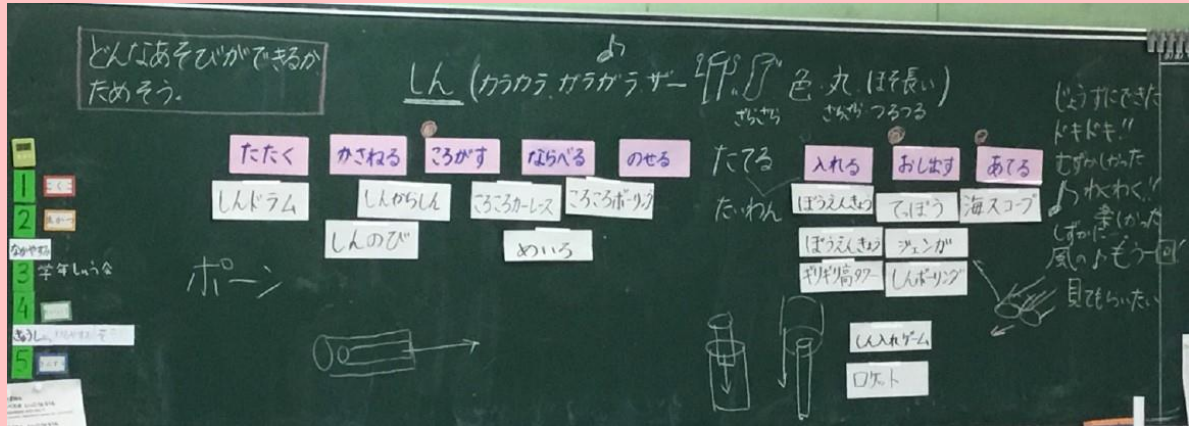


2年2組 (吉野 級) 「レベルアップ!おもちゃをつくろう」

本時目標

身近材 (芯) に触れて、どのような遊びができるかを考え、試したいという思いをもって行動することを通して、遊びの面白さや動くおもちゃにつながる身近材の特徴に気付く。



固い芯と柔らかい芯があるよ、細長くてつるつるしてるね。

昨日から考えてたの。ドミノ! ボーリング! 望遠鏡!

芯を重ねて山にするでしょ、崩れないように抜くとジェンガができるよ。

すごい、やってみたい! 遊んでいると、次の遊びがひらめくね。



3年2組 (前田 級) 「32かもん山」

本時目標

カードゲームを体験して楽しかったことや、体験したカードゲームをもとにして作ることができそうなカードゲームについて話し合う活動を通して、自分たちがカードゲーム作りで大切にしたいことを確認するとともに、これからどんなゲームが作れるかの見通しをもつ。



「レシピ」って合言葉が楽しいね。

運も必要でドキドキするね。

このゲームをもとにして、掃部山公園のことを伝えることができそう。

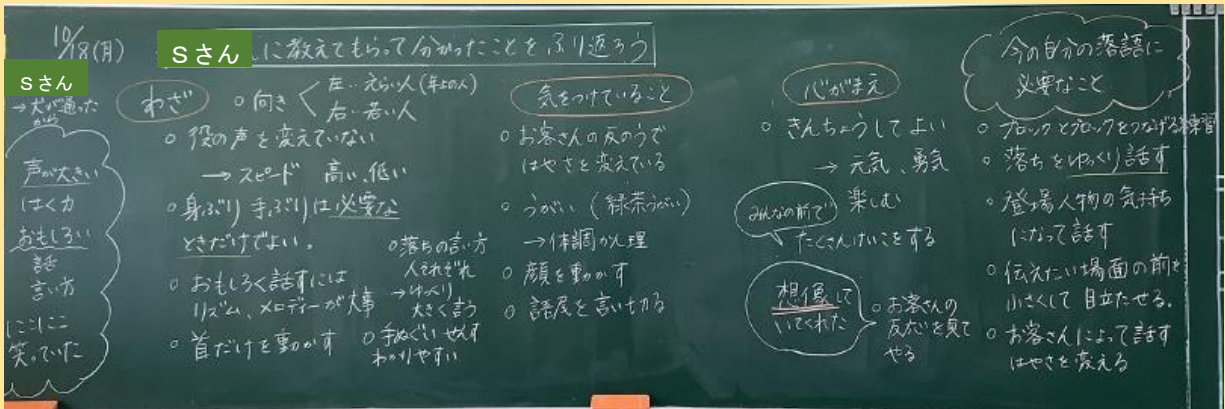
季節のお花を集めるみたいなルールができそう。



4年1組 (飯島 級) 「落語でまちを笑顔に！」

本時目標

Sさんに教えてもらったことをもとに、これまでの自分の練習の仕方を見直し、何を大切にすることで、何を付けたらいいか具体的に分かり、落語への意欲をさらに高める。



登場人物の声を变えていると思ったのに、声を変えるのではなく、しゃべり方を変えていると聞いてびっくりした。

身ぶり手ぶりは必ず入れなくては行けないと思っていたけど、必要なときだけでよかった。

落ちをゆっくりと話すことが大事。

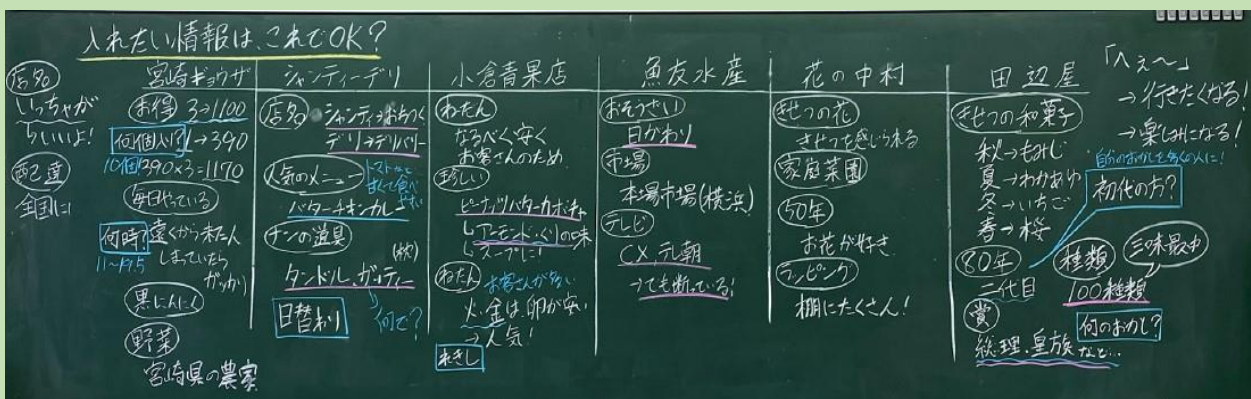
登場人物の気持ちになって話す。



本時目標

5年1組 (瀬古 級) 「とべショートムービー」

チームごとに考えた動画に入れたいと思う情報を共有し、各班に対して意見を伝え合う活動を通して、魅力が伝わる情報が足りているかどうかということを見直し、どのような情報を入れるべきなのかを整理する。



営業時間は大切じゃないかな。

何のお菓子で取った賞なのか気になる！

店名からお店の人の思いが伝わってくるね！

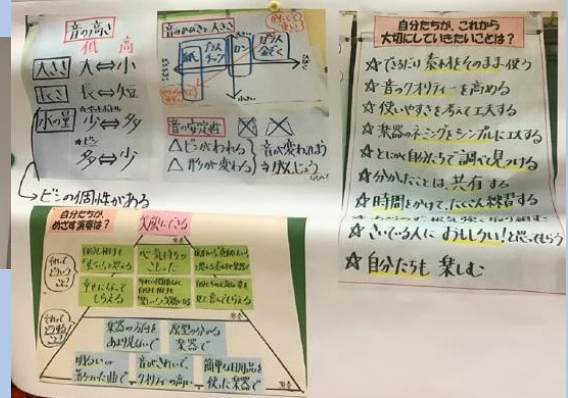
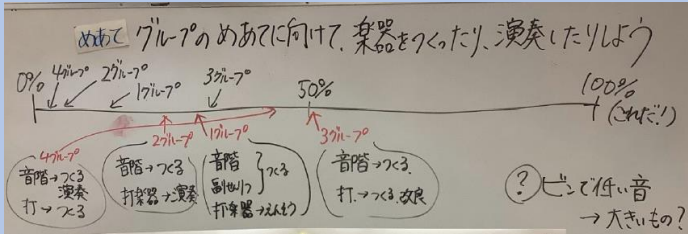
まだ情報が足りない！でも、何が足りないのかは分からない...



本時目標

6年2組 (野村 級) 「日用品楽器」

実際に日用品楽器をつくり演奏をしたり、それぞれのグループの現在の進行度を話し合ったりする活動を通して、動画の完成までに必要な活動について具体的な見通しをもつことの必要性に気づき、次の活動に向けての思いを高める。



達成率は50%くらい。音階も打楽器も改良が必要だからです。

達成率は30%くらい。打楽器はできたけど、肝心の音階がまだだからです。

音階を少し増やすことができました。低い音がまだなので、大きいピンを集めたいです。

次は演奏に移りたいです。

