

第5学年家庭科学習指導案～食モン小学校ワークショップ～

日時：平成29年9月13日（水）2校時 9：20～10：05

3校時 10：25～11：10

指導者：T1菊地南央（5学年担任）T2菅家元志（プレイノベーション）

1 単元名 「食べて元気に」
教材名 「食モンカード」「食育モンスターサイコロクエスト」

2 単元の目標

- なぜ食べるのかを考え、日常生活の食事や使われている食品に関心を持ち、栄養バランスを考えた食事を大切にしようとする。
- 五大栄養素を知り、食品に含まれる栄養素の体内での主な働きがわかる。
- 五大栄養素の働きによる食品のグループ分けでわかる。
- ご飯とみそ汁に関心を持ち、調理することができる。

3 指導計画 総時数 11時間

- (1) なぜ食べるのか考えて、食育すごろくを作ろう。 (2時間)
- (2) 五大栄養素のはたらきと3つの食品グループを知り、食モンカードを作ろう。
(本時2・3時間目/3時間)
- (3) 実の組み合わせを考えて、ご飯とみそ汁を作ろう。 (6時間)

4 本時のねらい

- (1) 3つの食品グループを知り、食品のグループ分けができる。
- (2) 3つの食品グループのはたらきと日常生活との関係が分かる。

5 学習過程 (児童は、2人～3人のグループを作る。)

活動内容	時間	T1	T2
1 前時の学習内容を振り返り、本時の課題をつかむ。 『いろいろな食材を、3つの食品グループに仲間分けしよう。』	5	○五大栄養素と代表的な食材、3つの食品グループについて確認し、本時の課題を提示する。	
2 食育VRを体験する ①食育VRを体験している児童は、タッチしたモンスターの食材名を読み上げる。 ②食育VRを体験していない児童は、読み上げられたモンスターの食材名を、ワークシートの枠に記述する。 ③全体で、見つけたモンスターの食材名を共有する。	20	○VRゴーグル及びタブレット、ワークシートをグループに配布する。 ○T2に補足して、体験する児童と待っている児童の役割、ワークシートの使い方を説明する。 ○児童に、それぞれのグループには、どんなモンスターがいたかを質問し、誤解がある場合は、教科書P110を参考に訂正する。	○食育VRの遊び方を説明する。 ○児童に、それぞれのグループには、どんなモンスターがいたかを質問し、誤解がある場合は、教科書P110を参考に訂正する。
3 食育すごろくを行い、各グループのはたらきにふれる。 (休憩20分)	5	○食育すごろくの遊び方を説明する。	○グループをまわり、遊び方について個別にアドバイスする。
4 ペアで、前時の学習を	15	○活動内容と感想・3つのグルー	○食モンカード台紙を配布す

振り返る。	3	<p>プの働き・代表的な食材名の3点について振り返らせ、本時の課題を提示する。</p>	る。
<p>5 食モンカードづくりに取り組む。 (9月上旬にパソコン室に、新機種が導入される。それによってネット環境が改善されれば、パソコン室でも作業可とする。改善されなければ、情報検索はタブレットか図書。)</p>	30	<p>○総合的な学習の時間で行った、道の駅で売られている地域の食材調べメモを使って、新殿食モンカードを作るようにアドバイスする。 ○情報の検索方法や、情報の選び方等個別にアドバイスをしていく。 ○どうして、その必殺技なのか。どうしてその食材を選んだのか。イラストの工夫などの質問を通して内省を促す。</p>	<p>○食モンカードの作り方を説明する。 ○情報の検索方法や、情報の選び方等個別にアドバイスをしていく。 ○どうして、その必殺技なのか。どうしてその食材を選んだのか。イラストの工夫などの質問を通して内省を促す。</p>
6 学習を振り返る。	10	<p>○学習日記を書いて、今日の学習を振り返る。</p>	