



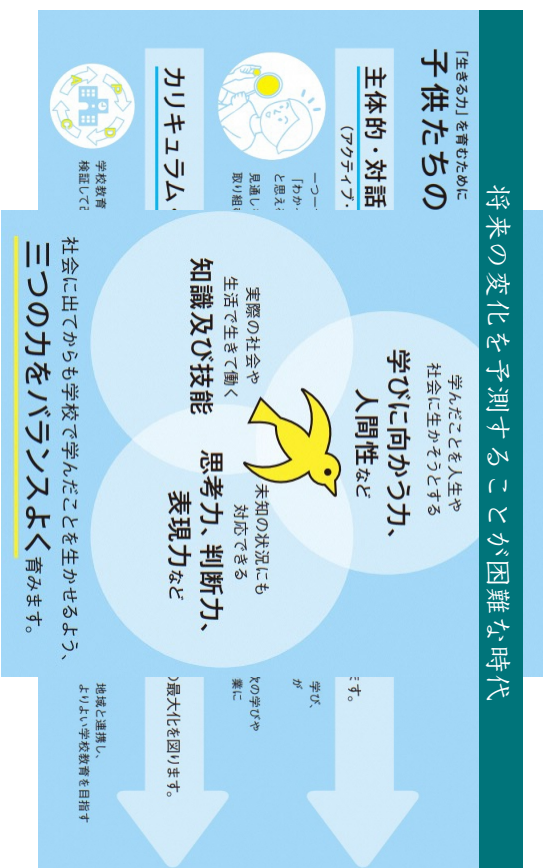
持続可能な社会と、  
その創り手を育む教育を。

## 静岡県幼児教育センター 令和5年度幼児教育マネジメント研修 幼児教育におけるマネジメント ～カリキュラム・遊び・接続～

田宮 縁 TAMIYA Yukari (静岡大学)

1

### 「生きる力」学びの、その先へ



[https://www.mext.go.jp/content/1413516\\_001\\_1\\_1000026299.pdf](https://www.mext.go.jp/content/1413516_001_1_1000026299.pdf)

3

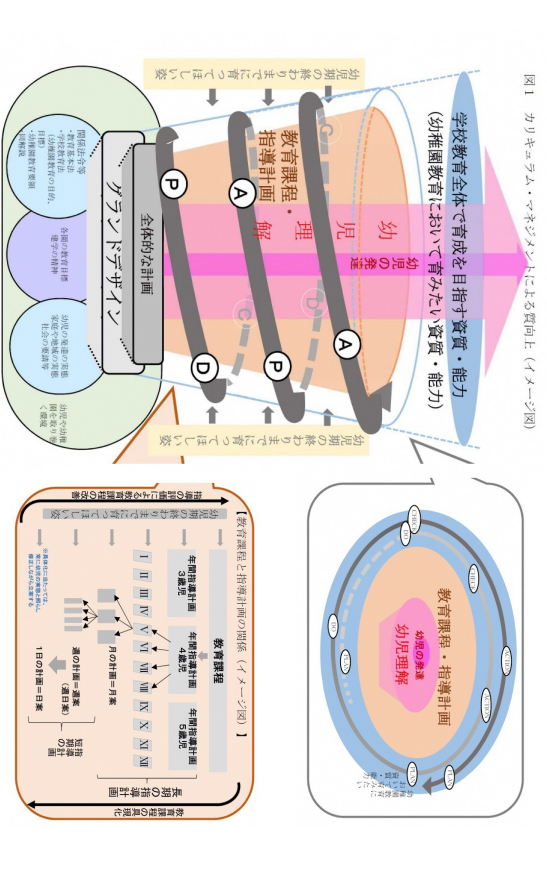
### プロローグ マネジメントとは

●management (新英和中辞典 四訂版) 1977  
1U 取り扱い、統制、操作、経営、管理、支配、取締役、経営【支配】力、経営の手腕 2U やりくり、術策 3UC [集合的に]経営幹部、経営者側;

- マネジメントヒマネージャー
- ミッションの達成 → 社会貢献
- 働く人の統制、育成 → 自己実現
- リーダーヒマネージャー
- 園でのマネジメント (リーダー+マネージャー)
  - ・働く人の動機付け
  - ・目標の設定
  - ・適切な指導
  - ・評価、フィードバック

2

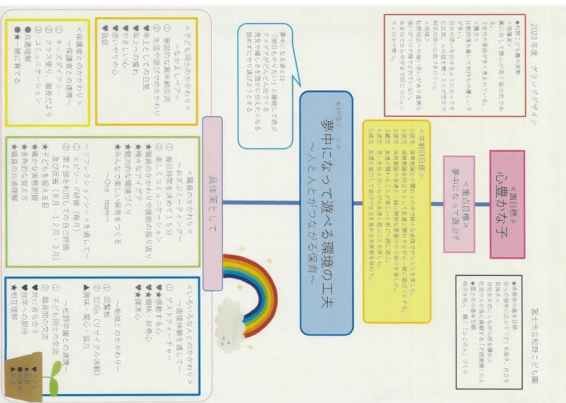
### 1. カリキュラム・マネジメント



出典：文部科学省 (2021) 『幼児の思いをつなぐ指導計画の作成と保育の展開』チャイルド本社

4

# 令和5年度富士市立松野こども園グラウンドデザイン



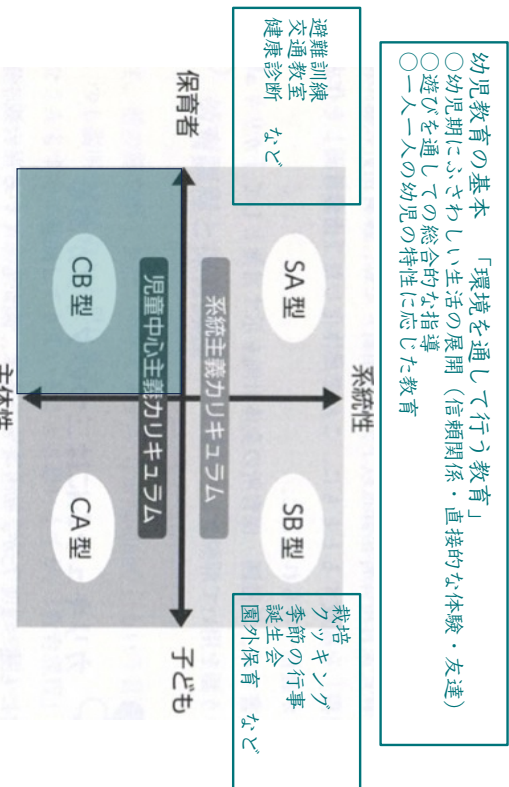
- 関係法令等
- 幼児の発達の実態
- 家庭や地域の実態
- 社会の要請等
- 各園の教育目標
- 建学の精神
- 達成目標
- 【確認】達成目標と方向目標について
- 全員共通にここまでではといった到達点を示す目標
- 単一または少ないので要素で目標が構成される
- 短期間で成果が上がりやすく、客観的な評価も容易
- 方向目標
- 見通しを持った指導の積み重ねによって目指す目標
- 短期間で成果が上がりやすく、客観的に評価しにくい
- 一人一人の向上や成長を大切にすること



# 富士市立田子浦幼稚園の指導計画 2023年10月25日(水)



# 幼児教育のキャリアグラム



出典：田宮緑（2011）『体験する・調べる・考える領域「環境」』 南文書林



期/月	12期（9月～10月）
内容	<p>1. 丸太のりを使った友誼活動に関する内容を教養し、楽しかった経験を話したり、1学期に楽しかった遊びを話したりする。</p> <p>2. 友誼活動を通じている楽しさを話し、自分のなりに行動をもって行動する。</p> <p>3. 友誼活動を通して楽しさを話せる中で、クラスの友誼活動のつらさを話せるようになる。</p> <p>4. 友誼活動を通して楽しさを話せる中で、クラスの友誼活動のつらさを話せるようになる。</p> <p>5. 友誼活動を通して楽しさを話せる中で、クラスの友誼活動のつらさを話せるようになる。</p>
ねらい	<p>1. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>2. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>3. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>4. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>5. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p>
学習	<p>1. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>2. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>3. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>4. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>5. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p>
評価	<p>1. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>2. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>3. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>4. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>5. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p>
教材	<p>1. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>2. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>3. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>4. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>5. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p>

ねらい

- 9:30開園、朝礼
- 10:00自由遊び
- 10:30おやつ
- 11:00お遊戯
- 11:30自由遊び
- 12:00お遊戯
- 12:30おやつ
- 13:00お遊戯
- 13:30おやつ
- 14:00お遊戯

内容

**＜ゲームセンター＞**

1. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。

2. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。

3. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。

4. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。

5. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。

**＜お遊戯＞**

1. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

2. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

3. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

4. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

5. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

教材

- 1. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。
- 2. お遊戯の楽しさを話せるようになる。
- 3. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。
- 4. お遊戯の楽しさを話せるようになる。
- 5. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。
- 6. お遊戯の楽しさを話せるようになる。
- 7. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。
- 8. お遊戯の楽しさを話せるようになる。
- 9. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。
- 10. お遊戯の楽しさを話せるようになる。
- 11. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。
- 12. お遊戯の楽しさを話せるようになる。
- 13. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。
- 14. お遊戯の楽しさを話せるようになる。
- 15. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。
- 16. お遊戯の楽しさを話せるようになる。
- 17. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。
- 18. お遊戯の楽しさを話せるようになる。
- 19. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。
- 20. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

評価

1. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。

2. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

3. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。

4. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

5. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。

6. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

7. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。

8. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

9. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。

10. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

11. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。

12. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

13. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。

14. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

15. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。

16. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

17. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。

18. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

19. ゲームセンターの楽しさを話せるようになる。

20. お遊戯の楽しさを話せるようになる。

期/月	12期（9月～10月）
内容	<p>1. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>2. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>3. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>4. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>5. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p>
ねらい	<p>1. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>2. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>3. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>4. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>5. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p>
学習	<p>1. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>2. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>3. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>4. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>5. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p>
評価	<p>1. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>2. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>3. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>4. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>5. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p>
教材	<p>1. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>2. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>3. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>4. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p> <p>5. 友誼活動を通して楽しさを話せるようになる。</p>

## 教育の動向を俯瞰

### 幼児教育では従来から大切にしてきたこと

**カリキュラム・マネジメント** を確立して教育活動の質を向上させ、学習効果の最大化を図ります。



学校教育の効果を生きて  
検証して改善する



教師が連携し、積極的教養の  
実践を促す



地域と連携し、  
よりよい学校教育を目指す

**主体的・対話的で深い学び** の視点から「何を学ぶか」だけでなく「どのように学ぶか」も重視して授業を改善します。

**（フクラフ・ラニツク）**

一つ一つの知識がつながり、「わかった」「はるはる」と思える授業に  
取り組むが身に付く授業に

周りの人々と共に学ぶ、学び、新しい発見や新たな発想が生み出される授業に  
自分の学びが活用され、学びの生活に生かされる授業に

- **個別最適な学び**
- **指導の個別化** + **学習の個別化**
- **個別最適な学びが孤立した学びに陥らないように**
- **協働的な学び**
- **協働的な学びが集団に埋没しないように**

## 2. 遊びと学び

### 主体的・対話的で深い学び

「主体的な学び」とは

「対話的な学び」とは

「深い学び」とは

### 授業改善の視点

### 「何を学ぶか」だけでなく、「どのように学ぶか」も重視

● 「主体的な学び」とは

なりたい自分の方向性に関連付けながら  
興味や関心のある遊びに取り組む

→その子にあった学び  
→教育の目標・内容

繰り返し遊びに取り組む  
見通しをもって粘り強く

→その子にあった方法＝自己調整  
→環境構成・再構成

● 「対話的な学び」とは

「対話的な学び」≠話し合い

「対話的な学び」のねらいは、

子ども同士の協働・協同、教職員や地域の人、先哲の考え方を手がかりに考えること等を通して、自己の考えを広げる深める。

自分一人では、考えの広さや深さに限界 他者の存在によって、思考が深まる  
他者は誰でもよいが、多様性が必要

● 「深い学び」とは

知識や技能は、個別の事実的な知識のみを指すものではない。  
相互に関連づけられ、さらに社会の中で生きて働く知識となるもの。  
知識を習得しながら、既存の知識と関連付け、組み合わせていく。

※村山功氏の令和5年度静岡大学教育学部附属静岡小学校研究協議会講演会資料を参考に作成

## 5歳児 エピソード記述

第1節	<p><b>遊具コトゼツの備前から子どもの興味を引き出す</b></p> <p>※遊具の準備に1分を費やし、おもちゃを並べて見せ、子どもが興味を示すまで待つ。</p> <p>※コトゼツの準備は、おもちゃを並べて見せ、子どもが興味を示すまで待つ。</p>
-----	--

**発達段階に応じた遊びの準備と環境づくり**

子どもは遊びを通して、さまざまな能力を伸ばしていく。遊びを通して、子どもの興味を引き出すことが、学びの第一歩である。遊びを通して、子どもの興味を引き出すことが、学びの第一歩である。遊びを通して、子どもの興味を引き出すことが、学びの第一歩である。

子どもは遊びを通して、さまざまな能力を伸ばしていく。遊びを通して、子どもの興味を引き出すことが、学びの第一歩である。遊びを通して、子どもの興味を引き出すことが、学びの第一歩である。遊びを通して、子どもの興味を引き出すことが、学びの第一歩である。

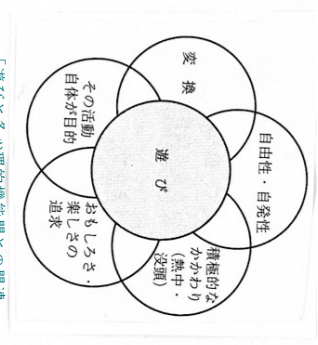
## 遊びとは

遊びとは

なぜ、「遊びを通して総合的に指導する」方法をとるのか

- 「遊び」は文化より古く、文化を形成する要因であった。
- 遊戯とはあるはつきり定められた時間、空間の範囲内で行われる自発的に行き、もしくは活動である。それは自発的に受け入れられた規則に則っている。その規則はいつたん受け入れられた以上は絶対的拘束性をもっている。遊戯の目的は行儀そのものの中にあり、それは、緊張と喜びの感情を伴い、またこれは「日常生活」とは(別のものだ)という意識に裏づけられている。
- その外形から観察したとき、我々は遊戯を統括して、それは本気でそうしているのではないもの、日常生活の外にあると感じられているものだが、それにもかかわらず遊戯者の心の底まですつかり捉えようとする。この行為は自由な活動である、と述べることができ、この行為はどんな活動の利害関係とも結びつかず、外からは何の利益ももたらさるることはない。それは規定された時間と空間の中で決められた規則に従い、秩序正しく進行する。またそれは、秘密に取り囲まれていることを好み、ややもすると日常生活とは異なるものである点を、衣装の手段でことさらに強調したりする社会集団を生み出すものである。

17

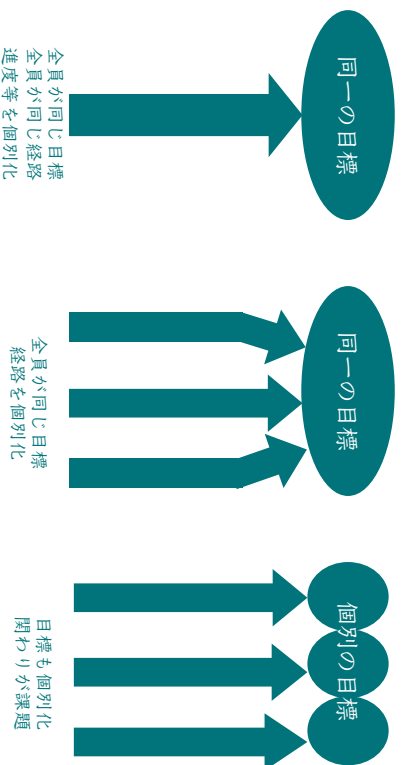


「遊びと各心理的機能間との関連」

出典：高橋たまき・中沢和子・森上史朗 (1996) 『遊びの発達学』基礎編』培風館

「遊び」と称した「授業」になっていませんか？

遊びを通して総合的に指導する



遊びは、新しい文化を創造する

遊びは、成功するかどうかはわからない。見返りがあるかどうかはわからない。けど、おもしろいからやってみようという特徴がある。

- 繰り返すことが大切  
遊びだから繰り返すことができる。  
経験に基づいた戦略を複数もつことができる。

現実には  
ものすごく複雑

- 目的指向的行動・・・目的～手段  
どういう戦略をとればいいのか。  
オプジョンをつくる。
- 目的は構造化されている・・・人生の目的は何か  
状況に応じて、目的を柔軟に変化させる。

より論理的で合理的な行動が可能に

18

3. 接続期の教育

「保幼小架け橋プログラム」  
 子供に聞かせる大人が立場を越えて連携し、架け橋期（義務教育開始前後の5歳児から小学校1年生の2年間）にふさわしい主体的・対話的で深い学びの実現を図り、一人一人の多様性に配慮した上で全ての子供に学びや生活の基盤を育むことを目指す。  
 文部科学省では、令和4年度から3か年程度を念頭に、全国的な架け橋期の教育の充実とともに、モデル地域における実践を並行して集中的に推進していくこととしています。  
[https://www.nextgo.jp/a\\_menu/shouu/youchien/1258019\\_00002.htm](https://www.nextgo.jp/a_menu/shouu/youchien/1258019_00002.htm)

- 静岡県内では、
- かけかわ型架け橋カリキュラム開発会議
  - 袋井市幼保小架け橋期のカリキュラム開発会議
- 開発会議からみえてきたこと、
- アクトカム
  - アクトゾット
  - 手教・方法



19

20

