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。ＢＡ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ＤＣ◆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 |