

保育指導案

日 時 令和〇年 〇月 〇日（火）

10:50～11:35

対 象 年中児 名

場 所 幼稚部プレイルーム

教 師

1 題材名「フルーツバスケットをしよう」

2 幼児の実態と教師の願い

【幼児の実態】

本学級は、幼稚部年中（4歳児）の学級で、幼児 名が在籍している。それぞれきこえの状態、言語習得状況やコミュニケーション手段も様々である。手話と音声で理解する幼児、音声中心で理解する幼児が混在している。教師と話するときやクラスで活動するときは音声による発信が多いが、幼児同士のやりとりは手話や身振りも用いている。幼児同士で話するときには、相手を見て、話の終わりまで聞くことが難しいこともあるため、教師の介入が必要である。話し手を最後まで見ていないと、情報を聞き落としてしまう。それでは相手の話の意図を正しく理解はできない。そのために、幼児期から、最後まで見るという姿勢を身につけさせたい。

【遊びにおける幼児の実態】

本学級の幼児は、9月に入ってから少しずつ複数人で勝敗がある集団遊びを経験してきた。鬼ごっこやかくれんぼは、10秒数えるルールが定着していない幼児もいるが、幼児だけで楽しめている。花いちもんめは、教師と一緒にであればルールに沿って遊ぶことができた。いすとりゲームは、みんなが座れるいすがあれば問題はなかったが、「徐々に椅子を減らす」というルールを取り入れると、座れないことが悔しくて動かなくなる幼児もいた。しばらく少し離れたところから、楽しそうに遊んでいる他の友達を見て、戻ってくることができた。また、椅子を減らす準備を進んでする幼児、減っていることに意識が向かない幼児と、理解度はまちまちであった。「あぶくたった」では、家や戸棚を作って配置したり、教師が見本を示して幼児と一緒に繰り返すうちに、少しずつルールが分かってきた。鬼になった幼児は早く「おばけの音」という合図が言いたい、鬼以外の幼児は鬼から逃げて追いかけられたいなど、それぞれの思いで楽しむことができた。

【題材の有効性】

本時の題材であるフルーツバスケットは、自分の果物が呼ばれたら立って空いている椅子に移動するというルールが簡単で親しみやすい題材である。少しずつ、ルールのある遊びができるようになってきた幼児には取り組みやすいであろう。また、フルーツバスケットに参加するためには、鬼に注目する必要がある。本学級の幼児の「最後まで聞く態度」「大きな声ではっきりとした手話で表す態度」を育むのに適した題材である。また、用い

る果物を変えたり、野菜や動物などのカテゴリーに変えたりすることで、フルーツバスケットが発展する面白さがある。

【保育のねらい】

この題材を友達と一緒に楽しむためにはルールが分かる必要がある。そのために、一つ一つのルールを、自然な遊びの流れの中で、無理なく段階を追って、幼児が実際にやってみながら理解できるようにする。次に、「話を最後まで聞く態度」を養うために、遊びの中で教師が鬼になったら、果物を言い直したり、2つに増やしたり、「フルーツバスケット」と言ったりして、注目して聞かなければならない状況をつくる。また、幼児の声や手話が小さく互いに伝わらなくて遊びが続かない場合は、教師が声掛けをし、幼児同士が話し合えるような場面を設定する。いずれは、幼児自身が「分からない。もう一度言って。」と友達に伝えたり、大きな声ではっきりとした手話で表現したりして、伝え合えるようになってほしい。特別支援学校幼稚部教育要領の「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿（3）協同性」にも記載されているように「友達と関わる中で、相手に分かるように伝えながら、工夫したり、協力したりし、充実感を持って幼児同士でやり遂げられるようになる。」ことを念頭においた保育にしたい。

3 ねらい及び内容

（1）月のねらいと内容（11月）

- 好きな遊びを持続し繰り返し楽しむ。
- 伝え合う楽しさを知る。
- みんなで一緒に取り組むおもしろさや表現する楽しさを知る。
- 働くことの喜びを知る。

（2）週のねらいと内容（11月13日～17日）

- 9月からしている集団遊びを思い出し、友達と一緒にルールのある遊びを繰り返し楽しむ。
- 自分の思いを教師や友達に伝え、関わり合う喜びを味わう。
- 自分の思いやイメージを伸び伸びと表現する喜びを味わう。
 - ・遊び方やルールが分かって、友達と繰り返し遊ぶ。
 - ・自分の考えや思いを伝えようとしていたり、自分の思いが伝わるうれしさを味わったりする。
 - ・教師や友達と遊びに必要な物や場をつくって遊ぶことを楽しむ。
 - ・自然物や身近な素材を工夫して使うことを楽しみながら、イメージしたものを作る。

（3）指導計画

- 第1時 かくれんぼ
- 第2時 いすとりゲーム・フルーツバスケット
- 第3時 あぶくたった
- 第4時 あぶくたった

第5時 けいどろ

第6時 フルーツバスケット (本時6/7)

第7時 ○○バスケット

4 本時の指導計画

本時のねらい

○フルーツバスケットのルールを知って動くことができる。

○鬼のほうを見て、最後まで指示を聞くことができる。

○発言するときは大きな声ではっきりとした手話で表すことができる。

A児 ・ゲームの名前とルールが言える。

・友達が自分を見ているか確かめてから果物を言うことができる。

B児 ・最後まで鬼のほうを見て話を聞き、指示された通りに行動できる。

C児 ・ゲームの名前とルールが言える。

・友達が自分を見ているか確かめてから果物を言うことができる。

D児 ・相手を意識して伝わるように大きな声ではっきりとした手話で表すことができる。

【本時のフルーツバスケットのルール】

①椅子を円形に並べて座る。

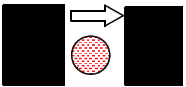
②自分の果物を決める。

③鬼を決める。

④鬼は果物の名前を言い、空いている椅子を探して座る。

⑤自分の果物を言われた人は立ち、座っていた椅子とは別の空いている椅子を探して座る。

⑥椅子に座れなかった人が次の鬼となり、鬼は果物の名前を言う。

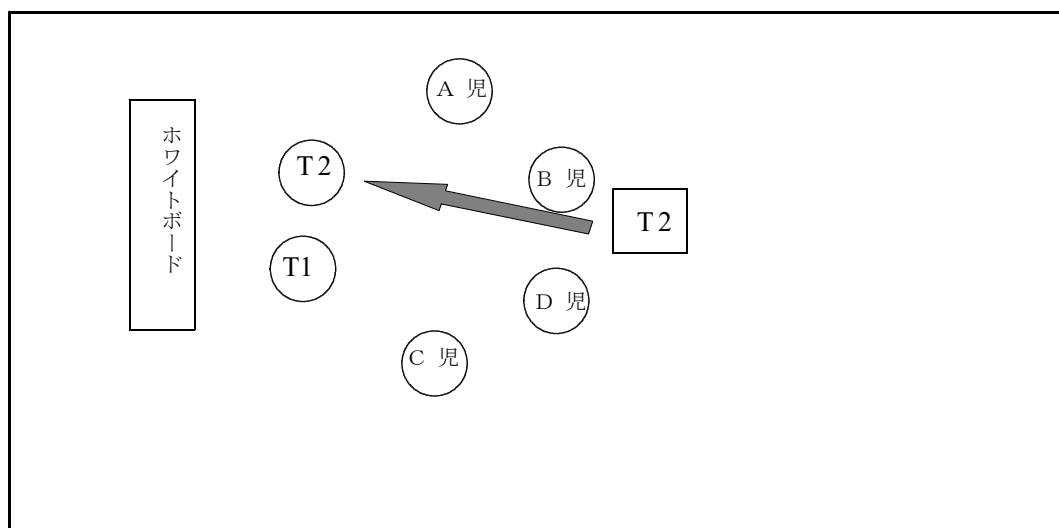
時間	予想される幼児の活動	指導の要点と環境構成・教師の支援
10:50	○隙間を通る果物を当てる。 ・りんご、柿、みかんの名前を確認する。	・ <u>韻律、口形、手話の形・動きが異なる果物を用いる。</u> ・ T1 が板と板の隙間から果物を通し、遊びの中で注目を促し、次々に果物をかごに盛っていき期待感を持たせる。  ・ T2 は<u>幼児が前を見ているか確認して、見ていなければ見るよう伝える。</u>

		・ T1 は果物の名前と手話を覚えられるよう、<u>幼児に復唱を促す。覚えられたら称賛する。</u> ・ <u>フルーツは果物、バスケットはかごであることを話す。</u>
11:00	○ゲームの名前を知る。 ・「フルーツバスケット」という名前を確認する。 ○ルールを知る。 ○フルーツバスケットをする。	・ T1 は、幼児が理解しやすいように、その場でルール1つずつを丁寧に、2～3回繰り返しながら遊びを展開していく。分かっていない幼児がいたら T2 が声かけをする。 ・ 導入段階で、T1 に代わって幼児が先生役をすることで、鬼になって指示する楽しさを味わえるようにしておく。 ・ <u>T1 は必要に応じて、ルールを言語化しながら理解を促す。</u> ・ <u>鬼は円周上に立って内側を向き、全員が相互に見えるよう配慮する。</u> ・ 鬼をしたがらない幼児がいたら、「王様でもいい。みんなを動かせる偉い役である。」ことを伝え、発想の転換ができるようにする。 ・ <u>声や手話が小さくて伝わらないなど遊びが続かなかつたら、T2 が幼児に声かけをして、話し合いのきっかけをつくる。</u> ・ T2 は幼児に共感したり、気持ちに寄り添った声かけをしたりする。
11:30	○「フルーツバスケット」の合図で全員が動くことを知る。 ○活動を振り返る。 ・ ゲームの名前とルールを話す。	・ <u>注目して聞く態度を育むために、T1 や T2 が鬼になったときには、間を置いて言い直す、2つの果物を組み合わせて言う、果物以外の言葉を言う、「フルーツバスケット」と言う等を行い、変化をもたせる。状況に応じて果物を変えてゲームをする。</u> ・ ゲームの名前とルールを問いかけて、視覚教材を貼って確認していく。 ・ 幼児に次回のゲームの期待感や想像力を

		かきたてるために、空のかごを見せて「次は何バスケットにする？」と問いかける。 ・ 幼児からの発言がない場合、T2 が「〇〇バスケット」と発言し幼児が言いやすいきっかけをつくる。
評価	(幼児の活動) ・ フルーツバスケットのルールを知って動くことができる。 ・ 最後まで鬼のほうを見て、指示を聞くことができる。 ・ 鬼が果物を言うときは大きな声ではっきりとした手話で表すことができる。	
	(教師の指導) ・ ルールが理解しやすいような支援や教材が適切に準備できたか。 ・ 最後まで鬼のほうを見て、聞くことができるような支援ができたか。 ・ 鬼が果物を言うときは大きな声ではっきりとした手話で表すことができるように伝えることができたか。	

(環境図)

廊 下



○ … 椅子

ことばに関する個別の支援について

A 児

個別の指導計画の目標		- 生活に必要な言葉、身近な言葉を覚えて生活の中で使うことができる。 2～3音節の言葉を、口形に合わせて言うことができる。 - 友達と簡単なやりとりができる。
本時に関する ことば	今までに 獲得している ことば	りんご 柿 みかん 果物 椅子に座る 鬼 大きな声で 好きな果物を言う
	おさえない ことば	フルーツ バスケット かご 椅子を並べる 椅子を減らす 言われたら立つ 空いている椅子を探す 座れなかったら鬼になる
	なげかけて おきたい ことば	ルール 言い終わるまで見る はっきり手話する

B 児

個別の指導計画の目標		- 集団生活に慣れ、担任やクラスの友達に親しみをもち安心して生活を送る。 - 生活に必要な言葉、身近な言葉を覚えて、生活の中で使うことができる。
本時に関する ことば	今までに 獲得している ことば	りんご 柿 みかん 果物 椅子に座る 鬼 大きな声で 好きな果物
	おさえない ことば	フルーツ バスケット かご (椅子を) 並べる (椅子を) 減らす 言われたら立つ 空いている椅子 探す 座れない 鬼になる
	なげかけて おきたい ことば	ルール 言い終わるまで見る はっきり手話する

C 児

個別の指導計画 目標		- 生活に必要な言葉、身近な言葉を覚えて、生活の中で使うことができる。 - 友達と簡単なやりとりができる。
本時に 関するに ことば	今までに 獲得している ことば	りんご 柿 みかん 果物 椅子に座る 鬼 大きな声で 好きな果物を言う
	おさえない ことば	フルーツ バスケット かご 椅子を並べる 椅子を減らす 言われたら立つ 空いている椅子を探す 座れなかったら鬼になる
	なげかけて おきたい ことば	ルール 合図 言い終わるまで見る はっきり手話する

D 児

個別の指導計画 目標		- 生活に必要な言葉、身近な言葉を覚えて、生活の中で使うことができる。 2～3音節の言葉を、口形を合わせて言うことができる。 - 友達と簡単なやりとりができる。
本時に 関するに ことば	今までに 獲得している ことば	りんご 柿 みかん 果物 椅子に座る 鬼 大きな声で 好きな果物を言う
	おさえない ことば	フルーツ バスケット かご 椅子を並べる 椅子を減らす 言われたら立つ 空いている椅子 探す 座れない 鬼になる
	なげかけて おきたい ことば	ルール 言い終わるまで見る はっきり手話する