

新座市立新堀小学校第3学年

単元名		夢のゲーム機をつくろう（19時間）		
ねらい		<ul style="list-style-type: none"> 夢のゲーム機作りを通して、ものづくりのよさを学び、互いに認め合いながらチームで協力して一つのものを作り上げる達成感を味わい、自分の生活に生かそうとする。 		
月	段階	■学習活動	学習形態 施設・人材活用	☆道徳 ○言語 □評価 ・留意点 △ICTの活用
11	ふれる (1)	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム開発者の話を聞く。 身の回りにあるゲーム機を見つけ、さまざまなゲーム機について興味をもつ。 	<ul style="list-style-type: none"> 学級 	<ul style="list-style-type: none"> 現代のゲーム機だけでなく、保護者に聞くなどし、歴代のゲーム機などを想起させる。 実物等にふれる。 身の回りのゲーム機に関心をもつことができる。 【主体的に学習に取り組む態度】
	課題の設定 (2)	<ul style="list-style-type: none"> 見つけたり、興味があったりするゲーム機について考えたことを共有する。 自分が気になったゲーム機を参考に、ゲーム機をつくる目的を知る。 調べてみたいことや作ってみたいゲーム機の中から自分の課題を決める。 	<ul style="list-style-type: none"> 学級 個人 	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム機を友達と協力してつくりたいという意欲が高められるようにする。 自分がつくりたいゲーム機について伝えることができる。 課題の設定 自分の課題を見つけ、課題解決に向けた活動を行うことができる。 【主体的に学習に取り組む態度】
12	情報の収集・企画 (4)	<ul style="list-style-type: none"> 個人でどんなゲーム機を作りたいか考える。 個人でゲーム機を作ってみる。 	<ul style="list-style-type: none"> 個人 	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム仕様書に作りたい内容を書かせる。 使いたい材料を考えさせる。 △ロイロノートを活用し、チーム内・クラス内でデータを共有できるようにする。 既存のゲーム機について興味をもち、それぞれのよさについて調べることができる。 【知識・技能】 ☆B 相互理解・寛容
	製作 (10)	<ul style="list-style-type: none"> お互いにできたゲーム機を見合い、意見交換を行う。 ゲーム機の仕様を見直す。 ゲーム機の完成度を高める。 ※2～3回繰り返す。 	<ul style="list-style-type: none"> グループ 学級 	<ul style="list-style-type: none"> グループで役割を決めさせる。 グループの思いを生かし、製作ができるようにアドバイスをする。 改善点を洗い出し、仕様書と本体を更新する。 クラス内、他クラス、他学年など交流を通して改善していく。 △ロイロノートのアンケート機能を活用し、改善点などを話し合う。 同じチームの友達と協力し、お互いに関わり合いながらよりよいゲーム機を作ろうとしている。 【思考・判断・表現】 □どのようにしたら効果的に発表できるかを整理して発表したり、まとめたりすることができる。 【思考・判断・表現力】 ☆B 友情・信頼
	まとめ・表現 (3)	<ul style="list-style-type: none"> 全校児童を招いた発表会「SHINBORI ゲームショウ」をおこなう。 ワークシートを使って、学習をふりかえり、まとめを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> グループ 学級 個人 	<ul style="list-style-type: none"> グループの思いを伝えられるように指導する。 全校児童を招いて発表会をおこなう。 ゲーム機作りを通して学んだことをまとめる。 □ゲーム機作りを通して、一つのを協力して作り上げるよさに気づく。【思考・判断・表現力】