| 題材名・単元名 | 学部 | 授業名（主たる教科領域） | 授業者 |
|---|---|---|---|
| おでん遊び | 小 | ことば・あそび<br>低学年 たんぽぽG<br>（国語、算数） | |

＜ねらい＞
・絵本などの読み聞かせを通して、言葉や場面の繰り返しの面白さに気付く。（知識及び技能）

・教師の読み聞かせに応じ、声を出そうとしたり、表情や身振りなどで表現しようとしたりする。（思考力・判断力・表現力等）

・教師とやりとりしながら活動する中で、教師や友達と一緒にやってみたいという思いや要求を表情や身振り、声などで伝える。（学びに向かう力・人間性等）

| 学習内容 | 学習活動 | 指導上の留意点・準備物 |
|---|---|---|
| 1．はじまりの歌<br>「たんぽぽグループのおともだち」 | ○手をつないで輪になり、友達や教師と顔を見合わせながら、歌に合わせて手を振り、気持ちを高める。<br>○授業の始まりに期待感をもてるよう、楽しい雰囲気で行う。 | |
| 2．あいさつ | ○教師と一緒に指数字の２を出しながら挨拶に合わせて、礼をする。 | ・予定ボード |
| 3．呼名<br>「♪あなたのおなまえは」 | ○やりたい児童から前に出てきて、名前を呼んでほしい教師の写真カードを選んで渡す。<br>○歌いかけを聴いて気持ちを高め、呼名に手を上げたり、声を出したりして答える。 | ＊やりたい教師と写真とのマッチングの経験を重ねる。<br>＊歌いかけでしっかり気持ちを高めた後、名前を呼ぶようにする。<br>・写真カード |
| 4．ふれあい遊び<br>「♪おでん」 | ○椅子に座って、教師とのふれあい遊びを楽しむ。<br>○歌詞に出てくる「ちくわ」「はんぺん」「たまご」などのおでんに関係する言葉に慣れ親しむ。 | ＊クレーンや発声、手を上げるなどの表現で、「もう一回したい」などの要求を引き出す。<br>＊対人関係を広げるために交代もする。<br>・歌詞カード |
| 5．絵本 | ○絵本の読み聞かせを見聞きする。 | ＊大型 TV を用いてアニメーシ |

| | | |
|---|---|---|
| 『おでんのゆ』 | ○変化する画面に注目し、表情や身振りで楽しさを表現する。<br>○絵本に出てくる音声や教師の動きに合わせて模倣する。<br>○次に起こることを期待して楽しむ。 | ョンなどを入れて、読み聞かせを見ることに集中させたり、興味をもたせたりする。<br>＊足音の効果音や歌を聞かせて模倣できる場面を設定する。<br>＊絵本の「ああ いいゆだな」のせりふの後に、「いいゆだな」の歌が録音されたスイッチを押し、役割や期待感をもたせて主体的に活動させる。<br>・大型ＴＶ<br>・パソコン<br>・スイッチ |
| ６．つんでみよう・たおしてみよう | ○箱を積んでいき、「３２１」の合図で倒す。<br>○箱積み・箱倒しの遊びを楽しむ。 | ＊登場人物の写真を箱に貼り、興味をもたせる。<br>＊一人で積む、倒すの一連の流れで取り組む。<br>＊いろいろな形や大きさの箱を準備し、課題に応じて活動させる。<br>＊始まりが分かりやすいように目印となるものや、始めの箱を置く。<br>・おでんの箱 |
| ７．いれてみよう | ○トングやおたまなどを使って、おでんの具の教材を挟んで別のところへ移す。<br>○移したおでんの具を食べる遊びを楽しむ。 | ＊手指の操作性を高め、用具を扱うことに慣れさせる。<br>＊いろいろなトングやおたまを準備し、児童に合った方法を模索する。<br>・おでんの具<br>・鍋、皿<br>・トング、おたま |
| ８．まわってみよう | ○鍋に見立てた回転たらいに入り、物語や揺れを楽しむ。<br>○クレーンや発声、手を上げるなどの表現で、「もう一回したい」などの要求で | ＊始まるときに録音スイッチを押し、終わりが分かるようにする。<br>＊「やりたい」や「もっと」とい |

| | | |
|---|---|---|
| | 伝える。<br>〇たらいに入るときに選んだ帽子をかぶる。 | う要求の表現を受け止め、引き出す働きかけをする。満足するまでたっぷり取り組む。<br>・回転たらい<br>・帽子 |
| 8．振り返り | 〇頑張ったポイントを振り返る。 | |
| 9．あいさつ | 〇教師と一緒に指数字の２を出しながら挨拶に合わせて、おわりの挨拶をする。 | |

＜内容（工夫点など）＞

・絵本を見続けることや集中力が十分に育っていない児童が多く、興味関心が狭い児童もいたため、TV を通したデジタル絵本でアニメーションを取り入れた。
・絵本の決まった場面で録音スイッチを押す活動を入れ、見通しや期待感をもたせた。
・絵本を繰り返し見聞きすることで見通しをもって見聞きすることができたが、飽きてしまう児童もいたため、途中から登場人物に児童や教師の写真を加えた。

＜良かった点・改善点（児童生徒の反応を含め）＞

・次々に登場人物が足音を立てて鍋に入るアニメーションを提示したことで、動く人物に注目したり、足音を聞くだけで児童も模倣したりすることができるようになった。また、「ああ　いいゆだな」のせりふの後に歌が録音されたスイッチを押すことで、押す場面に気付いて手を挙げたり、やりたい気持ちを引き出したりすることができた。
・全体的に TV での絵本を楽しんでいたが飽きてしまう児童がいたため、登場人物に児童や教師の写真を貼って新たな絵本を提示すると、登場人物が変わったことや、自分や教師が出てきていることに気付きを表現する児童もいて、絵本を集中して見聞きしている様子が見られた。