

単元名 店ではたらく人（東京書籍）

本時6 / 15 時間

本時のねらい

育成を目指すプログラミング的思考

スーパーマーケットの売り場は、どんな種類に分けられていて、どんな順番に並んでいるか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、スーパーマーケットでは、商品を買物しやすい順に並べていることに気付く活動に取り組む。スーパーマーケットの売り場に見立てたスライドを活用することによって、並び順の工夫に気付き、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 本時の課題を確認する。

自分のスーパーマーケットを作ろう。

2 スライドを使って、スーパーマーケットの品物を並べ替える。



展開

3 自分と他の児童の商品の並び方を比較し、同じところや違うところに気付く。

4 教科書の絵を見て、実際のスーパーマーケットの売り場を確認する。

終末

※必要に応じて授業スライドを活用する。

※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。

※スワイプの仕方や、入口と出口の説明等、スライドの活用方法を全体に示す(左図)。

●「スーパーマーケットの店長になったつもりで、品物を並べ替えましょう。」

◇自分が考えた品物の並び順の工夫(似ている食品を近くに並べる、溶ける物は最後に置く、よく買う物を外側に並べる等)を説明できるようにしておくよう指示する。

●「自分のスーパーマーケットを、工夫したことが分かるように紹介しましょう。」

◇並び方の視点がたくさんあることに気付かせるため、3~4人グループで意見を交流させる。

◇品物が、買い物しやすい順に並んでいることに気付かせる。

◇全てのスーパーマーケットが教科書のような並び順になっているわけではなく、一例であることを伝える。

◇実際のスーパーマーケットも、児童が作ったスーパーマーケットも、「買い物しやすさ」が共通していることを押さえる。