



5 本時の指導

(1) 目標

- 自分の願いや思いをもって、風車を作って遊ぶことができる。 (思考・判断力・表現力の基礎)

(2) 準備物・資料

うちわ、扇風機、作るための材料（工作用紙、紙コップ、紙皿、牛乳パックなど）、学習カード、カメラ、ネームカード、風車の作り方の説明図

(3) 展開

| 学習内容・活動  | 教師の働きかけと評価 (□)  |
|--|---|
| <p>1 本時のめあてをつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>○○かざぐるまをつくろう。</p> </div> <p>2 どんな風車を作りたいか発表し、全体でまとめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・        かざぐるま</li> <li>・         かざぐるま</li> <li>・      かざぐるま</li> <li>・         かざぐるま</li> </ul> <p>3 どんな風車を作るのか決めてグループを作る。</p> <p>4 ○○風車作りをする。</p> <p>(1) どんな材料を使えば○○風車になるのか考えて、材料選びをする。</p> <p>(2) ○○風車作りをする。</p> <p>(3) ○○風車を作りながら、うちわや扇風機などを使って試して遊ぶ。</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 前時までに、おもちゃ（風車）で遊んでおく。</li> <li>・ どんな○○風車を作りたいか一人一人の思いや願いを伝え合い、その場でグループを作ることを確認する。</li> <li>・ 体育館で実施するため、うちわや扇風機など風を起こす道具を用意しておく。</li> <li>・ なかなか、どんな風車にするか決められない児童には、周りの友達に誘いをもらうように助言する。</li> <li>・ 風車の機能面に着目できるようにする。</li> <li>・ 「作る」「試す（遊ぶ）」を繰り返すことを伝える。</li> <li>・ はさみの使い方など安全面に配慮するよう確認する。</li> <li>・ 風車の作り方の説明図を見て、作るヒントを得るように伝える。</li> <li>・ 予想される材料を用意しておく。</li> <li>・ 風車を回すのに試したり、遊んだりする際は、風車が友達に当たらないようにするなど安全面に配慮するように確認する。</li> <li>・ 児童の遊んでいる様子を見守り、うまく回らない様子の児童に声を掛け、困っていることを個別に聞くようにする。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>自分の思いや願いをもって、風車を作ることができる。 (行動観察・発言)</p> </div> |
| <p>5 本時の学習について振り返る。</p> <p>(1) 作り終わった（または作り途中の）風車のプチ紹介をしたり、写真にとったりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 思った通りにできた。</li> <li>・ うまくいかないから、風車の羽根の飾りをとろう。</li> <li>・ なぜか羽が回らない。</li> <li>・ 一生懸命走ったら、よく回ったよ。</li> <li>・ 扇風機にあてたら、羽がこわれたよ。</li> <li>・ 友達にうちわであおいでもらったけれど、よく回らなかったよ。</li> </ul> <p>(2) 学習カードに、本時の振り返りを記入する。</p> <p>(3) 次時の学習を知る。</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 本時と次時を通し、○○風車の今と以後の確認ができるように、できた風車の写真をとっておく。</li> <li>・ 学習カードには、気付いたことや工夫したことなどを記入するように伝える。</li> <li>・ 次は、もっと風車をパワーアップさせてみようという提案をし、風車改良のわくわく感をふくらませ、次時につなげるようにする。</li> </ul>  |