

①



ねらい：ことばを使った遊び

「まほうのはこ」 帽子やマントを身に着けて、箱の中か
らいろいろな食べ物を取り出す。「やったー」「もぐも
ぐ」「おいしい」等、教師や友達とのやりとりを楽しむ。

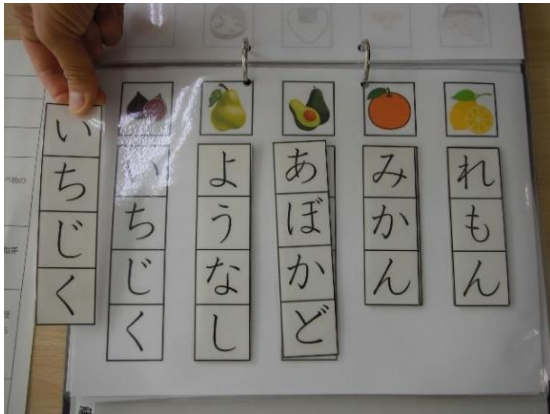
②



ねらい：文字の理解

平仮名文字を読むことができるように、単語の頭文字
と文字カードをマッチングさせる教材。

③



ねらい：単語の理解、文の理解

「絵とひらがなのマッチング」

教師が写真を指さしながら、マジックテープが付いて
いる名称のカードを生徒に渡し、写真の下に生徒が貼
るものである。または、名称のカードを並べてから教師
が口頭で言ったカードを写真の横に貼ることもできる。

④



ねらい：目と手の協応、単語の理解、文字の理解

「ひらがな、カタカナ、マッチング教材」

様々なパターンのマッチング（イラストとイラスト、イラス
トとひらがな等）を行うことで、学習定着をねらう。

⑤



ねらい：文字の理解

「カタカナをかこう」プリント教材

自分の名前や好きなもの等を片仮名で書く練習をすることで片仮名を身近に感じられるようにする。

⑥



ねらい：絵の理解

「しるしをみつけよう」しるしカード

場所を示す「しるし」を見て、校内にあるしるしを探したり、何を表しているのか考えたりする。

⑦



ねらい：単語の理解

聞き取ることを目的として伝言ゲームを行うにあたって、他の生徒に聞こえないように伝える必要があった。筒を使用することにより小さな声でも周りの音に影響されずに伝えることができると思い使用した。