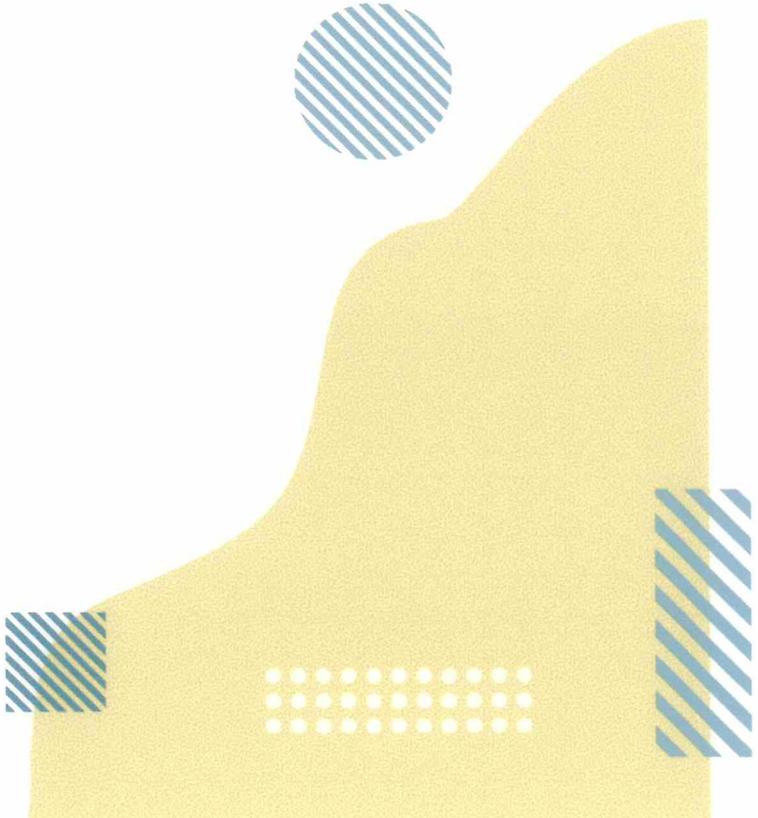
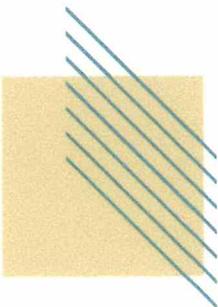
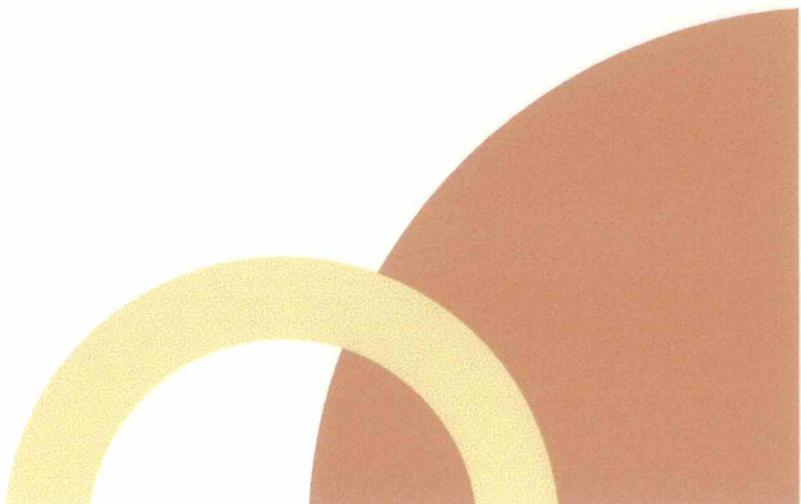
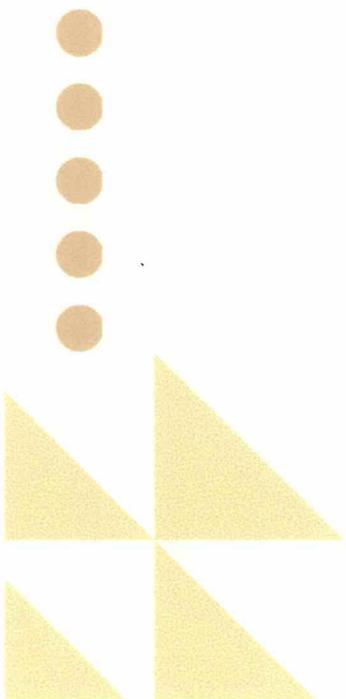
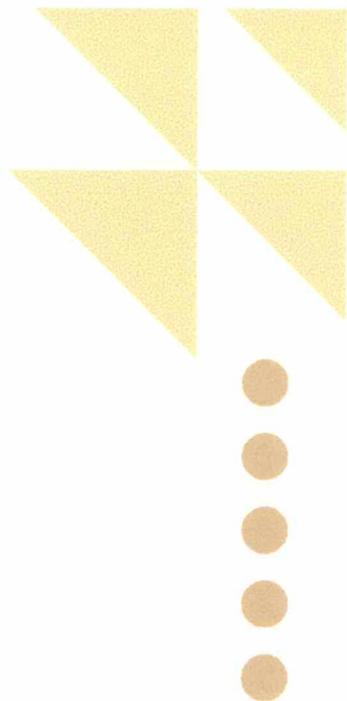
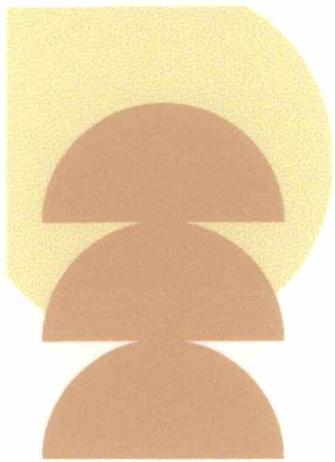


# ギミック ブラッシュアップシート 2025

津山市立高野小学校



4年



津山市立高野小学校 GBUS ギミックブラッシュアップシート		授業者名	指導教諭 樂万恵子
教科	令和 7 年 11 月 28 日 (金) 教科 国語「読むこと」	学年など	4 年 1 組 25 人
単元	単元名 単元名 「くらしの中の和と洋」 ( 5 / 8 時間)		
本時の目標	自分の考える和室と洋室のよさについて、文章の中から選んだ部分を要約して紹介文の組み立てをすることができる。		
	序盤:ギミック① (0分頃～7分頃)	中盤:ギミック② (10分頃～30分頃)	終盤:ギミック③ (30分頃～40分頃)
非認知能力	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input type="checkbox"/> いっしょに	<input checked="" type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに
ギミック	・「ももたろう」のお話を要約して、要約することへの意欲を高める。 ・要約のポイントを確認する。 ① 目的に合った大事な言葉を抜き出してつなぐ。 ② 必要に応じて、わかりやすい言葉に書き換える。 ③ 必要に応じて言葉を補う。	・教師の書いたまちがいのある紹介文を提示し、イメージをもたせる。 ・「中」で紹介したいよさをワークシートにまとめさせる。	・同じ部屋を選んだ人に分かれて交流させることで、自分の考えを深めることができるようにする。 ・要約のポイントをもとに組み立てができていないか確認し、アドバイスし合う。 ・班で「中」を読み合い、どちらを選んだのかを当てるクイズをさせる。
	<input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input type="checkbox"/> 活動	<input checked="" type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動	<input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動
予想できる姿	・「和室」のよさを紹介してみよう。 ・「洋室」のよさを紹介してみよう。 ・要約できるかな。	・大事だと思う言葉を使えばいい。 ・勉強をする時はいすを使った方がしやすいから、そのことを紹介しよう。 ・友だちと遊ぶ時は自由にすわれる方がよいから和室のよさを紹介しよう。	・同じよさを紹介していたけど、要約の仕方は違った。 ・同じ部屋を紹介するのに、紹介するよさは違った。 ・他の部屋はどんな紹介をしているのだろう。 ・クイズは楽しいな。
感情イメージ	開始 <span style="float: right;">終了</span> 		

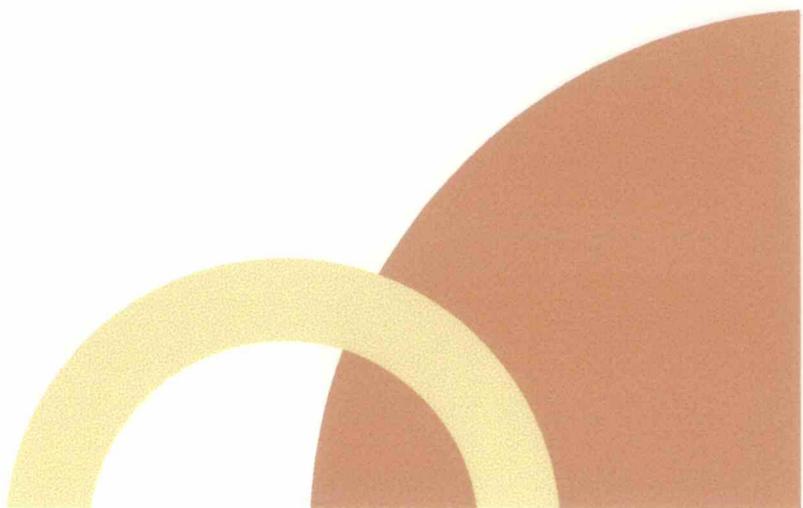
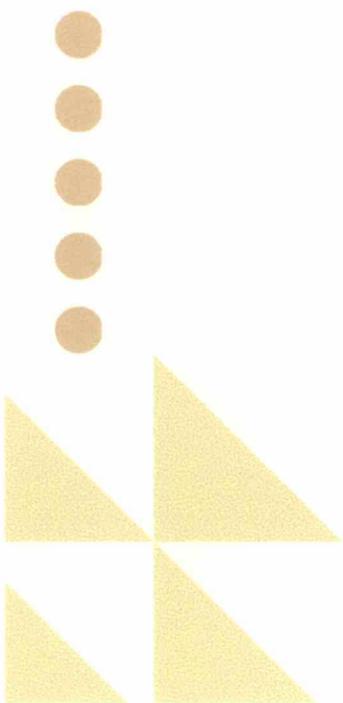
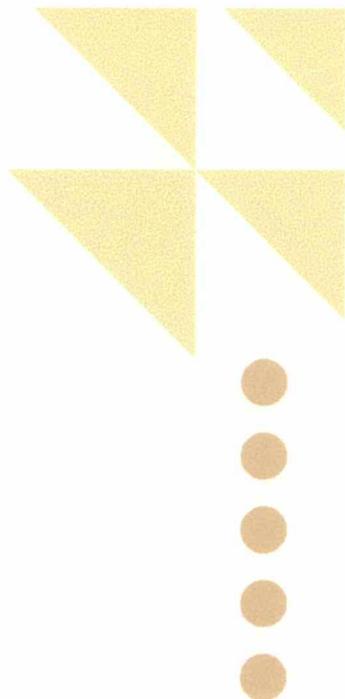
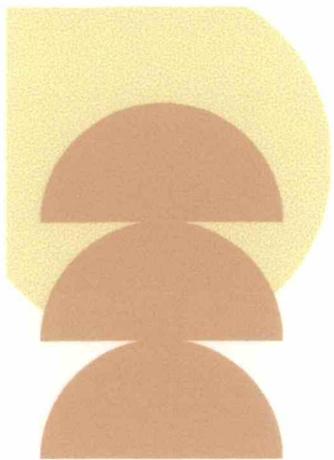
津山市立高野小学校 GBUS ギミックブラッシュアップシート		授業者名	丸山 晶
教科	令和 7年 5月27 日 (火) 教科「領域」	学年など	4年2組 23人
単元	単元名 わり算のしかたを考えよう (2/11時間)		
本時の目標	2位数÷1位数(余りなし)を既習の除法の計算方法を基に考え、説明することができる。		
	序盤:ギミック① (0分頃～5分頃)	中盤:ギミック② (10分頃～30分頃)	終盤:ギミック③ (30分頃～40分頃)
非認知能力	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input type="checkbox"/> いっしょに	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに	<input checked="" type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに
ギミック	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の問題を提示し、前時との違いを考える。</li> <li>・数直線図を提示し、1人大体何枚ぐらいになるかを予想できるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・計算のしかたを考える時に、半具体物を使って10の束で考えられるようにする。</li> <li>・グループで自分の考えを伝え合う。</li> <li>・グループで話し合ったことを、ホワイトボードにまとめて発表する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・10の束だと3人に分けられないので、ばらにすることをおさえる。</li> <li>・72÷3の計算のしかたをまとめる。</li> <li>・にじりんで振り返りをする。</li> </ul>
	<input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input type="checkbox"/> 活動	<input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動	<input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動
予想できる姿	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前回では80枚を分けたから、今回も10の束が使いそう。</li> <li>・式は分かるけど、一の位が増えたからどうするんだろう……。</li> <li>・数直線を使うと何となく予想は立てれそう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・10の束で分けられそう。</li> <li>・72枚を3人で分けると10の束が1つあまる。</li> <li>・10の束をばらにすれば分けられそう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・残りの12枚をばらにすると3人に分けられる。</li> <li>・72÷3の計算のしかたが分かった。</li> <li>・班の人たちと協力して問題ができた。</li> </ul>
感情イメージ	開始		
			終了

津山市立高野小学校 GBUS ギミックブラッシュアップシート		授業者名	花谷 英
教科	令和 7 年 12 月 19 日 (金) 教科「領域」社会	学年など	4年 3組 27人
単元	単元名 原野に水を引く (9/9時間)		
本時の目標	疏水とSDGsが関係していることが理解できる。		
	序盤:ギミック① (0分頃~5分頃)	中盤:ギミック② (10分頃~30分頃)	終盤:ギミック③ (30分頃~40分頃)
非認知能力	<input type="checkbox"/> あきらめない <input checked="" type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input type="checkbox"/> やってみる <input checked="" type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input type="checkbox"/> いっしょに	<input checked="" type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input type="checkbox"/> いっしょに	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに
ギミック	疏水の完成後、水が十分に供給されるようになり、人々のくらしが豊かになったことを復習し、那須疏水とSDGsの目標が関係していることを想起させる。	疏水はどのような問題が解決できそうかをペアで話し合い、ワークシートにまとめさせる。	調べてわかったことをグループの中で発表し、ふりかえりを書く。
	<input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input type="checkbox"/> 活動	<input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動	<input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動
予想できる姿	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どんな目標と関係しているかな。</li> <li>・那須疏水とSDGsの関係を調べたい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・いろいろな目標と関係しているな。</li> <li>・もっと調べてみよう。</li> <li>・関係を調べるのは難しいな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分とは違うところを調べているな。</li> <li>・那須疏水は環境保護にも役立っているんだ。</li> </ul>
感情イメージ	開始 <span style="float: right;">終了</span> 		

津山市立高野小学校 GBUS ギミックブラッシュアップシート		授業者名	指導教諭 樂万 恵子
教科	令和7年9月1日(月) 算数(D データの活用)	学年など	4年1組 25人
単元	算数で読みとこう「給食の食べ残しをへらそう」(1/1時間)		
本時の目標	既習内容を活用して棒グラフや折れ線グラフ、表を考察し、問題解決能力や情報処理能力を高める。		
	序盤:ギミック① (0分頃～5分頃)	中盤:ギミック② (10分頃～30分頃)	終盤:ギミック③ (30分頃～40分頃)
非認知能力	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input type="checkbox"/> いっしょに	<input checked="" type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input checked="" type="checkbox"/> きりかえ <input type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに
ギミック	<ul style="list-style-type: none"> <li>・令和3年度の食品の廃棄量を提示し、523万トンは国民全員が1年間毎日おにぎり1個分の食料を捨てるのと同じ量だと知る。</li> <li>・データ1とデータ2を提示し、学校で残った給食の量と残った理由について考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループごとにデータ3～6のうち2つを選ばせ、そのデータをもとに学校で残った給食の量と残った理由について話し合う。</li> <li>・グループで話し合った理由を発表する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・給食の献立表などをもとに、4-1での給食の残った量について話し合う。</li> <li>・4-1では給食をなるべく残さないためにはどのようなことができるかをグループで話し合う。</li> </ul>
	<input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input type="checkbox"/> 活動	<input checked="" type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動	<input checked="" type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動
予想できる姿	<ul style="list-style-type: none"> <li>・そんなに多くないのではないか。</li> <li>・1人がおにぎり1個分も捨てているとは思わなかった。</li> <li>・苦手な献立の時は多く残っているのではないか。</li> <li>・気温の変化とは関係なさそうだ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・好きな献立の時は少ない。</li> <li>・野菜が苦手な人が多いけど、残った量が少ない日があるよ。</li> <li>・他のグループの考えも知りたいな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・野菜や魚の時に残っている。</li> <li>・麺の時は食べている。</li> <li>・苦手なものが出てもしっかり食べてみる。</li> <li>・配膳の時間を少なくする。</li> <li>・食べられる量だけ増やす。</li> </ul>
感情イメージ	<p>開始 <span style="float: right;">終了</span></p> <p>&lt;食品廃棄量の提示&gt; <span style="margin-left: 200px;">&lt;データをもとに話し合う&gt;</span> <span style="margin-left: 200px;">&lt;4-1での取組を話し合う&gt;</span></p>		

津山市立高野小学校 GBUS ギミックブラッシュアップシート		授業者名	小椋 聖也
教科	令和7年10月14日(火)2時間目 教科「理科」	学年など	4年 3組 27人
単元	単元名 物の体積と温度 ( 2/6 時間)		
本時の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・空気の体積変化と温度との関係を調べる活動に進んで取り組み、友だちと協力しながら問題解決することができる。</li> <li>・空気は、あたためたり冷やしたりすると、体積が変わることを捉えることができる。</li> </ul>		
	序盤:ギミック① (0分頃～5分頃)	中盤:ギミック② (10分頃～30分頃)	終盤:ギミック③ (30分頃～40分頃)
非認知能力	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input checked="" type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input checked="" type="checkbox"/> たのしむ <input checked="" type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに	<input type="checkbox"/> あきらめない <input checked="" type="checkbox"/> おちつき <input checked="" type="checkbox"/> きりかえ <input type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input type="checkbox"/> いっしょに
ギミック	<input type="checkbox"/> 前時の実験を振り返る。 →試験管にせっけん水をつけて温める実験  <input type="checkbox"/> ガラス管やゼリーを使って温度による空気の体積の変化を本格的な実験で調べたことを伝え、めあてをつかませる。	<input type="checkbox"/> ガラス管にゼリーをさし、それを湯や氷水に入れると、ゼリーは、どのように動くか予想し、共有する。  <input type="checkbox"/> 班ごとに実験を行い、予想と比較し、図や表で記録する。	<input type="checkbox"/> 班ごとの結果を板書させ、その共通点を見つけることで考察を導き出す。  <input type="checkbox"/> 本時の学習をまとめ、水だとうなりそうか問題提起し、次時への期待をさせておく。
	<input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input type="checkbox"/> 活動	<input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動	<input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動
予想できる姿	<input type="checkbox"/> 前時の実験による発見や楽しさを思い出し、次の実験に対する意欲が高まる。  <input type="checkbox"/> 初めて使う実験器具で温度による空気の体積の変化を調べたいという課題意識が高まる。	<input type="checkbox"/> 実験の結果に見通しを持ちゼリーが動く長さや速さに観点を絞って観察できる。  <input type="checkbox"/> 予想とズレがあるほど結果に驚きを感じ、何度も実験を試したくなる。	<input type="checkbox"/> 各班の結果から、以下の共通点に気がつく。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・温める→ゼリーが上がる</li> <li>・冷やす→ゼリーが下がる</li> <li>・動きが大きい</li> </ul> <input type="checkbox"/> 結果から気づいたことより以下の考察を導く。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・温める→空気の体積が大きくなる</li> <li>・冷やす→空気の体積が小さくなる</li> <li>・体積の変化は大きい</li> </ul>
感情イメージ	開始		
終了			

# 5年

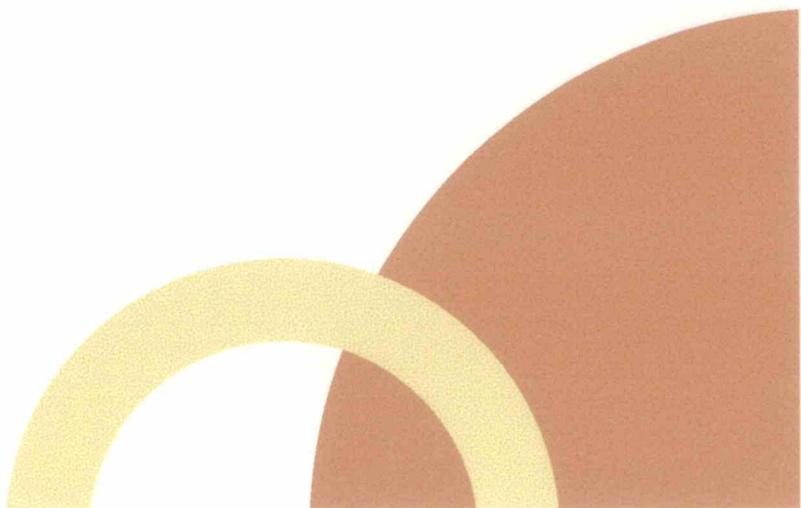
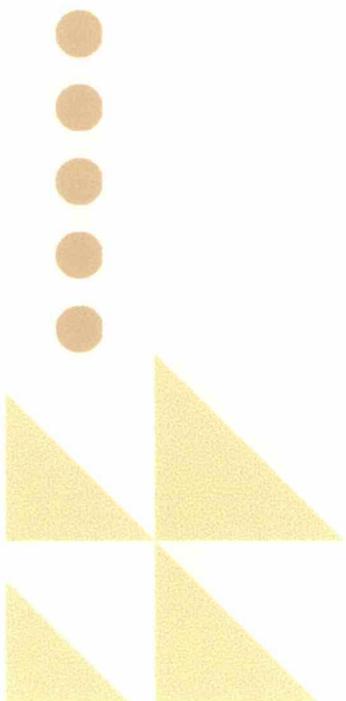
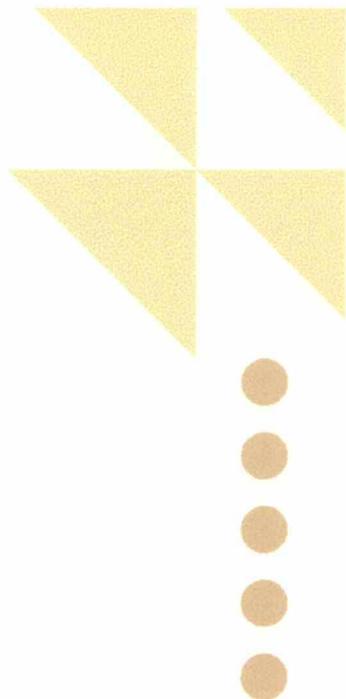
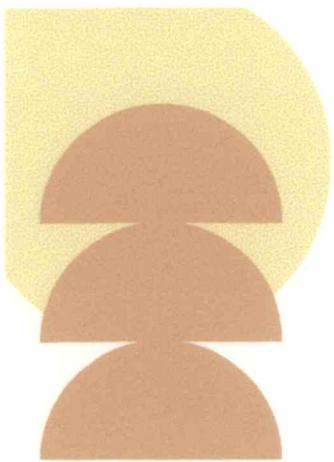


津山市立高野小学校 GBUS ギミックブラッシュアップシート		授業者名	教諭 森里 衡子
教科	令和7年9月1日(月) 国語「話す・聞く」	学年	5年1組 23人
単元	国語「問題を解決するために話し合おう」(3/6 時間)		
本時の目標	問題を解決するために計画的に話し合いをすることができる。		
	序盤: ギミック① (1~5分頃)	中盤: ギミック② (10~15分頃)	終盤: ギミック③ (35~40分頃)
非認知能力	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input type="checkbox"/> やってみる <input checked="" type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに	<input checked="" type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input checked="" type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input checked="" type="checkbox"/> きりかえ <input type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに
ギミック	・「カンパニー活動が盛り上がらないのはなぜか」について自由に意見を出し合い、話し合いへの意欲を高める。  →自分の書いた意見をペア(自分と違う班)で伝えあうことで、発表に自信が持てない児童が発表しやすいようにする。	・カンパニーが盛り上がらないことの原因と取り組みについて意見をグルーピングしたり、共通点を見つけたりしながら盛り上げるための方法を考える。  →付箋を使って話し合いをさせることで、出てきた意見を整理したりまとめやすくしたりする。	・グループでの話し合いを観点にそって振り返る。ふりかえりで話し合いのよかった点や課題をクラスみんなに向けて発表する。→全員で共有する。  ・次時は、本時の話し合いの満足度について確認し、より納得できる話し合いの進め方や意見のまとめ方について考えることを予告し次時への意欲を高める。
	<input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動	<input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動	<input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動
予想できる姿	・前時までの学習から自分の書いた意見をペアの児童に伝えることができる。  ・自分と違う意見に共感する。	・付箋を出しながら自分の考えを発表する。 △自分の書いた意見を発表できない。 →友達の発表や教師のアドバイスを聞いて話し合いで自分の考えを言うことができる。 ・話し合いをした後、付箋を分類・整理することができる。 ・友達の意見を聞き、いろいろな見方や考え方をみとめ合い、自分達が話し合ったことをまとめて発表させる。	・話し合いの観点にそって振り返ることで、自分達の話し合いを客観的に捉えられるようにする。  ・振り返りを交流することで、相手の思いを知ることができ、次時の学習への見通しが持てるようにする。
感情イメージ	開始		終了
	イメージの共有	書く	読み合い・ふりかえり

津山市立高野小学校 GBUS ギミックブラッシュアップシート		授業者名	西山直希
教科	令和 8年 1月 20日 (火) 教科 社会「領域」	学年など	5年 2組 24人
単元	単元名 情報を生かして発展する産業 (5/6 時間)		
本時の目標	予測情報を提供する会社の努力を調べるとともに、アイスクリームを作る会社が提供された予測情報を活用する上で大切なことについて考え、表現することができる。		
	序盤:ギミック① (0分頃~5分頃)	中盤:ギミック② (10分頃~30分頃)	終盤:ギミック③ (30分頃~40分頃)
非認知能力	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input type="checkbox"/> やってみる <input checked="" type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに	<input checked="" type="checkbox"/> あきらめない <input checked="" type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input type="checkbox"/> いっしょに	<input checked="" type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに
ギミック	<ul style="list-style-type: none"> <li>・都道府県プリントをし、落ち着いて授業に向かわせる。</li> <li>・気象情報を提供する予測情報を正確につくる重要性を理解し、予測とは違う生産量にする場合があることを知り、もなかアイスクリームの生産量の決め方に関心を持つ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・もなかアイスクリームの生産量をどうやって決めているか予想し、調べる。</li> <li>・友達と意見を共有し合う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・さまざまな情報を組み合わせて、アイスクリームをつくる会社が最終的には生産量を決めることを知る。</li> <li>・本時の学習をもとに、より良い情報の活用について話し合い、次時への見通しを持つ。</li> </ul>
予想できる姿	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友達とクイズを出し合いながら楽しく取り組む。</li> <li>・より正確にするのは、社会に貢献したいからなんだ。</li> <li>・どうやって決めるのかな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テレビCMやキャンペーンなども売れ行きに大きく影響しているんだ。</li> <li>・最終的にはアイスクリームをつくる会社の担当者が決めているんだね。</li> <li>・さまざまな情報を組み合わせているんだ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報を発信する側はより良い情報を提供したいという思いがある。</li> <li>・情報を受け取る側は、最終的には自分たちで判断するんだね。</li> <li>・互いに協力してよりよく情報を活用することが大切だね。</li> </ul>
感情イメージ	開始 <span style="float: right;">終了</span> 		

津山市立高野小学校 GBUS ギミックブラッシュアップシート		授業者名	教諭 宗森聡志
教科	令和7年11月28日(金) 教科 算数「領域」図形	学年など	5年 2組 25人
単元	単元名 四角形と三角形の面積 (4/11時間)		
本時の目標	三角形の性質に着目し、面積の求め方を考え、説明することができる。		
	序盤:ギミック① (0分頃~5分頃)	中盤:ギミック② (10分頃~30分頃)	終盤:ギミック③ (30分頃~40分頃)
非認知能力	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input type="checkbox"/> いっしょに	<input checked="" type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに	<input checked="" type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに
ギミック	<ul style="list-style-type: none"> <li>平行四辺形の公式をどのように作ったか問うことで、既習の図形に直すと求めることができるの見通しをもたせる。(等積変形)</li> <li>直角三角形を二つ合わせると長方形になることに気付かせる。(倍積変形)</li> <li>他の三角形でもできるか考えさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>図形を切って操作したり、付け加えたり、色を塗ったりなどして、既習の図形に変形して求めることができないか考えさせる。</li> <li>様々な求め方を出し合うことで、三角形のどの長さを用いて計算したのかに着目させる。</li> <li>→考えた方法を交流させる際、班同士で考えを交流させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>適応問題を解き、他の問題でも同じ考え方ができるか話し合う。</li> <li>既習の図形をもとに考えればよいことに気づかせる。</li> </ul>
	<input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input type="checkbox"/> 活動	<input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動	<input checked="" type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動
予想できる姿	<ul style="list-style-type: none"> <li>習った公式を説明できるね。</li> <li>直角三角形を二つ合わせると長方形ができるね。</li> <li>他の三角形でも、できるかな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>同じ形を二つ作ったり、一部を移動させたりと、知っている形(長方形・平行四辺形)になるね。</li> <li>いろいろな求め方があるけど、似ている所があるね。</li> <li>他の三角形でも同じ考え方ができるかな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>同じように求めることができた。</li> <li>「底辺と高さ」「たてと横」がキーワードになりそうだ。</li> <li>公式に導くことができないかな？</li> </ul>
感情イメージ	開始 <span style="float: right;">終了</span> 		

# 6年



津山市立高野小学校 GBUS ギミックブラッシュアップシート		授業者名	外国語専科 橋本一慶
教科	令和 7年 9月 1日 (月) 外国語 「聞くこと」	学年など	6年 2組 29人
単元	単元名 I went to the zoo. (1/7時間)		
本時の目標	登場人物が話す夏休みの思い出について、場所やしたこと、感想などを表す英語表現を知ることができる。		
	序盤:ギミック① (0分頃~10分頃)	中盤:ギミック② (10分頃~30分頃)	終盤:ギミック③ (30分頃~45分頃)
非認知能力	<input type="checkbox"/> あきらめない <input checked="" type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input type="checkbox"/> やってみる <input checked="" type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input type="checkbox"/> いっしょに	<input checked="" type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input checked="" type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input type="checkbox"/> いっしょに	<input checked="" type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input type="checkbox"/> いっしょに
ギミック	・夏休みについての small talk	・登場人物の夏休みの思い出を聞き、問題に答える。挿絵の英語は、予め読み方を確認しておく。 ・映像を見て、夏休みの思い出に関する会話を聞き取る。それをもとに問題に答える。回答は板書の( )を答えるようにする。	・既習事項を用いた問題に答える ・リズムに合わせて歌を歌う。
	<input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動	<input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動	<input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動
予想できる姿	・先生の話に興味を持って聞く児童がいる。	・自分の経験から、英単語と挿絵を結び付けて考えることができる児童がいる。	・本時の内容をふり返り、歌を歌っている児童がいる。
感情イメージ	開始 <span style="float: right;">終了</span> 		

津山市立高野小学校 GBUS ギミックブラッシュアップシート		授業者名	小坂 智子
教科	令和 7年 6月5日 (月)2校時 教科:国語	学年など	6年 2組 28人
単元	単元名「伝えたい言の葉 漢文に親しもう」(1/2時間)		
本時の目標	漢文を音読して、言葉の響きやリズムなどに親しむとともに、漢文を引用しながら考えをまとめることができる。		
	序盤:ギミック① (0分頃~15分頃)	中盤:ギミック② (20分頃~30分頃)	終盤:ギミック③ (30分頃~40分頃)
非認知能力	<input checked="" type="checkbox"/> あきらめない <input checked="" type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input type="checkbox"/> いっしょに	<input type="checkbox"/> あきらめない <input checked="" type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input type="checkbox"/> やってみる <input checked="" type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input type="checkbox"/> いっしょに	<input checked="" type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input checked="" type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに
ギミック	漢文を音読し、漢字を読む順番に番号をつける。 漢字かな交じり文をていねいに書き写す。	「論語」についての動画を視聴する。	自分が大切にしたい漢文を一つ選び、その理由を書く。 友達と交流し、考えを伝える。
	<input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動	<input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input type="checkbox"/> 活動	<input checked="" type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動
予想できる姿	初めての漢文だが、聞いたことがあったり知っているものがあったりして、興味を持つ。 普段使わない記号なども、ゆっくりていねいに書く。	「論語」「孔子」について学び、今のことわざや教えにもつながっていることを知り、身近に感じる。	聞いたことがある漢文に注目したり、自分の目標とつなげたりなどして考える。友達の意見を聞いて、似ているところや違うところを聞いて楽しむ。
感情イメージ	開始		
終了			

津山市立高野小学校 GBUS ギミックブラッシュアップシート		授業者名	小池 遼
教科	令和 8年 1月 20日 (火) 教科 道徳	学年など	6年1組 28人
単元	主題名 れいぎ正しさ 単元名 人間をつくる道 一剣道一		
本時の目標	形だけでなく、心が伴ってこそ人間としての「礼儀正しいふるまい」になることに気づき、礼儀正しく真心をもって接しようとする態度を育てる。		
	序盤:ギミック① (0分頃～5分頃)	中盤:ギミック② (10分頃～30分頃)	終盤:ギミック③ (30分頃～40分頃)
非認知能力	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input checked="" type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに	<input checked="" type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input type="checkbox"/> いっしょに	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input checked="" type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに
ギミック	<input type="checkbox"/> 学校に必要なものと必要でないものについて考える。 全員が参加する土台作りのため、また、「礼儀」に対する子どもたちの現在の捉えを押さえるために、数問尋ねる。 Q1宿題はいると思う？ Q2休み時間はいると思う？ Q3授業のあいさつはいると思う？	<input type="checkbox"/> 登場人物の気持ちを心情グラフで表す。 登場人物の気持ちの変化と変わるきっかけになった「礼」の大切さを捉えやすくするために、黒板に心情グラフを書く。 <div style="text-align: center;"> </div>	<input type="checkbox"/> 「礼儀」がないとどうなるかについて話し合う。 「礼儀」の大切さに気付かせるために、もし礼がなかったらどうなるかを、隣同士や少人数のグループで話して、交流する。
	<input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動	<input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input type="checkbox"/> 活動	<input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動
予想できる姿	<ul style="list-style-type: none"> <li>・宿題はいらないと思うけど、勉強のためにやっていると思う。</li> <li>・休み時間は気持ちの切り替えのために大事だよ。</li> <li>・挨拶はなくても始められる。</li> <li>・どうして挨拶をするのか、言葉にするのは難しいな。</li> <li>・挨拶はどうしてするのかな？</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主人公は、同じ練習ばかりで、気持ちが下がっていたね。</li> <li>・試合に負けて、更に怒られてもっと下がったね。</li> <li>・僕も同じことがあったよ。</li> <li>・自分なら、もう辞めたいな。</li> <li>・急に上がった所があるね。</li> <li>・礼を見たことが、上がるきっかけになっているね。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・もし礼がなかったら気持ちが下がったままになると思う。</li> <li>・お互いが嫌な雰囲気だから関わることになりそう。</li> <li>・礼をすることで、気持ちをあげるきっかけやその練習になるんだね。</li> <li>・授業の礼も、気持ちを切り替える練習になるんだね。</li> </ul>
感情イメージ	開始 <span style="float: right;">終了</span> 		

津山市立高野小学校 GBUS ギミックブラッシュアップシート		授業者名	教諭 豊岡 悠介
教科	令和8年1月20日(火) 算数(D データの活用)	学年など	6年2組 29人
単元	データを使って生活を見直そう(4/5時間)		
本時の目標	複数のヒストグラムからデータの特徴や傾向を読み取り、説明する。		
	序盤:ギミック① (0分頃~5分頃)	中盤:ギミック② (10分頃~30分頃)	終盤:ギミック③ (30分頃~40分頃)
非認知能力	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input checked="" type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input type="checkbox"/> いっしょに	<input type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input checked="" type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに	<input checked="" type="checkbox"/> あきらめない <input type="checkbox"/> おちつき <input type="checkbox"/> きりかえ <input type="checkbox"/> やってみる <input type="checkbox"/> たのしむ <input type="checkbox"/> やさしく <input checked="" type="checkbox"/> いっしょに
ギミック	<p>・6年2組の一人ひとりのメディア使用時間の一覧表を提示し、本時の学習に意欲を持たせる。</p> <p><input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input type="checkbox"/> 活動</p>	<p>・曜日を隠してメディア時間を表すヒストグラムを提示し、曜日当てクイズを行う。 ・7つのヒストグラムを見ながら各曜日の特徴や全体の傾向をグループで考え発表する。</p> <p><input type="checkbox"/> 空間 <input checked="" type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動</p>	<p>・各曜日のヒストグラムと自分の生活とを比較し分かったことや改善点を考える。</p> <p><input type="checkbox"/> 空間 <input type="checkbox"/> 教具 <input checked="" type="checkbox"/> 活動</p>
予想できる姿	<p>・友達がどれくらいメディアを使用しているのか興味を持って聞く。 ・予想外の使用時間に驚く。</p>	<p>・自分の一週間の過ごし方を振り返って、ヒストグラムの曜日を予想する。 ・曜日ごとの特徴を見つけようとする。</p>	<p>・ヒストグラムと各グループの発表内容を関連付けて自分と比較しようとする。 ・全体と比較することで自分の生活を見直そうとする。</p>
感情イメージ	<p>開始 <span style="float: right;">終了</span></p>		