

第3、4学年 総合的な学習の時間 学習指導案

※参考指導案

1 単元名 わたしたちの町 笠原

2 単元目標

- ・身近な地域のこと（文化、産業、風景など）とそれを創り、育て、守る人々の想いに気づき、身近な地域を大切にしようとする。
- ・身近な地域について知ったことや地域の人々の想いを整理して発信・伝達できる。
- ・交流する喜びを味わい、考えを深めることができる。
- ・総合的な学習の仕方を学ぶことができる。

3 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none">・身近な地域の文化、産業、風景などの良さやそれらにかかわる地域の人々の想いを理解している。・調べ方やまとめ方など基本的な学習方法を身に付けている。	<ul style="list-style-type: none">・地域の良さやそれを守る人々についての自分の考えをもっている。・相手に伝える目的をもって情報を発信している。・課題解決のための見通しをもち、目的を明確にし、計画を立てて調べ学習をしている。	<ul style="list-style-type: none">・友達と協力して調べることの有効性に気づき、学習方法や調べて分かったことについて交流する喜びを味わっている。・友達の学習方法や発表の良さを探してそれを互いの学習にいかそうとしている。

4 単元について

児童は3年生になると岐阜県多治見市笠原町の産業であるタイルのことを学習し、工場見学をする。本単元で児童には、自分たちの町の良さに関心をもたせ、地域の文化や産業、風景などの良さを調べる中で、それらを創り、育て、守る人々の存在や想いに気付かせたい。また、地域の一員として生活し、できることをしていこうとする態度を育てる一助としたい。今後の社会科「まちたんけん」、国語科の「質問をしたり、感想を言ったりしよう」「報告する文章を書こう」等の教科の学習にも生かしていく。

児童が自分の思いを明確にし、これまでのプレゼンテーションに加えてプログラミングを通じた制作活動といった表現手段を得られることも、友だちとの交流を活発にすると考える。最終的に作品ができあがった場面だけではなく、途中過程においても仲間と交流することで、友達の良さに触れ、互いに深く考えより良いものを作り出そうとする態度を育てたりすることにつなげたい。

5 教科の学習とプログラミング教育の関連

小学校学習指導要領第5章総合的な学習の時間第3の2(9)では、総合的な学習の時間においてプログラミングを体験しながら論理的思考力を身に付けるための学習活動を行う場合、プログラミングを体験することが、探究的な学習の過程に適切に位置付くようにすることを求めている。地域の工場見学やそ

の後の調べ学習を通して、自分が住む地域にはどんな魅力があり、それをどう伝えるかという課題を追究する活動の最後に embot の活用を位置付けていく。地域の魅力への関心をひくための「お出迎えロボット」としてふさわしいものを考えることをとおしてそれまでの学習をふり返らせる。その上でロボットに考えた動きをさせるためのプログラムを作成するために、どうすればコンピュータに自分の意図した一連の動きをさせることができるかを試行錯誤しながら考えていく。まちの魅力について情報技術を活用して発信している身近な例なども提示し、自分たちもまちづくりに寄与することができるという実感につなげていきたい。

6 学習指導計画（総合：14時間 図工2時間 計16時間）

時	学習活動	留意点・評価
1	・活動の見通しをもつ	・笠原町の特徴に興味を持ち、自分の地域の「町じまん」を探す意欲をもつ。
2	・陶器工場見学	・各自の調べたいことを意識して見学する。
3	・タイル工場見学	・各自の調べたいことを意識して見学する。
4	・工場見学のまとめ	・工場見学などから調べたことを分類・整理しながら、各自でさらに調べたいことを明確にする。
5	・笠原タイルについてのテーマ別学習	・タイルの歴史、種類、生産量、原料等についてふさわしい方法で調べ学習を進めている。
6	・調べ学習	・調べた内容を分類・整理する中でどの記事が一番大切なのか判断している。
7		・友達と協力して学習に取り組もうとしている。
8		・収集した情報を分類・整理し、伝える事柄を考えている。
9		・収集した情報を比較したり関係付けたりして「見出し」を考えている。
10	・発表準備	・大事なことから伝えると相手がわかりやすいことを押さえ、自分の考えや収集した情報をプレゼンテーションにまとめている。
11		
12	・発表	・取材・調査の結果を整理し、中心課題や各グループの課題に対する答えを自分なりに考えようとしている。 ・自分が地域のために何ができるのか考えたり、総合的な学習の仕方をふり返ったりしている。
13	・お出迎えロボットを意図した通りに動かす	・形から動きを発想するなど、活動をおして自分なりの工夫を見出す。
14 (本時)		・組み立てやembotにタイルを貼ってデコレーションする活動は図画工作の中で実施する（2時間）。 ・意図したことが動きとして実現できるようにプログラムをつくっている。

7 本時について

(1) 目標 お出迎えロボットにふさわしい動きを考えてプログラミングで表現する。

(2) 展開

分	学習活動	○指導上の留意点 ☆評価
0	<ul style="list-style-type: none"> ■ これまでのふりかえり <ul style="list-style-type: none"> ・ 笠原のタイルを生かしたお出迎えロボットにするためにどんな動きをさせたいか考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 提示用のタイルちゃんを1体、準備しておく。 ○ 「お出迎え」にふさわしい動きを考えるように促す。 ○ 基本的な動きを表すプログラムの画面を印刷したヒントカードを用意する。 ○ 動きのどんなところを工夫したか、どんな意図をもった動きなのかを伝え合う。 ☆ どういう動きにすれば「お出迎え」になりそうか考えて活動に取り組んでいる（行動観察・ワークシート）
5	<ul style="list-style-type: none"> ■ 学習課題を確認する <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> プログラムでお出迎えロボット「タイルちゃん」を動かそう </div>	
10	<ul style="list-style-type: none"> ■ 考えた動きをグループで話し合い、ワークシートに記入する 	
20	<ul style="list-style-type: none"> ■ プログラミングをする 	
60	<ul style="list-style-type: none"> ■ グループごとに作品を紹介し合う <ul style="list-style-type: none"> ・ グループで説明役と見学役に分かれて実施する ・ 前半と後半で役割を交代する。 	
80	<ul style="list-style-type: none"> ■ 学習をふりかえる <ul style="list-style-type: none"> ・ 感想をワークシートに記入し発表し合う。 	
90		

(3) 評価 お出迎えロボットにふさわしい動きを考えながらプログラミングに取り組めたか。