

学びの教室 授業指導案

キンダークラス

対象年齢：年中～小2

5 月 1 週目

作成者：宮江 かほり

テーマ ●友達と動きを合わせよう！

めあて ●友達と動きを合わせる。

時間	めあて	指導教材	授業展開と留意点	生徒の行動
10分	話を聞く	おやくそく(チャレンジシート)	①「始まりの挨拶」は、これからソーシャルスキルの勉強が始まることを意識させる。 ②講師が名前を呼び、生徒は返事をする。講師は1人1人の名前を呼ぶ際は生徒の顔を見て元気かどうか尋ねるなど、生徒の緊張を和らげる。 ③今日のめあて、予定、クラスでのお約束を伝える。 ④チャレンジシートに名前を記入する。	①始まりの挨拶をする。 ②返事をする。 ③先生の話聞く。 ④名前を書く。
10分	聞く姿勢をつくる	・先週の宿題プリント ・がんばりタイムシート ・ポイント表(掲示用) ・マグネットシート ・良い姿勢(掲示用) ※前回のこいのぼりの写真を印刷しておく	①宿題の発表を聞く。発表する生徒のこいのぼりの写真を提示しておく。話を聞く時のお約束として、聞く姿勢をとる、話さないことを確認する。約束が守れたら講師がポイント表にマグネットを張る。 ②講師が手を2回叩いて「聞く姿勢」と言い、聞く姿勢をとってもらい、一人ずつ発表してもらおう。(生徒数の少ないクラスでは、先生の発表を聞くようにしてください。) ③ポイント表のマグネットの数をがんばりタイムシートに記入する。	①講師の話聞く。 ②友達の話聞く。発表する。(メインは話を聞くほうです！)
30分	友達と動きを合わせる	・パラバルーン(こちらで準備します) ・CDデッキ ・おてだま又は新聞紙ボール	①初めは「ロンドン橋落ちる」の要領で、歌に合わせて2人がパラバルーンを上下に動かし、残りの生徒がパラバルーンに捕まらないようにぐり抜ける。途中でパラバルーンを動かす役を交代する。 ②十分に体を動かした後、今度は皆で動きを合わせることを伝える。パラバルーンを拵げてピンと張った状態で、おてだまをパラバルーンにのせる。おてだまを落とさないように気を付けながら、パラバルーンを上下に振る。動きを合わせないとおてだまが落ちやすいことを伝える。	①2人がパラバルーンを持ち、上に上げておいて、ロンドン橋の歌で、「さあどうしましょう」のところで下に下げる。残りの生徒はパラバルーンをぐり抜ける。 ②パラバルーンを持ち、広がってピンとはるようになる。おてだま又は新聞紙ボールを落とさないように、パラバルーンを皆で上下に振る。
10分	振り返り・宿題確認	宿題プリント 絵本	①宿題で出すことを提示する。 ②質問をすることで、家で困らないことを伝えて、質問をするように支援していく。 ③チャレンジシートを見ながら、今日の振り返りを行う。 ④全員が帰りの用意を完全にしてから、絵本に移れることを伝える。 ⑤絵本を読み聞かせる。 ⑥終了の挨拶を行う。	①宿題を聞く。 ④振り返る。 ④帰りの支度をやる。 ⑤絵本を聞く。

宿題 ●「学校や家庭でも人と動きをあわせてみよう」

学びの教室 授業指導案

キンダークラス

5 月 2 週目

対象年齢： 年中～小2

作成者： 宮江 かほり

テーマ	●音楽に合わせて動こう
めあて	●音楽を聞いて動きを止める。

時間	めあて	指導教材	授業展開と留意点	生徒の行動
10分	話を聞く	・おやくそく(チャレンジシート)	①手遊びで生徒が講師に注目し、落ち着いてから挨拶を行う。 「始まりの挨拶」は、これからキンダークラスの勉強が始まることを意識させる。 ②講師は名前を呼び、生徒の調子を尋ねる。 ③今日のめあて、予定を提示する。 ④おやくそくを斉唱する。	①始まりの挨拶をする。 ②名前に返事をする。 ③講師の話を聞く。
10分	聞く姿勢をつくる	・先週の宿題プリント ・がんばりタイムシート ・ポイント表(掲示用) ・マグネットシート ・良い姿勢(掲示用)	①宿題の発表を聞く。話を聞く時のお約束として、聞く姿勢をとる、話さないことを確認する。約束が守れたら講師がポイント表にマグネットを張る。 ②講師が手を2回叩いて「聞く姿勢」と言い、聞く姿勢をとってもらい、一人ずつ発表してもらう。(生徒数の少ないクラスでは、先生の発表を聞くようにしてください。) ③ポイント表のマグネットの数をがんばりタイムシートに記入する。	①講師の話を聞く。 ②友達の発表を聞く。自分が発表をする。
30分	動きを止める	・遊び方プリント ・CDデッキ(アツスクールにあります) ・CD ・新聞紙ボール(事前に作っておいても、ゲームの前に一緒につくっても構いません)	①今日のめあてを再確認し、今日は「動きを止めること」を頑張ることを目的に2つのゲームをすることを伝える。 ②玉入れ：曲が流れている間、講師はかごをもって走り、生徒が新聞紙ボールで玉入れを行う。曲が止まったら椅子に座る。 ③椅子取りゲーム：曲を流し、音楽が止まったら椅子に座る。生徒と話し合い、座れなかった人が曲をスタートするなどルールを決めてもよいが、曲を止めるのは講師が行うようにする。	①講師の話を聞く。 ②③ゲームを行う。
10分	振り返り・宿題確認	宿題プリント・絵本	①宿題で出すことを提示する。 ②自分で考えて書くところと、家族に手助けをもらって書くところを明確に提示する。 ③質問をすることで、家で困らないことを伝えて、質問をするように支援していく。 ④チャレンジシートを見ながら、今日の振り返りを行う。 ⑤全員が帰りの用意を完全にしてから、絵本に移れることを伝える。 ⑥絵本を読み聞かせる。 ⑦終了の挨拶を行う。	①自分がわからないところは挙手して質問する。 ⑤自分の荷物をまとめる。自分が遅いと他の人に迷惑をかけていることを知る。 ⑥絵本を聞く。

宿題 ●「学校や家庭でも止まる動きをやってみよう」

学びの教室 授業指導案

キンダークラス

対象年齢： 年中～小2

5 月 3 週目

作成者： 宮江 かほり

テーマ 友達の声聞いて動こう！

めあて ●友達の声聞いて動く。

時間	めあて	指導教材	授業展開と留意点	生徒の行動
10分	話を聞く	おやくそく(チャレンジシート)	①手遊びで生徒が講師に注目し、落ち着いてから挨拶を行う。 「始まりの挨拶」は、これからキンダークラスの勉強が始まることを意識させる。 ②講師は名前を呼び、生徒の調子を尋ねる。 ③今日のめあて、予定を提示する。 ④おやくそくを斉唱する。	①始まりの挨拶をする。 ②名前に返事をする。 ③講師の話聞く。
10分	聞く姿勢をつくる	・先週の宿題プリント ・がんばりタイムシート ・ポイント表(掲示用) ・マグネットシート ・良い姿勢(掲示用)	①宿題の発表を聞く。話を聞く時のお約束として、聞く姿勢をとる、話さないことを確認する。約束が守れたら講師がポイント表にマグネットを張る。 ②講師が手を2回叩いて「聞く姿勢」と言い、聞く姿勢をとってもらい、一人ずつ発表してもらう。 (生徒数の少ないクラスでは、先生の発表を聞くようにしてください。) ③ポイント表のマグネットの数をがんばりタイムシートに記入する。	①講師の話聞く。 ②順番に発表する。他の人の発表を聞く。 ③シートで振り返る。
30分	友達の声聞いて動く。	・お助けカード ・ぬいぐるみ(こちらで用意します) ・ルールプリント	①めあてを再確認し、今日は「友達の声をよく聞いて動くことを頑張ることを伝える。」 ゲームとして、「ごろごろどかん」と「なんでもバスケット」を行う。 ②ごろごろどかん 王様を一人決める。王様以外の生徒は輪になって座り、王様の声に合わせてぬいぐるみを回していく。王様は目をつむって言う。 「ごろごろ」→右回り 「びかびか」→左回り 「ざあざあ」→止まる 「ドカン」→持っていた人が次の王様になる。 ③なんでもバスケット 王様を一人決め、王様以外は輪になって座る。王様が「赤い服を着てる人！」など言うと当てはまる人だけ移動する。座れなかった人が次の王様。自分でお題を考えることが難しい生徒には、お助けカードを出して、「〇〇くん、手伝ってください」や「先生、手伝ってください」と言うことで助けを得ることができる。	①講師の話聞く。 ②③ゲームを行う。
15分	振り返り・宿題確認	宿題プリント・絵本 ポイントシール	①宿題で出すことを提示する。 ②質問をすることで、家で困らないことを伝えて、質問をするように支援していく。 ③チャレンジシートを見ながら、今日の振り返りを行う。 ポイントを見て今月のシールを貼る。 ④全員が帰りの用意を完全にしてから、絵本に移れることを伝える。 ⑤絵本を読み聞かせる。 ⑥終了の挨拶を行う。	①自分がわからないところは挙手して質問する。 ⑤自分の荷物をまとめる。自分が遅いと他の人に迷惑をかけていることを知る。 ⑥絵本を聞く。

宿題

●「学校や家庭でも人の声をよく聞いて動いてみよう」



_____年____月____日 名まえ _____

キンダークラス チャレンジシート



じゅぎょう 授業にちこく遅刻せずしゅっせき出席したらさんかしょう参加賞1ポイント！

1週目	2週目	3週目	出席項目
			じかんまでに <small>あつとすくーる</small> アットスクールにきます。
			← <small>しゅっせき</small> 出席ポイントゲット！

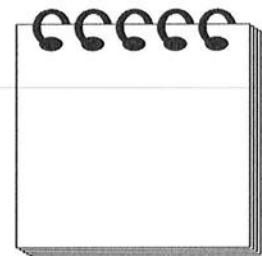
チャレンジしよう！毎週5つ以上○ならば1ポイントだよ！

1週目	2週目	3週目	チャレンジ項目
			おおきなこえであいさつをします。
			なまえをよばれたら「はい」とへんじします。
			じぶんのいすにすわります。
			おおきなこえではっぴょうします。
			しずかにはなしをききます。
			かってにたつてあるきません。
			ほかのおともだちがいやがることをしません。
			← <small>こうもく</small> チャレンジ項目ポイントゲット！


しゅっせき 出席とこうもくチャレンジ項目のごうけい合計だよ

--	--	--

まいしゅう 毎週のごうけい合計ポイント



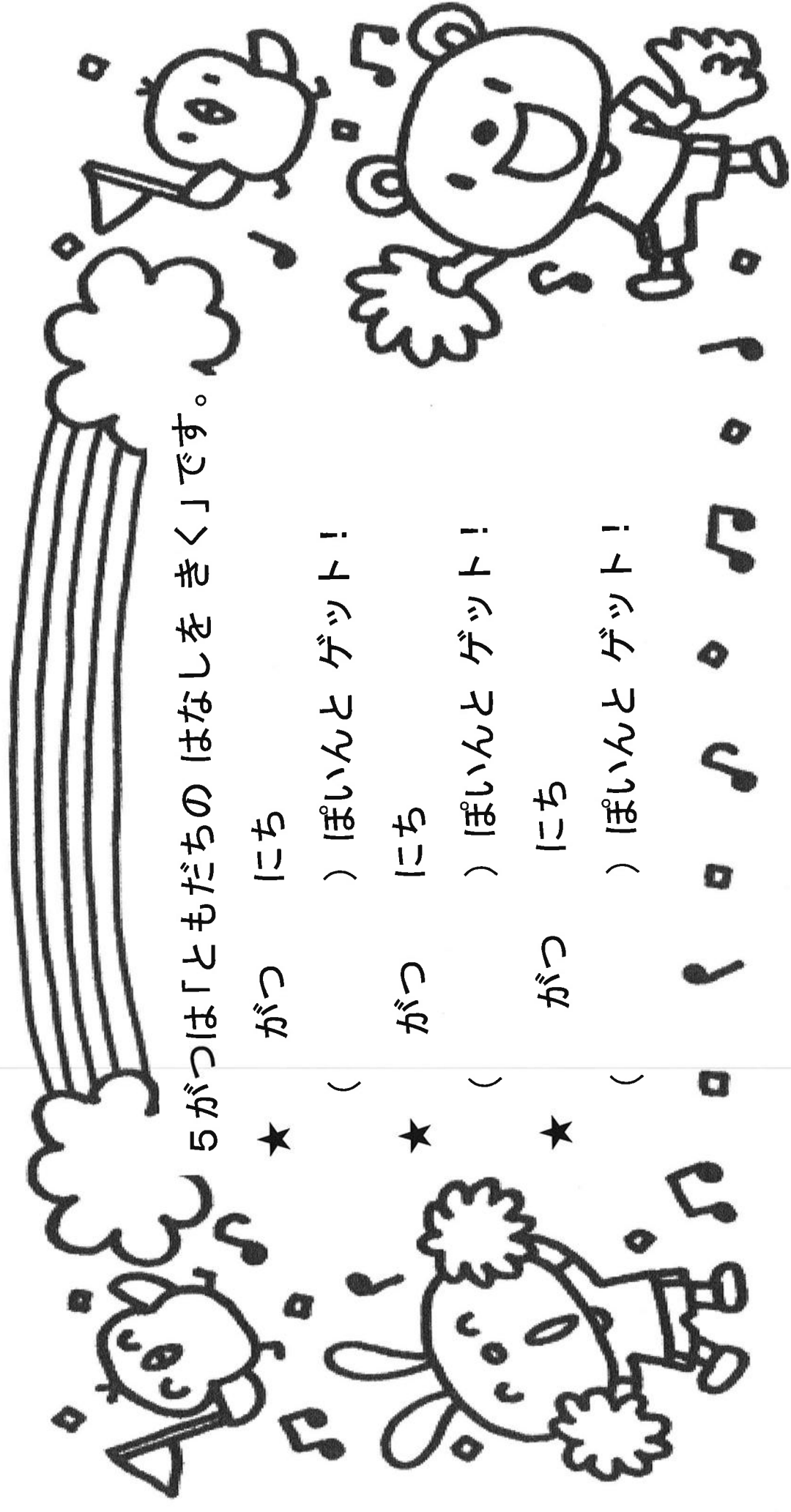
TOTAL



先生のサイン _____

♪がんぼいタイム♪

なまえ ()



★ がっ は「ともだちのはなしを きく」です。

★ がっ にち

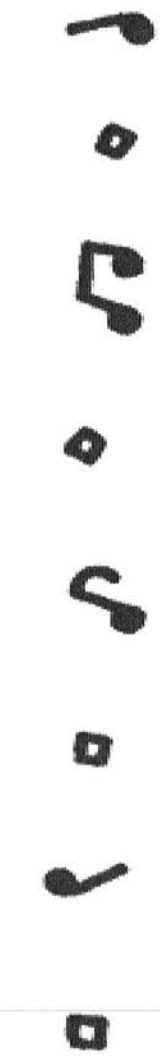
() ぽいんと ゲット!

★ がっ にち

() ぽいんと ゲット!

★ がっ にち

() ぽいんと ゲット!



なまえ	きくしせいができた。	じぶんのぼんまできずかにまてた。

★きょうの めあて：みんなで うごきを あわせる

★きょう やったこと

①パラバルーンを くぐりぬける

②ボールを おとさないように あげる



★きょうの ポイント

うごきを あわせるためには

ともだちの うごきを よくみる こと

ともだちの こえを よくきく こと

が たいせつ です。

★おうちや がっこうで 「うごきを あわせる」 ことを

やってみよう♪ (れい) てあそび、たいそうなど

①なにを やったかな？ (えでも いいよ！)

②どんな きもち だった？ (えでも いいよ！)

おたすけ

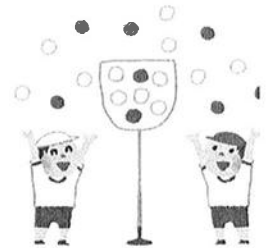
かーど



きょうは「うごきをとめること」をがんばります。

★たまいれ

- ①せんせいが かごを もって うごきます。
- ②おんがくが ながれている あいだ、ボールを かごに いれます。
- ③おんがくが とまったら、いすに すわります。



★いすとりゲーム

- ①ひとつ すくなく、いすを まるく ならべます。
- ②おんがくが ながれている あいだ、いすの まわりを まわります。
- ③おんがくが とまったら、いすに すわります。
- ④すわれなかった ひとが つぎに おんがくを スタート させます。

※おんがくをとめるのはせんせいです！



きょうは「ともだちのこえをきいてうごく」ことを
がんばります。

★ごろごろどかん

- ①おうさまをひとりきめます。
- ②おうさまじゃないひとはわになってすわります。
- ③おうさまのこたばをきいてぬいぐるみをうごかします。

ごろごろ→みぎまわり
ぴかぴか→ひだりまわり
ざあざあ→もったまま
どかん→つぎのおうさま



★なんでもバスケット

- ①おうさまをひとりきめます。
- ②おうさまじゃないひとはわになってすわります。
- ③おうさまは、「あかいふくのひと!」や「ぱんたべたひと!」など
おだいをいいます。
- ④あてはまるひとはたってほかのいすにすわります。
- ⑤すわれなかったひとがつぎのおうさまです。

※おだいがおもいつかなかったひとは、「おたすけカード」をつかえるよ!