教材教具および題材	学部	授業名（主たる教科領域）	執筆者
いかだ遊び ～「いかだにのって」～	小	グループ学習 高学年シロクマ （国語）	

＜ねらい＞
- デジタル絵本に興味をもち、いかだや乗り下りする動物の動きを楽しむ。
- いかだに見立てたキャスターボードに乗って、「ゆーらりゆらゆら」と、動くことを楽しむ。
- 張ってあるロープをたぐり寄せることで、自分でいかだを動かす。
- 布の下に隠れた魚を見つけて、棒に付けた磁石でひっつけて取る。

学習内容	学習活動	指導上の留意点
1．あいさつ・呼名 「♪はじまるよ」	・名前を呼ばれたら手や声で返事をする。 ・歌に合わせた身振りをしたり、教師とふれあったりする。	・児童によって、返事や名前を言うことを促す。 ・児童によって、模倣やふれあいで取り組む。
2．デジタル絵本『いかだにのって』	・デジタル絵本を見聞きする。	・絵本を、大型モニターに映し出して使用する。 ・擬態語「ゆーらりゆらゆら」を強調して読み聞かせる。
3．いかだ遊び①	・ロープをしっかり持って教師にひっぱってもらい、動くいかだにバランスを取りながら乗る。	・児童に合わせて動かし方や速さを変える。 ・いかだの動きに合わせて「ゆーらり　ゆらゆら」と言って、意識させる。
4．いかだ遊び②	・張ってあるロープをたぐり寄せることで、いかだを動かす。 ・ぬいぐるみをいかだに乗せて運ぶ。	・進みやすいようにロープを引っぱって調整する。 ・好きなぬいぐるみを選ばせる。
5．さかなつりあそび	・布の下に隠れた魚を見つけて、棒に付けた磁石でひっつけて取る。 ・取った魚を仲間分けする。	・児童によって見つけやすいように隠し方を変える。 ・魚の仲間分けは無理のない範囲で誘いかける。
6．あいさつ	・授業で頑張ったことを振り返る。	・児童の頑張った様子を伝える。

＜良かった点・改善点（児童生徒の反応を含め）＞
　デジタル絵本にして、大きな画面で見ることで、注目して話の展開を楽しめる児童が多かった。「ゆーらりゆらゆら」という擬態語を意識して、言う児童もいた。いかだに見立てたキャスターボードは、教師に引っぱってもらう活動と、ロープをたぐり寄せる活動にすることで、動きを楽しみ、自分で動かす意欲につながった。