

授業構成図

課題を見い出す場面

① ゲーム屋さんごっこをすることを確認する。

T 今日は、みんなで作ったゲーム屋さんごっこを行います。

C 早くやりたい。

C プラミッドチャート

C 僕たちは△△ゲームです。

C 僕たちは○○ゲームです。

② 課題を設定する。

T 今日はお客さんは、お家の方々です。順に回ってみてください。

C 挨拶を大きな声でしよう。

C 来てもらったときには、大きな声でちゃんとわかるように説明しよう。

C ちゃんと決まりを守ってゲームができるようにしよう。

C 質問されたらちゃんと説明しよう。

C いいえ、ゲームをしてお客様のことを考えてちゃんと答えることができたらSだと思います。

C ぼくは、ゲームをしてお客様のことを考えてちゃんと答えることができたらSだと思います。

C ぼくは、ゲームをしてお客様のことを考えてちゃんと答えることができたらSだと思います。

C いいえ、ゲームをしてお客様のことを考えてちゃんと答えることができたらSだと思います。

5 授業構成

本時のねらい

相手の立場や様子、意図を理解し、場に応じた適切な行動を取ることができる。
(人間関係形成・社会形成能力☆)

⑤ 自分が困ったときは、どうすれば良いか話し合う。

T 上手くいかなくて困ったときはどうすればいいでしょうか？

C ぼくは、自分が何に困っているのかを友だちや先生に伝えればいいと思います。

⑥ ゲーム屋さんごっこをする。★

T では、ゲーム屋さんごっこを始めましょう。

T 今日はのお客さんは、お家の方々です。順に回ってみてください。

C 挨拶を大きな声でしよう。

C 来てもらったときには、大きな声でちゃんとわかるように説明しよう。

C ちゃんと決まりを守ってゲームができるようにしよう。

C 質問されたらちゃんと説明しよう。

⑦ 学習の振り返りをする。

T 自分の気持ちを発表しましょう。

C いっぱいお客様が来てくれて楽しいと言つてもらえてよかったです。

C 楽しかったと言つてもらえてうれしかったです。

C 楽しんでもらえてよかったです。

C 対象と既存の知識とを関連づけ、対象が生じる原因を類推

① 既存知識を関連付けて考え、一階層上の知識を得る。

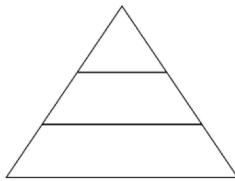
② 獲得した知識を汎用的に活用する。

③ 学習の目的を、より高い目的に価値づける。

④ 既存知識を関連付けて考え、一階層上の知識を得る。

思考スキル
「構造化」

思考ツール
「ピラミッドチャート」



深い学びの視点

Aだと判断した子どもの姿
相手が話しかけた言葉に対しても気持ちを汲んで応じることができていない。

振り返り場面

→

目指す子どもの姿
一年A・B
S 相手のことを考えながら、場に応じた行動を取ろうとしている。
A 相手のことを考え、場に応じた行動をとる。
四年C・D
S 相手の意図や感情を考えながら、場に応じた行動を取ろうとしている。
A 相手の意図や感情を理解して、場に応じた行動を取る。
六年E
S 相手の立場や意図、感情を理解して、場に応じた適切な行動を取る。

相手の立場や意図を理解し、場に応じた適切な行動を取ることができる。
(人間関係形成・社会形成能力☆)

