

保育・指導案

幼稚園5歳児と小学校1年生(生活科)の実践から

本時の指導(平成22年11月11日 9:30~11:00 5歳児38名 1年生73名)

(1) ねらい (幼稚園)

友達や1年生と共通の目的をもち、一緒に遊ぶことを喜んだり満足感を味わったりする。

秋の自然物や身近な材料を使って、ごっこ遊びに必要なものをつくったり、つくったものを使って遊んだりする楽しさを味わう。

(小学校:生活科)


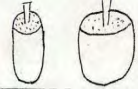

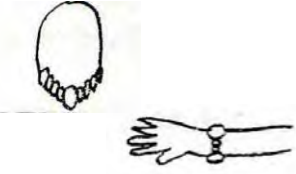

友達や幼児とアイデアを出し合ったり、一緒に遊んだりして活動を発展させる楽しさを味わう。

秋の自然物や身近な材料を生かし、工夫してつくったり遊んだりすることを楽しむ。

(2) 準備物

自然物、身近な材料、接着剤、きり、はさみ、段ボールカッター、ペン など

(3) 展開

		幼稚園	小学校	
時間	主な活動	教師の援助	予想される活動と子どもの意識の流れ	
9:30	・対面 ・本時の説明	小学校への道中に、どんな遊びをしたいか、誰と会いたいかなどのお話を楽しみながら、活動への期待を膨らませる。	<div data-bbox="1062 604 2297 779" data-label="Text"> <p><コマーシャルタイム></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 期間限定のいろいろなケーキがあります。ぜひ、来て下さい。 ・ 僕たちは的当てゲームをつくりました。景品もあるので、ぜひ挑戦して下さい。 ・ (幼小の3人組でおしゃべりタイムにて)僕のお店はあそこだよ。遊びに来てね。 ・ 小学校のお店にも行ってみたい。楽しそうだな。 </div>	友達の遊びから刺激を受けたり、意欲的に友達と関わったりすることができるように、お客さんとして回る時間とお店屋さんをする時間を確保する。
9:40	・お店屋さんごっこ (前半)	幼稚園での遊びを再現できるように、また、自分たちの遊びを楽しむことができるように、これまで幼稚園でつくったものや使用している慣れた道具を持ち込むなどの配慮をする。 お店屋さんになることを楽しんでいて、売る喜びや言葉のやり取りをする姿を認めることで、お客さんに対して、親しみをもって関わる喜びが味わえるようにしていく。	<div data-bbox="973 806 1626 1073" data-label="Text"> <p><落ち葉のプール></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ きれいな色の落ち葉を見つけたよ。先生や友達に見せたいな。 ・ 葉っぱってふわふわしてるな。 ・ 寝てみたらもっと気持ちよさそう。 ・ さくらもちのにおいがするよ。 ・ カサカサと音がするね。 ・ 大きなプールにしてみよう。  </div> <div data-bbox="1644 806 2000 1178" data-label="Text"> <p><お面・洋服></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 大きな葉っぱでお面にしたいな。 ・ ドングリをつけて、もっとおしゃれにしたいな。 ・ もっと大きくして、ドレスにしてみたいな。 ・ 友達と一緒に、ファッションショーをしてみたいな。 </div> <div data-bbox="2018 806 2374 1178" data-label="Text"> <p><迷路></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ドングリでコリントゲームの迷路をつくったよ。 ・ もっとほかの材料もつかってみたい。 ・ もっと難しい迷路にしたいな。 ・ もっと大きな迷路にしてみたいな。 </div>	一緒にアイデアを出して遊んだりつくったりすることができる時空間を保障する。 児童の活動の発展に対応できるように、活動を見通して材料を十分に用意しておく。
10:10	・お店屋さんごっこ (後半)	遊びに必要なものをつくったり、自分たちの遊びを楽しんだりしている幼児には、個々の欲求が満足できる場や時間を保障するとともに、素材等を十分に用意する。 1年生と共通の目的をもち、一緒に遊ぶ楽しさや満足感が味わえるよう、教師が互いの仲立ちとなり言葉を補ったり遊びが広がるようなきっかけづくりをしたりする。 幼児のことを考えて行動している児童に対して、認める言葉を分かりやすくかけ、児童が自分自身の成長を実感できるようにする。	<div data-bbox="973 1100 1626 1346" data-label="Text"> <p><ドングリごま></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ドングリでこまが作れるんだね。おもしろそう。 ・ たくさん回るようにしたいな。 ・ 丸い形は長くまわっているよ。 ・ 細長い形のドングリごまは、速く回るよ。 ・ 友達と、こまスタジアムをつくってみよう。  </div> <div data-bbox="1644 1226 2000 1703" data-label="Text"> <p><オナモミの的当て></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ オナモミって、くっついておもしろいね。 ・ 的当てゲームをしたいな。 ・ もっと遠くから投げてみよう。 ・ 点数をつけてみると楽しいね。 ・ みんなで的当て大会をしたいな。  </div> <div data-bbox="2018 1226 2374 1703" data-label="Text"> <p><アクセサリ></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ さんのアクセサリかわいいな。わたしもつくりたいな。 ・ 友達に教えてもらってうれしいな。 ・ 幼稚園の友達に教えてあげたら、喜んでくれたよ。  </div>	幼児の遊びのよさを教師が認めることで、幼児に自信をもたせたり、児童がそのよさに気付くきっかけをつくったりする。また、そのやりとりをモデルとして示すことで、幼児と児童の交流のきっかけもつくる。 教師も一緒になって活動し、その楽しさを共有することで児童の意欲や関心を高める。 子ども同士のやりとりを大切に見守り、その中で相手の思いに触れたり、仲良く遊ぶ楽しさを味わったりしている場面を見取り、称揚することで活動を意味付ける。
10:40	・片付け	遊びに入りにくい幼児には、教師と一緒に店を回ったり製作コーナーで遊ぶきっかけをつくったりして、安心して過ごせる環境づくりをしていく。	<div data-bbox="973 1373 1626 1703" data-label="Text"> <p><レストラン></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 大きな落ち葉を見つけたよ。これを使って遊びたいな。 ・ ドングリもなんだかおいしそうだな。 ・ 幼稚園でやっていたマック屋さんをしてみたいな。 ・ お客さん呼んで、食べてもらいたいな。  </div>	
10:50	・振り返り	振り返りの場面では、楽しかったことを表現してみようとする幼児の気持ちを受け止め、全体にも伝わるように、必要に応じて教師が言葉をつなぐ。	<div data-bbox="973 1751 2368 1934" data-label="Text"> <p><ふりかえりタイム></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ お客さんに上手に説明できて、たくさん売れて楽しかったよ。 ・ かんむりが売り切れたけど、お客さんに合わせてつくってあげたよ。 ・ (幼小の3人組でおしゃべりタイムにて)ボーリング屋さんでピンを倒して、こんな景品をもらったよ。 ・ 僕たちのお店にも、小学生がたくさん来てくれたよ。 </div>	振り返りの時間をもち、活動の充足感をもたせたり自分のよさや友達のよさに気付かせたりする。 気付きの質を高めるために、教師からも感想を発表し、工夫していた児童の姿や一緒に遊びを進めていた児童を紹介する。
11:00	・解散	小学校での話をしながら身支度を整え、幼児の思いを膨らませたり、次の交流への期待を高めたりする。		