第１学年　生活科授業案

場所　１年教室　授業者　１年❶

１　単元　名刺交換をして仲よくなろう（本時　２／３）

２　本時の目標

　　・フローチャートに従って名刺交換ゲームをして、楽しく自己紹介をすることができる。

（知識・技能）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学習形態 | アンプラグドプログラミング　 | 使用機器 | 大型テレビ、ＯＨＣ |
| プログラミング的思考とのつながり | フローチャートを使って手順を可視化し、見通しをもって名刺交換ゲームに取り組む。 |

３　展開

時間

|  |  |
| --- | --- |
|  | 学　　習　　活　　動　　　　　　※教師の支援　　◆思考ツールの活用　　☆評　価 |
| ２1540 | ◆子どもたちが名刺交換ゲームのやり方を理解しやすくするために、フローチャートを作りながら説明をする。みんなと名刺交換ゲームをして、仲よくなろう　○ゲームの仕方を知ろう・自分で書いた名刺と名刺入れを使うんだね・じゃんけんをして、名刺を渡す順番をきめるんだね・自己紹介は名前と、好きな何かを言うんだな・名刺は相手を見て渡したいね・たくさんの人とやりたいな・最後は仲よくなった印で握手をするんだね・握手をしたら、初めに戻って、渡す人を探すんだね◆ゲームでの動きを理解しやすくするために、フローチャートの指示は文字を使わず絵で表現する。※さまざまな内容の自己紹介をすることができるようにするために、自由度の高い定型文を用意する。フローチャート.JPG○ゲームをしよう　前半：友達としよう　　後半：大人としよう・ぼくは、好きな食べ物を言うよ・次は、好きな遊びを言おうかな・○○ちゃんの好きな色は黄色なんだね。知らなかったよ・今度は大人の人としていいんだね・△△さんのお家の人としたよ・□□先生とも交換することができたよ　※自信をもってゲームに参加するために、初めに隣の子と名刺交換ゲームをする機会をつくる。※言い方が覚えられない子が安心して自己紹介をするために、話す言葉のテンプレートを、ＯＨＣで大型テレビに映す。　step※大人とゲームができなくて困っている子には、教師が寄り添って一緒に言葉を言うようにする。クラスの半分以上の子と名刺交換ゲームをし、自分の名前や好きなものを伝え合うことができたか。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　（活動の様子、名刺の数）○振り返りをしよう・たくさんの人とできて楽しかったよ・今度はお兄さんやお姉さんとしたいな |