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 |
| ２  15  40 | ◆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 |