

## 第2学年 生活科学習指導案

### 1 単元名 生きものといっしょに

### 2 単元の目標

身近な生き物を探したり，飼ったりする活動を通して，育つ環境，変化，そして成長の様子に関心を持ち，生き物と親しみ，大切に育てることができるようにする。

### 3 本時の学習

#### (1) 目標

プログラミングの楽しさを感じ，工夫してプログラミングに取り組むことができる。

#### (2) プログラミングを取り入れる効果

創造した生き物を操作することで，愛着が湧き，生き物に関心を持つことができる。

#### (3) 展開

学習活動	・指導上の留意点(◇評価)
1 本時のめあてや学習課題を確認する。	・教師用タブレットの画面をテレビに写すことで，操作の仕方を具体的に確認させる。
自分だけの生きものをプログラミングして育てよう。	
2 viscuitを活用し，事前に決めた自分の好きな生き物や，飼ってみたい生き物を描く。 動きをプログラミングする。 (上下左右・進むスピード)	・描く生き物が思いつかない児童には，インターネットで気になる生き物を検索し，進んで取り組めるよう支援する。 ・色々な動きを試すよう助言をする。 ◇プログラミングの楽しさを感じ，工夫して取り組もうとしている。 〈思考・判断・表現〉
3 作品をペア・全体で鑑賞し合う。	・ペアで鑑賞し，互いに操作し合うようにする。 ・2～3人のタブレットをテレビに写し，児童に操作させて全員で鑑賞を行う。
4 学習の振り返りをする。	・友達の作品の良かった所や，自分の作品で気に入っている所を発表させる。

### 4 本時の評価

「十分満足できる」と判断される状況	進んでプログラミングに取り組み，上下左右の動きや進むスピードを自分で操作している。
「おおむね満足できる」状況を実現するための手立て	ペアで操作を行うことによって，プログラミングの楽しさを感じ，自分の動かしたい方向へ操作ができるようにする。