

塩竈市アプローチカリキュラム

子どもたちの育ちと学びを なめらかに つなぐ！

幼稚園・保育所（園）編

（第2版）

平成30年11月

塩竈市教育委員会

塩竈市アプローチカリキュラムの活用にあたって

塩竈市教育委員会

- 1 活用のめやす 12月から翌年3月中～下旬



- 2 対 象 翌年4月に小学校に入学予定の幼児（5・6歳児）

3 内 容

- (1) 「生活」「遊び」「学び」「歌」「絵本の世界」の5つの内容から構成されています。
- (2) 「生活」「遊び」「学び」の内容は、これまでの各幼稚園・保育所（園）での生活や遊びの中で培われてきたものです。子どもたちが小学校生活に滑らかに移行できるように、入学までに意識して指導してください。
- (3) 目安として実施する月を示していますが、内容によっては、早い時期から指導を始めたり、繰り返し指導したりすることが効果的なものもあります。各幼稚園・保育所（園）の実態に応じて、柔軟に取り入れてください。
- (4) 「歌」「絵本の世界」は、幼児期に触れさせたい日本文化として、代表的な昔話や童謡、唱歌を紹介しました。折に触れ慣れ親しませてください。
- (5) カリキュラムの内容をすべて指導しなければならないというわけではありません。この内容と似ていることやアレンジしたこと、発展させたことを実践することで、活用の幅が広がります。実態に応じて、展開されることを期待いたします。

4 活 動 例

- (1) 1日の生活のどの場面で使えるか、そのチャンスを生かして実践してみてください。
- (2) 「歌」「絵本の世界」は、朝の挨拶の後や昼食の前（後）、お迎えを待つ時間帯などにも実践できます。
- (3) 曜日を決め、毎日この5つの内容の中の1つを実践したり、1日の生活時間帯に位置付け、1週間単位で実践したりするなど、いくつかの方法が考えられます。



塩竈市アプローチカリキュラム 目次

月	生 活	ページ	遊 び	ページ	学 び	ページ
12	手洗い・うがいをしよう	1	とおりゃんせ	5	しりとり遊び	9
	歯を磨こう	2	はないちもんめ	6	しりとりすごろく	10
	衣服のきちんとした身支度	3	あぶくたった	7	カレンダーってどんなもの	11
	上手な顔洗い	4	おにごっこ	8	クレヨンのお散歩	12
1	持ち物の整理をしよう	13	一本橋渡れ	18	いくつかな？	22
	靴の履き方・靴の揃え方	14	あんたがたどこさ	19	1分はどのくらい？	23
	挨拶の仕方	15	転がしドッジボール	20	すごろく遊び	24
	お箸の持ち方	16	ドリブルシュート	21	絵描き歌	25
	お箸の使い方	17			しりとり遊び	26
2	生活のリズムを整えよう	27	猛獣狩りに行こうよ	31	カルタ遊び	35
	朝ご飯を食べよう	28	お一ちたおちた	32	椅子の座り方	36
	ごめんね、いいよ	29	絵づくり	33	伝言ゲーム	37
	おやつのととり方	30	じゃんけん列車	34	文字とりゲーム	38
					時間について知ろう	39
3	帰りの時間	40	おしくらまんじゅう	44	鉛筆のお散歩	48
	好き嫌いをしない	41	だるまさんが転んだ	45	自分の名前を書こう①	49
	規則正しい食事	42	ハンカチ落とし	46	自分の名前を書こう②	50
	トイレの使い方	43	遊びのルールを作ろう	47		

※  は、小学校との滑らかな接続のために、ぜひ取り上げていただきたい項目です。

感性に働きかける	う た					
	むすんで ひらいて	1	つき	9	豆まき	17
	ことりの歌	2	ゆりかごの歌	10	ゆき	18
	ぞうさん	3	犬のおまわりさん	11	山びこごっこ	19
	桃太郎	4	やぎさんゆうびん	12	うれしい ひな祭り	20
	シャボン玉	5	どじょっこ ふなっこ	13	七つの子	21
	夕焼け小焼け	6	うさぎとかめ	14	おさるのかごや	22
	かわいい かくれんぼ	7	かたたたき	15		
	げんこつ山のたぬきさん	8	お正月	16		

※ うたの歌詞・楽譜は掲載しませんでした。

豊かな心を育む	絵本の世界			
	ねずみのすもう	花さかじいさん	きんたろう	
	一休さん	かぐや姫	かさこじぞう	
	さるかに合戦	かもとりごんべい	花さき山	
	桃太郎	つるのおんがえし	くもの糸	
	こぶとりじいさん	おむすびころりん	わらしべ長者	

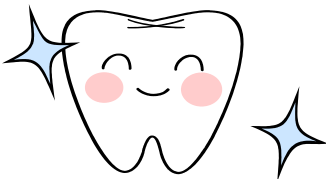
- ◎ 手を洗うことの大切さと手の洗い方を知り，身に付ける。（健康・人間関係）
- 手を清潔にし，自分の体を大切にする。

※ これまでの生活でほぼ身に付いているので，昼食の前に指導する。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 なぜ，食べる前や部屋に入っ たときに手を洗うのか考える。 ・ ばい菌が体に入ってしまう ・ 気持ちが悪い ・ 他のものに汚れがついてし まう 2 手やのどにも，ばい菌がつい ている様子を見る。 3 手洗いやうがいをしないで， 食べ物を手でつかんで食べたら どうなるかを考える。 ・ 病気になってしまう ・ お腹が痛くなる 4 手の洗い方をまねしてみる。	○ 給食の前に，いつもしていることは何か，振り返らせて考えさせる。 ○ 実際に，自分の手の様子を観察させる。 ○ 絵本や模型，ビデオ，パネルシアターなどを用いて，単純化して示すとよい。 ○ 手洗いやうがいをしても，その仕方によっては，まだばい菌が付いていること や，洗わない手には様々な種類のばい菌がついていることを説明する。 ○ 手洗いやうがいの大切さ，必要性に気付かせ，その大切さを理解させる。  ○ ハンドソープ(石けん)の使い方や量の加減も指導する。 ※爪は短く切ってあるかな？→①両手を水でよく濡らす。→②石けんを手にとって泡立てる。→③手のひらを合わせて ごしごしする。→④反対側もごしごしする。→⑤指の先と爪の間をごしごしする。→⑥指の間をごしごしする。→ ⑦親指をぐりぐりする。→⑧手首をぐりぐりする。→⑨水で流してきれいなタオルで拭く。→⑩蛇口の向きを確認する。 ○ 行程を確認し，洗い方を意識しながら取り組ませる。 ○ うがいの違いに気付かせ，意識しながら取り組ませる。 ※コップに半分位の水を用意したかな？→①水を少し口に含む。→②少し強めに「ぶくぶく」とゆすいで吐き出す。→ ③水を少し口に含んで上を向き，のどの奥で「がらがら」とうがいをして吐き出す。心の中で15数えよう。→④もう 一度③をくりかえして，おしまい。→⑤蛇口の向きを確認する。 ※はき出す際はゆっくりはき出すよう声掛けをする。
6 実際に手洗い，うがいをし てみる。 7 いつも，今日勉強したように 手洗いやうがいをするように励 まして，学習のまとめとする。 ※ 保護者に対して，家庭でも実 践するよう協力を願い，習慣と して確実な定着を図る。	○ 手洗い場に移動して実際に行う。日常の手洗いの都度，個別に声掛けして指導す ることで，確実に身に付けさせる。 ○ きれいな手で，楽しく上手に食事をすると楽しいことを伝える。 ○ 毎日新しいタオルに交換するなど，常に清潔なタオルを使わせる。 ○ 個別にうがい用のコップを用意し，衛生的な管理を徹底する。 

- ◎ 歯を清潔にし，口内環境を整える習慣を身に付ける。（健康・人間関係）
- 食後の歯磨きを習慣付けることにより，虫歯を無くし歯を大切にする。

※ 昼食の前に指導する。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 歯を自分で磨いているかを振り返る。 - 自分で磨いている (朝，夜) - 手伝ってもらって磨いている - 磨いてもらっている	○ 自分で歯を磨いている自覚があるかを確認する。 
2 どのように磨くと，歯にとってよいのかを考える。	○ 全部の歯に，歯ブラシが行き届くと良いことに気付かせる。
3 歯の磨き方を知る。	○ 歯の模型などの具体物を使って，歯の磨き方の大体を知らせる。 - 歯の部位…前，上，裏 - 歯ブラシの持ち方 - すすぎ方，回数
4 歯の磨き方をまねしてみる。	○ 指を使って，歯磨きのまねをさせる。 - 楽しく，リズムよく磨くようにする。 - 歯磨きの音楽などに合わせて行う。 
5 実際に歯磨きをしてみる。	○ 手洗い場に移動して実際に行う。日常の歯磨きの都度，個別に声掛けして指導することで，確実に身に付けさせる。
6 いつも，今日勉強したように歯磨きをするように励まして，学習のまとめとする。	○ きれいな歯は，「健康づくりの一步である」ことに気付かせる。 ○ 個別に歯磨き用のコップや歯ブラシを用意し，衛生的な管理を徹底する。
※ 虫歯予防デーに関連して指導するとともに，家庭と連携し，習慣化して確実な定着を図る。	

- ◎ 自分の衣服を一人できちんと着ることができる。（健康・人間関係）
- ボタンや上着を衣服の中に入れることが上手にでき，整った気持ちの良い身支度ができる。

※ 朝の時間に指導する。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 今朝，どのように身支度をしたかを思い返す。 2 身に付けている衣服がどのようなになっているかを，自分自身で確認する。 - 衣服の順番や襟が整っているか - 上着が出ていないか - 靴下が上がっているか - 裏返し・前後ろになっていないか 3 鏡で自分の姿を見て，身支度をきちんと整える。	○ いつも身に付けている衣服だが，自分で衣服の身支度をしたかを確認する。 ○ 衣服を自己点検させる。 襟，袖，シャツ出し，裏返し，前後ろ，ずり落ち，チャック，ボタンのかけ忘れなどがないか。  ○ 客観的に自分の姿が分かるように，鏡に映し，点検させる。
※服をきちんと着ているかな？→①鏡の前で，自分の姿を映す。→②確認したところがきちんとなっているか，鏡を見ながら確かめる。→③整っていなかったところは直す。	
4 幼稚園・保育所（園）に行くときの支度を自分でしてみる。	○ 上着，帽子，かばんなどの身支度が，自分でできるように確認させる。 ○ 実際に片付ける場所を確認しながら，理解させる。
ア 上着を脱ぎ，自分のフックに掛ける。 イ 掛けた上着を着るために，取りに行く。 ウ 自分の席で，上着をきちんと着る。かばんを取りに行き，肩に掛ける。 エ あごにゴムを掛け，帽子をかぶる。 オ 上着，かばん，帽子の乱れがないか，もう一度目で確認する。	
5 幼稚園・保育所（園）の自分の席に着いたら，決められた場所に収納する。	○ 上着，帽子，かばんなどの片付けが，自分でできるように確認させる。
ア 帽子を決められた場所に置く。 イ かばんを決められた場所に置く。 ウ 上着を脱ぎ，フックに掛ける。 エ スモックや運動着などを着る。両腕を通したあとに，首を入れる。	
6 いつも，今日勉強したように身支度を自分でできるよう，学習のまとめをする。 ※ 制服や普段着でも自分でできるよう，家庭と連携し，個別指導する。	○ 自分の衣服を一人で着たり，きちんと身支度をしたりできるように励ます。 

- ◎ 毎朝の習慣の一つとして洗顔を身に付ける。（健康・人間関係）
- きれいに顔を洗う洗い方を知り，すがすがしい朝のスタートを切る。

※ 朝の時間に指導する。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 今朝，自分がやってきたことには，どんなことがあったか，振り返る。 2 顔を洗ってきたかを振り返る。 ・ 昨日の汚れは付いていないか ・ 目やにや，食べたものが付いていないか ・ 生き生きとした顔になっているか 3 顔を洗うとどんな良いことがあるか考える。 ・ 気持ちがさっぱりする ・ きれいになる ・ 目が覚めて気持ちがいい 4 顔の洗い方をその場でやってみる。 5 どのように洗うと良いかを知り，やってみる。	○ 登園(所)の前に，いつもしていることは何か，振り返って考えさせる。 ・ 朝の食事，排便，挨拶，着替え，歯磨き，顔洗い，体操，お手伝い など。 ○ 汚れの付いていない顔洗いができているか，確認させる。 ○ 寒い時期なので，温かいお湯で洗ってきている子どもが多いと思われる。水で洗った子どもを褒めたい。 ○ 丁寧に洗っている子どもや，洗い方に気を付けている子どもを褒めていきたい。 ○ 一日の始まりを，清潔な顔でスタートすることの気持ち良さに気付かせたい。 ・ 顔を洗って，朝が始まる感覚を理解させたい。 ○ 自分がしている顔洗いの仕方をやってみて，どんな洗い方が良いか，考える。 ○ 両手で水をすくって顔をこするだけでなく，目の周り，鼻の周り，口の周りを指先できれいにすることを理解させる。
ア 両手を合わせて，水をためる形にする。 イ 両手で顔を洗う。あごから額に向かって，上下させて洗う。 ウ もう一度両手に水をためて顔に持って行き，指先で目の周り，鼻の周り，口の周りをこすって洗う。 エ もう一度，ア，イ を行う。	
6 きれいになった顔を確認め，髪も整える。 7 いつも，今日勉強したように顔洗いをするように励まして，学習のまとめとする。 ※ 保護者に対して，家庭でも実践するよう依頼し，習慣として確実な定着を図る。	○ イラストや掛け図などを活用して，示すようにする。 ○ 実際に水道のあるところで実践しなくとも，洗い方の確認をするとよい。 ○ 鏡を見ながらきれいになった顔を確認めて，正しい洗い方を意識させるようにする。 ○ 正しい顔洗いの仕方を理解し，身だしなみの基本とさせる。



- ◎ 鬼に捕まらないように、歩き方を考え、みんなで歌って楽しむ。（言葉・健康・人間関係）
- みんなと一緒に遊ぶことができる。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 じゃんけんをして、二人の鬼を決める。	○ 子どもが遊びのルールを理解できるよう，一緒に関わる。
2 二人の鬼は、手をつないで向かい合い、「とおりゃんせ，とおりゃんせ」と歌う。	○ 歌いながら動く心地よさを感じさせながら，楽しく活動させる。
3 他の子どもは、列になり「ここはどこの細道じゃ」と歌いながら，手をつないでいる鬼の二人に聞く。	○ 問答方式の歌を意識し，歌詞を覚えて遊べるよう，一緒に関わりながら活動する。
4 手をつないでいる鬼は，「天神様の細道じゃ」と答える。	
5 他の子どもは，「ちっと とおしてくだしゃんせ」と歌いながら，くぐっていく。	○ 歌の内容に触れながら，言葉の意味を想像する楽しさを味わわせる。
6 鬼は，「ご用のない者 とおしゃせぬ」と歌う。	
7 列の先頭の子どもは，「この子の七つのお祝いに お札を納めに参ります」と歌いながらくぐる。	
8 「行きはよいよい 帰りは怖い 怖いながらも」と歌いながら歩いてまわる。	
9 「とおりゃんせ とおりゃんせ」で，鬼の二人は，挙げていた手を下ろして，次の鬼を捕まえる。	○ 鬼に捕まえられる時に，ルールや順番を守って，行動できるよう配慮する。
10 捕まった人が，鬼の片方の人と交代する。	○ 似た遊びの例として，「ロンドン橋おちた」がある。



- ◎ 歌を掛け合いながら，グループで相談して協力しながら楽しむ。（言葉・健康・人間関係）
- みんなと一緒に遊ぶことができる。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 2つのグループに分かれる。それぞれ横に並び，手をつないで向かい合う。 2 全員で，「もーんめ，もんめ，はないちもんめ」と歌い出す。 3 歌いながら，相手に向かって4歩前進と4歩後退をお互いに繰り返す。 「あの子がほしい」 「あの子じゃ わからん」 「この子がほしい」 「この子じゃ わからん」 「相談しよう」 「そうしよう」 4 両組寄り合って，相手の中から誰をとるか決める。 5 決めた子どもの名前を言いながら，歌い，前進と後退をする。 「〇〇ちゃんがほしい」 「△△ちゃんがほしい」 6 指名された二人の子どもは，「じゃんけん」で相手と勝負をする。負けた子どもは，相手の組に入る。 7 続けて，勝った組が「勝ってうれしい はないちもんめ」と歌いながら，前進する。 8 次に，負けた組が「負けてくやしい はないちもんめ」と歌いながら，前進する。 9 3～8を繰り返しながら，歌が終わったら，両組とも初めと同じように寄り合って次に呼び出す子どもを決めていく。 	○ 子どもが遊びのルールを理解できるよう，一緒に関わる。 ○ 友達の名前を呼んだり，仲間に加えたい子どもを決めたりするので，友達関係が分かる活動である。 また，いろいろな子どもを知る機会にもなるので，観察や関わり方を考慮したい。 ○ 子どもたちの人間関係に配慮し，以下の点に留意したい。 ・ 残りが一人だけにならないようにする。 ・ 同じ子どもが，残らないように配慮する。 ・ いろいろな子どもが，名前を呼ばれるようにする。 ○ じゃんけんだけではなく，様々な勝負を考えさせてもよい。 ○ 名前を言われた時の表情から，子どもの気持ちを捉えやすいので，園児理解に役立てていく。

- ◎ 言葉のリズムを楽しむと共に、言葉を連想しながら楽しむことができる。（表現・健康・人間関係）
- みんなと一緒に遊ぶことができる。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 全員が、手をつないで輪になる。 2 鬼を一人決め、鬼は輪の中に、手で目隠しをして座る。  3 鬼の周りを回りながら、「あぶくたった 煮えたった」と歌う。 4 「煮えたかどうか 食べてみよ ムシャ ムシャ ムシャ」止まって、鬼の頭の上で食べるまねをする。 5 「まだ煮えない」再び、初めのように歌いながら回る。 6 2～3度繰り返した後、「もう煮えた」で、鬼を輪の中から出して、少し離れた所に座らせる。 7 鬼でない子どもたちは、家の中を想像して、言葉のように動作化し、表現する。 「戸棚に入れて 鍵を開けて ガチャ ガチャ ガチャ」 「おうちに帰って ご飯を食べて ムシャ ムシャ ムシャ」 「お風呂に入って ゴシ ゴシ ゴシ」 「お布団敷いて ねーましょ」 8 みんなが寝たら、鬼が出てきて、 鬼「とん とん とん」 子ども「何の音？」 鬼「風の音」 子ども「あーよかった」 鬼「とん とん とん」 子ども「何の音？」 何回か、この問答を繰り返す。 9 鬼「お化けの音」で、子どもたちは逃げ回る。（ライオンなど、怖いものなら何でもよい。） 10 鬼に捕まった人が、次の鬼になる。 	○ 子どもが遊びのルールを理解できるよう、一緒に関わる。 ○ 言葉から動きを想像したり、鬼ごっこで捕まえたりする要素が含まれている活動である。それぞれの動きを楽しんで行わせたい。 ○ 言葉の意味を考えて、簡単な動作をさせるようにする。互いの動作を見合いながら、動きを工夫させたい。 ○ 動作は、みんなで考え、動きの大きな動作を楽しく行わせたい。工夫してどんどん変え、活動を広げていきたい。 ○ 「〇〇の音」は、子どもたちに想像させた言葉を入れて、遊びを広げていく。 ○ 問答方式を意識して、言葉選びをさせるようにする。 ○ ルールを守って、追いかけてっこをさせる。 ○ 鬼を嫌がる子どもや、鬼に何度もなりたがる子どもなどに配慮して、ルールを確認しながら行う。 ○ 似た遊びの例として、「むっくりくまさん」がある。（低年齢向）

- ◎ それぞれのルールに従って楽しむ。（言葉・健康・人間関係）
- 鬼ごっこのルールを正しく理解する。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 保育者の合図で，集合する。 2 「色鬼」をすることを知る。 3 《遊び方の例》 じゃんけんなどで，誰か一人が，鬼になる。 4 みんなで「鬼さん 鬼さん 何の色」と言う。 5 鬼は「赤！」と言う。（いろいろな色の名前を言う。） 6 他の子どもたちは，逃げながら，赤いものを見つけて触る。 7 鬼は，赤いものに触っていない子どもを追い掛ける。 8 タッチされた子どもが，次の鬼になる。 	○ 様々な鬼ごっこがあると思われる。ここでは，色鬼を取り上げ，展開する。 ○ 初めは，簡単なルールのみにし，子どもたちのアイデアで，ルールを変えたり，増やしたりしていく。 ○ 子どもが共通理解できるまでは一緒にいき，楽しさに気付くことができるように関わる。 ○ ルールを分かりやすくするために，絵カードなどを準備する。 - その場にある色を言うように，確認する。 - なかなか決められない子どもへの声掛けを配慮する。 ○ ルールを守れない子どもについては，話合いをしてルールの確認をする。 ○ トラブルになったときは，子ども同士で解決できるように，指導者が仲介する。

- ◎ しりとりカード作りを楽しみながら、言葉に興味をもち、言葉を豊かにすることができる。
- （言葉・環境・人間関係）
- しりとり遊びをする中で、言葉の面白さを知る。

※ 子どもたちが、ひらがなに興味をもっていること、文字を書く経験をしていることを前提として実施したい。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 「あ」から「ん」の五十音の文字カードを広げて、並べる。	○ 子どもたちが文字に興味をもちやすくするように、文字カードが重ならないように広げる。 ・ 文字カードは、簡単に文字のみが書かれているものを活用したい。
2 好きな文字を一つ選んで、その文字から始まる言葉を考えることを理解する。	○ 絵カードを見せて例題を示しながら、やり方を理解させる。 ・ 絵カードは、カルタの絵や英単語の絵などの既製のものを活用したい。 ○ 自分の選んだ文字から始まる絵カードがあったら発表させ、絵と言葉の関係に気付かせる。 ・ 絵に表した言葉を音声化し、それを文字にすることで、音声と文字の一致を実感させたい。
3 考えた言葉を発表したり、絵をカードに描いたりする。	○ 知らない言葉が出てきたら、音に出して言わせながら、言葉の面白さを味わわせる。
4 「こぶた」「たぬき」「きつね」「ねこ」の絵カードを順番に並べる。	○ しりとりになっていることに気付かせる。
5 自分が選んだカードの文字をスタートにして、しりとりを考える。	○ 言葉の最後の文字に着目させて、しりとり作りをするよう助言する。
6 できたしりとりを、みんなの前で発表する。	○ 発表の例 「とり、りす、すずめ、めだか、です。」 「私は、とり、りす、すずめ、めだか、と考えました。」 ○ 発表できる子どもがいたら発表させ、言葉の面白さに気付いたことを確認して、学習のまとめとする。

- ◎ カレンダーを見て楽しみながら、数の並びや曜日の並びに目を向ける。（言葉・環境・表現）
- 数字や曜日に関心を持つ。

※ 新しい年を迎えるに際し、新しいカレンダーに関心を持たせる。

子どもの活動

1新しいカレンダーを見て、改めてどんなものか知る。

212月のカレンダーを見て、1月は何日から始まるのか、理由を知る。

【例】

日曜日	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日	土曜日
30日	31日	1日	2日	3日	4日	5日

31週間が7日間と意識させるために、日曜日から土曜日までを用紙の上に置かせ、確認し、貼る。

4日曜、月曜、火曜、水曜・・・1週間を理解し、始まりの「1」を貼らせる。

5次の数字を正しく並べられたら、順々に数字を貼る。

※子どもの実態によっては、活動の1、2を軽めに扱うのもよい。その際、「カレンダーマーチ」の歌を歌うのもよい。

保育士・教師の働き掛け

○新しいカレンダーを見せる。

○あらかじめ、1～31までの数字カード、曜日カード（貼り付け用）を用意しておく。

○12月31日と1月1日がつながっていることに気付かせるように、カレンダーの数字を並べる。

○楽しかった1年間を思い出して、カレンダーをなぞり、「また新たな1年を楽しく過ごそうね。」と言葉掛けをする。

○1週間が7日間であることに気付かせる。

○「月火水木金土日のうた」を歌ってみるのも良い。
♪月曜日 笑ってる・・・

○出席ノートを活用するとよい。

○数字は前の月の続きから始まることに気付かせる。

○曜日の並びは変わらず、固定されるが、数字は続いていく。

○週・月・年をまたぐという意味を知る。

○数字を貼り終わった子どもは、月にあった絵を描かせる。全て終了した子どもの作品を掲示し、達成感を味わわせたり、作製意欲を高めたりする。







12月	2019 1月						2月
日	月	火	水	木	金	土	
30	31	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12	
13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	
27	28	29	30	31			

- ◎ 固定された色だけではなく、いろいろな色に親しむ。（環境・表現）
- 1つ1つの点を打つことにより，集中して取り組む。

※ 線で描いた動植物の絵のプリントを活用したい。

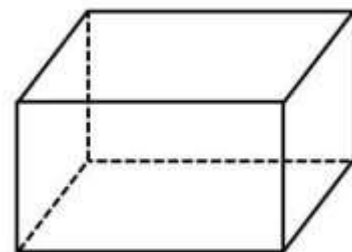
子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 クレヨン（クレパス）のふたを開け，色の名前を声に出して読んでみる。 2 本時は，プリントに描いてある絵に，点々で色を付けていくことを知る。 → 1 2月の季節に合わせた絵 3 実際に点で色を付けていく。 4 仕上がったら，余白に似合う絵を描かせる。	○ よく使う色，あまり使わない色があることに気付かせながら，楽しく言わせる。 ○ 本時は色を塗るのではなく，点々で色を置いていくことを知らせる。 ○ 作成途中の作品を2～3例見せる。 【例】 ・ 部分ごとに色分けしている作品 ・ 1つの部分に多色の点々がある作品  ○ 活動の手順について実際に色を付けながらやってみせる。「てんてんてん・・・」と声に出して，楽しくやって見せる。 ○ 楽しい音楽に合わせて，リズムカルに打つ。 ○ クレヨン・クレパスの色を全部使うことを条件にする。 【例】 ・ 点を20打ったら，違う色にする。 ・ 部分，部分で色分けをする。 ・ クレパスの順に色を付ける。 ○ 友達作品を見合い，それぞれの表現のよさを褒める。 ○ それぞれの色の美しさに気付かせたい。 ○ すべて終了した子どもの作品を掲示し，達成感を味わわせたり，作製意欲を高めたりさせたい。 

- ◎ 持ち物を整理すると気持ちがよいことや、次に使うとき、使いやすいことに気付く。（環境）
- 整理整頓の方法が分かる。

※ ロッカーの中やフック、引き出し、机の中などにも触れたい。

※ 自分が使っている他の場所も整理しようとする意欲を高める。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 自分のロッカーの中はどうなっているのか見直す。 2 ごちゃごちゃしていないか、物がはみ出していないかを見る。 3 元通りに戻すことを基本行動とする。（<u>保育者のお手本を見る</u>） →まず、自分で整理させ、自ら考えさせる機会を作ることも大切にしたい。 4 自分のロッカーを整理して片付ける。	○ 自分のロッカーの中を見て、使いやすいか分かりやすいか考えさせる。 ○ 見た目がよいか、丁寧に保管されているか考える。 ○ どんな入れ方だったら使いやすく、見やすいか、箱をロッカーに見立ててやってみる。 ○ 箱もの・・・・・・きちんとふたが閉まっている。 衣類・・・・・・丸めずに畳む。 形が不定形なもの・・空間を活かすように入れる。 ○ きれいに整頓できた子どもを褒め、そのポイントを紹介することで、なかなかできない子どもの参考とさせる。 ○ 片付けたロッカーを見て、使いやすい、持ち物が分かりやすい、気持ちよいという体験をさせる。



生活

靴の履き方・靴の揃え方

1 月

◎ 靴を気持ちよく履いたり，脱いだりするにはどうしたらよいかに気付く。（環境・健康）

○ 整理整頓の方法が分かる。

※ 靴箱にきちんと収まっているかを見直す。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 今，自分が履いている上履きを見る。 2 なぜ，かかとを踏んだり，左右取り替えて履いてはいけないのかを考える。 3 靴箱の靴がどうなっているか，見に行ってみる。 4 どういう置き方がふさわしいかを知る。 靴箱の縁にかかとを揃える 中央に置く 5 実際に自分の靴を置いてみる。 6 靴の履き方について実際にやってみる。 靴を静かに地面に置き，床に座ることなく立って履く かかとを靴の中に手を使ってしっかり入れる 7 毎回，靴の履き方，置き方に気を付けるようにする。	○ かかとを踏まず，正しく履けているかを見る。 ○ 隣同士で右，左の間違いはないか確かめる。 ○ 安全面を中心に考えさせる。 ○ 自分の靴箱にきちんと入っているか，その他どうなっていたらきれいに見えるかを考える。 ○ すぐに靴を取り出せるように置く。見て気持ちがいいように置くことなどに気付かせる。 ○ 保育者の演示も効果的である。 ○ 見本通りに置けているか，確認する。 ○ 床に座って履かない，片方だけ履いて片一方を手にとって出ていかない，放り投げて靴を置かない，かかとを踏んだままで出ていかないことなどに気付かせる。 ○ 本時に学んだことを日常的に実践させる。 ○ 座って履いていた子どもが，立って履けるようになったら褒める。 ○ 靴のかかとを揃えると，次に履くときに取りやすいことに気付かせる。

※ 保護者に対して，家庭でも実践するよう依頼し，習慣として確実な定着を図る。



- ◎ 気持ちの良い挨拶を学ぶことにより，仲良しになれることに気付く。（環境・健康）
- 挨拶の仕方を学ぶ。

※ 普段から自然に掛け合う挨拶も大切にしたい。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 朝の挨拶をする。 「おはようございます。」 2 今朝，この挨拶を他のどの場所でしたか，思い出す。 3 基本的な挨拶の仕方を知る。 4 隣同士でやってみる。 ・ 初めから止まって ・ 歩いて来た時は，立ち止まって挨拶する 5 教室に朝入る時の場合を考える。 ・ ドアを開ける ・ その場で「おはようございます」 ・ 中に入る 6 朝の挨拶以外も同様に行うことに気付かせる。	○ 「おはようございます。」と声に出して言わせる。 ○ 朝，家の人に挨拶したかを確認する。 みんなで挨拶するばかりではなく，個人対個人でするものであることに気付かせる。 ○ あくまでも基本的な挨拶なので，必ずこの方法に縛られることはない。 ・ 正面を向いて ・ 止まって ・ 相手の顔を見て ・ 「おはようございます」と言い終わったら腰から礼をする。 ○ 一つ一つ確認しながらやらせる。 ○ 対象となる人物が特定されなくても，朝，教室に入る時には挨拶をしてから，入ることを習慣付けたい。 ○ 日常的に挨拶の習慣化を図る。

- ◎ 箸に興味を持ち，正しい持ち方を知る。（健康・環境・人間関係）
- 食事のマナーを知る。

※ 基本は家庭でしつける。集団で行うことで，自他の違いに気付き，うまく使えていなかった子どもの練習，または意識付けのきっかけとなる活動とする。

※ あらかじめ，家庭から箸を持ってこさせる。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 箸を鉛筆を握る要領で1本だけ持つ。 2 あと一本の箸を指の間に入れ，箸の掛け図と同じようにする。	○ 鉛筆を持っている掛け図と，自分の持ち方を見比べさせ，同じように持てたか確認させる。一人一人確認する。 ○ 友達同士でも見合って，正しい持ち方に近づける。
① ② ③	
3 豆つかみをする。 左から右のカップへ 右から左のカップへ ※ 保護者に対して，家庭でも実践するよう依頼し，習慣として確実な定着を図る。	○ 豆が入っているカップは片方の手に持たせてもいい。 ○ 空のカップを持ってやってもよい。 ○ 落ち着いて取り組ませる。豆が転がりやすいので，落ちてしまったら，途中でもやめて豆を拾わせてから再開させたい。 ＊ 豆が難しい実態の場合は，スーパーボールや小さな丸いスポンジ（100 円ショップなどで販売している）など箸に引っかかりやすい物に替えるとよい。 ＊ 二人組で見ている子どもが応援者になったり，判定者になったりするなど工夫したい。 ○ 正しい箸の持ち方を見せ合う。 ○ 上手な子どもを認める。

- ◎ 箸の持ち方，使い方を学ぶ。（環境・健康）
- 正しい食事の在り方を学ぶ。

※ ゲームなどをしないで，全体で確認することでも良い。

※ 昼食の前，または，保育中など食事と切り離れた扱いもできる。

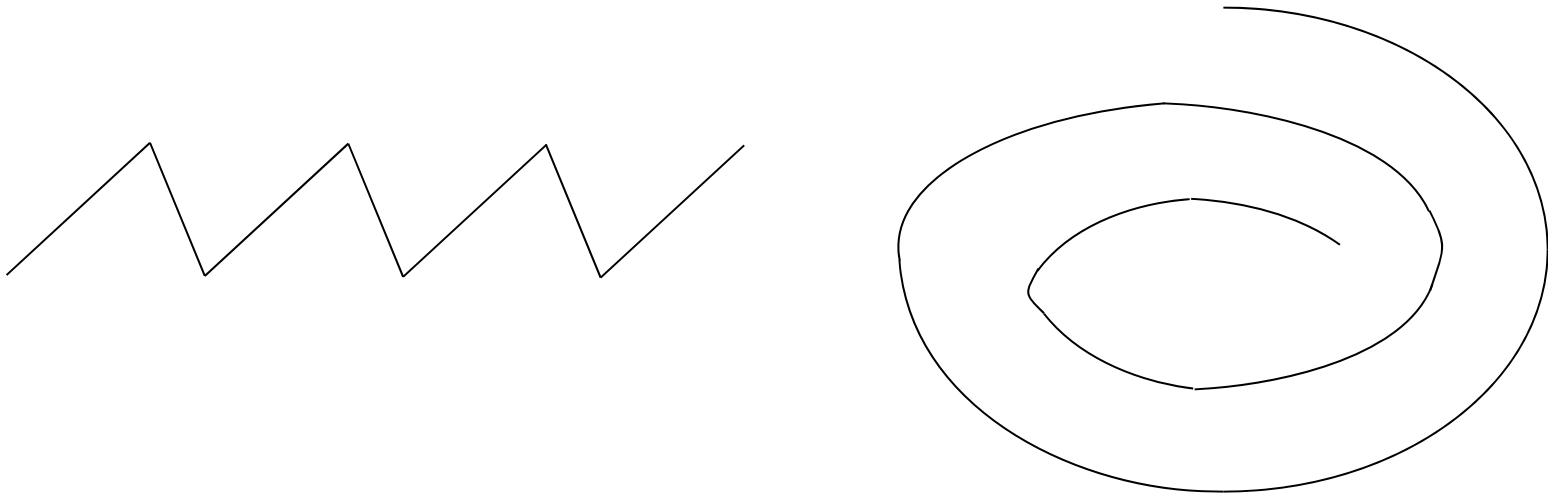
※ 本時だけで正しい持ち方ができるようにはなることは難しい。手や指の動きが活発になるこの時期に，手遊びを組み合わせて，箸を楽しく使うきっかけ作りにしたい。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 箸を使って「マシュマロ」を左から右へ移すゲームを知ることを知る。 2 箸の正しい持ち方を知る。 3 2拍子の歌に合わせて，箸を動かしてみる。 4 ゲームをする。 ① 2つの入れ物（紙で折った箱などを利用）を用意する。 ② マシュマロ（約10個）が入っている片方から，空の箱に移す。 ③ マシュマロが入っている箱は片手で持たせる。 ④ 落とさないようにゆっくり丁寧に運ぶ。 ※ 保護者に対して，家庭でも実践するよう依頼し，習慣として確実な定着を図る。	○ 箸を正しく使うと，きれいに早く食べ物を運べることに気付かせる。 ○ 保育者が演示をする。 ○ 箸を持てたら，箸を動かしてみる。持てることと，動かせることは別なので動かせるか確認する。 ○ 「うさぎとかめ」「おもちゃの兵隊さん」などに合わせる。 ○ 競争はしない。 ・ 今回は運ぶ対象物を大きめにした。そして，箸が食い込むものを考えたが，よくできそうな子どもには，つかみにくい豆類を用意しておいても良い。 ・ 食べ物が適切でない場合は，小さなスポンジボールを活用する。 ・ 早くできた子どもには，もう一度行わせる。 ・ 途中で落としてしまう子どもは，親指・人差し指・中指で箸を持っているか確認させる。

- ◎ じゃんけんに負けた子どもは、自分のチームにいち早く知らせ、相手チームの子どもがこちらに来ることを遅らせるように、チーム内で協力する。
 じゃんけんに勝った子どもは、早く相手側に走る。（環境・健康・人間関係）
- 個人のじゃんけんの勝ち負けや、走り方の速い、遅いを非難しないで、チームとしての意識を高める。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 2組に分かれる。 2 一本橋の両端にAチーム、Bチームに分かれて並ぶ。 3 「用意ドン」の合図で、相手チームめがけて走り始める。 4 相手に出会ったら、相手と両手を合わせて止まり、じゃんけんをする。 5 勝った子どもはそのまま相手チームの方へ進み、負けた子どもは後ろを向いて手を挙げて合図を送り、自分のチームの列の一番後ろに戻る。 6 負けチームの次の子どもは合図を受けたらスタートラインから走り始める。 7 先に相手チームのスタートラインについてのチームは、同じチームのみんなと万歳などをする。	○ チームの人数はできるだけ同数になるように調整する。 ○ 一本橋（一直線）の他にもジグザグや渦巻きなどの形が考えられる。子どもの走力に応じて工夫する。 ○ ルールを知らせるため、手本を示す。（実際にやってみるとイメージしやすい。） ○ 自分のチームの子どもが走っているときは応援し、自分が走るときは、一生懸命走らせる。 ○ 勢いが良すぎてぶつからないよう、気を付けさせる。 ○ 負けた子どもが合図を送る際、勝ちチームが進む邪魔をしないように一本橋から少しずれて手を挙げさせるようにする。 ○ ラインの上を大幅にはみ出して走ることがないように見守る。 ○ チームとしての意識を高めさせ、協力することの大切さや協力する喜び、チームの一員としての自覚を体験させたい。

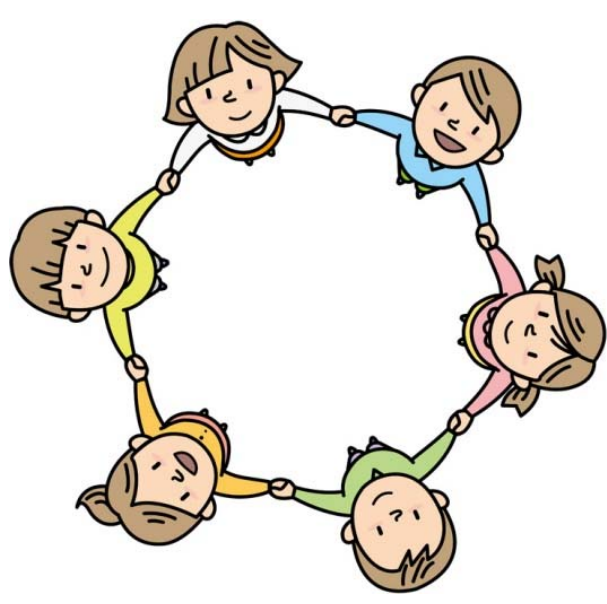
〈一本橋以外のラインの例〉



◎ 歌に合わせてボールをついたり，体を動かしたりして，友達と一緒に遊ぶ楽しさを味わう。

（環境・健康・人間関係）

○ リズミカルに行う感覚を養う。

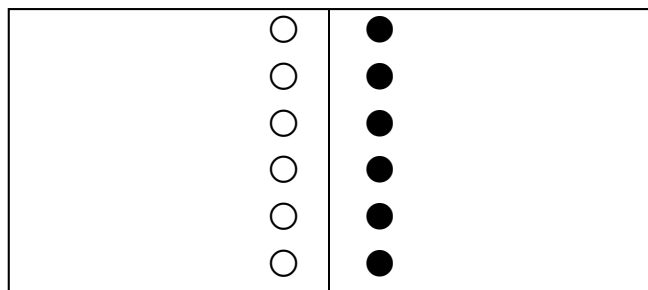
子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 「あんたがた どこさ」の歌を知る。 2 何回か歌って歌を覚える。 3 歌詞の「さ」のところで様々な動きを入れて遊ぶ。 〈遊び方1 ボール〉 1 歌いながらボールを地面に上下につく。 2 歌詞の「さ」でボールを両手で取ったり，足の下をくぐらせたり，片方の足でボールを通したりして遊ぶ。 〈遊び方2 手つなぎジャンプ ・・・二人組〉 1 二人で向かい合って手をつなぎ，その場で，歌に合わせて跳ぶ。 2 歌詞の「さ」で足を開く。 〈遊び方3 「さ」もどり ・・・4～5人組〉 1 4～5人で手をつなぎ，円形になる。 2 足は肩幅くらいに開き，歌のリズムに合わせて右方向に横ギャロップで回る。 3 歌詞の「さ」で左へ一歩戻る。	○ 保育者が歌って聞かせながら覚えさせる。 ♪あんたがたどこさ ひごさ ひごどこさ くまもとさ くまもとどこさ せんばさ せんばやまには たぬきがおってさ それをりょうしが てっぽうでうってさ にてさ やいてさ くってさ それを このはで ちょいとかぶせ♪ ○ できれば一人一つボールがあることが望ましいが，ない場合は，一人がボールをつき，一人はその前で歌を歌ってあげるなどの工夫も考えられる。 ○ ルールを伝えるとき，分かりやすくするための工夫も必要。 

＊（「ころがし」でなく投げてよい）

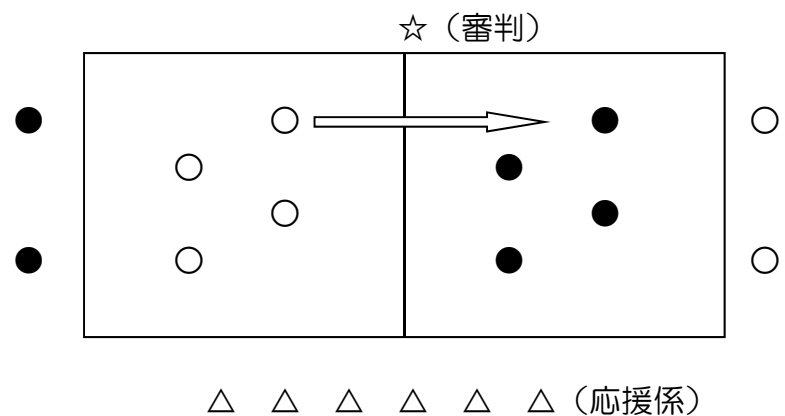
- ◎ 2チームに分かれてルールを守り、ゲームをする。（環境・健康・人間関係）
- ルールを守り、みんなと仲良く楽しく参加できる。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 ルールを知る。 2 2チームに分かれる。 3 センターラインに整列する。 4 「よろしくお願いします」と挨拶し、相手チームの目の前の子どもと握手する。 5 ルールを確認する。 6 チームリーダーのじゃんけんで先にボールを持つチームを決める。 7 ゲーム後、センターラインに集合する。 8 「ありがとうございました」と挨拶し、相手チームの目の前の子どもと握手をする。	○ 保育者がルールを説明する。 〈ルール〉 1 1チームは6～7人とする。（チーム名を決めさせると喜んで取り組む。人数は実態に応じて増減する。） 2 1チームの中で、内野と外野（1～2人）に分かれる。 3 両手でボールを持ち、相手チームに向かってボールを転がし、相手チームの人に当てる。（片手でも、地面にボールがついていればよしとする。） 4 当たった人は、外野に出る。当てた人は、内野に入る。（外野の人数が多くなったら、最初に外野になっていた人は、当てていなくても内野に入る。） 5 内野がいなくなったら終了。又は、時間が過ぎたら終了。 ○ ボールを転がすことや審判の指示に従う。 ○ 3チームの場合は待っている間、応援係やボール係にしてもよい。

（整列時）



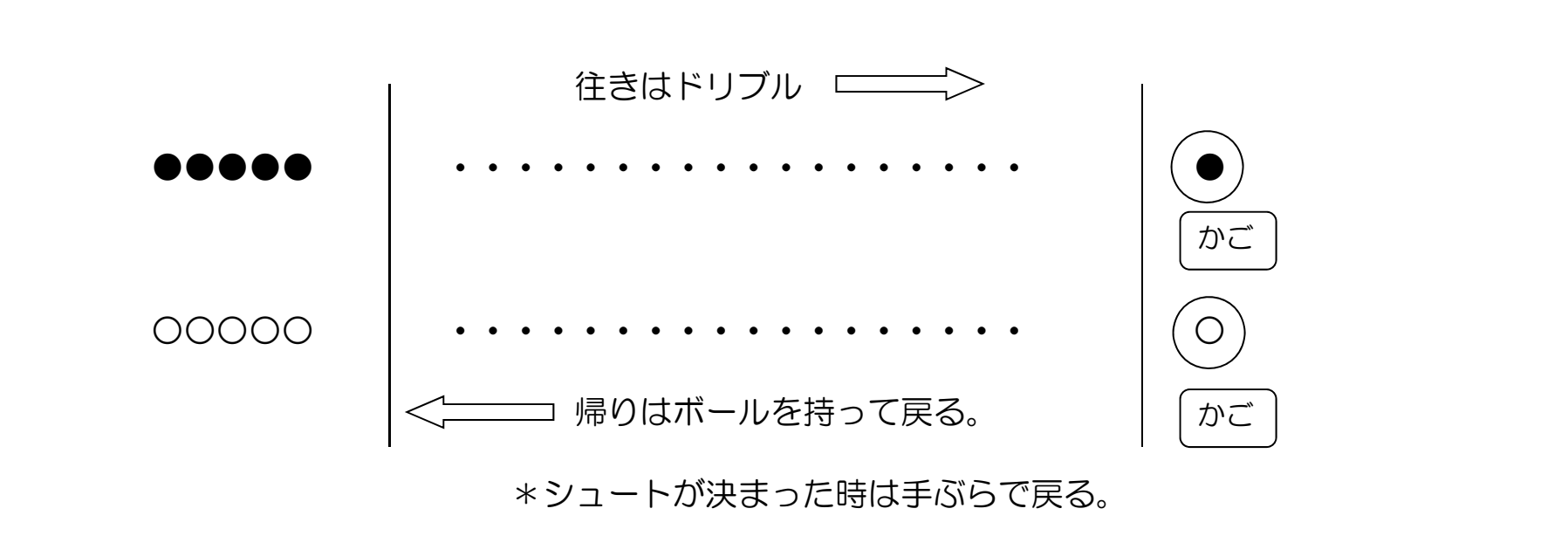
（ゲーム時）



- ◎ ねらって投げたり，キャッチしたり，声を掛け合い工夫して楽しむ。（環境・健康・人間関係）
- ルールを守り，みんなと仲良く楽しく参加できる。

〈遊び方〉

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 ルールを知る。	○ 保育者がルールを説明する。 〈ルール〉 1 チームをつくる。クラスの数に応じて何チームでも可能。 2 各チームの中から，ボールをキャッチする人を一人決め，その人は地面の円の中に立つ。（キャッチしたボールを入れるかごを隣に置く。） 3 かごから6～7mくらい離れた所にスタートラインを引き，ボールをキャッチする人と向かい合って，各自ボールを持って一列に並ぶ。 4 スタートの合図で順番にドリブルで進み，シュートラインよりキャッチする人にボールを投げる。キャッチしたボールは，横のかごに入れる。 5 全員が一度ずつ投げた後，かごに入っているボールの数が多いチームが勝ち。
2 チームに分かれてチームごとに一列に並ぶ。	○ ボールをキャッチする子どもを一人決めさせ，円の中に立たせる。
3 ゲームをする。	○ ドリブルで他のチームのところに行かないよう見守る。 ○ 自分がドリブルやシュートをしていないときは，自分のチームの応援をさせる。
4 勝ったチームは万歳などをして喜びを分かち合う。	○ チームとしての意識を高めさせ，協力することの大切さや協力する喜び，チームの一員としての自覚を体験させたい。 ○ 失敗した子ども，苦手な子どもへの声掛け，周囲への声掛けを行う。 ○ 負けたチームも自分のチームの人を応援していたなど，良かったところを認められるような話をする。



- ◎ 拍手した数を数唱し，その数を人間の数（具体物）に置き換え，数と具体物の数との一致を楽しむ。
（環境・表現）
- ゲームを通して数に親しむ。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 保育者の手拍子の数を数える。大きな声で数える。 2 ゲームについて知る。 ・ 保育者がたたく手拍子の数を数える ・ 保育者の指示を聞きとり，行動に移す ・ 声を掛け合い，手拍子の数の人と手をつなぎ輪になり，座る 3 実際にゲームをやる。 ・ 試しのゲーム ・ 慣れたらゲームを繰り返す 4 まとめのゲームをする。 ア このまま終わりにする。 イ 最後の数を利用して，他のゲームをして終わる。	○ 「ナンバーコール」とも言われる。 ・ リーダーの拍手の数だけ数え，その人数で集まる。 ○ 簡潔に説明する。 ・ 実際にモデルを通して理解させる。 ・ 絵図を使ってもよい。  ○ 初めは，手拍子の数を最後までよく聞かせる。 （声に出して，あるいは黙唱でも実態に応じて） ○ 端数が出ないように指示を出す。もし，端数が出る場合は，その子どもたちで手をつながせる。教師が入って調整してもよい。 ア いろいろな友達と仲良くできたことを確認させるとともに，数字と実際の数を一致させることができたことを褒める。 イ 大きく二つの輪（グループ）にして「ネズミとネコ」ゲームや前向きの輪から背中向きの輪に変身など。

* 「ナンバーコール」は様々な場面で活用できる遊びである。応用して数多く体験させたい。

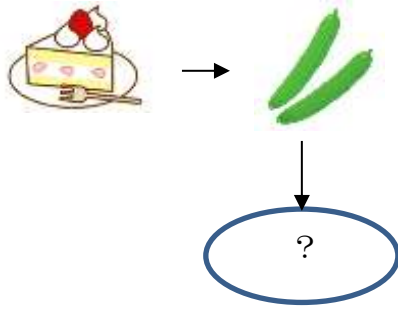
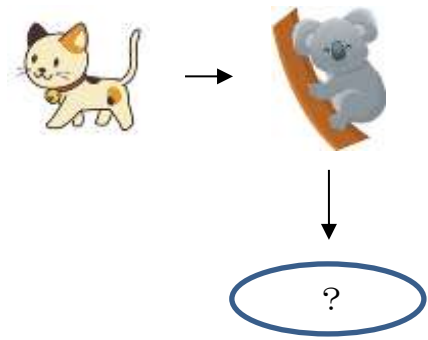
- ◎ 時間や時刻に興味や関心を持ち、1分の長さをあてて楽しむ。(環境・表現)
- ゲームを通して時間や時刻に親しむ。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 保育者の近くに集まる。1分の時間の長さをすることを聞く。	○ 1分間の長さを体で、目で、運動などで体感させる。1分を数字だけでなく、時間の流れでつかませるようにさせる。
2 1分間の時間分だけ（音楽に合わせて）歩く。1分間たっと思ったら座って待つ。	○ 保育者は1分間の時間を計る。1分たったら、太鼓や笛で合図する。
3 教室の後ろから一斉に前に向かって歩く。1分間たっと思ったら座って待つ。	○ 1分間の長さを目で（長さで）確かめさせる。ごく普通に歩かせる。一斉でなく、半分に分けて相手方を見させる方法もよい。1分たったら太鼓や笛で合図する。 ○ メトロノームなど、安定した音を基準に置いても良い。
4 保育者と一緒に60回手拍子を打つ。	○ 1分間の長さを数で捉えさせる。保育者は1秒間に1回手を打つ。
5 椅子に座り、目を閉じて1分間たっと思ったら立ちあがる。	○ 保育者は、黙って1分間を計り、1分たったら合図を送る。
6 1分間という時間、時計の見方、時間の概念などに気付かせたい。	○ 「ちょっと待って」と言わず、「何分待って」と言ってみることも体感させたい。



- * 「待つ」時の具体的なめやすにさせるとよい。
- * 1 分間より短い時間も試してみると楽しい。

- ◎ いろいろなしりとり遊びがあることを知り，楽しむ。（環境・表現）
- 本や図鑑，実物を見て語彙を獲得する。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 どんなしりとり遊びがあるか，発表し合う。 2 いろいろなしりとりがあることを知る。 ・ 動物しりとり ・ 食べ物しりとり ・ なんでもしりとり 3 食べ物しりとりをする。 おしるこ→コロッケ→ケーキ →きゅうり→りんご→ごま  4 動物しりとりをする。 ねこ→こあら→らくだ→だちょう う→うし→しか→カピバラ  5 まとめをする。	○ 今までの生活の中の経験から，しりとり遊びでやったことのあるものを自由に話させる。 ○ 何しりとりをするのかを話し合い，1つを決める。話し合って1つに決める時は，保育者は司会役をし，話をまとめていく手本を見せる。  ○ ルールを決める。 ・ 食べ物でしりとりになるようにつなげていく。 ・ 答えられなかったら「パス」をする。 ・ 「パス」を3回言ったら，何か1つポーズを披露する。 ・ ポーズを披露した子どもから再開する。 ○ 途中で言葉に詰まる子どもがいたら，ヒント（図鑑，本，実物等）を紹介する。 ○ 子どもたちの様子から，次のしりとりに移った方がよい頃を見計らい，次のしりとりに移る。 ○ このほか，いろいろなアレンジやヒントを与え，広がりを持たせて楽しませる。また，興味深く行う。 ○ 途中で何度も詰まってしまう子どもには，特に配慮し，助けるようにする。 ○ どんな食べ物や動物が出てきたか，振り返ったりする。

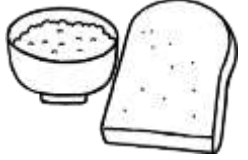
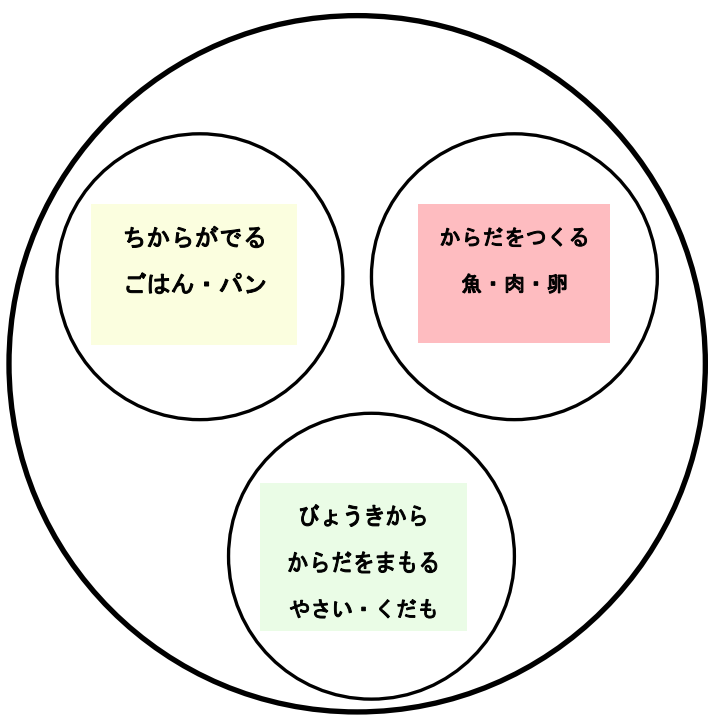
- ◎ 生活の中での「5つの時間」が分かり、生活リズムを作るためにも朝ご飯をしっかりと食べることを意識する。（健康・環境・人間関係）
- 3回の食事をきちんととる。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 生活の様子を表す絵を見て、何をしているか考える。	○ それぞれの生活の様子を表す絵を用意しておき、自分たちの生活時間であることに気づかせる。
起床 朝食 昼食 夕食 就寝 	
起床→朝食→昼食→夕食→就寝	○ この5つが生活の区切りになっていることで、生活にリズムができていることに気付かせる。
2 生活の「あいさつ」について考える。 - 起床 : おはようございます - 朝食 : いただきます (ごちそうさま) - 昼食 : いただきます - 夕食 : いただきます - 就寝 : おやすみなさい	○ あいさつも生活時間の区切りになっていることに気付かせる。  おはようございます。
3 三食食べることの大切さを考える。 - 朝ご飯 - 昼ご飯 - 夕ご飯	○ 自由に考えを話させる。 ○ 朝ご飯は、1日の始まりで元気のもとを作る。昼ご飯は、午前中働き、午後に向けての活力を得る。夕ご飯は、1日の疲れを栄養で補い、明日への活力となることを伝える。
4 寝ること（睡眠）の大切さを聞く。	○ 睡眠をとることにより元気を取り戻すことができること。また、体を休養させることにより身体の成長を促すことなどを伝える。
5 5つの時間の意味を知る。	○ 1日の元気は、睡眠と朝ご飯から始まる。元気に動けることは、休息して回復した体であると同時に、エネルギーを蓄えるために必要であることを伝える。

起床→朝食→昼食→夕食→就寝

○ この5つが生活の区切りになっていることで、生活にリズムができていることに気付かせる。

- ◎ 朝ご飯を食べることの大切さが分かり、朝ご飯を食べようとする。（健康・環境・人間関係）
- 「3つの仲間」が分かり、食べ物に興味を持つ。
- 自分の体を大切にする。

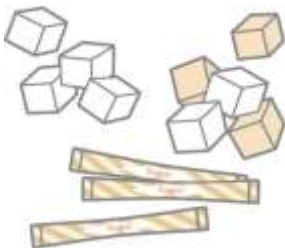
子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 朝、食べてきたものを思い出す。 ・ ご飯と味噌汁 ・ パンとスープ ・ 食べていない	○ 朝に食べてきたものを思い出させながら自由に発言させる。内容で競い合わないように注意する。 ○ 子どもから出された食べ物の絵カードを貼っていく。 
2 「3つの仲間」の表で黒板に貼った食品がどこに当てはまるのか確かめる。	○ 子どもと一緒に考えながら、1で出た食品を表の中に当てはめる。 
3 自分の食べてきたものは、「3つの仲間」のどこに当てはまるかシールを貼る。	○ プリントを用意し、食べてきた仲間にシールを貼らせる。 ① 黄色の仲間を確認し、食べていたら貼る。 ② 赤色の仲間を確認し、食べていたら貼る。 ③ 緑色の仲間を確認し、食べていたら貼る。 （力が出る。 体を作る。 病気から体を守る。） ○ 迷っている子どもには声を掛け、助言する。 ○ 貼れたものと貼れなかったものに気付かせる。
4 朝ご飯の大切さを知る。	○ 朝ご飯は「1日の元気のもと」であることを話す。 ・ 朝ご飯を食べないと… 元気が出ない。力が出ない。体温が上がらず動きが悪い。いらいらする。集中できない。 ・ 朝ご飯を食べると… 元気が出る。力が出る。体温が上がって元気に動ける。頭がよく働く。
5 朝ご飯がんばりカードについて知る。	○ 朝ご飯がんばりカードを見せ、これから1週間に1度、カードに記録することを伝える。 ※ 保護者にも周知し、朝ご飯を食べようとする習慣を家庭でも促してもらうよう協力をお願いする。

- ◎ 自分の失敗を素直に謝ることができる。（人間関係・言葉）
- 謝った友達を許すことができる。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 話を聞き，どんな場面か考える。 「クマさんが，積み木で町を作って遊んでいました。そこへ，キツネさんが走ってきて積み木にぶつかり，ばらばらにしてしまいました。せっかく作った積み木の町なのにと，クマさんは，とてもがっかりしてしまいました。」 - クマさんが，かわいそう - キツネさんは，いけないね 2 こんな時には，どうしたらよいか考える。 <キツネ> - 謝ったほうがいい 「ごめんね」と言った方がいい 「ぶつかってごめんね」と言う 「ごめんね」と言って一緒に直してあげる <クマ> - 許してあげる 「いいよ」と言う - ちゃんと謝ったら，許してあげる 3 キツネとクマになって，実際に演じてみる。 キツネ役 真剣な顔で「ごめんね」 クマ役 ふつうに「いいよ」 4 「ごめんね」「いいよ」が気持ち良く言えることの大切さに気付く。	○ クマとキツネのやりとりを聞かせる。 ○ 互いの気持ちを子どもに考えさせ発言させる。 ○ 故意でなくても，自分の行為を反省して謝ることの大切さに気付かせるようにする。 ○ 理由を付けたり，心から反省する気持ちが伝わる意見など，よい気付きを大切にする。 ○ クマの立場では，相手の誠実な行為を広い心で許してあげることの大切さにも気付かせるようにする。 ごめんね。   いいよ。 ○ どんな謝り方がよいか，保育者が演じる様子を見せる。 - 怒ったように「ごめんね。」 - にこにこしながら「ごめんね。」 - 真剣な顔で「ごめんね。」 ○ キツネとクマのお面をつけさせるなど，工夫して役割分担をさせる。 ○ 相手を思いやり，よい謝り方や許容の言葉が言えるようにする。 ○ 心を込めた言い方ができることの大切さを伝える。 ○ みんなが仲良く生活していけるよう励ます。

- ◎ おやつを食べ過ぎずに、考えて選ぶようにする。（健康・環境・人間関係）
- 「3つの仲間」が分かり、食べることに関心を持つ。

※ 家庭で管理

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け								
1 4本のジュースを見て、どんな味だったかを思い出す。 A 炭酸飲料（コーラ味） B 炭酸飲料（オレンジ味） C スポーツ飲料 D 乳酸菌飲料 2 ジュースは「なぜおいしいのか」を考える。 ・ シュワットとするから ・ 甘いから ・ 冷たいから 3 1日の砂糖摂取量について知る。 <大人> スティックシュガー 5g×4本 <子ども> スティックシュガー 5g×3本 4 4本のジュースに含まれる砂糖の量を当てるクイズをする。 ・ 3本くらいかな ・ 炭酸はどちらも同じくらいかな ・ スポーツ飲料にはあまり入っていないんじゃないかな 5 ジュースを飲みすぎない工夫や、おやつの上手なとり方について知る。	○ 飲み物なので興味関心が高いと思われるが、中には全く飲んでいない子どももいるので配慮を要する。 ○ 飲んだとき、どんな味であったかを思い出させる。 ○ 写真などパネルシアターで見せてもよい。  ○ なぜおいしいのかを考えさえる。それが「甘さ」であることに気付かせる。 ○ 「おいしい」は「あまい」と繋がっていることに結び付くように説明する。 ○ 甘いから、おいしいからといって、たくさん甘い食べ物をとっていいのかを考えさせる。 ○ スティックシュガー5gに換算すると何本分になるか予想させる。 <table> <tr> <td>A 炭酸飲料（コーラ味）</td><td>1 1本</td></tr> <tr> <td>B 炭酸飲料（オレンジ味）</td><td>1 2本</td></tr> <tr> <td>C スポーツ飲料</td><td>6本</td></tr> <tr> <td>D 乳酸菌飲料</td><td>3本</td></tr> </table>  ○ スティックシュガー11本は子ども（幼稚園児くらい）のご飯1杯分のカロリーがあり、それだけで空腹感が満たされ、食事が食べられなくなることを伝える。 ○ 具体的な例を挙げておやつの上手なとり方を話す。 ・ お茶など、砂糖が入っていない飲み物にする。 ・ 時間を決める。 ・ 食事に影響しないようにする。 ・ 菓子袋ごと食べずに分けて食べる。 ・ 我慢も必要。	A 炭酸飲料（コーラ味）	1 1本	B 炭酸飲料（オレンジ味）	1 2本	C スポーツ飲料	6本	D 乳酸菌飲料	3本
A 炭酸飲料（コーラ味）	1 1本								
B 炭酸飲料（オレンジ味）	1 2本								
C スポーツ飲料	6本								
D 乳酸菌飲料	3本								

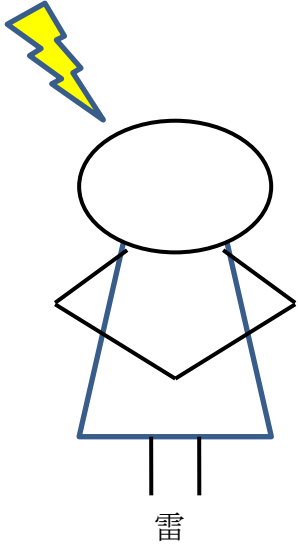
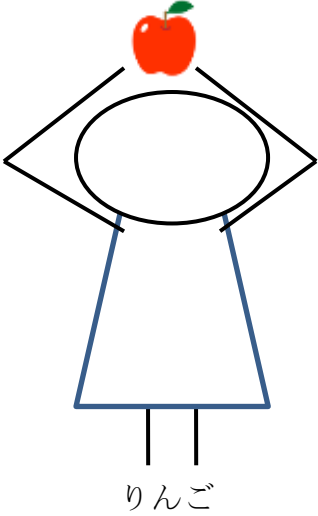
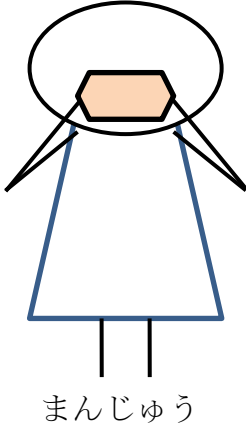
※ 保護者に対して、家庭でも意識するよう協力を依頼する。

- ◎ 自然に数を意識して、友達を集めてグループになって楽しむ。（環境・健康・人間関係）

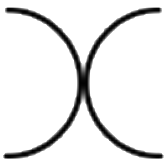
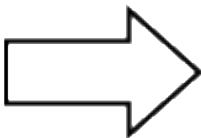
子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 遊び方を知る。 2 リーダーを決めて遊ぶ。	○ リーダー役を保育者が行い、リーダーの仕草や言葉をまねて言うよう伝える。 ○ 動物の文字数と同じ数の友達を集めて、座る練習をする。
<遊び方> クラスみんなで 1 クラスのみんなは、リーダーの言うことの仕草や言葉をそのまま、まねる。 2 「アッ！」のところは、猛獣を見つけたように、表情豊かにあちこちを指さす。 3 最後にリーダーが動物の名前を言う。 4 動物の名前の文字数と同じ数だけ友達を集める。 5 集まったら座る。 最後に残った人（複数ならじゃんけん）が、次のリーダーになる。 リーダー ドンドコ ドンドコ ドンドコ ドン ドンドコ ドンドコ ドンドコ ドン 猛獣狩りに行こうよ 猛獣狩りに行こうよ 猛獣なんか怖くない 槍だって持ってるし 鉄砲だって持ってるもん アッ！（どこかを指さして） アッ！（違うどこかを指さして） ライオン！ ※様々な猛獣の名前で集まる人数を変え、楽しむ。  ライオン パンダ  クラスのみんな ドンドコ ドンドコ ドンドコ ドン ドンドコ ドンドコ ドンドコ ドン 猛獣狩りに行こうよ 猛獣狩りに行こうよ 猛獣狩りに行こうよ 猛獣なんか怖くない 槍持ってるし 鉄砲だって持ってるもん アッ！（どこかを指さして） アッ！（違うどこかを指さして） 4人で集まって座る。 	
3 感想を発表する。	○ 出てきた動物や楽しかった感想を発表させる。

※「お買い物にいこうよ」「遊園地にいこうよ」などのアレンジも可能

◎ 友達の動作をまねしながら、言葉遊びを楽しむ。（環境・健康・人間関係）

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 遊び方を知る。 2 リーダーを決めて遊ぶ。	○ ルールを理解させ、楽しく遊べるようにする。 ○ リーダー役を保育者が行い、練習する。
1 リーダー 手拍子を打ちながら「おーちた、おちた」 2 みんな 手拍子を打ちながら「なーにが、おちた」 3 リーダー 「雷がおちた、ドカン」…ドカンのところで、両手でおへそを隠す。 「リンゴがおちた、ストン」…ストンのところで、両手で頭を抑える。 「まんじゅうがおちた、パクッ」…パクッのところで、両手で食べる仕草をする。  雷  りんご  まんじゅう ☆ 慣れてきたらテンポを速めて楽しむ。 ☆ その他に「バナナ…片手でつかむ」「桜の花びら…両手でパチンとはさむ」など子どもと一緒にオリジナルを考えても楽しい。 ☆ リーダー役がわざと間違った動作をして、みんなを惑わすようにしてもおもしろい。	
3 リーダー役を交代して楽しむ。 4 感想を発表する。	○ 様々な子どもにリーダー役を経験させることにより、声を出してみんなを動かすことを経験させる。同時にリーダーの指示に従って動く楽しさも味わわせたい。 ○ 子どもの言葉で素直な感想を発表させる。

◎ 絵を描き出す手がかりを初めから提示しておくことにより、想像をふくらませながら、楽しんで絵遊びができる。(環境・健康・人間関係)

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 みんなで楽しく絵を描くことを知る。      	○ あらかじめ子どもの人数分だけ、描きかけの画用紙を用意しておく。 ○ 描きかけの形に付け足して絵を描いていくことを伝える。
2 自由に続きが描けそうな画用紙を選ぶ。 3 続きをどんな風にしようか考えながら描く。 4 線描きができたら、色を付ける。 5 何を描いたか発表する。	○ 全員が同じ絵から描き始める場合は配付する。 ○ 描いている内に何かの形が現れてくる場合もあるので、続きの線を描かせるのもよい。 ○ 何に見えるかをみんなで話し合ってから描かせると描きやすい。 ○ なかなか進まない子どもには、友達をまねしてもよいことを伝える。 ○ クレヨンやパスなどで色を付けさせる。 ○ 一人一人が描いた絵について簡単に説明させると、その違いが分かり、更に楽しめる。 ○ 完成したものの違いを保育者が見つけて褒めると、絵に自信が付き、発想が広がる。 

- ◎ じゃんけんで勝ち進んでいく楽しさを味わう。（環境・健康・人間関係）
- 友達の肩に触れることにより，連帯感が持てる。また，連なることで友達との仲間意識が強まる。
- 自分のグループのリーダー（じゃんけんで勝って先頭になっている人）を応援する。

＜遊び方＞ クラスみんなで

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ
1 遊び方を知る。 2 やってみる。	○ ルールを理解させ，楽しく遊べるようにする。 1 音楽に合わせて各個人が自由に歩き回る。 2 音楽が止まったら，近くにいる友達に声を掛け，じゃんけんをする。 3 負けた人は，勝った友達の後ろに回り，勝った人の肩に両手（または片手）を置き，列車のようにつながる。 4 再び音楽に合わせて自由に歩く。 5 音楽が止まったら，近くにいる友達の列に声を掛け，じゃんけんする。 6 負けたチームは，勝ったチームの後ろにつながらる。 7 再び列になって歩く。 以上を繰り返す。列が長くなりすぎたときは，そこで終わりにする。 
3 「じゃんけん列車チャンピオン」を決める。 4 感想を発表する。	○ 途中で人数が少ないチームがあったら，同じくらいの人数のチームと対決を促すようにして調整する。 ○ 極端に人数が少ないチームが最後まで残らないように配慮する。 ※ 場合によっては，一人一人の考えを大切にするために調整をしなくてもよい。列の長さが極端になったことに気付かせ，それはゲーム上どうなのかということへの気付きにつながり，ゲームの再考につなげていくものよい。 ○ 最後にじゃんけんに勝った子どもを「じゃんけん列車のチャンピオン」として紹介し，みんなで「おめでとう」と喜ぶ。 ○ 子どもの言葉で素直な感想を発表させる。

☆ その列車のまま，帰りの会をしたり，お話をしたりと，その後の活動に展開できる。



- ◎ 文字に親しませ、ゲーム化によって自然に文字の獲得ができる。（環境・表現・人間関係）
- 文字と絵が結び付く。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 カルタ取りをすることを知る。 2 カルタ取りの準備をする。 ・ グループに分かれる ・ 取り札を並べる ・ 取り札を囲むように座る  3 読み上げられた最初の文字や絵を手掛かりにカルタを取る。 4 ゲームを終えたら、自分が取ったカードの枚数を数える。 5 もう1度やる。  6 感想を発表する。 7 みんなで片付ける。	○ カルタは、事前に各幼稚園・保育所（園）で作製したカルタやお話カルタなどが考えられる。 ○ ルールを理解させ、楽しく遊べるようにする。 ① 一人1枚ずつ順番に取っていく。周りで見ている子どもは応援したり場所のヒントをあげたりする。 ② カルタ遊びを理解させる。 【ルールを決める】 ・ 間違って違うカードを取ってしまう（お手付き） → 1回休み ・ 同じカードを同時に取った → じゃんけんで決める。 ○ 保育者が読み札を読み、各グループに取らせる。 ○ たくさん取った子どもは褒め、少なかった子どもは励ます。 ○ 時間によってはもう1度やってみる。グループのメンバーを替えたり、子どもたちと相談してルールを変えて取り組むのもよい。 ○ カルタ遊びの中で、なかなかうまくいかない子どもや、じゃんけんで負けてしまった子どもに配慮して、ルールを工夫することが大切である。 ○ 0枚の子どもがいたら、その子どもたちでゆっくりと戦わせ、取った喜びを味わわせたい。 ○ できたことや楽しかったことを発表させることで、文字に対する関心や、次の活動に向けた意欲を高めるようにする。 ○ カードの向きを意識して片付けさせ、上手に片付けたことを褒める。

- ◎ 正しい椅子の座り方について学び、安全に落ち着いて生活できる。（環境・表現・人間関係）
- 正しい基本的生活習慣を身に付ける。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 いろいろな椅子があることを知る。 	○ 家庭や学校の椅子のほとんどは、4本脚の椅子であることに気付かせる。 丸椅子・キャスター付き椅子 4本足の椅子・脚無しのソファ 折りたたみ式パイプ椅子
2 自分の椅子にいつものように座る。	○ 正しく座れると思われるが、隣同士で見合う。 ○ 悪い例を示し、どうして悪いのか考えさせる。 →不安定でけがの原因 - 浅く腰掛ける - 椅子の脚を2本脚にして座る - 椅子の脚に自分の脚をからませる
3 安全な座り方を考える。（3つのポイント） - 椅子の奥深くに腰を下ろす（ギュッ） - 足を床に正しく下ろす（ペタッ） - 背筋を伸ばす（ピン）	○ 幼稚園・保育所（園）での椅子は4本脚で背もたれがある椅子と思われる。 ○ 椅子の真ん中にシールを貼り、「おしりの穴をシールに合わせてみよう」など、楽しんでやることも考えられる。
4 全員で正しい座り方をやってみる。 - 確認事項は上記の3点 - 机との距離は、握り拳1～2つつ分 - 手は膝の上	○ 正しい座り方で座れば、長い時間座りやすいし、学習などがしやすい事を知らせる。 ○ 座る姿勢の悪い子どもには、普段から体全体のバランス遊びを取り入れるとよい。
5 椅子の入れ方、椅子の引き方、立ち方についても学ぶ。	○ 椅子の入れ方や椅子の引き方、立ち方などを指導する。 ○ 椅子の座り方は日常的に指導し、3点を意識して座っている子どもを褒めて、正しく座ろうとする気持ちを育てる。

- ◎ ゲームを通して、聞いた話の内容を楽しく正しく伝える。（環境・表現・人間関係）
- 自分が聞いた話を、友達に伝えられた喜びを味わう。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 場面設定を知る。 「これから宝島に宝探しに行く。間違えないで行こう！」 （より身近でイメージしやすい題材を工夫する） 2 いくつかのチームに分かれ、ルールを知る。 【伝言ゲームのルール】 周りに聞こえないように、 ・ 耳元で ・ 小さな声でささやいて ・ 最後まではっきりと話す 1 番目の子どもは保育者から聞き、最後の子どもはみんなの前で発表する。 3 1 回目のゲームをする。 (ア) 伝言内容を知る。 (イ) チーム内で伝える。 (ウ) 最後の子どもは、前に出て発表する。 (エ) 全員の発表が終わったら、保育者が正しい答えを発表する。 例)「明日、宝島へ探検に行くよ。リュックと水筒を忘れないでね」	○ 場面設定は、子どもたちの実態や状況に応じて工夫する。子どもたちが伝えたいような内容にする。 ○ ルールを理解させ、楽しく遊べるようにする。 ・ 1 チームが2～5人程度になるようにする。 ・ 個人の能力や性格に配慮してチームを組んだり、並び順を考慮したりする。 ○ 保育者は短い文章を用意し、書かれた用紙を見せながら、小さな声でささやくように伝える。 ○ 話がどのように伝わるのか、観察する。 ○ 大事なことは指を折りながら聞くなど、考えさせる。 ○ 保育者の解答に合わせて、絵カードで示すのもよい。 ○ 大事なことを伝えることができたチームを褒める。 ○ できたことや楽しかったことを発表させることで、友達との関わりに関心を持たせ、次の活動に向けて意欲を高めるようにする。
4 全部覚えるにはどうすればよいのか考える。 5 チーム内の並び順を替えて、2 回目のゲームをする。 例)「8 時に保育所の園庭に来てね。帽子とお弁当を持って来てね」 6 感想を発表する。	

- ◎ ゲーム化によって、自然に文字に関心が持てる。（環境・表現・人間関係）
- ルールに従い、友達と楽しく遊ぶ。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 場面設定を知る。 ・ 大きい文字カードを広く並べる。 ・ カードが一か所に固まったり、重なったりしないように並べる。 2 ルールを知る。 【文字とりゲームのルール】 ・ 音楽がなっている間、カードの周りを音楽に合わせて歩く。 ・ 音楽が止まったら、近くの文字カードを取る。 ・ カードを持って、残ったカードの周りに丸くなって座る。 ・ 順番に、カードの文字を読む。 ※ 実態に合わせて、「その文字から始まる言葉」を言う。 ・ 全員が終わったら、カードを戻す。場合によっては戻さず、保育者が回収する。 ・ 再び音楽に合わせて行う。 ▲ 好きなカードの前で立ち止まらない。 ▲ 同時に取ったときは、じゃんけんをして決める。 3 1回目のゲームをする。 4 繰り返し行う。 5 感想を発表する。 6 みんなで片付ける。	○ 大きい文字カード（なければカルタのような小さいものでもよい）を見せて、ゲームの方法を知らせる。 ○ 実際に保育者がして見せながら、ゆっくり説明する。  ○ 読めない子どもがいたら、みんながお助けマンになって教えてあげるように、促す。 ➡単にその文字を読ませるだけでもよい。 ○ 動きと視覚を十分に働かせるようにする。 ○ 取ったカードで近くの子どもたちで言葉を作ってもよい。 ○ できたことや楽しかったことを発表させることで、より文字に関心を持ち、次の活動に意欲が持てるようにする。 ○ カードの向きを意識して片付けること、協力して片付けることを話してから片付けさせる。上手に片付けたことを褒める。

- ◎ 生活の中で、めやすとなる時間に気付く。（健康・環境・人間関係）
- 時間によって、次の行動に移ることが理解できる。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 1日は時間の流れに沿って過ぎていることを理解する。 ・「1日の中でどんなことをしているのかな」 朝 : 起床・歯磨き・洗面・排便など 身支度・朝食 昼間 : 幼稚園・保育所（園）の生活 遊び・制作活動など・昼食 夜 : 夕食・入浴・着替え・歯磨きなど 自由時間・就寝 2 部屋に時計があることに気付き、何のためにあるのかを考える。 3 大まかな時間に関心を持つ。 朝 : 起床・食事・登園（登所） 昼 : 活動・昼食 夜 : 入浴・食事・就寝  4 起きてから寝るまでの針の動きを確認する。	○ 朝・昼・夜という大まかな把握の中で、時間によって行動していることを理解させる。 ○ 時計に意識を向けるようにする。 ・ 時計は時刻を伝える。 ・ 活動の開始や終了を表す。 ・ 時計があることで人との待ち合わせができる。 ○ 時計の針に目を向けて、1日の時計の回りと生活の行動を対応させる。   ○ 午前7時から午後8時までを目安に、時計を見ながら起床・食事・就寝などの時刻を、確認させる。

- ◎ 1日の生活を振り返り，身の回りを片付ける。（健康・環境・人間関係）
- みんなで1日の終わりを落ち着いた雰囲気楽しく過ごす。
- 「明日も元気に登園（所）する」という意欲を高める。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 帰りの支度をする。 (例) - 自分の荷物を持ってくる - 身支度を整える - 自分の場所で待つ 2 保育者や友達の話聞く。 << 話を聞く約束 >> - 話している人を見て聞く - 黙って聞く - 途中で口を挟まない - 友達にちょっかいを出さない << 話す約束 >> - みんなの方を向いて話す - 自分が思っていることを話す - ゆっくり，はっきり話す - ふざけない 3 みんなで楽しく歌う。 4 帰りの挨拶をする。 - 保育者の目を見て「さようなら」 - 礼をする - 顔を上げて，再び保育者と目を合わせる	○ 1日の終わりの雰囲気づくりをする。 ○ 帰りの支度については，各幼稚園・保育所（園）の内容に応じる。 ○ すぐに取り掛かることや，途中で遊んだりしないことを話す。 ○ 荷物がきちんと自分のところにあるか確認する。また，自分の周りにゴミが落ちていないか点検させ，落ちていたら拾うよう声を掛ける。 ○ 話を聞くときの約束をしっかり守らせる。 ＊ 太字の部分は守らせる。 ○ 大きな声で話せなくても，一生懸命に話そうとする態度を育てる。 ○ 各幼稚園・保育所（園）での取組になるので，バリエーションを付けて取り組む。  ○ 挨拶の仕方を身に付ける。 ○ 「明日も元気に登園しましょう。」と話し，翌日への意欲を高めるようにしてから，挨拶する。 ○ 保育者の合図で帰る。教室から駆け出して飛び出さないよう指導する。

◎ 食べ物に興味関心が持てる。(健康・環境・人間関係)

○ 好き嫌いなく何でも食べられることで、健康な生活を送れることに気付く。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 今日の給食について話し合う。 	○ 今日の献立から、黄色・赤・緑の食べ物について教える。 ○ 2月の生活の「朝ご飯を食べよう」を参照。 〈黄色のなかま〉  ご飯・パン・めん 主食 〈赤のなかま〉  肉・魚・卵 大豆・牛乳 主菜 〈緑のなかま〉  野菜・いも 海藻・きのこ 副菜  果物  塩分は ひかえめに 水分 
2 にんじんやブロッコリーなど、色の濃い野菜も食べられるか振り返る。	○ 色の濃い野菜は、体の調子をよくすることを伝える。 ○ 苦手な野菜でも少しずつ食べて、好きになれるよう努力しようとする意欲を持たせる。
3 好きな肉類ばかりたくさん食べたらどうなるか考える。 ・ だめ ・ 太っちゃう ・ 血がきれいでなくなる	
4 保育者の経験を聞く。	○ 保育者の経験を話す。健康な体作りのために、大人も気を付けていることを知らせる。バランスのよい食生活の大切さに気付かせ、これからバランス良く食べていこうとする意欲を持たせる。 

- ◎ 1日3回の食事をきちんと取り，規則正しい食習慣を身に付ける。（健康・環境・人間関係）
- 決められた時間内に食事ができる。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 時間を意識して食事を知ることを知る。 ・ グループを作る	○ 準備（20分），食事（20分），片付け（5分）など，一連の流れの中で食事を知事を伝える。 ○ 実態に応じて，時間を意識して行動させる。
2 給食の準備をする。※ 各施設の実態に応じる。 ① 手洗い（12月P. 1参照） ② 身支度（12月P. 3参照） ・ 給食着を着る ・ 帽子をかぶる ・ マスクをする ③ 担当の品を配る ④ 並んで自分の給食を用意する 	○ ハンカチはポケットに入れておくようにさせる。 ○ 当番の子どもも待っている子どもも，約束をしっかりと守らせる。 《当番の子ども》 ・ ほこりをたてないように着替えさせる。 《待っている子ども》 ・ 手洗後は，各教室の約束に従って静かに待つ。 ・ 洗った手を汚さないように気を付けさせる。
3 給食をいただく。 ・ 挨拶をする ・ 食事をする 	○ 給食を作ってくださった方への感謝の気持ちを伝える。きちんと揃ってから挨拶をさせる。 ○ 同じ品を続けて食べないように，「3角食べ」を指導したい。 ○ 食事のマナーを教える。 ・ 大声を出したり歌ったりしない ・ 立ち歩かない ・ 正しい姿勢や箸（スプーン）の持ち方
4 片付けをする。 ※ 各施設の実態に応じる。 ・ 当番は前に立って，片付けの様子を見守る ・ 特に割り当てがない子どもは，自分のグループの周りのゴミ拾いをする ・ 挨拶をする	○ グループの中で，同じ食器を重ねて1人が元のかごに片付ける。 ○ きちんと片付けることができたことを褒め，今後の意欲につなげる。 ※ 各幼稚園・保育所（園）の実態に応じて，基本的に準備・食事・片付けの一連の流れがあることを理解させたい。

- ◎ 排泄の前・最中・後をきちんと自分でできる。（健康・環境・人間関係）
- みんなが使う場所なので、後の人が気持ちよく使えるようにする。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 トイレの使い方について知る。 （1）トイレに行くとき （2）トイレの行き方 （3）練習する。 2 トイレの使い方を確認する。 （1）上履きから履き替える。 （2）使用する便器に行く。 （3）用を足す。 （4）手を洗う。 （大便のときは石鹸で）	○ トイレに行きたくなった場合の行き方について振り返らせる。 【活動中にトイレに行きたくなった場合】 ・ 静かに立って、保育者のそばに行く。 ・ 小さな声で「トイレに行ってもいいですか。」と言う。 ・ 保育者の指示に従ってトイレに行く。 【トイレの行き方】 ・ 保育者の許可が出たら、静かに後ろのドアから出てトイレに行く。 ・ 用を済ましたら、静かにドアから入り、自分の席に戻る。 ○ 代表の子どもにやってもらう。あるいは隣同士で、先生役・子ども役となり、やらせてもよい。 ＜男子＞ ・ 小便器の前の方に構える。 ・ 小便を便器の外にこぼさないようにする。 ・ 用を足したら、ボタン（レバー）を押して水を流す。 ＊ 男子は、ズボンやパンツを下まで下ろさないで、排尿することができるように練習する。（家庭にも協力を依頼する。） ＊ 大便の場合は、肛門をペーパーで前から後ろへ拭くように使い方を練習させる。 ＜女子＞ ・ 便器の前の方に構える。 ・ ペーパーは2～3巻き程度に巻き取り、無駄に使わない。 ・ 用を足したら、ボタン（レバー）を押して水を流す。 ＊ 小便の場合は、前へ拭かせる。 ＊ 大便の場合は、肛門をペーパーで前から後ろへ拭くように使い方を練習させる。 ○ 必ず、手を洗うことを伝える。この後、ポケットにあるハンカチで手を拭かせ、拭き終わったら、ハンカチをポケットにしまうことを習慣付けさせる。 ※ 習慣として確実に定着するように、家庭でも実践するよう保護者に協力を依頼する。 ＜補足＞ ※ 保護者には、和式トイレを使わせる機会も作るように、協力の依頼をする。 ※ 排便は、なるべく朝済ませてから登園（所）するような習慣付けの協力を依頼する。



- ◎ 大勢の子どもたちと体を触れ合って遊ぶことができる。（環境・表現・人間関係）
- 体が自分の思うようにならなくとも我慢し、ルールを守って仲良く遊ぶ。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 「おしくらまんじゅう」を知ることを知る。 2 「おしくらまんじゅう」をする。 （1） 4～5人が背中合わせになり、腕を組んで円陣になる。 （2） 人数よりやや大きめの円の中で、「♪おしくらまんじゅう、押されて泣くな！」と言いながらお尻で押し合う。 （3） 円から出ないように遊ぶ。 3 「鬼付き おしくらまんじゅう」の準備をする。 （1チームは10人ぐらいがよい。） （1） グループで分かれる。 （2） 子どもが立って、できる限り手を伸ばした長さを半径にした円を描く。 （3） 鬼に決まった子どもは円の外に出る。 （1～2人）他の子どもは円の中。 （4） 鬼にさわられたら、円の外に出る。 4 グループ毎に、仲良く楽しみながら遊ぶ。	○ 「おしくらまんじゅう」の歌を歌って聞かせる。 ♪おしくらまんじゅう、押されて泣くな！・・・ ○ 4～5人で押し合うことを楽しませる。押す力加減に注意させ、相手のことを考えながら遊ばせる。 ※ けがをしないように、地面や周りの状況を確認し、安全に配慮する。 ※ 何回かチームを替えて遊ばせる。円から出たら抜けていくルールにしてもよい。 ※ 慣れてきたら、鬼をつける遊びに移行していく。 ＜発展的な遊び＞ ○ 最初に行った「おしくらまんじゅう」と同様に力加減をしながら押し合わせる。 ・ 鬼は円の外を走って、手が円の中の子どもの体に触れたら、1人取ったことになる。取られた子どもは鬼になる。 ・ 次第に鬼が増え、最後に残った子どもが勝ちとなる。 ※ 時間があれば、もう一度取り組んでみる。グループのメンバーを替えて取り組んでも良い。 ○ 「足を踏まれた」「押されて痛い」などの声が出てくることも予想される。そのようなときは、注意の仕方を考えさせ、みんなで仲良く遊ぶ楽しさを味わえるようにする。



- ◎ 鬼がゲームをリードし、他の子どもたちがそれに従うことの楽しさを味わう。（環境・表現・人間関係）
- よく見たり、よく聞いたりすることの緊張感を味わう。
- 多くの友達と一斉に遊ぶ体験をする。

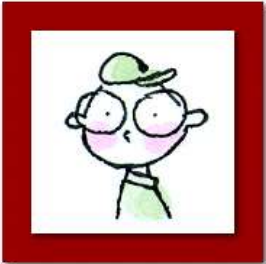
子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 「だるまさんがころんだ」 を知ることを知る。	○ 「だるまさんがころんだ」の遊び方を、身振り手振りを交えて伝える。
2 試しの「だるまさんがころ んだ」をやる。	＜遊び方＞ ・ 鬼は一人。後ろ向きになり、手で目を隠す。 ・ 10メートルくらい離れた所から、他の子どもたちは「始めの一步」と言いながら、鬼の方へ一歩踏み出す。 ・ 鬼が後ろを向いて「だるまさんがころんだ」と言っている間に、鬼に近づく。 ・ 鬼が「だるまさんがころんだ」と言い終わったときに動かないでそのままのポーズで止まる。 ・ 鬼が振り向いたときに、ぴたりと止まらなければならないことを知らせる。体の動きを鬼に見られたらアウト。これを繰り返す。 ・ 全員が捕まると鬼の勝ちで、最初に捕まった子どもが次の鬼になる。 ・ ただし、誰かが上手く近づいて鬼の体にタッチすると、鬼の負けになる。 この時は、鬼を交代して行わせると多くの子どもに鬼の役を経験させることができる。
3 保育者が鬼になり、第1回を やってみる。	○ 鬼の作戦を披露して、次の鬼の参考になるようにする。 ・ 「だるまさんがころんだ」を言うスピードに変化を持たせる。 ・ 後ろを振り向く振りをする。 ・ 不安定なポーズで止まった子どもをずっと見つめる。
4 子どもが鬼になり、再び やってみる。	○ 鬼にアドバイスしながら、楽しく行いたい。
5 感想を話し合う。 ・ 子どもの言葉で素直な感想を を発表し合う	○ 大勢で遊ぶ楽しさを味わわせる。 ・ みんなで1つの指示に従う楽しさを感じさせ、クラスの連帯感を高める。



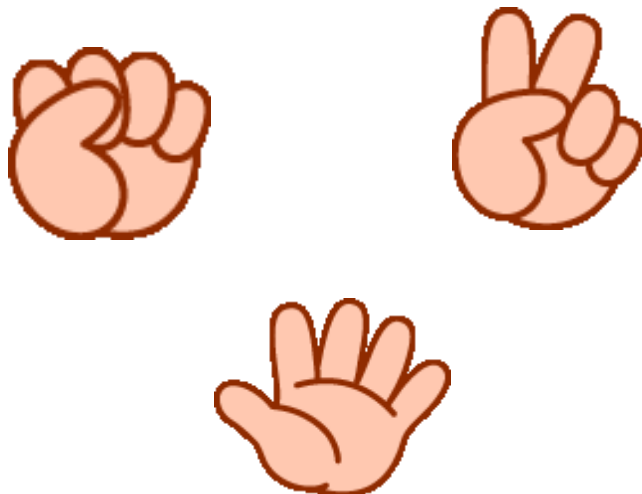
◎ 自分にハンカチが落とされるのではないかという期待感やワクワク感を味わう。

(環境・表現・人間関係)

○ クラスの一員であることの大切さを学ぶ。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 「ハンカチ落とし」を知ることを知る。	○ 保育者は「ハンカチ落とし」の遊び方を、身振り手振りを交えながら子どもたちに伝える。 
2 保育者が鬼になり、試しの「ハンカチ落とし」をやる。	＜遊び方＞ - 鬼を1人決め、ハンカチを持たせる。 - 鬼以外の子どもは全員内向きの輪になってしゃがむ。このとき、座っている子どもは後ろを向いてはいけない。また、手を後ろに出してはいけない。 - 鬼は、ハンカチを持って輪の外側を走って周り、一周する内に、誰かの後ろにハンカチを落とし、そのまま走り続ける。 - ハンカチを落とされた子どもは、手探りでハンカチを拾い、すぐに鬼を追い掛ける。鬼はその落とした子どもにタッチされると再び鬼になるので、逃げる。 - 鬼は逃げながら一周し、ハンカチを落とされた子どもの席に座る。 - ハンカチが落とされたのに気付かず一周してきた鬼にタッチされたら、その子どもが鬼になる。 ○ 鬼の作戦を披露して、次の鬼の参考になるようにしたい。 - ハンカチを落としたい子どもの後ろに来てスピードを落とさずに走ったり、反対に、落とさない子どもの後ろでゆっくり走ったりすると面白い。
3 子どもが鬼になり、再びやってみる。	○ いつまでもハンカチを落とさない子どももいると思われるが、1周する間にハンカチを落とすことを確認し、落とす相手が決まらないときは隣の人にするなど鬼にアドバイスしながら、楽しく行わせる。 ○ 大勢で遊ぶ楽しさを味わわせる。
4 遊んでみた感想を話し合う。	○ みんなで1つの指示に従う楽しさを感じさせ、クラスの連帯感を高めたい。 子どもの言葉で素直な感想を出し合い、共有するようにさせる。 M y F r i e n d s 

- ◎ 自分の思いを伝えたり，友達の意見を取り入れたりしながら，みんなが楽しく遊べるルールを作る。
- （環境・表現・人間関係）
- ルールを守ることの大切さや仲間で協力することの楽しさに気付く。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 「じゃんけん列車」のルールを作り，もっと楽しいゲームにすることを知る。	○ これまでクラス全員で楽しく遊んでいた「じゃんけん列車」をしようと誘いかける。（2月の遊びの発展） ・ 「最初にじゃんけんに負けた子どもは，じゃんけんが1回しかできない。」「ゲームの最後まで，じゃんけんで参加したい。」などの子どもの声を取り上げて，みんなが楽しめる遊びのルール作りにつなげる。
2 みんなが楽しめるルールを考える。	○ 先頭の1人だけがジャンケンするのではなく，みんなも関わって，楽しめるようなルールになるように一緒に話し合う。 ・ 自分の考えを出し合い，友達の意見を取り入れながら，ルールを作っていくようにする。 ＜ルールの例＞ ・ 自分の後ろに人が増えたら，その人たちとじゃんけんで何を出すかを相談する。 ・ 先頭と同じ手を列車のグループの全員が出す。 ・ 揃わなかったら負け。
3 作ったルールで，チームで協力して遊ぶ。	○ 遊びの様子を見て，適切に働き掛ける。 ＜例＞ ・ 同じチームの友達に「グー出すって言ったよ」と注意される子どもがいるなど，じゃんけんの出し方でもめているチームには，他のチームを参考にさせて，どうしたら仲良く遊べるか気付かせる。 ・ 先頭の子どもが仲間にじゃんけんを伝えているところを他のチームに見られてしまうチームには，相手に分からないように，仲間全員にじゃんけんの出し方を伝える仕方を話し合わせる。
4 感想を話し合う。	○ よいアイデアに気付いた子どもの意見を取り上げ，みんなに紹介する。 ○ 子どもたちが，楽しそうに遊んでいることを確かめ，また，次回もみんな遊ぶことを約束する。 

- ◎ 鉛筆の正しい持ち方を知り、きちんと持てる。（環境・表現・人間関係）
- 鉛筆で文字や線を引いて楽しむ。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 もうすぐ小学校に入学することを聞く。 3 用意された鉛筆を実際に持ってみる。 3 鉛筆を正しく持った手を隣同士、保育者と確認し合う。 4 鉛筆に触れている指先を確認する。 5 配付されたプリントに鉛筆で書く。	○ いよいよ小学校入学が近くなっていること、学校は楽しい事がいっぱいあること、鉛筆を使って文字や絵をかくことが多くなることを話す。 ○ 事前に用意された鉛筆を見せる。どのように持つかと文字を上手に書けるのかを試させてみる。 ○ 親指、人差し指、中指のある場所を確認する。 ○ 鉛筆の持ち方の絵図を使用したり、一人一人が近くで見たり確認したりできるようなプリントを用意する。 ○ 直線、斜め線、らせんなど、腕を使って自由に書かせ、鉛筆で書くことに慣れさせる。 ○ 間違っても、消しゴムで消させず、その線を生かして作業を続けさせる。 ○ 名前を書く前に、自分のマークを書かせ、友達のものとは区別させる。 ※ この時期の子どもは、筆圧が弱いことが考えられるので、4B等の芯の柔らかい鉛筆を使用させるようにする。
7 書き上がったプリントを、保育者に提出する。	

- ◎ 自分の名前が文字に表せることを知る。（環境・表現・人間関係）
- 1つの音が1つの文字に対応していることが分かり、自分の名前の文字をまねて書くことができる。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 自分の名前を文字に表すことを知る。 2 自分の名前が何文字か名前を言いながら指を折って数える。 ※ 一音一字に気付かせ、身近な言葉が何文字になるか、ゲーム感覚で遊ぶ。 3 名前の手本を机の上に置き、声に出しながら一字一字を指と声で確認していく。（2～3回） 4 手本を指と鉛筆でなぞってみる。（2～3回ずつ）	○ 前回の鉛筆の持ち方を思い出し、正しく持てることを確認する。 ○ 保育者は活動の見本を見せる。 ア 自分の名前が何文字か名前を言いながら指を折って数える。 「しおがま たろう」 「七文字だね。」 イ 名前の手本を机の上に置き、声に出しながら一字一字を指と声で確認する。（2～3回） ※ 一音一字に気付かせる。 ウ 手本を指でなぞる。（2～3回） エ 手本を鉛筆でなぞる。（2～3回） ※ これらを順番にやっていくことを知らせる。 ※ 子どもたちの実態に合わない場合には、「自分の名前を読む」ことに替える。 なぞる → 指書き → 鉛筆でなぞる ○ 人差し指で、ゆっくりと「止め」「はね」「はらい」をさせる。 ※ 姿勢に注意させる。 ○ 鉛筆をしっかり持たせるが、余り強く持たせると、線を引きづらくなる。適度な強さで書かせる。少々はみ出したりしても気にしないようにさせる。

- ◎ 1つの音が1つの文字に対応していることが分かり、自分の名前の文字を書くことができる。
- (環境・表現・人間関係)
- 文字に関心を持つ。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 自分の名前を書く準備をする。 ア 手（汚れていたら洗う） イ 姿勢 ウ プrintの位置	○ 自分の名前を書くことを知らせる。 ○ 書く前の準備をする。 ア 手が汚れていないか。 イ 正しい姿勢で座っているか。 ・ペタ（足を床に付ける。） ・ピン（背中を伸ばす。） ・グー（おなかと机のグー1つ） ・サッ（左手を置く） ウ 文字を書こうとしているところが体の真ん中にきているか。  ○ ① 指でなぞらせる。 ○ ② 鉛筆でなぞらせる。 ○ ゆっくり書かせる。 ○ 1回書いたら、間違いがないか、保育者に確認してもらってから、次を書くようにさせる。字形や細かいところは直さずに大きな間違いのみを指摘し、基本的に励ますようにする。 ○ 書くことを楽しませる。 (間違いはその都度個別に知らせる。) ※ 子どもたちの実態に合わない場合には、「自分の名前を読む」ことに替える。 お手本 手本の字は、筆順が分かるように ①赤 ②青 ③緑 ④黄 などのように色別を書いて置くとよい。 し お が ま た ろ う 写し紙 トレーシングペーパーなどを使用すると写しやすい。 4 清書の紙に書いてみる。 ○ きれいな紙に、清書させる。

(作成委員)

	所 属 名	職 名	氏 名	備 考
1	塩竈市立第二小学校	校 長	松田 攝子	委員長
2	塩竈市立第一小学校	校 長	佐藤 晴子	副委員長
3	利府聖光幼稚園	教務主任	千葉 まき	アドバイザー
4	市健康福祉部子育て支援課保育係	課長補佐兼係長	津島 康子	アドバイザー
5	市学びの支援センター「コラソン」	スーパーバイザー	櫻井 有一	アドバイザー
6	塩竈市立第一小学校	教 諭	関内 智湖	2年主任
7	塩竈市立第二小学校	教 諭	安達 紀子	1年主任
8	塩竈市立第三小学校	教 諭	赤間 広美	4年主任
9	塩竈市立月見ヶ丘小学校	教 諭	山本 悠介	1年担任
10	塩竈市立杉の入小学校	教 諭	阿部三智子	1年主任
11	塩竈市立玉川小学校	教 諭	伊藤 美雪	1年主任

あとがき

アプローチカリキュラム（第2版）が出来上がりました。

作成委員の先生方のご尽力に感謝するとともに、御指導いただきました先生方、各方面から支えてくださった方々、本当にありがとうございました。幼稚園・保育所(園)の子どもたちが小学校へスムーズに入学できるよう御活用いただき、塩竈市の子どもたちが、健やかに成長することを願っています。

【参考文献】

- 「遊びと学びの手引き」 埼玉県入間市 子ども未来室事業【第2版】
平成23年11月発行

塩竈市アプローチカリキュラム 幼稚園・保育所(園)編【第2版】

平成30年11月

発行者 塩竈市教育委員会