

総合的な探求の時間 指導案

(1) 教材

- スクーミーボード
- スクーマーズガイドブック

(2) ねらい

- 教室内の課題を実際に解決する活動を通して、だれもが使いやすいシステムやデザインを考える力を養う
- 課題の解決方法を実際に形にするという活動を通して、試行錯誤しながら改善していく態度を養う

(3) 本時の展開

学習過程	学習内容 (○発問、●活動内容)	説明内容	指導上の留意点	資料など
導入 5分	1. 前時の振り返り	● 「ゴミがあふれている」という課題について分析し、解決方法を考えたことを振り返る		スクーマーズガイドブックp.23
展開 15分	2. センサーを作ってみよう ● ゴミ箱に設置するセンサーを作成する	● 「もしならでなければ」ブロックなどを用いて、ゴミがゴミ箱に入ったら音が鳴る仕組みを作る ● センサーが反応する値や、LEDの光り方、音の鳴り方を工夫する	● 「誰もが使いやすい」というテーマを意識させる ● グループごとの進捗状況を見て、臨機応変に進度を調整する ● プログラミングや数値の設定に困っていないか、机間巡視をして確認する	スクーマーズガイドブックp.24~25
10分	3. センサーを使ってみよう ● 教室内のゴミ箱にセンサーを設置する	● 設置するために工作を行い、実際に使える形にすることを確認する	● 実際にセンサーを設置し、反応する値などを修正していく	スクーマーズガイドブックp.24~25
15分	4. 自分の班のセンサーを発表しよう ● 作成したセンサーについて発表する	● 今後はプレゼンテーションについても詳しく学び、発表の技術も向上させていくことを伝える	● 値や工夫した点が聞き手に分かるように発表させる	
終結 5分	5. 本時のまとめ ● ポートフォリオに振り返りを書く			振り返りシート

(4) 本時の評価

- だれもが使いやすいシステムやデザインを取り入れた作品を作成している【思考・判断・表現】
- テストを通して、作品を都度改善していき、試行錯誤しながらよりよい作品を作ろうとしている【主体的に学習に取り組む態度】

