

第4・5・6学年 総合的な学習の時間 指導計画

亀岡市立東別院小学校

単元の目標

製品を届けたい人に対して、買ってもらいたいブレイクしてみたいと思える製品づくりを異学年で協働して考え、形にしていくことを通して、チームで創造力を育み、製品のプレゼンを行うことができる。

育成を目指す資質や能力

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①調査や体験を通して、ゲーム機の特徴を整理し、仕様づくりに必要な知識を構造的に理解する。 ②アイデアを図や言葉で表し、仲間と共有しながらよりよい仕様や形を創造する。 ③模型づくりを試行錯誤しながら行い、他者の意見や使いやすさなどに基づいて課題を見つけ、ICTを効果的に活用しながら、根拠をもって改善していく。	①調査や体験を基に、解決したい課題や仕様を適切に設定する。 ②必要な情報を目的に応じて効果的に集める。 ③集めた情報を比較・分類し、根拠ある判断で改善につなげる。 ④結果や考えを整理し、目的に応じて分かりやすく伝える。	①ゲーム機作りを通して、自分と他者の考えを尊重し、互いのよさを生かしながら活動に取り組む。 ②自ら学習に向かい、役割を果たしつつ協力して問題解決に取り組む。 ③ゲーム機作りを通した学びを生活や将来に生かそうとし、よりよい創造につなげようとする。

体験活動（連携機関の情報）

○一般社団法人たよなん

- ・クリエイティブアドベンチャーのプログラムへ応募（5月までに）
- ・ゲストティーチャーの派遣要請
- ・実際のゲーム機を送ってもらう
- ・仕様書づくりの基礎について学ぶ

異学年連携のあり方

- ・4つの会社（グループ）に分かれ、プランナー、デザイナー、エンジニアの役割分担を行う。
- ・それぞれの会社には、4、5、6年生が均等に分散するように担任間で調整する。
- ・授業は主たる指導者が全体指導を行い、それ以外の指導者が各グループを巡回しながら指導する。
- ・授業終了後は振り返りを行い、次の準備物の確認やねらいの設定、配慮事項などを確認する。

	1学期				2学期				3学期			
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
探究の過程									夢のゲーム機を作ろう（22h）			
学習の流れ								課題設定 ・イメージを広げる（2h） 情報収集 ・コンセプトをもとに考える（2h） 整理分析 ・デモ機を作る（4h） 表現・まとめ ・プレゼン作成（2h） ・中間発表会（1h）		課題設定 ・改善点を話し合う（1h） 情報収集 ・よりよい方法を探す（1h） 整理分析 ・製品を改善する（5h） 表現・まとめ ・プレゼン作成（2h） ・最終発表会（1h）		
教科・領域等との関係	・社会科（ICTを活用してプレゼンを作る） ・国語科（相手に伝える） ・学級活動（話し合い活動・異学年交流）							・社会科（ICTを活用してプレゼンを作る） ・国語科（相手に伝える） ・学級活動（話し合い活動） ・アンケートフォームの作り方				
体験活動								実際のゲーム機に触れる	仕様書に基づいて制作する	中間発表会を行う	製品を改善する	最終発表会を行う