

Mシート【自立活動】

学部	小	グループ	3組(5,6年)	領域・教科等名	自立活動
期間	令和2年10月13, 20, 27日/11月10, 17, 24日/12月8, 15, 22日			単位時間数	9 記入者 小田
題材名	キュベツ君をあんないしよう				
自立活動の区分	心理的な安定(1)情緒の安定に関すること 人間関係の形成(1)他者とのかかわりの基礎に関すること 環境の把握(5)認知や行動の手がかりとなる概念の形成に関すること コミュニケーション(1)コミュニケーションの基礎的能力に関すること				
学習概要	<p>「キュベツ」が目的地までたどりつくよう、プログラミングをする活動に取り組む。</p> <p>「キュベツ」が目的地までたどり着くまでの道筋を様々な条件を加味しながら、論理的思考力をはたらかせて考える「プログラミング」の要素と、「右」「左」「前」といった向きや位置を意識すること、また、目的地までの道筋を考える児童、伝えられた道筋をキュベツにプログラムする児童など個々に応じたねらいを設定し学習を進める。</p> <p>学習を進めるにあたっては、児童の実態に応じて、「目的地まで道筋を考える」Aグループと「ボードにブロックをはめ込む」Bグループに分ける。</p> <p>※<情報活用能力体系表例より></p> <p>A【知識及び技能】ステップ1 1③a 2①a c e f g h</p> <p>B【思考力・判断力・表現力等】ステップ1</p> <p>C【学びに向かう力、人間性等】ステップ1 1①a 1②a</p>				

題材の目標

- ・目的地までのキュベツを導くためのブロックの組み合わせ方や組み合わせたブロックを友だちへ伝える方法がわかる。
- ・情報を整理して動かし方を相手にわかりやすく伝えたり、伝えられた情報を活用したりすることができる。
- ・課題解決に関する情報を見つけ、繰り返し解決に向かおうとしたり、適切に情報を活用したりする態度を養う。

学習計画（教育的ニーズ、育成したい資質・能力等を踏まえて）

期日	主な学習計画
10/13(火)	<p>キュベツで遊んでみよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キュベツの操作の仕方を知る。 ・キュベツの動き方を知る。
10/20(火)	<p>キュベツ君をあんないしよう①</p> <p>【Aグループ】道筋を考えて伝える。【Bグループ】ボードに伝えられたプログラムを入力する。</p>
10/27(火)	<p>キュベツ君をあんないしよう②</p> <p>【Aグループ】道筋を考えて伝える。【Bグループ】ボードに伝えられたプログラムを入力する。</p>
11/10(火)	<p>キュベツ君をあんないしよう③</p> <p>【Aグループ】道筋を考えて伝える。【Bグループ】ボードに伝えられたプログラムを入力する。</p>
11/17(火)	<p>キュベツ君をあんないしよう④</p> <p>【Aグループ】道筋を考えて伝える。【Bグループ】ボードに伝えられたプログラムを入力する。</p>
11/24(火)	<p>キュベツ君をあんないしよう⑤</p> <p>【Aグループ】道筋を考えて伝える。【Bグループ】ボードに伝えられたプログラムを入力する。</p>
12/8(火)	<p>「人間キュベツ」をあんないしよう①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人にプログラミングする（正確に伝える）ことで、目的地まで案内できる経験をする。 <p>【Aグループ】道筋を考えて伝える。言葉で伝えて、人間キュベツを動かす。</p> <p>【Bグループ】ボードに伝えられたプログラムを入力する。</p>

12/15(火)	<p>「人間キューベット」をあんないしよう②</p> <p>・人にプログラミングする(正確に伝える)ことで、目的地まで案内できる経験をする。</p> <p>【Aグループ】道筋を考えて伝える。言葉で伝えて、人間キューベットを動かす。</p> <p>【Bグループ】ボードに伝えられたプログラムを入力する。</p>
12/22(火)	<p>「人間キューベット」をあんないしよう③</p> <p>・人にプログラミングする(正確に伝える)ことで、目的地まで案内できる経験をする。</p> <p>【Aグループ】道筋を考えて伝える。言葉で伝えて、人間キューベットを動かす</p> <p>【Bグループ】ボードに伝えられたプログラムを入力する。</p>

留意事項・共通事項・準備物等	
<ul style="list-style-type: none"> ・キューベット ・自由なルート設定ができる「オリジナルマップ」 ・児童の思考を助けるツール「マイボード」「ミニキューベット」 ・考えを提出・共有のための「ロイロノート・スクール(iPad)」 ・場の設定や支援体制の工夫 	

個別の目標(評価基準 ◎:十分に達成できた ○:概ね達成できた △:〇に満たない)				
学年	児童名	評価規準	評価	特記事項
5	Hくん	友達に目的地までの動かし方の伝え方がわかる。	◎	友達に伝わりやすいよう考えながら、伝える様子が見られた。
		相手に合わせた伝え方を工夫することができる。	◎	
		正しく動かすために、相手に伝わるよう繰り返し伝えようとする事ができる。	◎	
5	Mくん	ブロックが示すキューベットの動き方がわかる。	○	怒ることもあるが、友達からの情報を受け入れようとする姿があった。
		友達から伝えられた情報を正しく入力することができる。	◎	
		友達からの情報を受け入れようとする事ができる。	○	
5	Aくん	目的地までブロックの組み合わせ方を知る。	◎	友達に合わせて伝えることは難しいこともあったが、目的地までのプログラムを正確にできた。
		情報を整理し、友達に伝えることができる	○	
		正解にたどり着こうと繰り返し、解決に向かおうとすることができる。	◎	
6	K・Tくん	目的地までブロックの組み合わせ方を知る。	◎	間違えてもあきらめずにチャレンジしていた。
		情報を整理し、友達に伝えることができる	◎	
		正解にたどり着こうと繰り返し、解決に向かおうとすることができる。	◎	
6	K・Yくん	ブロックが示すキューベットの動き方がわかる。	△	「右を向く」「左を向く」の理解まであと少し。
		友達から伝えられた情報を入力することができる。	◎	
		友達から伝えられたどおりに入力しようとする事ができる。	○	
6	Tさん	目的地までブロックの組み合わせ方を知る。	○	目的地までの道筋が長くなると、難しくなることがあった。
		情報を整理して、ブロックで表現することができる。	○	
		正解にたどり着こうと繰り返し、解決に向かおうとすることができる。	○	

題材の評価(○:十分である △:検討が必要)				
期日	時数	内容	教材	学習グループ
○	○	○	○	△

全体を振り返って(成果と次年度への課題)
<p>○教材や支援方法、支援体制を工夫することで、どの児童にも学びがあり、参加意欲の高い、プログラミングの要素を取り入れた授業を行うことができた。</p> <p>△課題の近い児童で学習グループを組むことで、より自立活動のねらいをしぼった内容での活動が可能になるのではないか。また、各教科や各教科等を合わせた指導の中にもプログラミングの要素を取り入れていきたい。</p>