

第2学年 生活科指導案

富田林市立伏山台学校
指導者 高橋 昌代

1.日 時 令和2年11月25日(水) 第5時限(13:10~13:55)

2.場 所 第2学年1組教室

3.学年・組 第2学年1組 24名

4.教材名 「YouTuberになって、学校しょうかいをしよう。」

5.単元目標

- 1年生に喜んでもらえることを計画し、準備することができる。
- 学校紹介の動画作成を通して、適切な情報発信をする能力を身に付けることができる。
- 学校紹介の動画作成を通して、自分なりに表現し、コミュニケーション能力を養う。
- 学校案内の活動を通して、上級生になったことを自覚し、自分の成長に気付くことができる。

6. 本単元において習得する伏山 STEPS

S:スキル	A1:コンピュータの取り扱い
	A2:マウス、キーボード、タッチペンの使い方
	A3:学習活動ソフト(スカイメニュー)の操作
	A6:カメラ機能の操作
E:エクスプローラ	B4:情報の発信(本時)
	B8:受け手を意識した発信方法
S:セキュリティー	A15:発信者としての責任(相手の嫌がること、うそ、悪口)
	A16:インターネット(全世界につながっていることを知る)
	A17:ルールを守り作る(約束や決まりを守って作る)
	A20:個人情報の取扱い(住所、電話番号、名前、学校名、誕生日、顔写真など)

7.単元の評価規準

【知・技】1年生への学校案内の活動を通して、上級生になったことを自覚し、自分の成長に気付くことができる。

【思・判・表】1年生への学校案内の活動を通して、自分たちでできることを考え、情報機器を用いて工夫して発表することができる。

【主】上級生として、1年生が喜んでくれるように学校案内をしたり、お世話をしたりしようとしている。

8.指導計画(全11時間)

1	1年生が喜んでくれることを考える。 (学校案内、プレゼント、一緒に遊ぶ等)	
2	1年生が喜んでくれること(学校案内の方法)の計画を立てたり、準備をしたりする。	
3	情報モラルについて学ぶ	A15.16.17.18.20
4・5・6	学校紹介の動画作成	A6 B4.5.6.7.8
7・8	学校紹介の動画編集	A7
9	動画コンテンツの発表を見て、良いところを見つけたりアドバイスをしたりする。(本時)	B9
10	1年生への発表の準備をする。	B8
11	1年生との交流会で学校紹介を披露する。	B8

9. ICT の活用

ICT 活用の場面	<input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input checked="" type="checkbox"/> まとめ <input type="checkbox"/> 評価問題
ICT 活用者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他 ()
活用の目的	<input checked="" type="checkbox"/> 資料(問題等)の掲示 <input checked="" type="checkbox"/> 自分で考える <input checked="" type="checkbox"/> 全体で交流する <input checked="" type="checkbox"/> 考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 学習のふりかえり <input type="checkbox"/> 評価問題を解く <input type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンの作成
活用コンテンツ	Sky Menu の投影機能

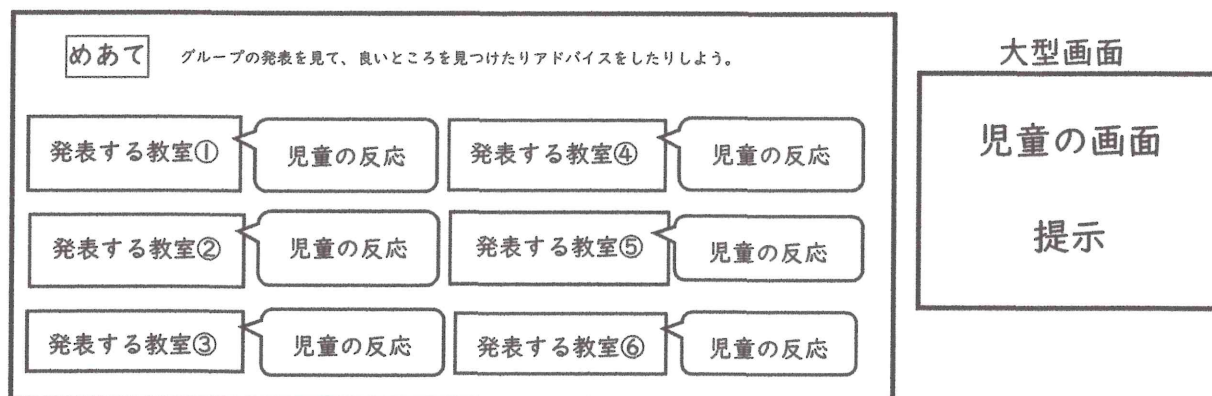
10. ユニバーサルデザイン合理的配慮の授業作り (学校教育目標との関連性)

◆授業におけるナチュラルサポート (基礎的環境整備)

あ	教室環境を確認する。(机の並び方、落ちているもの、収納状況、掲示物等)
い	教科書、ノート等、必要なもののみを机の上に置いているか確認する。
う	授業のめあてを書き(貼る)、本時のポイントを明確に示す。
え	全員が静かになったことを確認してから話し始める習慣をつける。
お	板書を工夫する。(板書の量・書く位置、区切り線をつける、色の配慮等)
か	今は、「聞くとき」「書くとき」「話すとき」を区別し、同時に提示しない。
き	大切な指示や内容ポイント等の大事なところは、何度か繰り返し説明する。
く	視覚的に示すことができる教材・教具を多用する。
け	本時のポイントを復唱し、まとめ、振り返りを行う。
こ	授業の中で何度か、リスタートの場面をつくる。
さ	全体への説明や指示はできるだけシンプルにする。

11. 板書計画・環境設定

【黒板】



◆本時までの流れ

「YouTuberになって、学校しょうかいをしよう。」



第1時 1年生が喜んでくれることを考える

まず、1年生が喜んでくれることは、何かを考えました。

- ・折り紙の折り方を教える。
- ・おもちゃの作り方を教える。
- ・一緒に遊ぶ。
- ・コマ回しやけん玉を教える。
- ・作ったものをプレゼントする。



◎教室について教える!!!
今年度は、一緒に学校探検ができなかったので…
→パソコンで動画をとる!
→YouTubeをやってみよう!

次時から学校紹介の動画を作成するための準備に取りかかります。

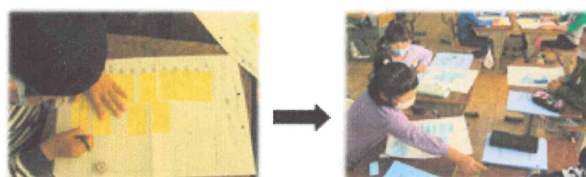
第2時 1年生が喜んでくれることの計画・準備を行う

まずは、目標を決めました。

・やりたいもの
・みんなが喜ぶものか
・みんなが喜ぶものか
・みんなが喜ぶものか

水曜かな発表会までました。

第2時 1年生が喜んでくれることの計画・準備を行う



個人の考えを組で共有し、1年生が動画コンテンツを見て、分かりやすいように、セリフ作り、担当を決め、時間配分、時系列などを細かく計画をたてています。

第3時 情報モラルについて学ぶ

ルールをまもって、
どうがをつくろう!

どうがづくりは楽しいけれど、
発信者としての責任があるよ!

①ルールをまもってつくろう!

- ・人のわるくちを悪くのは、マナーいほん
 - ・うそめいようほうをなげない
- ※あいてのいであること、※めいらいにダメ! 110

ネットでもわくみであまよう!

②こじんじようほうのりやうしやつ

③ネット上でのわるらひやう

④ネット上でのわるらひやう

②個人情報取扱

- ・じやうしやう
 - ・でんわばんごう
 - ・なまえ
- ※あいてのいであること、※めいらいにダメ! 110

③インターネット

- ・インターネットは、全世界につながつているよ。
 - ・一度流すと、消えないよ。
- ※しっかり考えて、つかおうね!



この動画は
実際に発生した事件や事例を基に
再現して制作しています

さあ、どうがをつくってみよう!

- ・ルールはまもれるかな?
- ・あいての気もちを考えられるかな?

学校しょうかいの楽しいどうがを
つくって、1年生にみてもらおうね!

第4.5.6時 学校紹介の動画作成 第7.8時 学校紹介の動画編集



自分たちが撮影した動画をSky Menu
(ペン機能)を使って1年生が分かりや
すいように、文字や絵を入れています。

よかったところは出るかな?
アドバイスも出るかな?

12. 本時の目標

- ・自分の作った動画コンテンツを紹介しよう。
- ・動画コンテンツを見て良い所や、アドバイスをしたりすることができる。

準備物
①先生タブレット1台（予備2台）
②Sky Menuのルーター
③大型画面

児童
教師

本時の展開	学習活動・内容 留意点	ICT活用のポイント	ICT活用の意図	評価規準
1. めあてを確認する。				
<p>グループのはっぴょうを見て、よいところを見つけたりアドバイスをしたりしよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動画コンテンツを見るときには、声の大きさ、表情、内容、目線、言葉遣い、順序、道具の使用方法に注目して見るようさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・PowerPointを用いて、本時のめあてや活動の流れを提示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○視覚的に示すことで全体への説明や指示をシンプルにすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○映像を使った楽しい学校紹介により、より興味をもつことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・どんなところを工夫したのか、特に見てほしいポイントはどこかを発表することができる。
<p>2. 自分が作った動画コンテンツを発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分たちの作った動画コンテンツのアピールポイントを発表する。 <p>*「動画コンテンツを見る→よかったところやアドバイスをメモする。(6グループ分)」の流れで行うようにする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が作成した学校紹介の動画コンテンツを Sky Menu (投影機能) を用いて、大画面で表示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○Sky Menu (ペン機能) を使用して、文字や絵を挿入させることで、1年生にもわかりやすくすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○高学年で画像や動画を取り入れたプレゼンテーションができることを目指す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・発表を見て、友だちの発表のよいところや改善点を見つけて発表することができる。
<p>3. 全体で交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各グループが作った動画コンテンツがより良いものになるためのアドバイスを発表する。 				<ul style="list-style-type: none"> ・各グループが作った動画がより良いものになるためのアドバイスを発表することができる。
<p>4. 学習内容をふりかえる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ふりかえりシートに記入、提出する。 				<ul style="list-style-type: none"> ・最終仕上げのために、自分たちの動画コンテンツの改善点を書くことができる。

第5学年 総合学習指導案

富田林市伏山台小学校
指導者 厚芝章博

1. 日時 令和2年11月25日(水) 第5・6時限(13:10~14:20)

2. 場所 図工室

3. 学年・組 5年2組 25名

4. 教材名 「地域の方の困り感を解決するプログラミングロボを作ろう！」

5. 単元目標

○地域の方の困り感を知り、どのようなプログラミングロボを生み出せば地域の課題を解決できるかに関心を持ち、積極的に調べようとしている。

○地域の方々の困り感について知り、解決策に向けてプログラミングロボを用いて考えることができる。

6. 本単元において発揮する伏山 STEPS

E: エクスプローラー	B1: 情報収集
	B2: 必要な情報の整理
	B3: 複数の情報の比較分析
	B4: 情報の発信
	B5: 情報を組み合わせた新たな考えの創造
	B6: 発信内容の構成
	B7: 表現手段の選択・特性に合った発信方法の工夫
	B8: 受け手を意識した発信方法
	B9: 自分の情報活用の評価・改善
	B10: アルゴリズム的思考
	B11: 評価・分析
P: プログラミング	B12: 一般化
	A11: プログラミングの活用
	A12: 分解
	A13: 抽象化
	A14: 組み合わせ
	B10: アルゴリズム的思考
	B11: 評価・分析
B12: 一般化	
STEPS	C1: 試行錯誤し計画や改善しようとする態度
	C2: 多角的に情報を検討しようとする態度
	C4: 情報社会に参画しようとする態度

7. 単元の評価基準

【主・人・態】 地域の方々の困り感と、人々の暮らしの変化とを関連づけて考えることができる。

地域の方の困り感を知り、どのようなプログラミングロボを生み出せば地域の課題を解決できるかに関心を持ち、積極的に調べようとしている。

【思・判・表】 地域の方々の困り感について知り、解決策をプログラミングロボを用いて考えることができる。

【知・技】 地域の現状を捉え、地域の課題があることに気づく。

8. 指導計画

1	地域の方の困り感を聞き取り、課題を認識する。	BI.2
2・3	課題を解決できるプログラミングロボを考え、SkyMenuの「発表ノート」にまとめる。	B6.7.8.9
4	アーテックロボを用いて、課題を解決できるプログラミングロボをグループで作成する。	A11.12.13.14 B10.11.12 C1
5	プログラミングロボを完成させ、より良いプログラムにするためにアドバイスをし合う。(本時)	B3 C2
6	プログラミングロボのプログラムを改善し、発表ノートを修正する。	B7.8.9.10
7	地域の方に、プログラミングロボを紹介し、アドバイスをもらう。	B4.9.10.11.12 C1
8・9	実用化に向けMicrobitを用いて、プログラミングロボを作成する。	B11.12
10	地域の方にプログラミングロボ(Microbit)を紹介し、渡す。	C4

9. ICTの活用

ICT活用の場面	<input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input type="checkbox"/> まとめ <input type="checkbox"/> 評価問題
ICT活用者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他()
活用の目的	<input checked="" type="checkbox"/> 資料(問題など)の掲示 <input checked="" type="checkbox"/> 自分で考える <input checked="" type="checkbox"/> グループで考える <input checked="" type="checkbox"/> 全体で交流する <input checked="" type="checkbox"/> 考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 学習のふりかえり <input type="checkbox"/> 評価問題を解く <input checked="" type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input checked="" type="checkbox"/> プレゼンの作成
活用コンテンツ	・アーテックロボ2.0 ・発表ノート、画面保存、投影機能(Sky Menu)・Microbit

10. ユニバーサルデザイン合理的配慮の授業づくり(学校教育目標との関連性)

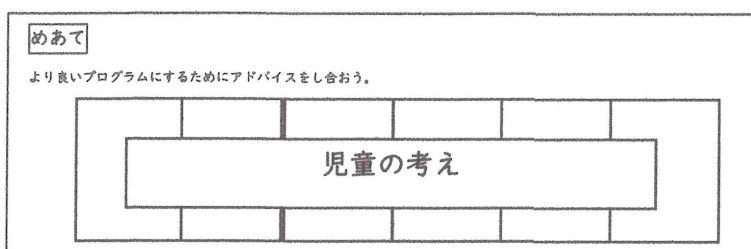
◆授業におけるナチュラルサポート(基礎的環境整備)

あ	教室環境を確認する。(机の並び方、落ちているもの、収納状況、掲示物等)
い	教科書、ノート等、必要なもののみを机の上に置いているか確認する。
う	授業のめあてを書き(貼る)、本時のポイントを明確に示す。
え	全員が静かになったことを確認してから話し始める習慣をつける。
お	板書を工夫する。(板書の量・書く位置、区切りをつける、色の配色等)
か	今は、「書くとき」「聞くとき」「話すとき」を区別し、同時に掲示しない。
き	大切な指示や内容ポイント等の大事なところは、何度か繰り返し説明する。
く	視覚的に示すことができる教材・教具を多用する。
け	本時のポイントを復唱し、まとめ、振り返りを行う。
さ	全体への説明や指示はできるだけシンプルにする。

11. 板書計画

【黒板】

【テレビ】



- ・ 本時の流れ
 - ・ 児童の画面掲示


◆本時までの流れ

これまでの学習の様子

第1時「地域の方の困り感を聞き取り、課題を認識する。」

地域の方からの困り感

- ①暑い時期の困り感
 - ・暑さを感じにくい
 - ・脱水症状
- ②認知症
 - ・自分の家に帰れない
 - ・行方不明になる
 - ・薬の飲み忘れ
- ③コロナウイルスについて
 - ・マスクの付け忘れ
 - ・検温し忘れ
 - ・人との距離感が分かりにくい



これらの課題から、一番身近で自分たちにも当てはまる「③コロナウイルスについて」考えていくことにしました。


第2・3時「課題を解決できるプログラミングロボを考え、SkyMenuの『発表ノート』にまとめる。」

SkyMenuの「発表ノート」を使い、以下の7つのスライドを作成した。


④会社名 ⑤ロボット名 ⑥解決したい地域の困り感 ⑦作るよと思った理由 ⑧完成図 ⑨プログラミングロボができること ⑩プログラム

⑩完成図は、事前にグループで考えて描いたイラストをタブレットで撮影し、スライドに貼り付けた。

操作が苦手な子もいましたが、友だちと協力しながら、完成することができました。密になる状態を避けるため15分おきに間隔を取りながら作業しています。




第2・3時「課題を解決できるプログラミングロボを考え、SkyMenuの『発表ノート』にまとめる。」



より良い「発表ノート」にまとめるため、各会社へのアドバイスをする時間を設けた。

第4時「アーテックロボを用いて、課題を解決できるプログラミングロボをグループで作成する。」




「センサーが反応せんから、この数値をあげてみよう」「なんで言ならへんねやろ？」など頭を悩ませ、試行錯誤しながらプログラムを考えていました。悩んだ時には、先生に相談したり、プログラミングの問子を見たりしていました。

第5時（本時）「プログラミングロボを完成させ、より良いプログラムにするためにアドバイスをし合う。」

本時の前に・・・

プログラムをより良くするアドバイスができるように、各グループのスライドを教室前に掲示し、休み時間等に自分の考えをメモしました。



各グループのスライド

会社名：よぼう会社

1. プログラムの名称	2. 解決した地域の課題	3. 作る必要だった理由
マスク 01	マスクを付け忘れる	地域の高齢者が22時以降に外出することが多く、マスクを付けていない状態が確認された。
4. 完成図	5. スライドの構成と色	6. プログラム
	人々の健康を守るために、70-80歳以上の高齢者にはマスクを配布する。	1. 地域の高齢者へのマスク配布 2. 70-80歳以上の高齢者にマスクを配布する。 3. 配布したマスクの数を記録する。

会社名：ザ・マスクマン

1. プロダクトロボの名前
 2. 解決したい地域の課題
 3. 作る父思った理由

4. 完成図
 5. プロダクトロボでできること
 6. プログラム

会社名：A. Y. S

1. プロダクトロボの名前
 2. 解決したい地域の課題
 3. 作る父思った理由

4. 完成図
 5. プロダクトロボでできること
 6. プログラム

会社名：検温会社

1. プロダクトロボの名前
 2. 解決したい地域の課題
 3. 作る父思った理由

4. 完成図
 5. プロダクトロボでできること
 6. プログラム
 7. プログラム

会社名：mamoru会社

1. プロダクトロボの名前
 2. 解決したい地域の課題
 3. 作る父思った理由

4. 完成図
 5. プロダクトロボでできること
 6. プログラム

会社名：Social distance

1. プロダクトロボの名前
 2. 解決したい地域の課題
 3. 作る父思った理由

4. 完成図
 5. プロダクトロボでできること
 6. プログラム

会社名：R・N・Y

1. プロダクトロボの名前
 2. 解決したい地域の課題
 3. 作る父思った理由

4. 完成図
 5. プロダクトロボでできること
 6. プログラム

事前研にて

「密です」ウォッチ
 人の距離感が分かりにくいこと

「今日のプロジェクト会議も事前になったので、何かおかしい感じがした。マスクをつけてる人が通る？というおどろきもあって、みんなに見えなかった。マスクも、その場に置かれていた。おどろきも、みんなで見えなかった。」

「ようこそしょうがいしゃの会にも分けずしょうと思。」

「Aボタンをおしたとけ、おどろきも、みんなで見えなかった。次回やるとおどろきも、みんなで見えなかった。」

プロジェクト会議で質問されたことが今日の発表になりました。

12. 本時の目標

- ・地域の方の課題を解決できるプログラミングロボのプログラムを作成する。
- ・より良いプログラムにするための、アドバイスをすることができる。
- ・アドバイスを取り入れて、次時の活動への見通しを持つことができる。

準備物 ①アーテックロボ2.0 ②先生タブレット1台
③Sky Menu のルーター ④児童タブレット11台
⑤大型画面

教師 児童

分	学習活動・内容	留意点	ICT活用のポイント	ICT活用の意図	〇評価
0	1. 地域の方の課題を振り返り、本時の活動の流れを知る。		・PowerPoint を用いて、本時のめあてや活動の流れを提示する。	〇視覚的に示すことで全体への説明や指示をシンプルにすることができる。	
5	2. アーテックロボ2.0を使って、プログラムをつくる。 ・地域の方の困り感を改善できる機能を試行する。	より良いプログラムにするためにアドバイスをし合おう。	・グループでタブレットを用いて、ロボットのプログラムについて話し合う。	〇タブレットを用いることで、容易に「トライ&エラー」の取り組みがしやすい。	〇「トライ&エラー」の取り組みを行いながらプログラミングすることができる。 (ICT機器によるナチュラサポート)
35	3. 発表の準備をする。	・「トライ&エラー」を大切にさせる。 ・最初から完成形を作るのではなく、動かしながら考えさせる。	・ Sky Menu (ノート機能) を用いて、発表の内容を修正する。	〇 (ノート機能) を用いることで、発表の内容を容易に修正することができる。	〇わかりやすく伝えることができたか。
40	4. グループごとに発表をする。 ・本時では作成中の発表ノートのプログラムについて話し合わせる。 ・話し合いの論点がずれないように、軌道修正する。		・ Sky Menu (投影機能、ノート機能) を使用して、大画面で提示・発表する。 ・課題、完成図、機能、プログラムの順にノート機能を用いて発表する。	〇大画面で視覚的に提示することによって、みんなに分かりやすく説明することができる。	〇より良いプログラムにするためのアドバイスをすることができる。
65	5. 本日の学習をふりかえる。 ・ワークシートに気づいたことや学んだことをふり返る。				〇アドバイスを取り入れて、次時の活動への見通しを持つことができる。
70					