

3年保育4歳児 あんず組

平成26年10月14日(火)
在籍 31名
担任 鈴木 久仁子
保育補助 田邊 陽子
保育補助 荒木 麻耶

1 主な活動 『がんばれ海賊(転がしドッジボール)』(校庭)

2 幼児の実態(9月上旬)

(体を動かすことへの取組:◎ 遊び:○ 人との関わり:● 生活:☆ 学級で取り組む活動:□)

- ◎○スクーターや固定遊具、なわ跳び、リズムなど、体を動かして遊ぶことを好み、自分なりにやってみようと思うことや友達と一緒にすることを繰り返し取り組み、楽しむ姿が多く見られる。
- ◎●友達がしていることに関心を持ち、応援する声掛けをしたり、自分の遊びに取り入れたりして関わりや遊びに広がりが出てきている。
- ◎●気の合う友達とお家ごっこやお店屋さんごっこ、海賊ごっこなど、自分なりのイメージを出しながら遊ぶことを楽しんでいる。その中で、自分の思いを言葉にして相手に伝えようとする姿が増えている。
- ◎□かけっこや鬼遊びなどに取り組む中で、自分の力を出す楽しさや、自分なりにできたうれしさを感じる幼児がいる。わらべ歌遊びやリズム、鬼遊びなどで学級の友達と遊ぶ中で、友達の動きを見たり、合わせようとしていたりして友達を意識する姿が見られる。
- ☆ 所持品の始末や身支度など、自分なりのペースで取り組んでいた幼児が多く見られたが、周りの友達の様子や状況を見て、素早く行動したり、友達の心配をしたりする姿が増えている。

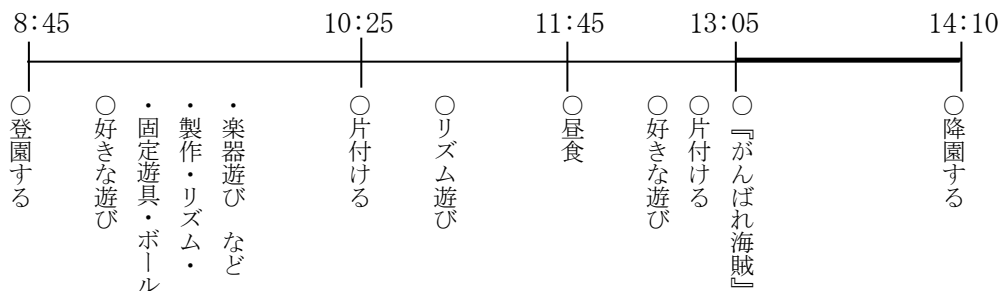
3 期のねらい(4歳児Ⅲ期 10月中旬~12月下旬)

- 自分の好きな遊びを繰り返し楽しみ、思いを実現していく楽しさを味わう。
- 気の合う友達と遊ぶ中で、互いに思いや動きを出しながら遊びを楽しむ。
- みんなと一緒にすることを楽しみ、友達の動きを感じながら動く。
- 生活流れを感じ取り、必要なことを自分からしようとする。

4 週のねらい

- 自分なりのめあてをもって、自分のやりたい遊びに取り組む楽しさを感じる。
- 友達と遊ぶ中で、自分の思いを出したり、相手の気持ちに気付いたりしながら遊びを楽しむ。
- みんなと一緒に体を動かすことを楽しみ、友達の動きを感じる。

5 一日の流れ



6 本時のねらい

- 「がんばれ海賊(転がしドッジボール)」のルールが分かり、逃げたり、ねらったりして自分なりの動きを楽しむ。
- 友達と一緒に「がんばれ海賊」をすることを楽しむ。

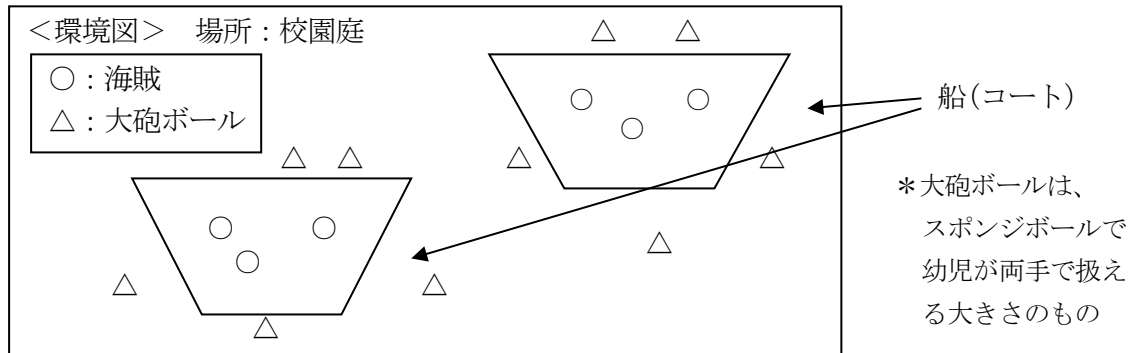
7 期待する主な動き

- ・ 転がす・避ける・走る・跳ぶ・止まる

8 研究主題との関連

【研究主題に迫るための工夫点・具体的手立て】

- ・ 好きな遊びで楽しんでいる「海賊ごっこ」のイメージを取り入れ、「海賊」や「大砲ボール」などにしたこととで、転がしドッジボールに親しみをもって楽しめるようにする。…**イメージ**
- ・ ゲームのルールや約束を守って遊ぶ中で、自分が思うところに逃げたり、「海賊」をねらって動いたりすることを自分なりに考えて動くことを楽しめるようにする。…**自由性・選択性**
- ・ 「大砲ボール」の転がし方を自分なりに考えて転がす姿を認め、励ましていく。…**自由性・選択性**
- ・ 「大砲ボール」に当たらないように逃げたり、「海賊」をねらって当てたりする喜びが実感できるように声を掛けていく。…**目標**
- ・ 「大砲ボール」を見ながら逃げたり、「海賊」の動きをよく見ながら「大砲ボール」を転がしたりする姿を認め、励ましながら他児にも知らせていく。友達の様子に刺激を受けてやってみようとする姿を認めていく。…**目標**
- ・ 最後まで当たらないと「海賊のチャンピオン」になれることを楽しみにして取り組めるようにする。…**目標**



<ルール・約束>

- ・ 海賊と大砲ボールを転がす人に分かれる。大砲を転がす人は、1船(コート)5人程度にする。
- ・ 海賊は船(コート)の中で逃げる。大砲ボールに当たったら船から出る。
- ・ 船から出た海賊は、大砲ボールを転がして海賊を当てることができる。
- ・ 大砲ボールは、初めは1球で、転がす人が倍ぐらいに増えたところで2球にする。
- ・ 最後まで残った海賊は「海賊のチャンピオン」になる。終了の目安は、船の中の海賊が5、6名残るころか、時間を見て教師が終わりを知らせる。
どちらの時も、後3回の大砲ボールで終わりになることを事前に伝える。
- ・ 「海賊のチャンピオン」になると、海賊帽を被ることができる。次の回のゲームでは、このチャンピオンが最初に大砲ボールを転がす人になる。

9 展開 校園庭 (13:05~13:50)

時間	幼児の活動	経験してほしい活動	ねらい達成のための教師の援助
13:05	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「がんばれ海賊」をする話を聞く ・ ルールや約束の確認をする ・ 大砲ボールをする幼児を決める(白帽子) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ これからすることに期待をもって聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学級の友達と一緒に活動することに期待をもって集まれるようにする。 ・ これまでの取り組みの中で、自分なりに考えたことや思っていることを話そうとする姿を認める。

13:40	<ul style="list-style-type: none"> ・海賊になる幼児を決める (オレンジ帽子) ○「がんばれ海賊」をする <ul style="list-style-type: none"> ○集まる ・活動を振り返る 	<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの場に分かれて確認し、「よいスタート」の合図でゲームを始める。 ・大砲ボールを見ながら逃げる (走る、避ける)。 ・海賊をねらって大砲ボールを転がす。 ・大砲ボールが当たったら、船 (コート) の外に出る。 ・友達が逃げたり、ねらったりする姿に関心をもつ。 <ul style="list-style-type: none"> ・楽しかったことやがんばったことを話す。 	<p>*イメージをもって動きを楽しめる援助</p> <ul style="list-style-type: none"> ・海賊になったり、大砲ボールを転がしたりして、自分なりのイメージをもって楽しい雰囲気の中で遊びのびのび動けるようにする。 <p>*動きの自由さや選択性が保障された環境</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルールや約束を守って、船 (コート) の中で自由に動いたり、大砲ボールの行方を見ながら逃げたりする姿を認める。 ・海賊の姿を追いながら、大砲ボールを好きなところに転がすようにする。 ・大砲ボールの転がし方を自分なりに考えて転がす姿を認める。 <p>*意欲がもてるような具体的な目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「大砲ボール」に当たらなかつたり、「海賊」をねらって当てたりすることのうれしさに共感し、実感できるように声を掛けていく。 ・最後まで当たらないと「海賊のチャンピオン」になれることを楽しみにして取り組めるようにする。 ・「大砲ボール」を見ながら逃げたり、「海賊」の動きを見ながら「大砲ボール」を転がしたりする姿を認め、励ましながら頑張っている姿を他児に知らせていく。また、友達の姿に刺激を受けてやってみようとする姿を認めていく。
-------	---	---	---

10 評価

- 「海賊」や「大砲ボール」の動きが分かり、逃げたり、ねらったりすることを自分なりに楽しんでたか。
- 友達と一緒に「がんばれ海賊」をすることを楽しんでたか。

雨天時 『猛獣狩り』 (遊戯室)

6 本時のねらい (7、8省略)

- 学級の友達と一緒に「猛獣狩り」のゲームを楽しむ。

9 展開

時間	幼児の活動	経験してほしい内容	ねらい達成のための教師の援助
13:05	<ul style="list-style-type: none"> ○集まる ○「猛獣狩り」をする ・遊び方の話を聞く ・一緒に歌いながらゲームをする 	<ul style="list-style-type: none"> ・これからすることに期待をもって聞く。 ・友達と声を揃えて歌う ・数を意識しながら集まる。 	<p>*イメージをもって動きを楽しめる援助</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「猛獣狩り」のイメージをもち、教師や友達と一緒に歌ったり、動いたりすることを楽しむ姿を認める。 <p>*動きの自由さや選択性が保障された環境</p> <ul style="list-style-type: none"> ・言葉に合わせて、たくさんの友達と触れ合う楽しさを感じられるようにする。
13:40	<ul style="list-style-type: none"> ○集まる ・活動の振り返りをする 	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しかったことやがんばったことを話す。 	<p>*意欲がもてるような具体的な目標</p> <ul style="list-style-type: none"> ・言葉と数の一致が分かり易いように、絵や文字で表しながら、数に結び付くようにする。

10 評価

- 学級の友達と一緒に「猛獣狩り」のゲームが分かり動いていたか。
- 友達とのふれあいを楽しんでたか。