

教材教具および題材	学部	授業名（主たる教科領域）	執筆者
なにがでるかな？のサイコロ	小	学年活動 4年 (生活・特別活動)	高木徹

<ねらい>

- ・友達や教師と一緒に、楽しみながら活動に取り組む。
- ・簡単なルールや順番を守って活動に取り組む。
- ・自分からしたい遊びや一緒に取り組みたい相手を選ぶ。

<内容（作成方法・使用方法・工夫点など）>

- ・児童1人が6面のサイコロを振り、出た目の遊びに取り組む。
- ・遊びは①福笑い、②キャスターボード、③トランポリン、④おしくらまんじゅう、⑤⑥自由選択
- ・①は、目・鼻・口などのイラストを厚紙で補強し、裏面にマグネットを貼る。児童はホワイトボード上で顔を作成する。安全上、目隠しはしない。
- ・②や③は、一緒に取り組みたい教師や児童を自分で選ぶ。
- ・3学期ということ、これまでの学年活動や他の授業で児童が楽しんでいた室内遊びを取り入れた。また、自由選択の目を入れることで、児童が主体的に遊びを選択できるようにした。

<良かった点・改善点（児童生徒の反応を含め）>

- ・教室に入りにくい児童も楽しめる遊びを取り入れたことで、4年生全員が1つの教室で楽しみながら活動することができた。
- ・児童が誘いかける相手が偏ってしまうときは、他の友達にも満遍なく出番が来るように配慮する必要がある。

<その他（材料、費用、購入先等）>

- ・サイコロ：大型積木にイラストを貼り付ける。箱は重みがある方が転がりやすい。

