

題材名・単元名	学部	授業名（主たる教科領域）	授業者
<p style="text-align: center;">絵本『桃太郎』 ゲーム「コインタワー」</p>	小	グループ学習 高学年アザラシ (国語・算数)	
<p>&lt;ねらい&gt;  (呼名) ・自分の名前を正しく正確に書くことができる。(知識・技能)  ・質問に対して、自分で考え答えようとする。(思考・表現・判断)  (絵本) ・場面の展開や電子絵本の動きに期待感や興味をもって、読み聞かせを見聞きする。(思考・表現・判断)  ・出てくる動物や人物、場所などの質問に答える。(知識・技能)  ・教師や友達と関わりながら、劇遊びを通して言葉にふれたり、掛け合いをしたりする。(思考・表現・判断)  ・劇遊びを通して、自分の思いや要求を言葉で表現する力を豊かにする。(思考・表現・判断)  (ゲーム) ・ゲームを通して数に親しみ、数量や数の多い少ないなどに対して興味・関心をもつ。(思考・表現・判断)  ・10以上の大きな数を数える。(知識・技能)</p>			
学習内容	学習活動 ○活動内容 ◎ねらい		指導上の留意点・準備物
<p>(~10:40) ○集合</p> <p>1. あいさつ</p> <p>2. 呼名、自己紹介</p> <p>3. 電子絵本・劇遊び『桃太郎』</p> <p>4. ゲーム「コインタワー」</p> <p>5. おわりのあいさつ</p>	<p>○教室に到着すると、名前ボードに名前を記入したり、名前カードを並べたりしておく。 ◎文字を書いたりなぞったりして、自分の名前を書く。</p> <p>○指を2にして、始まりの意識をもつ。</p> <p>○名前を呼ばれると前が出る。 ◎自分の名前・学年・簡単な質問に答えることができる。</p> <p>○電子絵本の読み聞かせをしながら、教師と一緒に台詞を確認して進める。 ◎展開に期待したり、予想したりして見る。 ◎簡単な台詞を覚える。</p> <p>○サイコロを振り、出た目の数コインを積む。 ○全員が積み終わった後、コインを見たり、数えたりして多い少ないを比べる。 ◎サイコロの数を見て、同じ数だけコインを取ることができる。 ◎サイコロの数を見て、数字を答えることができる。 ◎積まれたコインの枚数を教師と一緒に数えることができる。</p> <p>○指を2にして2時間目が終わる</p>		<p>・ホワイトボード ・写真カード</p> <p>・電子絵本、モニター、ケーブル</p> <p>・サイコロ ・コイン ・コインを数えるシート</p>

意識をもつ。

<内容（工夫点など）>

（呼名）自分の名前を書くことで、文字を書く経験を積ませた。

簡単な質問に答える経験を積ませた。児童によってオープンクエスチョン・クローズドクエスチョンを使い分けた。

（絵本）電子絵本にすることで、児童が興味を持ちやすいようにできた。動きをよく目で追っていた。文字のフォントや言い回しも児童にとって見やすい、言いやすいように工夫をできるだけ行った。積み重ねて劇遊びを行う時には、絵本で繰り返したこともあり、児童もスムーズに読めたり、動けたりするシーンが多かった。

（コインタワー）5～10が書かれたサイコロを用意することで、大きな数に触れることができた。コインを積んでいくというわかりやすい教材を使用し、目で見ながら多い少ないを比べることができた。10マスずつ入れていくマス目を作ることで数え易くすることができた。10以上、20以上の大きな数に触れることもできた。何チームかに分かれて勝負形式にすることで、他の児童（チーム）がしているときも興味をもって見ることができた。

実態幅や動きのリズムの違う児童の集団であったが、個々に合わせて質問や課題を設定することで、児童が意欲をもって授業取り組む姿が多く見られた。