

うさぎ組 指導案

1 単元名 鬼遊び

2 単元の目標

- (1) 友達と一緒に体を動かす楽しさを味わう経験を積み重ねていくことで自ら意欲的に体を動かそうとする。その中で簡単なルールを理解し、遊びを楽しむ。(知識・技能の基礎)
- (2) 鬼遊びでいろいろな役に挑戦する中で、イメージに合わせた動きを想像したり表現したりして楽しむ。(思考力・判断力・表現力等の基礎)
- (3) 遊びを重ねていく中でいろいろな動きに挑戦しようとする。(学びに向かう力・人間性等)

3 単元構成の意図

自分の好きな遊びを見つけ遊んでいるが、少しずつ、友達とのかかわりも増えてきている。遊びの中では、友達の使っているものが欲しくてどうしたらいいかわからず黙って取ってしまったり、大きな声を出したりとトラブルになることも多い。その都度、保育教諭が間に入り気持ちを代弁し言葉で伝えられるよう援助している。少しずつ友達を意識して遊ぶ姿が増えてきている。

本単元では、鬼遊びを通し追いかけたり、追いかけられたり、方向を変えたりしてたくさん体を動かして遊ぶことや友達と関わって遊ぶ楽しさを感じられるようにしていきたい。鬼遊びは一人では遊べず、必ず保育教諭や友達など周囲の人と遊ばなければ成り立たない遊びなので意図的に取り入れ、友達と関わる機会を持てるようにしていきたい。

本時は、鬼遊びにルールを1つ加えることで役の変化を楽しみ、「逃げられた」「捕まえられた」など小さな成功体験が「楽しい」「もっとやってみよう」という体を動かす意欲につながるようにしていきたい。

4 単元の学習計画

時間	場面	学習活動(夢中になって学んでいる姿)	資質・能力等 ①～⑩幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿
1～2	わかる	<ul style="list-style-type: none"> ・お面を使い、鬼遊びの簡単なルールのイメージをもち、友達や保育教諭とのやり取りを楽しんでいる。 ・鬼遊びの簡単な歌を歌ったり、合図を聞いて友達と一緒に逃げたりして楽しんでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・みんなで一緒に活動することを楽しむ。 ・体を動かして遊ぶ楽しさを感じる。 (①健康な心と体 ⑩豊かな感性と表現)
3～7	わかる	<ul style="list-style-type: none"> ・ルールがわかり追いかけられて逃げることを繰り返し楽しんでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・遊びのルールが分かりおもしろさを感じる。 ・体を十分に動かして遊ぶ。 (①健康な心と体 ④道徳性・規範意識の芽生え ⑨言葉による伝え合い)
本時 4 / 5	楽しむ	<ul style="list-style-type: none"> ・保育教諭や友達の動きや言葉を聞いて自分なりに体を動かす楽しさや快さを感じている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・保育教諭や友達の動きに関わって自分なりに体を動かす楽しさを感じる。 (①健康な心と体 ②自立心)
	表現する	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の動きや言葉を聞いて自分なりに体を動かす楽しさや快さを感じている。 ・保育教諭の動きを真似てみたいと思い、一緒に鬼役になり友達と追いかけることを楽しんでいる。 ・鬼役、逃げる役のイメージを自分なりの動きで表現して遊んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・同じ物(お面)を身に着け、保育教諭の真似をして動いてみながら体を動かして遊ぶ。 ・自分なりにこんなふうにしてみたいと思ったことを保育教諭の援助を受けながらやってみようとする。また、自分でやってみようとする楽しさを感じる。 (①健康な心と体 ②自立心 ⑩豊かな感性と表現)
8～ 10	発揮する	<ul style="list-style-type: none"> ・みんなと同じ場所で鬼遊びをすることに楽しさを感じたり自分なりに動いたりして、満足感をもったりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・保育教諭や友達に関わって動いたり自分なりに体を動かしたりする。 (①健康な心と体 ②自立心)



単元を通して育成したい幼児の姿

友達と一緒に動く中で、自分なりの動きを楽しみ意欲的に体を動かす姿

5 本時における保育の見方・考え方を働かせた学びの姿

- 役の変化を楽しみながら友達と体を動かして遊ぶ楽しさを感じる姿
- ルールを一つ加えることで意欲的に体を動かす姿

6 本時の研究の視点

【見方・考え方を働かせながら学びを自分事として捉える指導の工夫】

- 最小限のルールにポイントをしぼりルールを理解しやすく共有できるようにしていく。
- ルールを一つだけ加えることで遊びの変化を楽しみ意欲的に体を動かす楽しさにつなげていく。

【学びの連続性につながる振り返り】

- 捕まらないで逃げられた子、鬼になって捕まえた子など遊びを楽しんでいた姿を捉え、遊んでみてどうだったか言葉を引き出し、言葉にならないところは保育教諭が良かったところなどを言葉で伝えていく。

7 本時のねらい

「つかまる」から「つかまえる・追いかける」役の変化を体感し、友達とかかわりながら遊ぶ楽しさや、身体を思いきり動かす心地よさを味わうことができる。

8 学習過程 (6 / 10)

段階	学習内容・活動	時間	○保育教諭の支援 ※評価(方法) 改善策
課題設定	1. 本時の学習課題を捉える。 (1) 前時の活動を思い出し、基本的なルールを確認し、さらに一つ違う動き(追いかける)を加える。	2	○ 保育教諭は鬼役が分かりやすいようにお面を付ける。 ○ 合図を聞いて逃げるところは、ドキドキ感やワクワク感が感じられるようにゆっくり歌うなど曲調を変えながら遊ぶようにする。
課題解決	くまに捕まらないようたくさん動いて逃げよう。保育教諭(鬼)と一緒にみんなを追いかけよう。	15	★良かった動きをその都度遊びの区切りで周りに伝えることでもっと遊びたい、また捕まらないように逃げたいという意欲につなげられるようにしていく。
振り返り	2. 鬼遊びをする (1)ルールを守ってむっくりにくまさんの鬼遊びをする。 ・たくさん動いてくまに捕まらないように逃げる。 T 「○○ちゃん、逃げるの速いな」 「○○ちゃん、捕まりそうで捕まらなかったね・・・。よけるの上手だね」 (2)遊びが盛り上がり、少し単調になってきた際に新しいルールについて話し合う。 ・保育教諭と一緒にくま(鬼)になって追いかけてみよう。	3	○ 保育教諭の動きを真似て見たくなるように動きを大きく演じ、楽しめるようにする。 ○ 繰り返し遊ぶ中で同じ動きだけでは単調になってくるので、1つ新しい動き「追いかける」を加えることを提案する。 ○ 前時と本時の違いがわかるように幼児用の鬼役のお面を提示し、友達を追いかけることも楽しいと感じられるようにして追いかける役への意欲を高める。 ○ 捕まって鬼になるのが嫌な子には無理には誘わず、様子を見て参加できるようにする。 ○ 友達を追いかけている様子の中で良かった動きをその都度、鬼ごっこの区切りの時に周りにの子へ言葉や動きで伝える。
	3. 本時の振り返りをする。		★1つルールを加えるだけでもルールの理解に個人差があるので、言葉にならない幼児の表情、つぶやき、動きなどを拾い上げ、周りの幼児に伝え遊ぶ楽しさを味わわせる。
	くま(鬼)に捕まらないように逃げて、たくさん動いて楽しかった気持ちを表したり満足した気持ちを表したりする。 追いかける動きを加えたことで逃げる動き、追いかける動きのそれぞれの動きの楽しさを表現する。		○ 動きを楽しんでいた姿を言葉を引き出しながら振り返ることができるようにする。 ○ 友達と関わって遊ぶ楽しさに共感し満足感につなげることで、今後の遊びの中で自分から友達に働きかけ共に楽しく遊びこむことができるようにしていく。

9 活動の場づくり ●保育教諭 ○ 子ども 場所 遊戯室

