

教材教具および題材	学部	授業名（主たる教科領域）	執筆者
かいもの遊び	小	グループ学習 高学年マンボウ (国語・算数)	細野恵美子 下西佳子

<ねらい>

- ・絵本の読み聞かせを見聞きする中で、場面の面白さを感じながら、教師とのやりとりを楽しむ。
- ・かいもの遊びのお客役は、事前に決めた買う物をかごに入れ、数に合わせて、コインを出す。
- ・かいもの遊びの店員役は、品物をスキャンして数を数え、コインを受け取る。

<内容（作成方法・使用方法・工夫点など）>

○絵本の読み聞かせ

- ・『おかいもの おかいもの』 出版：ひさかたチャイルド 作者：さいとうしのぶ
かえるさんがスーパーマーケットでお買い物。スーパーマーケットには、いろいろな品物が並んでおり、「おかいもの おかいもの スーパーマーケットでおかいもの カートに〇〇をいれましょう」というような歌に合わせて、かえるさんを手伝って野菜やお肉を買い物カートに入れるふりをして、画面上でお買い物ごっこが楽しめる絵本。
- ・『350シリーズ おしごとえほん コンビニエンスストアでおかいもの』
出版：ポプラ社
コンビニエンスストアの写真絵本。いろいろな品物があり、「どれにする？」と問われて選んだり、知っている物の名前を言ったりした。

○かいもの遊び

- ・みんなで作った品物を並べて、スーパーマーケットの売り場にした。
どの品物も、コイン1個で買える設定にした。
- ・お客役は、品物カードで買う物を決める。
選んだ品物カードで確かめながら品物をかごに入れる。
品物の数に合わせて、財布からコインを出す。
- ・店員役は、品物をスキャンして数を数え、コインを受け取る。



<良かった点・改善点（児童生徒の反応を含め）>

- ・絵本の話の展開を楽しみながら同じように再現しようとする児童と、写真絵本の具体的な品物の方が興味をもてる児童があり、それぞれの本の特徴を生かしながらやり取りした。
- ・かいもの遊びは、最初の頃は事前に準備した品物を使用したが、自分達で品物を制作することで、それを遊びに活用した。
- ・品物カードを用いることで、何をかうかを事前に決めて確かめながら、かいもの遊びを行った。
- ・コインのやり取りを、児童の実態に合わせて3個から5個までの数で設定した。

<その他（材料、費用、購入先等）>

- ・かご、財布（各100円）

