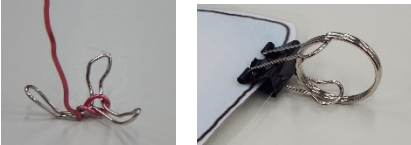



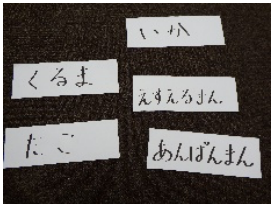


大項目	読むこと
小項目	ひらがなの読み
タイトル (教材名)	「魚釣りゲーム」
目的 身につけてほしい力	<ul style="list-style-type: none"> ・遊びを通して、ものの名前を言う、書く。 ・いくつもある中から、釣りたいものを選ぶ。
教材の概要	<p>魚、食べ物、乗り物、昆虫等、様々なものを釣る対象とし、クリップを曲げた釣り針のついた竿で実際に、自分で好きなものを選んで釣る。</p> <p>【写真】</p>
材料	釣り針
作り方	釣るもの
工夫点など	
画像	<p>クリップを写真のように細工して釣り針を作る。1本の針金に伸ばした後、だいたい針になる飛び出た3点の長さが同じになるように曲げる。先端は少し上向きにすると、釣ったものが落ちにくい。</p> <p>釣るもの側には、ダブルクリップにリングを通す。</p> <p>ねらって…</p>  <p>入ったら…</p>  <p>釣れた！</p>  <p>実際は、たくさんのイラストを並べて置き、好きなものを選んで釣るようにした。また、釣ったものの名前を言ったり、写真のようにたくさんのカードの中から釣ったものの名前として正しいものを選んだりした。授業ではイラストを釣ったが、文字カードを釣って、イラストを選ぶ、足し算の答えを釣る等、活動の広がりは大いと思う。</p> 
	【工夫点】
	釣り糸は、タコ糸にしていたが、手先の巧緻性によっては、針金に変えることで、より釣り針を狙ったところに操作しやすくなる。
教材の使用方法	ことばかず（国語・算数）で実施したが、扱う内容次第では、他教科にも応用できると思う。
その他	<ul style="list-style-type: none"> ・遊びを通して、釣ったものの数を数える、仲間分けをすることで算数要素も学習できる。 ・グループの実態や、焦点を当てる学習内容によって、一人ずつ順番に取り組むのか、全員で一斉に行うのか、進め方はいくらかでもある。