

第1学年市民科学習指導案

平成〇〇年〇月〇日
〇年〇組児童数〇〇名
指導者 〇〇〇〇

1、単元名 「すきなところ なりたい自分」

2、単元の目標

○自分の良さに気づき、伸ばしていくことの大切さを理解する。

3、単元の評価規準

市民科の評価規準

関心・意欲・態度	知識・理解
・自分の良さに気づき、それを伸ばしていくこととする。	・自分の良さに気づき、それを伸ばしていくことの大切さを理解する。

プログラミングの評価規準

論理的思考力	プログラミングの技能
・目標とする自分に合う動画を作るために、適切なプログラムを組むことができる。	・目標とする自分に合った動画を、スクラッチを用いて表現している。

4、単元観（プログラミング学習との関連）

本単元は、自分の良さや友達の良さに気づき、目標とする自分を見つけ、進んで努力していくという学習である。

良さを見つけ合う活動を通して、さらに自分の良さを伸ばしていくために、目標とする自分を決め、そのためには、どのような努力が必要かを考え実践していく。

「目標とする自分」をクラスの友達に、より分かりやすく伝えるために、スクラッチで「目標とする自分」の動画を作る学習を取り入れた。

5、児童の実態

市民科『よさをみつけよう』で、クラスの友達と良さを伝え合う活動をしてきた。友達の頑張っているところを認めたり、友達の内面の良さを見つけたりすることができた。また、市民科『パソコンを使おう』では、「クリック」「ドラッグ」の練習をしてきた。また、ペイントソフトを用いて絵をかいたり、スクラッチを使って簡単なプログラムを組み立てたりすることもできる。

この単元を通して、互いの良さを認め合いながら、「目標とする自分」を決め、自分の良さを伸ばし、目標に向かって努力するための一歩としたい。また、自分の想いや考えを伝えるための様々な方法を習得する手段の一つとして、スクラッチで表す学習を取り入れた。

6、研究主題に迫るための具体的な手立て

(1) 論理的思考力の育成

本単元では、自分の良さを見つけ、その良さを伸ばしていきながら、なりたい自分を見つけていく。またなりたい自分に近づくためには、努力が必要であるということを理解する単元である。その理解を深めるために、①自分の良さを確認する②その良さから、なりたい自分を見つける③なりたい自分になるためには、日々の生活の中でどのように頑張りたいかを考える、というステップを踏んでいく。①～③のステップを踏む中で、筋道立てて考える力を身に付けさせたい。

(2) 文化的創造力の育成

各教科の学習で、自分の考えや感想、体験したことを発表する場面は多々あり、言葉や作品を使って表現してきた。本単元の学習では、なりたい自分を言葉だけで説明するのではなく、スクラッチを使い動画を使った説明を取り入れていく。動きをつけられるスクラッチを取り入れることで、自分の想いをより強調して伝えることができると考えた。この学習を通して、発表手段には、様々な方法があることを知り、自分の想いを伝える効果的な方法は何かを考え、今後の学習に生かしていこうとする意欲を高めたい。

(3) コミュニケーション力の育成

スクラッチを使い、なりたい自分を表現する際、2人1組でパソコンを使うことにした。ペアでの活動を取り入れることで、完成した動画を確認め合わせたり、困ったところを相談したりしながら学習を進めていくことができる。また、完成した動画を見るだけでなく、作成過程を知ること、友達の良い面や内面に触れ、目標に向かって努力する友達を、心から応援しようとする気持ちを育てていくことができると考えた。

(4) 表現力の育成

なりたい自分を表現したプログラムを使い、発表会を行う。言葉での発表とプログラムを見せることで、聞いている人により分かりやすく伝える力を身に付けられることを期待している。ペアでの学習の中では、よりよくするためにはどうしたらよいかを考え伝え合うことができる。どの学習でも、発表する時だけでなく、学んでいる途中でも、自分の考えを伝えることは大切であるということを実感させたい。

7. 学習指導計画（4時間扱い）

ステップ	時数	学習内容	指導上の留意点	☆支援◇評価【評価方法】
1	1	○良さの見つけ方を振り返り、友達の良いところを見つけあう。 ○自分の良さと友達の良いところを知り、目標とする自分を見つけ、その	・よいところの見つけ方を知らせ、友達の良いところと、自分の良いところを見つけることができるようにする。 ・自分にはない友達の良いところから、目標とする自分を見つけさせ、そ	◇良さの見つけ方を振り返り、自分の良さに気付いている。【ワークシート・発言】 ☆いろいろな面での自分の良さを見付けさせる。 ☆良さの見つけ方のポイントをヒントカードとして掲示する。 ◇目標とする自分を見つけ、そのための努力を考えている。【ワークシート・

		ための努力を考える。	のためにはどのような努力が必要か考えさせる。	<p>発言】 ☆目標を複数見つけさせ、似ているものを合わせて目標を持たせる。 ☆自分の良さと、クラスの友達の良さを比べさせ、自分になく、目標にしたいものを選ばせる。</p>
2	1 (本時)	○スクラッチでなりたい自分を表現する。	・目標とする自分のイメージを持ち、スクラッチで表現させる。	<p>◇目標とする自分のイメージを持ち、スクラッチで友達に分かりやすく表現している。【スクラッチ】 ☆目標とする自分のイメージにさらに近づくように、いろいろなスクリプトを組み合わせてよいことを伝える。 ☆動きをつけるスクリプト、大きさを変えるスクリプト、色を変えるスクリプトを示し、なりたい自分のイメージに近いものを選ばせる。</p>
3	1	○スクラッチで表現したプログラムをもとに、目標とする自分を発表する。	・目標とする自分と、そのための努力を説明してから、プログラムを見せる。	<p>◇スクラッチで目標とする自分を表示し、説明している。【スクラッチの作品・発表】 ☆目標とする自分を、そのための努力を聞いている友達の表情を見ながら発表できるように準備させる。 ☆ペアで練習する時間を設定し、発表する内容を確認する。</p>
4		○なりたい自分に近づくための実践をする。	・1週間、なりたい自分に近づくための実践(学校・家庭)をさせ、どのように意識して生活したか、これからどうしていきたいかの振り返りをさせる。	<p>☆ワークシートを使って日常的に振り返りをしている。</p>
5	1	○学習を振り返る。		<p>◇振り返りができている。 【ワークシート】 ☆1週間の実践から、なりたい自分に近づくことができたか、自分の生活、行動をふり返らせる。</p>

8. 本時の学習（2 / 4 時間）

(1) ねらい

○なりたい自分をスクラッチで表現する。

(2) 展開

	主な学習活動	指導上の留意点	☆支援◇評価【評価方法】
導入	1. 前時までの学習を振り返り、 本時のめあてを確かめる。		
	なりたい自分を スクラッチで表現しよう。		
展開	2. スクラッチを使い、目標とする自分を表現する。 例 ・人に優しくしたい。 →画面に出したハートマークの色を変えるプログラムを組む。 ・計算がもっと早くできるようになりたい。 →画面に出した数字や算数で使う記号が動くプログラムを組む。 ・ピアノを頑張りたい。 →ピアノの絵を画面上に表示し、その絵を大きくするプログラムを組む。	・前時で考えた、目標とする自己を確認し、スクラッチでプログラムを組み立てさせる。	◇スクラッチで目標とする自己を表現している。 【スクラッチ】 ☆目標とする自己のイメージにさらに近づくように、いろいろなスクリプトを組み合わせてよいことを伝える。また、困っている友達にアドバイスをし、よいことを伝える。 ☆動きをつけるスクリプト、大きさを変えるスクリプト、色を変えるスクリプトを示し、なりたい自己のイメージに近いものを選ばせる。
まとめ	3. できた作品をペアで確認し、感想を伝え合う。	・目標とする自己や、特に努力したい部分が強調されているか、見るポイントを提示し確認させる。	◇ペアでの活動を通して、協力しながら作品を完成している。 【スクラッチ・発言】 ☆友達の作品を見て、特に良かったところを詳しく伝えさせる。 ☆見るポイントを確認し、そのポイントが聞き手に分かりやすかったか伝えさせる。