

## 第4学年 総合的な学習の時間 学習指導案

### 1 単元名 『みんながくらしやすい社会』

### 2 単元の目標

- 体験的な学習を通して、みんなが暮らしやすい社会にするための課題を見つけることができる。
- 友だちと協働して、課題解決を図ることができる。
- 福祉について自分事として捉え、自分のこれからの生活にいかすことができる。

### 3 評価規準

知識及び技能	思考力, 判断力, 表現力等	学びに向かう力, 人間性等
①高齢者疑似体験や今までの福祉講話, 普段の生活から高齢者や障害を持った人がどんなことに困っているかがわかる。 ②自分が作成する道具にはどのような技術が使われているのかがわかり, その技術を使える。	①障害を持っている人や高齢者などが暮らしやすい社会にするためにはどんな道具があるとよいか考える。 ②作成した道具を試し, よりよいものにしようと考え。	①道具を作ったことから身の回りのものをみんなが暮らしやすいという視点で選ぶとしている。 ②福祉を自分事に捉えられるようになる。 ③課題解決に粘り強く取り組もうとしている。

### 4 単元について

本単元は「福祉」という視点で子どもたちに身の回りを見つめなおさせ、課題を発見し解決を図ることを指導のねらいにしている。子どもたちは「福祉」という言葉を聞くと、障害者の方々を思い出すことが多い。実際に本校でも毎年福祉集会が行われ、障害を持った方々をお招きして、お話を聞いている。しかし、本来「福祉」とは誰もが幸せに暮らせるようにすることであり、障害者の方々だけでなく、高齢者、乳幼児、そして私たち全てが対象である。子どもたちの「福祉」に対する意識を改めさせるとともに、みんなが暮らしやすい社会の一員になれるようにどうすればよいのかを考えさせたい。

みんなが暮らしやすい社会の実現のためには多種多様な切り口が考えられるのだが、今回はユニバーサルデザインの道具を取り上げることとする。ユニバーサルデザインとは、年齢や障害の有無、体格、性別、国籍などにかかわらず、できるだけ多くの人にわかりやすく最初からできるだけ多くの人

が利用可能であるようにデザインすることである。昨今ユニバーサルデザインの道具が増えている。その背景に人々の意識の向上だけでなく、それを可能とした科学技術の発達もあるであろう。

本校では昨年までも「福祉」という視点で総合的な学習の時間の学習を行っていたが、福祉講話や障害者・高齢者体験をし、それらの方々の困っていることを理解し、どのように手助けをすればよいか考え、そうした機会があれば行動に移そうという流れであった。道徳と何が違うのか、課題解決的な学習の流れはどこにあるのかという教師側の課題があった。本年度は、今までの福祉講話や高齢者疑似体験、日常生活の振り返りなどから、子どもたちに当事者意識を持たせ、何が困るのだろうか、そしてそれを解決するにはどのような道具があればよいかを考え、実際に作ってみる。この学習の流れのほうがより子どもたちが「福祉」について深く学べるであろうと考えた。

## 5 教科の学習とプログラミング教育の関連

新学習指導要領解説 総合的な学習の時間編では、『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行う場合には、プログラミングを体験することだけにとどまらず、情報に関する課題について探究的に学習する過程において、自分たちの暮らしとプログラミングとの関係を考え、プログラミングを体験しながらそのよさや課題に気づき、現在や将来の自分の生活や生き方と繋げて考えることが必要である』とされている。

本単元ではユニバーサルデザインの道具を作るのに、全てmicro:bitを利用する。イギリス発のマイコンボードであるmicro:bitは各種センサー、LED表示を備えており、こうした機能は実際にユニバーサルデザインの道具に多く使用されている。

子どもたちが課題を解決するためにどのような道具を考え、そのために必要なプログラムを考え、micro:bitを動かす、それをさらによりよいものにしていくようにさせる。そうした過程の中で友だちと対話したり、試行錯誤をさせたりして、粘り強く探求させたい。

6 学習指導計画（全12時間/ うち学校裁量の時間2時間）

時	学習活動	留意点・評価
1 2	○体験活動 ・アイマスク体験 ・耳栓体験 ・高齢者疑似体験	☆知・技①
3	○課題設定 ・体験活動からどのような道具があればみんなが暮らしやすい社会になるのかを考える。 ・二人組でそれぞれが考えてきた道具を発表し、自分たちが作りたい道具を考える。	※宿題としていくつか道具を考えてこさせておく。 ☆思・判・表①
裁 量 2 時 間	○micro:bitに触れよう ・オリエンテーション ・プログラムの書き方を学ぶ ・各センサーの動きをしり、そのセンサーを動かすプログラムを作成する。	※学校裁量の時間で扱う。 ※プログラムを書くことが初めてなので2時間設定。micro:bitの体験だけであれば1時間でよい。
※設計図をもとに教師が実際にプログラムを作成してみる。 (教師のための作戦タイム)		
4 5	○課題設定 ・自分たちが作りたい道具がmicro:bitで具現化できるか考える。 ・もしできない時は、他に考えてきたものの中から再度選ばせる。  ○課題解決 ・どのようなプログラムを作成すればよいか自分たちの言葉で紙に設計図を書かせる。	☆知・技② ☆思・判・表② ※教師のための作戦タイムが必要なため日を変えて行う。
6 7 本時 8	○課題解決 ・プログラムを書いて、micro:bitを使った道具を動かしてみる。 ・よりよい道具になるようにプログラムを修正する。	☆知・技② ☆思・判・表② ※教師のための作戦タイムが必要なため日を変えて行う。
9	○発表会 ・自分たちが作った道具を発表するとともに、どのようなプログラムを作成したかも発表する。	☆知・技②
10	○まとめと振り返り ・自分たちが作った道具と同じようなものが実際に使われていないか調べる。	☆学・人①②

7 本時について

(1) 目標 自分たちが考えた道具を改善しよりよいものにする。

(2) 展開

分	学習活動	○指導上の留意点 ☆評価
0	<p>■ 課題をつかむ</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>道具をより良いものにしよう</p> </div> <p>■ 改善点を考える</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 前時で作った道具を試してみて、改善点はないかを考える。</li> </ul> <p>■ 改善作業</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ プログラミングを付加修正する。</li> <li>・ 道具を作りなおす。</li> </ul> <p>■ ふり返りをする</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ どこが難しかったか、どこを工夫したのかなどをふり返りシートに書く。</li> </ul>	<p>○前時に道具が完成していないグループは引き続き作業をさせてから、取り組ませる。</p> <p>○実際にmicro:bitにプログラムを送り、動かし改善を図るようにさせる。</p> <p>○よりよい動きになるように考えさせる。</p> <p>○振り返りシートの準備</p>

(3) 評価 自分たちが考えた道具の課題を明らかに、よりよいものになるようにできたか。