

学 校 名	小金井市立 緑小学校	実施年月日	平成 17 年 2 月 15 日
指 導 者	神谷美貴子 松田剛匡	授業コード	A - 10
学 年	第五学年	教 科	理科
単 元 名	ふりこの動きとおもりのはたらき		
単 元 の 目 標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 糸につるしたおもりが 1 往復する時間は、おもりの重さなどによっては変わらないが、糸の長さによって変わること。 ・ おもりが他の物を動かす動きは、おもりの重さや動く速さによって変わること。 		
単元の指導計画	<ul style="list-style-type: none"> ・ 課題を決める(1時間)・・・本時 ・ 選択した課題を追究する(4時間) ・ 発表する・まとめ(2時間) 		
本時のねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・ 物の運動に興味を持ち、進んで課題を選んで調べようとする。 		

本時の学習活動の展開

導 入 および 展 開	<p>(1) ふりこの仕組みやものの衝突の様子について話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「ふりこ」を利用した遊びや道具について知る。 (デジタルコンテンツ利用) ・ ふりこのしくみについて考える。 本単元の課題を知る。(各自選択) ・ ふりこの 1 往復する時間は変えられるのだろうか？ 1秒振り子を作るには？ <p>(2) ものの衝突の様子について話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「おもりのしょうとつ」を利用した遊びや道具について知る。 (デジタルコンテンツ利用) ・ しょうとつの様子について考える。 本単元の課題を知る。(各自選択) ・ おもりが他のものを動かすはたらきは変えられるのだろうか。 衝突ゲームで勝つには？
ま と め	<p>(3) 課題を選択し、課題に応じた実験の計画を立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 課題に対する予想をたてる。 ・ 実験の計画をたてる。 <p>次時、それぞれの課題や方法別に実験をする。</p>
デジタルコンテンツの利用計画と利用主旨	<p>ふりこの動きや衝突を利用した道具や活動は多いが、実際に手に入らない道具があったり、場所や設備の関係上活動させられない場合がある。デジタルコンテンツを利用することによって、道具の様子を見せたり、同じような体験をさせることができる。</p> <p>また、繰り返し映像を見せることが可能なため、どのような視点で実験するか、悩んだ場合のヒントを与えることができると考える。</p>

(備考1) 枠の大きさを変更しても構いません。

(備考2) 学習活動の展開については自由フォーマットの別紙を添付しても構いません。その際はその旨を上枠に記入してください。