第一・二・三学年 特別支援学級 学習指導略案

1. 単元名

職業・家庭・生活単元 「道具や機械、材料の扱いや安全・衛生」 ~3Dプリンタで自分だけのキーホルダーを作ってみよう~

2. 本時のねらい

- ○自分でデザインしたキーホルダーを実際に作られる様子を観察し、3Dプリンタの仕組みを知る。
- ○最先端の科学技術(3Dプリンタ)に触れ、科学技術が、我々の生活に生かされていることを学ぶ。
- 〇最先端技術(3 Dプリンタ)に触れることで、生徒の知的好奇心を高める。

3 単元の指導計画(12時間 本時11時間目)

授業時間	授業項目	ねらい
1、2時間目	ペイントで絵を描いてみよう! (PC・ペイント使用)	PCで絵を描く、デザインをするということに慣れ、興味関心を高める。
3 時間目	座標を学ぼう(XYZ軸)	3次元の位置を表すために、座標の意味を 知る。
4~6時間目	3 D プリンタソフト「作ってみよう」を使おう! (3 D - C A D) (作ってみようにある【練習】機能を使って、実際に様々な形をデザインする)	「作ってみよう」を実際に使用し、タブレット・ソフトの操作に慣れる。
7 時間目	実際に自分が制作するキーホルダーの デザインをしてみよう!	自分が実際に作成するキーホルダーのデ ザインを考え、図面に書く。
8~10時間目	自分がデザインしたキーホルダーを、実際 に作ってみよう!	自分がデザインした図形を、「作ってみよ う」で実際に作成する。
1 1 時間目(本時)	①デザインを完成させよう ②実物の3Dプリンタを観察して、3Dプ リンタについて詳しく知ろう!	実際に3Dプリンタがキーホルダーを作成する様子を観察し、3Dプリンタについての理解を深める。
(12時間目)	出来上がったキーホルダーの発表会をし よう!	出来上がった自分のキーホルダーについて発表を行う。また、友人の作品を鑑賞し、 互いの作品の良さを共有する。

※ 12時間目は、キーホルダーが実際に出来上がってから実施するものとしている。

3. 本時の指導過程

	・主な学習活動	• 指導事項	ICT利用機器	
時間	 ◆予想される生徒の意見・反応	 ○ ○指導上の留意点	期待される効果	
			<i>V E</i> = 1	
導入	・本時の流れの確認	・本時の内容・流れを確認する	【タブレット】	
10 分	 ①自分のデザインを進める	│ │OPC操作に戸惑わせないよう事前準備・	授業に対する 意 欲関心を高める。	
		事前学習をする。		
	②実際に3Dプリンタの印刷の様子 を観察する。	 (3Dプリンタのソフトが入ったタブレッ		
		トPCを使用(借用))		
	③3Dプリンタの実用例などの説明			
	を受ける。 			
	大口の済れた明確に担守し 担党的 聴覚	かして理解される		
・本日の流れを明確に提示し、視覚的、聴覚的に理解させる。 そのために、プリントで、本日の流れがわかる物を用意し、全員が何をすべきかをわかった状態にする。				
展開	・①自分のキーホルダーのデザイン	・前時からデザインを立案しておく。	【タブレット端末	
35 分	│ を、「作ってみよう」上で再現する。 │ (3 D − C A D)		3 D プリンタ】	
00),	 ◆ デザインで悩んでしまう	│ │○一人一人に丁寧に目を配り、確実に操作	☆最新の科学技術	
	▼デリインでI図んでしまう 	〇一人一人に丁寧に日を配り、唯美に保作 できるように気をつける。	に触れることで、 授業に対する意	
	◆操作方法がわからない	│ │・3 Dプリンタの印刷の様子を観察し、理解	欲・関心が非常に 高まる。	
		させる。		
	 ②デザインを考えつつ、実際に3Dプ	・順番に、印刷の様子を観察させる。	また、実際の3D プリンタを見るこ	
	リンタで教員が事前にデザインし	Mariot Hamiltonia i Calante 2 00	とで、知識・理解が	
	│ た物をプリントし、その様子を観察 │ する。		高まる。	
	 ③3Dプリンタの実際の使用例や、こ	│ ・一度生徒の手を止めさせ、映像に注目させ		
	れからの未来予測について、映像を	వ 。		
	見る。 	│ 〇今日の3Dプリンタが実生活でも使わ │ れていることを理解させる。		
		TO WELLEMINE LOS		
まとめ	・今日の感想を書かせ、最新の科学技	・3Dプリンタの便利さを学び、それ以外の		
	術についての理解を深める。	科学技術にも興味関心を持たせる。		
5分				
	・作品が出来上がったら、作品の発表	・自分が工夫した点や、友人の工夫した点に	☆でき上がった作	
	会を行うことを伝える。	ついて感想や意見を発表させることを伝える。 える。	品を見せ合い、発 表することで、生	
		, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	徒の言語活動を促	
			進する。	
	<u> </u>	<u> </u>		

番 氏名

デザインを考えてみよう。デザイン案

