

大阪府情報活用能力ステップシートの関連項目

C-STEP1 D-STEP1 F-STEP1

2年 図工「お話から生まれたよ」 お話のその後をそうぞうして、絵にあらわそう

単元計画

単元計画(掲示用)

2年 お話から生まれたよ

日付	めあて	学習内容
10/23(水)	学しゅうの見とおしをもち、クラゲチャートのつかいかたをしろう。	①単元の見通しをもつ。 ②クラゲチャートを使って、大きな魚のその後を予想する。
10/24(木)	クラゲチャートをつかって、大きな魚をおい出したあとどうなったかそうぞうしよう。	③前後をくり返り、クラゲチャートの使い方を確認する。 ④グループに分かれて、スイミーのその後を予想する。
10/25(金)	大きな魚をおい出したあとのスイミーのようすを絵にあらわそう。①	⑤画用紙にスイミーのその後のようすを書く。(クレパス)
10/26(土)	大きな魚をおい出したあとのスイミーのようすを絵にあらわそう。②	⑥画用紙にスイミーのその後のようすを書く。(クレパス)
10/27(日)	大きな魚をおい出したあとのスイミーのようすを絵にあらわそう。③	⑦画用紙にスイミーのその後のようすを書く。(クレパス) ⑧絵具で背景をぬる。
10/28(月)	おたがいの絵を見あい、かんそうをつたえあおう。	⑨絵のくふうしたところを発表する。 ⑩友だちの絵の良かったところを伝える。 ⑪学習を心り返る。

学年会で単元計画を作成し、授業の進め方をそろえる。

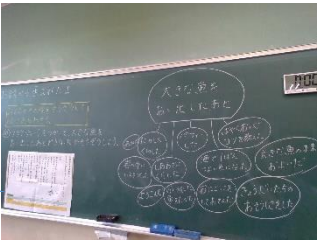
メダルを貼っていくことで、現在地を把握させる

教室に掲示しているだけでなく、授業中にも示し、何のために活動をしているのかを意識させる。

6 おたがいの絵を見あい、かんそうをつたえあおう。	5 大きな魚をおい出したあとのスイミーのようすを絵にあらわそう。③	4 大きな魚をおい出したあとのスイミーのようすを絵にあらわそう。②	3 大きな魚をおい出したあとのスイミーのようすを絵にあらわそう。①	2 大きな魚をおい出したあとどうなったかそうぞうしよう。	1 クラゲチャートのつかいかたをしろう。	めあて 学しゅうの見とおしをもち、クラゲチャートのつかいかたをしろう。 クラゲチャートをつかって、大きな魚をおい出したあとどうなったかそうぞうしよう。	OK
------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------	-------------------------	---	----

じょうほうの 使い分け・ぶんせきのスキル	A (じょうきゅう)	B (ちゅうきゅう)	C (しよきゅう)
総てあらわす	・じぶんのかんがえを、あいでおわたりやすいように、くふうした絵にすることが出来る。	・じぶんのかんがえを、くふうした絵にすることが出来る。	・じぶんのかんがえを、絵にすることが出来る。
ひょうげん・はっしんの スキル	A (じょうきゅう)	B (ちゅうきゅう)	C (しよきゅう)
ほうこく	・あいでも、あいがはなすことが出来る。 ・ききとりやすい。こまのとおきまで、はなすことが出来る。	・ききとりやすい。こまのとおきまで、はなすことが出来る。	・ノートなどに書いたことを、お話しすることが出来る。

子どもたちとも学習計画を共有し、見通しを持たせる。



お話から生まれたよ

お話のその後をそうぞうして、えにあらわそう。

教科のめあてだけでなく、情報活用のめあても一緒に掲示することで常に意識できるようにする。

ふり返しシート

単元名		名前 ()	
お話から生まれたよ		【お話し遊びの準備】	
めあて		① 一冊のお話をし、自分から話をしよう。 ② お話を聞いてよくなったことを、(学習記録シート)にしよう。 ③ 一冊のお話をし、自分から話をしよう。	
日づけ	めあて	マーク (50点)	ふりかえり
10/23	学しゅうの見とおしをもち、クラゲチャートのつかいかたをしろう。		
10/24	クラゲチャートをつかって、大きな魚をおい出したあとどうなったかそうぞうしよう。		
10/25	大きな魚をおい出したあとのスイミーのようすを絵にあらわそう。①		
10/26	大きな魚をおい出したあとのスイミーのようすを絵にあらわそう。②		
10/27	大きな魚をおい出したあとのスイミーのようすを絵にあらわそう。③		

見通しを持ちながらふり返ることで、学習を調整する力をつける