



5 本時の指導

(1) 目標

- グッドモデルや友達のおもちゃと自分のおもちゃを比較することを通して、おもちゃがよりよく動く秘密について考えたことを、自分なりの方法で表現することができる。 (活動や体験についての思考・表現)

(2) 準備物・資料

おもちゃ (個人・グッドモデル), ワークシート, 学習カード, ホワイトボード, ペン, 生活科ポケット

(3) 展開

学習内容・活動	指導上の留意点・評価
<p>1 本時の学習課題をつかむ。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                     もっとよくうごくおもちゃのひみつを見つけよう。                 </div></p> <p>2 グループごとに、おもちゃ博士が作ったおもちゃ (グッドモデル) で遊び、もっとよく動く秘密を見つける。</p> <p>3 「おもちゃかいぎ」を開き、改良ポイントを考える。  <b>【ジェットカー】</b>                      ・おもちゃはかせとぼく (わたし) のおもちゃは、ゴムの数がちがいます。                      ・おもちゃはかせとぼく (わたし) のおもちゃは、ゴムのつけ方がちがいます。はかせの方がひっぱりやすいから、よく走ります。  <b>【ゴムロケット】</b>                      ・おもちゃはかせとぼく (わたし) のおもちゃは、ゴムの太さがちがいます。はかせのほうの方が太いから、よく飛ぶと思います。</p> <p>4 話し合った改良ポイントをもとに自分のおもちゃがもっとよく動くようにするためには、どうしたらよいかを考え、説明書 (ワークシート) にまとめる。</p> <p>5 説明書にまとめたことを確認する。</p> <p>6 本時の学習について振り返る。                      (1) 学習カードに、本時の振り返りを記入する。                      (2) 次時の学習を知る。</p>	<p>・前時までにゴム1本で作るおもちゃ (ゴムロケット, ジェットカー) を1人1つずつ作っておく。                      ・本単元では、ゴムの力についての気づきを深めるため、作るおもちゃを2種類とする。</p> <p>・教師がグッドモデルとなるおもちゃを用意しておき、「自分のおもちゃも、グッドモデルのように、もっとよく動くようにしたい」と思えるような場を設定し、児童の思いや願いを生かした課題設定ができるようにする。                      ・グッドモデルは何種類か用意し、グループごとに好きなものを選び、遊びながら秘密を見つけられるようにする。                      ・グループは同じおもちゃを選択した児童で編成し、共通点や相違点に気づきやすいようにする。</p> <p>・グッドモデルを動かしたことで気付いたもっとよく動く秘密について、全体で話し合う。その際に、改良する時に着目する視点を明確化できるようにする。                      ・伝えたいという思いはあっても、すぐに言葉にできない児童も多いので、話型を提示しておき、安心して発言できるようにする。                      ・ワークシートを説明書形式にし、おもちゃ会議で話し合ったことを生かして自分のおもちゃを改良していく説明書を作ることを伝え、目的をもって話合いに参加できるようにする。                      ・前時までに作った自分のおもちゃを写真にとっておき、それぞれの説明書 (ワークシート) に貼っておくようにする。                      ・グループ全員の児童のおもちゃがレベルアップできることを目標に活動する。1人では改良ポイントが思いつかない児童には、グループの友達が一緒に考えたり、アドバイスしたりしながら協力して活動するように声をかける。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>評 グッドモデルや友達のおもちゃと自分のおもちゃを比較することを通しておもちゃがよりよく動く秘密について考えたことを、自分なりの方法で表現することができる。 (思考・表現: 発言, ワークシート)</p> </div> <p>・グループでの話合いで気付いたことを、ホワイトボードにまとめておき、黒板に貼って全体で共有できるようにする。</p> <p>・生活科ポケットに「太さ」や「数」、「長さ」などのキーワードとなるカードを用意しておき、それらをヒントにしながら、ホワイトボードにまとめるように助言する。                      ・今日の学習で分かったことや新しく気付いたことを学習カードに記入するように伝える。                      ・協働についての自己評価を行い、学習において協働のよさに気付かせたい。                      ・次時では、実際におもちゃを改良していくことを伝え、学習への意欲を高める。</p>