

たんぽぽ1組 生活単元学習指導案 10月28日金曜日 4校時 授業者 中村 浩二

学年	1年	4年	6年			
単元名	生活単元「GO TO 湯本温泉街に行こう・・・買い物編」					
単元全体のめあて	①ウォークラリーで様々な人と交流することを通して、コミュニケーション力を高めるようにすることができるようにする。 ②集団でウォークラリーをする活動することを通して、集団に参加する手順やきまりを理解することができるようにする。 ③公共交通機関や温泉街の店等を利用して、公共交通機関・店等の利用の仕方や金銭の使い方を学ぶことができるようにする。 ④地域や保護者の方とふれあい体験を通して、長門のよさを発見し、長門を愛する気持ちを育てることができるようにする。					
ねらい	・湯本温泉街のVR動画を見たり、買い物の疑似体験することを通して、湯本温泉街に興味をもち、マナーを守って、買い物をしようとする気持ちを持つことができる。					
授業の流れ	①めあてをつかむ。 ・めあてをなぞることで、めあての理解を促す。	T	①めあてをつかむ。 ・めあてをなぞることで、めあての理解を促す。	T	①めあてをつかむ。 ・めあてを穴埋め方式にして、大事なキーワード「すてきに」を意識させる。	T
	め：「えんがわ ゆもと」で楽しく買い物ができる。					T
	②湯本温泉街のVR動画を見る。 ・温泉街に興味を持たせるために温泉街のVR動画を見せる。	T	②湯本温泉街のVR動画を見る。 ・温泉街に興味を持たせるために温泉街のVR動画を見せる。	T	②湯本温泉街のVR動画を見る。 ・「えんがわ ゆもと」周辺の様子に興味を持たせるために、地図で確認しながら、温泉街のVR動画を見せる。	T
	③「えんがわ ゆもと」について知る。 ・「えんがわ ゆもと」に興味を持たせるために、白木さんのメッセージ動画を見せる。 ・店の様子を詳しく知るために、店内の写真を見せる。 ・店の場所がわかるようにするために「立体地図」と「ながとゆもとキッズマップ」で場所を上級生に教えてもらう。	T	③「えんがわ ゆもと」について知る。 ・「えんがわ ゆもと」に興味を持たせるために白木さんのメッセージ動画を見せる。 ・店の様子を詳しく知るために、店内の写真を見せる。 ・店の場所を確認するために「立体地図」と「ながとゆもとキッズマップ」で場所を1年生に教えさせる。	T	③「えんがわ ゆもと」について知る。 ・「えんがわ ゆもと」に興味を持たせるために、白木さんのメッセージ動画を見せる。 ・店の様子を詳しく知るために店内の写真を見せる。 ・店の場所を確認するために「立体地図」と「ながとゆもとキッズマップ」で場所を1年生に教えさせる。	T
	④持っていくお金の代金を知る。 ・容易に金種の確認ができるように、コイン模型を使わせる。 ・金種の計算をすることができるように、教師と一緒にコイン模型を使わせる。 ・帰りのバス代を残して、買い物ができるように、コイン模型を使わせる。	T	④持っていくお金の代金を知る。 ・容易に金種の確認をすることができるように、コイン模型を使わせる。 ・容易に金種の計算をすることができるように、プリントと電卓を使わせる。 ・帰りのバス代を残して、買い物ができるように、コイン模型を使わせる。	自	④持っていくお金の代金を知る。 ・金種の確認をすることができるように、コイン模型を使わせる。 ・容易に金種の計算をすることができるように、プリントと電卓を使わせる。 ・帰りのバス代を残して、買い物ができるように、コイン模型を使わせる。	自
	⑤買い物のルールを知る。 ・理解度を高めるために、次の学習内容に対して視覚支援をおこなうと同時に白木さんのメッセージ動画を見せる。 ア. 気持ちのよいあいさつ イ. 店のものに優しく。 ウ. 買った飲食物のごみの扱いと飲食の場所。 エ. 買い物時間は、30分	T	⑤買い物のルールを知る。 ・理解度を高めるために、次の学習内容に対して視覚支援をおこなうと同時に白木さんのメッセージ動画を見せる。 ア. 気持ちのよいあいさつ イ. 店のものに優しく。 ウ. 買った飲食物のごみの扱いと飲食の場所。 エ. 買い物時間は、30分。	T	⑤買い物のルールを知る。 ・理解度を高めるために、次の学習内容に対して視覚支援をおこなうと同時に白木さんのメッセージ動画を見せる。 ア. 気持ちのよいあいさつ イ. 店のものに優しく。 ウ. 買った飲食物のごみの扱いと飲食の場所。 エ. 買い物時間は、30分。	T
	⑥買い物ロールプレイ ・値段にあったお金を正確に出せるように、買い物客の疑似体験をさせる。	T	⑥買い物ロールプレイ ・値段にあったお金を正確に出せるように、買い物客の疑似体験をさせる。 ・お店が用意したごみ袋について知るために店の人の疑似体験をする。	T	⑥買い物ロールプレイ ・値段にあったお金を正確に出せるように、買い物客の疑似体験をさせる。 ・お店が用意したごみ袋について知るために店の人の疑似体験をする。	T
	⑦ふりかえりをする。 ・容易に振り返りができるように、選択方式でふりかえりをする。	T	⑦ふりかえりをする。 ・容易に振り返りができるように、選択方式でふりかえりをする。	自	⑦ふりかえりをする。 ・容易に振り返りができるように穴埋め方式でふりかえりをする。	自
授業改善のポイント *ワーク形式ノートを使って、書く活動を減らすことで、考えることに集中させる。 「振り返り」で言わせたいこと (グループフォームで選択方式) ・えんがわ ゆもと での「買い物の仕方」がわかった。 ・ともだちと「買い物の仕方」を練習して楽しかった。 ・えんがわ ゆもと で「買い物」がしたい。		*ワーク形式ノートを使って、書く活動を減らすことで、考えることに集中させる。 「振り返り」で言わせたいこと (グループフォームで選択方式) ・えんがわ ゆもと での「買い物の仕方」がわかった。 ・ともだちと「買い物の仕方」を練習して楽しかった。 ・えんがわ ゆもと で「買い物」がしたい。		*ワーク形式ノートを使って、書く活動を減らすことで、考えることに集中させる。 「振り返り」で言わせたいこと (グループフォームで穴埋め方式) ・えんがわ ゆもと での「買い物の仕方」がわかった。 ・ともだちと「買い物の仕方」を練習して楽しかった。 ・えんがわ ゆもと で「買い物」がしたい。		