

第6学年2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5校時
場所 体育館
児童数 25名
指導者

1 単元名 とともに生きる～ユニバーサルデザイン～

2 単元目標

- (1) 福祉における「ユニバーサルデザイン」の意味を理解し、ユニバーサルデザインがあらゆる人にとって快適に暮らせる物であるということが分かる。【知識及び技能】
- (2) プログラムの働きやよさ、情報技術が社会を支えていることに気付くことができる。【知識及び技能】
- (3) 自ら興味・関心をもって主体的に課題を見出し、その解決に向けて取り組むことができる。【思考力、判断力、表現力等】
- (4) ユニバーサルデザインの視点に立って物事を捉え、身の回りの新たな発見を大切にして、よりよい社会を創造しよ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

本単元では、新学習指導要領に示されたプログラミングを体験しながら論理的思考力を身に付けるための学習活動を踏まえ、福祉における「ユニバーサルデザイン」の意味を理解し、ユニバーサルデザインの視点に立った物づくりを行う活動を通して、よりよい社会を創造しようとする態度を養う。

初めに、福祉や福祉におけるユニバーサルデザインの意味を考え、身近な生活の中にあるユニバーサルデザインについて調べ学習を行う。ユニバーサルデザインの7原則（①公平性 ②自由度 ③単純性 ④わかりやすさ ⑤安全性 ⑥省体力 ⑦スペースの確保）を踏まえ、特定の人に配慮するバリアフリーの考え方とは異なり、「あらゆる人にとって使いやすい」ことが目的であることを押さえさせ、身近な生活の中には多くのユニバーサルデザインが存在していることに気付かせる。

次に、ユニバーサルデザインの視点に立った物づくりの活動の際に情報機器を活用するよさに気付けるよう、情報機器の機能を体験し、プログラミングをする活動を行う。

各情報機器の機能について学習した後、ユニバーサルデザインの物づくりの計画を立てる。「実在しているユニバーサルデザインについて、さらに改善するとよりよくなる」「実在していないがこんなデザインがあればあらゆる人にとって使いやすいのではないか」といった発想を膨らませ、友達と交流し合いながら自由に意見を出させる。その後、実際に活動に繋がれそうなデザインを考えて課題を設定し、同じ考えの者同士でグループを作成する。どのような物や情報機器を使えば自分たちの意図した動きが実現できそうかを考え、計画を立てさせていく。

実際に物づくりを行っていく過程では、仲間と一緒に試行錯誤しながら問題を解決していく楽しさに気付かせたい。また、活動の中間にプレゼンテーション会を行い、互いの物づくりのアイデアのよさに気付くとともに、改善点についても伝え合い、さらによりよいデザインを目指す機会としたい。物づくりの際には、作成したデザインについて、相手や場面がどんな状況でもよりよいデザインと言えるか、プログラムがいつでも同じ動きを正確に反復できるか等の視点を常にもたせられるよう声掛けを行い、さらなる改善を促す。また、埼玉県ユニバーサルデザイン推進アドバイザーの方に、ゲストティーチャーとして来ていただき、作成しているデザインについてアドバイスをいただく機会を設け、視野を広げて多面的・多角的にものづくりを行う一助とする。

最後に、デザインの発表会を行う。その際に、作成した意図と、あらゆる人にとってどのような点から使いやすいのかについてプレゼンさせ、互いのデザインのよさについて考えさせる。また、本単元のまとめとして、ユニバーサルデザインについての理解を深めることを通して、よりよい社会を創造するために自分ができることについて考えさせたい。

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いだすことができる児童。
- イ 物事を多面的・多角的に捉え、問いを見だし、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 ものづくりの計画を立てる前に、情報機器を活用した活動を取り入れ、各情報機器の機能について押さえることで、ものづくり活動に必要な材料や機能を適切に選択し、見通しをもって課題解決に向かうことができるようにする。
- イ ものづくりの際には、作成したデザインについて、相手や場面がどんな状況でもよりよいデザインと言えるか、プログラムがいつでも同じ動きを正確に反復できるか等の視点を常にもてるよう声掛けを行い、問題点を見つけたり、その原因や理由に明確な根拠をもてたりするようにする。
- ウ 物づくりの活動の中間にプレゼンテーション会を行い、互いの物づくりのアイデアのよさに気付くとともに、改善点についても伝え合い、さらによりよいデザインを目指す機会とする。

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
①ユニバーサルデザインがあらゆる人にとって快適に暮らせる物であるということについて理解している。	①意図する一連の活動を実現するため、動きの組み合わせや意図した活動に近づく改善策を考えている。	①問題点を見つけ、友達と試行錯誤しながら改善しようとし、よりよいものづくりを目指している。
②意図や目的を明確にしながらデザインを考え、ものづくりの計画を立てている。	②友達及び関係者の意見や、インターネットから得られた情報をもとに必要な情報を取捨選択し、課題解決に生かしている。	②学習を通して疑問に思ったことを積極的に調べたり、思いついたアイデアを進んで試そうとしたりしている。

7 単元の指導計画・評価計画（全21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）
情報 の 収 集 (2)	○福祉について知る。 ・福祉とは、みんなが過ごしやすい社会を作ること。 ・互いの違いを認め合うことが大切。 ○福祉が身近な生活とどう関わっているかを考え、友達と話し合う。 ・スロープや多目的トイレは、福祉の考え方からできたのではないかな。 ○福祉の一つであるユニバーサルデザインについて知る。 ・バリアフリーの考え方とは違って、皆にとって心地よいデザインのこと。 ・ユニバーサルデザインには7原則あるが、全部満たしていなくてもよい。 ○ユニバーサルデザインが身近な生活とどう関わっているかを考え、友達と話し合う。 ・左利きでも右利きでも使えるハサミ。 ・背が低い人でも持てるつり革。 ・物だけではなく、心のユニバーサルデザインも大切。	・指導上の留意点 ○評価（評価方法） ・4年生の学習を振り返らせ、対象者を障害者や高齢者に限定するバリアフリーの考え方とは異なり、全ての人を視野に入れた考え方であることを押さえる。 ・ユニバーサル7原則を押さえる。 ①公平性 ②自由度 ③単純性 ④わかりやすさ ⑤安全性 ⑥省体力 ⑦スペースの確保 ・生活の場面を具体的に想起できるように例を出しながら考えさせる。 ○知・技①（観察・ワークシート）
情報 の 収 集 (8)	○自分たちの身近にあるユニバーサルデザインについて調べ、発表し合う。 ・身の回りには多くのユニバーサルデザインがある。 ・誰でも使う物こそ、皆が使いやすいデザインを考えることが大切だ。 ・少しデザインを工夫するだけで、多くの人が使いやすい物になる。 ・外国ではもっとユニバーサルデザインが普及していることが分かった。 ◇学校にあるビジュアルプログラミングツールの使い方を確認する。 ・ロボットは、プログラミングをすることで色々な方向に移動したり、	・調べる際には、 ・名称 ・使用されている場所 ・目的または効果 ・調べて考えたこと ・将来あるといいなと思ったことを中心にまとめさせる。 ○態②（発表・新聞） ・ツールを操作する過程で、使い方や機能を再確認し、ユニバーサルデザインの物と関連づけられるよう言葉かけを行う。

	LED やビープ音でアピールしたりすることができる。 ・ドローンは、案内するときに使えそう。 ・ロボホンは、思ったより色々な動きができるね。 ・micro:bit でできることは、ユニバーサルデザインの考え方にも繋がられるかもしれない。	○ <u>思・判・表</u> ①（観察・ワークシート）
課題の設定 (2)	○学校にある物を使って、自分たちでユニバーサルデザインの物を作る計画を立てる。 ・ロボホンを使って、段差や障害物を知らせる道具を作りたい。 ・ドローンとロボホンの両方を使って道案内をしたら、視覚的にも聴覚的にも分かりやすいのではないかな。	・計画を立てる際は、デザインの発表までに行うことを全て書きだし、実行する順序を考えさせる。 ・ユニバーサルデザインの定義を改めて確認させ、思考の軸がブレないようにさせる。 ・初めは、ブレインストーミング法を用いて、難しいと感じた物でもまずは意見を出し、友達と共有しながらアイデアをまとめさせる。 ・実際に今社会で使われている物をさらに改善するアイデアでも、今は存在しないがあるとよいと思うアイデアでもよいことを伝える。 ○<u>知・技</u>②（観察・発表・ワークシート）
表現 (4)	○ビジュアルプログラミングツールを活用し、ユニバーサルデザインの視点に立ったものづくりを行う。 ○埼玉県ユニバーサルデザイン推進アドバイザーの方にゲストティーチャーとして来ていただき、作成しているデザインについてアドバイスをいただく。	・グループで目的に合った機器を選ばせ、試行錯誤を繰り返しながら、意図した動きに近づけさせていく。 ○<u>思・判・表</u>②（観察・作品・ワークシート）
整理・分析 (3) <u>本時</u>	○中間プレゼンを行い、互いに改善点を伝え合いながらよりよいものづくりを目指す。	・工夫した点や相談したい点を初めに伝えてからデザインを紹介させる。 ○<u>態</u>①（観察・作品・発表）
表現 (1)	○完成したユニバーサルデザインについてプレゼンし合う。	・自分たちのデザインについて、どのような思いをもって作り上げたのか、どのような効果があるのかについて伝えさせる。 ・友達のアイディアの工夫やよさを見つけさせる。 ・お互いのデザインのよさを見つけ、ユニバーサルデザインの理念を再確認させる。
ま	○活動を振り返り、ユニバーサルデザ	・本単元のユニバーサルデザインの学習を通して、

と め ・ 表 現 (1)	インを通してよりよい社会を築いていくために試行錯誤しながら活動してきたことを振り返り、さらにどのような行動をすれば社会貢献に繋がっていくのかを考える。	自己の生き方や社会との関わり方について振り返ることができるように支援する。 ○ 知・技 ①（観察・発表・ワークシート）
------------------------------	---	---

8 本時の学習指導（17／21時）

- (1) 目標 自分たちで作ったデザインの問題点を見つけ、友達と試行錯誤しながら改善しようとし、よりよいものづくりを目指している。 **【主体的に学習に取り組む態度】**

(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。	・各グループでユニバーサルデザインを作ってきたが、より多くの人からの意見を取り入れて、さらによりよいデザインを目指すことを伝える。		3
2 本時のめあてを確認する。			2
ペアグループと中間プレゼン会を行い、互いのデザインの改善点を伝え合いながらよりよいものづくりを目指そう。			
3 自分たちのデザインのプログラミングの動きを確認する ◇児童の課題設定例 ・段差解消ロボット ・道案内ドローン ・誰でも見やすい信号機 ・くるくる回る服屋さん他	・自分たちの意図した動きになっているか、不具合はないか等を確認させる。 ・他のグループに聞きたいことがあればまとめさせておく。	ロボット ドローン ロボホン micro:bit iPad タブレットPC ワークシート	10
4 ペアグループとデザインを共有し合う	・工夫した点や相談したい点を初めに伝えてからデザインを紹介させる。 ☆改善の視点 ・誰でも、どんな場面でも使いやすいものになっているか。 ・作成したプログラミングは、いつでも正確に動作しているか。		8
5 互いのデザインのよい点と改善点を伝え合う。	☆物事を多面的に捉え、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。 ・称賛だけでなく、批判的な意見、建設的な意見も出し合うことが互いのデザインの発展に繋がることを押さえる。		5

6 他グループからの意見を参考にし、デザインを改善する。	○自分たちで作ったユニバーサルデザインを共有し、問題点を解決しながらよりよい物づくりを目指すことができる。 【主体的に学習に取り組む態度】 (観察・作品・ワークシート) ・ Aの児童 他グループのデザインのよい点や改善点を考えて伝えたり、他グループからの意見を踏まえて、自分たちのデザインを改善したりしている。 ・ Bの児童 自分たちのデザインのよい点や改善点を明らかにしたり、他グループのデザインのよさや改善点を考えて伝えたりしている。 ・ Cの児童 自分たちのデザインの操作ができていなかったり、自分たちや他グループのよい点や改善点を考えたりすることができない。 ・ C→Bへの手立て 児童のグループのデザインの目的や操作の確認をする。 他グループから出た意見等を振り返らせ、必要な動きをさせるには何が必要かを考えさせる。	10
5 本時の学習のまとめと振り返りをする。	・ 今後の活動の見通しをもたせる。	2

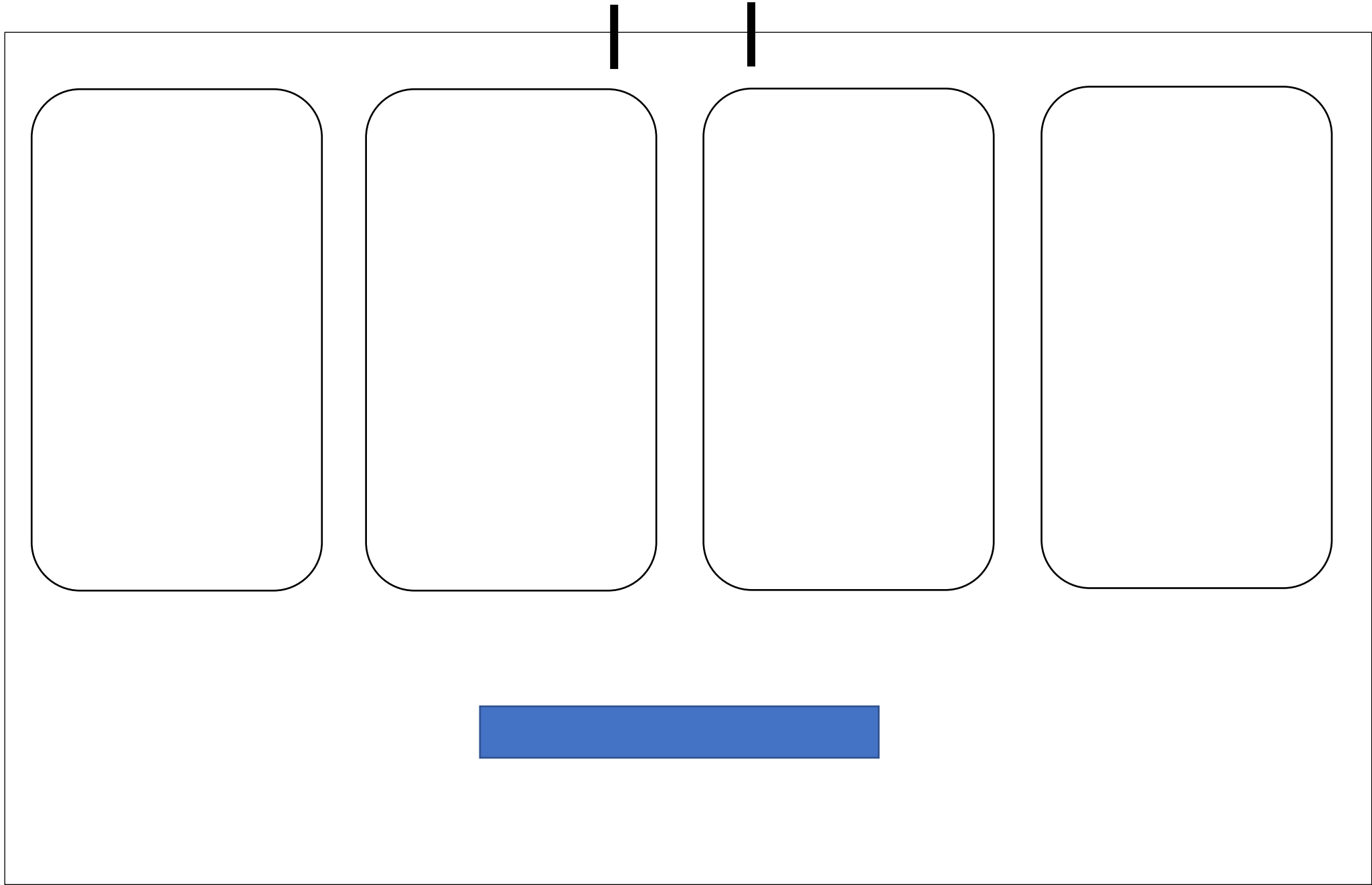
9 板書計画

課題	
学習計画	改善の視点（テキシコーの目）

10 ICT活用計画

各班…タブレットPC、Ipad、ロボット、ドローン、micro:bit、ロボホン

◇各グループ配置



プログラミング的思考

デキシコーの目

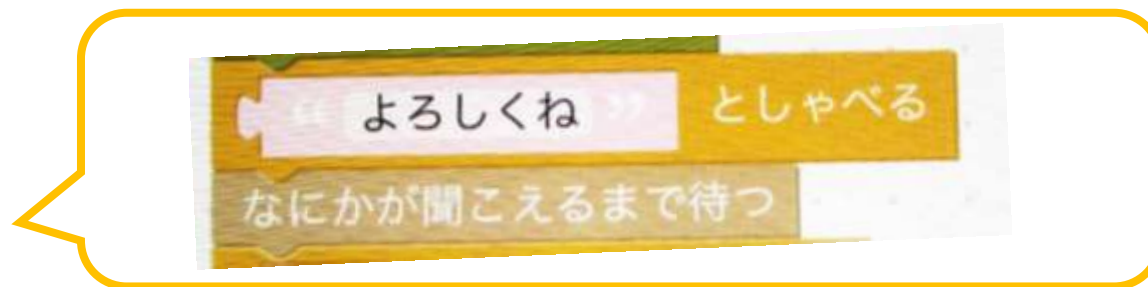
- ① 相手や場面がどんな状況でもよりよいデザインといえるか？
- ② プログラムがいつでも同じ動きを正確に反復できるか？

相手

幼児、高齢者、障害を
もつ人、身長差、力が
弱い、視力が悪い、
荷物で両手がふさが
っている・・・

場面

- ①使う場面を限定しない
→どこでも使えるように
- ②使う場面を限定
→お店の接客、駅、道路
など場所を具体的に



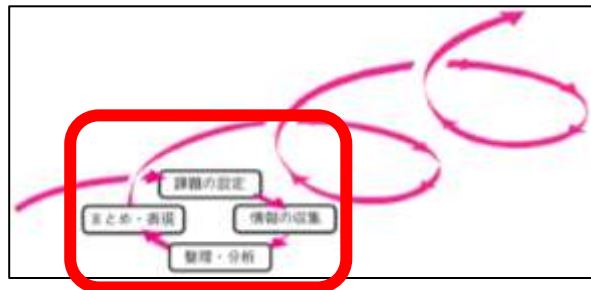
ユニバーサルデザイン ものづくり活動計画

つかむ

- ・福祉におけるユニバーサルデザインを知る
- ・身近なユニバーサルデザインを知る
- ・ユニバーサルデザインのものづくりの計画を立てる

追及する①（課題発見！→情報集め→整理、分析→デザイン改善）

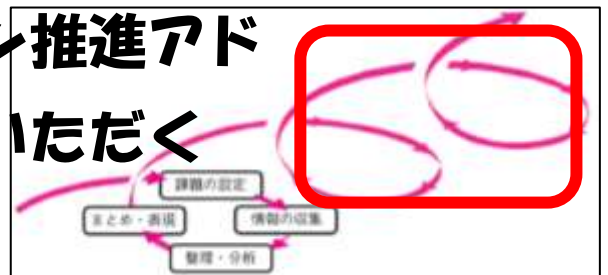
- ・ものづくりスタート



追及する②（試して分かったことや、友達やアドバイザーの方に教えてもらったことを元に、さらにデザインを改善する）

- ・埼玉県ユニバーサルデザイン推進アドバイザーの方にアドバイスをいただく

→改善・修正



- ・**中間プレゼン会**（友達やロボット会社の方や先生からアドバイスをいただく）

→改善・修正

まとめ・振り返り

- ・**プレゼン会**

ともに生きる ～ユニバーサルデザイン（UD）～

6年_____組 氏名（_____）

1 課題

2 My name is ロボホン！



・ぼくは、_____ロボットだよ。

・できること _____

・ _____をして、いろいろなことができるよ。

3 ぼくがいるのはこんなところ！

4 ロボホンどうでしょう

ともに生きる ～ユニバーサルデザイン（UD）～

6年 _____ 組 氏名 (_____)

1 課題

2 ロボホンですが何か？



- ・ ぼくは、 人とコミュニケーションがとれる ロボットだよ。
- ・ できること 電話やメール、撮影、会話、歩く、踊る
- ・ プログラミング をして、いろいろなことができるよ。

3 ぼくがいるのはこんなところ！

4 ロボホンどうでしょう

福祉とは・・・？

名前 _____

○「福祉」と聞いてどんなことを思い浮かべますか。

○「福祉」とは…

○「ちがい」を認めないと…

○「ちがい」を認めると…

○あなたが思いえがく「しあわせ」はどんな形？どんな色？あなたの「しあわせ」を絵にしてみよう。

○身近な生活の中で、福祉の考え方が反映されていることを探してみましょう。

＊世界に一つだけの花＊

花屋の店先に並んだ
いろんな花を見ていた
ひとそれぞれ好みはあるけど
どれもみんなきれいだね
この中で誰が一番だなんて
争うこともしないで
バケツの中誇らしげに
しゃんと胸を張っている

それなのに僕ら人間は
どうしてこうも比べたがる？
一人一人違うのにその中で
一番になりたがる？

そうさ 僕らは
世界に一つだけの花
一人一人違う種を持つ
その花を咲かせることだけに
一生懸命になればいい

困ったように笑いながら
ずっと迷ってる人がいる
頑張ってる花はどれも
きれいだから仕方ないね
やっと店から出てきた
その人が抱えていた
色とりどりの花束と
うれしそうな横顔
名前も知らなかったけれど
あの日僕に笑顔をくれた
誰も気づかないような場所で
咲いていた花のように

そうさ 僕らも
世界に一つだけの花
一人一人違う種を持つ
その花を咲かせることだけに
一生懸命になればいい

小さい花や大きな花
一つとして同じものはないから
NO.1にならなくてもいい
もともと特別なOnly one



おとすてふれあい

おとすてふれあい
おとすてふれあい
おとすてふれあい

おとすてふれあい
おとすてふれあい
おとすてふれあい
おとすてふれあい
おとすてふれあい

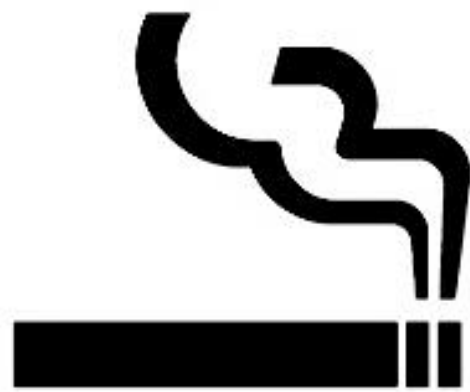
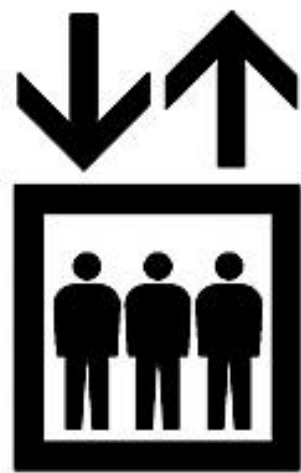
おとすてふれあい
おとすてふれあい
おとすてふれあい
おとすてふれあい
おとすてふれあい

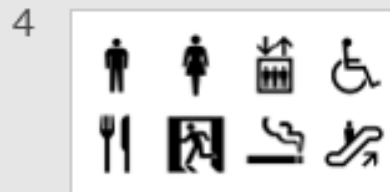
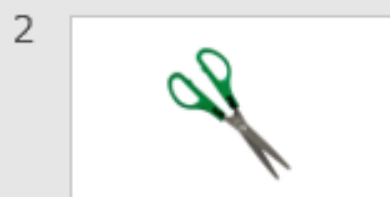
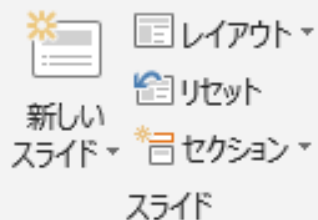
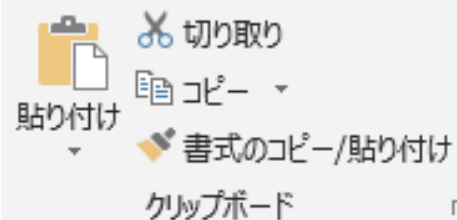
おとすてふれあい











タイトルを入力

- テキストを入力



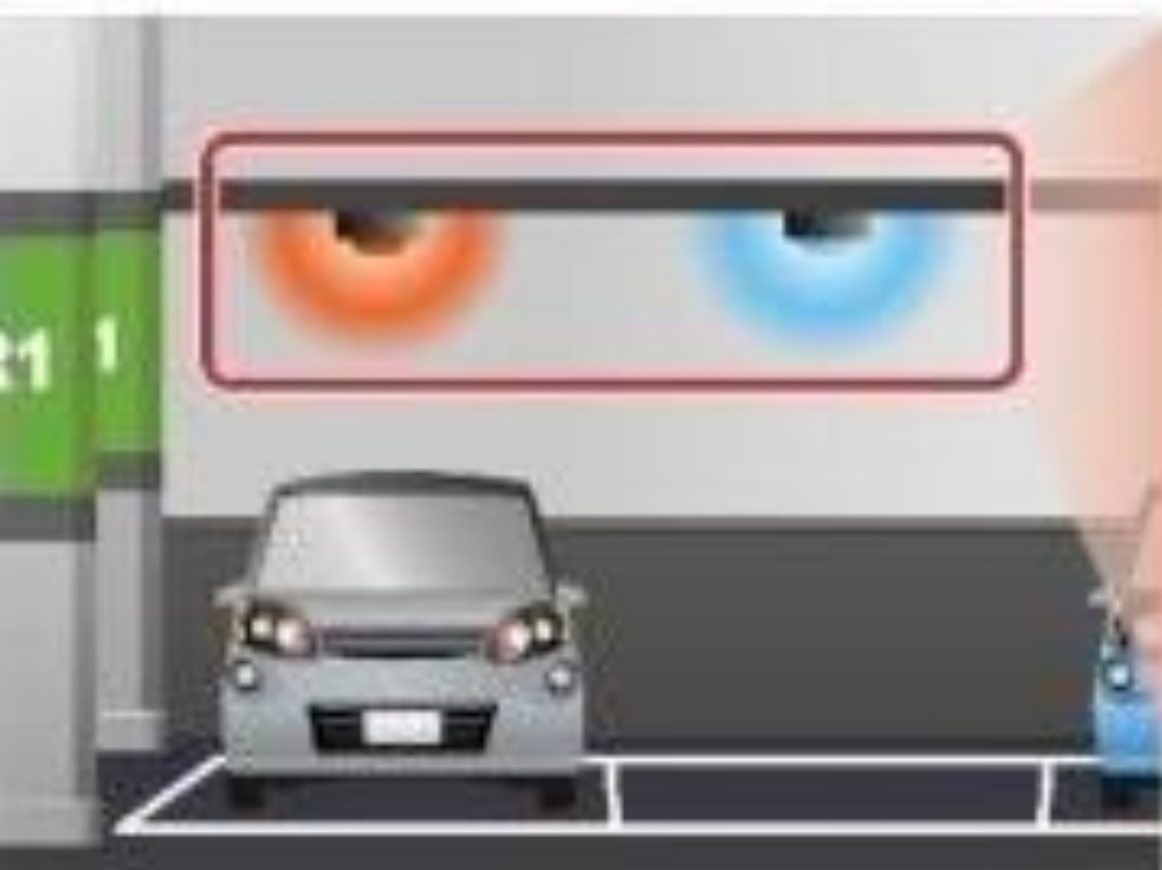




例1:火災報知システムの操作パネルの表示灯



例2: 駐車場の空車／満車明示ランプ



	現行品 (赤と緑)	新製品 (赤と青緑)
上段のランプ		
下段のランプ		

現行品(赤と緑)での配色より認識しやすい

UD7原則

公平性 自由度 単純性 分かりやすさ

安全性 省体力 スペースの確保



あらゆる人にとって使いやすいデザイン

ともに生きる ～ユニバーサルデザイン（UD）～

6年 _____ 組 氏名 (_____)

1 課題

2 ユニバーサルデザインとバリアフリー

ユニバーサルデザイン

○ロナルド・メイス博士（米）が中心となって7原則と共に提案した考え。

① ②

③ ④

⑤ ⑥

⑦

3 付則…「耐久性と経済性」
「品質と審美性（美しさ）」
「保健面と環境面への配慮」

||

バリアフリー

○障壁の除去…物理的障害、心理的障害
○法的整備
ハートビル法（1994年 平成6年）
交通バリアフリー法
（1999年 平成12年）
↓
バリアフリー新法
（2006年 平成18年）

||

やなど
特定の人に配慮している。
法的整備がなされている。

UDは、バリアフリーのように障害を取り除くことに特化していないので、障害を完全に取り除くことは不可能に近い。
そのため、多くの場所では、UDでカバーしきれない部分をバリアフリーで補うといった手段が取られている。

3 身近にあるユニバーサルデザイン

私たちの身近な施設や道具には、どのようなUDがあるのだろう。例をあげてみよう。

4 調べてみよう

自分が興味をもち、調べてみようと思ったものは何だろう。

1 課題

2 これが、わたしが調べるユニバーサルデザインです。

3 これを使って調べます。

4 調べた内容は、次の通りです。絵や文をかこう。

5 調べてみて考えたこと。将来、どんなものがあるとよいだろうか。

これらを新聞にまとめます。

新聞に入りたい必須項目

- ・ 名称（無ければ“〇〇の△△”など）
- ・ 場所（使われている場所や部分）
- ・ 目的か効果
- ・ 調べて考えたこと、将来あるといいなと思ったもの

※上部は絵、下部は文章

※横書きで書きましょう

ともに生きる。～ユニバーサルデザイン～

6年 組 氏名 ()

1 課題

2 学習を進めていこう

(1) 発表までに、どのようなことをどのような順序で行っていけばよさそうかな。

行うこと	順序
	①
	②
	③
	④
	⑤
	⑥

(2) あるといいな、こんなユニバーサルデザイン。

利用者が、どんな思いをもってくれるかな。

利用者から、どんな声がきこえてきそうかな。

「こういうものがあると、みんなの生活がよりよくなりそうだな」と、あなたが考えたユニバーサルデザインをあげてみよう (右の空欄)

テーマ

(3) 効率的に進めるために、知っておこう

(例)

① 場所…	駅
② もの…	エレベーター
③ 用具…	操作ばん 手すり
④ 動き方… 止まり方…	ボタン操作。 ドアの開閉、カゴ の昇降を行う。 ボタン操作がない ときは止まる。
⑤ 特徴…	ボタンが低い位置 にある。 ドア2カ所ある。 前後あるいは90 度の位置。 乗りやすく、降り やすい。
⑥	

2 (2) ①家の中、②屋外、③お店、④公共施設、⑤その他の番号で分別しよう。

総合 「ともに生きる～ユニバーサルデザイン～」

UDの視点に立ったものづくり みんなの案

- ・密をお知らせ
- ・部屋に入った人数を数えて、人数制限をする
- ・自動で電気つける
- ・案内
- ・自動ドア
- ・一日の予定・時間・天気をお知らせ 雨予報
- ・タイマー 音声 わかりやすく表示
- ・自動石鹸・消毒
- ・電話の内容をメールでお知らせ
- ・授業の開始前にお知らせ
- ・うるさいとき警告
- ・指文字ほんやく機
- ・文章の言語を翻訳
- ・人の言葉を翻訳
- ・なくしものを自動で探知
- ・現在地・目的地への行き方を案内
- ・あいている席を誘導
- ・自動エアコン・扇風機・電気・窓
- ・何時かを音声でお知らせ
- ・忘れ物をお知らせ
- ・勝手に手洗いソング
- ・朝の会・帰りの会を自動で
- ・机などにあぶないものがかかっていたらお知らせ
- ・気分に合わせて音楽を流す
- ・名札をつけていない人にお知らせ（箱の重さで）
- ・給食を均等にもりつけ
- ・音声で階を伝えられるエレベーター
- ・かけやすいハンガー
- ・ハンコが正しく押せているか
- ・グリップつきの水筒
- ・机の高さ調節
- ・多言語の音声付鉛筆
- ・音で知らせる体温計
- ・ピクトグラム
- ・残りの量が分かる水筒
- ・段差や障害物をお知らせ
- ・ドアが開いたとき音声
- ・自動宅配
- ・時間割・持ち物お知らせ
- ・

ともに生きる～ユニバーサルデザイン～

6年 組 氏名 (_____)

1 課題

2 作る物を決めよう

自分のアイデア

友達のアイデア

わたしたちのグループは、

を作ります！

2 計画を立てよう

・使うもの

・作り方

⑨

プレゼン会の資料をつくろう

製品名（商品名）	どんな場面や場所で使います		
アピールポイント （魅力・メリット・生活がどうよくなるか）			
イメージ図（製品の詳細）	イメージ図（生活の中でどう使われるか）		
制作時の悩み			

⑧ ペアグループの悩んでいること、相談したいことの改善方法を考えよう。

◇ グループの悩んでいること、相談したいこと

◇ 改善案、新たな提案



総合的な学習の時間 学習計画

名前 _____

今日のふりかえり

- ① 福祉としての「ユニバーサルデザイン」の意義がわかり、探究的に調べたりまとめたりできた。
- ② 主体的に課題を見出したり、必要な情報を取捨選択したりしながら解決に取り組むことができた。
また、効果的な方法で伝えることができた。
- ③ ユニバーサルデザインの視点に立って物事をとらえたり、身の回りの新たな発見を大切にしたりする
中で、よりよい社会を創造しようとすることができた。

単元名 ともに生きる～ユニバーサルデザイン～				
月/日	学習内容	学んだこと	評価(◎○△)	
【1】 /	福祉について知ろう		①	
【2】 /	ユニバーサルデザインについて知ろう		①	
【3】 /	自分たちの身近にユニバーサルデザインがあるか調べよう		①	

総合的な学習の時間 ふれあい

【4】 /	ロボットを操作しよう		②	
【5】 /	Micro:bit を操作しよう		②	
【6】 /	ドローンを操作しよう		②	
【7】 /	ユニバーサルデザインの 視点に立った物づくりの 計画を立てよう		②	
【8】 /			②	
【9】 /	課題を解決するために 活動しよう		②	

総合的な学習の時間 ふれあい

【10】 / 	課題を解決するために 活動しよう		②	
【11】 / 			②	
【12】 / 			②	
【13】 / 			②	
【14】 / 			②	
【15】 / 			②	

総合的な学習の時間 ふれあい

【16】 /			②	
【17】 /	中間プレゼン会を行い、 お互いのデザインを さらによりよくしよう		③	
【18】 /	デザインをよりよいもの になるように改善しよう		②	
【19】 /	プレゼン会の準備をしよう		②	
【20】 /	UD プレゼン会で 友達のデザインのよさを 見つけよう		③	
【21】 /	振り返りをしよう		③	

