

実践事例① 小学部6年／遊びの指導

『お客さんを意識して、注文通りの料理を作って繰り返しお店屋さんごっこをしよう』

1. 子どもの実態と望む姿

- ・対象児童は、小学部6年生の男子（学級は5年生3名、6年生3名の複式学級）
- ・これまでに取り組んできたごっこ遊びでは、準備からすすんで取り組み、自分から繰り返し何度も遊ぶ姿が見られている。
- ・本題材では、
お客さんの注文を聞いて、注文通りの料理に合う材料や調理法で料理を作って遊んでほしいと考えた。

2. 授業のポイント

ポイント1 お客さんの食べたいものを作る楽しさを味わい、自分から繰り返し遊ぶための工夫

《どんなお店屋さんごっこの遊び方にするといいかな？》

○ルールの検討

- ・お客さんの注文通りの料理を作る楽しさが実感できる仕組みにする
- ※お客さんの注文にぴったりの料理を作って出すと、お客さんから星3つもらえる仕組みにした

おかし		おかず	
調理法	食材	調理法	食材
揚げもの	にこ	揚げもの	たまご
にもの	さかな	たまご	やさい



○遊び方の検討

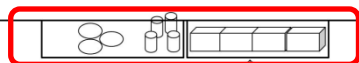
- ・毎回、自分で作り方を工夫して楽しめる遊び方にする
- ※お客さん役の教師は、注文票を使って『調理方法』『材料』『リクエスト』の3つの項目から注文する
例：『揚げもの』『にこ』『おおもりでおねがいします』

○教具：レシピブックの検討

- ・自分で作るものをイメージする手助けとなるもの
- ※『揚げもの』『にもの』のページに分け、それぞれに料理の写真や載せたレシピブック。作りたいものを決める時や作るものを決める時、作った後に確認する時に参照するもの

授業構想チェックシート 内容チェック 教材の工夫① P3参照
 内容チェック 教具の工夫③④⑤⑪ P3参照
 意欲チェック 教具の工夫⑪ P6参照

ポイント2 自分から準備をしたり、遊びをはじめたりするための学習環境の工夫



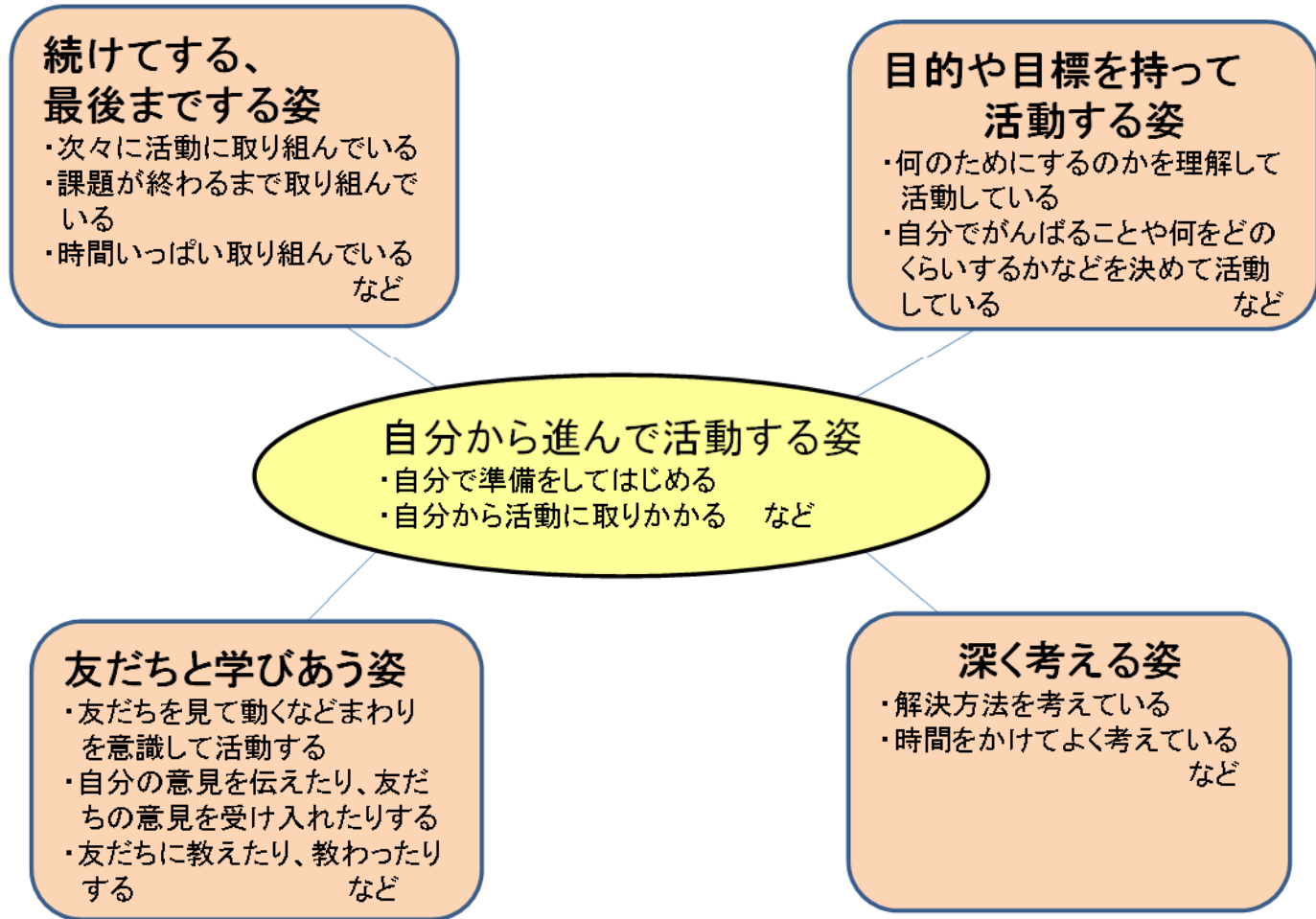
運びやすいように、遊びで使う道具は1セットに！

《遊びの学習環境をどのようにしようか？》

- ・料理をする場所、お客さんが座る場所など、どこで、なにをするのが分かるような場面設定にする
- ・子どもたちがぶつからずにスムーズに動けるように物や活動場所を配置する
- ・調理に使う遊び道具は種類毎に分けたり、物の置き場を子どもと一緒に決める
- ・実際に遊んでみて、動きにくい場合は、随時、変更する

授業構想チェックシート 内容チェック 学習環境：場面設定の工夫① P. 3参照
 意欲チェック 学習環境：場面設定の工夫③ P. 5参照

児童生徒が意欲的に取り組む姿



自分から進んで活動する姿を基盤にし、
児童生徒一人一人のより意欲的な姿が現れる