

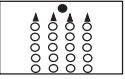
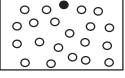
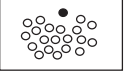
(部分)・責任)実習 指導計画

実習指導者

印

実習生氏名

印

20xx 年 ○ 月 ○ 日 ( △ )		場 所	園庭 ※雨天時:ホール
主な活動 (題材)	競争遊び (しっぽ取り)	実習 クラス	( 5 )歳児 ( らいおん )組 男児( 10 )名 女児( 10 )名 計( 20 )名
幼児の姿 (前日までの 幼児の姿を 多面的に捉 えて書く)	グループ活動が増えてきたことで、友達に意識を向ける姿や困っている友達に声をかけたり助けてあげようとする姿も見られるようになってきた。また、体を動かして遊ぶことが大好きなクラスで、自由時間になると、鬼ごっこや縄あそび、鉄棒、雲梯などで子ども同士で楽しく遊ぶことができるようになってきた。鬼ごっこでは、ルールを自分たちで考えて独自のルールで遊んだりすることもできつつある。	保育活動 のねらい	・ルールをわかりながら友達と一緒に走り回ることを楽しむ。 ・追いかけたり逃げたりして、しっぽ取りそのものの遊びを楽しむ。
時間	環境構成	予想される幼児の活動	保育者の援助・配慮
10:00 (導入)	●: 保育者 ○: 子ども ▲: コーン 	○園庭に集まる ・グループごとに並んで座る。 ○保育者の話を聞く ・しっぽを見て期待感を膨らませる。 ・しっぽ取りをすることを知る。	・グループごとに並ぶよう声をかけ、全員が揃ったことを確認する。 ・しっぽを見せて、やりたい気持ちを膨らませるように楽しい雰囲気をつくる。 ・しっぽ取りをすることを伝える。
10:10 (主活動) ※サプシート参照	  <準備物> ・しっぽ50本 ・しっぽかご1個	○しっぽ取り(ルール①)をする ・ルールを知る。  <ルール①> たくさんさんのしっぽをつけた保育者が逃げ、それを追いかけてしっぽを取る。 全てのしっぽを取ったら終了する。 繰り返す。  <ルール②> 逃げたい子どもはしっぽをつけ、それ以外の子どもは追いかける。 繰り返す。  ○片づけをする ・しっぽをしっぽかごに入れる。	・しっぽ取りのルールを説明する。 ・ルールの理解が難しい子どもの近くを走り、しっぽを取れるようにする。 ・子どもの走力を見ながら、急な方向転換をしないように走って逃げる。 ・子どもたちが追いかけてなくなるように「にげろにげろ」と言いながら走る。  ・逃げ手を保育者から子どもに移行する。「逃げたい人?」と聞いて、手を挙げた子どもにしっぽをつける。  ・子どもの様子を見ながら、終了の合図をする。 ・しっぽをしっぽかごに入れて片づけをするよう声をかける。
10:25 (まとめ)		○感想を出し合い振り返りをする ・保育者のまわりに集まる。 ・楽しかったことを共有し、困ったこと等があった場合は、解決策を全員で考え合う。 ・うまくいったことやうまくいかなかったことを出し合い、どうすればうまくしっぽを取ることができるのか考え合う。	・保育者のまわりに集まるよう声をかける。 ・感想を聞く。 ・困ったことがあった場合は、解決策を考えられるように全体に返すようにする。 ・次回は別のルールで行うことを伝え、期待感がもてるように終わる。
自己振り返り・評価等	しっぽを見せたときに、子どもたちが目をキラキラと輝かせている姿を見て、苦勞をして手づくりのしっぽを作ったよかったと感じた。説明が長くなってしまったので、見本を見せながら簡潔に説明することが大切だと思った。しっぽ取りは子どもたちが嬉しそうに追いかけてくれたので、この遊びを選択してよかったと思った。転んで泣いてしまう子がいたので、そういうときの対処方法を事前に考えておく必要性を感じた。最後に、またやりたいと言ってもらえてとても嬉しかった。		