第２学年　生活科授業案

授業者　２年❷

１　単　　　元　　えがお　キラキラ　七夕集会

２　本時の目標

・３学年で楽しめるゲームを話し合って決めることができる。（思考・表現）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 学習形態 | アンプラグドプログラミング | | 使用機器 | タブレット端末 |
| プログラミング的思考とのつながり | | 思考ツールの座標軸を使って分類し、可視化しながら情報を整理し、ゲームを決定する。 | | |

３　展　開

|  |  |
| --- | --- |
| 時間 | 学　　　習　　　活　　　動　　　　　　　　　※教師の支援　◆ＩＣＴ機器の活用　☆評価 |
| **５**  **15**  **40** | 七夕集会に３学年が楽しめるゲームを考えよう  ※後の座標軸を用いた板書で役立てられるよう、前時に考えた８つのゲーム名はカードにしておく  ○前時に考えたゲームを発表しよう  ・かもつれっしゃ　　　　　　・ドッジボール  ・だるまさんがころんだ　　　・ドッジビー  ・フルーツバスケット　　　　・爆弾ゲーム  ・しっぽとり　　　　　　　　・いす取りゲーム  ※七夕集会で３学年が楽しくできるゲームかどうか、座標軸の思考ツールを使って考えるワークシートを用意する。  ※体を使うか使わないか、勝負するか、仲よくするかの座標軸を使って８つのゲームを分類する。  ○ゲームがどの場所に入るのか考えよう。  Ｂ  Ａ  体を使う  ＜だるまさんがころんだ＞  ＜しっぽとり＞  ・体を使って勝負する  ・園児は足が速くないので勝負がすぐついてしまう  ＜かもつれっしゃ＞  ・じゃんけんしながら3学年友だちになれる  ・だれでもできる  <フルーツバスケット＞  ・チームにわかれていすから動くので体は使う。  ・チームごと仲よくできる  ・何回もできる  ※勝負するものと考えたものでも、工夫すれば仲よくできるという意見が出た場合は、ゲーム名の書かれたカードを座標軸上で動かす。  <ドッジビー・ドッジボール＞  ・ボールが当たると痛い  ・園児が泣く  ・仲よくできない  勝負  仲よく  <ばくだんゲーム＞  ・ずっと座っているので、つまらない  ・仲よくできない  Ｄ  Ｃ  ◆考えがうまくまとまらないときは、今までの七夕集会の写真や、保育園で撮った写真を見返して、自分が保育園や1年生のときの思いを振り返れるようにする。  体を使わない  ○３学年楽しめるゲームを２つに決めよう  ・条件は全員が楽しめるもの  ・Ｂのところにあるゲームは勝負するゲームなので、保育園の子たちが楽しめないと思う  ・爆弾ゲームもＤだけど、勝負するので、楽しめない  ・かもつれっしゃは３学年が交じってじゃんけんするので楽しんでできるよ  ・フルーツバスケットはチームを決めてあげれば、３学年楽しくできそうだね    ※七夕集会にふさわしいゲームを２つ決めるために、保育園に取材に行った時の園児のことを思い出し、園児の立場になって話し合うように助言する。  ※七夕への思いをこめるため、色、形、音などでアレンジすることで、図工が得意なＡ児が個性を発揮する場を設ける。  ○決まった２つのゲームをどうしたら七夕バージョンになるか考えよう      ＜七夕さん列車＞  七夕さん列車に歌を変え  てゲームをしよう  ＜七夕バスケット＞  七夕、おりひめ、ひこ  星、星、たんざく、などの  言葉を使ったチームを作  ってゲームをしよう  ・  ※七夕ワードを思い出して、七夕バージョンにするため、七夕の本を用意しておく。  ☆保育園児や１年生の子のことを考えて、ゲームを決定することができたか。（発表・発言の様子）  ※意欲を高めるために、本日決まった七夕集会のゲームをみんなで言う。  ・３学年で楽しめそうだよ  ・保育園の子たちが喜んでくれそうだね  ○振り返りをしよう |