

## 2 題材構想

題 材	時	内 容	評 価
1 幼児期を振り返ってみよう。(2)	1 2	「家族と家庭生活」について考え、家庭と家族関係における学習目標や学習内容を確認する。 自分の成長が、家族やそれにかわる人々に支えられていたことに気付く。	<b>関心</b> 自分の幼いころの楽しかった思い出をまとめる。(プリント)
2 どのように成長してきたのだろう。(3)	3 4 5	幼児の体の特徴を調べる。 幼児の心や社会性の発達について調べ、幼児への接し方について考える。 言葉の発達と基本的な生活習慣の形成について調べ、家族や家庭の役割について考える。	<b>関心</b> ビデオ教材を見て幼児の成長の特徴についてまとめることができる。(プリント)
3 幼児と遊ぼう。(1) 4 絵本をつくってみよう。(27)	6 7 8 9 10 11 12	幼児にとっての遊びの大切さを理解し、遊びの果たす役割を考える。 絵本をつくる準備をする。 様々な絵本から特徴をつかむ。 自作の絵本のタイトル・内容を考える。 内容を深める。 製作計画を立てる。 ペイントの使い方を知る。	<b>工夫</b> いろいろな絵本から、絵本の特徴についてまとめることができる。(プリント) <b>技能</b> 絵本の製作計画をつくることができる。(プリント) <b>知識</b> ペイントソフトの使い方が分かる。(観察)
	13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30	絵本を製作する。 絵本のページの大きさをコピーする。 計画プリントに従いつくり始める。  完成後印刷する。 大きさに合わせて切断し、台紙に貼り付ける。 製本する。 自己評価を行う。 プレゼンテーションをつくる。 ソフトの使い方を知る。 コピー＆ペーストを利用し作成した絵本のデータを貼り付ける。 発表の準備をする。	<b>技能</b> コンピュータと手描きのよさを取り入れ絵本を製作できる。(観察) <b>工夫</b> 幼児の視点に立って、色彩豊かに仕上げることができる。(作品) <b>関心</b> コンピュータを意欲的に操作することができる。(観察)

	31 32 33	発表会を行う。 ほかの人の作品を評価する。	<b>関心 技能</b> 自分の作品を読み上げながら、 発表することができる。 (発表)
5 幼児にとっての家族の役割を考えよう。 (1)	34	幼児の育つ環境としての家族の役割について考える。	<b>関心</b> 幼児の発達を支える家族の役割について考えようとする ことができる。 (プリント)
6 幼児の過ごす環境について考えよう。 (1)	35	幼児の生活環境について理解し、社会環境とこれからの保育の在り方を考える。	<b>工夫</b> これからの保育の在り方について 考えることができる。 (プリント)