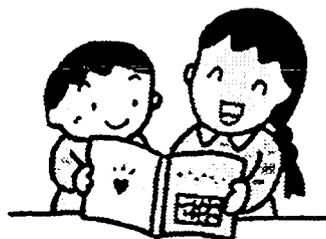
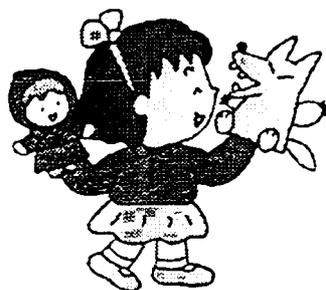
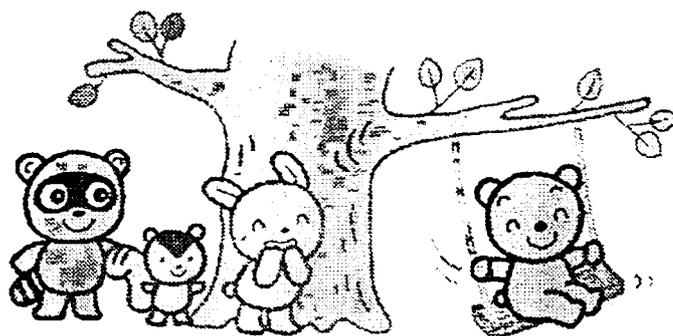


<幼稚園教育>

幼児が進んで絵本に親しむための指導の工夫

—「読書アニメーション」的手法を通して—



浦添市立沢岷幼稚園

宮城 里江

目次

I	テーマ設定の理由	1
II	目指す幼児像	1
III	研究の目標	2
IV	研究の仮説	2
1	基本仮説	2
2	作業仮説	2
V	研究構想図	2
VI	研究内容	3
1	幼児にとっての絵本の教育的意義	3
2	「読書アニメーション」について	3
(1)	アニメーションとは	3
(2)	「読書アニメーション」とは	3
3	幼稚園における「読書アニメーション」の指導計画	3
(1)	幼稚園児(5歳児)の特徴	3
(2)	幼稚園児に実践する「読書アニメーション」に適した絵本の選定	3
(3)	幼稚園児に実践できるアニメーション	3
(4)	幼児に実践できる「読書アニメーション『9つの作戦』」の指導計画	4
VII	研究実践	6
1	授業実践経過	6
2	授業実践事例 「実践事例(1)～(9)」	8
VIII	検証保育の指導計画と展開	17
1	主題名	17
2	取り上げる絵本	17
3	主題設定の理由	17
4	検証保育指導案	17
5	評価の観点	19
6	授業仮説の結果と考察	19
IX	研究の考察	20
1	作業仮説1の検証	20
2	作業仮説2の検証	21
X	研究の成果と課題	23
1	研究の成果	23
2	今後の課題	23
	おわりに	23
	主な参考・引用文献	24

幼児が進んで絵本に親しむための指導の工夫

—「読書アニメーション」的手法を通して—

浦添市立沢岷幼稚園 宮 城 里 江

【要 約】

本研究は、幼児期の心を育む上で絵本の読み聞かせが大切であるという前提の基、子どもたちが、より楽しく絵本に親しむことができるよう、読書アニメーションの理論研究を行い、「読書アニメーション」的手法の教材化に取り組んだ。それらのことを踏まえ、アニメーションゲームの実践を繰り返し重ねていく中で、子どもたちがイメージを豊かに膨らませ、いきいきと活動に取り組むことができた。

キーワード

□読み聞かせ □絵本の精選 □幼稚園における「読書アニメーション」

I テーマ設定の理由

近年の少子化、核家族化、情報化等の社会の急激な変化は、幼児を取り巻く直接的な環境である家庭や親の意識に影響を及ぼしている。親の価値観も多様化し、知的教育への関心が高まっている反面、過保護な親が増えているといわれている。また、テレビやテレビゲームなどは、子どもの話し言葉や遊び、コミュニケーションのあり方にも大きな影響を及ぼしている。

幼稚園教育要領の領域「言葉」の中に「絵本や物語などに親しみ、興味をもって聞き、想像する楽しさを味わう」と示されている。自分の生活している世界しか知らない幼児に、絵本や物語などを読み聞かせることで、想像上の世界に思いを巡らせることができる。その中で「なぜ」「どうして」という不思議さを感じたり「わくわく」「どきどき」して驚いたり、感動したり、喜びや、悲しみ、悔しさなど様々な気持ちに触れることができる。幼児期において絵本や物語の世界に浸る経験は、人としての成長や発達に大きな影響を与えることから大切であると考える。

本園のクラスの子どもたちは、日々の保育の中で絵本や物語を読んでもらうことが大好きである。どんなに騒がしく活動していても絵本の読み聞かせを始めると、静かに目を輝かせながら絵本に見入っている。しかし、中には絵本の読み聞かせにあまり集中することができない子や横をむいたりいたずらなどをする子がおり、絵本への興味、関心に個人差が見られる。

これまで絵本の読み聞かせを省みたとき、子

どもが絵本に親しむことができるよう、「興味関心に応じた絵本を精選していただろうか。」「子どもにとって絵本が楽しいものとなるような教材の工夫がなされていたらどうか。」という反省点がある。以上のような課題を踏まえ、子どもたちが絵本に親しむことができるよう、読書アニメーションの手法を取り入れてみようと考えた。

今、「読書アニメーション」が学校教育に取り入れられ始めている。これは遊び感覚で子どもを読書へ誘い、本を読む楽しさを体験させることに役立っているようである。

小学校では、「読書アニメーションの作戦」を用いて子どもの読む力を引きだし、本にあまり興味を示さない児童や消極的な読み方をしている子どもに手助けをして、本を積極的に楽しんで読めるように活用されている。しかし、幼稚園児の発達を考えると、これまでの読書アニメーションの手法をそのまま幼稚園教育に取り入れることは難しい。また幼児に合った読書アニメーションの実践事例も少ないのが現状である。

そこで、幼稚園児の発達段階にあったアニメーションの選定や、教材の工夫を行ない、実践することで、幼児は絵本や物語の世界で楽しく遊び、言葉に対する感覚が生まれイメージも深まっていくのではないかと考え、本テーマを設定した。

II 目指す幼児像

進んで絵本に親しみ想像する楽しさを味わう子

Ⅲ 研究の目標

幼児が進んで絵本に親しむための、幼稚園における「読書アニメーション」的手法の教材化と実践

Ⅳ 研究の仮説

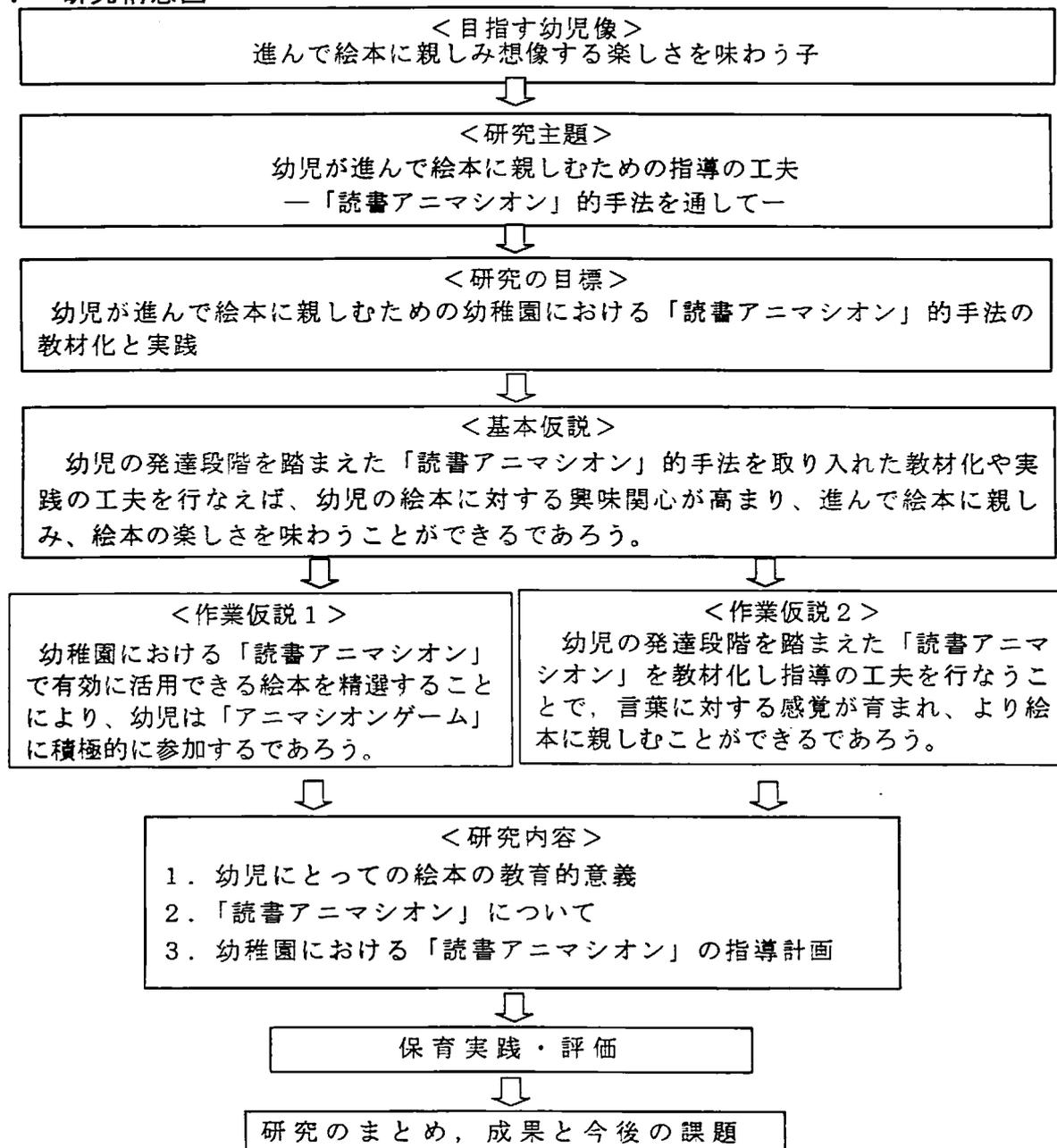
1 基本仮説

幼児の発達段階を踏まえた「読書アニメーション」的手法を取り入れた教材化や実践の工夫を行なえば、幼児の絵本に対する興味関心が高まり、進んで絵本に親しみ、絵本の楽しさを味わうことができるであろう。

2 作業仮説

- (1) 幼稚園における「読書アニメーション」で有効に活用できる絵本を精選することにより、幼児は「アニメーションゲーム」に積極的に参加するであろう。
- (2) 幼児の発達段階を踏まえた「読書アニメーション」を教材化し指導の工夫を行なうことで、言葉に対する感覚が生まれ、より絵本に親しむことができるであろう。

Ⅴ 研究構想図



VI 研究内容

1 幼児にとっての絵本の教育的意義

絵本とは、文（詩、物語）と絵が一体となっている本で、子どもが最初に出会う本であり、将来の読書生活の礎となる大切な本で次のような教育効果がある。

- 登場人物になりきったり、未知の世界や想像の世界と出会い、イメージを豊かに広げる。
- 登場する人物や生き物、生活や自然などを自分の経験と照らし合わせて再確認する。
- なぜ、どうしてという不思議さを感じたり、わくわく、どきどきして驚いたり、感動したりする。
- 悲しみや悔しさなど様々な気持ちに触れ、他人の痛みや思いを知る機会になる。
- 教師や友だちと一緒に見たり聞いたりして楽しさを共有することで一体感が生まれる。
- 教師や友だちの興味関心に応じることで、内容の幅も広がる。
- 楽しい言葉や美しい言葉に気づき、言葉の感覚が豊かになる。
- 絵を楽しんだり、文字と絵を一体化して楽しむなど、年齢や発達、好み（個性）に合った楽しみ方ができる。

2 「読書アニメーション」について

(1) アニメーションとは

アニメーションとは、ラテン語のアニマ（anima=魂、生命）に発し、すべての人間が持って生まれたその命・魂を生き生きと躍動させること、生命力・活力を吹き込み心身を活性化させることを意味する言葉である。心身の活性化とは、ウキウキワクワク、身も心も動きたくくなるような精神の躍動する状態をいう。

(2) 「読書アニメーション」とは

「読書アニメーション」は、スペインのモンセラ・サルト氏が開発した、本を一人で読めない子どもを手助けしたり、自分一人で本を読んで理解し深く考える力を引き出すための読書教育法である。

「読書へのアニメーション」の教育方法では、読む力を引き出すために、創造的な遊びの形を取る作戦を用いる。そこでは、一人一人が静かにじっくりと考えることにより、読んだことを自分の頭の中で内面化するよう促す。実行にあたっては、参加する子どもの状況をよく見て把握し、仲介役のアニマドールが計画的に実践する。

この「アニマドール」が、読書教育の本当の推進役である。

読書アニメーションは、ただゲームをするのではなく、ゲーム的な手法を通じて子どもたちに本に立ち向かわせ、子どもたちを物語りの世界に引き込むことをねらいとしている。

3 幼稚園における「読書アニメーション」の指導計画

幼児にとっての「読書アニメーションの意義」は、アニメーションゲームを通して、読む楽しさを体験する「場」を与えることで、自分から絵本を手にして読みたいという気持ちえを目覚めさせ、本好きな子どもにすることである。

(1) 幼稚園児(5歳児)の特徴

- 知的に大きく成長する時期で、意味的理解が深まり、推理的思考ができるようになる。
- 言葉のしくみに気づき、逆さ言葉や反対語、しりとりなどで遊ぶことを好む。
- イメージすることができ、物語や絵本などを楽しんで見ることができるようになる。

(2) 幼稚園児に実践する「読書アニメーション」に適した絵本の選定

幼稚園におけるアニメーション的手法で有効に活用できる絵本の視点として、次のことを考慮し選定した。

- 内容が分かりやすいもの。
- 物語の内容や登場人物のイメージが捉えやすいもの。
- 登場人物の特徴（持ち物、言葉）がはっきりとして分かりやすいもの。
- 物語の出来事がはっきりしているもの。
- 絵が丁寧に描かれ親しみやすいもの。
- 聴いて身体表現がしやすいもの。
- 心暖まり優しい気持ちになれるもの。

(3) 幼稚園児に実践できるアニメーション

『読書へのアニメーション75の作戦』では、75の作戦が紹介され、その中に、小さな子ども向けの作戦がある。ここでは、特に幼児に親しみやすく分かりやすい9つの作戦を選んだ。

- | |
|----------------------|
| 作戦1 「間違い探し」(ダウトをさがせ) |
| 作戦2 「誰がでてきたかな？」 |
| 作戦3 「これ、誰のもの？」 |
| 作戦4 「この人いたかな？」 |
| 作戦5 「よく見る よく見える」 |
| 作戦6 「聴いたとおりにします」 |
| 作戦7 「物語を語りましょう」 |
| 作戦8 「どんな順番？」 |
| 作戦9 「誰の言葉？」 |

(4) 幼児に実践できる「読書アニメーション『9つの作戦』」の指導計画 ①

作戦名	作戦1 間違い探し (ダウトを探せ)	作戦2 誰がでてきたかな？	作戦3 これ、誰のもの？	作戦4 この人いたかな？	作戦5 よく見る よく見える
内容	・教師の読み間違いを当てる。	・物語に出てきた登場人物を言わせる。	・登場人物の服装や持ち物から誰のものかを見わける。	・さまざまな登場人物を通して、物語を思い出す。	・一つの絵からできるだけ、たくさんのお物を見つけ出させる。
ねらい	・読み聞かせを集中して聞く。 ・正確に聞き取る。	・物語の登場人物について興味関心を持つ。	・登場人物の服装や持ち物に興味関心を持つ。	・物語を思い出しながら、登場人物を把握する。	・絵の背景や細部にまで気づく。
絵の本視選点定	・内容が分かりやすいもの。	・物語の内容や登場人物のイメージが捉えやすいもの。	・登場人物や持ち物がはっきりしているもの。	・登場人物がでてくるもの。	・絵が丁寧に描かれ親しみやすいもの。
事前準備	・間違い箇所を決めておく。ワンフレーズに1~2か所程度にする。	・登場する人物の絵カード	・登場人物の服装や持ち物を絵カードにする。	・登場人物リストで、○×ゲーム ・問題カード	・絵について発見する為の、手がかりになる質問を用意する。
進め方のポイント	大きな声でゆっくりと話を読む ①子どもたちの感想を聞く。 ②2回目を読み聞かせる事を知らせ、まちがえて読んだ箇所を『ダウト!』と指摘するようゲームの説明をする。 ③名前や状況を何か所か、1回目とは変えて読む。	教師はゆっくりとした口調で読み聞かせ、話の中に出てくる人物をすべて挙げていく。 ①子どもたちの感想を聞く。 ②どんな人や物が出てきたかを、思い出させる。 ③子どもが答えた登場人物を、黒板に貼り出しながら確かめていく。	絵を見ながら、その人はどんな人だったかを思い出したり、連想させる。 ①本に出てきたいくつかのシーンを思い出すよう、あら筋をたどって話をする。 ②それから、一枚ずつ登場人物の服や持ち物の絵カードを見せる。 ③子ども達がひとりひとり絵を把握したらその服や物の持ち主は誰かを質問する。	登場人物全員を思い出しながら、物語をもう1度楽しく体験させる。 ①登場人物リストカードをひとり1枚配る。 ②カードをよく見て本に出てきた人物に印をつける。 ③印をつけ終わったら、「この人はいったかな?いなかったかな?」と確認していく。	「絵に描かれているものを全部見つける遊びをします」と呼びかける。 ①絵をじっくりと見せながら、ゆっくりと読み聞かせをする。 ②表紙や一場面の絵を見せる。しばらく黙って、描いてあるものに注目させる ②子どもたちに質問をする。具体的なことばかりでなく、抽象的なことも尋ねる。
活用できる出版社名	・ねずみくんのチョッキ/ポプラ社 ・11ぴきのねこ/こくま社 ・コックモモ/徳間書店 ・てぶくろ/福音館 ・ぐりとぐら/福音館	・ぐるんぱのようちえん/福音館 ・ほがらかもりのくぬぎの木/金の星社 ・てぶくろ/福音館 ・おおきなかぶ/福音館	・ティッチ/福音館 ・ともだちや/偕成社 ・すてきな三にんぐみ/偕成社 ・もりのべんとうやさ/偕成社	・あらしのよりに/講談社 ・ほがらかもりのくぬぎの木/金の星社 ・てぶくろ/福音館	・むしたちのうんどうかい/童心社 ・かあちゃんかいじゅう/ひかりのくに ・ミック/小学館

(4) 幼児に実践できる「読書アニメーション『9つの作戦』」の指導計画 ②

作戦名	作戦6 聴いたとおりにしま す	作戦7 物語を語りましょう	作戦8 どんな順番?	作戦9 誰の言葉?
内容	・聴いたことを、自分 なりの表現ができる ようにする。	・物語を作り直したり、 続きを考えたりする。	・場面ごとの絵カードを、 順番に並べ直す。	・誰が言った言葉かを考え させる。
ねらい	・お話を聴き、イメージ して動く楽しさを 味わう。	・物語の楽しさや、想像 を膨らませる面白さを知 る。	・物語の出来事の順番を把 握する。	・登場人物の特徴(言葉)に 興味関心を持つ。
絵の本 視選 点定	・聴いて身体表現がし やすいもの。	・心暖まり優しい気持ち になれるもの。	・物語の出来事がはっきり しているもの。	・登場人物の言葉がはっきり として分かりやすいもの のもの。
事前 準備	・登場人物(動物)の名 前を書いたカード。	・物語の中から対話のた めの質問を考える。	・場面ごとの絵カードや紙 芝居。	・登場人物の言葉の部分 をかけた文字カード。
進め 方 の ポ イ ン ト	一度読み聞かせをし てから行うか。読み聞 かせをしないで、いき なりこの作戦を実施し てもよい。 ①「これからお話を読 むので、お話のよう に動きましょう」と 告げる。 ②ゆっくりとはっきり と聞き取れるように 読み聞かせをする。 ③お話を聞くことがこ の作戦のねらいなの で、大騒ぎにならない ように、楽しい雰 囲気づくりをする。	①物語や絵本を読み聞か せる。 ②続いて、楽しかったと ころや愉快なところ、 悲しかったところなど、 様々な方向から、いま 読んだ物語について話 し合う。 ③物語の中から対話のた めに考えた質問を、一人 ひとりに答えてもらう ようにする。 ④質問に導かれて、すべ ての子どもが「物語を 語った」ら、終わる。	さし絵を参考に紙芝居の 絵を描き、それをバラバラ にして、話の順序に並べ直 していく。 ①一度読み聞かせをした 後、場面ごとの絵カード をみせる。 ②カードを裏にして子ども たちに一枚ずつ取らせ る。カードがない子には、 審査員になってもらう。 ③1番目に取った子のカー ドを表にして見る。2番 目の子の場面の絵が1番 目の場面の絵の前であれ ば左に、後であれば右に 並べる。 ④順番に並び直しをした ら、場面の説明をする。	物語の中の人物の言葉 を取り上げて、人物名を話し ていくようにする。 ①子どもたちが話の内容を 思い出せるよう、あら すじを手短かに話す。 ②言葉カードを黒板に貼り、 「まだ言わないでね」と 黙読させ、誰のことか静 かに考えさせる。 ③しばらくして、「わかっ た人?」と言って指名し 「誰のことを言っている の?」と尋ね、その子の 意見を聞く。 ④人物名を当て終わると、 全員、またはグループで その人物の言葉を発表し て終わる。
活用 で きる 社 名 と	・できるかな?あたまのさ きからつまさきまで/偕成社 ・おおきなかぶ/福音館 ・ランパンパン/評論社 ・まてまてー/金の星社 ・おおきなかぶ/福音館	・ふんぶんなんだかいにお い/こくま社 ・しろいうさぎとくろいうさ ぎ/福音館 ・14ひきのおつきみ/童心社 ・おかあさんだいすき/岩店 書店	・ぐりとぐらの1ねんかん/福 音館 ・ぐるんばのようちえん/福音館 ・おおきなかぶ/福音館 ・てぶくろ/福音館 ・はらべこあおむし/偕成社	・ほがらかもりのくぬぎの木/ 金の星社 ・ぐりとぐら/復員館 ・みんなみんななかよし/あか ね書房 ・ともだちほしいなおおかみ くん/岩崎書店

Ⅶ 研究実践

1 授業実践経過 ※「実践事例①～⑨」は研究実践保育事例。内容は後述。

事例	月日	作戦	取り上げる絵本*理由	子どもの様子	教師の援助
(1)	11/2 水	★誰がでてきたかな？ ★どんなお話だった？	『ぐるんぱのようちえん』 *物語の展開の面白さや繰り返しの楽しさの中で、内容や登場人物のイメージが捉えやすい絵本。	・物語に出てきた登場人物を得意気に発言し、どの子どもも楽しく参加している。 ・どんなお話だった？では、物語の内容に迫る質問が抽象的であった為、戸惑いを感じ楽しめない子もいた。	・みんなが慣れ親しんでいる絵本で、次々に出てくる登場人物に気づかせながら、ゲームを楽しませる。
(2)	11/8 火	★間違い探し (ダウトをさがせ)	『11びきのねこ』 *物語の展開や言葉のやりとりが楽しく、登場人物や内容が分かりやすい絵本。	・間違いに気がついた子が「まちがっている～」と元気に手を挙げたことに刺激され、周りの子どもも読み間違いに気がつき、ゲームを楽しんでいる。	・活発な子が多いので遊び感覚で楽しめるこの作戦を使い、絵本で遊べる楽しさを知らせる。
(3)	11/14 月	★間違い探し (ダウトをさがせ)	『ねずみくんのチョッキ』 *物語の展開が愉快で楽しく、短い言葉とさし絵からイメージが湧き、想像の世界へ浸れる絵本。	・おもしろかった所を積極的に話し、教師の読み間違いを元気な声で「まちがっている～」と、ほとんどの子の手が挙がる。	・発言が活発になってきたので、ルールを確認しながらゲームが楽しめるようにする。
(4)	11/17 木	★登場人物はだあれ？ ★お話が変わったところは何？	『ほがらか森のくぬぎの木』 *子どもたちが大好きな動物や虫たちが登場しお話の展開がはっきりとし、オペレッタが楽しめる絵本。	・「はい！はい！」と次々と手が挙がり、ふだんおとなしい子どもも、恥ずかしがらずに自信を持って答えている。	・アニメーションのゲームを取り入れ、絵本に興味関心が持ち、オペレッタが楽しめるようにする。
(5)	11/24 木	★この人いたかな？	『ほがらか森のくぬぎの木』 *子どもたちが大好きな動物や虫たちが登場しお話の展開がはっきりとし、オペレッタが楽しめる絵本。	・配られたカードの絵や文字を見て、近くの子と相談しながら解答したり、他にも気づいた子は自筆で書き足したりしている。	・登場人物リストカードで登場人物を把握し、オペレッタの表現遊びが楽しめるようにする。
	12/4 日	発表会「オペレッタ」 『ほがらか森のくぬぎの木』			
(6)	12/6 火	★これ誰のもの？	『ティッチ』 *登場人物や持ち物がはっきりとして分かりやすく、この作戦で楽しさが増す絵本。	・絵カードをマジックボードに貼り、「誰のものだったかな」と迷う子がいると、子ども同士で教えたりしている。	・発表会が終わり、和やかな雰囲気の中で、誰もが楽しめる作戦を取り入れる。
(7)	12/8 木	★間違い探し (ダウトをさがせ)	『コッケモーモー』 *お話の内容が分かりやすく、表紙のカラフルなイラストに親しみを感じ、子どもたちに共感をよぶ絵本。	・読み聞かせに集中し、間違い言葉や間違い箇所の言葉まで言える子が増え、生きとしながら楽しんでいる。	・みんなの大好きな作戦を取り入れ、一人一人が自信を持ってゲームに参加できるようにする。

(8)	12/9 火	★この人いたかな? <ul style="list-style-type: none"> ・誰が出てきたの ・いつの出来事 ・住んでいる所は ・小屋の中では ・狼が好きな食べ物 	『あらしのよりに』 *物語の展開とテンポのいい短い文章は、読み聞かせが楽しくなる絵本。	・隣の友だちとこそこそと話をしたり、グループの友だちと物語の話をしながら相談したりして、楽しんでいる。	・みんなが楽しめる作戦を考え、内容理解につなげながら、絵本の世界を楽しませる。
(9)	12/12 月	★聴いたとおりにします	『できるかな?あたまからつまさきまで』 *絵本の中の言葉を聴き、登場人物になりきって身体を動かし、イメージして動きたくなる楽しい絵本。	・物語の呼びかけの言葉に反応し、自分なりのイメージで、いろいろな動物になりきって、楽しんでいる。	・お話を聴いて、自分なりのイメージで身体表現ができるようにする。
	12/16 金	★この人いたかな? ★間違い探し	『てぶくろ』	Ⅶ 検証保育の指導計画と展開を参照	

○アニメーションをしている時の子どもたちの様子

★読み聞かせの様子と違って、アニメーションゲームはゲーム感覚でウキウキ、わくわくと楽しんでいる様子が見られる。



2 授業実践事例

(1) 実践事例

平成17年11月2日(水) 8:40~9:00

作戦 ★誰がでてきたかな？		作戦 ★どんなお話だった？	
1 取り上げる絵本	ぐるんばのようちえん	作：西内 みなみ	出版社：福音館
	★絵本の内容 ひとりぼっちで寂しいぐるんばが、周囲の助けで働きに出ます。でもやる気が空回りしてうまくいかず、悲しくて昔のように涙が出そうです。そんなぐるんばを必要とする子供たちに出会い、ぐるんばは幼稚園を開きます。大きなお皿はプールに、大きなくつでかくれんぼ。ぐるんばは、もう寂しくありません。		
2 取り上げる理由	<ul style="list-style-type: none"> ・物語の展開の面白さや繰り返しの楽しさの中で、内容や登場人物のイメージが捉えやすい絵本である。 ・登場人物に親しみを感じ、興味関心が高まる絵本である。 		
3 ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・物語の登場人物に興味関心を持ち、内容を把握する。 		
4 用意するもの	<ul style="list-style-type: none"> *登場人物の絵カード(マジック付) *ニコニコマーク    		
5 活動の内容	活動の流れ	子どもの姿	教師の援助と思い
①読み聞かせ 「ぐるんばのようちえん」 の絵本を読み聞かせる。	・久しぶりの先生との出会いに感激し、読み聞かせの大好きな子ども達は、目を輝かせながら聞いている。	・子どもたちに親しみのある絵本を選び、アニメーションゲームが楽しめるようにする。	
②アニメーションゲーム ★誰がでてきたかな？	・手が挙がり、指名すると「ぐるんば！」と言う。また、「シャワー、タオル、森の動物たち…」などと、細かい部分にも気づき話している。	<ul style="list-style-type: none"> ・登場人物が分かったら絵カードを提示し、登場人物に興味関心を持たせる。 ・「よく気づいたね」「どこに、働きに出かけたのかな？」などと、言葉かけをして場面の細かい部分に気づくようにする。 	
③アニメーションゲーム ★どんなお話だった？ ★嬉しいお話だった？ ★悲しいお話だった？ ★寂しいお話だった？	<ul style="list-style-type: none"> ・ほとんどの子がニコニコマークに興味を示し身乗り出している。 ★「幼稚園をつくったから、嬉しかった」 ★「店を辞めさせられた時、悲しかった」 ★「友だちがいなくて、いつもひとりぼっちだった」と、それぞれの場面に気づき、心情面に触れて話す子や、集中せず友だちとじゃれている子がいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・物語のあらすじを確認しながら、ニコニコマークを提示し場面を思い出せる。 ・物語の内容を思い浮かべながら、自分の思いや感じたことが話せるよう具体的に声かけをする。 	
④アニメーションの終わり ・次回への期待を促す。		・「次は別な絵本で、楽しく遊ばしましょうね！」と、次回への期待を持たせる。	
反省	・物語に出てきた登場人物を得意気に言い、どの子も楽しく参加していた。		
評価	・『どんなお話だった？』では、物語の内容に迫る質問が抽象的であった為、子どもたちに感想を求めることになり、戸惑いを感じゲームに参加できない子もいた。次回はワクワクするような作戦を取り入れていきたい。		

作戦 ★間違い探し(ダウトをさがせ)

1 取り上げる絵本 11 びきのねこ 作:馬場 のぼる 出版社:こぐま社



★絵本の内容

いつもお腹がぺこぺこの 11 びきの野良ねこがいました。ある日、ひげの長いじいさんがやってきて、「山のずっと向こうの湖に怪物みたいな大きな魚が住んでいる。勇気があるなら行ってごらん」と言いました。11 びきのねこは、知恵を絞って力を合わせ、ついに魚の怪物を捕まえました。ところが、帰る途中で真っ暗な夜がきて…

2 取り上げた理由

・物語の展開や言葉のやりとりが楽しく、登場人物や内容が分かりやすい絵本である。

3 ねらい

・集中して聞く態度を身につけ、アニメーションゲームを楽しむ。

4 用意するもの

*間違い箇所を決めておく。話の流れを壊さずに楽しめるように、単語を変えてみたり、反対語にしたりする。

例えば、「ぺこぺこ」→「いっぱい」、「ちいさな」→「大きな」、「やってきました!」→「戻ってきました」、「いかだ」→「船を」、「みっか」→「よっか」、「さかなだ」→「おぼけた」、「ぎらぎら」→「きらきら」、「けとばす」→「なげつける」、「さんせーい」→「はんなーい」、「よだれ」→「あくび」、「くもがでてきて!」→「足がでてきて!」、「まっくらやみ」→「明るく」、「たぬきのおなか!」→「風船のような!」などと、単純な「間違い」を作る。

5 活動の内容

活動の流れ	子どもの姿	教師の援助と思い
<p>①絵本について話をする</p> <p>・表紙や裏表紙を見せたりして、絵本について話をする。</p> 	<p>・「前に先生に読んでもらったよー」「最後は骨だけになるんだよね。」「知っているよ、とら猫大将でしょう!」などと、自分の知っていることをロ々に話している。</p>	<p>・子どもたちは、アニメーションゲームを楽しみにしているので、説明時間を短くし、みんなが楽しめる作戦を取り入れる。</p>
<p>②読み聞かせ</p> <p>『11 びきのねこ』の絵本を読み聞かせる。</p>	<p>・「しっかり聞いてね!」と言うと、身動きせず、どの子も絵本の読み聞かせに集中している。</p> <p>・読み終わると、「先生、ゲームしようよ」と意欲的。</p>	<p>・「1 回目は読み聞かせをして、2 回目は、この本でゲームをするのでしっかり聞いてね」と読み聞かせに集中するよう促し、ゆっくりとはっきり読むようにする。</p>
<p>③アニメーションゲーム</p> <p>★間違い探し</p> <p>・2 回目は間違った読み聞かせをする。</p> <p>・間違いに気づいたら、「まちがい!」と言って手を挙げさせる。</p>	<p>・2 回目を読み始めると、さっそく間違いに気づき「まちがっているー」と大声で言い、次々と間違いに気づき手が挙がる。</p> <p>・間違いに気づいた子は、身を乗り出し「まちがっている〜」と得意気に言って、喜んでいる。</p>	<p>・初めは誰もが分かるような問題を出し、喜んでゲームに参加できるようにする。</p> <p>・ほとんどの子の手が挙る時は、全員で答えさせ、どの子も楽しめるようにする。</p>

反省
評価

・子ども達は間違いを見つけると、身を乗り出して「まちがっている〜!」と得意気に言い、ゲームに楽しく参加することが出来た。

作戦 ★間違い探し(ダウトをさがせ)

1 取り上げる絵本 **ねずみくんのチョッキ** 作：なかえよしを 出版社：ポプラ社



★絵本の内容

お母さんの手作り赤いチョッキを着たねずみくんは、とても誇らしげです。すてきなチョッキなので、お友だちが「いいチョッキだね。ちょっときせてよ」と、次々に拝借。アヒル、サル、アシカ、ライオン、ウマ、ゾウ…、みんなみんな試着して、小さなねずみくんのチョッキは、最後に……。

2 取り上げる理由

・物語の展開が愉快で楽しく、短い言葉とさし絵からイメージが湧き、想像の世界に浸れる絵本である。

3 ねらい

・絵本の読み聞かせに集中し、アニメシオンゲームを楽しむ。

4 用意するもの

*間違い箇所を決めておく。話の流れを壊さず楽しめるように、単語を変えてみたり、反対語にしたる。例えば、「おかあさんが」→「おとうさんが」、「すこしきついが」→「すこしゆるいが」、「いいチョッキだね」→「いいベストだね」、「うわーぼくのチョッキだ！」→「あーぼくのチョッキだ！」などと単純な「間違い」を作る。

5 活動の内容

活動の流れ	子どもの姿	教師の援助と思い
①読み聞かせ 「ねずみくんのチョッキ」の絵本を読み聞かせる。	・発表会練習後「絵本でゲームをやろう！」との声かけに、「今日も間違い探しをやるんでしょ！やりたい〜」と意欲的な様子を見せる。	・「静かに聞いて、絵本をよく見て下さいね」と話し、読み聞かせを始める。
②簡単な感想を聞く。 ★どこが一番がおもしろかった？	★『チョッキがだんだんのびていくところ』 『伸びたチョッキでぶらんこにしているところ』 『ろばが面白い顔してポーズをとっているところ』 『ねずみくんがとぼとぼ帰るところ』等と、ほとんどの子が手を挙げ、自分の感じた所を話している。	・一人一人の思いを受け止め共感しながら、話を聞くようにする。 ・登場人物の表情の変化を自分の言葉で言えるように、具体的に声かけをする。
③アニメシオンゲーム ★間違い探し 	・「ぼく当てるぞう！」とざわめき、友だちと相づちを打ちやる気を出している。 ・「まちがっているー」と、今まで遠慮がちだった女の子も含めて、ほとんど子の手が挙がる。おとなしいY子も笑顔で「まちがっているよ！」と余裕と自信たっぷりに答える。	・間違い言葉に気づくと「よく注意して聞いていたね！」「手の挙げ方がいいね」等と、誉めながらゲームの仕方や答え方に気づかせるようにする。 ・「今度、また別な絵本で遊びましょう。」と次回への期待を持たせ、同じシリーズの絵本を紹介しながら、絵本への興味関心が広がるようにする。
④アニメシオンの終わり ・次回への期待を促す。	・「楽しかったー」「ちょー簡単だよ」「すぐわかったよ」などと、弾んだ声で話している。	

反省
評価

・子ども達は「間違い探し」の作戦を経験していく中で、ゲームの仕方や進め方が分かり、クラスみんなでゲームを楽しむことができた。また、普段おとなしい子たちも自信を持って答えることができた。

作戦 ★登場人物はだあれ？ 作戦 ★お話が変わったところは？

1 取り上げる絵本



ほがらかもりのくぬぎのき

作：すずきみゆき

出版社：金の星社

★絵本の内容

ほがらか森のなかに一本のくぬぎの木がありました。森の動物たちはくぬぎのおじさんが大好きでした。でもある日そんな森を町にしようと人間達がやってきます。それを聞いた動物たちは大騒ぎ！さあそこで森を守るためにくぬぎのおじさんが出したアイデアとは！？

2 取り上げる理由

・子どもたちが大好きな動物や虫たちが登場し、お話の展開がはっきりとして、オペレッタが楽しめる絵本。

3 ねらい

- ・物語の登場人物に興味関心を持ち、内容を把握する。
- ・物語を思い出しながら、場面の変化に気づく。

4 用意するもの

*特になし。

5 活動の内容

活動の流れ	子どもの姿	教師の援助と思い
①読み聞かせ 「ほがらか森のくぬぎの木」の絵本を読み聞かせる。	・読み聞かせに集中している子もいるが、話が長いせいかよそ見をしながら聞いている子もいる。	・「いつもより長いお話だけど、最後まで静かに聞けるかな？」と投げかけ、読み聞かせを始める。
②アニメーションゲーム ★登場人物はだあれ？ <ul style="list-style-type: none"> ・登場人物を思い出させる。 ・分かったら手を挙げる。 ・グループ毎、一人ずつ発表する。 ・登場人物を絵本と照らし合わせ確かめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・一斉に手が上がり、おとなしいの女の子たちも元気に手が挙がる。 ・グループ毎、座っている順番に思い浮かんだ登場人物を発表している。 	・「そうだね」「よく気がついたね」と共感し、登場人物が思い出せるような言葉かけをする。
③アニメーションゲーム ★お話が変わったところは？ ★お話が変化した場面で『ストップ』と言う。	<ul style="list-style-type: none"> ★「ハチが大変だー」と飛んできた場面。 ★さし絵が灰色の表情になった場面。 ★人間がくぬぎの木の下で「涼しいなあ」とくつろいでいる場面。 ★最後の夕焼けになった場面。 ★などで、『ストップ』と言い選んだ場面の様子について話している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・全員が発言できるように、座っている順序に発表する。 ・お話の中の出来事が思い出せるように、ゆっくりと絵本を開けていき、話が変わった場面では『ストップ』が言えるようにする。
④アニメーションの終わり ・次回への期待を促す。	・ゲームが終わると、「ああ〜！」と大きな伸びをし満足そうな表情をしている。	・「次は、違うゲームをして遊みましょうね！」と、次回への期待を持たせる。

反省
評価

・一人一人の小さな気づきを受け止め共感することにより、子どもたちが自信を持って発言することができたと思う。お話の変化する場面で『ストップ！』を取り入れると、内容や心情面に気づくようになった。

作戦 ★この人いたかな？

1 取り上げる絵本 ほがらかもりのくぬぎのき 作者：すずき みゆき 出版社：金の星社



★絵本の内容

ほがらか森のなかに一本のくぬぎの木がありました。森の動物たちはくぬぎのおじさんが大好きでした。でもある日そんな森を町にしようと人間達がやってきます。それを聞いた動物たちは大騒ぎ！さあそこで森を守るためにくぬぎのおじさんが出したアイデアとは！？

2 取り上げる理由

・子どもたちが大好きな動物や虫たちが登場し、お話の展開がはっきりとして、オペレッタが楽しめる絵本。

3 ねらい

・登場人物のリストカードを使って、登場人物を把握する。

4 用意するもの

*物語に登場する人物に、教師が考えた人物を加えた表を作成し、登場人物リストカードを人数分用意する。

5 活動の内容

活動の流れ	子どもの姿	教師の援助と思い
①読み聞かせ 「ほがらか森のくぬぎの木」の絵本を読み聞かせる。	・「この絵本のオペレッタやっているから、知っているよ」と得意気に言う。	・物語のあらすじを確認しながら、ゆっくりと読み聞かせる。 ・登場人物へのイメージが浮かぶように、絵や文字入りのリストカードを用意する。
②登場人物リストを配る。		
③ゲームの説明をする。 ・リストカードを見て、登場人物を考える。 ・書き加えても良い。	・登場人物のリストカードに目を通しながら、教師の説明を集中して聞いている。	・リストカードを見せながらゲームの説明をし、みんなでゲームが楽しめるようにする。 ・子どもたちの解答している様子を見守り、必要な時はアドバイスができるようにする。
④アニメーションゲーム ★この人いたかな？ ・始めは一人でやる。 ・分からない時は友だちと相談する。 ・	・「○でいいのおー」「簡単だねー」「たいようも、はっぱもあったよね」と言い、空欄に自筆で書き加えたりしている。 ・1つ1つ、答合わせをしていくと「やったー!」「えっー!」などと声を上げ、喜んでいる。	・リストカードに書かれてない人物への気づきを取り上げ、みんなに紹介する。 ・ゲーム終了後、「この人いたかな？」と確かめ答え合わせをする。 また「どんな時にいたのかな？」と話をしながら、物語を思い出させる。
⑤アニメーションの終わり ・次回への期待を促す。	・「楽しかったー!」と満足そうな声が聞こえる。	・「今度、また別の絵本を読んで楽しく遊びましょう。」と言い、次回に期待を持たせる。

反省
評価

・登場人物リストカードを取り入れると、遊び感覚でゲームを楽しみ、登場人物への気づきができた。また、リストカードに書かれてない人物を見つけた子の気づきを、みんなに知らせることで、お話を再確認し、みんなで物語の世界を体験することができた。

作戦 ★これ誰のもの？		
<p>1 取り上げる絵本 ティッチ 作・絵：パット・ハッチンス 訳：いしい ももこ 出版社：福音館</p> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="flex: 1;">  </div> <div style="flex: 2;"> <p>★絵本の内容</p> <p>この絵本は繰り返しのリズムでテンポよくお話が展開していくので、初めて見る子でも親しみが持てる一冊です。ティッチは小さな男の子。兄さんや姉さんは大きな自転車や、上まで上る凧を持っているのにティッチが持っているのは三輪車と風車。ところが、ある時ティッチが持っている小さな種を蒔くと、なんと大きな木に成長……。</p> </div> </div>		
<p>2 取り上げる理由</p> <ul style="list-style-type: none"> ・登場人物や登場人物の持ち物がはっきりとして分かりやすく、この作戦で楽しさが増す絵本である。 		
<p>3 ねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・登場人物が分かり、服装や持ち物に興味関心を持つ。 		
<p>4 用意するもの</p> <ul style="list-style-type: none"> *登場人物の絵カード（マジックカード式）。参加する子どもに絵カードが行き渡るような枚数にする。 		
<p>5 活動の内容</p>		
活動の流れ	子どもの姿	教師の援助と思い
<p>①読み聞かせ</p> <p>「ティッチ!」の絵本を読み聞かせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・どんな人が出てきたかな?と聞く。 <div style="text-align: center;">  <p>黒板</p> <p>グループ毎に座る</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・「この絵本で、どんなゲームをやるの?」と聞いたり、絵本に見入り読み聞かせに集中している。 ・「ティッチが出てきたよ!」「三輪車に乗っていたよ!」「兄さんがいた!」「姉さんもいた!」「ティッチの物は小さいよ」などと、それぞれ感じたことを話している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「ティッチ」の絵本を紹介し、絵が見えるようにゆっくりと見開きながら、読み聞かせを始める。 ・「どんな人が出てきたかな?」と感想を聞き、登場人物に興味関心を持たせる。
<p>②アニメーションの説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ・男女対抗でやる。・静かに待つ。 <div style="text-align: center;">  <p>(子ども達はU字型に座る)</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・絵カードを手にするとうつぶつぶ「簡単～」と言いながら自分の絵カードを確認し順番を待っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・絵カードが見えるように、保育室の前方にホワイトボードを置き、子ども達はU児型に座る。 ・一枚の絵カードを見せ「これは誰がもっていたかのなの?」と問いかけながらゲームの説明をする。
<p>③アニメーションゲーム</p> <p>★これ誰のもの？</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・グループの友だちが貼る様子を静かに待ったり、拍手で応援したりしている。 ・グループの友だちが分からない時には、優しく教えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人ずつ絵カードを渡しながら、絵カードの絵を見てよく考えるよう声かけをする。 ・絵カードの持ち主が分かったら、男女交替で座っている順にホワイトボードに貼る。
<p>④アニメーションの終わり</p> <ul style="list-style-type: none"> ・準備した絵カードのすべての、持ち主がわかったら作戦を終わる。 		<ul style="list-style-type: none"> ・絵本や絵カードを使って、いつでも遊べるよう置く場所を確保する。
<p>反省評価</p>	<p>・子どもたちは物語の内容を理解し、ゲームを楽しんで展開することができた。これまで、ルールを守れない子もいたが男女対抗にしたことで、友だちが絵カードを貼る時に静かに待ったり、同じグループの子を応援するようになった。協力しながらゲームを楽しみ、考えて行動するようになった。</p>	

作戦 ★間違い探し(ダウトをさがせ)

1 取り上げる絵本



コックモーモー 作: ジュリエット・ダラス=コンテ 絵: アリソン・パートレット

★絵本の内容 訳: たなか あきこ 出版社: 徳間書店

ある朝、おんどりが息を大きく吸って鳴きますが、出てくる鳴き声は「コックモーモー!」「コックガーガー!」・・・おんどりは鳴き方を忘れてしまったのでした。間違っ

てばかりのおんどりはすっかり悲しくなっていました。
ところがその夜、事件が起こります・・・。

2 取り上げる理由

・お話の内容が分かりやすく、表紙のカラフルなイラストに親しみを感じ、子どもたちに共感をよぶ絵本である。

3 ねらい

・絵本の読み聞かせに集中し、アニメーションゲームを楽しむ。

4 用意するもの

*間違い箇所を決めておく。話の流れを壊さずに楽しめるように、単語を変えてみたり、反対語にしたりする。

例えば、「あるあさのことです」→「あるよるのことです」、「おんどりはよがあげた」→「めんどりはよがあげた」、「コックブーブー」→「コックニャーニャー」、「ひつじたちがいました」→「ぎぎたちがいました」、「すっかりかなしくなりました」→「とつてもうれしくなりました」、「そとにとびだしました」→「じつととびだしました」、「きつねだ」→「たぬきだ」、などと単純な「間違い」を作る。

5 活動の内容

活動の流れ	子どもの姿	教師の援助と思い
①読み聞かせ 「コックモーモー」の絵本を読み聞かせる。	・「間違いさがし」のゲームをやることを伝えると、「わーい、ヤッター!」と大声を出している。	・初めての絵本なので、あらすじがつかみやすいようにゆっくりと丁寧に読み聞かせる。
②簡単な感想を聞く。 ・どこが一番おもしろかったですか?	・子ども達にはわたりの表情の面白さを、「にわたりの鳴き方がおかしいよ」「いろんな動物の鳴き方していたよ」「すごい、どろぼうを追い出したよ」「にわとりは自分の鳴き方を忘れていた」などと話している。	・教師の質問を全員で答えたり、一人一人の気づきを取り上げたりして、物語の流れが把握できるようにする。
③アニメーションゲーム ★間違い探し ・読み間違いをする。 ・「まちがっている～」と言って、手を挙げる。	・読み間違いに気づくと「間違っている～」と、ほとんどの子が手を挙げ、元気な声で指摘している。 ・楽しい笑い声が聞こえ、友だちとささやき合いながら「簡単にわかるよね」と話している。	・「間違い探し」のゲームは、子どもたちに人気があり「どこがどう間違っている」かを指摘し、訂正して言える子が増えたので、さらに間違い言葉を工夫しながら楽しめるようにする。
④アニメーションの終わり ・次回への期待を促す。		・「今度、また別の絵本を読んで楽しく遊びましょう」と伝え、次回に期待を持たせる。
反省 評価	・子どもたちが大好きな「間違い探し」のゲームをすることを事前に伝えたり、簡単に分かりやすい間違い言葉を取り入れたことで、目をキラキラ輝かせながら読み聞かせや読み間違いの読み聞かせに集中し、みんなが楽しくゲームに参加していた。	

<p>作戦 ★この人いたかな？</p>		
<p>1 取り上げる絵本</p> 	<p>あらしのよるに ★絵本の内容</p> <p>荒れ狂った嵐の夜、まっくらな小屋にヤギが一匹もぐりこんだ。そこに入ってきたのは、なんとヤギが大好きなおオカミ。でもヤギもおオカミもお互いがまったく見えないので、相手は何だか気づいていない。あらしで風邪も引いてしまって臭いも分からない。お互い励ましあっているうちに、似たもの同士で気が合い仲良しになる。そのとき稲妻が光り、小屋の中が昼間のように映し出された・・・。</p>	<p>作：木村裕一 絵：あべ弘士 出版社：講談社</p>
<p>2 取り上げる理由</p> <ul style="list-style-type: none"> 物語の展開とテンポのいい短い文章は、楽しみながら読み聞かせができる絵本である。また物語の展開は、読み聞かせている大人をもとりこにし、子どもと共に続きを考えずにはいられない一冊である。 		
<p>3 ねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> 友だちと一緒に問題カードを使って、登場人物を把握する。 		
<p>4 用意するもの</p> <ul style="list-style-type: none"> *物語の内容から5つの問題を考え、問題カード5枚と得点表を作成する。 		
<p>5 活動の内容</p>		
<p>活動の展開</p>	<p>子どもの姿</p>	<p>教師の援助と思い</p>
<p>①絵本を見せる</p> <ul style="list-style-type: none"> 題名を言う。 表紙の絵を見る。 どんなお話かな？ 	<ul style="list-style-type: none"> 「知っているよ。読んだよ」「オオカミがね…やぎがね…」「絵が怖そう！」「お化けみたい」「赤い字で書いてある」「今度映画でやるんだよ」等と話している。 	<ul style="list-style-type: none"> 絵本の題名を声に出して言いながら、新しい絵本に興味関心を持たせる。 表紙の絵や色、形などの気づきを話し合い、お話へのイメージが膨らむようにする。
<p>②読み聞かせ</p> <p>「あらしのよる」の絵本を読み聞かせる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 恐そうで長い話の絵本をワクワクしながら聞いている。 	<ul style="list-style-type: none"> 子どもたちの反応を見ながら、ゆっくりと読んだり声色を変えたりして読み聞かせる。
<p>③アニメーションゲーム</p> <p>★この人いたかな？</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームの説明をする。 得点表を提示する。 ゲームカードを配る。 グループで相談して、○×をつける。 答え合わせをする。 	<ul style="list-style-type: none"> グループの友だちと交替しながら解答したり、相談したりして、真剣な表情で取り組んでいる。 鉛筆が上手く使えない友だちの手に自分の手を添えたり、「○だよ」と教えたりしている。 1問ずつ正解していき、得点表に○印が記入されると、「ヤッター」「やっばりー」などの歓声が聞こえる。 	<ul style="list-style-type: none"> 物語の内容の中から、興味が持てるような問題を考え出題する。 得点表を提示し、グループの友だちと協力しながらゲームが楽しめるようにする。 グループで相談している様子を見守り、困っている時は声をかけながら、楽しくゲームを進める。
<p>⑤アニメーションの終わり</p> <ul style="list-style-type: none"> 次回への期待を促す。 		<ul style="list-style-type: none"> 全グループの記入が終わると、「この人は、いたかな？」と聞きながら解答する。 みんなで協力して楽しく遊べたことを誉め、「これからも、楽しく絵本で遊びましょう！」と言って終わる。
<p>反省 評価</p>	<ul style="list-style-type: none"> 絵本の内容面から5つの問題を出し、グループで取り組ませたことで、グループの友だちと相談し協力しながら答えを見つけ、楽しくゲームを進めることができた。 	

作戦 ★聴いたとおりにします

1 取り上げる絵本



できるかな?あたまから つまさきまで 作:エリック・カール 訳:くどうなおこ

★絵本の内容

出版社: 偕成社

この絵本は、しかけなんがなくって、わたしのやる通りに動いてよ!できる?という絵本です。ペンギンやキリン、ワニなどの「できるかな?」の呼びかけに、小さい子どもたちが嬉々と動きます。頭を回したり、首を曲げたり、ゾウになってドシンドシんと四股を踏むと、ゾウ気分。ロバになって、ポーンと蹴っ飛ばせば、ロバ気分。うまくできるかな?エリック・カールの明るい色彩にも誘われて、あたまのさきから つまさきまで・・・ 動物になりきれ絵本。大胆な画面構成も楽しさの秘密です。

2 取り上げる理由

- ・絵本の中の言葉を聴き登場人物になりきって身体を動かし、イメージして動きたくなる楽しい絵本である。

3 ねらい

- ・登場人物の行動に興味関心を持ち、イメージして表現する楽しさを味わう。

4 用意するもの

*頭の先からつま先まで、動物になって身体表現をする。ペンギンは頭をくるんと回す。キリンは首をぐいんと曲げる。バッファローは肩を上げ下げできる。サルは腕をゆらゆらと揺する。アザラシは両手をぱんぱん鳴らす。ゴリラは胸をどどんと叩く。ネコは背中をぐうんと曲げる。ワニはお尻をくいくいと揺する。ラクダは膝をきゅっと曲げられる。ロバは後ろ足をぽーんと蹴っ飛ばせる。ゾウは足をどしんと踏みならせる。人間はつま先をもじもじよできる。

5 活動の内容

活動の展開	子どもの姿	教師の援助と思い
<p>①読み聞かせ 「できるかな?あたまからつまさきまで」の絵本を読み聞かせる。</p>	<p>・読み聞かせを始めると、「できるかな?」の言葉に反応し、自然に身体が動いている。</p>	<p>・「楽しい絵本を見つけたので、今日はこの絵本で遊びましょう。」と興味を持たせるような言葉かけをする。</p>
<p>②アニメーションゲーム ★聴いたとおりにします</p> 	<p>・絵本に出てくる「できるかな?」の呼びかけの言葉を聴いて、積極的に身体を動かし始めている。</p> <p>・友だちと一緒に表現を楽しむ子、友だちの動きを真似る子、その動物になりきる子などと、自分なりの動きを楽しんでいる。</p>	<p>・読み聞かせの言葉が聞き取れるように、ゆっくりと丁寧に読み、子どもたちの様子を見ながら、次のページに進む。</p> <p>・各自の表現のイメージに共感していき、発想の面白さを認め声かけをする。</p>
<p>③アニメーションの終わり ・次回への期待を促す。</p>	<p>・子ども達の「もう一度やりたい」との催促で、教師が「ごりらは?」と動物の名前を言うと、子ども達は「胸をドンドン」と答えながら、動物のしぐさや動きを始める。</p>	<p>・言葉のかけ合いで、さらにイメージが膨らみ、自分なりの表現が楽しめるようにする。</p> <p>・今日の楽しかったことを振り返りながら、次回へと期待を持たせる。</p>
<p>反省 評価</p>	<p>・子どもたちは「できるかな?」の問いかけに、「できる!できる!」「みて、みて～」と動物のしぐさや動きをイメージしながら身体を動かしていた。次回は、リズム遊びや身体表現遊びに発展させていきたい。</p>	

Ⅷ 検証保育の指導計画と展開

1 主題名

アニメーションゲームで、絵本と遊ぼう

- ・この人いたかな? (〇×ゲーム)
- ・間違い探し

2 取り上げる絵本

「てぶくろ」 ウクライナ民話

絵：エウゲーニー・M・ラチョフ

訳：うちだ りさこ

3 主題設定の理由

(1) 5歳児の発達の特性

5歳児の特徴として、知的に大きく成長する時期で、意味的理解が深まり推理的思考ができるようになる。

言葉のしくみに気づき、逆さ言葉や反対語、しりとりなどで遊ぶことを好む。また、イメージすることができ、物語や絵本などを楽しんで見ることができるようになる。

(2) クラスの子どもの姿

クラスにおいて11月頃から、「ダウトをさがせ」や「これ、誰のもの」などの作戦を取り入れてきた。初めの頃は、「これゲームじゃない、楽しくない!」という戸惑いの声もあったが、アニメーションゲーム

を重ねていくうちに、喜んで参加するようになった。

アニメーションの作戦を進めていく中で、「この絵本を書いた人は誰?」と聞いたり、同じ作者の絵本を本棚の中から見つけたり、また、「お母さんに間違い探しのゲームをやったよ。」と嬉しそうに報告に来たりする子の様子が見られた。

(3) 教材として取り上げた理由

「てぶくろ」の絵本は、幼児にとって興味、関心の高い動物の話である。そこに繰り返し出てくるゆかいな動物の名前や繰り返しの言葉がこちよく、リズム感がありやさしい言葉から受けたイメージを膨らませることで、感じたことや考えたことを自分なりに想像する楽しさを味わうことができる。

そこで、今回は登場人物がはっきりとして、特徴が捉えやすい場面に焦点をあて、アニメーション手法を使ったゲームの工夫を行うことで、豊かなイメージを膨らませることになり、絵本の楽しみを広げることになるのではないかと考え教材として取り上げた。

4 検証保育指導案

日時	平成17年12月16日(金) 9:30~10:30			
ねらい	〇友だちと一緒にゲームを楽しみながら、絵本への興味関心を持つ。			
授業 仮説	〇大型スクリーンを使い、教材提示の工夫をすれば、絵本の読み聞かせに集中するであろう。 〇アニメーションゲームをすることによって、言葉のおもしろさや楽しさに気づき、より絵本に親しむであろう。			
子前 供日 のの 姿	<ul style="list-style-type: none"> ・読み聞かせが大好きで、読み違いの読み聞かせにも集中して真剣に聞き入っている。 ・絵本「ぐりとぐら」を使っの『間違い探し』では、ほとんどの子が読み違いに気づき、「どこがどう違っているか」なども話している。 ・読み聞かせの時は絵本をみているが、ゲームになると寝そべっている子が一人いる。 			
時間	活動の流れ	♥教師の援助	☆環境構成	評価の観点 『』ゲーム
9:25 9:30	<ul style="list-style-type: none"> 〇集まる。 ・今日の日程の確認 	<ul style="list-style-type: none"> ♥保育室中央にグループごとに、座るよう声かけをする ♥今日の活動の手順や、活動中の約束を確認する。 		
		手順 ①『この人いたかな?』をする。		

②『間違い探し』をする。

約束 ①みんなでゲームを楽しむ。

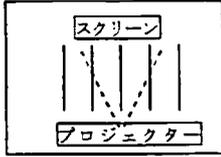
②グループの友だちと相談したり、自分で考えたりする。

③合図を聞いて行動する。

9:35

○読み聞かせ
「てぶくろ」

環境設定



☆保育室の前方にスクリーンを置き、プロジェクターで絵本を反映する。

☆グループ毎に一列に座る。

♥1回目の読み聞かせは、子ども達があらすじがつかみやすいように、はっきりとした口調でゆっくり読む。

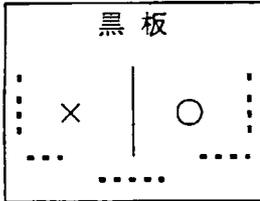
・イメージを膨らませながら、読み聞かせを楽しんで聞いていたか。

9:40

アニメーションゲーム
作戦 この人いたかな?

・○×ゲームにする。

環境設定



☆子ども達と一緒に○×印のテープを、前日のうちに床に引いておく。
☆得点表を、目につくように貼り出しておく

♥「てぶくろ」に登場する動物の行動をもとに、○×ゲームの問題を作成し「てぶくろ」のストーリーのあらすじを捉えさせる。

♥出題した問題を、グループの友だちと○か×かを考え、グループでもめた時は声かけをし、見守りながら援助する。

・絵本の中の登場人物を思い出し、楽しみながら取り組んでいたか。
・子ども同士で相談しながら取り組んでいたか。

【ゲームの方法】

・グループの待機場所で待ち、ベルの合図で移動する。
・グループの得点を○印で表にする。

【出題内容】

- ①手袋を落とした人は、おじいさんである。○
- ②おじいさんと一緒に動物は、小犬である。○
- ③1番初めに手袋をみつけたのは、カエルである。×
- ④手袋にびよんびよん跳ねてきたのは、うさぎである×
- ⑤3番目に手袋にやってきたのは、うさぎである。○
- ⑥誰よりもおしゃれでしっぽがふわふわしているのは、オオカミである。×
- ⑦とんがり帽子をかぶり灰色の毛をしているのは、きつねである。×
- ⑧牙をもち杖をついて来たのは、いのししである。○
- ⑨最後に出てきた動物は、くまである。○
- ⑩この絵本に出てきた動物は、全部で7匹である。×

10:10

○アニメーションゲーム
作戦 間違い探し



♥ところどころ言葉を差し替えたり、反意語、原文の意味と違う語などを変えたりしながら、二度目の読み聞かせをする。

・間違い箇所を決めておく。ワンフレーズに1~2カ所程度にする。

「もり」→「はやし!」、「てぶくろ」→「くつした!」、「ねずみ」→「うさぎ!」、
「くらす」→「ねる」、「はしって!」→「あるいて」、「わたし」→「ぼく」、
「すんでいる」→「ねている」、「やって」→「はしって!」、「むり」→「だめ」、
「おれる」→「たおれる」、「はじっこ」→「まんなか!」、「はじけそう」→「ぼんく」、
「むくむく」→「むずむず」、「ほえたてました」→「さげびました!」

		<p>♥絵本「てぶくろ」の読み聞かせの間違いに気がいたら、挙手をし、静かに待つ約束をする。</p> <p>♥指名される子が片寄らないよう考慮し、楽しく進められるようにする。</p> <p>♥子どもたちが間違いを見つけた後に、絵本の場面を見せ、再確認をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>・間違い言葉に気づく過程で、絵本の中の言葉が子どもたちの中から出てくるか。</p> </div> <p>10:25 ○今日の活動について、感じたことを話す。</p> <p>♥今日の活動の様子を振り返りながら頑張ったところを誉め、楽しかったところを聞きながら、また、「次は違う絵本で遊びましょう！」と期待を持たせる。</p>
--	--	---

5 評価の観点

- 静かに、先生の読み聞かせを聞くことができたか。(読み聞かせの場面)
- 物語を思い出し、登場人物を当てることができたか。(ゲーム『この人いたかな?』)
- 読み違いに気がつき、ゲームを楽しむことができたか。(ゲーム『間違い探し』)

6 授業仮説の結果と考察

(1) 授業仮説①の検証

・大型スクリーンを使い、教材提示の工夫をすれば、絵本の読み聞かせに集中するであろう。

① 結果

- ・大型スクリーンに映し出された絵を食い入るような眼差しで見つめ、絵本の読み聞かせを聞いている。
- ・普段の読み聞かせでは、寝そべって反応がなく理解しているかどうか分からなかった子が、スクリーンに映し出された絵をみながら「次はうさぎが出てくるよ」と次の場面の予想している姿が見られた。

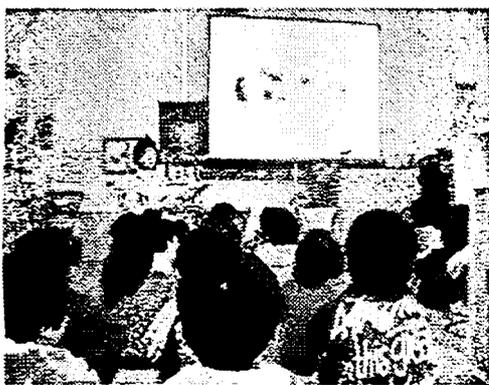


図1 スクリーンを使っている場面の様子

② 考察

- ・子どもの発達や実態に応じて、大型スクリーンの教材提示の工夫をしたことにより、子どもたちが普段よりも興味関心を示し読み聞かせに集中していたと思われる。
- ・絵が大型スクリーンに拡大されて映し出され、絵の細部までしっかり見ることができたことで、イメージが深まり絵本の世界を楽しむことができたと思われる。

(2) 授業仮説②の検証

・アニメーションゲームをすることによって、言葉のおもしろさや楽しさに気づき、より絵本に親しむであろう。

<ゲーム『この人いたかな? (○×ゲーム)』>

① 結果

- ・ゲームをすることを伝えると、歓声が沸き、わくわく楽しみにしている。
- ・自分たちで「円かなろうよ」とグループの友だちと肩を寄せ合い、○か×かを相談している。
- ・正解を告げると、子供たちは「イエーイ!」と言って拍手をしたり、握り拳で両手を挙げ ジャンプをして喜んでいる。しかし、5～6問目から徐々に問題への集中力や動きに鈍りが見られた。



図2 O×ゲームをしている子どもの様子

② 考察

- ・物語の登場人物に気づかせるような問題を出題したことで、友だちと一緒に考えたり楽しんで取り組むことができたと思われる。
- ・後半、数人の子どもたちがゲームに集中できなかったため、出題問題の数や出題問題を検討していく必要がある。

くゲーム『間違い探し』>

① 結果

- ・どの子どもも「間違っている～」と元気な声で手を挙げ、間違いの言葉に気づき、間違い部分を訂正しながら、ゲームを楽しんでいた。
- ・類似語(「むくむく」→「むずむず」)に気づいた子は少なかった。

② 考察

- ・読み違いの読み聞かせに集中することで、間違いの言葉に気づき、言葉に対してのおもしろさや楽しさを味わい、絵本に親しむことができたと思われる。
- ・初めて取り上げた絵本なので、間違い箇所を少なくしたり、子どもたちが間違いに気づきやすい言葉を選んだことで、ゲームを楽しむことができたと思われる。
- ・類似語に気づく子は少なかったが、解答や他の子の答えを聞くことで、微妙な言葉の表現に気づく子が出てきた。



Ⅹ 研究の考察

1 作業仮説1の検証

・幼稚園における「読書アニメーション」で有効に活用できる絵本を精選することにより、幼児は「アニメーションゲーム」に積極的に参加するであろう。

(1) 手だて

幼稚園におけるアニメーション的手法で活用できる絵本を選定し、アニメーションゲームを実践した。

(2) 結果

① アニメーションをしているこどもの様子

- ・身を乗り出しながら聞いている。
- ・目を輝かせながら聞いている。
- ・絵本に食い入るようにして聞いている。
- ・ニコニコしながら聞いている。
- ・いきいきとして、元気がある。
- ・ほとんどの子の手が挙がる。
- ・普段おとなしい子も自信を持って答える。
- ・答えが分かると、得意気に発言する。



図3 読み聞かせに集中している様子

② アニメーションをした後の子どもの様子

- ・絵本の読み聞かせのリクエストが増えた
- ・「11匹のねこ」のシリーズの本や作者が同じ人の絵本のリクエストをするようになった。
- ・作者が同じ絵本を見つけてきて、見えるように並べて楽しんでいる。
- ・読み聞かせた絵本を手にとってみたり、友だち同士で見るようになった。
- ・自分の好きな絵本を進んで見るようになった。
- ・内容や心情面に気づくようになった
- ・家庭でも絵本を見る機会が増えた。



図4 絵本を選んでいる様子



図5 友だちと好きな絵本を見ている様子

③ 子どもたちの声（親しみ楽しんでいる様子が見える言葉）

・楽しかったよ。
 ・おもしろかったよ。
 ・ドキドキしたよ。
 ・次は、この本読んでね。
 ・赤い字で書いてあるよ(表紙の字を見て)。
 ・絵がこわそうだね。

(3) 考察

アニメーションゲームをしている時の子どもたちは、お話やゲームの問題を集中して聞いている。

ゲームの中では、物語を思い出しながら、登場人物を把握し、登場人物のイメージを捉え積極的に発言するなど、どの子も楽しくゲームに参加していた。

ゲームを終わった後も、絵本への興味が高まり自分で絵本を手取るなどの行動が見られ、絵本の楽しさを味わわせることができたと考え

2 作業仮説2の検証

・幼児の発達段階を踏まえた「読書アニメーション」を教材化し指導の工夫を行うことで、言葉に対する感覚が生まれ、より絵本に親しむことができるであろう。

(1) 手だて

5歳児の発達を踏まえ、実践できそうな作戦(P.4、5の幼児に実践できる「読書アニメーション『9つの作戦』」の計画を参照)を検討した。

また、絵本の楽しさを体験させるために、教材、教具を準備し、指導の工夫を図りアニメーションゲームを実践した。

(詳細は、実践事例①～⑨及び検証保育を参照)

- ・絵カード ・ニコニコマーク
- ・登場人物リストカード ・問題カード
- ・登場人物(動物)カード ・得点表
- ・掲示ボード ・大型スクリーン
- ・PC・プロジェクター等の視聴覚機器

(2) 結果

① 言葉の気づき

- ・間違い探し(ダウトをさがせ)では、言葉の反対語や類似語への「気づき」が増えた。
- ・当初は、教師の間違い部分を指摘するだけであったが、回数を重ねるにつれて、間違い部分の反対語まで言えるようになった。

11/8(水)の事例②(反対語や類似後への気づき)

「ぺこぺこ」→「いっぱい」、「小さな」→「大きな」、
 「けとばす」→「なげつける」、「さんせい」→
 「はんたい」、「まっくらやみ」→「明るく」など。

② 子どもの変容

- ・口数が少なく、普段おとなしい子たちがアニメーションゲームをすることによって、答えを声に出して言ったり、手を挙げて発表したりするようになった。

11/14(月)の事例③の場面

- ・教師の「どこが1番面白かったか?」の問いかけに対し「ろばが面白い顔をしてポーズとっているところ!」と自信たっぷりに答えていた。以前よりも多く声が出るようになり、発表回数も増えた。
- ・遊びの中で、人形劇(ペープサート)やかるたとり、すごろく(図6)、友だち同士で読み聞かせごっこ(図7)などを行うようになった。



図6 すごろくゲームで遊んでいる様子



図7 読み聞かせごっこしている様子

- ③ 言葉に対する感覚の広がりが見られた場面
- ・教師の質問を聞いて、理解できるようになった。
 - ・教師の質問に対する答えを考え、会話のやりとりができるようになった。
 - ・お話のあら筋を自分の言葉で言うようになった。
 - ・登場人物の心の様子(心情面)に触れるような言葉を言えるようになった。
 - ・自分の答えの理由を自分の言葉で言えるようになった。
 - ・教師の予想以上に子ども達の読解力、想像力の広がりが見られた。
 - ・読み聞かせごっこや人形劇ごっこ遊び等、生活の場面での気づきが増えた。

④ ゲームを楽しみにしている子ども達の言葉

・わーい、ヤッター！
 ・今日も、間違い探しをやって～。
 ・こんどもぜったい、当てるよー。
 ・こんどは、どんなゲームやるの？
 ・みんな、静かにしてよー。
 ・今日はこの本でやるの？
 ・この絵本知っているよー、読んだよ。

⑤ 指導の工夫をしている場面

- ・教材教具を使って、アニメーションゲームを行った。子ども達は、教師の話を食べるように聞いて、ゲームに参加していた。その後自分たちで教具を使って、アニメーションゲームごっこを楽しんでいた。

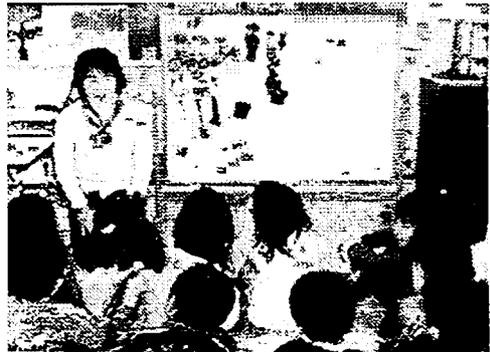


図8 絵カードを使って、アニメーションゲームをしている様子

⑥ アニメーションゲームで遊んだ後の言葉

・楽しかったー ・すぐ、わかったよ
 ・ちょー簡単だったー ・この本(自分の好きな絵本)でもゲームしてー。
 お家でもね、お母さんにゲームやったよ。

⑦ 家庭での様子(親へのアンケートの回答)

○一学期の頃は、読んでいる最中に言葉でさえざる事が多かったのですが、最近は読み終えたら質問するようになりました。また、絵本の絵をすみずみまで見ている様でページを開くのが早いと「ちよっと待って、まだ見てる」と言い長い事見えています。

○毎週末は、必ず自分で選んできた本を読んで貰うのが嬉しい様です。本人も下の子たちのために私の後に読んで聞かせてくれます。なぜこの本を選んだとか、感想を聞いたり、会話も増え、考えている事などが感じられ嬉しいです。

○おもしろい絵本を見つけると、とても興味があり家族に絵本の内容を教えたり、またお母さんやお姉ちゃんに繰返し読んで貰って嬉しいようです。一学期と比べて、物語の文字が長くて、内容やストーリーが難しい絵本も進んで借りているので、少しずつ成長を感じます。

○入園した頃は絵が中心の本を借りてきました。この頃は字が読めるようになり、少しずつ意味も理解してくれているようです。今は、文字が多い絵本を借りてきて、妹や弟に聞かせてくれます。

○最初のころ本を読んであげている時、途中で口をはさんだり、指をさして“これ何？”の質問が多かったのですが、今はおとなしく最後まで聞いてから、自分の意見を言うようになりました。そして、自分で大きい声で最後まで本を読むようになり、少しずつ上手になっています。

○私が読んでいると、本人も字を目で追い、理解できるようになりました。

(3) 考察

アニメーションゲームを繰り返し実践したことで、ゲームを楽しみにしている子どもたちの会話やゲームで遊んだ後の感想などから、言葉に対する感覚が育まれたと思われる。

また、親から回答が寄せられた「家庭での様子」からは、子ども達が家庭において絵本に親しんでいる様子がうかがわれる。

以上より、読書アニメーションを教材化し指導の工夫を行うことで、言葉に対する感覚が生まれ、より絵本に親しませることができたと考える。

IX 研究の成果と課題

1 研究の成果

(1) 子どもの側から

○幼稚園児に「読書アニメーション」で有効に活用できる絵本を選定し、「アニメーションゲーム」を実践することで、絵本に対する興味関心が高まった。

○幼稚園児に実践できるアニメーションの作戦を選び、実践を繰り返すことによって、絵本の内容や言葉に対する気づき、楽しさ、おもしろさがわかり、より絵本に親しむことができた。

○集団での読み聞かせやアニメーションゲームを行うことで、共通のイメージをもって活動に取り組み、お互いに刺激し合って、言葉に対する感覚を育むことができた。

(2) 教師の側から

○アニメーションを実践することで、個々の子ども達の絵本への理解力が把握できた。

○理論研究や実践をしていく中で漠然と捉えていた「絵本の読み聞かせ」や「読書アニメーション」の素晴らしさや奥の深さに触れることができた。



2 今後の課題

○アニメーションゲームを効果的に実践するための教材や教具の工夫に力を入れ、アニメーションとしての資質を磨いていきたい。

○絵本への理解力が低く、絵本へあまり興味関心を示さない子ども達への援助のあり方をさぐり、どの子どもも絵本の世界を楽しめるようにしていきたい。

おわりに

幼児期から心の教育が問われている中、以前から興味があった「読書アニメーション」の理念に魅せられ、「読書アニメーション」的手法を使って、絵本に親しませたいと考え、実践に取り組んできました。手探りの状態で始めた研究だった為、計画的に実践することができず、研究を十分に深めることができませんでした。

しかし、幼児に活用できる「9つの作戦」を実践したことで、教師も子どもも、「うきうき」、「ワクワク」しながらゲームを楽しみ、絵本に親しむことができました。

研究としては、まだ入り口に立ったばかりですが、自分自身の保育実践を見直す意義ある機会になりました。また、現場にいるとなかなかできない文献研究、その中で様々な理論や実践にも触れ、いろいろな角度から保育を見直すことができました。

半年間の研究で得られた成果と課題を現場に持ち帰り、実践に生かしていきたいと思えます。

研修期間中、最後までていねいにご指導下さいました浦添市教育委員会の山城信子指導主事、浦城幼稚園の平田輝代美先生、浦添小学校の有銘祐子先生、研究の機会を与えて下さった浦添市教育委員会の所先生方に深く感謝申し上げます。またいつも親身になってご指導下さった本研究所の比嘉信勝所長はじめ、所員の皆様方へ心より感謝申し上げます。

最後になりましたが快く、研究所へと送り出し、絶えず温かい励ましの言葉をかけて下さった沢岬幼稚園の上間茂樹園長と職員の皆様、この半年間の研修を、共に支え合い乗り越えてきた34期の研究員の仲間へ厚くお礼申し上げます。ありがとうございました。

＜主な参考・引用文献＞

『幼稚園教育要領解説』（平成11年度版）	文部省	フレーベル館	1999
『新幼稚園教育要領の解説』	小川博久 森上史郎	ぎょうせい	1999
	小田豊 神長美津子		
『国際読書教育シンポジウム』報告書	有元秀文		2000
『読書へのアニメーション 75の作戦』	M・M・サルト	柏書房	1997
『こどもと楽しく遊ぼう 読書へのアニメーション』	黒木秀子・鈴木淑博	学事出版	2004
『読書で遊ぼう アニメーション』	モンセラット・サルト	柏書房	1997
本が好きになる25のゲーム			
『ぼくらは物語 探偵団』	岩辺泰史	柏書房	1999
『使える国語科ベーシック1 10の観点で読むアニメーションゲーム』	白石範孝	学出版事	2003
『絵本と保育 読み聞かせの実践から』	梅本妙子	イデル研究所	1995
『わたしの絵本論』	松居直	厚徳社	1981
『読み聞かせ わくわくハンドブック』	代田知子	一声社	2001
『子どもの発達と心理(5歳)』	エルシー・オズボーン	あすなろ書房	1989
『言葉』	岩井勇雄 小林龍雄	チャイルド本社	1990
	高城義太郎 朽尾勲		
『研究報告集録(第28号)』	浦添市立教育研究所		2002
『研究報告集録(第32号)』	浦添市立教育研究所		2004
幼稚園教育課程研究部発表資料	浦添市立前田幼稚園		2002

