

個人テーマ：

第 学年 組 科デザインシート

令和元年 月 日()第 校時

場所

授業者

1 単元名

2 授業者の思い

3 本時の目標(本時 / 時間目)

することができる。

学習のデザイン

1 本時の課題を確認する。

問

課

2

3

4

5

6

個人テーマ: 子どもの学びが続く課題の設定

第1学年〇組 国語科デザインシート

令和元年10月29日(火)第〇校時

場所 1年〇組教室

授業者

1 単元名

ことばを見つけよう

2 授業者の思い

本単元では、言葉の中に隠れた言葉を見つける活動を通して、「言葉は、文字が集まってできたものであり、文字を組み合わせると意味のある言葉になる」ということに気づくことをねらいとしている。「えをみて はなそう」「ひらがな あつまれ」で文字の組み合わせの中から言葉を見つける学習をした。この繰り返し学習を活かしながら本単元につなげていきたい。

本学級は、平仮名や片仮名、漢字の文字を学ぶことに意欲的な児童が多い。また、ペア音読ではお互い寄り添いながら読み合うことができる。

本時では、前時に一つの言葉の中から、意味のある別の言葉を見つけたり、言葉遊びの文を読んだりしたことを想起し、自分で文づくりを行う。言葉の意味を考えながら文を作り、友達と交流することで、新たに言葉の使い方の理解を深めていきたい。

3 本時の目標(本時 2/2時間目)

文字を組み合わせると意味のある言葉になることに気づき、文を作ることができる。

学習のデザイン

1 本時の課題を確認する。

① べつのことばがかくれている文をつくろう。

2 前時の確認をする。

3 「ーがいる。」「ーがある。」という文を作る。

4 全体で共有する。

5 本時の振り返りをする。

第3学年〇組 算数科デザインシート

平成 31 年 4 月 23 日 (火) 第〇校時

場所 教室

授業者

1 単元名

時こくと時間のもつめ方

2 授業者の思い

算数のみならず、様々なことに関心が高く、意欲的な児童が多い。一方で、授業に集中できずにいる児童もいるため、その児童のケアをしていく必要もある。今までの学習の経験から、児童たちは、班での交流には慣れているため、その交流を生かしつつ、より教科の本質に迫っていけるような課題の与え方が大切であると感じている。

本単元では、時刻という普段の生活に密接にかかわりあっている内容であるが、算数的な視点に立って考えることになると、難しくなる。それは、10 進法の世界ではなく 60 進法の世界であるためであると考えられる。そのため、児童一人一人が時計を実際に動かして、量の感覚としてとらえることを通じて、本単元に取り組んでいきたい。

3 本時の目標(本時 1 / 3 時間目)

ある時刻からある時間が経過した時刻を求めることができる。

学習のデザイン

1 本時の課題を確認する。

① 時こくを求めよう。

2 プリント「坂戸 1 しゅうえきでん大会」の①に取り組む。

〇〇小学校を 8 時 30 分に出発して、▲▲小学校に 20 分後に着きます。

▲▲小学校には何時何分に着きますか。

3 ②に取り組む。

▲▲小学校を 8 時 50 分に出発して、若葉駅に 20 分後に着きます。

若葉駅には何時何分に着きますか。

4 ③～⑤の問題に取り組む。

(5 今日一日走った時間は何時間でしょう。)

6 ふりかえり

令和元年 10 月 15 日(火)第○校時

場所 5年○組教室

授業者

1 単元名 『We Can!1』 Unit6 「I want to go to Italy.」

2 授業者の思い

外国語科の授業において、本学級の児童は、教師や児童の話をよく聞き、英語で発話することにも前向きに取り組もうとする姿がよく見られる。友だち同士で、英語の意味を確認したり、英語での言い方が正しいか確認したりして、ペアの児童をうまく活用し、学習に取り組んでいる。

意欲的ではあるが、一方で、間違っただけの発言をするのが心配であると感じている児童もいて、英語での発話がスムーズにできているとは言えない面もある。

本単元では、今までの自分の身の回りのことから、広く世界に目を向けさせることがねらいである。そして、「どの国であるか」を考えながら聞いたり、「おススメの国」を他者に伝えたりする活動を通して、世界に興味をもちながら英語を聞いたり話したりさせたい。また、たくさんの音声での input を通して、自然な output への流れを作り、児童に自信を持たせて自然な発話をさせたい。

3 本時の目標(本時1/4時間目)

行きたいところを伝える表現がわかる。(聞くこと)

学習のデザイン

1 あいさつ

2 歌 **The Bear Went Over the Mountain**

何度も聞かせたり、状況を説明したりして音を input させる。歌えるところは歌わせる。

② 行きたい国を見つける。(できればその理由も)

3 WORD BOOK「ページ探しゲーム」

ページ探しゲームを行う。AT THE ZOO のページが2回目の答えになるように行う。

4 **Sit Down Game** 「最初に行く場所」

動物園で最初に行く場所について Who wants to go~ first?と尋ね、該当したら挙手をして座らせる。

5 本時の課題を確認する。

6 We Can!1 Unit6 P42,43 Watch and Think1

映像教材を使い、ペアで確認しながら聞かせる。

7 振り返りカード記入

8 あいさつ