

(3) プログラム授業案
おもちゃを作ろう



教科との関連

国語・生活

※以下、授業案中の「よく使う日本語」は、小学校1・2年生で学習する漢字で表記してしています。

よく使う日本語

何をどうします。【動作】

はじめに～、つぎに～、さいごに～ 【順序】

基本的な流れ	指導のポイント
<p>1 先生のおもちゃ（ブンブンごま）の作り方を 見たり聞いたりして作る。 （聞く・読む活動）</p> <p>さいごに、ひもを あなに通してむすびます。</p> <p>つぎに、紙にあなを 二つ空けます。</p> <p>はじめに、紙を丸く切ります。</p>	<p>○厚紙・ひも・はさみ・きりを用意する。</p> <p>T: 「はじめに、紙を丸く切ります。」 T: 「つぎに、紙に穴を2つ空けます。」 T: 「さいごに、ひもを穴に通して結びます。」</p> <p>○説明は短冊に書いておくと、文を読む力と書く力につながる。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p>※高学年以上は、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・半径5cmの円、2つの穴の間は1cm、ひもの長さは60cmなどと算数用語を使って説明する。 </div> <p>※四角形や長方形のこまも用意して質問してみる。 「円じゃなくて四角形だったら、どうでしょう。」 「どうすればもっとたくさん回るでしょう。」</p>
<p>2 自分でおもちゃを作り、作り方を話す。 （話す活動） ここでは例として、ぴよんぴよんかえるを作ります。</p> <p>「はじめに、牛乳パックを切ります。」</p> <p>「つぎに、4つの角を切ります。」</p> <p>「さいごに、ゴムをかけます。」</p>	<p>○作るおもちゃは、生活科の教科書などを参考にする。簡単なものでよい。作り方の動画を見せるとよい。</p> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px;"> <p>例として、ぴよんぴよんかえる、紙ひこうき、ストローひこうき、牛乳パックこま、紙コップけんだま、紙皿フリスビーなどがあります。</p> </div> <p>T: 「何を作りますか？」 S: 「ぴよんぴよんかえるを作ります。」 T: 「はじめに、（つぎに、さいごに、）何をしますか？」 S: 「はじめに、牛乳パックを切ります。」 S: 「つぎに、4つの角を切ります。」 S: 「さいごに、ゴムをかけます。」</p>
<p>3 自分で作ったおもちゃの作り方を書く。 （書く活動）</p> <p>さいごに、ゴムをかけます。</p> <p>つぎに、四つの角を切ります。</p> <p>はじめに、牛にゆうパックを切ります。</p>	<p>○短冊やワークシートにおもちゃの作り方を友達に分かるように順序よく書く。児童が作る様子を写真に撮っておくと、文を書きやすい。</p> <p>※手順が多い場合「それから」「こんどは」も使う。 ※おもちゃを2つ以上作って「どちらが速く動く、高く、遠くとぶ」などという日本語も使える。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px;"> <p>※高学年以上は、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・材料や準備するもの ・作り方とその絵、写真 ・遊び方 <p>なども加えて、段落も意識した作文形式で書かせる。</p> </div>

小2 国語「おもちゃの作り方」指導アイデア (<https://kyoiku.sho.jp/65358/>) を参考にしました。



よく使う日本語

**形は、色は、大きさは、おもさは、さわると、【観察】
たぶん～だと思います。【予想】**

基本的な流れ

指導のポイント

1 先生がシルエットクイズの問題を出し、児童が答える。(聞く・話す活動)

○先生が懐中電灯でシルエット(影絵)を白い紙に映し、ヒントを出す。シルエットを用意できなければ、段ボールの中に物を入れるだけでもできる。



前から見たシルエット

後ろから見たシルエット

T:「これは何でしょう？」
T:「形は、丸いです。」
T:「色は、赤です。」
T:「大きさは、手くらいです。」
T:「食べると、あまずっぱいです。」
S:「りんごだと思います。」

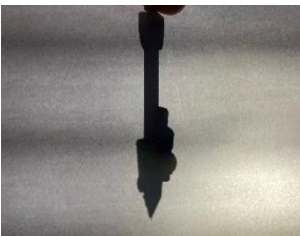


※高学年以上は、
・実物でなく、それを型どったペープサートにすると、いろいろな物が提示できる。(例えば、犬、車、飛行機など)
・児童に質問をさせてヒントを出す。「どんな形ですか?」「どのくらいの大きさですか?」「いつ・どこで使いますか?」など

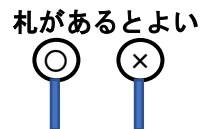
2 児童がシルエットクイズの問題を出し、先生が答える。(聞く・話す活動)

○1の活動の役割を交代する。児童が自分でヒントを言うことが難しければ、次のように先生の質問に「はい」か「いいえ」で答えさせるのもよい。

※教室にある物などを先生に見せないようにして、シルエットを映す。




T:「食べられますか?」
S:「いいえ、食べられません。」
T:「どんな形ですか?」
S:「とがっています。」
T:「いつ使いますか?」
S:「算数で使います。」



※高学年以上は、
・自分でヒントを考えて言う。
・ヒントは具体的な数で答えさせる。(大きさは〇cm、重さは〇gくらい)

3 シルエットクイズの言葉を活かして、植物や動物の観察を書く。(書く活動)

○生活科で育てている、アサガオやミニトマトなど実物があるものが書きやすい。実物を見てから写真をとって書かせると、じっくりと観察して書くことができる。



形は、()
色は、()
大きさは、()
おもさは、()
さわると、()
観察すると、()

く
ら
い
で
す。

○観察を書く時によく使う語彙をいくつか用意しておく
とヒントになる。

観察を書く場面は、国語科の作文や日記、生活科、理科などたくさんあります。児童の実態や在籍学級での授業に応じて形式を変え、繰り返し取り組むとよいでしょう。観察の視点は、最初は先生が与えてもよいですが、児童オリジナルの視点が少しずつ出てきて、表現豊かに書けるとさらによいでしょう。



よく使う日本語

～ものを見つけ（さがし）ましょう。【指示】

～の前（後ろ、右、左、中、上、下）にあります。【位置】

基本的な流れ

1 宝探しゲームをする。宝のある場所の指示を聞いたり、読んだりして見付ける。（聞く・読む活動）



前に3歩、右に2歩歩きます。

↑指示を言葉で言うパターン

指示を紙に書くパターン →

教室の後ろのロッカーの中にあります。

花びんの下にあります。

指導のポイント

○先生が宝物（何でもよい）を教室のどこかにかくす。児童はその間、ろうかで見ている。

T: 「先生の宝物をどこかにかくしました。言う通りに動いて見つけましょう。」

T: 「前に3歩、右に2歩歩きます。ノートの下にあります。」

S: 「見つけました。」

読む力を高めるために

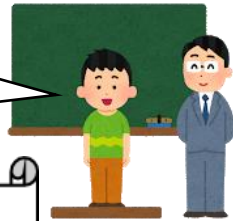
指示を紙に文で書いて児童にわたします。

「花びんの下にあります。」

児童が花びんの下を見ると別の紙が置いてあり、「教室の後ろのロッカーの中にあります。」など次々に指示を探していくと、楽しく取り組めるでしょう。

2 宝のある場所の指示を話したり、書いたりする。（話す・書く活動）

前に5歩、左に3歩歩きます。



教室の後ろの白いたなに行ってください。たなの3ばん目を開けてください。

○1の活動の役割を交代する。児童が宝物をかくして指示を出し、先生が見付ける。指示を出すのが難しい場合は、先生が質問をしていく形で進めてもよい。

S: 「前に5歩、左に3歩歩きます。」

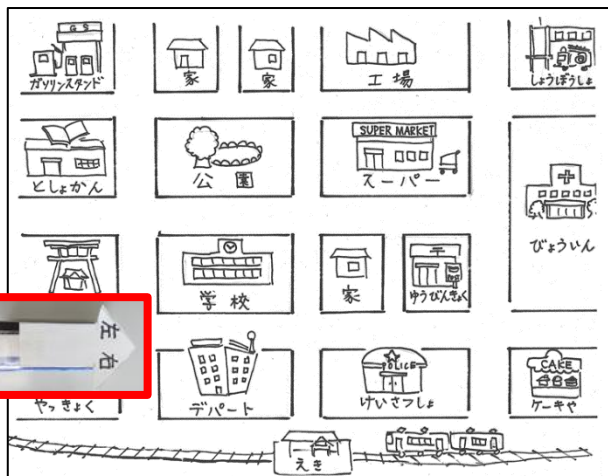
T: 「机の中にありますか？バックの中にありますか？」

S: 「机の中にあります。」

※高学年以上は、

・指示を文で書かせる。1回で見付けるには、どういう指示を書けばよいか考えさせる。

3 学校の周りの地図を使って、道案内ゲームをする。宝探しで使った言葉をいかして行う。（聞く・話す活動）



○学校周りの地図は、2年生活科「町探検」や3年社会科で使う絵地図を使うとよい。もしなければ、先生が書いた絵地図や町の施設の絵カードを黒板にはるだけでもできる。右・左は向きによって変わるので、右・左と書かれた消しゴムを進めながら行うとよい。

T: 「学校とデパートの間の道を歩きます。郵便局を通り過ぎて左に曲がります。右にある建物は何かですか？」

S: 「病院です。」

○慣れてきたら、役割を交代する。

※高学年以上は、


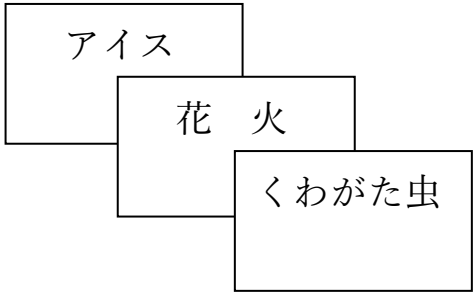
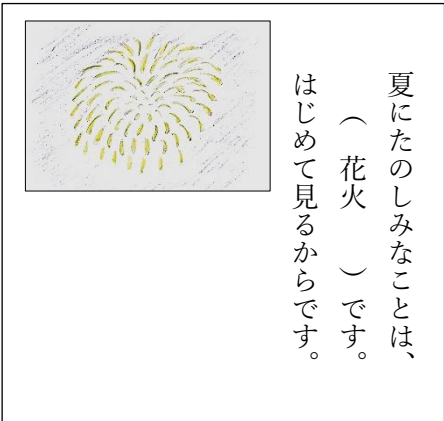
・地図記号や東西南北、縮尺の入った地図を使う。
・「東に100m進みます。〒（郵便局）を西に曲がって50m進みます。」など社会の学習と関連させる。



よく使う日本語

～を知っていますか？【確認】

ジェスチャーでやってください。【指示】～が楽しみです。～だからです。【理由】

基本的な流れ	指導のポイント
<p>1 夏の食べ物、植物、行事など、児童が知っているものを話す。あまり知らなければ、先生が教科書・絵本・PCなどで紹介する。(聞く・話す活動)</p> 	<p>○まずは児童から自由に発言させる。母国のものでもよい。難しければ先生が国語科や生活科の教科書、絵本などで紹介してもよい。知らないものはPCで画像・動画検索して見せるとよい。</p> <p>T:「夏の食べ物を知っていますか？」 S:「アイス、すいか、とうもろこしなどです。」</p> <p>T:「夏の植物・動物を知っていますか？」 S:「ひまわり、かぶと虫、くわがた虫などです。」</p> <p>T:「夏の行事を知っていますか？」 S:「お祭り、花火、水泳などです。」</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>※高学年以上は、 ・これは何でしょう？とクイズ形式で紹介する。</p> </div>
<p>2 「夏」連想ゲームを行う。(聞く・話す活動)</p>  <p>フラッシュカードのようにしておくとうよい</p>	<p>○夏に関するもののヒントを先生が次々に出す。ジェスチャーや音などもヒントになる。児童は、それが何かをできるだけ早く当てる。ヒントは実態に応じて出す。</p> <p>T:「虫です。黒です。はさみがあります。最初の文字は『く』です。」 S:「くわがた虫です。」</p> <p>T:「空にヒュ～ドーンと上がります。」 S:「花火です。」</p> <div style="border: 1px solid yellow; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>ポイント 3分間でいくつ当たるかなど競わせるとゲーム性が出て楽しめますが、分からなければパスを認めるなど無理なく進めましょう。児童がヒントを出せそうなら、先生と役割を交代してやってみるとよいでしょう。</p> </div>
<p>3 「夏」に楽しみなことを絵と文で書く。(書く活動)</p> 	<p>○季節の言葉を知り、使うことができるようにするための活動である。夏休みの宿題などの絵日記につなげるようにしてもよい。</p> <p>T:「夏の楽しみなことは何ですか？」 S:「花火です。初めて見るからです。」</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>※高学年以上は、 ・国語の学習と関連させて、俳句や短歌、詩などを書く。</p> </div>

同様の授業を「春、秋、冬」でも行うことができる。季節の節目で行うと国語科、生活科と関連することができます。



よく使う日本語

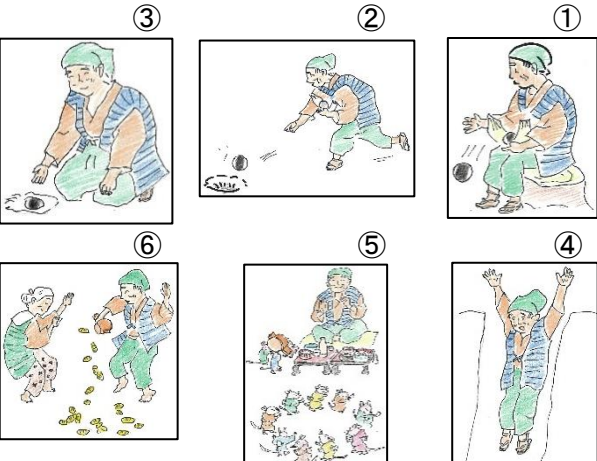
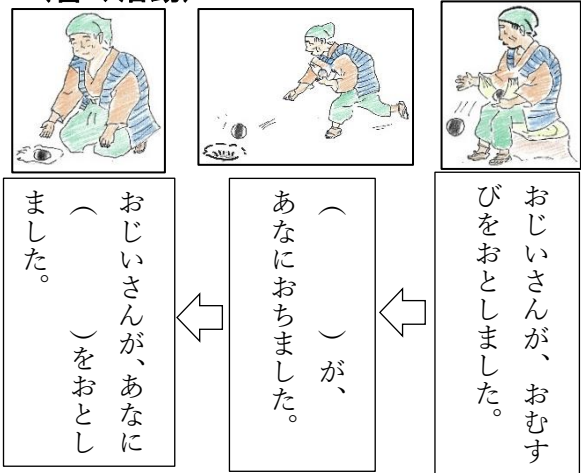
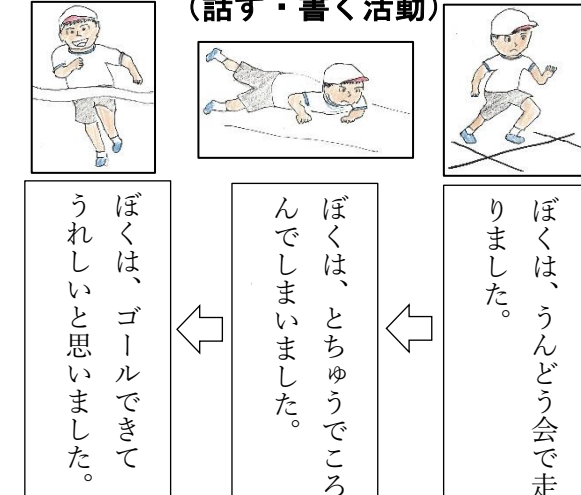

何だと思いますか？【質問】

たぶん～だと思います。【予想】



よく使う日本語

だれが、どうします。何が、どうします。【動作】
～と思います。～とかんじます。【感想】

基本的な流れ	指導のポイント
<p>1 先生が読む話を聞きながら、話の順番に絵を並び替える。(聞く・読む活動)</p> <p>※ここでは「おむすびころりん」を読む。</p> 	<p>○教科書に載っている物語の挿絵を用意しておく。パソコンで行ってもよい。</p> <p>T: 「話の順に絵を並べかえましょう。」 T: 「だれが、どうしましたか？」 S: 「おじいさんが、おむすびを落としました。」 T: 「何が、どうなりましたか？」 S: 「おむすびが、穴に落ちました。」</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>さらに他の話で取り組むなら、「だれが、どうする」が分かりやすく、短い話から始めるとよいでしょう。教科書に出てくる「おおきなかぶ」「かさこじぞう」「くじらぐも」などでもいいですし、「花さかじいさん」「いなばの白うさぎ」「さんまいのおふだ」などの昔話でもよいでしょう。</p> </div>
<p>2 並べ替えた絵を見ながら文を書く。(書く活動)</p>  <p>おじいさんが、おむすびをおとしました。</p> <p>() が、あなにおちました。</p> <p>おじいさんが、あなに()をおとしました。</p>	<p>○並べ替えた絵に合わせ「誰がどうする。」「何がどうなる。」の文を書かせる。実態に応じて、穴埋め文にしてもよい。</p> <p>T: 「だれが、どうしましたか？」 S: 「おじいさんが、おむすびを落としました。」 T: 「何が、穴に落ちましたか？」 S: 「おむすびが、穴に落ちました。」</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>※高学年以上は、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・話の感想を聞いて書かせる。思ったことや感じたことを書かせる。感想の語彙を用意しておくとうよい。 ・物語文ではなく、説明文でも同じような活動をする。 </div>
<p>3 自分のことを話したり、書いたりする。(話す・書く活動)</p>  <p>ぼくは、うんどう会で走りました。</p> <p>ぼくは、とちゅうでころんでしまいました。</p> <p>ぼくは、ゴールできてうれしいと思いました。</p>	<p>○事前に撮った児童自身の日常の写真を並べ替えながら、まず口頭で話をさせる。学校行事の写真などでもよい。可能であれば絵日記や作文につなげていく。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>※高学年以上は、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・だれが、どうするという「したこと」だけではなく、「見たこと」「聞いたこと」「話したこと」「思ったこと」などの視点を与えて話したり、書かせたりする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px; text-align: center;">  <p>思ったこと 話したこと 聞いたこと 見たこと</p> </div>

ソーシャルスキル を高めよう



教科との関連

国語・生活

よく使う日本語

～してください。ありがとうございます。【丁寧語】

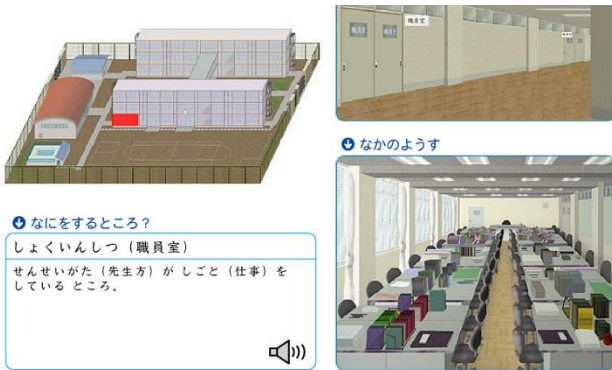
～なら、どんな気持ちですか？【感想】

基本的な流れ

指導のポイント

1 職員室に物を借りに行くスキルを練習して、実際に借りに行く。
(聞く・話す活動)

○生活科の学校探検と関連させることができる。先生に対するていねい語の練習としてもよい。職員室にいる先生に借りに行く話を事前しておく。



T: 「職員室にペンを借りに行きます。」

T: 「何と言えばよいですか？」

S: 「失礼します。」

S: 「〇年〇組の〇〇です。」

S: 「ペンを貸してください。」

S: 「ありがとうございます。」

S: 「失礼しました。」

職員室入室のルールは、各学校のルールに合わせて練習しましょう。他に鍵を借りる時や〇〇先生に用がある時など場面を変えてみましょう。

「こどもの日本語ライブラリ」学校の施設紹介

2 友達に物を借りる・貸す・断るスキルを練習する。(聞く・話す活動)

○友達とのやりとりの場面を練習する。

T: 「友達にペンを借りる時は、何と言えばよいですか？」

S: 「ペンを貸して。」「ペンを貸してくれる？」

T: 「友達にペンを貸す時は、何と言えばよいですか？」

S: 「いいよ。どうぞ。」

T: 「友達にペンを貸せない時は、何と言えばよいですか？」

S: 「ごめんなさい。貸せない。大切なペンだから。」

※「だめ！やだ！」と言ったり、黙っているだけだったりでは、相手がどういう気持ちになるかを考えさせる。

3 自分の気持ちを伝えるスキルを練習する。(聞く・話す活動)

○言葉で自分の気持ちを伝える支援として、絵カードを使う。

T: 「だまってペンを使われたら、どんな気持ちですか？」

S: 「悲しい気持ちです。」

T: 「ありがとうと言われたら、どんな気持ちですか？」

S: 「うれしい気持ちです。」

※高学年以上は、

・「悲しい気持ちになるのは、どんな時ですか？
はずかしい気持ちになるのは、どんな時ですか？」
など、その状況を考えて答えさせる。






こどもの日本語ライブラリ (<http://www.kodomo-kotoba.info/jylservice/materialShow/show/46200>)

特別支援教育デザイン研究会 (https://sn1.e-kokoro.ne.jp/print/print_detail.php?kyozaino=P-112) よりダウンロードしました。



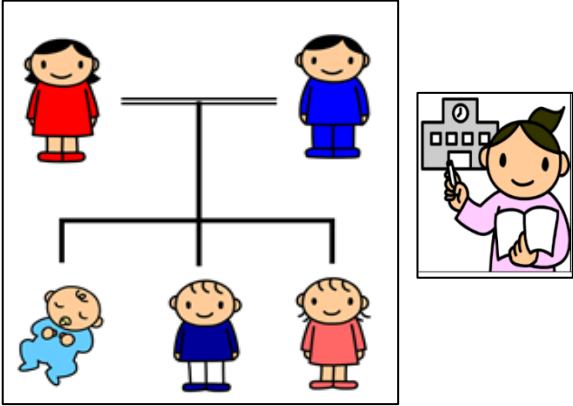
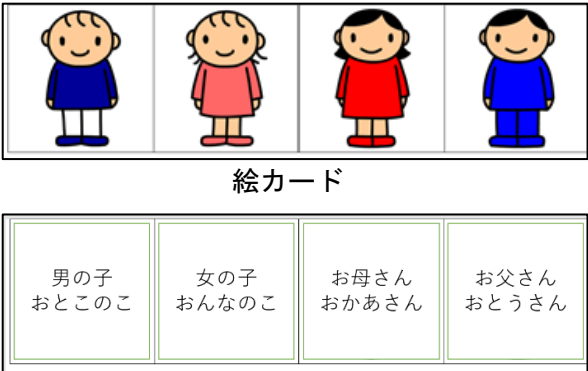


よく使う日本語

～したことがありますか？～を知っていますか？【確認】
どう思いますか？【感想】

基本的な流れ	指導のポイント
<p>1 学校で飼っている動物（うさぎや鳥）がいれば、世話の仕方を調べる。もしなければ、先生や児童が昆虫などを持ってくる。それもできなければパソコンで調べる。（聞く・話す・読む活動）</p> 	<p>○世話の仕方は、①飼育委員に聞く ②本や図鑑で調べる ③パソコンで調べる などの方法がある。</p> <p>T:「うさぎ小屋のそうじをしたことがありますか？」 S:「ありません。」 T:「うさぎのえさを知っていますか？」 T:「飼育委員に聞いたり、本やパソコンで調べたりしましょう。」</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>※高学年以上は、 ・飼育委員に聞きたいことをまとめてから、インタビューのようにして聞くと、国語の学習につながる。</p> </div>
<p>2 動物の世話をする。（聞く・話す活動）</p> 	<p>○実際に世話をして、動物とふれあう。写真も撮っておく。</p> <p>T:「そうじをして、どう思いましたか？」 S:「大変です。きれいになってよかったです。」 T:「えさをあげて、どう思いましたか？」 S:「えさを食べました。うれしいです。」</p> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>ポイント 教材としてではなく、今後も継続して生き物の世話をしたり、関心をもったりできるような声かけを意識しましょう。</p> </div>
<p>3 動物クイズを作る。（書く活動）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>うさぎクイズ </p> <p>「学校のうさぎの名前は何ですか？」</p> <p>「学校のうさぎは、何さいですか？」</p> <p>「学校のうさぎは、何を食べますか？」</p> </div>	<p>○学級の友達に出すクイズを考える。実際に世話をした生き物についてのクイズを作るのがよいが、難しければ本やパソコンで調べたことで作ってもよい。</p> <p>T:「うさぎクイズを作りましょう」</p> <p>クイズの例 S:「学校のうさぎの名前は何ですか？」 S:「学校のうさぎは、何才ですか？」 S:「学校のうさぎは、何を食べますか？」</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>※高学年以上は、 ・クイズに限らず、観察日記やポスター、紹介文など児童の実態に応じた書く活動にする。</p> </div>



よく使う日本語 **～は、何（いつ、どこ、だれ、どちら、どんな）です。【5W1H】**

基本的な流れ	指導のポイント
<p>1 絵カードを使って、家族について話す。 （聞く・話す活動）</p> 	<p>○絵カード（架空の家族）について質問をする。 T: 「これは、だれですか？」 S: 「お母さんです。」 T: 「お母さんは、どこにいますか？」 S: 「学校にいます。」 T: 「仕事は、何ですか？」 S: 「先生です。」</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ※高学年以上は、 ・だれは、何を、どこで、をすべて含めた文で 答えさせる。 </div> <p>※絵カードにアニメのキャラクターや有名人を 入れると楽しくできる。</p>
<p>2 絵カードと文字カードを裏返して広げ マッチングゲームをする。（読む活動）</p>  <p style="text-align: center;">絵カード</p> <p style="text-align: center;">文字カード</p>	<p>○絵カードと文字カードが一致したらマッチング成功。</p> <p>T: 「絵カード、文字カードから1枚ずつ 取って、絵と文字が合っていますか？」 S: 「合っています。／合っていません。」</p> <p>T: 「取ったカードについて答えましょう。 これは、だれですか？」 S: 「これは、お父さんです。」 「お母さんは、先生です。」</p>
<p>3 自分の家族を紹介する文や家族への手紙を書く。（書く活動）</p>  <p>「お父さんは、 しょうぼうしです。」</p> <p>「お母さんは、先生で いつもやさしいです。」 「ご飯を作ってくれて ありがとう。」</p> 	<p>○自分の家族の年齢・仕事・好きなことなどを書かせる。家族に読んでもらうことを意識して書かせるとうい。</p> <p>T: 「自分の家族のことを『～は、～です』 を使って書きましょう。」</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ※高学年以上では、 ・家族への感謝の手紙文のように書かせてもよい。 ・「～は、～です」に修飾語を入れた文で書かせる。 </div> <div style="border: 1px solid yellow; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>ポイント 自分の家族を紹介することに抵抗がある場合は、 自分の友達のことや上の絵カードの家族のことを 書かせましょう。</p> </div>


絵カードは、ドロップレットプロジェクト (https://droptalk.net/?page_id=116) よりダウンロードしました。



よく使う日本語

いくつ（何こ／何本／何まい）？【数】

～をえらびました。～だからです。【理由】

基本的な流れ	指導のポイント
<p>1 絵カードを使って買い物ごっこをする。 (聞く・話す活動)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <p style="text-align: center;">絵カードの表</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">りんご 100 円</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ソフト クリーム 200 円</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ラーメン 550 円</div> </div> <p style="text-align: center;">絵カードの裏</p>	<p>○はじめは、先生が店員、児童が客の役をする。</p> <p>T: 「りんごは、いくつ欲しいですか？」 S: 「3つです。」</p> <p>T: 「合わせて、いくらですか？」 S: 「300 円です。」</p> <p>T: 「おつりは、いくらですか？」</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>※高学年以上は、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・絵カードにこだわらず、スーパーのチラシなどを使った買い物にする。 ・かけ算やわり算を使って値段を出す問題にする。(1個あたりの値段を出すなど) </div> <p>※実態に応じて買い物に条件をつけた聞き方もある。 「りんごが5つだったら、どうでしょう。」 「りんごが50円なら、どうでしょう。」</p>
<p>2 絵カードに自分のほしい物を書く。 (書く活動)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <p style="text-align: center;">絵カードの表</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">本 100 円</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">くつ 800 円</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ケーキ 320 円</div> </div> <p style="text-align: center;">絵カードの裏</p>	<p>○表に自分がほしい物の絵、裏に文字・値段を書かせる。</p> <p>T: 「何をえらびましたか？」 S: 「本をえらびました。」</p> <p>T: 「どうして本をえらびましたか？」 S: 「本を読むことが好きだからです。」</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>※高学年以上は、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・家庭科の学習と関連させ、おこづかいの適切な使い方や調理の材料としての買い物を考えさせる。 ・「どうして」「なぜ」の質問に「なぜなら」「理由は」などと答えさせる。 </div>
<p>3 自分で作った絵カードも使って買い物ごっこをする。(読む・話す活動)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;">    </div>	<p>○1と同じ活動をする。店員と客の役を交代してもよい。</p> <p>「合わせて、いくらです。」 「おつりは、いくらです。」 「～と～をえらびました。」 ～だからです。」</p> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>更に発展させるなら、お金カードを使って、お金のやりとりを体験させるとよいでしょう。「おこづかい1000円をもって、買い物に行きましょう。何を選びますか？」など実態に応じて買い物ごっこを楽しめます。</p> </div>



よく使う日本語

合わせていくつ（何点）？ あといくつ（何点）？
どちらがいくつ多い（少ない）？【数】

基本的な流れ

指導のポイント

1 的当てゲームを楽しむ。
（聞く・話す活動）



100円均一ショップで売られている的当てゲーム

○遊ぶときは安全に気を付ける。

T: 「先生は、10点と20点と70点でした。
合わせて何点ですか。」

S: 「100点です。」

T: 「〇〇さんは、30点と40点ですね。
あと何点で先生より多くなりますか？」

その他のゲームでも
特別支援の教材や手作りのゲームでよいです。
何十や何百の計算ができる得点のあるゲームで
あれば同様の活動ができます。勝ったり、負けたり
して、ルールを守る態度も育てましょう。

2 玉入れゲームを楽しむ。
（聞く・話す活動）



運動会の玉入れが使えない場合は、100円均一ショップ等で売られているカラーボールでもよい。

○繰り上がり足し算や繰り下がり引き算の練習である。

T: 「いくつ入ったか数えましょう。」

S: 「1、2、3…、15個です。」

T: 「2回目はいくつ入りましたか？」

S: 「1、2、3…、17個です。」

T: 「2回合わせていくつですか？」

S: 「 $15+17=32$ 32個です。」

体育や運動会で行う種目だとその練習になります。
得点がつけられるものであれば、休み時間に
学級の友達がやっている遊びでもよいでしょう。

3 筆算のやり方を確認する。
（書く活動）

	1		2	10
	1	5	3	2
+	1	7	—	2 5
	3	2		7

繰り上がりの数字をどこに書くかなど、在籍学級と同じ筆算のやり方にする。

○実態に応じて問題を変える。数ブロックなど半具体物を操作しながらやるとよい。

T: 「玉入れの数を筆算で答えましょう。」

T: 「先生の玉入れの数と、どちらがいくつ
多いか筆算で答えましょう。」

S: 「私が32個、先生が25個です。

$32-25=7$ 私が7個多いです。」

※高学年以上は、
・かけ算やわり算の筆算で1回あたりの平均得点、
何%入ったか、先生の数の何倍かなどを求める。
・母国の筆算のやり方が身に付いている場合は、その
やり方を理解し、認める。日本のやり方も教えて、
共通点や相違点を考えさせる。

かけ算九九 で数えよう


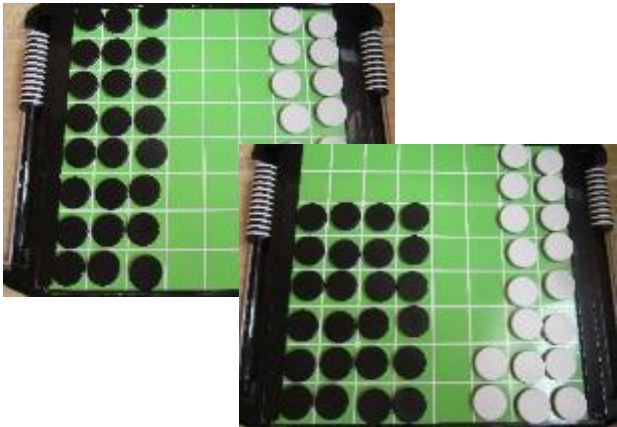



教科との関連

算数・生活

よく使う日本語

いくつ?【数】 ~ずつまとめましょう。【整理】
~するためには、どうしたらいいでしょう。【方法】

基本的な流れ	指導のポイント
<p>1 ゲームを楽しむ (聞く・話す活動)</p> 	<p>○ルールを知らない児童には操作をしながら教える。操作をしながら「はさむ」「うらがえす」などの意味を理解させる。</p> <p>T:「白を黒ではさむと、黒に変わります。最後に多いほうが勝ちです。」 T:「黒をはさむためには、どうしたらいいでしょう。」</p> <p>とにかく楽しく遊ぶ 勝ったり、負けたりを体験させましょう。少し先を読む力、ルールを守る力など遊びの中に学びがあります。山くずし、五目ならべでも遊ぶことができます。</p>
<p>2 ゲームが終わったら、コマをかけ算を使って数える。 (聞く・話す活動)</p> 	<p>○コマをアレイ図のようにして、かけ算で数える。</p> <p>T:「速く数えるためには、どうしたらいいでしょう?」 S:「コマをまとめます。」 T:「8個の列が3列できました。いくつですか?」 S:「8×3で24です。」</p> <p>さらに発展させるなら ゲームから離れ、コマのつかみ取りで、早く計算して数えるゲームにうつるとよいでしょう。8の段だけではなく、いろいろな段で計算させましょう。8×3は6×4に変形できるなどを体験させるとよいでしょう。</p>
<p>3 九九を使ったいろいろなゲームに取り組む。(読む・話す活動) ※ここでは九九ビンゴを行う</p> 	<p>○実態に応じて活動を変える。かけ算九九表や具体物を見ながらやるとよい。</p> <p>「4の段の答えを書きましょう。」 「4のまとまりが2つでいくつですか?」 S:「4×2で8です。」 「ビンゴ表の8に○をつけましょう」</p> <p>※高学年以上は、 ・かけ算九九が身に付いている場合は、活動のレベルを上げ、実態に応じた活動にする。 ・その場合も計算練習ではなく、具体物を使った活動にする。</p>

かけ算九九はゲームで指導【後編】授業で使える楽しい活動9選 みんなの教育技術(<https://kyoiku.sho.jp/20298/>)よりダウンロードしました。



よく使う日本語

何時、何分ですか？【時刻】

何時間、何分間ですか？【時間】

基本的な流れ

指導のポイント

1 ストップウォッチを見ないで、10秒たったと思うところで止める。
(聞く・話す活動)



○10秒という時間の長さの感覚と言葉の意味を理解させるための活動である。何度か行わせてみるのがよい。同じように30秒、1分でも何度か行わせる。

T: 「10秒だと思ったら時計を止めます。」

S: 「止めました。おいしい！12秒でした。」

T: 「1分は何秒ですか？」

S: 「60秒です。」

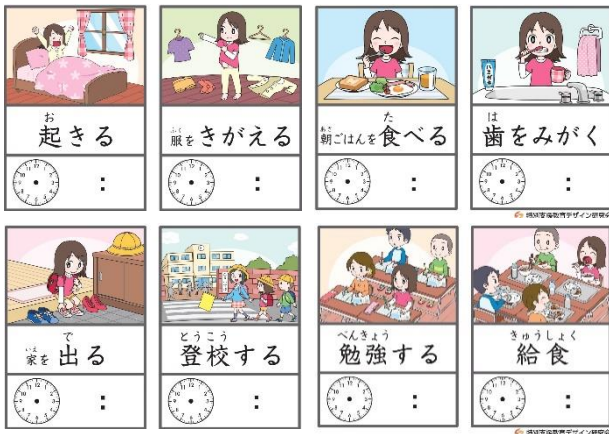
T: 「1分だと思ったら時計を止めます。」

S: 「やった！ぴったり60秒でした。」

T: 「おや、授業が始まってから何分経ちましたか？」

S: 「15分経ちました。」

2 一日の生活の絵カードを順番に並べて、時刻を書く。(読む・書く活動)



○自分の一日の生活の順番に並べてから、その時刻を書く。時刻を意識していなくて分からない場合には、次の課題にしてもよい。学校生活の時刻は分かりやすいので、学校生活の時刻から書き始めてもよい。

T: 「何時何分に起きますか。」

S: 「6時30分です。」

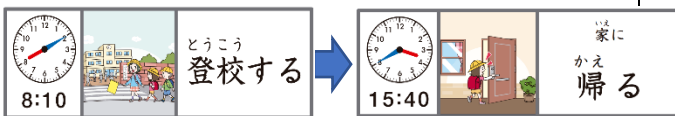
T: 「何時何分に給食を食べますか。」

S: 「12時40分です。」



時刻が分からない児童には、算数セットの時計の模型を使って教えましょう。時計の読みは日本人児童でも定着に時間がかかるので、焦らず少しずつできるようになればよいでしょう。

3 絵カードや時計すごろくで、時間についての問題を考える。(聞く・話す活動)



○絵カードを使うか時計すごろくを使うかは実態による。どちらも、時計の模型やデジタル時計が支援になる。

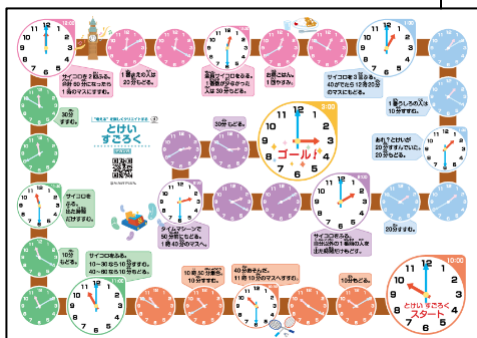
T: 「給食の時間は、何分間ですか？」

S: 「20分間です。」

T: 「学校にいる時間は、何時間何分間ですか？」

S: 「7時間30分間です。」

時計すごろく



※高学年以上は、
・「何分後は？何分前は？何時間何分後は？」など児童の理解度に応じた質問をする。



よく使う日本語

どんなことを聞いたか、話してください。【指示】

基本的な流れ	指導のポイント
<p>1 先生の伝言を聞いて、形を作るゲームを行う。(聞く・話す活動)</p>  <p>←見せずに伝言する</p>	<p>○先生が色板や折り紙で作った形を児童に見せずに言葉で伝言する。児童はそれを聞いて、形を再現する。始めは、簡単な形にする。児童は途中で質問してもよい。</p> <p>T: 「四角の上にダイヤを2つ置きます。」 T: 「四角の下に丸を2つ置きます。」 S: 「下というのは、ここですか？」 T: 「そうです。では先生が作った形と同じになったか、見てみましょう。」</p> <p>※高学年以上は、 ・正方形、長方形、直角三角形、二等辺三角形、正三角形、平行四辺形、台形、円、一辺の長さ○cm、半径○cmなど算数用語を使う。 ・慣れたら役割を交代してみる。</p>
<p>2 伝言ゲームをする。(聞く・話す・書く活動)</p> 	<p>○先生が言った文を聞いて、正しく伝えられるかの練習である。先生と1対1の場合は、糸電話を使って、電話の受け答えのようにすると楽しくできる。</p> <p>T: 「先生が言う文を覚えてください。」 T: 「明日、学校に折り紙を持ってきてください。」「話してください。」 S: 「明日、学校に折り紙を持ってきてください。」</p> <p>ポイント 一言一句正しく伝えられる必要はありません。児童の実態に応じて、伝言する文を変えましょう。聞き取った文を書いてもよいでしょう。</p>
<p>3 人や物の特徴を聞いたり話したりして、絵本の中から探すゲームをする。(聞く・話す活動)</p> <p>人や物がたくさん描いてある絵本などを使う</p>  <p>チャレンジミツケ! 10 (ウォルターウィック作 小学館)</p>	<p>○始めは先生が人や物の特徴(色、形、大きさ、服、持ち物、髪型など)を話し、児童が絵の中から探す。慣れたら、役割を交代し、児童が話をする。</p> <p>T: 「絵本の中から見つけてください。」 「色は、白と黒です。」 「形は、丸いです。」 「スポーツで使います。」</p> <p>S: 「サッカーボールですか」「見つかりました。」</p>



よく使う日本語

～にちゅういします。～に気をつけます。【注意】
 どのようになりましたか？～になりました。【変化】

基本的な流れ

指導のポイント

1 ホットケーキの作り方を聞いて材料を混ぜる。(聞く・読む活動)

①まず、ボールに卵と牛乳を入れて混ぜます。



②つぎに、ミックスを入れて混ぜます。



次のモジュールと 続けて行うほうがよい

○絵本「しろくまちゃんのほっとけーき」(わかやまけん作 こぐま社)を読むと作り方とホットケーキができていく様子がわかりやすい。



材料(3枚分): ホットケーキミックス 150g
 牛乳 100mL(1dL) 卵 1個
 道具: ボール、ホットプレート、フライ返し
 5枚分なら材料は? 6枚分なら? と算数の比の問題としてもよいでしょう。その他のかんたんな調理として、クレープ・プリン・ゼリーなどがあります。

- T: 「手を洗い、マスクをします。やけどをしないようにちゅういします。」
- T: 「まずボールに卵と牛乳を入れて混ぜます。」
- T: 「つぎに、ホットケーキミックスを入れて混ぜます。どのようになりましたか?」
- S: 「色が変わりました。とけてどろどろになりました。」

2 ホットケーキを焼いて切る。(聞く・話す活動)

③それから、ホットプレートで3分焼きます。

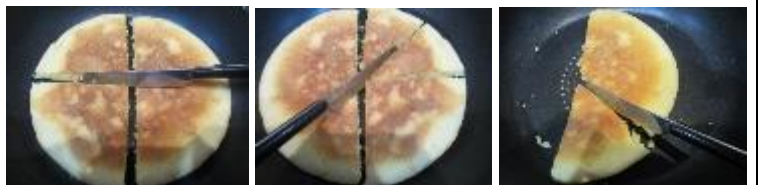


④あわがでたら、うらがえして2分焼きます。



- T: 「何にちゅういしますか?」
- S: 「やけどにちゅういします。」
- T: 「どのようになりましたか?」
- S: 「あわが出てきました。焼けました。」
- T: 「4枚(6枚・8枚)に分けましょう。」

※高学年以上は、
 ・ $\frac{1}{2}$ や $\frac{1}{4}$ など分数の考え方を取り入れる。
 ・家庭科の調理実習の練習として準備・片付け・時間を意識して計画させる。



3 ホットケーキの作り方を書く。(書く活動)

ホットケーキの作り方

まず、たまごと牛にゅうを入れて混ぜます。
 つぎに、ミックスを入れて混ぜます。
 それから、ホットプレートで3分やきます。あわがでできます。

○作っている時の写真や絵本を見ながら書かせるるとよい。モジュール「おもちゃ」「観察」の作文は縦書きであるが、本時のモジュール「料理」は横書きとした。実態に応じてどちらを用いてもよい。

- T: 「まず(次に)何をしましたか。」
- T: 「混ぜるとどのようになりましたか? 焼くとどのようになりましたか?」

※高学年以上は、
 ・材料や準備するもの
 ・作り方とその絵、写真
 ・変化していく様子や味も加えて、段落も意識した作文形式で書かせる。