

題材名・単元名	学部	授業名(主たる教科領域)	授業者
にんじゃあそび	小	グループ学習 高学年マンボウ・ アザラシ(国語・ 算数・図画工作)	堤 由香里 勝水 理央

<ねらい>

- ・パネルシアターを見聞きして、場面のやり取りや話の展開を楽しむ。
- ・模倣遊びでは、教師の見本を見て、そのイメージをもって模倣する。
- ・イメージをもって、忍者遊びをする。

学習内容	学習活動	指導上の留意点・準備物
1 あいさつ	○授業の始まりを意識する。	・指文字を出させる。
2 呼名	○呼名にしっかり返事をする。 ○自分の名前のひらがなが分かり、写真と一緒に貼ることができる。友達や教師の写真や名前カードを貼る。	・呼名・返事の後、写真を選ばせ貼らせる。その後に名前カードを選ばせる。
3 パネルシアター 「どろろん! 忍者学校」	○忍者のイメージ(変身・手裏剣など)を膨らませながら、パネルシアターの展開を楽しむ。 ・パネルシアターを見聞きする。 ・地図のパズルを完成させる。	・質問をしたりパズルに取り組ませたりして、児童とやりとりしながら進める。
4 模倣遊び 「♪ゆびにんぼう」	○「♪ゆびにんぼう」の歌に合わせて模倣遊びを楽しむ。 ・教師の見本を見聞きしながら、教師の模倣をする。(石・木・しゅりけん・かべ)	・回数を重ねてきたら、やりたい模倣をカードで選ばせる。
5 にんじゃあそび (手裏剣の術)(全4回)	○忍者になったつもりで、手裏剣を投げてやりとりすることを楽しむ。 ・忍者の衣装を着けて忍者になりきる。 ・リング手裏剣を投げて教師に受け取ってもらったり、友達同士で投げ合ったりする。	・1回目の授業では、忍者の衣装の飾り付けを行う。 ・2回目の授業では、リング手裏剣の制作を行う。 ・いくつ入ったか、数を数えさせる。
5 にんじゃあそび (鳴子くぐりの術)	○忍者になったつもりで、ペットボトル鳴子に触れないように歩き、積	・1回目の授業では、剣の制作を行う。

<p>・跳び越えの術)(全4回)</p>	<p>まれた箱に描かれた忍者を剣で倒す。</p>	<p>・倒れた箱忍者を元のように組み立てさせる。</p>
<p>6 ふりかえり・あいさつ</p>	<p>○授業で頑張ったことを振り返る。 ・教師からの頑張ったことの発表を聞く。</p>	

< 内容 (工夫点など) >

忍者に興味を持つ児童が多かったため、題材として取りあげた。衣装や使う教具の制作を児童が行い、「作って遊ぶ」ことに取り組んだ。

< 良かった点・改善点 (児童生徒の反応を含め) >

・模倣活動に取り組みにくい児童もいたが、「忍者」という興味のあるものを模倣することで、意欲を持って模倣することができた。

・パネルシアターは、地図のパズルや手裏剣を投げるなど、児童の参加が多く、主体的に見聞きすることができた。流れを理解できてくると、自分から前に出てパネルを操作する姿も見られた。

・「作って遊ぶ」サイクルを取り入れたことで、意欲を持って作ったり、それを使って遊んだりすることができた。小道具を作ることで忍者のイメージもしっかり持つことができた。