

生活科 情報活用能力の育成に関わる学習指導案

教諭 境 真作

1 本単元の目標について

この単元 において 育成する 情報活用能力	(知識及び技能) 【A-2-①】	プログラミング環境「PIECE」を活用して、プログラミングの順次処理の役割について理解することができるようにする。
	(思考力, 判断力, 表現力等) 【B-7-①】	自分の思いや願いに合わせて、情報活用の仕方と結果とのつながりを考えながら、プログラミング環境「PIECE」を活用することができるようにする。
	(学びに向かう力・人間性等) 【C-9-①】	情報活用の仕方や結果を振り返り、プログラミングをして自分ができることを増やし、生活を豊かにしていこうとする意欲をもつことができるようにする。
ICT活用	「PIECE」、実物投影機	

2 教材について

本単元における教材として、「ひろがれ えがお」の場面を取り上げる。本単元では、プログラミング環境「PIECE」を活用して、プログラミングの順次処理の役割について理解することができるようにする。その中で、本時では、PIECEを使って、家庭において家族が笑顔で生活を送るためのものをつくる活動を通して、プログラミング的思考を身に付けることができるようにする。



図 「PIECE」を組み合わせる様子

3 本時の主眼

- 1 プログラミング環境「PIECE」の部品に着目して組み合わせる活動を通して、家庭における自分自身の役割について、家族が笑顔で生活できるものをつくることでも担えるということに気付くことができるようにする。
- 2 「PIECE」を活用して家族が笑顔になるものをつくらせたり、「PIECE」の部品に着目して課題に合うものへと組み合わせを改善したりして、家庭における自分でできることについて考えることができるようにする。

4 単元計画

- 1 家族の笑顔を思い出し、笑顔を増やせるようなことに挑戦したいという思いや願いをもたせる。―― 1
- 2 家庭で自分ができることを実践し、家族の笑顔をさらに増やすための様々な工夫に気付かせる。―― 4
- 3 家族がより笑顔で生活できるものをつくり、家族を笑顔にできた自分自身の成長に気付かせる。―― 3
(1) 計画を立てる。① (2) 計画を基につくる。①本時 (3) 家庭での実践を振り返る。①

5 学習過程について

段階	主な学習活動	教師の支援	情報活用能力育成のポイント
導入	1 前時を振り返り、家族が笑顔で生活できるものをつくるという本時学習のめあてをつくる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">(めあて) かぞくが もっと えがおでせいかつできるものをつくらう。</div>	○ 既習で理解した「PIECE」の部品毎の役割に着目させる。	◇「PIECE」の部品毎の役割について実際に確認をさせる。
展開	2 「PIECE」を使って、自分がつくりたいものをつくり、つくったものを友達と交流をして、よりよきものへと改善を図る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">(まとめ) 「ピース」でつくったものでも かぞくをえがおにすることができそうだ。</div>	○ 既習の「PIECE」の組み合わせを振り返ったり、つくったものを友達と交流したりする場を設定し、必要な部品に着目させる。	◇つくりたいものの動きになるように、「PIECE」の部品の組み合わせを試したり、改善したりさせる。
終末	3 本時の活動や自己の学びを振り返る。	○ 部品の組み合わせと製作物の動きとの関係に着目させる。	◇本時の学びを自覚させる。