

単元や題材など内容や時間のまとまりを見通した、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善（例）

【学 年】 小学校第 4 学年

【単元名】 プログラミングを体験して、生活を豊かにしよう（5 時間扱い）

【育成する資質・能力】

〔知識及び技能〕	〔思考力, 判断力, 表現力等〕
・コンピュータはプログラムによって動いていて、得意なこととそうでないことがあることを理解する。	・コンピュータを意図したとおりに動かすために適切な命令の組み合わせ方を考える。

【主な学習活動と留意点】

前単元からのつながり：自分たちの地域のよさを発表するための資料を作成する場面で、コンピュータを使った効果的な発表方法について話し合った。

働かせる見方・考え方：プログラミング体験からそのよさや課題に気づきこれからの自分の生活につなげること。

段階	学習活動（時間）	留意点
対象と出会い課題をもち	1 身の回りからコンピュータが使われているものを見つける（1）	<p style="text-align: center;">対象との出会いから、課題を設定する場面</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞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づき、どのように動いているか関心をもつ。 ☞コンピュータによって、生活がどのように便利になっているか問いを見いだせるようにする。
	<p>問い：コンピュータは私たちの生活をどのように豊かにしているのだろうか</p>	
繰り返し対象へ働きかけ	2 プログラミングの仕組みを体験的に学ぶ（1）	<p style="text-align: center;">グループで情報を収集する場面</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞コンピュータは、プログラムされた命令に従って動くことをグループごとに体験的に追究する場を設ける。
	3 実際のコンピュータでのプログラミングに取り組む（2）	<p style="text-align: center;">体験したことを整理・分析する場面</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞プログラミング教材を利用して、実際のコンピュータでのプログラミング体験を行い、情報を共有する。 ☞より効果的なプログラミングについて、全体で話し合う場を設け、子ども自身が整理・分析する。
自分の考えをまとめる	4 コンピュータとこれからの私たちの生活について考える（1）	<p style="text-align: center;">まとめ・表現をし、自己の学びを自覚する場面</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞プログラミング体験したことから、これからの生活や社会をよりよくするために、どのようにコンピュータを活用するか、活動を振り返る場を設ける。

次単元へのつながり：「地域のよさを発信しよう」
プログラミング体験をもとに、コンピュータを使った効果的な発表方法を考える。