

指導のポイント

監修：白梅学園大学大学院／無藤 隆

執筆：共立女子大学／白川佳子(ねらい)

東京家政学院大学／和田美香(導入・展開の言葉かけ)

國學院大学／吉永安里(小学校へのつながり)



『キンダーまなびきっず』は、5歳の時期にふさわしい「考える力」が育つことを目指し、「ことば・かず・くふう」の3つの柱で、子どもたちが楽しく考えることができるようなページ構成になっています。子どもが日ごろの遊びや日常生活の体験をイメージし、自然に無理なく、楽しい気持ちで取り組めるように、「ねらい」「導入・展開の言葉かけ」「小学校へのつながり」のポイントを本書では紹介しています。保育の中で子どもたちと取り組む際に、ぜひご活用ください。

ことば(言葉・文字)

言葉のつかい方や文字の書き方、漢字の成り立ちについて楽しく学びます。

ことば P.4~5 濁音・半濁音

ねらい 濁点や半濁点によって違う言葉になることを楽しみながら、濁音と半濁音を学びます。

導入の言葉かけのヒント

「好きな食べ物はあるかな？」と聞きながら、いっしょに字を読みます。「あれ、「おてん」「てんふら」……これは食べられないね。食べられるように字を直してみよう」と誘います。

展開の言葉かけのヒント

「ここには「」(点々)をつけられるかな？」と、ひとつずつ文字にシールを重ねて、濁点・半濁点をつけられる文字か、つけられない文字かを確認してみましょう。文字をなぞって書いてみた後は、自分や友だちの名前に濁点や半濁点をつけてみて、その響きを楽しむのもよいですね。

● 小学校へのつながり

小学校では正しく濁音・半濁音と清音の読み書きができることが求められますが、幼児期には文字を見ただけで判別するのは難しいこともあります。まず、絵を見て言葉にしてみる、次に音と文字をひとつずつ対応させるというステップを踏むとよいでしょう。



もじ P.10~11 カタカナ

ねらい ひらがなのおさらいをしながら、外来語であるカタカナに少しずつ親しみましょう。

導入の言葉かけのヒント

「さめの「さ」、サッカーの「サ」、カタカナはどちらかな？」と問いかけます。「数字の順番をよく見て書こうね」と筆順に気をつける言葉かけるとよいでしょう。

展開の言葉かけのヒント

「カタカナの「セ」と、ひらがなの「せ」は、似ているね」と形の特徴に気づくような言葉かけるとよいですね。ひらがなに比べて、形の特徴から書きやすいカタカナですが、止めるところ、はねるところにも注意しながら書くように言葉かけましょう。

● 小学校へのつながり

小学校ではひらがなとカタカナをつかい分けることが求められます。カタカナが少し読めるようになってきたら、どんな言葉にカタカナが使われているのか考えさせてみるのもよいですね。



かんじえほん P.14 人・耳

ねらい 絵を見ながら漢字の成り立ちに触れることで、漢字の形に興味をもち親しみましょう。

導入の言葉かけのヒント

「この絵の中に漢字が入っているよ。どこかわかるかな？」と声をかけます。「形から漢字ができたんだね」と確認し、漢字の成り立ちを知ると興味が深まるでしょう。

展開の言葉かけのヒント

「形から漢字ができるなんて、おもしろいね。指でなぞってから書いてみよう」と誘います。興味をもった場合は「ほかにもあるかな？ 山や川、上や下はどんな形からできたのかな？」と、ほかのわかりやすい漢字を例示して考えると、さらに漢字への興味が広がって楽しいでしょう。

● 小学校へのつながり

小学校では筆順や「払い」「止め」などの点画に注意して漢字を書くことが目標となります。幼児期にはまず、漢字の成り立ちや意味に興味をもつことをたいせつにしてください。



かず (数量・図形)

思考力や認識力の礎となる、数や図形の基本的な概念について楽しく学びます。

かたち P.20~21 描写(面)

ねらい 見本の絵をよく見ながら、同じように□を塗って描くことで面描写を学びます。

導入の言葉かけのヒント

「見本と同じような形ができるかな。塗ってみよう」と声をかけます。わかりにくい場合は、対応する□を指で示し、端の□からひとつずつ確認するとよいでしょう。

展開の言葉かけのヒント

取り組みにくい場合には、「○○ちゃんの好きな色で塗ってみる？ 何色が好きかな」と選択できるようにすると、取り組みきっかけになります。「もっとやりたい」という場合には、白い部分を好きな色で塗ってみるなど、遊びの要素を強めると、さらに楽しめるでしょう。

● 小学校へのつながり

見本を注意深く観察し、位置を正しく把握して、それを別の□に再現する力は、算数の図形の理解だけでなく、黒板の文字を正しくノートに書き写す力にもつながっていきます。



すうじ P.22~23 カレンダー

ねらい 1か月は何日あるのかを数字を書きながら学び、子どもの生活に身近なカレンダー作りを楽しみましょう。

導入の言葉かけのヒント

子どもは、身近なおとながふだんつかっている物にとっても興味をもちます。「(おとなの物と) 同じだね。○○ちゃんだけのカレンダーを作ってみよう」と誘うとよいでしょう。

展開の言葉かけのヒント

下の数字をなぞってから、カレンダーに書き込んでいくとよいですね。実際のカレンダーを見ながら、確認して書いていきます。全部書いた後になって、数字がずれていることに気づいたりすると、達成感が得られず嫌になったりしてしまうこともあるので、曜日をおとなといっしょに確認しながら書くことよいでしょう。

● 小学校へのつながり

カレンダーは多様な力を養うことのできる、たいへんすぐれた教材です。数字を読み書きしたり、曜日の名前を覚えたり、過去や未来の時間の感覚をもたせたりすることができます。数字の並び方にも興味ももてるでしょう。



かず P.26 座標

ねらい 前後、左右という2軸の概念を理解して、座席の場所を探しながら座標を学びます。

導入の言葉かけのヒント

「前はどこかな?」と最初に席表の前後・左右を確認します。2軸同時に見ていくのではなく、「前から3番目はどこかな」と、まず1軸の課題から順に取り組んでいきます。

展開の言葉かけのヒント

「ナッキーは、前から3番目に座りたいんだって。場所を教えてください」と声をかけ、1軸の課題がわかったら、「右から3番目だよ」と、2軸を確認するとわかりやすいでしょう。慣れてきたら、両方から指で軸をたどり、場所を見つけるという方法ができるようになります。

● 小学校へのつながり

対象の位置を「前後・左右」「何番目」など、これまで学んだことを確認しながら進めていきましょう。ここで育まれる力は、順序数や数直線、平面図形や空間図形、またグラフの理解など、算数の多様な学習につながっていきます。



くふう (思考・創造)

自ら考え創意工夫する力(思考力・創造力)を養い、小学校での学びの土台を育みます。

くふう P.28~29 図形構成

ねらい ○、△、□の図形がさまざまな形から構成されていることを学びます。

導入の言葉かけのヒント

「パズルみたいだね。どう組み合わせたら丸になるかな?」と誘いましょう。シールをつかって、形を合わせながら具体的に考えるとわかりやすいでしょう。

展開の言葉かけのヒント

作業的にこなすのではなく、遊びの要素を取り入れるとよいですね。たとえば、「僕はどこに行けばいいのかな?」「私はどこ?」「あらら、仲間に入れないみたい」などと、形を擬人化させて、おしゃべりするように入ると楽しんで考えられるでしょう。

● 小学校へのつながり

シールなど具体物を操作しながら取り組みましょう。操作が簡単にできるのであれば、「どうしてこの形をつかう(つかわない)の?」と説明させるとよいでしょう。思考力や説明する力がつきます。



くふう P.30~31 図形展開

ねらい 折り紙の左右対称の切り絵課題を用いながら、線対称の基礎を親しみます。

導入の言葉かけのヒント

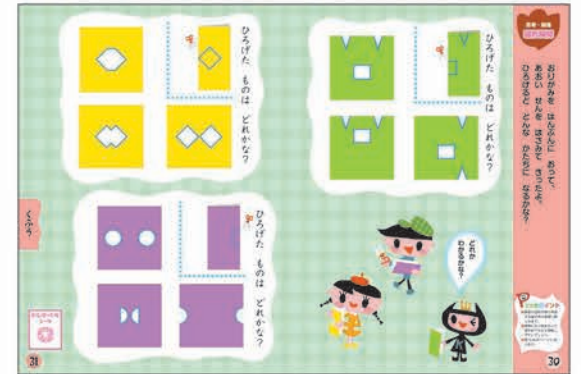
「マッキーとナッキーが折り紙を切っているよ。でも、たくさん作りすぎて、広げたものがどれかわからなくなっちゃったみたい。教えてあげようね」などと誘います。

展開の言葉かけのヒント

形を考えるのが難しい場合は、実際に折り紙を切って、具体的にしてみるとわかりやすいですね。慣れてきて、よくわかってきた場合には、逆に「この形にするには、どう切ればいいのか?」と、ほかのパターンを考えて、実際に切ってみるなど発展させてもよいでしょう。

● 小学校へのつながり

折り紙など具体物をつかって確かめてみたり、見本以外にもいろいろな形を自分で考えて作ってみたりするのも楽しいですね。線対称だけでなく、図形の理解も深まります。



くふう P.32~33 時間経過

ねらい 4枚の絵を物語の経過に合わせて順序を並べ替え、物語を順序立てて考える力を養います。

導入の言葉かけのヒント

「あらら、お話の絵がバラバラになっちゃったよ。どんな順番にすると、お話ができるかな? いっしょに考えてみよう」などと声をかけて誘うとよいでしょう。

展開の言葉かけのヒント

絵の順番がわかったら、お話を考えてみると楽しいですね。たとえば、「プレゼントが届きました。リボンをほどきます」とおとなが言い、その続きを子どもが話したり、またおとなと子どもで交互にお話を作ったり、園の場合は友だちと順番に話をしてみたりするなどしても楽しいでしょう。

● 小学校へのつながり

時間の順序を理解する力は、小学校低学年の国語の書くことや読むことの学びにつながります。また、論理的に物語を説明する表現力にもつながります。

