

### 第3学年 実験・観察のまとめ

#### 単元名「まといれゲームでたくさん点を取ろう」～風とゴムのはたらき～

(1) 本時の目標

ゴムの力の強さの変化を生活経験や実体験から予想して、自分で考え仮説を立てることができる。

(2) 準備物

輪ゴム、車、発射台

(3) 活動計画及び評価計画（本時6/8）

学習活動	評価					
	関	思	技	知	評価規準	評価方法
ゴムの強さを変えると、ものを動かすゴムの力の強さがどのように変わるのかを予想し、実験計画を立てる。		○			・ 風やゴムの力の強さについて予想や仮説をもち、比較することを想定して実験を計画し、表現している。	発言 記述

**実演**

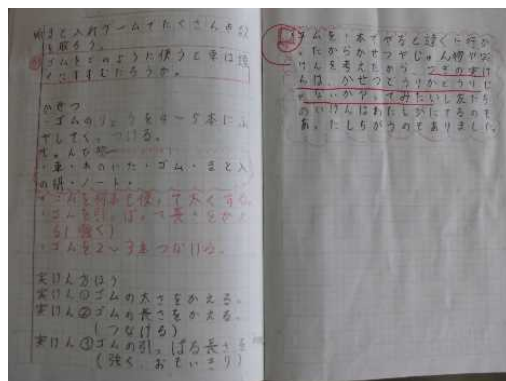


導入として、ゴムを使ってまといれゲームの実演を行う。その時、まといれ車が届かないようにして、児童にどうしたら、車がまといれまで届くかを考える意欲付けを行う。

**仮説**



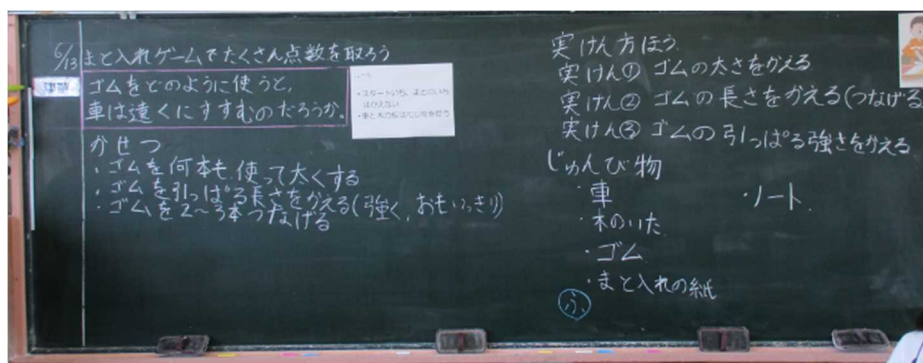
自分のノートに仮説を書かせる。その時に、仮説としてゴムの使い方を考えさせるために、仮説を考えるルールを決めてから行う。



## 実験計画



考えた仮説から、どのように実験するのかと何が必要なのかを考える。



### 〈成果〉

- 単元を貫く課題として、的入れゲームを行うことで児童が実験に強い意欲を持って参加することができた。
- 最初の的入れの実演をしたことで、児童の思考する意欲を喚起することができた。
- 仮説を考えるルールを設定したことで、ゴムの使い方だけに集中することができた。

### 〈課題〉

- 実験方法を考える時に、教師主導で行ってしまったが、児童とどの仮説から実験したいのか順番を決めることで、児童の主体性が上がる。
- こういった仮説を立てたかと同じように、仮説の理由を取り上げる必要があった。理由を取り上げることで、児童同士で仮説について交流させることができた。
- 仮説を考えさせるためには、より多く事前にゴムを触らせて、ゴムの実体験を積ませる必要があった。