

第4学年 ふれあい学習（総合的な学習の時間）学習指導案

令和3年12月6日（木）	第4校時
場所	体育館
児童数	78名
指導者	稲垣 美和 梶田 雄也 馬場 志保

1 単元名 心の目～私たちがつくる未来～

2 単元目標

- (1) 障がいのある人から生活の様子を聞き、障がいのある人の思いに気づくことができる。
- (2) 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。
- (3) 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。

【知識及び技能】

- (4) 障がいのある人だけでなく、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。
- (5) 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付け、活用することができる。
- (6) 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。

【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) 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。
- (9) 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。

【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、障がいのある人たちの視点に立ったものづくりを行う活動を通して、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。

初めに、障がいのある人たちがどのようなことで困っているのかを考え、それを解決するためのバリアフリーについて調べ学習を行う。自分たちの生活の中では気付かないところに目を向けることで、身近な生活の中に多くのバリアフリーが存在していることに気付かせる。

次に、車椅子での走行やアイマスク体験等の福祉体験を通して、足が不自由な人や目の見えない人の生活の中に多くの困難があることを理解させる。障がいのある人が何に困難さを感じ、どう支援することが物理的、精神的なバリアフリーに繋がるかを考えさせていく。その際、情報機器やロボットなどを活用する良さに気づかせ、プログラミングを実際に利用した支援等について調査させる。自分たちでも

プログラミング等により障がいのある人の生活等を支援することができることに気づかせ、実際にプログラミングや情報機器等を利用した支援に取り組みさせる。

これまでの教科学習や生活科体験、社会体験学習等により、学習してきたバリアフリーについてさらに発展させたり、福祉体験を通して感じた困難さを解決したりするための方法等について、自由に討議させながら課題を設定させる。同じ課題を設定した児童をグループ化し協働的な学習を通して課題解決に迫らせていく。

実際にものづくりを行っていく過程では、課題解決に向けてインターネットや本等を使い情報収集を行ったり、仲間と一緒に試行錯誤したりしながら問題を解決できるようにしていく。また、活動の途中で中間発表会を行い、互いの考えのよさや改善点を伝え合ったり、自分たちのグループに生かせる点はないかという視点で、他のグループの発表を見たりすることでよりよいものが作れるようにする。また、社会福祉協議会の方にゲストティーチャーとして来ていただき、実際に障がいのある方からのアドバイスをいただく機会を設け、視野を広げて多面的・多角的なものづくりを行う一助とする。

最後にグループ発表会を行う。その際に、作成した意図と作成までに苦労したところやそれを解決した方法、これを使うことで障がいのある人の生活がどのようによくなるのかにポイントを絞って発表させる。本単元のまとめとして、障がいのある人たちの理解を深めることを通して、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を考え、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障がいのある人の支援の仕方について理解し、支援方法について考えることができる。</p> <p>②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>③ネットモラルについて理解している。</p> <p>④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>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障がいの有無に関わらず、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づき、表現している。</p> <p>②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付け、活用している。</p> <p>③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>④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>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>②（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>③（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>④（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>①（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。</p> <p>○<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（普段の生活の様子、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>・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う。</p> <p>・事前に質問内容を考えさせておく。</p> <p>・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> <p>○態②（行動観察・ワークシート）</p> <p>○知・技①（発言・ワークシート）</p>
<p>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>	<p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>・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> <p>○態③（行動観察・ワークシート）</p>
<p>情報の収集（8時間）</p>	<p>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>	<p>・目的を達成させるための仕組みに気付き、理解させる。</p> <p>○知・技⑤（行動観察・ワークシート）</p> <p>・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> <p>○知・技⑤（行動観察・作品）</p> <p>・機械を決定し、まとめさせる。</p> <p>・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> <p>○知・技⑤（対話・行動観察・ワークシート）</p> <p>・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。</p> <p>・関連施設に協力を得て、写真等の資料を準備する。</p> <p>・どのような機械や器具があるとよいのか考えさせる。</p> <p>○態④（行動観察・ワークシート）</p> <p>○思・判・表②（対話・行動観察）</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">整理・分析 (14時間)</p> <p style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">本時</p>	<p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">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。</p> <p>①目的、役割について考える。</p> <p>②機械や器具の動きについて考える。</p> <p>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。 <ul style="list-style-type: none"> ・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おう。 ・自分の理想とする動きに近付けさせる。 <p>○態④ (行動観察・作品)</p> <p>○知・技① (行動観察・作品)</p> <p>○思・判・表② (行動観察・ワークシート)</p> <p>○思・判・表③ (発言・行動観察・ワークシート)</p> <p>○態⑤ (行動観察・作品)</p> <p>○思・判・表④ (発言・行動観察・作品)</p> <p>○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 style="border: 1px solid black; padding: 5px;">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。 <p>○思・判・表② (発表・作品)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>○思・判・表① (発言・ワークシート)</p> <p>○態⑥ (発言・ワークシート)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>○知・技① (発言・ワークシート)</p>

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】

9 板書計画

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

10 ICT活用計画

Chromebook、タブレットPC、「動かしてみよう」ロボット、microbit、メカトロ WeGo、大型モニタ、