

おおきなかぶ ～〇〇をよんできて！～

大単元目標：①場面の様子や登場人物の行動などの内容の大体を捉え、音読を楽しむことができる。

②身近な題材の特徴を捉えて踊る簡単な踊り方を工夫するとともに、考えたことを友だちに伝えることができる。

各教科・単元：①国語…「おおきなかぶ」

②体育…「表現あそび」

①国語「おおきなかぶ」

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学びに向かう態度
語のまとまりや言葉の響きなどに気をつけて音読している。	「読むこと」において、場面の様子や登場人物の行動など、内容の大体を捉えている。	進んで場面の様子や登場人物の行動などの内容の大体を捉え、今までの経験や学習を生かして、音読を楽しもうとしている。

②体育「表現遊び」

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学びに向かう態度
身近な題材の特徴を捉え、全身で踊っている。	身近な題材の特徴を捉えて踊る簡単な踊り方を工夫するとともに、考えたことを友だちに伝えている。	運動遊びに進んで取り組み、誰とでも仲よく踊ったり、場の安全に気をつけたりしている。

単元計画

	学習活動
1次 国語	・物語の内容を想像し、音読してお話の大体を捉える。 ・お話の順序や繰り返しの表現を確かめ、場面の様子を想像する。 ・「おおきなかぶ」の好きなところの様子を想像しながら音読し、グループごとに発表する。

2次	・ 下記の本時の展開略案に記載
体育	

第一時

学習の流れ	主な学習活動と内容	学校図書館活用のポイント 及び指導上の留意点
導入 (15分)	1. 表現遊びについてオリエンテーション ・新聞紙のワーク	・簡単なワークを通して、体と心をほぐす。
展開 (25分)	2. 「おおきなかぶ」のお話をもとにした表現遊びをすることを伝える。 ・「おおきなかぶ」のお話を思い起こし、動物を呼びに行き、かぶを抜くシーン表現することを伝える。 ・動物の図鑑も見せながら、様々な動物を表現する ・動物の図鑑を見て、グループで一種類、動物を選ぶ。 ・選んだ動物をテーマに「（例）○○なライオン」というような動きを提示し、表現を楽しむ。 ・半分ずつ、表現を見合い、いいところを伝え合う。	・本時までに「おおきなかぶ」を読み聞かせるなど読む機会を作っておく。 ・動物の図鑑を読みながら、写真や文章をもとに想像を膨らませられるように声をかける。 ・「跳ぶ」「回る」「ねじる」「這う」「素早く走る」などの動きのレパートリーを掲示する。 ・「動きの大きさ」に着目して感想を伝え合うように声をかける。
まとめ (5分)	3. 本時の学習をふりかえる。 ・表現遊びに取り組んで、できたことや感じたことをふりかえる。	・表現遊びの楽しさや友だちとのコミュニケーションについてふりかえったりできるようにする。

第二時

学習の流れ	主な学習活動と内容	学校図書館活用のポイント 及び指導上の留意点
導入 (5分)	1. 前時の学習をふりかえる。 ・いろいろな動物になりきった動きをもう一度やりながらふりかえる。	・図鑑を見せながら、動きのふりかえりをして、写真や文章と動きをつなげる声かけをする。
展開 (35分)	2. 「おおきなかぶ」のお話をもとにした表現遊びをする。 ・「おおきなかぶ」のお話を思い起こし、動物を呼びに行き、かぶを抜くシーン表現することを確認する。 ・グループで動物図鑑を読みながら、踊り方の工夫を考える。 ① 選んだ動物とその動き方 ② かぶが抜けたときの喜んでる動きの工夫。 ・グループでペアを作り、考えた表現を発表する。 ・ペアグループの動きで良かったところやアドバイスを伝え合う。 ・アドバイスをもとに、もう一度表現の工夫を考える。 ・グループごとに、表現発表会をする。	・本時までに「おおきなかぶ」を読み聞かせるなど読む機会を作っておく。 ・動物の図鑑を読みながら、写真や文章をもとに想像を膨らませられるように声をかける。 ・「跳ぶ」「回る」「ねじる」「這う」「素早く走る」などの動きのレパートリーを掲示する。 ・「動きの大きさ」に着目して感想を伝え合うように声をかける。
まとめ (5分)	3. 本時の学習をふりかえる。 ・表現遊びに取り組んで、できたことや感じたことをふりかえる。	・表現遊びの楽しさや友だちとのコミュニケーションについてふりかえったりできるようにする。