

公開授業略案

学年	第 1 学年	教科	生活科	授業者	遠藤 浩子
単元名	はっぱの いろが かわったよ				
本時のねらい	木の実や落ち葉などで作ったおもちゃで楽しく遊ぶことができる。 遊んだ後で作った仲間のよさや改良点などの意見を持つことができる。				
つかむ（・課題化）	展		開		
	学習活動		指導・援助 評価		
追究する（個人追究・集団追究）	前時の振り返りをする。 学習の目当てを確認する。		・自分たちで作ったおもちゃを前に展示しておく。		
	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>たのしかったこと</p> <p>つくったおもちゃで、みんなとあそんで、よかったところをみつけよう。</p> <p>なおすといいところ（いやだったこと）</p> </div>				
ま	2つのチームに分けて交代で遊ぶ。		・自分のやりたい遊びを選んで楽しくできる。 【関・意・態】		
と	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どんぐりこま</li> <li>・どんぐりロケット</li> <li>・どんぐりゴルフ</li> <li>・どんぐり迷路</li> <li>・けんだま</li> <li>・マラカス</li> <li>・オナモミの的当て</li> <li>・オナモミのつり</li> <li>・松葉相撲</li> </ul>		遊びの中でトラブルが起きてもなるべく教師は口をださない。		
め	<ul style="list-style-type: none"> <li>・もっとたくさんやりたかった。</li> <li>・何回もやる人がいて嫌だった。</li> <li>・おなもみが、くっついて楽しかった。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の気持ちを進んで話すことができる。 【思考・表現】</li> <li>・遊んでいる時にその時の気持ちを聞いておいたり、その姿を教師が見て発言を促す。</li> <li>・友達の良さや工夫しているところ改良点などに気付いて発表できる。 【気付き】</li> </ul>		
る	<ul style="list-style-type: none"> <li>・何回もやっていたらこまがうまく回ったので嬉しかった。</li> <li>・マラカスの模様がきれいにかけていた。</li> <li>・立つ位置が遠すぎてどんぐりが穴に入らなかったのもう少し近くにしてほしい。</li> <li>・もっとたくさんやりたかった。</li> <li>・何回もやる人がいて嫌だった。</li> <li>・おなもみが、くっついて楽しかった。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・嫌だったことの発表から「~してほしい」という意見を引き出していく。</li> <li>「 さんの~がよかったです。」のような発言を促し、仲間の良いところを認めていく。</li> <li>児童の具体的な姿や言葉を引用して良い気付きを認めていく。</li> </ul>		
	振り返りカードに本時の振り返りや次時の願いを書く。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・いろんな遊びがあって楽しかった。</li> <li>・どんぐりを使っているんな遊びができるのだな。</li> <li>・もっと遊びたいな。</li> <li>・ルールを決めてまたやりたいな。</li> </ul>				
	教師の話聞く。				