

■学校現場における活用事例① 指導案

A区 a小学校

総合的な学習の時間 4年生 授業実践事例

単元名：プログラミング的思考で、問題を解決しよう

単元目標：

生活の中での解決すべき身近な問題を発見し、思考ツールを用いて解決する活動を通して、プログラミング的思考について理解する。

ねらい：

プログラミング的思考を身に付けていく過程で、問題解決のプロセスを学ぶ。
本学習で学んだことを活用して、冬休み中の自主学習として、身近な問題を発見し、解決するためのフローチャートを作る。

活用トピック：

プログラミングセクション プログラミング的思考



てきしこう
プログラミング的思考

プログラミング的思考とは、目的を達成するまでの行動を分解して、効率よく実行できる順序で組み立てること。だから問題解決型の思考とも言われるよ。ムダを省き、効率を高めることが大切なこと。だから「ちらかっている部屋は、どう整理整頓する？」という身近な問題で考えてみよう。

00:25

単元計画：

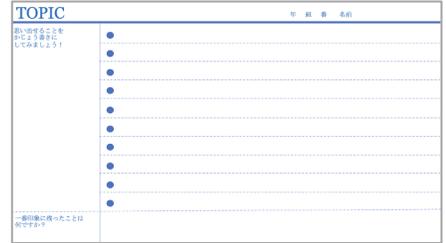
学習活動①（1コマ目）：

これまでの総合的な学習の時間での学びを思い返し、自らの身近な生活の中での解決すべき課題を発見し、箇条書きシートに書き出す。

一番解決したい課題を選ぶ。

学習環境：

- ・ワークシート「Let's Do かじょう書きシート」



学習活動②（2コマ目）：

学習活動①で選んだ「身近な課題」について解決方法を考えるべく、リサーチをする。
具体的な解決策を考えて発表する。

※P6 に詳細を記載

学習環境：

- ・学習トピック 「プログラミング的思考」（プログラミングセクション）
- ・ワークシート「フローチャートシート」/クラス共有を学習支援ツールにセットして、お互いの学習内容を閲覧できるようにした（授業中に同期型で活用）



A区 a小学校 児童

総合的な学習の時間 4年生 授業実践事例

単元名：プログラミング的思考で、問題を解決しよう

学習活動②（2コマ目）詳細

学習活動①で考えてきた

授業の流れの説明・「解決したい身近な問題」を発表（5分）

- ・給食時牛乳ストローパックが教室に散乱している
- ・教室内に落とし物が多い 持ち主が見つからない
- ・学校水道蛇口が常に上向きになっている etc…

視聴した動画

「プログラミング的思考」の学習動画を視聴し、課題解決手段について理解（8分）



「フローチャートシート」を活用し、課題の解決方法を検討（20分）

課題の解決方法について発表（12分）

「教室内に落とし物が多い 持ち主が見つからないので困る」

- 落とし物を収納するboxを曜日ごとに5つ用意する
- boxごとに保管期日を決める→落とし物がより見える化される
- 持ち主が見つかりやすくなる etc…

※発表者以外の意見も、共同編集しているワークシートで相互閲覧

