

単元名 My Best Memory (東京書籍)

本時7/8時間

本時のねらい

育成を目指すプログラミング的思考

思い出に残った学校行事について、聞いている友達に思いが伝わるように、発表原稿の情報や、発表の態度を改善しようとする。(主)

評価・改善 要素や手順を振り返り、改善する。



Stage2

本時のねらいとプログラミング的思考との関連性

本時の学習では、プログラミング的思考の中の評価・改善の思考を取り入れ、多くの友達と思い出を伝え合う活動において、活動の前後を振り返り、気付いたことについて改善を繰り返す活動に取り組む。対話の前後では、その都度「気を付けたいこと」と「気付いたこと」を記録させる。この活動を通して、本時のねらいを効果的に達成できる。

学習ツール

Viscuit

Scratch

スライド

スプレッドシート

無

プログラミング的思考に関する活動の流れ
(展開を想定)

●教師の発問・指示

◇指導上の留意点

※学習ツールを使用する際の留意点

導入

1 対話をする際の態度として、気を付けたい点を確認する。

●皆さんは、人と話をする時にはどんなことに気を付けていますか？

【予想される児童の反応】

「目線や声の大きさに気を付けます。」

「伝えたい内容を整理します。」

2 小学校生活の一番の思い出について、英語で伝え合う。

◇ [振り返りシート]

(1) 「対話の前に気を付けたいこと」を振り返りシートに記入する。

● 「『対話の前に気を付けたいこと』を振り返りシートの Round1 に記入しましょう。」

(2) ペアを見付け、原稿を使いながら、英語で思い出を伝え合う。

● 「教室内を歩いて構いません。ペアを見付けて小学校生活の一番の思い出について伝え合いましょう。」

◇ 会話の始めと終わりには、挨拶をするよう促す。

(3) 振り返りを行う。

● (児童の対話が終わったのを見計らって、) 「今のやりとりで気付いたことを振り返りシートの Round1 『対話の後に気付いたこと』に記入しましょう。記入が終わったら、相手の良かった点や改善点について、コメントします。」

● 「コメントを受け取った人は、『友達からもらったコメント』欄に、簡単にメモしましょう。」

● 「今回のやり取りで気付いたことを参考に、Round2 の枠内に、『対話の前に気を付けたいこと』を、新たに記入しましょう。」

展開

(4) 前回のやり取りの中から課題を見付け、改善する方法を考える。

(5) 再度、教室内を歩いて新しいペアになり、(2)~(4)を繰り返す。終わったら、時間になるまでペアを変えていく。

● (児童の入力が終わったのを見計らって、) 「この要領で、できるだけ多くの人と、思い出を伝え合ってください。その都度、気付きを生かして、次の改善につなげていきましょう。」

終末

(6) 代表者数名が、全体の前で発表する。

● 「今回の発表で友達からもらったコメントや、工夫した点はどこですか？」

◇ 児童の工夫や改善を、全体に共有させる。

My Best Memory 振り返りシート

Class	No	Name

	対話の前に気を付けたいこと			対話の後に気付いたこと			
	発表態度に関すること	原こうに関すること	その他	発表態度に関すること	原こうに関すること	その他	友達からもらったコメント
Round 1							
Round 2							
Round 3							
Round 4							
Round 5							
Round 6							
Round 7							