

ともだちルーム 生活単元学習指導案

活動日 平成14年2月16日
 授業者 五 藤 里 美
 活動場所 ともだちルーム（校舎3階西）

1. 単 元 名 「おたのしみかいをしよう（part 1 0）」 （全12時間）

2. 単元について

ともだちルームでは、具体的、体験的な活動を重視し、児童の生活に生きて働く力を身につけるために、毎月「おたのしみかい」を生活単元学習として位置づけている。

児童達が「おたのしみかい」を計画し、自分達で会を運営したり、活動したりする中で、自分達で考えて楽しく活動できた、自分達の力でできたという自己実現の喜びを味わわせたい。

本単元でも、「おたのしみかい」を児童達が計画し、当日は会を児童が進行し、まとめの「おもいでブック」を作るという学習の流れが定着するように、パターン化してきた流れにそって学習を進めていく。

3. 願う子どもの姿

自分達で考え、「おたのしみかい」を計画、実施し、コンピュータを効果的に使って「おもいでブック」としてまとめることができる。

DM：会の計画、実施、まとめに参加し友達に支援されて活動できる。

TO：計画、実施の中心となって活動し、自分の考えや思いを入れて意見を言ったり、まとめをしたりすることができる。

MS：プログラム作成等書く作業を意欲的に行うとともに、恥ずかしがらずに説明したり意見を言ったりして活動できる。

DK：計画、実施の活動において内容を理解し、自分のしたいことを話し、友達に支えられて調理等の活動ができる。

4. 研究との関わり

○研究内容Ⅰに関わって（基礎・基本を確立するための、情報教育カリキュラムにのっとりた単元指導計画の在り方）

本単元では、自分が楽しかったことを思い出すためにコンピュータに入れた画面や写真等から自分にあった情報を選び、活動したことや感想等を文章に表現できるような学習を位置づけている。

○研究内容Ⅱに関わって（基礎・基本の力をつける学習活動の在り方）

本単元では、生活経験の積み重ねとして本人のもっている力を活用し、会を自分達で計画、実行することにより、生活する力や、生活の基礎・基本の力を身につける活動を位置づけている。

○研究内容Ⅲに関わって（基礎・基本の定着を図る自己評価の在り方）

会を計画、実行しまとめる活動を通して、仲間と協力して作り上げる喜びを感じたり、自己実現できたことの楽しさを、話したり書いたりする学習を位置づけている。

5. 単元指導計画

		ね ら い	主 な 学 習 活 動	自ら学ぶ姿の育成
第 一 次	1 ↓ 6	- 自分達の力で会を計画することができる。 - 会をイメージして、準備をすることができる。 - 自分の役割を理解できる。	「おたのしみかい」のプログラムや活動について話し合う。 - プログラムや調理の仕方などの掲示を作り、会の準備をする。 - 進め方のリハーサルをする。	自分の考えを出して話し合いに参加し、「おたのしみかい」をイメージして、準備に参加できる。
第 二 次	7 ↓ 9	- 会をイメージして、会場作りができる。 - 自分の役割を果たして、力を合わせ楽しい会を行うことができる。	- プログラムを掲示し、飾りつけをして、会場作りができる。 - 司会進行、活動の説明等を自分達で行い、「おたのしみかい」の活動をすることができる。	自分達の計画にそって、自分の役割を果たし、進んで活動することができる。
第 三 次	10 ・ 11 本 時 ・ 12	「おもいでブック」として「おたのしみかい」についてのまとめをすることができる。 - まとめをすることにより、会をふり返り、次回についての願いをもつことができる。	- 写真により会の楽しかったことを思い出すことができる。 - 会の出来事や楽しかったことを画面により表現できる。 - 会をふり返り、次回の会につながるることができる。	自分の選んだ写真を取り入れた画面に、出来事や楽しかったことの文章をつけ加えることができる。

6. 本時の目標（11/12）

DM・DK：1ページの画面を見て出来事を思い出し、簡単な文章を作ることができる。

TO・MS：数ページの画面から好きなページを選び、楽しかったことについて文章でまとめることができる。

7. 本時の評価規準

表現・資料活用	画面から、楽しかったことを思い出し、文章としてまとめることができる。 DM・DK：画面を見て出来事を思い出すことができたか。簡単な文（～をしました。～がたのしかったです。等）を作ることができたか。 TO・MS：気持ちを語り、事実や思いを表現した文章を入れた画面をキーボードを使って作ることができる。
---------	---

8. 本時の展開

段階	学 習 活 動	研究に関わって ◇資料 ○評価 →支援
つかむ	1. 前時をふり返り、本時の課題が分かる。 ・写真を見て、「おたのしみかい」でがんばったことや、楽しかったことについて話す。 DM・DK：前時に自分の決めた写真がコンピュータにとり込んであることを確かめる。 TO・MS：写真がコンピュータにとり込んである数ページから、自分の作る画面のページを選ぶ。	◇「おたのしみかい」の写真 →写真の中で、自分のしていることが理解できるように助言する。 ◇写真が取りこんであるコンピュータの画面
ふかめる	2. 画面の写真を見ながら、文章を入れてまとめ、「おもいでブック」を作る。 ・どんな文章にするかを考え、話す。	→文章の内容が決まらないときは声をかけ助言する。
まとめる	DM・DK：「～をしました。」「～がたのしかったです。」等の簡単な文を入れた画面を作る。下書きを参考にして文を入れる。 TO・MS：事実や思いを表現した文章を入れた画面をキーボードを使って作る。	○文章を入れた画面を作ることができたか。
	3. できた画面を印刷して、みんなで見合う。 ・できた画面をフロッピーに入れ、印刷する。 ・印刷した作品を黒板に掲示し、作品について説明する。	○作品について話すことができたか。 →話せないときは側で助言する。
	DM・DK：画面作りができたことを話す。 TO・MS：画面を見ながら、「おたのしみかい」について話す。	