

## 小学部 遊びの指導 学習指導案

日 時：令和7年7月4日（金）

9：00～9：45

場 所：小学部棟 プレイルーム

対 象：Cグループ 5名

授業者：大谷 保裕 那賀英里佳

安東康二郎

1 題材名 料理などを作ったり、お店の人やお客さんになったりして、食べ物屋さんごっこをしよう

### 2 題材設定の立場

#### (1) 本グループの児童について

本グループは、3年生1名、4年生1名、5年生2名、6年生1名が在籍しており、様々な年齢の児童で構成されている。児童の遊びの様子を見てみると、身近なものに見立てたものを作り続けたり、仕方やルールなどを友だちに提案したりして遊ぶ姿が見られる。また、ルールや勝敗のある学部合同の遊びの中では、友だちと協力して遊ぶ姿も見られる。しかし、比較的自由度の高い遊びの中では、自分からかかわりをもととする相手は教師であることが多く、友だち同士のかかわりが少ない児童たちである。

#### (2) 教材について

本題材の『食べ物屋さんごっこ』は、児童たちが日頃利用している飲食店を取り上げることで、料理などに見立てたものを作る活動が仕組み、子どもたちが興味・関心をもちやすいと考えた。また、店員と客という明確な役割があり、児童の興味・関心に応じたお店を複数設置することで、メニューを注文する、注文に応じて料理を作って渡す、ものの貸し借りをするなど、友だち同士でやり取りをしながら遊ぶことが期待できる。この遊びを通して、友だちとやり取りをして遊ぶ楽しさに目を向け、教師だけでなく、友だちともかかわることができるようになってほしいと考えた。

また、料理に見立てたものを作ったり、店員役と客役になってやり取りをしたりするという活動が仕組みられていることから、見聞きしたことや想像したことをかいたり作ったりする図画工作科の表現の内容や、場面に応じた話し方を用いる国語科の聞くこと・話すことの内容など、各教科の内容を実生活に即した場面で指導することができる。

#### (3) 本題材で指導する内容

児童	題材	
	中心となる内容	配慮的な内容
A	小学部 生活科 2段階 オ 人との関わり (ア) 身近な人を知り、教師の援助を求めながら挨拶や話などをしようとする事。 (イ) 身近な人との接し方などについて知ること。	小学部 国語科 2段階 A 聞くこと・話すこと エ 挨拶をしたり、簡単な台詞などを表現したりすること。
B	小学部 生活科 3段階 オ 人との関わり (ア) 身近な人と自分との関わりが分かり、一人で簡単な応対などをしようとする事。 (イ) 身近な人との簡単な応対などをするための知識や技能を身に付けること。	小学部 国語科 3段階 A 聞くこと・話すこと カ 相手の話に関心をもち、自分の思いや考えを相手に伝えたり、相手の思いや考えを受け止めたりすること。 小学部 図画工作科 3段階 A 表現 ア (ア) 材料や、感じたこと、想像したこと、見たこと、思ったことから表したいことを思い付くこと。

(4) 児童の実態と指導の方向

	児童の実態	指導の方向
A	<p><b>【一般的な実態】</b> CA : 11 自閉症スペクトラム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友だちの様子や活動の開始時刻になったことなどを教師に伝える。</li> <li>・飲食店で注文を伝えたり、食べ終わった後にトレイを返却口に返したりすることができる。</li> <li>・場所や人、物などに関する指示を聞いて、指示通りに行動することができる。</li> <li>・教師や友だちとあいさつを交わしたり、簡単な問いに答えたりすることができる。</li> </ul> <p>&lt;学びに向かう力・人間性等&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・活動に取り組んだことを教師が認めると、次々と取り組むようになる。</li> <li>・はじめての活動や失敗した経験のある活動に取り組むまでに時間がかかることがある。</li> </ul> <p><b>【本題材に関する実態】</b></p> <p>&lt;知識及び技能&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「〇〇先生、できたよ」「〇〇先生、おいしそう」などと言って、作った料理を教師に提示した後、自分の店に並べる。</li> <li>・教師の注文に応じた料理を自分が作った料理の中から選んで渡す。</li> <li>・友だちが「これください」などと言って、自分が作った料理を手にとると、「いいよ」などと言う。</li> </ul> <p>&lt;思考力・判断力・表現力等&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・食品サンプルを皿に載せたり、身近な素材で料理に見立てたものを作ったりして 20 分程度続けて遊ぶ。</li> </ul> <p>&lt;配慮的な内容に関わる実態&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・客役の友だちに料理を渡すとき、教師の言葉をまねて、「どうぞ」などと伝える。</li> </ul>	<p>料理に見立てたものを作ったり、教師とやり取りをしたりすることを楽しんで活動していると考えられる。しかし、友だちからの呼びかけには応じるが、自分から友だちにかかわる姿はほとんど見られない。本題材では、友だちの注文に応じて作った料理を渡す活動を通して、やり取りをする楽しさを感じる対象を友だちにも広げていってほしい。その際、教師と一緒に友だちとかかわるようにしたり、友だちとやり取りをする楽しさを十分に知らせたりすることからはじめ、徐々に自分で友だちとやり取りをするようにしていく。そして、『食べ物屋さんごっこ』という遊びを続ける中で、自分から友だちとかかわり、やり取りをして遊ぶことができるようになってほしい。</p>
B	<p><b>【一般的な実態】</b> CA : 10 自閉症スペクトラム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ニュースや SNS などで見聞きした出来事を教師に伝える。</li> <li>・係活動などの自分が担当していることに最後まで取り組む。</li> <li>・飲食店で、注文から受け取りまでの一連の活動や返却口での片づけを一人でする。</li> </ul> <p>&lt;学びに向かう力・人間性等&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友だちと意見が分かれたときは、多数決やじゃんけんで決めることを提案する。</li> <li>・活動の順番やルール、時間配分などを決めて取り組もうとする。</li> </ul> <p><b>【本題材に関する実態】</b></p> <p>&lt;知識及び技能&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・看板などの店の設備を作り、友だちに同様にすることを提案する。</li> <li>・店員役の友だちがいなくなった店にある商品を片づけ、看板に“テナントぼしゅう”と記入し、教師に伝える。</li> <li>・教師を自分の店に呼び、メニューを伝えて注文を尋ねたり、作った料理を手渡したりする。</li> <li>・友だちの店に行き、並べられている料理を手に取り、「これをください」などと伝えて注文をする。</li> <li>・友だちが「これ貸して」などと言い、自分の店に置いていた道具を手にとると、「いいよ」などと言って、友だちに道具を渡す。</li> <li>・ルールや勝敗のある学部合同の遊びの中では、チームの友だちが活動に参加できるようにチームのゼッケンを渡したり、遊び方を教えたり</li> </ul>	<p>料理に見立てたものを作ったり、教師や友だちとやり取りをしたり、自分で工夫をしたりして遊んでいると考えられる。また、学部合同での遊びの中では、友だちに協力する姿も見られるが、ルールや勝敗のない自由な遊びの中では、そのような姿は見られない。これは、友だちに協力している理由が自分のチームがポイントを多く獲得したり、ゲームに勝ったりするためだからであると考えられる。そこで本題材では、友だちの困りに応じて、物の配置や店の仕組みなどを工夫する活動を通して、友だちのために協力するよさを理解して遊べるようになってほしい。そのために、はじめは友だちの困りを教師が伝えるようにして、友だちに協力する経験が十分にできるようにする。その際、</p>

<p>する。</p> <p>&lt;思考力・判断力・表現力等&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>身近な素材や道具を使って食材や料理などに見立てたものを作ったり、友だちの店で注文したりして30分程度遊ぶ。</li> </ul> <p>&lt;配慮的な内容に関わる実態&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分のしたいことや考えたことを言葉で伝えたり、簡単な言葉を用いた友だちの要求を聞いて道具を貸したり、「いいよ」などと応えたりする。</li> </ul>	<p>協力をした友だちの様子の変化を伝えるなどして、そのよさを意味づけていく。その後、自分から友だちの様子に目を向けて協力することができるように、友だちが困っている状況の伝え方を間接的にしていく。そして、自分の遊びを十分に楽しむ中で、自分から困っている友だちに協力できるようになってほしい。</p>
--	---

**3 題材目標 ※「知」は知識及び技能、「思」は思考力・判断力・表現力等、「学」は学びに向かう力・人間性等、「配」は配慮的な内容を示している**

児童	題材目標	学習指導要領の扱う内容	
<b>A</b>	<b>知</b>	『食べ物屋さんごっこ』の店員役になって、客役の友だちの注文に応じる時、友だちが喜ぶ楽しさがわかり、注文の料理を作り、友だちに持って行って渡して遊ぶ	小学部 生活科 2段階 オ 人との関わり 【知識及び技能】 (イ) 身近な人との接し方などについて知ること。 【思考力・判断力・表現力等】 (ア) 身近な人を知り、教師の援助を求めながら挨拶や話などをしようとする事。
	<b>思</b>	『食べ物屋さんごっこ』の店員役になって遊ぶ時、自分が作りたい料理を作る、友だちの注文に応じた料理を作り、持って行って渡すなどして、30分程度続けて遊ぶ	【学びに向かう力・人間性等】 自分のことに取り組もうとしたり、身近な人々、社会及び自然に自ら働きかけようとして、意欲や自信をもって学んだり、生活に生かそうとしたりする態度を養う。
	<b>学</b>	友だちの注文を聞いて料理を作って持って行く遊びを繰り返す	
	<b>配</b>	店員役として注文を受けたり、料理を渡したりする時に、場面に応じた話し方でやり取りをする	小学部 国語 2段階 A 聞くこと・話すこと エ 挨拶をしたり、簡単な台詞などを表現したりすること。
<b>B</b>	<b>知</b>	『食べ物屋さんごっこ』のフードコートリーダー役になって遊ぶ時、友だちが楽しく遊ぶために協力することのよさがわかり、店員役や客役の友だちの困りを聞き、物の配置や材料・道具の使い方などを変えながら遊ぶ	小学部 生活科 3段階 オ 人との関わり 【知識及び技能】 (イ) 身近な人との簡単な応対などをするための知識や技能を身に付けること。 【思考力・判断力・表現力等】 (ア) 身近な人と自分との関わりが分かり、一人で簡単な応対などをしようとする事。
	<b>思</b>	『食べ物屋さんごっこ』の様々な役になって遊ぶ時、注文に応じて料理を作って渡す、遊んでいる友だちの状況に応じて物の配置や材料・道具の使い方などを変える、友だちに困っていないか尋ねる、友だちの店で注文するなどして、30分程度続けて遊ぶ	【学びに向かう力・人間性等】 自分のことに取り組んだり、身近な人々、社会及び自然に自ら働きかけ、意欲や自信をもって学んだり、生活を豊かにしようとしていたりする態度を養う。
	<b>学</b>	遊びを続ける中で、自分で友だちが困っている状況に気づき、友だちに協力して遊ぶ	
	<b>配</b>	友だちの困りの内容を聞き取り、考えたことを友だちに伝える	小学部 国語科 3段階 A 聞くこと・話すこと カ 相手の話に関心をもち、自分の思いや考えを相手に伝えたり、相手の思いや考えを受け止めたりすること。
	<b>配</b>	材料や創作道具、遊んでいる友だちの状況などから考えたものを作る	小学部 図画工作科 3段階 A 表現 ア (ア) 材料や、感じたこと、想像したこと、見たこと、思ったことから表したいことを思い付くこと。

4 題材計画（全 10 時間） ※資料末尾に A 3 別紙で記載

5 本時案（全 10 時間の 3 時間目）

(1) 題目 お店の人やお客さんになって、注文の料理を作って持って行ったり、ほしい料理を注文したりして、食べ物屋さんごっこをしよう

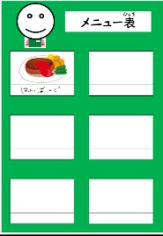
(2) 本時のめあてと評価規準

児童	観点別の本時のめあて		評価規準
A	知	『食べ物屋さんごっこ』の店員役になって、客役の友だちの注文に応じる時、友だちが喜ぶ楽しさに目を向け、教師と一緒に注文を聞いたり、作った料理を友だちに持って行って渡したりして遊ぶ	「2. 展開・発展」場面の最後から 5 回中 4 回で、注文を聞いたり、注文に応じて作った料理を友だちに持って行って渡したりする活動を教師と一緒にやる
	思		
	学	A 3 資料「4 題材計画」に記述した具体的な姿が見られたかどうかで題材終了後に評価を行う	
	配	A 3 資料「4 題材計画」の配慮的な内容に記述した姿について、題材終了後に評価を行う	
B	知	『食べ物屋さんごっこ』のフードコートリーダー役になって遊ぶ時、友だちが楽しく遊ぶために協力することのよさに目を向け、教師と一緒に店員役や客役の友だちの困りを聞き、物の配置や材料・道具の使い方などを変えながら遊ぶ	「2. 展開・発展」場面の最後から 3 回中 2 回で、友だちの困りを聞いて、物の配置や材料・道具の使い方などを変える活動を教師と一緒にやる
	思		
	学	A 3 資料「4 題材計画」に記述した具体的な姿が見られたかどうかで題材終了後に評価を行う	
	配	A 3 資料「4 題材計画」の配慮的な内容に記述した姿について、題材終了後に評価を行う	

### (3) 場面設定と準備物

場面設定	意図と工夫点
	<p>友だちの遊び方に目を向け、かかわり合いながら遊ぶことができるように、お互いの店となる机を向き合わせるように配置する。また、友だちが使用する材料や道具、作る料理などから自分の作る料理を考えることや、友だち同士で材料や道具を貸し借りすることができるように、店の中央に料理の材料や調理器具を配置する。児童が主体的に遊ぶことができるように、かかわり合いがしやすいことを前提として、遊びの発展に応じて、児童が使用する机や材料、道具などの配置を変更していく。</p>

準備物		
<p><b>教具名：</b>机(児童机、長机、作業机)とイス</p> <p><b>意図と用途</b> それぞれの店で使いたい調理器具や材料を置いたり、作った料理を並べたりすることができるように、天板の広い机を用意する。また、飲食スペースとして活用したり、調理器具や材料を置いたりすることができるように、児童机や長机を併せて使用する。イスは、客役になり、注文した料理を待ったり、食べたりして使用する。遊びの発展に応じて、児童が机の組み合わせや使い方を変更して活用する。</p>	<p><b>教具名：</b>調理器具</p> <p><b>意図と用途</b> 店員役になり、調理をすることを楽しむ遊びを楽しむことができるように、お玉やトング、フライパン、コンロなどの調理器具の玩具を使用する。また、友だち同士で貸し借りをする状況を生じさせたり、みんなで使うための置き場所や使い方を考えたりすることができるように、数量は1～3個程度にする。</p>	<p><b>教具名：</b>エプロン</p> <p><b>意図と用途</b> 店員役になりきって遊びを楽しむことができるように、それぞれの児童に用意する。</p>
<p><b>教具名：</b>食器、容器、おぼん</p> <p><b>意図と用途</b> 作った料理を盛りつけたり、持ち運んで渡したりして遊ぶことができるように、食器やプラスチック容器、アルミ容器、おぼんなどを使用する。</p>	<p><b>教具名：</b>食券</p> <p><b>意図と用途</b> 友だちの店で注文することに目が向くように、客役になったときに、店員役に渡して使用する。</p>	<p><b>教具名：</b>音源とポータブルスピーカー</p> <p><b>意図と用途</b> 遊びのはじまりや終わりを知らせたり、フードコートの雰囲気を感じたりするために、開・閉店時、開店中など、活動に応じた曲を流すために使用する。</p>

		
<p><b>教具名：</b>看板 <b>意図と用途</b> 自分の店をつくる意欲が高まるように、ラミネートした用紙をはり付けた部分に店舗名を書いて使用する。</p>	<p><b>教具名：</b>材料 <b>意図と用途</b> 自分で考えたり、注文に応じたりして、料理を作って遊べるように、折り紙や色ケント紙、丸シール、フェルト、ビーズ、毛糸などの加工がしやすい素材を用意する。調理器具や創作道具と併せて使用する。</p>	<p><b>教具名：</b>食品サンプル <b>意図と用途</b> 作る料理をイメージしやすくしたり、材料を使用して作った料理と組み合わせて注文に応じたりできるように、食品サンプルや紙粘土で作成したカレーライスやハンバーグなどの食品サンプルを使用する。</p>
		
<p><b>教具名：</b>創作道具 <b>意図と用途</b> 材料を加工して様々な料理を作ることができるように、はさみやのり、テープ、両面テープ、水性ペンなどを材料と併せて使用する。友だち同士で貸し借りをする状況を生じさせたり、みんなで使うための置き場所や使い方を考えたりすることができるように、数量は1～3個（水性ペンは1色に対する本数）程度を用意する。</p>	<p><b>教具名：</b>メニュー表 <b>意図と用途</b> 店員役が注文に応じて料理を作ったり、客役が欲しい料理を注文したりできるように、作りたい料理を一覧にしたものを店で提示して使用する。また、客役がメニューから行きたい店を決めることができるように、飲食スペースの机にも提示して使用する。</p>	<p><b>教具名：</b>リーダー札 <b>意図と用途</b> 食べ物屋さんをまとめるフードコートリーダー役になって遊ぶ意欲が高まるように、フードコートリーダー役になった児童が首から下げて使用する。</p>

(4) 展開 ※資料末尾にA3別紙で記載

4 題材計画

児童			一次		二次						三次		
	時数		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	知識・技能	場面	『食べ物屋さんごっこ』の店員役になって、客役の友だちの注文に応じる時										
		わかること	友だちが喜ぶ楽しさに目を向け がわかり										
	できた姿	食べ物屋さんごっこで店員役や客役になって遊ぶことや、それぞれの役ですることに関心・関心と見通しをもつ	教師と一緒に注文を聞いたり、作った料理を友だちに持って行って渡したりして遊ぶ	注文に応じた料理を作り、教師と一緒に友だちに持って行って渡して遊ぶ	注文に応じた料理を作り、教師の言葉かけを聞き、友だちに持って行って渡して遊ぶ	注文に応じた料理を作り、友だちに持って行って渡して遊ぶ							
	配慮的な内容	・店員役として注文を受けたり、料理を渡したりする時に、場面に応じた話し方でやり取りをする											
思考・判断・表現	具体的状況								『食べ物屋さんごっこ』の店員役になって遊ぶ時				
	表出像								自分が作りたい料理を作る、友だちの注文に応じた料理を作り、持って行って渡すなどして20分程度続けて遊ぶ			30分程度続けて遊ぶ	
主体的な姿	粘り強さ	<input type="checkbox"/> 自分から店舗の看板を置いたり、メニュー表を並べたりする <sup>展</sup> <input type="checkbox"/> 友だちに料理を持って行った後に、料理を作ったり、教師の注文に応じたりして遊び始める <sup>展</sup> <sup>発</sup> <input type="checkbox"/> 友だちの注文に受け答えをしたり、その注文に応じた料理を作ったりする <sup>展</sup> <sup>発</sup> <input type="checkbox"/> 友だちの注文に応じた料理を持って行ったことを教師の問いかけに対して答えたり、自分から話したりする <sup>展</sup> <input type="checkbox"/> 友だちの注文を聞いて料理を作って持って行く遊びを繰り返す <sup>展</sup> <sup>発</sup>											
B	知識・技能	場面	『食べ物屋さんごっこ』のフードコートリーダー役になって遊ぶ時										
		わかること	友だちが楽しく遊ぶために協力することのよさに目を向け がわかり										
	できた姿	食べ物屋さんごっこで店員役や客役になって遊ぶことや、それぞれの役ですることに関心・関心と見通しをもつ	教師と一緒に店員役や客役の友だちの困りを聞き、物の配置や材料・道具の使い方などを変えながら遊ぶ	友だちが困っていることを伝える教師の言葉かけを聞いて、店員役や客役の友だちの困りを聞き、物の配置や材料・道具の使い方などを変えながら遊ぶ	友だちが遊んでいる様子についての教師の問いかけを聞いて、店員役や客役の友だちの困りや要求を聞き、物の配置や材料・道具の使い方などを変えながら遊ぶ	店員役や客役の友だちの困りを聞き、物の配置や材料・道具の使い方などを変えながら遊ぶ							
	配慮的な内容	・友だちの困りの内容を聞き取り、考えたことを友だちに伝える ・材料や創作道具、遊んでいる友だちの状況などから考えたものを作る											
思考・判断・表現	具体的状況								『食べ物屋さんごっこ』の様々な役になって遊ぶ時				
	表出像								注文に応じて料理を作る、遊んでいる友だちの状況に応じて、物の配置や材料・道具の使い方などを変える、友だちの店で注文するなどして30分程度続けて遊ぶ			注文に応じて料理を作って渡す、遊んでいる友だちの状況に応じて物の配置や材料・道具の使い方などを変える、友だちに困っていないか尋ねる、友だちの店で注文するなどして、30分程度続けて遊ぶ	
主体的な姿	粘り強さ	<input type="checkbox"/> 友だちの困りが解決するように、物の配置や道具の使い方を変更する <sup>展</sup> <sup>発</sup> <input type="checkbox"/> 友だちに協力した後に、店員役や客役になって続けて遊ぶ <sup>展</sup> <sup>発</sup> <input type="checkbox"/> 協力したときの友だちの様子の変化を教師の問いかけに応じて答えたり、自分から話したりする <sup>展</sup> <input type="checkbox"/> 遊びを続ける中で、自分で友だちが困っている状況に気づき、友だちに協力して遊ぶ <sup>展</sup> <sup>発</sup>											
主体的な姿	学習調整												

※「学びに向かう力・人間性等」については、「主体的に学習に取り組む態度」の項目で観点別学習状況の評価のみを記載する。個人内評価をする部分については、授業の振り返りや個別の教育支援計画等で実施し、今後に反映することとする

(4) 展開

学習活動	教師の意図と働きかけ	
	A	B
<p>1. 必要な道具や材料を準備して『食べ物屋さんごっこ』を始める。 ㊦</p> <p>2. 店員役や客役などになって、注文を聞いて料理を作ったり、注文したりして、やり取りや協力をして遊ぶ。 ㊦ ㊧</p>	<p>○自分たちで必要な物を準備して遊び始めることができるように、道具や材料があることを知らせ、店員役や客役になって遊ぶように投げかける。</p> <p>○役や遊び方を自分で決めて遊べるように、必要な物を準備したり、料理を作り始めたりする場面を捉えて、それぞれの役と遊び方を確かめる。</p> <p>○自分が遊ぶために必要な物を準備することができるように、様子を見る。自分から必要な物の準備を始めた場合には、自分から準備を始めたことを認め、好きな遊びができることを伝える。</p> <p>□自分から店舗の看板を置いたり、メニュー表を並べたりしているか(自)</p> <p>○自分の作りたい料理を作って遊んでいる場合には、遊びへの意欲が高まるように、自分で考えた料理を作って遊んでいることを認める。その後、頃合いを見て、教師が注文しに行き、客役の注文に応じた料理を作り、持って行って渡すかどうか様子を見る。教師の注文に応じた料理を作り、持って行って渡した場合には、料理を届けてくれた嬉しさを誇張して伝え、相手が喜ぶ楽しさを意味づけて認める。</p> <p>○客役が友だちの場合でも、客役が喜ぶことの楽しさに目が向くように、頃合いを見て、教師が友だちを誘って注文しに行き、別の教師が注文内容を復唱して注文を確かめたり、作った料理を友だちに持って行くように誘ったりする。注文に応じた料理を作り、友だちに持って行って渡した場合には、友だちが喜ぶ楽しさに目が向くように、友だちの様子を伝え、その楽しさを意味づけて認める。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>注文を受けた料理とは異なる料理を作ったり、選んだりする場合には、注文している友だちや注文内容に目が向くように、注文した友だちに再度注文をすることを伝え、友だちの注文に合わせてメニュー表を使って注文内容を示したり、友だちの名前を伝えたりして、注文者と注文の内容を確かめる。</li> <li>注文に応じた料理を作るが、店に並べる場合には、作った料理は友だちが注文したものであることがわかるように、作った料理を指さし、注文した友だちの名前を確かめて、料理と一緒に友だちのところまで持って行くようにする。</li> <li>注文に応じた料理を作るが、教師に持って行く場合には、注文した友だちに料理を持って行くことに目が向くように、注文した友だちがいるところから声をかけ、料理を友だちに渡すことを知らせる。</li> </ul> <p>○客役が友だちの場合でも、客役が喜ぶことの楽しさに目が向くように、頃合いを見て、教師が友だちを誘って注文しに行き、注文した友だちや注文内容に目が向くように、注文者や注文内容について問いかけたり、作った料理を友だちに持って行くように誘ったりする。注文に応じた料理を作り、友だちに持って行って渡した場合には、友だちが喜ぶ楽しさに目が向くように、友だちの様子を伝え、その楽しさを意味づけて認める。</p> <p>○友だちの注文に応じて料理を持って行った後も、『食べ物屋さんごっこ』の楽しさを感じて遊び続けることができるように、様子を見たり、注文をしたりする。自分が考えたり、教師が注文したりした料理を作り始めた場合には、再度遊び始めたことを認め、『食べ物屋さんごっこ』の楽しさを意味づける。</p> <p>□友だちに料理を持って行った後に、料理を作ったり、教師の注文に応じたりして遊び始めているか(続)</p>	<p>○友だちが困っていることがわかるように、調理のしにくさや道具の不足などが生じたタイミングで友だちと一緒に困っていることを伝える。その後、友だちに協力するために自分にできることを考えられるように、フードコートリーダーの役について問いかけ様子を見る。友だちの店などの物の配置や道具の使い方などを変えた場合には、困っている友だちに協力したことを認め、友だちの様子の変化を伝えたり、協力してくれた時の気持ちを友だちに尋ねたりして、協力することのよさを意味づける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分の遊びを続ける場合には、友だちに協力することのよさを実感する体験ができるように、物の配置や道具の使い方を変更することで、友だちが遊びやすくなることを伝える。</li> <li>友だちの困りに教師が応じるように伝える場合には、友だちに協力することのよさに目を向けて行動できるように、物の配置や道具の使い方について変更することの一部を教師が行い、そのときの様子の変化を伝えたり、協力されたときの気持ちを友だちに尋ねたりして、協力することのよさを伝える。</li> </ul> <p>○友だちの困りに対して自分から協力することができるように、友だちに困りが生じたタイミングで、友だちと一緒に困っていることを伝えて様子を見る。自分から物の配置や道具の使い方などを変えた場合には、友だちのために自分から協力したことを認め、そのよさを意味づける。</p> <p>○友だちに協力した後も、『食べ物屋さんごっこ』の楽しさを感じて遊び続けることができるように、様子を見る。自分から店員役や客役になって遊び始めたり、遊び続けたりする場合には、『食べ物屋さんごっこ』の楽しさを意味づけて認める。</p> <p>□友だちに協力した後に、店員役や客役になって続けて遊んでいるか(続)</p>
<p>3. 片づけをしながら本時の遊びを振り返り、次時への意欲をもつ。 ㊧</p>	<p>○自分たちで片づけができるように閉店の曲を流し、『食べ物屋さんごっこ』を終えることを知らせる。片づけを始めた場合には認め、次時でも楽しく遊ぶことを知らせる。</p> <p>○本時の遊びを振り返り、次時への意欲をもつことができるように、片づけをしている中で楽しかったことや、料理を渡した友だちの名前を尋ねる。料理を渡した友だちの名前を答えた場合には、料理を渡したときの友だちの様子を伝え、友だちとやり取りをして遊ぶよさを意味づける。</p> <p>□友だちの注文に応じた料理を持って行ったことを教師の問いかけに対して答えるか(振)</p>	<p>○本時の遊びを振り返り、次時への意欲をもつことができるように、片づけをしている中で楽しかったことや、友だちが困っている場面でしたことと、そのときの友だちの様子の変化を尋ねる。協力したことやそのときの友だちの様子を答えた場合には、友だちに協力しながら遊ぶことのよさを意味づける。</p> <p>□協力したときの友だちの様子の変化を教師の問いかけに応じて答えたり、自分から話したりしているか(振)</p>