

保育指導案

- 1 日 時 平成 29 年 10 月 18 日 (水) 9 : 30 ~ 10 : 30
- 2 対象児 4 歳児 ばら組 男児 14 名 女児 18 名 計 32 名
さくら組 男児 15 名 女児 17 名 計 32 名 計 64 名
- 3 場 所 ばら組保育室・さくら組保育室
- 4 活動内容 一緒に遊ぼう！
- 5 子供の姿と教師の願い

《子供の姿》

9 月に行った運動会で、友達と一緒に走ったり踊ったりした経験が自信となり、園生活への不安や緊張も少なくなってきた。様々なことに興味が広がってきており、絵本のイメージから「部屋を広くして動物サーカスをしたい。」と動物になって体を動かす遊びを楽しんだり、「忍者になって修行したい。」と、年長児を真似て帽子の前後を逆にかぶって忍者に変身したりするなど、イメージを膨らませて、体を動かす遊びを楽しもうとする姿が見られるようになってきた。保育室全体を、ばら組はサーカスの場、さくら組は忍者の修行の場に見立てることで、子供達のより生き生きとした動きや表現が生み出されている。

「こうやって遊びたい！」「こんなものを作って遊びたい！」という思いを強く持っている子供がいる一方で、遊びをどう進めてよいのか分からず戸惑っている子供や、「こんな遊びがしたい」という思いはあるものの、イメージを実現させる方法を思いつくことが難しい子供もいる。

《活動について》

本時は、イメージを膨らませながら体を動かす遊びに挑戦する活動である。遊びの環境として、新聞紙や段ボールを用意する。新聞紙は丸めたり、ちぎったり、身に付けたりと多様な遊び方ができる。また、段ボールは、イメージしたことを形にする際に活用しやすい。これらの素材は「こんな遊び方に使いたい。」「こんな形にしたい。」といった子供の思いに応えることができ、遊びの発展につながると考える。

ばら組にブルーシートの海、さくら組にティッシュで作った火を置くことで、子供たちのイメージはさらに広がり、自由な発想を生かしながら遊ぶことができるだろう。

また、環境が異なる 2 クラスを行き来できるように設定することで、活動や体験の幅が広がり、新たな発想が生み出されるとともに、隣のクラスの友達にも親しみを持つきっかけになると考える。

《環境構成と教師の願い》

まずは、まとまった活動などで行ったことのある遊びを取り入れることで、安心して挑戦できるようにする。また、自分のしている遊びを友達に伝えたり、遊びを振り返ったりする場を持ち、教師が子供の発言をクラス全体に広めたりアイデアを提案したりしながら、遊びの仲間としてイメージを共有化することで、他の友達や他クラスで行われている遊びにも関心を持ち、「やってみたい。」「行ってみたい。」と思えるようにする。戸惑っている子供や不安そうにしている子供に対しては、友達の姿を見ることができるようになり、教師と一緒に取り組んだりして、子供たち一人一人が自分の思いを実現することができるようにしたい。

6 本日までの活動の経過

まとまった活動	見られた遊び	
<p>○はだしになって遊ぼう！ (6月)</p> <p>最初は、はだしになることに戸惑う子供もいたが、砂や水の感触を足で直に感じ、その気持ちよさやはだしの開放感を感じることができた。</p>		<p>○はだしになっての好きな遊び (6月～)</p> <p>はだしで遊ぶ子供が増えた。一人がはだしになると「ぼくも!」「わたしも!」と、はだしの輪が広がっていった。</p>
<p>○水の生きものに変身！ (6～7月)</p> <p>水の心地よさや開放感を味わうことができた。水への抵抗感を示す子供はほとんどいなかった。</p>		<p>○遊具を使ってチャレンジタイム！ (6月～)</p> <p>平均台やロープを渡る活動では、はだしになるとバランスが取りやすいことを感じたようだった。</p>
<p>【本時の活動】 一緒に遊ぼう！</p>		
<p>○イメージの世界を楽しもう！ (9月)</p> <p>ばら組はサーカス、さくら組は忍者修行のイメージの中で、ロープ渡りやケンステップなどの体を動かす遊びに挑戦した。</p>		<p>○イメージの世界で遊ぶ (9月～)</p> <p>イメージの世界に入り、遊具を組み合わせさせてコースを作ったり、新聞紙でスケート靴を作ったりすることを楽しんでいった。</p>
		

7 本時の5領域との関わり

【本時の活動】一緒に遊ぼう！				
健康	人間関係	環境	言葉	表現
内容(2) (4) いろいろな活動の中で体を動かすことを楽しむ。	内容(7) 友達のよさに気付き、一緒に活動する楽しさを味わう。	内容(7) 身近な物や遊具に興味を持って関わり、考えたり、試したりして工夫して遊ぶ。	内容(2) したり、見たり、聞いたり、感じたり、考えたりしたことなどを自分なりに言葉で表現する。	内容(8) 自分のイメージを動きや言葉などで表現することを楽しむ。

【ばら組指導演】

8 本時のねらい

○友達とイメージを広げながら、いろいろな動きを楽しむ。

9 本時の活動

・予想される子供の言葉

時間	予想される幼児の活動	◇教師の援助 ★環境の構成
一緒に遊ぼう！～海の世界へ遊びに行こう～		
9:30	<p>○教師と話をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今までの活動の振り返りをする。 ・本日の活動についての話を聞く。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>・海の世界で遊びたい！ ・今日はタコになるぞ！</p> </div>	<p>★これまでに行ってきた『海の世界』での遊びを、写真をきっかけに思い出せるようにする。</p> <p>★窓に水色のビニールを貼ることで、さらに海の雰囲気<small style="color: red;">に</small>浸ることができるようにする。</p>
9:35	<p>○海の世界に遊びに行こう！</p> <ul style="list-style-type: none"> ・岩の飛び込み台から、海の世界に行く。 ・ワニのトンネルをくぐる。 ・平均台をくぐったり渡ったりする。 ・ヒトデやサンゴの的を目指して跳ぶ。 ・海の広場で海の生き物になりきる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>・遠くまでジャンプするぞ！ ・トンネルの中で友達と衝突！どうしよう？ ・ヒトデに届いた！かわいい音が鳴るね。 ・ワニになって、友達のとこに遊びに行きたいな。 ・今日は何になるのかな？ ・コースを作りたい！</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>・海は冷たかったね。 ・また、海の世界に行きたいなあ。 ・魚になって遊んで楽しかった！</p> </div>	<p>★海の世界に行くというイメージを持てるように、岩の飛び込み台（跳び箱）を準備する。</p> <p>◇子供の発言を広めたり、イメージを実現させる方法を一緒に考えたりする中で、教師も遊びの仲間として楽しさを共感していく。</p> <p>◇思いのすれ違いが生じた場合は、互いの思いをしっかりと受け止め、代弁するなどして、友達の思いに気付くことができるようにする。</p> <p>◇不安感を抱いている子供や遊び方が分からず戸惑っている子供には、友達の姿を見ることができるよう促したり、教師と一緒に取り組んだりする。</p> <p>★トンネルや平均台を組み合わせてコースを作るなど、環境を変えながら遊ぶ楽しさを感じることができるようにする。</p> <p>◇必要に応じて、遊びを振り返る場を持つ。</p> <p>◇友達の姿や新しい遊び方を紹介することで、様々な遊びに興味を持ち、挑戦してみようと思えるようにする。</p>
10:20	<p>○海の世界から帰ろう！</p> <ul style="list-style-type: none"> ・海を泳いで帰る。 ・本日の活動について話をする。 	<p>★みんなで泳いで帰るというイメージを持てるように、大きなブルーシートを用意し、活動の終わりを知らせる。</p> <p>○本日の活動についてペープサートを用いながら話をする中で、次の遊びへのつながりを持つことができるようにする。</p>
10:25	<p>○片付けをする。</p>	
10:30	<p>○活動を終わる。</p>	

10 評価の観点

○友達とイメージを広げながら活動していたか。

○遊びの中でいろいろな動きをしていたか。

【ばら組保育室】

子供たちが描いた海の生き物の絵

〈海の世界〉

- お面を付け、海の生き物になりきってブルーシートの上を泳ぐなど、好きな動きを楽しむ。

〈岩の飛び込み台〉

- 海に飛び込むイメージで、跳ぶ。

跳び箱

マット

平均台

平均台

〈海底トンネル〉

- 海深くまで潜るイメージでくぐる。
- 平均台を組み合わせてコースを作る。
- 上を渡ることもできる。

〈ごろごろマット〉

- 前転をしたり、横になって転がったりなど、思い思いの動きができる。

〈ワニトンネル〉

- ワニのトンネルをくぐる。(海深くまで潜るイメージ)

トンネル

トンネル

トンネル

〈海の探検コース〉

- ケンステップやフープを組み合わせて、コースを作る。
- 一休みすることもできる。

マット

〈ジャンプ広場〉

- 海の生き物になって、ヒトデやクラゲなどの的を目指して跳ぶ。
- 鈴やタンブリンの音が鳴ることを楽しむ。

フープ

ケンステップ

鈴

鈴

タンブリン

【さくら組指導案】

8 本時のねらい

○友達とイメージを広げながらいろいろな動きを楽しむ。

9 本時の活動

・予想される子供の言葉

時間	予想される幼児の活動	◇教師の援助 ★環境の構成
	友達と一緒に遊ぼう！～バスに乗って出かけよう～	
9:30	<p>○教師と一緒に話をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今までの活動の振り返りをする。 ・本日の活動についての話を聞く。 <p>・1本道だったらどっちから行っていいか分からなかったよ。</p>	<p>★これまでに行ってきた「バスに乗って」の遊びを、写真をきっかけに思い出すことができるようにする。</p> <p>◇先日までの流れの様子や課題として出てきたことを確認し合うことで、より遊びが面白くなるようにする。</p> <p>◇子供の発言をクラス全体に広めたり、イメージを実現させる方法を一緒に考えたりすることで、本日の遊びのイメージを具体化することができるようにする。</p>
9:35	<p>○バスに乗って忍者の修行の場に出かけよう！</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハンドルを持って部屋のドアを通り、忍者の修行の場へ出かける。 <p>・友達と一緒に「バスに乗って」を歌って出かけることって楽しいな！</p>	<p>◇友達と一緒にバスに乗って出かけることの楽しさに共感する。</p> <p>★子供たちが、ハンドルを持ってドアからドアを移動している間に、教師が玉入れの台やポンポン山を設置することで、バスに乗って到着したイメージになるようにする。</p>
9:40	<p>○バスに乗って忍者の修行の場に到着する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のハンドルを道としてつなげる。 ・ロープを道にする。 ・玉入れをする。 ・手裏剣投げをする。 ・ポンポン山をくぐる。 <p>・忍者の修行の場では、運動会で行った玉入れがしたいな。</p> <p>・運動会の時みたいにC・Cダンスもしよう！</p>	<p>★道を長くつなげたり、自分のハンドルを修理したりすることができるように、新聞紙やガムテープを用意しておき、一人一人の思いに応じることができるようにする。</p> <p>◇思いのすれ違いが生じた場合は、互いの思いをしっかりと受け止め代弁するなどして、相手の思いに気付くことができるようにする。</p> <p>◇友達の姿や新しい遊び方を紹介することで、様々な遊びに興味を持ち、挑戦してみようと思うことができるようにする。</p>
10:00	<p>○次の修行をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・踊るポンポコリンの曲に合わせて踊る。 	<p>★玉入れのかごが一杯になったところで、新たな修行として踊りの曲をかけることで、遊びへの意欲を盛り上げる。</p> <p>◇教師も仲間として一緒に踊り、体を動かす楽しさに共感する。</p>
10:20	<p>○バスに乗って帰る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のハンドルを持ち、「バスに乗って」の曲に合わせて友達と一緒に忍者の修行の場から帰る。 	<p>◇「バスに乗って」の曲をかけ、再び自分のハンドルを持って帰るイメージにすることで、活動の区切りが分かりやすくなるようにする。</p> <p>◇本日の楽しかったことを振り返り、次の遊びへのつながりが持てるようにする。</p>
10:25	<p>○片付けをする。</p>	
10:30	<p>○活動を終わる。</p>	

10 評価の観点

○友達とイメージを広げながら活動していたか。

○遊びの中でいろいろな動きをしていたか。

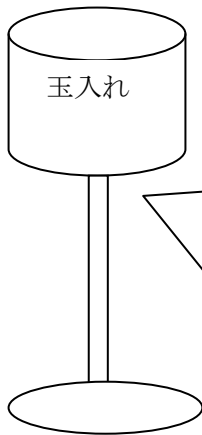
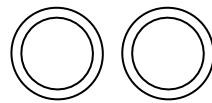
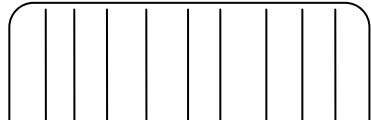
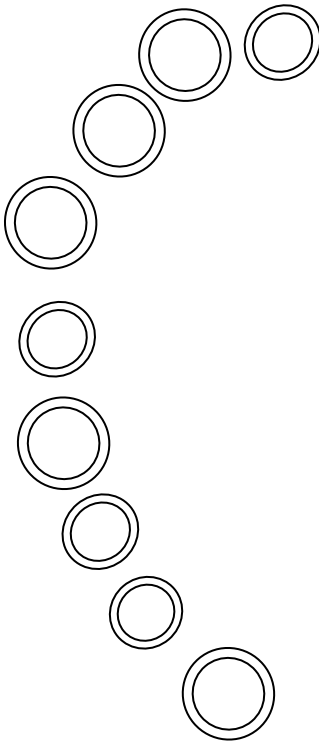
【さくら組保育室】

バスの停留所

〈ハンドルの道作り〉
○自分が作った新聞ハンドルを並べて道を作る。

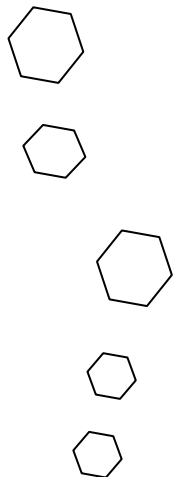
〈製作コーナー〉
○ハンドルを修理したり新たな道を作ったりする。

〈ポンポン山のトンネルくぐり〉
○運動会の踊りで使ったポンポンかけを、トンネルと見立てて、下をくぐる。



〈玉入れ〉
○新聞ボールで玉入れをする。
○玉入れの途中、曲が流れたら玉入れをやめて「C・Cダンス」を踊る。
○玉入れのかごが一杯になったら、みんなで数を数えたり、次の修行をしたりする。

六角形

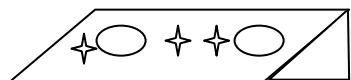


〈縄跳びロープの道作り〉
○縄をつなげて道を作ったり、通ったりすることを楽しむ。
○道が一方通行になってしまった時、新たな道を作る道具として利用する姿がある。

〈バスの停留所〉
○「バスに乗って」の曲に合わせて自分のハンドルを持ち、「忍者修行の場」に出発する。

〈手裏剣投げ〉
○的をねらって手裏剣を投げて遊ぶ。

バスの停留所



◆資料 各クラスで経験した遊び

<p>ばら</p> <p>外で遊ぶことが好きな子供が多い。室内でも、体を動かす遊びの楽しさを感じて遊びが広がっていくようにできるといいな！</p> <p>①室内での体を動かす遊びに挑戦！（平均台、マットなど）</p> <p>ジョイントマットくぐりに最初は上靴を履いて挑戦。「なんだか動きにくい」もう一度、はだしになって挑戦すると、「さっきより速く進めるようになった！」と、実感。</p> <p>体を動かす遊びにイメージの世界が加わると、もっと楽しくなりそう！</p> <p>②『どうぶつサーカス はじまるよ』の絵本を読む。</p> <p>子供たちが大好きな絵本『どうぶつサーカス はじまるよ』の世界を広げてみたら、自由に体を動かす遊びへつながっていくかな！</p> <p>「ばら組サーカスがしたい！」 「（絵本に出てきた）空中ブランコをやってみたい！」</p> <p>③『ばら組サーカス』をしよう！</p> <p>「こんな技もできるよ！」 「僕はワニになってみたい！」</p> <p>↓</p> <p>ばら組サーカスをした後、「空中ブランコに乗ってどんなところに行ってみたい？」と教師が聞くと、「海の世界」という子供の思いがあった。</p> <p>子供から出た「海の世界」をみんなで作って、遊べたら楽しいだろうなあ。</p> <p>④みんなで『海の世界』を作って、遊ぶ。</p> <p>「魚釣りがしたい！」 「泳ぎたい！」 「魚をいっぱい作ろう。」</p> <p>⑤もっと楽しくするためにはどうしたらいい？</p> <p>「私も魚になりたかったのに、お面がない…。」 「もっとたくさんお面を作ったらいいんじゃない？」 「ワニのトンネルに友達を増やそう！」</p>	<p>さくら</p> <p>忍者になって遊ぶ子供たちの姿があった。そうだ、さくら組の部屋を忍者の修行の場にしよう！平均台やマット、巧技台等も使って体を動かして遊べると楽しそう。</p> <p>①床には火（赤い花紙）があるから、落ちないようにマットや平均台の上を渡ろう！</p> <p>「だったら消防署も作って、火を消したいな…」</p> <p>子供たちの面白い発想を生かして主体的に活動してほしいな。</p> <p>「床はあっちっち（火を描いて床に置く）だから、落ちないようにするよ。」</p> <p>床に火が散らばると、あまりに雑然とするな…。でも、巧技台のような用具だとあまりに列ができて待ち時間ができてしまうな…。</p> <p>👉子供たちの大好きなバスに乗って「忍者の修行の場に行く」設定にすることで、一人一人しっかりと体も動かしてほしい！</p> <p>②ハンドルを作ってバスに乗って出かけよう！</p> <ul style="list-style-type: none"> ・新聞紙を輪にしてバスのハンドルにするよ。 ・ハンドルを友達とつなげて道を作りたい。 ・新聞で作ったボールで、運動会の時に行った玉入れをしたいな。 <p>「ポンポンかけをくぐる所は『ポンポン山』って名前にしようよ！」</p> <p>③バスに乗って出かけよう！</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分が作ったハンドルでバスに乗って出かけたなら、「ポンポン山」があって、道があって、玉入れができる！ <p>「私はこっちを通りたいのに〇〇ちゃんが通らせてくれなくて悲しいな。」 「だったら、ロープで新しい道を作ったら、こっちからも通れるよ！」</p>
---	--

