

研究主題	主体的に学び、表現する力の育成 ～自ら考え、伝え合い、関わり合う授業づくりを通して～
------	--

- 1 単元名 **SDGs 私たちの未来のためにⅡ**
～Scratch（プログラミング学習）の活用を通して～

使用教材	Scratch
利用機器	タブレット端末、電子黒板

2 単元について

(1) 単元の目標

SDGs（社会課題）解決への方策を、下級生にも分かりやすく伝えるための学習に主体的・協働的に取り組むことで、自ら社会に貢献しようとする態度を育成する。

(2) 学習内容

本学級の児童5名（5年男子2名、6年男子1名・女子2名）は、少人数の複式学級のため個別に学習課題に取り組むことができ、意欲的に行うことができる。

個別に調べたりまとめたりする活動の途中で、互いに検証したりアドバイスを自分のまとめに生かしたりする機会が少なかったため、互いに関わり合うよさを実感できるように日々の学習活動に取り組んでいるところである。

SDGsは、全世界規模での重大な問題である。自然や社会の様々な分野が国境を越えて解決すべき問題を抱え、持続可能な平和な社会の実現に向けて解決の方策を大人も、子どもも真剣に考え、できることから取り組むことが求められている。

高学年の各教科においても、環境問題を始めとして様々な社会問題に主体的に考える学習課題が設定されている。本学級の児童もそれらの学習と関連付けながら11月末のしおかぜ祭（学習発表会）では、テーマを「**SDGs** 未来のためにできることⅠ」とし、**SDGs**について調べたことを発表した。そこでは、各自がこれから直面する問題について説明し、その課題解決のために日頃からできる方策を参観者に提案した。

しかし、文献やインターネットからの資料をまとめたものが中心であったため、発表後の参観者からのアンケートの中には、「発表にもう少し対話をもたせるとよかった」等の意見があった。児童とその発表を振り返る中で、下級生にももっと分かりやすく説明したい気持ちが高まり、3学期はこれまでのプログラミング学習を生かして下級生にもっと**SDGs**について分かりやすく伝える場を設定することになった。

(3) プログラミング体験の関連

日頃の授業においてタブレット端末を活用することにより、主体的に学習する意欲が高まり、情報端末として活用し友達と伝え合い検証し合うことで、学習内容を深めたり広げたりするよさを児童は体験している。タブレット端末上で**Scratch**を使った発表活動を取り入れることで、下級生も主体的に発表内容に関わることができるものとする。

また、プログラミングアプリ **Scratch** を使い、クイズ形式の発表内容を考える活

動を通して、伝えたい内容（言葉や文章、画像やイラスト、画面構成等）を取捨選択し、使用者（下級生）の立場になった操作性を試行錯誤しながら作成していくことでプログラミング的思考も育てることができると考えられる。

そして、SDGsについて下級生に伝える活動において、伝える内容に制約のあるタブレット端末の利用を取り入れることで、児童相互が直接コミュニケーションをすることの大切さやタブレット端末でできることの限界についても、体験を通して分かる機会になると考えられる。

さらに、喫緊の世界的課題のSDGsについて深く考えさせることで、児童一人ひとりの将来に向けたキャリア教育への足がかりとしたい。

指導にあたっては、次の点に留意して進めていきたい。

◎一人ひとりの解決したいテーマを追求させるために、まとめていく途中で経過を発表し合い、互いのよさを認め、よりよい内容に高め合える場を設定する。

◎SDGsに関する情報の中からキーワードを抜き出し、相互の関係性を関係図にまとめたり、低学年と中学年に応じて理解してもらえそうな内容を分類したりすることで、児童が伝える内容を精選できるようにする。

○Scratchを使ったクイズの中の適切なKR情報を考えることで、相手のテンポや動機をコントロールする仕組みを知り、下級生を意識した活動に繋げる。

○5・6年教室で昼休み（約20分間）に低学年と中学年ごとに「SDGsをもっと知ろうTime(仮称)」を設定することで、タブレット端末以外の物（黒板等を使った掲示、手元の紙媒体、お土産等）も活用させたい。また、活動の振り返りの中で、情報ツールの適切な使い方についても考えさせたい。

(4) 指導計画（全13時間）

<本単元に至るまでの関連する内容>

5年生(教科)	総合的な学習の時間	6年生(教科)
○水産業や米作り、食料生産における環境問題、人手不足等の問題等（社会科） ○日本の工業（社会科） ○「環境問題について報告しよう」（国語科） ○Scratchに挑戦（算数科）	○チャレンジScratch ・線や図形の作図 ・ミニゲーム作り ○学習発表会「SDGs 未来のためにできることI」	○「防災ポスターを作ろう」（国語科） ○インターネットの投稿を読み比べよう（国語科） ○「町の未来をえがこう」町の幸福論（国語科）

第一次 SDGs の課題解決のためのクイズをつくろう

7時間

- ① Scratch を使ったクイズの作り方を知る (2時間)
- ② クイズで伝えたいことをまとめ設計図をつくろう (1時間)
- ③ 設計図をもとに Scratch を使ってクイズをつくろう (2時間)
- ④ 作ったクイズを互いに発表しよう (本時1時間)
- ⑤ クイズを修正しよう (1時間)

第二次 「SDGsをもっと知ろうTime(仮称)」を成功させよう

6時間

- ① 発表に向けた準備を計画しよう (1時間)
- ② 発表に向けた準備をしよう(Scratch 作品以外も含めた準備) . . . (3時間)
- ③ 「SDGsをもっと知ろうTime(仮称)」(低学年・中学年別開催) . . . (1/2×2時間)
- ④ 発表会を互いに検証しよう (1時間)

3 本時の指導（第一次 6 / 13）

(1) 本時の目標（育てたい資質・能力）

Scratchを使ってSDGsのクイズを作り発表することを通して、よさやアドバイスを伝え合うことができる。

(2) 準備（教師）①タブレット端末（iPad）②電子黒板 ③AppleTV

（児童）①のタブレット端末（iPad）②学習プリント

(3) 本時の展開

前時の学習	設計図をもとにScratchを使ってクイズをつくろう	
学習活動・内容	指導上の留意点 ※評価（評価方法）	
1 発表に向けた視点の確認をする。 ・SDGsの解決に向けた身近な取組 ・下級生に向けた発表内容	○Scratchを使うのは下級生に分かりやすく伝えるための手段であることを確認することで、面白さだけでなく分かりやすさも重視させたい。	
下級生にも分かりやすいクイズにするためのよさやアドバイスを伝え合おう		
2 学習課題を確認し発表の準備をする。 ・クイズの設計図 ・リハーサル	○クイズの設計図とクイズが対応しているか確かめさせることで、伝えたい内容をはっきりさせる。	
3 Scratchのクイズを発表する。（5人） ・下級生への伝わりやすさ ・KR情報 ・友達からのアドバイス	◎互いのよさを発表させた後にアドバイスを付け加えさせることで、内容を互いに高め合う雰囲気をつくる。 ※友達の発表のよさとアドバイスを受けての発表ができたか。（発表内容）	
4 Scratchのクイズ作りの振り返りをする。 ・Scratchのクイズのよさと問題点 ・伝えるための他の手段	○タブレット端末を使ったScratchクイズには限界があり、他の方法も活用することで、さらに伝わることに気づかせて、第二次へ意識を繋ぐ。	
次時の学習	クイズを修正しよう	

(4) 評価

- ・自分が取り組んできたSDGsの解決に向けた身近な取組をScratchのクイズで発表できたか。
- ・友達の途中経過の発表内容を理解し、よさに気づき、アドバイスを伝え合うことができたか。

(5) 板書計画

1/28 SDGs 私たちの未来のためにII

めあて 下級生にも分かりやすいクイズにするためのよさやアドバイスを伝え合おう

伝えたいこと						<よりよい他の伝え方> <input type="checkbox"/> 実物があれば写真より… <input type="checkbox"/> 本の資料ページで… <input type="checkbox"/> 分かったことを聞く
評価ポイント						
<発表の内容>	○～が…	○	○	○	○	
・言葉	△	△	△	△	△	<振り返り>
・KR情報						
<Scratch>	○	○	○	○	○	
・タイミング	○	○	○	○	○	
・画面デザイン	△	△	△	△	△	