

第4学年1組総合的な学習の時間 学習指導案

1 単元名 「なかよし大作戦」～なかよし交流会をしよう～

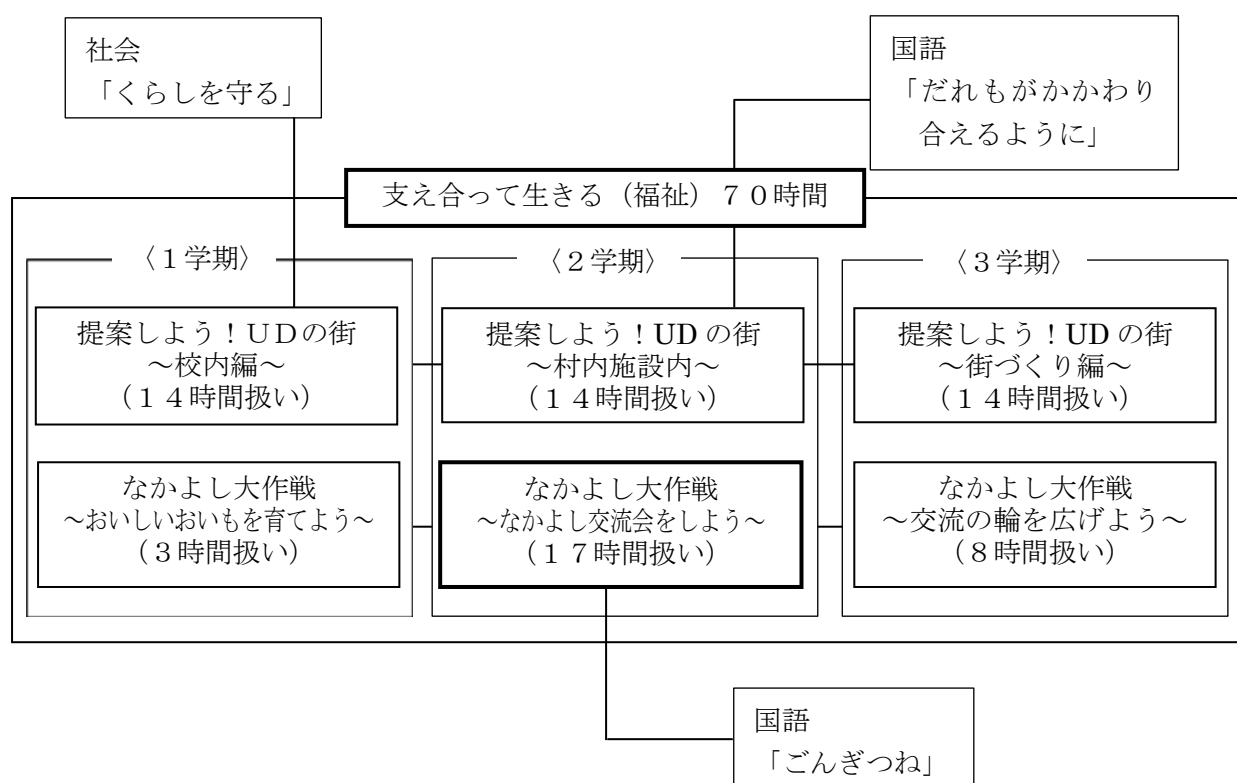
2 単元について

(1) 本単元は、学習指導要領目標及び内容の取扱い(6)イを受け設定している。

本校では、隣接する章鹿倉保育園と全学年で交流活動を行っており、4年生は園児と一緒に交流活動を毎年計画している。登下校や休み時間など、園児の姿を毎日見ることができ、児童にとっても園児たちはとても身近な存在である。

本単元では、園児との「なかよし交流会をしよう」を設定し、園児のためにプログラミングを活用した学校案内(デジタル版)を作成する。園児が楽しめる交流会にするためにどうすればいいかを考えることによって、課題設定・課題解決の力、情報活用能力、プログラミング的思考力、友だちと協働的に学ぶ力を高めることができるものとする。さらに児童自らが、企画、立案、準備という一連の活動を通して、上級生として相手を思いやる心を育むことができるとともに、交流会を成功させることで、自己肯定感や自己有用感の高まりも期待できる。

(2) 本単元にかかわる学習の系統は次のとおりである。



(3) 児童の実態は以下のとおりである。

ア 事前調査の結果 ※一部省略

項 目	とても	まあまあ	あまり	いいえ
①総合的な学習の時間は楽しいですか。				
(理由)				
②友だちの発表に対して、よかったことを伝えたり、もっと聞きたいことなどを質問したりすることは得意ですか。				
③問題をかいつくすために、友だちと協力して調べたり考えたりすることができますか。				
④小さな子どもや低学年のお世話をするのは好きですか。				
⑤相手に場所の案内や説明をするのは得意ですか。				
⑥タブレット端末を使って、調べ学習をすることができますか。				
⑦プログラミングをするのは楽しいですか。				
⑧プログラミングでうまくできないとき、自分で改善することができますか。				

イ 考察

※一部省略

このような結果を受け、交流の相手となる園児を理解し、相手の立場に立って考えることができるように、まず保育園児とのふれあいの場を設定することにした。また、「園児の立場に立って」という視点を様々な場面で投げかけ、常に相手意識を持って活動できるようにする。さらには、自分の学習活動を振り返る自己評価や相互評価の場を設定し、特にグループ内での意見交換など、自由に発言できる場を設け、周りの友だちと協力しながら学習活動を進めていくことで主体的な学びにつなげていく。

(4) 本単元の指導にあたっては、次の点に留意する。

ア 研究テーマとの関連

【研究テーマ】主体的に学びあう児童の育成を目指した授業の創造
～「主体的・対話的で深い学び」を支えるICT活用を通して～

視点1 課題把握の工夫

○ 学習意欲を高める工夫

- ・友だちが作ったものを操作することで、園児の立場にたち、客観的な視点からアドバイスを送ることができるようにする。
- ・自分の作品をよりよいものにしようとするため、アドバイスしてもらったことをどのように改善させるか順序立てて考えさせるようにする。

○ 問いを生み出し追究させる工夫

- ・教師が作った、上手くできていないプログラミングの作品を見せることで、保育園児が楽しむことができるよりよいプログラムについて考えることができるようにする。
- ・学習課題を「そら組さんの気持ちになってよりよくできるところはあかな。」と設定することで、グループ内で話し合う視点を絞って話し合い活動ができるようにする。

視点2 対話的な学びの充実

○ 思考・表現ツールの活用

- ・グループ内交流の場では、タブレット端末を用いて実際に試してみることで、園児がわかりやすいプログラムについて考えることができ、そのアドバイスをもとにプログラムを変えることができるようにする。

○ 思考の型の活用

- ・保育園児の立場に立った学校案内をつくるために、「話し合いの視点」にそって問題点を話し合わせる。

イ 道徳教育との関連【B（6）親切、思いやり】

「なかよし交流会をしよう」の学習活動を通して、どのような活動をすれば楽しく関わることができるか工夫しようとする態度や、相手の立場を考えて行動しようとする態度を育てる。

ウ 人権が尊重される授業づくりの視点

一人一人が自由に発言できる雰囲気づくりを行い、友だちの発言を最後まで聞く習慣を身に付けさせるとともに、友だちの発言や作品のよさに気づき、互いに学ぼうとする態度を育てる。

3 単元の目標

- 「なかよし交流会」に向けて、保育園児とのよりよい関わり方を考えることができる。
- 相手意識、目的意識をもって、適切な接し方を考えたり、よりよい学校案内プログラムを制作したりすることができる。
- 「なかよし交流会」の成功に向けて自分の思いをもち、友だちと協力しながら学習を進めることができる。
- 保育園児との交流を通して、自分のよさや課題を発見し、生活に生かしたり課題解決を図ったりすることができる。

4 単元の評価規準

よりよく問題を解決する資質や能力	学び方やものの考え方	主体的・創造的・協同的に取り組む態度	自己の生き方
①保育園児との関わりを通して、積極的に相手を知ろうとしたり、関わり方を考えたりしている。 ②「なかよし交流会」に向けて、その目的や活動内容について話し合っている。	①自分が作りたい学校案内プログラムについて、これまでの経験を生かして考えたり、インタビューしたりして情報を収集している。 ②自分が作りたい学校案内プログラムを、相手や目的を意識して制作している。	①自分なりの思いや工夫をもって、準備やプログラムを作成している。 ②交流会の準備の中で、友だちと協力し、対話を重ねながら学習を進めている。	①学習活動を振り返り、新たな課題や目標を見つけている。 ②学んだことを、生活の中の色々な場面に生かそうとしている。

5 単元の指導計画及び評価基準（17時間取扱い 本時は12/17）

次	時	学習活動	指導上の留意事項	資	学	態	自	評価基準及び評価方法
一	課外	保育園児と触れ合う。	少人数のグループごとに訪問し、より多くの関わりをもてるようにする。	○				よりよく問題を解決する資質や能力① 【発言・観察】 保育園児に関心を持ち、積極的に関わろうとしている。
	1 2	学校案内に向けた計画をたてる。	園児との遊びを振り返り、交流する上で大切なことを意識しながら話し合いを進めるようにする。			○		主体的・創造的・協同的に取り組む態度① 【発言・観察】 なかよし交流会の内容を具体的に考えることができる。
二	3 4	グループごとに、交流会の準備をする。	準備に戸惑っているグループには、方法や例を示したり、助言したりする。		○			学び方やものの考え方① 【制作物】 交流会の準備に必要な物や情報を集めている。
	5 6	案内コンテンツを選び教室配置を決める。	作りたい学校地図をイメージしやすいよう、校内を歩きながら考えさせる。			○		主体的・創造的・協同的に取り組む態度① 【シート・発言】 収集した情報をもとに校内地図を構成している。
	7	教室名のボタン（スクリプト）を変えるプログラミングを考える。	児童自らの気づきを大切にするため、児童同士の交流を中心とした学びを進める。			○		主体的・創造的・協同的に取り組む態度② 【制作物】 友だちと協力しながら意見を出したり作成したりしている。
	8 9	写真を取り入れるプログラミングを考える。	作業する時間を確保するために、事前に必要な写真を撮っておくようにする。			○		主体的・創造的・協同的に取り組む態度① 【制作物】 プログラミングで写真を取り入れることができる。

	10 11	クイズ形式で答えられるプログラミングを考える。	必要なブロックについて説明し、クイズに対して答えられるようなものにする。		○		<u>学びがもの考え方②</u> 【制作物】 クイズを出して答えられるプログラムにすることができる。
	12 本時	園児が楽しむことができるように作品の見直しをする。	グループで問題点を見つけ、改善できるようにする。		○		<u>学びがもの考え方②</u> 【制作物】 園児が楽しめるように作品の問題点を見つけ、プログラムを改善することができる。
	13 14	交流会のリハーサルを行い、自己評価・相互評価を行い、改善する。	リハーサルの反省をもとに、内容修正の時間をとるようにする。			○	<u>自己の生き方①</u> 【観察・発言】 リハーサルを振り返り、修正点に気づき改善しようとしている。
三	15 16	なかよし交流会を開く。	楽しく安全な活動ができるように、交流会の目的を再度確認しておく。		○		<u>よりよく問題を解決する資質や能力②</u> 【観察・発言】 園児と積極的に関わりながら相手の立場に立った対応ができている。
四	17	活動を振り返り、学んだことを今後の生活に生かす。	児童のがんばりを具体的な場面を取り上げて誉め、満足感、充実感をもつことができるようにする。			○	<u>自己の生き方②</u> 【シート】 交流会を振り返り、人とのよりよい関わり合いについて考えることができている。

6 本時の学習（12/17）

(1) 目標

園児が楽しめるように、作品の問題点を見つけ、プログラムを改善することができる。

【学び方やものの考え方】

(2) 展開

過程	学習活動	指導上の留意点・評価	備考 ICT活用
導入 5分	1 教師が作ったプログラミングを見せ、本時の学習課題をつかむ。	<ul style="list-style-type: none"> 作品の問題点に視点をおくことで、本時の活動の見通しをもたせる。 教師のプログラミングをもとに、ペアで話し合わせることで課題把握をする。 	電子黒板 Scratch
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>そら組さんがもっと楽しむために、わくわく案内を見直そう。</p> </div>			
展開 20分	<p>2 自作のプログラムについて問題点とその改善について考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>そら組さんがもっと楽しむために、よりよくできるところはあるだろうか。</p> </div> <p>(1) グループでプログラムを試し、問題点を見つける。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>言語活動（設定の意図） 思考の型 「見通す」 保育園児の立場に立った学校案内をつくるために、「話し合いの視点」にそって問題点を話し合わせる。</p> </div> <p>(2) 付箋紙をもとにプログラムの替え方を考える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> グループで話し合う際、一人の作品を複数人で体験し、園児の立場にたつて問題点を探しアドバイスをする。作成者はアドバイスされた内容を付箋紙にメモし、プログラムの組み替えに生かすようにする。 グループで話し合うときには、次のような視点をもたせる。 「話し合いの視点」 ① 園児にわかりやすいものになっているか。 ② 年長児が楽しめるか。 プログラムを組み替えるときは、簡単に改善できるものから順に改善していくように付箋紙を並べ替える。その後組み替えを行っていくようにする。 プログラムを組み替えるときは友だちに聞きながら改善していいが、友だちの作品を、その人に代わって操作をしないように指導を行う。 	学習シート タブレット 端末 Scratch
15分	3 友だちからのアドバイスをもち、プログラムを組み替える。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>◆学び方やものの考え方（シート）</p> <p>B基準 園児が楽しめるように作品の問題点を見つけ、プログラムを改善している。</p> <p>A基準 B基準に加え、自分なりのアイデアを取り入れてプログラムを改善している。</p> </div> <p>〈B基準に達していない児童への手立て〉</p> <ul style="list-style-type: none"> 付箋紙をもとに、どのようなプログラムにすればいいか、ブロックを見せながら考えられるように促す。 	
まとめ 5分	4 本時の学習をふり返る。	<ul style="list-style-type: none"> 改善されたプログラムを、改善前の作品と比べることで学習の成果を実感し、今後の活動へ意欲を持たせる。 	電子黒板