

第4学年1組 ふれあい学習（総合的な学習の時間）学習指導案

令和2年11月26日（木） 第3校時
場所 体育館
児童数 36名
指導者

1 単元名 心の目～私たちがつくる未来～

2 単元目標

- (1) ローマ字入力に慣れ、コンピュータを正しく活用することができる。
- (2) 身近な生活でコンピュータが活用されていることや、問題の解決には必要な手順があることに気付くことができる。
- (3) 障がいをもつ人の生活や思い、支援の仕方を学習し、今できることについて考えることができる。

【知識及び技能】

- (4) 自らの課題解決に向け、情報収集、調べ方、まとめ方、報告や発表の仕方を身につけ、活用することができる。
- (5) 課題解決や情報発信のために必要な情報を取り出し、物事を論理的に考え、試行錯誤しながら継続的に学習に取り組み、最適解を表現することができる。
- (6) 障がいをもつ人だけでなく、誰にとっても過ごしやすい環境、社会を築くために何が必要か考え、自分の考えをもつことができる。

【思考力、判断力、表現力等】

- (7) バリアフリーについて関心をもち、自ら意欲をもって問題の解決や探究活動に主体的・創造的に取り組むことができる。
- (8) コンピュータを活用して、よりよい人生や社会づくりに生かそうとする態度を養う。
- (9) 誰にとっても過ごしやすい環境・社会を築くために、人に対する思いやりをもち、行動に表していこうとする態度を養う。

【学びに向かう力、人間性等】

3 児童の実態

4 教材について

3年生の総合的な学習の時間「鴨川へ行ってみよう～私たちがつくる未来～」で、児童にとって身近な川である「鴨川」を題材に学習をしてきた。川の環境は私たちの生活と密接に関わっていることに児童は気付く、「鴨川」をよりよい川にするための方法を考えてきた。4年生では、自分たちの生活環境に視野を広げていく。誰もが過ごしやすい生活環境とは、いろいろな立場、身体的条件をもつ人々にとっても過ごしやすいバリアフリーの視点が必要となる。そこで、バリアフリーについて学習することを通して、自分たちの施設面の生活環境や子供や高齢者、障がい者などいろいろな立場の人の置かれている状況についての理解を深めるとともに、今後の地域のよりよい環境づくりについて考えさせたい。更には、物を整備することだけではなく、周辺にいる人々の思いや行動が互いに生活しやすい環境をつくり出すことにも気づき、実践していく態度が育つことを願い、本単元を設定した。

本単元では、1学期に「体の不自由な人たちはどのように生活しているのか」という視点で学習を進めてきた。実際に目が見えない、足が不自由な状態で校内を移動したり、障害をもった方の話を聞いたりして、児童たちなりに知識や理解を深めてきた。そこで2学期は、これまでの学習を生かして、今後の鴨川小学校や周辺地域の生活環境がよりよくするためのバリアフリーや不便さを解消するための機器を考案させる。模型を作ったり、その機器の動きをパソコン上やロボットで表現させたりすることで、

プログラミング的思考を高められるようにする。また、児童が試行錯誤しながら最適解が表現できるよう、社会福祉協議会の担当者に協力を得ながら、どういう点が不便なのか、生の声を聞かせてもらうことで、実社会につながる学習となるようにする。この学習活動を通して、児童が作ったプログラムや器具をもとに、学校という施設を誰もが過ごしやすいように改修する一案として提案させたい。よりよい社会を作るために自分たちが意見をもち、それを発信することが、積極的な社会参画を図る足がかりになると考える。そのため、児童には、「提案内容を校長先生や上尾市に伝えて、鴨川小学校や市内の小学校を誰もが生活しやすいバリアフリーな学校に変えてもらおう」と伝えて学習意欲や目的意識を高めていく。さらに、児童にはバリア（障壁）をなくすだけでなく、「心のバリア」をなくすことの大切さに必要性に気づき、身体の不自由な人たちを取り巻く社会環境について理解を深め、ともに生きていこうとする態度を養っていききたい。

5 学校研究主題との関連

(1) 研究主題

新しい社会を生き抜く児童の育成
～プログラミング的思考を軸とした情報活用能力の育成～

(2) 目指す児童像

- ア 探究的な学習の過程において、情報に関わる知識・技能や経験をもとに、課題に対する解決方法を見出すことができる児童。
- イ 物事を多面的・多角的に捉え、問いを見出し、課題を立て、根拠や理由をもって課題解決ができる児童。
- ウ 探究的な学習に主体的・協働的に取り組む中で、よりよい生活を求めて、試行錯誤を繰り返したり、粘り強くやり抜いたりすることができる児童。

(3) 研究の仮説

- ア 情報機器を扱うための基本的な技能を習得させるとともに、ゴールや課題解決のために必要な材料を明確にさせた授業を展開することで、見通しをもって課題解決に向かうことができるであろう。
- イ 自分の考えを支える情報を整理し、根拠や理由を明確にして、他者の考えと比べながらよりよい方法を見つけさせることで、論理的に課題解決をすることができるであろう。
- ウ 自分や友達のよさを認め合ったり、活動を進めていく中で生まれた問題について、友達と一緒に解決させたりすることで、よりよい生活をつくり上げようという態度が育つであろう。

(4) 手立て

- ア - (ア) タブレット、プログラミングソフトを活用して、自分の考えを表現し、他者へ伝えて共有することができるようにする。
- ア - (イ) 自分が意図する目的や役割、用途を明確にさせることで、自分の考えの具現化ができるようにする。
- イ 友達との意見交換だけでなく、体の不自由な方達との交流を通して、課題解決に対する意欲や最適解を見出すことができるようにする。
- ウ 体の不自由な方を身近に感じたり、身近な場所を学習の対象にしたりすることで、よりよい生活を作り上げることや生き方について考えさせていく。

6 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>①キーボードのローマ字入力に慣れ、検索や文書作成ができる。</p> <p>②ネットモラルについて理解している。</p> <p>③身近な生活の中で、プログラミングが活用されている場面に自ら気付いている。</p> <p>④障害をもつ人の生活や思い、支援の仕方について理解し、自分ができることを考えて具現化している。</p> <p>⑤コンピュータに意図したとおりの動きをさせるためには、順次を考えて命令を出したり、条件を満たすまで繰り返し動作を続けさせたりしなければならない場面があることに気付いている。</p> <p>⑥順次処理や繰り返し処理を組み合わせ、コンピュータに意図した処理を行うための命令を出している。</p>	<p>①課題解決に向けて、情報の集め方、調べ方、まとめ方、報告や発表の仕方を身につけ、活用している。</p> <p>②目的や意図に応じて、必要な要素を見出し、手順や組み合わせを自分なりに考えたり、友だちに伝えたりしている。</p> <p>③プログラムや器具が目的や意図に沿ったものかを判断したり、問題がある場合には、その原因や理由を考えたりしながら、活動に取り組んでいる。</p> <p>④障害の有無に関わらず、誰もが過ごしやすい環境が必要なことと、物だけでなく人の思いやりが大切なことに気付き、表現している。</p>	<p>①バリアフリーに関心を持ち、身近なバリアフリーをたくさん見つけようとしている。</p> <p>②福祉体験や体の不自由な人との交流に進んで参加し、課題を見出そうとしている。</p> <p>③学習活動を進める中で、自分の興味のあるもの、もっと深く調べてみたいことなどを課題として設定している。</p> <p>④課題解決に向けて、意欲をもって、主体的に探究活動に取り組んでいる。</p> <p>⑤コンピュータを活用して、よりよい人生や社会づくりに生かそうとしている。</p> <p>⑥バリア（障壁）や「心のバリア」をなくすことの重要性に気づき、目や耳、体などの不自由な人たちを取り巻く社会環境について理解を深め、ともに生きていこうとしている。</p>

7 単元の指導計画・評価計画（46時間）

過程	○学習活動 ・児童の思考 ◇情報機器の活用に関する学習	・指導上の留意点 ○評価（評価方法）
課題の設定 (19時間)	<p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">パソコンのあつかいに慣れよう。</p> <p>◇ローマ字入力に慣れる。</p> <p>◇ネットモラルについて知る。 ・文字だけで伝える難しさ ・掲示板を使うときに気を付けること ・写真と肖像権 ・著作権の概念 ・ネットワークの公共性</p>	<p>・かな入力の他にローマ字入力があることを知らせ、ローマ字表を見ながら文字を打たせていく。 ・キーボードゲームを使って入力練習をさせる。</p> <p>○<u>知・技</u>①（行動観察）</p> <p>・インターネットを使う際には、ネットモラル（情報モラル）が大切であることを理解させる。 ・ネットモラル教育ソフト「Netモラル」を活用し、ネットモラルについて理解させる。</p> <p>○<u>知・技</u>②（行動観察・ワークシート）</p>
	<p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">バリアフリーについて知ろう。</p> <p>○身近なバリアフリーを探す。</p> <p>◇身の回りの機械や器具等のはたらきや役割について考える。</p> <p>○目が見えない体験活動、体が不自由な体験活動をする。 ①アイマスク・ガイドヘルプ体験（2人組） ②点字体験 ③車椅子体験 ・見えないと不安。足が踏み出せない。 ・階段が怖い。 ・指先で、点字をすらすら読めるなんてすごい。 ・少しでも段差があると進みづらい。</p> <p>○目の不自由な人、体の不自由な人のことについて自分の考えを話し合う。</p>	<p>・バリアフリーについて理解させる。 ・目、耳、体の不自由な人、高齢者、子供等、それぞれを想起させて考えさせる。</p> <p>○<u>態</u>①（行動観察・ワークシート）</p> <p>・機器の名前、動く目的、動き方に着目させる。 ・機械や器具等のはたらきの例を大型モニタに図示する。</p> <p>○<u>知・技</u>③（発言・ワークシート）</p> <p>・体験活動がスムーズに行えるように、器具（アイマスク・白杖や点字板、車椅子）を準備しておく。 ・社会福祉協議会の協力を得て、アイマスク体験、車椅子体験のコースを決めて準備をしておく。 ・安全に配慮しながら、階段や段差、狭い通路や曲がり角があるコースを設定する。</p> <p>○<u>態</u>②（行動観察・ワークシート） ○<u>知・技</u>④（発言・ワークシート）</p> <p>・体験活動を通して感じたことから課題を見つけられるようにする。 ○<u>態</u>②（行動観察・ワークシート）</p>

	<p>○目の不自由な人、体の不自由な人とふれあう。</p> <p>①講話（普通の生活の様子、困っていることなど）</p> <p>②質疑応答</p> <p>③補装具の紹介・体験</p> <p>○課題の設定</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">テーマ：誰もが移動や生活がしやすい、バリアフリーな鴨川小学校に改造しよう。</p> <p>①個人の課題</p> <p>②グループ作り</p> <p>③グループの課題設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・目が見えない人が、階段が何段あるかを伝える音声案内 ・目の見えない人が段差に近づくと音が鳴る装置 ・背の高さに関係なく使える手すり <p style="text-align: right;">等</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・社会福祉協議会の方と打ち合わせを行い、学習のねらいや児童の考えを伝え、講話の内容を考慮してもらおう。 ・事前に質問内容を考えさせておく。 ・ガイドヘルプの体験を活かして、教室まで児童に案内をさせる。 <p>○能②（行動観察・ワークシート）</p> <p>○知・技④（発言・ワークシート）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・目や耳、体が不自由な人などを想定させて、イメージをもたせる。 ・似た考えをもつ児童同士でグループを組ませ、共通の課題を設定させる。 ・誰もが生活（行動）しやすい環境を考えさせ、実践への意欲をもたせる。 <p>○能③（行動観察・ワークシート）</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">情報の収集（8時間）</p>	<p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">バリアフリーの視点で、家の中にある機械や機器について考えよう。</p> <p>◇身の回りにある機械や器具の仕組みとプログラミングの関係について知る。</p> <p>◇「動かしてみよう」を操作しプログラミングの仕組みについて理解する。</p> <p>◇プログラムされた機械や器具の働きについて調べる。</p> <p>○課題について調べる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・駅の周りにある点字や点字ブロック ・音声案内 ・盲導犬 ・盲学校 ・点訳 ・車椅子用エレベーター ・車椅子用トイレ ・スロープ ・2段手すり ・点灯ランプ <p style="text-align: right;">等</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・目的を達成させるための仕組みに気付き、理解させる。 <p>○知・技⑤（行動観察・ワークシート）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の課題解決につながるプログラミングの仕組みを意識させながら取り組ませる。 <p>○知・技⑤（行動観察・作品）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・機械を決定し、まとめさせる。 ・動きの意図、動きの順序、動きの命令、動きの違いや組み合わせに着目させる。 <p>○知・技⑤（対話・行動観察・ワークシート）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・既存の設備・器具について、本やインターネットで調べたり見学したりして調べる。 ・関連施設に協力を得て、写真等の資料を準備する。 ・どのような機械や器具があるとよいのか考えさせる。 <p>○能④（行動観察・ワークシート）</p> <p>○思・判①（対話・行動観察）</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">整理・分析（14時間） 本時</p>	<p>誰もが移動したり生活したりしやすいように、鴨川小学校の不便なところを改造するための機械や器具について考え、表現しよう。</p> <p>○自分たちで考えた機械や器具を具現化していく。 ①目的、役割について考える。 ②機械や器具の動きについて考える。 ③理想とする動き、器具について、プログラミングしたり作成したりして、動きを確かめる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・課題解決は、コンピュータ以外の方法も認めていく。よりよい方法を考えさせていく。 ・目的ごとにグループを組ませる。 ・自分の意図する動きを明確にさせる。 ・プログラミングソフトを扱って、動きを表現させる。 ・実機を扱うので、丁寧に扱わせ、場の確保をして安全に活動できるようにする。 ・自分の理想とする動きができるように試行錯誤しながらプログラム、器具を作成させる。 ・中間発表として、意見交換を行う。 ・自他のプログラムを比較、検討し、よりよいプログラムを組ませるようにする。 ・社会福祉協議会の方の協力を得て、児童が考えて作成した物に対する助言・改善案を出してもらう。 ・自分の理想とする動きに近づけさせる。 <p>○態④（行動観察・作品） ○知・技④（行動観察・作品） ○思・判・表①（行動観察・ワークシート） ○思・判・表②（発言・行動観察・ワークシート） ○態⑤（行動観察・作品） ○思・判・表③（発言・行動観察・作品） ○知・技⑥（行動観察・作品）</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">まとめ・表現（5時間）</p>	<p>バリアフリーの観点から、地域の生活環境をよりよいものにできるような機械や機器について考えよう。</p> <p>○発表会をする。</p> <p>○学習を振り返る。</p> <p>○よりよい未来を創造するための機械や器具、仕組みを新たに考え、表現する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分たちの考えをロボットの動きや器具を見せながら分かりやすく発表させる。 ○思・判・表①（発表・作品） ・自分の生き方・考え方、他者との関わりや今後の学習の仕方などの視点をもとに振り返りをさせる。 ○思・判・表④（発言・ワークシート） ○態⑥（発言・ワークシート） ・自分の活動や友達の発表をもとに、新たな課題をもたせる。 ・実生活との関連を図らせる。 ○知・技④（発言・ワークシート）

8 本時の学習指導（38／46時）

(1) 目標

プログラムや器具が目的や意図に沿ったものかを判断したり、問題がある場合には、その原因や理由を考えたりしながら、改善点を修正することができる。

【思考力・判断力・表現力】

(2) 展開

学習活動	・指導上の留意点 ○評価 (評価方法) ☆学校研究主題	準備	時間
1 前時の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ワークシートに機器の動きと、友達の考えやその良さ、助言を書かせておくことで、本時の活動を円滑にできるようにする。 鴨川小を、どんな人でも行動・生活がしやすい環境にするための機器、器具 理想とする機器の動き 試行したプログラム 友達との意見交換 社会福祉協議会の方の助言 	ワークシート	3
2 本時のめあてを確認する。		大型モニタ	2
友達の意見や社会福祉協議会の方の助言をもとに、動きのプログラムや器具をよりよいものにつくり変えていこう。			
3 自作のプログラム、器具を確認し、改善点を修正する。	<ul style="list-style-type: none"> 次時の発表のために、目標の達成に向けて互いの考えを出したり助言を取り入れたりしながら試行錯誤していくことを知らせる。 前回の意見交換を生かして、プログラムを組めるようにさせる。 グループ内で考えを出し合いながら、よりよい動き、器具が作れるように声を掛ける。 社協の方に随時助言をもらう。 ☆随時、パソコン上のプログラムをロボットにインストールして、自分の考える動きと実際の動きとを比べさせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> ○プログラムや器具が目的や意図に沿ったものかを判断したり、問題がある場合には、その原因や理由を考えたりしながら、改善点を修正している。 【思考力・判断力・表現力】 (発言・行動観察・作品) </div> <ul style="list-style-type: none"> Aの児童 よりよいプログラムになるように順序や構成を考えながらプログラムの改善を図っている。 Bの児童 よりよいプログラムになるようにプログラムの改善を図っている。 Cの児童 目的や意図に沿ったプログラムか判断できなかつたり、改善方法を見出せなかつたりしている。 C→Bへの手立て 前回までに得た意見、助言をもとに改善点を確認し、明確にさせる。 <ul style="list-style-type: none"> 意図したとおりの動きかどうか判断し、改善を図るように声をかける。 ☆自分の考えをパソコンの画面上で表現し、自分の考えを他者へ伝え、考えを共有することができるようにする。 	ロボット タブレット 自作の器具 G T (社会福祉協議会の担当者：車椅子利用者) G T (視覚障害の方)	3.0
4 本時の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 目的や意図に留意しながら、機器の動きについて、自分の考えや感想をまとめることができるように助言する。 	ワークシート	5

9 ICT活用計画

本日の課題

友達の意見や社会福祉協
議会の方の助言をもとに、
動きのプログラムや器具を
よりよいものにつくり変え
ていこう。

学習の流れ

- 1 前時のふりかえり・かくにん
- 2 課題のかくにん
- 3 プログラム・器具のしゅう正
- 4 ふりかえり

○鴨川小学校の「どこの、どんなことが不便なのか」を見つけよう。

どこ (場所)	どんなこと

○鴨川小学校で改造したい場所を考えよう。(2～3か所)

①どこ？(場所) ②どんな不便さをかい決する？ ③どのように改造する？(かい決方法) ④誰のため？

A	B	C
①	①	①
②	②	②
③	③	③
④	④	④

心の目～私がつくる未来～

4年 組 ()

○目の不自由な方の話を聞いて

○アイマスク・点字体験をして気付いたこと、感想

「心の目～私たちのつくる未来～」

4年1組（

）

テーマ : 誰もが移動や生活がしやすい、バリアフリーな鴨川小学校に改造しよう。

課題 : グループで話し合い、バリアフリーな鴨川小学校にしよう

メンバー



Empty rounded rectangular box for member names.

○どのような人のために

Empty rectangular box for writing the purpose of the project.

○どのような不便さ、こまり事を助きたいのか

Empty rectangular box for writing current problems or needs.

○かい決方法（どのように改造していくのか、何をどのように作っていくのか）

Empty rectangular box for writing proposed solutions and methods.

<ふりかえり>

Empty rounded rectangular box for a reflection or summary section.

「心の目～私たちのつくる未来～」

組 番 名前 _____

課題： バリアフリーの視点で、学校の中をたんけんし、よりよくしたいところを探そう。

不便・不安がある場所	不便・不安な内容

<ふりかえり>

--

めあて

1、目が不自由でこまること	2、かい決する方法（道具・し設・人・動物）
<p>(例) 文字が読めない _____</p>	<p>→ 点字、文章を読み上げてくれる機械・人</p>

ふりかえり

めあて

1、耳が不自由でこまること	2、かい決する方法（道具・し設・人・動物）
<p>(例) インターフォンの音が聞こえない</p>	<p>→ ちょうどう犬がインターフォンが鳴ったら教えてくれる。</p>

ふりかえり

めあて

1、体が不自由でこまること	2、かい決する方法（道具・し設・人・動物）
<p>(例) バスケットボールができない。</p>	<p>▶車イスバスケットという下半身が不自由でもできるスポーツがある。</p>

ふりかえり