

第7回 プログラミング教育実証講座（最終公開授業）
 自立活動（学級活動） 学習指導案

日 時 平成30年1月16日（火）第3限
 1月18日（火）第3限
 対象児童 2年男子16名 女子17名 計33名
 支援級 男子11名 女子2名計13名
 指 導 者 特別支援学級 担任一同
 水内豊和（富山県教育工学研究会・
 富山大学人間発達科学部准教授）

1 単元名 ロボットやコンピュータとなかよしになろう ～プログラミングランドを楽しもう～

2 本時の学習

(1) ねらい

- ・ロボットやコンピュータについて友だちに分かりやすく説明する。（なかよし・手のひら・ひまわり・のぞみ・そよかぜ級）
- ・友だちとなかよく活動し、ロボットやコンピュータに親しむ。（2年生）

(2) 展開

| 配時 | 学習活動（○支援級児童 ◇2年生） | 教師の支援 |
|-------|---|---|
| 10:35 | ◇教室で学習するときの「やくそく」を知る。 プログラミングランドに入ったら、それぞれが選んだロボットやコンピュータのあるコーナーへ移動し、並ぶ。 | ・前時に3つのコーナーのロボット等について伝え、興味・関心を高めておく。一番やってみたいものを聞き取る。 ・事前に4つの約束を伝える。（静かに聞く・選んだもので遊ぶ・協力して考える・音楽が鳴ったら集まる） |
| 10:45 | ○ロボットやコンピュータの説明をしよう！ ◇ロボットやコンピュータの動かし方について知ろう。 | |
| 10分 | ・プログラミングランドを3つのコーナー（ピラー・オゾボット・ビケット）に分けておき、そのコーナーごとに説明をする。 ・支援級の子どもは4名～5名のグループになって分担して説明する。各コーナー2年生に約10名に説明する。 | ・分かりやすく説明できるように事前にロボットやコンピュータの説明の仕方を考え、練習しておく。 ・スクリーンを使ったり、ロールプレイを取り入れたりし視覚的にも分かりやすく伝えられるように準備する。 |
| | ◇ロボットやコンピュータを動かしてみよう！ ○うまく動かせるように助けたり、やって見せたりしよう。 | |
| 25分 | ・ピラー・オゾボットのチームはペアに分かれて、二人で1台ロボットをもらい、友達と協力して動かし方を考える。 ・ビケットチームは、ひとり1台iPadをもらい、操作を考えるが分からないときは周りの友だち等と相談して進める。 ・支援級の子供たちが出した問題に2年生が、組み立てたり操作したりして考え、答えていく。 | ・2年生がうまくできたときに達成感が得られるように、課題や評価を工夫する。（絵カード・応援の声かけなど） ・支援級の児童が説明しても、2年生が理解するのが難しい場面が出てきたときは、学生メンターや担任が補足説明する。 ・使い方をいつでも確認することができるように、コーナーによって実物や手元カード等を用意する。 |
| | ○プログラミングランドの感想をきいてみよう。 ◇プログラミングランドの感想を伝えよう。 | |
| 10分 | ・どんながところが楽しかったか、発見したことはあるか等を聞く。 めがねを2個使って、いろんな動きにしたよ。 くだものや葉っぱまでたどりついたよ。矢印の組み合わせで動く方向が変わっておもしろかったよ。 | ・話し方の手本が分かるように示しておく。（例：ぼくはオゾボットをやりました。やってみると～） ・各コーナー、1名ずつ話をしてもらおう。（言いたい児童に挙手してもらい担任が当てる） |
| | ○◇プログラミングランドの博士の話聞こう。 | |
| 11:30 | ・終わりのあいさつをする。 | ・並んで教室に戻る。 |