

9. 【教育委員会視察】 (2020年1月)

令和元年1月31日に、教育委員会の視察がありました。6年生の先生方が授業実践を行いました。

【6年1組 授業者 瀬戸貴規(学習活動ソフトウェア SKYMENU)】

・学年/教科	第6学年社会科
・事例タイトル	なんちゃって国会を開こう！
(授業の概要)	
<p>社会科の公民の授業で、学習活動ソフトウェア SKYMENU のアンケート機能、ノート機能を用いて授業を行いました。日本の総予算から、国民のために、「予算案・政策内容」を考えさせ、「予算案・政策案」をもとにして、ペア・グループ・全体で話し合い活動を行いました。また各省の予算案・政策内容に対して、「賛成」「反対」の判断をさせました。</p>	
(ねらい)	
<p>○日本の総予算から、国民のために、「予算案・政策内容」を考えることができる。 ○「予算案・政策案」をもとにして、ペア・グループ・全体で話し合い活動ができる。 ○各省の予算案・政策内容に対して、「賛成」「反対」の判断ができる。</p>	
(授業展開)	
<p>1、6つの〇〇省の中から自らの大臣を決める。 2、「国民のため」になるような内容を考えて、予算案を考える。 3、各省で、一番国民のためになる内容と予算を考える。 ①内容を考える②予算を考える③スカイメニューで、途中経過を集約する。(金額) 4、予想される反論・返答を考える。 5、議会を開いて、各大臣の予算請求について、スカイメニューの投票機能を用いて可決、否決を考える。 6、学習のふりかえりをする。</p>	
・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など	
<p>○使用機器 タブレット TV ○使用機能 学習活動ソフトウェア SKYMENU(ノート・投影・投票機能)</p>	
・伏山 STEPS との関連	
<p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル) <input checked="" type="checkbox"/>T(ツール) <input checked="" type="checkbox"/>E(エクスプローラー) <input type="checkbox"/>P(プログラミング) <input type="checkbox"/>セキュリティ</p>	
・タブレット活用により期待できる効果やねらい	
<p>○意見の集約が簡単にでき、個人の考えが全体に反映されやすくなる。 ○学習活動ソフトウェア SKYMENU(投影・比較)を使うことによって、各班の意見を比較して考えることができる。</p>	
・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など	
<p>○発表している内容が視覚・聴覚から入ることにより児童の集中力と理解力が向上した。 ○児童の「自分も授業に参加することができた」という思いが、次への学習意欲と積極性につながったと思う。 ○投票機能を使用すると短時間で、結果がでるため、授業に臨場感が出ていた。 ○タブレットを用いることで、書字・発表が苦手な子どもも参加することができていた。</p>	

【本時で使用したワークシート、司会マニュアル】

○6つの中からなりたい大臣を決める。

めあて 政策案・予算案を考えた議会体験をする。

総理大臣（先生）と議長（2名）

ステップ1 文部科学省、厚生労働省のように6つの中から大臣を決める。

私は 大臣

ステップ2 「国民のため」になるようなことを考えて、予算を請求して下さい。
*日本の総予算は97兆7128億円です。

何のためにお金を使う？

予算はいくらほしい？

ステップ3 各省で、一国民のために内容と予算を考える。
議会の準備（前日発表、スクリーンに書く、司会、書記）

内容と理由	予算はいくらほしい？
<input type="text"/>	<input type="text"/>

ステップ4 予想される反論・返答を考える。

予想される反論	返答
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

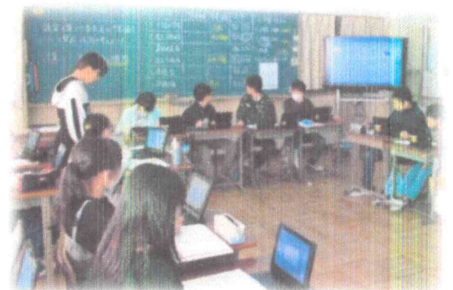
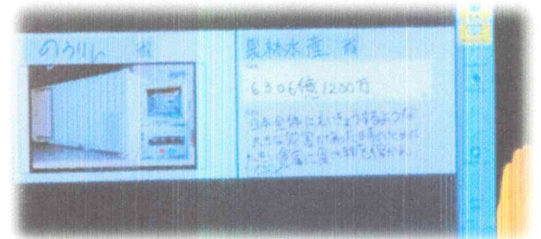
ステップ5 議会を開いて、各大臣の予算請求について、賛成、反対を考えよう。

○○省	予算請求（よきんせいきせう）	賛成 反対
①文部科学省（もんぶがくしやう）	<input type="text"/>	賛成 反対
②厚生労働省（こうせいろうどうしやう）	<input type="text"/>	賛成 反対
③農林水産省（のうりんすいさん）	<input type="text"/>	賛成 反対
④国土交通省（こくどこうつうしやう）	<input type="text"/>	賛成 反対
⑤環境省（かんげいしやう）	<input type="text"/>	賛成 反対
⑥防衛省（ぼうえいしやう）	<input type="text"/>	賛成 反対

なんちゃって国会

◎司会マニュアル◎

- 『(起立) これから、なんちゃって国会をはじめます。(礼・着席)』
『議長をつとめます○○と申します。どうぞよろしくお願いいたします。』
- 『それではまず、○○省より、政策案・予算案を報告してもらいます。』
『順によんでいきますので、各代表の方は1分で報告をお願いします。』
- 『それでは、○○省、政策案・予算案の報告をよろしくお願いいたします。』(各1分)
- 『それでは、○○省について審議を始めます。
意見・質問のある方は挙手をお願いします。』
☆4～5人くらい当てたら次へ。
- 『他に質問はないようですので、採決を取ります。』
『では、○○省の予算案の採決を行います。』
スクリーンでの賛成・反対ボタンをおしてください。』
- 『賛成○○名、反対○○名、本議案は可決となりました』
*否決の場合は、「過半数の賛成がありませんでしたので、本予算案は否決となりました」
- ③に戻る・・・(次のチームに行く)
- 以上で、予定していた審議を終了いたします。
- 『最後に、総理大臣からのお話です。』
『これで、議会を終わります。(起立、礼)』



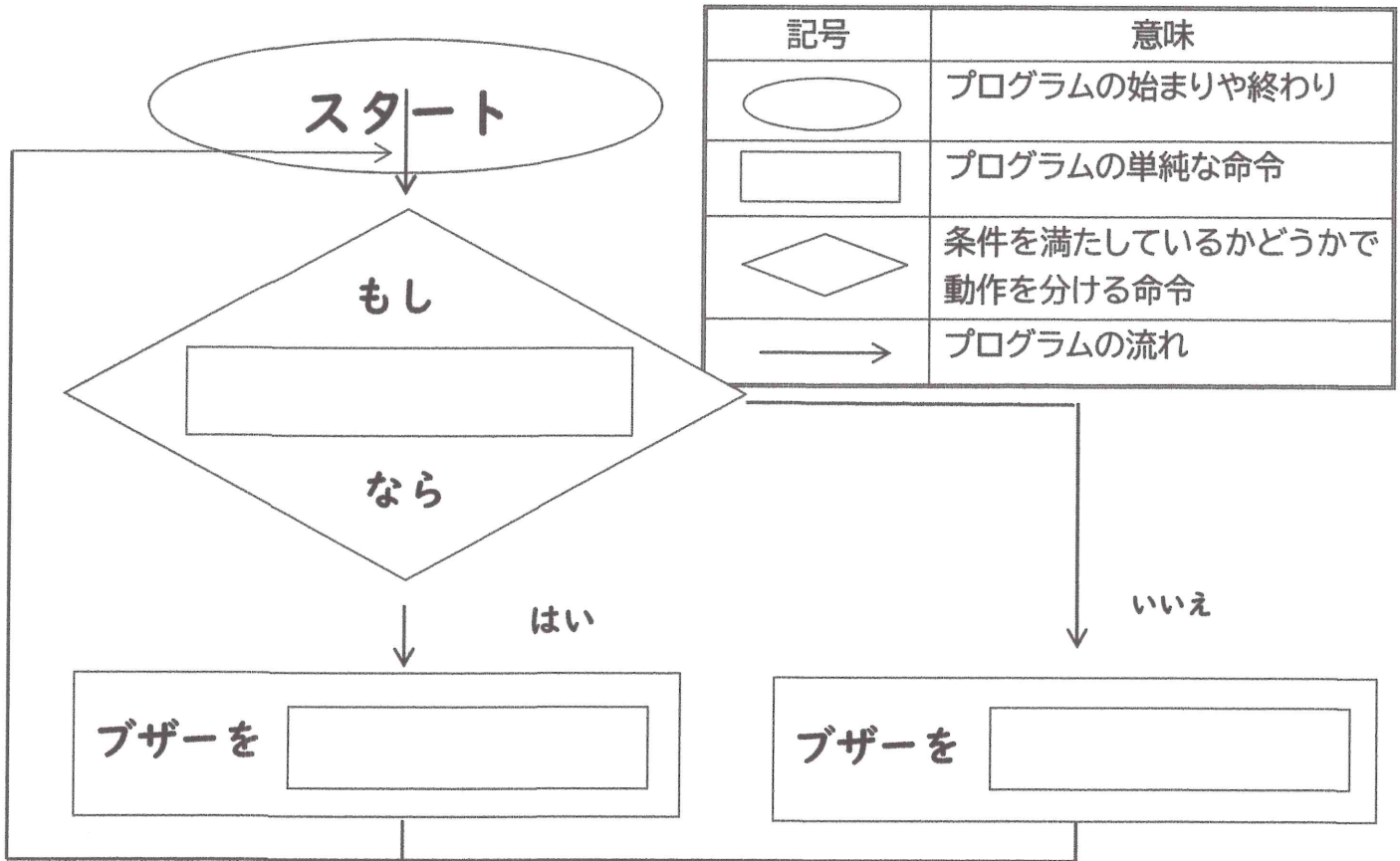
【6年2組 授業者 友原泉美（プログラミング教材 アーテックロボ2.0）】

・学年/教科	第6学年理科
・事例タイトル	地域の困り感をもとに、生活に役立つプログラムを考えよう。
・授業の概要	<p>理科の発展的学習として、アーテックロボ2.0を用いてプログラミングの授業を行いました。温度センサーを利用したロボットを動かすことで、電気の効率的な利用について理解させました。また地域の方の困り感をもとに、生活に役立つプログラムを協力して考えさせました。</p> <p>(ねらい)</p> <p>○温度センサーを利用したロボットを動かすことで、電気の効率的な利用について理解する。 ○地域の方の困り感をもとに、生活に役立つプログラムを協力して考える。</p> <p>(授業展開)</p> <p>1、地域の方の困り感を伝え、プログラミングで何をつくれるか考える。 2、本時の課題をつかむ。</p> <div data-bbox="1066 779 1401 1021" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="105 952 1034 996" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p>地域の困り感をもとに、生活に役立つプログラムを考えよう。</p> </div> <p>3、フローチャートでプログラムの手順を話し合い整理する。 4、温度センサーから得られる値を利用して、周囲が暑いとコンピューターが判断する値を決める。 5、フローチャートをもとにプログラムを作成する。 6、作成したプログラムを実行し、条件の数値によって結果が変わることを確認する。 7、ふりかえりをする。</p> <div data-bbox="1082 1173 1410 1415" data-label="Image"> </div>
・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など	<p>○使用機器 タブレット、アーテックロボ2.0 ○使用機能 学習活動ソフトウェア SKYMENU(投影・比較)</p> <div data-bbox="1082 1173 1410 1415" data-label="Image"> </div>
・伏山 STEPS との関連	<p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル)<input checked="" type="checkbox"/>T(ツール)<input checked="" type="checkbox"/>E(エクスプローラー)<input checked="" type="checkbox"/>P(プログラミング)<input type="checkbox"/>セキュリティ</p>
・タブレット活用により期待できる効果やねらい	<p>○学習活動ソフトウェア SKYMENU(投影・比較)を使うことによって、実態に応じてプログラムの一部を示したり、つまづいている個所について意見交流しやすい。</p>
・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など	<p>○地域の困り感をもとに、生活に役立つプログラムを考えるため、児童のモチベーションが高かったです。 ○アーテックロボ2.0を用いることによって、自分たちが考えたプログラミングで実際にロボが動くので話し合い活動が活性化されました。</p> <div data-bbox="976 1765 1410 2069" data-label="Image"> </div>

【本時で使用したワークシート】

伏山ってええやん②

6年 組 番 名前()



には、次のカードのどれかが入ります

まわりが暑い
 まわりが寒い
 鳴らす
 とめる

ふりかえり 今日授業で分かったことや考えたことを書こう。