

令和3年度

幼稚園教員資格認定試験

幼稚園教育の実践に関する科目

注意事項

受験者は、下記の注意事項に従うこと。それ以外の注意事項は全て試験監督者の指示によること。

1. 試験監督者の「始め。」の合図があるまで、この問題冊子を開いてはいけません。
2. 受験番号及び氏名を解答用紙の指定された欄に記入してください。なお、受験番号及び氏名は2枚とも必ず記入してください。
3. 解答は、全て所定の欄に記入してください。指定された欄以外に記入されたものについては、採点対象となりません。
4. この試験の解答時間は、「始め。」の合図があつてから90分です。
5. 試験が終わるまで退室できません。
6. 試験監督者の「やめ。」の合図があつたら、直ちにやめてください。
7. 下書きには問題冊子の余白を使用してください。
8. 試験終了後、問題冊子を必ず持ち帰ってください。

【問1】

『幼稚園教育要領解説』(平成30年3月文部科学省)「第1章 総説 第1節 幼稚園教育の基本」において、「3 幼稚園教育の基本に関連して重視する事項」の一つに「(3)一人一人の発達の特性に応じた指導」と示されている。

そこでは、「① 一人一人の発達の特性」、「② 一人一人に応じることの意味」、「③ 一人一人に応じるための教師の基本姿勢」とある。それぞれについて、具体的に説明しなさい。

【問2】

以下は、ある幼稚園の3歳児クラス(男児10名、女児9名)における2月の指導計画(週案・日案)の一部を示したものである。週案を基に、日案の【問①】【問②】【問③】について答えなさい。

<週案>

前週の幼児の姿	<ul style="list-style-type: none"> かぜや感染症などが流行し始め、体調を崩す幼児が出てくる。 初めての発表会を楽しみにする幼児が多い。しかし、同時にいつもの生活と違うため些細なことで泣いたりいざこざになったりすることも多くなっている。 劇遊びでは、教師や友達と一緒に登場人物になりきったり、友達のしていることを見たりすることを喜んでいる幼児もいれば、恥ずかしさが先に立って十分に楽しめない幼児もいる。 友達と一緒に楽器を使ってリズム打ちを楽しむ幼児もいる。 プレイルームに飾られた雛壇飾りを喜んで見る幼児がいる。 戸外でのびのびと雪や氷に触れて遊ぶ幼児が多い。
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> 好きな遊びを見つけて、張り切って過ごす。 友達と一緒に遊びを進めることを楽しむ。 いろいろな表現をしながらイメージを膨らませる。 雪や氷など冬の自然に親しむ。 日本の伝統的な行事に関心をもつ。
内容	<ul style="list-style-type: none"> 自分なりに生活の見通しをもつ。 なりたいものになり、ごっこ遊びを楽しむ。 気の合う友達とイメージや思いを共有しようとする。 遊びに必要なものを作ったり、作ったものを使ったりしながらイメージを膨らませる。 教師や友達と一緒に劇遊びをする。 遊びの中で言葉のやりとりを楽しむ。 発表会について知り、期待しながら過ごす。 4、5歳児の劇や歌、合奏の練習を見たり聞いたりする。 曲に合わせて歌ったり、楽器でいろいろなリズム打ちをしたりする。 雪や氷に触れ、雪遊び、氷作りなどをする。 雛壇飾りを見たり、お雛様の歌を歌ったりして桃の節句を楽しむ。 「もものせっく」「おひなさま」「おだいりさま」などの言葉を知る。

<日案>

ねらい 内 容	(略)		
	<ul style="list-style-type: none"> いろいろな表現をしながらイメージを膨らませる。 		
時 間	生活の流れ	環境構成	教師の援助
9：00	①登園をする。 <ul style="list-style-type: none"> 挨拶をする。 身の回りの持ち物を片付ける。 出席シールを貼る。 	(略)	<ul style="list-style-type: none"> 笑顔で挨拶を交わし幼児の健康状態を確認する。
9：20	②好きな遊びをする。 <ul style="list-style-type: none"> 楽器遊びをする。 劇遊びをする。 お雛様を見る。 氷を見つけたり、触れたりして遊ぶ。 	【問①】 友達と楽しく楽器遊びをするための環境構成を二つ挙げ、それぞれについてその目的や理由を含めて記述しなさい。	(略)
10：30	③片付け		
10：45	④みんなで集まって、発表会の劇の練習をする。	(略)	【問②】 冬の自然に興味をもつための環境構成を二つ挙げ、それぞれについてその目的や理由を含めて記述しなさい。
11：30	⑤昼食準備		【問③】 発表会を楽しみにしながら劇の練習を行う際の教師の援助を三つ記述しなさい。