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

はじめに

4月,様々な幼稚園・保育所(園)から子どもたちが小学校へ入学してきます。入学を心待ちにしている子どももいれば、不安を抱えている子どももいます。また、近年は学校生活や学習活動に不適応を起こし、その状態が継続する「小1プロブレム」の問題も指摘されています。こうした子どもたちが、一日も早く小学校の生活に慣れ、楽しく安全な日々を過ごすことができるよう、塩竈市教育委員会では、昨年度から幼稚園・保育所(園)と小学校の連携に取り組み始めました。

幼稚園・保育所(園)の年長児後半から、小学校入学初期までの接続期のカリキュラム (アプローチ・スタートカリキュラム) を実施し、幼稚園・保育所(園)で小学校入学後の生活や指導方法・指導内容を見据えた経験を取り入れたり、小学校で幼稚園・保育所(園)時代の学びを生かした指導をすることで、幼稚園・保育所(園)と小学校の教育を繋ぎ、子どもたちの学びと育ちを積み重ねていくことができます。

今年度は、昨年12月から今年3月まで幼稚園・保育所(園)で取り組んだアプローチカリキュラム(第1版)について、使用してみての改善すべき点を踏まえ、5月から9月にかけて見直しました。また、4月から5月初旬にかけて、各小学校で取り組んだスタートカリキュラム(第2版)についても、各校からの反省点や改善すべき点を踏まえ、7月から11月にかけて見直しました。

そして、11月には、アプローチカリキュラム(第2版)を各幼稚園・保育所(園)へ届けることができました。さらに、2月には、スタートカリキュラム(第3版)を各小学校へ届ける予定になっております。

最後になりましたが、本市の幼稚園・保育所(園)と小学校が、アプローチ・スタートカリキュラムを子どもたちや地域の実情に応じて活用していく中で、塩竈市の次代を担う子どもたちに「社会を生き抜く力」が育まれていくことを期待しておりますので、ご協力賜りますようお願い申し上げます。

平成30年11月 塩竈市教育委員会教育長

髙 橋 睦 麿

塩竈市アプローチカリキュラムの活用に当たって

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
	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
12	歯を磨こう	2	はないちもんめ	6	しりとりすごろく	10
12	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
	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
1	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
	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	おーちたおちた	32	椅子の座り方	36
2	ごめんね, いいよ	29	絵つくり	33	伝言ゲーム	37
	おやつのとり方	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
	帰りの時間	40	おしくらまんじゅう	44	鉛筆のお散歩	48
3	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。

	うた					
	むすんで ひらいて	1	つき	9	豆まき	17
感 性	ことりの歌	2	ゆりかごの歌	10	ゆき	18
10	ぞうさん	3	犬のおまわりさん	11	山びこごっこ	19
働 き	桃太郎	4	やぎさんゆうびん	12	うれしい ひな祭り	20
か	シャボン玉	5	どじょっこ ふなっこ	13	七つの子	21
ける	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	F A	٨
	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。

	絵本の世界			
豊 か	ねずみのすもう	花さかじいさん	きんたろう	
な	一休さん	かぐや姫	かさこじぞう	
心を	さるかに合戦	かもとりごんべい	花さき山	
育む	桃太郎	つるのおんがえし	くもの糸	1.
	こぶとりじいさん	おむすびころりん	わらしべ長者	Similar .

手洗い・うがいをしよう 生活

12月

- ◎ 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 | ○ 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。 たときに手を洗うのか考える。 ○ 実際に、自分の手の様子を観察させる。 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 | ○ 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。 ている様子を見る。 ○ 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。 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。 | ○ 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。
- 5 うがいの仕方をまねしてみ 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。

- みる。
- 6 実際に手洗い、うがいをして 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。
- 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。
- 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。
- ※ 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。



歯を磨こう 生活

12月

- ◎ 歯を清潔にし、□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 ○ 自分で歯を磨いている自覚があるかを確認する。 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 磨いてもらっている 2 どのように磨くと、歯にとっ ○ 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。 てよいのかを考える。 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 ○ きれいな歯は、「健康づくりの一歩である」ことに気付かせる。 歯磨きをするように励まして, 学習のまとめとする。 ○ 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。

衣服のきちんとした身支度 生活

12月

- ◎ 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。

1 今朝, どのように身支度をし ○ 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。 たかを思い返す。

子どもの活動

保育士・教師の働き掛け

- 2 身に付けている衣服がどのよ 衣服を自己点検させる。 うになっているかを、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
- をきちんと整える。

- - 禁、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。



3 鏡で自分の姿を見て、身支度 ○ 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 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。
 - ときの支度を自分でしてみる。 │○ 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。
- の席に着いたら、決められた場
- 5 幼稚園・保育所(園)の自分 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。

所に収納する。

- 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。
- 身支度を自分でできるよう,学 習のまとめをする。
- 6 いつも、今日勉強したように 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。



※ 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。

生活 上手な顔洗い

12月

- ◎ 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。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
 今朝,自分がやってきたことには、どんなことがあったか、 	○ 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。
振り返る。	・ 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。
2 顔を洗ってきたかを振り返る。	○ 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。
昨日の汚れは付いていないか	水で洗った子どもを褒めたい。
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	○ 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。
いるか	
3 顔を洗うとどんな良いことが あるか考える。	○ 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。
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	・ 顔を洗って、朝が始まる感覚を理解させたい。
4 顔の洗い方をその場でやって みる。	○ 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。
5 どのように洗うと良いかを知り、やってみる。	○ 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。

- 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。
 - 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。
- 6 きれいになった顔を確かめ, 髪も整える。
- 鏡を見ながらきれいになった顔を確かめて、正しい洗い方を意識させるようにす る。
- 顔洗いをするように励まして, 学習のまとめとする。
- 7 いつも、今日勉強したように 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。
- ※ 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。

とおりゃんせ

12月

- ◎ 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)
- ひ みんなと一緒に遊ぶことができる。

遊び

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。

遊び

はないちもんめ

12月

- ◎ 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)
- の 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。
- 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 全員で,**「も一んめ, もんめ, はないちもんめ」**と歌い出す。
- 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。
- 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。

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。

「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。

- 子どもたちの人間関係に配慮し, 以下の点に留意したい。
- 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。
- 残りが一人だけにならないようにする。

「○○ちゃんがほしい」
「△△ちゃんがほしい」

- 同じ子どもが、残らないよう に配慮する。
- 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。
- いろいろな子どもが、名前を 呼ばれるようにする。
- 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。
- 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。

- 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。
- 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。
- 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。



- ◎ 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)
- の 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 「煮えたかどうだか 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 $2 \sim 3$ 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。 動作は、みんなで考え、動きの 「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」 「おふろに入って 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」 鬼「風の音」 鬼「とん とん とん」 子ども**「何の音?」** 子ども**「あーよかった」** 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。

- 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。
- 「○○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)

遊び 鬼ごっこ

12月

- ◎ それぞれのルールに従って楽しむ。(言葉・健康・人間関係)
- 〇 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。	○ 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。
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。	○ 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。
4	みんなで 「鬼さん 鬼さん 何の色」 と言う。	○ 子どもが共通理解できるまでは 一緒に行い、楽しさに気付くこと ができるように関わる。
5	鬼は「赤!」と言う。(いろいろな色の名前を言う。)	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。
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。	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。
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。	○ 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。

しりとり遊び

学び

◎ しりとりカード作りを楽しみながら、言葉に興味をもち、言葉を豊富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。	
	MA
	○ 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。

学び

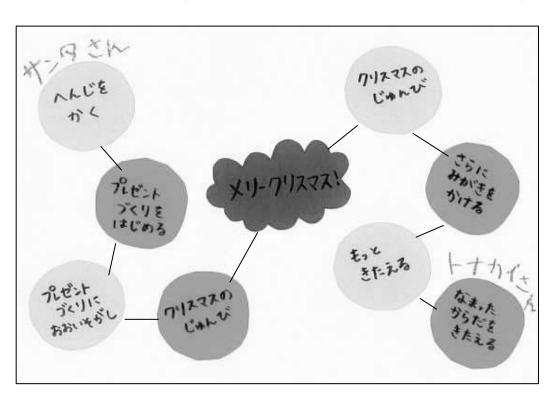
しりとりすごろく

12月

- ◎ 互いの思いやイメージを出し合い、自分たちのすごろく作りを楽しむ。(言葉・環境・人間関係)
- ゲームの中でことば遊びを楽しみながら、言葉の数と具体的な数の意味と量的な数を実感する。
- ※ 友達と一緒に同音遊び、同頭語遊び、しりとり遊びなど言葉遊びを楽しませる。
- ※ カルタやすごろくなどお正月遊びを楽しみ、言葉や数に関心をもたせる。
- ※ すごろくはクラスで1枚ではなく、小グループの遊びにしても良い。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け			
1 すごろく遊びに意欲をもたせ るため、すごろく遊びの話をす る。	○ 大きな紙を準備する。作りたいコースのイメージを自由に言わせる。			
2 3,4人のグループで作る以外にも,クラスで1枚作ることもよい。グループごとに話し合い,互いの意見を出し合う。	○ グループの意見を発表したり、クラスでどんなものにしていくか、投げ掛けたりする。			
3 グループごとに発表をする。	○ 子どもたちのイメージをまとめるために,出てきた意見に共感したり,褒めたり する。			
4 みんなで「すごろく作り」を する。一人一人が自分の分担を 描く。	○ 手分けして仲よく書かせる。			
5 できたすごろくを褒め、みん なでゲームを楽しむ。	○ 大きなクラス用の紙,あるいはグループ用の1枚の紙に貼り付ける。			
ルール ① さいころではなく、しりとりですること。 ② 言葉の数で前に進むこと。				

- ③ 自分の場所に自分の目印の物を置くこと。
- 遊ぶ。
 - ・後々の生活の中で自由に遊ば せる。
- 6 順番を守り、時間が来るまで たくさん進みたい子どもの気持ちを大切にし、言葉の数は一緒に声に出して数え、 一つ一つ確認するようにさせる。長い言葉でたくさん進めることに気付かせる。



- ◎ 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			保育	士・教師の働	き掛け		
	カレンダーを見 なものか知る。	て,改 〇 第	○ 新しいカレンダーを見せる。					
1月は何 由を知る。	のカレンダーを 日から始まるの	•		〜31までの数	字カード,曜日	ヨカード(貼り	付け用)を用意	ţして
【例】								
	日曜日	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日	土曜日	İ
	3 0 日	3 1 日	1 月	2 日	3 目	4 日	5 日	İ
			9日31日レ	1 日 1 日が <i>へわ</i>	がっているこ	とに気付かせる	ように カレン	ノダー

- 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。
- 3 1週間が7日間と意識させる 1週間が7日間であることに気付かせる。 を用紙の上に置かせ,確認し, 貼る。

 - ために、日曜日から土曜日まで ┃○ 「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。
- 1週間を理解し、始まりの「1」 を貼らせる。
- 4 日曜,月曜,火曜,水曜・・・ 数字は前の月の続きから始まることに気付かせる。
- ら,順々に数字を貼る。
- 5 次の数字を正しく並べられた 曜日の並びは変わらなく,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。
- ※ 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。



12		2019 月		月	2 011111		
B	(3)	*	* 2	3	4	±	
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	1,	2	

学び

クレヨンの散歩

12月

- ◎ 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
 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。 	○ 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。
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。	○ 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。
→12月の季節に合わせた絵	 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
3 実際に点で色を付けていく。	○ 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、リズミカルに打つ。
	○ 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。
4 仕上がったら、余白に似合う 絵を描かせる。	 友達の作品を見合い、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。

持ち物の整理をしよう

1月

- ◎ 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
	○ 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。
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。	○ 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。
 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。 	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。
4 自分のロッカーを整理して片付ける。	う体験をさせる。

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。

保育士・教師の働き掛け 子どもの活動 1 今, 自分が履いている上履き ○ 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。 を見る。 2 なぜ、かかとを踏んだり、 $\pm \mid \bigcirc$ 安全面を中心に考えさせる。 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 ○ 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 か、見に行ってみる。 を考える。

- かを知る。
- 4 どういう置き方がふさわしい 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。
- 中央に置く
- ・ 靴箱の縁にかかとを揃える 保育者の演示も効果的である。
- る。
- 5 実際に自分の靴を置いてみ | 見本通りに置けているか,確認する。
- 6 靴の履き方について実際に やってみる。
- 床に座って履かない、片方だけ履いて片一方を手に持って出ていかない、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。
- 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
- 気を付けるようにする。
- 7 毎回, 靴の履き方, 置き方に 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。





生活 挨拶の仕方

1月

- ◎ 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)
- 〇 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
 朝の挨拶をする。 「おはようございます。」 	〇 「おはようございます。」と声に出して言わせる。
2 今朝, この挨拶を他のどの場 所でしたか, 思い出す。	○ 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。
3 基本的な挨拶の仕方を知る。	○ 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。
4 隣同士でやってみる。	○ 一つ一つ確認しながらやらせる。
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。	○ 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。
・ 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。	○ 日常的に挨拶の習慣化を図る。
	ないますださいます!

- ◎ 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。

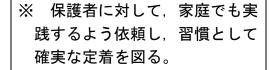
子どもの活動	保育士・教師の働き掛け
1 箸を鉛筆を握る要領で1本だ け持つ。	○ 鉛筆を持っている掛け図と、自分の持ち方を見比べさせ、同じように持てたか確認させる。一人一人確認する。
2 あと一本の箸を指の間に入れ,箸の掛け図と同じようにする。	
1	2

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

- 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。









生活 箸の使い方

1月

- ◎ 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した扱いもできる。
- ※ 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 | ○ 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。 左から右へ移すゲームをするこ とを知る。 ○ 保育者が演示をする。 2 箸の正しい持ち方を知る。 ○ 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。 着は親指と人差指。 中指の3本で軽く持つ 戦指は人差指の爪の 3 2拍子の歌に合わせて、箸を ○ 「うさぎとかめ」「おもちゃの 横にあてる 上側だけを動かす 動かしてみる。 兵隊さん」などに合わせる。 先を揃える 1cmほど はみ出す 薬指の爪の横にあてる 親指と人差指の間にはさみ固定 4 ゲームをする。 ○ 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 ① 2つの入れ物(紙で折った 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。 箱などを利用)を用意する。 ② マシュマロ (約10個) が ・ 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。 入っている片方から, 空の箱 に移す。 早くできた子どもには、もう一度行わせる。 ③ マシュマロが入っている箱 は片手で持たせる。 ・ 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 ④ 落とさないようにゆっくり 丁寧に運ぶ。 させる。

※ 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。

遊び

いっぽんばし わたれ

1月

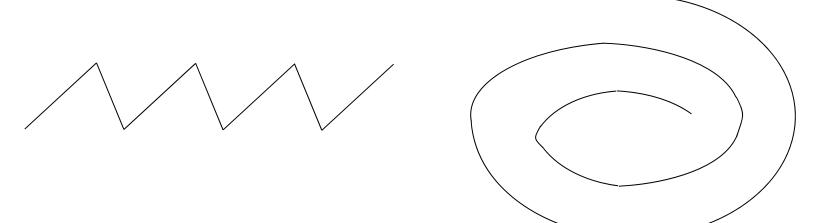
◎ じゃんけんに負けた子どもは、自分のチームにいち早く知らせ、相手チームの子どもがこちらに来ることを遅らせるように、チーム内で協力する。

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。	○ チームの人数はできるだけ同数になるように調整する。
2 一本橋の両端にAチーム, B チームに分かれて並ぶ。	○ 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。)
3 「用意ドン」の合図で、相手 チームめがけて走り始める。	○ 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。
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。	○ 勢いが良すぎてぶつからないよう,気を付けさせる。
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。	○ 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。
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。	○ ラインの上を大幅にはみ出して走ることがないよう見守る。
7 先に相手チームのスタートラインについたチームは、同じチームのみんなと万歳などをする。	○ 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)

3 歌詞の「さ」で左へ一歩戻る。

〇 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
	○ 保育者が歌って聞かせながら覚えさせる。
2 何回か歌って歌を覚える。	♪あんたがたどこ� ひご� ひごどこ� <まもと�
	くまもとどこ〇 せんば〇 せんばやまには たぬきがおって〇
	それをりょうしが てっぽうでうって🖰
	にて色 やいて色 くって色
3 歌詞の「さ」のところで様々 な動きを入れて遊ぶ。	それを このはで ちょいとかぶせ♪
〈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。	○ 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。
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。	○ 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。
〈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。	

ころがし ドッジボール

遊び

1月

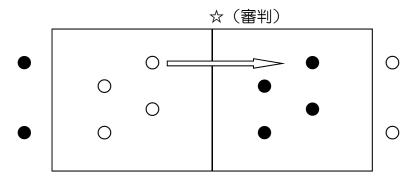
* (「ころがし」でなく投げてもよい)

- ◎ 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
 ルールを知る。 2 2チームに分かれる。 	 ○ 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。
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。	○ ボールを転がすことや審判の指示に従う。
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。	○ 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)



△ △ △ △ △ (応援係)

ドリブルシュート

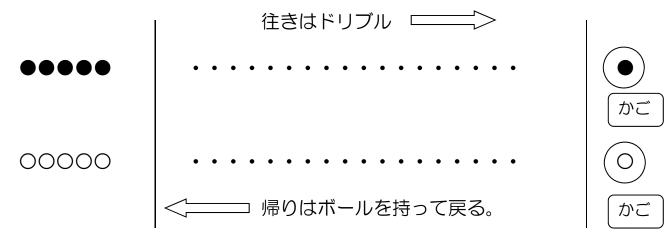
1月

- ◎ 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。

〈游び方〉

遊び

〈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。クラスの人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。



*シュートが決まった時は手ぶらで戻る。

◎ 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。	「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。
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	 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。
・ 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	○ 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)
4 まとめのゲームをする。	○ 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 このまま終わりにする。	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 最後の数を利用して,他の ゲームをして終わる。	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。

1分はどれくらい?

1月

- ◎ 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。

学び

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分間たった 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分間たったと思 ったら座って待つ。	
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 間たった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。

- ◎ 1から50までの数に慣れる。(環境・表現)
 - ※ 50 までの数は子どもの実態に合わせて設定する。
- 数字と実際の体験の数を一致させることにより、数への関心を高める。

子どもの活動	保育士・教師の働きかけ
1 双六遊びをすることを知る。	○ さいころを振って自分のコマを前に進ませる遊びであることを知らせる。
2 机に双六を広げる。	○ 実際に保育者が実演してみせる。
	 ○ 5~6人グループを作り、遊ぶ。 ① Aがさいころを振る。出た目だけ自分のコマを前に進ませる。 ② 次にBが①と同じように行う。 ③ 順番に行っていく。 ④ 角に来て、止まったら、次の人が、指示をする。 * この指示は、あらかじめ、例示して選べるようにしておく。

〈双六のマスの例と指示の例〉

1						10
33				39		
	49	50				
			•			
	47			43		
					•	
27						18

例えば…

- 保育者と握手を1回する。
- 縄跳びを10回跳ぶ。
- 手を 18 回たたく。
- ・ 片足ケンケンを27回する。
- ・ ケンケンパ10回を3セットと3回する。
- ・ 「サンキュウ」と1回言う。
- 手でグー・パーを43回やる。
- 47歩自由に歩く。
- 保育者とじゃんけんをして勝つまでやる。(四苦八苦)
- 50回保育者に肩たたきをしてもらう。

- ◎ 数量と数字の形の一致を歌を使って覚える。(環境・表現)
- 絵文字と数字がつながり、リズミカルに歌って楽しむ。

子どもの活動	保育士・教師の働き掛け			
1 「すうじのうた」を聞く。	〇 保育者は、自分流に歌う。			
2 保育者といっしょに歌う。	○ 保育者が初めのフレーズを歌い、後のフレーズを子どもたちが歌うなど変化をつける。			
すうじの1は なあに こうばの えんとつ	(変化の例)・ 半分に分け、掛け合いで歌う。			
すうじの2は なあに おいけの がちょう	・「すうじの1は」の数字の部分を指で表して歌う。			
すうじの3は なあに あかちゃんの おみみ	「工場のえんとつ」の部分で、歌い終わったら、空に大きく数字をかく。「すうじの 10 はなあに」からのように、数が下がってくるように歌う。			
すうじの4は なあに かかしの ゆみや	・ すうじの1は なあに こうばのえんとつ あくもく と言葉を付け足していく。			
すうじの5は なあに おうちの かぎよ	・ 数字絵がある場合は、絵を見ながら歌う。			
すうじの6は なあに				

- **えんとつとおつきさま** 3 1~10の数字カード等を作

たぬきの おなか

こわれた らっぱ

たなの だるま

おたまじゃくし

すうじの7は なあに

すうじの8は なあに

すうじの9は なあに

すうじの 10 は なあに

- 発展として
 - 数字カードやペープサートをつくる。
 - 数字を使った絵を描く。(どんなものに見えるかな?)

- ◎ 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 こ のへは利	
1 どんなしりとり遊びがあるか,発表し合う。	○ 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。
2 いろいろなしりとりがあるこ とを知る。	○ 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。
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。	〇 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。
おしるこ→コロッケ→ケーキ	答えられなかったら「パス」をする。
→きゅうり→りんご→ごま	・ 「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。
4 動物しりとりをする。	○ 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。
ねこ→こあら→らくだ→だちょ	
う→うし→しか→カピバラ	○ 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。
5 まとめをする。	○ どんな食べ物や動物が出てきたか、振り返ったりする。

生活のリズムを整えよう

2月

- ◎ 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

1 生活の様子を表す絵を見て, ○ 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 何をしているか考える。 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。

保育士・教師の働き掛け

- 2 生活の「あいさつ」について | 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。 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



- 3 三食食べることの大切さを考 自由に考えを話させる。 える。
- 朝ご飯
- 昼ご飯
- 夕ご飯

- 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 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。

朝ご飯を食べよう

2月

- ◎ 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。
- 〇 自分の体を大切にする。

保育士・教師の働き掛け 子どもの活動 1 朝,食べてきたものを思い出 │○ 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 す。 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。 ご飯と味噌汁 ・パンとスープ ・ 食べていない 2 「3つの仲間」の表で黒板に | ○ 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。 貼った食品がどこに当てはまる のか確かめる。 ちからがでる からだをつくる ごはん・パン 魚・肉・卵 びょうきから からだをまもる やさい・くだも 3 自分の食べてきたものは、「3 ○ 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。 (力が出る。 つの仲間」のどこに当てはまる かシールを貼る。 ② 赤色の仲間を確認し、食べていたら貼る。 体を作る。 ③ 緑色の仲間を確認し、食べていたら貼る。 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 │○ 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 て知る。 伝える。

力をお願いする。

※ 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

「ごめんね」「いいよ」

2月

いいよ。

◎ 自分の失敗を素直に謝ることができる。(人間関係・言葉)

する。

割った友達を許すことができる。

1 話を聞き、どんな場面か考え ○ クマとキツネのやりとりを聞かせる。	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。	○ クマとキツネのやりとりを聞かせる。

「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
- 互いの気持ちを子どもに考えさせ発言させる。
- いか考える。
- 2 こんな時には、どうしたらよ 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

○ 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

<キツネ>

- 謝ったほうがいい
- 「ごめんね」と言った方が レハレハ
- 「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 どんな謝り方がよいか、保育者が演じる様子を見せる。 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」

- - 怒ったように「ごめんね。」

付かせるようにする。

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。
- 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。
- 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。

生活 おやつのとり方

2月

- ◎ 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

※ 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。	るので配慮を要する。
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	○ 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。
 ジュースは「なぜおいしいのか」を考える。 	○ 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。
シュワっとするから甘いから冷たいから	○ 「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。
3 1日の砂糖摂取量について知る。	○ 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。
<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。	○ 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。
・ 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	A 炭酸飲料 (コーラ味) 11本 B 炭酸飲料 (オレンジ味) 12本 C スポーツ飲料 6本 D 乳酸菌飲料 3本
	○ 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。
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。	

※ 保護者に対して、家庭でも意識するよう協力を依頼する。

遊び

猛獣狩りに行こうよ

2月

◎ 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。 ○ 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。 2 リーダーを決めて遊ぶ。 <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、猛獣を見付けたように、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。 クラスのみんな 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 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 猛獣狩りに行こうよ 猛獣なんか怖くない 猛獣なんか怖くない 槍だって持ってるし 槍持ってるし 鉄砲だって持ってるもん 鉄砲だって持ってるもん アッ!(どこかを指さして) アッ!(どこかを指さして) アッ!(違うどこかを指さして) アッ!(違うどこかを指さして) <u>ライオン</u>! 4人で集まって座る。 ※様々な猛獣の名前で集まる人数を変え、楽しむ。 (3) (2) (B) 9090 ○ 出てきた動物や楽しかった感想を発表させる。

3 感想を発表する。

遊び

おーちたおちた

2月

◎ 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
遊び方を知る。 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「お一ちた、おちた」
2 みんな 手	拍子を打ちながら「な一にが、おちた」
Г	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 オリジナルを考え	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。
リーダー役を交代して楽しむ。	○ 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た 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
感想を発表する。	○ 子どもの言葉で素直な感想を発表させる。

絵作り

2月

◎ 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	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。	な画用 〇 全員が同じ絵から描き始める場合は配付する。		
3 続きをどんな風にしようか考えながら描く。	○ 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。		
4 線描きができたら,色を付ける。	○ クレヨンやパスなどで色を付けさせる。		
5 何を描いたか発表する。	○ 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。		

じゃんけん列車

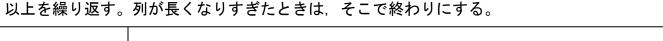
2月

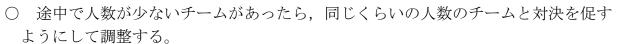
- ◎ じゃんけんで勝ち進んでいく楽しさを味わう。(環境・健康・人間関係)
- 友達の肩に触れることにより、連帯感が持てる。また、連なることで友達との仲間意識が強まる。
- 自分のグループのリーダー(じゃんけんで勝って先頭になっている人)を応援する。

〈遊び方〉 クラスみんなで

	保育士・教師の働きかけ
1 遊び方を知る。) ルールを理解させ、楽しく遊べるようにする。
2 やってみる。	

- 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る。
- 7 再び列になって歩く。





- 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。
- ン」を決める。
- 3 「じゃんけん列車チャンピオ | 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。
- 4 感想を発表する。
- 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)
- 〇 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。	○ 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。
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	 ○ 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。
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。	〇 保育者が読み札を読み、各グループに取らせる。
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。	○ 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。
5 もう1度やる。	 ○ 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。
6 感想を発表する。	○ 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。
7 みんなで片付ける。	○ 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。

椅子の座り方

- ◎ 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)
- 〇 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)

- 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くなるような内容にする。
- 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。

- 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。

- 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」
- 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。



- 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 〇 大事なことを伝えることができたチームを褒める。 来てね」
- 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。

感想を発表する。

○ 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。

- ◎ 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	Di	舌重	h
,	_ 0	1	-	•

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。

- 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。
- ※ 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。

→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。

時間について知ろう

3月

- ◎ 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

│○ 朝・昼・夜という大まかな把握の中で,時間によって行動し

- 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

○ 時計に意識を向けるようにする。

時計は時刻を伝える。

ていることを理解させる。

- ・ 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。
- 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。

: 起床・食事・登園(登所)

昼 :活動・昼食

: 入浴・食事・就寝



起きてから寝るまでの針の動きを確認する。

○ 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。

生活

帰りの時間

3月

- ◎ 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で楽しく過ごす。

「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)	○ 1日の終わりの雰囲気づくりをする。
自分の荷物を持ってくる身支度を整える	○ 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。
・ 自分の場所で待つ	○ 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。
2 保育者や友達の話を聞く。≪ 話を聞く約束 ≫	○ 話を聞くときの約束をしっかり守らせる。
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	* 太字の部分は守らせる。
≪ 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	○ 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。
3 みんなで楽しく歌う。	○ 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。
4 帰りの挨拶をする。・ 保育者の目を見て「さようなら」	〇 挨拶の仕方を身に付ける。
・礼をする	○ 「明日も元気に登園しましょう。」と話し、翌日への意欲を

- ・ 顔を上げて、再び保育者と目を合わせる
- 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

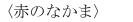
保育士・教師の働き掛け

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〉

主食



肉·魚·卵 大豆·牛乳

主菜

〈緑のなかま〉

野菜·いも 海草·きのこ

副菜



- 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



- ◎ 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することを知る。
 - グループを作る
- 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



- 3 給食をいただく。
 - 挨拶をする
 - 食事をする



- 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

- 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することを伝える。
- 実態に応じて、時間を意識して行動させる。
- 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≫

- ・ 手洗い後は、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。
- 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
- 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。

生活

トイレの使い方

- ◎ 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	○ 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。		
る。 (1)トイレに行くとき	 【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。 		
(2)トイレの行き方	【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。		
(3)練習する。	○ 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。		
2 トイレの使い方を確認する。(1)上履きから履き替える。	<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。		
(2)使用する便器に行く。	* 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。)		
(3) 用を足す。	 * 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。 		
(4) 手を洗う。 (大便のときは石鹸で)	○ 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。 ※ 上記は、大まかな流れであり、各場所のルールに沿って指導する。 		

おしくらまんじゅう

3月

- ◎ 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」をすることを知る。
- 1 「ねしくりよんしゅう」ですることでかる
- 2 「おしくらまんじゅう」をする。
- (1) $4 \sim 5$ 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。
- (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。



だるまさんがころんだ

- ◎ 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」 をすることを知る。	○ 「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「始めの一歩」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。		
	だるまさんが		

ハンカチ落とし

3月

◎ 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
 「ハンカチ落とし」をすることを知る。 	○ 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に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も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。
	My Friends

遊びのルールを作ろう

3月

◎ 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)

〇 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。

保育士・教師の働き掛け			
 ○ 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。 			
○ 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。 			
 ○ 遊びの様子を見て、適切に働き掛ける。 ◆ 何> ・ 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。 			
 ○ 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、次回もみんなで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 ○ いよいよ小学校入学が近くなってきていること,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。 とを聞く。 3 用意された鉛筆を実際に持っ ○ 事前に用意された鉛筆を見せる。どのように持つと文字を上手に書けるのかを試 させてみる。 てみる。 3 鉛筆を正しく持った手を隣同 まちがったもちかた 士,保育者と確認し合う。 ひとさしゆびに ちからが はいりすぎて **イ** 4 鉛筆に触れている指先を確認 ○ 親指,人差し指,中指のある場所を確認する。 する。 5 配付されたプリントに鉛筆で | ○ 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 書く。 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。 6 自分のマークを考えて、鉛筆 ○ 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。 で書く。 ○ 名前を書く前に、自分のマークを書かせ、友達のものと区別させる。

- 育者に提出する。
- 7 書き上がったプリントを、保 │※ この時期の子どもは、筆圧が弱いことが考えられるので、4 B 等の芯の柔らかい 鉛筆を使用させるようにする。

自分の名前を書こう①

- ◎ 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。	○ 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。		
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。	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。」		
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)	$(2\sim3回)$		
4 手本を指と鉛筆でなぞってみる。(2~3回ずつ)	 ウ 手本を指でなぞる。(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。 ※ 本る → 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。 		

自分の名前を書こう②

3月

◎ 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)

〇 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 ○ 自分の名前を書くことを知らせる。 る。 ただしいしせいですわる ○ 書く前の準備をする。 ア手が汚れていないか。 ア 手(汚れていたら洗う) イ 姿勢 イ 正しい姿勢で座っているか。 2.せなかを 4. つくえを ・ペタ (足を床に付ける。) せもたれに からだに つける ちかづける ・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 ウ プリントの位置 1. おしりを 体の真ん中にきているか。 できるだけ おくにして 3, あしのう らをゆかに つける 2 前のおさらいで, 名前をな ○ ① 指でなぞらせる。 ② 鉛筆でなぞらせる。 ぞって書いてみる。 3 手本を下に敷き、上に紙を置 ○ 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 き、写し書きをする。 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□□> □写し紙 お トレーシングペーパーな 手本の字は, 筆順が分 が どを使用すると写しやす かるように ま い。 ①赤 ②青 ③緑 た ④黄 などのように色別に書 いて置くとよい。 ○ きれいな紙に、清書させる。 4 清書の紙に書いてみる。

(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	塩竈市立月見ケ丘小学校	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