**第３・４学年　総合的な学習の時間　指導案(過渡期)**

**１　題材**レッツ，プログラミング

**２　本時**(１／９)

　(１)　目標

　　　　コンピュータが日常生活や社会の中で役立っている例について知り，それがプログラムによって実現されていることを理解する。

(２)　指導上の留意点

・　子どもたちの生活経験に応じた例を取り上げ，興味関心を高めるようにする。

・ 「順次」「繰り返し」の言葉も大切にしながら，プログラミングを体験的に理解させるようにす

る。

　(３)　本時の実際

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 過程 | 主な学習活動 | 時間 | 指 導 上 の 留 意 点(◆評価) |
| つかむ・見通す | １　家の中にコンピュータを見つけることができるか考える。  コンピュータと私たちの生活について考えよう。 | ５ | ○ パソコンだけでなく，家電製品などにも組み込まれていることに気付かせる。 |
| 調べる・深める | ２　コンピュータが役立っている例を学級で２０考える。  ３　出された例から各自1つ選び，「どんなはたらきをしているか」「それがないと困ることはどんなことか」を考える。  ４　グループで選んだものの中から一番わかりやすくおもしろいと思うものを決める。  ５　全体で発表し合い，共通しているところについて話し合う。 | ３０ | ○ 家の中だけでなく，学校，街の中などいろいろな視点を与え，多様に考えられるようにする。  ○ ワークシートに記入させる。  ○ なぜそれを選んだのか，理由も含めて発表することを知らせておく。  ◆ コンピュータが使われているものが数多くあることに気付き，どのようにして動いているかに関心をもつ。 |
| まとめる・生かす | ６　気付いたこと，考えたこと，もっと知りたいことをワークシートに記入して交流し，振りをする。  プログラミングされたコンピュータは，日常生活や社会の中で役立っている。 | １０ | ○ コンピュータがどのような仕組みで動いているのかという疑問があれば取り上げる。なければ教師から投げかけて次時につなげる。 |