

## ラスカル組 工夫したこと



### ①音の鳴る玩具制作

初めてのお遊戯会の合奏練習の導入として音の鳴る玩具制作をした。グループの子ども同士で好きな色のペンを選び、楽しんで制作に取り組んでくれた。完成すると自分たちで作った音の鳴る玩具を嬉しそうに遊んでいた。本物の楽器を持つことへの期待感がさらに膨らみ、子ども達もやる気満々で合奏練習にもスムーズに入ることができた。

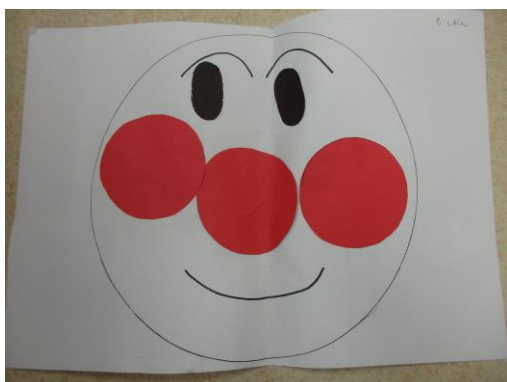


### ②カードを用いた仲間集めゲーム

色カードを使った遊びの中で、同じ色のカードを持つ友だちを探してグループを作るゲームをした。その中でF君が困っているお友だちを「こっちだよ」とグループの子の元へ誘導する姿がみられた。F君の行動を見て、これは『主体的・対話的で深い学び』であるのではないかという気づきがあった。このことから、『主体的・対話的で深い学び』の試みとして、色カードの他に動物カードも作成し、テーマを変えて仲間集めゲームを楽しむようにした。



### ③グループワーク



公開保育の中で、『主体的・対話的で深い学び』としてグループ制作を行う事となった。まだ語彙が少なく積極的に意見を述べる事が困難な子もいる為、各グループでリーダーを決めてリーダーを中心に進めるようにした。公開保育での花を挿すバケツ作りに向けて、手始めにアンパンマンの福笑いをういてグループで顔を制作した。誰がどのパーツを貼るのか、リーダーがグループの友だちの意見を聞きながら配布し、リーダーが決めた順にパーツを貼りつけた。リーダー以外の子どもも「これがいい」とパーツを選んだり、「ここに貼ればいいんじゃない？」と意見を述べる姿があった。次に洋服に折り紙を貼り付け模様をつけた。福笑い同様にリーダー中心に折り紙の色と貼り付ける順番を決め、グループ内で相談して貼りつけた。貼る場所に決まりがない為、意見が割れる事もあったが意見が通らなくても受け入れ、活動を進めていた。

#### ④日常

・制作活動は2学期後半より、なるべく全員一斉に行うようにした。1対1でなくなった為、工程の説明をよく聞くようになったり、分からない時は周りを観察してやるべき事を察する力がついてきた。

・朝の会の日付確認や空き時間を利用し、数字や曜日を学べるようにした。曜日は月曜日から順に唱えて覚えられるようにした後に、毎日の日付確認で「昨日は○曜日だったね。○曜日の次は何曜日かな？」と問いかけ、子どもが考えて答えられるようにした。数字は『2はアヒル』『3は耳』等数字を物に見立てて覚えやすいように教えた。



#### ⑤季節を用いた遊び～昨年からの発展～

お正月遊びとして福笑いやカルタ遊びを行った。福笑いではアンパンマンを元に、目、鼻、口、眉を選んで貼り、表情を作った。昨年ビーバー組の頃にも同様な遊びを行ったので、今回は自分で表情を考えて作れるようステップアップした。眉を逆さにすると困った表情、笑った目を逆さにすると眠った表情等、一人一人が異なる発見を楽しみ、また同じパーツを選んでも貼る場所によっては違う表情に見えたりと、とてもおもしろかった。

昨年のビーバー組ではアンパンマンのキャラクターを元に、読まれたキャラクターを探すといった流れでカルタを楽しんでいた。今年は文字がわからなくても、読み札の文章を聞いて絵札に置き換えて探す姿が見られた。

#### ⑥はさみの練習

進級に向けて、始めにはさみの持ち方から一対一で行った。直線の一回切りから二回切り、連続切りまでできるような簡単な教材を作った。線に沿ってはさみを入れる事がなかなか難しいようだったが、家庭ではさみに触れている子は上手に切れていて、個人差があった。形のある教材も作ったが、ここまでできる子は数名しかいなかった。

