

第4学年 総合的な学習の時間 学習指導案

1 単元名 「住みよい町 わたしたちの ○○」

2 単元指導計画

次	時	主な学習内容
1	1	・福祉の中で生かされている機器において、プログラミングが活用されていることを知ることができる。 ・福祉の視点から、「今後の生活や社会の改善」等を考えるにあたっての学習の見通しをもつことができる。
2	2	・コンピュータのよさや特性を理解することができる。
	3・4	・コンピュータを使って、プログラミングを体験することができる。
3	5～8	・学んだことを使って福祉の視点から、どうしたら過ごしやすい町になるか考え、地域の方に提案することができる。

3 本時について (2/8)

(1) ねらい

身の回りの様々なものがプログラムによって制御されていることを知り、自分の身体やカードを使った順次・反復・分岐の体験を通して、コンピュータのよさや、意図した動きをさせるには正しい指示が必要なことに気付くことができる。

(2) 評価規準

コンピュータのよさに気付き、意図した動きをさせるには、正しい指示が必要なことを理解している。

(3) 学習展開

過程	学習活動	教師の指導・援助 (留意点)
導入	1 前時までの振り返り ・プログラムが活用されているものを想起する。 ・コンピュータの特徴は、順次 (正しい順番)・反復 (繰り返し)・分岐 (場合分け) である。	<ul style="list-style-type: none"> ・タブレット端末、リモコンなど、身の回りにプログラムが多く活用されていることを示す。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">【ICT 活用の工夫】</div> <ul style="list-style-type: none"> ・大型提示装置を用いて、学習の方法やダンスの振り付けカードを提示する。
	2 学習課題を設定する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">身体を使ったり、カードを使ったりして、コンピュータのよさを調べよう。</div>	
展開	<ul style="list-style-type: none"> ・指示に従って「ダンス・ダンス・ダンス」(反復)を体験する。 ・体験して感じたことや、コンピュータのよさについて気付いたことを発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・指示に従って自分の身体を動かすことで、繰り返し正確に動くことの難しさを実感させる。 ・正確に作動するコンピュータのよさに気付かせる。 ・ワークシートを使って思考を可視化させる。
	3 個人追究 ・ワークシート、カードを使って、信号機、自販機、おふろ、食事準備の手順について、まちがいさがしをする。(順次・分岐)	
	4 全体交流 ・1つでも指示の順番が違うと、やりたいことにたどりつかない。 ・正しい指示を出さないとうまく作動しない。	
終末	5 学習をまとめる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">コンピュータは、正しい指示を出せば、正確に繰り返す(動く)ことができる。</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">【ICT 活用の工夫】</div> <ul style="list-style-type: none"> ・大型提示装置で、実際のプログラミング (Hour of Code) を提示し、抽出児童が体験する様子を共有する。 <ul style="list-style-type: none"> ・プログラムのおもしろさや正しい指示の必要性を実感させるとともに、指示の出し方の難しさに気付かせ、次時につなげる。
	6 本時の学習を振り返る。 ・信号や自動販売機のように自分の意図する動きをさせるには正しい指示が必要であることを確認し、次時への関心・意欲と課題をもつ。	