

単元名 きゅう食のじゅんび名人になろう

本時1 / 1時間

本時のねらい

育成を目指すプログラミング的思考

給食の準備の課題を解決するために話し合い、より速く実践することができる。

分解

物事を要素に分ける。

Stage1



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分解と組合せの思考を取り入れ、給食の準備作業を細かく分け、手順の組合せ方を整理する活動に取り組む。普段行っている給食の準備作業を一つ一つ区切って考えさせ、より速く準備できる順序をワークシートに整理することによって、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 給食の準備に必要な手順を考える。

きゅう食のじゅんび

きゅう食当番かかくにんする

きゅう食セットを出す

手をあらう はこぶ ならぶ

しずかにまつ

◇授業スライドを拡大提示し、説明や指示を補いながら進める。

●「給食の準備の順番を振り返りましょう。」
※Google Classroom にリンクを貼る等、児童がスライドにアクセスできるようにしておく。

※カードの内容は、学校・学級の実態に応じて書き換えて配付する。

◇給食前の行動を一つ一つ区切って考えさせ、これまでの行動を振り返ったり、今後の行動に生かしたりするための手掛かりとする。

2 本時のめあてをつかむ。

よりはやく きゅう食のじゅんびが
おわるじゅんばんを かんがえよう。

◇より効率的に準備ができる順序を考えるよう指示する。

展開

3 より速く給食の準備をする手順を、スライドに整理する。

きゅう食のじゅんび名人カード

よりはやく、きゅう食のじゅんびが、おわるじゅんばんを、かんがえよう。

きゅう食当番カード

きゅう食 準備する	みんなの 準備する	きゅう食を 出す	洗いつ づける
はしを すすぐ	きゅう食を 食べる	みんなの お話を きこむ	(トイ)の おもちゃ

カード

はしを すすぐ	きゅう食を 出す	ずわって しずかに まつ
しずかに まつ	(トイ)の おもちゃ	ずわって しずかに まつ

●「スライドを開いて、速く給食の準備ができる順番を考えましょう。」

◇給食当番の場合と、給食当番でない場合に分けて考える必要があることに気付かせる。

◇カードを並べ替える活動を通して、より速く行動できる順を具体的にイメージできるようにする。

終末

4 グループで考えを交流する。

●「完成したワークシートを、同じ班の人と伝え合いましょう。」

◇3～4人のグループで考えを交流させ、より速くみんなそろって「いただきます」ができる手順になっているか、確認させる。

