

単元名 こん虫のかんさつ（東京書籍）

本時3 / 4時間

本時のねらい

育成を目指すプログラミング的思考

昆虫の体のつくりについて理解することができる。  
(知・技)



物事に共通点があることに気付く。

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抽象化の思考を取り入れ、昆虫の体のつくりに関連点があることに気付く活動に取り組む。昆虫と昆虫でないものに仲間分けすることによって、昆虫のからだの共通点に対する理解が深まり、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  
(展開後半を想定)

●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 チョウ、バッタ、トンボのからだのつくりから、昆虫のからだのつくりには決まりがあることに気付く。

◇導入～展開前半において、チョウ、バッタ、トンボのからだのつくりの共通点に気付かせる。

◇昆虫のからだのつくり（頭、胸、腹からできていて、胸に脚が6本ある）を押さえた上で、スライドを活用した活動に進む。

2 スライドを使って、昆虫と昆虫でないものに仲間分けする。

※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。

●「11種類の生き物の中から、昆虫の仲間を見つけてみましょう。」

◇頭・胸・腹からできていること、胸に脚が6本あることの2つの条件を満たすものを選ぶよう声掛けする。

※スワイプの仕方を確認し、写真を移動する際に円滑に作業できるようにする。



展開

3 1つの写真では、からだのつくりが見えにくい虫について、自分で調べる。

◇詳しく知りたい昆虫について、児童に検索させる。または、教師が検索した写真を児童に提示する等の方法で、資料を補う。

参照例：ものすごい図鑑（NHK for school）

インターネット昆虫図鑑（伊丹市昆虫館）

昆虫エクスプローラ

4 グループで考えを交流する。

◇「昆虫でない」と分類した生き物について、どの条件が合わないのか、根拠を明確に伝え合うよう指示する。

◇スライドの写真を拡大したり、自分で調べた補足資料を紹介したりしながら、3～4人で話し合わせる。

終末

5 全体で考えを共有する。

◇昆虫のからだのつくりの2つの条件を確認しながら、全員で分類する。