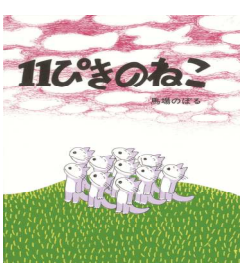



# 4歳児クラス 4月 第1回 「11ぴきのねこ」

保…保育士 講…講師 ★…保育士が準備する教材

## シアタータイム

読み方	<ul style="list-style-type: none"> <li>ページをめくる毎に場面が変わる楽しさを意識しながら進行。</li> <li>絵のない場面（ネコたちが大きな魚を全部食べてしまう場面等）は子どもたちが場面を想像できるように少し間を置いて読む。</li> </ul>	教材	
		★絵本 ★iPad(シアターセット)	
導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>絵本の表紙を見せながら登場</li> <li>「おなかすいたな、美味しい物はないかな?」「僕達の好きな食べ物知ってるかい?」</li> <li>「そう!魚、今から大きな魚を探しに行ってくるね」等、問いかけたりしてお話への興味を沸かせる。</li> </ul>	保育士の役割	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>絵本を持って登場</li> <li>会話をする</li> </ul>	

## かくしゅうタイム

活動①	ねこ	想像	自分の思ったことを言葉に出して表現しようとする	
設問			なぜ夜の中に魚が骨になってしまったのだと思いますか。自分の考えをみんなにお話ししましょう。	
つなぎ			・「あれ? 11ぴきのねこ達、たぬきのおなかになってたね、なんでだろう」	教材
活動内容			<ul style="list-style-type: none"> <li>お話を振り返り、魚が骨になってしまった場面を絵本や映像を見せながら問いかける。自分の思ったことをコトバに出して表現することが課題。</li> <li>どうやって食べたのか等、問いかける</li> <li>手を挙げて発表させたり、順番に聞いたり、1人1人自分の思ったことを話すいろいろな意見が出て良い。突拍子もない意見が出ても個々の子どもの感性を大切に与えていくようにする</li> </ul>	★絵本 ★iPad(シアターセット)
				保育士の役割
				<ul style="list-style-type: none"> <li>一緒に意見を言う</li> <li>言葉の出ない子のフォロー</li> </ul>
活動②	ねこ	巧緻性	指先を使いクリップをつけて魚つりを楽しむことができる	
設問			魚に色を塗り、クリップをつけて魚釣りをしましょう。	
つなぎ			・保:「おととと、大漁!大漁!」(タオルを肩にかけて雰囲気を出すのも可)	教材
活動内容			<ul style="list-style-type: none"> <li>保:「先生、魚釣りに行ってきたんだ!!」魚を見せる</li> <li>講:「いいな!どうやって釣ったの?」</li> <li>魚を釣る見本を見せる、子ども達もやりたい気持ちを高める。</li> <li>講:「先生もやりたいな」教材をもらい作り方の見本を見せる</li> <li>色を塗る、クリップをつける見本行動。(特にクリップをつける活動は、見本用クリップを使用し、全員が見えるよう配慮する。</li> <li>魚釣りをする前に「釣竿(紐)を振り回さない」などの約束を伝えてから、魚釣りを楽しく行う(場所があれば池のようなものを準備するのもよい)</li> <li>釣れた魚と釣竿(紐)は持ち帰り</li> </ul>	魚カード4種 クリップ 釣竿 見本用クリップ(3個) ★クレヨン
				保育士の役割
				<ul style="list-style-type: none"> <li>魚を持って登場</li> <li>魚釣りの見本</li> <li>教材配布</li> <li>クリップ付けフォロー</li> </ul>

数チャレ	ねこ			教材
設問				
活動内容			※5月からスタートします。	保育士の役割