



| | |
|----------------------------|--|
| <p>学年 教科 単元名</p> | <p>4年 総合的な学習の時間</p> |
| <p>教科の目標</p> | <p>盲目の人や肢体不自由の人の話から、日常生活の不便さを解決する手立てを考える中で、プログラミングを行う。</p> |
| <p>プログラミングソフト</p> | <p>レゴ WeDo</p> |
| <p>準備物</p> | <p>レゴ WeDo アルミホイール 豆電球</p> |
| <p>プログラミングソフトを活用した利点</p> | <p>プログラミングすることにより、目的意識をはっきりさせながら、実際に問題を解決する手立てを味わうことができる。また、目的を達成するために物事を順序立てて考え、実行し、直す、そしてさらに工夫するという体験も行える。</p> |
| <p>成果 (児童の様子、変化など)</p> | <ul style="list-style-type: none"> 問題解決する過程を通して、相手のことを思いやりながら取り組む姿勢が見られた。 目的意識を持ってLEGOを使うと、意欲が高まり、プログラミングやブロックの組み立てで試行錯誤し、探求的な学びをより深めることにつながった。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> |
| <p>課題</p> | <ul style="list-style-type: none"> 共有して確認する時間が十分にとれず、周りの班との見合いが十分にとれなかった。プログラムを分析する時間が4年生では必要と感じた。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> |