学習活動例　生活 第２学年　　　　　　 　　　　　【学習指導要領との関連　新(4)　現行(4)】

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 題材名 | みんなで つかう まちの しせつ（東京書籍）  「図書かんの ことを 聞いて みよう」　　 　　　　　　　本時６／６時間 | |
| 本時のねらい | | 本時の授業で育成を目指す  プログラミング教育の資質・能力 |
| 図書館には，みんなが気持ちよく利用できるための様々な工夫があることに気付く。 | | Ａ１：身近な生活でコンピュータが活用されていることに気付くこと。 |
| 【関連する資質・能力】  Ｃ１：コンピュータの働きを，身近な生活がよりよくなるように生かそうとすること。 |
| 本時のねらいとプログラミング教育とのつながり | | |
| 本時の学習では，バーコードリーダーを使った図書館での本の貸し出し体験から，コンピュータの働きをまとめる活動に取り組む。コンピュータの働きによって，図書館の利用がより便利になっていることに気付かせることで，本時のねらいを効果的に達成できると考える。 | | |
| 準備物 | ワークシート（W2-2） | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| プログラミング教育に関する活動の流れ  （15分） | | ●教師の指示  ※教師の支援  ◇指導上の留意点 |
| 導入 | １　図書館で，本を借りるときの手順をワークシートに記入する。  ＜板書例＞  かりたい本をカウンターにもっていく  　　　↓  かし出しカードのバーコードをよみとる  　　　↓  かりたい本のバーコードをよみとる  　　　↓  本をかりる  ２ 本を借りる手順の中で，コンピュータの働きをワークシートに書く。  ３　活動の振り返りをする。 | ●「図書館で本を借りましたが，どういう流れで本を借りましたか。本を借りる流れをワークシートに書きましょう。」  ※黒板等に本を借りる手順を＜板書例＞のように提示し，流れを意識させる。  ●「本を借りるときに，コンピュータはここで使われています。」  ※コンピュータが行っている部分を枠で囲む。  ●「コンピュータに記録されていることはなんでしょう。」  ◇答え合わせを行う。  ●「身の回りには，みんなが便利に利用するための工夫の一つとして，コンピュータが使われています。」 |
| 展開 |
| まとめ |
| 【本時と前後する学習活動】 | | |
| 第２～３時　図書館に出かけ，本を読んだり，借りたりする。  第４～５時　図書館に出かけ，本を返したり，インタビューしたりする。  第６時（本時） | | |

★ワークシート（W2-2）の解答例・使い方

図書かんでの 本のかりかた

　　　　　　　　　　　　　　　くみ　なまえ

○本を かりるときの ながれ

**かりたい本をさがして，カウンターにもっていく。**

**カウンターで，かりるカードと本にあるバーコードをきかいでピッとして本をかりる。**

**本をかえす日をおしえてもらう。**

自分が本を借りるときを想起させ，借りるまでの動きを順番に書かせるようにする。

○コンピュータが きろくしていること

**・カードから，かりる人をきろくしている。**

**・かりた本のだいめいをきろくしている。**

**・かえす日がいつかをきろくしている。**

コンピュータに記録される情報が何かを考え，書かせるようにする。