

理科 第3学年 ○おもちゃランド 検討会の想定問答

指摘 1: 本時で何を見取るのか。

返し: 観察した共通点や違いを基に、「学んだ性質を使い、ねらった動きをするおもちゃをどう直せるだろうか」につながる問題を見だし、表現している。結論だけではなく、どの事実を選び、なぜその事実で説明できると考えたかを見る。第3の2(1)の学習を具体的な記録で確かめる。

指摘 2: 活動だけで終わらないか。

返し: 風やゴムで動く車、電気で知らせる仕組み、磁石で動かす物などから、実際に学習済みの性質を選ぶ。動かしたい部分と使う性質を設計図に記し、動かなかった場合はつなぎ方や位置を変え、変更前後を記録する。活動後に中心の問いへ戻り、事実と説明を線でつなぐ。第3の2(1)で求める理解と表現をそこで確かめる。

指摘 3: 予想と違う結果が出た場合はどうするか。

返し: 飾り付けの出来栄が中心にならないよう、性質を使った部分に印を付ける。一度に全部を直すのではなく、どこを直すと動きが変わるか比較できる改良にする。予想に合わせて結果を書き換えず、条件や資料の読み方を再確認する。第3の2(1)に関わる考えを見直す学習として扱う。

指摘 4: 説明や記述が難しい子にはどうするか。

返し: 比較する記録を並べ、対象・条件・時期を指差して話せるようにする。動かなかった原因を調べる活動では、教師が比較の視点を示してから児童の言葉で説明を聞く。代筆や図の使用は認めるが、考えそのものを教師が決めない。

指摘 5: 安全や個人への配慮は何か。

返し: 鋭い刃物や強いゴム、強力磁石は避ける。電池を導線だけでつなぐ、人に向けて飛ばす物を作らない。工具の使用は学校の決まりに従う。実施前の点検ができない活動は共通の記録資料に替え、第3の2(1)の問いを考える機会を確保する。

指摘 6: 資料やICTはどのように使うか。

返し: 風やゴムで動く車、電気で知らせる仕組み、磁石で動かす物などから、実際に学習済みの性質を選ぶ。動かしたい部分と使う性質を設計図に記し、動かなかった場合はつなぎ方や位置を変え、変更前後を記録する。画面は拡大や並列表示に使い、端末がなくても印刷した同じ記録で比較できるようにする。ICTの操作の速さは評価しない。

指摘 7: 時数の根拠と削る場合の考え方は。

返し: 全2時間は啓林館の年間指導計画による。各次の配分は本案の提案である。削る場合も「学んだ性質を使い、ねらった動きをするおもちゃをどう直せるだろうか」を追究する記録と説明の時間を残し、同じ資料を読む重複や清書の方法を見直す。安全確認や実物を確かめる過程は省かない。

指摘 8: 振り返りと次の指導をどうつなぐか。

返し: 「学んだ性質を使い、ねらった動きをするおもちゃをどう直せるだろうか」について最初の考え、根拠にした記録、まだ残る疑問を読み比べる。使った性質と直した理由を紹介する活動で根拠が不足した児童には、その記録を次時の導入に戻して確認する。態度は感想の長さではなく、調べ方や説明を見直す行動を継続して見る。

AIが作成した授業案です。授業での検証は未実施です。自校の教材・年間計画・学級の実態に合わせて確認してください。



Threads「三重でAI使うなら」(@mie_ai_katsuyo)
https://www.threads.com/@mie_ai_katsuyo

LINEオープンチャット
みえ先生ラボ

