**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**(２／９)

　(１)　目標

　　　　コンピュータをこれからの生活や社会をより良くするために活用することを考える。

(２)　指導上の留意点

　　　コンピュータを活用する具体的なイメージをもつことができるようにする。

　(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　前時の学習を想起し，本時のめあてをつかむ。  コンピュータを役立てることを考えよう。 | ５ | ○ 必要に応じてワークシートに書いたことを提示する。 |
| 調べる・深める | ２　コンピュータが使われていないと思うものを 学級で20挙げる。  ３　出された例から各自1つ選び，コンピュータを組み合わせると「どんなところが便利になるか」「それがあるとうれしいのはどんなところか」を考える。  ４　小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発表する。  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。 |
| まとめる・生かす | ６　気付いたこと，考えたこと，これからやりたいことをワークシートに記入して交流し，ふり返りをする。  コンピュータを活用すると生活や社会をよりよくできる。 | １０ | ○ 出されたアイデアが実現できるかもしれないという期待感とそのためにはプログラミングが必要であるということを確認する。  ◆　学習したことからコンピュータを活用して， 生活や社会をより良くすることを考えている。 |