

- ・中学校区で研修会を開催し相互の体験を報告し合い、気付きを共有する。
- ・各保育所・幼稚園・小学校で研修会を持つ。
- ・DVDやパワーポイントなど、視覚的に情報を伝える媒体を活用し共通理解を図る。
- ・公開保育や公開授業を広く呼びかけ、積極的に参加する。
- ・学校だよりや園だよりなどの交換をする。

② 人事交流の取組み

- ・人事交流に向けて研修を行うなど、計画的に進める。

③ 3学期に小学校から保育所・幼稚園の見学

- ・次年度に入学する子どもの姿を知る。

④ 1学期に保育所・幼稚園から小学校の見学

- ・入学後の子どもの姿を知る。
- ・授業や給食時の参観をし、教職員が互いに気付いたことを話し合う。
- ・1学期末に小学校区ごとに話し合いを持つ。



4) 接続期の段階的取組みを指導計画に位置づける

個々の取組みではなく、指導計画や年間計画に位置づけて、交流や接続の段階的な取組みを計画的に実施することが必要です。隣接する保育所・幼稚園との交流は関係もつくりやすく、行事や日常の中で行われやすい傾向があります。取組みの進んでいるところに学びながら、交流の拡大と計画的な取組みが課題となっています。また、障害児童センターなども相互に交流できるよう取り組んでいきます。

① 就学前の取組み

【小学校の生活を知る】

- ・小学校に行く。
- ・学校を見学する。
- ・小学生と交流する機会を設ける。
- ・授業の見学をする。
- ・1日小学校体験をする。
- ・DVDなどの視覚教材を作成し活用する。

【5歳児が共通課題に取り組む】

- ・共通課題を設定し、活動を通じて共通の意識を養う。

② 就学後の取組み

- ・個々の接続の取組みを指導計画に位置づけ全体の取組みとする。
- ・生活科を活用して保育所・幼稚園と交流をする。

③ とともに取り組む

- ・交流や連携の年間計画を立てる。
- ・交流のねらいを明確にし、指導計画に位置づける。

5) 就学時に身に付けたい力を共有する

保育所・幼稚園・こども園・小学校でめざす子ども像を共有し、第3章の保育・教育内容を通して取り組んでいきます。取組みの基準と、就学前教育機関と小学校との共通認識が求められています。共有化の参考として、現在公立保育所・幼稚園で活用している「就学までに子どもにつけたい力」(注)を本章資料に掲載しています。

(注)摂津市特別支援教育サポート委員会ワーキング会議で作成されたもので、この会議は、事務局を教育政策課とし、市立保育所・幼稚園・小学校・家庭児童相談室・障害児童センターの教職員により構成されています。

6) 一人一人の子どもの育ちを伝え合う

個人情報の保護に留意した、就学前の個々の育ちと就学後の個々の様子を相互に伝え合う仕組みづくりが必要になっています。

① 個々の育ちを伝え合う

- ・ 幼稚園幼児指導要録(抄本)・保育所児童保育要録で伝える。
- ・ 特に個別の連携が必要な場合は、年度末と入学1月程度後に伝え合う機会を持つ。
- ・ 窓口を一元化し、責任を持って聞き伝える。
- ・ 聞き取りシートを作成し、情報が正確に伝わるようにする。

② 要保護児童対策地域協議会に関わる場合

- ・ 同協議会ケース会議において引き継ぎをする。

③ 障害や発達に課題がある場合

- ・ 保護者の了解を得て早い時期から必要な支援を伝え合う。
- ・ 個別の教育支援計画・個別の指導計画を引き継ぐ。
- ・ 特別支援教育サポートチームによる指導・助言を得て引き継ぐ。

就学までに子どもにつけたい力として、1.健康・基本的な生活習慣、2.運動、3.人間関係、4.環境・数・認知、5.言葉、6.表現の各領域について、各項目を設定したシートと、各項目別に実践内容と意味づけを掲載した、冊子「せつつの子どもたちの育ちを学びにつなげるために」が作成されています。平成20年度に作成、改正されたシートと、平成22年度作成の運動編、平成23年度作成の環境・数・認知編から抜粋して掲載します。

図表-6 就学までに子どもにつけたい力

項目	内 容	4月	2月	項目	内 容	4月	2月
1 健康・基本的な生活習慣	食事	箸を正しく使うことができる。		3 人間関係	じゃんけんの勝ち負けがわかる。		
		正しい姿勢でこぼさないように食べることができる。			集団のルールある遊びに参加できる。		
		好き嫌いをしないで何でも食べることができる。			集会などで、集団の一員として行動できる。		
		食前・食後の挨拶をすることができる。			一緒に遊ぶ(好きな)友達がいる。		
	排泄	排泄後の始末をすることができる。(拭く・水を流す)		4 環境・数・認知	自然物に関心を持ち、それらを利用して遊ぶ。		
	着脱	くつの左右がわかる。			目的に応じて物を工夫して使うことができる。		
		衣類をたたみ、整えることができる。			10までの数詞と量が一致している。(数概念)		
		ボタンをはめたりはすいたりすることができる。			5までの数が目で見てわかる。		
	清潔	手洗いを自分ですることができる。			お手本を見て、四角形を書くことができる。		
		鼻水が出たら、自分でかむことができる。			お手本を見て、三角形を書くことができる。		
	安全	危険なことがわかり、約束を守って安全な行動をする。(交通ルールも含む)			体から手足が出る人物画を描くことができる。		
		避難訓練の意味がわかり、指示に従って確実に行動することができる。			はさみを使って、線に沿って切ることができる。		
		自分や友達の身体の異常について知らせることができる。			生活や遊びの中で、時間的な大まかな区切りのあることがわかる。(昨日・今日・明日など)		
2 運動	片足でケンケンができる。				「大きい・小さい」「長い・短い」「高い・低い」を比べることができる。		
	スキップができる。			5 言葉	保育者の指示を静かに最後まできくことができる。		
	音楽に合わせてリズムカルに体操することができる。(身体模倣ができる)				保育者の指示を理解し、行動することができる。		
	鉄棒で前回りおりができる。				絵本・童話・昔話を聴き、理解することができる。		
	平均台で交互に足を出してわたることができる。				はっきりした発音で話すことができる。		
	転がってきたボールをけったり、ボールを受けたり、投げたりすることができる。				経験したことや自分の気持ちを、言葉で伝えることができる。		
	縄跳び(休み前とび)を5回飛ぶことができる。				しりとり遊びや言葉集めができる。		
	ナフキンなどを固結びすることができる。				文字に興味を持ち、ひらがなを読もうとする。		
	プールで顔を水につけることができる。			6 表現	経験したこと、想像したことをいろいろな素材や用具を工夫して、描いたり作ったりする。		
3 人間関係	挨拶ができる。				歌を歌ったり、リズムにあわせて楽器を打ったりすることができる。		
	集団の中でごっこ遊び・なりきり遊びができる。				自分のイメージを動作や言葉などで表現できる。		
	友達と協力しながら、仕事を最後までやりとげることができる。						

な わ あ そ び

遊びの種類

1. 短縄

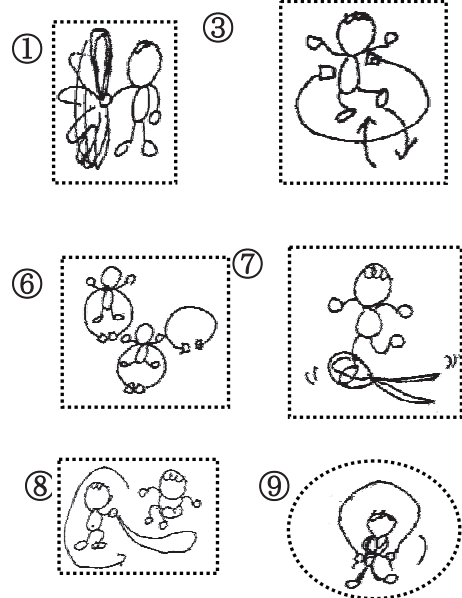
- ① プロペラ（縄をふりまわす）（片手・両手）
- ② 幅とび（2段・3段）
- ③ 前後とび
- ④ 綱渡り
- ⑤ しっぽとり
- ⑥ 陣取りゲーム
- ⑦ 片足回しとび
- ⑧ 回転ジャンプ
- ⑨ とぶ（両足・前後・片足・X）

2. 長縄

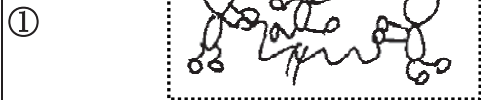
- ① 横波とび（へび）
- ② 回してとぶ（大波・小波・ゆうびんやさん・いちもんめのいーすけさん）
- ③ 忍者くぐり
- ④ ビンボーダンス
- ⑤ ヒップレ！ヒップレ！

遊び方

1. 短縄



2. 長縄



この遊びにはこんな意味があります。

様々な形に変化する縄は二次元にも三次元にも空間を変化させて遊ぶことが可能です。

遊び方によって運動レベルを低くも高くも変える事ができます。

動く縄を目で追い、タイミングを合わせてジャンプすることにより視機能の向上や全身の協調性の向上と共にジャンプ力や姿勢を正しく保つための抗重力筋を強化することができます。

友達と息を合わせて跳んだり縄を操作したりすることなどは、相手の動きを意識して自分の動きを調整するという、コミュニケーションや人間関係の土台となる大切な要素を育てる意味もあります。

応用・工夫

- ・ なわとびのとべない子は、プロペラまわしをして、できるようになるとなわとびをとぶタイミングがつかみやすい。
- ・ 回転ジャンプでとびこすことによってなわとびの両足とびに応用できる。
- ・ 大縄でへびや波ができるようになったら一人でとべるように工夫する。

移動遊具あそび

遊びの種類

1. フープ

- ①くぐりぬけ
- ②転がす
- ③とぶ
- ④まわす
- ⑤カニ歩き

2. 竹馬

- ①歩く
- ②走る

3. フラッグコーン

(大・中・小の大きさがある)

- ①七転び八起き
- ②ボールさがし
- ③コーンあて

遊び方

1. フープ

- ① フープの中に立って、フープが体に触れないように下から上、上から下へ移動させる。
- ②前方に転がす。逆回転をかける。転がし合いをする。
- ③地面に並べて中をとぶ。なわのように回転させてとぶ。
- ④ひねるようにしてきりもみまわし。体の腰や腕でまわす。
- ⑤立てたフープの床側の部分に足を乗せ、カニのように手を使わず、横に歩く。

2. 竹馬

前後左右に歩いたり、障害物をよけたりする。

3. フラッグコーン

- ① チームに分かれて相手のコーンを倒し、自分のチームのコーンを立てて勝敗を決める。
- ②複数のコーンの中にボールをかくしておいてみつけるゲーム
- ③目標のコーンにボールをあてたりフープを投げ入れたりする

この遊びにはこんな意味があります。

フープ：①空間認知を高め、体のイメージを知ることができます。②手首の屈伸。③全身の協調性やバランス（前庭感覚）、視覚情報を運動に変換、運動の企画力を育みます。④全身の滑らかな動き（主に腰部の回旋運動）、模倣力、体のイメージを高めます。

竹馬：高さの調節により、全身の協調性やバランスの度合いも変化し、前庭感覚・固有感覚を高めます。

三輪車、一輪車：バランス（前庭感覚）やしっかりと足で蹴り、スピードコントロールすることで固有覚を高めます。

応用・工夫

- ・ フープあそびは1人でも、2人組で行うこともできる。またフープ2本を十文字に組み合わせ、くぐりぬけをすると身体のいろいろな機能が養われる。
- ・ フラッグコーンは、大きさがいろいろあるので、あそびの内容によって、使いわけると良い。
- ・ 移動遊具は、体育遊具と一緒に組み合わせて、サーキットあそびにすると、子どもの興味や関心に合わせた変化が容易である。

10 までの数の数量の一致

生活の場

- ①片付け
- ②当番活動
(出席調べ)
(手紙を配る)
(当番活動)

遊びの種類

1. 数を数える場面がある遊び

- ①ブランコ
- ②なわとび
- ③ボールつき
- ④鬼ごっこ
- ⑤かくれんぼ
- ⑥だるまさんがころんだ
- ⑦なべなべそこぬけ

2. 手遊び

- ①いっぽんばし

3. 数遊び

- ①オセロ
- ②双六
- ③豆つかみ
- ④おはじき
- ⑤カード遊び
(カルタ・トランプ・数カード)
- ⑥石拾い・葉っぱ集め

生活の場

- ① ボールを 10 個ずつ番号の所へ片付ける
- ②・欠席の人数を伝える
・クラスの人数を数える
・数量を決めて配る
・コップを 5 個ずつ配る

遊び方

- ① 10 数えたら交代する
- ② 10 回跳べたら他の跳び方をする
- ③ 歌に合わせて 10 回つく
- ⑤ 誰が見つかったかを知らせ、見つかっていない子の数を知らせる
- ⑦二人から徐々に数を増やし大きな輪を作っていく

2. 手遊び①いっぽんばし

♪いっぽんばし・いっぽんばしお山になっちゃった

♪にほんばし・にほんばしメガネになっちゃった

♪さんぽんばし・さんぽんばしお髭になっちゃった

♪よんほんばし・よんほんばしクラゲになっちゃった

♪ごほんばし・ごほんばしオバケになっちゃった

この遊びにはこんな意味があります

数唱→「いち、に、さん、～じゅう」と数を唱えること（おふろで、10 までつかる時など）

数詞→具体物を一対一対応させ物を数える時に唱える時の数（1. 2. ～10）

計数→数詞と 1 対 1 対応させて数を数える操作。10 以上の数唱ができて、10 までの数を理解しているとはいえません。数を理解するとは、先ず、数詞（1. 2. 3・・・）と具体物を一対一対応させて物の数を数えること（計数）が出来る事が重要です。数詞と指差す動作がずれる場合、まだ 10 までの数の計数ができていません。さらに、計数ができたあと、「いくつあった？」と聞かれて、また数え直す場合があります。これは、まだ量（集合数）として把握できていないといえます。「全部で～個」が理解出来、また「～個ちょうだい」と言われて、その数だけ取り出すことが出来て 10 までの数量が一致するといえます。遊びや生活の中で手や体の感覚や視覚を使って数を数える事が大切です。

応用・工夫

日常生活に於ける、身近な素材を使って 10 の数と対比させる。

助数詞（人、個、ひき、台など物の数の単位）も場面に応じて使うとその違いに気が付く。

5までの数が目で見てわかる。

生活の場

- ・ 5人ずつのグループ名簿を表示する

遊びの種類

1. 手遊び（5を意識させる）

- ① 指何本？
- ② いちにさんにのしのご
- ③ オニのパンツ
- ④ いちとご
- ⑤ はじまるよ

2. 数遊び

（5までの数が瞬時でわかる数遊び）

- ① 五目並べ
- ② 人数集め
- ③ トランプ
- ④ サイコロ（双六遊び）
- ⑤ おてだま
- ⑥ ボーリング

生活の場

- ・ グループの写真などを貼って5までの数が認識し易くする
- ・ 活動するグループを5人ずつのグループにわけける
- ・ グループ名簿を5人のかたまりで表示する

1. 手遊び

- ① 5までの数の指を立てて、何本か瞬時に当てる

2. 数遊び

- ① コマを並べることにより、5を認識させる
- ② 5までの指示された数の人数でグループをつくる（3までの数は感覚で認識できる）
- ③ 5までのトランプを2組用意し、裏返して『しんけいすいじゃく』を行う中で、絵の配置で5までの数を認識する
- ④ サイコロの目の数を見て、瞬時に数を当て、目の数だけ進む。
- ⑤ 歌に合わせて、お手玉を一つずつ増やしていく。その中で2のかたまり、3のかたまりを掴む中で、5までの数の感覚を得る。
- ⑥ 5本のピンをたて、倒した数を瞬時に認識する

この遊びにはこんな意味があります。

10までの数と量が一致できてきて、生活の中で数に触れる機会が増えると、4以下の小さい数であれば、おはじきやおやつ、その他の具体物や絵を見て、視覚的に捉えて、その数量を捉えることができるようになります。片方の手を見せて「手の指は何本？」と聞くと、始めは、1本ずつ数えたとしても、手の指を視覚的にとらえて、指の本数を答える事が出来るようになります。さいころの目の数やトランプの模様の数も遊びの中で目で見て捉えることが出来るようになります。このことは、小学校で始まる計算の学習で5や10を一つのまとまりとして捉える力につながります。

応用・工夫

- ・ 部屋に5までの絵カードや数字カード、サイコロをいつでも遊べるように準備しておくとい。

手本を見て三角・四角を書くことができる

遊びの種類

1. 体をねじるあそび

体をねじて方向転換したり、振り向いたりするあそび

- ① だるまさんがころんだ
- ② ケンパ
- ③ おはぎのよめいり
あんたがたどこさ
- ④ ねじれあそび
- ⑤ ボール送り

2. 形を意識するあそび

- ① 積み木・ブロック・パズル
- ② 鬼ごっこ
・ 形みつけあそび
・ ○△□ゲーム
・ フルーツバスケット
- ③ 貼り絵
- ④ 折り紙
- ⑤ 絵本や紙芝居

3. 線に親しむあそび

- ① ぬりえ・お面づくり
- ② 線あそび・迷路あそび
- ③ 絵かき歌
- ④ なぞり絵（薄紙で）

遊び方

1. ① だるまさんがころんだ

鬼は体をねじて 後ろを見て動いた子を指名します

② ケンパ

いろいろな形のケンパがあるが
方向転換やねじる動きが入っている

③ チーム（10人以内）で手をつないで

人の輪くぐりをしたり、手を離さず
ねじれた人の輪を工夫してほどこあそび

ケンパは、枠を描いて、枠に合った動きで往復するあそび



2. ① 積み木を片付ける時、三角を2つ合わせて四角にする。片付け場所や高さを決めておくと、形を意識して組み合わせて扱うことができる。

② ○△□ゲーム

地面に○△□をかくて、
鬼が言った形に、

入れない子をつかまえるあそび



④ 七夕飾りの作成

三角つなぎ ・ 丸つなぎ ・ 四角つなぎなど

3.

① ぬり絵を○や□等の枠の中に描いておくと、塗った後ハサミで切ってお面に発展しやすい

② 室内遊びの環境として、動物と好きな食べ物をつなぐ線あそびや、昔話迷路などを用意しておくと、遊びが展開しやすい

④ 薄紙を用意しておくと、絵本の上に重ねて

絵をなぞると、自分でぬり絵を作ることができる

この遊びにはこんな意味があります。

子どもの身の回りにある形や特徴を、日々の生活や遊びの中で気づくことは、イメージや形に対する感覚を豊かにします。また、体をねじる遊びは、斜めの感覚を豊かにします。縦・横・斜めの線を正しく認識し、自由にかけられるようになるには、正しい姿勢を保つ力や遊びで培った体の様々な機能が必要です。

応用・工夫

- ・ 形の認識は、○は3才、□は4才、△は5才とされている。
- ・ 書けるようになるには、斜線を引く腕の動きができることが必要である。
- ・ 形を楽しむ絵本・紙芝居（参考として）
「まる さんかく ぞう」「まる、さんかく、しかく」「まるまる」
「さんさん さんかく」「かくかく しかく」など