題材名・単元名	学部	授業名（主たる教科領域）	授業者
電子絵本・劇遊び『スイミー』 ゲーム「コインタワー」	小	グループ学習 アザラシグループ （国語・算数）	

＜ねらい＞
(呼　名)
・質問に対して、自分で考え答えようとする。（聞くこと・話すこと）
・自分の名前を正しく正確に書くことができる。（書くこと）
(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。
（聞くこと・話すこと/読むこと）
・でてくる生き物を文字に書いたり、言葉を発したりして答える。
（書くこと）　（聞くこと・話すこと/読むこと）
・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。
（聞くこと・話すこと）
・劇遊びを通して、言葉で表現する力を豊かにする。（聞くこと・話すこと）
（ゲーム）
・ゲームを通して数に親しみ、数量に対して興味・関心をもつ。（数量・図形）

学習内容	学習活動	指導上の留意点・準備物
○集合	・教室に到着した児童から、自分の写真カードを貼り、その横に名前を書く。	・児童によってなぞり書きや、見本を用意する。 （ホワイトボード・ペン）
1．あいさつ	・始まりのあいさつをする。	・指を２にして、始まりの意識をもたせる。
2．呼名、自己紹介	・自分の名前・学年・簡単な質問に答える。	・写真と名前を指さして前に出てくるように呼び掛ける。
3．電子絵本『スイミー』	・展開や電子絵本の動きに期待したり、予想したりして見る。 ・簡単な台詞を覚える。 ・出てくる動物の名前を知り、簡単な質問に答える。	・電子絵本の読み聞かせをする。児童の視線を確認しながら動きをつけて行う。 （パソコン・自分で編集した電子絵本『スイミー』・モニター・ケーブル類）
4．劇遊び『スイミー』	・友達との掛け合いを行う。 ・役になり切った動きを行う。 ・指示された場所に魚のカードを貼る。	・毎回役を固定し、自分のセリフや動きに集中させる。 （役のお面・役柄なりきりセット・小さい魚が集まってできた大きい魚のボード）
5．ゲーム「コインタワー」	・サイコロの数を見て、同じ数だけコインを取る。 ・サイコロの数を見て、数字を答える。 ・２つのサイコロの数を見て、それぞれ正しい枚数をとる。 ・２つのサイコロの数を見て、合わせた数の枚数のコインをとる。 ・コインタワーに積まれた枚数を教師と一緒に数える。	・２つのサイコロを用意し、それぞれの数を理解させてから、合わせた枚数のコインをとらせる。 （ポーカーコイン・サイコロ２コ）
6．おわりのあいさつ		・指を２にして２時間目が終わる意識をもつ。

＜内容（工夫点など）＞

（呼名）

・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、聞かれたことに答えられる経験を積ませた。

・自分の名前を書けるように、実態に合わせ見本を準備した。

（電子絵本）

・児童が興味をもてるように、動きのある絵本をパワーポイントで編集・作成した。

・児童の視線を集めてからクリックすることで動かし、イメージをもてるようにし劇遊びへとつながるようにした。

・特に最後のシーンは、小さな魚が集まって大きい魚になり、協力をするイメージをもたせられるように動きをつけた。

・ホワイトボードに登場する生き物の名前を文字で書く経験を積ませた。

（劇遊び）

・「つくる」の時間で作ったお面を使うことで、教科のつながりを持たせた。

・配役や台詞をスライドで表示し、今は「何役」で「何を言うのか」を明確にした。（まず、そのシーンの配役を表示し、その次からは１枚ずつ「何役・発言する児童・せりふ」を表示）

・その生き物のイメージに合う小道具を使用した。

（コインタワー）

・積み重なるというわかりやすい教材を使用した。

・２つの数字を組み合わせるという経験を積ませた。

＜良かった点・改善点（児童生徒の反応を含め）＞

（呼名）

・質問を年間通じて繰り返すことで、答えられるようになった。

・文字を書くことに対して意欲をもって取り組めるようになった。

（電子絵本）

・動きがあることで注視することができ、次の場面の動きを予想したり、覚えたりして答える児童が多かった。

・児童に合わせた文章に変えることができた。

・動きのイメージをもち、劇遊びにつなげることができた。

（劇遊び）

・配役や台詞のスライドを作成し、タブレットで明示した。今自分は「何役」で「何を言うのか」を明確にすることで、読む意識が高まり、文字に親しむことができた。一文字ずつ読む児童、文章で読む児童など多岐にわたるが、「読む」ということに対してとても意識を高めている様子だった。

・わかりやすい教材を使うことで、今何をするのかが明確になり動けた。

（コインタワー）

・２つの数字を合わせて数えるという経験を積むことができた。

・全員で積み重ねることで大きな数になり、一緒に数えることで数唱をすることができた。

（全体を通して）

・ボリュームのある学習内容ではあったが、視覚的にわかりやすい教材を使うことで児童の興味関心を高めることができた。

・ICT 機器を有効に活用することで、児童の興味関心は高まると感じる。

・ゲーム性をもたせることで、数に対して親しみをもって取り組むことができる。

・児童が前向きに書くこと・話すこと・数えることなどに積極的に取り組む様子が見られた。