

第4学年総合的な学習の時間指導案

1 単元名 「交流会をしよう」

2 単元について

(1) ねらいについて

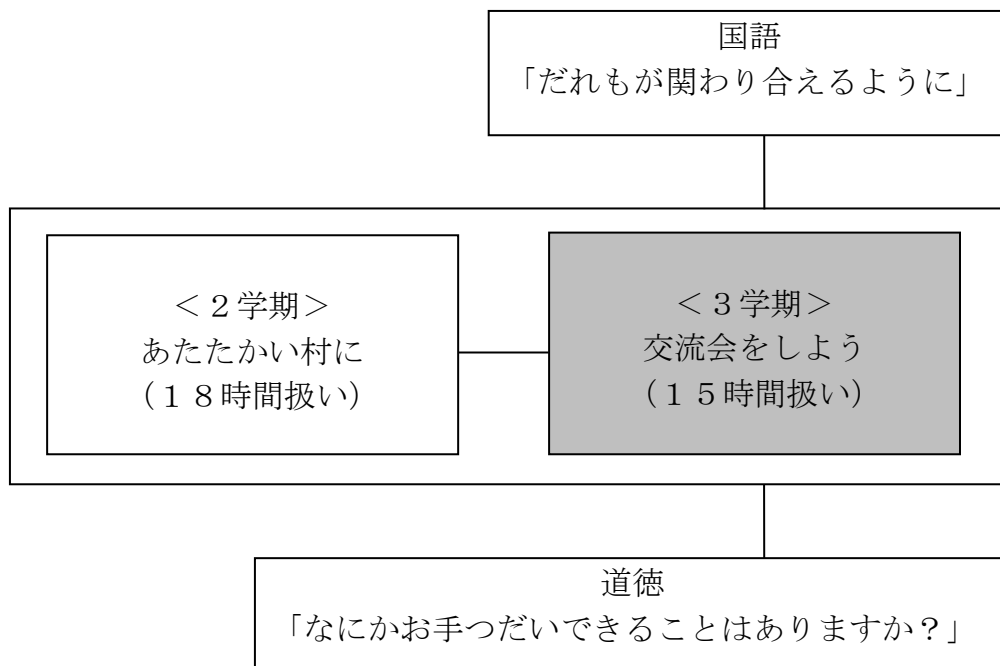
本単元は、学習指導要領目標及び内容の取扱い(6)イ「思考力、判断力、表現力等については、課題の設定、情報の収集、整理・分析、まとめ・表現などの探求的な学習の過程において発揮され、未知の状況において活用できるものとして身に付けられるようにすること。」を受けて設定している。

本校は、老人ホーム「せせらぎ」と中学年で交流活動を行なっており、高齢者の方々の交流を計画している。本校は、祖父母と生活している家庭が多く、児童にとって高齢者の方は身近な存在と言える。

本単元では、単元の最後に交流活動の一つとして高齢者の方との交流会を設定する。交流会の中身を児童が主体的に計画していくことで、探究的な学習となるようにする。さらに、友だちと協同的に学ぶ力や課題解決の能力、自己有用感、情報活用能力やプログラミング的思考力なども高めていくことができると考える。

また本単元では、高齢者の方々と交流する一つの活動として、一緒にゲームを行うようにする。これは、既存のゲームを高齢者の方々が楽しめるようにプログラムを改良し、一緒に楽しめるようなゲームにするというものである。ここでは、プログラミングソフトを使って実際のゲーム作りを行う。試行錯誤を繰り返しながら、高齢者の方々が楽しめるようにという目的にあったゲームに仕上げていく。ゲーム作りに取り組むことで、意欲を継続させ、子どもたちにとって探求的な学習となるようにしたい。

(2) 系統について



(3) 児童の実態について ※省略

(4) 指導にあたって

本単元の指導にあたっては、次の点に留意する。

- 「高齢者の方々が楽しめるような交流会を計画する」という単元の目標を設定し、自分たちで交流会をつくっていくという意識を持たせ、主体的に活動できるようにする。
- 4年生の発達段階を考慮して、基本となるゲーム（プログラミングソフトウェアで事前に制作したもの）を目的に合うように改善させる。
- 本時の前の活動で、基本となるゲームを、まずは自分がしっかりと体験をし、自分が楽しめるプログラムに改善させたい。「自分が楽しむため」という目的でゲームを改善させることで、本時の「高齢者の方々と一緒に楽しむため」という目的の違いをより明確にしたい。
- ゲーム作りでは、4つのグループをつくり、話し合いながら一つのゲームのプログラムを改善していくことで、全員でアイデアを共有できるようにする。
- ワークシートを活用し、単元を通して終末に振り返りの活動を行わせることで、見通しを持って活動できるようにする。

学力及び情報活用能力向上に向けた授業改善のポイント

(興味・関心がもてるような課題設定の工夫)

本時では、電子黒板を用いて、老人ホームの方からのビデオレターを流す。ビデオレターを聞き、高齢者の方々と交流する時にどんなことに気をつければ良いのか、どんなゲームづくりをしていけば良いのか等を知り、意欲を持って活動できるようにしたい。

(学習の見通しをもち、情報活用能力を生かして学び合う言語活動の工夫)

本時では、まず付箋を用いて、自分の考えをまとめさせていく。そして、タブレットPCを用いて、グループで話し合いながらその考えを共有させていく。不慣れたプログラミングも、グループで活動することで話し合いながら解決させる。

プログラミングソフトウェアを用いて、高齢者の方々と一緒に楽しくできるゲーム作りをすることを通して、関わり方の工夫が必要であることに気づくことができるようにする。また、電子黒板で児童のタブレットPCの画面を投影して考えを全体で共有したり、比較したりし、考えを深めさせる。

(5) 道徳教育との関連

高齢者の方々と、どんなことをすれば一緒に楽しく関わられるかを考えながら活動する態度や、相手の立場を考えて準備をしたり交流したりしようとする態度を育てる。

(2－(2) 親切、思いやり)

(6) 人権教育上の視点

友だちの考えをしっかりと聞いて、自分の考えを持てるようにし、一人一人の意見を大切にして授業を行う。

3 単元の目標

- 高齢者の方々と楽しく交流するためには、何が大切かを考え、関わり方の工夫が必要であることに気づく。
- 高齢者の方々と友だちとの関わりを通して、相手の立場や考えを受け入れたり、自分の考えを相手に伝えたりすることができる。
- 交流活動を通して、人との関わり方を見直したり、日常生活に活かし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 (資)	学び方やものの考え方 (学)	主体的・創造的・協同的に取り組む態度 (態)	自己の生き方 (自)
① 高齢者の方々と関わりを通して、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 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 自分が作りたいゲームについて、これまでの経験を活かして考えたり、インタビューをしたりして情報を収集することができる。 ② 自分が作りたいゲームを相手や目的を意識して制作することができる。	① 自分なりの思いや工夫を持って、準備を進めている。 ② 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活かそうとしている。

5 指導計画及び評価基準 (15時間取扱い 本時5 / 15)

時	学習活動	指導上の留意点	資	学	態	自	評価基準・評価方法
1	老人ホームの方と交流する見通しをもつ。	これまでの学習を振り返り、高齢者の方々と交流するときに大切なことを意識させるようにする。			◎		<u>主体的・創造的・協同的に取り組む態度①</u> <発言・観察> 話し合いに積極的に参加することができる。
2	老人ホームの方とどんなことができるか考える。	前時の交流するときに大切なことを確認し、意識させながら話し合いをして考えさせる。	○		◎		<u>主体的・創造的・協同的に取り組む態度①</u> <発言・観察> 交流会の内容を具体的に考えることができる。
3	ゲームで遊んでみてプログラムの構造を知る。	子どもたちの気づきを大切にしながら、基本的なプログラムの構造をおさえる。	◎	○			<u>よりよく問題を解決する資質や能力①</u> <発言・観察> プログラムがどんな構造になっているか積極的に理解しようとしている。

4	自分たちが楽しむためのゲームを考える。	自分たちが楽しめるような工夫を考え、グループに分かれてプログラムを改善させる。	◎	○	<u>学び方やものの考え方②</u> <制作物> 自分たち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。
5 (本時)	高齢者の方が楽しむためのゲームを考える。	高齢者の方が楽しめるような工夫を考え、グループに分かれてプログラムを改善させる。	◎	○	<u>学び方やものの考え方②</u> <付箋> 高齢者の方が楽しめるようなアイデアを考えることができる。
6 ・ 7	より良いゲームになるよう作品の改善等を行う。	グループで問題点を見つけ、改善できるようにする。	○	◎	<u>主体的・創造的・協同的に取り組む態度②</u> <制作物> 目的に沿って、友だちと協力しながら話し合ったり、作成したりしている。
8 ・ 11	交流会のリハーサルや準備を行い、より良い交流になるよう改善する。	交流会の目的に向かって、高齢者の方が楽しめるような内容になるよう、内容を改善する時間をとるようにする。	○		◎ <u>自己の生き方①</u> <観察・発言> リハーサルや準備を振り返り、修正するべきところに気づき改善しようとしている。
12 ・ 13	交流会を開く。	交流会の目的を確認し、楽しく積極的に関わるよう促す。	◎		よりよく問題を解決する資質や能力② <観察・発言> 高齢者の方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ます。
14 ・ 15	交流会及びこれまでの学習を振り返り、学んだことを今後活かす。	学習シートをもとにこれまでの学習を振り返らせ、学んだことを今後どのように日常生活に活かせばいいか考えさせる。			◎ <u>自己の生き方②</u> <シート> 交流会及びこれまでの学習を振り返り、身の回りの人との関わりについて考えることができる。

6 本時の学習（5時間／15時間）

(1) 目標 高齢者の方がゲームを楽しめるように、アイデアを考えることができる。

(2) 展開

過程	学習活動、主な発問 (T) 予想される児童の反応 (C)	指導上の留意点・評価	備考 ICT 活用
導入 7分	1 本時の課題をつかむ。 (T) 視覚障がい者の方との交流などで学習したことはどんなことでしたか？ (C) 相手のことを考えることが大切だということです。	○視覚障がい者の方との交流を思い出させることで、相手のことを考えて行動することの大切さを確認する。 ○老人ホームの方からのビデオレターを見て、どんなことを考えながらゲームを作ったら良いかを知る。	電子黒板 ビデオレター
【めあて】 老人ホームの方が楽しむためのゲームを考えよう。			
展開 33分	2 どんなゲームにしていくか確認をする。 (T) どんな工夫ができますか？ (C) ゆっくり動くようにする。 (C) 見やすいように大きくする。	徹底指導 (ポイント) ・高齢者の方が楽しむためのゲームづくりをしていくという目的と相手意識を明確にする。 ○单元の中で自分たちが遊んだゲームを、老人ホームの方と一緒に遊ぶために改善するというを確認する。	ワークシート 付箋 ボード タブレット PC
	3 グループでゲームを改良する。 (1) 個人で考える。 (2) 考えたことをプログラムする。 言語活動 (設定の意図) 高齢者の方が楽しめるようなゲームを作るという視点を明確にして話し合わせることで、意図する考えの焦点化を図る。	能動型学習 (ポイント) ・付箋を使ってプログラムの変化を視覚的に分かるようにすることで、プログラムの改善をやすくし、主体的に活動できるようにする。 ○グループに分かれて、話し合いながら1つのタブレットでプログラムをさせる。 ◆学び方やものの考え方 (観察、ワークシート) B基準 目的に合ったアイデアを考えることができる。 A基準 友だちと積極的に対話をしながら、目的に合ったアイデアを考えることができる。 <B基準に達していない生徒への手立て> ・高齢者の方が楽しめるようにという視点を持たせるために、これまで学習してきたことを想起させる。 ○改良前と改良後のゲームを比較し、どこを改良したかを明確にする。	
終末 5分	4 チームごとに改善したゲームを発表する。	○本時を振り返り、ワークシートで自己評価をして、次時の見通しを持たせる。 ○次回は他のグループのゲームを体験してみてアドバイスをを行うことを周知する。	電子黒板 ワークシート