

第4学年 総合「チャレンジ バリアフリー」

A

令和元年10月24日（木） 5校時
和みの学び舎 世田谷区立東玉川小学校
第4学年1組 28名
指導者：川本 淳子

1 単元について

■目標

○自分以外の人との共生の在り方を探求的・協働的に学ぶ活動を通して、地域では自分を含め、障害者、高齢者、妊婦等、様々な立場の人々が生活しているということに気付き、自分はどう在るべきか考え、地域の福祉設備や福祉的支援を必要としている人の思いを知り、異なる立場の人と共生しようとする資質・能力を育てる。

■プログラミング教育の視点

○友達と共有しながら話し合って、課題解決に向けたプログラミングの手順を考えようとしている。

2 学習活動の分類

A 学習指導要領に例示されている単元等で実施するもの

総合「福祉」で、実際に車いすやブラインドウォーク体験をすることで、学校に障がいをもつ人にとってのバリアがたくさんあることに気付き、バリアフリーにするためにプログラミングを活用して障がいがある人もない人も共に生きていく上でよりよく生活するための設備を考え、さらに良い方法を提案する学習とする。

3 指導計画

時間	主な学習内容	指導上の留意点・評価
1	●社会にいる困っている人や、バリアフリーについて考え、学習計画を立てる。	○困っている人（助けを必要としている人）が障がい者だけではなく、お年寄りや子ども、妊婦などさまざまいることを確認する。
2	●校内の施設を班ごとに歩いて、どのような福祉設備があるのかを調べる。	○校内には福祉設備が思ったよりも少ないと感じさせる。
3	●調べたことを校内マップに整理する。	○福祉に関する本を用意する。
4	●他にどのような福祉設備があるのかを調べる。	・校内の福祉設備について知り、どんな活動をしていくか見通しを立てている。（学びに向かう力・人間性）
5	●車いす体験をする。	○社会福祉協議会の方にGTとして来ていただき、実生活に沿った車いす体験を行うようにする。
6	●体験して感じたこと、分かったことを校内マップにまとめる。	○校内マップにまとめて情報を共有する。 ・福祉設備について考えるために、体験したことをまとめたり、GTからの助言を基に、気付いたことや取り組みたいことを出し合ったりしている。（思考力・判断力・表現力）
7	●ブラインドウォークを体験する。	○社会福祉協議会の方にGTとして来ていただき、実生活に沿ったブラインドウォーク体験を行う。
8	●体験して感じたこと、分かったことを校内マップにまとめる。	○校内マップにまとめて情報を共有する。 ・誰にでも等しく、快適に暮らす権利があることが分かる（知識及び技能）
9	●校内で危険だと思った場所を中心にあつたら安心・安全な設備を考える。	○体験したことや調べたことを基にどこにどのような安心・安全な設備があればよいのかを考えるようにする。
10	●プログラミングを利用して階段の前にあつたらセンサーが感知して音が鳴るシステムを作る計画を立てる。（We Do）	○階段への不安が多かったことから、クラスでセンサーが感知して音が鳴るシステムを作ることにする。
11 本時	●プログラミングをする。（We Do）	・課題解決のために見通しをもって計画し、実行している。（思考力・判断力・表現力）
12	●今までに調べたことや体験したことを探して、学校や地域にあつたら安心で誰にでも使いやすいユニバーサルデザインの設備を考え、絵や文で表現する。	○ユニバーサルデザインの視点に立って誰にでも使いやすい設備を考えられるようにする。
13	●考えた設備について発表し合う。	・相手や目的に応じて、分かりやすくまとめ、よりよい表現をしている（思考力・判断力・表現力）
14	●今までの学習を振り返り、自分たちにできることを考える。	○設備に限らず、困っている人（助けを必要としている人）に対して自分がどのように関わっていけばよいのかを考え、共生を目指す自分の在り方を考えられるようにする。
15	●学習したことから何をどのように伝えていくかを考える。	・すすんで福祉の問題の解決に取り組もうとする。（学びに向かう力・人間性等）
16	●集めた情報を整理して伝える。	
17	●単元を振り返り、感じたことをまとめる。	
18		

4 本時について (11/18)

■目標

○福祉体験の経験から、誰もが安心で安全に生活することができるようにするために、人が近付いたら音が鳴るプログラムを作ろう。

■プログラミング教育の視点

○プログラミング的な活動を通して条件に応じた動作を実現するプログラムを考えたり、つくったりすることができたか。

5 本時の流れ

	主な学習活動	○指導上の留意点 ☆教科等の評価（評価方法） ★プログラミング教育の視点に関わる評価（評価方法）
導入	①本時の課題を知る。 人が近付いたら音が鳴るプログラムを作ろう。	○総合とは別の時間に、スイッチを押して扇風機を動かすプログラミングを行っている。 ○センサーが人を認識して動くと便利な点に着目させる。 ○センサーで動かすために必要なブロックについて伝える。
展開1	②人が近付いたら音が鳴るプログラムを考える。	○ブロックの意味を確認する。 ○ペアで話し合って個々の機能を表すブロックを組み替えて、どうすれば音のON・OFFをセンサーによって制御するプログラムになるか考える。
展開2	③人が近付いたら音が鳴って、人が遠ざかると音が鳴らないプログラムをつくる。 ・プログラムをつくる。 ・つくったプログラムをワークシートに書いて、言語化する。	★友達と協力して、スイッチのON・OFFの条件の必要性に気付き、プログラムによって制御するよさに気付いている。（プログラム・発言） ☆友達と関わり合いながら、課題解決に向けたプログラムを作ろうとしている。（観察・発言・ワークシート） ○作成したプログラムを記録しておくために言語化してワークシートに書かせる。 ○プログラムが完成した児童にはさらに便利な機能を足したプログラムを作成してもよいことを伝える。 ○必要なブロックをチャック付きの袋に事前に入れておく。 ○タブレットは、不良のときに対応できるように予備を用意しておく。 ★音のON・OFFを、センサーによって制御するプログラムを修正したり、付け足したり（試行錯誤）しながらつくることができたか。（活動・ワークシート）
まとめ	④学習のまとめをする。 ・プログラムの学習がうまくいったこと、うまくいかないときに、どうしたかをワークシートにまとめる。	★プログラミング的な活動を通して条件に応じた動作を実現するプログラムを考えたり、つくったりすることができたか。（発言・ワークシート）