

単元名 物を生かして住みやすく (東京書籍)

本時2 / 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

道具箱を適切に整理整頓する方法を考え、手順に沿って実践することができる。(知・技)

一般化



複数の物事の関係や規則をまとめる。

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一般化の思考を取り入れ、日常生活の中でも使えるように、整理・整頓の方法をフローチャートにまとめる活動に取り組む。手順を可視化することによって、より効率的な整理・整頓の仕方を見いだすことができ、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)

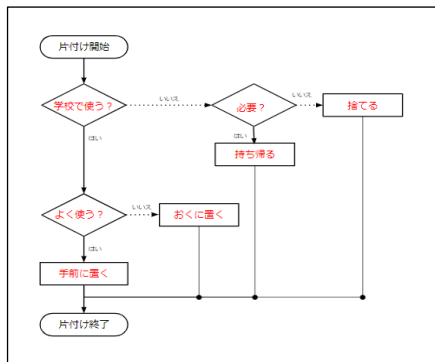
●教師の発問・指示

◇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 道具箱の中を整理・整頓する作業を確認する。



◇事前に印刷しておいたワークシート(次頁)を、児童に配布する。

●「道具箱の中を整理・整頓する作業を、フローチャートにして確認しましょう。」

◇フローチャートに整理することによって、作業効率を高め、自分の生活でも生かせるようにする。

フローチャート…作業や仕事の流れを何種類かの箱と線で表した図。

◇具体物(はさみ、クレヨン、計算カード等)を取り上げながら考えさせ、個別の作業に生かせるようにする。

展開

2 道具箱の中を整理・整頓したり、工夫を加えたりする。

さらに工夫できること

- ・教科ごと
- ・色
- ・大きさ
- ・形
- ・重さ

●「フローチャートを確認しながら、自分の道具箱の中を整理・整頓しましょう。早く終わった人は、更に工夫できることを考えましょう。」

◇整理・整頓前の写真をタブレットで撮影させてから作業を始めさせる。

◇なかなか作業が進まない児童には、フローチャートのどの段階をやっているのか確認しながら実践するよう助言する。

終末

3 グループ内で、整理・整頓前の写真と整理・整頓後の道具箱を見せ合い、良くなったところを伝え合う。

◇友達の良いところを参考にして、更に改良してもよいことを伝える。

◇整理・整頓し終わった道具箱を見合うことで、更に工夫できる点に気付かせる。

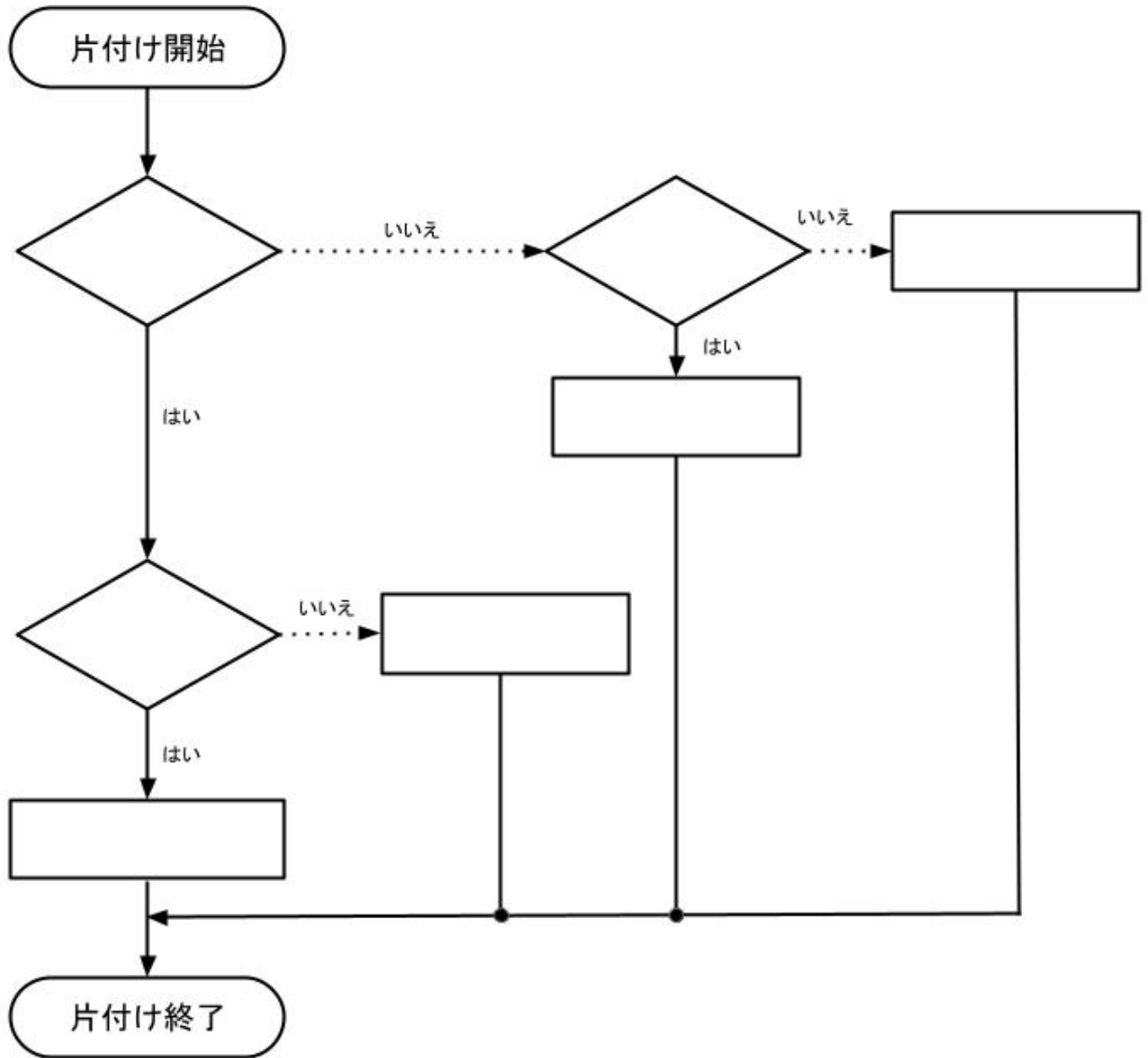
◇自分なりの工夫を加えていた児童の道具箱を紹介し、全体で共有する(教科ごと、大きさ別、色別等)。

5年 家庭「物を生かして住みやすく」

組 番 名 前 ( )

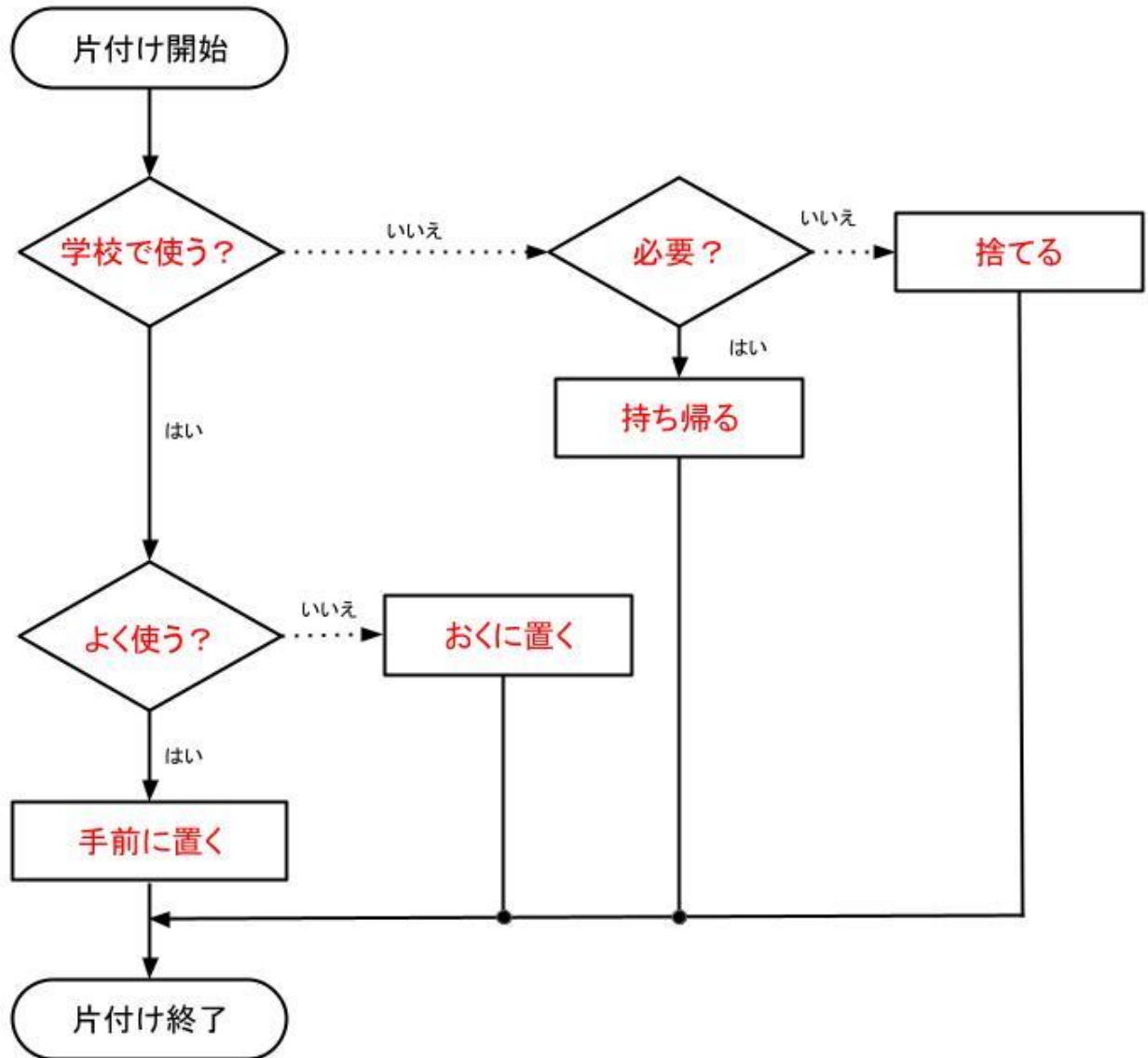
めあて

--



【学習感想】


道具箱の中の整理・整とんをし、工夫したことをまとめよう。



【学習感想】
