりしながら繰り返し遊んでいるか。 （⑥演出に表す）
		○自分のなりたいものに変身して遊ぶ面白さを感じられるように、教師も変身をしてなりきり、やりとりをしながら一緒に遊ぶ。	◇話し方や身体の動きなどに変化をつけながら遊んでいるか。 （⑦身体の動きに表す）
	・お菓子やデザート、飲み物などを作る。	△作りたいもののイメージに合った素材を考え選んで使うことができるように、お花紙やスポンジ、綿、毛糸、ダンボールを切ったものなどを準備する。	◇作りたいもののイメージに合わせて素材を選んだり、組み合わせて貼ったりしているか。 （④造形に表す）
		●友達の作った物や表示を真似て自分も作りたいと思った物が実現できるように、どんな物をどんな素材を用いて作りたいのかを知るために一緒に素材置き場を見ながら考えたり、選んだ素材の接着など難しそうなタイミングで手	◆「○○を作りたい。」と呟いたり、素材を自分で選んだりして自分で作ろうとしているか。 （①自ら決める・選ぶ）

		を添え実現に向かう手助けをしたりする。(A)	
	・作ったお菓子を配ったり、教師や友達と一緒に食べたりする。	☆ △作ったものを並べたり、囲んで一緒に食べたりして友達と目が合ったり、簡単なやりとりにつながったりするようにお城を準備する。またその中に、数人が集える大きさのテーブルを置いておく。 ○やりたいことが同じ友達を感じながら遊ぶことを楽しめるように、一緒に食べて楽しい気持ちを言葉にしながら共感したり、教師もなりきって友達同士をつなぐ声を掛けたりする。	◇作ったお菓子を友達や教師と一緒に食べたり、簡単な言葉をやりとりしながら笑顔になったりしているか。 (③他者といる喜びを感じる)
		○作ったお菓子を配りながら友達を感じて遊ぶ楽しさを感じられるように、教師も一緒に配りながら名前を呼んだり友達がお菓子を喜んでくれる嬉しさに共感したりする。	◇色々な友達にお菓子を渡したり、渡して笑顔になったりしているか。 (③他者といる喜びを感じる)
	・自分の踊りたいダンスを踊ったり楽器を鳴らしたりする。	△一人一人が自分のやりたいことを選択できるように、ダンスの場をつくったり、マラカスやタンバリンなどの楽器をダンスの場の側に置いておいたりする。	◇作った衣装を身に付け、楽器を鳴らしたり踊ったりしているか。 (①自ら決める・選ぶ)
		☆ ○やりたいことができる楽しさを感じられるように、教師も一緒に遊びながら、楽しい気持ちに共感する。	◇自分の踊りたい曲に合わせて踊ったり楽器を鳴らしたりしながら笑顔になっているか。 (②自分に満足する)
		●踊りたい曲や流れてきた曲に合わせて繰り返し踊りを楽しめるように、教師も楽器やポンポンを用いて一緒に踊りながら楽しさを笑顔や言葉で伝えたり、「次何踊る？」とわくわくした気持ちで問い掛けたりする。(B)	◆音楽に合わせて踊ったり体を動かしたりして繰り返しているか。 (①自ら決める・選ぶ)
	＜おばけゾンビ屋敷＞ ・前日までに作ったおばけを持って来たり、おばけ屋敷に素材を付けたりする。	○前日の遊びを思い出して、もっとこうしたいという思いで遊び出すことができるように、一緒に遊びの準備をしながら面白がっていたところでの言葉掛けをする。	◇前日作っていたものや使っていたものを持って来て、使って遊び出したり、素材を付け足したりしているか。 (①自ら決める・選ぶ) ◇教師にやりたいことを言ったり、素材を選んで作り始めたりしているか。 (①自ら決める・選ぶ)
	・友達を驚かしたり、も	○自分のやりたいことをするために必要	◇素材をよく見て取った

	っと怖くしたりするために、おばけを作ろうとしたり、ゾンビになったりする。	なものを作れるように、思いを引き出しながら作りたいものやイメージを具体的にしたり、一緒に考えたり一人では難しいところは支えたりする。	り付け足したりしながら、自分で考えて作ろうとしているか。 （④造形に表す）
		☆ ○なって遊ぶ面白さを感じられるように、おばけ屋敷に来る友達を驚かしたり、もっと怖くしたいという気持ちに共感したりしながら、教師も一緒に遊ぶ。 ○自分の作りたいものを作ったり、なって遊んだりする楽しさを感じられるように、一緒に遊びながらやりたいことができる楽しさに共感する。	◇おばけやゾンビになって動いたり友達が来た時には驚かしたり、自分のやりたいことを繰り返ししているか。 （①自ら決める・選ぶ） ◇繰り返し自分の作ったものを使って遊んだり、なって遊んだりして笑顔になっているか。 （②自分に満足する）
	・作ったおばけを使ったり、自分がなったりして、おばけ屋敷に来る友達を驚かそうとする。	○友達と関わって遊ぶ面白さを感じられるように、おばけ屋敷に友達が来たことに気付ける声掛けをしたり、一緒に遊びながら幼児同士が関われる促しをしたり、友達を驚かすことができた面白さに共感したりする。	◇作ったおばけを使ったりなったりして友達を驚かせたり、繰り返し友達と関わって遊んだりしているか。 （③他者といる喜びを感じる）
		●やりたいと思ったことをやってみて面白かったと感じられるように、自ら動き始める姿が見られた時は見守りつつ、困ったことを教師に伝えたり、うまくいかずそれを言葉や態度で示したりした時は思いを受け止めながら素材ややり方のヒントを呟いたり提案したりし、実現できたタイミングで一緒に喜んだり遊びを楽しんだりする。(C)	◆やりたいと思ったことができて嬉しそうに呟いたり笑顔になったりしているか。 （②自分に満足する）
	＜ボール転がし＞ ・ボールを転がしたり、ボール転がしの道を作ったりする。	☆ ○ボールを転がしたい、ゴールまで転がしたい、という思いが具体的になるように、投げ掛けることで思いを引き出したり、一緒に考えたりして遊ぶ。 △自分でやってみようと思えるように、自分でやってみている時には見守り必要な時に支え意欲につなげる。 ○やってみて面白いと感じたことが、自分から動き出す気持ちにつながるように、作った道をボールが転がる楽しさやゴールに入る嬉しさなどに共感したり、自分で頑張ったところを認めたりする。	◇道を作ったり、作った道にボールを転がしたりして、繰り返し遊んでいるか。 （①自ら決める・選ぶ） ◇ボールを繰り返し転がしたり、ゴールに入ったりした時に笑顔になっているか。 （②自分に満足する）
		○ボールが転がるように道をつなげた	◇ゴールに入るように素

		り、ゴールの場所を変えたり、自分で作ってみようと思えるように、どうしたらいいか考えられる投げ掛けをしたり、ボールがどこに転がっているかなどに気付ける声掛けをしたりする。	材をどこに付けようか考えたり貼り付けたりして、自分で作ってみようとしているか。 （④造形に表す）
		○友達と同じ場や同じ遊びをして過ごす楽しさを感じられるように、友達が遊んでいる様子に目が向く声掛けをしたり、友達とつなぐ橋渡しや声掛けをして関わりをもてる場をつくったりする。	◇友達と同じ場で過ごしながら、友達のしていることを見たり真似たりして笑顔になっているか。 （③他者といる喜びを感じる）
	・自分のやりたいことができずに途中で諦めそうになったり、難しいことを教師に言ったりする。	○自分のやりたいことに向かって自分の思いを出せるように、難しいと思っている時にはどうしたいか思いを引き出す声掛けをし思いが出せるまで待つ時間をつくる。	◇どうしたいのかを身振り手振りや言葉にして伝えようとしているか。 （⑤自分のことを伝える）
	＜振り返り＞ ・遊んだことや楽しかったことを言ったり、友達の話を聞いたりする。	○遊んで楽しかったことや考えたことなど、伝えたいことを自分で伝えられる嬉しさや受け止められる喜びを感じたり、明日への期待につながったりするように、思いを受け止め認めたり、教師も明日遊ぶことを楽しみにしていることを伝えたりする。	◇遊んで楽しかったことや考えたことなど、伝えたいことを自分なりに伝えようとしているか。 （⑤自分のことを伝える）
		○やりたいことができた嬉しさを感じられるように、教師も幼児の言葉に付け足しより具体的に認めたり、作ったものも見せたりできる機会をつくる。	◇伝えたいことが自分なりに伝えられたり、作ったものを見せたりして笑顔になっているか。 （②自分に満足する）
13：45	＜片付け＞ ・遊んでいたものや使っていた道具を片付ける。	○遊んでいた場所が綺麗になる気持ち良さを感じられるように、一緒に片付けながら綺麗に片付くと気持ちがいいことや明日も遊べることを伝える。	◇使ったものをまた使うことができるように綺麗に片付けたり、道具を元の位置に戻したりしているか。 （⑧住空間を整える）

５歳児　すみれ組　　保育指導案

令和７年１０月２９日

Ⅰ　最近の具体的な子どもの姿

遊び	○具体的な子どもの姿（内面の育ち） ●特別な支援を要する幼児の姿（内面の育ち）	資質・能力 （　と　は思考力）
ヒーローごっこ（ヒーローの仲間の勇気をキウユに持っていかれてしまった。キウユは暗いところに住んでいて明るいところが苦手、キウユの家は簡単には辿り着けない所にある、勇気を取られたくないなどの共通のイメージをもち、ヒーローとキウユに分かれて遊んでいる。）	【ヒーロー】 ○キウユの家に仲間の勇気を取り返しに行きたいという大きなイメージを友達と一緒にもち、キウユの家までにどんな道があるかを考えたりや考えた道を乗り越えるために必要なものを作ったりして、目的に向かって自分が考えたことを試したり友達の考えに刺激を受けてやってみたりして繰り返し遊んでいる。	自ら決める・選ぶ 問題を認識する
	○キウユの家への道（火の道）を作って遊ぶ中で、自分たちは強いからすごい火の中でも通り抜けることができると考え、大きな火や風が吹くと揺れる火など自分のアイデアや工夫して作ったものを教師や友達に嬉しそうに話したり、見せたりして、自分の考えたことに自信をもっている。	自分に満足する
	○キウユの家には簡単には辿り着けないという大きなイメージをもって、２～３人の仲間と、コウモリが住んでいる暗いトンネルや、石に飛び乗らないと渡れない川などを作って遊んだり、できた道を試しながら通ったりして、自分の考えを友達に伝えたり友達の考えを聞いたりしている。	人と物事を進める 問題を認識する
	○こんなヒーローになりたい、こんな道が作りたいと思ったり、道を乗り越えるための方法を考えたりして、イメージに合う素材を選び、炎が立つように紙を折り曲げて貼ったり、コウモリが動くように中にスズランテープを通したりして今までの経験を取り入れて作ったり、イメージに近付くよう試したり工夫したりして作っている。	造形に表す
	●プリティーヒーローになりたい、ドレスやマントを付けたい、ヒーローが食べるご飯を作りたい、ご飯はこの紙を小さく切って作りたいなど、友達や教師がヒーローになっている姿を見たり、今までの経験を活かしたりしながら自分がやってみたいと思ったことをしている。(E)	自ら決める・選ぶ
	【キウユ】 ○キウユは暗いところが好きだから暗い家が作りたい、ヒーローたちが簡単に家に入れないように鍵をつけたい、勇気がすぐに見つからないように隠す場所をつくりたい、というイメージを友達と共有しながら、家を暗くしたり、鍵（カードキー）をつ	自ら決める・選ぶ 問題を認識する

	けたり、勇気が取られないように隠す場所を考えたりして、目的に向かってそれぞれが考えたことを試しながら繰り返し遊んでいる。	
	○同じような暗い色のマントを身に付けたり、家に入るためのカードキーをお揃いにしたりして仲間の存在を感じている。	他者といる喜びを感じる
	○勇気がすぐに見つからないように隠す場所が必要だという大きなイメージをもって、それぞれが金庫のような鍵をかけられる隠し場所を作り、並べたり重ねたりしながら互いの作ったものの良さを受け入れ、自分たちの家がよりよくなってきたと感じている。	人と物事を進める 問題を認識する
	○勇気を隠す場所にこんな鍵をかけたいと思って、イメージに合う箱や素材を選び、鍵を回せるように芯の中に段ボールを立てて貼り付けたり、鍵を作って開け閉めをしたりしてイメージに近付くように試したり工夫したりして作っている。	造形に表す
しっぽとり	○しっぽをたくさんとりたい、○さんのしっぽをとりたい、○さんから逃げ切りたい、チームで勝ちたい、などの思いをもち、身体の動かし方を考えたり試したりして繰り返し遊んでいる。	自ら決める・選ぶ 問題を認識する
	○いつもたくさんしっぽをとっている友達から身をかわして逃げられたことや、逃げるのが速い友達のしっぽがとれたことなど少し難しいと思っていることができたことを喜んでいる。	自分に満足する
	○しっぽをとられないように、とられそうになった時に身体を回転させたり、走る方向を変えたりして身をかわす姿や、友達のしっぽがとれるように狙いを定めてスピードをあげて走ったり、近付いてから思い切り手を伸ばしたりして身体の動きを考えたり試したりしている。	身体を操作する
	○チームに分かれて遊ぶ時には、人数に差があると勝敗が平等ではないと考え、人数を合わせようとしたり、出番を合わせようとしたりして人数の多少を感じている。	数・量を捉える 比較する
	○しっぽをとりたい、とられたくないなど自分の目当てをもち、相手との距離をとったり、相手がいない方に向かって走ったりしている。	空間を捉える
	○４対４で全部とりきるまで勝負をして遊んでいたが何度も引き分けになることを不思議に思って、どうしたら勝敗が決まるか考えて、音楽が終わると終了や秒数を数えて時間をはかるなどの方法を試している。	自ら決める・選ぶ 問題を認識する
	○チームの友達と、チームが勝つために全員で○さんを狙おう、私は前から行くから○さんは後ろからしっぽを取りに行って、私は○さんのしっぽを狙うから違う友達のしっぽを狙ってなど、対戦前に自分の思いを言ったり、友達の考えを聞いたりし	人と物事を進める 豊かに発想し、追求の手立てを構想する

	て作戦を立ててやってみようとしている。 ○同じチームの友達が対戦している姿を見て、勝って欲しいと願いタイミングを見て「危ない、とられそうだからよけて」「今、手を伸ばして」と声を掛けたり、「今の逃げ方ナイス」とよさを見付けて言ったりして具体的な言葉を使って応援している。	自分のことを伝える
小さな世界ごっこ	○人形が遊べる幼稚園の園庭が作りたい、という大きな目的を友達達と一緒にもち、人形が座れる大きさの箱を選んでブランコを作ったり、作った鉄棒が人形より高くなってしまったと思い踏み台を作ったりして、目的に向かって考えたり試したり工夫したりして繰り返し遊んでいる。	自ら決める・選ぶ 問題を認識する 比較する
	○ブランコに人形が座れず落ちてしまうことから、落ちないようにしたいと思い、どうやったら人形が落ちずにブランコに乗れるかを考え、背もたれをつけて落ちないように工夫している。	自ら決める・選ぶ 実行し、その結果を基に判断する。
	○人形が落ちないようにブランコに背もたれをつけたり、本物らしくお花畑を作ったりして、自分の思いが実現したことを友達や教師に話したり見せたりして喜んでいる。	自分に満足する
	○今までの経験で芯を入れると硬くなることや新聞を固くねじると強くなることが分かり、体がぐにゃっとならないように体の中に芯になる割りばしを入れたり、新聞紙を固くねじったりして考えて試している。	事物・現象を捉える
	○園庭を作って自分が作った人形で遊びたいという大きな目的をもって、２～３人の友達とどんな遊具を作るのか、何を使って作るのかなど自分の考えを友達に伝えたり、友達の考えを聞いたりしている。	人と物事を進める
	○こんな遊具にしたい、こんなお花畑が作りたいと思って、イメージに合う素材を選んだり、ブランコが動くように紐を付けたり、素材を組み合わせて花を作ったりしてイメージに近付くように工夫している。	造形に表す
	●自分がイメージする電車を作ったり、「環状線を作りたい」「○○電車を作りたい」と思って発車音やアナウンスを言いながら段ボールを組み合わせて作った線路の上を走らせたり、自分の好きを活かしイメージしたり、思い付いたりしたことをやりながら、黙々と取り組んでいる。(D)	自ら決める・選ぶ
	●自分が作った電車や線路の工夫を友達にほめられ笑顔になったり、自分が作った電車に友達が（町に住む）自分の人形を乗せたりするなど、“小さな町”という大きなイメージの中で友達のしていることを見て感じたことを言ったり、時には一緒に同じことをしたり、自分の好きなことに夢中になりながらも友達を感じ遊ぶ姿も見られる。(D)	他者といる喜びを感じる

	●自分の好きな本物のJRの電車をイメージし､なるべく同素材の、また近い形のものを選んでつなげたり､「環状線をつくりたい！」と言い、牛乳パックぐらいの大きさの長方形の段ボールを幾つも見付けると組み合わせ、円形を作ったりして走らせている。(D)	造形に表す 比較する

2　本時のねらい

	○ねらい　●特別な支援を要する幼児（D,E）のねらい ☆担任が今日大切にしたいと考えていること	資質・能力
① ☆	○ヒーローになって簡単には辿り着くことができない道が作りたい、キウユになって勇気を取られないための隠し場所を作りたい、しっぽとりで○本しっぽがとりたい、とられないように逃げ切りたい、小さな世界ごっこで人形を遊ばせることができる幼稚園の園庭が作りたいなど具体的な目当てをもって考えたり試したりしながら繰り返し遊ぼうとする。 ●プリティーヒーローになりたい、ドレスやマントを付けた、ヒーローが食べるご飯を作りたい、ご飯はこの紙を小さく切って作りたい」など遊びに必要なものを作ったり、作ったものを使って遊んだりする。(E) ●環状線を作りたい、○○電車を作りたい、など自分の目当てに向かってやりたいことをやってみたり、遊びながら思い付いたり考えたりしたことをやってみたりする。(D)	自ら決める･選ぶ 問題を認識する
②	○遊びに必要なものを考え、自分の考えたアイデアや工夫したところなどを友達や教師に見せたり話したりして喜びを感じたり、自信をもったりする。	自分に満足する
③	○大きなイメージを共有しながら、同じものを持ったり、同じ場にいたりすることを喜び、仲間がいる楽しさを感じる。【キウユ】 ●“小さな世界”という大きなイメージの中で自分のやりたいこと（電車や駅作りなど）を楽しみながら友達の動きや声に反応したり、自分が作ったものに友達が興味をもち触ったり一緒に使って遊んだりして笑顔や誇らしげな表情になったりする。(D)	他者といる喜びを感じる
④ ☆	○同じ遊びをしている２～３人の友達と、どんな道にしたいのか、どんなアイテムが必要なのか、しっぽをとるためや逃げるための作戦など自分の考えを伝えたり友達の考えを聞いたりしながらやってみようとする。	人と物事を進める
⑤	○しっぽをとるためにしっぽを狙ってスピードをあげたり、思い切り手を伸ばしたり、しっぽをとられないように身体を回転させたり走る方向を変えたりして、いろいろな身体の動きを取り入れて遊ぼうとする。	身体を操作する
⑥	○ヒーローごっこや小さな世界ごっこで遊びに必要な道や隠し場所、遊具などイメージに合った素材を選んだり、今まで経験したことを組み合わせたり実現するために方法を試したりして作ろうとする。	造形に表す
⑦	○遊びに使ったものを片付けたり、使っていないものを整理したりしながら、場を整えて遊ぼうとする。	場や状況を整える

3　展開　※本日大事にしたいねらいに関わる箇所に☆[　　]を付けています。

時刻	予想される幼児の活動	△環境の構成　○教師の援助	◇評価の観点

		▲環境の構成　●教師の援助 （特別な支援を要する幼児）	◆評価の観点（特別な支援を要する幼児）
13：00	＜ヒーローごっこ＞ 【ヒーロー】 ・今日やりたいことを友達に話したり、一緒に考えたりする。 ・いろいろな素材を使って火の道や水の道を作る。 ・作った道を通って試してみる。 ・火の道を通るために必要な道具を考えたり作ったりする。 ・もっとこうしたいなど試して感じたことを言葉にする。	☆ ○やりたいことの目当てが具体的になるように、火の道を通るためにどんな道具があったらいいのか、何故その道具があると通れるのかなどの理由を引き出せるように会話をしていく。 △同じ遊びをしている友達と大きなイメージを共有できるようにキウユの家までの地図をイラストにして掲示する。 ○友達に考えを伝えたり、友達の考えを聞いたりすることができるように、何気なく呟いている言葉を拾って、繰り返し言ったり、友達に聞こえるように尋ねたりして幼児同士を繋げる。	◇やりたいことを言葉にしたり、使いたいものを選んだりして遊び始めているか（①） ◇友達と地図を見てこんな道を作ろう、この道のために○○を作ろうなどイメージを共有しているか（④） ◇自分の考えていることを言ったり、友達の考えを聞いたりしているか（④）
		○自分のアイデアや工夫したところに自信がもてるように、具体的な言葉で認めたり思いを受け止めたりする。 △作りたいもののイメージに合うものを選んで使ったり、組み合わせたりすることができるように、不織布やビニール、画用紙などいろいろな色や大きさものを準備する。	◇友達や教師に話したり見せたりして喜んでいるか（②） ◇イメージに合うものを選んだり組み合わせたりして使おうとしているか（⑥）
	・身に付けるものや持って歩きたいもの、体験から思いついたものなど、遊びに必要なものを作ったり、作ったものを使って遊んだりしている。	●面白いと感じ繰り返す姿があれば、強いヒーローに変化していく様を感じられるように身体の使っているところ、効果を具体的に挙げほめたり、やりたいと思ったことができ嬉しくなり自信につながるように、難しいと予想できたり、やりにくさを感じている姿があれば励ましながら身体の使い方や意識する部分を具体的に言葉で知らせたりする。(E)	◆使いたい素材を選んだり、好きなハサミやセロテープで切ったり貼ったりしながら、視線を下にじっと作り進めているか。(①)
	【キウユ】 ・自分のやりたいことを考えて、近くにいる友達や教師に話す。 ・勇気の隠し場所を増やしたり、できた隠し場所に勇気を隠したりする。 ・ヒーローが簡単に家に入ってこられない方法を教師や友達と考えてやってみる。 ・クモの巣やクモなどを作る。	☆ △こんな隠し場所が作りたい、という目当てをもって遊び始められるように、幼児が興味をもちそうな隠し場所のイラストやイメージをもてるようなイラストを掲示しておく。 ○自分の考えていることを友達に伝えられるように、教師に話していることを受け止め、友達に話し始める出だしのきっかけをつくる。 ○自分で考えたことややってみたことに自信がもてるようにそれぞれの考えを認め、どれも素敵だということを伝えていく。	◇イラストを見てイメージをもち、こんな○○が作りたいと動き出しているか（①） ◇自分の考えを友達にも伝えようとしているか（④） ◇自分の考えややってみたことを教師や友達に嬉しそうに伝えたり見せたりしているか（②）

		○同じ遊びをしている友達の存在を感じ、仲間としていることを嬉しがったり喜んだりすることができるように、「一緒」「仲間」などの言葉を繰り返し使う。	◇互いの存在を感じ、仲間として遊ぶことを喜んだり嬉しがったりしているか（③）
		△イメージしたものを選んで使うことができるように、暗い場所、暗いものなどの色のガムテープやカラーポリ、巻き段などはキウユの家の近くに準備する。	◇イメージに合う素材を選んで使ったり、作ったりしているか（⑥）
	＜しっぽとり＞ ・どんな遊び方をするか決める。 ・チームに分かれて、人数を合わせたり出番の回数を揃えたりする。 ・チームで作戦を考える ・しっぽをとるために力いっぱい走ったり、手を伸ばしたりする。 ・しっぽをとられないために身体を回転させたり走る方向を変えたりして身をかわす。 ・チームのしっぽの数を数えて勝敗を決める。 ・作戦をやってみてどうだったか感じたことを話す。	☆ △今からどんな遊び方で遊ぶのか考える時にやりたいことを出し合ったり、遊び方を思い出したりすることができるように、今までにでてきた遊び方を図示したものを掲示しておく。 ○勝ちたい、取りたいなどの具体的な目当てをもって遊ぶことができるように前日までの姿を一緒に振り返り今日はこうしたいという思いを具体化していく。 △自分が考えた作戦を友達に伝わるように、言葉だけでは伝わりにくい時にはホワイトボードや磁石を使って伝えられるようにする。 ○チームの友達と作戦を考えたり、作戦を振り返ったりできるように様々な思いや考えがでるような言葉で問いかけたり、話す時間やきっかけをつくったりする。	◇こんなしっぽとりがしたいとやりたい遊び方を自分たちで決めて遊び始めているか（①） ◇○本取りたい、○さんのしっぽが取りたい、逃げ切りたい、チームで勝ちたいなど具体的な目当てを呟いたり繰りし遊んだりしているか（①） ◇チームで勝つための方法を考えて言ったり、友達の考えを聞いたりしているか（④） ◇チームで勝つための方法を考えて言ったり、友達の考えを聞いたりしているか（④）
		○少し難しいと思っていることができたことを喜んだり、諦めずに頑張っていることに自信をもったりすることができるように、教師も一緒に喜びながら具体的な言葉を掛ける。 ○身体の動きを考えて試してみようという気持ちがもてるように、身をかわしている様子やとりにいこうとする様子などを言語化して周りの幼児に伝える。	◇できたことや頑張ったことなどを言葉や表情で喜んでいるか（②） ◇いろいろな動きをやってみようとしているか（⑤）
	＜小さな世界ごっこ＞ ・今日は何をつくるのかを考え、決める。 ・決めたもののイメージを出し合ったり、イメージに合う素材を選んだりする。 ・作ったものを使って人	☆ ○やりたいことを決めて遊びに向かえるように、それぞれの考えを出す機会をつくり、教師も一緒に考えながら思いを整理する。 ○共通のイメージがもてるようにどんなものをつくるのか、思いを出させた	◇やりたいことに向かって必要なものを準備したり作り出したりしているか（①） ◇友達とイメージを共有し、思いを出し合いな

	形ごっこをする。 ・使いにくいところをよりよく変えたり、他に必要なものを考えたりする	り言葉だけで伝わりにくい時はイラストなどを用いて伝えたりする。 △作りたいもののイメージに合ったものを選んだり組み合わせたりして使うことができるように、ストローや毛糸、ゴムなどいろいろな素材を準備する。	がら作ろうとしているか（④） ◇作りたいもののイメージに合わせて素材を選んだり、選んだものを使ったりしていたか（⑥）
	・自分の作りたい電車や線路などに必要なものをイメージし、考えたことをやってみたり、工夫したりしている。	●イメージしたものができたり、考えたことやしたいと思ったことが形になっていく喜びを感じられるように、自分が作ったものを「見て」と言いに来たり、自分が作ったものを一生懸命に説明したりする姿に対し頷いたり、驚いたりしながら思いを受け止める。（D）	◆大きな声で先生を呼んだり、自分が好きなところについて勢いよく話したりしているか。（①）
	・興味が同じ友達と同じ場で側に友達を感じながら互いに電車を走らせたり、様子が気になって見に来た友達や先生に自分のしていることを笑顔で、また大きな声で自分のしていることを話したりしている。	●好きが同じ友達が側にいる安心感をもったり、“小さな世界”という大きなイメージの中で共に大きなイメージの中で遊ぶ友達がいる心地よさを感じられるように、本児が面白がっていることを言葉にし他児の気付きにつなげたりたり、本児のやりたいことややっていること、友達がしていることに“小さな世界”の住人（友達）の存在を関連づけて話をしたりする。（D）	◆同じ場で遊ぶ友達の声に反応したり、友達の作っているものが気になり見に行ったり、作ったものを見て驚いたり思ったことを言葉にしたりしているか。（③）（⑥）
	＜遊びごとの振り返り＞ ・今日の遊びについて話し合う ・明日の遊びについて話し合う	○今日したことが面白かった、またしたいという充実感がもてるように、それぞれの思いを受け止める。 ○明日こんなことがしたいという気持ちで向かえるように、今日うまくいかなかったことや、明日やってみたいことなどを出し合い、整理していく。	◇面白かった、またしたいなどの充実感をもって話しているか（②） ◇明日はこんなことがしたいと具体的な目当てを話したり友達の話を聞いて頷いたりしているか（①）
13：40	＜片付ける＞ ・自分たちが使ったものを整理したり元の場所に戻したりする ・ゴミを拾ったりワゴンを片づけたりする	○明日も遊びの続きができるように場を整えたり使ったものを整理したりすることができるように、綺麗になったり整ったりして気持ちがいいことを言葉にしながら、教師も一緒に場を整えていく。	◇自分が使ったものや場などを綺麗に整えようとしているか（⑦）

4歳児 さくら組 保育指導案　　令和7年10月27日

Ⅰ 最近の具体的な子どもの姿

遊び	○具体的な子どもの姿（内面の育ち） ●特別な支援を要する幼児の姿（内面の育ち）	資質・能力 （ と ＿ は思考力）
探検ごっこ	○探検に必要なかばんやライト、地図などをつくりたい、つくった探検グッズをもって探検に行きたい、宝箱をつくって指輪やネックレスなどのいろいろな宝石をつくりたい、宝箱を隠したり出会った人やイメージした敵に見付からないように隠れたりして、したいことを繰り返ししながら遊ぶことを楽しんでいる。	自ら決める・選ぶ 豊かに発想し、追求の手立てを構想する
	○探検に必要なものを考えてつくったり、つくったリュックを背負ったり、探検グッズをもって妖怪村に行ったり、秘密基地の窓にカーテンを付けたり、宝石をつくったりして、やりたいことができた嬉しさを感じている。	自分に満足する
	●友達と同じようにしたいが思うようにできなかったり、宝箱を一番に見付けたいが見付けられなかったりするなどしたときに、泣いて気持ちの切り替えが難しくなる。教師にできなかった思いを話したり、声を掛けてもらったりすることで気持ちを切り替えている。（A）	気持ちをコントロールする
	○友達がつくっているものを見て同じようにやってみようとしたり、一緒に探検に行ったり、秘密基地に一緒に入って探検に行く場所を相談したり、宝箱を隠す場所を考えたりして、一緒に遊ぶ楽しさを感じている。	他者といる喜びを感じる
	●友達が宝箱を探しにいくタイミングで一緒に後ろを付いて行ったり、友達を真似て同じものをもったりして、同じ場にいたり一緒の物をもっていたりする心地よさや嬉しさを感じている。（A）	
	○宝箱を隠す時に友達の隠したい場所や方法を聞いたり、側で同じように動きながら友達の動きを見たりして、友達の考えを知ったり真似たりしている。	他者のことを知る
	○つくったものを見て欲しい、一緒に探検に行きたいという思いや、宝箱を隠したい場所など、教師や友達に自分の思いや考えを言葉で伝えようとしたり、分かって欲しくてやってみせようとしたりしている。	自分のことを伝える
	○宝箱を一緒に隠したいという思いでつながった幼児同士が、どこにどう隠したいのかを、互いに思いを言おうとしたり聞こうとしたりしている。	人と物事を進める
	○イラストを見て探検に必要なものを考え、自分が背負える大きさの素材を選んだり、宝箱に入れるための宝石の色や素材を考えたりして、形や大きさを組み合わせながらつくることを楽しんでいる。	造形に表す 豊かに発想し、追求の手立てを構想する
	○秘密基地の窓にカーテンを付けて覗けるようにしたり、双眼鏡をもって探検に行ったり、宝箱をつくって探したりして、身近なものや絵本に出てくるものを思い浮かべ、必要なものを取り入れて遊ぶことを楽しんでいる。	演出に表す

さくら組妖怪ロードの遊び	○妖怪村の妖怪ロードで、ベトベト妖怪に触られないように立って梯子を渡りたい、沼をジャンプしたい、山を登りたい、妖怪から逃げたいなど、めあてをもってできるようになりたいと思い、何度も試して遊ぼうとしている。 ○妖怪に触られないように立って梯子を渡れたり、遠くにジャンプができるようになったりして、したいことができたり、できるようになった自分の頑張りを嬉しいと感じたりしている。 ○友達と一緒にトンネルをくぐったり、山を登ったり、妖怪から逃げるためにトンネルの中に隠れたりして、したい遊びを一緒にし、同じ場で楽しさを共有して笑い合っている。 ●教師と一緒に友達の輪の中に入って、教師に笑顔を向けたり、友達と同じタイミングで声を出して喜んだりして、教師や友達と同じ空間で過ごすことに嬉しさを感じている。(B) ○友達が立って梯子を渡っている姿や、遠くにジャンプしている姿を見て、友達の頑張りたいことやしていることの変化に気付いている。 ○自分の順番であることや、できるようになったことを分かって欲しいと思い、教師や友達に言葉で伝えようとしている。 ○梯子や一本橋から落ちないようにバランスを取りながら渡ったり、姿勢を低くしてトンネルをくぐったり、遠くに飛ぶために足を曲げたりして、遊具に合った体の使い方を試行錯誤しながら、楽しんでいる。 ●いろいろな遊具の中で自分の遊びたい遊具を見付け、高い山を繰り返しよじ登ったり降りたり、飛び石を跳んで渡ったりなどして、気に入った遊具で繰り返し体を動かすことに楽しさを感じている。(B)	自ら決める・選ぶ 豊かに発想し、追求の手立てを構想する 自分に満足する 他者といる喜びを感じる 他者のことを知る 自分のことを伝える 身体を操作する 問題を認識する 比較する
レストランごっこ	○隅まで形が出る型抜きの方法やつくりたい料理内容、お客さんから受けた注文内容を考え、友達がやっている姿から刺激を受けながら、何度も試して遊ぼうとしている。 ○教師や友達につくった料理を食べてもらい美味しいと言ってもらえたり、隅まで形が出る型抜きができたりして、したいことができたり、教師や友達に喜んでもらえる嬉しさを感じたりしている。 ○一緒に料理をつくったり、教師や友達とパーティーをしたりして、同じ場でしたいことや考えたことをする楽しさを感じている。 ○隅まで形が出る型抜きをしたいと思い、型に砂を入れて力をかける加減をしたり、お皿に移すときの角度を調節したりしながら、何度も試している。 ○隅まで形が出る型抜きがしたいと思い、サラサラの砂ではできないことから水を混ぜるとつくれることに気付き始め、水を混ぜたり何度も試したりしている。 ○料理を盛り付けるお皿やカップを選んだり、いろいろな自然物を食材に見立てたりして、イメージに合わせて色や形を組み合わせて遊ぶことを楽しんでいる。 ○レストランの料理人や家で料理をしているお母さんをイメージし、フライパンで炒めものをしたり、鍋の中を混ぜたりしながら、真似をして遊ぶことを楽しんでいる。	自ら決める・選ぶ 豊かに発想し、追求の手立てを構想する 自分に満足する 他者といる喜びを感じる 身体を操作する 問題を認識する 比較する 事物・現象を捉える 問題を認識する 造形に表す 身体の動きに表す

2 本時のねらい ☆は担任が今日大切にしたいと考えていることです。

★は特別な支援を要する幼児(C,D)のねらい

① ☆	・探検グッズをもって園内のいろいろな所に探検に行きたい、見付かりにくい宝箱の隠し場所や、人に見付からない隠れ方や隠れ場所などを考えたい、宝物を友達と一緒に探しに行ったり自分の宝物をつくって隠しに行ったりしたい、繰り返し遊具で遊び多く回りたい、隅まで形が出るように型抜きがしたい、イメージしたように料理がつくりたい、つくった料理をいろいろな人に食べてもらいたいなど、具	自ら決める・選ぶ 比較する 豊かに発想し、追求の手立てを構想する

	体的なめあてをもち考えたり試したりしながら繰り返し遊ぼうとする。	
②	・探検に必要なものや宝物を考えて思うようにつくれたり、遊具で自分の考えたやり方がうまくいくなど思っていたことややりたかったことができたり、いろいろな人につくった料理を美味しいと言ってもらえたりして、考えたことやしたいことができて嬉しいと感じる。	自分に満足する
③	●困ったり難しいことがあったりしたときに、教師に話し気持ちを落ち着けたり遊び続けたりしようとする。（A）	気持ちをコントロールする
④ ☆	・友達と一緒にどこに探検に行きたいかを言い合い決めた場所に友達と一緒に探検に行き宝箱を探したり、友達と同じ遊具にチャレンジしたり、レストランでお客さんの注文を聞いて料理をつくったり、パーティーをしたりして、同じ場で遊んでいる友達と一緒に面白い、楽しいと思って喜んだり、したいことや考えたことを一緒にして楽しんだりする。 ●友達や教師と一緒に宝物の隠し場所を探すなど、同じ遊びをしたり、同じ遊びをする友達と声を掛け合ったりして友達と関わって遊ぶ嬉しさを感じる。（A）	他者といる喜びを感じる
⑤	・探検に必要なものや宝箱に入れる宝石をつくっている姿や、料理で工夫しながら飾り付けをするところなどを見て、友達の頑張りや素敵なところに気付いたり、友達の考えを知ったりする中で自分の考えと違うことに気付いたり、そのよさや面白さを感じたりする。	他者のことを知る 比較する
⑥	・自分がやりたいことやできるようになったこと、頑張ったこと、できなくて困っていることを、自分なりの言葉で伝えようとし、分かってもらえて嬉しくなったり安心したりして、伝えるよさを感じる。	自分のことを伝える
⑦	・橋を渡るときにバランスをとったり、遠くにジャンプするときに足を曲げたり、トンネルやネットをくぐるときに姿勢を低くしたり、手に力を入れて団子をつくったり、型に砂を入れて力を入れて押したり、型に入れた砂を皿に出す時に手首を返したりして、遊具や道具に合わせた体の使い方を何度もやってみて体で覚えようとする。	身体を操作する 比較する
⑧	・隅まで形が出る型抜きや料理をするために、乾いた砂と濡れた砂の違いに気付き、ちょうどいい水の量を考えたり、試したりし、何度もしようとする。	事物・現象を捉える
⑨	・探検に必要なものをイメージして、友達がつくっているのを真似たり取り入れたりしながら形や大きさを組み合わせたり、発見したら嬉しい宝箱の中身をイメージして宝石をつくったり、つくりたい料理に合ったお皿や容器を選んだり、自然物を食材に見立てて飾り付けたり色の異なる砂や土をつかったりして、つくりたいものをよりイメージに近くなるように考えたり試したりしながら遊ぼうとする。	造形に表す 豊かに発想し、追求の手立てを構想する
⑩	・秘密基地で外から見付からないように身を寄せ合って話をしたり、料理をするときに料理人の動きや話し方の真似をしたりしながら、イメージしたなりたいものを思い浮かべながら表現することを楽しむ。	身体の動きに表す
⑪	・自分のイメージした探検ごっこやレストランの場になるように、探検に必要な衣装やグッズをつくったり、レストランの場や看板、メニューをつくったりして遊ぶことを楽しむ。	演出に表す
⑫	・自分の使ったものを元の場に戻したり、ごみを拾ったり、砂を落としてきれいに洗ったりして、次にしたいことができるように遊んだ場をきれいに整える心地よさを感じる。	場や状況を整える

3 展開　※本日大事にしたいねらいに関わる箇所に☆を付けております。

時刻	予想される幼児の活動	△環境の構成　○教師の援助 ▲環境の構成　●教師の援助 （特別な支援を要する幼児）	◇評価の観点 ◆評価の観点 （特別な支援を要する幼児）
13:00	＜探検ごっこ＞ ・今日何をするか教師に伝えたり、友達に聞こ	△今日どんなことをしようか考えたり昨日までの遊びを思い出したりして、具体的なめ	◇「○○をつくろう」など声に出した

	える声で言ったりする ・遊びに必要な秘密基地や素材の入ったラックを準備する ・宝探しに必要なものや宝箱に入れるための宝石をどういう風につくろうか考えたり、どこに探検に行こうか考えたりして、したい遊びに向かって遊ぶ ・つくった探検グッズをもって探検に行くことを楽しみにする ・秘密基地の中に入ってどこに探検に行くか、どこに宝箱を隠すか相談する ・ジャングルをイメージし園内を探検したり、宝物を隠したりする	あてに向かって遊ぶきっかけになるように、ここまでの遊びの様子の写真を掲示したり、幼児が必要だと感じているキラキラ光る宝石をつくるための素材を準備したりする。 ☆ ○具体的なめあてに向かって考えたり試したりしながら遊べるように、やろうと思っていることを尋ねたり、困っているときには一緒に考えたりする。 △素材や色などを選んだり組み合わせたりしてイメージしたものをつくれるように、イラストを掲示しておく。 ○考えてつくったよさを感じられるように、工夫しているところを伝えたり、できて嬉しい気持ちに共感したりする。 ○友達がつくっているものに興味をもち、自分との違いや工夫しているところ、考えてつくっていたところに気付けるように、教師が幼児に関わる姿が目に入る場をつくったり、つくっている姿を知らせたり、できたものを一緒に見る機会をもったりする。 ☆ ○同じ場で遊ぶ友達と相談したり、考えたことを一緒にする嬉しさを感じたりできるように、楽しい気持ちに共感したり、幼児同士の思いをつなぐ橋渡しをしたりする。 ●友達と同じ目当てをもって遊んだり、友達や教師と同じ遊びをする中で関わって遊ぶ嬉しさを感じられるように、教師も仲間の一員として遊びに入り、友達のしていることを知らせたり、探検隊の仲間という言葉を使ったりして皆と遊ぶ気持ちが共有できるようにする。(A) ○自分がしたいことや一緒にしたいことを友達に伝わるよさを感じられるように、伝えようとする姿の後押しをしたり、言葉を補ったりする。 ●使いたい道具をつくるときに、難しさを感じ不安になったり、友達と気持ちが通じなかったりしても気持ちを切り替え遊び続けられるように、困っていることを聞き解決策となりそうな選択肢を複数伝えたり、気持ちが落ち着くまでそばで一緒に遊んだりする。(A) ○イメージした探検をするために必要なものや身に付けるものを考えられるように、場	り、道具を準備をしたりしているか(①) ◇必要な探検グッズや宝箱をつくるためにどうしたいかを言葉にしたりやってみたりしているか(①) ◇素材を選んだり組み合わせたりしてつくろうとしているか(⑨) ◇つくった探検グッズを教師や友達に見せたり、もって笑顔になったりしているか(②) ◇友達がしていることを見たり、声を掛けたりしているか(⑤) ◇友達と思いを言い合ったり、視線を合わせたりして笑顔になっているか(④) ◆同じ場で遊ぶ友達と目が合ったときに笑顔を向けたり、声を掛けたりしているか(④) ◇伝えたい思いが伝わり、笑顔になっているか (⑥) ◆思い通りにいかないことや困っていることを教師に伝え、したかった遊びを続けているか(③) ◇必要なものを考えつくったり、身に付

		の状況や想像されることを話したり問いか掛けたりする。 ○探検家になって遊ぶ楽しさを感じられるように、教師も一緒に遊びに入り小さな声で相談をしたり、秘密基地の窓から見付からないようにのぞいたりするなど、一緒になりきって遊んだり必要に応じてモデリングしたりする。	けたりしているか(⑪) ◇声の強弱を付けたり、双眼鏡をのぞいたり、隠れたりしているか(⑩)
	＜さくら組妖怪ロードの遊び＞ ・決まった遊びに必要な遊具を準備する ・遊具に合わせた体の使い方を何度もやってみようとする ・遊具で上手く体をつかうことができ、嬉しくて笑顔になったり教師に伝えたりする ・友達がやっている姿を見て、遠くまでジャンプしたり姿勢を低くしたりするなど、難しい体の使い方に挑戦しようとする	△今日する遊びを友達と共有し、遊ぶものが分かって場をつくれるように、ホワイトボードに妖怪ロードを図示したり、遊具を近くに用意したりしておく。 ☆ ○したいと思ったことを考えたり試したりしながら遊べるように、したいことの思いを受け止めたり、したいことができるようにどうやったらできるか一緒に考えたりする。 ○バランスを取りながら立って渡ったり、体を低くしてくぐったりするなど、遊具に合った体の使い方をやってみようと思えるように、動きを考える声を掛けたり、友達にどのようにしたのか問い掛ける場をつくったりする。 ●いろいろな遊具で遊ぶ中で、体を低くしてくぐったり手でバランスを取り高いところに立ったりなど、いろいろな体の動かし方をしたりコツを感じたりできるように、教師も一緒に遊具で遊びモデリングをしたり、友達の姿を見る機会をもったり動きについて意識できる声掛けをしたりする。(B) ○やってみようと思ったことができて嬉しい気持ちを感じられるように、考えたことややってみようとしたことなどを振り返る言葉を掛け、嬉しい気持ちに共感したり、一緒に喜んだりする。 ○自分の頑張っていることやできて嬉しい思いを伝え、受け止めてもらえる喜びを感じながら遊べるように、笑顔で思いを受け止めたり、友達にも伝わっていることを知らせたりする。 ○友達が得意なことや挑戦している姿に関心がもてるように、頑張っている姿を知らせたり、一緒に姿を見る機会をもったりする。	◇自分がしたいと思っている遊びを言葉にしたり、遊具を運んだり置いたりしているか (①) ◇したいと思うことを教師に伝えたり、何度も取り組もうとしたりしているか(①) ◇友達がやっている姿を見たり聞いたりしてやってみようとしているか(⑦) ◆遊具ごとに体の動かし方を変えたり、繰り返しその動きをしたりしているか。(⑦) ◇やってみようとしたことができて笑顔になったり、教師に伝えたりしているか(②) ◇教師や友達を見て、自分の思いを伝えたり、伝わったことが分かり笑顔になったりしているか (⑥) ◇友達がしていることを見たり、気付いたことを言葉にしたりしているか(⑤)

		☆ ○友達と一緒に遊具で遊んだり、一緒にチャレンジして嬉しい気持ちを感じられるように、楽しい気持ちに共感したり、友達が一緒にチャレンジして嬉しいことを言葉で伝えたりする。	◇並んだり声を掛け合ったりして遊んでいるか (④)
		●同じ場にいる友達を感じながら、同じことをしたり一緒に遊んだりする楽しさを感じられるように、教師も遊びの一員となり遊具を渡りきったときに、幼児やその近くにいる友達とハイタッチをする場をつくり一緒に喜んだり、楽しい気持ちや友達を感じられる言葉を伝え笑顔を送ったりする。(B)	◆教師や友達と笑顔を交わしたり、遊んでいる友達を見て笑顔になったりしているか(④)
	<レストランごっこ> ・掲示を見たり友達がつくっている料理を見たりして、つくりたい料理を決めつくりはじめる ・型抜きをして隅まできれいに形が出て喜ぶ ・つくった料理に自然物をつかって飾り付けをする ・レストランに来た教師や友達に注文を聞いたり「どうぞ」と言ってつくった料理をもってきたりする ・つくった料理が何なのか、形や味の説明をする ・教師や友達に「おいしい」と言ってもらえて、喜ぶ ・教師や友達が食べたいものを聞き、つくりはじめる	△どんな料理をつくろうか考えたり、飾り付けを工夫しようと思ったり、お客さんになって注文しようと思ったりできるように、身近な料理の写真を掲示する。	◇写真を見てつくるものを決めたり、お客さんになって写真を見ながら注文したりしているか(①)
		☆ ○イメージした料理をつくったり、飾りを工夫したりするなど自分のしたいことに向かっていけるように、必要であれば一緒に写真を見たり、つくる料理について話したり、食べることを楽しみにしていることを伝えたりする。	◇つくるものを決めて言葉に出したり、道具をもち出してつくったりしているか(①)
		○友達がつくっているものを見て、していることが分かったり、素敵なところに気付いたりできるように、他児とつくっているものについて話をする場をもったり、見る機会をもったりする。 ○つくりたかった料理や、隅まで形が出る型抜きができた嬉しさを感じられるように、嬉しい気持ちに共感したり、どうやってつくったのかを尋ねたりする。	◇友達がつくったものを見たり、つくっているものについて話をしたりしているか(⑤) ◇料理ができたことや、料理の名前やつくり方を言葉にしたり、繰り返しつくろうとしたりしているか(②)
		☆ ○注文された料理を食べてもらったり、友達と同じようにつくったり食べたりして楽しい気持ちを感じたりできるように、教師もお客さんや料理人になり一緒に料理を食べたり料理したりし嬉しい気持ちに共感したり、友達の感想を聞けるきっかけをつくったりする。	◇教師や友達と一緒に料理を食べたり友達の感想を聞いたりして、笑顔になったりしているか(④)
		○考えてつくったことや、難しくて困っていることを伝えるよさを感じられるように、伝えてくれたことで頑張ったことや困ったことが伝わったことを言葉にする。 △エ夫して飾り付けをしようとしたり、イメージした料理に近付けたりできるよう	◇エ夫したことや、難しいと感じていることを、教師に自分なりの言葉で伝えているか(⑥) ◇料理に合ったお皿を選んだり、自然

		に、複数の自然物を手に取れるところにメニュー表を準備しておく。 ○つくりたい料理に合ったお皿を選んだり、レストランの盛り付けのイメージを考えたりできるように、どんなふうにしたいのか問い掛けたり、お皿や飾り付けるものを一緒に選んだりする。 ○乾いた砂と湿った砂の違いに気付けるように、できた型抜きの違いを言葉にしたり、一緒に考えたりする。 ○どうしたら型抜きで隅まで形が出るか考えられるように、力を入れて砂を押している友達の姿や皿に出すときに手首を返している様子を一緒に見たり言葉にしたりする。 ○料理人になって遊ぶことを楽しめるように、お客さんになって声を掛けたり、鍋やフライパンの中を混ぜている姿を具体的に言葉にしたりする。	物などを使って妖怪らしくなるように飾りを付けたりしているか(⑨) ◇水の量を調整し、砂と混ぜたり何度も試したりしているか(⑧) ◇型に砂を入れて力を入れて押したり、皿に出すときにゆっくりと手を動かしたりしているか(⑦) ◇コック帽をかぶったり鍋やフライパンの中を混ぜたり、調味料道具を使ったりして味付けをしたりしているか(⑩)
13:35	＜片付ける＞ ・自分の使ったものを元の場所に戻したり、砂を落としてきれいに洗ったり、ごみを拾ったりする	△戻す場所が分かって片付けができるように、それぞれの場所やカゴに写真を貼っておく。 ○きれいに揃って次に使いやすくなっている心地よさを感じられるように、種類ごとに揃っていて気持ちがいいことを言葉で伝える。	◇種類ごとに分けたり、砂を落として洗ったりしているか(⑫)
13:45	＜振り返り＞ ・遊んだことや楽しかった思いを言ったり、友達の話を聞いたりする	○楽しかったことや感じたことを言葉にして受け止められる喜びを感じ、明日への期待につながるように、思いを受けとめ、教師も明日遊ぶことを楽しみにしていることを伝える。 ○友達がしていたことに興味がもてるように、他児とのつながりについて気付く声を掛けたり、話を聞いて頷いたり、必要なときには再度全体に知らせたりする。	◇遊びで楽しかったことや感じたことを言っているか(⑥) ◇話をしている友達の方を向いて聞いているか(⑤)

5歳児　すみれ組　保育指導案　　令和7年10月27日

Ⅰ 最近の具体的な子どもの姿

遊び	○具体的な子どもの姿（内面の育ち） ●特別な支援を要する幼児の姿（内面の育ち）	資質・能力 （_と_は思考力）
ボール当て	○特定の友達や教師にボールを当てたい、当たらないように逃げたい、ボールを取りたいなどの思いをもち、ボールの当て方やよけ方を何度も考え試し遊ぼうとしている。	自ら決める・選ぶ 問題を認識する
	○方法を変えると友達にボールを当てることができたことやいつもボールを当てられるが当たらないように逃げられたこと、いつもより長く逃げられたことなど、以前と比べて上手くいったことを喜んでいる。	自分に満足する 比較する
	●ボールに当たらないように逃げたり、ボールを投げて友達に当てたりして友達と一緒の遊びができる自分を嬉しいと感じたり、自信をもったりして満足感を得ている。（C）	
	●困ったり、分からないと感じたりしたことを聞いてもらえなかったらどうしよう、言ってもいいのかなと不安をもち友達に言葉にして伝えられずに諦めてしまう。（C）	自分のことを伝える
	○転んだり顔にボールが当たり痛がったりする友達の様子を見て心配して声を掛けたり、教師に知らせたりしようとしている。	他者のことを考えて行動する
	○集まる声を掛けたり、思ったことを提案したり、提案されたことに応えたりしようとしたりして遊びの方法を話し合うために必要だと思うことをしようとしている。	人と物事を進める
	○相手にボールを当てたいと思い、両手で力を入れてボールを投げている。	身体を操作する
	○戦いには互いのチームの人数をそろえることが大事だと考え、チームの人数をそろえようとしたり、勝負に丁度よい時間を考え、時間を決めタイマーで時間を図ったりしている。	数・量を捉える 比較する
	○ボールに当たりたくないという思いから相手の友達の動きを見て、相手から離れた位置へ逃げようとしている。	空間を捉える
お化け屋敷ごっこ	○道に迷わせたり驚かせたりするための部屋や道、仕掛けを段ボールなどを使ってつくるなど、皆が怖がるような怖いお化け屋敷をつくりたいという思いをもち、試したり工夫したりしてつくり続けようとしている。	自ら決める・選ぶ 問題を認識する
	○「イメージしているお化け屋敷の道ができてきた」「お客さんが怖がりそうな仕掛けができた」などしたいことが形になってきている満足感を得ている。	自分に満足する 比較する
	○友達が困っている様子のときには理由を尋ねたり、手伝おうとしたりしようとする。	他者のことを考えて行動する
	○段ボールを切るときには支えたり、聞かれたことを考えて答えたりする、友達に頼まれたことをするなど、友達との共通の目標に向かって自分のできることをしようとしている。	人と物事を進める
	○人が通れる大きさを考え、アーチの門や道をつくっている。	空間を捉える 比較する
	○お客さんを驚かせるびっくり箱やお化けなど、かきたいものやつくりたいものを思い浮かべ、素材や色、形を考えてつくることを楽しんでいる。	造形に表す
	○お客さんが怖がったり、迷ったりするお化け屋敷らしく表現するために、小道具や道、部屋などを考えたり試したりしてつくろうとしている。	演出に表す

ピザ屋さんごっこ	○皆に注文されたり喜ばれたりするピザ屋さんをつくりたいと思い、注文されたピザやキッチンカーをつくるなど、その日しようと思ったことに向かって教師と一緒に考えながら取り組もうとしている。	自ら決める・選ぶ 問題を認識する
	○ピザ屋さんを開くための準備ができてきたことや今日しようと思ったことができたことなど、その日にしようと思ったことができあがってきたりやり遂げたりしたことに喜びを感じている。	自分に満足する
	●自分がしたいことやつくりたいものが思うようにできないと感じたときに、したいことができないことに不満を感じ、教師や物に思いをぶつけている。(D)	気持ちをコントロールする
	●友達と同じ場で興味のある遊びや自分のしたいことをして遊ぶ心地よさを感じている。(D)	他者といる喜びを感じる
	○友達がキッチンカーづくりなどで困っていることを知り、一緒に考えようとしたり考えたことを一緒に試したりしようとしている。	他者のことを考えて行動する
	○友達や教師に考えを伝え、遊びに必要なものやことを一緒に考えたり決めたりしようとしている。	人と物事を進める
	○ピザ屋に必要なものを自分で考えたり友達や教師と一緒に考えたりして、イメージに合うピザやレジ、キッチンカーの素材や大きさを選んでつくったりかいたりすることを楽しんでいる。	造形に表す
	○「少々お待ちください」「開店でーす」などピザ屋さんらしい話し方を考え、遊んでいる。	身体の動きに表す
	○お客さんに熱々のピザを届けるためにつくったキッチンカーに、お客さんが買いたいと思えるピザや看板の飾り方などを考えたり試したりしようとする。	演出に表す
振り返り	○遊びのときにしたことを話し、教師が尋ねることで理由を付けて話そうとしている。	自分のことを伝える
	○友達の話を聞いたり質問したりして、その友達の面白がっていることを知ったり、興味をもったりしている。	他者のことを知る
	○友達の話を聞いて困っていることに対する解決方法を考え、思い付いたときには、思いを伝えようとしている。	人と物事を進める

2 本時のねらい ☆は担任が今日大切にしたいと考えていることです。
★は特別な支援を要する幼児(C,D)のねらい

① ☆	・ボール当てで友達にボールを多く当てたい、当たらないように逃げたり取ったりしたい、お化け屋敷でお客さんが迷ったり、お化けを見付けて驚いたりするような道や仕掛けをつくりたい、ピザ屋さんでお客さんが買いたいと思うキッチンカーやピザ屋さんに必要なものをつくりたいなど具体的な目標をもち、繰り返し工夫したり取り組んだりしようとする。	自ら決める・選ぶ 問題を認識する
②	・「多くボールを当てられた」「当たらないようによけたり取ったりできた」「したいお化け屋敷の道や仕掛けができてきた」などの目標をもって遊び、試したり何度も挑戦したりして実現に近付いてきていることを喜ぶ。 ★ボールに当たらない逃げ方やボールを当てる方法などを考えてやってみれた自分の頑張りや考えのよさを感じて嬉しいと感じたり自信をもったりする。(C)	自分に満足する
③	★自分のしたいことやつくりたいものが思うようにできないと感じたときに、教師に気持ちを受け止めてもらい気持ちを落ち着けようとしたり、状況を理解しようとしたりしようとする。(D)	気持ちをコントロールする
④	★友達と同じ場で興味のある遊びをしたり、友達のしていることを見たりして遊ぶ楽しさを感じる。(D)	他者といる喜びを感じる
⑤	★困ったり、分からないと感じたりしたことを教師と一緒に友達に言葉で伝えようとする。(C)	自分のことを伝える
⑥	・友達が困っていることやしたいと思っていることができるように、一緒に考えたりどこまで手伝おうか考えしようとしたりする。	他者のことを考えて行動する 問題を認識する
⑦	・友達と一緒に遊ぶ中で、遊びの進め方や必要なルールを決めたり、守ったり、	人と物事を進める

☆	つくったりするために、皆を集める、提案する、自分の考えを言うなど自分の必要だと思ったことをしようとする。	豊かに発想し、追及の手立てを構想する
⑧	・ボールの投げ方や取り方など、体の動かし方を考え、いろいろな方法で投げたり取ったりすることを楽しむ。	身体を操作する
⑨	・勝負する時間の多少を感じ、丁度よい時間を友達と相談したり決めたりしようとする。	数・量を捉える 比較する 実行し、その結果を基に判断する
⑩	・お化け屋敷の出入り口や次に続く道を考え、つくったり動かしたり配置したりしようとする。 ・友達にボールを当てたりボールをよけたり取ったりする距離や位置を感覚で捉えようとする。	空間を捉える 総合する
⑪	・お化け屋敷やピザ屋さんに必要な部屋や道、仕掛け、道具を思い浮かべ、イメージに合った大きさや色、形、素材を考えて工夫してかいたりつくったりすることを楽しむ。	造形に表す 問題を認識する
⑫	・お店屋さんに合った言葉や動作を思い浮かべたり考えたりして言葉を言ったり動いたりして、なりきる楽しさを感じる。	身体の動きに表す
⑬	・お化け屋敷の間取りや場の取り方、ピザ屋さんのキッチンカーのピザや車の飾り方など試してみてそのよさやもっとこうした方がいいことなどを感じたりする。	演出に表す 実行し、その結果を基に判断する
⑭	・遊びやすくなるように場を整えたり置き方を考えたりしようとする。 ・使ったものを元のあった場所に丁寧に片付けたり、場を整えたりしようとする。	場や状況を整える

3 展開　※本日大事にしたいねらいに関わる箇所に☆を付けております。

時刻	予想される幼児の活動	△環境の構成　○教師の援助 ▲環境の構成　●教師の援助 （特別な支援を要する幼児）	◇評価の観点 ◆評価の観点 （特別な支援を要する幼児）
13:00	<ボール当て> ・青と白のチームに分かれて人数をそろえる ・時間を決める ・相手チームの友達にボールを投げる ・体をひねってボールをよける ・両手でボールを取る ・ボールが当たって相手チームに移る ●当てられないような逃げ方や友達に当てるボールの投げ方を考えてやってみる。(C)	☆ ○ボール当てが楽しくなるために考えていることを友達に提案できるように、皆で話す機会をもちたい気持ちを後押ししたり一緒に呼びかけたりする。 △皆で決めた遊び方を必要なときに確認したり共通理解したりできるように、遊び方と決まったときのその理由をかいたイラストを掲示しておく。 ○したいと思ったことを繰り返し試したり工夫したりできるように、したいと思っていることが実現できる方法を一緒に考えたり、その考えでやってみてどうだったかを振り返ったりする。 △勝負する時間を計り、丁度よい時間を感じ相談できるように、タイマーを準備しておく。 ○体やボールの動きを考え、投げたりよけたり取ったりしようと思えるように、よくボールを当てる幼児やよける幼児を一緒に見たり、動きについて問い掛けたりする。	◇皆で集まった中で提案しているか(⑦) ◇遊び方の共通理解が必要になったときに、掲示物を見て、伝えているか(⑦) ◇したいことを言葉にしたり同じ動きを繰り返したり違う動きをしたりしているか(①) ◇自分の丁度よいと感じる時間を伝え合ってきめているか(⑨) ◇友達の動きを見て真似したり、今までとは違う動きをしたりしているか(8)

	●困ったことや分からないことがあったときに戸惑う表情をし動きが止まったり教師に伝えに来たりする。(C)	○ボールを当てたりよけたり取ったりするときの友達との距離を考えられるように、距離の違いなどに感覚で気付いている幼児の行動を言葉にしたり、話し合いの場で考えるきっかけをつくったりする。 ○困っている友達に気付けるように、困っている表情や言いたそうな幼児の姿を一緒に見て気に掛けたり、一緒に理由を尋ねたりする。 ○多くボールを当てられたり避けられたりしたことを喜んだり、何度も試し挑戦したよさを感じられたりするように、実現に近付いたときには一緒に喜んだり、何度も試していたことを具体的に言葉にしたりする。 ●考えてやってみれたことや考えのよさを感じて嬉しいと感じたり自信をもったりできるように、動きや考えのよさを言葉にしたり、うまくいったことを一緒に喜んだりする。(C) ●困ったことや分からないことを友達に伝えられるように、思いに寄り添い言語化や問い掛けをしたり、伝えようとする気持ちを後押ししたりする。(C)	◇相手の位置や動きを目で追ったり、距離を変えたりしているか(⑩) ◇困っている友達の話を聞いて解決方法を言葉にしているか(⑥) ◇したいことができたことを友達や教師に伝えたり笑顔になったりしているか(②) ◆いろいろな動きをやってみたりやってみて笑顔になったりしているか。(②) ◆自分なりの言葉で伝えようとしているか(③)
	<お化け屋敷> ・段ボールを使って道や部屋をつくる ・画用紙や空き箱などいろいろな素材を使って仕掛けをつくる ・友達と声を掛け合い自分のすることをする ・道や部屋をつくる配置の話をする ・お化け屋敷ができてきて喜ぶ	☆ △したいことを決めて遊びに向かえるように、お化けのイラストや迷路などの俯瞰図を持ち歩けるよう画用紙に貼って置いておく。 ○遊びの進め方を話し合うときに、提案したり考えを言ったりできるように、必要なときには教師も一緒に話し合いに入り、尋ねたり問い掛けたりしてきっかけをつくる。 △道や仕掛けをつくるときなどに自分のできることを考えて遊べるように、段ボールカッターや段ボール、ガムテープなどを用意する。	◇したいことを言葉にしたりイラストを見て遊んだりしているか(①) ◇道や仕掛けをつくるために必要なことを伝えながら遊んでいるか(⑦) ◇友達と段ボールを切る、道や仕掛けをつくるなど自分から動き出しているか(⑦)
		○困っている友達に気付けるように、困っている表情や言いたそうな幼児の姿を一緒に見て気に掛けたり、何に困っているのかを一緒に尋ねたりする。 ○お化け屋敷の出入り口や次に続く道を考えてつくれるように、必要なときには教師も遊びの一員となり、できている道を通り、迷って見せ考えるきっかけをつくる。 △つくりたい道や仕掛けの高さや形、大きさ、色などを考えてつくれるように、いろいろな高さや大きさの段ボール、迷路のイラストや本を用意したり、絵の具や画用紙を幼児が自由に選べる環境を準備したりしておく。 ○つくった道や部屋の間取りや配置について考えたり、考えを伝えたりできるように、話し合うきっかけをつくる。	◇困っている友達に声を掛けたり話を聞いたりしているか(⑥) ◇出入り口や道をつくる位置について話しているか(⑩) ◇つくりたいものを決めて合う材料を選び組み立てたりつくったりしているか (⑪) ◇つくった道や部屋を通って試し、思ったことを話し合っているか(⑬)

		○道や部屋、仕掛けをつくりお化け屋敷ができてきた嬉しさに共感できるように、してきたことを一緒に見たり、言語化して一緒に喜んだりする。	◇今日したことや場所を見たり自分で歩いたりして笑顔になっているか（②）
	<ピザ屋さん> ・今日することを友達と一緒に確認したり決めたりする ・ピザやレジ、メニュー表をつくる ・注文を届けに行く ・店員の帽子をつくって使っているか ●つくりたいものやしたいことが自分の思うようにできないと感じ大きな声で訴えたり、物を投げようとしたりする。（D） ●友達と同じ場で興味のある遊びをしたり、友達がしていることを見たりする。（D）	☆ △今日したいことに向かって遊び始められるように、することをかいたホワイトボードを用意する。 ○今日、皆でしたいことや困ったことがあったときに、自分の思いを伝えたり友達の考えを知ったりして決められるように、話し合う機会をつくり、教師も一員となって一緒に考える。 ○困っている友達に思いや理由を聞いて寄り添おうとしているときに、解決方法を考えられるように教師も一緒に考える。 △季節限定のものやお客さんの注文に合わせてピザの素材を選べるように、いろいろな色の画用紙や不織布、フェルト、段ボールや空き箱などの素材を用意しておく。 ○ピザ屋さんの役らしい言葉や動作で遊ぶ楽しさを感じられるように、教師はお客さんになって役らしい言葉や動作をしたり、役らしいと感じたことを言葉にしたりする。 △キッチンカーのピザ屋さんに必要なものを考えられるように、ピザ屋の店員の写真やキッチンカー内部の写真を掲示する。 ○ピザ屋のしたいことができた嬉しさに共感できるように、したことが変化させたことを言語化して一緒に喜ぶ。 ●自分の思うようにできないと感じることがあったときに、自分なりに気持ちを落ち着けようとできるように、思いを言語化して受け止めた上で可能なことと、できないことを知らせ選択肢を提案する。（D） ●自分のしたいことをしながら友達と同じ場で過ごす楽しさを感じられるように、友達のしていることを知らせたりつながる機会をつくったりする。（D）	◇したいことを言葉にしたりホワイトボードを見てすることを確認して遊び始めたりしているか（①） ◇ピザ屋のために必要なことを伝えたり友達の話に頷いたり応えたりしているか（⑦） ◇困っている友達の話を聞いて解決方法を言葉にしているか（⑥） ◇つくりたいものを決めて合う材料を選んでいるか（⑪） ◇役らしい言葉や動作をしているか（⑫） ◇キッチンカーのピザ屋さんに必要なものを言葉にしたりつくり出そうとしたりしているか（⑬） ◇したことを言葉にして笑顔になっているか（②） ◆自分の思いを受け止めてもらえたと感じ、声が小さくなったり選択肢から選ぼうとしたりしているか。（③） ◆友達の遊びを見たり、声を掛けられて顔を見たりしているか。（④）

13:35	<遊びごとの振り返り（必要に応じて）> ・今日変化した遊び方について話し合う ・自分達の明日したいことを出し合う ・明日したいことを決める	○今日自分達がしたことに対して満足感を得られたり、明日の遊びの目当てが明確になったりするように、したことに対しての喜びに共感したり、今日したことが明日したいことにつながるよう話を整理したりする。	◇したことを言葉にして笑顔になったり明日したいことを友達と伝え合ったりしているか（⑦）
13:40	<片付ける> ・使ったものを元の場所に戻したり、集めたりする ・ごみを拾ったり床を掃いたりする	△自分達で片付けができるように、分かりやすく分類し、それぞれの写真を掲示したり置き場を用意したりしておく。 ○自分達の遊んだ場を片付け、場が整頓されたり次に使いやすくなる気持ちよさを感じられたりするように、整理整頓されたよさを口にする。	◇使ったものを元のあった場所に片付けたり、ごみを拾ったりしているか（⑭）
13:50	<振り返り> ・今日遊んだこと、困ったこと、一緒に考えてほしいことなど遊びのニュースを伝え合う。 ・友達の話を聞いて自分の考えを言ったり質問したりする。	○友達が経験したことや困っている問題を自分も考えようと思えるように、発言した幼児に共感したり、考えたことを伝えた幼児に共感したりする。 △クラス全体で共有したいことを目で見ながら共通理解ができるように、必要なときには写真を用意する。	◇困っていることをクラス全体に言ったり、友達の話を聞いて自分の考えを言ったりしているか（⑦）

４歳児　　もも組　　保育指導案　　**令和７年６月３０日**

Ⅰ　最近の具体的な子どもの姿

遊び	○具体的な子どもの姿（内面の育ち） ●特別な支援を要する幼児の姿（内面の育ち）	資質・能力 （　　と　　は思考力）
ダンゴムシごっこ	○ごちそうをつくりたい、お風呂に入りたい、ダンゴムシ公園で遊びたいなどと思い、ごちそうづくりに必要な素材や道具を選んだり、こんな動き方をしようと考えて公園で遊んだりするなど、やりたい遊びを見つけて、自分なりの目当てをもって遊んでいる。	自ら決める・選ぶ
	●蜘蛛の巣に絡まったり、ごちそうやジュースを食べたり飲んだりするなど、やってみたい、面白そうだと思ったことは、その場に行って遊び始める。（B）	自ら決める・選ぶ
	○つくった料理を教師や友達が食べたり、蜘蛛の巣にひっかからないように体を動かしたりして、やりたいと思ったことができる嬉しさを感じている。	自分に満足する
	○インターホンを押す声が聞こえると、返事をしながらドアを開けたり、ごちそうをリクエストしたり、名前を呼んでお出掛けに誘ったりするなど、同じ場にいる教師や友達と話をしたり一緒に過ごしたりする心地良さを感じている。	他者といる喜びを感じる
	●歩きながら周りの様子を見て、遊んでいる様子が気になったときには、自分からその場に行き、座ったり、周りの様子をじっと見たり、真似したりし、少しの間一緒に過ごす心地良さを感じている。（B）	他者といる喜びを感じる
	○ドアから入りたい、開けてほしい、このお鍋が使いたいなど、やりたいこと、やってほしいことを教師や友達に言葉で言ったり、表情や行動で表したりしている。	自分のことを伝える
	○ダンゴムシになった気持ちで細い場所を通ったり、転がったり、寝そべったり、仰向けになったりするなど、色々な体の動かし方をやってみようとしている。	身体を操作する
	○卵焼きは黄色の画用紙を選んで巻いてみたり、ミカンは形を丸にしたり、バナナは縦長になるように新聞紙をまとめたりするなど、イメージするものになるように、色を選んだり、形を変えたりしてつくることを楽しんでいる。	造形に表す
	○忙しいお母さんの口調で話したり、炒めた食べ物を熱い様子で食べたり、体を丸くしたダンゴムシの動きで遊んだりして、自分なりのダンゴムシになって遊ぶ楽しさを感じている。	身体の動きに表す
電車ごっこ	○電車をかっこよくしたい、ライトやボタンをつけたい、～駅まで運転したい、ポケモンがいる所まで電車で行きたいなどと思って、自分がイメージする電車に必要なものを選んだり、乗ったりして遊んでい	自ら決める・選ぶ

	る。	
	○自分の電車に乗って走りたい、お客さんを乗せたい、こんな電車にしたいと思って、走ったりお客さんを乗せたり、飾ったりしてやりたいと思ったことができることが楽しいと思っている。	自分に満足する
	●阪急電車を運転したいと思って、口で電車の音を出しながら運転したり、駅に止まってお客さんを乗せて運転したりするなど、本児がイメージする電車の世界の中で、やりたいと思ったことができることが楽しいと感じて繰り返し遊んでいる。（A）	自分に満足する
	○電車に乗りたい、お客さんを乗せたい、友達の電車と連結がしたいと思って駅で電車を待ったり、待っているお客さんを乗せたり、友達の電車と連結して一緒に走ったりするなど、自分のやりたい遊びをする中で少しの間、友達と電車でつながって遊ぶことに楽しさを感じつつある。	他者といる喜びを感じる
	●電車を運転しながら、後ろや自分の近くを走る友達に気付いて視線を合わせたり、併走できるように速さを合わせたり、お客さんを乗せたりして、やりたいことが同じ友達や教師と同じ場で遊ぶ楽しさを感じることが増えてきている。（A）	他者といる喜びを感じる
	○電車に乗せて欲しい、信号を青に変えて欲しい、同じ素材が欲しいなど、してほしいことを教師や友達に知ってほしいと思って表情や態度や言葉で伝えている。	自分のことを伝える
	○連結したまま走れるようにスピードを緩めて走ったり、すれ違う時にぶつからないように体を避けたりするなど、色々な体の動かし方をしながら遊んでいる。	身体を操作する
	○ヘッドライトに見立ててカップをつけたり、スイッチに見立ててペットボトルキャップをつけたりするなど、自分がイメージする電車に近付くように、素材の形や大きさを選んでつくることを楽しんでいる。	造形にあらわす
	○新幹線になってスピードが出ている音を出したり、普通や快速によって速さを変えたり、車掌さんになって話し方を変えたりするなど、なっているものの特徴を表現して遊ぶことを楽しんでいる。	身体の動きに表す
ダンス	○ポンポンを持って踊りたい、好きな音楽で踊りたい、スカートをはいて化粧をしてかわいくして踊りたいと思って、持つ道具を選んだり、好きな音楽の時に踊ったり、化粧をしたりするなど、やりたいと思ったことをしながら繰り返し遊んでいる。	自ら決める・選ぶ
	○化粧をした後自分の顔を見て確認してからダンスをしたり、持つアイテムを変えながら何度も踊ったりするなど、やりたいと思ったことができる嬉しさを感じている。	自分に満足する
	○友達が身に着けているスカートを見て自分も履いたり、化粧をしている姿を見て自分も化粧をしたり、	他者といる喜びを感じる

	一緒に踊る時に顔を見合わせたりするなど、友達のしていることを真似したり、同じ場で遊んだりする心地よさを感じている。	
	○同じものがつくりたい、この曲で踊りたいという気持ちを、教師や友達に知ってほしいと思ってＣＤを相手に見せたり言葉で伝えたりしている。	自分のことを伝える
	○こんな色のリップがいいと思って色を変えてつくったり、ハートや星などの型抜きの色を選んだり並べ方を考えてヘアバンドにつけたりするなど、イメージするものになるように、色を選んだり、形を変えたりしてつくることを楽しんでいる。	造形に表す
	○リップを塗った後に鏡を覗きながら上下の唇を合わせたり、髪の毛をなびかせて踊ったり、体をくねらせるように回ったりするなど、自分がイメージするかわいい人になりたいと思って、動きやポーズを自分なりに考えたり、よいと思った友達の動きやポーズを取り入れたりしている。	身体の動きに表す

２　本時のねらい　☆は担任が今日大切にしたいと考えていることです。

★は特別な支援を要する幼児（Ａ，Ｂ）のねらい

① ★	・かっこいい電車にしたい、ごちそうをつくりたい、ダンゴムシ公園で遊びたい、かわいくしたいなどやりたいと思ったことで遊ぶことを楽しむ。 ・遊んでいる友達や教師の様子から、興味をもった遊びで遊ぼうとする。（Ｂ）	自ら決める・選ぶ
② ☆ ★	・やってみたいと思ったことができて嬉しいと感じて繰り返し遊ぶことを楽しむ。 ・自分がイメージする電車を一人で運転したり、お客さんを乗せたりするなど、やりたいと思ったことで遊ぶ楽しさを感じる。（Ａ）	自分に満足する
③ ☆ ★	・ダンスをしたり、電車を連結したり、一緒にごちそうをつくったりして同じ場にいる教師や友達と一緒に過ごす心地よさを感じる。 ・友達の遊ぶ姿を見て近付いたり、動きを真似たりしながら同じ場で遊ぶ心地よさを感じる。（Ａ） ・興味をもったタイミングで、ダンゴムシの家の中に入ったり、友達のしている遊びを見たりして友達と同じ場で過ごす心地よさを感じる。（Ｂ）	他者といる喜びを感じる
④	・衝突しないように電車を避けたり、連結したまま走れるようにゆっくり歩いたり、蜘蛛の巣に当たらないように体を小さく屈めて通ったりしながら遊ぶ。	身体を操作する
⑤	・自分の気持ちや見つけたこと、感じたことを表情や態度、言葉で表そうとする。	自分のことを伝える
⑥	・イメージする電車や衣装、ごちそうになるように、身近な素材を見立てたり、素材の形や色や大きさを選んだりして、つくることを楽しむ。	造形に表す
⑦	・新幹線になりきって音を出しながら走ったり、プリンセスのように体をくねらせながら踊ったり、ダンゴムシの歩き方を真似したりして口調をかえたりよいと思った動きや表情を取り入れたりして自分なりの表現を楽しむ。	身体の動きに表す

3　展開　　※本日大事にしたいねらいに関わる箇所に☆ ┊┊┊ を付けております。

時刻	予想される幼児の活動	△環境の構成　○教師の援助 ▲環境の構成　●教師の援助 （特別な支援を要する幼児）	◇評価の観点 ◆評価の観点 （特別な支援を要する幼児）
13：00	自分で選んでする遊び <ダンゴムシごっこ>	△▲ダンゴムシになってごちそうをつくりたい、公園で遊びたいなど、やりたい遊びですぐに遊び始めることができるように、遊びの場を準備しておく。	◇お面を身につけたり、家に入ったりしてすぐに遊び始めているか。（①自ら決める・選ぶ）
	・ごちそうをつくる ・ごちそうを食べる ・赤ちゃんの世話をする ・掃除をする ・お出掛けをする ・ダンゴムシ公園に行く	○やりたい遊びを見付けたり、やりたかったことを思い出して遊ぶことができるように遊び出しを見守り、期待を込めるようにやりたいことを問い掛けたり、前日にやっていたことを思い出せるように呟いたりする。また、やりたいことが見つかり教師に聞いてほしい様子の時には、やりたいことに共感し、自分で選んだよさを言葉で伝えて気持ちの後押しをする。	◇やりたいことをすぐに始めたり、繰り返し遊んだりしているか（①自ら決める・選ぶ） ◇自分の考えを言葉にしたり、話をした後は、すぐに自分のやりたいことができる場所まで行ったりしているか。（①自ら決める・選ぶ）
		●興味をもった遊びで遊ぶ楽しさを感じられるように、遊びを始める前に、昨日の遊びで楽しんでいたことを思い出せるような言葉を掛ける。自分から蜘蛛の巣をくぐったり、坂を転がったりして遊んでいる時には、すぐに声を掛けられる距離で見守る。遊びの場を歩き回ってやりたい遊びが見つけられないときには、興味をもつきっかけになるように、教師が視界に入る所で転がったり、ごちそうを食べるときに誘ったりする。	◆遊びの場に行き、すぐに遊び出しているか。または、教師の姿を見て傍に来て遊び始めたり、繰り返し遊んだりしているか。（①自ら決める・選ぶ）
	・ごちそうをふるまったり一緒に食べたりする ・インターンホンを鳴らして家に入ったり、出迎えたりする。	☆ ○同じ場にいる友達や教師と一緒に過ごす心地よさを感じられるように、ごちそうを楽しみにしている言葉を掛けたり、ごちそうを美味しく食べたり、お出掛けに行くときには声を掛けたりするなど、楽しんで	◇幼児同士で視線を合わせて微笑んだり、友達を誘って出掛けたり、真似したりしているか。

		いることに共感しながら一緒に遊ぶ。	（③他者といる喜びを感じる）
		●本児の興味をもったタイミングで友達と同じ場で過ごす心地よさを感じられるように、自分から家の中に入ったり、座ったりした直後は、その様子を見守る。そのまま落ち着いて過ごしているときには、教師もダンゴムシになって家に入りごちそうをつくってふるまったり、一緒に食べたりする。また、家を出たり入ったりしているときには、教師が遊びを楽しむ様子を見せて興味をもつきっかけをつくる。（B）	◆自分で家の中に入ったり、友達の遊ぶ様子を見たりしてしばらくの間過ごしているか。（③他者といる喜びを感じる）
	・ハイハイで動く ・転がる ・屈んだり、手足を使って動いたりする	△転がったり、小さくなったり、いろいろな体の動かし方を楽しめるように、クモの巣やマットでつくった坂道を準備する。 ○ダンゴムシになって体を動かして遊ぶ楽しさを感じられるように、小さくかがんだり、ゆっくり動いたりするなど、考えているところを言葉で伝えたり、こうしてみようと考えたり試したりするきっかけになるように伸ばす、曲げるなど教師がわかりやすくモデリングをしたりする。	◇蜘蛛の巣に当たらないように背中や手足を意識したり、友達や教師がしている姿を見て取り入れたりしているか。（⑤身体を操作する）
	・困ったことや手伝ってほしいことを表情、言葉、行動で伝えようとする。	○自分の思いを表現するよさを感じられるように、教師に表情や行動で表現しているときには、伝えたい気持ちを受け止め、具体的に言葉で問い掛けたりする。	◇欲しい物を見せたり、教師の手を引いてその場所に連れて行き、伝えようとしたりしているか。伝えた後には笑顔になったり遊びを続けたりしているか。（④自分のことを伝える）
	・仰向けになって足をバタバタしながら進む ・手だけを動かして進む ・話し口調を変える	○自分なりの表現をするよさを感じられるように、なりきって遊んでいる様子のときは見守ったり、雰囲気を壊さないように教師も役になって同じ遊び仲間として遊びに入ったりしながら、個々の表現を動きや言葉で共感する。	◇話し方を変えたり、考えた動きを教師に見せたりしているか。（⑦身体の動きに表す）
	・なりたいダンゴムシに必要なものをつくる。 ・知っている素材や道具	△ごちそうや身に付けるものなど、イメージがより広がったり具体的になったりするように、食べ物や	◇素材の大きさや色、形を見比べたり選んだりし

	を使ってごちそうをつくる。	おしゃれな服、アイテムの写真やイラストを掲示しておく。 ○イメージしたものをつくることを楽しめるように、工夫している所や考えている所を言葉で伝える。また、形にすることが難しいときには、どのような素材があるか一緒に探したり、考えたりする。	ながらつくっているか。（⑥造形に表す）
	・つくりたいものができたり、イメージしたものやことに近付いたりして喜ぶ。	☆ ○やりたいことができた嬉しさを感じられるように、選んだり考えたりしたことを教師が問い掛け引き出したり、一緒に遊んだりしてできた嬉しさに共感したりする。	◇教師や同じ遊びをする友達に笑顔でつくったものや考えた動きを見せたり、繰り返し遊んだりしているか。（②自分に満足する。）
	＜電車ごっこ＞	△運転したい電車や行き先のイメージが広がったり具体的になったりするように、電車の写真や地図を掲示しておく。	◇自分の電車にすぐに乗ったり、アイテムをもったりして遊び始めているか（①自ら決める・選ぶ）
	・電車に乗って走る ・電車に乗って行きたい場所に行く	○やりたい遊びを見付けたり、やりたかったことを思い出して遊ぶことができるように遊び出しを見守り、期待を込めるようにやりたいことを問い掛けたり、前日にやっていたことを思い出せるように呟いたりする。また、やりたいことが見つかり教師に聞いてほしい様子の時には、やりたいことに共感し、自分で選んだよさを言葉で伝えて気持ちの後押しをする。	◇自分の考えを言葉にしたり、話をした後は、すぐに自分のやりたいことができる場所まで行ったりしているか。（①自ら決める・選ぶ）
	・素材やテープを選んで電車を飾る。 ・友達のものを見て自分も同じものをつくる	△ライト、ボタン、飾りなどそれぞれのやりたいことが実現できるように、形や大きさが違うもの、また扱いやすいサイズの素材を選べるように用意しておく。 ○イメージしたものをつくることを楽しめるように、こんな電車にしたい、暗いからライトをつけたいなど、工夫している所や考えている所を言葉で伝える。また、形にすることが難しいときには、どのような素材があるか一緒に探したり、手を貸したりする。	◇テープや必要な素材の大きさや色、形を自ら選んでつくっているか。（⑥造形にあらわす）

	・お客さんを乗せる ・連結をする	☆ ○同じ場にいる教師や友達と一緒に過ごす心地よさを感じられるように、教師がお客さんになって駅で待ったり、乗って駅まで連れて行ってもらったりする。また、駅に人がいることに気が付けるように待っている幼児に問いかけたり待っていることを呟いたりする。	◇◆喜んで駅で待っているお客さんを乗せたり、友達の電車とつなげたりしているか。（③他者といる喜びを感じる）
		●同じ場で遊ぶ楽しさを感じられるように、自分から友達に近付いて並んで運転しているときには必要なときに声を掛けられる距離で様子を見守る。友達の遊ぶ様子をじっと見ているときには、教師がお客さんになったり、待っている人に気付けるように呟いたりする。（A）	
	・電車の音の真似をする ・車掌の口調になって運転をする	○電車になった気持ちになったり、スピードを調整したりして自分なりの電車の表現で遊ぶことを楽しむことができるように、音を聞いてどんな電車がきたのか楽しみにしながら期待するように待ったり言葉を掛けたり、教師も一緒に音を出しながら走ったりして楽しさに共感する。	◇速い電車、ゆっくりの電車など自分なりのイメージの中で音を出したりやスピードを調整したりすることを楽しんでいるか。（⑦身体の動きに表す）
	・飾った電車を見てほしい ・落ちるから持っていてほしい ・思ったり感じたりしていることを言いたい	○わかってもらえる嬉しさを感じたり、表情、行動、言葉などで伝えたりする良さを感じることができるように、教師に表情や行動で表現しているときには、伝えたい気持ちを受け止め、具体的に言葉で問い掛けたりする。	◇困った表情で教師の前に立ったり、してほしいことをやって見せたりしながら伝えようとしているか。伝えた後には笑顔になったり遊びを続けたりしているか。（④自分のことを伝える）
	・ゆっくり走る ・ぶつからないように避ける	○当たらないように避けて通ったり、連結したまま走ることができるように考えてゆっくり歩いたりしていることに気が付けるように、ゆっくり歩くとぶつからないことや、安全運転であることなど、動きを言葉にして伝えながら、幼児の動きを取り入れて教師も一緒に電車に乗ったりする。	◇相手を見ながら体の向きを変えたり、後ろを見ながら運転する速さを調整したりしているか。（⑤身体を操作する）

	・やりたいと思ったことができて嬉しい ・電車が素敵になって嬉しい	☆ ○こんな電車にしたい、友達みたいなものをつけたい、電車に乗って行きたいなど、思ったところに行けたり、やりたいことができたり考えてできたりすることに喜びを感じることができるように、やりたいことを問い掛けたり、やりたいことを言葉に置き換えたり、やりたいことに向かって考えている姿を認めたりする。	◇変えたところを教師に話したり、繰り返し運転したりしているか（②自分に満足する）
		●自分がイメージする電車を運転したり、お客さんを乗せたりするなど、やりたいと思ったことで遊ぶ楽しさを感じられるように、電車が少ないときには、教師も一緒に運転したり、お客さんになったりする。	◆繰り返し電車を運転したり、アナウンスをしながらお客さんを乗せたりしているか。（②自分に満足する）
	＜ダンス＞ ・好きな音楽で踊る ・衣装を身に付ける ・アイテムをもつ ・踊りたいタイミングで流れている曲で踊る ・自分なりの表現で踊る	△好きな曲を選んだり、アイテムをもって踊ったりすることを楽しむことが出来るように、何の曲かが分かるイラストを貼ったＣＤを見やすく置いておく。 ○やりたい遊びがすぐにできるように、戸惑っている時には教師も一緒にアイテムを身に付けたり踊ったりして遊びだしやすい雰囲気をつくる。 ○髪をなびかせたり、しなるように回ったり自分なりの表現を楽しむことができるように、一人一人の表現をみとめたり共感したり口調を真似して一緒に踊ったりする。	◇ＣＤのイラストを見て選んだり、何の曲かが分かってかけたりしているか。（①自ら決める・選ぶ） ◇好きなアイテムをもったりスカートやヘアバンドを身に付けたり、ステージに行ったりして踊っているか。（①自ら決める・選ぶ） ◇音楽に合わせて自分のやりたい動きやポーズをしているか。（⑦身体の動きに表す）
	・同じものをもったり同じ衣装を身に付けたりすることが嬉しい ・一緒に踊ると楽しい	☆ ○同じ場に友達や教師が一緒にいることに心地よさを感じられるように、同じことをやりたい気持ちを受け止めたり、教師も一緒に真似したりしながら楽しい気持ちを共感する。	◇互いに視線を合わせたり、微笑んだり、友達の動きを見て真似して同じ動きをすることに笑顔になっているか。（③他者と

			いる喜びを感じる。）
	・この曲で踊りたい ・同じアイテムをもちたい ・やりたいことや知ってほしいことを言葉や表情、行動で伝える	○わかってもらえる嬉しさを感じたり、表情、行動、言葉などで伝えたりする良さを感じることができるように、教師に表情や行動で表現しているときには、伝えたい気持ちを受け止め、具体的に言葉で問い掛けたりする。	◇困った表情で教師の前に立ったり、つくったものを見せたりしながら伝えようとしているか。伝えた後には笑顔になったり遊びを続けたりしているか。（④自分のことを伝える）
	・やりたいことができたり、イメージしたものやことに近付いたりして喜ぶ	☆ ○やってみたいと思ったことをやることでやりたかったことが実現できた嬉しさを感じられるように、やりたいと思っていたことを具体的に言葉と表情で伝えたり、一緒に踊ったりして喜びに共感する。	◇化粧をした顔を教師に笑顔で見せたり、つくったアイテムを身に付けて踊ったりしているか。（②自分に満足する）
	・こんなアイテムが欲しいと思って素材を選ぶ ・遊びに必要なものを素材や道具を選んで組み合わせてつくる	△身に付けるものや、なりたいもののイメージが広がったり具体的になったりするように、ダンスの写真やメイク道具などのイラストを掲示しておく。 ○イメージしたものをつくることを楽しめるように、工夫している所や考えている所を言葉で伝える。また、形にすることが難しいときには、どのような素材があるか一緒に探したり、考えたりする。	◇テープや必要な素材の大きさや色、形を見比べたり、選んだりしてつくっているか。（⑥造形にあらわす）
13:40	＜振り返り＞ ・楽しかったことを話す ・つくったものを見せる ・できるようになったことを知ってほしい ・次の日にやりたいこと、続きがしたいことを言う	○楽しかったことを改めて感じ、明日の遊びへの期待につながるように、思いを受け止めたり、昨日から変わったところや考えていたところが引き出せる問い掛けをしたりする。	◇自分の言葉で話をしたり、明日やりたいことを話したりしているか。（①自ら決める・選ぶ）

5歳児 すみれ組 保育指導案　　令和7年6月30日

Ⅰ　最近の具体的な子どもの姿（事実）

遊び	○具体的な子どもの姿（内面の育ち） ●特別な支援を要する幼児の姿（内面の育ち）	資質・能力
プリンセスごっこ（ちゅんちゅんの誕生会）	○ちゅんちゅんの誕生会をやりたいと思って、誕生日ケーキやごちそうをつくる、誕生会らしくなるようにつくるものやお祝いの雰囲気を考えてお城やダンス会場に飾り付けをする、かわいいプリンセスになるように振付やポーズを考えてダンスをするなど、自分がイメージするちゅんちゅんの誕生会に必要なものを考えたりつくったりして遊んでいる。	自ら決める・選ぶ 豊かに発想し、追求の手立てを構想する
	○氷のプリンセスだからお城の壁を白と水色にしたり、楽しいお祝いの雰囲気になるように明るい色で飾り付けをしたり、なりたいプリンセスに必要な衣装を身に付けたりし、自分のイメージしているプリンセスや誕生会に近付いていくことを喜んでいる。	自分に満足する
	○つながって大きくなったお城の中のそれぞれがつくってきた場を見に行ったり、みんなでダンスをする会場を飾り付けたり、一緒にダンスをして最後のポーズを揃えたり、友達がしていることを取り入れてみたりして、共通のイメージの中で互いのしていることを感じながら遊んでいる。	他者といる喜びを感じる
	○友達がしていることで気になったことや気付いたことがあるとどうしてなのか聞いてみたり、友達がつくっているごちそうや飾りなどを見て自分もつくってみたいと思い、よく見たりつくり方を尋ねたりして、自分とは違う考えがあることに気付いたり、聞いてみて取り入れたりしている。	他者のことを知る
	○ちゅんちゅんにかっこいいダンスを披露するために考えたことや思いついたことを、教師に聞こえるように呟いたり、教師の声掛けや後押しで友達にも自分の言葉で言おうとしたりする姿が見られるようになってきている。	自分のことを伝える
	○ちゅんちゅんにダンスを披露するために、イメージや考えたことを伝えたり、友達がやりたいことに気付いたりして一緒に遊ぼうとしている。	人と物事を進める
	○ちゅんちゅんはまだ赤ちゃんで体が小さいからドレスは小さくしよう、口も小さいから食べやすいように細かくしようなど、ちゅんちゅんが喜ぶパーティー料理や衣装に近付くように、大きさや色合いを選んだり、素材を組み合わせたりしてつくっている。	造形に表す
	○プリンセスがしている動きを真似る、ダンスを始める時にはマイクを使って「始まります」とアナウンスをして仕切るなど、かわいいダンスにしたい、プリンセスみたいに踊りたいという思いをもって振付やポーズを自分なりに考えたり、よいと思った友達の振付やポーズを取り入れたりしている。	身体の動きに表す
しっぽとり	○しっぽをたくさん集めたい、取られないように逃げた	自ら決める・選ぶ

	いなど、自分の目当てをもって遊び始めたり、繰り返したり、“相手の動きをよく見て走ろう”“素早く左右に逃げよう”“相手が止まっているときに近付こう”などと目当てがうまくいくように動き方を考えている。	豊かに発想し、追求の手立てを構想する
	○しっぽをとるために、友達を追いかけながらしっぽに向かって手を伸ばしたり、相手に気付かれないように後ろに回り込んでそっと近付いたり、取られそうになっても諦めずに走って逃げきったりして、自分で考えてやってみたことがうまくいったときには、うまくいったことを喜んだり、こうやったらうまくいったと自分で感じたりしている。	自分に満足する
	●しっぽを取られそうになった時にくるっとその場で回ったり、走る方向を変えたりして取られなかったことを喜び、自分のやってみた方法がうまくいった嬉しさを感じて遊んでいる。(C)	自分に満足する
	●しっぽを取れた時に差し出すように持って教師や取った相手に見せたり、自分がしっぽを置いた後のしっぽの集まりを見て「いっぱい」と言ったりし、しっぽを取りたい、集めたい思いが実現できていくことを嬉しいと感じて遊んでいる。(D)	自分に満足する
	○すぐに取られることに悔しい気持ちを感じていたり、思うようにいかなかったりすることで、遊びから離れて休憩に行ったり、立ち止まったり泣いたりするが教師の受け止めや励ましや後押しでまた走り出したり、再度やってみたりしている。	気持ちをコントロールする
	○自分と同じ色の友達と集めたしっぽを見て「いっぱいやな」と顔を見合わせながら話し、同じチームの友達と取ったしっぽを集めると、いっぱい集まるだろうという期待を感じている。	他者といる喜びを感じる
	●しっぽを取った時に教師に目線を向けてしっぽを見せてアピールし、自分が嬉しく感じていることを教師にも知らせたいと思っている。(D)	他者といる喜びを感じる
	●自分をねらって近付いて来た相手を見て逃げたり、振り向きながら相手の位置を確認したり、自分から逃げようとする相手を追い掛け続けたり、目線が合った友達と向かい合って取り合おうとしたりし、一緒に遊んでいる友達を意識して遊ぶようになってきている。(D)	他者といる喜びを感じる
	○「取ったー」という友達の動きを見たり、こうやって取ったと話す方を見て聞いたり、嫌だなと思う時に「なんでしっぽ押さえるの？」と相手に尋ねたりして、いろいろな気持ちや考えがあることに気付いたり、聞いてみようとしたりするようになってきている。	他者のことを知る
	○集めたところからしっぽをとってつけたり、しっぽをつけずに相手のしっぽを取りに行ったりするなど、自分たちで決めた遊び方と違った時や、されたくないことがあった時は、その場で不満を言ったり、怒って泣	自分のことを伝える

	いたり、教師の声掛けで自分の思いやどうして嫌なのかを、相手に向けて伝えようとする姿が見られるようになってきている。 ●しっぽを付けていない友達にしっぽを付けてほしい気持ちや、しっぽを付けている途中には取ってほしくない気持ちなどを泣いたり怒ったりしながら言葉にし、自分の気持ちを表情や動き、言葉で言いたい相手に伝えようとしている。(C) ○しっぽを取りたいとねらって手を伸ばして走ったり、対面になった時は相手の後ろに回り込もうとしたり、相手のしっぽに手を素早く動かしたり、しっぽを向けないように横向きに走ったりして、自分のやりたいことがうまくいくように体を動かしたり、自分がうまくいくと感じている方法を繰り返したりしている。	自分のことを伝える 身体を操作する

2. 本時のねらい　　☆は担任が今日大切にしたいと考えていることです。
★は特別な支援を要する幼児（C,D）のねらい

①	・しっぽをたくさん取りたい、しっぽを取られないように逃げ切りたい、ちゅんちゅんのためにこんなごちそうをつくりたい、かわいいダンスがしたいなど、どうすればうまくいくか考えたり、試したり、やってみて気付いたり、繰り返したりしながら遊ぶことを楽しむ。	自ら決める・選ぶ 豊かに発想し、追求の手立てを構想する
② ☆	・自分のやりたいことやイメージするものを実現するために、考えたことをやってみたり試したりして自分のイメージするものに近付いてきた嬉しさや、やってみた良さを感じる。 ★しっぽを取られないようにしたり、しっぽを取ったりするために、うまくいくと感じている方法や友達を見てよいと思った方法を取り入れたり繰り返したりして遊び、自分のやりたいことがうまくいく嬉しさを感じる。(C) ★しっぽを取りたい、取られたくないと思って体を動かして遊び、やりたいと思ったことがうまくいって嬉しいと感じる。(D)	自分に満足する
③ ☆	・自分の思うようにいかない時には、教師の励ましや応援で気持ちを立て直したり、周りの友達に刺激を受けたりして再度やってみようとする。	気持ちをコントロールする
④	・友達を追い掛けたり、追い掛けられたりする中で、互いの取りたい、取られたくない思いを感じながら、繰り返し一緒に遊ぶことを楽しむ。 ・イメージする誕生会にしたいと考える中で、やりたいことが一緒にできたり実現できたことを喜び合ったりする。 ★取ったり逃げたり追い掛けたりする友達との関わりを通して、友達と一緒に遊ぶことを楽しむ。(D)	他者といる喜びを感じる
⑤	・友達がやっていることや自分とは違った思いがあることを知ろうとしたり、自分と同じ思いであることを感じたり、友達が考えていることの良さを感じたりする。	他者のことを知る

⑥☆	・自分の思いが伝わりづらい時には、どうしてそう思ったのかを理由を添えながら相手に話すことで、相手に自分の思いを伝える良さを感じる。 ★遊びの中で感じたことを相手に分かるように言葉や動きで表現するよさを感じる。(C)	自分のことを伝える
⑦	・かっこいいダンスにするために自分の思ったことを言ったり、友達の言っていることを聞いたりして、良いと思ったことをやってみたり試してみたりして同じ目当てで遊んでいる友達がいる嬉しさを感じる。	人と物事を進める
⑧	・たくさんしっぽを取るため、取られないために速く走ったり相手を交わしたり、手を伸ばしたり、曲に合わせた動きやポーズなど、考えた動きや友達の動きを見て知ったことを試してみながら遊ぶことを楽しむ。	身体を操作する
⑨	・誕生会のイメージに近付くように、使う素材や色、形など考えたり工夫したりしてつくることを楽しむ。	造形に表す
⑩	・かわいいダンスやプリンセスのような動き、ダンスを仕切る時のアナウンスなど自分のイメージに近付くように、言葉を考えて言ったり、動き方やポーズを工夫したり考えたり、友達のしていることを取り入れたりして遊ぶ事を楽しむ。	身体の動きに表す

3　展開　　※本日大事にしたいねらいに関わる箇所に☆を付けております。

時刻	予想される幼児の活動	△環境の構成　○教師の援助 ▲環境の構成　●教師の援助 （特別な支援を要する幼児）	◇評価の観点 ◆評価の観点 （特別な支援を要する幼児）
13：00	＜プリンセスごっこ（ちゅんちゅんの誕生会）＞	△プリンセスや誕生会などのイメージがより広がるように、プリンセスの衣装やお城、誕生会の雰囲気の写真を掲示しておく。 △どんな誕生会にするのかという共通の目当てに向かうことができるように、これまで考えたり決めたりしたことを掲示しておく。	
	・ドレスや被り物を身に付け　る ・ごちそうをつくる ・お城やダンスパーティーの会場を飾りつけする	○ちゅんちゅんの誕生会に向けて今日の自分なりの目当てをもって考えたりやってみたりして遊ぶことを楽しめるように、ちゅんちゅんの誕生会でどんなことがしたいのか、そのために今日何をするのかを具体的に引き出したり、一緒に考えたり、考えていることに期待の言葉を掛けたりする。	◇やりたいことに向かってすぐに遊び出したり、考えていたことをやってみたり、繰り返したりしているか（①自ら決める・選ぶ）

	・やってみたことができたり、イメージしていることに近付いたりしてきたことを喜ぶ	☆ ○やりたいことやイメージに近付くために自分で考えたりやってみたりしたことの良さを感じられるように、思いを引き出して共感したり、工夫している所を具体的な言葉にしたり、考えてやってみる姿を認めたりする。	◇できたものを教師や友達に見せたり、またつくってみたり、実際に使ってみたりしているか（②自分に満足する）
	・思うようにいかず諦めようとする	○自分のやりたいイメージはあるが思うようにいかないときには、諦めずにやってみようとできるように、こうしたいという思いを受け止め、難しいと感じているところで手を貸したり、傍で一緒にしてみたり、周りの友達につくり方を聞くきっかけをつくったりする。	◇再度やってみようとつくり始めたり、周りの友達を見てつくり方を取り入れてみたり、尋ねたりしているか（③気持ちをコントロールする）
	・ダンスの練習をするためにダンスの会場に椅子を並べる ・友達と一緒にダンスをする	○共通のイメージの中で一緒にすることで実現できる嬉しさや楽しさを感じられるように、友達がしていることを知らせながら同じ思いの友達がしていることに気付くきっかけをつくったり、一緒にすることでよりよくなったことを言葉にしたりする。	◇友達のしていることを見て、自分の思いを言ったり相手の考えを聞いたりして一緒にしてみようとしたりしているか（④他者という喜びを感じる）
	・自分のいいたいことを思ったことを言う ・友達の思いを聞こうとしている	○友達の思いや考えを聞いたり知ったりすることができるように、周りの幼児にも聞こえるように呟いたり、問い掛けてきっかけをつくったり、伝わりづらいときには言いたいことを整理したり、具体的な言葉にしたりする。	◇友達を見て考えていることを聞いたり、理由を尋ねたり、答えたりしているか（⑤他者のことを知る）
	・自分の思っていることを一方的に言おうとする ・自分のイメージを話す	☆ ○自分の思いや考えたことなどを理由を交えて話すことで相手に伝わる良さを感じられるように、教師も傍で問い掛け具体的な思いを引き出したり、整理したりして相手に伝えるきっかけをつくったり後押ししたりする。	◇自分の言葉で言おうとしたり、理由を添えて言い直したりしているか（⑥自分のことを伝える）
	・自分1人では難しいと思ったことは友達のして	○自分のやりたいことを話したり友達が言っていることを聞いて	◇友達の話を聞いたり自分の思っ

	いることを取り入れたり、一緒にやってみたりする。	取り入れたりすることでより楽しくなったり、一緒にすることの良さを感じたりできるように、自分の思ったことを伝える後押しをしたり、周りにも聞こえるように投げかけたり、自然と同じ動きになっているときに一緒に取り組んでいる良さを言葉にしたりする。	たことを言ったりして、一緒にしてみようとしたり、自分のできることをやってみようとしたりしているか（⑦人と物事をすすめる）
	・曲を流す ・ダンスをする	○曲に合わせて自分で考えた動きをやってみたり、友達のしていることを見てやってみたりする良さを感じられるように、教師も一緒に遊ぶ中で動きを真似てみたり、工夫しているところを言語化したりする。	◇いろいろな動きを試しているか（⑧身体を操作する）
		○イメージするものに近付くためにエ夫してつくる良さを感じられるように、どんなものをつくりたいのかイメージの中で必要なものは何かを引き出したり、一緒に考えたりしてそれぞれがこだわってつくったところを具体的な言葉で認めたりする。	◇素材を見比べたり、色や形を意識して選んだりしてエ夫してつくっているか（⑨造形に表す）
		○可愛いダンス、プリンセスのような振る舞いやダンスが始まる時にアナウンスなど、自分なりのイメージに近付くように考えたりやってみたりする楽しさを感じられるように、考えてやってみた動きや言葉やポーズなど工夫していることを具体的に認めていく。	◇動きをエ夫したり、自分のやりたい動きをやってみたりしているか（⑩身体の動きに表す）
	＜しっぽ取り＞ ・今日頑張ろうと思っていることを言う ・考えていることを言う	○自分なりの目当てがもてるように“たくさん集めたいから”といった思いを再度引き出したり、そのために今日はどんなことを頑張ろうと考えているのかを問い掛けたりする。	◇自分から進んでしっぽを取ってつけ遊び始めているか（①自ら決める・選ぶ）
	・帽子の色を替える ・仲間になって遊び始める ・しっぽをつけて走り出す	△たくさん取ることができたと感じられたり、諦めずに繰り返し遊ぶことを楽しんだりできるように十分の数のしっぽを用意する。	◇しっぽを取られてもまた付けて繰り返し遊んでいるか（①自ら決める・選ぶ）
	・自分と違う色の帽子の友達を見つけると追い	○たくさん集めるためにもっとこんなことをしてみようと考えた	◇しっぽを取りたい、取られたく

	かける ・しっぽを取るために、手を伸ばしたり追い掛け続けたりする	り試してみたりするきっかけになるように、取るため取られないためにしている動きを具体的な言葉にして投げ掛ける。	ないと考えたことをやってみたり試してみたりしているか（①自ら決める・選ぶ）
	・しっぽを取られると悔しがり、またかごの中に取りに行ってつける ・しっぽが取れると喜ぶ	☆ ○しっぽが取れるように考えたことがうまくいった嬉しさや自分の考えた良さを感じられるようにしっぽが取れた時の動きを具体的に見せながら認めたり、一緒に喜んだりする。また、思うように行かずに悔しい気持ちを感じているときには、自分の頑張っていることへの良さを感じられるように、諦めずに走り続けていることや、取られてもまたしっぽをつけて走り出したり、その中でたくさん集めるために自分なりに考えたり試したりしていることを認める声掛けをする。	◇やりたいことができたことで笑顔になったり喜んだり嬉しい気持ちを教師に話したりしているか（②自分に満足する）
		●しっぽを取られず逃げたり取ったりするために、これまでうまくいった方法や友達を見てよいと思った方法を取り入れたり繰り返したりしてやりたいことが実現できていく嬉しさを感じられるように、本児の逃げ方、取り方の動きを言葉にして実況しながら応援し、うまくいった時に一緒に喜んだり振り返ったりする。(C)	◆しっぽを取った瞬間、取られなかった瞬間に大きな声を出したり、取ったしっぽを教師に見せたりしているか。または、自分がやってみた動きを見せながら話しているか。（C）（②自分に満足する）
		●しっぽを取りたい、取られず逃げたいという思いをもって体を動かし、やりたいことがうまくいって嬉しいと満足できるように、誰のしっぽを取りに行くか一緒に考えたり応援したりし、スタートを切って動き始めるまで傍について支える。そして、本児の取ろう・逃げようとする姿や意欲を言葉や動作で褒めたり、取れた時、取られず逃げた時に一緒に喜んだりする。(D)	◆取れたしっぽを掲げて教師に見せたり、体を弾ませすぐに置きに行ったり、教師の認めや喜びの言葉に頷いたり表情が明るくなったりしているか。（D）（②自分に満足する）

	・しっぽが取れなくて不満を呟いたり、走るのをやめたりする	☆ ○自分のやりたいことがすぐにはうまくいかないときや、思い通りに遊びが進まないときにも諦めずにやってみよう、相手に言ってみようと気持ちを立て直すことができるように、思いを受け止めて励ましたり、どうすればうまくいくかを投げ掛け一緒に考えたり、相手に言う必要がある時には後押ししたりする。	◇やってみて思ったように行かなくてもまた同じ動きをしてみたり、試してみたりして何度もやってみようとしているか（③気持ちをコントロールする）
	・取ったしっぽは自分の帽子の色と同じ色のテープの中に置きに行く ・たくさん取ることができたこと、置き場にしっぽがたくさん集まったことを喜ぶ	○相手のしっぽを取ろうと追い掛けたり、追い掛けられたりしながら一緒に遊ぶ楽しさを感じられるように、互いの動きを具体的に知らせる。	◇友達の姿を見て動きを変えたり繰り返し追い掛けたりしながら遊んでいるか。（④他者といる喜びを感じる）
		●取り合ったり追い掛け合ったりする関わりを通して一緒に遊ぶ楽しさを感じられるように、本児を狙っている友達や相手チームの友達を指さしたり名前を言ったりして意識できるようにする。また、友達から逃げたり追い掛けたり向かい合って取り合ったりしている姿を楽しい雰囲気で実況する。(D)	◆友達の動きを見ながら追い掛けたり逃げたり、しっぽが取れた時にはその相手にしっぽを見せたりして繰り返し遊んでいるか。(D)（④他者といる喜びを感じる）
	・友達のしていることに疑問を感じたり、嫌だと思ったりする ・友達に聞こうとする	○友達がしていることや自分とは違った考えがあることを感じたり知ったりすることができるように、疑問に思ったことや気付いたことなどに共感して周りに聞こえるように言葉にしてみたり、他の幼児にも投げ掛けて同じ思いをもっている幼児同士でつなげたり、きっかけをつくったりする。	◇友達がしていることを聞こうとしたり、気付いたことや思ったことを言ったり、尋ねたりしているか。（⑤他者のことを知る）
	・思ったことや困ったことを教師の方を見たり、聞こえるようにして相手に言ったりする	☆ ○友達に自分の思いが伝わるよさを感じられるように、思いが伝わりづらい時には話ができる場を設けたり、どうしてそう思ったのか理由を引き出したりして伝え方を一緒に考えたりする。	◇自分の思いを理由を添えながら相手に伝えようとしているか（⑥自分のことを伝える）

		●相手に分かるように伝えるよさを感じられるように、相手が気付かないところで動きや言葉で表現している時には、視線を合わせながら思いを受け止め、相手と話をする場をつくって促したり問い掛けたりしながら言葉や動きを引き出し、言いたい内容が分かったことを伝える。自分で伝えている時には、相手に伝わったよさや自分で表現したよさを言葉で伝える。(C) ○体の動きを意識することができるように、体のどこをどのように動かそうとしているのかを具体的に言葉にしたり、動きを真似て見せたりして、試してみるきっかけをつくったりする。	◆自分の感じたことを言葉や動きで伝え、相手が頷いたり返事をしたりした時に涙が止まったり、落ち着いて話したりしているか。(C)(⑥自分のことを伝える) ◇動きを大きくしたりやってみたりしてよりいろいろな動きを意識しているか(⑧身体を操作する)
13:40	＜遊びごとの振り返り＞ ・今日の遊びについて気付きや考えてやってみたことを話す ・明日やりたことを話す	△友達の表情を見ながら話を聞いたり、自分の話をしたりできるように丸になって話を始める。 ○自分なりの目当てに向かって考えたりやってみたりしたことで実現できた嬉しさを感じられるように、たくさんしっぽを集めるためにそれぞれが考えてやってみたことを引き出して整理したり、認めたりする。	◇自分のやってみたことや工夫したことを話したり、動きで見せたりしているか(②自分に満足する)

教　育・保　育　指　導　案

１１月４日(火)	保育教諭　竹中祥子	保育補助　塩川ひかる　西村久美
１歳児　ぷちとまと組	男児６名　女児３名	合計９名

園児の姿

○咳や鼻水が出る園児が多く、自分で鼻水が出ていることが分かると「はな！」「ティッシュ」と鼻水を拭きたいことを伝えてきたり、指差しをして知らせたりしている。　【健康を保つ】
○所持品の始末の流れが分かり、自分で次々に取り組む園児もいれば、遊びたい気持ちが強く、なかなか進まない園児もいる。保育教諭が声を掛けて促したり、一緒にタオルを掛けに行ったりすることで、取り組むことができる。
【場や状況を整える】
○排泄面では、排尿間隔が長くなってきて、トイレでの排尿の成功が増えてきている。トレーニングパンツやおむつにおしっこが出たことを股を触ったり、「しっしでた」と言って知らせたりする園児もいる。　【言葉や動きに表す】
○朝の会では、保育教諭の真似をしてお山座りをしようとしたり、保育教諭の方を見て話を聞こうとしたりするようになってきた。　【体の動きや感覚を磨く】
○身体を動かして遊ぼうでは、一本橋をカニ歩きや一人でゆっくり歩こうとしたり、鉄棒にぶら下がることを楽しんだりしている。【体や動きに表す】
バランスストーンを自分達で並べようとし、準備をしようとしている。【場や状況を整える】
○ドングリ転がしでは、保育教諭が作ったコースにドングリを転がして、ドングリが落ちる様子や音などを見たり、聴いたりして楽しんでいる。スタート地点が複数あるので、どこから転がそうかと考えている。
【数・量や形、空間を捉える】
○ごっこ遊びでは、ままごと遊びが好きなので、ごちそうを作って保育教諭に持って行ったり、一緒に食べる真似をしたりして、楽しさや美味しい表情を見せて喜んでいる。【他者といる喜びを感じる】
また「どうぞ」「ピザです」など言葉のやりとりも楽しんでいる。【言葉に表す】
○葉っぱ温泉に入ろうでは、たくさんの葉っぱの中に入ったり、かけ合ったりして、葉っぱを触ったり、落ちてくる様子を見たりしながら遊んでいる。　【事物・現象を捉える】

○ねらい・内容

○自分のしたい遊びを見つけ、保育教諭や友達と一緒に遊ぶことを楽しむ。
・様々な遊びの中から、好きな遊びを見つけて遊ぶ。
・保育教諭や友達と一緒に遊びながら、言葉のやりとりをする。
○身の回りのことのやり方が分かり、自分でやってみようとする気持ちをもつ。
・着脱や所持品の始末などを保育教諭に見守られながらしようとする。
・進んでトイレへ行ったり、手洗いをしようとしたりする。

時間	◇環境構成	○園児の活動	☆保育教諭の援助・配慮
8：00	◇快適に過ごせるように、窓を開けて換気をし、気温に応じて暖房を使用する。 ◇体温計を用意しておく。 ◇パンツやズボンを履き替えやすいように、座る台にお尻マットを敷いておく。	○順次登園する。 ・挨拶をする ・所持品の始末をする （タオルを掛ける、 シール帳にシールを貼る） ・検温をする ・トイレに行って排泄をする	☆安心して園生活を過ごせるように、一人一人の園児の顔を見ながら笑顔で挨拶をし、スキンシップを取る。 ☆園児の体調を把握できるように、体調面で変わった様子がないか視診をしたり、連絡帳を確認したりする。 ☆自分でできたことの達成感を味わえるように、個別に声を掛けながら所持品の始末を進め、できた喜びを共感する。 ☆遊びたい気持ちからトイレに行きたがらない園児が行きたいという気持ちがもてるように、トイレに行きたくなるような言葉掛けや一人一人のタイミングに合わせてトイレに促す。
8:40	◇好きな遊びをじっくり遊べるように、遊びに応じて机やゴザを用意する。 ◇好きな音楽が流せるように、ＣＤやＣＤデッキを用意しておく。	○好きな遊びをする。 ・ブロック遊び ・絵本を見る ・体操やダンスをする　など	☆友達と一緒に玩具を使って遊ぶことができるように、近くでやり取りを見守り、必要に応じて思いを代弁して伝えたり、仲介に入ったりする。 ☆進んで片付けができるように、次の活動を伝え、片付けを促す。
9:00	◇片付けがしやすいように、カゴや片付ける場所に写真などを貼って分かりやすくしておく。	○片付けをする。	☆園児が楽しみながら歌ったり、身体を動かしたりできるように、保育教諭も一緒に歌い、楽しい雰囲気で行う。
9:10	◇座る場所が分かり、自ら座ることができるように、床にテープを貼っておく。	○朝の会をする。 ・手遊び「大きな栗の木の下で」をする ・出席確認をする ・今日の予定を知らせる	
9:15	◇清潔に食事が行えるように、机の消毒を行う。	○手洗いをする。 ○おやつを食べる。	☆繰り返し手洗いをしようとする園児がいるため、座って待てるように、手洗いが終わったら椅子まで促す。
9:30	◇自分で着脱がしやすいように、パンツなどの裏表を確認し、一人ずつ履きやすい向きに置いておく。 ◇遊びに必要な物を準備しやすいように、カゴに入れて用意しておく。 ◇運動遊具を設置する際に、危険のないように、広いスペースを確保したり、マットを置いたりする。 ◇ドングリがいろいろな場所に転がっていかないように、片付ける場所を決めて、カゴを用意しておく。 ◇落ち着いた雰囲気で遊ぶことができるように、机やゴザなどを用意する。 ◇葉っぱをかけたり、寝転んだりできるように、広いスペースを確保する。	○排泄をする。 ・パンツやズボンの着脱をする ・トイレで排泄をする ・着脱ができない時には、保育教諭に頼もうとする ○好きな遊びをする。（遊戯室） 【身体を動かして遊ぼう】 ・一本橋、バランスストーン、センサリーマット、鉄棒　など 【ドングリ転がし】 ・いろいろなコースにドングリを転がしたり、転がる様子を見たりする ・ドングリを集めたり、手に持ったりする 【ごっこ遊び】 ・ドングリなどで飾り付けして作ったピザやケーキなどを友達や保育教諭に「どうぞ」「ありがとう」などのやりとりをしながら遊ぶ ・カップやお皿にドングリを入れたり出したりする ・ごちそうを並べる 【葉っぱ温泉に入ろう】 ・葉っぱの温泉に入り、寝転んだり、葉っぱをかけ合ったりする	☆トイレで排尿できた気持ち良さを味わえるように、排尿できたことを一緒に喜ぶ。 ☆自分でズボンなどを履くことができるように、頑張っている姿を認めつつ、「このトンネルに足入れるよ」「ギューできるかな」など分かりやすい言葉や身振りで知らせる。 ☆やりたい運動遊びに挑戦できるように、園児のやりたい気持ちに寄り添いながら、手を添えて支えたり、園児の傍で見守りながら励ましの言葉を掛けたりする。 ☆いろいろなコースを楽しめるように、ドングリが転がる様子を一緒に見たり、「ここから落としたらどうなるかな」と園児が興味をもてるような声掛けをしたりする。 ☆ごっこ遊びのイメージが広がり、言葉のやり取りを楽しめるように、保育教諭も一緒に遊び、ごちそうを食べる真似をしながら、「おいしいね」「ごちそうさまでした」などのやりとりを楽しむ。 ☆やりとりを楽しみながら、のびのびと遊べるように、それぞれの思いを代弁し、貸し借りを促したり、代わりに使えそうな玩具を提案したりする。 ☆不織布の葉っぱを触ったり、寝転んだりした時の感触や気持ち良さを感じられるように、保育教諭も一緒に楽しみながら、「気持ちいいね」などの言葉を伝える。
（雨天時）	◇雨天時でも遊戯室の遊びが継続してできるように、保育室に玩具を移動しておく。	○好きな遊びをする。 （とまと組） 【ドングリ転がし】 ・いろいろなコースにドングリを転がしたり、転がる様子を見たりする ・ドングリを集めたり、手に持ったりする 【葉っぱ温泉に入ろう】 ・葉っぱの温泉に入り、寝転んだり、葉っぱをかけ合ったりする （ぷちとまと組） 【ごっこ遊び】 ・ドングリなどで飾り付けして作ったピザやケーキなどを友達や保育教諭に「どうぞ」「ありがとう」などのやりとりをしながら遊ぶ ・カップやお皿にドングリを入れたり出したりする ・ごちそうを並べる	☆晴天時と同じ
10:10	◇片付けやすいように、カゴなどを用意しておく。	○片付けをする。 ・保育教諭と一緒に玩具を片付ける ○クラスに戻る。 ○排泄をする。 ○手洗いをする。 ○水分補給をする。	☆最後まで片付けができるように、頑張って片付けている姿を認める声掛けをする。 ☆片付けができた満足感を得られるように、「きれいになったね」「ありがとう」などの言葉を伝え、きれいになったことを一緒に喜ぶ。 ☆明日の遊びの楽しみにつながるように、「たのしかったね」「明日は何しようかな」など話をする。
10：30			

教育・保育指導案

１１月４日（火）	保育教論　　重本千尋
２歳児　とまと組	男児　２名　　女児　０名　　合計　２名

園児の姿

○持ち物の始末では、片付ける場所や方法等がしっかりとわかり、自分自身で考えながら行うことができる。しかし、隣のクラスや園庭でしている活動が気になると、手が止まり、していたことを忘れてしまうこともある。【場や状況を整える】
○朝の会では、元気に返事をしたり、楽しみながら季節の歌をうたったりしている。【音に表す】
○戸外での遊びでは、大型遊具を使ったり、追いかけっこをしたりと、身体を動かす遊びが好きで、保育教論を誘い遊ぶことを楽しんでいる。【体の動きや感覚を磨く】
○おやつの時間では、少しずつ食べこぼしが少なくなり、保育教論の声掛けで、お皿を持ち口元に添えて食べ、牛乳等の飲み物もたくさん飲めるようになってきた。【食を見つめる】
○身体を動かして遊ぼうでは、一人で一本橋を渡ることができるようになり、「一人でできるよ！」と、友達や保育教論に知らせたり、「自分でする！」と、自ら挑戦したりしている。【充実感を得る】
○ドングリ転がしでは、保育教論と一緒に考えたスタートからゴールまでを、ドングリが下に落ちず成功することを楽しんでいる。また、何度も上手くゴールに入らなかった際には、どうしたら入るかを保育教論と一緒に考えたり、転がす場所を変えたりして工夫しながら遊んでいる。【発想する】
○ごっこ遊びでは、お店屋さんになりきったり、お客さんになり、友達と言葉のやり取りをしながら遊んだりすることを楽しんでいる。【言葉に表す】
○葉っぱ温泉に入ろうでは、友達同士で葉っぱをかけ合ったり、ゆっくりつかる真似をして温泉気分を味わったりしている。【色や形に表す】

○ねらい・内容

○保育教論や友達と一緒に秋の自然物を使ったり、身体を動かしたりしながら遊ぶ楽しさを味わう。
・ドングリ転がしで保育教論と一緒に最後まで転がすことを楽しんだり、ドングリのコースを考えたりする。
・一本橋やバランスストーンを使ってサーキットを作ったり、バランスをとって渡ったりすることを楽しむ。
○自分の思いを受け止めてもらいながら、遊びを楽しみながら安心して過ごす。
・遊びの中で、自分のしたい遊びを伝えたり、保育教論と一緒に挑戦してみたりする。

時間	◇環境構成	○園児の活動	☆保育教論の援助・配慮
8:00	◇快適に過ごせるように、窓を開け、室内の空気を換気したり、暖房をかけたりしておく。 ◇持ち物の始末がしやすいように、机を１台出しておく。	○順次登園する。 ・挨拶をする ・持ち物の始末をする ・手洗い、うがいをする ・排泄をする ・好きな遊びをする （ブロック、パズル　など） ・片付けをする	☆健康状態や情緒面を把握できるように、挨拶をかわしながら園児の普段との表情の違いを見たり、視診したりする。 ☆自分で制服を脱いだり、持ち物の始末ができたりした嬉しさを感じられるように、園児が“手伝って欲しい”という姿を見せるまでは見守り、「手伝って」と伝えてきた際には一緒に準備を行う。 ☆健康に過ごせるように、手洗い、うがいを促したり、一緒に行ったりする。
8:45	◇楽しみながら安全に遊べるように、事前に園庭に危険なものがないかを確認しておく。	○戸外で遊ぶ。 ・大型遊具 ・追いかけっこ	☆身体を十分に動かし、気持ちを整えたり、次の遊びへ楽しんで向かえるように、保育教論も一緒に走ったり、登ったりする。
9:00		○おやつを食べる。 ・おやつの美味しさを保育教論や友達に話す	☆楽しい雰囲気の中でおやつを食べられるように、これからどんな遊びをしたいか、遊びの中で何を使うかなど、好きな遊びについて一緒に話す。
9:10	◇座る場所に自分で気付き、行くことができるように、一人一人のマークを床に掲示しておく。 ◇「まつぼっくり」の歌を楽しみながら歌えるように、本物のマツボックリを園児が取れる場所に飾っておく。	○朝の会をする。 ・出席調べ ・今日の予定を聞く ・「まつぼっくり」を歌う	☆園児達が安心して返事をしたり、自分の気持ちを伝えたりできるように、笑顔で挨拶を行ったり、園児の気持ちに共感した声掛けをしたりする。 ☆楽しみながら歌うことができるように、一緒に歌ったり、ピアノのリズムを園児の様子に合わせて変えたりする。
9:30	◇自分達のしたい形や順番にできるように、園児と一緒に準備を行う。（バランスストーン、センサリーマット等） ◇挑戦したい遊びに怖がることなく向かえるように、マットを敷く。	○好きな遊びをする。（遊戯室） 【身体を動かして遊ぼう】 ・一本橋、バランスストーン センサリーマット　　など	☆自分がやってみたい運動遊びに挑戦できるように、園児のやりたい気持ちに寄り添いながら手を添えて支えたり、一緒に挑戦したりする。 ☆いろいろな形や動きで遊べるように、園児の状況に合わせ、一緒に場所を変える。
	◇ドングリを使った後に片付けやすいように、ドングリ転がしの横にドングリのイラストを掲示したカゴを用意しておく。	【ドングリ転がし】 ・くり返し転がすことを楽しむ ・コースを変えて転がる動きの変化を楽しむ	☆くり返し遊びながら、ドングリの転がる速さや入った回数が違うことに気付き、楽しさを感じられるように、変化を伝えたり、一緒に入った個数を数えたりする。
	◇転がるコースを変えたり、作ったりできるように、ガムテープや廃材を用意しておく。 ◇ごっこ遊びのイメージをふくらませ作った物をゆっくり食べる真似ができるように、ござを敷いておく。	【ごっこ遊び】 ・ピザを作ったり、保育教論や友達にあげたりする	☆必要に応じて園児が転がるコースを変えられるように、一緒に場所を考えたり、成功する方法のヒントを伝えたりする。 ☆異年齢の友達にも遊び方を言葉で伝えられるように、伝え方を知らせたり、一緒に伝えたりする。 ☆友達同士での言葉のやり取りを楽しめるように、「おいしいね」「もう一つ食べたいな」など、保育教論もなりきって遊びに参加する。
	◇葉っぱを思いきり広げながら楽しめるように、温泉の周りを広く設ける。 ◇温泉に入っている気分を味わえるように、タオルや桶を用意しておく。	【葉っぱ温泉に入ろう】 ・葉っぱ温泉につかりながら身体を休める	☆いろいろなイメージを形にできるように、園児の発想を認め、話を聞きながら形を作ったり、できたものを他の園児と見せ合ったりする。 ☆不織布の葉っぱの気持ちよさや、投げた際に舞う綺麗さに気付けるように、園児が触っている時の気持ちを一緒に言葉で表現したり、「ひらひらしてるね」と、葉っぱが舞う様子を言葉で伝えたりする。
	◇ゆったりとした雰囲気を感じ、温泉を楽しむことができるように、温泉に入りたい園児が順番に入れるスペースを確保する。		☆イメージを広げながら温泉に入ることができるように、「あったかいね」「気持ち良いね」といった、園児達の知っている温泉のイメージを言葉で伝える。
雨天時	◇雨天時でも遊戯室の遊びが継続してできるように、保育室に玩具を移動しておく。	○好きな遊びをする。 （とまと組） 【ドングリ転がし】 ・くり返し転がすことを楽しむ ・コースを変えて転がる動きの変化を楽しむ 【葉っぱ温泉に入ろう】 ・葉っぱ温泉につかりながら身体を休める （ぷちとまと組） 【ごっこ遊び】 ・ピザを作ったり、保育教論や友達にあげたりする ・キッチンで料理をする	☆晴天時と同じ
10:10 頃	◇片付けやすいように、カゴを用意しておく。	○片付けをする。 ・保育教論と一緒に玩具を片付ける	☆楽しみながら片付けができるように、頑張って片付けをしている園児の姿を認めたり、競争をしたりしながら一緒に片付ける。 ☆整理整頓をすることで気持ちがいいことに気付けるように、「綺麗になって気持ちが良いね」と、保育者の言葉で知らせて行く。 ☆明日の遊びも楽しみになるように、園児が楽しんでいた遊びを一緒に振り返ったり、明日は何をしたいか話したりする。
10:30	◇水分補給がしやすいように、事前にお茶をクラス内に運んでおく。	・排泄をする ・手洗い、うがいをする ・水分補給をする	☆健康に過ごすことができるように、排泄を促したり、手洗いうがいを一緒に行ったりする。

教　育・保　育　指　導　案

１１月　４日　(火)	保育教諭　　山田　宏美 支援補助　　田村　美喜子
３歳児　すみれ組	男児　５名　　女児　４名　　合計　９名

園児の姿

登園～持ち物の始末
○制服を着用し、自分でボタンを留め外ししようとしている。上のボタンは自分の目から見えにくく、留めたり外したりが難しい園児もいるが、感覚を掴むと自分でできるようになった園児もいる。【体の動きや感覚を磨く】
○持ち物の始末の仕方を覚え、自分なりに進めている。シールを貼り方が分かるようになり、「ここ？」と貼ることができる園児が増えてきた。【数を捉える】

葉っぱつり
○園庭に落ちているいろいろな色の葉っぱに興味をもつ園児がいる。「みて、きれいだよ」と拾った葉っぱを保育教諭に見せ、喜んでいる。【言葉に表す】
○葉っぱを見たり触ったりして遊び、葉っぱを横向きにすると、「おさかなみたい」と言葉にして伝える園児がいた。【形に表す】
○「あかい」「きいろ！」「オレンジ」といろいろな色の葉を見つけ、みんなで拾うことを楽しんでいる。【色に表す】

運動会ごっこ
○運動会後から年中児が踊っているダンスに興味をもち、真似して踊り始めるようになった。異年齢児の姿を真似て１曲終わる毎にフラッグの色を変え、いろいろな色のフラッグで踊ることを楽しんでいる。【体や動きに表す】
○自分たちが運動会で踊ったダンスの曲が流れると、自分たちが先生役となり、楽器を持ち、異年齢児にダンスを教えようとしている。【音に表す】

体を動かして遊ぶ
○友達と一緒の場所で同じ遊びをすることを喜び、友達と一緒に繋がって滑り台を滑ることを楽しんだり、土山に上ったり下りたりすることを楽しんでいる。【他者という喜びを感じる】

砂場遊び
○自然物を使って、ごちそう作りやケーキ作りを楽しむ姿が見られる。近くに落ちている松葉や木の枝等をろうそくに見立て、誕生日のお祝いをして友達と楽しんでいる。【他者という喜びを感じる】

手洗い・うがい
○入室後、手洗い・うがいをすすんで行おうとする園児がいる反面、早く済ませたいことから、石鹸を付けずに手洗いをしたり、指先だけ洗って済ませたりする園児がいる。【健康を保つ】

遊びの振り返り
○保育教諭の問いかけに「○○してあそんだ」と自分のした遊びを友達に聞いてもらい、ドキドキしながらも嬉しそうにしている。また振り返りの中には「○○ちゃんと遊んだ」などと友達の名前も伝えながら、話すことができる園児もいる。【言葉に表す】

○ねらい・内容
○友達や保育教諭と一緒に、好きな遊びを楽しむ。
・秋の自然物を使って遊んだり、作ったりして満足感を感じる。
・友達や保育教諭と一緒に、やりとりをしながら遊ぶ。
・感じたことを話したり、友達の話を聞いたりする。

時間	環境構成	園児の活動	保育教諭の援助・配慮　★個別の配慮
8：00	◇快適に過ごせるように、換気をしたり、室温を調整したりする。 ◇持ち物の始末の手順や片付けの場所が分かりやすいように、見やすい場所にイラストを掲示する。 ◇持ち物の始末をしやすいように、机を用意する。また置き場所が分かりやすいようにカゴ等にイラストを貼っておく。	○順次登園する ・挨拶をする ・持ち物の始末をする ・排泄をする ・手洗い・うがいをする ・水分補給をする	☆一人一人の健康状態を把握し、園児が元気に過ごすことができるように、登園時に保護者と話をしたり、連絡帳に目を通したりする。また連絡事項などを確認し、職員間で共通理解する。 ☆持ち物の始末を自分から行うことができるように、声掛けをしたり、頑張っている姿を認めたりする。 ★途中で遊びになってしまった場合には、次の活動が楽しみにできるように、声を掛けたり、一緒に持ち物の始末を行ったりする。
		・好きな遊びをする （ままごと、ブロック　等） ・片付けをする	☆友達とのやりとりが楽しめるように、園児の言葉を広げ、知らせていく。またトラブルになった際にはすぐに対応できるように、一緒に遊び、仲立ちをする。
9：05		○朝の会をする ・出席調べをする	☆名前を呼ばれたら自信をもって返事ができるように、笑顔で見守り、頑張っている姿を受け止める。
		・今日の予定を聞く	☆活動の見通しがもてるように、一日の予定を知らせる。
9：15	◇いつでも水分補給ができるように、水筒の入ったカゴをテラスに置いておく。	○好きな遊びをする	☆園児が好きな遊びを選んで楽しめるように、昨日までの遊びを振り返り、遊びへの期待が膨らむように声を掛ける。
	◇魚釣りに必要な物を自分たちで用意することができるように、取りやすく配置しておく。 ◇どれだけ釣れたか見て楽しめるように、釣れた魚を入れるカゴ等を準備する。 ◇いつでも魚やフラッグを作って遊ぶことが楽しめるように、必要な物を用意しておく。 （魚：葉っぱ、油性ペン、モール、テープ等） （フラッグ：カラーポリ袋、ストロー、テープ等） ◇ダンスを楽しめるように CD デッキを用意し、フラッグや楽器など、取り出しやすい場所に配置する。	葉っぱつり ・釣り竿で魚を釣る ・つれた魚をカゴに入れる ・目や模様を描いたりモールを付けたりして作って遊ぶ 運動会ごっこ ・フラッグを作って遊ぶ ・フラッグや楽器を持って踊る	☆友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じられるように、保育教諭も一緒に遊び、場を盛り上げる。 ☆遊びに必要な物を作ることを楽しめるように、作っている様子を見守ったり、困っている園児には声を掛けたり一緒に作って遊んだりする。 ☆場所の取り合いや釣り竿のもつれなど、トラブルになりそうな場合には、どうしたら良いか考えられるように、保育教諭が仲立ちし、お互いの気持ちを聞き、受け止める。 ☆友達とのやりとりが楽しめるように、遊んでいる様子を見守ったり、気持ちに共感したりする。 ☆作って遊ぶことが楽しめるように、作り方を知らせる。 ☆完成したフラッグで踊ることが楽しめるように、保育教諭も一緒に踊ったり、嬉しさを共有したりする。
		体を動かして遊ぶ ・滑り台を滑ったり、ジャングルジムに上ったりする ・土山に上って遊ぶ	☆個人差に合わせて、自分でできるようになったことへの喜びや嬉しさが感じられるように、十分に認める。
	◇好きな自然物を選んで使うことができるように、自然物を種類分けし、置いておく。	砂場遊び ・ごちそう作りをする ・自然物を飾りつけする ・食べる真似をする ・友達や保育教諭とやりとりをして遊ぶ	☆自然物を使って楽しめるように、保育教諭が自然物での遊び方を提案したり、一緒に飾りつけをしたりする。 ★興味が変わりやすい為、安心していろいろな遊びが楽しめるように、保育教諭が傍で見守り、楽しい気持ちを言葉にして共有する。
雨天時	◇雨天時でも戸外の遊びが継続してできるように、移動できるものはテラスや保育室に置いておく。	葉っぱつり ・釣り竿で魚を釣る ・釣れた魚をカゴに入れる ・目や模様を描いたりモールを付けたりして作って遊ぶ 運動会ごっこ ・フラッグを作って遊ぶ ・フラッグを持って踊る ・楽器を持って踊る 体を動かして遊ぶ ・バランスストーンやゲームボックスなどでサーキットを作って遊ぶ	☆晴天時と同じ
10:00 頃	◇片付けをする場所が分かりやすいように、玩具のカゴにイラストを掲示しておく。	○片付けをする ・使った物をもとの場所へ戻す	☆次の活動が楽しみになるように、声を掛けたり、片付けようとしている園児を認めたりする。 ★気持ちが切り替えにくい時には、好きな玩具で誘ったり、話題を切り替えたりする。
		・着替えをする ・排泄をする ・手洗い・うがいをする ・水分補給をする	☆着替えの必要性に気付けるように、衣服の汚れを知らせたり、着替えを促したりする。また、自分でしようとする気持ちが感じられるように、頑張っている様子を認めたり、できた時には一緒に喜びを共感したりする。
	◇十分に体を休められるように、ゆったりと水分補給の時間をとる。		
10：15		○遊びの振り返りをする ・自分の楽しかったことを話す ・友達の話を聞く	☆自分なりに話をすることができた喜びが感じられるように、楽しかった思いを受け止める。 ☆友達の話のイメージがもてるように、保育教諭が言葉を補い、楽しかった気持ちを全体に共有する。 ★気持ちを言葉にするのが難しい場合には、思いを汲み取り、言葉を補ったり、代弁したりして気持ちを受け止める。
10：30		○手あそびをする 「やきいもグーチーパー」	☆楽しい雰囲気の中でじゃんけん遊びが楽しめるように、保育教諭も一緒にダイナミックに身振りや手振りをしながら元気に歌う。

教育・保育指導案

１１月４日（火）	保育教諭　中木智絵 支援補助　磯田美由紀
４歳児　ひまわり組	男児　８名　女児　４名　合計　１２名

園児の姿

順次登園する～朝の会をする
○登園すると、朝の用意をスムーズに終わらせられる園児がほとんどである。手洗い・うがいの習慣がつき、自分から進んで行ったり、他児に声を掛けたりしている。【健康を保つ】
○自分がしたいと思う遊びを伝えたり、「○○ちゃん、一緒に遊ぼう」と誘ったりしている。【自分のことを伝える】

おうちごっこ
○家づくりでは、「大きい家がいい」と段ボールを切ったり、友達が切った段ボールとつなげると大きくなることに気付き、他児と一緒に作ることができている。【人と物事を進める】
○家には、どんなものがあるかをイメージして、友達や保育教諭に伝えたり、家にあるものを絵にして表したりしている。【色や形に表す】
○家に入る時には、「おじゃまします」「どうぞ」などと言葉を交わしながら遊んでいる。【他者といる喜びを感じる】
○秋の自然物を使って、料理に見立てたり家に飾ったりしている。【充実感を得る】

鬼ごっこ
○ルールの共有ができていないことでトラブルにつながることもある。ルールが共有できると、理解して楽しんで遊んでいる。【他者といる喜びを感じる】

砂場遊び
○大きな穴を掘り、お風呂に見立てたり落とし穴にして楽しんだりしている。【充実感を得る】

体を動かして遊ぶ
○大縄跳びや鉄棒など、５歳児が運動会でしていた技に挑戦しようとする姿がある。技ができると、「できた」「みて」と嬉しそうにしている。【体の動きや感覚を磨く】

遊びの振り返り
○好きな遊びの中で、楽しかったことを発表する園児がほとんどだが、困ったことを発表する園児もいる。恥ずかしそうにしながらも、みんなが自分の言葉で発表できている。【言葉に表す】

○ねらい・内容

○自分の思いや考えたことを表しながら、友達と関わって遊ぶことを楽しむ。
・自分のしたい遊びに必要なものを考え、見つけたり作ったりする。
・友達の遊んでいる姿を見て聞いたり、気付いたりする。
・友達や保育教諭と一緒に、お家ごっこやルールのある遊びをしたりする。
・楽しかったことや気付いたことを伝えたり、友達の話を聞いたりする。

時間	◇環境構成	○園児の活動	☆保育教諭の援助・配慮★個別の援助
8:00	◇快適に過ごせるように、換気したり空気清浄機を使用したりする。 ◇カバンを机の上に置いて持ち物の始末をしやすいように、机を２台出しておく。	○順次登園する ・挨拶をする ・持ち物の始末をする ・手洗い、うがいをする ・好きな遊びをする （パズル、ねじ玩具、トランプなど） ・片付けをする	☆友達や保育教諭と挨拶する嬉しさを感じられるように、園児の挨拶に目を合わせて笑顔で返したり、こちらから名前を呼んで笑顔で挨拶したりする。 ☆手洗い、うがいの大切さに気付き健康に過ごせるように、手洗い、うがいを促したり、丁寧にできた姿を認めたりする。 ★日常の流れを崩さず安心して過ごせるように、持ち物の始末が最後までできたことを認めた上で、他児の出欠や当番の確認を一緒に行う。
9:00	◇見通しをもって一日を過ごせるように、ホワイトボードに今日の予定を絵カードで示しておく。 ◇昨日の続きを思い出して遊びたいと思ったり、友達の遊びを見てやってみたいと思ったりするように、話し合いの内容を掲示しておく。	○朝の会をする ・出席調べ ・今日の予定を聞く ・自分のしたい遊びを言う	☆一日の予定がわかり見通しをもって生活できるように、園児と一緒に予定を確認する。 ☆好きな遊びの中で、したい遊びを決めて向かえるように、したい遊びを聞いたり、昨日楽しんでいた遊びの話をしたりする。 ★朝の会に最後まで参加できたことが自信となり参加を継続できるように、参加できたことを認めたり、ごほうびを保育教諭と楽しんだりする。
9:10	◇いつでも水分補給ができるように、水筒の入ったカゴをテラスに出しておく。 ◇おうちづくりに必要な物を思い浮かべながら、色や形、質感を考えたり、合いそうな材料を選んだりできるように廃材を置いておく。（ハサミ、ペン、ガムテープ、のり、スズランテープ、画用紙、折り紙　等）	○好きな遊びをする おうちごっこ ・必要な物を作る ・やりとりをしながらなりきって遊ぶ ・自然物を料理に見立てて遊ぶ	☆料理の材料や、料理に必要な道具を自分なりに考えて製作することができるように、園児が作り方に困っている際は、一緒に考えたり、普段の生活の中で見たことがあるものを例えに出したりしてイメージを膨らませるきっかけをつくる。 ☆自分がイメージした料理を作ったり、美味しそうな料理が作れたりしたことを嬉しく思えるように、工夫して作っているところやどのような味にしたかなど言葉にしながら認める。
	◇秋の自然物に興味をもちながらいろいろな料理をたくさん作って遊べるように、秋の自然物を多めに用意しておく。		☆友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じられるように、保育教諭も一緒に家に招待する方法を考えたり、おうちごっこを楽しむ姿を見せたりする。 ☆おうちごっこでやりとりを楽しめるように、一緒に料理を作って食べたり家で使うような言葉を交わしたりする。 ★他児と一緒におうちごっこを楽しめるように、事前に遊び方の約束をしたり、気持ちが崩れそうな時には、気持ちを受け止めながら話を聞いたり他児の気持ちを代弁したりする。
	◇存分に走ったり逃げたりできるように、園庭の中心に広い場所を確保したり、テラスを整理したりする。	鬼ごっこ ・鬼決めやジャンケンをしてチームを決めたり、ルールを相談したりする	☆ルールを守りながら友達と遊ぶ楽しさを感じられるように、保育教諭も一緒に遊んだりルールを確認したりして、遊びを盛り上げていく。 ★簡単なルールで体を動かすことを楽しめるように、楽しんでいる気持ちに共感しながら一緒に遊んだり楽しんだりする。
	◇使いたい道具をすぐに取り出して遊びに向かえるように、砂場の近くに道具を置いておく。（樋、筒、スコップ等）	砂場遊び ・川、お風呂を作ったりする ・大きな穴を掘る ・ごっこ遊びをする 体を動かして遊ぶ ・滑り台を滑ったりジャングルジムに登ったりする ・鉄棒で技に挑戦する	☆大きな穴を掘ってイメージしたものが作れるように、友達と協力して掘っている姿を認めたり、どうしたらイメージしているものが作れるのか一緒に考えたりする。 ☆自分の力でできた喜びや達成感を感じられるように、少しだけ手を添えたり、挑戦している姿を認めたりする。
雨天時	◇雨天時でも戸外の遊びが継続してできるように、移動できるものはテラスや保育室に置いておく。	○好きな遊びをする 体を動かして遊ぶ ・バランスストーンやゲームボックスなどでサーキットを作って遊ぶ ・大縄を跳ぶ ・鉄棒で技に挑戦する おうちごっこ ・必要な物を作る ・やりとりをしながらなりきって遊ぶ ・自然物を料理に見立てて遊ぶ	☆晴天時と同じ
10：00 頃	◇整理整頓をして片付けやすいように、返す場所を写真や絵カードで表示したり、カゴを用意したりしておく。	○片付けをする ・着替えをする ・排泄をする ・手洗い、うがいをする ・水分補給をする	★遊び満足して気持ちを切り替えられるように、早めに声を掛けたり楽しかった気持ちに共感しながら次の活動を伝えたりする。 ☆自分の使った物を元に戻して場が整う心地よさが感じられるように、場に使った物がなくなり物が収まっているのを一緒に見て心地よさを言葉にしたりする。
10:10	◇遊びの様子が全員に伝わりやすいように、園児の言っていることを書けるホワイトボードを用意しておく。	○遊びの振り返りをする ・自分の思いを話す ・友達の話を聞く	☆今日の遊びの満足感をより感じられるように、楽しかった気持ちに共感したり、頑張りを言葉にしたりする。 ☆遊びの中での気付きや、新しくしたことなどを友達と共有し、次の遊びに繋げられるように、園児の言葉を聞きながら代弁したり、絵で示しながら一緒に話したりする。 ★自分の思いを伝えられるように、保育教諭と一緒に話をしたり、代弁してもらったりする。
10:30		○歌を歌う 「ジグザグおさんぽ」	☆楽しい雰囲気をみんなで共有できるように、保育教諭も一緒に歌ったり、園児の歌う姿を認める言葉を掛けたりする。

教　育・保　育　指　導　案

１１月　４日　（火）	保育教諭　西村　侑奈 支援補助　桑原　仁志　　岡　真莉子
５歳児　　さくら組	男児　５名　女児　８名　合計　１３名

園児の姿

順次登園する～朝の会をする
○登園すると、持ち物の始末を終わらせ、けん玉やカードゲームなど、すぐに遊びに向かっている。【自ら決める・選ぶ】
○自分がしたいと思っていることを話したり、遊びのホワイトボードを見ながら友達を遊びに誘ったりしている。【他者という喜びを感じる】

ゲームセンター
○芋づるで作った輪っかを使って輪投げをしたり、遠足で拾ったドングリやマツボックリなどを拾ったりしたことをきっかけに、「ゲームセンターを作ろう」と発想を広げ、「ドングリ転がし」「輪投げ」「ボーリング」など、いろいろなゲームを増やし準備をしている。【自ら決める・選ぶ】
○アイデアが浮かぶと、友達に考えや思いを伝えながら進めている。自分の思いだけで進めようとしていた園児も、「～するのはどう？」と友達に伺いを立て、友達の思いを聞いて進めている。また、友達と一緒に考えたり、イメージを話したり、困った時は保育教諭に方法を尋ねたりしながら作り、イメージしたものを形にしようとしている。【人と物事を進める】
○ドングリ転がしでは、材料や道具を工夫し試しながら作り、土台を上手く立てることができたり、ドングリが転がったりすると、上手くいったことを友達と喜んだりしている。【他者という喜びを感じる】
○ボーリングでは、ピンになりそうな材料やレーンを作るために必要な材料を探したり、チケットを作りお客さんに来てもらうことを楽しみにしながら作ったりしている。【色や形に表す】
○輪投げでは、的の高さを変え難易度によって得点を書いている。ドングリをコインに見立てて遊び、「２０点はドングリ２個、３０点はドングリ３個」と、より楽しくなるルールを考え、ドングリをたくさん集めることができると喜び、楽しんでいる。【充実感を得る】

おばけコンサート
○カラオケボックス遊びをしていたことから、「次はコンサートをしよう」「ハロウィンがあるからオバケになろう」と「オバケコンサート」と名付け、なりたい役を決め、衣装作りをしている。出来上がると保育教諭や友達に見せ、喜んでいる。【充実感を得る】
○コンサートに必要な物を考えて作ったり、歌う曲や順番を相談して決めたりしている。【演出・構成する】

鬼ごっこ・リレー
○ルールのある遊びや競い合いを楽しみながら遊んでいる。鬼は全員を捕まえようと仲間と声を掛け合いながら追いかけ、全員捕まえることができたり、反対に逃げる役は逃げ切ることができたりすると喜んでいる。【充実感を得る】
○友達を誘ったり、集まる時間を決めて集まったり、４歳児の友達が遊びに入ってくると、自然に受け入れ一緒に遊んだりしている。【他者という喜びを感じる】
○鬼と逃げる役の人数が偏っていると、自分たちで人数を合わせたり、ルールを確認したりしながら、友達と一緒に遊んでいる。【自分のことを伝える】
○運動会の経験から、競争する楽しさや走ることに自信を感じ、自分たちでチームを作って競い合ったり、５歳児対４歳児のリレー対決をしたりしている。【他者という喜びを感じる】

砂場遊び
○身近な自然物を探したり飾り付けをしたりしながら、ごちそう作りを楽しんでいる。【自ら決める・選ぶ】
○友達や保育教諭を誘い、作ったご飯やコーヒー、ケーキなどを食べてもらうことを喜んでいる。【他者という喜びを感じる】

体を動かして遊ぶ
○鉄棒や縄跳び、大縄、竹馬など、友達がしている技を見て、挑戦意欲を高めたり、目標をもって取り組んだりしている。また、できるようになったことに自信をもち、友達や保育教諭に見てもらおうと、披露している。【充実感を得る】

遊びの振り返り
○自分の頑張ったことや楽しかったことを伝えたいと思って伝えたり、友達の話を聞いて、聞いてみたいことを尋ねたりしている。【他者のことを知る】
○遊びが楽しくなるためのアイデアを出し合ったり、困ったことがあると共有してみんなで考えたりしている。【自分のことを伝える】

○ねらい・内容

○友達と思いや考えを伝え合いながら、一緒に好きな遊びを進める楽しさを味わう。
・自然物や廃材を使って、工夫したり試したりしながら作る。
・友達とアイデアを出し合い、イメージを共有しながら製作を進める。
・友達と協力したり役割分担をしたりしながら遊びを進める。
・完成した遊びやステージを友達や先生と一緒に遊んだり、披露したりする。
・友達と競い合うことを楽しんだりルールを守ったりしながら、体を動かして遊ぶ。

時間	◇環境構成	園児の活動	☆保育教諭の援助・配慮　★個別の配慮
8：00	◇生活に見通しをもち期待感につながるように、１日の流れを掲示しておく。 ◇昨日の遊びでの発見や思いを思い出し、今日どのように取り組みたいか自分で意識して選べるように、昨日の様子や話していたことを書いた掲示を近くに置いたり、それに関する写真を掲示したりする。	○順次登園する ・挨拶をする ・持ち物の始末をする ・けん玉、カードゲーム、絵本、製作など好きな遊びをする ・片付けをする	☆友達や保育教諭と挨拶を交わす心地よさを感じられるように、笑顔で挨拶しながら温かく迎え、友達同士で挨拶を交わせるように橋渡しをする。 ☆今日はどんなことがしたいか、頑張りたいか、実現したいことに向けて具体的なことを思い描いて遊びに向かえるように、昨日楽しんでいた遊びを振り返って話したり、尋ねたりする。
9：00	◇友達の姿や表情が自然と目に入り、気持ちの共有がしやすくなるように、園児同士が顔を見合わせられるよう半円形に椅子を置いて座る。	○朝の会をする ・出席調べをする ・一日の予定を聞く ・遊びの話をする	★一日の予定や片付けの時間の見通しがもてるように、予定や片付けの時間を確認しておく。
	◇自分たちで協力しながら遊びに必要な物を準備できるように、運びやすく入れ物にまとめたり移動しやすい場所に置いたりしておく。	○好きな遊びをする ・遊びの準備をする ・同じ遊びをしようと言っていた友達や、一緒に遊びたい友達に声を掛ける	☆友達と一緒に遊ぶ楽しさや誘い合う嬉しさを感じられるように、友達が遊び始めようとしている様子を知らせたり、遊ぶ仲間を一緒に送り出したりする。
	◇自分で必要な材料を見つけたり目的に合わせて自然物を選んだりできるように、自然物を分類して置いておく。 ◇たくさんドングリコインを溜めた嬉しさや、もっと溜めたいという思いが満たされるように、ドングリは多めに用意をしておく。 ◇作り足したり、壊れた箇所を直したりなど、思いついたことがすぐに形にできるように、必要な材料や道具はすぐに手に取れるよう近くに分類して置いておく。	ゲームセンター ・ドングリ転がしや輪投げ、ボーリングなど、作ったり作ったもので遊んだりする ・ドングリコインをたくさんもらえるように繰り返しゲームに挑戦する ・店員になってドングリコインを渡したり、やり方の説明をしたりする	☆友達とアイデアを出しながら進める楽しさや、自分で作ったゲームに満足できるように、一緒に遊び、やってみて面白いと気付いたところや工夫しているところを言葉にして伝える。 ☆店員になりきり、言葉のやりとりを楽しめるように、店員さんの素敵な振る舞いを紹介したり、お客さんになってゲームを楽しみ盛り上がるよう話し掛けたりする。
	◇作りたい物のイメージに合わせて材料を選べるように、様々な素材や道具を用意しておく。 ◇曲決めや曲の順番、時間、準備など、友達と相談をして進めていけるように、どんな準備が必要か尋ねたり、前回考えたことを思い出せるようにしたりし、全員で話せる場をつくる。	おばけコンサート ・衣装や道具、チケットなど必要な物を作る ・友達と曲や曲順を決める ・ステージを作る ・お客さんを読んだり、チケットを配ったりする ・作ったハロウィンの衣装や道具を身に付けて歌ったり踊ったりする。	☆自分がイメージする衣装や道具を作ることができたことを嬉しく思えるように、工夫して作っているところや、似合っていることなど具体的に言葉にして認める。 ☆素敵なコンサートになってきたことやコンサートが盛り上がってきたことなどに満足できるように、お客さんになって盛り上げたり素敵に思ったことを伝えたりする。
	◇思い切り走り楽しむことができるように、場所を確保しておく。また、周りの遊びに気付けるように尋ねたり、危険な場所はどうしたらよいかなど全員で考える場をつくったりする。	鬼ごっこ・リレー ・ルールや人数を相談する ・年下の友達と一緒に遊ぶ	☆友達と意見がぶつかった時には、自分たちで人数を調整したり、ルールを確認し合ったりして解決できるように、互いの思いを伝え合えるよう仲立ちをする。 ☆年下の友達が遊びに参加する時には、年上として思いやりの気持ちをもって関わることができるように、みんなが楽しめる方法を一緒に考えたり、優しくルールを伝えたりする姿を認めていく。
	◇身近な自然物を組み合わせて、料理の材料に見立てたり飾ったりして作ることを楽しめるように、葉っぱや枝、ドングリなどを用意しておく。	砂場遊び ・料理を作ったり、自然物を組み合わせて作ったりする	☆身近な自然物の色や形を利用し、料理の材料に見立てたり、飾りに使ったりして作った満足感が味わえるように、保育教諭が見た素敵なところを具体的に伝えたり、食べて嬉しい気持ちを話したりする。
	◇目標をもって取り組んだり、自信をもつことができるように、目標を書き込めるカードや達成した時に押すスタンプを置いておく。	体を動かして遊ぶ ・鉄棒や縄跳び、フープ、竹馬など目当てをもって取り組む	☆できるようになった喜びや繰り返し挑戦している自分の頑張りを感じられるように、頑張りを具体的な言葉にして認める。
雨天時	◇雨天時の場合も、戸外の遊びが継続してできるように、移動できる物はテラスや保育室に置く。	雨天時 ゲームセンター おばけコンサート 運動遊び ・大縄、縄跳び、鉄棒、サーキット等	☆晴天時と同じ
10：00 頃	◇次の日に気持ちよく使えるように、整理の仕方や片付ける場所を園児と相談して決める。	○片付けをする ・使った物を元の場所に戻す ・手洗い、うがい、水分補給をする	★遊びに満足し、片付けに気持ちを切り替え自ら片付けができるように、次の活動を伝えたり、片付けるタイミングを一緒に考えたりする。 ☆きれいに片付いたことへの気持ちよさが感じられるように、友達の片付けを手伝っている姿や頑張りを見付けて言葉を掛ける。
10：15	◇互いの思いの伝え合いや、共有がしやすいように、友達や保育教諭と顔を見合わせ、半円形に椅子を置いて座る。 ◇明日への期待や、前日の思いを思い出して遊びが始められるように、園児から出たアイデアや明日したいことなどホワイトボードに書き留めておく。	○遊びの振り返りをする ・今日の出来事を話す ・自分の思いや考えを伝える	☆次の遊びでしたいことを思い描き、期待がもてるように、遊びや楽しかったことや頑張ったことを話す時間を設け、さらに遊びが楽しくなるアイデアを一緒に考えたり、期待していることを伝えたりする。
10：30		○歌を歌う 「どんぐりこども」	☆友達と歌う楽しさが感じられるように、歌詞の情景に合わせて身振りを添えながら園児と一緒に歌う。

東・中播磨幼児教育研究会　　ことば遊び指導案　（公開保育）　　**認定白竜こども園**

1. 日　時　令和７年１２月１８日（ 木曜日）　担任　朝田久美子　北田満弓　鈴木茉莉恵

2. 対象児　　２歳児　　うさぎ組（男児　５名　女児　１０名）

3. 子どもの姿

◎生活の中での様子（基本的生活習慣）に係る記述

○制服のボタンのつけ外しやズボンの着脱を自分でしようと意欲的に取り組んでいる。できない時は、保育者に知らせ、自分でやってみようとする姿がみられる（自ら決める・選ぶ）

○片づけの時間になると保育者の声かけにより自分から玩具を集め、「いっぱいもってるよ」「きれいにする！」と片づけをすすめ、室内がきれいになることを喜んでいる。（場や状況を整える）

◎人とのつながり（人間関係）に係る記述

○保育者に自分の作ったものを見せて、「でんしゃだよ」や「いちごのあいす、つくってる」等、自分の言葉で伝えようとする姿が増えてきた。（自分のことを伝える）

○遊びの中で「○○ちゃんこっちにおいで」「いっしょにあそぼう」等、自分のやっている遊びに誘おうとする姿がみられる。（他者といる喜びを感じる）

○友だちの遊びに興味を持ち、遊び方を真似したり、自分なりに工夫したりして遊びを発展している。
（他者のことを知る）

◎遊びへの取り組みに係る記述

○普段の遊びの中で砂やブロック、積み木をアイスクリームなどの自分の知っている身近な食べ物に見立ててお店屋さんごっこで遊んでいる。（自ら決める・選ぶ）

○年中児のお店屋さんごっこにお客さんとして参加したことにより、遊びの中で「いらっしゃいませ」「イチゴアイスどうぞ」等お店屋さんやお客さんになりきりやり取りができるようになった。（身体の動きに表す）

○空き箱やお花紙、カラーポリを置いたことにより、写真や年中児が作ったものを真似てアイスクリームやドーナツを作り始めた。（造形に表す）

○園バスでどんぐり拾いに行ったり、園の畑で落ち葉を使って遊び、どんぐりを転がして遊んだり、落ち葉を踏む感触を味わっている。（身体の動きに表す）

○運動会や以前の活動で使った水槽を遊びに使うために置いたところ、どんぐりや落ち葉を入れて遊びはじめた。（身体の動きに表す）

○以前のダンスごっこや運動会でダンスを披露したことにより、衣装を着ることや、音楽にあわせて踊っている姿がみられる。（身体の動きに表す）

○鏡を見ながら自身がマイクを持って踊る姿を見て楽しんでいる（自ら決める・選ぶ）

4. ねらい

① 自分でしたい遊びをみつけたり選んだりして満足するまで遊ぶ。（自ら決める、選ぶ）

② 「ジュースのんで」「せんせい、みて」という気持ちを言葉や動作で表現しようとする。
（自分のことを伝える）

③ 保育者や友だちと「いらっしゃいませ」「これください」といったやり取りを行い、お店屋さんになりきって遊ぶ楽しさを味わう。（身体の動きに表す）

④ 自分の知っているお店をイメージしてお皿やスプーンなどを用意しようとする。（自ら決める・選ぶ）

⑤ どんぐりと葉っぱのコーナーで、様々な形のどんぐりや葉っぱを見つけ、ころがしてみたり自分なりに工夫して遊べたことを喜ぶ。（自分に満足する）

⑥ 自分の好きな衣装を選び、音楽に合わせて動作で表現する楽しさを味わう。（身体の動きに表す）

⑦ 気の合う友だちを誘ったり、自ら遊びに加わったりして一緒にいる心地よさや楽しさを味わう。（他者といる喜びを感じる）

⑧ 自分のやりたい事や思いが伝わらなかった事を保育者に受け止めてもらいながら気持ちを切り替えようとする（気持ちをコントロールする）

⑨ 使った玩具や材料を保育者と一緒に元の場所に戻し、きれいになっていく室内の様子に喜びを感じる（場の状況を整える）

5. 実施計画

時間	予想される幼児の姿	環境の構成及び保育者の援助と配慮
10:00	保育者の話を聞く	○好きな遊びを選べるように今までにした活動を写真を見て振り返ったり友だちのしていた遊びを紹介したりする。（①）
10:10	○好きな遊びをする。	※子どもたちが遊びやすいようにテーブルやイス等、遊びに必要な道具を配置しておく。（①） ○友だちと一緒に遊ぶ楽しさを感じられるように子ども同士の間を取り持ったり、遊びに誘ったりして一緒に遊ぶ。（⑦） ○自分のやりたいことが伝えられるように気持ちに寄り添いながら「～したかったんだね」と声をかけたり、その子どもに必要なものを一緒に見つける（⑧） ○自分の遊びや楽しさを伝えられるように、子どもの思いを汲み取ったり言葉を添えたりしていく（②）
	☆お店屋さんごっこ	※エプロンやお店屋さんごっこに必要なものを取り出しやすい位置に準備しておく（④） ○お店屋さんになりきって遊ぶことを楽しめるように「いらっしゃいませ」「これください」などのやり取りをしながら保育者も一緒になって遊ぶ（③）
	☆どんぐりプール	※どんぐりプールでどんぐりを探したり転がしたりして遊べるように広いスペースを確保する。（①） ○プールの中で「こんなどんぐりみつけた」「おおきいはっぱみつけた」「どんぐりころがった」と自分の遊びに満足感が味わえるように共感したり、認めたりする。（⑤）
	☆ダンスコーナー	※自分で簡単に着脱できるように子どもに合ったサイズのカチューシャや衣装を準備しておく（①） ○踊ったり、表現したい気持ちを楽しめるように保育者が他に子どもにも活動を伝えたり、拍手したり応援をする（⑥）
11:00	○片づけをする	○片づける気持ちよさを感じられるように「きれいになったね」等の言葉かけをし、保育者も一緒に片づけをする。（⑨）

6. 評価・反省

東・中播磨幼児教育研究会　　ことば遊び指導案

認定白竜こども園

1. 日　時　令和　７年　７月　９日（水曜日）　　担任　花藤瑞帆　吉田節子
2. 対象児　　５歳児　　らいおん組（男児　３名　女児　１２名）
3. 子どもの姿

◎生活の中での様子（基本的生活習慣）に係る記述

折り紙の折り方を友達や保育者に教える姿が増えてきて、「パッチンカメラ」「パクパクさん」「へそひこうき」「アサガオ」などの折り紙を子どもたちだけで折ることができるようになっている。（自分に満足する）

説明書を見ながら折ることもあり、折り方に困っている子がいると、できるようになった子が「こうするねんで」と折って教えている。（人と物事を進める）

◎人とのつながり（人間関係）に係る記述

「今から○○作るから、赤色の紙と、丸い紙取りに行こう」「○○ちゃんと一緒に作るねん」と、同じ遊びを楽しむ友だちと一緒にアイデアを出し合ったり、イメージを共有したりしながら製作遊びをしている。（他者という喜びを感じる）

違う遊びをしていた子が製作遊びに興味を持つと、「私も一緒にしていい？」「いいよ」「じゃあ、○○ちゃんはここ作ってな」と役割分担して遊びを展開させていく姿が見られる。（人と物事を進める）

ブロックやラキュー等の他の遊びでも同様に、友だちと作りたいもののイメージを共有しながら、一つのものを作り上げることを楽しんでいる。（人と物事を進める）

◎遊びへの取り組みに係る記述

画用紙や折り紙、ダンボールなどの身近にある素材を使って、カバンや七夕飾りを作ったりして製作遊びを楽しんでいる。（自ら決める・選ぶ）

遊びの中で、自分の知っている作り方などを友だちや保育者に教えてあげようとする姿が見られる。（人と物事を進める）

はじめは紙飛行機を折って飛ばすことに満足していたが、「自由帳の方（長方形の紙）がもっと飛ぶねんで」「違う紙で折ってみたい」「○○ちゃんの折り方教えてほしい」と、どうしたらもっと飛ぶのか折り方を工夫している。（事物・現象を捉える）

遊びの振り返りでは、「明日も紙飛行機の実験したい」「お家で折る練習してくる」と、より遊びが盛り上がるためにはどうすればよいかを考えたり、自分の意見を伝えたりする姿が見られる。（自分のことを伝える）

4. ねらい

①いろいろな素材を選び、作った紙飛行機で何度も繰り返し遊ぶことを楽しむ。（自ら決める・選ぶ）

②飛ぶことに喜び、遠くに飛ばすことに成功する達成感を味わう。（自分に満足する）

③折り方や投げ方を工夫することで飛距離や飛び方が変わることを発見し、試行錯誤しながら遊ぶ中で性質の違いに気づく。（事物・現象を捉える）

④友だちと一緒に作ることで教え合い、言葉で伝えたり教えたりする力を身につける。（人と物事を進める）

⑤飛ばして遊ぶ中で、手足の細かい動きを促し、手先の器用さを養う。（身体を操作する）

5. 実施計画

時間	予想される幼児の姿	＊環境の構成及び◎保育者の援助と配慮
10:00	○約束事を確認する	＊子どもたちが約束を守って安全に楽しく遊べるように、飛ばす場所や折る場所をどこにするか自分たちで話し合って決め、飛ばす方向や掛け声などを確認する時間を設ける。
	○紙飛行機を折る ・様々な素材の中から使いたいものを選ぶ ・友だちと一緒に折ったり、折り方を教えてあげたりする	＊自分のイメージを形にできるように、折り紙、画用紙、新聞紙など様々な素材や形、大きさの異なる紙を用意し、作りたいものに合わせて子ども自身が選べる環境を整える。① ＊作ってみたいものが同じ友だちと教え合いながら一緒に遊べるように、テーブルごとに違う紙飛行機の折り方を掲示しておく。④ ◎自分の思いや考えを相手に伝えられるように、友だちとのやり取りを見守りながら、言葉での表現に困っている子どもには声をかけ、一緒に伝え方を考える。④ ◎折り紙をする際に必要な技術を意識できるように、子どもたちが折っている姿を見守りながら必要に応じて「三角の端っこはぴったりくっつけてね」等の声掛けをする。⑤
	○紙飛行機を飛ばして遊ぶ ・自分で折った紙飛行機がどのくらい飛ぶか確認するために飛ばす ・誰が遠くまで飛ばせるか競走する	◎紙飛行機を飛ばして遊ぶことを楽しめるように、「先生見て、ここまで飛んだ」「さっきより飛んだ」といった子どもたちが楽しんで遊んでいる姿に丁寧に応える。① ＊紙飛行機がより遠くまで飛んだことの喜びや成功した時の達成感を味わえるように、着地した場所に印となるテープを貼り、一目で飛距離が分かるようにする。② ◎遠くへ飛ばすためにはどこを意識して折ると良いかや、どのような投げ方をすると良いか気がつけるように、声掛けをしたり発見したことを友だちにも伝えたりして遊びの中の学びを共有できるようにする。③ ＊作ったものに満足感や達成感を持てるように、完成した紙飛行機を飾っておくスペースを用意し、次の活動への期待が高まるようにする。①
11:00	○振り返りをする	◎次もやってみたいと期待が持てるように、遊びの中で気が付いたことや工夫したことなどを話し合う。③

6. 評価・反省

・遊びの中で試行錯誤したことや気づいたことを伝え合いながら楽しむことができていたか。

・子ども自身が選び、試して遊ぶための材料、空間、時間及び、じっくり工夫したり探求したりできる環境であったか。

【記　録】

写真	子どもの活動の姿（事実）	育てたい資質についての考察
	自分の知っている折り方を教えてあげたり、友だちが折っているものを真似しながら折ったりしている。 よく飛ぶ紙飛行機の折り方をしていた子に、折り方を教えてもらいながら一緒に折っている。	子ども同士で考えたことを伝え合いながら一緒に折ることを楽しんでいる。 遊びの中でよく飛ぶ紙飛行機を作っていた友だちの存在に気が付くことができ、遊びの中に取り入れようとしていた。④
 	用意していた紙の大きさや重さが違うことから「こっちの大きい紙にする」「私は画用紙でしてみる！」と、様々な素材から自分が使ってみたいものを選び、紙飛行機づくりに取り組んでいる。	いろいろな素材を遊びに取り入れることで、この素材を使うとどうなるか予想したり考えたりしながら扱い、作った紙飛行機を飛ばして理想と違うと違う素材で作り直したりして、素材選びにもこだわる姿が見られた。①
	完成した紙飛行機を飛ばしてみて、どのくらい飛ぶか確認している。	自分の作ったものがうまく飛ぶと、達成感や満足感を味わいながら繰り返し遊ぶことを楽しんでいる。 何度も繰り返し飛ばして遊ぶ中で、持ち方を変えたり飛ばす方向を変えたりして、「真ん中持った方が飛ぶかも！」と遠くまで飛ばすための工夫に気づき始めた。⑤
	紙飛行機を飛ばし、「ここまで飛んだ！」と、保育者や友だちに知らせ、着地したところに名前付きの印を貼っている。	紙飛行機を飛ばして遊ぶ中で、どのくらい飛ぶようになったかを友だち同士で比べていた。 前回よりももっと遠くに飛ばしたいと目標を持って遊びに取り組み、紙飛行機が飛んだことを喜んでいた。②
	何度か飛ばしてみた後に「ここをもっと進化させたいな」「ちょっと直してくる」と手直しをしている。 「さっきよりも今の投げ方の方が飛んだ。」と、飛距離が伸びたことを友だちに知らせている。	うまく飛ばない時には、折り方を変えたり折り直したりして、飛ばすことを目標に、試行錯誤しながら作りあげることを楽しんでいた。 また、投げ方による違いにも気づき、自分が発見したことを友だちに知らせることで、上手に飛ばせるようになったことを一緒に喜んでいた。③
	「同じ紙なのに、こっちの方が飛んだ」「こっちはここをちょっとだけ折ったんやで」と、同じ紙、同じ折り方をしていたが、羽のところを折ったか折っていないかで飛距離が変わったことを保育者に伝えている。	より遠くまで飛ばすための工夫を考え、実践し、遊びの中で得た結果を自分なりの言葉で伝えようとしている。③

東・中播磨幼児教育研究会　　ことば遊び指導案　(園内研修)

こども園とみた

1. 日　時　　令和７年　12 月　　9 日　（火曜日）　　担任　　林安友花　坂本千鶴　吉識乃倫子　小林千明
2. 対象児　　２歳児　　りす組（男児　　6　名　女児　　8　名）
3. 子どもの姿

◎生活の中での様子（基本的生活習慣）に係る記述

○寒くなり上着を着て来る子も増え、自分で着脱しようと頑張る姿がある。排泄は自分から「トイレに行きたい」と言える子もいれば、なかなか言えずに失敗してしまう子もいる。**(体の健康を保つ)**
○登園後、昨日の遊びの続きをしたり、必要な道具や玩具を自分で準備し、遊びを楽しんでいる。**(自ら決める・選ぶ)**
○「長い針がキラキラシールの所になったら片付けだよ。もうすぐだね。」と保育者の声かけにより、活動に見通しを持って遊び、片付けへと気持ちを切り替える。**(気持ちをコントロールする)**

◎人とのつながり（人間関係）に係る記述

○友だちがしている遊びを見て「何してるん？」と自ら声をかけたり、一緒に遊びに誘ったりしてやり取りを楽しみ、興味を持つ姿が見られる。**(他者といる喜びを感じる)**
○「○○ちゃんのかわいいね」「ぼくもこれ使おう」などと、友だちのしている事を認め、共感しようとするやり取りが増えてきている。**(他者のことを知る)**
○同じ遊びをしている子同士で自分の遊びを共有し、「これ欲しいん？」「あそこあるで」と友だちの気持ちに寄り添い、共に遊びを楽しむ姿がある。**(他者のことを考えて行動する)**
○「サンタさんソリに乗って来るんか！でも寒いなあ」と絵本を見たり、飾りを見たりした時に気付き、感じた事を言葉にして伝えようとする。**(自分のことを伝える)**

◎遊びへの取り組みに係る記述

○クリスマスの絵本を読んだ際に、「もうすぐクリスマスやな！」「サンタさんか～」と少しずつクリスマスに期待を持ち始めた。「ハロウィンの時みたいな服着たいな」「ケーキ食べへんの？」とそれぞれにやりたい事を保育者に伝え、製作に取り組んでいる。**(造形に表す)**
○「サンタさんりす組に来てくれるかな」との子どもたちの声。じゃあみんなで飾ろうかと盛り上がり、「これどこに飾る？」の声に「見える所がいいな～ 」と自分たちの飾りたい場所を伝え合い、意欲的に取り組んだ。**(色や形に表現する)**
○ ままごと遊びのエプロンや衣類セットの中にサンタの衣装をしのばせた。するとサンタの衣装を見つけた子が「あ！サンタさんおる！」「これ着ていい？」と興味を示した。周りの友だちも「ぼくも着たい！順番やで」とやり取りをする中「先生ハロウィンパーティーのおばけの服みたいなの着たい！」という意見が出た。そこからクリスマスパーティーに向けての遊びに入っていった。**(演出に表す)**

4. ねらい

① 遊びに必要なものを準備しながら遊びを進めようとする**(自ら決める・選ぶ)**
② 音楽に合わせて、クリスマスの雰囲気を楽しみながら歌ったり踊ったりして表現する**(身体の動きに表す)**
③ 友だちのやり方を真似たり、保育者に聞いたりして自分で衣装の着脱をし、自分でできた事の喜びを感じる**(自分に満足する)**
④ クリスマスの衣装を着て、サンタやトナカイになりきって遊ぶ**(身体の動きに表す)**
⑤ 異年齢児クラスとクリスマスの雰囲気を共有したり、会話をしたりして楽しむ**(他者といる喜びを感じる)**
⑥ 友だちや保育者に自分の気持ちを自分の言葉で伝える**(自分のことを伝える)**
⑦ 次の遊びも気持ち良く遊べるようにする**(場や状況を整える)**

5. 実施計画

時間	予想される幼児の姿	環境の構成及び保育者の援助と配慮
10:00	◦保育者の話を聞く	＊今からする活動に期待感が持てるように、楽しい雰囲気作りをする。
	◦衣装に着替える	◎自分で着れるようになってきたと自信を持てるように、安心できる雰囲気の中で着替え、できた時には「できたね」などと声をかけ、一緒に喜ぶ。**(③)**
	◦作ったプレゼントをソリに乗せる ・遊びに必要な物を準備し、乗せる	◎自分たちで作ったんだという嬉しさを感じられるように「素敵なプレゼントができたね」「喜んでくれるかな？」などと声をかけながら、今からの活動を楽しみにする。**(①)** ◎異年齢児との関わりを楽しめるよう、保育者も一緒になって嬉しさを共有する。**(⑥)**
	◦ソリを引いて他クラスにプレゼントを配りに行く	◎異年齢児との関わりを楽しめるよう、保育者も一緒になって話をして共有したり、各々手に持った音の出る楽器を持って「メリークリスマス！プレゼントだよ～」と子どもの言葉が豊富に出るようにみんなでなりきる。**(⑤)**
10:40	・サンタやトナカイになりきって遊びを楽しむ	◎サンタやトナカイになりきって表現することを楽しめるように、子どもたち同士のやり取りを拾ってみんなで共有していく。**(④)**
	◦おやつパーティーをして今日の活動を振り返る	＊楽しい雰囲気の中で話ができるよう、輪になって踊り、おやつパーティーをする。**(②)** ◎今日の活動で思った事を自分なりに言葉で表現できるように、共感しながら話を聞き、必要なポイントは尋ねていく。**(⑥)**
11:00	◦着ていた衣装やソリを片付ける	◎次回も気持ち良く遊べるように、一緒に片付けをする。**(⑦)** ◎衣装はきれいにたためるように、見守りながら必要な時はコツを伝えていく。**(③)**

6. 評価・反省

◦思ったことや感じたことを言葉にし、保育者や友だちとのやり取りを楽しむことができたか。
◦クリスマスの雰囲気に親しみ、自分なりに表現することを楽しむことができたか。

【記録】

写　真	子どもの活動の姿(事実)	育てたい資質についての考察
 	○「袋に入れて渡そうか」 「このシール貼ってもいい？」 「かわいいな！」 「ソリに乗せよう！」 と保育者や友だちとやり取りする。	○出来上がったプレゼントをみんなで見て、自分の作ったケーキを見つけて満足したり、自ら進めようとする姿、共有する姿が見られる**(①)**
  	○「メリークリスマ～ス！サンタさん来たよ！」 「プレゼントどうぞ～」 と楽しむ。 ○「飾ってね」「かわいいやろ！」と異年齢児と会話をし、プレゼントを渡す。	○ソリを引っぱる役、プレゼントを持つ役に分かれてサンタやトナカイになりきることを楽しんでいた。**(④)** ○今まで関わりが少なかった異年齢児だが、楽しい雰囲気の中、会話をしプレゼントのことを共有していた。**(⑤)**
	○「ジングルベ～ル♪」と口ずさんだり、「へイ！ジャンプ！」などと自分なりに表現して踊る。	○みんなが一緒にいる中でも、恥ずかしがらずに自分なりに楽しく笑顔で表現する姿が見えてきている。**(②)**
	○「みんな喜んでくれてよかったね」 「すず鳴らすの楽しかったわ」 とそれぞれに感想を言い合う。	○「みんな今日は何が楽しかったり嬉しかったりした？」との声かけに、今まではなかなか自分の気持ちを言えない子もいたが、嬉しそうな表情を浮かべ、自分の言葉で伝えることができた。**(⑥)**
  	○自分で頑張りながらも「ちょっとできないから手伝って下さい」と伝える。 ○「みてー！きれいにたためたで！」 「ここに置いとこか」と自分たちで整えようとする。	○以前まではできない時はそのままボーっとしていたが、保育者に言葉で「手伝って下さい」と伝え、自分で着脱しようとする姿があった。**(③)** ○友だち同士できれいにたためたことを共有したり、片付けを進めようとしている。**(⑦)**

東・中播磨幼児教育研究会　　ことば遊び指導案　(公開保育)

こども園とみた

1. 日　時　令和　7　年　11　月　17　日（　月曜日　）　　担任　藤本　唯菜

2. 対象児　　4　歳児　つくし　組（男児　6　名　女児　8　名）

3. 子どもの姿

◎生活の中での様子

○登園後、自分の支度を終えると昨日の遊びの続きをしたり、また別の遊びを見つけたりしながら、自分のしたい遊びを選んで楽しむ姿が見られる。**(自ら決める・選ぶ)**

○時計を見て「もうすぐで片付けの時間やから続きは明日にするわ！」と自分で時間を意識し、活動に見通しを持って遊んでいる。**(場や状況を整える)**

○「秋の自然み～つけた！」と園外保育で見つけたたくさんのどんぐりを園に持ち寄り、どんぐりの種類を図鑑で調べると、秋のページにどんぐりが記載してあることに気付き、自然物について調べていく中で秋の訪れを感じている。**(自然環境を見つめる)**

◎人とのつながり

○見つけたどんぐりで遊ぶ中で種類ごとに分類する際に「くぬぎ集めるな！」「こっちでこなら集めるわ！」と声を掛け合いながら自然と役割分担をして遊ぶ姿が増えてきている。**(人と物事を進める)**

○友だちが作ったどんぐりアクセサリーを見て「これかわいい！どうやって作ったん？教えて！」と友だちの作品に関心を持ち、自分の思いを言葉で伝えようとする姿がある。**(自分のことを伝える)**

○友だちとピタゴラスイッチを作ってどんぐりを転がすと、転がる速さや方向に驚き、感じた事を言葉で伝えたり、転がる様子を見て共に達成感や嬉しさを感じている。**(他者という喜びを感じる)**

○自分の思うようにいかなかった時には何がだめだったのか友だち同士で考え、「次はこうしてみる？」「やってみよう！」とより良い方法を一緒に探して試すことを繰り返し、妥当性の高い方法を見つけ出そうとしながら遊びを楽しんでいる。**(再構成する)**

◎遊びへの取り組み

○遊びに必要な素材を見つけて、自由に組み合わせたり工夫したりしながら自分のしたい遊びを楽しんでいる。**(自ら決める・選ぶ)**

○どんぐりの形や大きさを見て「先がちょっと尖ってる方が回るで！」と気付き、どんぐりゴマで友だちと回り方を比べながら楽しむ姿が見られる。**(形を捉える)**

○スライダーを繋げてどんぐりを転がすと、上手く転がっていくことに嬉しさを感じていたが、スライダーに角度をつけてみるとどんぐりが前よりも速く転がっていく様子を見て「めっちゃ速くなった！」とさらに喜びを感じていた。**(事物・現象を捉える)**

○どんぐりにモールやビーズを組み合わせてアクセサリーを作る中で「こっちの方が可愛いかな？」と友だちに相談し、どんぐりを並べる位置や色の組み合わせを考えながら作る姿が見られる。完成すると身につけて「見て！可愛いのできた！」と嬉しそうにしていた。**(造形に表す)**

○どんぐり車を走らせ、「せーの！」の合図で友だちと競争し、「1番や！」「もう1回！」と繰り返し楽しみ、勝ち負けを通して喜んだり悔しがったりしながらも、友だちと一緒に遊ぶことを楽しんでいた。**(他者という喜びを感じる)**

4. ねらい

① 自分の好きな遊びや興味を持ったことに自ら関わり、遊びを広げたり深めたりして楽しむ**(自ら決める・選ぶ)**

② 友だちと共通の目的を持ち、遊びの役や準備物の役割分担をしたり、素材や玩具の使い方を一緒に考え、工夫したりして遊ぶことを楽しむ**(人と物事を進める)**

③ 自然物を転がし、スライダーの角度や向き、自然物の大きさや形によっても転がり方が異なる事を感じ、転がる場所を予想したり、確かめたりしながら配置を工夫して遊ぶ**(事物・現象を捉える)**

④ 出来上がったものや動いた仕掛けを見て、達成感や満足感を味わう**(自分に満足する)**

⑤ 友だちや保育者とやりとりをしながらごっこ遊びを楽しんだり、どんぐり車を走らせ繰り返し遊ぶ中で自分の考えだけでなく、友だちの工夫している所にも気付き、共に過ごす心地良さや楽しさを味わう**(他者という喜びを感じる)**

⑥ 自然物を使って遊ぶ中で、それぞれの素材の形や大きさ、重さを比べ試して遊ぼうとする**(形を捉える)**

⑦ 活動する中で、遊びをより良いものにしようと、様々な素材を使って方法を変えたり友だちのやり方を見て考え直したり工夫したりし、繰り返し試しながら遊ぶことを楽しむ**(再構成する)**

⑧ 全員が玩具を気持ちよく使えるよう、場を整え、玩具を大切にしようとする**(場や状況を整える)**

⑨ 自分のアイデアや嬉しかったこと等を友だちに伝え、思いが形になったり共感してもらうことの喜びを感じる**(自分のことを伝える)**

⑩ それぞれのどんぐりごまの回り方や回る時間の長さ等の違いに気付き、繰り返し回して遊ぼうとする**(事物・現象を捉える)**

5. 実施計画

時間	予想される幼児の姿	環境の構成及び保育者の援助と配慮
	○コーナー遊びの準備をする	＊身の回りの始末が済んだ子から遊びの準備ができるよう、遊びに必要な素材や玩具を取りやすい所に置いておく。(①) ◎友だちと相談したり協力しながら安全に準備が進められるよう、子どもの様子を見守りつつ、「これはどうする？」等と声を掛け、一緒に準備をしていく。(②)
	○コーナー遊びをする	◎活動時間に見通しを持って遊べるよう、片付けの時間を予め伝えておく。
	【ピタゴラスイッチ】 ・スライダーを自由に繋げていき、どんぐりを転がしてみようとする ・どんぐりの転がる方向や速さを予想したり、確かめたりして楽しむ	＊遊びを通して「こうしてみようかな」と自分で考え、工夫できるよう、様々な長さのスライダーやテープ等の素材を自由に使えるよう用意しておく。(⑦) ◎スライダーの角度や向きを調整しながら試し、転がり方の違いを確かめていけるよう、子どもの考えや気持ちを汲み取りつつ、方法を一緒に考え、行えるようにする。(③) ◎上手く転がった嬉しさや達成感を十分に味わえるよう、工夫していた点を認め、一緒に喜びを共感しながら「もう1回」と思う気持ちに繋げられるような声を掛ける。(④)
	【どんぐり車】 ・段ボールの道を繋げたり、段ボールを二重にして坂道の傾斜ができやすいようにする ・友だちと一緒に車を走らせて競争をしたりして楽しむ ・壊れてしまった車を修理し、新しい車を作り直す	＊坂道や橋など、自由に道を作って遊べるよう、広いスペースに机や段ボール、ゴールの紐等の素材を子どもが遊んでいる場所の近くに準備しておく。(①) ◎友だちと繰り返し競争をしたりして楽しめるよう、子どもの勝ち負けの気持ちに寄り添いながら、友だちの車の動きや面白さに共感していく。(⑤) ◎最後まで自分で修理し、「できた」という達成感を味わえるよう、自分なりに直そうとする姿を認め、広げていく。(④)
	【どんぐりゴマ】 ・色んなどんぐりを使って回すことを楽しむ ・友だちと一緒に回し、回る時間を比べたりする	＊くぬぎやこなら等、形や大きさの異なるどんぐりゴマを用意しておく。(⑥) ◎どんぐりの形や軸の位置によって回り方が変わることに気付けるよう、どのどんぐりゴマを使ったのか尋ねてみたり、試す面白さを感じられるようにする。(⑩) ◎自分で工夫して上手く回すことができるよう、友だちに回し方を聞いてみたり、手先の使い方や力加減を知らせていく。(⑦)
	【どんぐり、松ぼっくりアクセサリー】 ○アクセサリー作り ・材料を自由に組み合わせてアクセサリーを作ることを楽しむ ○ごっこ遊び(アクセサリー屋さん) ・作ったアクセサリーをお店に並べてごっこ屋さんをする ・店員やお客さんになってやりとりを楽しむ	＊穴の空いたどんぐりやモール、ビーズを選びながら自分の好きなように作れるよう、材料を手に取りやすく整理して置いておく。(①) ◎作りたい物をイメージしながら思い思いの作品が作れるよう、友だちや保育者の作ったアクセサリーを参考にしたり、作り方を聞いたりして、自由に作る楽しさを共有していく。(⑨) ＊作った作品を並べる際、見た目や並べ方を子ども自身で工夫して整え、大切にできるよう、トレイや箱を用意しておく。(⑧) ◎保育者や友だちと店員やお客さんになって一緒に遊ぶ楽しさや、アクセサリーを身につけてもらえる嬉しさを感じられるよう、近くの友だちに見せたり、アクセサリーの素敵さを伝えたりして、やりとりをする楽しさに共感する。(⑤)
	○片付けをする	＊作ったものや自分の玩具に満足感や喜びを感じたり飾ることで気持ちを切り替えられるよう、作った物を置いておくスペースを設けておく。(④)
	○振り返りをする ・楽しかったことや感じたことを自分の言葉で伝える	＊子ども同士が顔を見合わせて話したり、聞いたりすることができるよう、円になって座り、安心して話し合える雰囲気を作る。(⑨) ◎本時の活動で工夫したことや気付いたことを振り返り、またやってみたいと明日からの活動に期待を持てるよう、質問も加えながら話を聞いていく。(⑨)

6. 評価・反省

- 子どもの思いや考えが形になったり、遊びがさらに広がるような関わりや環境構成であったか。
- 使いたい自然物や素材を見つけて自由に組み合わせたり、友だちと試行錯誤しながら遊びを楽しむことができていたか。

東・中播磨幼児教育研究会　　ことば遊び指導案　(園内研修)

北条こども園

1. 日　時　令和７年　１０月　１５日（水曜日）　担任　金山恵美・中尾やすよ・小西なるみ・松岡美幸
2. 対象児　２歳児　ちゅうりっぷ組　１６名（男児　７名　女児　９名）
3. 子どもの姿

◎生活の中での様子（基本的生活習慣）

・朝の身支度、給食の準備・片付けなど、保育者の声掛けによって自分で頑張ろうとする姿が見られる。できない時、難しい時には「してね。」と伝えられるよう促している。(自分のことを伝える)

・お兄ちゃんパンツ・お姉ちゃんパンツに憧れ、失敗もあるがトイレで排泄できる子も増えている。(体の健康を保つ)

◎人とのつながり（人間関係）

・個人差はあるが、言葉が増え「いれて。」「いいよ。」「かして。」などのやりとりができる子が増え、友だちとの関りを喜んでいる。(他者といる喜びを感じる)

・保育者に安心感を持って過ごし、楽しかったことや困ったことを自分なりの表現で伝えようとする姿がある。(自分のことを伝える)

◎遊びへの取り組み

・運動会に向けての取り組みの中で、曲が鳴ると自然と踊りだす子がいる。普段、自分を表現することに消極的な子も、友だちの刺激を受け少しずつ表現することを楽しんでいる。(音楽に表す)

・本番に向けて、他クラスと見合いっこをする中で「かっこいい！」「やってみたい。」と憧れの目を向けている子もいる。(自ら決める・選ぶ)

4. ねらい
   ① 様々な遊具や用具に親しみながら、みんなで一緒に体を動かすことを楽しむ。(他者といる喜びを感じる)
   ② 運動会当日の事を思い出しながら、何がしたいか自分たちで選んだり、決めたりする。(自ら決める・選ぶ)
   ③ 運動会では恥ずかしくて出来なかったことにも、自ら積極的に挑戦しようとする。(自分に満足する)
   ④ 自分たちでは難しいことに気付き、大きくなることに期待感を持つ。(自分のことを知る)

5. 実施計画

時間	予想される幼児の姿	＊環境の構成及び◎保育者の援助と配慮
10:00	○運動会の話をする。	◎運動会の楽しかった気持ちを十分に受け止めながら、どんなことがしてみたいか子どもたちなりに伝えられるようどんどん言葉を引き出していく。② ＊綱引き・バルーン・お面など実際に運動会で使った遊具や用具を準備しておく。 ＊わくわくした気持ちが高まるよう運動会のＢＧＭを流す。
	○運動会ごっこをする。 ・綱引き ・バルーン ・ダンス ・かけっこ	◎危険がないよう常に全体を把握し、安全面には十分に気を付ける。 ◎子どもたちがより満足できるように、保育者も一緒に参加し子どもたちと同じ目線で楽しさに共感する。① ◎子どもたちがどんな小さなことでも自信が持てるよう、一人ひとりに寄り添い、「できた！」を見逃さない。③ ◎お兄ちゃん・お姉ちゃんみたいになりたいという憧れの気持ちを大切にできるよう、難しいことにも挑戦する姿を十分に認める。④
	○頑張ったバッチをもらう	＊手作りのバッチを用意しておく。 ◎一人ひとりの頑張った気持ちが次へと繋がっていくように、しっかりと認め「がんばったね！」「かっこよかったよ！」とバッチを渡していく。(自分に満足する)
	○休息をとる。	◎元気に次の活動へと入れるよう、水分補給を促す。(体の健康を保つ)

6. 評価・反省
   ◦友だちや保育者と一緒に体を動かすことを楽しむことができていたか。
   ◦様々な遊具や用具に親しみながら、安全にあそぶことができたか。

【記録】

写真	子どもの活動の姿（事実）	育てたい資産能力についての考察
	運動会で踊った遊戯「のりのり！おむすびくん」をみんなで踊る。 運動会では恥ずかしくてかたまってしまっていた子も、本時では楽しそうに踊っていた。	みんなで一緒に音楽に合わせて体を動かす楽しさに気付き、恥ずかしい気持ちを乗り越えて、心の底から楽しんでいた。より一層の自信へと繋がったのではないか。(③)
	運動会で４歳児がしていたバルーンに憧れ、「やってみたい！」という子ども達の声から初めてのバルーンに挑戦してみる。	やってみたいことを自ら選び、受け止めてもらえたことに満足感を感じている。(②) さらに、初めての挑戦ではあったが、思った以上に子ども達はよく見ており、見様見真似ではあるが、波やかくれんぼなど、色々な技を楽しんだ。(①)
	保護者対抗で行われた綱引きに興味を持ち、子ども同士でやってみる。勝ち負けが分かり、悔しがる姿もあった。	楽しむ反面、自分たちだけでは難しいことも感じていた。負けてしまった子の中には「大きくなったらできる！」と口にする子もおり、大きくなることに期待感を持っている。(④)
	がんばったバッジをもらい、喜んでいる。	やってみたかった気持ちが十分に満たされ、どの子も良い表情をしていた。経験したことが自信となり、今後の園生活や心と体の成長へと繋がっていくのではないかと感じた。

東・中播磨幼児教育研究会　　ことば遊び指導案　(公開保育)

北条こども園

「　泥んこで遊ぼう！　」

1. 日　時　　令和７年 ６月２３日 （月曜日）　　担任　藤本　真由

2. 対象児　　４歳児　たんぽぽ組　（男児　８名　女児　１３名）

3. 子どもの姿

※実施計画に見られる活動における

◎生活への取り組み

戸外での遊びがどの子も大好きで、体を動かしてストライダーに乗ったり、鉄棒やうんていに挑戦したりしている。砂場では 皿やコップに砂を入れ、料理やお菓子、ジュースなどに見立て、ままごとを楽しんでいる。その中で、雨上がりの日は砂が湿っており、土が固まりやすいことに気付く。湿った土で友だちや異年齢児とだんごを作って楽しんでいたり、容器に土を入れて型をとったりして遊ぶ姿がある。

◎人とのつながり（人間関係）

友だちと「○○作ろう！」「じゃあ○○も作ろうよ！」などと、お互いに自分の思いを言葉で伝え合いながら、一緒にイメージを膨らませてままごとをしたり、「ここはどうする？」と友だちに提案しながら役割分担をして砂場で山や池、トンネルなどを作って遊んでいる。また、「これ見てー！」と、自分が作った泥だんごを保育者や友だち、異年齢児に見せて作り方を教えてあげるなど、子どもたち自身で遊びを共有して広げている姿がある。時には道具や材料の取り合いになることもあるが、保育者がお互いの気持ちを聴き、代弁したり、自分の言葉で伝えられるように促したりしていく中で、友だちを思いやる気持ちが深まり、「先にこれ使っていいよ」と友だちに譲って、自分たちで解決しようとする姿が見られるようになってきた。

◎遊びへの取り組み

雨上がりの園庭を見て「砂がどろどろやな」「水たまりがあるで」と土と水の変化に気付き、雨で湿った土を使って泥だんご作りが始まった。そこから遊びが広がっていき、手や足で泥に触れ、「どろどろや～！」「なんかぐにゃぐにゃする！」と泥ならではの感触を楽しみながら、砂場にバケツで水を運び、池や川を作ったり、泥や砂の配合を自分で考え組み合わせながら、ケーキやカレー、お好み焼きなどに見立ててままごとをしたりして、それぞれ自分の好きな遊びを思う存分楽しんでいる。その中で、泥水をもっと流して遊びたいという子どもの発言から、牛乳パックで樋作りに取り組んだ。長さや角度を考え、オリジナルの牛乳パック樋を使ってさらに遊びが広がっている様子がある。

本時の活動を通して、泥んこならではの土や水の感触を、五感を使って保育者や友だちと楽しみ、様々な道具や材料を使ってさらに遊びを広げていく中で、自分で考えたり試したりしながら自由に表現することの喜びを味わってほしい。

4. ねらい

①泥ならではの滑らかな感触を楽しみ、自然への興味や愛着を深める。(自然環境を見つめる)

②ままごとや泥だんご作りなど、自分の好きな遊びを楽しんだり、好きな道具を選んで遊ぶ。(自ら決める・選ぶ)

③泥や水の感触や温度、重さや流れなどによって変わる性質の違いに気付く。(事物・現象を捉える)

④友だちと遊ぶ中で相手の思いや考えに気付き、協力して一緒に遊ぶ楽しさを味わう。(他者といる喜びを感じる)

⑤自分が作りたいもののイメージを言葉にして、友だちと共有しながら泥んこ遊びを楽しむ。(自分のことを伝える)

⑥泥や砂・水に触れる中で、山や川を作ったり、見立て遊びをしたりして自由に表現する喜びを味わう。(造形に表す)

5. 実施計画

時間	予想される幼児の姿	＊環境の構成及び、◎保育者の援助と配慮
9:50	○泥んこあそびを楽しむ ・手や足で泥に触れ、感触を楽しむ ・砂場の泥水をバケツですくったり、牛乳パック樋に流したりする ・砂場の泥や砂で山や池を作る ・泥だんごを作る ・好きな道具を選び、泥や砂でままごとやお店屋さんごっこをする	＊どろどろ、さらさらなど 手や足で触れて泥や砂の性質の違いに気付き、遊びの幅を広げられるように、泥田やたらいに入れた砂と水を用意して置いておく。(③) ＊泥や水で自分なりに考えたり試したりして遊べるように、バケツやスコップ、長短さまざまな牛乳パック樋などを砂場に用意して置いておく。(⑥) ＊泥や砂で感性を刺激し、創造力が高められるように、ボウルや泡立て器・玉杓子・トレー・カップなど、十分な道具を用意して置いておく。(②) ◎泥の感触を味わい、五感を使って心地よさや楽しさを感じられるように一人ひとりの遊んでいる姿を見守ったり、つぶやきに共感したりする。(①) ◎遊びに戸惑いがある子には、子どもの思いに耳を傾け自分から遊びに入っていけるよう、そばで表情や視線を見ながら、必要に応じて声をかけていく。(②) ◎遊びの中で、自分が感じたことや気付いたことを伝えることの喜びや安心感が得られるよう、子どもの発言を十分認め、共感する。(⑤) ◎保育者や友だちと親しみを持って一緒に遊ぶ喜びを感じられるように、保育者も一緒に楽しんだり、友だちと協力したりして試行錯誤しながら遊ぶ姿を十分に受け止める。(④) ◎土や水の量などで現れる泥の形状の変化や不思議に気付き、興味関心が持てるようにつぶやきを聞いて他児に広めたり、子どもたち自身で考えたり試したりできるような声をかける。(③)
10:45	○片付けをする	＊自分が作った物に満足感を持ち、今後も継続的に遊び、さらに遊びが広がっていくよう、作った物を置いておける棚やベンチを用意しておく。(⑥)
10:55	○活動を振り返る	◎本時の活動で達成感が得られ、今後の活動に対してさらに期待感を持てるように、子どもたちが発見したことや楽しかったことを共有する。(①)

6. 評価・反省

◦友だちや保育者に自分の思いや考えを伝えながら、試したり工夫したりして遊べていたか。

◦泥んこ遊びを通して、友だちと一緒に自分の好きな遊びを楽しめていたか。

【記録】

東・中播磨幼児教育研究会　　ことば遊び指導案　（公開保育）

三恵城山こども園

1. 日　時　　令和　７年　１０月　１６日（木曜日）　担任　篠原由理　牛尾凪沙　恒藤あゆみ　黒田やよい

2. 対象児　２歳児　ことり組（男児　１７名　女児　５名）

3. 子どもの姿

◎生活の中での様子に係る記述

・プール遊びを経て、自分で服を着替えたりボタンを留めようとしたりできるようになってきた。

・片付けの時間になると、「おかたづけをしましょう！」と声を掛けたり、積極的に片付けをしようするようになってきた。

◎人とのつながりに係る記述

・友だちとの関わりが増え、気の合う友だちを遊びに誘って一緒に遊ぶ姿がよく見られるようになってきた。

・友だちとの遊びに興味を持ち、遊び方を真似たり自分なりに工夫したりして遊びを発展させている。

・友だちが持っている玩具が欲しくてトラブルになることもあるが、「かして」「あとで」等のやりとりの中で自分の気持ちを伝えようとしている。

・今までは玩具や遊びの場を独り占めしようとする姿が見られたが、友だちの気持ちを代弁したり本児の気持ちに寄り添ったりすることで、交代で遊ぼうとするようになってきている。

・楽しく遊ぶ友だちを見て「ぼくもするー！」と加わり、遊びの輪が広がっている。

◎遊びへの取り組みに係る記述

・恐竜やヒーローのフィギュアを手に持って戦わせて遊んだり、なりきって遊んだりしている。

・クッションブロックやソフトブロック使って恐竜やヒーローの家を作ったり、また、別の玩具を使って机や椅子、ベッドや布団など想像力を働かせて保育者と一緒に作っていたが、次に遊ぶ時まで置いていると壊れていて悲しい思いをしていたことがあったので、段ボールを持ってきた所「まどつくって」や「ベッドいる」等の要望を言うようになった。思いを聞き、イメージ通りの物を子どもと一緒に作っている。

・ままごとの玩具とチェーンリングやおじゃみを組み合わせて思い思いに料理を作った。

・戦いごっこが好きな子が多いので顔をつけて怪獣に見立てた運動マットと新聞紙のボールを用意したところ、何度も繰り返しボールを投げて怪獣倒しを楽しんでいた。この遊びが戸外でのボール遊びに繋がっている。

・運動マット、平均台、マットの山、トランポリン、鉄棒等同じ遊びを繰り返し楽しんだり、次々と違う遊びに挑戦したりして身体を動かすことの楽しさを味わっている。

・「また（あした）したい」と登園を楽しみにしている姿や、「これおいときたい」と次回の遊びにきたいを持っている姿が見られる。

4. ねらい

①自分でしたい遊びを見つけたり選んだりして満足するまで遊ぶ。（自ら決める・選ぶ）

②クッションブロックで家などを作ったりＢブロックで鉄砲などを作ったりと知っている物に見立てて遊ぶことを楽しむ。（造形に表す）

③「せんせい、みて！」「できたー！」「たおせた！」等の思いを言葉や身振り手振りで自分なりに伝えようとする。（自分の事を伝える）

④でこぼこマットに挑戦したり、的や怪獣に当たるようにねらいを定めてボールを投げたりして身体を動かす楽しさを味わう。（身体を操作する）

⑤友だちが使っている玩具を使いたいや、自分の思いのまま遊びたい等の思いを保育者に受け止めてもらいながら、自分の気持ちを落ち着かせたり、切り替えたりする。（気持ちをコントロールする）

⑥怪獣を倒せた、平均台を渡れた等自分の力でできたことを喜ぶ。（自分に満足する）

⑦自分が経験したことを元にイメージを広げながら、運転手さんやプリンセスになりきって言葉や動作で表現する楽しさを味わう。（身体に表す）

⑧友だちや保育者と一緒に役になりきってやりとりすることを楽しむ。（他者といる喜びを感じる）

⑨気の合う友だちを誘ったり、自ら遊びに加わったりして一緒にいる心地よさや楽しさを味わう。（他者といる喜びを感じる）

⑩　次回の遊びへの期待感を持つ。（場や状況を整える）

5. 実施計画

時間	予想される幼児の姿	環境の構成及び保育者の援助と配慮
10:00	○今日の活動を決める	○好きな遊びを選べるように、今までしてきた遊びを振り返ったり、友だちがしていた遊びを紹介したりする。(①)
10:05	○好きな遊びをする ・ごっこ遊び ・人形遊び ・バスごっこ ・電車 ・机上遊び （パズル・バックル繋ぎ等） ・運動遊び （平均台・ジャンプ・でこぼこマット、怪獣倒し等）	＊自分たちで遊びに必要な用具を出せるように、取り出しやすい位置に置いておく。(①) ○友だちの遊びに興味があるが中々自分から入れない時は、輪の中に入れるように、さりげなく遊びに誘う等して関わるきっかけづくりをしていく。(⑨) ○遊びや遊び方の選択肢が広がるように、友だちの遊ぶ様子を知らせていく。(①) ○玩具の取り合い等でトラブルになった時は友だちの気持ちが知れるようにお互いの気持ちを受け止め代弁したり、橋渡ししたりしていく。(⑧) ○自分の思いを友だちに伝えられるように、子どもの思いを汲み取ったり言葉を添えたりしていく。(③) ○友だちと一緒に遊ぶ楽しさを感じられるように、子ども同士の間を取り持ったり、遊びに誘ったりして一緒に遊ぶ。(⑨) ＊なりたい役になりきって遊べるように、運転手の帽子やエプロン、セーラー服等を用意する。(⑦) ○遊びが広がるように、子どもの表現する世界を一緒に楽しみながら、音楽を流すなどしてイメージを広げていく。(⑦) ○プリンセスやアイドルの役になりきって友だちや保育者とやりとりを楽しめるように、役の雰囲気を味わえるような言葉がけをしたり一緒に遊びを楽しんだりする。(⑦) ○恐竜の家づくりではのびのびと自分の思いを形で表現できるように、子どもたちの思いや気持ちを聞きながらイメージしたものを形にしていく手助けをしていく。(②) ※イメージしている線路を作れるようにレールの種類や数を準備したり、広いスペースを確保したりする。(①) ○夢中になって絵を描いたり電車を並べたりして遊んでいる時は十分に遊びを楽しめるように、側で見守ったり、必要に応じてさりげなく玩具を用意したりする。(①) ○ボール遊びやでこぼこマット等の色んな運動遊びに挑戦する楽しさを感じられるように、保育者も一緒に加わったり、身体の動かし方を示したりしていく。(④) ○子どもが意欲的に遊べるように、平均台を組み替えたりマットの位置を変えたりして子どもたちのやりたいという気持ちを引き出し、その子にあった手助けをしていく。(④) ○一人ひとりが喜びや満足感が味わえるように、子どもの「できた」という気持ちに共感したり、認めたりしていく。(⑥)
10:45	◎片づけをする	○見通しを持って遊べるように、前もって片づけの時間を伝えていく。(⑩) ○片付ける気持ちよさを感じられるように、「きれいになったね」等の言葉がけをしたり、保育者も一緒に片付けたりしていく。(⑩)
11:00		○遊びが続いていくように、作った作品を残しておきたい子がいれば気持ちに応えていく。(⑩)

東・中播磨幼児教育研究会　　**ことば遊び指導案　(園内研修)**

三恵城山こども園

1.　日　時　　令和７年８月８日（金曜日）　　担任　松井芹奈　榮藤愛理　村瀬里香　早渕知美

2.　対象児　３歳児　ひかり組（男児 10 名　女児 11 名）

3.　子どもの姿

◎生活の中での様子（基本的生活習慣）に係る記述

プール遊びがスタートし、着替え等の身の回りの事が一人でスムーズにできる子は増えてきた。少し難しいと感じる子もいたが、毎日繰り返し取り組むことで少しずつ着替えるスピードも早くなり、一人でできる事も増えてきている。野菜や朝顔の栽培をし、成長を楽しみにしながら毎日水やりをした。

◎人とのつながり（人間関係）に係る記述

園庭での水遊びでは、色水を容器に入れ並べて、「ジュースやさんですよ」と友だちと一緒にごっこ遊びを楽しむ姿が見られた。また数人が砂場で泥遊びを始めると、「なにしとん？」「いれて」と友だちが遊んでいる様子を見て興味をもち近寄っていく姿が見られた。友だちと一緒に道を作ったり、穴を掘って温泉づくりをしたりして友だちと遊ぶ楽しさを味わい始めているように感じる。

◎遊びへの取り組みに係る記述

育てた朝顔の花を使って保育者が色水を作ったところ、特に女の子が興味を示して砂場の玩具からすり鉢とすり棒を持ってきて、自分でも作ろうと遊び始めた。ひたすら色水を作り友だちにあげる子、色水を使ってごっこ遊びをする子など様々な姿が見られる。築山では一人の男児が樋とパイプを持ってきて水を流して遊んでいると、他児も加わって更に大きく繋ぎ合わせて、そこに玩具を流すなど遊びが発展している。

4.　ねらい

①　樋やパイプを使って水を流したり、スコップで穴を掘ったり、色水遊びをしたりと自分がしたいと思う遊びを選んで楽しむ。(自ら決める・選ぶ)
②　全身を使って思い切り遊ぶ中で、泥の冷たさやぬるぬるした感触、泥で遊ぶ心地よさを味わう。(自然環境を見つめる)
③　自分の気持ちを言葉にして伝えながら、保育者や友だちと簡単なやりとりを楽しむ。(自分のことを伝える)
④　気の合う友だちと一緒に作ったり遊んだりすることを喜ぶ。(他者という喜びを感じる)
⑤　泥や水に触れたりする中で、自分が作りたいものを作ったり、見立て遊びをしたりして表現する喜びを味わう。(造形に表す)
⑥　友だちと衝突しながらも、譲りあいの大切に気づきていく。(気持ちをコントロールする)
⑦　様々な道具を組み合わせて自分がイメージした水路を作ることを楽しむ。(事物・現象を捉える)
⑧　色が混ざり合う様子を楽しんだり、色の変化に気づいたりする。(造形に表す)
⑨　友だちの遊びに興味を持ち、真似てみようとする。(他者のことを知る)
⑩　約束事や道具の正しい扱い方を意識し、安全に気を付けて遊ぼうとする。(身を守る)

5.　実施計画

時間	予想される幼児の姿	環境の構成及び保育者の援助と配慮
	○約束事を確認する。 ○泥んこ遊びをする。 ・泥のやわらかさや冷たさ等泥の感触を手足で感じる。 ・ケーキ屋さんやジュース屋さん等のごっこ遊びを楽しむ。 ・食用色素を使って色水遊びを楽しむ。 ・樋やパイプを使って水の流れる道を作ったり、穴を掘って水が貯まる場所を作る。 ○片付けをする。 ○振り返りをする。	＊子どもたちが安全に遊べるように、遊び方・玩具の使い方を一緒に考える時間を設ける。⑩ ◎自分で選んだ遊びを楽しめるように遊ぶ姿を見守ったり、楽しい気持ちに共感したりしていく。① ◎泥や水の感触を味わいながら遊べるように、子どもの感想を受けて会話を楽しんだり、どう感じるか問いかけたりしていく。② ＊したい遊びが出来るように、様々な道具や玩具を用意し、保育者も一緒に遊びながら、使い方や遊び方を知らせる。⑦ ◎友だちと一緒に遊ぶ楽しさや喜びを感じられるよう、子どもたち同士のやりとりを見守ったり、保育者が仲立ちをする。④ ◎物の貸し借りでトラブルが起こった際は、子どもたちが気持ちに折り合いをつけていけるように保育者が仲立ちをしたりお互いの気持ちを受け止めながら、必要に応じて保育者が代弁して仲立ちをする。⑥ ◎色の変化が楽しめるように保育者も遊びに加わり、「きれいな色だね」「どうやって作ったん？」等遊びの楽しさに気付けるような声掛けをする。⑧ ◎自分がイメージした水路が作れるように試行錯誤する姿を見守ったり、気付きを促すような声掛けをする。⑦ ◎自分なりの言葉で表現できるよう、子どもが発する言葉に共感したり、会話が広がるような言葉掛けする。③ ◎片付けの楽しさや喜びを味わったり、整っていくことの心地良さを味わったりできるように、頑張る姿を認め感謝を伝えていく。 ◎友だちの遊びを見て次の遊びに繋げていけるように、子どもに質問しながら遊び方を他児に紹介する。⑨

【実践記録】

写　真	事　実	事実の解釈・考察
	○砂場にホースで水をまき、泥の水たまりを作っていた。泥水に浸かり、泥を手ですくったり、ペタペタ押さえたり足を埋めたりして遊んでいた。	・泥の感触や気持ちよさを全身で感じていた。② ・泥水に浸かり「おんせんみたい～」と言葉で表現した。③ ・泥の部分だけを使い、ケーキを作るなど本児なりのこだわりをもって遊んでいる姿が見られた。⑤
	○色水を混ぜ、混ざると色が変化することに気付きいた。またカップやトレイに入れてジュースに見立ててごっこ遊びをしていた。	・赤色と青色を混ぜると紫色になる、赤色と黄色を混ぜるとオレンジ色になる事を発見した。⑦ ・保育者にもその気づきを報告してくる姿があった。③ ・また自分が使いたい色があれば、ペットボトルに入っている色水を「かして」「いいよ」と言って譲り合って遊ぶ姿も見られた。③
	○スコップで穴を掘り水の流れる道を作っていた。また、ガチャポンプを使って水を流していた。	・「水を流そう」と言ってスコップで穴を掘り、自分なりに考えて水の流れる道を作っている姿が見られた。⑦（豊かに発想し、追及の手立てを構想する） ・穴を掘り進めていくと水がどんどん流れていき「流れた」と喜んでいた。うまく流れたことで達成感、満足感が生まれている。⑦（問題を認識する） ・また、「水流して」と友だちに声を掛け、協力して一緒の物を作って楽しむ姿が見られた。④
	○パイプやトンネルを組み合わせて水が流れることを楽しんでいた。その中で、ガチャポンプとパイプの高さが合わずどうしたら高さが合い水が流れるか保育者と一緒に試行錯誤した。	・ガチャポンプとパイプの高さが合わなかったが、子どもたちだけでは解決できなかったので「かごを持ってきたら？」と提案してみた。複数のかごを重ねパイプを支えることでうまく水が流れることに気付いた。水が流れたことが嬉しくて、もっと長くしようとトンネルを繋げ始めた。（人と物事を進める）（再構成する）

東・中播磨幼児教育研究会　　ことば遊び指導案　(園内保育)

姫学こども園

1. 日　時　令和　7年　6月　6日（　金曜日）　担任　稲田美香　藤村有須
2. 対象児　4　歳児　すみれ組（男児　15名　女児　8　名）
3. 子どもの姿

◎生活の中での様子（基本的生活習慣）に係る記述

天気を見ながら、本時の活動を確認し、自分たちで出来る準備は、自分たちでするようになってきている。(自ら決める・選ぶ)
気温に応じて、自分で衣服の調節をしたり、汗を拭いたりし、着脱もスムーズに出来るようになってきた。(体の伴子うを保つ)また、保育士が準備や片付けをしていると、一緒にやろうとし、「手伝いある？」とたずねてくる姿が見られる。(自分のことを伝える)

◎人とのつながり（人間関係）に係る記述

砂場で遊んでいる友だちをみつけると自分が使いたい道具を持っていき「入れて～」と声をかけ、自然と遊びへ入っていく姿がある。(他者といる喜びを感じる)また、年長児が砂山を大きく作ったり、砂団子を作っているのを見て「どうやって作るん？」とたずね、作り方を教えてもらい挑戦したり、力を合わせて大きなトンネルを作ろうとする等、異年齢の関わりも見られる。(人と物事を進める)

◎遊びへの取り組みに係る記述

園庭にある草花でままごとをしたり、砂で作ったプリンやケーキに草花を飾ってケーキやさんをしたりしている。(造形に表す)また、水を混ぜてジュースやさんをしたことから、水遊びに発展した。砂山にトンネルを掘って川を作ったり、水を流し溜まったところに葉っぱを浮かべたりする中で、だんだんと水がしみ込んでなくなっていく様子を見て「さっき水を入れたのになくなった」「また水を入れてみよう」など不思議な発見を楽しんでいる。(自然環境を見つめる)(問題を認識する？)

4. ねらい
   ① 自分のしたい遊びを選んで楽しむ。(自ら決める、選ぶ)
   ② 友だちや保育者と一緒に遊びを進めていく中で、友だちと協力したり役割りを決めて遊ぶ。(人と物事を進める)
   ③ 自然の様々な種類の植物を知る。(自然環境を見つめる)
   ④ 花びらや葉っぱで作った色水や砂で作った泥水をジュースややコーヒーに見立てたり、泥んこでケーキや団子を作ってごっこ遊びを楽しむ。(造形に表す)
   ⑤ 遊んだ後は体を清潔にする。(体の健康を保つ)
   ⑥ 友だち同士で作ったものはどんなことが楽しかったのかを自分の言葉で他者に伝える（自分のことを伝える）
5. 実施計画

時間	予想される幼児の姿	＊環境の構成及び◎保育者の援助と配慮
9：45	☆約束事の話を聞く ☆着替えの準備をする ☆砂場で遊ぶ ＜山や川を作る＞ ・桶を使いトンネルを作る ・水を流す ＜色水を作る＞ ・色々な色の花を摘んで水に溶かし色水を作る ＜砂でままごとをする＞ ・プリン・ケーキを作り草花で飾る	◎砂水遊びにおいて楽しく遊べるように約束事について話し合う。 ＊様々な遊びを子どもたちが考え進めていく中で、自分たちで準備ができるようにカップ、バケツ、スコップ等を十分に用意しておく。(①) ◎自分１人で着替えができるように個人に合わせてできない準備は声かけしていく。 ◎子どもたち同士で試行覚悟しながら、遊びを進めていけるように、それぞれが考えて遊ぶ姿を見守る。(②) ◎花や葉っぱの色や形など、違いに気づけるように、諸感覚を使って感触の違いを知らせたり、形や匂いに気づく声かけをしたりする。(③) ＊色水遊びには大きさの違う容器で作ったり混ぜ合わしたりしながら楽しむことができるように大小のカップや色の変化が分かる透明の容器の準備をしておく。 ◎草花を摘んできて、ごっこあそびをする中で、花の大小、形の違いなどに気付き、工夫して遊ぶことができるようにそれぞれが考えて遊ぶ姿を受け止める。(④) ◎自分たちで、体についた砂を洗い流したり、清潔なタオルで拭いたりできるように見守りできにくい所は手を添えたり、声をかけたりする。(⑤)
10：45	☆片付けをする ☆振り返りをする	＊それぞれのした遊びを伝えあったり、次の遊びへと期待がもてるように振り返る時間を作る。(⑥)

6. 評価・反省
   ・砂や水に触れ、友だち同士で発見したことや思いを伝え合いながら楽しむことができていたか。
   ・一人ひとりが工夫したり、様々な素材を使って試したり十分に遊べる環境であったか

【記　録】

写真	子どもの活動の姿（事実）	育てたい資質についての考察
	自分のしたい遊びに必要な道具を選び、それぞれが好きな遊びを楽しむ	「泥だんご作る」「ジュース屋さんする」など目的を持って好きな遊びを決め遊ぶ姿がみられる①
	一人ひとりの思う山や川を作り、水が流れるトンネルや山の中にトンネルを作る子たちがいた。穴を掘り進めながら「穴を掘るの手伝って～」と言ってくる子がいた。	山の周りに川を作るだけで無く遊ぶ途中でいろいろな所を掘り工夫していくと思っていたものと違うものが完成し発見を伝え合い遊びが広がっていることを感じた。②
	パンジーの花や園庭の木の葉を集めて色水作りをしていた。 「スイカの匂いがする。」 「葉っぱはジュースの色がで一へん。」などそれぞれの違いに気づく子どもがいた。	花びらは袋に入れて水を入れ揉みこむと色がつくのがすぐにわかったが葉っぱはすり鉢に入れて混ぜる方が色が出やすいことがわかり違いに気づくことができた③
	泥んこのジュースや色水をジュースに見立てたり泥だんごを作ったりしてままごとを楽しむ。	透明な袋を使って花びらを揉みつぶし水に色がついていく変化を楽しんだ。紫は鮮やかに出たのに黄色は茶色になったので花びらの数を調節しながら作っていた。サラサラの砂だと団子にならないが水を加える事により団子になることがわかり水や砂を加えながら子どもたちなりに考えていた。④
	自分の体についた泥を水で洗い流していた。背中、足のふくらはぎの後ろなど見えにくい所は子どもたち同士で「まだ土ついてる。」と教え合ったり、保育者に「綺麗になった？」と聞いてくる子がいた。	濡れた泥の服は脱ぎにくく子どもたち同士で教え合う姿はあったが、子どもたちだけではできないところは保育者が援助し綺麗に洗い流した。 今後プール遊びを通してタオルの使い方を知らせていきたい。⑤
	休んでいる子がいたので「○○ちゃんと又一緒に遊びたい」 「みんなで川を作って水が流れたのがおもしろかった。 「次は泡がしたい。」などと発表できた。	自分なりの言葉でどんなところが楽しかったとか、もっとこうしたら良かったなどの思いを伝え友だちが「○○して楽しかった」の話を聞き今度はちがう遊びをしてみたいと次回に期待を持って聞けた。⑥

東・中播磨幼児教育研究会　　ことば遊び指導案　(公開保育)

姫学こども園・保育園

1. 日　時　　令和　7年　7月　17日（ 木曜日）　　担任　　藤原 ほのか　　大谷 爽華

2. 対象児　　5歳児　　ゆり 組（男児　　6名　女児　　7名）

3. 子どもの姿

◎生活の中での様子（基本的生活習慣）に係る記述

夏野菜の水やりや給食後の床拭き掃除など、当番活動に積極的に取り組んでいる。友だちと役割を確認し合い、それぞれが責任を持って行動し、年長児らしい姿になってきた。

また、和太鼓や運動会、お泊まり保育などの園のイベントをとおして「自分たちも○○したい」「こうなりたい」と、憧れていた年長児への期待がさらに高まっている。

◎人とのつながり（人間関係）に係る記述

気の合う友だちと好きな遊びをする中で、折り紙が得意な子どもがみんなに紙風船や手裏剣の折り方を教えたり、自分の好きな遊びに友だちを誘って、ルールを教えてあげたりする姿が見られる。また、自由あそびの中で、異年齢と関わることが多く、遊びを共有する中で、小さい子にルールを教えてあげたり、遊びのコツを伝えてあげたりする姿が見られる。

◎遊びへの取り組みに係る記述

クラスには、いつでも製作ができるように、子どもたちが家から持ってきたカップや芯などの廃材がある。子どもたちは、時間を見つけては様々な素材を使い、切ったり貼ったり、描いたりしながら、それぞれがイメージをふくらませ、製作遊びを楽しんでいる。子どもたち同士で作った物を見せ合ったり、教え合ったりする中で、言葉のやりとりも増え、ごっこ遊びへと広がっていった。作った物を並べてお店屋さんごっこしたり、作った物を景品にして的当てをしたりして遊ぶ姿が見られた。

4.ねらい

①自分たちでお店のイメージを広げたり、友だちと相談したりしながら、ごっこ遊びを楽しむ(自ら決める・選ぶ)

②異年齢の子どもに優しく接したり、相手の立場になって物事を考えたりする中で、人と交流する喜びを感じる(他者といる喜びを感じる)

③友だちと役割分担をしながら、思いや考えを伝え合い遊びを進めていく(人と物事を進める)

④自分たちが作った物や考えた遊びで、相手が喜んでくれることを期待したり、遊びを通して達成感を味わったりする(自分に満足する)

⑤ごっこ遊びに必要なものを自分たちで考え、様々な素材を使って作ったり描いたりする(造形に表す)

5. 実施計画

時間	予想される幼児の姿	環境の構成及び保育者の援助と配慮
9：45	○机や椅子、作った物などそれぞれが必要な物を考えて準備する ・困った時は先生に聞く	＊本時の活動に期待が持てるように、これまでの遊びの様子や作った物を写真で掲示しておく(①) ＊自分たちで遊びを考えて工夫できるように、遊びに必要な物を子どもたちと話し合い用意する(①) ◎子ども達が、見通しを持って活動ができるように「長い針が８になったら片付けしよう」と片付けの時間を始めに知らせる(①) ◎一人ひとりが安心して活動に入れるように、何をしたらいいか困っている子どもには「どうする？」「何がいるかな？」などと声かけをして、一緒に考えていく(③)
10:00	○お店屋さんをする ・輪投げ ・ボールすくい ・魚釣り ・呼び込みをする ・ルールを説明する ・数を数える ○お客さんになる ・好きなお店にいく ・並ぶ ○製作をする ・折り紙を折る ・自由に描く	◎みんなで遊びが楽しめるように、友だちと話し合い、協力しながらごっこ遊びを進めていく姿を認め、寄り添っていく(③) ◎お客さんに来た異年齢の子ども達に、分かりやすく遊び方やルールを伝えられるように、必要に応じて伝え方を一緒に考えていく(②) ◎友だちと遊びを進める中で、自分の考えや作った物に自信が持てるよう、一人ひとりを具体的な言葉で褒めたり、工夫する姿を認めたりする(④) ◎お店の人やお客さん役になりきり、それぞれがイメージを持てるように「いらっしゃいませ」「はい、どうぞ」「またきてね」と自分なりの言葉で表現し、やりとりする姿を認めていく(④) ◎子ども同士で役割りを決めて遊びを展開させることへの楽しさ、嬉しさが感じられるよう、保育者も一緒に遊びに参加する(③) ◎自分が作った物への満足感や、相手が喜んでくれることへの期待や達成感が味わえるように「楽しいね」「みんな喜んでくれて良かったね」と子どもの思いに共感する(④) ◎トラブルの際には、お互いの思いが伝わるように、自分たちで話し合いやりとりする姿を受け止め、必要に応じて仲立ちをする(③) ＊遊びの中で、足りない物や「もっとこうしたらいいな」と思う物が作りやすいように、様々な素材や道具を用意して環境を整えておく(⑤)
10:45	○振り返りをする	◎自分が作った物に満足感が味わえるように、子どもがイメージした物や工夫して作った物に共感していく(⑤) ◎思ったこと感じたことを自分なりの言葉で友だちに伝えられるように、発表する子どもの思いや遊びに共感したり受け止めたりして自信へと繋げていく(③)(④)

東・中播磨幼児教育研修会　　言葉遊び指導案

サルビアこども園
1．日時　令和７年８月２５日（月曜日）　　担任　楠田莉央　田中愛美　寺本優香　國光優衣
2．対象園児　３歳児　すみれ組（男児１３名　女児１３名）
3．子どもの姿

◎生活の中での様子

○戸外遊びでは砂場で山や川作り・ままごと・お店屋さんごっこ・水のスライダー・色水遊びなどから次々と色んな遊びを選んで楽しむ子もいれば繰り返し同じ遊びを楽しむ子もいる。（自ら決める・選ぶ）
○片付けの時間になると「○になりました。みんなでお片付けをしましょう！」と大きな声で友だちに知らせ、砂で汚れている玩具をタライの水で洗ったり、種類ごとに分けて籠に片づけたりしており、「僕が片付けたるで！」と意欲的に取り組んでいる姿が見られる。（場や状況を整える）
○園庭の日差しの暑さを感じ、涼しい所で遊ぼうと自ら選んで砂場やテントの下の色水コーナーなどで遊んでいる。（自然環境を見つめる）

◎人とのつながり

○友だちと山にトンネルを掘り、ペットボトルに水を汲んできてそこへ流し、水しぶきの冷たさを感じて言葉で伝えたり、流れていく様子を一緒に見たりしながら嬉しさを感じている。（他者といる喜びを感じる）
○「いらっしゃいませ！」とお客さんを呼び込んでいる声を聞いて、友だちの隣に並んで同じように声を出し「ポテト屋さんですよ！」「お金ください」と声を掛け、お客さんに作ったポテトを渡すなどのやり取りをし、自然と友だちの遊びへ入っていた。（他者といる喜びを感じる）
○色水遊びでは、「どこにあったお花か教えてくれる？」と友だちと同じ色水を作りたい思いや、「お水を袋に入れたいから、ちょっと手伝ってくれる？」と手伝って欲しい思いを適切な言葉で表現し、友だちに伝えようとする姿がある。（文章の構成を整える）
○友だちに遊んでいた玩具をとられた時に「返してね。ちょっと待ってから（しばらくしたら）、交代するね！」と玩具を取られた悲しさを感じながらも自分の思いを言葉で伝えている子がいた。また友だちもその言葉を聞くことで、待とうとする姿も見られるようになってきた。（気持ちをコントロールする）

◎遊びへの取り組み

○「この遊びが好き」「今日もこの遊びをしたい」という思いを持つようになり、遊びに必要な物を見つけ出し、型抜きをして見立てたり、気の合う友だちと山・川づくりをしたりして楽しんでいる。（自ら決める・選ぶ）
○砂水遊びや色水遊びなど遊びへの期待感が高まってきているので、保育者が準備をしていると「僕も手伝ってもいい！？これ出すの！？」と意欲的に遊びの準備をするようになってきている。（場や状況を整える）
○水の流れを見て遊んでいるところへ保育者が意図的にトイを組み合わせると、初めは少しの水を流し入れ、流れた嬉しさを感じていたが、次はバケツ一杯に水を汲んで勢いよく流れる様子を見て「わぁ！水が流れた！」と大いに喜びを感じていた。（事物・現象を捉える）
○水たまりの中の砂をスコップですくい、「ぽっとんって落ちた！」と言い、水を多く含んでいる時のドロドロとした砂の状態の変化を感じていた。（事物・現象を捉える）
○友だちのお店を見て、「ぼくはアイス屋さんをする！」という目的を持ち、店を開く前に必要な玩具（アイス用スプーン・コーンなど）を集めてきたり、ビールケースをカウンターのように見立てて組み合わせたりして自分がイメージした環境を整えようとしていた。（場や状況を整える）
○スライダーでは「先生ここに（水を）入れたらどこから出てくるかな？」と予想して試そうとしたり、保育者と手先を使ってスライダーの組み合わせや角度を調節して動かそうとしたりして水の流れを楽しんで繰り返し遊んでいる。（身体を操作する）
○玩具の籠から、気に入ったやかんとホースを持って来て、注ぎ口に組み合わせて水を流そうとしていた。水が流れていく様子を見て「ぞうさんみたい！」と見立てていた。（形を捉える）
○色水遊びでは、すり鉢・すり棒・ビニール袋から自分に合った道具を選んだり、作った色水を容器に移す時も漏斗を使ったりして道具の扱いにも慣れてきている。（事物・現象を捉える）

4．ねらい

①この玩具を使って遊びたい、砂場で山やトンネルを作って水を流したい、気に入った花を使って色水を作りたい、スライダーに水を流して流れる面白さを感じたいなど、したい遊びを選んで、満足するまで遊ぶ充実感を味わう。（自ら決める・選ぶ）
②凸凹な砂場やお山などでバランスを取りながら歩こうとしたり、つまずかないように砂場の玩具を避けようとしたりする。（身を守る）
③遊ぶ中で砂水の感触・温度や水の流れ方・色水の色の変化など気付いたことや面白く感じたことを保育者や友だちに言葉や身ぶりで伝えようとして、思いが伝わる嬉しさを感じる。（自分のことを伝える）
④砂が型抜きの形になる面白さを感じたり、自然物を使ってケーキやご飯などに見立て繰り返し作ることを楽しんだり、作った物を使ってごっこ遊びを楽しんだりする。（造形に表す）
⑤友だちや保育者と見立て遊びやごっこ遊びを楽しんだり、同じ目的を持ち一緒に山づくりや水を流すことを楽しんだりする遊びを繰り返し楽しむ。（他者といる喜びを感じる）
⑥水の量やスライダーの組み合わせ方によって水の流れ方が違うことを感じ、水の量を増やしてみたり、組み合わせ方を工夫したりして試して遊ぼうとする。（事物・現象を捉える）
⑦草花で色水を作ることを楽しみ、使う素材によってできる色の違いに気付いたり、それらを混ぜ合わせて混ざり合う色の変化に気付いたりする。（事物・現象を捉える）
⑧友だちの玩具が欲しかった、まだ片付けたくないという思いを保育者に聞いてもらいながら、気持ちを切り替えようとしたり、落ち着かせようとしたりする。（気持ちをコントロールする）
⑨服が砂水や汗で濡れた気持ち悪さを感じ、シャワーで流そうとしたり、自ら着替えようしたりとする。（体の健康を保つ）
⑩したい遊びがたくさんできた、友だちと一緒に遊ぶことが楽しかったなどを感じ、嬉しく思ったことを自分なりの言葉で伝えようとしたり、満足感・充実感を味わったりする。（自分に満足する）

5．実施計画

時間	予想される子どもの姿	＊環境の構成及び・◎保育者の援助と配慮
9:00	○朝の会をする ・ホワイトボードの写真を見ながらどこで遊ぶのかを考え、期待感を持つ。	＊今日の遊びにも期待感を持ち、遊びを自ら選べるように、最近の遊びの様子やその日の環境構成の写真をホワイトボードに貼っておく。(①)
9:10	**★砂水遊び** 【山・川作り】 ・山を掘ったり、川づくりをしながら近くの水溜まりや川と繋げようと掘り進める。 ・自然物などを川や水溜りに浮かべ、満足すると自ら水に入って体全身で水の冷たさ・感触を味わう。	＊水を使うことで砂の感触の違いや、崩れることの面白さを感じることができるように、各コーナーの側に水を張ったタライや空き容器（ペットボトルなど）を用意しておく。(①) ◎砂と砂水の感触・日当たりによる温度の違いを感じて伝えることができるように、一緒に触れながらサラサラ・ザラザラなどの感触の違いを言葉にして伝えたり、場所によって温度が違うことに気付いた時はその違いを比べながら一緒に考えたりする。(③) ◎安全を意識して通り道を考えられるように、子どもが歩きにくいと感じたことを代弁したり、他に通りやすい道があることを知らせたりする。(②) ◎トンネルを掘ったり、水を流して川を作ったりして遊ぶ楽しさを感じられるように、友だち同士で声を掛け合いながら遊んでいる様子を見守り、困っている時には子どもの思いを汲み取ってどうしたらいいか一緒に考える。(⑤)
	【見立て遊び】 ・砂場の玩具で型抜きをする。また、自然物などでデコレーションをする。（ケーキ・ごちそうなど） ・お店屋さんごっこをする。必要な玩具を自分で集め、ビールケースなどを組み合わせてオリジナルの店を作る。（アイス屋さん・ポテト屋さんなど）	＊必要な玩具を思い浮かべ、すぐに手に取れたり様々な料理や形に見立てイメージを再現したりできるように、型抜きや調理器具、お皿、コップなどの玩具やお店の空間を作ることができるビールケースなどを用意し、子ども達がいつも遊んでいる場所の近くに準備しておく。(①) ◎砂が型抜きの形になる面白さを感じて何度も繰り返し作ることを楽しめるように、綺麗に型が抜けたことや作りたかったものが再現できた嬉しい気持ちを言葉にしたり、崩れてしまったらもう一度保育者と作ろうと励ましたりする。(④) ◎保育者や友だちと店員やお客さんになって一緒に遊ぶ楽しさや料理を作って食べてもらえる嬉しさを感じられるように、ご飯を食べる真似をして表情豊かに味の感想を伝え、どうやって作ったのか尋ねたり、近くにいる友だちにも食べてみるか提案したりする。(⑤)
	★スライダーコーナー ・スライダーの水の動きを目で追うことを楽しんだり、下に流れた水を自分で受けようとしたりする。 ・スライダーの組み合わせを保育者と動かしてみようとする。	＊水が勢いよく流れる楽しさを感じながら遊ぶことができるように、大きさの違うペットボトルやバケツ等を用意しておく。(①) ◎水を上手く流そうとして水の量やスライダーの角度を調整して工夫しようとするように、保育者は子どもが考えていることを汲み取って動かし方を知らせたり、上手く流れた様子や詰まって流れない様子などを伝えたりして一緒に考えてみる。(⑥) ◎水が上手く流れた満足感をより感じることができるように、できた喜びに大いに共感したり、工夫していた姿を言葉にして認めたりする。(⑥)
	★色水コーナー ・ビニール袋やすり鉢とすり棒を使って色水を作る。完成したものを袋やペットボトルに入る。 ・花と野菜・果物の皮を混ぜて、色が混ざり合うことを楽しむ。	＊植物に触れて色が出る面白さを感じたり、素材を混ぜて試したりできるように、園庭に様々な草花を植えておく。(①) ＊自分に合った道具を選べるように、ビニール袋やすり鉢・すり棒などを用意する。(①) ◎綺麗な色水が作れた嬉しさを感じ、大切にできるように、保育者は容器や袋に名前やマークを書いたり、飾れる場所に置いてみるように促したりする。(⑩) ◎使う素材による違いや混ぜた時の色の変化に気付けるように、どの素材を使ったのか尋ねてみたり、近くにいる友だちにも発見を伝えたりする。(⑦)
10:00	○片付けをする ・汚れている玩具はタライの水で洗い、分類して片づける。	＊作ったものに満足感や喜びを感じたり、飾ることで気持ちが切り替えられたりできるように、作った物を置いておくスペースを確保しておく。(⑧) ◎片付けに気持ちが切り替えられるように、「給食は何かな？」と次の活動に期待を持てるような声かけや子どもたちの頑張って片付けている姿を肯定的に認めた声掛けをしたり、保育者が意欲的に片付けて、場が整ってきている様子を伝えて応援したりする。(⑧)
10:15	○着替えをする ・自分で着替えながら、困った時は保育者に手伝ってもらう。	◎衣服を着替える気持ち良さを感じられるように、着替えてすっきりした気持ちなどを言葉にして伝え、自分で着替えようとしている姿を見守りつつ、子どもの手に添えて畳み方を知らせる。(⑨)
10:30	○振り返りをする ・遊んだ内容や楽しかったことなどを保育者に言葉を補ってもらいながらも伝えようとする。	＊自分のした遊びが友だちに伝わるように、遊んだ場所の写真を掲示したり、その日遊んでいる様子をタブレットで見せたりする。(⑩) ◎友だちに経験したことや楽しかったことなどを自分の言葉で伝える嬉しさを感じられるように、発表している子の思いや喜びに共感したり、以前と比べて出来るようになったことや遊びの変化や成長に保育者が気付き、代弁したりする。(⑩)

東・中播磨幼児教育研究会　　言葉遊び指導案

サルビアこども園
1. 日時　令和７年 11 月 10 日(月曜日)　　担任　村田涼羽　井上みらい
2. 対象園児　４歳児　さくら組(男児　11名　女児　12名)
3. 子どもの姿

◎生活の中での様子
○残暑が続き、秋を感じづらい日々だったが、最近では園庭のイチョウの葉の色づきに気づいたり、築山のどんぐりが実っている様子に気づいたりと、季節の移り変わりを感じている。**(自然環境を見つめる)**
○地域の秋祭りで神輿を見た経験から、「ぼくのところの屋台はえびついとった」「夜になったら電気がつくんやで」と友だちと話し合う姿があった。自分たちの神輿を思い出したり、写真を見たりしながら友だちとアイデアを出し合って神輿づくりを進めている。**(自分のことを伝える)**
○公園でたくさんのどんぐりを見つけたことから、３歳児の時の秋の自然物で遊んだ経験を思い出し、的あてや玉入れなど、どんぐりやオナモミなど秋の自然物を使ったゲーム作りを楽しんでいる。**(造形に表す)**
○その日に作ったものを発表し、他には何が必要なのかを考えて、次の日の活動に繋げるなど目的をもって取り組む姿が見られる。**(人と物事を進める)**

◎人とのつながり
○サルビア夏祭りで、５ 歳児のお店屋さんに招待してもらい、アイスクリーム屋さんでカップとコーンを選ばせてもらった経験から、「５歳のおにいちゃんおねえちゃんみたいに、カップとコーンどっちも作ろう」と話し合いながら制作を進める姿があった。**(造形に表す)**
○築山に実っているオナモミで、友だちや保育者とひっつきむしを投げ合ったり、つけたオナモミで模様を作ったりして遊ぶ姿がある。遊びのなかでは、５ 歳児と一緒に追いかけ合ったり、3歳児に「こうやってつけるんやで」とつけ方を教えたりするなど、オナモミ遊びを通して異年齢のかかわりも見られる。**(他者という喜びを感じる)**
○散歩に行き自分たちで拾ってきた自然物に触れて遊ぶ中で、「このどんぐり転がるで！」「じゃあ坂つくってみよう」と協力する姿も出てきている。「これもやってみたい！」「これも面白そう！」と制作し、自分たちなりに作ったり遊んだりを繰り返しているうちに、「こっちのほうがいいんじゃない？」と自分の思いを友だちに伝えられるようになってきている。**(自分のことを伝える)**
○「今日は○○一緒につくろう！」と誘ったり、完成したゲームを実際に体験したりして、「このゲームおもしろいな」と感想を言い、笑い合ったり少しずつゲームができてきたことを喜び合ったりしている。**(他者という喜びを感じる)**

◎遊びへの取り組み
○秋の自然物でどんな遊びを作ろうかと考えるなかで、子どもたちは運動会の玉入れを思い出し、「どんぐりバージョンの玉入れをしてみたい」と提案する姿が見られた。玉入れのかごは何で代用するのかを考えたり、かごに点数をつけたら面白いかもしれないと、友だちとアイデアを出し合ったりしながら、制作に取り組む姿がある。**(造形に表す)**
○オナモミを使った遊びを考えるなかで、「数字をねらってあてるゲームをしたい」というアイデアが出た。子どもたちは実際にオナモミを様々な素材にくっつけて試し、引っ付きやすい素材と、引っ付きにくい素材があることに気づいていた。**(事物・現象を捉える)**
○フエルトに数字を書いて紙皿に貼ったり、ハサミで丸やハートなどの形に切り、それを紙皿に貼って動物やおばけを作ったりして的づくりを進めている。**(造形に表す)**
○カプラや積み木を使って、どんぐりが転がるピタゴラスイッチを作っている。どんぐりがうまく転がるように、積み木の高さや傾きを何度も調整したり、カーブを作るときには少しずつずらして並べたりしながら、道の幅や長さを考えて試行錯誤を繰り返している。**(空間を捉える)**
○どんぐりの転がり方を試しながら、「もうちょっと高くしよう」「ここで止まってもた」などと友だちと話し合い、協力して工夫しながら道づくりを楽しんでいる。**(人と物事を進める)**
○積み木でどんぐりが転がる道を作るのが難しいと感じた子が、段ボールで坂を作っていた。その段ボールに穴が空いていたので、「この穴に落ちたらあかんことにしよう」と自分たちでルールを決め、遊びを発展させていた。どんぐりが横に落ちてしまわないように、ダンボールを折って布テープで貼り合わせて壁を作ったり、ゴールを作ったりしながら「もう少し高くしたら速く転がるかな」「ここで止まっちゃうな」と気づいた事を伝え合い、試行錯誤を重ねながら協力して作り上げようとしている。**(造形に表す)**

4. ねらい
①遊びに必要なものを準備したり、ゲームのコーナーを配置したりしながら自分たちで遊ぶ楽しさを味わう**(人と物事を進める)**
②昨日の遊びの続きや、新たに今日から始めたい遊びを選び、一人ひとりが目的を持って遊ぶ**(自ら決める・選ぶ)**
③友だちのしている遊びを見て、楽しんでいることや素敵なところ、面白いところに気づく**(他者のことを知る)**
④友だちと一緒に遊ぶ中で、自分の役割を考えたり、相談しながら決めたりして、役割を担う楽しさや達成感を味わう**(人と物事を進める)**
⑤楽しく遊ぶために必要なルールを話し合い友だちや保育者と一緒に考えようとする**(人と物事を進める)**
⑥自分の気付きや、試行錯誤したことを友だちに向けて自分で言ったり、やって見せたり、実物を見せたりなどして伝えようとし、伝えることの嬉しさを感じる**(自分のことを伝える)**
⑦ゲーム遊びの中で、数字や数のやりとりに興味をもち、数を通して遊ぶ面白さを感じる**(数・量を捉える)**
⑧制作で使いたい素材を自分で選び、制作を進める楽しさや工夫する喜びを感じる**(造形に表す)**
⑨どうしてひっつくのか不思議に思ったり、何にひっつくのか予想したり、確かめたりしながら、ひっつきむしを使って何度も遊ぼうとする**(事物・現象を捉える)**
⑩どんぐりが転がる仕組みに気づき、積み木やカプラの置き方や傾きを工夫しながらうまく転がる方法を試していく楽しさを味わう**(空間を捉える)**
⑪自分の使った素材や用具を元の場所に片づけたり、床に落ちているものに気づいて拾ったりして綺麗になる心地よさを味わう**(場や状況を整える)**
⑫遊びのなかで見つけたこと、感じたことなどを保育者や友だちに伝え合い、遊びを振り返りながらイメージを共有する**(自分のことを伝える)**

5. 実施計画

時間	予想される子どもの姿	＊環境の構成及び・◎保育者の援助と配慮
10:00	○秋の自然物を使ったコーナー遊びをする	＊今日の活動にも、期待感を持って遊びが始められるように、ホワイトボードにこれまでの遊びの過程や、ゲームを作っている様子の写真を貼っておく。(①) ＊子どもたちが発想豊かに制作しやすいように、色々なものに見立てることができる自然物（どんぐり・かくと・まつぼっくり・落ち葉・子枝等）を用意したり、新たに作りたいものや直したいものをすぐに直せる制作コーナーを用意する。(⑧) ◎遊びを見つけにくい子どもには、やってみたい遊びを選ぶことができるように、子どもと対話しながら遊びを見つけたり、仲良しの友だちの様子を知らせたりする。(②)
	【どんぐりピタゴラスイッチ】 ・カプラや積み木を組み合わせ、どんぐりが転がるように道を作る	＊カプラや積み木以外の異なる素材も組み合わせて坂道を作ったり試したりして遊ぶことができるように、牛乳パックや段ボール、トイレットペーパーの芯を側に置いておく。(⑧) ◎どんぐりが転がる仕組みに気づけるように、積み木やカプラの置き方、傾きを一緒に調節しながら確かめ、上手く転がる方法を試していく。(⑩)
	【どんぐり玉入れ】 ・数字が書いてある空き缶やカップを目掛けて、どんぐりを投げ入れて点数を競う。	◎道が繋がり上手く転がった喜びや試行錯誤したところなどを自分の言葉で伝えられるように、つぶやきを拾ったり補ったりしながら言葉を引き出していく。(⑥) ＊数の違いや点数が増える楽しさを感じられるように、得点を記録できる用紙や、ホワイトボードを用意する。(⑦) ◎一緒に遊ぶ楽しさを味わえるように、友だちの得意なことを知らせ、活躍できる場面を作る。(④) ◎どんぐり玉入れがもっと楽しい遊びになるように、友だちの考えを聞いたり遊びに取り入れたり、ルールやどんな役割がいるのかを整理していく。(④)
	【落ちたらあかんゲーム】 ・どんぐりが穴に落ちないように、枝を使って道を作ったり、傾きを調整したりしながら、うまく転がる方法を考えて遊ぶ	◎自分なりに考え工夫しながら作ることができるように、一緒に素材を探したり、どのように使おうか形にしてみたり、作り変え試したりする。(⑧) ◎まだ決まっていないルールが明確になるように、ゴールはどこか、穴に落ちていないが下にも辿り着いていないドングリはどうするのか、どんぐり以外の自然物を転がすのはいいのかなど、問いかけをしたり一緒に考えたりする。(⑤)
	【ひっつきむしを使った遊び】 ・ひっつきむしお絵描き ・的あて ・おばけたいじ	＊どの素材によくひっつくかを試して発見できるように、フエルトや不織布、布などを用意し、実際に遊べる掲示物を用意しておく。(⑧) ◎自分たちの考えた遊びにあった素材を使って遊べるように、種類の異なるひっつきむしで一緒に遊んだり、投げたりくっつけたりして遊ぶ面白さに共感する。(⑨)
11:00	○片づけをする	＊作った遊びに満足感や喜びを感じ遊びの続きに期待を持てるように、作った物を置いておきいつでも遊ぶことができるスペースを確保しておく。(⑪) ◎安全に遊んだり、綺麗になる心地よさを味わったりできるように、使った素材や用具を元の場所に片づけたり、床に落ちている小さな枝や壊れたどんぐりに気づいて拾っている子の様子を言葉にして伝えたり、認めたりする。(⑪)
11:10	○振り返りをする ・感じたことや遊んだ内容を自分の言葉で伝え、遊びを共有する	＊話している内容が分かりやすいように、ホワイトボードを用意し、それぞれのゲームのコーナーの場所や遊んでいる写真を貼っておく。(⑫) ◎他の遊びをしていた子に自分たちが考えたゲームを知ってもらえるように、コーナーごとに、工夫したことをやって見せたり自分なりの言葉で発表する機会を設けたりする。(③) ◎次回の活動に期待がもてるように、今日の遊びについてどうだったかなど自分の考えや思いを伝えようとする姿を見守ったり受け止めたりしていく。(⑫)

【記録】

写真	子どもの活動の姿(事実)	育てたい資質についての考察
	・どんぐりが穴に落ちてしまわないように、穴の開いている箇所に枝を置いていた。しかし、枝を固定していないため転がり落ちてしまったり、枝を飛び越えてどんぐりが穴に入ってしまったりすることもあった。そこで、「まつぼっくりを穴に置いていたらゴールまで転がるんじゃない？」と、まつぼっくりを置いて穴を塞いだ。	・どんぐりが落ちないようにするための工夫を試すなかで、うまくいかない経験を通して新たな方法を考え出す姿が見られた。試行錯誤を繰り返し、遊びをより面白くするためのルールや仕組みを自分たちで作ろうとする姿があったことから、うまくいかないことをきっかけに考えを深めたり、試して確かめたりする面白さを感じているのだと思う。⑤
	・どんぐりが転がるように、牛乳パックをつなぎ合わせたり、カプラや積み木の置き方や傾きを調整したりしながら、試行錯誤を重ねて道づくりをしている。 ・どんぐりの大きさや重さを比べながら転がしてみて、転がるスピードの違いを確かめ、「どのどんぐりが早く転がるかな？」と何度も試している。	・どんぐりの転がる速さや方向を確かめながら、傾きや高さを少しずつ調整するなかで、子どもたちなりに空間のつながりや高低差を感じ取っていた。思い通りに転がるように工夫することを通して、試行錯誤する楽しさや達成感を味わっていた。⑩ ・大きさや重さの違いによって転がり方が変わることを遊びのなかで自然に感じ取っていた。試して比べるなかで、「なんでだろう」「もう一回やってみよう」と探求する気持ちが育っているように思う。
	・「お客さんに３回投げてもらって点数をつけよう！」とルールができた。点数の計算が難しくて困っていた。「計算できる子知っているよ」と保育者の言葉をきっかけに、計算が得意な友だちを呼びに行き、その子に点数を計算して紙に書いてもらい、役割を決めて遊んでいる。	・点数の計算が難しい場面で、保育者の言葉をきっかけに友だちを呼びに行き、それぞれの得意なことを生かして役割を分担しながら遊びを進める姿があった。これまで一人で遊ぶことが多かった子も、友だちと協力して遊びを進めるなかで、人と関わる楽しさや役割を担う満足感を感じられていたように思う。④
	・ひっつきむしは、どの素材に一番ひっつくのだろうと興味をもち、実際にひっつきむしをフエルトや不織布、布に付けて試し、一番ひっつきやすかったフエルトを使って的づくりをしていた。	・素材による違いに気づき、何度も試すなかで、「フエルトが一番ひっつく」と自分たちなりに発見し、その結果を生かして的づくりへと遊びを発展させる姿が見られた。興味や不思議に思う気持ちをもとに、考えたり確かめたりしながら活動を広げていく姿があった。⑨

東・中播磨幼児教育研究会　　ことば遊び指導案　(公開保育)

神崎保育園

「思い思い好きな遊びを楽しめるように」

1. 日　時　　令和７年５月１５日（木曜日）　　担任　安田　萌々　　中野　真希

2. 対象児　　３歳児　もも組（男児８名　女児１４名　合計２２名）

3. 子どもの姿

◎生活の中での様子（基本的生活習慣）

・登園して、保育士と目を合わせて挨拶をしたり、どの友だちが来たのかを見ようとドアからのぞいたりしている。（他者といる喜びを感じる）

・朝の支度を終えると、好きなコーナーに入っていき、進級前から遊んでいる慣れ親しんだ玩具を見つけ、遊びを始める姿が見られる。（自ら決める・選ぶ）

◎人とのつながり（人間関係）

・近くにいる友だちが遊んでいる姿を見て、真似てみようとしている。（他者のことを知る）また、「ここに座って」と気の合う友だちを誘ったり、面白いことがあると笑い合ったりして同じ遊びをしている。（他者といる喜びを感じる）

・「使いたかったのに取られた…」「なんでできひんの！」と泣いたり怒ったりして、不満や困っていることを態度や表情に表して伝えようとする姿がある。（自分のことを伝える）友だちとのトラブルも増えているが、「貸してね」「後でね」など、気持ちを伝えるときの言葉を知り、少しずつやりとりをしながら遊んでいる。（語彙・語句を活用する）

◎遊びへの取り組みに係る記述

・ブロックや積み木で、家や乗り物を作ったり、ヒーローの真似をして武器を作ったりしている。（造形に表す）

・ままごとでは、お母さんの真似をして洗濯物を干して畳んだり、人形を赤ちゃんに見立てて世話をしたりしている。店員の真似をしてごちそうを作り、保育士や友だちに配る姿も見られる。自分たちで絵を描いたり貼ったりして店を作ると、「いらっしゃいませ～」と呼びかける声が盛んになり、ごちそうを次々に並べて遊んでいる。（身体の動きに表す）

・指先に力を入れて洗濯バサミで洗濯物を干したり、トングでチェーンリングを同時に何個も掴んだりして、素材や用具を使いながら遊んでいる。（事物・現象を捉える）

・作ったものを壊さずに置いておこうとしたり、保育士や友だちに見せたりしている。（自分に満足する）

4. ねらい

① 自分で好きな遊びを選んだり､保育士や友だちが使っている玩具を見て使ってみようとしたりする。(自ら決める･選ぶ)

② 保育士や友だちが遊ぶ様子をじっと見たり、友だちが楽しんでいることの面白さを知って真似てみようとしたりする。(他者のことを知る)

③ 保育士や友だちの近くにいて心地よさを感じたり、やりとりしながら同じように遊ぶ楽しさを感じたりする。(他者といる喜びを感じる)

④ 友だちが使っている玩具を自分も使いたい気持ちや、思うようにいかなくて困っていることなどを表情や態度で表したり､気持ちを保育士に代弁してもらったり､伝え方を教えてもらって言ってみようとしたりする。(自分のことを伝える)

⑤ 慣れ親しんだ玩具を使って知っているものに見立てたり、遊んでいく中で思い付いたものを作ったりする楽しさを感じる。(造形に表す)

⑥ お母さんになって洗濯や料理、赤ちゃんの世話をしたり、店員になってごちそうをあげたりなど、知っている人の真似をして遊ぶ楽しさを感じる。(身体の動きに表す)

⑦ 作りたいものを作れたり、作ったものを見てもらったりして嬉しさや満足感を感じる。(自分に満足する)

⑧ 遊びや友だちとのやりとりに必要な言葉を知り、使ってみようとする。(語彙・語句を活用する)

⑨ さまざまな素材や用具に触れたり、遊ぶ中で使い方を知ったりする。(事物・現象を捉える)

5. 実施計画

時間	予想される幼児の姿	環境の構成及び保育者の援助と配慮
9：45	○好きな遊びをする ・好きな遊び場や使いたい玩具を選ぼうとする。 ・ままごとをする中でお母さんやお店屋さん、お客さんになる ・積み木や人形を使って家を作る ・電車で遊ぶ中で線路や積み木を工夫して並べる ・ブロックで家や乗り物を作る ○近くにいる友だちが遊んでいる様子を見る ・友だちの遊びを真似る ・友だち同じように遊ぶ中でやりとりする ・玩具を貸し借りする。 ○作ったものを置いておいたり、見せたりする	＊一人ひとり好きな遊びに向かっていけるように、さまざまな遊びのコーナーや慣れ親しんだ玩具を用意しておく。(①) ◎一人ひとりがのびのびと楽しめるように、自分で玩具や遊具を選び、思い思いに遊ぶ姿を見守り、楽しい気持ちや友だちと同じようにしてみたい気持ちに共感する。(①) ◎お母さんや店員の真似をして遊ぶ楽しさを感じられるように、保育士も一緒に真似をして遊び、雰囲気を味わえる言葉を使ってみせて、盛り上げていく。(⑥) ＊素材の違いや使う面白さを感じて遊ぶことができるように、さまざまな素材や用具を用意しておいたり、保育士も一緒に遊んで使い方を見せたりする。(⑨) ◎作りたいものを作る楽しさを感じられるように、知っているものに見立てて作る姿を見取り、「何を作っているの？」「面白い形ができたね」などと、問いかけや共感する言葉をかけてやりとりする。(⑤) ＊友だちの遊びの様子に気付けるように、ままごとスペースに店のコーナーを置くことや、電車の近くには積み木を用意することなど、遊び同士を繋げる環境を工夫する。(②) ◎友だちが楽しんでいることを知りたい、真似てみたいと思うことができるように、遊びへの工夫や考えを聞き出し、友だちが遊んでいる様子を「面白いね」「こんな素敵なものが作れたんだって」などと周りに知らせていく。(②) ＊保育士や友だちの様子を見たり、近くにいる心地よさを感じたりできるように、机や椅子、マットを用意し、数人でも一緒に遊べる十分なスペースを取る。(③) ◎やりとりをしながら一緒に遊ぶ楽しさを感じられるように、保育士が仲立ちして遊びに誘ったり、子どものつぶやきを拾い上げて周りにも知らせ、よりやりとりが広がるような問いかけをしながら一緒に遊んだりする。(③) ◎貸し借りなどのトラブルでは、気持ちを落ち着けながら友だちと関わって遊べるように、保育士が気持ちを受け止めて代弁したり、気持ちを伝えるときに必要な言葉を知らせて、自分で言ってみようとする機会を作ったりする。(④) ◎遊びの中で必要な言葉を使っていけるように、「いらっしゃいませ」や「貸して」など、遊びや貸し借りの中で、友だちとのやりとりに必要な言葉を仲立ちしながら知らせていく。(⑧) ＊満足感を感じられるように、作ったものを置いておける場所を用意する。(⑦) ◎思い思いに好きな遊びをしたり、友だちと遊んだりできて嬉しかった気持ちが満たされるように、思うものが作れた満足感や遊んで楽しかった気持ちに共感する。(⑦)

6. 評価・反省

・一人ひとりが思い思いに遊び、保育士や友だちとやりとりしながら楽しむことができていたか。

・子どもの好きな遊びや興味・関心に合わせた環境構成ができていたか。

【記　録】

写真	子どもの活動の姿（事実）	育てたい資質についての考察
	一つの遊びに時間をかけたり、異なるコーナーを何度も行き来したりしながら遊んでいる。 また、自分で椅子を持ってきて絵本を読み始めている。	一人ひとりがしたい遊びを選んだり、使う玩具を決めたりして遊びに向かっている。したいと思ったことを安心して始めたり、必要に思ったものを自分で用意したりしようとできる雰囲気を感じている。(①)
	隣の友だちが作っている家や、作っていく様子をじっと見つめている。 また、使おうとしていたウサギのブロックを見失った M 児が「無い〜」と体を揺らしながら涙ぐんでいると、近くにいた I 児が使っていたウサギを「M ちゃん使っていいで」と譲っている。	友だちの作った家を見て、その良さを感じて同じように作ろうと真似ている。(②) また I 児は、M 児の様子をよく見て、泣いている理由や気持ちを思い浮かべている。(②) 悲しい気持ちを態度で表していた M 児も、貸してもらえた嬉しさやまた遊べる安心を感じて、「ありがとう」と気持ちを言葉にできている。(④)
	友だちと一緒に、積み木を何個も高く積み上げている。指先で持ってゆっくり置いていき、互いに目を交わしながら順番に積み上げている。途中で崩れてしまうが、「わあー！倒れてもた〜」と声を上げて一緒に笑い合っている。	崩れないように、置き方を工夫しながら繰り返し遊んでいる。崩れることにも面白さを感じ、そのドキドキ感を友だちと一緒に味わっている。(③)
 	線路を繋げて電車を走らせたり、さまざまな形の建物を積み木で作ったりして遊んでいる。木製の積み木で作った家の屋根に、赤色の積み木を乗せて「交番です」と話している。パトカーと警察官に見立てて、人形を乗せた車を「ブーン」と勢いよく走らせたり、崩れても何度も試しながらトンネルを作ったりしている。	保育士が作っていた線路や積み木の家に気付き、長い道やその周りを囲む家を作っている。いろいろと考えながら作る楽しさを感じている。(⑤) 友だちが作った線路を見て、別の遊びをしていた子も近くに寄って来て線路の上に電車を走らせ始め、友だちが作ったものの良さや面白さを一緒に感じている。(②)
	Y 児が積み木を並べていると、N 児が近くに来て同じように並べ始め、互いの積み木の列が繋がっていっている。積み木の列が長くなってくると、互いに笑顔で目を合わせている。	後から来た友だちも一緒に遊べるようにと、積み木の箱を友だちの方へ置いてあげて、思いやりの気持ちが芽生え始めている。友だちと同じことができる嬉しさや、一緒に作る楽しさを感じている。(③)
	「いらっしゃいませ〜ジュースありますよー」「お店屋さんです〜」 「これはレモンが入っていますよ」 と店員になって遊んでいる。 また、「次は先生がお店屋さんやって」「じゃあ、お客さんやるわ」と役割を交代している。	店員の真似をして、周りに呼びかけたり、保育士や友だちに話しかけたりして、お店屋さんごっこの雰囲気を感じながら遊んでいる。(⑧) 保育士の客の真似に面白さを感じて、客役もしてみたい気持ちが生まれている。役割の交代をしながら、やりとりの楽しさを感じている。(③)
	「先生見て〜」 「ほら、こんなん作れた」 「めっちゃ大きいやろ？」 積み木やブロックを使って作ったものを保育士や友だちに見せている。	保育士に「高い家ができたね」と完成した嬉しさに共感してもらって喜びを感じている。作った家を友だちに見せ終えると、作ったものを置いておくためのカゴに入れ、満足感を感じている。(⑦) また、短い素材も積み上げたり並べたりすると高く長くできることに気付いている。(形を捉える)
	人形の服や布団を洗濯機で洗う真似をしている。洗剤と服を洗濯機に入れて「ピッ」とボタンを押す仕草をしている。 また、洗濯物を干す真似をするときは、自分の指先をじっと見ながら、洗濯バサミを掴んでいる。	家庭で洗濯の様子を見た経験があったからか、手順をよくわかって遊んでいる。(⑥) 指先を動かしながら、布団をロープに掛ける位置や手の向きを変えて工夫している。上手く挟めるようになると、できるようになった嬉しさを感じて、繰り返し洗濯の真似を楽しんでいる。(⑨)

東・中播磨幼児教育研究会　　ことば遊び指導案　（園内研修）

神崎保育園

「友達と試したり考えたりして思いや考えを伝え合いながら、遊びを進められるように」

1. 日　時　令和 7年 7月 11日（ 金曜日 ）　　担任 松本 華津希
2. 対象児　　5歳児　ほし組（男児8名 女児 7名 合計１５名 ）

3. 子どもの姿

◎生活の中での様子（基本的生活習慣）

○朝の身支度をしながら今日は何をして遊ぶのか、昨日の遊びの続きをしたいと友達と話をしながら自分たちで遊びの準備をしている。（自ら決める・選ぶ）

○「水族館にもっとお客さんがきてくれるように」と落ちているものを拾ったり、ホウキで掃いたりする子もいれば、作ったものやゴミが落ちていても気付かず、そのままになっていて作り続けている子もいる。（場や状況を整える）

◎人とのつながり（人間関係）

○「カメの餌やりが始まりますよ」などと呼び込みをする友達の様子を見て「放送のマイクを作ったよ。私が放送するね」と遊びに必要なものを作っている。（演出に表す）

○「今からカメの餌やりをします」という放送を聞いて、カメコーナーの係が呼び込みを始め、近くにいる友達が餌やりを見にいったりして互いに顔を見合わせ、笑い合っている。（他者といる喜びを感じる）

○作ったもの見て「これ誰が作ったん？」「どうやって作ったん？」などと聞いたり、作り方を教えてもらったりしながら友達とのイメージが共通となり、考えが素敵であることを言葉にしたりして認め合っている。（他者のことを知る）

○年下の友達を招待する中でどのように案内すれば良いか、怖がっている子には「大丈夫だよ」と声をかけたり、手を繋いだり、体を持ち上げたりしながら年下の友達に優しく接したり思いやりの気持ちをもったりする姿がある。（他者のことを考えて行動する）

○年下の友達が段ボール水槽に入ろうとするが、大きくて入ることができなかった。入るためにはどうするかなどそれぞれ自分たちにできることを考え、高さを調節したり、ウレタンの積み木を並べ、階段を作ったりしている。（空間を捉える）

○自分の思いや考えを通したい気持ちもあるが、友達の考えを聞いたり、互いに納得できるところを探ったり、より良いものにしようと気持ちを落ち着けたり気持ちを切り替えたりしようとする。（気持ちをコントロールする）

◎遊びへの取り組み

○5月の園外保育で水族館に出かけた。見たものや印象に残ったもの描いたり作ったりしている。少しずつ増えてきている水の中の生き物の様子を見て「僕も作ろう」「どうやって作るん？」「大きい亀を作りたいから新聞紙ちょうだい」などとさまざまな素材を使って考えたり、試したり、工夫したりしながら作っている。（造形に表す）

○たくさんお客さんがきてくれるようにと遊びに必要なものを準備したりしながら開店準備をどのようにするのか、誰を招待するのかをみんなで話し合っている。（人と物事を進める）

○自分たちで飼育員やチケットコーナーの人、案内する係が必要だと考えてそれぞれ役割分担し、準備しようとする。（演出に表す）

○作ったものを並べたり、段ボール水槽の中に入れたり並べたりして本物のように世話をしたりすることで大切に扱おうとしたり、愛着をもっている。見て喜んでもらえたことで笑顔になっている。（自分に満足する）

○さまざまな素材を使う中で接着テープでは引っ付かないところを粘着テープにしたりして素材に合わせて使い分けることで接着力の強さ、弱さや特徴を感じている。（事物・現象を捉える）

○段ボールを切るときにはハサミでは切りにくいことに気づき、段ボールカッターを使って切っている。怪我をしないように安全な使い方を考えて使っている。（身を守る）

○遊びの振り返りでは、楽しかったことや頑張ったこと、より遊びが盛り上がるにはどうするかなどを伝えたり、友達の話を聞いて受け入れたり、思ったことや考えたことを話している。（自分のことを伝える）

4. ねらい

①自分のしたい役や作りたいもの、遊びに必要な物を考えて作り、お客さんに来てもらいたいという思いをもちながらそのためにはどうするのかを考えながら遊ぶことを楽しむ。（自ら決める・選ぶ）

②みんなで１つの水族館にするために、どこで作り、作ったものをどこにおくのかなど遊びの場を考えたり、構成したりしながら、友達と遊びを進めていく面白さを味わう。（人と物事を進める）

③招待する年下の友達がわかりやすいように案内したり、優しく接したりしながら、言葉や話し方を考えて関わろうとする。（他者のことを考えて行動する）

④人の言葉や話などをよく聞き、自分の経験したことや考えたことを話し、身振り手振りや知っていることを一生懸命に伝える喜びを味わう。（自分のことを伝える）

⑤友達と遊びに必要なものを作ったりしながら、役割分担しながら共通のイメージで遊ぶことを楽しむ。（他者といる喜びを感じる）

⑥動きや話し方に工夫しながら飼育員や案内係になりきることを楽しむ。（演出に表す）

⑦作りたいものをイメージし、それに合ったさまざまな素材を使って試したり、工夫したりしてこだわって作ったり、作ってみてどうだったか考えて作り替えたりしようとする。（造形に表す　実行し、その結果を基に判断する）

⑧段ボールカッターやハサミなどを使うときには場所を考えたり、周りの友達や物の様子を見ながら安全に使用する方法を考えたりする。（身を守る）

⑨作りたいものが作れたり、やりたかったことができたりして、できた喜びや満足感を味わう。（自分に満足する　豊かに発想し追及の手立てを構想する）

⑩お客さんがまたきてくれるようにと片付けをしたり、使い終わったものを元の場所に戻したり、床に落ちているものに気づいてほうきで掃いたりして綺麗になる心地よさを味わう。（場や状況を整える）

⑪友達の気持ちを聞き、互いに納得できる方法を一緒に考えたりして気持ちに折り合いをつけようとする。（気持ちをコントロールする　豊かに発想し追及の手立てを構想する）

⑫身近な素材や材料や道具の性質、特徴を生かして用途に応じて選んだり工夫して使ったりしようとする。（事物・現象を捉える）

⑬お客さんの年齢に合わせて、ダンボール水槽に入りやすくなるようにウレタン積み木で階段を作ったり、物の置き方を考えたりして、試してみたことを振り返って考え直そうとする。（空間を捉える　実行し、結果を基に判断する）

5. 実施計画　　＊環境　　○保育士の援助

時間	予想される幼児の姿	＊環境の構成　及び　○保育者の援助と配慮
9:00 ～ 11:30	○水族館の準備をする。 ・遊びに必要なものを作る。 ・さまざまな素材を使って自分のイメージする生き物を作っていく。 ○水槽や遊びに必要なものを並べる。 ・他のクラスに呼び込みにいく。 ○水族館の飼育員や案内係になりきって遊ぶ。 ・それぞれ役割分担しながら遊ぶ。（案内係、飼育員、放送係、掃除係、作りたい物を作ったり、直したりする） ・年下の友達に優しく関わる。 ・壊れたものを直す。 ○片付けをする。 ○振り返りをする。	＊前日までの遊びが引き続きできるように、作った物を置いておく場を設けておく。① ○引き続き、水族館ごっこがしたいという気持ちがもてるように、年下の友達を招待してことを話題にし、来てもらった嬉しさ、みんなで一緒に遊ぶことの楽しさに共感し、今日もしたいという気持ちを盛り上げていく。① ＊イメージしたことを形にできるようにさまざまな素材を準備しておく。作るコーナー、遊び始めるコーナーなど分かれて取り組めるような場を設けていく。⑦ ○作りたい物をイメージし、考えたり試したりして作ることができるように、考えて作っているところを具体的に褒めたり、周りに知らせたり、友達の作った物を見せたりして、刺激を受けられるようにする。⑦ ○自分で作ったものに自信や満足感をもてるように、子どもが考えたり工夫したりしているところに感心したり、褒めたり、認めたりしていく。⑨ ○粘着テープや接着テープなどの性質、特徴を生かして用途に応じて選んだり工夫して使ったりしようと思えるように、用途を尋ねた上でぴったりな素材が何かを一緒に考えたり、どんな性質や特徴があるのかを尋ねたり、したいことに向けて使える素材や道具を提案したりしていく。⑫ ＊どうすればお客さんが見やすいのか、水槽の場所や生き物たちを考えて並べたりできるように、水族館のパンフレットなどを掲示しておく。② ○自分のしたい役を考えて決めることができるように、どんな役があるのか、遊びに必要なものは何かなど話していく。① ○ダンボール水槽の高さを考え、年下の友達が入っていけるようにするためにはどうするのかをイメージできるように、ウレタンの積み木の高さや場所を考え工夫している姿を認めていき、試してみたことを振り返って考え直したりしている様子を見守り、試してみてどうだったかを尋ねたりする。⑬ ○共通のイメージをもって取り組んでいけるように、どの役をしたいのかなど色々な考えを出し合えるよう一人一人の考えを引き出していく。⑤ ○自分の考えを伝えたり、友達の考えを受け入れたりしながら自分の気持ちに折り合いをつけられるように、考えを伝えたり、役割を交代したりしている姿や折り合いをつけている様子を認めていく。⑪ ○年下の友達に対する関わり方や動き、案内の仕方などを考えられるように保育士も一緒にお客さんになりながらお客さんの立場でしてほしいことを伝えたり、優しく関わったり、視線を合わせて話をしたり、教えてあげたりする思いやりが見られたときには褒めていく。③ ○飼育員さんや案内係、放送係などさまざまな役割の設定を考えていけるように、状況やそれぞれの役割になりきっている姿を受け止めていく。⑥ ○段ボールカッターなどの新しい道具を使うときには安全に使用できるように、どのようにすると危険であるのか、扱い方や片付け方などをその都度声をかけたり、危険な場面が見られたときにはどうして危険なことになったのかを振り返って考えたりしていく。⑧ ＊お客さんが来てくれるためにはどうするかを考えながら片付けができるように、子ども達の手の届く場所にホウキやチリトリをおいておく。⑩ ○明日も遊びに来てもらいたいという期待がもてるように、遊んだ物を元の場所に戻したり、床に落ちているものホウキで掃いたりしながら綺麗になる心地よさや片付けようとしている姿を言葉にして褒めたりする。⑩ ＊遊びの振り返りで出たことを見返したりできるように、出たことをホワイトボードなどに記録しておく。④ ○より遊びが盛り上がっていく方法をみんなで考えていけるように、今日の遊びについてどうだったかなど自分の考えや思いを伝えようとする姿を見守ったり受け止めたりしていく。④

6. 評価・反省

○自分の思いや考えを伝え合いながら友達の良さに気づいたり一緒に遊んだりする楽しさを感じることはできたか。

○飼育員や案内人になりきり、自分たちで遊びを進めていけるような環境構成はできていたか。

【実践記録】

写　真	事　実	事実の解釈・考察
	「昨日の続きしよう」「今日は何を作ろうかな」と作っていた物を出してきて作り始めている。 作りたい物を考え、家庭から材料を持ってきている。	前日の遊びの続きがしたいと思い、遊びに必要な物を準備し、友達と一緒に考えようと思い誘っている。作りたい物を家庭から持ってくる様子もあり、思いを受け止めていきながら必要な素材や道具などを準備していきたい。①
	「何作ってるん？」 「ペンギン作ってるんやで」 「一緒に作りたい」 「ペットボトルはどこにあるん？」 友達の作っている物を見て作り方を教えてもらったり真似たりしながら一緒に作っている。	友達の遊びに気付き、してみたい、一緒にしたいという思いを持っている。作っている様子を見て、必要な素材を集めたり準備したりしている。友達に作り方を教えてもらったり、見て真似たりすることで一緒に作る楽しさを感じている。⑦
	「ここ壊れてしまったんや」 「怪我してるん？」 「手術をしないとあかんわ」 などと遊んで壊れてしまったものを直そうとしている。	遊んで壊れてしまったものやより良くしたいと思うものを持ってきて直したり、新たに作り替えたりしている。よく壊れてしまうところを考え、強く張り付く粘着テープやクラフトテープが適当ではないかと考えた。 飼育員になりきり、本物のように愛着をもち、直そうとしている。⑫
	「このカメを作ったの私やで」 「カメコーナーお客さんいっぱいやで」 「僕が作ったペンギンのコーナーにたくさんお客さんが来てくれた」 などと自分の作った物を紹介し、お客さんがたくさん見に来てくれたことで笑顔になる。	自分の作ったものをお客さんが見てくれることで嬉しさや満足感を感じている。たくさん来てくれたことが嬉しく、呼び込みを始めたり、案内したりとより見てほしいという思いに繋がった。 ⑨
	前日に思うようにできなかったことを思い出しながら「ダンボールを大きくしよう」と考えたことを友達に伝えている。	前日にできなかったことを考え、ダンボールをつなげることで大きくなり、上を塞ぐことができることを思いつき、その考えを友達に提案している。②
	「ここにペンギンのコーナー置いておこう」 「こっちに運んで」 などと自分達で水槽の位置を決めて置いている。	作った物を配置したり、より水族館らしくできるようにパンフレットを掲示していたが、水族館で見たことや経験したことを取り入れるというよりも好きな場所に置く姿が見られた。②
	「今日は金曜日やから小さい子を誘いに行こう」 「じゃあ、私はチケット作っとくわ」 「お客さんが来る前に掃除しとくわ」 などとそれぞれしたい役になりきって遊んでいる。	自分のしたい役を考え、なりきって遊んでいる。それぞれしたい役や遊びをする中で「かんざき水族館」というみんなで共通のイメージを持ちながら遊んでいる。⑤
	「ここにライトを置いておこう」 「これ、僕が作ったから違うところに持っていきたい」 「〇〇くん作ってないやん」 「僕も作ったんや」 と互いに自分の思いが強くトラブルになる。	互いに自分の思いが強く、初めは受け入れることができなかったが、友達の思いを聞くことで、受け入れたり折り合いをつけたりする姿がある。 気持ちを切り替えていく姿を保育士に認めてもらうことで一緒に考えを出したり、工夫したりしながら遊び始める姿が見られた。⑪
	る。 「〇〇くんも一緒に作ったで」 「そうなん？でもこの水槽暗いからここにおいて照らしたいんや」 「じゃあ、置いといていいで」	
	「今からカメの餌やりが始まります。見に来てください」とみんなに聞こえるように、作ったメガホンを使いと放送を始めた。	放送の係になりたい、みんなに放送を聞いてほしいと考え、メガホンを作っている。また、みんなに伝わるようにと声の大きさやトーンを工夫している。③
 	年下の友達に対して 「チケットはここですよ、どうぞ」 「こっちはサメコーナーですよ」 「一緒に行ってあげるね」 「怖くないよ大丈夫」 「上がれる？大丈夫？」 などと優しく声をかけたり、手を引いたりして案内をしている。	年下の友達に対して、優しく接したり思いやりの気持ちをもったりしている。小さい友達の様子を見て手を引いたり、段差では手を繋いで下ろしてあげたり、抱っこしてあげたりしながら頼りにされたりする嬉しさを感じている。 ⑥
	「ここに階段を作ったらもぐみさん上がりやすいかな？」 「あかぐみさんだったらもっと大きい積み木の方がいいかな？」 前回の遊びから、年下の友達が水槽に入れなかったことから階段を作っている。	年下の友達が水槽に入るためにはどうするかを考えてウレタンの積み木を使って階段を作っている。どれくらいの高さであれば上がれるのかなどそれぞれの年齢に合わせて高さを変えたり、積み木の大きさ、段差を変えたりしている。⑬
 	「ハサミで切れへんから段ボールカッター貸してください」 「ここもっといたろか？」 「そこ危ないで」 などと安全に使おうとしている。	ハサミで切れないことに気付き、段ボールカッターで切ろうとする。友達が支えてくれていることに気付き、どのように切るのかを伝え、友達の持つ場所を考えたり、持ってほしい場所を伝えたりして手伝ってもらう嬉しさを感じながら、安全に使おうとする。⑧
	「ここにいっぱい餌が落ちてる」 「僕が掃除をするわ」 とホウキを持ってゴミを集めたり、生き物を並べたりしている。	お客さんが来てくれるようにとホウキを持ってゴミが落ちていると掃除をしている。掃除をすることで綺麗になる気持ちよさを感じている。⑩
	「掃除が大変だった」 「餌が小さいから」 「大きい魚は大きい餌じゃないとお腹がいっぱいにならないよ」 「サメとかペンギンは魚を食べるで」「カメはニンジンとかキャベツ食べてたな」 などと遊びを振り返り、感じたことや気づいたことを話している。	振り返りの時間の中で今日の遊びがどうだったか、気づいたことや考えたことを話し合っている。友達の話を聞いてさらに遊びが盛り上がっていく方法を考え自分の思いを伝えていく中で、友達や保育士に共感してもらったり、認めてもらったりする嬉しさを感じている。④

どんぐりあそび

朝、たくさんのどんぐりがさくら組の園庭に落ちていました。どんぐりを転がして遊ぶ楽しさ、面白さを感じられるように、樋を用意すると、早速そのコーナーで遊び始めます。











私もしたい！どんぐりがもっと欲しい！という思いからどんぐりの取り合いが始まります。自分の思いを行動や言葉で伝えていますね。それぞれの思いが叶うように、どんぐりをもっと集めに行くことを提案しました。

すると、朝の登園時にどんぐりを見付けた友達が、どんぐりがあった場所まで案内してくれました。その近くには年長さんもいて、どんぐりを探しにきたことを伝えると、「ここにあるよ。」と、教えてくれました。



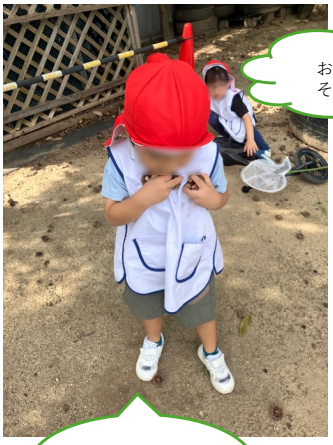








子どもが自ら必要だと考えてかごを持って行きましたが、小さすぎて沢山拾ったどんぐりがかごから溢れてしまいます。ピーンチ！でも、学びのチャンスです！どこに載せたら落とさずに持って行けそうかと、隙間を探したり、かごなしでどうやって運ぼうかと身体を使いながら考えたりする姿がありました。



ゆっくり。
おとさないように
そろり、そろり。



てつだうよ！



どんぐり
おちちゃった〜！

ええ！
ここに
おちたの！？

こうやって
はこぶわ。



まだ２こもてる。
にぎってたら
ちょっとてが
いたいけど…。



やっとうめ組に辿り着きましたが、その日は残念ながらお片付けの時間になってしまいました。せっかくなので、少しだけどんぐり転がしを楽しみ、あとは明日に期待の言葉をかけて片付けを始めました。

翌日以降も、どんぐりが転がっていく面白さを感じたりもっと転がしてみたいと思ったりする姿が見られるよう、教師も一緒に楽しんだりどんぐりの動きを言葉にしたりしています。

途中で止まるどんぐりの動きに不思議に思ったり、進まなくなったことに問題を感じたり、どうすれば進んでいくのか先生と考えたりするきっかけとなるよう、まずは教師が問いや迷いを言葉にしながら道を組み立てる姿も見せていきたいと思っています。

このばしょに　いれものがあったら
どんぐり　はいるかな。





これ　つかえるかな。



とちゅうで
じゃんぷ　するんだよ。
みてて。



あれ？
こないよ？



とん、とん、とん
♪

ここに
おいてみようかな。

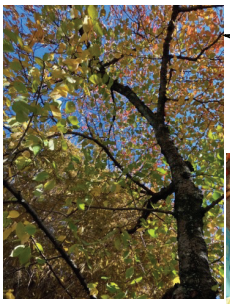


この遊びでの子どもたちの姿

どんぐりがたくさん欲しい、どんぐりで遊びたいと思ってどんぐりを集めたり落とさないように運んだり、どんぐりが転がる様子を見て、自分もどんぐりを転がしてみたいと思って転がしたり、繰り返しやりたいと思い、何度もどんぐりを手に取ったりしている。	自ら決める・選ぶ
友達が沢山のどんぐりを運ぶことに困っていることを感じたり、友達や先生がどんぐりを転がすことを楽しんでいることを見たり聞いたりして知ったりしている。	他者のことを知る
どんぐりが落ちていったときの音に耳を澄ましたり、先生に音がすることを教えてもらって意識して聞いたりしている。	体の動きや感覚を磨く
斜めになっている樋の上をどんぐりが転がっていく様子を面白く思って何度もどんぐりを転がしたりその様子を見たりしている。また、斜めになっていた樋が崩れて真っ直ぐになり、どんぐりが転がらなくなった時に、そのことを不思議に思って手でどんぐりを押して動かす子どももいれば、樋を置き直そうとする子どももいる。	事物・現象を捉える
どんぐりをペットボトルに入れた時に、ペットボトルの口に入るどんぐりと入らないどんぐりがあることを知り、どんぐりの形や大きさが様々であることやその面白さを感じたりしている。	事物・現象を捉える 比較する
どんぐりを運ぶときにどんぐりが手で持ちきれないほどたくさんあることに驚いたり、カゴに入った量と手で運べる量を見比べたり、どんぐりの大きさを見比べたりして、量の多少や大きさの違いを感じたり、どんぐりの数を変えながら転がして数を意識したりしている。	数・量、形、空間を捉える 比較する

おうちごっこ





大型ブロックの上に寝転ぶと、綺麗な葉が見られます。寝転びながら葉を見て「きれいないろ」や「かぜでうごいている」などと言って葉の綺麗さを感じていましたよ。





11月になり、大型ブロックの存在に気付き次から次へと「ここはこうする」「ここはこうしたほうがいいんじゃないか」など独り言や友達と話しながら大型ブロックを運び、組み立てる様子が見られるようになりました。寝るところ、お風呂、駐車場など考えながら、毎日、お家になったり、船になったり、お城になったりして楽しんでいます。











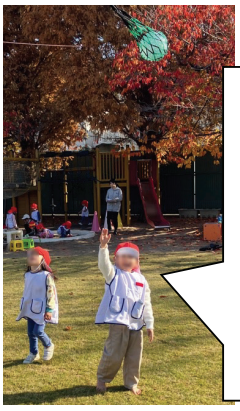


荷台に友達を乗せて運ぼうとしていましたが、重くて進みません。「おもい」の声に自然と「てつだってあげる」と言っていて素敵な姿ですね。



網をカラーボックスに置いて、熊手を出しておくと、網の上に鍋を置いたり、お皿を置いたりしている姿がありました。お皿を置く友達の姿を見て、火をつけようと葉をたくさん集めてカラーボックスの下に入れている姿もありました。





お家から「いってくるわ」と出かけて行った様子を見て「どこに出かけるの？」と声をかけ後を付いて行くと「たたかうおしごと」と言ってボールと戦う姿を「ほら」と見せてくれました。戦いに勝つとお家に「ただいま」と帰ってきていましたよ。



「まだのこっているものあるかな？」「あった！！」と片付け終わっていないものを探したり、友達と「いっしょにはこぼう」と片付けを楽しむ姿も見られるようになってきました。





この遊びに見られる子どもの姿	資質・能力
・小型ブロックを大型ブロックに繋げたい、大型ブロックを並べたい、部屋を作りたい、お家を作りたい、お風呂にお湯を溜めたい、料理を作りたいなどとしたいことを決めてしている。	自ら決める・選ぶ
・お家が作れた、お湯をたくさん溜められた、お肉が焼けた、荷台を動かせた、たくさん片付けられたなどとできたことを喜んだり、笑顔になったりしている。	充実感を得る
・友達と一緒にお風呂に入ったり、寝転んだり、料理を作ったり、食べたり、荷台を押したり、平均台を運んだりして、友達と一緒に遊んだり片付けたりする楽しさや心地よさを感じている。	他者といる喜びを感じる
・友達の持っている小型ブロックを貸して欲しい、落ち葉集めを手伝って欲しい、友達の荷台を押してあげたい、手伝って欲しいことを身振りや言葉で伝えている。	自分のことを伝える
・友達がお風呂のお湯（葉）を集めたり、荷台を押したりする友達の姿が大変だと感じて手伝ってあげたり、後ろから押してあげたりしている。	他者のことを知る
・片付けの時に、運びにくそうにしている友達の様子を見て、以前自分が運んだ時、運びにくかったことを思い出して一緒に運んだり持ってあげたりしている。	他者のことを考えて行動する 関連付ける
・寝転んで紅葉した木を見て「綺麗」「黄（赤）色だね」と言ってじっと見ている。	自然環境を見つめる
・お家の中にある小型ブロックを邪魔にならないように大型ブロックにくっつけたり、ご飯を乗せるためのお皿や机、座って食べるための椅子を用意したり、綺麗にしようと思って片付けをしたりしている。	場や状況を整える
・落ち葉や木についている葉の色を見て「夕焼けの色」などと言ってお家で入れたバスボムを思い出し、バスボムにしてお風呂が全部夕焼け色になったと喜んでいる。	色や形に表す 関連付ける
・お家の中でお母さんになりきってご飯を作ったり、ネズミになりきって「ちゅうちゅう」言いながらご飯を食べたりすることを楽しんでいる。	体や動きに表す

♪♪ももぐみしょう🎤

子どもの言葉　教師の言葉　教師の思い

うめ組の時に曲をかけて踊っていた経験から、踊りがしたいと芝生にマットを敷いて踊り始めた子ども達。楽しく踊っていましたが、マットの上だけで踊ろうとするため、動きが限られているようでした。芝生全てをステージにして踊ることを提案すると、体全体を使って伸びやかに踊る様子が見られていきました。踊りだけでなく、戦いごっこも始まりました。





かっこいいうごき！
なにのひいろうに
なってるの？

せまくておどりにくくない？
しばふぜんぶでおどったら？





イメージを広げて何かになって遊ぶことで遊びが深まるように、踊っているのは自分のままなのか、何かになっているのか尋ねると、「プリキュアだよ。」「ゴジュウジャー」と答えが返ってきました。なっているもののイメージをより具体的にもってなりきったり、踊ったり、必要な物を考えて作ったりするなどできるように、プリキュアの中でも何になっているのかを尋ねたり、プリキュアなどの写真を掲示したりすると、なりたいものが具体的になり、衣装を作ったり、なりきって動いたり話したりする姿が見られ出しました。

ももぐみしょう

プリキュアショーとゴジュウジャーショーをすることにした子ども達。ショーの内容を充実させることよりも、とにかくお客さんを集めて観てもらいたい気持ちが強く、「さくら組さん誘ってくる！」と意気揚々と勧誘に向かいました。お客さんを招く側として相応しい丁寧な言葉使いで、かつ明るく声をかけて、誘うのが上手い子ども達。優しいさくら組さん達が遊びを中断してたくさん観にきてくれました。









ももぐみしょう

ただ観て、観てもらうだけでは本当のショーの魅力は感じられません。しかし４歳の子ども達から自然と出るアイデアだけでは、観て、観てもらうシンプルなやりとりで終わってしまいがちです。そこで教師も、子ども達の様子に合わせて、お客さんになってプリキュアに手を振ったりタッチを求めたり、それを喜んでお客さんの気持ちを感じられるようにしたり、スタッフになって接客をする姿を見せたり、お客さんが退屈していることを知らせたり、ショーやコンサートを観た経験からアイデアを提案したりするなどしています。そうすることでショーの遊びの面白さを一層感じたり、より素敵なショーにしようとしたりすることを支えています。



ももぐみしょう

ボールの技を見せる子ども達はポケモンにもなりたいとポケモンボールショーをすることにしていましたが、「ポケモン」といっても数あるポケモンの中でも何になりたいのかというイメージがなければ、形の上ではポケモンになっているけれど、何になっているのか自分でも分からない、ということになるため、どのポケモンになりたいのかを尋ねて、イメージを明確にしていきました。





みんなが見やすいように椅子の置き方を考えられるように、２列目に座っている時に目の前の席にあえて座ってその見にくさに気付かせたり、どう置くと見やすいか尋ねたりしました。１列で並べたりベンチを並べたりするなど、置き方を考える姿につながっていました。





ももぐみしょう

悪者も人物設定をいかに具体的に深めるかが大切です。ただ悪いことをするだけの人への魅力はすぐに失われるものです。何のために人を襲うのか、どんな技を使うのか、名前は何か、などといったバックボーンを尋ねたり一緒に考えることを楽しんだりすることで、設定が具体的になっていき、作りたい道具や衣装、話す言葉や動きなどが変わっていきました。





悪者として生きている子ども達は負けたくないため、「きかないぞ」といつまでも勝負がつきませんでした。苦しがって倒れる演技の面白さを一緒に楽しむ中で、やられるごっこの魅力も感じていきました。





精一杯ショーをしていると、「休憩しよ！」と子ども達。でもどこで？ゆっくり休める場所があるといいのにねと話していると、楽屋のような控室を作り始めました。暮らしの必要で、自分達で遊びや生活の場を作っていく楽しさとそのことによる快適さを感じていました。

ももぐみしょう

お客さんに観てもらう喜びを感じた子ども達は、次はうめ組さんにも観てもらいたいと誘いにいきました。しかし、行ってみると去年から知っているさくら組さんを誘った時とは違って、どう誘おうかと少し尻込み気味に小さな声で声をかけていました。「友達と一緒に言えば大丈夫じゃない？勇気が出るはず！」と励ますと、声を揃えて大きな声で「うめ組さん！プリキュアショー始まります！よかったら観てください！」と誘うことができました。友達と一緒にする心強さや喜びをショーごっこのいろいろな場面で感じています。











なかなか引き下がってくれない敵にどう対処しようかと考えた子ども達。相談をして、本家プリキュアの設定から、力でねじ伏せるのではなく、歌と踊りの力で気持ちを入れ替える方法をとることにしました。それでも気持ちを入れ替えてくれない敵に対して、お客さんの力も借りて、一緒に歌って踊って戦う展開になっていきました。

ももぐみしょう

ストーリーが終わった後にいつのまにか解散する状態で、お客さんに終わりが伝わらないでいたため、最後にお客さんに何か言いたいことはあるか尋ねると、終わりの挨拶と自己紹介をするんだと子ども達。横１列に並んで端から順番に話してみたり、縦に並んで一人ずつお客さんに見てもらえるように話したりと考えて試していました。お客さんの前で一人で自分の言葉で話すことを喜んだり、緊張しながらも言えたことを嬉しく思ったりする姿が見られました。





さくら組さんもショーごっこをしているため、一緒にしないか誘って夢の共演を果たしました。でも一緒のステージに立ったのはこの日この時が最後でした。一緒にするのも楽しいけれど、それぞれに作ってきているショーがあり、役割があり、進め方がある中で、それをとことんしたい思いになったのかなと思います。お互いお客さんになり合って、隣でしているショーを肌で感じて刺激し合っています。





ももぐみしょう

遊びの場作りという点では、より快適に過ごせるためにという方向とは異なり、よりショーらしくするためにという方向でも必要感や思い付きから作っていくことを楽しむ姿が見られました。



悪者が倒す物があった方がいいと、地球を襲う際に破壊するビルなどの建物を、段ボールに窓などを描き込んで立てています。



チケットを回収する際に使うカウンターを部屋の中から持ち出してきました。イスに座って、働きやすそうな職場ですよね。







ももぐみしょう

ショーの中のごっこ遊びで楽しいのは、正義の味方になってかっこよくやっつけることばかりではありません。悪者になって日頃はできない悪さをごっこの世界で経験したり、やられる表現をやりこんで悶絶の表情や動きを全力で楽しんだり（侍タイムスリッパーのように）するなど、ごっこの世界だからこその魅力がたくさんあります。それを感じられるように、なかなかやられてくれない悪者に困ったタイミングでやられ役になって見せると、私もしたい！と悪者になってやられることがブームとなりました。そのことで、助けてくれるいい者がいなくなってショーができないという別の悩みが生じるほどでした。



9

ももぐみしょう

一人一人自分のしたいことや考えたアイデアを出しながら、そのことを友達に受け入れられたり友達と相談したりしながら、遊びを進めることを楽しむ様子が見られました。







10

大好きなショーの遊びを１ヶ月以上続けてきたことで、一緒に遊んできた友達との関係の深まりが姿として現れてきました。自分だけでするのでなく、友達にも声をかけて誘ったり、承諾を得たりして、友達と一緒に遊びを進めようとしています。



ここまでの遊びや生活で見取った、子ども達が資質・能力を発揮・伸長している姿	
もっと素敵なショーにしたい、もっと本物らしくないたい、お客さんに見てもらいたいなどと思ったり、自分のしたい役を決めたりして、何度も考えたり、工夫や呼びかけをし続けたりするなどする。	自ら決める・選ぶ
自分が頑張ったことで、より素敵でショーらしくなったり、自分のなりたい役らしくなったり、たくさんのお客さんに見てもらったり、最後までショーをやりきったりするなどして嬉しく思う。	自分に満足する
友達と一緒に、同じ役をしたりショーの中で戦ったり助けたりするなどのやりとりをしたり、同じ曲で踊ったり、声を合わせて挨拶をしたり、手を繋いだり、さくら組やうめ組の友達とタッチや握手をしたり、ショーを見てもらったりする嬉しさを感じる。	他者といる喜びを感じる
したいことやしようと思っていること、遊びのアイデアなどを、まず教師に伝え、教師から友達に伝えることを提案される中で、友達に言葉で伝える。	自分のことを伝える
友達と素敵なショーにしたいと思って、ベンチを用意したり、お客さんを呼んだりするなど自分ができることをしようとしたり、みんなで決めたストーリーや決まりごとを守ろうとしたりする。	人と物事を進める 問題を認識する 豊かに発想し、追求の手立てを構想する
固くて先が尖った物を使うと危ないことを知らせてもらったり、友達から痛かった戦い方を知らせてもらったりして、先を保護したり力加減をしたりして危なくないようにする。	身を守る
楽しんで素早く身をかがめたり、転がったり、勢いよく襲いかかるけれど相手に当てずに体を止めたり、ボールを高く投げたり、相手の手元に投げたり、何度もついたり、ボールの動きを見て受けたりする。	身体を操作する
ショーの進行役としてお客さんに話しかける際は丁寧語を選んで使ったり、楽屋や受付、チケット、自己紹介、ようこそ、などのショーに関連する言葉を知り使ったりする。	語彙・語句を活用する
お客さんに座って見てもらおうと椅子やベンチを並べたり、休む場がほしいと考えて衝立や椅子を使って楽屋を作って水筒を持ち込んだり、跳び降りる動きがしたいと思ってゲームボックスを置いたりする。	場や状況を整える 問題を認識する 豊かに発想し、追求の手立てを構想する
チケットを作って配ったり、受け取って客席に座ってもらったりする。	財を活用する
自分の作りたい衣装や小道具に合わせて素材の色を選んだり、塗ったり貼ったりして着色したり、飾ったり形の特徴に合わせて素材を組み合わせたりして作る楽しさを感じる。	造形に表す 関連付ける
なりたいものやごっこの状況の具体的なイメージをもって、なりきって話し方や鳴き声、使う言葉、動き、表情をする楽しさを感じる。	身体の動きに表す
プリキュアやゴジュウジャー、ポケモン、悪者などの役らしくなるために、それに合った服や道具を身に付けたり使ったり、より面白いショーになるように、展開を考えたり変えたり、ショーを見て衣装や小道具を使っているよさや展開の面白さを感じたりする。	演出に表す 問題を認識する 豊かに発想し、追求の手立てを構想する

ももぐみのあそび①

２学期が始まり、クラスが違うお友達とも遊びたい！という話から、もも組みんなで遊びました。最初はぴったんこゲームで、今まであまり話したり遊んだりしていない友達と二人組になってふれあい遊びを楽しみました。













友達と体を寄せたり、くっつけたりするだけで笑顔になり、そうする嬉しさを感じていました。「一緒にしよう！」と自分から友達を誘うと一緒に遊ぶことができることを実感する様子が見られていました。

ももぐみのあそび②

ぴったんこゲームでふれあった子どもたち。次は何がしたいか相談すると、１組で１学期にしていた忍者鬼ごっこをみんなでしたい！と園庭に出て遊びました。もも組３９人みんなでするにはどうしたらいいかを考えています。追いかける忍者と逃げる忍者をどうやって分けるか、どうしたらわかりやすいか、危なくないか、子どもたちからたくさんアイデアが出てきました。





























実際に試してみてどうだったか、みんなで安全に楽しく遊ぶためにはもっとこうした方がいいのではないかと考える中で、自分達で考えたことで遊びが進んでいく主体的な感覚を得たり、次からの遊び方を決めたりしていました。友達と帽子の色を教え合ったり、一緒に数を数えたり、助けてほしいことを伝えたり、勝ったことを喜んだりして、今まで関わりの少なかった友達も含めた色々な友達や学年のみんなで遊ぶことの楽しさを感じていました。

ももぐみのあそび③

今年も運動会をしたいと全園児で体操をした際に、もも組みんなでの遊びも運動会でしたいという話になり、そうなら去年も運動会をした大芝生で忍者鬼ごっこをしてみようと試してみました。隠れる場所がない芝生で、遊びをもっと面白くするために、忍者は何のために追いかけ合っているのか、その場所にはどんな仕掛けがあるのかなど、たくさんアイデアを出し合い、試して、遊びを深める楽しさを感じていました。











お茶休憩中もこんな風にしたらいいんじゃない！？とアイデアが出てきています。









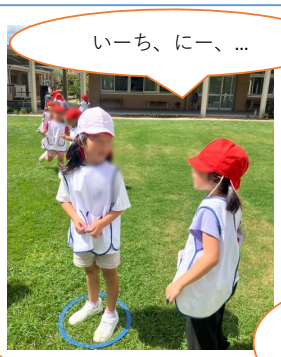


罠や秘密基地を用意して
もう一度挑戦です！

罠にかかると３秒動けず、秘密基地に入ると３秒捕まえられないことになりました。はらはらしながら数を数えています。

















さいごまでてきがいないか
さがしていたにんじゃたちだ！

つぎも
たのしみ！

罠や秘密基地をつくって遊んだ後に、やってみてどうだったか尋ねると、捕まらなくてよかった、よけないといけないし捕まえるのが難しくなったけど楽しかった、必死に逃げていたら落とし穴に落ちてしまったけれど面白かったと子どもたち。考えたことがどうだったか試し、振り返ることで、そのよさを感じたり、さらなる工夫が必要になったりしながら遊びを進めています。

ももぐみのあそび④

罠と秘密基地を作って遊んでみたもも組忍者たち。好きな遊びでしている忍者修行を巻物取り合いにも取り入れてみたい、こんな物を置いたら面白くなりそうと、玉手裏剣や山を越える橋、飛び越える草を用意したり、逃げながら技をしたりすることにしました。

たましゅりけん（玉入れ）











最初は、追いかける忍者が数を数え終わってから玉手裏剣を投げ始めることにしていた子どもたちでしたが、追いかけてくる忍者の隙をついて投げることの難しさを感じていました。追いかける忍者が数を数えている間も投げてよいことにしたら、玉手裏剣に集中できる！と考え、試してみることにしました。
新しいルールでやってみると、前よりもたくさん玉が入るようになり、それによって勝敗が変わってくることの面白さや、じっくり狙って投げられるというよさを感じたり、玉を入れられたことに充実感を得たりしていました。

やまごえ

山を越えながら捕まらないように逃げる子ども達。さすが忍者動きが軽やかです。







しかし、上っている間は捕まえるチャンスになります。とうせんぼされて下りられない、でも逃げたい捕まえたいと困った状況が生まれました。また、逃げにくくなるから上らないと、置いているのに誰も上らない状況も生まれました。





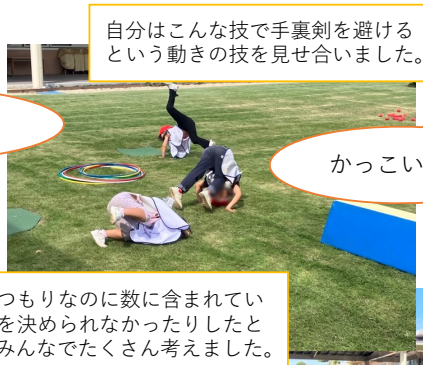


みんなで話し合って、山に上っていられるのは５数える間だけ、それを待って捕まえる人は山の横で待つ、山を越えると最後まで残った人と同じ１点が入ることにする、ということになりました。子ども達も真剣に話してきましたが、子どものアイデアだけでは難しいこともあります。大人も一緒になって考えて時に提案したり話を整理したりすることで、話し合いが前に進んだりまとまったりして、自分達で考えて遊びを進めていく楽しさを感じることにつながっていました。
遊びとしては、忍者鬼ごっこだったものが、点数を競う力比べになっていきました。全くオリジナルの遊びで面白いですね。

ももぐみのあそび⑤

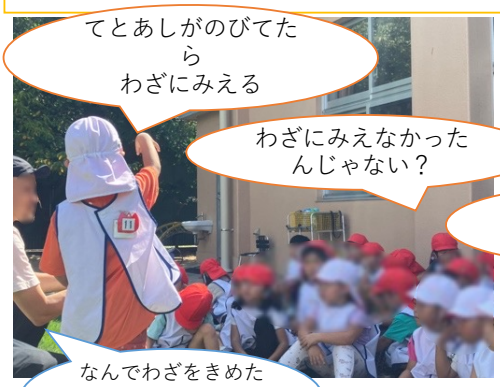
玉手裏剣や山越えで点数を競うことを楽しんでいる子ども達。忍者修行でしている技も力比べでやってみるのはどうかと考え、逃げている間に技を決めると点数になることにし、早速試してみることにしました。







実際に何度かやってみると、自分は技を決めたつもりなのに数に含まれていなかったり、逃げることに精一杯でなかなか技を決められなかったりしたとのこと。どうしたらもっと楽しくなるかなぁとみんなでたくさん考えました。





ただ転がっただけでも点が入るのか、どんな技だったら点が入ることにするのかなどの条件をみんなで決めていきました。手裏剣を避けられるくらい足が高く上がっている、体を腕で支えてお尻が上がっているなどの条件が出てきました。それをどのようにして数えるかを考えたこども達。自分では足を伸ばしているつもりでも伸びていなかったことから、自分では数えられないから技が決まっているかどうか見ておいてもらうことにする！など必要を感じながらルールを作り、遊びを楽しんでいました。

みんなで考えた結果、技に集中して思う存分挑戦したり互いに見せ合ったりするために、勝負の前に親方のもとに集まることにして、集まる時に技をすることになりました。



おやおや？よく見ると忍者達が木や動物になったり隠れたりしているようです。親方から声がかかるまで身を潜めているんですね。



へんしんのじゅつ





かくれみのじゅつ











かっこいい技を決めたい！と好きな遊びでも修行に励むもも組忍者達。
憧れの一流忍者になるため、様々な修行をして過ごしています。

よけるわざのしゅぎょう



ここならできそう





手をつく場所をよく見たり、腕を伸ばして体を支えたりしていますね。

思い切りよく挑戦し、体の動きが大胆になってきた分、危ないと感じる場面も増えてきた子ども達。技をしていて友達の体が当たる経験をしたり、自分がいる場所で技をしたらどんなことが起きそうか想像したりしながら、どうしたらぶつからずに修行ができるかを考えました。周りに人がいないか確認したり、広い場所はないか探したり、周りの友達に声をかけたりし、安全を意識する姿が見られました。

たましゅりけんのしゅぎょう

どこからなげるとはいるかなぁ～



カゴの高さに近づけようとジャンプしたり腕を伸ばしたり、カゴに近づきすぎると入れにくいと感じてカゴから離れて投げたりしていますね。



いっぱいはいってきてる！

自分より高い所にあるカゴに玉を入れたい！と思って、少しでもカゴに近づいて投げようと飛び跳ねたり、ボールを高く上げようと力一杯腕を振ったりと、様々な方法で玉を投げていました。入れたいからとカゴの下まで近づくと、カゴに当たって跳ね返ってきたり、遠くから投げると届かなかったりした経験から、カゴとの距離や高さを考えて力加減をして投げる様子がありました。また、たくさん考えて試して玉が入ったり、玉がカゴに溜まってきた様子を見たりして、達成感を感じたり自分の頑張りに満足したりしていました。

技の修行で安全を意識している子ども達。他の修行でもどうしたら安全に楽しく修行ができるか考えています。跳ぶ前には下に人がいないか、危なそうなものはないかをよく見て跳んでいました。後ろに並ぶ時も、前の友達が跳んでから間を詰めたり、押さないと決めたりして修行に励んでいました。

とびおりるしゅぎょう



えいっ



しろまでいく！

あかっていってたねぇ

がんばれ～

下から見て想像する高さと実際に上に上がって感じる高さの違いを感じ、ドキドキしたり跳び下りるか葛藤したりしていました。勇気を出してジャンプ！飛び降りた後の表情は達成感と自信に満ち溢れ、勇気を出して挑戦したことをよかったと感じたり、自分の頑張りに自信をもったり満足したりしていました。一つできると次はこれ！と新たな目標を立て、何度も何度も挑戦する姿が見られました。そんな姿を見て友達を応援したり、できたことを一緒に喜んだりしている姿もありました。

ジェットジムの翼に跳び移る修行をしています。翼に色の違うシールを付けて、難易度の違いを感じたり具体的な目標を決めたりし、達成感をもったりできるようにしました。ここまでできたから次はこの色！と明確な目標を立て、何度も挑戦したり、友達の姿を見て刺激を受けて挑戦したりしていました。

とびうつるしゅぎょう





できた！



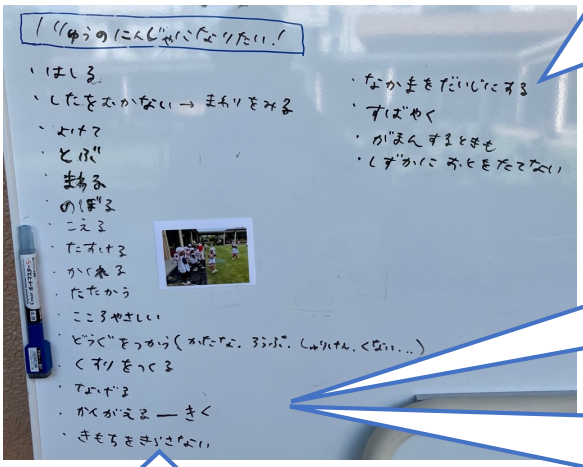
ちからをつけるしゅぎょう



跳び移る先をよく見て手を伸ばしたり、体を後ろに傾けたり腰を落としたりして踏ん張ったりしていますね。

ももぐみのあそび⑥

忍者力比べをする中で、子ども達にどんな忍者になりたいか聞いてみると、
もも組忍者が目指す姿が見えてきました。



なかまがつかまっていたらたすけてあげたい！

あっというまに全員が捕まって勝負が終わってしまうことが続き、どうしてなのかを考えたところ、自分が逃げることに精一杯になっていたり、捕まることを避けるために牢屋に近づかないようにしたりしているからなのではないか、その間も助けを求めている仲間がいることに気づいた子どもたち。仲間のためにも勝つためにも、仲間を助けたい、大事にしたいと考え、積極的に助けにいく姿が見られました。

ともだちがはなしていることをきく！

遊びの中でたくさん考えて話し合ってきた子どもたちですが、話す人が話しにくい、みんなに聞いてほしいと困ることが少なくありませんでした。友達がどんなことを話しているのか聞いたりすることも仲間を大事にすることだ！と考え、友達が話していることに意識を向ける様子が見られました。

「かんがえる」と「きく」

力比べの遊び方を決めている時に、話を聞いていなかったことで、友達が既に話したことやみんなで考えていることとは別の話をしたり、そもそも話に参加せず近くの友達とじゃれていたりすることがありました。どうすればみんなで楽しい遊びにできるか、一流の忍者になれるか尋ねると、子どもたちは、楽しく遊ぶためにみんなで考えたい、「考える」にはまず「聞く」ことが大切だと考えました。

きもちをきらさない！

一流の忍者はいつどこから敵が来てもいいようにいつも周りを見たり、いつでも動けるように準備したりしていることを知った子どもたちは、自分たちもそんな風になりたい！と思うようになりました。力比べをしているときや話し合いをしているときに、他のことに気持ちが向いている仲間がいると、気持ちを切らさないぞ！と声を掛け合い意識し合う姿が見られるようになりました。

実際に何日も遊ぶ中で、自分たちがなりたい忍者像と自分たちの姿との違いを感じる度に、どうしたら一流の忍者に近づけるかを考え、こんな力が必要だ、こうしたら近づけるのではないかと考えてきました。みんなでこれは大切な力！納得だ！となったものをその都度書き加えていきました。力比べをしている時はもちろん、生活の中でも一流の忍者ってこんな人だったな、今はこの力が必要だ！と考え、目指す姿を思い浮かべて意識して、いきいきと遊び、生活していました。

ももぐみのあそび⑦

最初は、勝負に勝つためにどんなことを頑張るかを一人一人が決めていましたが、一人で頑張ってもなかなかうまくいかないことを感じ、力比べを始める前に仲間と作戦を考えたい！と子どもたちから声が上がりました。思いついた作戦を仲間と共有したり、これを頑張ろうね！と声を掛け合ったりする様子が見られました。











作戦会議が終わると、一緒に頑張る気持ちが高まったのか、自然とエイエイオー！のかけ声が起こりだし、「おっ、皆で勝つ気満々だな！」と声をかけていると、たちまち全員でのエイエイオー！に広まりました。勝ちたいという目標に向かって仲間と話をする中で、自分の考えを伝えたり仲間の考えを聞いたりし、勝てたことを喜びあったり、負けて悔しい気持ちを共有したりして、友達と関わって遊ぶよさを感じていました。勝てたことや作戦通りできたこと、負けたとしても頑張れたことを感じて満足したり、次は勝つぞと次の力比べに意欲が溢れている様子でした。

ももぐみのあそび⑧

忍者力比べをする中で、お家の人にも見てもらいたいと考えてきた子どもたち。ある日力比べを園長先生（田中の親方）に見てもらいました。たくさん面白い所、頑張りを伝えてもらった後に、見ていて分かりにくい所も伝えてもらいました。見る人が分かるようにしたいと、一つ一つどうすればよいか考えて試していきました。



親方から声がかかるまで身を潜めていることが伝わるように、今から何をするのか、忍者として声に出してから隠れに行くことにしました。

お家の人の座席の位置を聞き、ここなら見てもらえそう！と牢屋の場所も変えました。





力比べが終わった後点数を数える時も、顔を見てもらえる向きや、話し声を聞いてもらえる位置を考えました。



お互いを称える気持ちが素敵ですね。

見る人の立場に立ち、何を変えたり工夫したりしたらよいかを教師と一緒に考えました。他にも、得点が見えやすいように大きなホワイトボードをお家の人の方に向けることや、フープにはどんな意味があるのかを親方が説明することなど、少し難しい客観的に考えることを、教師の手助けを得ながら経験していきました。
運動会当日では、自分や仲間、相手の頑張りを感じて称え合ったり、お家の人からの拍手をもらって頑張ってよかったと感じたり、嬉しい気持ちになったりして満足している姿が見られました。

ここまでの遊びや生活で見取った、子ども達が資質・能力を発揮・伸長している姿	
一流の忍者になりたい、もっと面白い遊びにしたい、たくさん捕まえたり助けたり最後まで逃げ切ったりしたい、玉をたくさん入れたり山を越えたりしたい、勝負に勝ちたい、技を決められるようになりたいなどと思って、なりたい自分を意識して過ごしたり、何度も挑戦したり工夫したり考えを出したりし続ける。	自ら決める・選ぶ
自分の頑張りや変化を感じ、たくさん捕まえた、最後まで逃げ切れた、仲間を助けられた、したい技ができるようになった、玉を入れられた、前よりも遠くに飛び移ったり飛び降りたりできた、力比べに勝てたことなどを喜んだり、充実感を得たりする。	充実感を得る
皆でしていることとは別の気になったことをしたい気持ちに折り合いをつけて皆でしていることに意識を向けたり、負けて悔しい気持ちに折り合いをつけて相手の頑張りや次の挑戦に向けたりする。	気持ちをコントロールする
前よりもたくさん玉を入れたり遠くまで跳んだり高い所に飛び移ったり足が高く上がったりするようになったことを感じたり、修行を重ねて自分の頑張りを感じたり、一流の忍者の条件と比べた自分の状態に気付いたりする。	自分のことを知る
今まであまり関わりのなかった学年の友達とも、体を寄せ合ったり、同じチームで話し合ったり助け合ったり誘い合ったりする嬉しさを感じたり、負けても勝ってもお互いの頑張りを讃え合う心地よさを感じたりする。	他者という喜びを感じる
友達の考えや感じたことを聞いたり、表情を見て感じ取ったり、友達の頑張りや技などの素敵なところに気付いたりする。	他者のことを知る
頑張ったことや困ったこと、遊びのアイデアなどを伝えたいと思い、自分なりの言葉にしたり、やって見せたりする。	自分のことを伝える
遊びが面白くなったりチームが勝ったりするために、気付いたり考えたりしたことを伝えたり友達に声をかけたり次々に仲間を助けたりするなど、自分ができることを考えてしたり、作戦を話し合ったり、勝負を始めるために必要なことを見付けて準備したりする。	人と物事を進める
周りに人がいないか確認して技をしたり飛び降りたり、前を見てぶつからないように走ったり、強くタッチをされると痛いことを感じて優しくすることを考えてしたり、砂の上や敷かれたマットの上で遠くや高く跳ぶ技をしたりする。	身を守る
相手の動きに合わせて走る速さや向きを急に変えたり、腕を伸ばして体を支えたり足を上げたり、手に力を入れて棒を握ってぶら下がったり、膝を十分に曲げて素早く伸ばして跳び移ったり、ゲームボックスの角をつま先で蹴って跳び降りたり、カゴに合わせて距離をとって力を加減して玉を投げたり、バランスをとって登ったり、体を後ろに傾けたり腰を落としたりして綱を引っ張ったりする。	体の動きや感覚を磨く
最後まで逃げ切った忍者や入った玉などの数を大小のマグネットを用いて10でまとめて数えたり、それぞれの数の多少を比べて勝敗を判断したり、20秒数えて追いかけ始めたり、技をしてもぶつからない程度に人と離れたり、カゴとの距離を変えながら玉を投げたり、積み上げたゲームボックスの上に乗ってその高さを感じたり、跳び移りたい棒と自分との距離を感じたりする。	数・量や形、空間を捉える
勝負に必要なものを考えて準備したり、罠や秘密基地を勝負に有利な位置に置いたり、話し合いがしやすい位置や座り方をしたり、先生にきっかけをもらって現状を確かめ、話を聞いてもらえる状況を作ったり、お客さんが見やすい牢屋の場所やホワイトボードの向きを感じたりする。	場や状況を整える
忍者が身に付けている額当てや刀、手裏剣などを作りたいと思って額当てに合う色の素材を選んだり、先が尖った苦無や長い刀などに合った形に素材を丸めたり切ったりする楽しさを感じる。	色や形に表す
自分たちが遊びを通してしたり感じたりしてきたことを歌にして歌う楽しさを感じたり、勝負の気持ちが高まるBGMを聴き比べてテンポや曲調を感じて選んだりする。	音に表す
かしこまったり語尾を変えたりして話したり、身を屈めて素早く走ったり、片膝を立てて腰を浮かせて座ったり、動物や木に変身したり、ポーズをとったりして、忍者になりきる楽しさを感じる。	体や動きに表す
遊びがより面白くなるように、忍者の世界に合った障害物や技などの要素を加えたり、困ったことなどから遊び方やルール、遊びの設定を決めたり変えたり、忍者らしくなるように道具を作って使ったり、忍者の名前を付けたり、勝負の雰囲気が高まるBGMをかけたりすることを楽しんだり、そうすることでより遊びが面白くなる、忍者らしくなる、雰囲気が高まることを感じたりする。	演出・構成する

さくらぐみみんなのあそび２

リレーをベースに、みんなが楽しくなるように考えていくことになったので、さっそく、それぞれのしたいと思っていることを聞き、どう入れていくかを一緒に考えました。この日は参観日。ジャンピングと玉入れを入れたコースを考えてやってみました。









やってみると、土の道を走るけれど、芝生に入るコースもあり、走る道がそれぞればらばら。芝生の中を走って小回りしたり、コースが初めてで土の道を走っていたらジャンピングを通り越してしまったり、玉入れがなかなか入らなくて進めなくなったりするなど、いろいろなことが起こりました。友達が忘れていることがあると知らせたり、しないで進むのはおかしいと思って知らせたり、仲間の玉が速く入るように玉を手渡したり励ましたり、やりながら感じたことを伝えたり、友達のことを思って動いたりすることもたくさんありました。

まだまだ公平さに欠けているところもたくさんあると感じられるかもしれませんが、まずはやってみて、そこで子どもたちが感じたことからどうしていくのか考えていくことを大事にしたいと考えています。

この日は芝生を走って（小回り）しまうとずるいという困り事から、みんなが走る道が同じになるように、どこを目印に芝生に入って、どこを回るのかなどを確認することができました。





学年で進めているため、困ったことがあってもみんなの前では言いにくいということもありました。しかし、少人数で話している時に、「玉入れが時間がかかるから嫌だな」など、昨日は言えなかったけれど、出てくることもあります。その話をしていると、「ぼくも思ってた。」と実は何人か思っていたということもあります。そんな時には、言えるきっかけを作ったり、言う言葉を一緒に考えたり、他にも思っている友達がいることを伝えて後押ししたりして、みんなに言う機会をもち、言ったことで、困ったことが解消された、言ってよかったと思えるようにしたいと考えています。玉入れについては、入るまでだと時間がかかる、でも玉入れはしたい、入っても入らなくても２回投げることにしようという考えが出て、変更することにしました。また、せっかく入った玉は数えて、リレーとは別に勝敗を決めようという新たなルールもできました。









この日は挑戦コーナーも入れ、全員対全員は長い、１回しか勝負ができないので、４回戦に分かれてすることに。

この日はどっちが勝ちかわかりにくい。それは、いろんな人が立っていたり動いていたりするから。それなら走る以外の人は座ったほうがよい。ゴールがどこかわかりにくいから看板を作ろう、ゴールテープを使えばいいという考えが出ました。









すたあととごうるが
わかるように

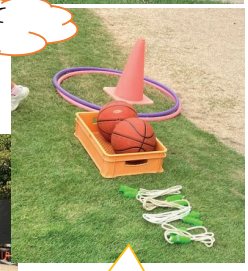
ゴールの目印となる看板を作っています。画用紙を選び、立てるものがいると、何がいいか一緒に探しました。「裏はスタートって書いた方がいい」と言う友達の考えも聞いて作っています。作っていると、「一緒にする」と友達も手伝ってくれました。

挑戦コーナーでは、前回フープに縄がからまって取れない、ボールが転がっていくなど困ったことがありました。そのことから、置き方も考えました。縄は結んでいるとほどくのに時間がかかるからと、速くするために向けて考えています。



からまって
たいへん





これで
とりやすい







この日は、まだコースに入れられていなかった、フープ転がしをコースに入れてみました。フープを転がすのは楽しい！となりましたが、すごく時間がかかってしまいました。また、時間がかかることで、待っている子どもたちも暇になり、途中から芝生を投げたり応援から離れて友達と遊んでいたりするという状況にもなりました。

時間がかかってしまうこと、待っている友達が暇になることについてどうしたらよいか一緒に考えました。すると、応援が楽しくなるように、ポンポンや旗や楽器を使ったらよいのではとい案が出ました。でも、楽器を持って行ってもいいのかな？それなら作ったらいいと、友達の考えを聞いて、新たに考えていました。他にも、ジャンピングから芝生へ出る時にラバーリングを置いているところを、ブリッジトンネルにしたよいという考え、なべなべそこぬけをする考えが出たので、やってみることにしました。

















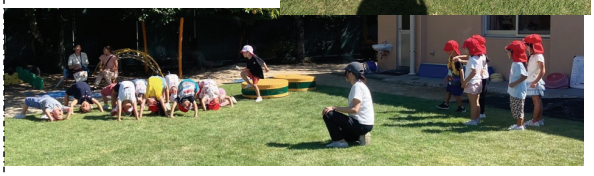
なべなべそこぬけ

やってみると、トンネルをくぐるの楽しい。でも、くぐりにくかった。ブリッジはもっと高くした方がよい、くぐる人も小さくなった方がよいと感じていたり、なべなべそこぬけを一緒にしたり高速でしたりするのが楽しいと感じたりし、どちらも入れよう！となりました。自分たちで考えて試していくことで、どんどん遊びが楽しくなってきていることを感じ、次にすることを楽しみにしていました。

そして、考えたコースを全てやってみましたが、また長くなってしまいました。楽しくなった、でもまた困ったの繰り返しですが、子どもたちは、楽しくしたいと前向きに考えています。そこで振り返って考えてみると、なべなべそこぬけに時間がかかっていたので、ひっくり返るだけで、戻るのはなしにしたらどうか、玉入れを２回投げるのを１回にしたらどうかという考えが出ました。他にもなべなべそこぬけやブリッジをなくす案も出たのですが、それだとまた待っている友達が暇になってしまうため、それはやめておき、なべなべそこぬけをひっくり返るだけ、玉入れ１回でやってみることにしました。







なべなべそこぬけひっくり返るだけ、玉入れ１回にすると、長すぎずいいぐらいに！よし！これでいけそうだ！と喜んでいました。
ただ、なべなべそこぬけの途中で進むのはずるいという声があり、どこまでが最後までなのか改めて確認しました。やるごとに新しいルールが必要から生まれてきています。






挑戦コーナーで５回しないといけないはずが、毎回「まだ５回じゃない」「もういいよ」など、やっている本人は５回だと思っても、見ている人からすると違うということもありました。このまま毎回「まだだよ」と言われて戻らないといけなくなる状況でいいのか投げかけると、それは嫌だと思い、誰か確実に数を判定できる人に判定してもらおうという話になりました。そして、自分はできそうだという子たちに、一番判定が難しいフープを回すのを数えて、本当にできそうか確かめました。すると、やはり正確には難しく、１０人以上いた子が１人になりました。それでもその一人はすると決意しているため、片方のチームはその子が判定を、もう一方は実習生に手伝ってもらうことにしました。













応援が楽しくなるように、応援グッズも作りました。何で応援したいか、どんなものにしようか？考えて作りました。赤チームだから赤い旗にしよう、がんばれって書いたらどう？、応援している絵を描こう、いろいろな色のポンポンにしたい、ギターを作りたいなど、それぞれ作りたいものにこだわりながら作っています。ポンポンの作り方は難しかったですが、前から作っている友達や先生に教えてもらったり手伝ってもらったりしながら、作ることができ、持って帰りたいと思ってしまうほどお気にいりでした。ギターも弦をはることや穴をあけることに苦労しながらも、友達のやり方を見たり自分なりに考えたりして作っていました。



5かいになりました





まっすぐで
とおりやすい







応援しながら友達を見て、走るのが速い、前より速くなった、ブリッジが高い、難しくても諦めずに頑張っているなど、友達の素敵なところや前との違いを感じたり、友達に「前より速くなったね」と認めたりしています。







頑張っている一輪車も入れたいという友達の声から、挑戦コーナーに一輪車も加えてやってみました。前日に作った応援グッズも使って応援です。挑戦コーナーは、今までは自分の判断でしたが、この日からは他者の判断になったため、５回だと自分では思っていても、他者から見ると違うことになり、なかなか進めなくて困ることもありました。それでも何度もしたり、フープをしていたけれど、このままでは難しいと感じ、ボールにかえるなどし、諦めずにしようとしていました。



前日から挑戦が５回になったら、手を挙げて知らせてもらうという方法をやってみましたが、お客さんから見ると、白が５回になったのか赤が５回になったのかわからないという話になりました。そこで、赤と白の旗で知らせたらわかりやすいのではという考えが出ました。さっそく旗作り。棒の長さに合うように、そして遠くからも見えるように大きさを考えて旗を作っています。



ぶりっじみえない

みえる

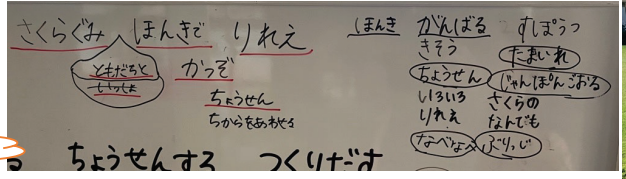


リレーが終わった後の応援グッズだち。この写真を子どもたちに見せると、これはよくない、カゴに入れないといけない、でもかごがちいさくてはいらないということになり、もっとおおきいかごに入れた方がよいということになりました。



ちらかっている

また、お客さんの席から見てくれていた先生から「頑張っているブリッジトンネルが見えにくい」と聞き、どう見えるか客席で見てみることに。すると、やっぱり見えにくい。どこが見やすいか試してみて、客席のすぐ前だと見やすいということになりました。しかし、そこは玉入れコーナーだったため、玉入れが見やすい場所も探して見つけました。





リレーの遊びを創り出していくうちに、もうただのリレーじゃないねという話から、どんな名前にしようか？と、入れたい言葉を聞いていました。全部つなげてしまうと長すぎるけど、自分たちのしていることがわかるようにするためにはどうしたらよいのか、一緒に考えました。いろんな案を出してみて、これも違うな、これも入れたいなど話して、やっとみんながそれがいい！と思える名前が決まりました。「さくらぐみ　ともだちといっしょに　ほんきでかつぞ！ちょうせんりれえ」です。子どもたちのリレーにおける気持ちも入っている素敵な名前ができました。

学年で話し合う経験を積み重ね、自ら発言しにくい子たちにも自分事として考えられるように、手を挙げていなくても考えを聞くこともしてきました。そのことで、自分も考えたことを言おうとする姿が増えてきています。





自分たちで考えて作り上げてきたリレーを園長先生にも見てもらいました。そして、自分たちではなかなか気付きにくかった、お客さんから見て、見えにくい、わかりにくいということを聞きました。

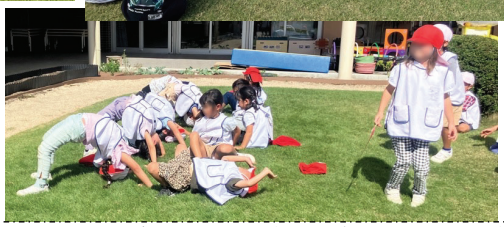




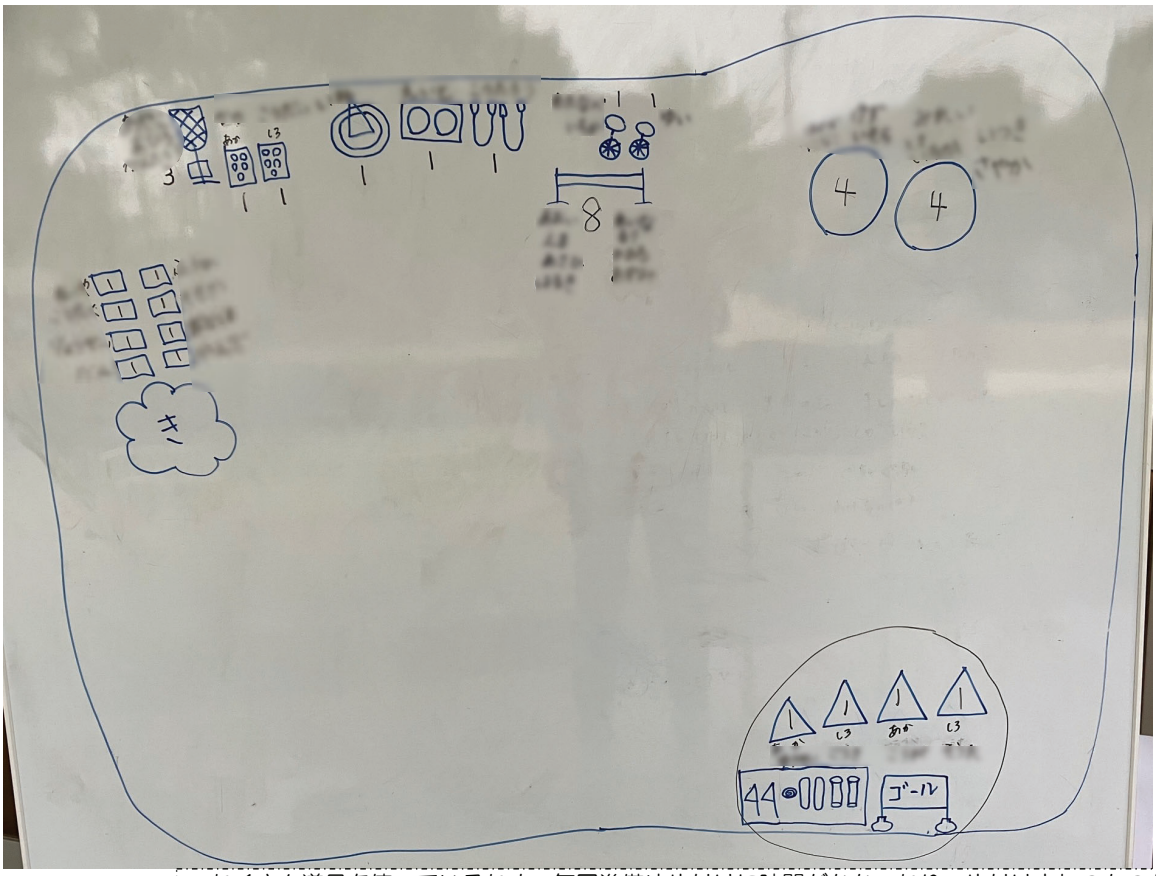


お客さんから見えにくい、わかりにくいところについて、どうしたらよいか考えるのは子どもたちです。スタートやゴールが見えるように、応援している子たちが見えるように、旗がどうなったらあがるのかわかるようになど、考えを出し合ったり試したりして考えています。

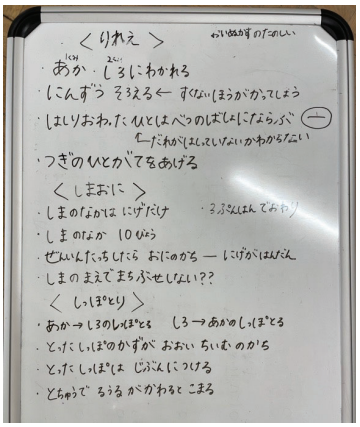


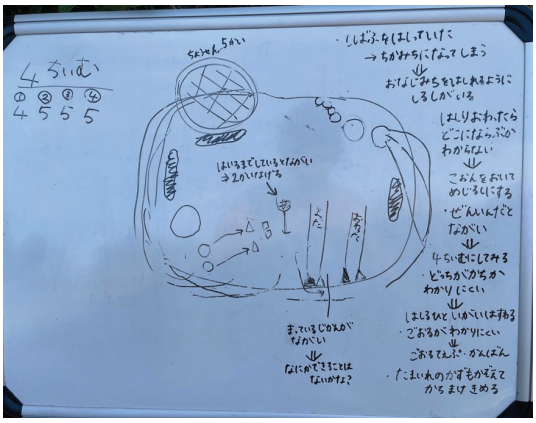


繰り返しいろいろなコースで遊びながら、速く走るために手を大きく振ったり足を上げたりする、ボールがつけるようにボールをよく見てボールの動きに合わせて手を動かす、玉が入るように力加減を考える、ブリッジが高く上がるように、手足の置く場所を考えたりお腹を上げようとしたりするなど、体の動かし方や使い方を見たり考えたり試したりしてきました。また、なべなべそこぬけでは、素早く同じトンネルをくぐる、手を離してしまわないようにする、みんながくぐっているか確認する、ブリッジトンネルでは、走ってくる友達のタイミングを見てトンネルを作る、くぐりやすいようにできるだけ高くあげるなど、走っている子の力だけでは勝てない要素もたくさんあるので、どうしたら勝てるか、クラスで作戦も考えてきました。勝つために自分がどう動けばよいのか考えて動く必然性もたくさんあります。チームで勝つために、周りを見て動いたり友達に声をかけたりやりとりしたりなど、走っている時以外の視線や動き、やりとりなどにも注目していただければと思います。

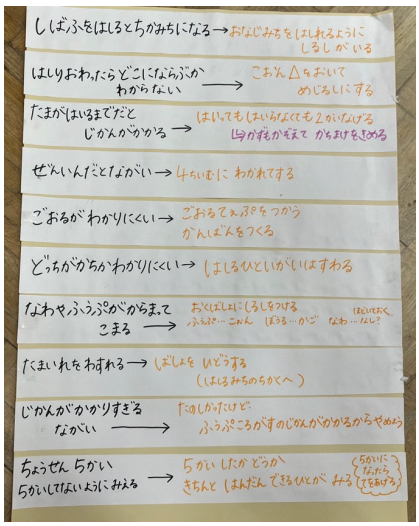


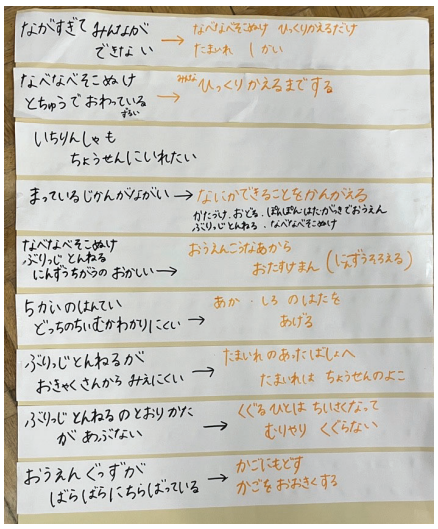
たくさん道具を使っているため、毎回準備や片付けに時間がかかったり、片付け忘れのものがあったりしました。そこで、責任をもって準備ができるように、自分の準備・片付けする道具を決めることにしました。

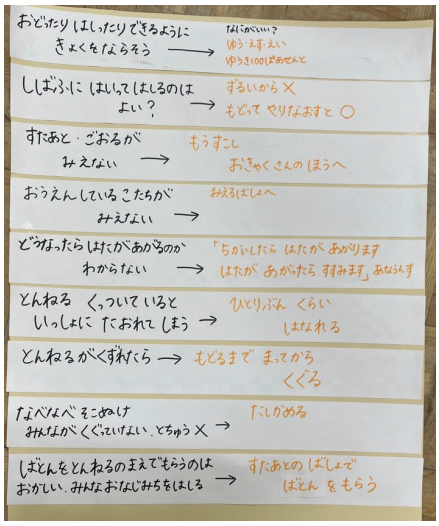


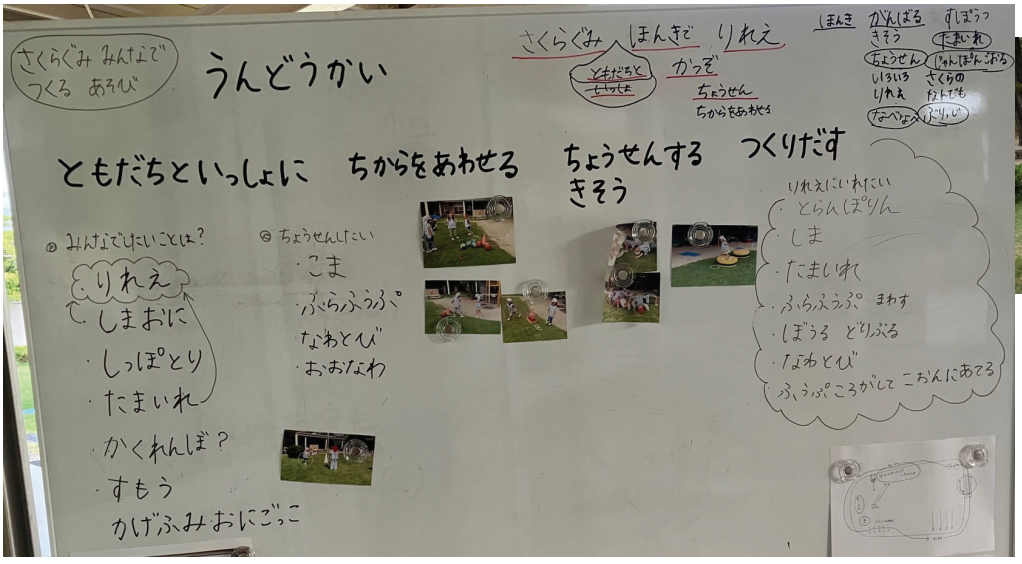


リレーを何度もやっては振り返り、子どもたちの気づいたことや感じたこと、お客さんから聞いたことをもとに、どうしていくとよいか考えてきました。ここに書き切れないほど、物の置き方、入れるカゴの深さ、大きさなど、細かなところまで子どもたちと考えて決めています。



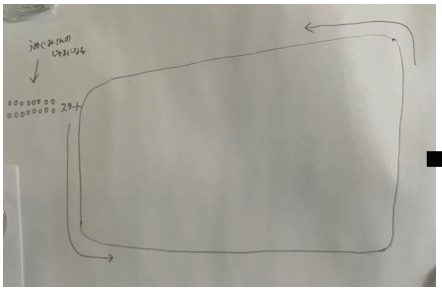


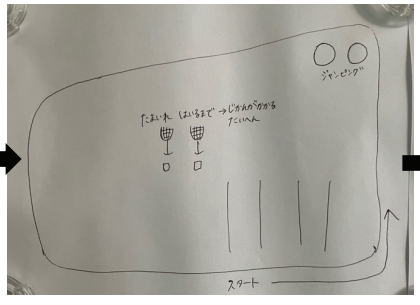


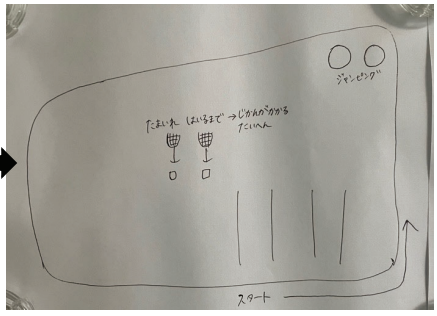


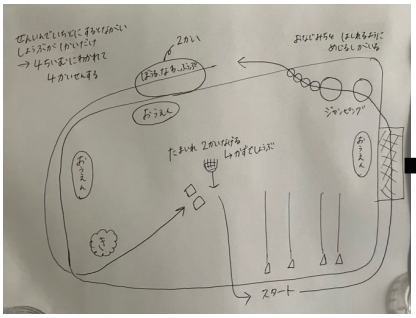
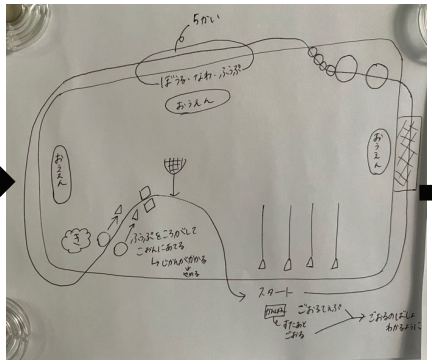
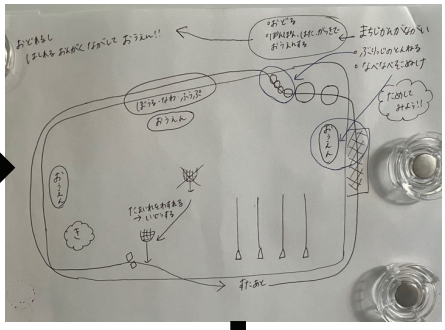


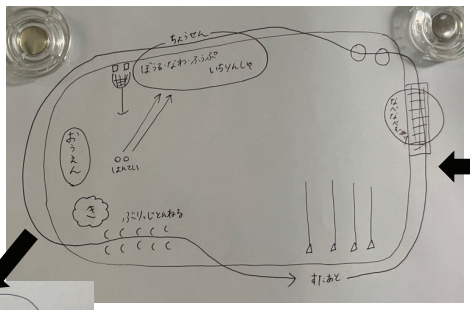
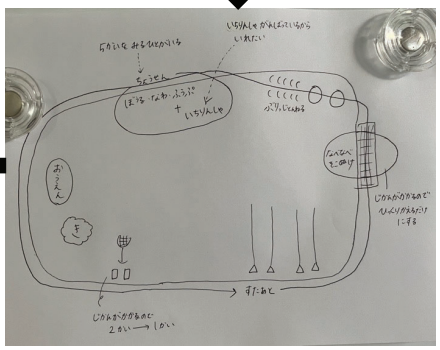
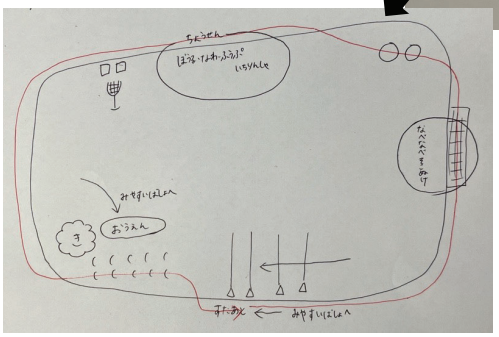
コースの変化がわかるように、図にしてみました。子どもたちの考えた過程がわかってもらえたらと思います。



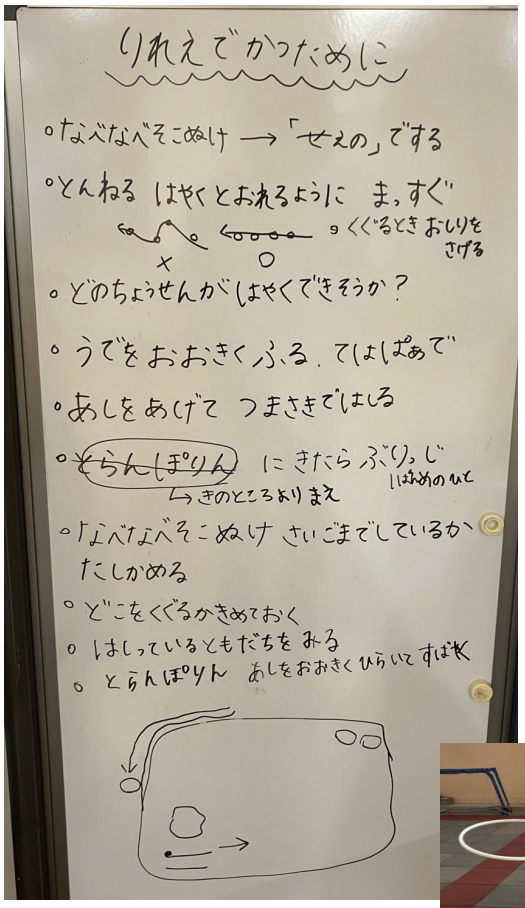


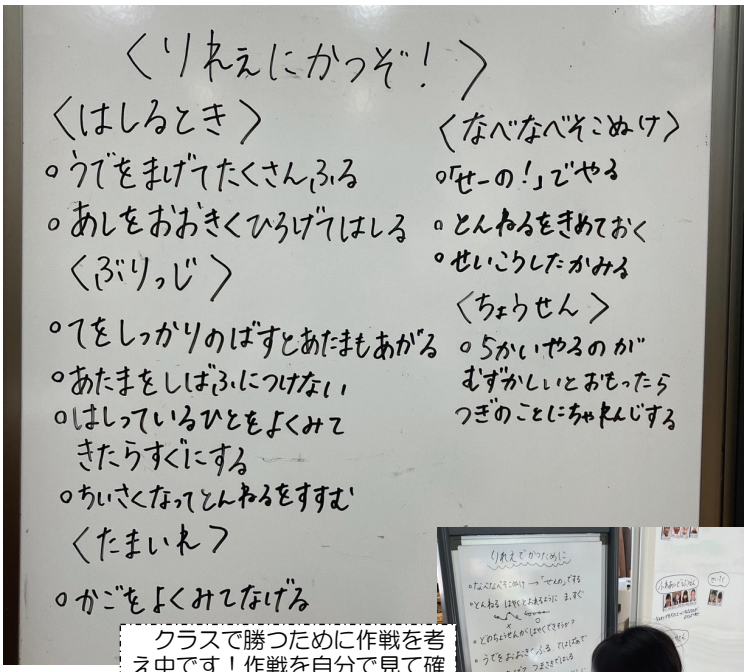


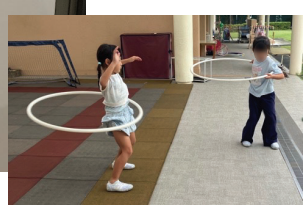




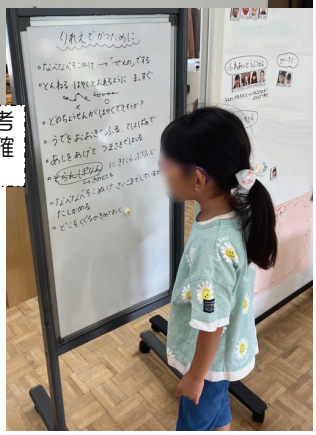




クラスで勝つために作戦を考え中です！作戦を自分で見て確かめている子もいます。





この遊びに見られる子どもの学び	資質・能力
リレーを楽しくしたいと思い、コースに取り入れたいことを考えたり、困ったことについてどうしたらよいか考え続けたりする。 勝ちたいと思い、速く走ろうとしたり友達を応援したり友達を助けようと玉を手渡したりなどする。 挑戦コーナーでなかなか進めなくても、５回になるように何度もしたり別の挑戦にかえたりして、諦めずにしようとする。	自ら決める・選ぶ
考えたことで遊びが面白くなった、考えたことを取り入れてもらえたなど、自分たちで遊びを創り出していることに満足する。	充実感を得る
負けて悔しい気持ちや、玉入れや挑戦が思うようにできなくて悔しかった気持ちを、友達や教師に励ましてもらったり、自分で切り替えたりして、次は頑張ろうと思ったり、次のために練習しようと思ったりする。	気持ちをコントロールする
リレーのコースを試す中で、自分は抜かしたから走るのが速い、遅れてしまって遅い、玉入れが難しいなど、自分の得手不得手を感じて、嬉しく思ったり、自分に向き合ったりしている。	自分のことを知る
チームの友達と勝ったことを一緒に喜んだり負けたことを一緒に悔しがったり、応援してもらったりして、仲間とのつながりを感じて嬉しく思っている。	他者といる喜びを感じる
友達の姿を見て、走るのが速い、前より速くなった、ブリッジが高い、難しくても諦めずに頑張っているなど、友達の素敵なところや前との違いを感じたり、頑張りを認めたりする。	他者のことを知る
遊びの中で感じた楽しかったことや困ったこと、気付いたことなどをわかってもらいたいと思い、言葉を足したり言い換えたり大きな声で言ったりなどして伝えようとしたり、言ってよかったと感じたりする。	自分のことを伝える
友達が忘れていることや玉がなかなか入らなくて困っていることなどを感じ、知らせてあげたり励ましたりする。	他者のことを考えて行動する
遊びが楽しくなるように、公平になるように、したいことや楽しかったこと、困ったこと、おかしいと思ったことなどを伝えたり、それに対する友達の考えを聞いたりして、どうしたらよいか一緒に考えたり、試したりして、決めようとする。 みんなで決めたコースを全てしないと勝敗がつかなくなってしまうことを感じ、忘れている友達に知らせようとする。 チームが勝てるように、走っている友達の動きを見て自分たちの準備（なべなべそこぬけやブリッジ）をしたり、かけ声をしたり、忘れてしまっていることを知らせたり、応援したり、声をかけて送り出したりなど、自分ができることを考えてしようとする。	人と物事を進める 発想する
速く走るために手を大きく振ったり足を上げたりする、ボールがつけるようにボールをよく見てボールの動きに合わせて手を動かす、玉が入るように力加減を考える、ブリッジが高く上がるように、手足の置く場所を考えたりお腹を上げようとしたりするなど、体の動かし方や使い方を見たり考えたり試したりする。 ブリッジトンネルがくぐりやすいように、ブリッジを高くあげた方がよい、くぐる人も小さくなった方がよいなどと考えてしようとする。	体の動きや感覚を磨く 推論する 発想する
画用紙の看板は破れてしまうことを感じ、破れないように段ボールを使おうと考える。	事物・現象を捉える 評価する 推論する

芝生を走ったり、小回りしたりするなど、走る道が違うと、走る長さが違って公平ではないと感じ、公平になるように、走る道を同じにし、走る長さを同じにしようと考える。 玉入れが入るまでだと時間がかかると感じ、入っても入らなくても２回投げることにすると短くなると考える。 リレーは速さとは別に、玉の入った数で勝敗を決めようとする。 クラス全員対全員ではリレーが長い、１回しか勝負ができないと感じ、４回に分けたら１回が短くなり、４回勝負ができると考える。 したいことをたくさん入れると、時間が長くなってしまうことを感じ、短くなるように、なべなべそこぬけはひっくり返るだけ、玉入れは２回を１回にしようと考える。	数・量や形、空間を捉える 理由付ける 評価する 発想する
みんなが同じ道を走れるように、目印となるものを決めようとする。 空いている場所や進み方を考えて、ジャンピングや玉入れなど遊具の置く場所を考えている。 フープと縄がからまってしまう、ボールが転がってしまうなど困ったことから、用具を分けて置いたりカゴに入れたりするとよいと考える。 縄は結んでいるとほどくのに時間がかかってしまうので、素早く使えるように、ほどいておいた方がよいと考える。 応援グッズを使った後の散らかっている様子を見てよくないと感じ、カゴに戻した方がよい、カゴに戻しやすいようにカゴを大きくした方がよいと考える。	場や状況を整える 発想する 評価する 理由付ける 推論する
ゴールやスタートがわかりやすいように、看板に文字を書いて知らせたらよいと考える。 自分たちのしている遊びがわかるように、していることや頑張っていることから名前を考える。	言葉に表す 発想する 抽象化する
ゴールの看板を作るために、材料を選んだり、大きさを考えたり、看板を立てるための道具を探したりして作ろうとする。 応援に必要な旗やポンポンや楽器を、色や形、絵などを考えたり、素材を選んだりして作ることを楽しむ。	色や形に表す 発想する
自分たちのリレーが楽しくなるように、したい動きや使いたい用具などをコースにどう入れるのか考える。 芝生の中を走るのは、近道になるのでずるいと感じ、公平になるように、同じ道になるように目印を決めてコースを考える。 時間がかかりすぎて大変なので、玉入れは入っても入らなくても２回投げることにしようと考える。 リレーの勝敗とは別に、玉入れの玉の数でも勝敗をつけたらよいと考える。 どちらのチームが勝ったのかわかりにくいのは、いろんな人が立ったり動いたりしているからだと考え、誰が今走っているのかわかりやすいように、他の子は座った方がよいと考える。 走り終えたらどこに並ぶかがわかりにくいと感じ、待つ場所がわかるように、コーンを置いたらよいと考える。 ゴールの場所がわかりやすいように、看板を作ったらよいと考えたり、ゴールテープを使うとよいと考えたりする。 応援が楽しくなるように、ポンポンや旗、楽器を使ったらよいと考える。 待ち時間が長いため、走っていない時間が楽しくなるように、ブリッジトンネルやなべなべそこぬけを入れたらよいと考える。 お客さんから見えにくい、わかりにくいと感じ、わかるように挑戦が５回になったらチームの色の旗を揚げたらよいと考えたり、見えるようにブリッジトンネルやスタート・ゴールの場所、玉入れの場所を考えたりする。	演出・構成する 発想する 評価する 理由付ける 推論する 発想する

いちりんしゃであそんでいるよ

さくら組になってから続けていた一輪車。最初の頃は一輪車にどうやって乗るのかわからず不安や怖さを抱いていたり、スタンドを持ちながら進んでもすぐに転けてしまうことがありました。しかし、諦めずに何度も頑張り続けたことで、今では手を離して乗れるようになってきました。





一輪車を始めた頃は、ペダルへの力の加え方が難しく、視線が下を向きがちでした。





スタンドの足の部分の段差はペダルを動かす勢いを調節しないと上手く進めません。何度も足の力の入れ方を変えて試しています。

体重の乗せ方が難しかったり、前に進みたくても足が先走って手が追いつかず、バランスが崩れてしまいそうになったりします。それでも諦めずに何度も挑戦し続けます。



毎日頑張り続けることで、スタンドを持たなくても乗れるようになってきました。「今日はここまで手離しで乗る！」と自分で目標を決めて何度もやり続けています。









手離しで少しずつ乗れる距離が長くなってくると、より広い空間で乗ることに挑戦するようになってきました。でも、スタンドは使いたいなぁ。そこで、スタンドの位置や向きを変えると広く使えたり、２つのスタンドの距離が離れ、より遠い距離まで乗れることに気付き、スタンドの位置や向きを変えることにしました。

一輪車に乗って向こうのスタンドまで行きたい。でもこのまま進むと友達がいてぶつかってしまいそうだと思い、危なくないように、今から進むことを知らせたり、友達がいなくなるのを待ったり、近くに友達がいないか確認してから遊ぼうとしています。









手を離して遠くまで乗れるようになった次は、新しい技をしてみたり、違う場所で乗ったりすることに挑戦してみたりしていました。



逃げと鬼に分かれて一輪車鬼ごっこをしています。逃げは、鬼がいない空間を見付け、速く逃げられるように足を動かすスピードを速めたり、鬼は待ち伏せしたりしています。



友達と手を繋ぎ、クルクル回りながら乗る”メリーゴーランド“という技に挑戦しています。友達と手を繋ぐまでに転けてしまったり、お互いが全く違う方向に行ってしまったり、回れなかったりする難しさを感じながらも、諦めずに何度も挑戦しています。



冒険タワーからどこまで乗れるか挑戦しています。





芝生で乗るといつもより進みにくいことを感じています。

一輪車に乗りながら曲がることに挑戦したいという子ども達の言葉を聞き、コーンを使ってしてみることを教師から提案してみました。







スタンドを手で掴みながら一輪車に乗って進むのではなく、何も持たずに乗って進むことにも挑戦しています。



この遊びに見られる子どもの学び	資質・能力
一輪車を手離しで乗れるようになりたい、遠くまで乗れるようになりたい、新しい技に挑戦したい、違う場所で乗ってみたなどと、自分で目標を決め、諦めずに何度も挑戦し続けようとする。	自ら決める・選ぶ
手離しで乗れた、遠くまで乗れた、新しい技ができたなど、したかったことができて満足したり、頑張ったと思ったりする。	充実感を得る
前よりも遠くまで乗れた、一輪車に乗ることが怖くなくなったなど、前よりもできるようになった、前と変わった自分を感じる。	自分のことを知る
一輪車に乗って友達とタッチできことを一緒に喜んだり、一緒に手を繋いだり回ったり、乗れるようになったことを友達に褒めてもらったりして、友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じる。	他者といる喜びを感じる
遊んでいる友達とぶつかったり怪我をしたりせず危なくないように、乗る場所を考えたり、近くに友達がいないか確認したりする。	身を守る 焦点化する
どうすれば乗れるようになるか乗り方を考えて試したり、乗れる友達の乗り方を見て、背筋を伸ばして姿勢を保ったり、手を伸ばしたりしながら乗ろうとしたりする。	体の動きや感覚を磨く
マットの上は進みやすいが、芝生の上では進みにくいことを感じる。	事物・現象を捉える 比較する
より広い空間で乗りたいと思い、スタンドの位置や向きを変えている。	場や状況を整える
一輪車に乗りながら曲がることに挑戦したいと思い、コーンを丸や四角の形に並べ、コーンに沿って曲がろうとする。	演出・構成する

さくら組　遊び情報

幼児の思い

資質・能力 で解説

～美味しいケーキをつくりたい～

砂場遊びの１場面です。砂の性質(サラサラ、あえてザラザラ、黒砂ばっかり集めたいなど)にこだわったり、自分の納得いく形に型抜きしようとこれならできそうな型を選び直したり、好きな形の型にこだわって土の量や水加減、土の密度を試したりしながらケーキをつくっています。友達とテーブルを囲いながら自分で食べる嬉しさを感じたり、自分がつくったケーキを美味しいと言いながら友達が食べて喜ぶ姿に喜んだりしながら遊んでいます。



チョコレート味だから黒い砂を使おう、フワフワの方が美味しいからサラサラの砂がいっぱいいるぞとこんなケーキをつくりたいとイメージし、イメージに合った材料を選んだり、つくりながら自分が納得できる形にしたいと何度も作り直したり、偶然の形からイメージを膨らませ新しい目当てをもったりしながら考えたり、試したりしながらつくって遊んでいます。	自ら決める・選ぶ
自分のイメージ通りのケーキができて嬉しいと感じたり、友達と一緒につくったことが嬉しいと感じたり、友達が食べた時の表情や言葉等の反応を見てつくってよかったと感じながら遊んでいます。	自分に満足する
○○ちゃんと一緒につくりたいと誘ったり、一つのケーキを介して友達の思いに触れながら自分の考えを言ったり聞いたりしながら遊ぶ面白さを感じています。	他者という喜びを感じる
一つのケーキを友達と一緒につくろうと思ってつくり始めています。やりたいことで自然と分かれたり、同じ目的に向けて一緒にトッピングを探しに行ったりして遊んでいます。	人と物事を進める
こうすると固まるよ、きれいに形をつくるにはこうするといいよなど遊びながら分かったことを、同じことをしたいと思っている友達に言ったり、自分が考えたことを友達に聞いてほしいと思って顔を合わせて言葉にしたりしながら遊んでいます。	自分のことを伝える

すみれ組の遊びニュース

遊びの一部をご紹介

【クラスでの遊び】

しっぽを取ることを面白がっていた子ども達。そこで、①全員での取り合い、②１対１、③しっぽを取られてもおかわり（別のしっぽ）をつけることができる、④取る側と逃げる側になるなど様々な遊び方を楽しんできました。そして“しっぽをたくさん取る”“取られたくない”など自分の目当てをもって遊ぶ中で、楽しくなればなるほど目当てを実現したい思いが強くなり、それぞれの遊び方に疑問や不満を感じるようになってきました。「しっぽを短くしたらずるい！」「手で押さえて逃げてたら取れへん！」など自分の思いや考えを伝え始めました。「じゃあどうする？」とすみれ組みんなで相談し、なぜそう思うか理由も話すことで納得しながら遊び方を１つずつ決めていき、“すみれ組のしっぽ取り”の遊び方になっていきました。自分たちの遊び方（ルール）を守りながら遊ぶ面白さを感じています。個々の勝負でもありチームの仲間と一緒にする勝負でもある奥の深いしっぽとり。同じチームの友達と作戦会議をし、“後ろを向いている時に狙う”“挟み撃ち”“おとりになる”など、しっぽを取るための作戦もいろいろと考えています。

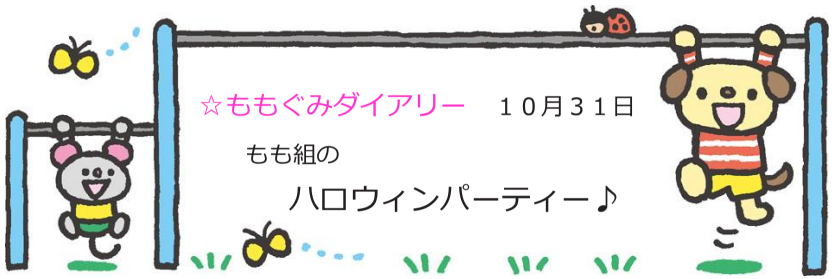
【自分で選んでする遊び】



〈しっぽとりの幼児の姿〉

〈育っている資質・能力〉

相手のしっぽを取るために“しっぽをよく見る”“手をのばす”など目当てをもって遊んでいます。	自ら決める・選ぶ
一生懸命逃げていたにもかかわらずしっぽを取られて悔しい気持ちを感じても、今度こそはと気持ちを立て直しながら繰り返し遊んでいます。	気持ちをコントロールする
友達と一緒に遊ぶ中で“ずるい”“なんで？”と感じたことを伝えたり、思いや考えを聞いたりしながらどうするか話し合い、自分達の遊び方を考えています。	人と物事を進める
“しっぽを取る”“しっぽを取られたくない”ために緩急をつけながら走ったり、体をかわして逃げたり、タイミングを計って手を伸ばしたりしています。	身体を操作する
自分が取れたしっぽの数を数えたり、チームに分かれて遊ぶ際には何本ずつ取れたかを数えて取れたしっぽの数を比べたりしながら遊んでいます。	数・量を捉える 比較する



☆ももぐみダイアリー　１０月３１日

もも組の

ハロウィンパーティー♪

今日はハロウィンですね！１０月に入ってから「もうすぐハロウィンだね！」「変身できるんだよ！」「お菓子ももらえるんだよ！」など、ハロウィンを🎃とっても楽しみにしていたもも組の子ども達。

自分で選んでする遊びでは、“もも組のハロウィンパーティー”の中で、自分のなりたいものに変身するために衣装を作ったり、作った衣装を身に付けて好きな曲に合わせてダンスをしたり、お菓子を作ってみんなで食べたりと楽しんでいます。また、おばけゾンビ屋敷でも、おばけを作ったり、友達を驚かしたり、もっと怖くなるためにどうしたらいいかなと考えたりしながら繰り返し楽しんでいます。



お菓子を作って配りたい！



お菓子を入れる鞄をかわいくしたい！

自ら決める・選ぶ



パーティーができるように、お城も素敵にしたい！

ここに飾りを付けよう！！

自分のことを伝える



お菓子ここに入れようよ！



おばけを作って驚かせたい！

おばけにキラキラを付けたらビックリするかも！

造形に表す





モールとリボンでプリンセスのティアラができたよ！

モールを輪っかにしてリボンを付けたら、かわいい指輪になった！



トリックオアトリート！
はい、どうぞ！
一緒に食べよう！



うわー！おばけだ！
ビックリしたー！！！

他者といる喜びを感じる

ここからおばけが出てきたらもっと怖いかも！一緒にしよう！



一緒に歌って踊って、楽しいね！

私はプリンセスだからこんなポーズ！

身体の動きに表す



おばけだぞー！こうやってしたら怖いでしょ！？



おしゃれをして、パーティーに行きましょう！



いいわね！どんなお化粧にしようかしら！？

“〇〇になりたい”“〇〇が作りたい！”と自分のやりたいことで遊ぶ中で、“どうやったらできるかな？”とイメージに合う素材を選んだり組み合わせたり、身体の動きで表したり、たくさん考えながら遊んでいる子ども達です。一人では難しい時には「〇〇がしたいけどできない」と困ったことを教師に言ったり、「どうやって作ったの？」と友達に聞いたり友達が作っている様子を見て真似てみたり、諦めずに取り組もうとする姿も見られています。また、自分のやりたいことを繰り返し楽しむだけでなく、友達と関わって遊ぶことで“友達と一緒が面白い！”と感じている様子も増えてきています。

引き続き、一人一人のやりたいことが十分にできるように支えながら、友達を感じたり友達と一緒だから面白いと感じたりするように、教師も子ども達と一緒に楽しみながら関わっていきたいと思います。

すみれぐみダイアリー　11月12日

どんどん面白くなるしっぽとり！

１学期から、しっぽとりの遊びをたくさんしてきました。１学期の頃は、“しっぽをとりたい”“しっぽをとられたくない”という思いで力いっぱい走って友達を追い掛けたり、友達から逃げたりすることを楽しんでいました。最近は自分たちでチームに分かれて、チームの友達と勝つための方法を一緒に考える作戦タイムをしたり、作戦をしてみてどうだったかの振り返りタイムをしたりして、チームの友達と力を合わせています。

自ら決める・選ぶ



ゆっくり近寄って！チャンスがきたらいっきに手を伸ばして！

絶対にとられないぞ！

他者のことを考えて行動する

自分のことを伝える

身体を操作する

次は私と〇ちゃんで前からと後ろからではさみうちしてみようよ！



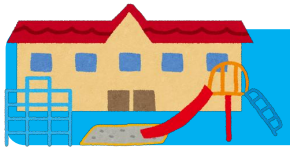
私は〇ちゃんを狙うから、あなたは△ちゃんを狙ったらどう？



人と物事をすすめる

豊かに発想し、追求の手立てを構想する

チームで勝ちたいという思いをみんなで共有しながら、いろいろなことをやってみようと思う気持ちや、次はどうしようか考えてみようとする気持ちを大切にしています！又、共通の目的に向かって自分の考えを言ったり友達の考えに耳を傾けたりして考え合うことで協同性の育ちにつながっていきます。



すみれぐみの　いま！



おばけやしき　４

ながいあいだ　かんがえくふうしてきた　おばけやしきづくり。　おきゃくさんに
きてほしい！　とおもい　すみれぐみの　ほかのあそびをしているともだちと　さくら
ぐみさんのみんなに　こえをかけ　おきゃくさんになって　きてもらうことにしました。



おまたせしました！
おばけやしき
おぉぷん　です！！

こちらで　ちけっとを
いただきます。
３にんずつ　なかに
はいってください

言葉に表す



演出・構成する

おきゃくさんが
こわがるように
ぞんびらしい　こえを
だそう！

関連付ける

とんねるから　でてきた
おきゃくさんを
うしろから　つついて
おどろかせよう！

演出・構成する



体や動きに表す

うー　うー

うわっ
こんなところから
おばけがっ！！
こわい…

さくらぐみの　おきゃくさんが　かえったあとで　すみれぐみで　おばけやしきの
かんそうを　はなしあいました。
おきゃくさんが　こわがってくれて　うれしかった　おばけたちですが…

演出・構成する

おきゃくさんが　いっきに
はいりすぎたから　みちが
こわれたね

理由付ける

理由付ける

おきゃくさんが　ごーるに
たどりつかないから　みちが
まんぱんに　なったね



どうしたら
いいかな？

おきゃくさんが　とおった
あとに　おばけが　すぐ
かくれたら　つぎの
おきゃくさんを
おどろかせられるよ

資質・能力	育ちに向かう幼児の姿
演出・構成する	お客さんが怖がるお化け屋敷にしたいと思い、お客さんの後ろから出てきてやりでつついて脅かそうとしたり、怖いゾンビの声を出したりしようとしている。

おきゃくさんに　きてもらったことで　かえたほうが　よりよくなるところが
あることに　きづき　かえたほうが　いいことを　はなしあい　つぎのひに
へんこうすることに　きめました。

もも組　恐竜ごっこ　　大きなお風呂をつくりたい！

恐竜が入れる大きなお風呂をつくろう！

自ら決める・選ぶ

恐竜になって遊ぶことがおもしろい！の共通の経験があった。



なんだかおもしろそう！
私も一緒にやってみたい

自ら決める・選ぶ

他者といる喜びを感じる

できた！お湯を入れて入ってみよう

自ら決める・選ぶ



4、５人入れるスペースから関わりが生まれた

お湯をかけまーす。

他者といる喜びを感じる



お風呂が壊れないようにしたいな。

自ら決める・選ぶ



いつでも使えて、素材に合わせて試せる道具がある。

前はセロテープを使ったけど、
今日は太いテープを使ってみよう

事物・現象を捉える

比較する

うまくいかないことが考えるきっかけに

もっと強い壊れないお風呂にしたい。
今日はお風呂の中からも貼ってみよう

事物・現象を捉える

問題を認識する



友達と入っても、壊れない強いお風呂ができた！

自分に満足する



育児を楽に楽しく！

いたずらは子どもの勉強中！？

1歳児
ひよこ組









衝撃!!

大人から見るといたずらに感じること、
実は
子どもにとって学びを得ている時間だった！

子どもは「やってみたい！」を試す中で学びを得ます。でも、それには危険やされると困ることがたくさん…園では、「ここならいいよ」「こっちでやってみる？」などやっていい場所を作り思いっきりできることで心を満たし、学びを獲得できるようにしています。また、小さいながらに〝あーやっていいところとダメなところがあるんだぁ〟と学ぶこともできるようにしています。ぜひご家庭でもできることがあれば試してみてください！うまくいかない時は子どもが何に興味をもち、何に楽しさを感じているかを探ってみてください。きっとヒントがみつかると思います(＾◇＾)

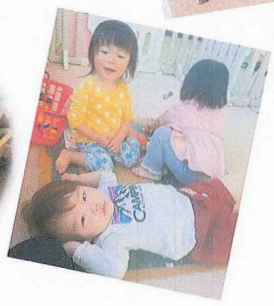












地域にふれる、獅子舞が大好き！



2歳児
りす組





経験が遊びに→

KIRINJISHI



せんせい、もって！








《体の動きや感覚を磨く》
頭を持つために、ぎゅっと指先に力を入れたり、太鼓を叩く際にはしっかりと棒を握りしめたり、手首を動かしたり自分の体をコントロールしながら遊んでいます。

《自ら決める・選ぶ》
獅子舞グッズの中から自分で使いたいものを選んでいます。時には先生に頭をもってもらいながら、獅子舞の後ろ部分をしたりと考えて遊んでいます。

《場や状況を整える》
片付けになると、元の位置に獅子舞を片付けたり、笛を集めたりと自分たちでだ使ったものを元通りにしようとする姿が見られます。

《自分のことを伝える》
友達と一緒に太鼓を叩いたり、獅子舞を被って練り歩いたり…。
「かわって」「かして」「いっしょにしよう」とやり取りをしながら、友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じています。

本物の獅子舞を間近で見るのは迫力満点！で怖がる園児もいましたが、クラスに戻るとニコニコで「獅子かけて（音楽）」と早速獅子舞遊びが始まりました。獅子舞や猩々、笛、太鼓、ジャンジャンと、自分の好きなものをもって楽しむ姿が見られます。

《社会とのつながりをもつ》
獅子舞を実際に見たり、聞いたりしながら、太鼓や笛を吹く動作や音を出したり、猩々の棒を回したり、獅子頭を持ち踊ったり、噛む真似をしたり。色々な動きを見て学び、取り入れながら、遊びの中で地域の伝統文化に興味をもったり、ふれたりしています。

《気持ちをコントロールする》
自分が使いたい物と友達が使いたい物が一緒の時には、「かして」と聞き「まって」「いま使ってる」と言われると、しばらく待ってみたり、他の物を使って気持ちを切り替えたりして、使いたい気持ちを我慢しつつ順番に遊ぶ姿が見られます。

どんぐり転がしを作ったよ！

3歳児 ぱんだ組

造形に表す
廃材コーナーから段ボールやトイレットペーパーの芯を取ってくると、「(ダンボールに) 貼ったら道ができるんじゃない？」と貼り付けていきます。

比較する
手に持っていたドングリをすべり台に置くとコロコロ～と勢いよく転がっていきました。ところが机の上に置いた時には転がりません。色んなところに置いて試しながら、「坂道だと転がる！」と気付きました。







人と物事を進める
どんどん繋げていき、ドングリを転がします。ところが、道の途中でドングリが飛び出してしまいました！「ここから落ちちゃうから、下にも道を作ろう」と、アイディアを出したり、「ちょっと転がしてみるね～！」とドングリを転がしたりと、役割を分担しながら一緒に作ることを楽しんでいました。





事物・現象を捉える
長い筒を見つけ、〝坂道〟を作って転がします。よく転がるドングリですが、ロッカーの隙間に入ってしまいます。「向きを変えればいい！」と気付き試してみると、隙間に入ることは無くなりました。しかし今度は、たくさん転がすと「集めるのが大変💦」と次の問題が発生！友達が持っていた箱を見て、「箱を置いたら色んなところにいかない！」と、無事に解決です。













人と物事を進める
ガムテープで貼り付けるとき、最初は「○○がする！！」と自分でやりたい気持ちが大きかったですが、一人でしようとすると、思った位置に貼ることができません💦「ちょっとここ持ってて～」「いいよ～」と協力すると簡単に貼ることができました☆

いっしょにするとかんたん！



砂場でのごちそう作りや秋の自然物見つけから、お店屋さんの遊びに広がりました。自分たちなりにイメージをして上手くいったことを喜んだり、思い通りにいかないことを試行錯誤したりして、気付きや発見、考え、友達との関わりなどを楽しんで遊びを進めています。

4歳児 いちご組



ドングリケーキ、次の日も遊びたい！でも置いておくと壊れちゃう…

砂場でごちそう作り

砂場では普段からごちそう作り！　秋見つけで拾ったドングリをのせて“ドングリケーキ”の完成です☆







＜自ら決める・選ぶ＞
「砂場でごちそう作りする！」「このドングリ、ケーキに使えるかも」など、したい遊びに向かって自分なりに目標をもったり関心を深めたりして、思い思いに遊びを楽しみます。

紙粘土で作るのはどう！？





＜自分のことを伝える＞
「ここにお店を出すのはどう？」「じゃあ私レジするね」など自分の思っていることを言葉で相手に伝えます。

＜他者のことを知る＞
「私もレジやりたい」「それならこんなふうに作ったらできるよ！」など、相手の思いを知ったり、相手の気付きや考えに刺激を受けたりして、他者の存在を感じます。



＜自ら決める・選ぶ＞＜関連付ける＞
ヨモギ団子遊びの経験から、“砂とは違い、紙粘土なら壊れにくい”“置いたまま次の日の遊びにもつなげられる”ことをひらめき、遊び方を考えたりイメージしたことを実現させようとしたりして、遊びが広がっていきます。

＜人と物事を進める＞
「私ケーキを渡す人！」「じゃあお客さん呼んでくるね」と互いの思いを伝え合い役割分担したり、「お客さん来てよかったねと」共感したり、「今から○○作るね」と共有して同じようなイメージをもって遊びを進めたりして、相手がいることで遊びが一層深まります。

＜充実感を得る＞
試行錯誤しながら思いが実現したり新たな発見があったりして遊びが進んでいくことで、より充実感が高まります。



＜事物・現象を捉える＞
砂と紙粘土の性質の違いを子どもたちになりに考え、自分のしたい遊びにどのように取り入れていくのか、また紙粘土であれば色を混ぜたり接着剤で飾りつけをすることができるという良さもわかり、材料の特徴を捉えて、イメージの実現により近付けていきます。

＜社会とのつながりをもつ＞
生活の中でケーキ屋さんやカフェなどに行った経験が遊びにもつながっています。その施設や店員さんの役割に関心をもって、大変さや楽しさを感じたり、自分たちも表現して楽しんだりしています。

＜言葉に表す＞
「何にしますか？」「○○円になります」など、お店屋さんの口調を真似て会話をしています。

かっこいい瑞風を作ろう！

5歳児　すみれ組

…資質・能力の定義

浜坂駅にかっこいい瑞風を見に行きました！

「めーっちゃ長くてかっこいい♡」「乗りたいなぁ…」という思いが遊びに発展！自分達で段ボールを持ってきて作ったり、絵の具を準備したりと毎日目を輝かせています。駅、線路、切符…まだまだたくさんの物を作りたいすみれ組！その中にたくさんの育ちがあります♫

瑞風作りたい！



【施設や働く人とつながりをもつ】
駅員さん、乗っているクルーの方…それぞれの仕事に興味津々です



【自ら決める・選ぶ】
大きい段ボールを見つけると早速瑞風作りがスタート！はじめはどんどんペンで塗っていきます



【問題を認識する】
【豊かに発想し、追及の手立てを構想する】
【造形に表す】
ペンでは時間が掛かることに気付き、「絵の具で塗りたい！」とみんなの思いが一致しました

何色と何色混ぜたら瑞風の色になるかなぁ？



さっきと同じ色作れるかな？

ペンより絵の具の方がいい！



【実行し、その結果をもとに判断を下す】
すいすい塗れて満足しています♪

大変だ！！

絵の具で塗ろう！



【よりよい自分に向かう】
話し合った翌日にはみんなが遊び着を着たり、付かないように工夫したりしています

みんなで掃除すれば大丈夫





これなら大丈夫だね♪

作ってみよう！



駅のことが書いてあるで！



タイヤもかっこよくしよう！



調べてみよう！

「自ら決める・選ぶ」
廃材コーナーから自分に必要な物を選びます。
「造形に表す」
「長い線路にする！」「黄色い線の内側に…って言ったけぇ線もいる！」切ったり貼ったり繋げたり…アイデアが光ります☆彡

【事物・現象をとらえる】
図鑑を持ってきて、駅や改札、踏切などについて調べています。「次は何作る？」「何がいるかな？」必要な物の相談が始まります

【形をとらえる】
おもしろい形の段ボールを見つけて「タイヤにする！」とひらめきました！色塗りをしたり、乾いてから貼ったり…どんどんかっこいい瑞風が出来ていきます！

【問題を認識する】
シートを敷いていたのに、床が絵の具だらけ！服や手足にもたくさんつきました！
【住空間を整える】
「みんなで掃除したらきれいになる！」大事なお部屋をピカピカにします✨

ししまい　だいすき

5歳児
ゆり組

川下祭りの経験から園児達は獅子舞や神輿に興味をもち、友達と一緒に作ったり、踊ったりして表現を楽しんでいます。夕涼み会の日に、浜坂高校の獅子舞サークルの方が来てくださり、5歳児は念願のコラボを楽しみ、更に興味関心が広がっています。



はがいっぱい



ながいほうがいいよね！？



ぼうしかぶる？

自ら決める・選ぶ
“大きくなったら獅子舞や猩々をしたい”と憧れをもち、早速大好きな獅子舞や猩々のお面作りが始まりました。廃材コーナーから使えそうなものを集めて作っています。



せーのっ！かっこいい✨

造形に表す・関連付ける
「眉毛がぼこぼこしてた」「後ろの人が被るマントもいる」など獅子舞作りに必要なものに気付き、本物のように作るために、どんな素材が良いか考えながら進めています。不織布を細長く切って髪の毛を付ける際には、長さや太さのイメージを共有しながら作る姿が見られます。

音楽に表す
太鼓を叩くリズムを変えたり、友達と一緒の際には、テンポを合わせようとしたりしながら、音の響きを楽しんでいます。練り歩く際は、音楽を口ずさみながらオリジナルリズムで叩いています。



はじまるよ！

他者のことを考えて行動する
本物みたいに獅子舞を表現できるように、獅子頭を作り直して友達に被せる優しい園児の姿があります。道具や衣装を身に付けると、身体表現が更に豊かになり、獅子舞になりきって繰り返し楽しむ姿が見られます。



やさしくかんでね

かみますよ～

他者という喜びを感じる
「獅子舞に噛んでもらうと頭が良くなるんだよ～」「噛んであげる！」と友達に声を掛けています。「怖いけど…じゃあお願い」と楽しい会話が聞こえてきます。

たいこをたたこう！



人と物事を進める
川下祭りで見た神輿を作っています。完成すると、「ここで太鼓を叩けるよ」「紐で引っ張る人もいた」「担ぐ人もいたでな」と一人ではできないことに気付き、役割分担や必要な人数を話し合っていました。



祭りを再現✨

演出に表す
遊戯室に集り、CDに合わせて神輿と獅子舞が一緒に練り歩いています。神輿を引きながら「ど～んど～こど～んどこせ♪」と掛け声を出し、盛り上げています。「遊戯室で練習したら、他の部屋に行こうで」とみんなでリハーサルをしてから、廊下や各保育室に移動し、みんなを楽しませています♫

多様な文化を尊重する
手作りの獅子舞や猩々、太鼓や笛など自分達で役割を決め、浜坂高校麒麟獅子舞サークルの方と一緒に披露することができ、大喜びの園児たちでした✨





じゃんぴはいい？



身体の動きに表す
間近で獅子舞や猩々の動きを見たことで、片足を上げたり、ゆっくりひねったり、伸びたりと様々な動き方ができるようになり、上手に表現しています。猩々も、お酒を飲む動きや酔って“おっとっと”となるような動きを真似て、なりきって遊んでいます。

R7年８月　（０歳児）



☆せんせいの　まねっこ！☆

抱っこひもやおんぶ紐を使いたくて、自ら出してきて巻き付けて遊んでいました。**（自ら決める）**
上手くできず、困ってしまうこともありますが、こうかな？と考えながら先生の真似を楽しんでいました。**（事物・現象を捉える）**
巻き付けられたら、人形をのせて、まねっこできたー！できた達成感を味わえるように、少しだけ手助けをして、「やったね！」と一緒に喜びました。**（自分に満足する）**



☆お友達の　まねっこ！☆

滑り台を登ったり滑ったりしている子がいました。「やってみたい！」と、どんどんお友達が集まってきます。**【憧れ】**
手や足を使って、登り方を考えますが、力が足りず、滑り落ちてしまいました…。**（身体を操作する）**
それでも諦めない子や、気持ちを切り替えて別の遊びをする子、それぞれが目的をもって遊んでいます。**（気持ちをコントロールする）**



これがぼくの好き！



好きがいっぱいで悩んじゃう…

車のおもちゃがいっぱいで、どれで遊ぼうか悩んでいました。**（自ら選ぶ）**
こっちにしようかな…と見比べたり、また別のものを手に取り、どっちがいいかな…と考えたりしていました。「これいいね！」「どれにする？」と声を掛けながら、一緒に遊びました。**（自分のことを知る）**

ここがおきにいり♡

ハイハイが上手になり、室内のあちこちを散策していました。**（身体を操作する）**
入口から遠い場所に隠れられる場所を見つけ、遊びに行っていました。**【好奇心】**
マットを敷くと、ひっそりと休憩スペースになりました！
マットの上でひとやすみして、また遊び始める姿があり、身体を休めながらゆったりと過ごしています。**（体の健康を保つ）**



ノリノリだよ～♪

音楽を流すと音に合わせて身体を動かす子が増えています。持っているおもちゃを振ったりお尻をバウンドさせたり、身体の動かし方はそれぞれです♪　**（音楽に表す）**
また悲しくて泣いていても音楽が聞こえると、なにかな？と興味をもち、気持ちが変わる子もいます。　**【好奇心】**



まるで　音楽ライブ！？

音が流れるとリズムを取るだけでなく、手を振ったり歌を歌ったりする子もいました！　**（体の動きに表す）**
ガチャガチャのカーテンの向こう側から、「いぇーい！」と登場する子がいました。そんな姿に他の子も集まってきて、ひよこ組ライブの開演です☆
【好奇心】



（　　）…資質・能力　　【　　】…非認知能力

R7年11月

できるようになったよ☆

いろいろなことができるようになり、「やってみたい！」「じぶんでする！」が増えています。自分でできることは見守ったり、子どもたちができた喜びを味わえるように、少し手助けしたりしています。
「できたね！」「やったー！」とできたことを一緒に喜び、自信ややる気に繋げていきたいと思います。
【目標への情熱】

靴下　すっぽーん！

つかむ・握る・引っ張るなど手や指を動かしたり力を入れたりすることが上手になっています。　**（身体を操作する）**
靴下を脱ぐことができるようになりました。上手く掴めず引っ張りにくい子もいますが、かかとまでずらしてあげると、あとは自分ですっぽんと脱げました！自分でできた喜びを感じられるようにしています。　**【感動する心】**





コップでごくごく

ストローマグからコップへ移行しています。コップを傾けるタイミングや角度、飲み物を口に入れる量を加減しながら、日々上手になっています。日々の積み重ねから、こぼさず飲むことができるようになっています！　**【目標への情熱】**





生活から遊びへ　遊びから生活へ

着替えや睡眠、食事など生活の中ですることに興味をもち、遊びの中でもしてみようとしています。ままごとが始まり、友達と「かんぱーい！」とコップをならしたり、フォークを持ってモグモグしたりしていました。コップ飲みやフォークを使って食べる事へ、遊びの中から身に付いてほしいと思います。　**【憧れ】**



ねんねだよ～

お昼寝の音楽が流れると、布団に転んで寝る準備ができるようになりました。遊びの中でもお昼寝の音楽が聞こえると、布団に見立てたマットに転んでいました。音の違いや音と行動が分るようになっていますね！
（音楽に表す）

着替えれるかな？

着替えのある場所が分かり、自ら衣服を選んで出す子がいます。以前は衣服を出すことを楽しんでいましたが、今は着る方法が分かり、頭や足を入れ、自分で着ようとしています。やりたい気持ちを満たし、遊びながらやり方が身に付くと良いと思います。**（自分に満足する）**

楽しい！やってみたい！

保育室でハイハイや抱っこをしてもらい、安心できる場所や気になるおもちゃが見つかりました。できることが増えると、行きたいところもどんどん増えていきます。**【好奇心】**





室外にも興味をもち、園庭を歩き回り探索しました。最初は、初めての場所に不安そうにする姿もありましたが、保育教諭と一緒に遊ぶ中で、慣れ、一人でも遊べるようになりました。遊びたい気持ちから行動範囲がどんどん広がしました。
【探求心】

さらに、周囲に目を向けると高いところに気になるものがあります！足腰にも力が付いてきて、立ち上がったり歩こうとしたりしていました。「歩けたね！」「すごい！」と認めてもらい、もう一回やってみようと、転んでも何回も立ち上がり、歩く楽しさを感じていました。　**【目標への情熱】**



好きなことが見つかったよ！



音の鳴るおもちゃ♪

音が鳴ることが面白く、叩いたり転がしたり、おもちゃを持ち、試して遊んでいます。
【探求心】

乗り物大好き！

「ぶー！」「ぶっぶ！」と車を走らせるだけでなく、坂から滑らせたり並べたりしています。同じおもちゃでも違う遊びに変わってきました。
（事物・現象を捉える）





お友達と一緒☆

友達のしていることが気になり、“真似したい！”“おもちゃがほしい！”と友達のことをよく見ています。**【感動する心】**
それぞれが違うことに興味があり、友達の影響を受け、普段しない遊びにも挑戦する姿があります。　**（他者という喜びを感じる）**

（　　）…資質・能力　　【　　】…非認知能力

ゆっくり～ゆっくり～！ ～バランス遊び～

デコボコの道渡りに挑戦!!どうしたら落ちずに渡ることができるか、どこに力を入れたら落ちないのかなど、渡りながら考え工夫しています。



落ちないように渡ろうとゆっくりゆっくりと一歩ずつ前に足を出し、渡りきろうと頑張っています。【目標への情熱】



両手を広げるとバランスがとれることに気付き、うまくバランスをとりながら進んでいます。【考える力】



なんだろう？と遊び方はわからなくても興味を示しやってみたいな～と近付いて様子を見ています。【好奇心】

いろんな感触！ ～感触遊び～

クレパスや筆を使って描くことや粘土の感触など様々な物に触れながら遊んでいます。いろんな感じ方、感覚を知るきっかけになっています。



ぐっと力を入れてクレパスを持つと濃い線が描けることや、いろんな色のクレパスが重なると色が変わることなどを感じながら不思議そうにじっと見ています。【考える力】

自分で選んだクレパスで描くことで「うわ！」きいろ～」と描けたことに大満足な様子。【感動する心】



筆の感触を感じながら速く筆を動かしてみたり、ぐっと筆を画用紙に押し付けて見たりと様々な筆の動きを楽しんでいます。【好奇心】

友達と一緒に！～片付け～



友達が片付けようとする姿を見て手伝おうとする姿。【他者への関心】

大きな巧技台を片付けるにはどこを持てば運べるのか？と色んな所を持ち考えています。【考える力】



折り紙のちぎりやすい場所を探りながら、指先を使い頑張ってちぎろうとする姿。【目標への情熱】



粘土の感触を感じながら、指先で少しずつちぎって興味いっぱいです。指先を使おうとすることにも繋がっています。【好奇心】



目を瞑って触ってみるとどんな感じかな？と実際に目を閉じて触ってみる様子。色んな考えをもち、触れています。【興味・関心】



「ぐにゅぐにゅ～」と触れた感触を言葉にして表現し、気持ちよさそうな表情です。【感動する心】

チューリップ　咲いたよ！

ペンでなぐり描きをしたり、シールを貼ったりして、春を表現しています。描いたり貼ったりするだけでなく様々な発見も楽しみました。



ペンを動かすと様々な線が描けることに不思議に思い、どんどん描きたい気持ちが高まっています。【好奇心・意欲】
片方でペンを持ち、もう片方は紙が動くことに気付きしっかりと押さえようとしています。【考える力】







「これ何？」とペンを持ち見つめる姿も見られます。【好奇心】



手にインクが付き不思議そうに見ている姿。砂を落とすようにパッパッと払う様子も見られます。【経験からの学び】



シールが手に付き、どうやって剥がそうかと指先を懸命に使っています。【忍耐力】

絵の具遊び！　～ぬたくり～

大きな紙や段ボールハウスに絵の具でぬたくり遊びをしました。手で絵の具の感触を味わったり、ローラーやハケを使ってみたりと思い思いに楽しみました。



絵の具が手に付き不思議そうにし、手で擦ってみようとする姿。【探求心】



友達の様子を見て「何してるのかな？」「やってみようかな？」と考える姿。【興味・関心】

自分から「やってみよう」と挑戦しようと絵の具に手を伸ばす姿。【憧れ】



絵の具に触れ、ぬたくりをした自分の手をじっと見たり、「とれないのかな」と片方の手でとろうとしたりする姿。【好奇心】



ローラーがどこまで進むのか試す姿。【探求心】



ローラーに興味を示し、塗ることで色が広がり、どんどん塗り進める姿。【忍耐力】



段ボールハウスに色を付けようと頑張って塗り続ける姿。【目標への情熱】

友達がどうやって塗っているのかを気にしたり、どんな色になるのかをのぞいたりする姿。【他者への関心】



筆の動かし方によって、筆先が整ったり、乱れたりする様子を繰り返し楽しむ姿。【感動する心】

一緒って楽しい！　～友達との関り～

少しずつ友達の存在に気付き、遊びの中で意識する様子が見られるようになっています。友達と関りながら遊ぶことで、少しずつ他者の気持ちにも気付けるようになったり、言葉のやりとりを楽しんだりしています。



友達が絵本を見る姿を見て同じように絵本を選び、同じ空間で見て楽しむ姿。【他者への関心】



シール遊びでは、友達が使っているシールを使いたいと表現し、「かして」「どうぞ」とやりとりする姿。【他者との関わり交流】





友達の遊びに興味を示し、「やってみたいな」と思い、手を指し伸ばし貸してもらい満足そうに遊ぶ姿。【他者への関心】



友達と一緒に乗り物に乗り、友達がついて来ているかと様子をうかがいながら楽しむ姿。【人の思いや考えへの興味・理解】

運動会が楽しみ！身体を使っていろんなことに挑戦！　2歳児

9月に入り運動会に向け、練習が始まりました。うさぎ組だけでなく他のクラスの練習を見る機会があり、「かっこいい！」「やってみたい！」と憧れの気持ちが出てきているようです。また、体の使い方がわかってきて少し高度な動きもできるようになり“やってみよう！”の気持ちが強くなってきています。



つき組さんが見せてくれた竹太鼓に憧れて真似をしていました。同じような動きや音の憤らし方を見よう見真似で楽しんでいましたよ。　【身体の動きに表す】

友達がしているのを見て、「一緒にするー」と同じように太鼓を叩いて楽しんでいました。【他者といる喜びを感じる】



前にいる友達にぶつからないように、友達が避けてから滑ったり、渡ったりしながら上手に順番に進んで楽しんでいました。【他者の事を考えて行動する】



巧技台の梯子の渡り方を自分たちで考えて渡っていました。時には「手伝って」と少し難しいことにも挑戦する姿もありました。【身体を操作する】

サーキット遊びで友達が進むのを見て、後ろを付いて行っては「待ってよー」「一緒に行こう」など声を掛け合いながら同じコースを一緒に楽しんでいました。【他者といる喜びを感じる】



新聞をくしゃくしゃっと丸めてみたり、半分に千切ってみたりと、指先や手を使い新聞を丸めてくれました。その丸めた新聞は、クラスの小道具に変身しましたよ！【身体を操作する】



大きな紙面に手形を付けたり、汚れるのが苦手な園児は筆を使ったりしながら伸び伸びと手を動かし、色付く様子を楽しんでいました。【物事・事象を捉える】



手形で船の船体になるところをみんなで塗りました。手を叩いて手形のつき方の違いに気付いて叩いて「ペタペタ」としたり、こすって伸ばして広がるのを楽しんだりと様々に楽しんでいました。【造形に表す】



「見て、真っ白ー」「足にも付いたー」など手や足などを見せながら塗り終えた後に教えてくれました。「手を洗うねー」「拭き拭きする」と自ら綺麗にする方法を知り、実践していました。　【体の健康を保つ】

秋の自然変化に気付く　芋ほり、散歩、戸外遊び

秋になり、草花の変化や木の実に興味関心をもっている園児達。園庭の藤棚には長い豆がぶら下がり、トンボが多く飛んでいたり、園の畑のサツマイモを見に行けば立派な蔓や葉が生い茂っていたり、楽しみがいっぱいになっていました。そして、待ちに待った芋掘り！どんなのが採れるのかワクワクしながら行いました。また、天気の良い日に園舎周りにも散歩に出てみました。

戸外遊び



良い天気の日に外遊びに行くと、土山から空を指さして「来て、ねぇー見てー」と呼ばれ、行ってみると「あれ、動いてる」「もくもくしてる」と発見知らせてくれました。しばらく一緒に眺めて楽しみました。
【自然環境を見つめる】



つき組さんのカップケーキ屋さんに行った後にカウンターで同じように真似して、「いらっしゃいませー」「どうぞー」「ありがとうー」とごっこ遊びを自分達でもやって楽しんでいました。
【語彙・語句を活用する】



つき組さんのカップケーキ屋さんに遊びに行きました。まつぼっくりや花が乗っているのを見て「美味しそう」「くーださい」とやり取りをして楽しんでいました。【他者といる喜びを感じる】

園外散歩



天気の良い日に散歩に行きました。風が吹くと「冷たい」「気持ちいい」と手を繋いだ友達と話しながら楽しんでいました。
【自分に満足する】



園舎裏にある栗の木からたくさんのイガが落ちていました。「ちくちくー」「とげとげだよ」とちょんちょんと触った見たり、じーっと見て観察していました。
【形を捉える】



どんぐりを拾い終えた後に“コツン”と、どんぐりが転がってきました。見れば上にどんぐりの木が…「落ちてこないかな？」「落ちてきてー」と木に向かって声を掛けていました。
【自然環境を見つめる】

芋掘り



芋掘り前に畑を見に行きました。生い茂る蔓の先、土からひょっこり芋の頭が見えました。「あった！」と発見すれば「どこどこ？」と覗き込んで「あるよ」「ないよ」とごそごそ探していました。【事物・現象を捉える】



友達と協力して蔓を引っ張って、芋を抜こうと頑張っていました。こけないように足を突っ張ったり、両手でしっかり持って引っ張ったりしていました。　【身体を操作する】



土まみれになりながらもまだ全部が見えない芋に期待をもちながら、諦めずに最後まで掘り進めていました。
【気持ちをコントロールする】





採れた芋の形が面白かったり、大きかったり、密集していっぱいついていたりと様々な形、大きさに喜んで見せてくれました。【形を捉える】

生き物には命があるよ！

夏になり、様々な生き物がこども園にやって来るようになりました。園児たちはそんな生き物に興味津々☆図鑑で名前を調べたり、何を食べるか試したりしながら、喜んで飼育しています。でも、飼っているうちに生き物にも命があることに気付き、死んでしまったらお墓を作ったり、死んでしまう前に逃がしてあげたり・・と色々と考えながら、飼育するようになりました。





これは何だろう？

ある日、テラスに２匹の虫がいるのを発見！！早速、捕まえて飼育ケースに入れてみました。でも「これは何の虫なんだろう？」ということで、図鑑で調べてみることにしました。
【自ら決める・選ぶ】



あった！

３歳児こあら組

「あっ、これだ！」図鑑で調べた結果、「カブト虫のメス」と「カミキリ虫」だという事が分かりました。更に詳しく調べていくうちにカミキリ虫はカミキリ虫でも背中に白い模様があり、「シロスジカミキリ虫」だという事が判明しました。
【自分に満足する】



そんなある日、以前から飼っていたクワガタ虫と外にいたセミが死んでいる事に気付いた園児たち。「どうしよう？」とみんなで考え、お墓を作ってあげることにしました。　【人と物事を進める】



「葉っぱ食べてるかな？」と心配しそうに飼育ケースの中を覗いています。「もし食べなかったら、他の物をあげてみよう」と言っていました。
【自分のことを伝える】





「飼うのはいいけど、食べる物がないと死んでしまう」と考え、外から朝顔の葉っぱを採って来ました。「でもこのままだと大きくて食べにくそう・・」と考えた園児たちは、葉っぱを食べやすい大きさに小さく切って、あげていました。　【生き物・命を見つめる】



花壇にスコップで穴を掘り、優しく死んだセミとクワガタ虫を入れてあげていました。そして、そーっと土のお布団を被せました。
最後には手を合わせて、「天国に行ってね」と優しい言葉を掛けてあげていました。
【生き物・命を見つめる】





一学期の終わりになり、カブト虫やカミキリ虫をどうするか？という問題になりました。
【問題を認識する】



園児たちに問いかけた所、「先生が持って帰る？」「かわいそうだから逃がしてあげる？」と色々な意見が出ましたが、最終的に「逃がしてあげよう！」という話にまとまり、園庭に逃がしてあげることにしました。「木の近くがいいんじゃない？」「暑いから涼しい所に逃がしてあげよう！」と最後まで、愛情をもって逃がしてあげる優しい園児たちでした(*^_^*)
【豊かに発想し、追及の手立てを構想する】

経験から遊びへ！

夏に家族でバーベキューやキャンプ、そうめん流しを経験されたご家庭が多かったようで、２学期に入ってから、キャンプごっこをしたり、砂場でそうめん流しごっこをしたりする姿が見られるようになりました。実際に経験したことが遊びに繋がっていて、面白いな！と思いました。

☆キャンプごっこ☆



自分たちで、玩具コーナーからあらゆる玩具をかき集めてきて、ござの周りを囲み、キャンプごっこが始まりました。「お肉焼けたよ」「花火が始まるよ」とお互いに声を掛けながら、それぞれ分担を決めて、楽しむ姿が見られました。

【人と物事を進める】



廃材を使ってテントを作り、本格的なキャンプが始まりました。「次はドア作る？」と次の計画も立てていました。

【資源の活用を見つめる】



友達がサザエの貝殻を持って来てくれ、網の上で一生懸命焼いています。焼いたことがないと言っていたのにひっくり返し方はプロ級でした(*^_^*)「火はどうしよう？」と考えている園児もいました。

【自ら決める・選ぶ】

☆そうめん流しごっこ☆



Ａ児の「そうめん流し始めるよ」の一言で皆が集まって来てそうめん流しが始まりました。「そうめんは何にする？」「草にしようか？」と園庭で草抜きをしていた保育教諭に「そうめんお願いします」と発注が掛かり草を流すことにしました。

【自分のことを伝える】



「そうだ！もっと繋げたら流れるかも？」ということで、続きのパイプを持って来て、置いてみましたが、「やっぱり流れない😢」

【豊かに発想し、
追及の手立てを構想する】



が、草を流しているうちに砂も流したくなり、どんどん砂を入れると最終的に下の方で詰まってしまいました。「あれ？流れない」「どうしよう？」と解決策を考えていました。

【問題を認識する】



「よし！この中に入れよう」と太い樋の中にパイプを入れてみました。「今度こそ流れるかな？」

「そうめん流しって難しいね」次々に考えが浮かぶ園児たちに脱帽でした。

【実行し、その結果を基に判断する】

雨上がりのおさんぽ

４歳児

雨が降っていて外で遊べず遊戯室に遊びに行った日。遊戯室から戻ってくると、雨が上がっていることに気が付きました。外遊び大好きなさくらぐみのみんなはもちろん「せんせい！あめあがってるよ！！そとにいきたい！！」というので、みんなで少し雨上がりの園庭をお散歩してみることにしました。



外に出てみると、水たまりができていました。いつも遊んでいる園庭との変化に気づき、「みずたまりにはいってみていい？？」とワクワクの表情♪

普段、雨上がりに園庭に出ることはあまりないので、できたての水たまりで思い切り足踏みして水の跳ねる様子や感触を楽しんでいました。

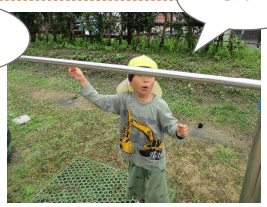
【自然環境を見つめる】



担任が鉄棒の水滴を指でなぞって落として見せると興味津々の子どもたち。

自分でもやってみたい、と何度も繰り返し試していました。水の冷たさや、水滴の落ち方を繰り返し楽しんでいました。

【事物・現象を捉える】









いつもの園庭ですが、ただ雨上がりというだけで違った楽しみ方ができます。未満児のテラスの塀の上にも水が溜まっていて、叩くと水が跳ねました。それが楽しくて何度も楽しんでいると近くにいたお友だちも気づいて、一緒に水が跳ねるのを楽しんでいました。

【自然環境を見つめる】





みんなで園庭から門の方を向いて歩いている途中で、突然園舎の方へ走り出したお友だち。どうしたのかなと思って見ていると、なんと両手にビニール袋をはめて帰ってきました。水にぬれるから、という思いからの発想だったのですね。

【豊かに発想し、追求の手立てを構想する】



少し先の目標へ！



だれからともなくのぼり棒をするお友だちがでてきました。そんなお友だちの姿を見てのぼり棒に挑戦するお友だちが１人、２人と増えてきました。



お友だちがのぼり棒に挑戦する姿を見て、のぼれるお友だちがアドバイスをする姿も見られます。

【他者のことを考えて行動する】



なかなか登れなかったけれど、保育教論がそっと手を添えたり支えたりすることで「昨日より登れた！」と小さな達成感を育み、毎日コツコツ挑戦して一番上まで登れるようになったお友だちもいます。

【自分に満足する】





今、自分の持っている力の少し先の目標に挑戦することで、できた喜びを味わい、自信をつけたり、次の目標への意欲を育てたりしていきます。また、できた！ことも大切ですがそれまでの頑張った過程も子どもたちの力になっていきます。

焼き芋会ができるまで　　４歳児

１０月２４日に焼き芋会がありました。ただサツマイモを焼いて食べただけ、ではなくて、その日を迎えるまでにみんなのいろいろな経験があり、それを経ておいしい楽しい焼き芋会の日を迎えることができました。



また、別の日には焼き芋を焼く時の材料になる落ち葉や枯れ枝を、園舎裏に集めに行きました。つきぐみさんと２人１組のペアになって、「バケツがいっぱいになるまで集めよう！」と一生懸命集める姿が見られました。
【人と物事を進める】



地域の方の畑で芋掘りをさせていただきました。
サツマイモを掘りながら、
「おおきいのがほれたよ！」
「いっぱいほれた！」
と大きさや数にも興味が出て、数を数える姿もありました。
また、３種類のサツマイモがあり、色の違いに気が付く園児もいました。
【数・量を捉える】











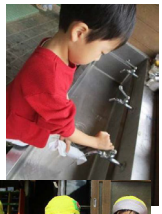
次は焼き芋会前日。
さくらぐみとつきぐみで木材を運びました。この木材が焼き芋を焼く薪になります。
「おおきいのはこべるよ！」
「おもいなぁ…」
と言いながらも一生懸命運んでくれて、積まれていた木材があっという間になくなりました。
こんな風に役割があることで、力を発揮し、「自分は誰かの役に立っているんだ」という『自己有用感』が育ちます。
【自分に満足する】





焼き芋までの道のりもあと少し。
前日にはサツマイモを水できれいに洗い、焼き芋会当日、濡らしたキッチンペーパーとアルミホイルで包みます。
ここまでできて、ようやく焼き芋の準備が完了しました。
【人と物事を進める】











焼き立てのサツマイモを味わったみんな。「あつい！！」と言いつつもみんなニコニコでお代わり分もあっという間に無くなってしまいました。
【食を見つめる】

焼き芋会を迎えるまでに、自然と触れ合いながら芋掘りをしたり、お友だちと協力しながら準備をしたりと様々な経験をすることができました。
こあら組の時は芋を洗うところからの準備だけでしたが、学年が上がるにつれて役割も増えてきます。たくさんお仕事をしてやっと食べられた焼き芋はきっと格別の味だったと思います。

遊びの中から…

さくらぐみに進級したばかりのころは、自分の思いを相手に伝えることが難しく、ぶつかり合ってしまうこともありました。もちろんまだまだうまくいかない部分もありますが、言葉でのやり取りが上手になってきた園児たち。普段の遊びの中でもそういった姿が見られるようになっていきました。また、これまでの経験から自分たちで考えて遊びの場を整えたり、作ったりすることもできるようになってきました。







滑り台での遊びから、上から滑るだけではなく、下から登ってみようとチャレンジする園児が出てきました。何度かやっているうちに、
「のぼりはこっち(左)、すべるのはこっち(右)にしない？」とルールを提案する姿がみられました。
大人がルールを決めてしまうのは簡単なことですが、こうして遊んでいる中で自分たちが安全に遊べるように、みんなが遊びやすいようにと考えて決めたことだからこそ、しっかり守って遊べていました。
【場や状況を整える】



朝、園庭に出ると遊具が朝露で濡れていることがあります。
以前は「せんせい！すべりだいがぬれてる！！」と伝えに来てくれる園児が多かったのですが、濡れている遊具を保育教諭が拭く姿を見て、最近は
「せんんせい！ぞうきんちょうだい！」と声を掛けてくれたり、自分で雑巾を取りに行って拭いてくれたりする姿が見られるようになりました。
【他者のことを考えて行動する】



スケーターの走る道を保育教諭が描いていたのですが、途中から自分たちで描き始めました。
「ここはくねくねみちにしよう」「ぐるぐるにする？」と相談しながら道ができていました。作った道でまた別のお友だちが遊んだりと、関わりが広がっていました。
【人と物事を進める】





遊戯室ではフラープにつかまるお友だちを引っ張って遊ぶ姿。
これは、保育教諭が始めた遊びですが、それをまねて遊び始める園児がでてきました。「あそこまでいったらこうたいね。」と自分たちでルールを決めながら遊んでいました。
『主体的に遊ぶ』ということは大事なことです。自分たちで考えたことをすることだけが主体的なのではなく、こうして『保育教諭のマネをして遊ぶ』ということの中にも、保育教諭の姿を見て「あんなふうにやってみたい」「おもしろそうだからマネしてみよう」という主体的な思いがあります。そこにまた自分たちなりの遊びの発展が生まれ、さらに主いろい遊びになっていくこともあります。
【自ら決める・選ぶ】

ジュース屋さん

【自ら決める・選ぶ】
草花や絵の具を使い色水作りを楽しむ中で、「ジュース屋さんしたいな」とジュース屋さんを目標に色作りをしていました。



【自分のことを伝える】
今まで作れなかった色もできるようになり、さっそく出来上がったジュースをもって、ジュース屋さんを開くと……お客さんが来てくれました！「いらっしゃいませ」「何ジュースがいいですか？」「どうぞ」と楽しい時間の始まりです。

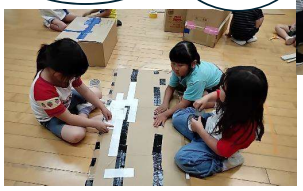




【比較する】
そのうちにどんどん作ることが楽しくなり、草花・絵の具の他にも作れる方法はないか試してみることになりました。「部屋の中にあるものでできそうなものは・・・」おりがみ、カラーポリ。画用紙、お花紙など・・・。ナイロンは色が出ないこともわかりました。

【人と物事を進める】
ジュース屋さんをきっかけにお店釣りが始まりました。
「どんなお店にしようか」「屋根をつくろう」と役割分担をしながらお店作りが始まりました。

お店作り



わ～!!
たおれる！



完成！

【場や状況を捉える】
お店はできましたが、もっと何かいるはず！と気付いた子どもたち。「どんなジュースがあるか絵を描こう」「私はメニュー表を作る！」「メニューを置くところがいるね」と思い思いに作り始めお店が完成しました！











【問題を認識する】
それぞれの部分が出来上がり組み立ててみることに！「あれ？ななめになる・・・」「もう少ししっかりつけよう」「看板を作った時みたいに屋根がまがらないようにしたら？」今までの経験を思い出しもう一度作ることに。



ウォータースライダーを作ろう！

5歳児　　つきぐみ

【人と物事を進める】
泥遊びでトイをつなげて遊んだことから、「水遊びでもできないかな？」とスライダー作りが始まりました。ペットボトルを切るためにマークを付けたり、ハサミで切ったりするところから役割分担が始まりました。



【形を捉える】
ペットボトルが切れると「大きくて長いのを作ろう！」「小さいのを集めようか」など友だち同士で相談しながら同じ大きさや形を集めつなげていきました。



【問題を認識する】
長くつげると「試してみよう！」とテラスへ。水を流すと…「おれた～」「どうする？」と上手くついていないところをすぐにガムテープで直し始めます。



試す



直す

【実行し、その結果を基に評価する】
何度も繰り返し、どこがいけなかったのか相談しながらしていたので「できた」と成功したときは大喜びでした。気付いたことをほかのグループにも伝える姿が見られました。



話し合い















振り返り



【自分のことを伝える】
流れる部分に成功し、次は「どうしたらささえられるかな？」とグループで相談し必要なものや設計図を相談しながら書き出しました。それを手掛かりに作り始めます。なかなか思いを伝えることが難しいようですが…少しずつ「こうしてみたら？」など思いが伝えられるとアイデアが膨らんできました。





【再構成をする】
遊びを振り返り、できたところを書き込んだり、「次はどんなものをつくる？」など新しいアイデアを書き込んだりよりイメージがわくよう工夫が見られます。

ドングリころころ～♪

ドングリを使って製作活動をしました。絵の具を付けたドングリをトレーに入れてころころ～！ドングリの通った所に色が付き、子ども達もビックリ！　【体の動きや感覚を磨く】
８色用意した絵の具の中から、「次はあお！」「あかもする！」と色も少しずつ分かるようになり、いろいろな色を使って楽しみました。　【色や形に表す】
ドングリがころころ転がる様子を真剣に見つめたり、転がす度に「わっ！」と驚きの表情を見せてくれたりと、それぞれが興味をもって取り組みました。完成した物はドングリさんの帽子になってお部屋に飾っています。また作品として持ち帰るのを楽しみにしていてください☆



どの色にしようと考えている
【自ら決める・選ぶ】



ドングリの動きに興味津々！
【体の動きや感覚を磨く】



どうしたら
動くのかな

友達がしている様子にも興味津々！！
【他者のことを知る】



ころころ～

秋の自然いっぱい☆

遠足でたくさんの落ち葉やドングリに触れた経験から、子ども達が落ち葉を上に投げてひらひら落ちる様子を楽しんでいました。【自然環境を見つめる】
不織布で作った葉っぱを用意し、室内でも遊べる環境を作りました。本物の葉っぱとは感触は違いますが、柔らかさや色、たくさん持った時の気持ち良さなど、それぞれが感触を楽しんでいました。　【事物・現象を捉える】



ひらひら～



ふわふわ
してる！







ドングリはままごと遊びにも大活躍！「ころころ」と言いながら、お茶碗やコップにスプーンですくったり、手で入れたりして、ごちそうやジュース作りにもつながっています。
【演出・構成する】

いっしょに
あそぼう♪



年上児と
一緒に



友達と
一緒に



ボールを使ってバスケットボールやキャッチボールで遊んでいます！
高さの違うゲームボックスのバスケットゴールに向け、上手く入るように狙いをさだめながら遊ぶ姿がありました。　【体の動きや感覚を磨く】

砂場で少し間の空いた山を２つ見つけたお友達。
“それ！”と、跳ぶと見事２つの山の間を飛び越えることができました！それを見ていた友達も『どうやって跳んでるのかな？』という表情で見つめた後、一緒にチャレンジしていました。
【他者といる喜びを感じる】

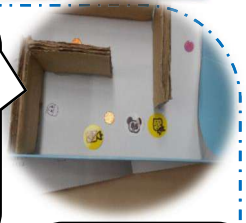
運動会で使っていたトトロがお家に変身！中で遊んでいると、ぷちとまと組のお友達がやってきて入りたそうにしていました。「どうしたら入れるかな？」と、声を掛けてみると、間を開けて譲ってくれる優しい２人でした♪　【数・量や形、空間を捉える】



年下児と
一緒に

砂場でドングリ転がしにチャレンジ！
初めは１人でしていたお友達でしたが、ドングリが上手く転がらず、困っていると…。
近くで見ていた友達が「こうしてみる？」と、一緒に考えてくれる姿がありました！
【人と物事を進める】

ためして
みよう！



ドングリが通る道に自分達の好きな食べ物や動物のシールを貼り、どうすればこの道を通ることができるかな？と、考えながら使う姿もありました。
【数・量や形、空間を捉える】





○や□の形を使って、テラスに遊びに来ていたトンボさんに大変身！
「目はまる！」と物の形を捉えながら作る姿がありました。
【色や形に表す】

ドングリ転がしで遊んだ後は、ドングリ迷路を楽しんでいます。ドングリをゴールに向けて転がす楽しさ。【事物・現象を捉える】
手と目の動きを使って自分で操作する楽しさを感じながら遊んでいます。
【体の動きや感覚を磨く】



お友達の姿を見て、「してみたい！」と、チャレンジ！完成したことをとっても喜んでいました♪
【他者といる喜びを感じ



葉っぱであそぼう！

戸外で遊んでいた時に「せんせい、ほらみて！きれいだよ」と落ちていた葉っぱを見せてくれました。
その言葉をきっかけに、遊びの振り返りの時間に話をして、すみれ組のみんなにも広げました。

いろんな色の葉っぱみ～つけた！



毎日遊んだ後には、今日はどんなことをして遊んだか、こんなことが楽しかった等、クラスで話しをする時間を設けています。この日は遊びの振り返りの時に葉っぱを見つけた話を広め、みんなで見つけに行くことにしました。

【言葉に表す】

「あかいのあった！」「こっちはきいろ！」などと友達や保育教諭に伝えながら、いろいろな形や大きさ、色の葉っぱを見つけて嬉しそうでした。クラスへ戻り、みんなで見せ合いっこもしました。

【色や形に表す】



葉っぱの魚を作ろう！



保育教諭が葉っぱを横向きしたことで「おさかなみたい！」と教えてくれる園児がいました。その発言をきっかけに、今度はみんなで魚を作ろう！と提案し、製作を始めました。魚にするためには、「目と口を描く」と自分なりに思ったことを伝える姿も見られました。

【自ら決める・選ぶ】

好きな色のペンを使って、魚に見立てて、目や体の模様を描きました。顔や模様ができた魚から、池に見立てた囲いの中へ入れ、どんどん増えていく様子に、ワクワクしている様子の子どもたちでした。

【生き物・命を見つめる】



葉っぱのさかな釣り

子どもたちが目や体の模様を描いてくれた魚に輪を付け、魚釣り遊びに発展しました。実際にお休みの日に家族で釣りに行ったことがある園児もいて、釣り竿の持ち方も上手に持つことができ、どんどん釣れるのが楽しそうでした。

【体の動きや感覚を磨く】

なかなか釣り竿が輪にかからないこともあり、遊んだ後の振り返りでは、「むずかしかった」と言葉で伝えることができる園児の姿も見られました。
子どもたちなりに試行錯誤しながら、たくさん釣ることを楽しんでいます。

【体や動きに表す】



どれだけとれたかな？

釣れた葉っぱの魚を自分のカゴに入れ、なんこつれたかな？と一緒に数えてみました。少しずつ数にも興味が出てくるようになり、保育教諭と一緒に指差ししながら数を数え、「７ことれた！」「５こだった！」と伝え合う姿も見られました。

【数・量や形、空間を捉える】



おうちであそぼう！

おうちの形が出来上がってくると、おうちにあるものを考えて作ったり、お父さんやお母さんになりきってお仕事をしたり、ゲームで遊ぶ姿も！本当の家で過ごしているような雰囲気になっています！



【電子レンジ】　【コンロ】



【ごはん】　【お皿洗い】　【ゲーム】

おうちには何があるっけ？

おうちにあるものを思い出し、「〇〇がいるね」と必要な物がどんどんと出てきます。廃材を使いながら本物に近づけようと、工夫して作っています。

【色や形に表す】

おうちで何する？

おうちに必要な物ができると、なりきって遊び始めました。
「ごはんできたよ」「いただきます」
「そうじするね」「ありがとう」
「ゲームしたいよ」「〇〇までだよ」
役になりきっている子どもたちからいろんな声が聞こえており、おうちごっこを楽しんでいました。【充実感を得る】

ラーメン・うどん屋さん

おうちごっこで遊んでいると、「ラーメン・うどん屋さんがしたい」との声があり、みんなで相談！「やりたい」と言う子が多く、ラーメン・うどん屋さんをすることに決定しました。でも、「おうちごっこがいい」という子もいたので、その子の思いも汲み取り、おうち兼ラーメン・うどん屋さんです。オープンに向けて準備中です！



どんなメニューにする？

まずはメニューを考えたり看板を作ったりしました。自分たちが食べたことのあるラーメンやうどんのメニューやオリジナルメニューが並びました。すると、「デザートもいる！」とデザートメニューも追加されました。看板づくりでは、看板が倒れないようにするためには、どうしたらよいか考えながら作りました。

【人と物事を進める】



麺作り

メニューが決まると、麺作りです。画用紙を切り細長い麺を作っているかと思えば、極太ちぢれ麺のような麺も出来上がっていました。ラーメン・うどんをたくさん作る必要があるので、画用紙を重ねて切ると、一度にたくさん作れることに気付きました。

【色や形に表す】



チケットもいるね

ラーメンやうどんを買うためには、チケット（お金）がいると気付きました！店員にチケットを渡すと、ラーメン・うどんが購入できます！

【関連付ける】









プレオープンしました

「いらっしゃいませ、何にしますか」「ポケモンラーメンください」「後で持っていきますので、待っててください」と役になりきって遊んでいます！

【演出・構成する】

来てね！

「さくら組さんたちに来て欲しい！」との声があり、どうしたら来てもらえるか考えました。以前、年長クラスがチラシを作って招待してくれたことを思い出し、チラシを作ることになりました。いつオープンするかも話し合い１２月１日に決まりました。たくさんのお客さんに喜んでもらえるよう、準備も大詰めです。

【色や形に表す】【自分のことを伝える】

カラオケボックスごっこ

最近、子どもたちの間で「カラオケボックスごっこ」が大人気です。マイクを作り、タブレットで曲を検索して歌い始めると、その姿はカラオケボックスそのものです。



お互いを思いやりながら

「さっき歌決めたから、つぎは〇〇ちゃん決めていいよ」と話し合いながら、曲を決める姿がありました。自分の思いを伝え、友達の意見も受け入れながら、みんなで作る遊びを楽しんでいます。【他者のことを考えて行動する】

「その曲知ってる！」「一緒に歌おう！」

カラオケボックスごっこでは、好きな歌を通して気持ちを通わせる姿が見られます。友達と“好き”を共有する嬉しさから笑顔が広がり、自然と歌の輪ができています。【他者といる喜びを感じる】

おばけコンサート

カラオケボックスごっこから「コンサートがしたい」「ハロウィンがあるからオバケに変身して、おばけコンサートにしよう」という声があがり、準備を進めています。



衣装作り

ハロウィンのイメージから「魔女になりたい」と衣装作りをしています。作りたい物、遊びに必要な物を思い浮かべ、色や形にこだわりながら、工夫して作ることを楽しんでいます【色や形に表す】



イメージ通りにできたね

イメージした物が出来上がると、とっても嬉しそうに友達や先生たちに見せていました。「こうしたい」という気持ちをもち、自分で考えて作る楽しさや、友達と見せ合う嬉しさを感じています。【充実感を得る】

ゲームセンターを作ろう！

「芋づるやドングリで何かゲームを作れないかな～？」と提案すると、芋づるで輪投げや、ドングリ転がしなどアイデアを伝え合う子どもたち。すると、「いろんなゲームを作ってゲームセンターにしよう」という声に、「ボーリングも作りたい」という園児も！さっそく友達と一緒に作り進めています。

輪なげ



芋掘りで出会った芋づるを「ハンドルみたい」「冠にもなるよ」「輪投げもできる」と、想像力を働かせ、自然物の面白さを感じていました。【自然環境を見つめる】



「ここに入ったら２０点にしよう」「じゃあこっちは３０にするね」とより楽しくなるようアイデアを出し合い進めています。【人と物事を進める】【発想する】

ボーリング





段ボールをレーンにし、牛乳パックでボールを止めるための囲いを作っています。「牛乳パックがつぶれてしまうから、中に新聞紙を入れたい」と、考えたことを友達や先生に伝えながら作っていました。【自分のことを伝える】

本物らしく

ボーリングに行った経験や知っていることを友達に話し、得点ボードやベンチなどを用意していました。また、ピンが倒れたら直してくれる店員や得点を書く店員など、役割分担をして遊びを楽しんでいます。【人と物事を進める】

ドングリ転がし



「これをくっつけて倒れないようにするのはどうかな～？」

ドングリ転がしの土台作りでは、段ボールを垂直に立たせるために、何を使って支えるか考えていました。廃材で支えるというアイデアがあがり、試してみることになりました。【事象・現象を捉える】【推論する】



使えそうな廃材をいっぱいくっつけよう

倒れないように支える園児や、廃材を取りに行き、その廃材をくっつけていく園児に分かれて協力して進めています。【人と物事を進める】



倒れて失敗・・・！

廃材をたくさんくっつけ、手を離して試してみると、残念・・・！倒れてしまいました。どうして倒れたのか、どこに廃材を付けたら良いか考えていました。【事物・現象を捉える】【焦点化する】



今度は成功！

反対側にも牛乳パックをくっつけることを思いつき、試してみることに。そして今度は成功！みんなで「やった～！」と大喜びでした。【充実感を得る】

~~あああ~~→△△△：自園での話し合い
~~あああ~~→いいい：部会での話し合い

① －1 竹谷幼　事例

幼児の育ち

Ａ児

・こうしたいと思ったことに対して、やりたいことを実現させる方法を身近な素材や知っているものの中から選び、自分のやり方で繰り返し考えたり試したりしながら遊んでいる。（自ら決める・選ぶ）
・自分がやりたいことややってほしいことを友達に言い、一緒に同じことができて嬉しいと感じている。気の合う友達の言葉を聞いたり思いを知ろうとしたりすることもあるが、あまり関わりのない友達の思いを知りながら遊ぼうという気持ちは少ない。（他者といる喜びを感じる）
・こうしたいとイメージしたことを形にする時には、自分が考えた方法でやりたいと思い、周りの友達の声や他のアイディアは聞き入れにくい。（気持ちをコントロールする）
・アイディアは豊かであるが素材の特性を理解して○○だから～～を使おうと選ぶのではなく、自分にとって身近な材料でつくって遊ぶことを楽しんでいる。（造形に表す）

Ｂ児

・つくって遊ぶことが好きになり、~~あったらいいなと思った自分で使うサイズのもので自分で使うものは使いながら~~自分でイメージできる“あったらいいな”と思ったものを自分が扱える適当なサイズでつくり始める。その中で色々な素材の特性を分かり、実現したい目的に合わせて決めたり選んだりしながら遊んでいる。（自ら決める・選ぶ）
・友達の姿を見て何をしようとしているのか、何を楽しんでいるのか興味をもって見ることを楽しんだり、一緒にしている気分になって喜んだり、気付いたことを教師に呟いたりしながら遊んでいる。同じようなペースの友達に自分のしていることを聞かれると、答えて遊んでいる。（他者といる喜びを感じる）
・自分がこうしたい、こうしようとしているという思いを呟いたり、教師に言ったりすることで満足しながら遊んでいる。困った事がある時には不安になり、動きが止まったり涙を流したりすることで思いを表出している。（自分のことを伝える）
・素材のもつよさや、使い方に気付いており、こうしたい時にはこうする方がよいと分かって遊んでいる。（事物・現象を捉える）

Ａ児とＢ児の関係性

Ａ児とＢ児はクラスの仲間としての認識はあるが、Ａ児は~~動きにキレのある性格~~活発で、Ｂ児は~~ゆったりと時間が流れていく性格なので、~~おっとりとしているので自然な流れで２人が対等に関わっていく~~のは難しい。~~姿は見られなかった。

前日までの遊びの様子

ぐったりしているロバ人形が、ご飯を食べる時にテーブルがあった方が食べやすいのではないかと考えてＡ児は画用紙で天板、脚をつくった。出来たテーブルにご飯を置いてみると、テーブルが壊れる。脚の角度を微調整したり、天板を持ち上げたりしてなんとか壊れないようにしてみるが上手くいかずにいた。Ｂ児はＡ児がつくり始めたテーブルに興味をもって見ており、何故テーブルが壊れるのか分かって教師に「だってペラペラやもんなー」と言いに来る姿があった。Ａ児が思いを実現させるためのヒントに繋がるようにＢ児と教師の会話をＡ児に聞こえる場所で行った。Ａ児は「そうや！」と早足になってまたつくり始め、中央にも脚がついた５本脚のテーブルが出来た。脚が５本になったことで４本の時よりは自立しているように見えたので、今度は食べ物を置かずに「うん、まぁいいか、出来た」と言って自分の中で折り合いをつけて完成という事にした様子であった。【写真①】教師はＡ児が自分でこうすればいいのではないかと考え、やってみてやり遂げることができた嬉しさを感じられるように具体的に言葉にして認めた。Ｂ児は修行の遊びをしながら出来たテーブルを覗き込み、何も言わなかったが教師に笑顔を見せた。

教師は２人の様子から、“青ちゃんが元気になってほしい”という大きな目当てが一緒で、そのために“テーブルがあればいいのにな”という気持ちが同じであることを見取った。

教師はテーブルに食べ物を置いたときにまた、壊れて、どうすればいいのか考えるきっかけになるだろうと考えてこの日は個別に思いを受け止めることに留まった。

Ａ児のねらい

・やりたいことを実現しようとする中で自分の考えの他にもあることを知り、知った中から選んだり試したりすることもよいのではないかと感じながら遊ぼうとする。（自ら決める・選ぶ）
・友達が考えていることを聞いてみるよさを感じながら遊ぼうとする。（他者といる喜びを感じる）

友達の思いを知るためには“聞く”だけではなく“見る”などもあるのではないかと検討されたが、自分の思いが強いＡ児に他者といる喜びを感じる資質・能力を育てるために、まずは“聞いてよかった”に繋がるねらいをたてた担任の思いがある。

・友達が言っていることを聞いてみたり、友達は何故そのように考えているのかを知ったりすることで、自分とは違う考えに触れ、やりたいことを実現させるために自分に取り入れようとしてみながら遊ぼうとする。（気持ちをコントロールする）
・色々な素材に触れ、特性の違いを感じたり素材のよさに気付いたりしながら遊ぼうとする。（造形に表す）

素材のよさとは何か？担任は『○と□は違うから“こっちがいいな”と思う』くらいの気持ちで素材のよさとしてねらいに挙げている。園内での検討する中で、気付いた特性を活かして遊ぶことではないかと意見が出た。担任の思いとしては確信をもって特性を活かして自分のものにして遊ぶわけではないと考えているので園内で検討が行われたが、ねらいはそのままにしている。

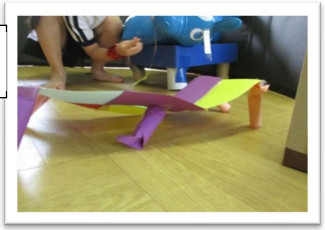
Ｂ児のねらい

・やりたいことを実現させるために、友達と同じ場でも自分の知っていることをやりたいと思ったり、考えていることを行動に移したりしながら遊ぼうとする。（自ら決める・選ぶ）
・興味をもったことを友達と一緒にやってみたいと思ったり、喜んだり困ったり楽しんだり悲しんだり驚いたりする等、友達と一緒に同じ気分を味わう心地よさを味わう。（他者といる喜びを感じる）
・自分の考えを友達に言ってみることで、やりたいことが実現する喜びを感じる。（自分のことを伝える）

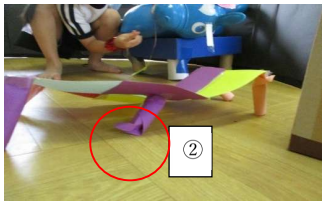
環境構成

△共通のものを介して幼児が同じ目的をもって、自分なりの方法で遊ぶ面白さを感じられるように、~~ロバ人形の空気を抜いてぐったりさせておく。~~体調不良で世話が必要だと分かるようなぐったりさせたロバ人形を置いておく。
△幼児が選んだり試したりできるようにワゴンにはここにはこれがあると分かって安心できる身近ないつもの材料、その隣に目的に応じてこれを使えば出来るかなと閃きやすい長さの違う筒や硬い箱、手に取りやすいように切った段ボールを準備しておく。

①



令和７年１０月２２日	２年保育４歳児	尼崎市立竹谷幼稚園
青ちゃん（ロバ人形）がご飯を食べやすいようにしよう		

事実	・解釈　◎教師の意図、解説	資質・能力 （〇社会☆汎用□固有）
登園するとテーブルは崩れていた。 A児はテーブルの脚が曲がっているのを見て額に皺をつくりながら「なんでまた壊れてるん」と言ってテーブルの脚を全て取り外す。再度画用紙を持ってきて脚を同じ方法でつくり始める姿を見てB児が「なんでまた画用紙なん？」と尋ねる。A児は「ここ見て、こんなんなってるから倒れんねん」【写真２】と足の先を丸めた時にきちんと揃えられていなかったことが原因だと考えてB児に伝える。  	・昨日上手くいっていたはずなのに壊れていることにイライラしている。青ちゃん（ロバ人形）に早くご飯を食べてもらいたいのですぐに修正箇所を見出して、つくり替えようと思う。 ・B児はどうして昨日と同じことをしているのか気になっている。 ◎B児が自分からA児のところへ行き、何故昨日と同じことをしているのか気になって尋ねに行った様子を見て、B児も“早くテーブルが出来たらいいのにな”と思っており、つくっているのはA児だが、今やりたいことの目的が２人が同じ思いであると見取った。A児には友達が考えたことも聞いてみるよさを感じられるように、またB児には考えたことを友達に言って実現する嬉しさを感じられるように一緒にテーブルをつくり始めるきっかけをつくった。教師は製作机の一番離れた位置で自分の遊びに必要な物をつくりながら２人の様子を見守る。	
画用紙を両端を揃えて均等に巻いて丸く筒にしたものをA児はくるりんテープで、B児はペタッと真っすぐ貼る。B児が貼っているのを見て、A児が「違う！こうなの！」と強い口調で言ったので、B児はA児の思う貼り方に変えて２人で脚を４本完成させる。 脚が４本付くとすぐにA児が素早くテーブルを持って病院へ向かい、立ててみるが、グラグラで倒れる。 「ここも」と言いながら製作机に向かい５本目の脚をつくり始めるA児。 B児はA児のしているところを一度のぞき込みにいき、修行に戻る。修行をしながらチラチラとテーブルがどうなっているのかを見ている。 A児「これでオッケー」と５本脚になったテーブルを再度病院に持って行き、角度を微調整することでテーブルの形になる。「これでご飯食べれるわ」と呟き、弁当箱を乗せるとグチャッと	・真っすぐ貼った方がよいのにと思っている。 ◎A児がつくり始めて、こうしたいという思いが強いのでA児の主張が強いが、B児が気付いていることを言えそうなタイミング、そしてA児が納得できる事柄のタイミングまで教師は製作机で自分のことをしながら見守る。	

潰れる。 A（顔をゆがませて体に力が入っている） B（壊れたテーブルを見ながら、あっと驚く表情） 教師（明るい雰囲気を出し、体をギュッと包み込むようにスキンシップを図りながら、顔を近付けて）「あれー？お弁当乗せたらこんな風に・・・」 A「もう無理やわ」 教師（A児だけに聞こえる声量で）「無理なん？何回も、ここもここもめっちゃAちゃん考えてるもんね。」 教師（声を少し大きくしB児にも聞こえるように周りを見渡しながら）「どうしたら壊れないテーブルができるのかしら・・・」 A（無表情で自分がつくっているテーブルの脚を触ったり、ひっくり返したりしながらじっと見る） B（教師を見ている） 教師（B児と目が合う）（困っている表情で首をかしげながら何も言わないで見つめ合う） B（そーっと近付いてくる。教師の方を見ながら）「あんなー、これは（画用紙を指さして）ペラペラやから何回もこんなんなるねん」 教師「あーそれ昨日もBちゃん思ってたって言ってたもんね。でもどうすればいいのか、分からないねん。な？Aちゃん？」 （A児の背中をポンポンと優しくたたき、少し離れる）	・もー！なんでまた壊れるんだろう。 ・弁当を乗せたら、やっぱり壊れた。 ◎こうすればやりたいことが出来るのではないかと考えて、自分で何度も試しているA児であるが、弁当を乗せて崩壊したテーブルを見ている体全体の雰囲気から苛立ちを感じている様子であったので、心が折れる前にやりたいことを最後までやり切りたいと思えるように、明るい雰囲気でA児の気持ちを言葉にする。 ・何回も壊れるので、もう食べ物を置いても壊れないテーブルをつくることは出来ないと思う。 ◎繰り返し考えたり試したりしていることの自分のよさを感じられるように、具体的に分かる動作で指さししながら、自分で考えてこうしようと思ったところがたくさんあることを振り返られる言葉を掛ける。 ◎テーブルがあったらよいなという２人の思いは同じなので、思いを実現させるために友達の思いを聞いたり言ったりするきっかけになるように、教師も分からない態度をとる。 ・つくりたいけど、できないなと思っている。 ・Aちゃんのテーブルが気になっているので、知っていることを言おうかなと思う。 ◎B児が気付いていることを自分から言葉にしたいと思えるように、教師も困りながらB児のペースを待ち、言いたくなるきっかけをつくる。 ・先生になら、知っていることを言おうと思う。 ◎昨日も思いを言葉にしたことを教師が分かっているという安心感に繋がるように、昨日の事実を振り返って認める。 ◎教師に言っていることをA児に返すきっかけになるように最後にAちゃんが困っていることが分かるような言葉を掛ける。 ◎~~スキンシップで苛立ちを押さえたり、またへの~~もう一度やってみようとする意欲に繋がるように、スキンシップをとることで苛立ちを押さえ、体の力が抜けてきたことを見取り、その場を少し離れる。	

（同じ病院内で薬を整理したり、ジュースを飲ませたりしながら、２人の様子を見守る） B（自信のある表情ではないが不安そうでもない表情で、A児に向かって）「あのな、段ボールでつくったらいいねん。硬いから」 A「あー段ボールね。分かった。Aが取りに行く」（早足で取りに行く） （適当な大きさの段ボールを一枚手に取って上にあげる。フリフリしながら） 「あーこれなら確かに硬いからいいかも」と呟いてから、製作コーナーに持って行く。	◎B児が教師がそばにいる安心感を得ながら、自分の思いを友達に言えるように、離れすぎないで同じ場で見守る。 ・自分もテーブルがあればいいなと思うので、テーブルが出来る方法をA児に言おうと思う。 ・段ボールもつくるのに使えるのだと分かる。もう無理だと思っていたけれど、B児が言っていることを聞いてやってみようと思う。 ・B児が言っている段ボールが画用紙よりも本当に硬いのか確認しようと思う。	○自分のことを伝える ○自ら決める・選ぶ
段ボールを振りながらBちゃんの考えをよいなと思い“Bちゃんが言っている段ボール、よいかも”とB児の思いを受容し始めている。他者といる喜びを感じる資質・能力の学びに繋がる芽生えの姿なのではないか。		
B（A児の動きを目で追っている） （「確かに硬いからいいかも」のA児の言葉を聞いて、表情がパッと明るくなり、教師の方を見てにこりと笑顔になる）	・自分は段ボールがよいと思ったけれど、Aちゃんはどうだろうと思い、目で追っている。 ・自分が考えたことをAちゃんが「いいかも」と言っていて嬉しいと思う。	
A児の声を聞いて表情が明るくなった姿から“自分の考えていることを友達に言ってよかった”と感じており、自分のことを伝える資質・能力の学びに繋がる芽生えの姿と捉えることもできるのではないか。		
教師（B児に笑顔を返す） A（脚にする画用紙を選び始める） 教師「Bちゃん病院からテーブル持ってきてくれる？」	◎自分の考えていることを友達に言ってみてよかったと思えるように、笑顔を返す。 ・硬い段ボールだったら、お弁当を乗せても大丈夫だと思い、早くつくりたい。 ◎A児のペースと、B児のペースが大幅に違うので、B児の入る隙がなくA児が一人で進めていく。友達の思いを聞いたり、言ったりする経験に繋がるように２人が一緒に進められるきっかけをつくる。 ◎A児は分かったことを次々とやってみたい気持ちで、B児と一緒につくりたいと思っているわけではないと見取っている。しかし、B児の言っていたことをやってみている中で「いいかも」と思った経験を積み重ねることができるように、物を介して同じ思いを共有する機会をつくる。 ◎B児は“テーブルで青ちゃんがご飯を食べられたらいいな”という思いはあるが、A児の早いペースについていくことは難しい。気にはなっているが、A児と一緒にテーブルをつくりたいと強く思っているわけではないと見取っている。しかし、「友達に思っていることを言ったら、やりたいことを実現できてよかった」という経験が積み重なるように、共有する機会をつくる。 ◎B児はまだ病院にいるので、A児のいる製作コーナーの方に自然と足が向くように、B児にテーブルを運ぶことを頼む。	
B（テーブルを両手でもって、製作コーナーへ持ってくる） A「あーBちゃんそれいらんで。もう段ボールでつくるから、それもう使わんから」 教師「せっかくAちゃんが考えたカラフルなテーブル素敵やし、段ボールに貼ったら使えるよ。カラフルな硬いテーブルが出来るから、ここに貼っちゃおう」	・何故だか分からないが、先生に声を掛けられたので持って行こうと思う。 ・先生が言っているが、段ボールの方が硬くてよいと思ったので、前のテーブルは食べ物が置けず、いらないと思う。 ◎互いの考えていることを一つの形にすることで自分のよさ、友達のよさを感じるきっかけになるようにB児が考えた段ボールと、A児が考えてつくっていたカラフルなテーブルを合わせてテーブルをつくることを提案する。 ◎一つの形にした時に２人の思いが組み合わさったことが感じられるように“カラフルな硬いテーブル”と言う。 ◎どのように貼ればカラフルな硬いテーブルができるのか考える事よりも、スムーズに同じ動作を始めて、一緒につくっている気持ちを高めていけるように、貼る方法を知らせる。	○造形に表す
A（テーブルを見て）「あーいいねー」 B（教師を見て）「おー」	・さっきのも使えるのはよいと思う。 ・~~Aちゃんにいらないと言われたが、~~そんな風に使うのはよいと思う。	
A「（弾んだ声で）テープテープ」と言いながらテープ台を取ってきて貼り始める。 教師（声や動きが分かる位置に移動して見守る）	・カラフルな硬いテーブルができるのが楽しみだと思う。 ◎友達と一緒につくっている気分を楽しめるように、二人の視界から見えない場所で見守る。 つくりながら思いを言ったり、聞いたりした方がよい場面があれば、出ようと考える。	
B（A児が取ってきたテープ台を共有して貼り始める） AB（真剣な表情で、ゆっくり慎重に、きれいに会話はしないで一周を貼り終える） A持ち上げてくっついていることを確認する。くっついていることが分かるとB児に目線を合わせてにこっと笑う。	・段ボールを使うけれど、カラフルになるのは嬉しいと思う。 ・ぐるりと一周きれいに貼りたいと思う。 ・~~一緒にテープを貼ったBちゃんに、少し親しみが湧いた。~~	一緒にテープを貼ったBちゃんに、少し親しみが湧いている。

	・Ｂちゃんと一緒に貼ったら、くっついてなんだか嬉しいと思う。	
A児がB児に目線を合わせてにこりと笑っている姿から“Ｂちゃんと一緒につくって嬉しい”と感じており、他者といる喜びを感じる資質・能力の学びに繋がる芽生えの姿と捉えることもできるのではないか。		
ＢＡ児が笑っているのを見て、微笑む。	・なんだか、嬉しいと思う。	
Ａ（後ろにひっくり返す）「ちょっと待ってて、ここもつくるから」とＢ児に言って、また、画用紙を取ってきて脚をつくる。	・カラフルな天板ができたので、早く脚もつくろうと思う。	○他者といる喜びを感じる
A児はB児とにこっと目線を合わせたところで親しみが湧いている。まだ主体は自分で、自分だけでつくることもできるが「ちょっと待ってて」とB児に言ったことが根拠になり、Ｂちゃんの存在を意識して“一緒につくりたい”と物から人へ気持ちが移行していることが分かる。		
Ｂ（A児が脚をつくっているのを見ながら待っている。）	・「待ってて」と言われたので待っておこうと思う。	
Ａ画用紙で均等に巻いて丸く筒にしたものを４つつくり終え、Ｂ児に「はい、これ貼ろう」と言いながら２つ渡す。	・Ｂちゃんと一緒につくるのも、なんだかいいなと思い、２つは渡す。	○他者といる喜びを感じる
Ｂ（くるりんテープで貼り始める）	・さっきＡちゃんがこの方がよいと言っていたので、くるりんテープで貼ろうと思う。	
教師（それぞれが１本貼り終えるのを見届けて）「カラフルな硬いテーブル、もう少しで完成、青ちゃんも楽しみにしてるわね」と２人と青ちゃんを交互に見ながら言う。	◎次にしようとしていることに繋がるように、なんのために今テーブルをつくっているのか思い返せる言葉を掛ける。 ◎期待感をもってつくることを楽しみ続けることができるように、誰が楽しみにしているのかが分かる言葉を掛ける。	
ＡＢ　教師を見たり、青ちゃんを見たりしながらクスクス笑う。	・もう少しで完成しそうなのは嬉しいと思う。	
教師（少し真面目な声に変える）「で、ちなみにここは二人ともくるりんで貼ってるのね？」	◎Ａ児にはＢ児の思いに触れるきっかけになるように、Ｂ児には友達が考えていることを聞き入れる時もあるし、自分の思いを出すことも大切であることが分かるように、考えるべきことを強調して声色を変えて尋ねる。	
Ａ（くるりんをしたところの上下を指さしながら）「そう、こうすればこっちもこっちもくっつくから」	・このようにすれば上も下も両方くっつくからよいと思う。	
教師（A児が持っている脚のテープを貼った箇所を指さしながら）「そうなんや。確かにこっちもこっちもくっつくね。くるりんテープは」	◎（A児が何故そのように貼りたいと思っているのか、理由が分かる） A児にも思いがあるので考えていることを否定も肯定もせずに、考えていることをやってみるよさを感じられるようにA児の言った言葉を繰り返して思いを受け止める。	
「Ｂちゃんもくるりんなん？」	◎A児の思いに納得してそのようにしているのであればよいが、そうでないのなら	

	思いを出すことができるように、探りを入れる。	
Ｂ「うん。Ａちゃんが言ってたから」	・さっきＡちゃんがこう貼ってほしいと言っていたので、くるりんテープで貼ろうと思う。	
Ａ（うんうんと首を縦に振る）	・~~自分がこうしたいと思ったことを友達もしてくれて嬉しいと思う。~~ ・私が言った貼り方だと思い、頷いている。	
教師「あー、Ａちゃんがこうしようって言ってたんや。Ａちゃん言ってたのやってみてるんやね」	◎友達の思いを受け入れるＢ児のよさも自分で感じられるように、やっていることを言語化して言う。	
Ｂ（肩があがり頬が緩む）「うん」	・そうそうと思う。	
教師「Ｂちゃんはこう貼りたいってあるの？」	◎Ａ児がやってほしいことがあることを分かった上でも、Ｂ児が気持ちを出せるように、直接的に尋ねる。	
Ｂ「自分はこうやって貼りたい（ペタッと密着する貼り方）」	・ペタッと貼った方がしっかりとくっつくと思うので、こうやって貼りたいと思う。	○自ら決める・選ぶ
Ａ（B児がしようとしている貼り方をチラリと覗き込む）	・Ｂちゃんはどうやって貼りたいんだろうと思って見てみようと思う。	
教師（２人の顔を見ながら笑顔で）「あーそうなんや。Ｂちゃんもやりたい貼り方あったみたいやな」	◎Ａ児にはＢ児の思いに触れることができるように、Ｂ児にはやりたいことを教師に分かってもらえる安心感に繋がるように、Ｂ児の思いを言語化する。	
Ａ（表情を変えずに次のくるりんテープをつくっている）	・~~私はこうやって貼るんだと思っている。~~ ・早くつくりたいと思っている。	
教師「なんでそうやって貼りたいん？」	◎Ｂ児がこうやって貼りたいと思っている理由をＡ児も知ることができるように、理由を尋ねる。	
Ｂ「こうやった方が真っすぐくっつくから」	・真っすぐ貼れば脚がグラグラにならずにくっつくのでいいと思っている。	
教師（Ｂ児と顔を合わせながら）「そうなんや。真っすぐにくっつくんや。」	◎Ｂ児がこうやって貼りたいと思っている理由があることがＡ児にも分かるように、同じ言葉で繰り返して念押しする。 ◎こうする方がグラグラにならない、脚が強くなるなどＢ児の方法の方がよいのではないかという提案で、Ａ児もやってみたいと思える言葉を掛けるのではなく、Ｂ児の思いに触れた後、どうしたいのかはＡ児が自分で決められるように、Ｂ児と同じ言葉を繰り返す援助で留まる。	
Ｂ「そう」	・自分の思いを教師に分かってもらえて嬉しいと思う。	
Ａ（脚を貼り、角度を微調整しているので顔は上がらない）	・私はくるりんテープで脚をまっすぐに貼るんだと思っている。 ◎（解説）テーブルの脚をくるりんテープで貼ることに集中しているのではないか。	
教師「Ｂちゃんそうやって考えてることがあったみたい。言ってくれたら分かるな」とＡ児の顔を覗き込みな	◎Ａ児にはＢ児にも考えがあることが分かるように、Ｂ児にはやりたいことを言葉にすれば分かることが感じられるよう	

がら言った後、B児に笑顔を送る。	に、今後に繋がる言葉を掛ける。	
A（脚の微調整をしながら、小さく首を縦に２回振る） B（教師に笑顔を見せる） 教師「別にどっちの貼り方でもいいやんな、考えたの。」 A「まぁそうやな」（角度を微調整しながら呟く） 教師「私テーブルが出来たら青ちゃんが美味しいって食べれるように、ニンジンつくってくるわ」 （同じ製作机の角と、角に位置取り、２人から少し距離をとって見守る） AB（顔をあげて教師の方を見てフフフと笑う） A「できた。ほら、真っすぐなってるやろ」と自分が立てた脚を触りながら呟く。 B「自分こうやって貼るな」（貼る箇所を見ながら、自分の考えている貼り方で貼る） A（B児が貼っているのを何も言わずに見て、じっと待つ。	・~~今、真っすぐしているから忙しいと思う。~~ ・教師の声は聞こえているが、真っすぐしてとにかく立たせたいと思う。 ・自分の思いを教師に分かってもらえて、言ってよかったと思う。 ◎それぞれの考えに触れた上で自分で決めた貼り方ができるように、どちらのやり方の方がよいと限定せずに話す。 ・私はくるりんテープで貼ってほしかったけど、~~先生がそう言っているし、そうかなと思う。~~とにかく貼れたらいいかと思う。 ◎自分たちがつくっているテーブルに、食べ物が乗っていることをイメージして、完成することを楽しみにできるように、イメージしやすい言葉を掛け、幼児同士でテーブルをつくる世界を楽しめるように離れて見守る。 ・自分たちがつくっているテーブルに、食べ物が乗ることを考えたら、嬉しくなる。 ・~~くるりんテープでも~~まっすぐに~~貼ることが出来て~~脚が立って嬉しいと思う。 ・~~こうやって貼る方が真っすぐくっつくから、~~脚を立たせたいから~~ペタッと貼りたいくっつけたい~~と思う。先生がどっちでもやりたいことをすればいいと言っていたので、自分のやり方で貼ろうと思う。 ・Bちゃんはこうやって貼っているんだなと見て分かる。 ・~~B児が貼り終わっている１本目を見ても真っすぐになっているし、まぁこういう貼り方でもいいかと思う。~~ ・脚が立つまで待っておこうと思う。	○気持ちをコントロールする ○自ら決める・選ぶ ○気持ちをコントロールする
A児の様子から待てていることを気持ちのコントロールと捉えることもできるが、この姿を内面の育ちで見ると二つに分けられるのではないか。“貼っているんだな”と感じているところは気持ちをコントロールしている姿と捉え、“そのために待っておこう”という姿からは他者のことを知る資質・能力の学びに繋がる芽生えの姿と捉えることもできるのではないか。		
教師（ニンジンをつくりながら見守る） B（貼り終えた２本目を触って自分で確かめた後）「ほら、こうしたらグラグラならんやろ」（とA児に言っている気持ちだが目線は脚で、脚を動	◎（解説）A児の方が早く貼り終わることを想定している。いつもだったら自分が先に終わった時には急かしたり、自分がやるわと取ったりするので、B児に渡したもう一本の脚を貼り終えるのを待てているのはB児の存在を許容して受け入れていることが分かる。 ・触ってみてもグラグラになっていないか確かめようと思う。 ・自分で確かめてグラグラにならなかったので、本当にグラグラになっていないこ	○自ら決める・選ぶ

かしている）	とをAちゃんにも言いたいと思う。	
A（B児の貼った脚を軽く触る）「（明るい表情、明るく弾んだ声で）うーーん、そうかな」 教師（見守る） B（フフッとにこりとする）	・あんまり分からなかったけど、そうなのかなと思う。 ◎（解説）貼り方については分からなかったが、B児の思いを否定しない言い方で「そうかな」と言ったのは、B児の思いを受容しているのではないか。 ・Aちゃんにもグラグラになっていないことが分かってもらえて嬉しい。 ・脚が４つできて嬉しい。 ・自分のやり方で貼ったのが嬉しい。	○気持ちをコントロールする ○他者といる喜びを感じる
B児は教師の後押しでテープを真っすぐに貼り、自分の考えていることをすればやりたいことに近付くので、やってよかったという気持ちをA児に言っている。教師の後押しがあったもののB児が自分から気持ちをA児に言ってフフフとにこりとしている姿から“分かってもらって嬉しい”と感じているのではないか。この姿から、自分のことを伝える資質・能力の学びに近しい姿と捉えることもできるのではないか。		
「（A児の顔を見て）ここ、虹色にしよう」	・やりたいことが湧き出てきたので、言ってみようと思う。	○自分のことを伝える
~~学び（B）~~	~~テーブルを虹色にしたいと思ったので、A児に思いを言ってみようと思う。~~	~~○自分のことを伝える~~
A「いいね、虹色やったら、ガムテープ取ってくる」 B「ありがとう。いろんな色でしよう」	・カラフルは好きだし、虹色もよいなと思う。いろいろな色があったから、ガムテープを使おうと思う。 ・虹色にしたいと思ったことを言えばAちゃんがいいねと言ったのて受け入れてくれたのが嬉しい。 ・こんな風にしたいという思いが湧き上がったので言いたくなった。	○他者といる喜びを感じる ○自分のことを伝える
学び（B）	テーブルを虹色にしたいと思ったので、A児に思いを言ってみたことで、Aちゃんが受け入れてくれてよかったと思う。	○自分のことを伝える
教師は今のB児の育ちを見取り『自分の考えたことを友達に言ってみることで、やりたいことが実現する喜びを感じる』というところを支えようと考えていたことから、言ってみるだけでなくA児に受け入れてもらって、思いが実現する嬉しさを感じていることが学びになるのではないか。		
A児「これくらいの長さずつしよう」とやりたいことを言ったり、B児「ここ同じ色が隣同士やん」と貼ってから気付いたことで２人で笑い合ったり、A児「けっこう貼れてきたな」と呟いたことでB児も「うんうん、こんなに虹色なってきた」と満足感を得たりしながら２人で貼っていく。【写真③】 A「出来たー」	③  ・全部貼り終え、テーブルが出来て嬉しいと思う。	

B「出来たー」 A（B児に言ったのかどうかわからないが）「行くで」と呟く。（テーブルを持って病院へ向かう）	・虹色のテーブルになって嬉しいと思う。 ・早く病院に置いて、青ちゃんにご飯を食べてもらいたい。	
B（A児のペースに合わせて早足でついていく）	・Aちゃんと一緒に私もつくったテーブルが立つのか、急いで見に行こうと思う。	○他者といる喜びを感じる
A（そーっとゆっくり置いてみる）	・大事なテーブルなので、壊れないようにゆっくり置こうと思う。	
B（テーブルがよく見える位置でかたずをのんで見守る） 置いたテーブルは自立しないで壊れていく。	・どうか立ってほしいと思う。	
AB「えーーーー」と大きな声を出す。互いの大きな声を聞いた後、二人で顔を見合わせる。	・立つと思ってつくっていたのに倒れて驚いている。 ・~~声を聞いて同じ気持ちだと感じたので、一緒につくった友達と顔を合わせたくなった。思いを共有しようと思う。~~ ・声の驚きから互いに同じ気持ちだと分かって、顔を見合わせて思いを共有する。	○他者といる喜びを感じる
予想したことと違うことが起き、同じ感情を味わい気持ちを共有したことでA児とB児の距離がさらに縮まったのではないか。後にA児がB児と一緒にやってみるよさに気付き“一緒につくりたい”と思いB児のことを誘ってつくり始めようとする学びに繋がる姿なのではないか。		
B（すぐに）「（A児の方を見ながら）ここも柔らかいからやん。硬いのんでしょう」	・グラグラにならないように脚を貼ったのに、倒れるという事は、脚も硬いものでつくった方がいいのではないかと思う。	○自分のことを伝える
B児は脚も硬い方がよいと考えている。自分のことを伝える資質・能力だけでなく同時に天板も脚も硬いものですればよいと考えている姿から関連付ける資質・能力も育っているのではないか。		
A「段ボールクルクルしよう」	・段ボールは硬いので、段ボールを使ってつくってみようと思う。	○自ら決める・選ぶ
B「段ボールってクルクルできんの？」	・あんなに硬い段ボールって、曲がるのかやってみたことがないので知らない。Aちゃんは知っているのかなと思う。	
A「わからん」 （早足で製作机にテーブルを持って帰る）	・硬いものといえば、さっきも使った段ボールがいいと思った。クルクルできるのかどうかは、わからないとけどつくりたいと思う。	
B「へっ？？」（A児の方を見て体を斜めにさせてにこりとする）	・~~わからないんかい！と思った。~~ ・分かっていないのにやってみようとするA児に驚きつつ、面白いと思った。	
（青ちゃんの布団がはだけていることに気付き、布団を掛け直している）	・布団がめくれていたら寒いので、掛け直そうと思う。	
A（テーブルを製作机に置いて、脚を外す。B児が製作机に来ないので、周りを見渡す） （病院にいるB児を見付けて）「B	・次は段ボールで脚をつくるので、この脚はもういらないと思う。 ・~~段ボールを使ってBちゃんと一緒に脚を~~	○他者といる喜びを

ちゃーん、早くつくろう」とB児を呼ぶ。	~~つくりたいと思う。~~ ・Bちゃんと一緒に段ボールで脚をつくりたいので、病院にいるBちゃんを呼んでからつくり始めようと思う。	感じる
学び（A）	~~あまりかかわりのなかった友達が考えていることも聞いてみれば、~~Bちゃんの思いに触れたら~~知らなかったことが知れたり、~~やりたいことに少しずつ近づくことが出来たりすることが嬉しかった~~い。~~のでまたBちゃんと一緒にやりたい。	○他者といる喜びを感じる

“知らなかったことが知れる”という文言から、知識が増えて嬉しいという印象を受ける。知識が増えたことで一緒にやりたいと思ったのではなく、B児と一緒にすることでやりたいことに近づくことの嬉しさを感じている姿から、『Bちゃんの思いに触れたらやりたいことに少しずつ近づくことが出来、嬉しかったのでまたBちゃんと一緒にやりたい』と学びの文言を訂正する。

【考察】

◆「自分のことを伝える」の観点から

教師はB児の育ちを見取り、B児の思いを受け止めたり、B児のゆっくりなペースを大切にしたり、思いを言えそうなタイミングまで待ったりし“言ってよかった”という思いを積み重ねたことにより、自分からA児に向かってやりたいことを言葉にして言ってみる姿に繋がったのではないかと考える。

言ったことをA児に「いいね」と受け入れられて嬉しい気持ちを「ありがとう」と言葉にし、更に「色んな色でしよう」とやりたいことを言葉で言っている姿からA児に“言ってよかった”と感じているのではないかと考える。

◆「他者といる喜びを感じる」の観点から

共通の物を介して友達の思いに触れるきっかけになればよいのではないかと考え、A児がテーブルづくりを諦めそうになったタイミングでB児の言葉を聞いたり、何故そう思っているのか理由を知ったり、聞いてみようと思える援助を続けて行った。自分のやりたいことをする中で気持ちのコントロールをしているA児の思いも大切にしながら友達の思いに触れることができるように、無理強いせずに自分で選んだり決めたりする方法で援助をしていった。最後に脚も段ボールでつくろうとした所では自分だけでつくり始めることもできたが、友達の思いに触れながら遊ぶことでやりたいことが出来たり、考えを知ったりし始めたA児が「Bちゃーん、早くつくろう」と呼んでから一緒につくり始める姿に繋がったのではないかと考える。

【Ⅰ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（伸長している姿より）

学年	月	資質・能力	１０項目	資質・能力が伸長している姿（学び）	有効と考える環境の構成や教師の援助
4	１０	自分のことを伝える	自立心	テーブルを虹色にしたいと思ったので、A児に思いを言ってみようと思う。たことで、Aちゃんが受け入れてくれてよかったと思う。	“言ってよかった”という思いを積み重ねられるように、思いを受け止めたり、B児のゆっくりなペースを保証したり、思いを言えそうなタイミングまで待ったりする。
4	１０	他者といる喜びを感じる	協同性	~~あまりかかわりのなかった友達が考えていることも聞いてみれば、~~ Bちゃんの思いに触れたら~~知らなかったことが知れたり、~~やりたいことに少しずつ近づくことが出来たりする	A児の思いを大切にしながら、B児の言葉を聞いたり、何故そう思っているのか理由を知ったり出来るように、教師がB児に聞いて仲立ちをする。

				ことが嬉しかったい。のでまたＢちゃんと一緒にやりたい。	

【Ⅱ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（発揮している姿より）

学年	月	資質・能力	10 項目	資質・能力が伸長している姿（学び）	有効と考える教師の援助

【Ⅲ】検討する中で得られた手立て

学年	月	資質・能力	10 項目	有効と考える環境の構成や教師の援助

【教師の学び】

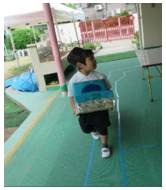
・個々の育ちを見取り２人に今何を育てていくのか明確にしながら援助を行ってきた。事例を通して事実を追い振り返っていくと、幼児の思いを解釈していく時に教師の思いの比重が大きく、今していることの部分的な小さな目当てでの幼児の解釈を捉えていたことに気付いた。教師は幼児の内面の解釈を行動で見て、目先の目当てにとらわれずに“テーブルをつくりたい”という根底の幼児の願いを叶えるための過程であることを忘れてはいけないことを学んだ。

・今回の事例ではＡ児もＢ児も互いが“一緒につくりたい”と初めから思っていたわけではないが、Ａ児もＢ児も同じ思いであることを見取って、教師が意図をしてきっかけをつくった。無理に幼児同士を繋げないが、互いにとって良い刺激となるのではないかと考え２人の思いを繋げていった。２人にとって今回の経験が友達の考えに触れるよさに繋がり、事例後の姿で２人で誘い合ったり、Ａ児は多様な考えがあることを感じたりＢ児はその他の友達にも思いを言いたくなったりしている姿が多く見られるようになっている。育ちを見取った上で意図ある援助をすることで後に幼児が少しずつ学んでいく姿を実感しているので、今後も迷い、悩みながらではあるが意図のある援助を続けていこうと思う。

【部会での学び】

・部会で話すことにより、学びの芽に繋がる幼児の姿を新たに複数見取ることができた。幼児が学びに至るまでの芽生えの姿をいろいろな観点から見出していくことで、自分の視野が広がった。

令和７年６月	４歳児	長洲幼稚園
マイクをつくりたい		

事実	・解釈　◎教師の意図、解説	資質・能力 （〇社会☆汎用□固有）
Ａ（自分からはやぶさに乗って、廊下につくった線路をはしったり駅で停まってアナウンスしたりして遊び始めている） 	◎すぐに遊びだせるように出しやすいところにはやぶさを置いておく。 ◎遊びが楽しくなるように駅や線路を一緒につくる。	〇自ら決める・選ぶ
年長数人が電車の運転席にマイクや、時計をつくって貼ったり人形を乗せる席をつくったり窓をペンで描いたりしている。Ａはそれをじっと見ている。	・みんなが集まっているので様子を見に来た。 ◎Ａが年長のつくっている様子を見ていたので~~何かつくりたくなるのではないかと~~何かつくりたくなった時にタイミングよく関わることができるように近くで様子をみる。	〇自ら決める・選ぶ
Ａ（友達が箱を使ってつくっているマイクを指さして）「僕もこれつけたい」	・友達がつくっているマイクを指さしてつくってみたいと思った。	
学び（Ａ）	友達のつくっているマイクを見て自分もつくりたいものを決めることができた。	〇自ら決める・選ぶ
教師「これで何するの？」	◎つくってみたいものが何であるか明確になるように尋ねた。	
Ａ「次は大阪駅～とかいうねん」	・電車の車掌さんがマイクをつけてそれでアナウンスしていたことを思い出し自分もやってみたい。	〇自ら決める・選ぶ ☆関連付ける
教師「ああ、マイクね。いつも言ってるもんね。どんなのにする？」	◎いつも電車を運転しながらアナウンスをする時に、使うマイクであることが意識できるように話した。	
Ａ（つけている友達の物を指さして）「あれ」	・友達と同じ形のものがいい。車掌さんがつけてたのと同じ。	
教師（空き箱などが入っている入れ物を指さして）「あそこ見てきて。つくれそうな箱あるかな？」	◎つくりたいものの材料が自分で選べるように問いかけながら促す。	
Ａ（ティシュの箱をとってきて「これでつくる」	・友達がつくっていたものと同じものでつくったらできる。	
教師「Ｂ君のはこれでつくってるね。どうやったらいいかな」	◎どんな大きさにしたいか気付けるように尋ねる。	
Ａ「切らないとあかん」 教師「そうだね。どこを」		
Ａ「このへん。」（指で切りたいところを指さす）	・箱が大きいことに気付いた。	□形を捉える
教師「ここ？」（切るところに線をかく）	◎どんな形にするのか確かめ、切る所がわかるようにマジックで線をかいた。	□形を捉える
Ａ（はさみをもってきて）線の所を切る。		
教師「切れたね。お話するほうはどうする。（切った箱を見せて）これも使えるね」	◎入れ物のほうができたのでマイクをどうするかわかるように話した。、	
Ａ（友達のマイクを見て）「うん」	・友達のものと同じか確かめた。	
Ａ（ガムテープをみて）「これで貼る？」（少し迷った様子で教師に確かめる）	・マイクが箱のままなので友達のものをみてガムテープが貼ってあり、それを貼ってもいいかどうか自分で決めかねた。	
教師「いいんじゃない。」	◎決めたことに自信がもてるように答える。	
Ａ（ガムテープを箱に付ける）		○自分に満足する
Ａ「つなぐからひもがいる」	・他にいるものに気付いた。	
教師「そうだね。これどう？」（スズランテープを置いてあるところに連れて行く）	◎身近にあるものに気付けるように一緒に見に行く。	
Ａ「うん。この色がいい」		
教師（長さは教師が決めて）「くっつけよう」と渡す。 	◎つなぐひもは、マイクを早くつくりたいという思いを大切にしようと思ったことや長すぎると危険であるので長さは教師が決めて切って渡した。	〇自ら決める・選ぶ
Ａ（ガムテープで箱やひもを貼って教師も手伝いながらはやぶさの所に笑顔でマイクをつけて出来上がる）	・はやぶさにマイクをつけたらもうすぐやりたいアナウンスができることを楽しみにしている。	
Ａ（急いではやぶさに乗りマイクを使って「出発―」駅に着くと「おおさか～おおさか～」とニコッと笑いながらアナウンスを繰り返してはしっていた。	・自分でつくったマイクでアナウンスができてうれしい。	□身体の動きに表す ○自分に満足する

学び （A）	自分がつくったマイクで電車のアナウンスすることができてうれしい。	○自分に満足する（自立心）

【考察】

◆「自ら決める・選ぶ」（自立心）の観点から

はやぶさに乗っているときに年長児が自分の電車に時計やマイクなど必要なものをつくっていた。Aはその様子をじっと見ていた。マイクをつくっていた友達の様子を見て自分もつくって遊びたいと思ったことから、同じ材料を選んでつくったことが、自ら決める・選ぶの資質能力に向かう姿につながったと考える。

◆「自分に満足する」（自立心）の観点から

自分でつくったマイクを使ったことにより、電車の運転手になった気持ちになり、はしりながら何度もアナウンスする様子がみられた姿から、自分でできた満足感につながったのだと考える。

【Ⅰ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（伸長している姿より）

学年	月	資質・能力	１０項目	資質・能力が伸長している姿（学び）	有効と考える環境の構成や教師の援助
4	6	自ら決める・選ぶ	自立心	友達のつくっているマイクを見て自分もつくりたいものを決めることができた。	・年長がしていることが見える場所を確保した。 ・~~友達がつくっている様子を見ていたのでマイクがつくれる~~A児が年長の真似をしてつくりたいという思いがすぐに聞けるようにA児の近くにいた。~~て援助した。~~
4	6	自分に満足する	自立心	~~自分でマイクをつくったことでアナウンスすることを繰り返した。~~ 自分がつくったマイクで電車のアナウンスすることができてうれしい。	・本児が迷った時に、安心して続けることができるように受け入れた。 ・マイクをつくって早く遊びたい気持ちを考えて一緒に手伝いながら手早くつくれるようにひもの長さを決めて渡した。

【Ⅱ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（発揮している姿より）

学年	月	資質・能力	10 項目	資質・能力を発揮している姿	有効と考える環境の構成や教師の援助

【Ⅲ】検討する中で得られた手立て

学年	月	資質・能力	10 項目	有効と考える環境の構成や教師の援助
4	6	自ら決める・選ぶ	自立心	年長児の遊びが目に入ることで、A児がやりたいことを見付けた時にすぐに遊びだせるように、教師はA児の表情等の変化がみえる距離で、年長児が遊んでいる先の立ち位置にいて見守るようにする。

【教師の学び】

・４歳児がやりたい気持ちをもって遊びだすためには、本児の興味のありかをしっかりと探って、安心して遊び出せる環境を準備すること、また教師がいっしょになって遊ぶことが、必要であるとわかった。

・４歳児がやりたいことを実現しながら遊ぶためには、教師も一緒に遊びながら制作等の過程で手伝ったり教師が選んだり手本を見せるなどの援助も必要になることもある。

・対教師で幼児の遊びの積み重ねをしてきたが、今後の課題として、周りの幼児（育ちが同じくらい）とのかかわりができにくい状況である。幼児にとっては教師以外の友達同士のやりとりやかかわりが必要になると再確認した。

【部会での学び】

・幼児の育ちについて内面を理解したうえで、教師の位置を意図することが大切である。今は離れるのか、傍にいるのかそこにしっかりと意図をもっておくことが必要である。

・教師の意図ある援助や環境構成についてわかるように書き表す難しさはあるが、具体的に書くことで読み手に伝わり、意図して関わったことに関して事実が明確になってくる。

幼児の育ち

Ａ児

・大人とかわることが多く「見て」「見て」と大人に言っていることが多い。

・生活は年長児とほぼ同じところで過ごしている。

・初めてのことは様子を見てから参加することが多い

・電車が大好きで、特にはやぶさやこまち、ドクターイエロー、その他新幹線の名前や特徴をいくつか

　知っており、まわりの教師などに自分から話す姿がある。

前日までの電車ごっこの遊びの様子

・ドクターイエローをつくり、線路を修理したり点検したりしていた。そのうち、はやぶさをつくりた

　いと言ったので、一緒にはやぶさをつくった。その日からはやぶさに乗って線路をはしったり駅で

　停まって客を乗せたりしながら遊んでいた。

・電車の運転手になると客（おもに教師）との言葉のやりとりを楽しんでいた。

Ａ児のねらい

・自分のやりたいこと存分にして遊ぶ楽しさを味わう（自ら決める・選ぶ）

・自分の思ったこと、したいことを人に伝えようとする（自分のことを伝える）

・自分が考えたことをやってみようとする（自分に満足する）

環境構成

△電車を運転するときに必要なものをつくることができるように空き箱、空き容器、ひも、ガムテー

　プ、などを準備しておく。

△電車がはしる場所が通りやすいようにしておく。

△駅の表示や線路がはがれた時には修理できるようにテープなどを準備しておく。

△友達がつくっていることに興味がもてるように友達の遊んでいるところが見える場所で遊べるようにする。

【大島幼稚園　４歳児　幼児の育ちなど】

③ －1 大島幼　事例

幼児の育ち A ・自分のやりたいことに向かって、A児なりに考えながら遊ぶことができる。 ・つくって遊ぶことが好きで、自分がつくりたいものになるように、廃材や素材を組み合わせたり、使ってみたい素材からつくるものを考えたりしている。自分がつくったものや場に、友達が遊びにくることにも嬉しさを感じている。 ・自分の思っていることを教師や友達に伝えることができる。言葉が足りない時も、教師が「どうして？」と聞くことで、A児なりの言葉で理由を言うことができる。 ・初めてのことに不安や嫌なことがあると気持ちが切り替えられずに、活動に参加せずに様子を見ていることがある。
前日までの遊びの様子 ・年長児が運動会でしていた「しっぽ取り鬼ごっこ」を見て、自分達もやりたいと思いしっぽ取り鬼ごっこが始まる。そこから、しっぽを付けない「鬼ごっこ」も始まった。初めは、タッチをされたら牢屋に見立てた遊具に入るという遊びだった。コーン等の遊具を築山に並べて家に見立てて遊んでいた幼児達が、「ここは鬼が入れない」と言い、次第に鬼ごっこで遊んでいる幼児が逃げこむ「バリア」の場になった。A児はコーン等を並べてバリアの場をつくることを楽しんでいる。鬼ごっこは、鬼になりたくないことから「先生が鬼をやって」「先生も一緒にしよう」と誘ってくることが多い。タッチをされたくない気持ちからか、バリアの中から自分から外に逃げようとすることは少なく、「先生、先に行って」「みんなで一緒にいこう」と言い、教師や友達と一緒に外に逃げることで安心している様子も見られる。
ねらい ・バリアのある鬼ごっこをして遊びたいと思い、自分が考えたことやしていることの面白さを感じたり、嬉しく思ったりする。（自分に満足する） ・自分のやりたいことが友達と一緒にできる楽しさを感じる。（他者といる喜びを感じる） ・同じ遊びをしている友達のしていることを知る。（他者のことを知る）

~~ああああ~~　→△△△：自園での話し合い

令和７年 11 月 20 日	２年保育４歳児	大島幼稚園
「いいでしょ～」		

事実	・解釈　◎教師の意図、解説	資質・能力 （○社会☆汎用□固有）
A　（園庭に出ると走って倉庫に行き、タイヤを築山の上に乗せる。） 「バリアを作るしかないな」 （また倉庫に走って戻る。） 	・数日前からしている、バリアがある鬼ごっこで今日も遊びたいと思い、バリアを作ろうと倉庫に道具を取りにいった。 ・バリアをつくるのが楽しいから、今日もつくりたいと思い、倉庫に道具を取りに行く。	○自ら決める・選ぶ
A　（様々な大きさのコーンや運動遊具を倉庫から取り出し、次々と築山に持っていき円形に並べる。） 	・自分は鬼にタッチされたくないので、道具をたくさん使って、鬼が入れないバリアをつくりたい。	○自ら決める・選ぶ
（築山の上にできた円形のバリアを見て、他の幼児達が築山にやってくる。）	・バリアが見えたので、鬼ごっこが始まると思いやってきた。	
B　「鬼ごっこしよう」 C　「先生が鬼！」 A　「まって、まだ。」 B　「行くで」と走り出そうとする。	・鬼ごっこがしたい。 ・先生に鬼になって追い掛けてほしい。 ・まだ鬼ごっこはしないでほしい。 ・鬼ごっこがしたい。	○自分のことを伝える
A　「まって、できてない。まだやで！」 （強い口調でBやCを止める。）	・バリアができてないので、まだ鬼ごっこはしないで欲しい。	○自分のことを伝える
B、C「わかった」 （A児に言葉を聞いてその場を離れる。）	・バリアがまだできてないことが分かった。	
A　「もっともっと」 （走って倉庫へ行く。）	・まだ鬼ごっこが始まらないと思って、バリアの続きをつくろうと思い、道具を取りに行く。	○自ら決める・選ぶ
D　園庭にでると築山まで来る。	・A児が何をしているのか見に来た。	○他者のことを知る
A　「大人のコーンも」 （特大コーンを築山まで持って行く。）	・小さいコーンだけでなく、特大コーンも使おうと考えた。	○数・量を捉える
A　「よし、Dちゃん一緒にバリア工事するぞ」 D　「わかった！」 （倉庫に走って行く。）	・気の合うD児も一緒に、バリアをつくったらいいと思った。 ・自分もバリアをつくろうと思った。	○他者といる喜びを感じる ○自ら決める・選ぶ
A　（築山に持ってきたコーンの場所を変えたり、コーンの上にバーを付けたりする。）	・いろいろな道具を使ったり、場所を変えたりしながら、~~自分の好きな形の~~バリアをつくろうとしている。	~~☆数・量を捉える~~ ~~○自ら決める・選ぶ~~
D　（倉庫から小コーンを数個、抱えて持って並べ始める。）	・小コーンでバリアをつくろうと思い持ってくる。	○自ら決める・選ぶ
A　「おわって、Dちゃん」	・自分のバリアづくりが終わったので、D児にも終わってほしいと思った。	☆自分のことを伝える
D　「え」 （手を止め、少し驚いた様子の声と表情）	・自分は今からつくるのに嫌だ。	
T　「まだ、Dちゃんは工事中かも」 （２人に聞こえる様に呟く）	◎D児が自分で選んできた小コーンでバリアをつくろうとしていることにA児も気付き、D児も自分の考えたことができるように呟いた。	
D　「Dちゃんはちっちゃいコーン」 （小さいコーンを並べる。）	・A児が使っていた特大コーンとは違い、自分は小さいコーンでバリアをつくりたいと思う。	☆数・量を捉える ○自ら決める・選ぶ
A　（Dが並べているのを見て、その場に持ってきたコーンの配置を変える。）	・D児がまだバリアをつくっていると知り、自分もつくろうと思う。 ・教師の呟きを聞き、D児がつくり終わるまで待っていた方がいいと思った。	☆他者のことを知る ○自ら決める・選ぶ

A児の姿からバリアをつくりたいと思い、色々な道具を使っているので、「自ら決める・選ぶ」ではないか。

AとDの関係性であれば、教師の呟きがなくても、思いを言い合い、発揮している姿に繋がったかもしれない。

D児の「Dちゃんは」の「は」の言葉から、A児とは違う大きさのものを選んだ思いがあったのではないかと読みとった。

学び（A）	D児がまだバリアをつくっていると知り、自分もつくろうと思う。（他者のことを知る）

A　円形状に並べていたところの、一部を外へ突起して並べ替える。 	・バリアの形を変えてみようと思う。 なぜA児は形をかえたのか、きっかけやAの呟き、表情などを詳しく見ていたら、Aの深い内面の読み取りに繋がったのではないかと考える。 →例：並べているうちに、ひらめいたｏｒ並べてたら自分が知っているベランダの形になった等	○自ら決める・選ぶ
B C達と共に、数人築山に集まってくる。	・そろそろバリアができて、鬼ごっこが始まるかと思い来た。	
B　「もう、いい？」 A　「もう、大丈夫」	・もう鬼ごっこをしていいか教えてほしい。	○自分のことを伝える
E　「誰が鬼？」	・~~鬼にタッチされたくないので、鬼~~が誰だか知らないので知りたい。	
B　「Gちゃんが鬼！さっきタッチしたから。」	・鬼が誰か知っているので知らせた。	
A　「Gちゃん、初めての鬼やな。」	・G児はいつも逃げる役をしているので、初めて鬼をすると知っている。	○他者のことを知る
T　「そういえば、今日のバリアは昨日と違うね。こんなところあったけ？」 （A児が今日作った突起した部分を指さす。）	◎A児が、バリアを円形状から一部変えていたので、新しく考えていく楽しさを感じられるように、また一緒に遊んでいる周りの幼児も知るきっかけとなるように尋ねた。	
A　「ここは、ベランダやで。」	・新しくつくった場所はベランダであることを知らせた。 ・自分がつくった形が、自分の知っているベランダの形に似ていると思い、ベランダと名付けた	○自分のことを伝える ○自分のことを伝える ☆形を捉える
T　「もしかして、ここも・・・」	◎「ベランダ」部分は、どんな風に遊ぶ場所なのかA児の考えたことを聞き出そうと思った。	
A　「ここも、鬼は入られへんで。レーザーもあるしな」 （指差しながら話す。）	・ベランダも鬼が入れない場所であることを知らせた。	○自分のことを伝える
T　「へ～、そうなんや」 （驚いたように言う。）	◎A児が自分の考えたことに嬉しさや、これからベランダを使って遊ぶことに期待がもてるように驚いた。	
G　「先生も鬼してよ」	・１人で鬼は嫌なので教師にも鬼をして欲しい。	
T　「いいよ」 （逃げる幼児達を追い掛ける。）	◎G児が鬼も楽しいと感じるきっかけとなるように、一緒に鬼をした。 ◎A児がつくったベランダがあったことで、より鬼ごっこが楽しくなったと感じられるように、鬼役になった。	

A　（バリアから逃げずに、他の逃げる幼児達を笑顔で見ている。）	・鬼にタッチされたくないので、まだバリアから出ずに待っている。 ・バリアの場所に友達が逃げてくるの待っている。	
C　（鬼役の教師が追い掛けてきたことに気付き、バリアの方へ思いきり走っていく。）	・鬼にタッチされないようにバリアまで逃げようとしている。	○自ら決める・選ぶ ☆身体を操作する
C　（A児がつくったバリアのベランダ部分に逃げ込む。）	・鬼にタッチされないようにベランダ部分に逃げる。	○自ら決める・選ぶ
T　（バリアのベランダ部分に入ったC児に向かって手を伸ばして、タッチできなかった振りをする。）	◎C児が鬼から逃げ切れたことに嬉しさを感じられるようにギリギリまで追い掛け、タッチできないふりをした。	
C　「へへへ」 （教師の顔を見て喜ぶ。）	・鬼にタッチされずバリアまで逃げることができて嬉しい。	○自分に満足する
T　「あー！もうちょっとやったのに」 （悔しがる。）	◎C児がバリアまで逃げることができた満足感を感じられるように悔しがった。	
A　バリアの中から教師を笑顔で見ている。	・教師が友達をタッチできなかったことが楽しい。	○他者といる喜びを感じる。
T　「このベランダがなかったら、タッチできてたのに！」 （手をベランダの中まで伸ばしてタッチする振りをして悔しがる。）	◎自分が考えたベランダがあってよかった、ベランダあったから友達が鬼から逃げることができたとA児が感じることができるように言葉にして悔しがった。	
C　「ベランダも鬼は入れないんだよね、A君」 A　「くっくっくー」 （笑う。）	・A児がベランダをつくったことを知っていた。 ・自分がつくったベランダに、友達が逃げ込むことができて嬉しい。	○他者のことを知る ○自分に満足する
学び（A）	自分がつくったベランダに、友達が逃げ込むことができて嬉しい。（自分に満足する）	
A　「よし、いくぞ」 （バリアから飛び出し、走って逃げる。）	・自分もバリアから出て、鬼にタッチされないように逃げてみよう。	○自ら決める・選ぶ
T　A児を含め逃げた幼児達を、鬼役の幼児と一緒に追い掛ける。	◎鬼にタッチされないように走って逃げたり、鬼になって追い掛けたりする楽しさを感じられるように、教師も鬼になって一緒に追い掛ける。	
A　（走っている途中で転ぶ。転んだまま、顔がゆがみ泣きそうになる。）	・転んで悲しい。	
D　「Aちゃん大丈夫？」 （A児に駆け寄る。）	・A児が転んだことに気付き、大丈夫か見に来た。	○他者のことを考えて行動する
T　（他の幼児を追い掛けながら、様子を見る。）	・D児が駆け寄っていったので、側には行かず少し見守ることにした。	
A　「うー」 （顔を上げる。）	・転んで痛かったのでくじけそうになっている。	

T 「ベランダには逃がさないぞ！」 （他の幼児を追い掛けようとする素振りをする。）	◎泣くのを堪えている表情から、A児が転んでも鬼ごっこがやりたい！とくじけた気持ちを立て直すことができるように、A児が考えた「ベランダ」の言葉を出した。	
A （すっと立ち上がり、鬼から逃げるように笑顔で走り出す。）	・転んでくじけそうになったけど、~~自分がつくったバリアに逃げたいと鬼ごっこの続きがしたい~~と思い、気持ちを切り替えて走り出す。	○気持ちをコントロールする
学び（A）	転んでくじけそうなったけど、~~自分がつくったバリアに逃げたいと鬼ごっこの続きがしたい~~思い、気持ちを切り替えて走り出す。（気持ちをコントロールする）	
T 「あ！Aちゃん待て！」 （Aを追い掛ける。）	◎転んだあと大泣きをすることが多いA児が、涙をこらえて走り出した姿から、気持ちが切り替えるほど鬼ごっこがしたいのだと思い追い掛けた。	
A （バリアの方へ逃げて行く。）	・鬼にタッチされないように、バリアに逃げよう。	○自ら決める・選ぶ
T （タッチできないギリギリの速さで追い掛ける。）	◎A児がバリアまで鬼にタッチされずに逃げることができたり、気持ちを切り替えて鬼ごっこをしたら楽しかったと感じたりできるように、タッチはせずギリギリの速さで追い掛ける。	
A （バリアのベランダ部分に入る。）	・ベランダに入って逃げようと思う。	○自ら決める・選ぶ
T 「あーっ、またベランダに逃げられた。悔しいわ」 （悔しがる。）	・A児がバリアのベランダまで逃げることができて嬉しいと感じられるように悔しがった。	
A 「へへへ」 （笑顔で教師を見る。）	・自分のつくったベランダに鬼から逃げることができて嬉しい。	○自分に満足する
T 「Aちゃんのつくったベランダ、やるなぁ」 （感心する。）	◎A児が自分のつくったベランダに、より満足できるように感心した。	○他者という喜びを感じる
A 「いいでしょ～」 （笑顔を見せる。）	・自分のつくったベランダを教師が「やるな～」と言ってくれ嬉しい。 ・自分のつくったベランダに逃げる嬉しさや、自分がつくったベランダが良いと思う。	○自分に満足する
学び（A）	自分のつくったベランダに逃げる嬉しさや、自分がつくったベランダの良さを感じる。（自分に満足する）	

【考察】

◆「他者のことを知る」（協同性）「自ら決める・選ぶ」（自立心）の観点から

A児は気の合うD児をバリアつくりに誘ったことから、A児にとってはもうバリアつくりは終わりであったが、D児が自分で選んできた小コーンでバリアをつくろうとしていることにA児が気付き、D児も自分の考えたことができるように、「まだ、Dちゃんは工事中かも」と呟いた。D児は教師の呟きを聞き、自分が選んだコーンについて話し、やりたいバリアつくりができた。また、A児は教師の呟きを聞き、バリアつくりを再開したことから、D児がまだバリアをつくっていると知り自分もまたバリアをつくろうと思う「他者のことを知る」に繋がったのではないかと考える。しかし、A児とD児の関係性であれば、教師が呟かなくても互いにやりたいこと、思っていることを言い合い、友達のしようとしていることを知れたかもしれない。すぐに、呟かずに少し様子を見てから声を掛けても良かったのではないかと考える。

◆「自分に満足する」（自立心）の観点から

自分が考えたベランダがあってよかった、ベランダがあったから友達が鬼から逃げることができたとA児が感じることができるように、手をベランダの中まで伸ばしてタッチする振りをし、悔しがってみせた。その姿を見て、A児は笑いながら笑顔を見せていたことから、自分がつくったベランダに、鬼にタッチされずに友達が逃げ込むことができて嬉しいと感じ、「自分に満足する」に繋がったと考える。また、友達が逃げ込むことができた嬉しさや、C児がA児のベランダの存在を知っていることにも反応を見せていることから「他者という喜びを感じる」にも重なる部分があるのかもしれない。

◆「気持ちをコントロールする」（自立心）の観点から

A児が転んだ時に表情がゆがみ泣き出しそうであったが、友達に声を掛けられたことや、泣き出しそうになった表情が少し収まったので、すぐに声は掛けずに見守った。そして、泣くのを堪えている表情から、気持ちを切り替えて再び遊び出せるのではないかと考え、A児が転んでも鬼ごっこがやりたい！とくじけた気持ちを立て直すことができるように、A児が考えた「ベランダ」の言葉を出して他の幼児を追い掛け始めた。その声をA児が聞き、他児を追い掛けている教師の姿を見て、立ち上がって走り出したことから、「気持ちをコントロールする」姿が見られたと考える。

◆「自分に満足する」（自立心）の観点から

気持ちを切り替え、再び走り出したA児がバリアまで逃げ切る喜びや、気持ちを切り替えて鬼ごっこをしたら楽しかったという気持ちを感じられるように、タッチはせずギリギリの速さで追い掛けた。また、A児がバリアまで逃げ切った際に悔しがってみせた。悔しがる教師を見て、笑顔で「いいでしょ」と自分のつくった場所の良さを声に出していることから、自分のつくったベランダに逃げ切ることができた嬉さや、ベランダの良さを感じる「自分に満足する」姿に繋がったと考える。

【Ｉ】事例、考察から得たカリキュラムへの知見（伸長している姿より）

学年	月	資質・能力	１０項目	資質・能力が伸長している姿（学び）	有効と考える環境の構成や教師の援助
4	11	他者のことを知る	協同性	・D児がまだバリアをつくっていると知り、自分もつくろうと思う。	友達のまだやりたいという気持ちに気付くように、友達がしていることを呟く。
4	11	自分に満足する	自立心	・自分がつくったベランダに、鬼にタッチされずに友達が逃げ込むことができて嬉しい。	自分が考えたことや、つくったものがあって良かったと思うように悔しがる。
4	11	気持ちをコントロールする	自立心	・転んでくじけそうになったけど、鬼ごっこがしたいと思い、気持ちを切り替えて走り出す。	自分で気持ちを切り替え、遊びの続きをしたいと思えるように、A児が考えたことを言葉にしたり、教師が楽しんで遊びを続けたりする。
4	11	自分に満足する	自立心	・自分のつくったベランダに逃げることができた嬉さや、自分がつくったベランダが良いと思う。	自分の考えたことを実際に経験して良さを感じられるように、その状況をつくったり、良さを言葉にして伝えたりする。

＜教師の学び＞

・教師は初め、A児は鬼ごっこがしたいと思いバリアを作り始めたと見取った。しかし事例に書き、出し話し合う中で、A児は鬼ごっこよりも「バリアを作りたい」と思い、道具を繰り返し運び並べてバリアをつくる楽しさを感じていたことが分かった。幼児の行動を１つずつ振り返ることで子どもの思いを明確にすることができた。

・話し合いの中で、鬼ごっこをしている場の広さや、バリアと逃げる場所（滑り台）との距離感や見通しのよさなどが、幼児が繰り返し遊びを楽しむために、有効な環境であることが分かった。

④ -1　立花幼　事例

幼児の育ち

A 児について

・目当てに向かって遊ぶ中で、簡単に実現しない時や困難なことが起きた時は諦めて遊びをやめてしまったり表情がくもって立ち止まり遊びがとまったりすることがあり、諦めずに遊び続けるために考えたり試したりするポイントを精選したり、自分で乗り越えられそうなところまで手助けしたりして気持ちを支える援助が必要である。

・気の合う友達の思いや考えは、真似をして取り入れたり受け入れて遊んだりして遊ぶことがある。気の合う友達以外には口調が強くなったり思いを受け入れがたかったりする時もあり、相手によって一緒に遊びにくいこともある。いろいろな友達との関わりを広げ、アイデアの良さや自分と違う考えの良さなどを感じて遊べるようになっていってほしいと願っている。A 児にとって K 児は今まであまり関わりの少ない幼児である。

K 児について

・“こうしてみたい”“こうしたらうまくいくはず”などの発想やひらめきは豊かであるが、技術がともなわず、やりたいことがすぐにできなかった時には諦めて遊びを途中でやめてしまうことがよくある。考えたことが実現するように一緒に作ったり試したり、最後まで見届けたりする援助が必要である。

・年中の頃からいろいろな教師が個別に関わり K の良さを認める関わりを続けてきた。教師に認められる嬉しさは十分に感じ、~~その気持ちが少しずつ友達にも向いてきている。~~友達にも認められる喜びを感じ始めている。

・自分の興味があることには、やってみようとする姿や人と関わろうとする姿が見られるが、興味があることの幅が狭く人に対しての関心がもちにくいところもある。また自分の思うようにいかない時には、表情や態度、強い口調で思いをぶつけることも多く、気の合う友達以外と同じ場で遊び続けにくいところがある。A 児とは今までに衝突するようなことはなかったが同じ場で遊んだ経験もほとんどない。

A 児のねらい

・“金魚をすくいたい”と思って、考えたり試したりしながら繰り返し遊ぶことを楽しむ。【自ら決める・選ぶ】

・“こうしたい”と思っていることを諦めずやってみようとする。【自ら決める・選ぶ】

・自分が工夫したところや、諦めずに頑張ったことを喜ぶ。【自分に満足する】

・いろいろな友達の良さを感じて、自分の遊びに取り入れたり一緒に遊ぶ楽しさを感じたりする。【他者といる喜びを感じる】

K 児のねらい

・“こうしたい”“こうしてみたい”と思ったことを諦めずに実現しようとする。【自ら決める・選ぶ】

・自分の考えを友達に受け入れられる喜びを感じる。【自分に満足する】

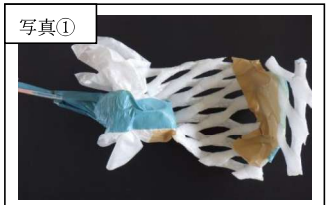
環境構成

△タライの水を自分たちで足したり減らしたり調整できるように、水場の近くで遊べる場をつくる。

△金魚をすくう道具を試しながらいろいろと作ってみることができるように、色々な形の容器や素材を準備する。（溶けないプラスチック製の容器、深さや大きさの選べる容器、水をきることができるネットなど）

令和７年６月２４日	２年保育５歳児	尼崎市立立花幼稚園

金魚だけすくいたい

事実	・解釈　◎教師の意図、解説	資質・能力（〇社会☆汎用□固有）
６月中旬から金魚すくいの遊びが始まった。Aはカラーポリやスズランテープを水に見立て、自分がつくった金魚を友達が作った道具（写真①）を使ってすくう 写真①  ことを楽しんでいた。	◎水を入れるとどうなるのか試したいという思いが実現できるように、水を使いやすい場に遊びの場所を幼児と一緒に移動し、試す場や時間を確保した。 ◎水がある時とない時の様々な違いに気付けるように一緒に遊びながら幼児が気付いた違いに共感したり、違いに気付くきっかけになる言葉を呟いたりした。	
前日にA「本当の水を入れたらどうなるのか試してみたい」と水を使って金魚すくいが始まった。水がない時にはすくうことができた道具（写真①）では、すくう部分が弱くひっくり返るのですくえないと感じ、金魚をすくうために強そうな豆腐の容器を選び、自分で道具を作っていた（写真②）。持ち手の割りばしが取れないようにガムテープをたくさん使い、 写真②  豆腐の容器の裏までガムテープがついている。金魚をすくいたいという思いで遊んでいる。		
A（走って水道の前に行き、タライに水を入れて前日の続きができるように金魚すくいの遊びの準備をする） 教師「今日はすくえるかな。」	・昨日作った豆腐の容器を試したい。 ◎“やってみたい”とワクワクしている気持ちがより高まるように、教師も楽しみにしている気持ちややりたいと思っていることができる期待を感じられる声を掛ける。	〇自ら決める・選ぶ
A（目をキラキラさせながら教師の方を見	・きっとできるから、見ていて欲しい。	〇自ら決める・選ぶ

て）「やってみるから見てて」		
A（水の中に豆腐の容器を入れて金魚をすくおうとする）「ん？」	・あれ？思っていたのと違う。 Aの仕草や視線などから“あれ？”と思っている中身を読み取ることで、次の援助が変わってくる。この読み取りが大切。	
A（3回同じことを繰り返すが、首をかしげている。） 細かく見ると3回に違いがあったのではないか。その違いでAがどこに違和感をもっているのかの読み取りに繋がったのではないか。	・すくいにくい。どうしてすくいにくいのかはわからない。 Aが何に気付いて困っているのかの見取りが大切である。他の援助として、うまくいかない理由に気付くよう現象を言語化して呟いたり、茶こしなどの水が通りやすい道具などを使って教師が遊んでいる様子を見せたりするなどの方法もあったのではないか。	
教師「これにすくえた金魚を入れてみたらどう？」（カップを渡す）	◎すくいにくい原因をAはどうしてかわからず、無自覚でぼんやりと考えていると感じたので、原因に気付くきっかけになるように小さめのカップを渡す。	
・小さいカップにうつすことで水が溢れ、水が容器に入っているからすくにくいのではないか。（量） ・水がたくさん入ってることで重くなり持ち手がつかいにくいのではないか。（重さ） ・豆腐の容器が小さいから金魚が飛び出てしまうのではないか。（大きさ） などに気付いてほしと考えて援助した。		
B「僕も金魚すくいしたい。」（Aと教師の近くに走ってくる。	・Aと教師が~~何か楽しそうなこと~~金魚すくいをしている。僕もしてみたい。	~~○他者といる喜びを感じる~~ ○自ら決める・選ぶ
A「いいよ。」（Bに返事をしながら、もう一度試してみて、教師からもらったカップに金魚をうつしかえる。）	・すくいにくいけれど、すくえたから教師からもらった容器にうつしかえてみよう。	
A（カップから金魚と水が溢れ、驚いた顔で）「わぁ！」	・金魚と水が溢れ~~ると は予測していなかったので~~、驚いている。	☆数・量を捉える
B（Aの表情と声を聞いて豆腐の容器を指差し）「これに水が入らんようにしたらいいんちゃう？金魚だけすくえるようにしたら？」	・豆腐の容器に水がたくさん入っているから水が溢れたということに気付い~~た。~~て提案する。	~~○他者のことを知る~~ ○自分のことを伝える ☆推論する
A「水がはいらんように？」（Bの方を見て首をかしげる）	~~・どうして水が溢れたのかにまだ気付いていない。~~ ・水がはいらんようにってどういうこと？と思っている。	☆数・量を捉える
B「ちょっと待ってて」（走って保育室に行き、テッシュの箱を手にとる。）「これはあかんわ」（箱を元に戻し、プラスチックの容器を探しだす。）	・いい大きさの箱を見付けたが、水につけると使えないことに気付き、濡れても大丈夫な素材を選んでいる。	□事物・現象を捉える
素材を選んでいる時の視線や仕草などを細かくみることでBの思考しているところの気付きに繋がったのではないか。またBが作っている時のAの姿も見ることでAの心の動きも捉えることができたのではないか。		

B「先生、穴開ける道具貸して」（慌てて手を伸ばす。）	~~・Aが待っているから急がなければと思っている。~~ ・穴を開けることで水が出ると思い、早く試したい。	~~○他者といる喜びを感じる~~ ○自ら決める・選ぶ □事物・現象を捉える
B（教師から千枚通しを受け取り、容器に穴をたくさん開け、持ち手をつけて走ってAのところに戻る）「これでどう？」	・いいのができた。これで水は溢れない金魚だけすくえるはず！と思っている。	
B（自分がつくったものを使って金魚すくいをする。水が穴から流れて金魚だけすくえた様子をAに見せて）「ほら見て見て！金魚だけすくえた。これなら水こぼれんで」	・思っていたとおりになって嬉しい、Aに見せたいと思っている。	○自分に満足する ○他者といる喜びを感じる □事物・現象を捉える ☆比較する
学び（B）	“この道具を使って穴をあけると水が流れる”ということが分かっている。	□事物・現象を捉える ☆比較する
A（表情が明るくなり）「ほんまや凄い」（拍手する）	~~・自分のやりたかったことが実現したBの考えに驚いて認めている。~~ ・そういうやり方があったんだ、Bって凄いと驚いている。	○他者のことを知る
学び（A）	「ほんまや凄い」とBのしたことを驚き、受け入れる。	○他者といる喜びを感じる
B（照れたように笑い、何度も金魚をすくう）	・Aに認められて嬉しい。	○自分に満足する
学び（B）	~~Aの表情や言動から、やりたいことがうまくいかず困っている気持ちと、水が溢れていく様子からうまくいかない理由に気付き、自分が考えた方法を試して提案する。~~ カップから水が溢れる現象を見て自分がひらめいたことを試し、うまくいったことをAに提案する。	~~○他者のことを考えそ行動する~~ ○自分のことを伝える ☆豊かに発想し、追及の手立てを構想する（協同性）
学び（B）	自分が考えたことが実現したりAに認められたりして嬉しいと感じる。	○自分に満足する
A（Bのつくったものを眺めながら）「どうやってつくったん？私も金魚だけすくいたい」	・同じように金魚だけがすくえる道具が作りたい。	○自ら決める・選ぶ
B（Aの豆腐の容器を指さし）「ここに穴を開けたらいいんやで。穴開けるやつ先生に借りて」	・自分が考えたことや作った方法を伝えたい。	○自分のことを伝える
A「やってみる。先生穴開けるの貸して」（底に穴を開ける）	・Bの道具みたいに穴を開けたい。	○自ら決める・選ぶ
A（走ってタライのところに行き試す。豆腐の容器の底の裏をじっと見ている）	・穴が空いたから、自分のも水が流れるかなと思っている。	
A（下を向き）「水がでてこん」	・Bのように水が流れなくて落ち込んでいる。	○自ら決める・選ぶ ☆問題を認識する
教師「Bのとどこか違うところがあるの？」（Bの道具を隣に置く）	◎Bの道具との違いを見比べて気付けるように隣にBの道具を置く。	
A（自分の道具とBの道具を何度も見比べる）「もしかして穴の大きさが違う？」	・穴の大きさが違うことに気付いたがまだ自信はない。	○自ら決める・選ぶ ☆比較する
教師「穴の大きさがどう違うの？」	◎よく見ることで自分の考えがより自信をもてるようにどうしたらBのように水が流れていくのか、穴の大きさの違いに気付けるように問い掛ける。	
穴の大きさに気付くような言葉を掛けているが、Bの道具を見ることで違いに気付いてほしいと思っている。違いの中身として、穴の大きさとガムテープをAは貼っているというところも気付いてほしいと思って声を掛けている。子どもが気付くためにはその幼児の学んでいるところを分かって、この素材ならどれくらいのヒントを与えて支えるのかが大切である。		

A「Bの穴の方が大きい」	・わかった！と気付いたことを話す	○自分のことを伝える ☆問題を認識する
A「もう一回穴開けるやつ貸して」（机に行き穴を広げる）	・わかったから試したいと思っている。	○自ら決める・選ぶ
A（走ってタライのところに戻り、再び試して豆腐の容器をじっと見ている）「あれ？」（うつむき~~落ち込んで~~いている）	・できたと思ったのに、また水が落ちていかなくて悲しい。	○気持ちをコントロールする
教師「今ので穴大きくなった？」（穴を開けたところをじっと見る）	◎諦めずに、またやってみようと思えるように問い掛ける。	
A（教師と一緒に穴をじっと見て）「なってないかもしれん」（眉をひそめている）	・なかなかうまくいかず悲しい。	○気持ちをコントロールする
教師「なんでAのはそんなに穴大きくならんのやろう…Bのやつは簡単に穴開いたんやけどな…」	◎容器の底にガムテープを貼っていることで穴が空きにくくなっていることに気付くようにBの物と比較して声を掛ける。	
A（顔を上げ、表情がパッと明るくなり）「もしかして…これ？」（走って机に行きガムテープを剥がし）「もう一回穴あけるやつ貸して」と言って穴を広げる。	・Bとの違い、自分の容器に穴が空きにくいのはガムテープがついているからという理由に気付いて、試したいと思っている。 ・次こそ成功したいと思っている。	○自ら決める・選ぶ ☆比較する
A（走って再びタライのところに行き、すぐに試す。豆腐の容器の底をじっと見つめ水が出てきたのを見て表情が明るくなる）「でたでた！水でた。もう一回やってみよう」	・水がでてきて嬉しいと思っている。	○自分に満足する
A（金魚を狙ってすくい、水が流れていくのを見届けて）「見て見て金魚だけすくえたで」（飛び跳ねて喜ぶ）	・金魚だけすくえて嬉しいと思っている。	○自分に満足する。
学び（A）	金魚だけをすくう道具をつくるために諦めずに穴を開けたり、試したりする。	○自ら決める・選ぶ
学び（A）	Bの作っている物との違いを見比べ何度も考えたり試したりして金魚だけすくえる道具をつくることができて嬉しい。	○自分に満足する。 ☆比較する
教師（一緒に喜びながら）「ほんとやほんとや、金魚だけすくえてる！何回も考えて試して頑張ったもんね」	◎考えたり試したりしながら、やりたいことが実現した喜びが感じられるように嬉しい気持ちに共感する。	
A（Bを探して）「B見て！私もBみたいに金魚だけすくえるやつできたで」（笑顔で話す）	・金魚だけすくえるやつができて嬉しい。Bにも聞いてほしい。	○他者という喜びを感じる
B（笑顔で）「ほんまや、それもいいやん」	・自分のアイデアからAがやりたいことを実現できて喜んでいて嬉しい。	○他者という喜びを感じる

【考察】

◆~~「他者のことを考えて行動する」「豊かに発想し、追及の手立てを構想する」（協同性）の観点から~~

~~Bは、“やってみたい”という思いで金魚すくいの遊びを始めたが、Aの表情や言動から、Aがやりたいことがうまくいかず困っていることに気付いた。また、Aへの援助だったが、金魚を入れるための容器を小さいもので提案したことで、水が溢れていく様子を見て、Bが解決する方法を考えるきっかけに繋がった。Bは、考えたことを試してうまくいったことで、自信をもってAに提案することができたと考える。~~

◆「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」（協同性）の観点から

Bはカップから水が溢れている現象を捉えて自分がひらめいたことを試した。ひらめいたことができて満足するだけではなく、Aの存在を感じていたから、これならうまくいくのじゃないかと自分の考えをAに伝える姿に繋がったのではないか。

◆「自分に満足する」（自立心）の観点から

Bは、自分が提案したことをAが受け入れてくれ、「凄い」と認められたことで、友達に認められる嬉しさを感じることに繋がったのではないか。

◆「自ら決める・選ぶ」（自立心）の観点から

Bのしたことを見て、金魚をすくうことができるイメージがもてたことで諦めないで繰り返す姿に繋がったのではないか。

◆「自分に満足する」「比較する」（言葉による伝え合い）の観点から

Aは、Bの提案を受け入れ、自分もしたいと思って何度も試すがうまくいかなかった。うまくいかない理由に気付けるような声を掛けたり、諦めないように傍で支えたりしたことで、繰り返し考えたり試したりする姿に繋がった。また、Bの道具があったことで、視覚的に比べたり、具体的に“こんな風にしたい”という思いをもてたりしたことも諦めずに遊び続ける姿につながったのではないかと考える。

【Ⅰ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（伸長している姿より）

学年	月	資質・能力	１０項目	資質・能力が伸長している姿（学び）	有効と考える環境の構成や教師の援助
5	7	~~他者のことを考えて行動する 豊かに発送し、追及の手立てを構想する~~	協同性	~~Aの表情や言動から、やりたいことがうまくいかず困っている気持ち、水が溢れていく様子からうまくいかない理由に気付き、自分が考えた方法を試して提案する。~~	~~うまくいかない理由が視覚的に分かるように環境を準備する。~~
5	7	自分に満足する	自立心	自分が考えたことがAに認められて嬉しいと感じる。	
5	7	自ら決める・選ぶ	自立心	金魚だけをすくう道具をつくるために諦めずに穴を開けたり、試したりする。	
5	7	自分に満足する 比較する	言葉による伝え合い	Bとの違いを見比べ何度も考えたり試したりして金魚だけすくえる道具をつくることができて嬉しい。	うまくいかない理由に気付けるような声を掛けたり、諦めないように傍で支えたりする。
5	7	他者という喜びを感じる	協同性	「ほんまや凄い」とBのしたことを驚き、受け入れる。	

【Ⅱ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（発揮している姿より）

学年	月	資質・能力	１０項目	資質・能力を発揮している姿	有効と考える環境の構成や教師の援助
5	7	自分のことを伝える 豊かに発想し、追求の手立てを構想	協同性	カップから水が溢れる現象を見て自分がひらめいたことを試し、うまくいったことをAに提案する。	現象に気付くきっかけになるような環境があった。

		する			
5	7	事物・現象を捉える 比較する		“この道具を使って穴をあけると水が流れる”ということが分かっている。	

【Ⅲ】検討する中で得られた手立て

学年	月	資質・能力	１０項目	有効と考える環境の構成や教師の援助

【教師の学び】

・個々にやりたいことがはっきりとあることで、やり遂げる力と人と関わる力に向かっていることがよくわかった。

・言葉が少ない分、仕草や表情「ん？」などの短い言葉の内面理解が大切である。教師がひっかかりをもち、幼児の内面を考えることが大切である。

・幼児が何に困ってるか、幼児が何をやりたがっているかをよく見て内面理解をすることで、素材や道具の出し方が変わってくる。

・幼児が思考するためには、うまくいかない理由に気付ける声掛けが大切である。

幼児の育ち：
A児
・友達の遊んでいる様子を見て、自分もやってみたいと思うことが見付かると、「こうしてみたい」という目的に向かって比較したり関連付けたりして考えたり、友達のしていることに刺激を受けてやってみたりしようとしている。（自ら決める・選ぶ）
・友達のしていることを見たり、教師に聞いたりしてから安心して行動する。（自分に満足する）
・大人数がいる場で自分の思いを友達や教師に伝えるときなどには、しばらく黙ったり深呼吸をしたりして緊張している気持ちを落ち着けようとしている。（気持ちのコントロール）
・抵抗感の少ない気の合う女の子の友達２～３人には自分の考えや聞かれたことに対して答えて伝えようとしている。（自分のことを伝える）
・友達と基地づくりをするときに、友達が提案したことに対して同意して一緒に取り組もうとしている。（人と物事を進める）
・はさみやスコップなど遊びでよく使う道具はその道具に対応した使い方、力加減を覚えている。段ボールカッターは使ったことがない。（身体を操作する）
B児
・Aや教師、他の友達としたい目的に向かって一緒に頑張ったり考えたりする楽しさを感じている。（他者といる喜びを感じる）
・友達に自分の気持ちを伝えようと、相手の反応を見ながら言葉を足したり説明するものを見せながら伝えたりしている。（自分のことを伝える）
・壁になりそうな材料を気の合う友達と一緒に探しながら決めたり、友達の考えを聞いて~~役割分担をしようとしたりしている~~自分がどう行動しようか考えたり友達にしてもらうことを頼んだりしてつくろうとしている。（人と物事を進める）
C児
・基地づくりとしっぽ取りの両方の遊びに興味をもち、基地づくりでは基地を広くしたい、しっぽ取りではたくさんしっぽを取りたいと思い、考えたり試したりして繰り返し遊んでいる。（自ら決める・選ぶ）
・自分のしたい遊びの勝敗などに関わっていない友達にはその友達の状況を見たり話を聞いたりして、その友達の気持ちを知ろうとしたり推し量ったりする。（他者のことを知る）
・自分の考えを友達に分かるように伝えようと、言葉を足したり繰り返したりして伝えている。（自分のことを伝える）
・基地づくりをしているときに、段ボールカッターを使って遊び、力加減やコツをつかんでいる。（身体を操作する）

基地づくりの前日までの遊びの様子：
・秘密基地はすみれ組の皆が遊べる楽しい場所にしたいという思いをもってつくり始めた。その基地を「敵から見付からないようにしたい」「守りたい」という目的をもち、わなや迷路をつくる３～４人の幼児や壁（塀）をつくろうとするA児、B児を含む３人の幼児のグループで遊んでいた。
・A児とB児、女児の三人で壁をつくるのに適した素材を探し、環境として用意した段ボールを見たり、教師と共に倉庫に行き、イメージに合う素材を探したりしていた。
・基地がテラスの角にあり、基地を隠すには二方向に壁をつくる必要がある。一方の壁をA児、B児ともう一人ですみれ組にある最後のハンガーラックに不織布を掛けて完成させた。「明日はもう一方に壁をつくろう」と言って遊びを終えていた。
A児の前日の遊びの様子
・基地の滑り台を滑ったり、基地の椅子に座ったりして遊んでいた。
・ハンガーラックに茶色の不織布を掛けてガムテープで留めた壁が、風に吹かれてめくれたときに、友達と一緒に新しくガムテープでどこを留めるかを決め、修理して遊んでいた。

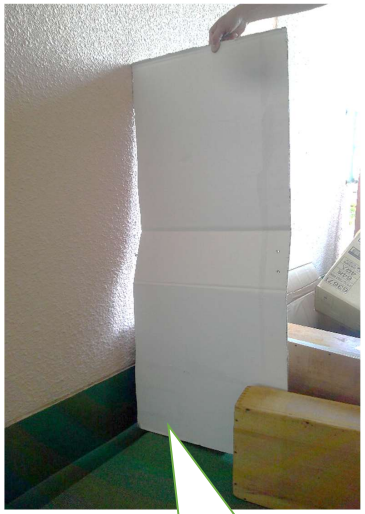
A児のねらい
・自分の行動したことを振り返ってその頑張りを自覚したり、友達に自分の頑張りや行動のよさを認めてもらったりして、自分に自信をもつ。（自分に満足する）
・~~いろいろな友達に自分の思いや考えが分かるように、繰り返したり言葉を足したりして伝えようとする。~~をいろいろな友達に言葉で伝えようとしたり、聞かれたことに答えようとしたりして伝えることのよさを感じる。（自分のことを伝える）
・敵から見えないように空いている空間に壁をつくるという目的に向かってしたいことや考えたことを言ったり友達の考えを聞いたりしながら、主体的に思い付いたことをしようとする。（人と物事を進める　問題を認識する）
・段ボールカッターを使って遊ぶ中で、道具に対応した体の動かし方や力加減、刃の動かし方を考えたり試したりしてコツをつかもうとする。（身体を操作する）
B児のねらい
・基地に敵から見えないような壁をつくりたいと実現したいことに向けて、一人でも考え試したり取り組んだりしようとする。（自ら決める・選ぶ　問題を認識する）
・段ボールカッターを使って遊ぶ中で、力加減や刃の動かし方を考え試したり友達の動きを見たりしてコツをつかもうとする。（身体を操作する）
C児
・友達の気持ちや考えを表情や動きを見たり話を聞いたりして、推し量ったり知ったりしようとする。（他者のことを知る）

環境の構成：
△敵から基地を守る方法を考えるきっかけとなるように、モニターや壁、見張り台などのイラストを掲示する。
△基地の壁や迷路づくりのイメージに合わせて素材を選んだり、つくり出したりできるように、大型積み木や大きさや形の違う段ボール、波段ボール、不織布、画用紙などを用意しておく。
~~△幼児が必要なときに段ボールカッターを使えるように、出しやすい場所に用意しておく。~~
△段ボールなどの素材を切るときに、適した道具を選べるように、段ボールカッターを用意しておく。
△紙よりも厚い板段ボールなどを切る際に、刃を前後に動かして切ったり、動かす力加減を考え試したりできるように、段ボールカッターを用意しておく。

＜事例についての写真＞



壁をつくろうとしている空間



幼児が切り終えた後の段ボール

令和７年６月３０日	２年保育５歳児	塚口幼稚園

段ボールを切ってちょうどいい大きさの壁をつくろう！

事実	・解釈　◎教師の意図、解説	資質・能力 ☆汎用
基地の南側は大型積み木で低い壁がつくられているが、一部空いている箇所がある。そこにＡとＢが立ち、 （Ｂ、Ａの顔を見ながら） Ｂ「何で壁つくる？」 Ａ（Ｂの方を見ながら）「んー、どうする？」	・東側の壁でハンガーラックは使ってしまってもうないため、どんな素材でつくろうか考えている。	
Ｂ「ちょっと探しに行こうか」 Ａ「そうしよ」 Ｂ（素材の置いてある場所の方へ向かう） Ａ（Ｂに付いていく）	・イメージに合う素材は何があるか見に行こうとしている。	
（３分の１の高さに切ってあった横幅190ｃｍの板段ボールを二人で運んでくる）	・この横幅の長さだと、隙間が空いている場所だけではなく、全ての面に壁をつくることができるかもしれないと考えた。	○数・量を捉える
（壁をつくりたい場所に二人で板段ボールを横向きに当てて） Ｂ「この高さやったら低いなあ」	・この高さだと低すぎて自分達が敵から見えてしまうと思った。	
Ａ「じゃあ、こっちにする？」と壁のないその隙間に（板段ボールを縦に置き換える）	・縦にしたら空いている隙間だけに壁をつくるにはいい高さになるかもしれないと考えた。	~~○自分のことを伝える~~ ○空間を捉える ☆比較する
Ｂ「あっ、それいいやん！こことぴったり」 ＡとＢ（顔を見合わせて笑顔になる）	・自分達の選んだ板段ボールが隙間と同じ~~大きさ~~長さだったことが分かり、嬉しいと感じている。	○数・量を捉える ☆比較する
教師「いいと思う壁が見つかったんだね。これで基地が見えなくなってきたね！」	◎二人が考えて決めて試してみたことのよさに共感できるように、声を掛けた。	
Ｂ（教師の顔を見て）「うん。でもこれどうやってくっつけようかな。」	・以前の壁はハンガーラックにテープで留めたが、今回は素材も違うのでどうしようか迷っている。	
教師「確かに。ずっと二人で持っておくのも大変そうだもんね」	◎ＡとＢの二人のこととして考えられるように、“二人”と言葉にして強調する。	

「ここととぴったり」と言っていることから、空いている空間と板段ボールの長さが一緒だと感じたことは“数・量を捉える”と考える。

「ずっと持っておくのは大変そう」と声を掛けるのではなく「２人で考えたらいい案が出そうだよね」などと声を掛けたら、子ども達が考えるきっかけとなり、“人と物事を進める”の育ちにつながったのではないか。

Ｂ「それは無理やなあ。Ａちゃん」（首をかしげＡの方を覗き込む） Ａ（眉毛をハの字にしながら少し黙り）「うん」と言う。 Ｂ（壁を触りながら）「ここにテープで貼る？」 Ａ「そうしよう」	・ずっと持っていたら遊べないことに同意を求めようとしている。 ・どうしたらいいか少し考え、ずっと持っておくのは無理だと思った。 ・壁と板段ボールをテープで貼ったら壁が立つするかもしれないと考えた。	
（二人がガムテープを持ってきた）	・セロテープやビニールテープよりガムテープの方が強力だと経験から知っている。	

二人のもつ位置が下の方であったため、板段ボールが上から３分の１辺りの高さで折れ曲がりＢの頭に当たる。 Ｂ「痛っ、あー、倒れちゃった」（頭をさすった後、上を見て折れた面を支える）	・折れたところを倒れたと思っている。 ・何が起こったんだろうと思い、見上げると段ボールが折れたことに気付いた。折れたところを支えてまっすぐにしようと考えた。	
Ａ（~~少し曇った表情で~~眉毛をハの字にして）「大丈夫？」	・Ｂが痛くないのか心配した。	
Ｂ　折れた箇所から手を放すと倒れてくるので（片手で支えながら）少し早口で「大丈夫やけど、でもこれすぐ折れちゃうから持っとかないと壁にならないんじゃない？」	・~~びっくりしたけど、痛くなかった。板段ボールが折れたところを持っておかないと倒れてくる。~~自分の頭に当たったことより折れたことの方が大事だと思った。	
Ａ（しばらく黙って折れた箇所を見て）「ここで切る？」	・~~折れたところを切ってガムテープで留めたら自立するかもしれない。~~ 折れた箇所は必要ないから切ったらいいと考えた。	○自分のことを伝える
Ｂ「いいね。先生、段ボールカッターちょうだい」	・前に友達が段ボールを切るときに、段ボールカッターを使ってた。私達もそれを使ったらいいかもしれないと思った。	

「何に？」などと問い掛けていたら、幼児が自分達の言葉で言語化して、友達の思いを知れる機会となり、共通理解して遊びを進められる“人と物事を進める”の育ちにつながったかもしれない。

教師「分かった」（段ボールカッターを取りに行き、戻ってくる）	◎２人が考え決めたことに共感していることが伝わるように、応答した。 段ボールカッターは怪我をする危険があるものという意識がもてるように、教師に声を掛けてから使う環境にしている。	
教師「はい、どうぞ」（Ａに渡す）	◎Ａにも自分から主体的に行動するきっかけとなるように、段ボールカッターをＡに渡した。	

Ａに渡したが、「２人でどうやって使ったらいいかな」などと言って渡すと、２人で考えるきっかけにとなるなど、“人と物事を進める”の育ちにつながるのではないか。

今回担任はＡを育てたいと思っているので、この手立ては次の育ちを支える手立てと考えられるのではないか。

Ａ「ありがとう」（笑顔で受け取る）		
（部屋の広い場所に板段ボールを運び、横向きに置く） Ｂ（端の方を持って座る）	・Ａが段ボールカッターを持っているから段ボールが動かないように押さえておこうと考えた。	
Ａ（板段ボールから手を放し、折れている箇所の前に座って板段ボールカッターを出す）	・折れている箇所を切りやすいように、正面に座った。	○人と物事を進める ☆問題を認識する
Ａ（段ボールカッターを前後に動かす） しばらく前後に動かし１㎝ほど進む。	・段ボールカッターを動かす力が若干弱いのでなかなか進まない。	

周りの幼児「A ちゃん、何やってんの？」 （声を掛けられても目線は段ボールで前後に段ボールカッターを動かしている） B「壁つくってるねん」 周りの幼児「そうなんや。手伝うわ」と（左右から板段ボールを支える） カッターが先ほどから進まない。 しっぽ取りを終え、部屋に戻ってきたCがAの様子をしばらく見ていた。 C（Aの方を見ながら）「俺がやったろか？」 A（うつむきながら切り続ける） 教師はCのそばでやり取りを見守る。 C（しばらくAが切ってるのを見た後）「もっと強く速く動かしたらいいねん」 A（切っている板段ボールの場所をじっと見ながら肩を上げながら、先ほどより速くカッターを動かす） 先ほどよりカッターの進みが速くなる。	・A達がしていることに興味をもち、集まってきた。 ・~~みんなに注目されるのは恥ずかしいと思っている。~~切るのに一生懸命なので、声を掛けないでほしいと思っている。 ・Aが答えないから自分が答えようと思った。 ・Bがもっているが段ボールが揺れていて切りにくそうだから支えようと思った。 ・うまく切れてないことから何回も段ボールカッター使って切ったことあるから手伝ってあげようと考えた。 ・Cの声は聞こえているが、自分で切りたいと思っているため、反応せずに切り続けている。 ◎Aは答えないことで、手伝いはいらないと表現していることと、Cも友達の考えを表情や状況から考えられるように、返事をしないことについての援助はせずに見守った。 ・~~答えず切り続けているってことは手伝わなくていいってことかな。自分で切りたいなら、切り方を教えてみよう。~~ 自分が切っているときには腕をもっと速く動かすと切れていたことを思い出し、自分で切りたいと考えているであろうAに段ボールカッターの使い方を伝えようと思った。 ・Cが教えてくれた方法でやってみようと腕に力を込めて速く動かしてみた。	○事物・現象を捉える ☆関連付ける ○身体を操作する ☆比較する
学び（A）	~~こうやって力を入れて速く~~カッターを動かしたら、~~板段ボールが切れる。~~	~~○身体を操作する（思考力の芽生え）~~
Bと周りの幼児「めっちゃ切れてきたよ！」「頑張れー」と応援する。 A（友達の声に言葉では応答せずに切り口を見ながらカッターを動かし、切る速さは変わらないが、肩の力が抜け、頭が上がってきた） 担任が学びと見取ったところは言われたことを試している状況で、“コツをつかんだ”学びにつながる箇所はここではないか。	・Aが頑張っているから応援したい、Cの方法でしたらどんどん板段ボールが切れてきている嬉しさを感じている。 ・いつもなら何かしら反応するがここまで反応しないということは応援されていることは嬉しいと感じているが~~恥ずかしさも感じている~~。そして、腕に力を入れて段ボールカッターを速く動かすと、切り進められるというコツをつかんだ。 切れなかった板段ボールが腕の動かし方を変えたことによって、徐々に切れてきていることが分かり嬉しくなるなど、自分の頑張りややってみてよかったという“自分に満足する”の育ちにもつながるのではないか。	○事物・現象を捉える ☆比較する ○他者という喜びを感じる ○身体を操作する ☆総合する

“事物・現象を捉える”と捉えた解釈を入れると分かりやすい

板段ボールを切れる自分とAの様子の何が違うのかを関連付けて考えているのではないか。

学び（A）	腕に力を入れて段ボールカッターを速く動かすと、切り進められるというコツをつかんだ。	○身体を操作する（自立心）
C（切り口を見た後、隣にいる教師を見ながら）「速く切った方ががたがたでAちゃんが最初切ってた方がまっすぐきれいに切れてるな」 教師（Cと目を合わせて驚きの表情で）「本当だ！」と言う。 Aの顔が赤くなってくる。 B「Aちゃん、変わろうか？」	・自分の伝えた段ボールカッターの使い方とAの使い方で切った切り口の違いに気付き、面白いと感じている。 ◎Cの気付きに共感できるように、驚いた表情で同意する。 ・友達も応援してくれている。私も最後まで頑張りたいと思った。 ・ずっと切っていて大変じゃないかと思った。	○事物・現象を捉える ☆比較する
A（切っているところから目を離さず）「うん。いい」と言った。	・応援には反応しなかったが、もう少しで切れそうだから最後まで切りたいと思い、伝えた。	
Aが最後まで切り終えると、Bや周りの幼児が笑顔で「やったな」「おめでとう」と（言ったり拍手をしたりする。） A（笑顔になり、Bや周りの幼児の方を見る） （真っ赤になった両手を見ながら）「真っ赤やー」と言う。 教師「ほんと真っ赤だね。そんな手になるまで頑張って切ったんだね。」	・Aが最後まで切ろうとする姿やその頑張りをすごいと思っている。 ・~~みんながほめてくれて嬉しい。~~自分が頑張れたことをBや周りの友達が分かってくれて嬉しいと感じた。 ・最後まで自分で切れた、頑張って切ったから手が真っ赤になったと思った。 ◎自分の頑張りのよさを意識し、自信につながるように、頑張ったことを言語化して伝えた。	○他者という喜びを感じる ○自分に満足する
A（はにかんだ表情で切った段ボールをBと一緒に運ぶ。び、壁にして二人で顔を見合わせて笑った。）	・~~これで壁になるか試してみようと思った。~~壁をつくるという目当てに向かい、自分が板段ボールを最後まで切り進め、ちょうどいい大きさの壁ができたことで、目当てを達成し自分の役割を果たせたと感じた。	○人と物事を進める
学び（A）	最後まで~~一生懸命~~**自分達の基地の壁となる**板段ボールを最後まで~~切ったことを振り返り~~、れたことでやり遂げられた~~ことに満足している。~~感を感じている。	○自分に満足する（自立心）
学び（A）	壁をつくるという目当てに向かい、自分が板段ボールを最後まで切り進め、ちょうどいい大きさの壁ができたことで目当てを達成し、自分の役割を果たせた。	○人と物事を進める

B児も切りたいという思いもあったのではないか。担任は、このときB児は代わってほしかったらそう伝えるのではないかと考えたが、「変わろうか？」の言葉の中に「変わってほしい」という思いがあったが、直接的に言わなかったのはB児の優しさもあるのではないか。ここでB児の思いに気付けるよう「変わろうと思ったん？」などの声掛けをしていたらA児の“他者のことを知る”の育ちにつながったのではないか。

A児は雲梯で遊んでいるときに、何度もチャレンジして手が真っ赤になったことがあった。自分の頑張った経験とつながるように、「雲梯のときと一緒だね」と声を掛けたら、より関連して理解できるということもあるのではないか。

【考察】

◆「身体を操作する」（思~~考力の芽生え~~自立心）の観点から

A 児は友達が段ボールカッターを使っているのを見たことがあり、今回初めて段ボールカッターを使ったことや本児の慎重な性格のため、ゆっくりと段ボールカッターを動かしていたと考える。

教師が段ボールカッターを A 児に渡し、試す機会をもったり A 児の様子を見た C 児が段ボールカッターの切り方を伝えたりして、A 児が「試してみよう」と思いやってみたことが、“身体を操作する”の資質・能力の学びにつながったのではないかと考察する。もし、この場面で C 児が部屋に戻ってきておらず、使い方を教えていなければ、A 児と B 児が段ボールを切っていたときに、自分達であまり切れていない事実に気付き、どうするか課題をもち、考え試す経験につながったかもしれない。

◆「自分に満足する」（自立心）の観点から

「敵から守るための壁をつくりたい」という目的をもって遊んでいたことから、板段ボールを切って完成させたいという今日の A 児の目当てにつながり、最後までやり遂げられた姿につながったのではないかと考える。教師が A 児に段ボールカッターを渡すという直接的な援助をしたが、もし２人に渡して「どうするか２人で決めてね」と声を掛けていたら、２人で相談するきっかけをつくったり、B 児が先に段ボールカッターを使ったとしたら、A 児も「私もしたい」と伝え、２人で切ったりして“人と物事を進める”の資質・能力の育ちにもつながったのではないか。

【Ⅰ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（伸長している姿より）

学年	月	資質・能力	１０項目	資質・能力が伸長している姿（学び）	有効と考える環境の構成や教師の援助
5	6	身体を操作する	~~思考力の芽生え~~ 自立心	腕に力を入れて段ボールカッターを速く動かせば、切り進めるというコツをつかんだ。	・考えたことをやってみたり、友達の言ったことを試したりする場をつくったこと。 ・教師が A 児に段ボールカッターを渡したこと。
5	6	自分に満足する	自立心	自分達の基地の壁となる板段ボールを最後まで切れたことでやり遂げられた満足感を感じている。	・最後まで頑張って切りたいという思いを達成できる時間と機会を確保したこと。 ・教師が A 児に段ボールカッターを渡したこと。
5	6	人と物事を進める	協同性	・壁をつくるという目当てに向かい、自分が板段ボールを最後まで切り進め、ちょうどいい大きさの壁ができたことで目当てを達成し、自分の役割を果たせた。	・自分達で大きさを考え選べる大小の段ボールを用意したこと。 ・目当てが達成できるための時間や段ボールカッターを渡したことで試す機会をつくったこと。

【Ⅱ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（発揮している姿より）

学年	月	資質・能力	１０項目	資質・能力を発揮している姿	有効と考える環境の構成や教師の援助
5	6	空間を捉える	数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚	板段ボールを縦にしたら空いている隙間だけに壁をつくるにはいい高さになるかもしれないと考えた。	いろいろな大きさの段ボールなどを用意しておいたこと。

【Ⅲ】検討する中で得られた手立て

学年	月	資質・能力	１０項目	有効と考える環境の構成や教師の援助
5	6	人と物事を進める	協同性	幼児が「段ボールカッターをちょうだい」と言いに来たときに、友達の思いを知って共通理解して遊びを進められるように、「何をするの？」などと問い掛け、自分達の考えを言語化する機会をつくる。
5	6	人と物事を進める	協同性	教師が段ボールカッターを A 児に渡したが、２人で使い方等を考えたり相談したりするきっかけとなるように、「使い方は２人で考えてね」などと渡す。

【教師の学び】

・今回事例の話し合いを通して、A 児の“自分のことを伝える”の課題とねらいがはっきりとした。最初、「いろいろな友達に自分の思いや考えが分かるように、繰り返したり言葉を足したりして伝えようとする」とねらいを立てていたが、A児の“自分のことを伝える”の資質・能力の育ちをみると、今は「自分の思いをいろいろな友達に分かってもらおうと言葉で伝えようとしたり、聞かれたことに答えようとしたりして伝えることのよさを感じる」ことが今の育ちからのねらいではないかということを学んだ。

・今回、A 児の育ちの一面を重視した保育者の援助となってしまったので、今後は援助をするときにA 児の他の資質・能力の育ちや周りの幼児の他の資質・能力の育ちなど、いろいろな視点の可能性を考えて関わることを意識していきたい。

・この事例で、A 児の“自分に満足する”の資質・能力の伸長を、友達からの評価で伸長したととらえがちになっていた。“自分に満足する”の資質・能力は自分のことを振り返り、その行動のよさを自覚して伸長することも大切だと改めて感じた。今回は段ボールカッターを使っての学びであったが、A 児が自分のしたことにより目的が達成した、遊びが面白く変化したなどを自覚し、自分の頑張りやよさを見出すことにつながるタイミングを見逃さずに今後も援助していきたい。

【部会での学び】

・保育をするときに、多面的な視点をもって幼児に関わることの大切さを改めて感じた。
・友達との関係性など幼児の背景を踏まえての声を掛けるタイミングや物の出し方などの環境の構成の大切さを感じた。
・少しずつ、友達とのつながりが出てくる時期なので、そのタイミングを見逃さないようにしたいと思った。
・幼児一人ひとりの育ちを見取ることで、他の資質・能力が育つきっかけを見付けられることにつながる。
・園内だけではなく、部会で話し合うことで多様な視点で見ることができた。

⑥ -2　武庫幼　指導案

令和７年１１月１４日	２年保育４歳児	武庫幼稚園

家までたまご（スーパーボール）を転がしたい

遊びの経過

・子供いすに立てかけて斜めに置いた板段ボールに空き箱、トイレットペーパーの芯、ペットボトルなどを貼って下についている牛乳パックの箱に恐竜のたまごに見立てたスーパーボールを転がすことを楽しんでいる。箱をつなげては通したりなにもないところから転がして牛乳パックに入れようとしたりすることを繰り返し、通ったり通らなかったりしている。大きさや長さのちがう箱、短い円状のトイレットペーパーの芯、樋のような形のトイレットペーパーの芯などを段ボールに貼っている。下には家に見立てた牛乳パックがある。上から下までスーパーボールを転がしたいとの思いは強く、箱の中でなぜ止まるのか、隙間になぜ挟まるのか、毎回違う道に行く理由には気付いていない。考えたことをやってみて考えたことができた喜びを感じ、考えたり試したりすることの楽しさを感じられるように、昨日までの進捗を問いかけどこをどうしたいのか思い出せるように声を掛けた。問いかけながら示したり本児の言葉を指さしなどの動きで伝えたりしてやりたいと思っていることができるようにしようと思った。

A児の育ち

・できること知っていることには自信をもち、できることを見てほしい、自分も知っているということを教師や友達に積極的に話す。こま遊びではできることに喜びを感じて何度も繰り返したり、友達と一緒に棚の上や紙皿の上など面白いと思ったことを考えたりして遊ぶ。できないことにはなぜできないのか考えることは難しく、できないことには自信のない様子で場から離れたり違う遊びをしてやりたい目当てから外れたりすることが多い。
・箱や芯をつなげて道をつくってスーパーボールを転がすことに面白さを感じて、素材を自ら選んでつける。何度も繰り返して転がすことで、どこで止まるかはわかり、考えようとする姿が見られる。
・友達の遊んでいる様子が気になり、本児が遊んでいる途中でも友達に誘われると気持ちが友達のほうに向き、遊んでいる遊びを置いて場から離れることがある。気の合う友達に対しては朗らかな気持ちで対応して、友達のやろうとすることを肯定的に感じて受け入れて遊ぶ。普段はかかわりが少ないが、同じ遊び場にいる友達には、友達の様子を見て自分の思いと違うと強い口調になる時がある。自分のつくっているものを壊そうとしていないなど相手の行動がわかると、優しい口調で話す。
・友達の遊んでいる様子を見たり、できたなどの声を聞いたりしたことを自分の遊びに取り入れたり、その遊びに入ったりしている。見てほしいことを友達に言ったり自分のやりたい方法を友達に伝えて誘ったりする。

１１月１４日　選んでする遊び　（たまご・どんぐり転がし）

【ねらい】

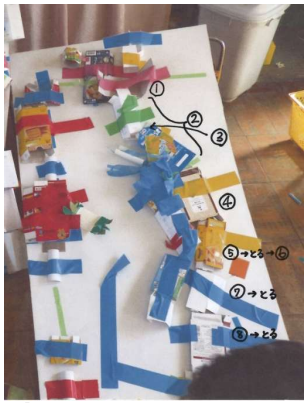
○ここまで通したい、この道を通したいと目当てをもち、考えたり試したりして繰り返し遊ぶ。（自ら選ぶ・決める）

○考えたことをやってみたりうまくいったりすることに喜びを感じたり、いろいろな方法を考えて遊ぶ良さを感じたりする。（自分に満足する）

○友達のつなげている姿を見て自分の遊びに取り入れたり、ゴールを喜んだり同じ場で遊ぶことを楽しむ。（他者といる喜びを感じる）

令和７年１１月１４日	２年保育４歳児	尼崎市立武庫幼稚園

家までたまご（スーパーボール）を通したい

事実	・解釈　◎教師の意図、解説	資質・能力 （○社会☆汎用□固有）
遊びの前にクラス全体で集まり、前日までの遊びの様子、今日はなにをしたいのか話をする。		
		
教師「Aくんは昨日どうなった？」	◎前日までの遊びを思い出し、やりたいことが明確になるように問い掛けた。また、友達の話を聞いたうえでも本児がやりたいと思っているか確認するために他児が話したあと、最後のタイミングでA児に問い掛ける。	
A「３個（箱）通った」		
教師「そうやね。３個通ったね。今日はどうなるかな」		
A「今日はもっとつなげる」	○~~もっとつなげて~~止まらずに家まで転がしたいと思っている。	○自ら決める・選ぶ
教師（遊びの場にいくのか見守る）		
A（たまご転がしの場に行き、前日までにつなげていた箱（①）の屋根を破った。箱の道の続きを空中でなぞるように指を動かす。その場から離れ、太い養生テープをもって戻ってきて貼る。）	・きっとこう転がるとイメージして指でなぞっている。	□空間を捉える
A（教師を見ながら）「ここ広げてみてん」	・考えたことを知ってほしい。	○自分のことを伝える
教師「なんで広げたん？」		
	言葉そのものの意味を汲むのではなくて、A児が詰まると考えて箱を破ったのであれば、通るように考えた学びと捉えることができるのではないか。	
A「だって見えへんもん」	・筒のままだとどこにスーパーボールが転がるのかが分からないから、見えるように屋根を無くしてみようと思った。	□形を捉える

教師「ほんまや。よく見えるわ。」	◎考えたことの良さを感じられるように、考えたことに共感する言葉を掛けた。	
A（開いた箱を貼って、スーパーボールを上から転がして見ている）	・いけるかな。やってみよう。	
A（どこかで止まったことがわかり、②の箱を覗く。③で止まっていたことがわかり、手を箱に入れて押し出す。④の箱は薄く手が入らない。覗いて養生テープを持って素材の入っているカゴを眺める。）	・下までは行っていない。どこかなと思って覗く。下まで行ってほしいから手で押している。 ・何か貼ったら、うまくいくかなと考えている。	○自ら決める・選ぶ ☆問題を認識する □形を捉える ☆豊かに発想し、追求の手立てを構想する
A（箱と５㎝ほどに切った筒の牛乳パックを手に取り、つなげた牛乳パックを箱に入れてテープでつなげる）	・~~なんかおもしろそう。~~つけてみたいと思っている。	□形を捉える
教師（距離をとって見守る。）	◎明らかにスーパーボールが通る組み合わせではなかったため、~~コースをつなげたい~~スーパーボールが家（ゴール）まで転がるコースをつくりたいという目当てから離れたように感じたが、見つけた箱二つをつけたいと思ってやり始めているのでそれをやりきるまでは見守り、終わったタイミングで~~もっとつなげたいというやりたいことが~~目当てを思い出せるように声を掛けられる位置で見守った。	
A（貼り終えたものを眺める） 教師（A児の傍にいき話しかける）「それもどこかにつけるの？」	◎箱をつなげ終わった様子があったので、~~もっとつなげようというやりたいこと~~目当てが思い出せるように声を掛けた。	
A「ううん、これはここに入れるだけ」（袋に入れる）		
教師「そうやったのね。道はどうなった？」	◎今日やりたいと思っていた目当てが思い出せるように、問い掛ける。	
A（道を上から下まで見る） 教師「私も転がしたい」（スーパーボールを上から転がす）	◎~~転がしたい~~スーパーボールが家（ゴール）まで転がるコースをつくりたいという目当てを思い出せるように、また具体的にどこをしたいのか考えられるように本児に見えるように転がした。	
教師「通った。ここよく見える。通ったのがよくわかるわ。」	◎考えてやったことの良さを感じることができるように、①を指さしながらわかりやすく喜びを表現した。	
A（転がる様子を見る）	・先生の転がしたスーパーボールは通っていると思っている。	
A（スーパーボールを上から転がす）	・先生のスーパーボールは通っている。自分も通したいと思って転がした。	○自ら決める・選ぶ
A（ボールが転がる様子を笑顔で見ている）	・いけた。うれしいと感じている。	○自分に満足する

る） A（④で止まり笑顔が消える。箱を覗いて手を入れる）	・もっと行くと思ったのに少し残念と感じている。	
教師「ここで止まるな。どう行きたい？」	◎どうしたいのかが分かるように問い掛けた。	
A「こう行きたいねん」（③から箱の上を指でなぞる）	・なぜかは分からないけど、うまくいかないことは分かっている。	
A（④の箱の中にコの字型の小さめの箱をトンネルのように入れると、そのまま指で下までなぞる）	・これできっとうまくいくと思ってイメージしている。	□空間を捉える
この時は高さや空間などを考えて箱を入れていないと見取っているが、箱の中に箱を入れるというA児の考えた良さをみとめていたら、考えたことで空間が広がって転がったという経験がこの先、空間や高さへの気付きや学びにつながったのではないか。		
教師（テープをちぎって渡す）	◎テープがまだスムーズにはちぎれないので、テープをちぎる技術より、下まで通したいという気持ちを支える方に重点を置き、テープをちぎって渡した。	
A（小さな箱を④の箱の中に貼る）（スーパーボールを上から転がす。箱の中を手で押したり、箱をたたいたりして通る。⑤以下の箱を見るが通っていないことがわかると戻って押したり叩いたりする。少し不満げな表情をしている。）	・箱を貼ったところは通ったけどうまく下まではいかないことが少し嫌だと感じている。	□形を捉える ☆問題を認識する
A（２回転がし、同じようにする）		□形を捉える ☆問題を認識する
教師「見てて」（本児に見えるように転がす）	◎上からではなく箱の高さから見ることで、どこで止まっているのか分かるように声を掛けて転がした。	
A薄い箱の上を何度もたたく。	・ここが通らないと感じている。	○自ら決める・選ぶ ☆豊かに発想し、追求の手立てを構想する
教師：（正方形のような（④）と薄い箱（⑤）を交互に指さしながら）「ここは通ったのに、ここ通らへんな」	◎通るためにどうしようか考えることができるように、箱の違いを指さしながら教師も疑問を感じているようにつぶやいた。	
A（⑤を指さしながら）「ここが低すぎんねん」	・低くてボールが当たるということが分かった。	~~□事物・現象をとらえる~~ □形を捉える ☆比較する ☆問題を認識する
~~学び（A）~~	~~箱が薄いからスーパーボールが通らないことがわかったということを言葉にする。~~	~~☆事物・現象を捉える~~
教師「低すぎるのか！どうしたらいいかな？低くないのあるかな？」（素材のカゴを見る）	◎違う素材を選べるように素材を見た。	
A（５㎝ほどに切った筒の形の箱を素材のカゴの中から取り顔に当てて覗く）「これいけそう」	・これなら筒の穴が大きいから低くない！と思っている。	□形を捉える ☆豊かに発想し、追求の手立てを構想する
学び（A）	スーパーボールが通らない理由が箱の高さが低いからだと分かり、通りそうな高さのある箱を選ぶ。	□形を捉える ☆豊かに発想し、追求の手立てを構想する
教師「ほんと、いけそうやね」		

教師（③の箱から順番に指を指しながら）「これは低い？」	◎どの箱が通らないのかに気付くことができるように、ひとつずつ指をさしながら問い掛けた。	
A「低くない」	・ここは通ると思う。	□空間を捉える
教師「（④を指さしながら）これは？」 A「低くない」	・ここも通ると思う。	□空間を捉える
教師「（⑤を指さしながら）これは？」 A「低い」	・ここは通らないと思う。	□空間を捉える
教師「じゃあこれを変える？」	◎貼っている箱を外しても良い、外して新しい箱に変えるという方法もあることが分かるように声を掛けた。	
A「うん。変える」（貼っている箱のテープを外す）⑤	・この箱を取って低くない箱にしようと思っている。	○自ら決める・選ぶ
A（取ったところに筒の箱を置く）⑥	・⑤より高さのある箱を置こうと考えた。	□形を捉える ☆豊かに発想し、追及の手立てを構想する。
教師（テープをA児に渡す。） A（箱を貼る。）（スーパーボールを上から転がすが④で止まる。指で出し⑥に入れる。⑦でつまる） A（⑦と⑧の箱をはずす。）	・高さのある箱に変えたところにスーパーボールが通るか見たいと思っている。 ・これも低いから外そうと考えた。	□形を捉える ☆実行し、その結果を基に判断する ○自ら決める・選ぶ
学び（A）	~~・外して道を変える経験をしたことから、これも低いから外そうと思って自ら素材を外して通る道にしようと考えた。~~ ・箱の高さが低いときには、外して変えたらいいと分かったことから、スーパーボールが止まる時には一度箱を外そうと考えてやってみた。	○自ら決める・選ぶ（自立性） ☆豊かに発想し、追及の手立てを構想する。
A（笑顔でスーパーボールを上から転がす）	・これで下まで転がる！やってみよう	
A（④でつまる。箱を叩きながら教師を見て苦笑いのような表情で）「またやっちまった」 教師（一緒に詰まったところを見る。） A（押すと転がる。⑥から横に逸れていく）	・行くと思ったのに。残念。と思っている。	
A（スーパーボールを取り出して）「違うところからするわ」（スタート位置にだけトイレットペーパーの芯がついている違う道から転がす）	・うまくいかなかったから、違う道でやってみようと思った。	○自ら決める・選ぶ

教師は「変える？」と声を掛けたが「どうする？」など幅をもてる声掛けをすれば、素材を開いたり高さを変えたり、A児が考える幅が広がったのではにないか。

【考察】

◆「~~事物・現象をとらえる~~」「形を捉える」（数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚）の観点から

通る箱、通らない箱があったが手で押し出すことで転がっていた。押さずにスーパーボールを転がすために、押さなくても通る箱、通らない箱があることがわかり、なぜ通らないのかを考えて箱が低すぎるからということに気が付いた。本児が気付くことができるように教師が本児の見える位置からスーパーボールを転がしたことで、どこで止まっているのかがわかり考えて気付く姿につながったと考える。A児の育ちからすると、箱の形や大きさを考える前に、もっと簡単な素材でやりたいことができる経験を重ねたうえで、筒の箱を組み合わせるコースにステップアップすると、より必要な形を考えて遊びに取り入れることにつながったと考える。

素材の種類が多くあったことで、箱の中に箱を入れる、破るなど試したり考えたりすることができたのではないか。

◆「自ら決める・選ぶ」「豊かに発想し、追及の手立てを構想する。」（自立心）の観点から

どうしたらやりたいことができるのかに気付くように、教師が素材の大きさに気付くように問いかけたり、素材を外すことも提案したりしたことで、通らない理由を本児が考えここを外すと通るのではないかと自ら考えて行動する姿につながったと考える。~~どこをどうすればいいのかは教師の問いかけで本児が自分のやりたいことに気付き、そのための具体的な提案が必要だと考える。~~しかし、スーパーボールが通るコースを考える時に、素材の箱の高さなのか、筒が見えないからなのか、テープの貼り方なのかなど、A児がうまくいかなかったときに考えなければならないことが複雑であり、A児なりに考えて遊ぶことが難しい環境構成になっていた。やりたいことができるために、考えるポイントが分かりやすい環境構成にすることが必要だったと考える。

【Ⅰ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（伸長している姿より）

学年	月	資質・能力	１０項目	資質・能力が伸長している姿（学び）	有効と考える環境の構成や教師の援助
4	11	~~事物・現象をとらえる~~ 形を捉える	数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚	箱が低すぎるからスーパーボールが通らない。	・本児が気付くことができるように教師が本児の見える位置からスーパーボールを転がした。
4	11	自ら決める・選ぶ 豊かに発想し、追及の手立てを構想する	自立心	物の大きさに気付き、箱を外して付け替えよう、外して転がしてみよう。	・なぜ思ったようにいかないのか気付くことができるように比較できる声掛けをした。 ・付け替える、外すという~~考えられる~~方法を~~増やせるように~~提案をした。

【Ⅱ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（発揮している姿より）

学年	月	資質・能力	１０項目	資質・能力を発揮している姿	有効と考える環境の構成や教師の援助

【Ⅲ】検討する中で得られた手立て

学年	月	資質・能力	１０項目	有効と考える環境の構成や教師の援助
4	11	自分を知る	自立心	うまくいかなくても繰り返しやってみる A 児の良さを感じられる言葉をかける。
4	11	自ら決める・選ぶ	自立心	幼児が発言した言葉について、そのまま受け取るのではなく幅広く捉え、考えたことの良さをみとめる言葉を掛ける。

【教師の学び】

・いろいろな素材があることで、考えて遊ぶことにつながると考えて素材を用意したが、種類が多かったことが、A児の育ちにとっては考えるポイントが複雑になり、考えながら遊ぶことが難しい事が分かった。改めて幼児

一人一人の育ちを捉える大切さと、育ちに合った環境構成の大切さを学んだ。また、幼児が何を考えるのか、考える内容を教師が整理して分かっておくことが大切だと学んだ。

・事例を通して幼児の姿を丁寧に見ていくことで、様々な資質・能力の育ちにつながる姿があることが分かった。A 児の「自分に満足する」を支えたいと思っていたが、そのためには、「事物・現象を捉える」「形を捉える」等、どこの資質・能力を支えると「自分に満足する」につながっていくのかを教師が捉えて援助していくことが大切だと学んだ。

【部会での学び】

・幼児が自分で考えたことを教師が認め、次につながる声掛けをすることがやり遂げる力につながる。

・素材の種類がたくさんあることで考える幅が広がり、やり遂げる力の育ちにつながる。今後は考えたことを周りの友達に言いたいという気持ちから、人と関わる力の育ちにつながっていくことが分かった。

・幼児と一緒に考えながら進めていく教師の援助が学びにつながっていると分かった。

・幼児の言葉のままではなく、その言葉の裏にある幼児の思いを教師が捉えようとすることが大切だと学んだ。

・この遊びの面白さがどこにあるのか。難しすぎても、簡単すぎても面白くない。アレンジして遊べる面白さや規則性の面白さなど、どこを面白がっているのかを捉えることが大切だと学んだ。

園田幼稚園　４歳児事例「ぐるぐる回るコースをつくろう」

⑦ -1 園田幼　事例

幼児の姿（A児）
・泥んこ遊びでは、水を流すことに面白さを感じて、自分からジョロを取りに行き、水を汲んで遊び始める姿が見られる。
・自分のしたいことをする中で、面白い！楽しい！と感じたときには、近くの友達や教師と顔を見合わせて笑顔になる姿がある。
・教師に伝えたいことがあると、ポツポツとゆっくり話そうとするため、遊びが中断してしまうことがある。
・自分の思いは、「やめて！」「しないで！」「僕が使ってる！」など、簡単な言葉で伝える姿が多く見られる。また、気持ちがたかぶると大きな声で叫びながら、同じ言葉を言い続ける。落ち着くまでに少し時間がかかることがある。

（B児）
・泥んこ遊びを繰り返すことで、少し濡れたり汚れたりしても、遊び続ける姿が見られるようになってきた。
・船のおもちゃが好きで、船がいっぱい浮かんだ海をつくったり、水の通り道をつくったりして、船を使った遊びを楽しむ姿が見られていた。
・友達の思いや考えに左右されず、自分のしたいことをする姿がある。
・自分のしたいことや考えたことは、教師や友達に自分なりに言葉で伝えようとする姿が見られる。
・何か困ったことがあると、教師に話しに来る姿がある。

前日までの遊びの様子
・砂場に川砂を増やし、砂山をつくっていたことで、砂場で水の通り道をつくって繰り返し遊ぶ姿が見られた。
・A児はジョロで水を流して、流れる先を見ることを繰り返し楽しむ姿があった。
・A児は、周りの友達がしていることも見ていて、楽しそうなことをしていると気付くと、近くに行き、一緒に水を流そうとする姿があった。
・B児は船のおもちゃが好きで、船を浮かべる海をつくりたいと教師を誘って砂を掘り、水を溜めて船を浮かべると笑顔で喜ぶ姿があった。B児の砂の掘り方は浅く一回すくって手首を返してポイっとすることを繰り返していた。






ねらい
・自分のしたい遊びの中で、やってみようと思ったことをやってみる楽しさを感じる。
・友達と同じ場で遊ぶ楽しさや、心地よさを感じる。

令和７年６月１８日	２年保育４歳児	尼崎市立園田幼稚園

「ぐるぐる回るコースをつくろう！」

事実	・解釈　◎教師の意図、解説	資質・能力 （○社会☆汎用□固有）
砂場に水を流すと染み込んでいくことや、水が流れることに面白さを感じており、今日も遊び始めた。		
A（ジョロで水を汲みに行く）		○自ら決める・選ぶ
A（砂場に水を流しながら）「動いてる！水動いてる！わはは！」（笑顔で水の動きを見る）図１参照①方向	・水が動く→流れることが面白い。	□事物・現象を捉える
A（近くで遊んでいるB児に向かって）「掘って！」と話す。	・水を溜めたいと思い、近くの友達に掘って欲しいことを話す。	○自分のことを伝える
B（掘った砂をA児が先ほど水を流したところに置く）	・A児の声は聞こえているが、返事はせずスコップで砂を掘ることが面白いと感じ、繰り返す。	
A「ここに掘らないんだよ」（口調が強くなる）	・水を溜めたいところには砂を置いてほしくない。	○自分のことを伝える
A（水を汲みに行く）	・さっきと違うところから流したらこっちに行っちゃった。	□事物現象を捉える
A（意図せず、先程とは違う場所から水を流し、水の流れを目で追う）図１参照②方向		
A「見て！はは！」（水の流れを見ながら笑顔になりもう一度水を汲みに行く）	・さっきとは違うところに水が流れて面白い。 ◎満足感につながるように、共感したり一緒に驚いたりできる距離で見守る。	

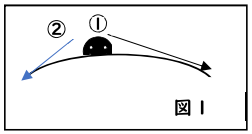


図１

コースと表現してあるが、実際はA児なりのスタートがあった。はじめは少し斜面になっている上から水を流すと、（図１の①）の方向に広がるように砂に浸透しながら流れる様子を面白がっていた。この場面では、スタート位置がずれたことで、（図１の②）の方向に水が流れたことを喜ぶ姿があった。

学び（A）	水を流し始める場所が変わると、流れていくコースが変わることに気付く。	□事物・現象を捉える （自然との関わり・生命尊重）
A（最初に流していた場所から水を流す） B「だからここにポイするよ」（と言いながら、スコップでスタート位置の砂を掘り、水が少し溜まったところに砂を投げる）	・次はスタートから流そう。 ・水を溜めるために、掘ろうとする。	
A「ポイしないで」（口調が強くなり、声も大きくなる）	・水が流れた先の場所に砂を置いてほしくない。	○自分のことを伝える
B「だってさ、もうお水無くなったんやから」	・水が無くなったから砂を置いてもいいじゃないか。	○自分のことを伝える
A（水を汲みに行く）		

B（砂を掘って、置くことを繰り返す）	・強い思いはなく、掘っては置くことを繰り返す。	
	B児の姿、視線や表情はどうだったのか？視線は砂を見ていて、無表情でザクザクと砂を掘ることを繰り返していた。	
A（水を汲んで戻ってきた） A「流すぞ」	・Bの掘っているところから流してみよう。	
B（スコップでジョロの出口をふさぐ）「人に向けない！」と強い口調で言う	・こっちから流してほしくない。	○自分のことを伝える
A（水を流すことを止めず）「水は止まらない！」と強い口調で言う	・水を流すのをやめたくない。	○自分のことを伝える
A（水を汲みに行く） B（砂を掘って置くことを繰り返す）		
A（戻ってきて水を流しながら）「掘らないで！ここ止めないで！」	・水のコースを止めて欲しくない。	○自分のことを伝える
B「止めちゃった」 （掘っては砂を置くことを続ける） A（Bの動きをしばらく見て、スコップの動きを足で止めようとする）	・A児の声は聞こえているが話を聞かずに掘り続ける。 ・B児が置いてしまうので、やめてほしい。	
教師「Bくんはどうしたいの？」	◎言葉で思いを出し合えるように、教師が間に入り、B児がどうしたいのか、思いを出せる場をつくる。	
B「えっとさ、ここをさ、行き止まりにして、こっちからこっちにそれでつながって、する！」	◎落ち着いて思いを出せるように、目線の高さを合わせて聞く。	○自分のことを伝える
	B児は思いがあったのではないか。担任は、B児のこれまでの姿から強い思いやイメージがないことを見取り、A児の思いを聞いて、つなげる援助を行った。B児のやりたいことを実現できるように、場所を変えたり、支えたりする援助があってもよいのではないか。また、B児の言葉ではA児には伝わりにくいので、教師が代弁することもできたのではないか。	
教師「なるほどね。Aちゃんはどうしたいの？」	◎やりたいことを言葉で話せるように、A児がどうしたいのか、思いを出せる場をつくる。	
A「水を流したい」	・落ち着いて教師に自分の思いを話す。	○自分のことを伝える
学び（A）	落ち着いて教師に自分の思いを話す。	○自分のことを伝える（言葉による伝え合い）
教師「水を流したいのね！」	◎自分のやりたいことを見付けて、繰り返す→やってみる楽しさを感じられるように、思いに共感する。	
A「ここからここまでこうやって」（ジョロの先を使って教師に示す）	・水を流す道をジョロの先で知らせる。	○自分のことを伝える
教師「へえ！ぐるって？」（驚いた表情で伝える）	◎自分で考えたことが面白いと感じられるように、驚く。	
A「うん！」 教師「Bくん見た？Aちゃんは、（指で示しながら）ここからこうやって水を流したいんだって！難しそう！！」	・先生が分かってくれた。 ◎A児の考えたことがB児にも伝わるように、指で道を示しながら伝える。 ◎やってみようと思えるように、「難しそう！」と笑顔で話す。	○自分に満足する
B（顔を上げてほほ笑む） （Aの言っていた水の通り道をスコップで掘り始める）	・Aちゃんが言ってたぐるっと回る道をやってみよう。	○他者のことを知る
		
学び（B）	A児のやりたいことを知って、一緒にやってみようとする。	○他者のことを知る（協同性）
A（水を汲みに行く） 教師「なるほど、Bくんそこを掘るのね！」	◎期待感をもって遊び続けられるように、B児の考えて掘る姿を言葉にして伝える。	
A（水を汲んで戻ってくる。B児が掘ってくれた道のスタートからジョロで水を流していく）	・Bくんが掘ってくれた道に水を流してみよう。	
A（B児の掘った道に水を流しながら笑顔になり）「わきゃきゃ！いっぱーい！」 B（A児の流す水の流れる先を目で追い、目を見開いて大きな声で）「うわー！！」	・掘った道に水を流すと先ほど流したときよりも水がいっぱい流れた。 ・ぐるっと曲がって水が流れた！	~~□事物・現象を捉える~~→ ○自分に満足する □事物・現象を捉える
学び（A）	掘った道に水を流すと、水がいっぱい~~流れた。~~→流れて嬉しい。	~~□事物・現象を捉える~~→ ○自分に満足する（自立心）
学び（B）	掘った道に水を流すと、曲がって水が~~流れた。~~→流れることに驚いた。	□事物・現象を捉える（自然との関わり・生命尊重）
B（スタートとゴールの位置をスコップで掘ってつなげ、）「じゃあこうすれば？」（と顔を上げて教師を見る）	・スタートの場所の近くまで水が流れたところを見て、つなげたらどうかと考えた。 ◎A児とB児で話ができるように笑顔で見守る。	○人と物事を進める
		

A（笑顔でジョロをぐるぐる回しながら）「ぐるぐる回るコースをつくろう！」 B「いいよ！」 「じゃあ船のところにしよ！」 教師「おお！ぐるぐる回るコース？」	・ぐるぐる回るコースだ！面白そう！ ・船も置いたら面白そう！ ◎考えたことをやってみる面白さを感じられるように、二人で考えたコースに驚く姿を見せる。	○他者という喜びを感じる ○自分のことを伝える
学び （A・B）	ぐるぐる回るコースを二人で一緒につくろうとする。→つくりたい気持ちになった。	○他者という喜びを感じる （協同性）
B（コースの道をスコップで掘る） A「船あった！」（おもちゃの船を探して、B児に渡す）  A「いっぱい船を置こう！」	・船を見付けた！B児に渡そう。 ・船をいっぱい置いたら面白そう。	

【考察】

◆「事物・現象を捉える」（自然との関わり・生命尊重）の観点から

これまでの遊びで、水を砂場に流すことを繰り返し楽しむ姿があった。その中で、水が流れていく面白さを感じ本児も「水を流したい」とジョロを持って水を汲みに行き、遊びが始まった。ジョロの先が流したい場所とズレたことで、水が流れていく場所が変わったことに驚きや、面白さを感じる姿が見られた。砂場の砂を海砂にして、増やしていたことで、ふかふかの砂の状態であったことや、小柄なA児の力ではたくさん水を汲んだジョロの扱いが正確ではないことも重なり、偶然的に、水が違うところに流れた。A児は面白さや不思議さを感じることにつながった。

◆「自分のことを伝える」（言葉による伝え合い）の観点から

A児は、自分の思いや、やめてほしいことなど、言葉で伝えようとする姿があり、気持ちが強くなると、声が大きくなったり言い方が強くなったりする姿が多く見られていた。まず始めに、B児の思いを聞いた後でA児に聞くことで、落ち着いて自分のしたいことを話す姿につながった。また、教師が落ち着いた口調と、姿勢を低くして目線を合わせて聞く態勢をとっていたことも感情的にならずに話す姿につながったのではないかと考える。

◆「他者のことを知る」（協同性）の観点から

B児は、これまでの遊びの姿から、自分のやりたいことを優先する姿があり、友達のやりたいことに興味はあまり見られなかった。自分が「面白そう！」と思ったことには、生き生きと遊ぶ姿が見られていた。教師は、その日の遊びの様子から、B児が強い思いをもっていないことを見取り、A児のやりたいことが、B児にも分かるように伝え、「面白そう！」と思えるように、伝え方を工夫したことで、それまで砂を見て掘っていたB児が顔を上げてほほ笑む姿につながり、A児の考えたことも面白そうと思えたのではないか。

◆「自分に満足する」（自立心）の観点から

A児のやりたい思いを出せるように、B児との間に入ったことで、やりたいことを教師やB児に伝える姿につながった。期待が高まり、水を流した後に喜びの声を上げる姿につながったのではないか。また、教師が共感したり、驚いたりして声を掛けたことで、A児はより満足感につながったのではないかと考える。

◆「事物・現象を捉える」（自然との関わり・生命尊重）の観点から

B児はこれまでの遊びで、他の幼児が砂を掘りそこに水が流れていく遊びを見ていた経験から、水を流したいところの砂を掘っていくことで、水が流れていくのではないかと考えて掘る姿につながった。B児は自分で掘った道に水が流れていく面白さを感じて、「うわー！」と大きな声で喜んだのではないかと考える。また、そこから、さらに面白いことを思い付き、A児に話す姿につながったのだと考える。

◆「他者という喜びを感じる」（協同性）の観点から

A児は、自分のしたいことをする中で、面白いことがあると、近くの友達や教師と顔を見合わせて笑顔になる姿が見られる。B児は、教師に発見したことや気付いたことを伝えに来ることが多く、面白いことがあっても、教師にまず話す姿が見られていた。A児・B児はこれまでの遊びの中では、砂場という同じ場で遊ぶ姿はあっても、同じ遊び方をしたり、顔を見合わせて笑顔になったりする姿は見られなかった。今回の事例で、A児の考えたことをB児に教師から分かりやすく伝えたことで、二人に共通の目的→二人の思いとなり、一緒に水のコースをつくる姿につながった。二人の共通の目的→思いが明確になったことで、水を流すタイミングで、一緒に水の流れを目で追ったり、流れたことを一緒に喜んだりし、そこからまた新たな目的→思いや考えを二人で顔を見合わせて話す姿につながったのではないか。

【Ⅰ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（伸長している姿より）

学年	月	資質・能力	１０項目	資質・能力が伸長している姿（学び）	有効と考える環境の構成や教師の援助
4	6	事物・現象を捉える	自然との関わり・生命尊重	水を流し始める場所が変わると、流れていくコースが変わることに気付く。	砂や水と存分に向き合えるように、海砂を砂場に十分に準備しておく。
4	6	自分のことを伝える	言葉による伝え合い	落ち着いて教師に自分の思いを話す。	落ち着いて自分の思いを話せるように、幼児の高さに合わせて姿勢を低くし、目線を合わせて落ち着いた口調で尋ねる。
4	6	他者のことを知る	協同性	A児のやりたいことを知って、一緒にやってみようとする。	面白そう！やってみたい！と思えるように、教師が伝え方を工夫する。
4	6	自分に満足する	自立心	掘った水に水を流すと、水がいっぱい流れて嬉しい。	繰り返しやりたいことができるように、海砂を砂場に十分に準備する。
4	6	事物・現象を捉える	自然との関わり・生命尊重	掘った道に水を流すと、曲がって水が流れることに驚いた。	繰り返しやりたいことができるように、海砂を砂場に十分に準備する。
4	6	他者という喜び	協同性	ぐるぐる回るコースを二人で一緒につくる→つくりたい気持ちになった。	共通の目的→二人の思いが明確となるように、分かりやすく伝える。

【Ⅱ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（発揮している姿より）

学年	月	資質・能力	１０項目	資質・能力を発揮している姿	有効と考える環境の構成や教師の援助

【Ⅲ】検討する中で得られた手立て

学年	月	資質・能力	１０項目	有効と考える環境の構成や教師の援助
4	6	他者という喜び	協調性	友達と一緒が楽しいとより感じられるように、一緒に楽しむ姿を認める声を掛ける。

4	6	自分に満足する	自立心	B児がやりたいことができた満足感を感じられるように、やりたい思いを実現できるように場所を移動したり、教師も一緒にしたりする。
4	6	自分のことを伝える	言葉による伝え合い	B児がA児に思いを伝えられるように、教師が話を整理したり、代弁したりする。
4	6	他者という喜び	協調性	友達と一緒が楽しいとより感じられるように、一緒に楽しむ姿を認める声を掛ける。

【教師の学び】

・同じ場で、やりたいことをそれぞれにしている場面では、今回二人をつなげる援助を行った。ふたりのやりたいことを明確にしたことで、少しの時間であったが、一緒にして面白いと感じる姿につながった。それぞれのやりたい思いを見取りながら、一人一人のやりたいことを保証する援助が必要なのか、友達を感じられるような援助が必要なのか見極めることで、その後の学びが変わってくると感じた。

・繰り返し遊ぶ中で、偶然的に水の流れが変わったり、ぐるっと回ったりしたりすることで、いろいろなことに驚きや発見をする姿が見られた。幼児がいろいろなことに自ら関わり、経験しながら発見や驚き、そこから考えたり予測したりする姿につながっていくと感じた。幼児が「面白そう！」「やってみたい！」と思える環境や、「もう一回やってみよう」「次はどうなるかな？」と繰り返してやってみたいと思える環境が大切であると感じた。

【部会での学び】

・A児、B児ともに、それぞれのやりたい思いを尊重することもできたのではないかという意見があった。今回は、B児にそれほど強い思いはなかったことを見取り、つなげる援助を行った。しかし、B児に強い思いがあった場合には、B児の満足感にはつながらない援助であった。一人一人の遊ぶ姿から思いを丁寧に見取ることが、一人一人の満足感につながっていくのだと感じた。

・砂場の砂を新しく入れたことで、幼児が「やってみたい！」と思える環境となっていたことがよかった。

・遊びの場が同じで、それぞれにやりたいことがあったことで、人と関わる力につながったのではないか。

⑧ －Ⅰ園和北幼　事例

幼児の育ち

A 児のついて

・１年保育。

・自分でやりたい遊びを見付けて“○○やってみたい”という気持ちをもち、繰り返し遊ぶ姿が見られる。

・自分が知っていることは言葉で友達に伝えたりするが、周りの友達が話をしている時は聞いていないことがある。

・できないことや少し難しいと感じたことには、取り組もうとしない時があるので、気持ちを支える援助が必要である。

B 児について

・誰とでも遊び、周りのことをよく見て困っている友達がいるとさりげなく側に寄って声を掛ける。

・遊びの中で分からないことや困ったことがあったりすると、理解ができずその遊びから離れてしまうことがある。

A 児のねらい

・“ドングリを最後まで転がしたい”という目当てをもって、繰り返し遊ぶことを楽しむ。【自ら決める・選ぶ】

・考えたことや思ったことを友達に分かるように伝えて遊ぶ。【自分のことを伝える】

・同じ目的をもって遊びを一緒に進める面白さを感じる。【人と物事を進める】

B 児のねらい

・友達と一緒に遊びながら、ドングリ転がしのおもしろさを感じながら遊ぶ。【自ら決める・選ぶ】

・自分の思いを伝えたり、友達の思いを聞いたりしながら一緒に遊びを進める面白さを味わう。【人と物事を進める】

環境構成

△高低差を試すことができるように、カラーボックスや巧技台、脚立などを用意しておく

△素材を選んで試すことができるように、種類別にカゴに入れておく。

令和７年１１月１９日	２年保育５歳児	尼崎市立園和北幼稚園

最後までドングリを転がしたい！

事実	・解釈　◎教師の意図、解説	資質・能力（○社会☆汎用□固有）
（前日までの遊びの経緯） クヌギが落ち始めた頃、段ボールの上にトイレットペーパーの芯を縦半分に切りつなげて道をつくり、数人でドングリを転がす遊びが始まる。 前日までＡもＢは、つくっていたドングリ転がしの遊びを一緒に準備をする。		
	前日までは、何となく斜面になっていたが、この日は運び方や段ボールの傾き具合で偶然にまっすぐになった。	転がしたいと思っているのなら、「□事物・現象を捉える」ではないか。
B（ドングリをコースに転がすが止まり、首を傾げながら）「あれ？」	・転がしたいのにドングリが止まることを不思議に思っている。	~~○自ら決める・選ぶ~~ ○事物・現象を捉える ☆問題を認識する
A（Bと同じようにドングリを転がすが同じところで止まるのを見て）「止まる」（と小声で呟く）	・何で止まるのか分からない。	○自ら決める・選ぶ ☆問題を認識する
B「次、B」（ドングリを転がすが止まり、横のコースに行く）	・転がしたい気持ちはあるが、うまくいかず、違うコースでも試そうと思っている。	
B（横のコースでドングリを転がす）「こっちも止まる」（呟く）	・違うコースもドングリが止まってしまい困っていることに気付く。	
A（再びドングリを転がす）「転がらない」（教師の方を見る）	・転がしたいのに、また止まってしまう。 ・どうしたらいいんだろう。	
教師（止まる箇所を指差しながら）「ここで止まるね。何でだろうね」	◎なぜ止まってしまうのか課題を明確にできるように、指差しをして具体的に知らせた。	
教師（すぐ横のコースでドングリを転がそうとしていたBに）「AちゃんもBくんが止まった同じ場所でドングリが止まっているみたいだよ」	◎Bは２つのコースで試したが、２つとも止まることを受け止め、一緒に考えるきっかけになるように、問題を知らせた。	
ＡＢ（顔を見合わせる）	・ＡＢとも転がしたい気持ちはあるが、うまくいかない。	
A（指を指しながら）「ここがまっすぐだからかな？」	・自分が思ったことをＢに伝える。	○自分のことを伝える ☆問題を認識する
B（段ボールを持ち上げる）	・Ｂは高さをつけようとしている	□事物・現象を捉える
教師が「何で持ち上げているの？」と声を掛けていれば、斜めにしたかったのか、高さをつけたかったのかが具体的になったのではないか。	Bが持ち上げる姿から教師は「高さ」と読み取ったが、Bは高さよりより滑り台のように斜めにしたいと思っていたのではないか。	
A（周りを見て）「椅子がいいんじゃない？」 B「何でもいいから持ってきて」	・ずっと持つのは大変だと思い、他の方法を伝える。 ・とりあえず持ってきてほしい。 ・高さが出るなら何でもいい。	○他者のことを考えて行動する

A（椅子を持ってきて）「椅子は、どう？」	・考えついたことをBに言ってみる。	○人と物事を進める
B「いいね」 A（周りを見て段ボールの下に入れる）	・椅子なら大丈夫だと思っている。 ・椅子を入れる場所を見て置こうとしている。	○他者のことを知る
椅子を入れたことで、段ボールが平行になってしまう 		
A「これだと、ドングリは転がらないよ」	・段ボールが真っ直ぐになっていることに気付き、このままでは転がらないと思っている。	○自分のことを伝える ☆問題を認識する
B「斜めにしないと無理やで」	・斜めだと転がると思っている。	○自分のことを伝える
A（指を顎にあて考えるポーズをしながら周りを見る）	・斜めになる物がないか周りを見て探している。	
A（周りを見てカラーボックスがまだあることに気付き）「これもう１個使ってみる？」	・積み上げて高くしてみようと思っている。	□事物・現象を捉える ○人と物事を進める
B「オッケー」	・Aが考えたことに良いと思っているを受け入れている。	
AB（顔を見合わせながらカラーボックスを積み上げる） 	・高くなることで転がるだろうと予測している	
教師「カラーボックスで高くするのね。どうなるんだろうね」（倒れないようにねじをつける）	◎ABが考えたことを受け止め、転がしたいと思う気持ちや期待を感じられるように、声を掛ける。	
A（傾斜になったのを見て）「これやったらいけそう」	・ドングリが転がるイメージをもてた。	□事物・現象を捉える
教師「そうなの？うまくいくかな」	◎やりたい気持ちやワクワクする気持ちに寄り添い、さらに期待がもてるように、教師も楽しみにしている雰囲気を醸し出しながら声を掛ける。	
B（ジェスチャーをしながら）「シューって滑り台みたいにできるから」	・斜めになったことをジェスチャーと言葉で伝える。	□事物・現象を捉える
A「最後まで転がりそう」	・できる気がしている	
教師「滑り台みたいにするのが良いってことなのね」	◎Bが考えたことに共感できるように、復唱して受け止める。	
A（笑顔で）「うん、そうだよ」	・これでうまくいくと自信をもっている。	○自分に満足する
学び	カラーボックスを高く積み上げると、段ボールが斜めになってド	□事物・現象を捉える

（A）	ングリが転がるイメージをもてた。	（思考力の芽生え）
	Aは真っ直ぐだとドングリが転がらないと気付いている。そのためにカラーボックスを重ねてスタート地点を高くした。	
さらに斜面がついた。 B（ドングリを持ったまま、コースを辿る）	・ドングリが転がっていくイメージをしている。	○自ら決める・選ぶ
A「わたし、転がしてみるね」 B「オッケー！」	・早くやってみたい。 ・自分はあとからで、Aが先にしていいと思っている。	
A（ドングリがコースから飛び出す）「ドングリが速くなったよ」	・高さがある考えてやってみたことで速く転がることに喜んでいる。	□事物・現象を捉える
B「速かったー」	・さっきと違うことに気付いている。	
A「Bくんもやってみて」	・Bにもやってほしいと思っている。	
B「Bもやってみる」	・やりたい気持ちがある。	
学び （A）	カラーボックスを高く積み上げると、段ボールが斜めになってドングリが転がるイメージをもてた。 考えたことで学びをとるならここに表記する。	□事物・現象を捉える （思考力の芽生え）
しばらく何度も繰り返し転がして遊ぶ。		
B（ドングリをコースに転がすとコースから飛び出る）「オーマイガー！」	・途中でドングリがコースから飛び出すことに残念がっている。 ・ドングリが飛び出したことに、えーと思っている。	○自分のことを伝える ☆問題を認識する
A「最後までドングリがいかない」（と呟く）	・最後まで転がしたい気持ちがある。	
教師「Aちゃんは、最後までドングリを転がしたいのね」	◎悔しい気持ちを受け止めることができるように、復唱をして声を掛ける。	
A「うん。転がしたい」	・最後まで転がしたい気持ちがはっきりしている。	○自ら決める・選ぶ
B（教師を見ながら）「Bも！」	・２人共通の目的になった。	
教師「二人とも最後まで転がしたい気持ちは一緒なんだね」	◎同じ目当てだと意識できるように、二人の目的が同じであることを言葉にした。	
A（眉間にシワを寄せて困った表情でBの顔を見る）	・転がしたいけど、うまくいかないと思っている。	
教師「でもドングリがコースから飛び出すんだよね」	◎原因に気付くきっかけになるように、具体的に言語化する。	
AB（顔を見合わせる）	・二人とも具体的な解決方法は思い付かない。	
しばらく様子を見るが、互いの顔を見合わせ続ける。		
教師「何か良い方法はないのかな？」 教師はABが顔を見合わせているだけだったので、声掛けをして一押しした。例えば、ヒントになるような声掛けでもよかったのではないか。	◎最後まで転がしたい気持ちを実現できるように、なぜ飛び出るのか方法を考えるきっかけとなる声を掛ける。	
少し考えてから A（Bの顔を見ながら）「ねぇ壁をつくったらいいんじゃない？」	・１学期の土山での水流しの経験を思い出している。	○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
B（首を傾げながら呟く）「壁？Bも一緒	・Aが言っている壁？と思いながら一緒	○人と物事を進める

にする」	につくろうと思っている。	
Bは見て分かる幼児なので、あえて声掛けをしていなかった。しかしBの表情から「壁、分かる？」と確かめて聞くことや、Aに教えてもらうのも1つの方法だったのではないか。		
A（明るい声で）「一緒にしよう」 B（土台の段ボールの周りに切り開いた牛乳パックをつけようとする）	・Bを誘って声を掛けてみる。 ・自分で思っているところに壁をつけようとする。	○人と物事を進める □造形に表す
土台からドングリが落ちないように、土台の端に壁をつけようとしていたのではないか。	壁の思いは一緒だが、目当てが違っていたのでは。どこから飛び出るのが嫌なのか幼児のイメージがクリアになる声掛けがあれば、共通の壁になったのではないか。	
A（Bを見て）「Bくん、そこにつけてもダメだよ」 B（唇を噛みしめる）	・Aは仕組みが分かっているからダメと言った。 ・なぜ言われているのか分からない。	□事物・現象を捉える
Aに「ダメだよ」と言われ否定されたことが残っている。		
A「ここだったら、またドングリが飛び出るよ？」 B（首を傾げる）	・コースと離れているからドングリが飛び出すと思っている。	□事物・現象を捉える
A（トイレットペーパーの芯のコースを指差し）「ここに壁をつけるんだよ」	・自分で考えがよいと思っている。	○自分のことを伝える
B（土台の段ボールの端を指し）「こっちでもいいやん」	・Aに言われた理由が分からないが、自分の考えでもいいと思っている。	
A（Bの顔を見て）「だってここがね、間（コースと）が空いちゃうからダメなんだよ」	・理由をBに言おうとしている。	□事物・現象を捉える
教師「AちゃんもBくんも思っている場所で1回壁をつくってみたら良いんじゃない？」	◎自分で考えたところに壁をつくって試すことができるように、提案して声を掛ける。	
お互いのやりたいことが分かるために確認をしたことで、“やり遂げる力”と“人と関わる力”につながる援助としてよかったのではないか。		
AB（頷く）	・教師の話を聞いて納得している。	
B（段ボールの周りに切り開いた牛乳パックをガムテープで端にくっつける）	・自分で思っていることをやってみようとする。	□事物・現象を捉える
A（Bがしている様子をそばで見る）	・Bがどのようにしているのかを見る。	
B（転がすとドングリが飛び出るのを見ててて床に落ちる）「あかんわ」	・やってみたけど、うまくいかず残念がっている。	
A（トイレットペーパーの芯のすぐ近くに切り開いた牛乳パックをガムテープでくっつける）	・自分で思っていることをやってみようとする。	□造形に表す
B（Aがしている様子を側で見る）	・Aがどのようにしているのを見る。	
A（壁をつくったところは通過し、壁がないところからドングリが飛び出す）「少し進んだよ。ここも壁がいるよ」	・壁をつけたところはうまく転がったが、壁がないところは飛び出してうまくいかない。 ・Aの教えだと壁があるところからは飛び出さないことに気付く。	○自分のことを伝える ☆問題を認識する
B「Aちゃんの壁の方がいい考えやな」 	・Aが考えた壁の付け方を実際に見て分かった。 ・視覚で見たことで、どこに付けるのかが分かった。 ・うまくコースから飛び出さないように	○他者のことを知る ○人と物事を進める

	転がしたいと思っている。	
A「一緒にしよう」 その後もAB以外の友達も一緒になって壁づくりを始める。 繰り返し試しながら壁をつくったりドングリを転がしたりして遊んでいる。 Aがドングリを転がすと最後までうまくいく。 A「最後までいったー」（笑顔で喜ぶ）	・一緒に取り組む嬉しさを共有する。 ・最後まで転がったことが嬉しい。	○人と物事を進める
教師（一緒に拍手をして喜びながら）「最後までドングリが転がってるじゃない」	◎考えたことを試すことで実現した喜びを感じることができるように、嬉しさに共感する。	
しばらくしてからBも最後まで転がる。 B（Aに向かって）「Bも最後までいったー！」 AB（顔を見合わせながら）「ドングリ転がし、楽しいな」	・Bも最後までにいったことをAに伝えたい。 ・目的を達成できて嬉しいと思っている。	○自分のことを伝える ○自分に満足する
学び（A）	~~最後までドングリを転がしたい思いを実現するために、~~ドングリが飛び出さないように壁が必要だと考えてつくり、~~イメージ通り~~最後までドングリを転がすことができた。 目的の達成で学びをとるならここに表記する。	~~○自分のことを伝える~~ ○自分に満足する ☆豊かに発想し、追求の手立てを構想する （思考力の芽生え）
学び（B）	~~Aと考えは違ったが、方法を試みたことで~~ドングリを最後まで転がすことができた。Aの考えのよさに気付き、一緒にやってみることにした。	○他者のことを知る ○人と物事を進める （協同性）
学び（B）	自分が思っていることと違ったが、その場から離れず相手のよさに気付いて遊び続けることができた。	○自分に満足する

【考察】

◆「事物・現象を捉える」（思考力の芽生え）の観点から

Aは、“ドングリを転がしたい”という気持ちがあり、椅子を置いたことで段ボールが真っ直ぐになっていることに客観的に見て気付いた。ドングリを転がすためには斜面にすることが必要だと感じ、そのためにはどのように何を置いたらいいのか考える姿につながった。

◆「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」（思考力の芽生え）の観点から

~~1学期に土山で水流しの遊びの経験から“壁をつくる”ことが思い浮かんだのではないか。水流しでは壁があることで水が溢れなかった経験が今回の遊びに活かすことにつながった。~~

1学期に土山で水流しの遊びをした時、壁があることで水が溢れなかった経験が今回の遊びに活かすことにつながった。

◆「他者のことを知る」「人と物事を進める」（協同性）の観点から

~~自分の考えとは違ったが、~~自分の考えは試したがではうまくいかず、Aの考えた~~方法をやってみて、視覚で見て分かったことで~~楽しさが分かり、2人の目的が達成できたと考える。壁を実際に見ることでAの方が飛び出さないことに気付き、一緒にやってみる姿につながったと考える。

【Ⅰ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（伸長している姿より）

学年	月	資質・能力	１０項目	資質・能力が伸長している姿（学び）	有効と考える環境の構成や教師の援助
5	11	事物・現象を捉える	思考力の芽生え	~~高く積み上げると、段ボールが斜めになってドングリが転がるのでな~~	カラーボックスなどを見えるところに置いていた。

				~~いかと考える。~~ カラーボックスを高く積み上げると、段ボールが斜めになってドングリが転がるイメージをもてた。	
5	11	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	思考力の芽生え	最後までドングリを転がしたい思いを実現するために、壁が必要だと考えてつくり、イメージ通りドングリを転がすことができた。	
5	11	他者のことを知る 人と物事を進める	協同性	~~Aと考えは違ったが、方法を試みたことでドングリを最後まで転がすことができた。~~ Aの考えのよさに気付き、一緒にやってみることにした。	

【Ⅱ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（発揮している姿より）

学年	月	資質・能力	１０項目	資質・能力を発揮している姿	有効と考える環境の構成や教師の援助

【Ⅲ】検討する中で得られた手立て

学年	月	資質・能力	１０項目	有効と考える環境の構成や教師の援助
5				
5				

【教師の学び】

・友達のよさを感じ、違う考えであっても試してみて気付く関係性を大切にすることも学びにつながると分かった。
・自分が選んでやりたいことをやれる、そしてじっくり取り組んで友達の様子からも刺激を受ける環境が、“やり遂げる力”と“人と関わる力”につながっていくことを学んだ。
・教師が無意識に先入観で援助してしまうことが誰でもあるが、幼児のイメージと違った可能性もある。話し合いを通して多面的な捉えができた。

⑨ -1　小園幼　事例

１２月部会【小園幼稚園　５歳児　幼児の育ちなど】

幼児の育ち

A

・自分のしたい遊びがあり、一人でもやりたくて目当てに向かって考えたり試したりしながら遊ぶ。（自ら決める・選ぶ）
・生活全般を通して見通しをもって行動し、遊びではこうしたらこうなるだろうと予測してやってみることを楽しんでいる。（自ら決める・選ぶ）
・自分のしたいことがあって一人でしていても、周りの友達の様子をよく見ていて、違うものをつくっていても話し掛けたりアドバイスしたりする。（他者のことを知る）
・友達同士の会話でも、クラス全体の話し合いでも、自分の言いたいことを言葉で順序だてて話すことができる。相手に伝わっていない時、全体で話していて分かっていない幼児がいる時は言葉を言い替えたり詳しく言ったりすることができる。（自分のことを伝える）（文章の構成を整える）
・自分で選ぶ遊びの時には、同じ遊びをしている友達に考えを言うが、思いが違っていても気にせず自分のしたいことを進めていることがある。グループ製作では、自分だけの思いで進めることはせず、グループの友達の話を聞いて同意して進めていた。（人と事を進める）

B

・友達と一緒に遊ぶ中で、自分の思いや考えをもち、伝えようとする。また伝わらない時は言い替えたり、何度も言ったり、相手が分かるまで伝えようとし、伝わることを喜んでいる。（自分のことを伝える）
・気の合う友達数人とリンゴの木をつくる時には、自分の考えを言いまた、友達にも尋ねたり、一緒に遊んでいる友達全員に聞いた方がよいと思って話を聞いていない友達がいたら名前を呼んで尋ねたり、みんなの考えをまとめようとしたりしていた。（人と物事を進める）
・友達の様子はよく見ていて、個性を認めようとするが、自分はこうしなければならない、こうあるべきだと考えすぎて時々しんどくなることがある。（自分のことを知る）

C

・自分のやりたいことがあり、一人でかいたりつくったり、雲梯などの運動遊びをできるようになりたいとコツコツと取り組んだりすることを楽しいと感じている。（自ら決める・選ぶ）
・つくる遊びでは形や大きさなど自分のイメージするものに近付けるように、細かい部分にこだわって切ってつくり、材料がない時には教師にほしいと言いに来る。（形を捉える）
・同じ場で同じものをつくっている、同じ遊びをしている友達には興味をもち、同じことをすることを楽しいと感じているが、考えが違ったり思いが通らなかったりすると一緒に遊ぶことをやめることもまだある。（他者といる喜びを感じる）
・自分が伝えたいことは、言葉にして伝えるが、聞かれたことで分からなかったり考えていなかったりすることは「分からない」と答えるのが精いっぱいな時がある。（自分のことを伝える）

前日までの遊びの様子

・わかば組保育室で迷路づくりを 11 月の初めから始めた。自分で選ぶ遊びの時間にやりたい幼児が一人や友達数人と一緒に洞窟、リンゴの木、トンネル、行き止まりなど部分でつくり、道を通ったり洞窟の中に入ったりして遊んでいた。
・わかば組保育室全体を森と大きなイメージを共有していきながら、一学期から使っていた大きな段ボールで作った家を森の木の家に変えることになり、クラス全員で色を塗り、作品展の日には中に入って遊べるようになった。
・作品展前の遊びで、森で探検したり、探検グッズをつくったりしている中で、木の家の中にあったらいいものを考えて話をしていると机をつくりたいと言っていた。

Aの様子

・一学期から家の中で遊んでいることが好きだった。また、作品展の当日に、もも組がつくったおうちの中でBらと長時間遊び楽しんだことから、自分達の木の家にも机があった方がいいと思い、教師にも伝えていた。

Bの様子

・リンゴの木や道を友達と一緒に考えを出し合って大きなものをつくることの楽しさを感じていた。作品展の当日に、もも組がつくったおうちの中でAらと長時間遊び楽しんだことから自分達の木の家にも机があった方がいいと思い、教師に伝えていた。

Cの様子

・リンゴの木や道をつくっている頃は自分がオオカミになって森の中で友達を怖がらせていた。

ねらい

A

・木の家に置く大きさの机をつくりたいという自分の目当てをもち、どうしたらできるのだろうかと考えたり試したりして最後までつくることを楽しむ。（自ら決める・選ぶ）
・机をつくるために形や大きさや色、つくり方などについて、自分の思いや考えを言ったり、友達の思いや考えを聞いたりして友達と考えを出し合って決めたり、一人で進めるのではなく一緒にしたりすることを楽しむ。（人と物事を進める）
・木の家に置くためには机の大きさはどれくらいがいいのか、高さはどうしたいのかなど必要なことを考える。（数・量を捉える）

B

・木の家に置く大きさの机をつくりたいという自分の目当てをもち、どうしたらできるのだろうかと考えたり試したりして最後までつくることを楽しむ。（自ら決める・選ぶ）
・机をつくるために形や大きさや色、つくり方などについて、自分の思いや考えを言ったり、友達の思いや考えを聞いたりして友達と話し合って決めたり、力を合わせて一緒にしたりすることを楽しむ。（人と物事を進める）
・木の家に置くためには机の大きさはどれくらいがいいのか、高さはどうしたいのかなど必要なことを考える。（数・量を捉える）

C

・友達と一緒に机をつくる目当てに向かって、友達の様子を見ながら同じことをしたり、自分がやりたいことをしたりして一緒につくっていることを楽しいと感じる。（他者といる喜びを感じる）
・友達と一緒に机をつくる中で、思ったことを自分から伝えようとしたり、友達に聞かれて思いを言ったりすることを楽しいと感じる。（自分のことを伝える）

当日の環境構成

△わかば組保育室には森で遊びながら必要な時にすぐに使えるように、素材やテープ類を少しずつ保育室の隅に置いていた。
△そら組保育室には、大きなものや、友達と数人でつくりたい物がつくれるように、普段から置いているような素材、テープ類、道具を置いていた。小さめの段ボールは素材置き場にあったが、大きい段ボールは幼児達が欲しい時に出せるように倉庫に置いていた。

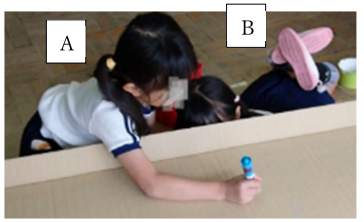


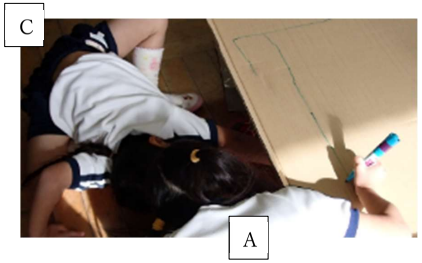
絵（設計図）











あああ→△△△：自園での話し合い
あああ→いいい：部会での話し合い

令和７年１１月２６日	２年保育５歳児	小園幼稚園

木の家に合う机をつくろう

事実	・解釈　◎教師の意図、解説	資質・能力 （〇社会☆汎用□固有）
木の家に必要なものを考えて、机をつくることを決めたA、B、C。教師はすぐそばで３人の様子を見ている。		
A「どんな机にする？」		
B「こんな？」（人差し指で四角く空中をなぞる。）	・イメージを指で仕草で伝えようと思う。	〇自分のことを伝える
A「こんな？」（Bと同じように四角く空中をなぞる。）	・Bと同じ動きをして伝えようと思う。	〇自分のことを伝える
C（二人を見ている。）	・何をしているのだろうと思う。	〇他者のことを知る
A（教師の方を見る。）	・先生は何て言うだろうかと思う。	
教師「こんなんやね」（同じように人差し指で四角くなぞる。）	◎イメージしていることは伝わっていると分かるように同じ動きをする。	
ABC「こんな」（ジャンプして言う。）	・みんな同じ動きをしていて同じ思いで嬉しい。	〇他者といる喜びを感じる
教師「こんな、って分かるように絵にかく？」	◎３人のイメージを共有できるように作品展のグループ製作で経験したので、紙に絵をかいてみることを提案する。	
教師が言葉を掛けていなければ、幼児達から自分達のつくりたい机の絵をかきたい気持ちが出てきたかもしれない。また、かきたいという言葉が幼児達から出てこなかったとしても、直接的な言葉ではなく幼児達が絵が必要だからかいてみようと思えるような言葉掛けをする方がよかったのではないか。		
ABC「かく」「かく」「かく」（素材置き場の方へ行って紙を探す。）	・先生が言うことをやってみたくなる。	〇自ら決める・選ぶ
教師「これどうぞ」（白い画用紙を渡す）	◎大きな紙を素材置き場に置いていなかったので、３人でかけるように、材料置き場に置いていない大きさの白い画用紙（B５ぐらいの大きさ）を渡す	
A（ピンクのペンを取りに行き持ってくる。）	・自分のイメージがあるので、一人で絵をかきたい。	〇自ら決める・選ぶ
A（何も聞かずに）「こんなんかな」（つぶやきながらかきだす。）		
B（すぐ横でAがかくのを見ている。）		
A「番号書いとこうっか。これが①」（①とかく）	・つくる順番もかいた方がいいと思い、数字をかく。	〇人と物事を進める
B「じゃ、これが②」（指さして言う）	・Aが言う前に言いたくて、順番を言う。	〇人と物事を進める
A「そうやな②」（②とかく）	・Bの言うことは自分の思いと同じだと思って②をかく。	
A「これが③、飾りつけが④」（かく。）	・Bが言う前に言いたくて、数字をかく。	〇人と物事を進める
C「うん」「うん」（見ながらつぶやく。）	・友達がしていることを見て、自分もいいと思っている。	〇他者といる喜びを感じる
A「これでいいな」	・番号を付けたことで、つくる順番が分かるようになったと思う。	〇人と物事を進める
BC「いい」（笑顔で。）	・番号を付けたことで机をつくるための絵（設計図）が完成したと思う。	〇人と物事を進める
ABC「書けた！」（教師に見せに来る。）	・絵がかけて、つくる順番も決めたので、教師に見せたいと思っている。	
教師「いいやん。この番号は何？」	◎３人が共通理解しているのかを確かめるように、あえて尋ねる。	
B「つくる順番」	・自分も分かっているので、Aよりも先に言いたい。	
A「これが①で・・」（④まで説明する。）間にBも言葉を重ねて言う。	・自分がかいたので説明したい。	
C（紙を見ながら聞いている。）		
教師「分かりやすい！」（驚いた表情で言う。）	◎考えたことが自分達で分かりやすくなっていることに共感するように、驚きの表情をした。	
A「滝とかみんなでつくった時に、先生がかいてたから、かいた方がいいかなって」（笑顔）	・グループ製作で絵（設計図）をかいた時に、教師がつくる順番をかいたことがよかったと思い、~~同じようにした。~~経験したことを自分達でもやってみようとする。	〇人と物事を進める ☆関連付ける
B「キノコのおうちもかいたしな」		
C「飛行機も」	・自分のグループも同じようにしたことがあるのでいいと思っている。	
教師「そうそう、前も絵をかいて順番を決めてたもんね」「順番かいてたから、分かりやすかったもんね」	◎前の経験を活かしていることを認めるように、順番をかいたことで自分達が分かりやすくなったことを言った。	
学び（A、B）	グループ製作で絵（設計図）をかいた時に、教師がつくる順番をかいたことがよかったと思い、~~同じようにした。~~経験したことを自分達でもやってみようとする。	〇人と物事を進める ☆関連付ける
B「じゃあ、これは牛乳パックですする？」（①を指して言う。）	・①の脚の部分を何でつくるか思いついたのですぐに言いたい。	〇人と物事を進める
A「牛乳パック！」（素材置き場に行く。）	・Bの考えがいいと思って、素材置き場に行く。	〇人と物事を進める
C（ついていく。）（A２個B１個C１個の牛乳パックを持って元の場所に戻ってくる。）	・ABが行くのでついていく。	
B「じゃ、ここを切ったら？」（牛乳パックの上部（閉じる部分の線がある所）を指しながら言う。）	・上部は半分閉じているので、切った方がまっすぐになると思う。	□形を捉える ☆比較する
A「切ろう」（すぐハサミを取りに行く。）（牛乳パックの上部を切り取る。）	・Bの考えをいいと思い、すぐに始めたいと思う。	
A「こうがいいんじゃない？」（牛乳パックを逆さまに置く。）	・逆さまに置いた方がいいと思っている。	□形を捉える
B「そうやね、これくらいにする？」（４本の牛乳パックの間隔を開けて置く。）	・Aの考えをいいと思い、机の脚の置き方を決めたいと思って牛乳パックを動かす。	□空間を捉える
A「うーん、これくらい？」（少し広げる。）	・Bの置き方を少し変えたいと思い牛乳パックを動かす。	□空間を捉える ☆比較する
B「それくらいでもいいね」（頷く。）	・A自分の許容範囲だと思い認める。	
C（見ている。）	・ABのやりとりを面白と思って見ている。	
A「えっと、これができたからー」（机をかいた紙とペンを持ち、①の所にかく。）	・つくる順番の①ができたので、チェックしておこうと思ってかく。	〇人と物事を進める
B（Aがかいている様子を見て）「次は②だね」	・①ができたので、次は②に進もうと思う。	

教師　（隣の保育室に行っている。） ＡＢＣ（隣の保育室まで来る。） Ａ「先生、机の上の所をつくるから段ボールほしい」	◎自分達で次のことに進められそうだと思い、場を離れる。 ・保育室にはちょうどいい大きさの段ボールがなかったので、先生に言ったら大きい段ボールをくれると思う。	~~□形を捉える~~ □数・量を捉える ☆比較する
つくりたい机の大きさに合う段ボールを欲しいと思っているので、大きさの大小について捉えているので、数・量を捉えるの資質・能力ではないか。		
教師「牛乳パックの所できたん？」 Ｂ「うん、できたから、次は上の所をつくるんやけど､小さい段ボールしかなかった」 Ｃ（教師を見ている。） 教師「そうか、小さいのしか出してなかったね。どれくらいがいいのかなあ」（倉庫から約 150 ㎝角の大きい段ボールを出す。）	◎見ていないことと、次にやることを３人が共通理解しているか確かめるように、聞いた。 ・Ａの言ったことと同じで、ちょうどいい大きさの段ボールがなかったことを言いたい。 ・同じだなと思って聞いている。 ◎３人で考えを出し合ったり、協力したりしてつくれるように、つくりたい机の大きさよりも大きい段ボールを出した。	~~□形を捉える~~ □数・量を捉える ☆比較する
大きい段ボールでも、自分達で選択できるように、大きさや形の違う複数の段ボールを提示出来たらよかったのではないか。		
Ａ「大きいな」 Ｂ「大きいけど､切ったらいいんちゃう？」 Ｃ「Ｃも切ったらいいと思う」 Ａ「そうやな。切ろう！」 Ｂ「これにする」 （３人で段ボールを保育室に運んでいく。） （置いてある４本の牛乳パックの位置を確かめるために下を覗き込みながら３人でゆっくり段ボールを下げていく。） （ＡＢＣ確かめながらそっと手を離す。） ＡＢＣ「やったー」 教師（近くにいるが、何も言わず笑顔で見守る） Ｂ「でも、大きいから切らないと」（床に寝そべって段ボールの下を覗き込み、牛乳パックとダンボールが接触しているところを指で押さえる）	・自分達の思っている机よりも大きいと思う。 ・切ったら自分達が置いている脚に合うものができると思う。 ・Ｂと同じで切ったらいいと思う。 ・ＢとＣの考えをいいと思う。 ・Ａがいいと言ったので、このダンボールをもらうことにする。 ・下にある牛乳パックの場所に合わせて乗せる置く~~~~ためにはゆっくり動かすのがいい。 ・倒さずに乗せることができた。 ◎段ボールをゆっくりと降ろしていくなど力を合わせている様子から、自分達で進めようとしているので、見守った。 ・段ボールを下の牛乳パックに合わせて切るためには、下から切る位置を見付けないといけないと思う。	□数・量を捉える ☆比較する □数・量を捉える ☆比較する □数・量を捉える ○人と物事を進める ~~□数・量を捉える~~ □空間を捉える
学び（Ｂ）	段ボールを下の牛乳パックに合わせて切るためには、下から切る位置を見付けないといけないと思う。	~~□数・量を捉える~~ □空間を捉える ☆豊かに発想し、追求の手立てを構想する

ＡＣ（Ｂの姿を見て同じように寝そべって段ボールの下を覗き込む。）	・Ｂのようにすると何が分かるのかと思いやってみる。	○他者のことを知る
Ａ「分かった！」（Ｂが寝そべっている横に来て下を覗き込む。）	・Ｂが何のためにしているのかが分かる。	○他者のことを知る
Ａ（近くに置いていたペンを持ち）「ここ？」（Ａが段ボールの下で指している所らへんを段ボールの上から指す。）	・Ｂが指さすところを上から線をかいたらいいことが分かり、確かめている。	□空間を捉える
Ｂ（Ａの指したところを見て）「まって、ここ押さえとくから､Ａちゃん上からかいて」（上と下を見比べている。）	・Ａが指した所と自分が下から指している所がズレているので、Ａが分かっていないと思い、自分の指の位置を知らせてちょうど上になる所にかけるように伝える。	□空間を捉える
Ａ「ここ？」（下を見ずにペンでダンボールの上から指す。）	・さっき見た時にこのあたりだったと思う。	
Ｂ「全然違う」（上と下を見比べる。）	・ずれていると思う。	□空間を捉える
Ａ「ここ？」（ペンで指しながら下を覗き込む。）	・Ｂちゃんの指を見たら合うと思う。	
Ｂ「うん、そこだと思う」（上下を見比べる。） Ｃ「そこ」	・自分とＡは同じところを指していると確かめて思う。 ・二人のやりとりを見ていて自分も同じことを思う。	□空間を捉える
Ａ（ペンで線をかきだす。）	・確かめたので線をかく。	
Ｂ（ペンの動きを見ながら下を覗き込んで確かめている。）	・Ａが下の牛乳パックの場所と合っているかを確かめている。	□空間を捉える
Ａ（初めはペンをゆっくり進めるが、だんだん速くなり段ボールの端の方まで線をかいている。）	・このままかけばいいと思う。	
Ｂ「Ａちゃん通り越してまーす」	・下の牛乳パックよりもずっと先までかいているので、知らせなければと思う。	○人と物事を進める
Ａ「え」（書く手を止めて、少し手前から直角に曲がり線をかいていく。）	・勢いよくかきすぎたことを言われて気付き、少し戻ろうと思う。	
Ｃ（Ａの横で線を見たり下を覗いて確かめたりしている。）	・Ａがうまくかけていないと思い、気になりだす。	○他者のことを知る
Ａ（Ｃがいる方の辺に線をかいている。次の角を曲がろうと下を覗いて確かめる。）	・どこで曲がればいいかを下を見て確かめようとする。	□空間を捉える
Ｃ（下を覗き込み指さし）「ここやで」 Ｃが動き出しているところが学びではないか。学びの位置がここではないか	~~・ＡとＢがしていたように、自分も覗き込んで見て位置を確かめ、Ａに指さして伝える。~~ ・ＡとＢがしていたやり方で線をかく位置を確かめてＡに伝えると線をかくことができると思ってやってみる。	~~○他者のことを知る~~ ~~○人と物事を進める~~ ○自ら決める・選ぶ
学び（Ｃ）	~~友達がしていたように、自分も覗き込んで見て位置を確かめ、友達に指さして伝える。~~ 友達がしていたやり方で線をかく位置を確かめてＡに伝えると線をかくことができると思ってやってみる。	~~○他者のことを知る~~ ~~○人と物事を進める~~ ○自ら決める・選ぶ
ＡとＢとのやりとりを見ていたＣは、自分も同じようにやってみたいと思っているので、“自ら決める・選ぶ”の資質・能力ではないか。		
Ａ（Ｃが指したところを覗き込んで見て線をかいていく。）	・Ｃが言った場所を確かめて分かったので、かき進める。	○人と物事を進める

学び （C）	~~友達がしていたように、自分も覗き込んで見て位置を確かめ、友達に指さして伝える。~~ 友達がしていたやり方で線をかく位置を確かめてAに伝えると線をかくことができると思ってやってみる。	~~○他者のことを知る~~ ~~○人と物事を進める~~
（Aは線をかいていき、Bは上から見ている。CはAについていき下から見たり線を見たりしている。） （Aが強くかいたことで、牛乳パックが倒れ段ボールが傾く。） （Aが段ボールを支え、BCが倒れた牛乳パックを立て直す）		
A（最後まで線をかく） A「よっし！こんぐらいや！」	・最初の所とつながって最後まで書くことができて嬉しい。	○自分に満足する
B「できたね」 C（段ボールの四角の線を見ている）	・Aがかいてつながったので嬉しい。 ・机の形がかけたと思う。	○自分に満足する
教師「お、かけたんやね」（段ボールに近付いて見る。） 「下をこうやって見てたね」 （覗き込む動きをしながら3人の顔を見て言う）	◎3人で協力してできたことを意識できるように、やっていた動きを真似て言う。	
B「Aちゃんがかいてるから、Bが下を見てずれないように見てたから」	・自分達の机をつくるために、自分はAが線をかけるように~~指示した~~言ったからできたと思う。	○人と物事を進める ☆実行し、その結果をもとに判断する
A「Aがかいてたら、行き過ぎちゃったけど、できたで」 （ニヤッと笑いながら）	・Bの話を聞いて、自分がしていたことを~~振り返り思い出し~~、Bが言うことを聞いてやったらできたと思う。	○人と物事を進める ☆実行し、その結果をもとに判断する
C「Cも見てた」（すぐに言う）	・ABの話を聞きながら自分も一緒に頑張った~~仲間である~~と感じている。	○他者といる喜びを感じる
教師「そうか。下の牛乳パックに合わせてたから、下を見て『こっち』とか『そこ』とか言ってたんだね。上と下と合わせるの難しかったんちゃう？」	◎自分達がしていたことを振り返られるように、具体的な動きを言葉にしたりどう思ったのかを尋ねたりした。	
B「うん、Bが言ってたから、Aちゃんが行き過ぎたけど、曲がってた」	~~・自分が指示したことでAがやり直すことができてうまくいったと思う。~~ ・自分達の机をつくるために、自分は友達が線をかけるように~~指示したからできた。~~下から見たり気付いたことを伝えたりすることで自分達の机ができたと感じた。	○人と物事を進める
A（ニヤッと笑っている）「2回行き過ぎた」「けど、できたで」	~~・自分がしたことを振り返り、できたことを喜んでいる。~~ ・友達の話を聞いて、自分がしていたことを~~振り返り、友達が言うことを聞いてやったらできた。~~思い出し、友達の考えを聞いて一緒にやったら机ができて嬉しい。	○人と物事を進める
C（ジャンプしながら聞いている）	~~・自分も仲間であると感じて嬉しく思う。~~ ・友達の話を聞きながら自分も一緒に~~頑張った仲間であると感じている。~~つくれてよかった。	○他者といる喜びを感じる
学び （B）	自分達の机をつくるために、自分は友達が線をかけるように~~指示したからできた。~~下から見たり気付いたことを伝えたりすることで自分達の机ができたと感じた。	○人と物事を進める ☆実行し、その結果をもとに判断する
学び （A）	友達の話を聞いて、自分がしていたことを~~振り返り、友達が言うことを聞いてやったらできた。~~思い出し、友達の考えを聞いて一緒にやったら机ができて嬉しい。	○人と物事を進める ☆実行し、その結果をもとに判断する
学び （C）	友達の話を聞きながら自分も一緒に~~頑張った仲間であると感じている。~~つくれてよかった。	○他者といる喜びを感じる

【考察】

◆「人と物事を進める」「関連付ける」（協同性）の観点から

Aはグループ製作で絵（設計図）をかいた時に、教師がつくる順番をかいたことがよかったと思い、~~同じようにした。~~経験したことを自分達でもやってみようとした。BもAが始めたことに対し同じ思いをもったので、一緒に番号を付けていった。自分達がつくる机の絵（設計図）に、つくる順番の番号をかいていた時には、自分達で進めているので教師は見守り、絵を見せに来た時に、番号について尋ねたり「分かりやすい」と驚いたりした。前の経験を活かしていることを認めるように、順番をかいたことで自分達が分かりやすくなったことを言ったことが学びにつながった。

◆~~「数・量を捉える」~~「空間を捉える」「豊かに発想し、追求の手立てを構想する」（思考力の芽生え）の観点から

Bは段ボールを下の牛乳パックに合わせて切るためには、下から切る位置を見付けないといけないと思った。段ボールの上と下では見えないのでどこに線をかくかが分かりにくい。でも、上と下を見比べながら確かめると場所が分かると思っている。教師が3人で考えを出し合ったり、協力したりしてつくれるように、つくりたい机の大きさよりも大きい段ボールを出したことは、BがAに場所を知らせることで自分達の置いた牛乳パックの位置の大きさに合う天板がかけると考える姿につながった。

◆~~「他者のことを知る」~~　~~「人と物事を進める」（協同性）~~　「自ら決める・選ぶ」（自立心）の観点から

CはBがしていたように、自分も覗き込んで見て位置を確かめ、Aに指さして伝えている。Cは自分からあまり言い出すことはなかったが、自分の前にAが来た時にBと同じやり方でAに伝えたことは、AとBのやりとりを見て、自分もAに場所を教えたいという気持ちになっていったからである。

◆「人と物事を進める」「実行し、その結果をもとに判断する」（協同性）の観点から

自分達の机をつくるために、BはAが線をかけるように~~指示したからできたと思っている。~~下から見たり気付いたことを伝えたりすることで自分達の机ができたと感じた。教師は、~~3人で協力してできたことを意識できるように、やっていた動きを真似て言った。~~自分達がしていたことを振り返られるように、具体的な動きを言葉にしたりどう思ったのかを尋ねたりした。そのことで、一人ではできないことも、友達と役割分担をすることで同じ目当てに向かってつくり進めることができたと感じられた。

◆「人と物事を進める」「実行し、その結果をもとに判断する」（協同性）の観点から

Bの話を聞いて、Aは自分がしていたことを~~振り返り、Bが言うことを聞いてやったらできたと思っている。振り返り、友達が言うことを聞いてやったらできた。~~思い出し、友達の考えを聞いて一緒にやったら机ができて嬉しかった。教師は~~3人で協力してできたことを意識できるように、やっていた動きを真似て言った。~~自分達がしていたことを振り返られるように、具体的な動きを言葉にしたりどう思ったのかを尋ねたりした。そのことから、行き過ぎたけれどもとに戻って線をかくことができたと喜ぶ姿につながった。

◆「他者といる喜びを感じる（協同性）の観点から

CはAとBの話を聞きながら自分も一緒に~~頑張った仲間であると感じている。~~つくれてよかったと思っている。教師は、~~3人で協力してできたことを意識できるように、やっていた動きを真似て言った。~~自分達がしていたことを振り返られるように、具体的な動きを言葉にしたりどう思ったのかを尋ねたりした。そのことから、机をつくるという同じ目当てに向かって自分なりに動いたことで、線がかけたことを喜ぶ姿につながった。

【Ⅰ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（伸長している姿より）

学年	月	資質・能力	１０項目	資質・能力が伸長している姿（学び）	有効と考える環境の構成や教師の援助
5	１２	人と物事を進める	協同性	グループ製作で絵（設計図）をかいた時に、教師がつくる順番をかいた	前の経験を活かしていることを認めるように、順番をかいたことで自分達が分かりやすく

				ことがよかったと思い、同じようにした。経験したことを自分達でもやってみようとする。	なったことを言う。
5	１２	数・量を捉える 空間を捉える 豊かに発想し、追求の手立てを構想する	思考力の芽生え	段ボールを下の牛乳パックに合わせて切るためには、下から切る位置を見付けないといけないと思う。	３人で考えを出し合ったり、協力したりしてつくれるように、つくりたい机の大きさよりも大きい段ボールを出す。
5	１２	他者のことを知る 人と物事を進める 自ら決める・選ぶ	協同性 自立心	友達がしていたように、自分も覗き込んで見て位置を確かめ、友達に指さして伝える。 友達がしていたやり方で線をかく位置を確かめて友達に伝えると線をかくことができると思ってやってみる。	
5	１２	人と物事を進める 実行し、その結果をもとに判断する	協同性	自分達の机をつくるために、自分は友達が線をかけるように指示したからできた。下から見たり気付いたことを伝えたりすることで自分達の机ができたと感じた。	３人で協力してできたことを意識できるように、やっていた動きを真似て言う。 自分達がしていたことを振り返られるように、具体的な動きを言葉にしたりどう思ったのかを尋ねたりした。
5	１２	人と物事を進める 実行し、その結果をもとに判断する	協同性	友達の話を聞いて、自分がしていたことを振り返り、友達が言うことを聞いてやったらできた。思い出し、友達の考えを聞いて一緒にやったら机ができて嬉しい。	３人で協力してできたことを意識できるように、やっていた動きを真似て言う。 自分達がしていたことを振り返られるように、具体的な動きを言葉にしたりどう思ったのかを尋ねたりした。
5	１２	他者といる喜びを感じる	協同性	友達の話を聞きながら自分も一緒に頑張った仲間であると感じている。つくれてよかった。	３人で協力してできたことを意識できるように、やっていた動きを真似て言う。 自分達がしていたことを振り返られるように、具体的な動きを言葉にしたりどう思ったのかを尋ねたりした。

【Ⅱ】事例、考察から得られたカリキュラムへの知見（発揮している姿より）

学年	月	資質・能力	１０項目	資質・能力を発揮している姿	有効と考える環境の構成や教師の援助

【Ⅲ】検討する中で得られた手立て

学年	月	資質・能力	１０項目	有効と考える環境の構成や教師の援助

【教師の学び】（園内）

・これまでにしてきた様々な経験を、自分達遊びの中でもその経験を活かしていた。様々な経験の積み重ねができるように教師の援助や環境の工夫が大切であると学んだ。
・３人が協力してできたことを意識できるように、教師が幼児達がしていた動きを真似ながら伝えた。真似をするということにも意図をもってすることが大切だと学んだ。
・幼児達が自分達でしている時には見届け、共通理解できているかということや、できたという時に言葉を掛けるという教師の出るタイミングが大切であることを学んだ。

【教師の学び】（部会）

・この活動で教師が学びに落としたいことの教師の言葉掛けは、幼児のどういう姿を捉え、何を学んでほしいと思ってどんな言葉を掛けるかが大事で、その援助が幼児の学びにつながる。
・普段、幼児が何気なくしていることにも色々な資質・能力につながる姿がある。幼児の姿をしっかりと見て学びにつながる声掛けが大切である。
・教師が“人と物事を進める”の資質・能力をねらいにもち、その場面を意識していることで“できたこと”に目が向いている。幼児の内面、心が動いているところを意識することが大事である。
・一つの幼児の姿でもいろいろな解釈があり、いろいろな学びにつながっていく。自園だけではなく他園の教師達と検討をすることで様々な考えに気付くことができる。
・学びをどこで見るのか、行動ではなく内面を捉えること。また学びの場面は、幼児の行動があったその時に幼児が分かったのか、教師の言葉があって分かったのか、その読み取りも大切である。

令和７年度５歳（幼稚園年長）６歳（小学校１年生）合同単元学習展開案

日時　令和７年６月 30 日（月）、７月１日（火）、７月 10 日（木）

支援者　沼田　祥子、髙橋　梨花、山﨑　瑠衣（附幼）

森村　麻衣、中上　はるな（附小）

活動場所　幼稚園　遊戯室、さくら・もも園庭

１　**単元名**　ぐるうぷのともだちと　「夏」や「水」のいろんなことをかんじて　たのしもう

２　**単元設定の理由**

５歳児は新しいクラスの環境にも慣れてきて、友達と一緒に触れあったり遊んだりすることに楽しさを感じている。水遊びは３歳児、４歳児の頃から園庭で経験しており、友達や教師と水鉄砲をしたり石けんや絵の具を使った遊びをしたりして、一緒に遊ぶことや水に触れて遊ぶ気持ちよさや楽しさを味わってきている。５歳児になってからも、色水遊びや砂、土、水を使う遊びを日常的に楽しんでいる。日頃の遊びを通して、花から色が出たり色が混ざり合ったりする面白さや水に触れる気持ちよさ、砂土と水を混ぜ合わせる量によって状態が変わる不思議さ、水を高い場所から流し土でせき止めると、水の流れが変わったり溜まったりすることの面白さを感じている。また、遊びの中でより面白くしたいと思い、どうしたらよいか考えたり、友達と一緒に頑張ったり、自分の思いを伝えたり、遊びで困ったことを伝えたり必要なものはないかと考え合ったり、納得がいくまで教師に寄り添ってもらいながら友達と話し合おうとしたりして遊んでいく経験をしている。

６歳児は、小学校の図工の授業がはじまり，紙を切って工作を行ったり、画用紙に自分の好きなもの~~の~~を描いたりする活動を行っている。その中で、色の使い方や紙の切り方を工夫するなど，楽しみながら作品づくりをすることができている。また他の授業でも、１対１で話す機会を設けるなどして、全員が自分の考えをクラスの友達に伝える経験を積んだり、友達が問題を解けずに困っていたら、声をかけ合い、助け合いながら学習を進めたりする様子も見られ、様々な場面で同年の友達と関わりながら学習を進める姿が見られる。学習以外の場面においては、同学年の友達だけでなく、縦割り班の活動を通じて異学年の友達と関わる機会が多くある。一緒にそうじをしたり、話し合いをしたりする中で、様々な考えに触れ、異学年と関わるよさを感じている様子が見られる。具体的には、休み時間に積極的に自分から声をかけて遊んだり自分も上の学年のようになりたいとあこがれを抱いていたりする発言をする子どもがいる。

５、６歳児では、４月から幼稚園の門の前や遊具の上から６歳児が、教師や５歳児に手を振ったり話しかけたり、日常の交流で園庭で一緒に遊んだりして、存在を感じたり親しみを感じたりしている。水遊びは、５・６歳児にとって楽しみな遊びであり、シャボン玉、水の掛け合い、砂・土・水を使った遊びなど様々な遊びができるため、楽しむことができると考えられる。また、水を使って遊ぶことで、開放的な気持ちになり、初めての友達とも遊びやすいと考える。水掛け合い合戦でのチーム戦を取り入れることで、グループの友達と、自分たちの的を守る方法や相手の的に水を当てる方法、当てられないための動き、グループでのそれぞれの役割など、一緒に考えたり試したり工夫したりすることが必然的に生まれる。そのことで、グループの友達との関わりが深まったり、一緒に過ごす楽しさを感じたりすることにつながると考える。一緒に考える中で、５・６歳児両者ができるだけ自分の考えを言語化して伝えたり、相手の考えを聞いたりすることができるようにも支えていきたい。

３　単元目標（単元のねらい）

① ５歳児や１年生と一緒にふれあい遊びや水遊びをすることを楽しみにしたり、、遊びをもっと楽しくしたい、水掛け合い合戦で勝ちたいと思い、的の守り方や攻め方を考えたり、遊び方を工夫したり、何度も試したりしようとする。【自ら決める・選ぶ】

② したかったことが存分にできた、素敵なものや作りたかったものができた、的当てで当てることができた、的を守ることを頑張った、自分たちの考えた作戦がうまくいったことを嬉しく思い満足する。【自分に満足する】

③ 幼稚園や小学校の先生と話して親しみを感じたり、グループの友達と一緒に触れ合ったり水遊びをしたり考えを出し合ったりグループで的を守ったり攻めたりして、幼稚園や小学校の先生や友達と一緒に遊ぶ嬉しさや喜びを感じたりする。【他者といる喜びを感じる】

④ 同じグループの友達のことを知りたいと思い、関心を寄せて質問したり、友達が考えた作戦のよさを感じたり、友達の頑張りを認めたりする。【他者のことを知る】

⑤ 自分の気持ちや考えを友達に伝えようとしたり、分かってもらえるように声の大きさや顔の向け方、身振り手振りなど伝え方を工夫しながら伝えようとしたりする。【自分のことを伝える】

⑥ 緊張している友達や困っている友達、不安に思っている友達を気にかけて声をかけたり、してあげたいと思ったことをしようとしたりする。【他者のことを考えて行動する】

⑦ 同じグループの友達とより遊びを面白くしたい、グループで勝つために的に当てられないようにしたい、相手や的にたくさん水をかけたいなど共通の目的に向けて、自分ができることを見つけて取り組もうとしたり、グループで集まって話す必要を感じて声をかけて集まったり、考えを伝えたり友達の考

えを受け入れたりするなどして、一緒に進めていこうとしたりする。【人と物事を進める】

⑧ 友達と体をくっつけるために必要なことを考え、身体のバランスをとったり、お腹や足に力を入れて状態を維持したりして、身体をいろいろに使うことを楽しんだり、的を守ったり攻めたりするために必要なことを考え、相手の動きや的に合わせて動いたり、相手の動きを見て避けたり体の向きを変えたりしようとする。【身体を操作する】〔問題を認識する〕〔豊かに発想し、追求の手立てを構想する〕

⑨ 水や土、泥などの感触や温かさや冷たさを全身で感じたり、シャボン玉は乾いた手で触ると割れるが濡れた手だと触れる、水は高い所から低い所へ流れるなど、ものの性質を感じて楽しんだり驚いたり面白いと思ったり、水の量や花びらの量や種類、水と砂の混ぜ具合、といの組み合わせ方など、使うものや道具、使い方によってものの様子が異なることに気付いたり、川をつなげたい、トンネルを掘りたい、相手や的に当てたいなどしたいことや作りたいものを実現するために必要なことを考え、どうしたらよいか予想して予想したことが確かなのか試したり確かめたりしようとする。【事物・現象を捉える】〔問題を認識する〕〔推論する〕〔実行し、その結果をもとに判断を下す〕

⑩ 作りたい船やごちそうなど思い浮かべて、素材の色や大きさ、材質、形を選んだり組み合わせたり、型を抜いたり草花を飾ったり砂を選んで作ったりして作る楽しさを感じる。【造形に表す】〔豊かに発想し、追求の手立てを構想する〕

⑪ 見て捉えた水の量の違いや実際に量った数値の違いから、水の多少を感じる。【数・量を捉える】

⑫ 友達との距離を見てどのくらい離れているのかを見て捉え、どこまで近づけば水が的の当たりそうか考えたり実際に試してみて感じたりする。【空間を捉える】〔問題を認識する〕

⑬ 道具を使わなくなった時に、先に片付けておこうとしたり、どのように片付けたら次からものや場が気持ちよく整えられるか考えたり、片付けた物や場が整っているか確かめたりしようとする。【場や状況を整える】

4　単元の評価規準（小学校）と単元計画（単元のねらい）の整合

評価規準		単元計画（単元のねらい）の整合
知識・技能	夏の自然と関わる活動を通して、夏の自然のようすや季節によって生活のようすが変わることに気付いている。	⑨
思考・判断・表現	夏の自然と関わる活動を通して、夏の特徴や春と夏との違いを見付けたり、夏の遊びを工夫して考えたりしている。	⑧⑨⑩⑪⑫
主体的に学習に取り組む態度	夏の自然と関わる活動を通して、友達と仲良く遊んだり、自分の生活を楽しくしたりしようとしている。	①

5　単元構造（全８h）

グループの友達と出会おう（２h）	目標（ねらい）	＊環境の構成、再構成　◎教師の援助	評価規準（小学校）
○幼稚園の遊戯室に集まる ・５歳児と１年生が１年を通して活動することを期待する	○５歳児と１年生で一緒に活動していくことを楽しみに思う。①	◎５歳児と１年生が一緒に活動していくことを楽しみに思えるように、これから一緒に活動していくことを伝えたり、１年の見通しやいろいろな時期に様々な活動をグループでしようと思っていることを知らせた上でどう思うか尋ねたりする。	
○これから一緒に遊ぶ友達や先生と出会う	○幼稚園や小学校の先生と出会うことを嬉しく思ったり、親しみを感じたりする。③	＊幼稚園や小学校の先生と出会うことを嬉しく思ったり、親しみを感じたりするように、各教師が平仮名の名札を付けておいたり、最初に教師の自己紹介をする場を作ったりする。	
○５歳児と１年生が一緒に遊ぶ 全員でひっつきもっつきをする	○５歳児と１年生でいろいろな友達とやりとりしたり一緒に身体を触れ合ったりし、親しみを感じる。③	◎５歳児と１年生で遊び、親しみをもてるように、必ず１年生と５歳児が一緒にすることを条件にして誘い合うようにする。 ◎５歳児と１年生の緊張している気持ちが少しでも和らいだり、親しみを感じられるように、教師も一緒に遊びながら子どもと喜び合ったり子ども同士の気持ちを代弁したりする。	
○同じグループの友達を探して見付け、一緒にひっつきもっつきをする	○一緒に活動するグループの友達に出会うことを楽しみにする。① ○グループの友達と一緒に触れ合う嬉	＊グループの友達に出会うことを楽しみに思えるように、事前に自分のグループの動物のカードを配っておく。 ＊グループの友達の名前を知りたいと思えるように、１年生はひらがな	

・持っている絵柄のカードが同じ子たちと集まる	しさを感じたり、親しみをもったりする。③	で書かれた名札をつけておく。 ＊グループの友達と触れ合う嬉しさを感じたり親しみをもったりするように、自然と身体が触れ合ったり、笑い合ったり、話したりできるひっつきもっつきをする。 ◎グループの友達に出会う嬉しさを感じられるように、絵柄が同じであることや同じグループの友達を見付かった嬉しさを言葉にする。 ◎グループの友達と一緒に触れ合う嬉しさを感じたり親しみをもったりするように、身体が触れ合う楽しさを言葉にする。	
	○身体のバランスをとったり、お腹や足に力を入れて状態を維持したりして、身体をいろいろに使うことを楽しむ。⑧	◎身体をいろいろに使うことを楽しめるように、膝やお尻、足の裏など様々なお題を出したり、くっつける場所を増やしたり、子どもが工夫している身体の動きのポイントを言葉にしたりする。	
○グループの友達と仲良くなる ・グループの友達と自己紹介をする	○同じグループの友達のことを知りたいと思ったり、友達の名前や好きなものに関心を寄せたりする。④ ○自分の名前や呼び方、好きなものなどをグループの友達に伝えようと思えるように、声の大きさ、顔の向け方、身振り手振りなど伝え方の工夫をしながら伝えようとしたりする。⑤	◎グループの友達のことを知りたいと思ったり、関心を寄せたりしようと思えるように、友達のことを知る機会を設けたり、友達の名前や呼び方、好きなものなどを知っているか尋ねたりする。 ◎友達に自分のことを伝えようと思えるように、教師が紹介することを例に出したり仲間に知ってもらうよさを言葉にしたり、何を知ってもらいたいか、言いたいのかを尋ねて伝えるきっかけを作ったりする。 ◎困っていることを具体的に相手にわかるように理由を聞いたり、伝えたらわかってくれそうなことを言葉にしたりする。 ◎どうしたら伝わりやすいか考えられるように、どのような伝え方だと伝わりやすいか尋ねたり、聞いている子どもに声が届いているか尋ね	
		て声の大きさに意識を向けたり、相手の反応を見て伝わっているか確かめるよう促したりする。	
	○緊張している友達や困っている友達、不安に思っている友達を気にかけたり、してあげたいと思うことをしたりする。⑥	◎緊張しているが自分のことを伝えようと思えるように、伝えるきっかけを作ったり、そばで見守ったり、緊張しているが頑張って伝えようとしている姿を言葉にして認めたりする。 ◎友達を気にかけたり、してあげたいと思うことをしたりするように、グループの友達が困っていないか確かめたり、友達の気持ちに気付いて寄り添っている優しさを言葉にしたり、気付いていない時には友達の表情や様子を知らせたりする。	
○グループの友達とシャボン玉遊びをする ・グループの友達とシャボン玉遊びをすることを知る ・園庭に移動し、グループごとにシャボン玉遊びをする	○グループの友達とシャボン玉をしたい、遊びをもっと楽しくしたいと思い、何度もしたり試したりしようとする。① ○グループの友達と一緒にシャボン玉を作ったり割ったり、遊び方を考えたりする嬉しさを感じる。③	◎グループの友達とシャボン玉をしたい、面白い遊び方をしたいと思えるように、シャボン液やいろいろな素材を用意していることを知らせたり、どんな面白い遊び方ができるか尋ねたりすることで期待をもたせる。 ◎グループの友達と一緒にシャボン遊びをする嬉しさを感じられるように、グループみんなが楽しんでいる様子を言葉にしたり、グループの友達がいたからたくさんのシャボン玉や大きなシャボン玉を作る方法を考えることができたこと一緒に喜んだりする。 ＊グループの友達と考えや気付きを友達に伝えたり、友達の様子から刺激を受けたりすることができるように、３グループにつき１つシャボン液を置く台を用意し、お互いの様子が見える状況にする。	態度
	○大きなシャボン玉ができたり、たくさんシャボン玉を作れたことを嬉し	◎大きなシャボン玉ができた、面白いことを発見したことなどを嬉しく思えるように、さっきより大きなシャボン玉ができたなどしたいこと	

	く思ったりする。②	ができたことを一緒に喜んだり、どのくらい試したのか尋ねて、頑張りを褒めたりする。	
	○自分の気持ちや考え、気付きを友達に伝えたいと思い、分かってもらえるように、声の大きさや顔の向け方、身振り手振りなど伝え方を工夫しながら伝えようとしたりする。⑤	◎自分の気持ちや考え、気付きを友達に伝えたいと思えるように、教師も聞きたいと関心を寄せる姿を見せたり、友達に伝えると驚きそうであることを伝えたりする。 ◎自分の気持ちや考えをグループの友達に伝えるために工夫しながら伝えようと思えるように、どう伝えたら分かりやすいか尋ねたり聞いている人に伝わっているか尋ねたりする。	
	○緊張している友達や困っている友達、不安に思っている友達を気にかけたり、してあげたいと思ったことをしようとしたりする。⑥	◎友達を気にかけたりしてあげたいと思うことをしたりするように、グループの友達が困っていないか確かめたり、友達の気持ちに気付いて寄り添っている優しさを言葉にしたり、気付いていない時には友達の表情や様子を知らせたりする。	
	○シャボン玉は乾いた手で触ると割れるが濡れた手だと触れるなど、ものの性質を感じて楽しんだり、驚いたり、面白いと思ったりする。⑨	◎ものの性質を感じて楽しんだり、驚いたり、面白いと思ったりするように、子どもが驚いたり楽しんだりしているものの性質を言葉にしたり、どんなところが面白いと感じているのか尋ねたりする。	
	○使うものや吹き方、振り方によってシャボン玉の大きさや数、でき方などが違うことに気付いたり面白いと感じたり、予想したり、何度も試したりしようとする。⑨	＊使うものによってシャボン玉の違いを感じたり、何度も試したりしようと思えるように、芯やケチャップやソース容器、モールなどのいろいろな素材を持ってきてよいことを事前に知らせたり、ジョウゴやナット、網目状の廃材などを用意したりしておく。 ◎使うものや吹き方、振り方などによってシャボン玉の違大きさや数、でき方などが違うと感じたり予想したり何度も試したりしようと思える	思考・判断・表現
		ように、試すことで分かる可能性があることを言葉にしたり、前使ったものはどうだったか尋ねたり、教師も一緒に予想したり、なぜ違うのか考えたり、子どもの発見を共有したりする。	
	○使わなくなった物を使わなくなったタイミングで片付ける気持ちよさを感じて片付けようとする。⑬	＊使い終えた道具をすぐに水で濯いで元の場所に戻せるように、水を入れたタライを遊びの拠点と拠点の間に満遍なく置く。 ◎使わなくなった物を使わなくなったタイミングで片付ける気持ちよさを感じられるように、使わなくなったタイミングでどうしておくと場所を広く使うことができるか尋ねたり、使わないものを先に片付けたことで場が整った気持ちよさを言葉にしたりする。	
○片付けをする ・グループの友達と使っていた道具やものを片付ける	○どのように片付けたら次からものや場が気持ちよく整えられるか考え、片付けようとしたり、片付けた物や場が整っているか確かめたりしようとする。⑬	◎どのように片付けたら次からものや場が気持ちよく整えられるか考えて片付けようと思えるように、片付けていくことで場が整っていく気持ちよさを言葉にしたり、最後に場が整ったか一緒に確かめたりする。	
○振り返りをする ・園庭に集まる ・グループごとに楽しかった遊び方について振り返る ・グループで「砂・土・水を使った遊び」や「水を思い切り使った遊び」を	○大きなシャボン玉ができた、面白いことを発見したことなどを嬉しく思う。② ○自分の気持ちや考えを友達に伝えようとしたり、分かってもらえるように声の大きさや顔の向け方、身振り手振りなど伝え方を工夫しながら伝えよ	◎シャボン玉遊びが存分にできた、面白い遊び方を思いついて楽しんだ等を感じ、満足するように、グループごとに遊びを振り返る機会を設けたり、具体的にどんな遊び方がどう楽しかったのか尋ねたり、全体でもいくつかの遊び方を取り上げたりする。 ◎困っていることを具体的に相手にわかるように理由を聞いたり、伝えたらわかってくれそうなことを言葉にしたりする。	

することを知る	うとしたりする。⑤ ○次回に水遊びの話を聞いて、また一緒に水遊びができることを楽しみに思う。①	◎また一緒に水遊びができることを楽しみに思えるように、これから３日間一緒に水遊びをしようと思っていることや、今回とは違う遊び（水の掛け合いや砂・土・水を使った遊び、船作り）を考えていることを知らせる。	

グループの友達と、夏の遊びを楽しもう（２h）	目標（ねらい）	＊環境の構成　◎教師の援助	評価規準（小学校）
○今日する水遊びの話を聞く ・グループの友達と出会う	○グループの友達と再び出会う嬉しさを感じる。③	◎グループの友達と再び出会う嬉しさを感じられるように、グループの友達と出会えた嬉しさや一緒に活動できる喜びを言葉にしたり、名前を呼んだり声をかけあっているよさやグループの友達に呼んでもらっている嬉しさを言葉にしたりする。	
・今日する水遊びを知る ・グループでどんな遊びをしたいか相談する ・決めたグループから一緒に水遊び向かう	○今日する水遊びを楽しみに感じたり、遊びを楽しくしたいと思ったりする。① ○同じグループの友達とより遊びを面白くするために、グループで集まって話す必要性を感じて、声をかけて集まったり、考えを伝えたり、友達の考えを受け入れたりするなどして、一緒に進めていこうとする。⑦	◎水遊びを楽しみにしたり、遊びを楽しくしたいと思ったりするように、どの場を使えるか知らせたり、グループでどう遊びたいか話す場を設けたり、どんな面白い遊びになるのか尋ねたりする。 ＊グループで落ち着いて集まったり話をしたりできるように、グループのマークが描いてある掲示をグループの子どもに渡しておく。 ◎より遊びを面白くするために、グループで集まって話す必要性を感じて、グループの友達と気持ちや考えを言ったり聞いたりしようと思えるように、なぜ集まった方がよいと思うのか尋ねたり、しようとしていることをグループで相談したか尋ねたり、互いの顔が見えるように集まっているか、移動する時に全員いるか尋ねたり、気持ちを合わせて活動しようとしている姿を認めたりする。 ◎グループの友達と気持ちや考えを言ったり聞いたりしようと思えるように、友達の考えを聞こうとしている姿を認めたり、一緒に考えを出し合うことでより遊びが面白くなっていることを一緒に喜んだりする。	態度
	○グループの友達と一緒に水遊びをする嬉しさを感じたり、感じたことや見付けたことなどを話す楽しさや心地よさを味わったりする。③	◎グループの友達と一緒に活動する嬉しさや楽しさ、心地よさを感じられるように、名前を呼び合ったり一緒に気持ちよさや面白さを感じて笑い合っている姿を認めたり言葉にしたりする。	
	○自分の気持ちや考え、発見を友達に伝えたいと思い、分かってもらえたりするように、声の大きさ、顔の向け方、身振り手振りなど伝え方の工夫をしながら伝えようとしたりする。⑤	◎友達に自分の気持ちや考え、発見を伝えようと思えるように、伝えないと思ったことができないままになることを知らせたり、仲間が聞いてくれそうなことを言葉にしたり、伝えるきっかけを作ったりする。 ◎どうしたら伝わりやすいか考えられるように、どのような伝え方だと伝わりやすいのか尋ねたり、聞いている子どもに声が届いているか尋ねて声の大きさに意識を向けたり、相手の反応を見て伝わっているか確かめるよう促したりする。 ◎困っていることを具体的に相手にわかるように理由を聞いたり、伝えたらわかってくれそうなことを言葉にしたりする。	
	○緊張している友達や困っている友達、不安に思っている友達を気にかけたり、してあげたいと思ったことをしようとしたりする。⑥	◎緊張している子どもが自分のことを伝えようと思えるように、何を伝えたいのか尋ねて伝えるきっかけを作ったり、そばで見守ったり、緊張しているが頑張って伝えようとしている姿を言葉にして認めたりする。	

		◎友達を気にかけたり、してあげたいと思うことをしたりするように、グループの友達が困っていないか尋ねたり、友達の気持ちに気付いて寄り添っている優しさを言葉にしたり、気付いていない時には友達の表情や様子を知らせたりする。	
	○同じグループの友達のことを知りたいと思ったり、友達の考えや気持ちに気付いたりする。④	◎グループの友達のことを知ろうと思ったり、考えや気持ちに気付いたりするように、教師が一人一人に関心を寄せて聞く姿勢を見せたり、自分の思いだけで決めようとしている子どもには、グループの友達の思いを聞いて、いろいろな考えがあることの面白さを知らせたりする。	
		◎相手の思いを受け入れたり考えのよさを感じたりするように、相手の表情や動きに気付くよう声をかけたり、聞いたり受け入れたりしようとする姿勢のよさを伝えたりする。	
	○面白い遊び方を思いついた、素敵なものや作りたかったものができたことを嬉しく思う。②	◎面白い遊び方を思いついた、素敵なものや作りたかったものができたことを嬉しく思えるように、思いついたことを試すことで遊びがより楽しくなっていることを言葉にしたり、具体的に工夫したことを尋ねたり、一緒に喜んだりする。	
	○使わなくなった物を使わなくなったタイミングで片付ける気持ちよさを感じて片付けようとする。⑬	＊使わなくなった物を使わなくなったタイミングで気持ちよさを感じて片付けようと思えるように、水を入れたタライを遊びの拠点と拠点の間に満遍なく置く。	
		＊使い終えたものの扱いについて考えられるように、事前にどうするとよいか尋ねて考える機会を設ける。	
		◎使わなくなった時に先に片付ける気持ちよさを感じて片付けようと思えるように、遊び場を離れるタイミングで使っていたものや場がどうなっているか尋ねたり、先に片付けておくことのよさを言葉にしたりする。	
☆砂・土・水コーナー ・川・温泉作り ・色水作り	○水や土、泥などの感触や温かさや冷たさを全身で感じたり、ものの性質を感じて楽しんだり、驚いたり、面白いと思ったりする。⑨	＊存分に温かさや冷たさ、感触を全身で感じられるように、水着やサンダル（裸足）などふさわしい服装で行えるようにする。また、必要に応じて使えるようにタオルや水筒も持参する。	知識・技能
	○水の量や使うものや道具、使い方によってものの様子が異なることに気付いたり、面白いと思ったり、したいことや作りたいものを実現するために、予想して試したり確かめたりしようとする。⑨	＊いろいろに試したり、調整したりできるように、様々な種類の道具や素材を自由に選べるように用意したり、事前にしたい遊びに必要なものを持ってきてもいいことを知らせておいたりする。	思考・判断・表現
		＊いろいろな色の花を使ったり、量を試したりできるように、遊びに使える花を用意しておく。	
		◎ものの感触や性質をより感じられるように、どう感じているのか尋ねたり、教師や友達のしていることを見せたりする。	
		◎使う量や素材・道具の種類によって様子が変わることを感じ、いろいろに試したり考えたことを試して確かめたりしようとするように、様子の違いを具体的に言葉にしたり、どんな物が作りたいのか具体的に尋ねたり、一緒に変化を予想したり、どうしようと思っているのか、試してどう感じたのかを尋ねたりする。	
	○使う砂や土の種類、水の量、混ぜ方などによってドロドロさや固まりやすさなどが異なることに気付いたり、砂や土の種類、水の量を考えたり試	◎使う砂や土の種類、水の量、混ぜ方などによってものの様子が異なることに気付いたり、考えたり試したりしようと思えるように、友達の作っているものと様子の違いに注目したり、何によって様子が違うのか一緒に考えたり、前とどこを変えて試しているのか尋ねたり、どう変わる	思考・判断・表現

	したりしようとする。⑨	か一緒に予想したりする。	
	○作りたいごちそうを思い浮かべて、型を抜いたり草花を飾ったり砂を選んで作ったりして作る楽しさを感じる。⑩	＊作りたいごちそうに合わせて具材にしたり飾ったりできるように、遊びに使える草花を用意しておく。 ○作りたいごちそうを思い浮かべて作ることを楽しめるように、作ろうとしているものを尋ねたり、作りたいものに合わせて土の混ぜ具合や形を工夫しているとこを言葉にして褒めたりする。	思考・判断・表現
☆びしょぬれコーナー ・水の掛け合い ・的当て ・水を高く上げる競争	○水鉄砲として使うものによって水の出方や勢い、飛行距離などが違うことに気付いたり、試したり、道具を使い分けようとしたりする。⑨	＊使うものによって水の出方や勢い、飛行距離など違うことを感じたり試したりできるように、大きさの違う水鉄砲やいろいろな水を飛ばせる容器（ケチャップやソース、洗剤など）を用意しておく。	思考・判断・表現
	○水鉄砲や道具ではどのくらい離れて的に当てることができるのか、的と自分の距離を詰めたり離れたりして試そうとする。⑫	＊的との距離を試せるように、的を用意しておく。 ◎水鉄砲として使うものによって水の出方や勢い、飛行距離などが違うことに気付いたり、試したり、道具を使い分けたりしようと思えるように、前に使っていた道具と比べてどう違うか尋ねたり、道具を使い分けている理由を尋ねたりする。 ◎的に当てるために、水鉄砲や道具ではどのくらい離れて当てることができるのか予想して離れてみたり、距離を詰めてみたりするように、どこまで水が飛んだのか見に行ってみることを提案したり、次はどの場所から飛ばせば当たりそうか尋ねたりする。	思考・判断・表現
☆製作コーナー ・船作り	○作りたい船を思い浮かべて、素材や材質、形を選んだり、組み合わせたり、テープやペンなどで色付けすることを楽しんだりする。⑩	＊作りたい船を思い浮かべて、素材を選んだり、組み合わせたり、色付けしたりすることを楽しんだりするように、材質や大きさなどで素材を分けておいたり、スズランテープや油性ペン、ガムテープなどの道具が載っているカートを製作コーナーに置いておいたりする。	思考・判断・表現
	○作った船を水に浮かばせて、素材や素材の組み合わせ方などによって浮きやすい船とすぐに沈んでしまう船があることを不思議に思ったり、その理由を考えたりしようとする。⑨	◎作りたい船を思い浮かべて、素材を選んだり、組み合わせたり、色付けしたりしようと思えるように、作りたいものにぴったりな素材を選んでいることを認めたりどんなものを作ろうと思って材料を選んでいるのか尋ねたりする。 ◎作った船が素材や素材の組み合わせ方などによって浮きやすさが違うことを不思議に思ったり、その理由を考えたりしようと思えるように、一緒に船の様子をじっくり見たり、同じ素材でも浮く船と沈む船があることに注目したり、どうしたら浮く船になるのか尋ねたりする。	思考・判断・表現
○片付ける	○どのように片付けたら次に使う物や場を気持ちよく整えられるか考えたり、片付けたものや場が整っているか確かめたりしようとする。⑬	◎どう場や物を整えたら気持ちよく片付くか考えて片付けに向かえるように、何からどう片付けていくとよさそうか尋ねたり、一緒に考えたり、道具を片付けるかごや洗う場所を片付けやすいように整えたり、片付けた物や場が整っているか一緒に確かめたりする。	
○グループの友達と楽しかったことを振り返ったり、他のグループの考え出した遊びや工夫したところを聞いたりする	○したかったことが存分にできた、素敵なものや作りたかったものができたなどと感じ、満足する。② ○自分の気持ちや考え、発見を友達に伝えたいと思い、分かってもらえたりするように、声の大きさ、顔の向け方、身振り手振りなど伝え方の工夫をしながら伝えようとしたりする。⑤	◎したいと思っていたことや素敵なものを作ることが実現できた喜びを感じられるように、一緒に喜んだり、グループで遊びを振り返る場を設けたり、よりよくなっていたところを具体的に伝えたり、どう思っているのか尋ねたりする。 ◎困っていることを具体的に相手にわかるように理由を聞いたり、伝えたらわかってくれそうなことを言葉にしたりする。	

グループの友達と協力して水掛け合い合戦をしよう（２h）	目標（ねらい）	＊環境の構成　◎教師の援助	評価規準（小学校）
○グループ対抗水掛け合い合戦の話を聞く ・グループの友達と出会う ・グループ対抗で各グループ１人ずつ水を掛け合う（１h） ・グループ対抗で全員で水を掛け合う（１h）	○勝ちたい、水をたくさん掛けたいなど、したいことを決めて、攻め方や守り方などを考えたり試したりしようとする。① ○相手チームに勝てたことを嬉しく思い、喜んだり戦い切ったことに満足したりする。② ○グループの友達を応援したり、一緒に作戦を考えたりすることを楽しんだり、一緒に勝ったことを喜んだり負けたことを悔しがったりする。③ ○友達のことを知りたいと思って聞き、友達の考えや気持ちに気付いたり、そのよさを感じたり、友達の頑張りを認めたりする。④	◎勝ちたい、水を掛けたいなどしたいことを決めて、考えたり試したりしようと思えるように、したいと思っていることに共感したり、気持ちを盛り上げる言葉をかけたりする。 ◎勝った嬉しさや頑張った満足感を味わえるように、勝敗を一緒に確かめ、勝ったことを一緒に喜んだり、頑張りを褒めたりする。 ＊グループの友達を応援したり一緒に作戦を考えたりすることを楽しんだり、一緒に勝ったことを喜んだり負けたことを悔しがったりできるように、グループ対抗で勝負する。 ◎グループの友達と一緒に喜んだり次の友達に声をかけたりできるように、一緒に喜んだり、声をかけてもらったりする嬉しさに共感したりする。 ◎友達のことを知ろうと思ったり考えや気持ちに気付いたりするように、教師が一人一人に関心を寄せて聞く姿勢を見せたり、他のグループの工夫や頑張りを知る機会を設けたり、グループでの活動を自分の思いだけで決めようとしている子どもには、グループの友達の思いを聞いて、いろいろな考えがあることの面白さを言葉にしたりする。 ◎友達の頑張りに気付いたり認めたりするように、気付いていることに	態度

	○自分の気持ちや考えを友達に伝えたいと思い、分かってもらえるように声の大きさや顔の向け方、身振り手振りなど伝え方を工夫しながら伝えようとする。⑤ ○相手や的に当てるため、自分たちのグループの的を守るために自分ができることを見つけてしようとしたり、遊びが楽しくなるためのルールや勝つための作戦について、声をかけて集まったり、友達と気持ちや考えを言ったり聞いたりして、一緒に決めたり進めていこうとしたりする。⑦	共感したり、頑張っている姿を言葉にして注目できるようにしたりする。 ◎相手の思いを受け入れたり考えのよさを感じたりするように、相手の表情や動きに気付くよう声をかけたり、聞いたり受け入れたりしようとする姿勢のよさを伝えたりする。 ◎分かりやすい伝え方を考えられるように、どのような伝え方だと伝わりやすいか尋ねたり、声が届いているか尋ねたり、相手の反応を見て伝わっているか確かめるよう促したりする。 ◎友達に自分のことを伝えようと思えるように、伝えることのよさを伝えたり、伝えるきっかけを作ったり、そばで見守ったりする。 ＊グループで勝つために作戦を考えられるように、的をつける場所は決めずに自由に考えられるようにしたり、水を掛け合う道具も大きさの違う水鉄砲、水を飛ばせるいろいろな容器を用意しておいたりする。 ＊グループの友達と勝つための考えを出し合えるように、他のグループの勝負を見たり準備をしたりする時間を設ける。 ◎グループで集まって話す必要を感じて、勝つための作戦について気持ちや考えを出し合おうと思えるように、グループで集まって話すよさを尋ねたり、互いの顔が見えるように集まっているか尋ねたり、友達の考えを聞こうとしている姿を認めたり、友達の考えを受けてどう思うか尋ねたり、一緒に考えを出し合うことで勝てたことを一緒に喜んだりする。 ＊考えたことや決めたことを共有したり、見返したりするように、考えや	

		決まったことを書き込めるホワイトボードを用意しておく。 ◎困った感や必要感で遊びのルールについて楽しくなるように考えていけるよう、みんなで話し合いたいことはないか確かめたり、自分一人で決めていこうと思っている子どもには、みんなが納得しているか確かめさせたり、みんなが楽しく的当てをするにはどうしたらよいか尋ねたりする。	
	○的を守ったり攻めたりするために必要なことを考え、相手の動きや的に合わせて動いたり、相手の動きを見て避けたり体の向きを変えたりしようとする。⑧	＊友達の動きを見たり声をかけ合ったりしながら攻めたり守ったりすることができるように、声が届く範囲にコートを設定する。 ◎自分の的を守ったり相手の的に当てたりするためにいろいろに動きを試せるように、相手の動きに合わせた動きを褒めたり、当てたり守ったりする友達の動きを言葉にしたり、どうしたら当てられるのか守れるのか話題にしたりする。	思考・判断・表現
	○相手や的に当てるために、どの水鉄砲や容器を使うとよいのか予想して選んだり、使い方を考えたり試したりする。⑨	＊相手の的に当てるために、どの水鉄砲や容器を使えばよいのか予想したり、考えたり試したりできるように、大きさの違う水鉄砲やいろいろな水を飛ばす容器を用意しておく。 ◎相手の的に当てるための水鉄砲や容器の使い方を考えたり試したりするように、使い方による水の出方や勢いの違いを言葉にしたり、工夫している姿を褒めたりする。	思考・判断・表現
	○見て捉えた水の量の違いや実際に量った数値の違いから、水の多少を感じる。⑪	◎見て捉えた水の量の違いや実際に量った数値の違いから、水の量の多少を感じられるように、的に染み込んだ水を絞って入れられる透明の容器で同じ形や大きさのものを用意したり、実際の重さを量れる量りを用意したりする。	思考・判断・表現

		＊これまでの結果を見て多少を感じられるように、それぞれのグループの記録を書き残して見られるようにしておく。	
	○友達との距離を見てどのくらい離れているのかを見て捉え、どこまで近づけば水が的に当たりそうか考えたり実際に試してみて感じたりする。⑫	◎友達との距離を感じながら、水を掛けるためにどれぐらい近づけばよいか考えたり試したりするように、水が届かなかった、届いたなど、状況を言葉にしていく。	思考・判断・表現
○片付ける。	○どのように片付けたら次からものや場が気持ちよく整えられるか考えたり、片付けた物や場が整っているか確かめたりしようとする。⑬	◎どう場や物を整えたら気持ちよく片付くか考えて片付けに向かえるように、何からどう片付けていくとよさそうか尋ねたり、一緒に考えたり、道具を片付けるかごを片付けやすいように整えたり、片付けた物や場が整っているか一緒に確かめたりする。	
○振り返りをする。 ・グループでどの容器、水鉄砲、工夫がよかったか話し合う。	○水をたくさんかけられた、的にたくさん水を当てられた、自分たちのグループが勝てたなどしたいことができた嬉しさを感じたり、負けたけれど頑張ったなど頑張りを感じたりし、満足する。②	◎したいことができた嬉しさを感じたり頑張りを感じたりして満足できるように、グループで振り返る機会を設けたり、どんな工夫をしたのか尋ねたり、グループで考えたことがうまくいったことを一緒に喜んだりする。	
	○的に当てるため、当てられないようにするための方法について話し、上手くいったことを感じる。⑨	◎たくさん的に当てたり、当てられないようにしたりするための工夫を意識できるように、グループで振り返りをし、上手くいった工夫や困ったことなどについて話す機会をもつ。	

Ｒ７年度　水遊び　１日目指導案　６月30日（月）(9:35～11:15)　　活動場所：幼稚園遊戯室、さくら組園庭　　担当：髙橋梨花（幼稚園）

本時の目標 （ねらい）	①５歳児と１年生で一緒に活動していくことやひっつきもっつきをすることを楽しみに思ったり、いろいろな方法でシャボン玉を作りたい、大きなシャボン玉を作りたいなどと思って何度もしたり試したりしようとしたりする。【自ら決める・選ぶ】 ② いろいろな方法でシャボン玉ができたり、大きなシャボン玉ができたり、やってみたかったものに近付いたことを感じたりして嬉しく思う。【自分に満足する】 ③ 幼稚園や小学校の先生に親しみを感じたり、５歳児や１年生の色々な友達と触れ合ったり、一緒に活動するグループの友達に出会ったり、体をくっつけたり、シャボン玉を作ったりすることを嬉しく思う。【他者といる喜びを感じる】 ④ 同じグループの友達のことを知りたいと思って関心を寄せて質問したりする。【他者のことを知る】 ⑤自分の名前や呼び方、好きなものなどをグループの友達に伝えようと思い、声の大きさや顔の向き、身振り手振りなど伝え方を考えて伝えようとする。【自分のことを伝える】 ⑥緊張している友達や困っている友達、不安に思っている友達を気にかけたり、してあげたいと思うことをしたりしようとする。【他者のことを考えて行動する】 ⑦友達と体をくっつけるために必要なことを考え、友達の体の位置に合わせて自分の体を動かしたり、腕やお腹に力を入れて状態を維持したりして、体をいろいろに使うことを楽しむ。【身体を操作する】［問題を認識する］ ⑧シャボン玉が浮かんだり風に乗って飛んでいったり割れたりくっついたりするなどの性質を感じて驚いたり、面白いと思ったり、使うものや吹き方、振り方によってシャボン玉の大きさや数、でき方などについて、違うことに気付いて面白いと感じたり、予想したり、何度も試したりしようとする。【事物・現象を捉える】［推論する］［実行し、その結果をもとに判断を下す］ ⑨どのように片付けたら場が気持ちよく整えられるか考え、片付けようとしたり、片付けた物や場が整っているか確かめたりしようとする。【場や状況を整える】［問題を認識する］

時間	学習活動	具体的な支援（＊環境の構成　◎教師の援助）	子どもの事実（子どもの具体的なしぐさや目線、記述などの行動、発言やつぶやきなど）	事実の解釈（教師のとらえ）
９：３５	○幼稚園の遊戯室に集まる ・話を聞く ・顔を合わせる ・一緒に活動する先生を知る	＊名前を知ることができるように、１年生はひらがなで書かれた名札を、５歳児は名前のついたエプロンを着用しておく。④ ＊友達の体の位置に合わせて自分の身体をいろいろに動かしてくっつくことを楽しめるように、体操服を着用しておく。⑦ ＊休憩時に気温や自分の体調に合わせて水分補給ができるように、水筒を持参しておく。 ＊５歳児と１年生が顔を合わせる嬉しさを感じられるように、５歳児と１年生が交互になるように並んだり、向かい合う場をもったりする。③ ＊安心したり先生に親しみをもったりして過ごせるように、一緒に活動する先生を紹介し、ひらがなで書いた名札を着用しておく。③ ◎５歳児と１年生で一緒に活動していくことを楽しみにできるように、１年の見通しやいろいろな時期に様々な活動をグループでしようと思っていることを知らせたり、どう思うか尋ねたりする。①		
９：４０	○いろいろな友達と出会う ・全員でひっつきもっつきをする	＊いろいろな友達と触れ合う嬉しさを感じたり親しみをもったりするように、自然と体が触れ合ったり、笑い合ったり、話したりできるひっつきもっつきをする。③		

		◎５歳児と１年生の緊張している気持ちが少しでも和らいだり、親しみを感じれたりするように、教師も一緒に遊びながら子どもと触れ合ったり、新しい友達と出会う喜びを言葉にしたりする。③ ◎いろいろな友達とお互いのことを聞き合いながら一緒にする友達を探す楽しさを感じられるように、生まれた月や名前の中の文字が同じなど、自分達で聞いたり名前を見たりして一緒にする友達を探すようにする。 ◎色々な友達と一緒に触れ合う楽しさを味わえるように、まずはグループではなく一緒にしたい友達を誘うことを伝えておく。③		
９：４５	○同じグループの友達を探して見付け、一緒にひっつきもっつきをする ・持っている絵柄のカードが同じ友達と集まる ○グループの友達と出会う ・同じカードの友達を探し、集まる ・同じカードの友達が集まったら座る	◎同じグループの友達に出会う嬉しさを感じられるように、絵柄が同じであることを言葉にしたり同じグループの友達が見付かったことを一緒に喜んだりする。③ ◎全ての子どもの様子を必ず教師の誰かは見ることができるように、主に様子を見るグループを決めて子ども達の支援にあたるようにする。 （イヌ、ウシ、サル、アヒル、ウサギ、クジラ、ワニ、イノシシ、ウマ）森村・山﨑・沼田 （トラ、ネズミ、ワシ、タツ、ネコ、ヘビ、トナカイ、ニワトリ、ヒツジ）大月・中上・髙橋 ◎５歳児と１年生で楽しみ、親しみをもてるように、必ず５歳児と１年生が一緒にすることを条件にして誘い合うようにする。③ ＊同じグループの友達を楽しみにしながら出会うことができるように、グループ毎に同じ動物のカード（イヌ、ウシ、サル、アヒル、ウサギ、クジラ、ワニ、イノシシ、ウマ、トラ、ネズミ、ワシ、タツ、ネコ、ヘビ、シカ、ニワトリ、ヒツジ）を事前に配っておく。③ ◎グループの友達と一緒に触れ合う嬉しさを感じたり親しみをもったりするように、体が触れ合う楽しさを言葉にしたり、グループの友達の名前を出して触れ合っている状態を言葉にしたり、抵抗なくくっつけやすい箇所からより顔が近付くなど距離が近い箇所へとお題を変化させていったりする。③ ◎友達の体の位置に合わせて自分の身体を動かして体をくっつける楽しさを感じられるように、友達の体の位置をよく見ていることや高さや向きを変えて合わせていることなどを言葉にする。⑦ ◎体をいろいろに使ってくっつけることを楽しめるように、膝やお尻など様々な箇所をお題に出す。⑦		
９：５０	○同じグループの友達と自己紹介をし合う。 ・名前（何と呼んでもらいたいか）、好きな食べ物、好きな遊びを伝えたり聞いたりする	＊自己紹介しやすい場を作れるように、しにくい状況になっていないかやどうすれば自己紹介しやすいかを尋ねる。 ◎グループの友達に関心を寄せたり知りたいと思ったりするように、友達の名前や呼び方、好きなものなどを知っているか尋ねる。④ ◎友達に自分のことを知らせたいと思えるように、友達に知ってもらうよさを言葉にしたり、名前などを尋ねて知らせるきっかけを作ったり、紹介する事柄を例示したりする。⑤ ◎どうすると伝わりやすいか考えられるように、どのような伝え方や集まり方だと伝わりやすいか尋ねたり、相手の反応を見て伝わっているか確かめるよう提案したり、声の大きさを意識できるように聞いている子どもに声が届いているか尋ねたりする。⑤ ◎緊張している子どもが自分のことを伝えようと思えるように、傍で見守ったり、緊張しているが頑張って伝えようとしている姿を言葉にして褒めたりする。⑤		

１０：００	○グループの友達とシャボン玉遊びをする。 ・グループの友達とこれからシャボン玉遊びをすることを知る。 ・園庭に移動し、グループごとにシャボン玉遊びをする。	◎友達を気にかけたり、してあげたいと思うことをしたりするように、グループの友達が困っていないか確かめたり、友達の気持ちに気付いて寄り添っている優しさを言葉にしたり、気付いていない時には友達の表情や様子を知らせたりする。⑥ ＊どのグループがどの場所でシャボン玉をするかがわかるように、それぞれの場所に動物カードを置いておく。 ＊いろいろな方法でシャボン玉を作りたいと思って取り組めるように、型抜きや各種芯、モール、団扇の骨、スポンジ、ペットボトル、フライパン返し、泡立て器などを用意しておく。① ◎グループの友達とシャボン玉をしたい、面白い遊び方をしたいと思えるように、シャボン液やいろいろな素材を用意していることを知らせたり、どんな面白い遊び方ができるか尋ねたりする。① ＊グループの友達と一緒にシャボン玉遊びをする嬉しさを感じられるように、グループに１つ、シャボン液を置いた台を拠点として用意する。③ ◎グループの友達と一緒にシャボン遊びをする嬉しさを感じられるように、グループみんなが楽しめているか尋ねたり、楽しんでいる様子を言葉にしたり、グループの友達の名前を出しながらグループの友達がいたからより楽しめていることを一緒に喜んだりする。③ ◎自分の気持ちや考え、気付きを友達に伝えようと思えるように、教師自身も聞きたいと思っている態度を見せたり、友達に伝えると驚きそうであることを伝えたりする。⑤ ◎分かってもらえるように工夫しながら伝えようと思えるように、どうしたら分かりやすいか尋ねたり、聞いている人に伝わっているか尋ねたりする。⑤ ◎友達を気にかけたり、してあげたいと思うことをしたりするように、グループの友達が困っていないか確かめたり、友達の気持ちに気付いて寄り添っている優しさを言葉にしたり、気付いていない時には友達の表情や様子を知らせたりする。⑥ ◎シャボン玉が浮かんだり風に乗ったり割れたりくっついたりするなどの性質を感じて楽しんだり、驚いたり、面白いと思ったりするように、子どもが驚いたり楽しんだりしているものの性質を言葉にして共感したり、どんなところが面白いか尋ねたりする。⑧ ◎シャボン玉をたくさん作るために工夫したことを自覚できるように、教師が感じた工夫のポイントを言葉にして尋ねる。⑧ ＊使うものによるシャボン玉の様子の違いを感じたり、何度も試したりできるように、芯やケチャップやソース容器、モール、ジョウゴやナット、網目状の廃材などのいろいろな素材を用意したり、試したい物を持ってきてよいことを事前に知らせておいたり、グループ毎にシャボン液を用意したり、３グループ毎に口の広いトレイに入れたシャボン液を用意したりする。⑧ ◎使うものや吹き方、振り方によってシャボン玉の大きさや数、でき方などが違うことを感じたり、予想したり何度も試したりしようと思ったりするように、試すことで分かる可能性があることを言葉にしたり、前使ったものだとどんな様子だったか尋ねたり、試すことでわかる可能性があることを言葉にしたり、教師も一緒に予想したり、なぜ違うのか考えたり、子どもの発見を知らせたりする。⑧ ◎大きなシャボン玉ができた、面白いことを発見したことなどを嬉しく思えるよう		

		に、前よりどのくらい大きいシャボン玉なのか、どのくらい試したのか尋ねたり、一緒に喜んだり驚いたり、教師が感じた面白さを具体的に伝えたりする。②		
１０：４０	・片付けをする。	＊使い終えた道具をすぐに水で濯いで元の場所に戻せるように、水を入れたタライを遊びの拠点と拠点の間に満遍なく置く。⑨ ◎どのように片付けたら次からものや場が気持ちよく整えられるか考えて片付けようと思えるように、片付けていくことで場が整っていく気持ちよさを言葉にしたり、最後に場が整ったか一緒に確かめたりする。⑨ ◎使い終えた時に片付けることで場が整った気持ちよさや使いやすさを感じられるように、使い終えた時にすすんで片付ける姿を見守り、片付けていればそうすることで遊び場が気持ちよいことや次の人が使いやすいことを言葉にしたり、片付けていなければまだ使うか尋ね、使わないのであればどうするか尋ねたりする。⑨		
１１：００	○グループ毎に楽しかった遊び方について振り返る。	＊シャボン玉遊びが存分にできた、面白い遊び方を思いついて楽しんだなどと感じて満足するように、グループ毎に遊びを振り返る機会を設ける。② ◎シャボン玉遊びが存分にできた、面白い遊び方を思いついて楽しんだなどと感じて満足するように、具体的にどんな遊び方がどう楽しかったのか尋ねたり、全体でもいくつかの遊び方を取り上げたりする。② ◎自分のしていることやその面白さを受け止めてもらう嬉しさを感じられるように、シャボン玉が大きくなっていることや、子ども達が発見したことに驚き、教師が感じた面白さを具体的に伝える。		
１１：１０	○次回の水遊びの話を聞く。 ・園庭に集まる。 ・グループで「砂・土・水を使った遊び」や「水を思い切り使った遊び」をすることを知る。	◎また一緒に水遊びができることを楽しみに思えるように、これから３日間一緒に水遊びをしようと思っていることや、今回とはまた違う遊び（水の掛け合いや砂・土・水を使った遊び、船作り）を考えていることを知らせる。①		
１１：１５	○グループごとにさようならをする。	◎グループの友達に親しみをもったり、また会えることを嬉しく感じたりするように、グループの友達を見送ることを提案したり、また会える嬉しさを言葉にしたりする。③		

Ｒ７年度　水遊び　２日目指導案　７月１日（火）（9:35～11:15）　　活動場所：幼稚園 さくら組園庭・待合所　　担当：沼田祥子（幼稚園）

本時の目標

① ５歳児や１年生と一緒に水遊びをすることを楽しみにしたり、遊びをもっと楽しくしたいと思い、使い方や作り方、遊び方を工夫したり、何度も試したりしようとする。【自ら決める・選ぶ】
② したかったことが存分にできた、素敵なものや作りたかったものができた、などと感じ、満足する。【自分に満足する】
③ グループの友達と一緒に水遊びをしたりしたいことを話したり考えたことや見つけたことを一緒に楽しんだりして、一緒に遊ぶ楽しさや親しみを感じる。【他者といる喜びを感じる】
④ 同じグループの友達と一緒に遊んだりしていることを見たり考えや気持ちを聞いたりして、友達の素敵なところや考え、気持ちに気付いたり、素敵なところや考えを認めたりする。【他者のことを知る】
⑤ 自分の気持ちや考えを友達に伝えようとしたり、分かってもらえるように、声の大きさや顔の向け方、身振り手振りなど伝え方を工夫しながら伝えようとしたりする。【自分のことを伝える】
⑥ 緊張している友達や困っている友達、不安に思っている友達を気にかけたり、してあげたいと思ったことをしようとしたりする。【他者のことを考えて行動する】
⑦ どの遊びをするかやより遊びを面白くするためにどうしたらよいかについてなど、必要を感じて集まって話そうとしたり、同じグループの友達と気持ちや考えを言ったり聞いたりして一緒に考えて進めていこうとしたり、したいことに向けて一緒に遊ぶために、自分ができることを見つけて取り組もうとしたりする。【人と物事を進める】
⑧ 水や土、泥などの感触や温かさや冷たさを全身で感じたり、水や土、泥などのものの性質を感じて楽しんだり、驚いたり、面白いと思ったりする。【事物・現象を捉える】
⑨ 水の量や使うものや道具、使い方によってものの様子が異なることに気付いたり、面白いと思ったり、したいことや作りたいものを実現するために、予想して試したり予想したことが確かなのか試したり確かめたりしようとする。【事物・現象をとらえる】〔問題を認識する〕〔推論する〕〔実行し、その結果をもとに判断を下す〕
⑩ 作りたい船やごちそうを思い浮かべて、トレイやカップなどの形や大きさ、組み合わせを考えたり、ペンやテープで色や飾りを考えたり砂や泥を選んだり形を整えたり、葉や花などで彩をつけたりしようとしたりする。【造形に表す】
⑪ 的や友達に水をかけるために、どこまで近づけばよいか考えたり試したりして感じる。【空間を捉える】〔問題を認識する〕
⑫ 道具を使わなくなった時に先に片付けておこうとしたり、どのように片付けたらものや場が気持ちよく整えられるか考えたり、片付けた物や場が整っているか確かめたりしようとする。【場や状況を整える】

時間	学習活動	具体的な支援　（＊環境の構成・再構成　◎教師の援助）	子どもの事実（子どもの具体的なしぐさや目線、記述などの行動、発言やつぶやきなど）	事実の解釈（教師のとらえ）
9:35	○幼稚園のさくら２組の芝生に集まる。 ・グループの友達と再会する。	＊必要な時に使えるようにタオルや水筒も持参し、置く場所を用意しておく。 ＊グループで落ち着いて集まれるように、グループのマークをテラスや芝生に用意しておく。 ◎全ての子どもの様子を必ず教師の誰かは見ることができ、子どもたちが安心して過ごせるように、主にそれぞれの教師が様子を見るグループを決めて子どもの支援にあたるようにする。 （イヌ、ウシ、サル、アヒル、ウサギ、クジラ、ワニ、イノシシ、ウマ）沼田・森村・山﨑 （トラ、ネズミ、ワシ、タツ、ネコ、ヘビ、トナカイ、ニワトリ、ヒツジ）髙橋・大月・中上 ＊存分に水や土、泥などに触れて、感触を全身で楽しめるように、水着やサンダル（裸足）などふさわしい服装で行えるようにする。⑧ ◎グループの友達と再び出会う嬉しさを感じられるように、グループの友達と出会えた嬉しさや一緒に活動できる喜びを言葉にしたり、名前を呼んだり声をかけあっているよさやグループの友達に呼んでもらっている嬉しさを言葉にしたりする。③		
	○今日する水遊びの話を聞く。 ・グループでどの遊びをしたいか相談する。 ・決めたグループから一緒に水遊びに向かう。	◎水遊びを楽しみにしたり、遊びを楽しくしたいと思ったりするように、どの場でどんな遊びができるか話したりどんな遊びができそうか尋ねたり、グループでどう遊びたいか話す場を設けたりする。① ◎グループの友達と一緒にしたい遊びを決められるように、互いの顔が見えているか尋ねたり、それぞれがしたいことを言えているか確かめたり、みんながしたいことができるように順番や遊び方を考える姿を褒めたりする。⑦		
9:50	○水遊びをする	◎グループの友達と一緒に遊ぶ嬉しさや楽しさ、心地よさを感じられるように、名前を呼び合ったり一緒に気持ちよさや面白さを感じて笑い合っている姿を認めたり言葉にしたりする。③ ◎グループの友達のことを知ろうと思ったり、考えや気持ちに気付いたりするように、教師が一人一人に関心を寄せて聞く姿勢を見せたり、自分の思いだけで決めようとしている子どもには、グループの友達の思いを聞いて、いろいろな考えがあることの面白さを知らせたりする。④ ◎相手の思いを受け入れたり考えのよさを感じたりするように、相手の表情や動きに気付くよう声をかけたり、聞いたり受け入れたりしようとする姿勢のよさを伝えたりする。④ ◎友達に自分の気持ちや考え、発見を伝えようと思えるように、伝えないと思ったことができないままになることを知らせたり、仲間が聞いてくれそうなことを教師が言葉にして示したり、伝えるきっかけを作ったりする。⑤ ◎どうしたら伝わりやすいか考えられるように、どのような伝え方だと伝わりやすいか尋ねたり、聞いている子どもに声が届いているか		

		尋ねて声の大きさに意識を向けたり、相手の反応を見て伝わっているか確かめるよう促したりする。⑤ ◎緊張している子どもが自分のことを伝えようと思えるように、伝えるきっかけを作ったり、そばで見守ったり、緊張しているが頑張って伝えようとしている姿を言葉にして認めたりする。⑤ ◎友達を気にかけたり、してあげたいと思うことをしたりするように、グループの友達が困っていないか尋ねたり、友達の気持ちに気付いて寄り添っている優しさを言葉にしたり、気付いていない時には友達の表情や様子を知らせたりする。⑥ ◎より遊びを面白くするために、グループの友達全員で気持ちや考えを言ったり聞いたりしようと思えるように、互いの顔が見えるように集まっているか尋ねたり、友達の考えを聞こうとしている姿を認めたり、一緒に考えを出し合うことでより遊びが面白くなっていることを一緒に喜んだりする。⑦ ◎集まって話す必要性を感じてグループの友達と話し合ったり一緒に楽しく遊ぶために自分ができることを考えたりして、遊びを進められるように、なぜ集まった方がよいと思うか尋ねたり、移動する時に全員いるか尋ねたり、気持ちを合わせて遊んでいる姿を認めたりする。⑦ ◎面白い遊びを思いついた、素敵なものや作りたかったものができたことを嬉しく思えるように、思いついたことを試すことで遊びがより楽しくなっていることを言葉にしたり、具体的に工夫したことを尋ねて感心したり、一緒に喜んだりする。② ＊使わなくなった物を使わなくなったタイミングで片付けようと思えるように、水を入れたタライを遊びの拠点と拠点の間に満遍なく置く。⑫ ＊使い終えたものの扱いについて考えられるように、事前にどうするとよいか考える機会を設ける。⑫ ◎使わなくなった時に片付けておく気持ちよさを感じられるように、遊びを離れるタイミングで使っていたものや場がどうなっているか尋ねたり、先に片付けておくことのよさを言葉にしたりする。⑫ ◎自分たちだけでなく、他のグループの友達のしたい気持ちも考えて行動できるように、周りで困っている友達の様子に気付かせたり、必要な量を考えて選んだり使い終わったものを元に戻したりしている姿を認めたりする。⑥		
	☆船作りコーナー （沼田Ｔ・山崎Ｔ） ・船を作る ・船を浮かべる ・船を作りかえる	＊作りやすいように場を整えられるように、人数に応じて机を増やせるよう用意しておき、必要に応じて一緒に机を出して用意する。 ＊使うものや使い方による違いを感じたり試したりできるように、様々な種類の素材（箱類、ペットボトル、トレイ、カップ、ジュースパックなど）を自由に選べるように用意しておく。⑨ ＊作った船が浮くかどうか試せるように、浮かべるプールを用意しておく。 ◎作った船が素材や素材の組み合わせ方などによって浮きやすさが違うことを不思議に思ったり、その理由を考えたりしようと思えるように、一緒に船の様子をじっくり見たり、同じ素材でも浮く船と沈む船があることに注目したり、どうしたら浮く船になるのか尋ねたりする。⑨ ＊作りたい船を思い浮かべて、素材を選んだり、組み合わせたり、色付けしたりすることを楽しめるように、材質や大きさなどで素材を分けておいたり、スズランテープや油性ペン、ガムテープ、割り箸、ストローなどの道具をカートに取り出しやすいように載せて置いておいたりする。⑩ ＊作りたいイメージに合わせて切ることもできるように、グループで１つは使えるハサミを用意しておく。⑩ ◎作りたい船を思い浮かべて、素材を選んだり、組み合わせたり、色付けしたりしようと思えるように、作りたいものにぴったりな素材を選んでいることを認めたりどんなものを作ろうと思って材料を選んでいるのか尋ねたりする。⑩		
	☆砂・土・水コーナー （土山：髙橋、ごちそう作り、色水：森村Ｔ） ・ごちそう作り ・泥団子作り ・川・温泉作り ・色水作り など	＊したいことに合わせて選べるように、いろいろな大きさや形のスコップを用意しておく。⑨ ＊自分たちで水の量を調節しながら溢れないように流したり作った川に流して試したりなど何度もできるように、ポンプのタンクに水をためておく。⑨ ＊水を流すためのといや塩ビ菅の組み方を考えたり試したりできるように、長さや太さなどの違うといや塩ビ管、台を用意しておく。⑨ ＊道具によって堀りやすさや掘れる大きさ、水を運べる量、流し方などが変わることを感じたり、選んで使おうとしたりするように、いろいろな大きさ、種類のスコップやバケツ、やかんなどを用意しておく。⑨ ＊いろいろな色の花を使ったり、量を試したりできるように、遊びに使える花を用意しておく。⑨ ◎ものの感触や性質をより感じられるように、どう感じているのか尋ねたり、教師や友達の感じていることを知らせたりする。⑧ ◎使う量や素材・道具の種類によって様子が変わることを感じ、いろいろに試したり考えたことを試して確かめたりしようとするように、様子の違いを具体的に言葉にしたり、どんな物が作りたいのか具体的に尋ねたり、一緒に変化を予想したり、どうしようと思っているのか、試してどう感じたのか尋ねたりする。⑨ ◎作りたいものに合わせて砂や泥を選んで使ったり、水の量を調節したり、形を整えたり、草花で飾ったりしようと思えるように、作りたいものに合った砂や泥、草花などの使い方を褒めたり、色や形、飾り方などの工夫を褒めたりする。⑩		

		◎使う砂や土の種類、水の量、混ぜ方などによってものの様子が異なることに気付いたり、考えたり試したりしようと思えるように、友達の作っているものとの様子の違いに注目したり、何によって様子が違うのか一緒に考えたり、前とどこを変えて試しているのか尋ねたり、どう変わるか一緒に予想したりする。⑨ ◎泥の感触や水の場所による温度の違いなどを感じられるように、教師も裸足になって泥に触れたり感じた泥の感触や水の温度の違いを言葉にしたりして一緒に楽しむ。⑨ ◎水が流れるように、溢れないように考えたり試したりできるように、水が止まっているところやなくなっているところ、溢れているところを知らせ、どうにかしようとしていることを言葉にして感心する。⑨ ◎したいと思っていたことが上手くいったのかどうか確かめたり状況に応じて考えたりするように、やってみてどうなっているのか一緒に見たり、状況を言葉にしたりする。⑨		
	☆水びしょコーナー （大月・中上T） ・水の掛け合い ・的当て ・水を高く上げる競争 ・ペットボトルシャワー など	＊使うものによって水の出方や勢い、飛行距離などが違うことを感じたり試したりできるように、大きさの違う水鉄砲やいろいろな水を飛ばせる容器（ケチャップやソース、洗剤の容器など）を用意しておく。⑨ ◎水鉄砲として使うものによって水の出方や勢い、飛行距離などが違うことに気付いたり、試したり、道具を使い分けたりしようと思えるように、前に使っていた道具と比べてどう違うか尋ねたり、道具を使い分けている理由を尋ねたりする。⑨ ＊的との距離を試せるように、的を用意しておく。⑪ ◎的や友達に当てるために、水鉄砲や水を飛ばす容器でどのくらい近づけばかけることができるのか予想して離れてみたり、距離を詰めてみたりするように、どこまで水が飛んだのか見に行ってみることを提案したり、次はどの場所から飛ばせば当たりそうか尋ねたりする。⑪		
10:40	○片付ける。 担当の先生に片付けの ・片付け終わったグループから水で足を洗う。	◎どう場や物を整えたら気持ちよく片付くか考えて片付けに向かえるように、何からどう片付けていくとよさそうか尋ねたり一緒に考えたり、道具を片付けるかごや洗う場所を片付けやすいように整えたり、片付けた物や場が整っているか一緒に確かめたりする。⑫		
11:05	○グループの友達と楽しかったことを振り返ったり、他のグループの考え出した遊びや工夫したところを聞いたりする。	◎一緒に遊んで楽しかった、したいことができたなどを感じ、満足できるように、グループで遊びを振り返る場を設けたり、考えた遊びや工夫を他のグループに聞いてもらったりし、嬉しい気持ちに共感したり工夫や頑張りを褒めたりする。② ◎感じたことや思いなどを伝えられるように、伝えるよさを知らせたり、理由を聞くなど話すきっかけを作ったりする。		
11:15	○さようならをする。	◎次に一緒に遊ぶことを楽しみにできるように、次にしようと思っていることやいつするのかを知らせる。① ◎グループの友達と声をかけ合う嬉しさを感じられるように、グループの友達とさようならするよう話し、名前を呼び合ったり手を振ったりしている姿を言葉にし、嬉しさに共感する。②		

Ｒ７年度　水遊び　３日目指導案　７月10日（木）(9:35～11:15)　　活動場所：小学校運動場　　担当：森村麻衣（小学校）

本時の目標

① ５歳児や１年生と一緒に水掛け合い合戦をすることを楽しみにしたり，水をもっと掛けたいと思ったりして，いろいろな容器の種類で試したり，狙い方を工夫したり，何度も挑戦したりしようとする。【自ら決める・選ぶ】
② より多くの水を掛けることができた，いろいろ試して水の掛け合いを楽しめたなどと感じ，満足する。【自分に満足する】
③ グループの友達と一緒に水の掛け合いをする嬉しさを感じたり，一緒に考えを出し合ったり，一緒に水の掛け合いをしたことや，楽しかったことなどを話すことを喜んだりする。【他者といる喜びを感じる】
④ 同じグループの友達のことを知りたいと思ったり、友達の考えや気持ちに気付いたり、そのよさを感じたりする。【他者のことを知る】
⑤ 自分の気持ちや考えを友達に伝えようとしたり，分かってもらえるように，声の大きさや顔の向け方，身振り手振りなど伝え方を工夫しながら伝えようとしたりする。【自分のことを伝える】
⑥ 困っている友達，不安に思っている友達を気にかけたり，してあげたいと思ったことをしようとしたりする。【他者のことを考えて行動する】
⑦ 同じグループの友達とよりたくさんの水を掛けるために，今自分ができることを見つけて取り組もうとしたり，全員で集まって話す必要を感じて，声をかけて集まったり，多く水を掛けるために必要だと思う狙い方について考えを伝えたり，友達の考えを受け入れたりするなどして，同じグループの友達全員で気持ちや考えを言ったり聞いたりして，すすめていこうとする。【人とものごとをすすめる】
⑧ 水を掛けるために，どのように的を狙ったらよいか，自分が水を掛けられないようにするためにはどのように動いたらよいかなどを考えたり試したりし，水の様子や友達の動きに合わせて自分の動きを調節したりする。【身体を操作する】〔問題を認識する〕〔豊かに発想し、追求の手立てを構想する〕
⑨ 水の冷たさを感じたり，水の量や使う容器によって水の様子が異なることに気付いたり，面白いと思ったり，よりたくさんの水を掛けるために，どの容器だと多く水を掛けることができるか予想して，実際に試したり確かめたりしようとする。【事物・現象を捉える】〔問題を認識する〕〔推論する〕〔〔実行し、その結果をもとに判断を下す〕
⑩ 見てとらえた水の量の違いや実際に量った数値の違いから，水の量の多少を感じる。【数・量を捉える】
⑪ 使わなくなった時に先に片付けようとしたり，どのように片付けたらものや場が気持ちよく整えられるか考えたり，片付けた物や場が整っているか確かめたりする。【場や状況を整える】〔問題を認識する〕

時間	学習活動	具体的な支援　（＊環境の構成・再構成　◎教師の援助）	子どもの事実（子どもの具体的なしぐさや目線、記述などの行動、発言やつぶやきなど）	事実の解釈（教師のとらえ）
9:45	○小学校の運動場に集まる。 ・グループの友達と再会する。	＊いろいろな持ち方や使い方を考えたり試したりしようと思えるように，試したい容器を持ってきてもよいことを事前に知らせたり，様々な大きさや形の容器を用意したりする。⑩ ＊水の冷たさを存分に感じられるように，水に濡れてもよい服装で集まる。⑩ ＊グループの友達と再会する嬉しさを感じたり，グループで活動することを楽しみに思ったりするように，グループごとに集まる。③ ◎グループの友達と出会う嬉しさを感じられるように，名前を呼び合ったり声を掛け合ったりしている姿を言葉にしたり，親しみをもっている嬉しさを言葉にしたりする。③		
9:50	○水の掛け合いの話を聞く。			
10:00	○水の掛け合いをする。 ・いろいろな容器，水鉄砲で水を掛け合う。 ○振り返りをする。 ・水の飛ばし方や狙い方の工夫を知る。 ・お茶を飲む。	＊グループですぐに活動を始めたり，話し合ったりしてすすめていけるように，グループの活動拠点にグループの動物の表示を置いておく。⑦ ＊必要に応じて水分補給ができるように，グループの活動拠点にグループごとに水筒を入れるかごを置いておく。 ＊どの容器だと水を多く掛けることができるか予想して，実際に試したり確かめたりしようとするように，水の掛け合いを始める前に５分程度グループごとにいろいろな容器で水鉄砲を試す時間をとる。⑩ ◎たくさんの水を掛けようと思い，素材を選んだり狙い方を工夫しようと思えるように，教師が実際にいろいろな容器や水鉄砲を使って水を飛ばして見せ，これからたくさん試してみることを提案したりする。① ◎全ての子どもに援助を行えるように，教師が主に様子を見るグループを決めておく。また，実際の様子によって，配分や見るグループを変える。 （イヌ，ウシ，サル，アヒル，ウサギ，クジラ…沼田） （ワニ，イノシシ，ウマ，トラ，ネズミ，ワシ…森村） （タツ，ネコ，ヘビ，トナカイ，ニワトリ，ヒツジ…高橋）		
10:15	○水掛け合戦の話を聞く。			
	○水掛け合戦の作戦を立てる。 ・グループの友達と容器や水鉄砲を選ぶ。 ・腰にひもを巻き，布を引っ掛ける。	◎グループの友達と水遊びをすることや思いを出し合うことを楽しんだり嬉しく思ったりするように，感じたことや思いを出し合っている姿を言葉にしたり，一緒にするからこそより楽しくなっていることを一緒に喜んだりする。③ ◎友達のことを知ろうと思ったり，考えや気持ちに気付いたりするように，教師が一人一人に関心を寄せて聞く姿勢を見せたり，他のグループの工夫や頑張りを知る機会を設けたり、グループでの活動を自分の思いだけで決めようとしている子どもには、グループの友達の思いを聞いて，いろいろな考えがあることの面白さを言葉にしたりする。④ ◎相手の思いを受け入れたり考えのよさを感じたりするように，相手の表情や動きに気付くよう声をかけたり，聞いたり受け入れたりしようとする姿勢のよさを伝えたりする。④		

10:30	○水掛け合戦をする。 ・１回戦をする。（時間内に布に掛けた水を容器に絞る。） ・２回戦をする。（１回戦同様に時間内に掛けた布に掛けた水を容器に絞る。） ・３回戦をする。（１回戦同様に時間内に掛けた布に掛けた水を容器に絞り，合計の水の量をはかりで量る。）	＊見てとらえた水の量の違いや実際に量った数値の違いから，水の量の多少を感じられるように，量りと布を絞った水を入れる容器を用意しておく。⑪ ◎見てとらえた水の量の違いや実際に量った数値の違いから，水の量の多少を感じられるように，教師が水鉄砲をやって見せて，見て感じた水の量を言葉にした上で，実際に量りで量ってみせる。⑪ ◎友達に自分のことを伝えようと思えるように，伝えることでグループがよりたくさん水を掛けることができる可能性を伝えたり，伝えるきっかけを作ったり，そばで見守ったりする。⑤ ◎分かりやすい伝え方を考えられるように，どのような伝え方だと伝わりやすいか尋ねたり，声が届いているか尋ねたり，相手の反応を見て伝わっているか確かめるよう促したりする。⑤ ◎友達を気にかけたり，してあげたいと思うことをしたりするように，グループの友達が困っていないか確かめたり，友達の気持ちに気付いて寄り添っている優しさを言葉にしたり，気付いていない時には友達の表情や様子を知らせたりする。⑥ ◎全員で集まって話す必要を感じられるように，全員で集まって話すよさを尋ねたり，一緒に考えを出し合うことでよりたくさんの水を掛けるようになっていることを一緒に喜んだりする。⑦ ◎よりたくさんの水を掛けるためにグループの友達全員で気持ちや考えを出し合おうと思えるように，友達の考えを聞こうとしている姿を認めたり，何かいい考えがないか尋ねたりする。⑦ ◎よりたくさんの水を掛けるためにグループの友達全員で気持ちや考えを出し合おうと思えるように，自分一人で決めていこうと思っている子どもには，グループのみんなが納得しているか尋ねたり、みんなが楽しく水掛け合戦をするにはどうしたらよいか尋ねたりする。⑦ ◎いろいろな持ち方や動き方を考えたり試したりしようと思えるように，動き方の工夫を尋ねたり，教師が感じた子どもの動きのポイントを言葉にしたり，どう動くと水を多く掛けることができたり，掛かるのを防げたりすることができるか，尋ねたりする。⑧ ◎使う容器によって掛けやすさが異なることに気付いたり，いろいろに試したりしようと思えるように，前に使った容器とどう違うのか，容器によってどう掛けやすさが異なるのか尋ねたりする。⑩ ◎容器の性質を感じて選んだり使い分けたりしようと思えるように，どんな理由で道具を選んでいるのか尋ねたり，教師が感じた子どもが感じているポイントを言葉にしたりする。⑩ ◎たくさん掛けるためにどんな容器や水の量だとよいのか，予想して試したり確かめたりしようと思えるように，どうなると予想するか尋ねたり，教師も一緒に予想したり，結果どうだったか尋ねたりする。⑩ ◎見てとらえた水の量の違いや実際に量った数値の違いから，水の量の多少を感じられるように，どのくらい重いか尋ねたり，感じた重さは量りの数値ではどのくらいだったのか一緒に確かめたりする。⑪ ◎水の動きや水の性質を感じられるように，容器から水が出る時に水がどうなるかなど水の性質を踏まえて考えを出し合ったり，水の重さを感じている姿を言葉にしたりする姿に注目したりする。⑨ ◎容器の使い方を考えたり試したり，最も掛けやすい動きを状況に応じてしようと思えるように，教師が感じた子どもの動きのポイントを言葉にしたり，１・２回戦の経験からどんなコツを見付けたのか尋ねたりする。⑧ ◎水をよりたくさん掛けるために，根拠をもって容器を選んだり使い分けたり，予想して試したり確かめたりしようと思えるように，どんな理由で道具を選んだのか尋ねたり，より長い距離で掛けるにはどんな容器がよいか一緒に考えたり，どうなると予想するか尋ねたり，教師も一緒に予想したり，結果どうだったか尋ねたりする。⑩ ◎より多くの水を掛けることができた，いろいろな工夫をして楽しめたなどと感じられるように，グループで振り返る機会を設けたり，どんな工夫をしたのか尋ねたり，グループで考えたことがうまくいったことを一緒に喜んだりする。②		
10:50	○片付ける。	＊使わなくなった時に先に片付けようと思えるように，かごを用意しておく。⑫ ◎使わなくなった時に先に片付けようと思えるように，使っていないものが乱雑に置かれていることを教師が気にする姿勢を見せたり，すぐ戻していると場が整っている気持ちよさを言葉にしたりする。⑫		
11:00	○振り返りをする。 ・グループごとに最初の場所で振り返る。 ・いろいろなグループの工夫を知る。	◎他のグループの頑張りや工夫を知ろうと思えるように，どんなところを工夫したのか，教師自身が関心をもって尋ねる。④ ◎水の掛け合いのときよりも，より多くの水を掛けるコツが分かった，グループでいい方法を思いついたなどと感じ，嬉しく思えるように，最初の水の掛け合いと比べてどう変わったか尋ねたり，一緒に喜んだりする。② ◎どう場や物を整えたら気持ちよく片付くか考えて片付けに向かえるように，何からどう片付けていくとよさそうか尋ねたり，一緒に考えたり，道具を片付けるかごを片付けやすいように整えたり，片付けた物や場が整っているか一緒に確かめたりする。⑫ ◎より多くの水を掛けることができた，いろいろな工夫をして楽しめたなどと感じられるように，片付けが終わったグループからグループで工夫したところや楽しかったところを尋ねて振り返るよう促したり、水の掛け合いと比べてどう変わったか尋ねたり、グループで見付けた最も多く水を掛けられる容器，掛け方は何か尋ねたり，グループで考えたことがうまくいったことを一緒に喜んだりする。②		
11:15	○グループごとにさようならをする。	◎グループの友達と一緒に考えたり，協力したりして水遊びをしたことを喜んだり，秋以降も一緒に活動できることを楽しみに思ったりするように，一緒に水遊びを楽しんだことを言葉にしたり，次回また出会えることを一緒に喜んだりする。③		

令和７年度　５歳（幼稚園年長）６歳（小学校１年生）合同単元学習展開案

日時　令和７年11月13日(木)9:40-12:00
11月20日(木)9:40-11:20
11月21日(金)9:40-11:20
11月27日(木)9:40-11:20
活動場所　明石公園，附属小学校
支援者　沼田　祥子、髙橋　梨花、山﨑　瑠衣（附幼）
森村　麻衣、中上　はるな（附小）

１　単元名　「あきをみつけて　みんなで　あきまつりをたのしもう」

２　単元設定の理由

５歳児は，３歳児４歳児の秋には，園庭のドングリや銀杏、柿などの木の実，色づいたサクラやイチョウ，モミジなどの葉を目にし，美しさを感じたり，集める楽しさを感じたり，遊びに使って楽しんだりしてきている。５歳児の今も，落ちている木の実に喜んだり，ドングリの実や殻斗、ポプラの葉などを遊びに使ったり，銀杏の実の匂いを感じたりしている。育てていた夏野菜の栽培も終わり，冬野菜を育てようとするなど，植物の変化から季節の変化を感じている。虫については，秋になりトンボやバッタを捕まえることが多くなっていることに気付いている子どももいる。また，登園時に感じた朝の肌寒さを口にしたり，自分の衣服が長袖に変わったことを意識したりと，様々な場面で秋を感じている。また，作りたいものをより本物らしく作りたい，かわいらしく作りたい，かっこよく作りたいと思い，材料を組み合わせたり細部までこだわって作ったり作り替えたりする姿も見られている。６歳児に対しては，６歳児が幼稚園に遊びに来て一緒に遊べることを聞くと，喜んで楽しみにしている。７月の合同単元では，一緒に水遊びをする喜びを感じている姿が見られ，グループで自分の意見を出したり友達の考えを聞いたりしながら遊びを進めたり，グループの友達のためにできることをしようという姿が少しずつ見られるようになってきていた。

６歳児は，「はるみつけをしよう」の単元において，小学校の中庭や校庭に様々な自然環境があり，春ならではの植物や昆虫に気付くことができた。また，夏の合同単元「ぐるうぷのともだちと「夏」や「水」のいろいろなことをかんじてたのしもう」の学習では，水鉄砲，船づくり，泥遊びなどを通して，夏ならではの水遊びの楽しさを感じながら５歳児と遊ぶことができた。休み時間の様子を見ていると，あさがおの種を集めたり，昆虫を採集したり自然物に興味をもって過ごしている児童がみられる。しかし，収集する活動で満足しており，自然物を使った遊びをしている子どもはあまり見られない。５歳児に対しては，一緒に遊びをすることを楽しみにしている。一方で，多くの人とかかわるグループ活動をする際には，自分の意見を通したり，自分自身が楽しむことに夢中になったり，教師の介入がなければ話し合いをすることが難しいグループがいくつかみられたりする。

本単元は，秋を感じる自然物（木の実や葉，枝，樹皮など）を使った遊びを作り，単元末には自分達で見付けた秋を感じる自然物で作った物を使って「あきまつり」を開催する。この単元では，大きく２つのねらいがある。１つ目のねらいは，紅葉や落ち葉，様々な木の実，枝やつるなど，夏から変化した秋の自然の特徴を見付け，秋の自然の様子やそれを利用した遊びの面白さに気付くことで秋らしさを感じることである。そのために，単元の導入において，５・６歳で一緒に明石公園に行き，秋を感じる自然物を探したり，集めたりする活動を行う。グループで明石公園を散策しながら秋を感じる自然物を探したり，集めたりすることで，どこに秋を感じるのか，自然の中にある様子の変化の面白さや不思議さを友達と共有することができると考える。また，遊びを友達とともに楽しむことができる遊びとすると設定することで，５・６歳の子どもたちがともに関わりながら遊びを楽しむことができるようにする。２つ目のねらいは，子ども同士の関わりを教師が意図的に取り入れることで関わりを増やし，様々な考えを交流してよりよい遊びを作ることである。教師は子どもたちが，遊びの作成段階で子どもたちが役割を持って活動を行うことができるように，どのように分担するとよいのか，自分はどんな役割をしたいのか，どのような遊びにしたいのかを話し合い，グループで同じ目的をもって他者といる喜びを感じながら活動を行うことができるように支援していきたい。

３　単元目標（単元のねらい）

① グループの友達と，一緒にたくさん秋の自然物（木の実や葉，枝，樹皮など）を集めたい，集めた秋の自然物を使って，みんなで楽しむことができる遊びを作ってあきまつりをしたいなどと思って，探し回ったり，作ったり作り替えたりしようとする。	【自ら決める・選ぶ】
② 見付けた物を振り返り，グループの友達とたくさん秋の自然物が見付けられたと喜んだり，みんなで楽しむことができる遊びを一緒に作って遊べたと感じて満足したりする。	【充実感を得る】
③ 同じグループの友達に親しみをもち，出会ったり，一緒に秋集めをする嬉しさを感じたり，作りたい遊びについて考えを出し合ったりして一緒にする友達がいる嬉しさを感じたり，前よりもっと仲良くなれたと喜んだりする。	【他者といる喜びを感じる】
④ 同じグループの友達のことを知りたいと思って聞いたり，言葉や表情，行動から友達がしたいと思ったことや感じたこと，個性に気付いたり，そのよさを感じたりする。	【他者のことを知る】
⑤ 自分の気持ちや考えを友達に伝えようと思ったり，友達の表情や動き，周りの状況を見ながら，分かってもらえるように声の大きさ，顔の向け方，身振り手振りなど伝え方の工夫をしながら伝えようとしたりする。	【自分のことを伝える】
⑥ 友達が困っていることやしたいと思っていることができるように，様子を見て待ったり難しいことを聞いたりして，どこまで手伝ったり教えたりしたらよいのか考えてしようとする。	【他者のことを考えて行動する】
⑦ グループの友達とたくさん秋の自然物を見付けたい，見付けた自然物を使ってこんな遊びを作りたいなどの目的に向かって，友達の様子や周りの状況を見て，自分にできることを考えてしようとしたり，みんなでするには，何が必要か，誰が何をするのか，どう分担するといいかなどを考えようとしたりする。	【人と物事を進める】

⑧ 行き帰りの道での車や自転車などに注意した歩き方，公園内での知らない人への対応の仕方について考えたり，自分で確かめながら行動したりしようとする。自然物を周りの安全に気をつけて扱ったりしようとする。	【身を守る】
⑨ 色づいた木々を見たり，落ち葉がたくさん敷き詰められていることを感じたり，日陰の肌寒さを感じたりと，全身で秋の自然を感じる。	【自然環境を見つめる】
⑩ 秋の色づいた葉や木の実に触れ，美しさを感じたり，木の実や葉，枝のいろいろな形や色，大きさ，感触を感じたり，面白いと思ったり，不思議に思ったりする。	【生き物・命を見つめる】
⑪ 道具の特徴や素材の感触を感じたり，性質を感じて面白いと思ったり，それらを扱う時の様子の違いや変化に気付いたり，不思議に思ったことを状況や経験から考えようとしたりする。	【事物・現象を捉える】
⑫ 見付けた秋の自然物を使って，どんな遊びが作りたいか具体的に思い浮かべて，必要な材料を考えたり集めたり，大きさや形，色，組み合わせ方を考えたり，素材の特徴を生かしたり，友達の表現の良さを感じて取り入れたりしながら作ったり，別の方法を考えたり試したり作り替えたりして，作ることを楽しむ。	【色や形に表す】
⑬ まだ使えるものを取っておこうとしたり，無駄にならない使い方を考えて大切に使おうとしたりする。	【資源の活用を見つめる】
⑭ どのように遊び場を配置すると遊びやすいか，使いやすいかを考えたり，どこから片付けたら片付けやすいかを考えたりして，過ごしやすくなるようにしようとする。	【場や状況を整える】
⑮ みんなが楽しめる遊び方やルールを考えたり，試したりしようとする。	【演出・構成する】

4　単元の評価規準（小学校）と単元目標（単元のねらい）の整合

評価規準		単元目標（単元のねらい）との整合
知識・技能	・秋の自然と関わる活動を通して，秋の自然のようすや夏から秋への変化がわかったり，秋の自然物を利用した遊びの面白さに気付いたりしている。	⑨⑩
思考・判断・表現	・秋の自然と関わる活動を通して，秋の特徴やそのほかの季節の違いを見付けたり，遊びや遊びに使う物を工夫してつくったりしている。	⑫
主体的に学習に取り組む態度	・秋の自然と関わる活動を通して，季節の変化に関心をもち，それらを取り入れて自分の生活を楽しくしようとしたり，みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとしている。	①⑦

5　単元構造（全８時間）

①明石公園であきまつりに必要な秋を感じる自然物を探し，遊びの計画を立てる（3h） ＊11 月 13 日(木)	目標（ねらい）	＊環境の構成，再構成　◎教師の支援	評価規準（小学校）
1．一緒に活動をする友達と出会う。 ・グループで集まる。	○お互いに顔を合わせてこれから再び一緒に活動することを喜ぶ。③【他者という喜びを感じる】	＊5・6 歳の全員で一緒に活動をすることを感じられるように，小学校の正門に集まる。 ＊同じグループの友達との再会を喜んだり安心したりできるよう，動物の絵をグループの子どもに渡し，グループごとに集まる場を明確にする。 ◎これから一緒に活動することを楽しみに思ったり，再会を嬉しいと思ったりできるよう，待ち遠しく思っていた気持ちを率先して言葉で伝えたり，一緒に同じグループの友達を探して手を振ったり，名前を声に出して呼ぶことを提案したりする。 ＊幼小の先生に親しみを持つことができるように，一緒に活動する先生の名前を確認したり，知ったりする場を設ける。	
2．明石公園で秋を感じる自然物（木の実や葉，枝，樹皮など）を見付けに行くことを知る。 ・あきまつりをするために，秋の自然物を集めに明石公園へ行くことを知る。 ・どんな遊びを作って遊びたいか話し合う。 ・明石公園への行き，みんなで使うために秋の自然物を集めることを知る。	○同じグループの友達と明石公園で一緒に秋を感じる自然物集めをすることを楽しみに思う。①【自ら決める・選ぶ】	＊見付けた秋を感じる自然物をたくさん安全に持ち帰ることができるよう，持ち手のある大きめのビニル袋を一人一つ持って行くようにする。 ＊水筒を肩から下げたり，リュックなどの背負えるものに入れたりするなど，安全に歩けるように持ち物を管理させる。 ◎グループの友達との活動を楽しみに思えるよう，見付けた秋を感じる自然物であきまつりをすることを提案する。 ◎たくさん秋を感じるあきまつりにするために自然物を集めたいと思えるよう，秋の自然物を使って作れそうな物（どんぐりボーリング，どんぐり迷路，落ち葉つかみ遊び）を提示する。 ◎自分達であきまつりを作っていくことを楽しみに思えるように、どんな遊びが見つかるのかを教師が期待する姿を見せる。	態度

・作りたい物を作るために何が必要であるのかを考える。	○秋祭りでしたい遊びやそのために必要なものをグループの友達と考えを出し合って決めようとする。⑦【人と物事を進める】	＊話し合いをする際には，話し合う必要を感じて話しやすい集まり方をしようと思えるように、グループが集まって十分に話し合いができる広さがある場で集まる。 ◎みんなで楽しむことができる遊びを作るために，何が必要であるのかを考えたり話し合ったりしようと思えるように、何を作ろうと思っているのかそのために何が必要なのかを尋ねる。	態度
3．グループの友達と，交通ルールについて話し合う。	○自分たちで安全を確保するために，一人ひとりがどのようなことに気を付ければよいのかを考える。⑧【身を守る】	◎何に気をつけて行くか考えようと思えるように、危ない場面を教師がやって見せてどうしたらよいかやどんなことに気をつけようと思っているかを尋ねる。	
4．グループの友達と一緒に明石公園に行き，秋の自然物を探し，集める。 ○グループの友達と一緒に，明石公園に行く。	○グループの友達に親しみをもち，手を繋いで一緒に行くことを嬉しいと思う。③【他者といる喜びを知る】 ○自分達で信号を確かめて渡ったり止まったりするとともに，行き帰りの道での車や自転車などに注意した歩き方，公園内での知らない人への対応の仕方について考えたり，自分で確かめながら行動したりする。⑧【身を守る】	◎グループで一緒に活動する嬉しさを感じられるよう，グループごとに歩いて明石公園に向かう。 ◎グループの友達と一緒にする楽しさを感じられるよう，離れ離れになっているような時には，グループの友達の動きを尋ねたり，グループの人数を確かめるよう促したりする。 ◎道中や公園内で気を付けるべき危険が何か再認識し，どう行動したらいいか自分で確かめて行動できるよう，安全のためにどんなことに気を付けようと思っているか，どうしたらいいか投げかけたり，必要に応じて何のために手を繋ぐのか，端を歩くのかなどを尋ねて気づかせたり伝えたりする。 ◎信号を渡る際に，自分達で見て判断しようと思えるように、特に意識が薄れてしまう列の後ろの子どもに何を意識しているか尋ねたり、自分で判断して動いている姿を言葉にしたりする。 ＊子どもたちが自然物を探す範囲がわかり安全に活動できるように，エリアの端に教員を配置する。 ＊道中や公園内で，周りの人のことやその場所のことを考え，自分がどう過ごしたらいいかを再認識できるよう，気をつけようと思うことやこれまでの経験を尋ねたり，明石公園に行った時のことを思い出す時間をもったり，自分がしていることが周りにとってどういうことなのか考えさせたりする。	
○明石公園でグループの友達と身体いっぱい秋を感じたり，みんなで楽しむことができる遊びを作るための材料を見付けたりする。 ・秋の自然物を集める。	○グループの友達と一緒にいろいろな秋を感じる自然物を見付けたいと思い，探したり，集めたりする。①【自ら決める・選ぶ】 ○同じグループの友達に親しみをもち，一緒に秋を感じる自然物を探したり集めたりする嬉しさを感じる。③【他者といる喜びを感じる】 ○グループの友達と一緒に自然物を集めたいと思って，友達の様子や周りの状況を見て，自分にできることを考えてしようとする。⑦【人と物事を進める】 ○色づいた木々を見たり，崖に落ちた葉がたくさん敷き詰められていることを感じたり，日陰の肌寒さを感じたりと全身で秋の自然を感じる。⑨【自然環境を見つめる】 ○秋の色付いた木の実や葉に触れ，美しさを感じたり，実や葉，枝のいろいろな形や色，大きさ，感触を感じたり，面白いと思ったり，不思議に思ったことをどうしてなのか考えたりする。⑩【生き物・命を見つめる】	◎グループの友達と一緒に秋の自然物を集めようと思えるように，どのようなところに秋を感じたのか尋ねながら探したり，集めたりするよう声かけをする。 ◎グループの友達と一緒に自然物を探したり集めたりする楽しさや嬉しさが感じられるよう，声を掛け合ったり友達を待ったりして一緒に散策をする嬉しさを言葉にしたり，全員がいるか確かめるよう促したりする。 ◎一緒に活動するためにどうしたらいいか考えて，待ったり助けたり声を掛けたりすることができるよう，友達の状況を知らせたり，自分のしていることがグループにとってどうなのか考えさせたりする。 ◎全身で秋の自然を感じられるように、子どもたちと一緒に自然物を見て不思議さを感じたり，子どもが感じている特徴を言葉にしたりする。 ＊自分達の見付けられていない自然物に気付いたり，もっと秋を感じたりできるよう，他のグループの話を聞く場を設ける。 ◎葉や実の違いやその面白さに気付けるように、同じ自然物を並べてみることを提案したり、教師が感じた面白さを知らせたりする。	知識・技能 知識・技能
5．明石公園で集めた秋を感	○秋の色づいた葉に触れ，美しさを	◎夏と比べた秋の特徴を五感で感じ取ることができるように，	知識・技能

じる自然物の特徴を感じ取る。 ・落ち葉の上に寝そべってみたり，落ち葉を舞い上げてみたりする。 ・落ち葉の色が違うのはどうしてなのかを考える。 ・友達と一緒に感じたことや気づいたこと，あきまつりでしたい遊びについて話し合う。	感じたり，いろいろな形や色，大きさ，感触を感じたりその面白さや不思議さを感じたりする。⑩【生き物・命を見つめる】 ~~○どうして落ち葉の色が違うのかを周りの木を見て考える。⑩【生き物・命を見つめる】~~ ○見付けた自然物でしたい遊びをグループの友達と話し合おうとする。⑦【人と物事を進める】 ○遊びを作る次の活動を楽しみに思う。①【自ら決める・選ぶ】	集めてきた自然物にはどのようなものがあったかを色，手ざわり，においなどの観点を踏まえて言葉にする場を設ける。 ◎落ち葉の色の違いに気付きその理由を考えようと思えるように、グループごとに集まり，感じたことを話し合う機会を設ける。 ◎葉や実の不思議さや面白さを感じられるように、教師が疑問に感じたことをつぶや~~いたり、なぜ違うのか一緒に考えたりする~~く。 ◎したい遊びをグループの友達と話し合おうと思えるように、どんな遊びにするのか尋ねたり、グループのみんなが納得しているのか確かめたりする。 ◎次の活動を楽しみに思えるように、教師が次の活動に期待する姿を見せたり、どんな活動になりそうか尋ねたりする。	

②秋を感じるの自然物を使った遊びを考える（2h） ＊１１月２０日（木）	目標（ねらい）	＊環境の構成，再構成　◎教師の支援	評価規準（小学校）
1．あきまつりのイメージを共有する。 ・みんなで楽しめる遊びの準備をすることを確認する。 ・作りたい遊びのイメージを伝え合い，グループで共有する。	○グループの友達と，集めた秋の自然物を使って，みんなで楽しむことができる遊びを作ってあきまつりをしたいなどと思う。①【自ら選ぶ・決める】⑤【他者といる喜びを感じる】 ○グループの友達と一緒にみんなで集めた秋を感じる自然物を使って	◎子どもたちが秋の自然物を使って遊びを作ってみたいと興味・関心をもつことができるように，秋の自然物で作った遊びを実演する。 ＊遊び作りをするための十分な場所を確保するために，小学校の東体育館に集まる。 ＊同じグループの友達との出会いに喜んだり安心したりできるよう，グループの拠点に動物の絵を置いて，グループごとに集まることができるようにする。 ＊みんなで集めた秋の自然物を使って作ってみたい遊びのアイデアを出し合い，みんなで楽しむことができる遊びを作ることができるよう，話し合う場を設ける。 ◎みんなで遊びやそれに必要なものを話し合おうと思えるように、みんなで決めているのか尋ねたり、話し合いの前に材料	

	あきまつりに向けて素敵な遊びを作りたいと思い，自分にできることを考えてしようとする。⑦【人と物事を進める】 ○グループの友達がどんな遊びを作りたいと思っているか，知ろうとする。④【他者のことを知る】 ○自分が作りたい遊びについて，グループの友達に分かってもらえるよう，相手の目を見て，相手に伝わる声の大きさで伝えたり，言い換えたりしながら最後まで諦めずに伝えようとしたりする。⑤【自分のことを伝える】 ○グループの友達と遊びづくりをすることを楽しみにできるよう，どんな遊びができるのか楽しみな気持ちを言葉にする。①【自ら決める・選ぶ】	を取りに行った友達の存在を知らせたりする。 ◎作りたいと考えていた遊びを思い出し、具体的に必要なものやどう作るか、どう遊ぶかなどについて、一緒に考えられるように、前回したいと言っていたことを振り返ったり、そのために今日必要なことを確かめたりしてから話し合いをする。 ◎友達の意見を知ろうと思えるように，グループの友達の意見を聞いたか尋ねたり、教師が関心をもって聞く姿を見せたりする。 ◎自分が作りたい遊びをグループの友達に伝えることができるよう，伝えたい気持ちを受け止め励ましたり，周りの友達が分かっているかどうか確かめたり，分かっていないことを質問するよう言ったり，言葉以外に身振り手振りなども加えて伝えるよう促したり，教師が伝えるべきポイントを知らせたりする。 ◎遊びのイメージを持ってグループの友達とつくりたい遊びづくりに取り組もうと思うことができるよう，どんなおもちゃができるのか楽しみな気持ちを言葉にする。	
2．遊びを作る。 ○グループの友達と役割を分担して遊びを作る。 ・必要に応じて遊びを作る人と，ルールを考える人に分かれて活動を行う。（製作係は，遊びを製作し，ルール係は遊びのルールを書いた	○自然物を安全に扱おうとする。⑧【身を守る】	◎どんな危ないことが起こるか考えて安全に使おうと思えるように、自然物を使うときに，どのような危ない場面があるのかを子どもたちに例示とともに伝えたり、実際子どもが作っている場面で教師が感じた危なさを知らせたりする。 ◎自分達で危なくないように作っていけるように、遊びを作る際に，危ない場面を見付けて周りに伝えている姿を褒める。 ◎どうしたら危なくないか考えたり確かめたりしようと思えるように、危なさに気づいていない際には教師が感じる危なさを知らせたり、どうしたら安全になるか一緒に考えたりする。	

看板を作る。）	○グループの友達と力を合わせて，遊び作りをするために，必要な物を確かめたり，役割分担を考えたり，準備する遊びの数を決めたりする。⑦【人と物事を進める】	◎あきまつりやその準備を進めるイメージをグループみんなが持って活動に取り組むことができるよう，今後の予定を提示する。 ◎自分の役割を見付けることができない場合は，自分でできることをしようと思えるように、状況をみて何をする必要があるのかを尋ねたり、友達にすることを相談するよう促したりする。 ◎目標に向かってやり遂げようと思えるように，この時間でどこまで作るのかを尋ねて目標を明確にする。	
	○グループの友達と，一緒にたくさん秋の自然物（木の実や葉，枝，樹皮など）を使って，みんなで楽しむことができる遊びを作ってあきまつりをしたいなどと思って，作ったり作り替えたりしようとする。①【自ら決める・選ぶ】	◎あきまつりを楽しみに思えるように，どのようなルールを作るとみんなが楽しむことができる遊びになるか一緒に考える。 ◎自分が作りたい物を最後まで諦めずに作ることができるよう，丁寧に作っている姿や何度も試したりしている姿を具体的に言葉にして褒めたり，工夫していることを尋ねたりする。	
	○みんなで集めた自然物の色や大きさ，形，感触などから面白いと思ったり不思議に思ったりしたことをどうしてか考える。⑩【生き物・命を見つめる】	◎秋を感じる自然物の細かいところまで注目して美しさや面白さを感じられるよう，色や大きさ，形，感触について尋ねる。	知識・技能
	○グループの友達の様子から，どのように作ったらよいか困っていることに気付き，難しいことを聞いたり，友達ができるようになるためにどこまで手伝ったらよいか考えて助けたり，してあげたりしようとする。⑥【他者のことを考えて行動する】	◎グループの友達の困り感に気付き，自分にできることを考えることができるよう，友達の気持ちに気付いて寄り添っている優しさを言葉にして伝えたり，相手のことを思ってしている行動を具体的に言葉にして褒めたり，気付いていない時には友達の表情や様子を知らせたり，どうしてなのか尋ねたりする。	
	○他のグループのことも考えて道具を使おうとする。⑥【他者のことを考えて行動する】	◎他のグループのことも考えて道具や素材を使おうと思えるように、他のグループも気持ちよく道具を使うにはどうしたらよいのかを尋ねたり、道具がなくて困っている友達の存在を知らせたりする。	
	○困ったときに，グループの仲間がたすけてくれている嬉しさを感じることができる。③【他者といる喜びを感じる】	◎グループの友達が助けてくれる嬉しさを感じられるように、友達の助けにより悩みが解決されたときには，グループの友達が助けてくれていることを言葉にして伝える。	
	○同じグループの友達のことを知りたいと思って聞いたり，言葉や表情，行動から友達がしたいと思ったことや感じたこと，個性に気付いたり，そのよさを感じたりする。④【他者のことを知る】	◎誰が作った遊びなのかを子どもたちが知りたいと思えるように，作った人の名前を出しながら誰がどんなことをしていたのかを伝える。	
	○自分の気持ちや考えを友達に伝えようと思ったり，友達の表情や動き，周りの状況を見ながら，分かってもらえるように声の大きさ，顔の向け方，身振り手振りなど伝え方の工夫をしながら伝えようとしたりする。⑤【自分のことを伝える】	◎自分の考えや思いを伝えようと思えるように、見付けた自然物を用いて伝えることを提案したり、友達の反応を見るよう促したりする。	
	○自然物を安定して接着させるためにはいろんな方法があり，試して使うことで特徴を感じたり、そのよさを見付けたりする。例えば，ボンドを物の大きさや重さに合わせて適量つけたり，固まるまでには時間がかかったりすることを感じる，不思議に思ったり、試したり、どうしてなのか考えたりする。⑪【事物・現象を捉える】	◎道具の特徴を感じたり不思議に思ったり試したりどうしてなのか考えたりするように、子どもが感じていることを言葉にしたり、どうしてなのかを尋ねたり一緒に考えたりする。 ◎ボンドの特性を感じて使おうと思えるように、 どれくらいつけるとちょうどよいか尋ねたり，ボンドを付けてからどれくらい置いたらくっつくか尋ねたり確かめたりする。 ＊自分が作りたいと思った遊びに合わせて必要な道具や材料を選んで使えるよう，自然物以外にのりやボンド，テープ，段ボール，画用紙、布テープ、毛糸などの材料の他に，ハサミやホチキスの道具を共用の物として用意する。	

		＊自然物の特徴を生かして作る楽しさを感じられるよう，みんなで集めた秋を感じる自然物をその特徴ごとに分類して用意する。	
	○秋の自然物の特徴を生かして，グループの友達と一緒に考えた作りたい遊びを作ったり，作り直したりして，作ることを楽しむ。⑫【造形に表す】	◎より秋らしい遊びにしたいと思えるように自分達のおもちゃが秋らしくなってきたかや見た目をどのようにすればよいのかを子どもたちに尋ねる。	思考・判断・表現
	○どのように遊び場を配置するといろんな友達が遊ぶことができるか，どのように遊びで使う物を並べると友達が使いやすいかを考え，過ごしやすくなるようにしようとする。⑭【場や状況を整える】	◎遊びやすい場作りにしようと思えるように、遊びをするために，どのようなスペースが必要であるのかを確認したり，ルールを説明するためにどこで説明すればよいのかを考えたりすることを提案したりする。	
3．振り返りを行い，片付けをする。	○グループの友達と一緒に秋を感じる自然物を使って素敵な遊びができあがってきたこと感じ，満足する。②【充実感を得る】	◎グループの友達と秋を感じる自然物を使って，考えを出し合い，力を合わせて遊び作りができていることを感じられるよう，いくつかのグループの進捗状況を紹介する。	
	○グループの友達とみんなが楽しむことができる遊びを作りたいと思い，作った遊びを振り返り，作り足したり，作り直したりした方がよい物は何か考える。⑦【人と物事を進める】	◎グループで話し合いながら足りない部品を作り足したり，納得のいかない遊びを作り直したりすることができるよう，次回も遊び作りをすることを伝え，何をすればよいか話し合う場を設ける。	態度
	○自分達が使った材料や道具を次使う人のことを考えて元に戻したり，みんなが過ごしやすい環境を整えたりしようとする。⑭【場や状況を整える】	＊自分達が使った物や場所を元通りにしようと思えるよう，雑巾，バケツ，ゴミ袋，ほうき，ちりとりを準備し，使える道具を伝える。 ◎最後まで丁寧に片付けようと思えるように、片付けが終わりきっていないグループの５歳児は園の職員が付き添い、最後まで片付けてから園に戻り、６歳児は休み時間等を利用し片付けが終わっているか確かめるよう伝える。	
	○まだ使えるものを取っておこうとしたり，無駄にならない使い方を考えて大切に使おうとしたりする。⑬【資源の活用を見つめる】	◎どのように片付けたら今回使った場所や道具を次使う人が気持ちよく使うことができるか考えて場を整えるようと思えるように、元通りしたり綺麗にするためにはどうしたらいいかを一緒に考えたり場が整ってきた気持ちよさを伝えたりする。 ◎まだ使えるものを取っておいたり無駄にならないようにしたりするように、使えそうなものを捨てようとしている子どもにもう使えないか尋ねたり、教師が伝えるものを丁寧に戻す姿を見せたりする。 ＊まだ使えるものを取っておいたり無駄にならないようにしたりするように、素材ごとに戻せるカゴ用意しておく。	
	○グループの友達と一緒におもちゃを作っていったことや次も一緒に遊べることを嬉しく思う。③【他者といる喜びを感じる】	◎グループの友達と一緒におもちゃを作っていったことや次も一緒に遊べることを嬉しく思えるように、グループの友達と笑顔で別れを告げている様子を言葉にする。	

③グループで考えて，あきまつりの準備をする（2h） ＊11月21日（金）	目標（ねらい）	＊環境の構成，再構成　◎教師の支援	評価規準（小学校）
1．前時に作った遊びを見合う。 ・他のグループが作った作品を見て，そのよさを見つける。	○グループの友達と一緒にみんなで集めた秋を感じる自然物を使ってあきまつりの完成に向けて素敵な遊びを作りたいと思い，自分にできることを考えてしようとする。⑦【人と物事を進める】	＊前回の続きですぐに集まって遊びづくりに取り組むことができるよう，前回と同じ場所で活動できるよう前回と同様の場所に動物カードを置く。 ◎目標に向かって作っていこうと思えるように，完成に向かってどこまでできているのかを確認し，何をすべきであるのかを確認する。 ＊他のグループの工夫やよさを感じたり，自分達のグループの遊び作りに生かしたりして，みんなが素敵なあきまつりの遊び作りができるよう，他のグループの作品を見る場を設け	態度
	○友達が作った遊びから，友達の思		

	いや感じたこと，工夫したこと，個性に気付いたり，そのよさを感じたりする。④【他者のことを知る】	る。 ◎他のグループの工夫を知りたいと思ったりそのよさを感じたりするように、どんな工夫をしたのかポイントを尋ねたり、教師が関心を寄せる姿を見せたりする。	
2．遊びを作る。 ・みんなが楽しむことができる遊びであるのかを確認する。	○自然物を安全に扱おうとする。⑧【身を守る】	◎どんな危ないことが起こるか考えて安全に使おうと思えるように、自然物を使うときに，どのような危ない場面があるのかを子どもたちに例示とともに伝えたり、実際子どもが作っている場面で教師が感じた危なさを知らせたりする。 ◎自分達で危なくないように作っていけるように、遊びを作る際に，危ない場面を見付けて周りに伝えている姿を褒める。 ◎どうしたら危なくないか考えたり確かめたりしようと思えるように、危なさに気づいていない際には教師が感じる危なさを知らせたり、どうしたら安全になるか一緒に考えたりする。	
	○グループの友達と力を合わせて，遊び作りをするために，今日することや必要な物を確かめたり，役割分担を考えたり，準備する遊びの数を決めたりする。⑦【人と物事を進める】	◎グループのみんなで話し合おうと思えるように、することを共有しているのか尋ねたり、みんなで進めるためにできることはないか一緒に考えたりする。	
	○グループの友達と，一緒にたくさん秋の自然物（木の実や葉，枝，樹皮など）を使って，みんなで楽しむことができる遊びを作ってあきまつりをしたいなどと思って，作ったり作り替えたりしようとする。①【自ら決める・選ぶ】	◎あきまつりを楽しみに思えるように，どのようなルールを作るとみんなが楽しむことができる遊びになるか一緒に考える。 ◎目標に向かってやり遂げようと思えるように，この時間でどこまで作るのかを尋ねて目標を明確にする。 ◎自分が作りたい物を最後まで諦めずに作ることができるよう，丁寧に作っている姿や何度も試したりしている姿を具体的に言葉にして褒めたり，工夫していることを尋ねたりする。	態度
	○みんなで集めた自然物の色や大きさ，形，感触などから面白いと思	◎秋を感じる自然物の細かいところまで注目して美しさや面白さを感じられるよう，色や大きさ，形，感触について尋ね	知識・技能

	ったり不思議に思ったり~~したことをどうしてか考え~~する。⑩【生き物・命を見つめる】	る。 ◎より秋らしい遊びにしたいと思えるように，自分達のおもちゃが秋らしくなってきたかや見た目をどのようにすればよいのかを子どもたちに尋ねる。	
	○グループの友達の様子から，どのように作ったらよいか困っていることに気付き，難しいことを聞いたり，友達ができるようになるためにどこまで手伝ったらよいか考えて助けたり，してあげたりしようとする。⑥【他者のことを考えて行動する】	◎グループの友達の困り感に気付き，自分にできることを考えることができるよう，友達の気持ちに気付いて寄り添っている優しさを言葉にして伝えたり，相手のことを思ってしている行動を具体的に言葉にして褒めたり，気付いていない時には友達の表情や様子を知らせたり，どうしてなのか尋ねたりする。	
	○他のグループのことも考えて道具を使おうとする。⑥【他者のことを考えて行動する】	◎他のグループのことも考えて道具や素材を使おうと思えるように、他のグループも気持ちよく道具を使うにはどうしたらよいのかを尋ねたり、道具がなくて困っている友達の存在を知らせたりする。	
	○困ったときに，グループの仲間がたすけてくれている嬉しさを感じることができる。③【他者といる喜びを感じる】	◎グループの友達が助けてくれる嬉しさを感じられるように、友達の助けにより悩みが解決されたときには，グループの友達が助けてくれていることを言葉にして伝える。	
	○同じグループの友達のことを知りたいと思って聞いたり，言葉や表情，行動から友達がしたいと思ったことや感じたこと，個性に気付いたり，そのよさを感じたりする。④【他者のことを知る】	◎誰が何を作っているのか知りたいと思えるように，作った人の名前を出しながらどんなことをしているかを言葉にする。	
	○自分の気持ちや考えを友達に伝えようと思ったり，友達の表情や動き，周りの状況を見ながら，分かってもらえるように声の大きさ，顔の向け方，身振り手振りなど伝	◎自分の考えや思いを伝えようと思えるように、教師も一緒に関心をもって聞く姿勢を見せたり，見付けた自然物を用いて伝えることを提案したり、友達の反応を見るよう促したりする。	

	え方の工夫をしながら伝えようとしたりする。⑤【自分のことを伝える】 ○自然物を安定して接着させるためにはいろんな方法があり，そのよさを見付ける。例えば，ボンドを物の大きさや重さに合わせて適量つけたり，固まるまでには時間がかかったりすることを感じる。⑪【事物・現象を捉える】 ○秋の自然物の特徴を生かして，グループの友達と一緒に考えた作りたい遊びを作ったり，作り直したりして，作ることを楽しむ。⑫【造形に表す】 ○どのように遊び場を配置するといろんな友達が遊ぶことができるか，どのように遊びで使う物を並べると友達が使いやすいかを考え，過ごしやすくなるようにしようとする。⑭【場や状況を整える】	◎道具の特徴を感じたり不思議に思ったり試したりどうしてなのか考えたりするように、子どもが感じていることを言葉にしたり、どうしてなのかを尋ねたり一緒に考えたりする。 ＊自分が作りたいと思った遊びに合わせて必要な道具や材料を選んで使えるよう，自然物以外にのりやボンド，テープ，段ボール，画用紙などの材料の他に，ハサミやホチキスの道具を共用の物として用意する。 ＊自然物の特徴を生かして作る楽しさを感じられるよう，みんなで集めた秋を感じる自然物をその特徴ごとに分類して用意したり，遊び作りに必要な材料や道具を準備したりする。 ◎遊びやすい場作りにしようと思えるように、遊びをするために，どのようなスペースが必要であるのかを確認したり，ルールを説明するためにどこで説明すればよいのかを考えたりすることを提案する。	思考・判断・表現
3．次回のあきまつりの説明を聞く	○グループの友達と一緒にみんなで楽しむことができる遊びができたことを嬉しく思う。②【自分に満足する】 ○自分達が使った材料や道具を次使う人のことを考えて元に戻したり，みんなが過ごしやすい環境を整えたりしようとする。⑭【場や	◎グループの友達と協力してみんなで楽しむことができる遊びができたことを喜べるよう，完成した遊びを褒めたり，頑張りを具体的にことばにして讃えたりする。 ◎自分達が使った物や場所を元通りにしようと思えるように，雑巾，バケツ，ゴミ袋，ほうき，ちりとりを準備し，使える道具を伝える。 ◎どのように片付けたら今回使った場所や道具を次使う人が気持ちよく使うことができるか考えて場を整えるようと思えるように、元通りしたり綺麗にするためにはどうしたらいいか	

	状況を整える】 ○まだ使えるものを取っておこうとしたり，無駄にならない使い方を考えて大切に使おうとしたりする。⑬【資源の活用を見つめる】 ○グループの友達と一緒におもちゃを作っていったことや次はあきまつりを開けることを嬉しく思う。③【他者といる喜びを感じる】	を一緒に考えたり場が整ってきた気持ちよさを伝えたりする。 ◎まだ使えるものを取っておいたり無駄にならないようにしたりするように、使えそうなものを捨てようとしている子どもにもう使えないか尋ねたり、教師が伝えるものを丁寧に戻す姿を見せたりする。 ＊まだ使えるものを取っておいたり無駄にならないようにしたりするように、素材ごとに戻せるカゴ用意しておく。 ◎グループの友達と一緒におもちゃを作っていったことや次はあきまつりを開けることを嬉しく思えるように、グループの友達と笑顔で別れを告げている様子を言葉にしたり、一緒に思ったあきまつりを開くことを一緒に喜んだりする。	

④みんなであきまつりを楽しむ（2h） ＊１１月２７日（木）	目標（ねらい）	＊環境の構成，再構成　◎教師の支援	評価規準（小学校）
1．あきまつりを確認する。 ・前半と後半に分けてあきまつりを行うことを確認する。	○グループの友達と協力して遊びのルールを説明したり，他のグループの友達が準備した遊びを楽しんだりすることができることから，みんなで一緒にあきまつりができることを嬉しく思う。③【他者といる喜びを知る】 ○同じグループの友達と一緒にあきまつりが行えることを楽しみにする。①【自ら決める・選ぶ】	◎みんなであきまつりを開催することができることを嬉しく思えるよう，これまでの活動の様子を具体的に示してみんなの頑張りを褒めたり讃えたりする。 ◎あきまつりをみんなで開くことを楽しみに思えるようにみんなで楽しく遊ぶという目標を全体に伝える。 ＊自由に遊びを楽しめるよう，十分なスペースのある西体育館で秋の遊び大会を行う。	態度
2．あきまつりの準備をする。 ・グループごとに遊びを	○みんなであきまつりを楽しむために，グループの友達と一緒に，自分ができることを考えて遊びの準	◎グループの友達全員で協力して秋の遊び大会の準備ができるよう，何ができそうであるのかを尋ねる。 ◎グループで準備をしていこうと思えるように、みんなで力を	

遊びの準備をする。	備をしようとする。⑦【人と物事を進める】 ○どのように遊び場を配置するといろんな友達が遊ぶことができか，どのように遊びで使う物を並べると友達が使いやすいか，どこから片付けたらいいかを考え，過ごしやすくなるようにしようとする。⑭【場や状況を整える】	合わせていることや相談しているからこそ進んできたことを言葉にする。 ＊自分たちの遊びの場がわかって準備ができるよう，机や仕切りを用意する。 ◎遊びやすい場作りを考えたりしたりしようと思えるように、今の場が遊びやすいのか尋ねたり、必要ないものを一緒に確かめたりする。	
3．みんなであきまつりを楽しむ。 ○前半の交流をする。 ・遊びを説明する人とお客さんに分かれてあきまつりを楽しむ。 ○後半の交流をする。 ・前半の人と役割を交代してあきまつりを楽しむ。	○グループの友達がお客さんとやりとりをする中で，緊張したり困っていたりすることに気付き，助けてあげたり，一緒に対応してあげたりしようとする。⑥【他者のことを考えて行動する】 ○ゲームの説明がうまくできないなど，困っている友達に対し，同じグループの友達のことを知りたいと思って聞いたり，言葉や表情，行動から友達がしたいと思ったことや感じたこと，個性に気付いたりする。④【他者のことを知る】 ○他のグループの遊びを体験したりすることを通して，秋を感じる自然物の美しさを感じたり，形や色，大きさ，感触を感じたり，面白いと思ったり，不思議に思ったことをどうしてなのか考えたりする。⑩【生き物・命を見つめる】 ○他のグループの遊びから，友達がしたいと思ったことや感じたこ	◎同じグループの友達が困っていることに気付いて助けたり，一緒にしようとしたりしている姿を具体的に言葉で表現して褒めたり，認めたり，気付いてない場合は困っている友達はいないか尋ねたりする。 ◎何を伝えようとしているのか知ろうと思えるように困っている子どもがいることを周りの子どもに伝えたり、教師が関心をもって聞く姿を見せたりする。 ◎秋の自然物の特徴を感じられるように、他のグループが秋の自然物のどのような特徴を生かして遊びを作っていたのかを尋ねる。 ◎子どもたちがそれぞれのグループの考えや気持ちを知ろうと思ったりそのよさを感じたりするように、どんな思いで作っ	
	と，個性に気付いたり，そのよさを感じたりする。④【他者のことを知る】 ○自分の気持ちや考えを友達に伝えようと思ったり，友達の表情や動き，周りの状況を見ながら，分かってもらえるように声の大きさ，顔の向け方，身振り手振りなど伝え方の工夫をしながら分からないことや聞きたいことを伝えようとしたりする。⑤【自分のことを伝える】 ○他のグループの友達が楽しんで遊んでいる様子を見て，みんなであきまつりをすることができたことを喜ぶ。②【自分に満足する】	たのか尋ねたり、気になることを聞くよう促したりする。 ◎他のグループの友達の工夫に気付けるように、友達が遊びを楽しむために，ルールをレベルアップするなど，みんなが楽しむための工夫をしている子どもを知らせる。 ◎お客さんを呼び込むための伝えた方を工夫しようと思えるように、子どもの工夫を言葉にしたり、声の大きさや向きなどのポイントを知らせたりする。 ◎グループの友達と協力してみんなで楽しむことができる遊びができたことを喜べるよう，完成した遊びを褒めたり，みんなが楽しんで遊びに取り組んでいる様子を具体的にことばにして讃えたりする。	
4．後片付けをし，あきまつりで楽しかったことや面白かったことを振り返る。	○自分達が使った材料や道具を次使う人のことを考えて元に戻したり，みんなが過ごしやすい環境を整えたりしようとする。⑭【場や状況を整える】 ○みんなが楽しむことができる遊びを作ってあきまつりを楽しめたことを嬉しく思う。②【充実感を得る】	◎自分達が使った物や場所を元通りにしようと思えるよう，雑巾，バケツ，ゴミ袋，ほうき，ちりとりを準備し，使える道具を伝える。 ◎どのように片付けたら今回使った場所や道具を次使う人が気持ちよく使うことができるか考えて場を整えるようと思えるように、元通りしたり綺麗にするためにはどうしたらいいかを一緒に考えたり場が整ってきた気持ちよさを伝えたりする。 ◎自分が作りたいと思った遊びを作れたことに嬉しさを感じたり，他のグループの遊びを経験できたことに嬉しさを感じることができるよう，一緒に喜んだり，遊びの良さを具体的に言葉で伝えたり，頑張りを褒めたり，認めたりする。 ◎自分の意見を伝えられるように，どんな遊びが楽しかったのかを伝える場を設け，他の友達の反応を見るよう伝えたり，	

	○まだ使えるものを取っておこうとしたり，無駄にならない使い方を考えて大切に使おうとしたりする。⑬【資源の活用を見つめる】 ○グループの友達と協力して遊びのルールを説明したり，他のグループの友達が準備した遊びを楽しんだりして，みんなで一緒にあきまつりができたことを嬉しく思う。③【他者といる喜びを感じる】	わかりやすい伝え方の工夫を褒めたりする。 ◎まだ使えるものを取っておいたり無駄にならないようにしたりするように、使えそうなものを捨てようとしている子どもにもう使えないか尋ねたり、教師が伝えるものを丁寧に戻す姿を見せたりする。 ＊まだ使えるものを取っておいたり無駄にならないようにしたりするように、素材ごとに戻せるカゴ用意しておく。 ◎グループの友達と明石公園で見付けた物を使って，考えを出し合い，力を合わせてみんなが楽しむことができる遊びができたと実感できるよう，体験した遊びを想起させながら振り返ったり，工夫したところを紹介したりグループで力を合わせたからこそ素敵なあきまつりになったことを言葉にしたりする。	

Ｒ７年度　「あきをみつけて　みんなで　あきまつりをたのしもう」１日目指導案　11 月 13 日（木）（9:40～12:00）　　活動場所：明石公園　担当：森村麻衣（小学校）

本時について：明石公園であきまつりの遊び作りに必要な秋を感じる自然物を探し、遊びの計画を立てる（3h）

本時の目標 （ねらい）	①　木の実や葉，枝，樹皮などの秋を感じるいろいろな自然物をたくさん集めたいと思い，探し回ろうとする。【自ら決める・選ぶ】 ②　秋を感じるいろいろな自然物をたくさん見付けられたことを喜んだり，友達と一緒に集められたことに満足したりする。【充実感を得る】 ③　同じグループの子と久しぶりに再会したことを喜んだり，5・6 歳の友達と一緒に秋を感じる自然物を探す楽しさや嬉しさを感じたりする。【他者といる喜びを感じる】 ④　同じグループの友達のことを知りたいと思って聞いたり，言葉や表情，行動から友達がしたいと思ったことや感じたこと，そのよさを感じたりする。【他者のことを知る】 ⑤　自分の見付けたことや気持ち，考えを友達に伝えようと思い，友達の表情や動き，周りの状況を見ながら，分かってもらえるように声の大きさ，顔の向け方，身振り手振りなど伝え方の工夫をしながら，伝えようとしたり，伝わったことに嬉しく思ったりする。【自分のことを伝える】 ⑥　友達が困っていることやしたいと思っていることができるように，様子を見たり難しいことを聞いたりして，どこまで手伝ったり教えたりしたらよいのか考えてしようとする。【他者のことを考えて行動する】 ⑦　グループの友達と秋を感じるいろいろな自然物をたくさん見付けたり，遊びを作ったりするために，自分にできることを考えて探したり考えを伝えたりしようとする。【人と物事を進める】 ⑧　自分達で信号を確かめて渡ったり止まったりするなどの行き帰りの道での車や自転車などに注意した歩き方，公園での知らない人への対応の仕方など，危なくないように過ごす方法を考えたり，自分で確かめながら行動したりしようとする。＜身を守る＞ ⑨　色付いた木々の美しさや落ち葉がたくさん敷き詰められている美しさや凄さ，日陰の肌寒さを感じるなど，秋の自然に浸る。＜自然環境を見つめる＞ ⑩　落ちた木の実や色付いた葉，落ちたり折れたりした枝，捲れ落ちた樹皮に触れ，木の実や葉，枝，樹皮のいろいろな形や色，大きさ，感触を感じたり，面白いと思ったり，不思議に思ったことをどうしてなのか考えたりしようとする。＜生き物・いのちをみつめる＞ ⑪　使った物や散らかった自然物を片付けようとし，使った場を整える心地よさを感じる。＜場や状況を整える＞

時間	学習活動	具体的な支援　（＊環境の構成　◎教師の援助）	子どもの事実 （子どもの具体的なしぐさや目線、記述などの行動、発言やつぶやきなど）	事実の解釈 （教師のとらえ）
9:40	1. 一緒に活動をする友達と出会う。 ・グループで集まる	＊草が生い茂った場所を歩いたり，手を伸ばして秋を感じる自然物を探したり集めたりすることができるように，長袖・長ズボンを着用し，適宜水分補給ができるよう水筒を持って行く。⑧ ＊5・6 歳の全員で一緒に活動することを感じられるように，小学校の正門に集まる。 ＊同じグループの友達との再会を喜んだり安心したりできるよう，グループの表示を渡し，グループごとに集まる場を明確にする。③ ＊グループの友達を確認したり，これから何をするのか知ったりした後，そのまま明石公園へ出発することができるように，正門から多目的室に向かって１年１組とさくら１組，１年２組とさくら２組が２列に並ぶ場を作る。 ＊安心して活動できるように，一緒に活動する先生を知る場を設けたり，名札をつけたりする。 ＊あきまつりができることを楽しみに思えるように，参考に秋の自然物を使ったおもちゃを紹介する。 ◎これから一緒に活動することを楽しみに思ったり，再会を嬉しいと思ったりできるように，待ち遠しく思っていた気持ちや同じグループの友達に会えた嬉しさ，これから数日一緒に遊ぶことを言葉にして伝えたり，一緒に同じグループの友達を探して手を振ったり，名前を声に出して呼ぶことを提案したり，一緒に水遊びをして楽しかったことを振り返ったりする。③		
	2. 明石公園で秋を感じる自然物（木の実や葉、枝、樹皮など）を見付けに行くこと知る。	◎グループの友達との活動を楽しみにし，目的を明確にして自然物探しに向かえるように，見付けた秋を感じる自然物を使ってグループの友達と遊びを作り，あきまつりをすることを提案する。①		

	・あきまつりをするために，明石公園へ行き，グループの友達と秋を感じたり，遊びに必要な秋を感じる自然物を探し，集めたりすることを知る。 ・秋を感じる自然物を使ってどんな遊びを作りたいか話し合う。	◎秋を感じるいろいろな自然物をたくさん集めたいと思えるように，みんなで協力して木の実や葉，枝，樹皮などを集めることを伝える。① ◎自然物を集めるだけでなく，色付いた木々の美しさや落ち葉がたくさん敷き詰められている美しさや凄さに目を向けたり，日陰の肌寒さを感じたりするなど，秋の自然を五感で感じるよう伝える。⑨ ＊見付けた秋を感じる自然物をたくさん安全に持ち帰ることができるよう，持ち手のある大きめのビニル袋を一人一人一つ持って行くようにする。 **＊水筒を肩から下げたり，リュックなどの背負えるものに入れたりするなど，安全に歩けるように持ち物を管理させる。** ◎秋を感じるいろいろな自然物をたくさん集めたいと思えるように，どんぐりや松ぼっくりを使ったボーリングやどんぐり迷路，パチンコなど，秋を感じる自然物を使って作ることができそうな遊びをいくつか例示する。① ＊グループの友達と一緒に作りたいもののイメージを広げて秋を感じる自然物を探したり集めたりすることができるように，どのような遊びを作りたいか，そのためにはどのようなものを探したり集めたりしたらよいか話し合う場を設ける。⑦ ◎話し合いの場で出たアイデアは，全て認め，支援者が価値づけることで，友達のよさに気づけるようにする。④ ◎自分の考えが相手にわかってもらうにはどう伝えたらよいか考えられるように，どうすれば分かってもらえるか尋ねたり，具体的な伝えるためのポイントを知らせたりする。⑤		
9:50 10:10	3. グループの友達と一緒に明石公園に行き，秋を感じる自然物を探し，集める。 ○グループの友達と一緒に，明石公園に行く。 ○明石公園でグループの友達と身体いっぱい秋を感じたり，あきまつりで使う遊びを作るための材料を探したり集めたりする。	◎グループで一緒に活動する嬉しさを感じることができるように，グループで集まって並び，クラスごとに歩いて明石公園に向かう。③ ◎出発前に，車や自転車などに対して，危なくないように気を付けようと思っていることやその理由を尋ねたり，園外では危ないことはないかや気を付けたいと考えてきたことをしようとしているか尋ねたり，必要に応じて，何のために手を繋ぐのか，端を歩くのかを尋ねて振り返るきっかけを作ったりする。⑧ ＊グループで安全に過ごすことができるよう，使用するトイレの場所を一箇所にし，トイレに行きたい人がいれば近くの教師に伝え，その時行く人全員で行って全員で戻って来ることを伝える。 ＊安全に活動することができるよう，四つの場所（❶東の丸→❷二の丸→❸本丸→❹稲荷曲輪）に全員で移動すること，移動する際には集まったグループから順に並ぶことを共有する。 ◎グループの友達と一緒に秋を感じるいろいろな自然物をたくさん探したり集めたりしたいと思って自然物集めができるように，どんな秋を感じる自然物が見付かるか期待する気持ちを言葉にする。① ◎グループの友達と一緒に自分達が見付けたい物を探したり集めたりすることに向かえるように，グループで特に集めたいと考えていた物を振り返る言葉をかけたり，仲間が全員揃っているか尋ねたりする。⑦ ◎秋を感じる自然物を見付けられた嬉しさを感じられるように，秋を感じる自然物を見付けた嬉しさを言葉にして伝えたり，一緒に喜んだりする。② ◎秋を感じる自然物をグループの友達と一緒に探したり集めたりする嬉しさを感じられるように，一緒に探したり集めたりしている様子や見つけた物の紹介を，一緒にしている友達の名前を添えて言葉にする。③ ◎グループの友達のことを知りたいと思えるように，グループの友達がしていることを聞いたか尋ねたり，		

		教師が関心をもって聞く姿を見せたりする。④ ◎考えていることや伝えたいことを友達に分かってもらえるように伝えられるように，誰に伝えたいのか尋ねたり，大きな声で言ったり集まってから言おうとしたりする姿を励ましたり，実物を見せたり身振り手振りをしたりしながら話すことでの分かりやすさを言葉にしたりする。⑤ ◎友達のことを待ったり，困っていることに気付いて助けたりすることができるように，グループの友達が全員一緒にいるか尋ねたり，他児の様子を気にかける姿を見せたりする。⑥ ◎秋を感じるいろいろな自然物をたくさん見付けるために自分ができることを見付けて取り組めるように，グループでしたいことは何か尋ねて目的を明確にしたり，していることが目的に向かっている要素を言葉にして意味付けたりする。⑦ ◎色付いた木々の美しさや落ち葉がたくさん敷き詰められている美しさや凄さ，日陰の肌寒さを感じられるように，木々が色付いていることや落ち葉がたくさん敷き詰められていることを知らせ，教師も一緒になってその美しさを感じ，感動を言葉にしたり，日向から日陰に入る機会を作り，暖かさの違いを言葉にしたりする。⑨ ◎木の実や葉，枝，樹皮のいろいろな形や色，大きさ，感触を感じられるように，自然物の形や色，大きさ，感触を尋ねたり，擬態語を使って感じた特徴を表したりする。⑩ ◎秋を感じる自然物について面白いと思ったり，不思議に思ったりしたことをどうしてなのか考えられるように，どうしてそうなのか尋ねたり，知りたい思いを言葉にしたり，調べてみることもできることを提案したりする。⑩		
11:40	4. 明石公園で集めた秋を感じる自然物を振り返り，あきまつりで作る遊びの相談をする。	＊みんなで見付けた秋を感じる自然物は，みんながあきまつりの準備を進めやすいように，次回の活動までの間西体育館に置いておくことを伝える。 ＊グループごとに集まって実際に集めたものを広げながら遊び作りの相談ができるように，グループごとに十分な広さが確保できる西体育館に集まる。 ◎明石公園で秋に浸ったことを実感できるように，どんなことで秋を感じたか尋ねる。⑨ ＊秋を感じるいろいろな自然物をたくさん集められた喜びを感じられるように，集めたものを入れるカゴをグループごとに用意し，まとめて入れる機会を設ける。② ◎考えていることや伝えたいことを友達に分かってもらえるように伝えられるように，誰に伝えたいのか尋ねたり，大きな声で言ったり集まってから言おうとしたりする姿を励ましたり，実物を見せたり身振り手振りをしたりしながら話すことでの分かりやすさを言葉にしたりする。⑤ ◎話し合いの場で出たアイデアは，全て認め，支援者が価値づけることで，友達のよさに気づけるようにする。④ ◎グループの友達みんなと関われるようにするために，まずはグループ全員で一つ遊びを考えるように伝える。⑦ ＊グループの友達と遊びについて相談したり，決めたことを実行したりすることができるように，必要な物が何か把握することができるよう，グループで考えたことや覚えておきたいこと，必要な物の学校で準備してほしい物と家から持って来ることができる物の仕分けなどを書き留める付箋や画用紙を用意する。⑦ ◎秋を感じるいろいろな自然物を使って，グループの友達と楽しめるおもちゃを考えられるように，具体的		

		な例をあげたり，どんなものを作りたいか尋ねたりしながら，計画を支援する。① ◎木の実や葉，枝，樹皮のいろいろな形や色，大きさ，感触を感じられるように，自然物の形や色，大きさ，感触を尋ねたり，擬態語を使って感じた特徴を表したり，いろいろな組み合わせで比べる姿を見せたりする。⑩ ◎使った場を整える心地よさを感じられるように，自然物がどうなっているか尋ねたり，整っていく心地よさを言葉にしたりする。⑪		

Ｒ７年度　「あきをみつけて　みんなで　あきまつりをたのしもう」2日目指導案　11月20日（木）(9:35～11:30)　　活動場所：西体育館　担当：沼田　祥子（幼稚園）

本時の目標

① グループの友達と、集めた秋の自然物を使って、みんなで楽しむことができる遊びを作ってあきまつりをしたいなどと思い、作ったり作り変えたりしようとする。【自ら決める・選ぶ】
② グループの友達と楽しむことができる遊びを一緒に作ることができたと感じたり、グループの友達や教師に作ったものを認めてもらったり褒めてもらったりして素敵なものを作ることができたと感じたりして、満足する。【充実感を得る】
③ グループの友達に親しみをもち、遊びのルールの考えを出し合って一緒にする友達がいる嬉しさを感じたり前よりもっと仲良くなれたと喜んだりする。【他者といる喜びを感じる】
④ グループの友達のことや考えを知りたいと思って聞いたり、言葉や表情、行動から友達がしたいと思ったことや感じたこと、個性に気付いたりそのよさを感じたりする。【他者のことを知る】
⑤ 自分の気持ちや考えを友達に伝えようと思ったり、友達の表情や動き、周りの状況を見ながら分かってもらえるように声の大きさや、顔の向け方、言い換えるなど伝え方の工夫をしながら伝えようとしたりする。【自分のことを伝える】
⑥ グループの友達が困っていることやしたいと思っていることができるように、グループの友達の様子を見て待ったり困っていることを聞いたりして、どこまで手伝ったり教えたりしたらよいのか考えてしようとする。【他者のことを考えて行動する】
⑦ グループの友達と見付けた自然物を使ってこんな遊びを作りたい、楽しいあきまつりにしたいなどの目的に向かって、友達の様子や周りの状況を見て自分にできることを考えてしようとしたり、何が必要か、誰が何をするのか、どう分担するといいかなど一緒に考えたり決めたりしようとする。【人と物事を進める】
⑧ 友達や自分が怪我をしないように、自然物やハサミ、段ボールカッター、ホットボンド、ドングリの穴開け機等の使い方を考え、安全に気をつけて扱おうとする。【身を守る】
⑨ 秋の色付いた葉や木の実に触れ、美しさを感じたり木の実や葉、枝のいろいろな形や色、大きさ、感触を感じたり、面白いと思ったりする。【生き物・命を見つめる】
⑩ 見付けた秋の自然物を使ってどんな遊びが作りたいか具体的に思い浮かべ、必要なものや素材を用意したり、大きさや形、色、組み合わせ方を考えたり素材の特徴を生かしたり友達の表現のよさを感じて取り入れたり作ったり作り変えたりして、作ることを楽しむ。【色や形に表す】
⑪ 道具の特徴や素材の感触、性質を感じて面白いと思ったり不思議に思ったり、それらを扱う時の様子の違いや変化に気付いたり、不思議に思ったことを状況や経験から考えようとしたりする。【事物・現象を捉える】
⑫ まだ使えるものを取っておこうとしたり、無駄にならない使い方を考えて大切に使おうとしたりする。【資源の活用を見つめる】
⑬ 作りやすい場になるよう整えたり、自分達が使った材料や道具を元に戻したり整えたりして気持ちよくなるように片付けようとしたりする。【場や状況を整える】
⑭ みんなが楽しめる遊び方やルールを考えたり、試したりしようとする。【演出・構成する】

時間	学習活動	具体的な支援　（＊環境の構成・再構成　◎教師の援助）	子どもの事実（子どもの具体的なしぐさや目線、記述などの行動、発言やつぶやきなど）	事実の解釈（教師のとらえ）
9:35	○西体育館でグループの友達と出会う。 ・グループの友達を探したり、呼んだりする	＊ 遊ぶ場のイメージももち、遊び作りができるように、また、十分なスペースで作ることができるように、各グループの空間が確保でき、あきまつりをする小学校の西体育館で行う。① ＊ 同じグループの友達との出会いに喜んだり安心したりできるよう、グループの拠点になるシート上にグループの動物の絵を置いて、グループごとに集まることができるようにする。③ ＊ お互いの名前が分かるように一年生はひらがなの名前を養生テープなどで付けたり、幼稚園児はエプロンを着たりする。③ ◎ グループの友達と出会うことができたことを嬉しく思えるように、皆が集まったことや久しぶりに合えて嬉しいことを言葉にしたり子どもたちと嬉しさを共有したりする。③ ◎ グループの友達がどこにいるのか分からず困っている子を迎えに行ってあげようと思ったり集まっていた場所を教えてあげようと思ったりするように、まだ友達が揃っていないことを知らせたり、どこにいるのか一緒に探したりする。⑥		
9：40	○あきまつりする話を聞く ・あきまつりをいつするのか、準備の回数を聞く ・あきまつりでしたいことを考える	＊ 集めたもので何ができそうなのかイメージを具体的にもちながら話し合いができるように、集めた秋の素材をグループごとにタライに入れ、シートの上に置いておく。⑦ ＊ 遊びに必要な道具や素材を選んだり試したりするように、廃材や道具（ホットボンド、ドングリの穴開け機、ホッチキス、油性ペン、水性ペン、段ボールカッター）、素材（段ボール、輪ゴム、紙コップ、凧糸、テープ類、紐、竹串、つまようじ、綿、画用紙）等共用して使うものを１箇所にそれぞれ分けて置いたり、各自の道具箱から必要なもの（はさみ、のり、ペン）を持って行ったりする。⑩（下線が小学校、その他は幼稚園が用意する）（その他必要なものは、小学校で各自持ってくるようにする） ◎ あきまつりでは５・６歳の子ども全員が楽しむことができる遊びをグループの友達と考えようと思えるように、見つけた秋の自然物をもとに自分たちで遊び方や必要なルールを考えて遊びを楽しむことを伝える。⑦ ◎ あきまつりをすることを楽しみにしたり、楽しい遊びを作ろうと思ったりするように、何ができあがるのか楽しみにしていることや皆が作ったもので遊ぶことを楽しみにしている教師の気持ちを伝える。① ◎ 同じグループの友達と一緒にあきまつりに向けて準備をしたりあきまつりを一緒にしたりする嬉しさを感じられるように、あきまつりに向けて一緒に準備をすることや、一緒にあきまつりをすることを嬉しいと思っている教師の気持ちを伝える。③ ◎ あきまつりをするために、見通しをもち、グループの友達と協力して作ろうと思えるように、グループで集まって作る回数やあきまつりをする日を伝える。⑦		

9：50	○作りたい遊びをグループの友達と話し合う ・あきまつりに向けてでどんなものを作りたいのか、どんな遊びにしたいのかグループの友達に伝えたり聞いたりして決める	◎ 自分の話をグループの友達に聞いてもらいたいと思って声の大きさや体の向き、言い方を考えたり変えてみたりして話し方を工夫できるように、今のままではグループの友達に声が届いていないことを伝えたり皆が見えるかどうか尋ねたりする。⑤ ◎ グループの友達の前で自分の考えをなかなか言い出しにくい子に、どんなことを言いたいのか思いを聞き出してあげよう、一緒に言ってあげようなど緊張している子の気持ちを尊重しながら力になろうと思えるように、まだ話していない子がグループにいることを知らせたり、皆の前で話すことに緊張しているかもしれないことを伝えたりする。⑥ ◎ グループの友達が秋の自然物を使ってどんな遊びをしたいか気になり、聞こうと思えるように、どんな遊びをしたいと思っているのかを尋ね、教師も興味をもって聞く姿勢を見せたり、友達の考えの面白さに共感したりする。④ ＊ グループで考えている遊びのイメージをもって進められるように、グループごとに考えたことをかき留める付箋やペンを用意しておく。⑦ ＊ 秋を感じながら作ることを楽しめるように、秋の自然物を使って作る楽しさに共感したり、作っているものに秋があるか確かめたりする。⑨		
	○決まったグループから作り始める ・作る場を準備する ・友達と役割を分担して遊びを作る。 ・素材や道具を選ぶ ・作りたいものに向けて、拾ってきた木の実や枝、葉と廃材やいろいろな素材を組み合わせて作る	◎ 遊びをグループで協力して作り上げる意識をもてるように、遊びの中で何を作る役割は決まっているのか尋ねたり、どんな役割分担をすれば遊びが完成しそうかを紙に書いて一緒に考えたりする。⑦ ◎ 何をするのか迷っている子は、自分でできることをしようと思えるように、周りの友達のしていることを見せて何ができそうか尋ねたり、友達に相談するよう励ましたりする。⑦ ◎ みんなで一緒に遊びを作っていく楽しさを感じられるように、友達と同じ考えであることを言葉に出して伝えたり、考えを出し合って新しい考えが生まれていることを伝えたりする。③ ◎ どんな危ないことがあるかや使い方を考えられるように、自然物やハサミ、段ボールカッター、ホットボンド、ドングリの穴開け機等を使う時に、どうすると危ないか投げかけたり、使い方を見守り、感じた危なさを知らせたりする。⑧ ◎ 作りたいものに必要な分だけ材料を取ろうと思えるように、用意している材料には数に限りがあることを伝えたり無駄にしないためにはどのように使ったらよいか尋ねたりする。⑫ ◎ 自分の作りたいものをイメージし、それに必要な道具や素材を選んだり、色や形、遊び方などを考えたりするように、作りたいものに何が必要なのか尋ねたり、こだわって作っているところを褒めたりする。⑩ ◎ 道具や素材の特徴を感じたり不思議に思ったり試したりしてどうしてなのか考えたりするように、子どもが感じていることを言葉にしたり、どうしてなのか尋ねたり、一緒に考えたりする。⑪ ◎ ボンドの特性を感じたり、使う量を考えたりするように、どれくらいつけるとちょうどよいか尋ねたり、ボンドをつけてからどれくらいでくっつくか尋ねたり確かめたりする。⑪ ◎ 使う道具や素材によってくっついたり取れやすかったり頑丈になったりするなど、特性を感じて使い分けられるように、子どもが実際に使っている場面でどうしてそうなるのか、先程と比べてどうか違いを尋ねたり違うものを使ったらどうなるのか一緒に考えたり、使うものによって感触ややりやすさが変化したことに驚いたりする。⑪ ◎ 秋を感じる自然物の細かいところまで注目して美しさや面白さを感じられるよう、葉や木の実の色や大きさ、形、感触の違いを尋ねたり、教師自ら言葉にしたりする。⑨ ◎ 持ってきた材料を最後まで使い切ろうとしたり使う分だけ取ってこようとしたりするように、余った材料がまだ使えそうなことに触れたり今から使う分でどの位の量を取ってきたら足りそうか尋ねたりする。⑫ ◎ グループの友達が同じ場でものを作る上で作りやすい場を整えようと思ったり動かして場所を作ろうとしたりするように、今のままでは友達や自分も作るのにやりにくそうなことを伝えたり、作る場がやりやすい環境になっているのか見てみるように促したり、作りやすく考えてしている場作りことを言葉にしたりする。⑬ ◎ みんなが楽しくなるように遊び方やルールを考えられるように、作ったものでどう遊ぶのかを尋ねたり、試してみることを勧めたり、試してみてどうだったか尋ねたり、楽しくなるように考えている姿を褒めたりする。⑭		
10：50	○グループで片付ける ・グループの友達と使ったものを片付ける。	＊ 気持ちよく整えられるように、材料を種類ごとに片付ける場所を設けておく。⑬ ＊ 自分達が使った物や場所を気持ちよい場にしようと思えるように、片付けに使う雑巾、バケツ、ゴミ袋、ほうき、ちりとりを準備し、使える道具を伝える。⑬ ◎ グループの友達と一緒に片付けながら自分にできることを考え、気付いたり見付けたりして行動するように、周りの状況を見せたり、グループの友達がしようとしていることを伝え、何ができるか尋ねたり、大変そうな友達がいること知らせたりする。⑦ ◎ また使えそうなものは取っておこうと思えるように、残った材料が使えそうか問いかけたり、使えるか考えて置いていることを言葉にしたりする。⑫ ◎ 自分たちが使った場所が片付いていき、場が整っていくことに気持ちよさを感じられるように、どのように置いたりシートを畳んだりすれば、使いやすくなるのか尋ねたり散らばっていたものが片付いて気持ちがよいことを伝えたりする。⑬		

11：10	○グループで集まって振り返る ・自分の作ったものを友達や教師に見せたり伝えたりする。 ・次回することや必要な材料はあるかをグループで話し合う	◎　自分の頑張りや工夫したことを認めてもらったり褒めてもらったりして嬉しさや作ったことに誇らしさを感じられるように、教師が感じた頑張りを伝えたり、楽しい遊びになってきていることを言葉にしたり、友達と見せ合う場を設けたりする。② ◎　グループの友達と一緒に作りたいものが完成に近付いていることを実感し協力して進めていくことに嬉しさを感じられるように、大変だけれどグループの友達と協力することで完成に近付いていることを伝えたり、グループの友達と困ったことを一緒になって考えて作っていた場面を振り返ったりする。⑦ ◎　今日はどこまで進み、次にどうしたいか、次にもっと頑張りたいことを考えられるように、今日の進み具合を尋ね、次回にしたいことを考えるきっかけを作る。① ◎　あきまつりにむけて次回しようと思っていることをグループの友達と共有し、目標を立てられるように、次回作ろうと思っているものや続きをするために必要なものは何かを話し合う場を設けたり、必要であれば紙とペンを使って文字で表してもよいこと伝えたりする。⑦		
11：20	○全体で振り返りをする ・他のグループの話を聞く	◎　他のグループの考えていることや頑張りを感じられるように、いくつかのグループの考えたことや頑張ったこと、困ったことなどを紹介する。④ ◎　自分たちの話を聞いてもらいたいと思い、声の大きさや体の向き、言い方を考えたり変えてみたりして話し方を工夫できるように、今のままでは声が届いていないことを伝えたり皆が見えるかどうか尋ねたり、他の友達の反応を聞かせたりする。⑤		
11：30	○幼稚園、小学校に帰る	◎　同じグループの友達と次も会えることを楽しみにしたり親しみをもって別れられるように、次に予定している日を伝えたり別れる時に手を振ったりする。③		

Ｒ７年度「あきをみつけて　みんなで　あきまつりをたのしもう」３日目指導案　　11 月 21 日(金)（9:35-11:30）　　活動場所：西体育館　担当：髙橋　梨花（幼稚園）

本時の目標

① 同じグループの友達と一緒にあきまつりに向けてより面白い遊びを作りたいと思って、作り方を試したり、出来上がるまで作り続けたりしようとする。【自ら決める・選ぶ】
② グループの友達と一緒にみんなで楽しむことができる遊びができたことを嬉しく思う。【充実感を得る】
③ 同じグループの友達に親しみをもち、遊びのルールの考えを出し合って一緒にする友達がいる嬉しさを感じたり、夏よりもっと仲良くなれたと喜んだりする。【他者といる喜びを感じる】
④ 友達が作った遊びや友達の言葉や表情、行動から、友達の思いや感じたこと、工夫したことに気付いたり、そのよさを感じたりする。【他者のことを知る】
⑤ 自分の気持ちや考えを友達に伝えようと思ったり、友達の表情や動き，周りの状況を見ながら、分かってもらえるように声の大きさ、顔の向け方、身振り手振りなど伝え方の工夫をしながら伝えようとしたりする。【自分のことを伝える】
⑥ 友達が困っていることやしたいと思っていることができるように，様子を見て待ったり難しいことを聞いたりして、どこまで手伝ったり教えたりしたらよいのか考えて行動しようとする。【他者のことを考えて行動する】
⑦ グループの友達と秋まつりのためにみんなで楽しむことができる遊びを作りたいと思い、必要な物、遊びのルールや説明の仕方など、必要なことについて一緒に考えたり、役割分担をして作ろうとしたりする。【人と物事を進める】
⑧ 自分や友達が危なくないように、ハサミやダンボールカッター、ドングリの穴開け機などの道具や自然物の使い方を考え、安全に気をつけて使おうとする。【身を守る】
⑨ 秋を感じる自然の美しさを感じたり、木の実や葉、枝のいろいろな形や色、大きさ、感触を感じたり、面白いと思ったり、不思議に思ったことをどうしてなのか考えたりする。【生き物・命を見つめる】
⑩ テープ類や紙類、接着剤などを素材の特徴を感じ、使いたい材料に合わせて使い方を考えたり試したりしながら使おうとする。【事物・現象を捉える】
⑪ 友達のグループの遊びを体験する中で他グループが遊びの中で工夫したことに気付き、取り入れたり、試したり、作り変えたりする。【演出・構成する】
⑫ まだ使えるものを取っておこうとしたり、無駄にならない使い方を考えて大切に使おうとしたりする。【資源の活用を見つめる】
⑬ 遊びをどのように並べると見やすいいか、場をどのように整えたら気持ちがいいか、どこから片付けたらいいかを考え、片付けて過ごしやすくなるようにしようとする。【場や状況を整える】

時間	学習活動	具体的な支援　（＊環境の構成・再構成　◎教師の援助）	子どもの事実（子どもの具体的なしぐさや目線，記述などの行動，発言やつぶやきなど）	事実の解釈（教師のとらえ）
9:35	○西体育館でグループの友達と出会う。 ・グループの友達を読んだり探したりして集まる。	＊ お互いの名前が分かるように、一年生はひらがなで書いた名前を養生テープなどで制服に付けたり、幼稚園児はエプロンを着たりする。④ ＊ 予定の時間が分かり、グループで相談したり見通しをもったりできるように、本時の流れと話し合うポイントをいつでも確認できるよう遊びを事前に置いておく。⑦ ＊同じグループの友達との出会いに喜んだり安心したりできるよう、グループの拠点に動物の絵を置いて、グループごとに集まることができるようにする。⑤		
9:50	○遊びづくりをする。 ・みんなが楽しむことができる遊びであるかを確認しながら作業を進める。	＊ 必要に応じてテープ類や紙類、接着剤などを自然物の特徴に合わせて使用できるように、数ヶ所に素材を用意しておく。 ◎どうしたら危なくないか考えたり確かめたりしようと思えるように、危なさに気付いていない際には教師が感じる危なさを知らせたり、どうしたら安全になるか一緒に考えたりする。⑧ ◎グループのみんなで話し合おうと思えるように、することを共有しているのか尋ねたり、みんなで進めるためにできることはないか一緒に考えたりする。⑦ ◎グループの友達と一緒に見通しを持って遊び作りを進めることができるよう、計画がどのようになっていたのかを確認するように促し、自分は何を頑張りたいのかを尋ねる。⑦ ◎自分がしたいことに合わせて作りたい形にするためにテープ類や紙類、接着剤が使えるよう、どれくらいつけるとちょうどよいか尋ねたり、使いたい素材によってどの道具を使うとよいか尋ねたり確かめるたりする。⑩ ◎困っている子どもがいたら、子ども同士の関わりが生まれるように周りの子どもに伝えたり、困っている子どもに気付いて関わっている子どもを他の子どもに伝えたりする。⑥ ◎遊びやすいように、どのようなスペースが必要であるのかを確認したり、ルールを説明するためにどこで説明すればよいのかを考えたりすることを提案する。⑬ ◎グループの友達の困り感に気付き、自分にできることを考えることができるよう、友達の気持ちに気付いて寄り添っている優しさを言葉にして伝えたり、相手のことを思って行っている行動を具体的に言葉にして褒めたり、気付いていないときには友達の表情や様子を知らせたり、どうして困っているのかを尋ねることを提案したりする。⑥ ◎自分の意見を伝えることができるようにするために、グループ内での話し合いにおける発言内容をグループ全体に問い返し、自分はどう思うのかを確認する。⑤ ◎グループの友達と意見を出し合いながら遊びを作ることのよさを感じることができるように、みんなの意見を合わせることで、遊びがよりよくなっていることを教師が言葉にする③ ＊遊びのイメージがもてるよう、事前に誰が遊びを説明したり、遊び場を整えたりするのかを決める場を設ける。⑦ ＊どのお店の遊びであるのかが分かるように、グループのマークを店の壁にわかりやすく掲示したり、シートを使用して各グループの場所を区別したりできるようにする。① ＊さらに遊びが楽しくなる方法を見つけられるように、それぞれのグループの遊びを体験する機会を設ける。		
10:30	~~○他のグループの遊びを体~~			

景品の回収が大変だったり、最終日に同じ遊びをしたりすることから、
○他のグループが作っているものを見て回る。
○他のグループが作っているものを見る。
○短時間だけやってみる。
○数グループだけ教師が取り上げ、見る機会を作る。
など、臨機応変に行う。

	~~験する。~~ ~~・前半と後半のグループに分かれる~~ ~~・前半グループが店員、後半グループが客になる~~ ~~・前半グループが客、後半グループが店員になる~~	◎他のグループの工夫を知りたいと思ったりそのよさを感じたりするように、どんな工夫をしたのかポイントを尋ねたり、教師が関心を寄せる姿を見せたりする。① ◎他のグループの遊びを体験したり、自分のグループを体験してもらったりして、気付いたことを取り入れたり試したり、遊びを作り変えたりするように、前半と後半の２グループに分けて活動するように声をかける。⑪		
10:40		◎秋の自然を感じ、感じたことを言葉で表現できるように、他のグループの遊びから感じたことや思ったことや、使っている秋の自然物のどんなところによさを感じたのか、自分達のグループで活かせることはないか尋ねたりする。⑨ ◎友達が遊びに込めた思いや考えを知りたいと思えるように、遊びを作った人が工夫したポイントを尋ねたり、お客さんにどこによさを感じて遊びを選んだのか尋ねたり、誰の考えであるのかを尋ねたりする。④ ◎グループの友達と一緒に遊びを周る楽しさを感じられるように、グループの友達が全員いるか尋ねたり、一緒に遊びをする嬉しさに共感したりする。③		
10:50	○遊びを作り変えたり試したりする。	◎友達に伝わるまで伝えようと思えるように、励ましたり、声の大きさや顔の向け方をどうしたらいいか考えさせたり、名前を呼ぶことを勧めたり、伝えるよさを言葉にしたりする。⑤ ◎みんなが楽しむためにどのような工夫ができるのかを考えらるように、他のグループの遊びで感じたことや工夫していたことを具体的に言葉にしたり、教師が遊びをして感じたことを知らせたり、作り変えたり取り入れたりする姿を具体的に褒めたりする。⑪ ◎友達が困っていることに気付くとともにどうしてあげたらいいか考えて助けてあげられるように、友達の様子に気付いていない時は知らせたり、何が相手のためになると思うか尋ねたり、どうしてほしいと友達が思っているか尋ねるよう促したりする。⑥ ◎素材の感触を味わったり、性質の面白さを感じたり、自分がしたことによる様子の違いや変化を楽しんだり、どうしてか考えたりするように、感じている面白さを尋ねたり言葉にしたり、どうしてだろうと投げかけたり、何度も試すことを勧めたりする。⑩		
11:05	○遊びづくりの中で楽しかったことや頑張ったこと、工夫したことを振り返る。	◎自分が頑張ったことを分かりやすく伝えるために、どうすると聞いている人が分かりやすいか尋ねたり、他児からの反応を見せたりする。⑤ ◎自分の頑張りや工夫したことを褒めてもらったり、認めてもらったりして嬉しさや作った満足感を感じられるように、教師が感じた頑張りを伝えたり、楽しい遊びになったことを一緒に喜んだりする。② ◎グループの友達と協力してみんなで楽しむことができる遊びができたことを喜べるよう友達の頑張り、友達がいたからこそのよさを言葉にしていく②		
11:15	○片付ける。	＊自分達が使った場所を綺麗に片付けようと思えるように、ほうきやちりとり、ゴミ袋、雑巾やバケツを用意しておく。 ＊どのグループが使ったり作ったりしているかがわかるように、遊びで使ったり作ったりしたものを入れるためのたらいとグループ表示を用意する。 ◎みんなで協力して場を整えられるように、掃除道具に限りがあることを知らせ、グループで一つを使ったり、隣のグループと共用したりするよう伝える。⑦ ◎まだ使える物なのか、もったいなくはないかを考えて片付けられるように、どんなものは捨てるのか、どんな形で戻そうと思うのか尋ねたり、物を捨てている時に、使い道がないか確かめるよう伝えたりする。⑫ ◎使った物を丁寧に片付けられるように、どう整えたら気持ちがいいか尋ねたり、きれいになっていく気持ちよさを言葉にしたり、どこから片付けるとやりやすそうか一緒に考えたりする。⑬ ◎次に使う人のことを考えて片付けようと思えるように、どうすべきか尋ね、自分にできることを見つける姿を褒める。⑫ ◎グループの友達と力を合わせて片付けられるように、周りの状況を見せたり、グループの友達がしようとしていることを伝えたり、手分けして片付ける姿を言葉にしたり、大変そうな友達がいること知らせたりする。⑦ ◎次回のあきまつりに期待をもてるように、みんなで遊ぶことを知らせたり、楽しみなことに共感したりする。①		
11:25	○次回のあきまつりの説明を聞く。	◎また一緒に活動したり出会ったりすることを楽しみにできるように、秋まつりへの期待をもたせてグループの友達とさようならをする。③		
11:30	○幼稚園、小学校に帰る。			

本時の目標

① 秋まつりを楽しみにし、自分達の作った遊びでお客さんに喜んでもらいたいと準備を張り切ったり、たくさん来てほしいとお客さんを呼び込んだり、友達の遊びを見て回ったりしようとする。【自ら決める・選ぶ】
② 秋まつりを楽しむために、グループのみんなで素敵なおもちゃを準備できたと喜んだり、グループの友達と一緒に用意した遊びが繁盛した、喜んでもらえたと満足したり、楽しい秋まつりができたと嬉しく思ったりする。【充実感を得る】
③ ５歳児や１年生の友達と一緒に活動する嬉しさを感じたり、グループの友達と遊びを準備したり、一緒に遊びを回ったりする楽しさや心地よさを感じたり、夏よりもっと仲良くなれたことを嬉しく思ったりする。【他者といる喜びを感じる】
④ いろいろな友達のことを知りたいと思って聞いたり、友達がしたいと思ったことや工夫したこと、個性に気付いたり、そのよさを感じたり、認めたりする。【他者のことを知る】
⑤ 自分の気持ちや考えを友達に伝えようとしたり、友達の表情や動き、周りの状況を見ながら、分かってもらえるように、声の大きさ、顔の向け方、身振り手振りなど伝え方の工夫をしながら伝えようとしたりする。【自分のことを伝える】
⑥ 友達が困っていることやしたいと思っていることができるように、様子を見て待ったり難しいことを聞いたりして、どこまで手伝ったり教えたりしたらよいのか考えてしようとしたり、次に使う人のことを考えて使ったものをすぐに戻したり、使いやすいよう整えて片付けようとしたりする。【他者のことを考えて行動する】
⑦ グループの友達と秋まつりを成功させるために、友達の様子や周りの状況を見て、今自分ができることを見つけて取り組もうとしたり、遊びの準備や接客をどう分担するといいか考えたり、どの遊びから回るか相談して決めたりして一緒に進めていこうとする。【人と物事を進める】
⑧ 秋を感じる自然物の美しさや木の実や葉、枝のいろいろな形や色、大きさ、感触を改めて感じたり、面白いと思ったりする。【生き物・命をみつめる】
⑨ 素材の感触を感じたり、性質を感じて面白いと思ったり、それらを扱う時の様子の違いや変化に気付いたり、うまくいかないことを感じて原因と結果を結びつけて考えたり、経験から予想したり試したりしようとする。【事物・現象を捉える】
⑩ まだ使えるものを取っておこうとしたり、無駄にならない使い方を考えて大切に使おうとしたりする。【資源の活用をみつめる】
⑪ 遊びをどのように並べるといいか考えて遊び場を整えたり、場をどのように整えたら気持ちがいいか、どこから片付けたらいいかを考えたりして、片付けて過ごしやすくなるようにしようとする。【場や状況を整える】
⑫ 色々な遊びのルールや設定を工夫することでより遊びが楽しくなることを感じている。【演出・構成する】

時間	学習活動	具体的な支援　（＊環境の構成・再構成　◎教師の援助）	子どもの事実（子どもの具体的なしぐさや目線、記述などの行動、発言やつぶやきなど）	事実の解釈（教師のとらえ）
9:35	1）秋まつりについて知り、楽しみにする。 ・ グループの友達と集まる。 ・ 遊びの場所や始まる時間、交代時間を知る。	＊ お互いの名前が分かるように、一年生はひらがなの名札をつけたり、幼稚園児はエプロンを着たりする。④ ＊ 秋まつりを楽しみに思い、自分達の遊びの準備をしたい、友達のグループのいろいろな遊びをしたいと思えるように、各自必要な道具や作った物、遊びをするのに必要な手提げ等をもって集まる。① ＊ 遊びの場所や予定の時間が分かり、グループで相談したり見通しをもったりすることができるように、遊びの場所や始まる時間、交代時間をいつでも確認できるよう掲示しておく⑦ ＊ いろいろな種類の遊びを回ることを楽しめるように、前半後半のグループを内容に偏りがないように、またお客さんが分散できるように配置を決めておく。⑫（前半：イヌ・サル・ウサギ・ワニ・ウマ・ネズミ・タツ・ヘビ・ニワトリ、後半：ウシ・アヒル・クジラ・イノシシ・トラ・ワシ・ネコ・トナカイ・ヒツジ） ＊ グループの遊びの場を整えようと思ったり、分かりやすくしようと思ったりするように、各グループに１枚のシートやいろいろな高さのダンボール、ラインテープなどを用意しておく。⑪ ＊ すぐに遊びを準備しようと思えるように、事前にグループマークを遊びの場所に掲示したり、シートなどどのグループにも必要なものを各グループの場所に用意したりしておく。① ＊ 作ったものの修理や遊びの準備に必要に応じて使えるように、テープ類や紙類、商品に使っている素材等を西体育館の中央に用意しておく。⑪ ◎ ５歳児と一年生が一緒に秋まつりをする楽しさを感じられるように、グループごとに集まって座り、どんな気持ちか尋ねて、楽しみな気持ちを共有したり、どんなことを頑張ろうと思っているか尋ねて頑張ろうと友達と言い合うきっかけを作ったりする。③ ◎ みんなで秋まつりを開くことを楽しみに思えるように、明石公園で拾ったものから素敵なものがどんどんできていることや、グループで力を合わせてきていることなどを話して思い出させたり，楽しみな気持ちを言葉にしたりする。① ◎ グループの友達と秋まつりを成功させるために、自分にできることを考えたり、協力したりしようと思えるように、限られた準備時間に間に合うようにどうするといいか投げかける。⑦ ◎ グループの友達と活動する楽しさや心地よさをより感じられるように、これまで力を合わせてきた様子を具体的に示して頑張りを褒めたり、遊びを回る時はグループで行動するよう伝えたりする。③ ◎ グループで声をかけ合ったり順番を決めたりして一緒に遊びを回れるように，グループで遊びを回るために，どうするといいか投げか		

		ける。⑦		
9：45	2）遊びの準備をする。 ・手分けして用意を進める ・遊びを並べたり、場を作ったりする	◎ グループの友達全員で考えを出し合ったり、自分ができることを見付けたりしながら協力して遊びの準備ができるように、何をする必要があるか，できてないことはないか，手伝えそうなところはないか、自分の役割は何か尋ねたり、みんなで力を合わせるからこそ進めることができていることを言葉にしたりする。⑦ ◎ 遊びやすい場づくりを考えられるように、今の場が遊びやすいか尋ねたり、遊びやすさを考えて並べていることを褒めたり、遊びのしづらさを感じて改善しようと動いている姿を言葉にしたりする。⑪ ◎ これまでに作った遊びや考えたことのよさを感じ、自分達の店に満足できるように、教師が感じた素敵さを伝えたり、どんなところを工夫したか尋ねたり、お客さんが喜んでくれそうな期待を言葉にしたりする。② ◎ 遊びの並べ方や役割分担を決める時、店を回る順番を決める時などに、自分の気持ちや考えを友達に分かってもらえるまで伝えようと思えるように、伝えたい気持ちを受け止め励ましたり、周りの友達に伝わっているかどうか相手の表情や動き確かめているか尋ねたり、分かっていないことを質問するよう言ったり、伝え方を工夫している姿を褒めたりする。⑤ ◎ 友達のことを気にかけ、相手のために自分が何をどこまで助けたらいいか考えられるように、気にかけて動いている姿を褒めたり、全てやってあげてしまうことは友達のためにならないことを伝えたり、友達が何を助けてほしいと思っているのか尋ねるよう促したりする。⑥ ◎ グループの友達と一緒に用意をする楽しさを感じられるように、声を掛け合って用意を進めている姿を褒めたり、一緒にするからより素敵な遊びができていることを一緒に喜んだりする。③ ◎ まだ使えるものを大切に戻したり、無駄にならない使い方を考えたりできるように、必要な量はどれくらいか尋ねて意識させたり、物には限りがあることを思い出させたり、再利用する方法を一緒に考えたりする。⑩		
10：00	3）秋まつりを楽しむ。 ○前半の交流をする。 ・遊びを他のグループにしてもらったり、グループで遊びを回ったりする。	◎ 秋の自然を遊びを通して感じられるように、他のグループの遊びから感じたことや思ったことを尋ねたり、使っている秋のもののどんなところによさを感じたのか尋ねたりする。⑧ ◎ 友達が遊びに込めた思いや考え，お客さんが感じていることなどを知りたいと思えるように、教師が関心をもって聞く姿を見せたり、遊びを考えた人に工夫したポイントを尋ねたり、お客さんにどこによさを感じて遊ぼうと選んだのか尋ねたり、誰の考えか尋ねたりする。④ ◎ グループの友達と一緒に遊びを回る楽しさを感じられるように、声を掛け合って回っている姿を褒めたり、はぐれていないか確かめたり、一緒に遊びをする嬉しさに共感したりする。③		
10：30	○後半の交流をする。 ・遊びを他のグループにしてもらったり、グループで遊びを回ったりする。	◎ 友達に伝わるまで伝えようと思えるように、励ましたり、声の大きさや顔の向け方をどうしたらいいか考えさせたり、名前を呼ぶことを勧めたり、伝えるよさを言葉にしたりする。⑤ ◎ お客さんを呼び込むための伝え方を工夫しようと思えるように、子どもの工夫を言葉にしたり、声の大きさや向きなどのポイントを知らせたりする。⑤ ◎ 友達が困っていることに気付いてどうしてあげたらいいか考えて助けてあげられるように、友達の様子に気付いていない時は知らせたり、何が相手のためになると思うか尋ねたり、どうしてほしいと友達が思っているか尋ねるよう促したりする。⑥ ◎ 素材の感触を味わったり、性質の面白さを感じたり、自分がした時と友達がした時の様子の違いや変化を楽しんだり、どうして違うのか考えたりするように、感じている面白さを尋ねたり言葉にしたり、どうしてだろうと投げかけたり、何度も試すことを勧めたりする。⑨ ◎ 色々な遊びのルールや設定を工夫することでより遊びが楽しくなることを感じられるように、それぞれの遊びのルールや設定などで、楽しめるポイントとなっていることを言葉にして感心したり、やってみてどこが楽しかったのか尋ねたりする。⑫		
11：00	4）片付ける。	＊ 丁寧に片付けようと思えるように、ほうきやちりとり、ゴミ袋、雑巾やバケツを十分な数用意する。⑪ ＊ まだ使えるものを取っておいたり無駄にならないようにしたりするように、素材ごとに戻せるカゴ用意しておく。⑩ ◎ 整える気持ちよさを感じて場を整えようと思えるように、掃除道具があることを知らせたり、掃除をすることで場が整っていく気持ちよさを言葉にしたりする。⑪ ◎ 他のグループの友達のことを考えて掃除道具を使おうと思えるように、掃除道具に限りがあることを知らせ、グループで一つを使ったり、隣のグループと共用したりするよう伝える。⑥ ◎ まだ使える物なのか、もったいなくないか考えて片付けられるように、どんなものは捨てるのか、どんなものはどんな形で戻そうと思うのか尋ねたり、物を捨てている時に、使い道がないか確かめるよう伝えたり、教師が使えるものを丁寧に戻す姿を見せたりする。⑩ ◎ 使った物を丁寧に片付けられるように、どう整えたら気持ちがいいか尋ねたり、きれいになっていく気持ちよさを言葉にしたり、どこ		

11：15 11：30	5）秋まつりで楽しかったことや面白かったことを振り返る。	から片付けると場が散らかっていかずに片付けが進んでいきそうか一緒に考えたり、荷物を持ったままだと片付けにくそうであることを知らせたり、励ましたりする。⑪ ◎　次に使う人のことを考えて片付けようと思えるように、どうしたら次に使う人が使いやすいか尋ね、次の人のことを考えて動いている姿を褒める。⑥ ◎　グループの友達と最後まで力を合わせて片付けられるように、手分けして片付けるよさを言葉にしたり、励ましたり、全員で片付けられているか尋ねたりする。⑦ ◎　秋を感じる自然物の美しさを感じたり、木の実や葉、枝のいろいろな形や色、大きさ、感触を感じたり、面白いと改めて思えるように、秋の自然物を使って遊んでみてどうだったか尋ねたり、教師が感じた秋の自然物の面白さを伝えたりする。⑧ ◎　お客さんに喜んでもらえた嬉しさや友達と一緒に楽しい秋祭りができた嬉しさを感じられるように、お客さんが喜んでくれていたことやこれまでの頑張りについて話したり、グループで振り返る時間をとったり、どのグループのどんなところがよかったか伝え合う場を作ったりする。② ◎　グループの友達と一緒に頑張ったから楽しめたことや夏より仲良くなれた嬉しさを感じられるように、活動前との違いを尋ねたり、一緒に楽しめた嬉しさを言葉にしたりする。③ ◎　また一緒に活動したり出会ったりすることを楽しみにできるように、今後の予定を知らせ、期待をもたせてグループの友達とさようならをする。③		

【 研 究 担 当 者 】

神戸大学附属幼稚園

園長・副園長	田中　孝尚	
教　諭	浅原　麻美	
教　諭	髙橋　梨花	
教　諭	沼田　祥子	
教　諭	橋本　藍	
教　諭	松本　法尊	
教　諭	森　香奈子	
教　諭	吉田　紘子	（五十音順）

尼崎市立幼稚園教育研究会

園　長	廣瀬　身佳	尼崎市立竹谷幼稚園
園　長	野口　弥奈子	尼崎市立長洲幼稚園
園　長	小寺　英樹	尼崎市立大島幼稚園
園　長	保田　明子	尼崎市立立花幼稚園
園　長	伊藤　和子	尼崎市立塚口幼稚園
園　長	上田　晶子	尼崎市立武庫幼稚園
園　長	中根　孝介	尼崎市立園田幼稚園
園　長	日下　恵理子	尼崎市立園和北幼稚園
園　長	山崎　祥子	尼崎市立小園幼稚園
指導主事	泉　知恵	尼崎市教育委員会事務局 学校教育部就学前教育課

【 研 究 協 力 者 】

神戸大学大学院

教　授	北野　幸子
教　授	林　創
特命教授	永瀬　裕朗

神戸大学附属小学校

指導教諭	俣野　源晃	
教　諭	友永　達也	
教　諭	中上　はるな	
教　諭	森村　麻衣	（五十音順）