

学習内容報告書

学校名	竹富町立黒島小学校
授業者	次呂久真司

1. 単元計画

1-1. 単元名

島の魅力を発信しよう！

1-2. 学年

4年、5年、6年

1-3. 教科

国語、総合的な学習の時間

1-4. 単元の概要

始めに、「黒島の魅力を島外の人に伝えるには、どうしたらいいと思う？」の問いから、本単元がスタートした。児童は真っ先に SNS や YouTube などの発信手段を挙げたが、「何を・どのように伝えるか」という具体的な方法が見つからなかった。そこで、プログラミングやその他のソフトを使って、「どんなことができるのか」を考えた。そして、黒島のマップに魅力を載せることを計画し、取り組んだ。

1-5. 単元設定の理由・ねらい

児童は、住んでいる島の自然や人、ものなどが、どこにでもあるような感覚で日々を過ごしている。しかし、住んでいる島の当たり前が、島外に出たら「非日常」であることに目を向けさせ、自分たちの住む島の魅力を再発見させたい。そして、自分たちで見つけた島の魅力を島外に発信することで、情報発信力の育成に繋げる。

1-6. 育みたい資質や能力、態度

B 海を知る、D 海を利用する

児童が島の魅力を考える中で、「海に隔てられた島ではなく、海によって繋がっている島」ということに気付かせ、自分の住む島に誇りを持って外に発信できる児童に育てる。

1-7. 単元の展開（全13時間）

時数	◎学習活動 ・主な内容	○教師の指導 / ■主な評価 ☆外部連携 / ★ 使用教材等
1	<p>「黒島の魅力」を広める方法を考えよう</p> <p>◎黒島の魅力について、意見を述べ合う。</p> <p>◎島の魅力を多くの人に伝えるには、どうすればよいかを考える。</p>	<p>○ワークシートに意見を書かせ、発表させて板書で全体共有する。</p> <p>■島のよさに気づき、伝えたいという思いを持ち、授業に参加している。（主体的な態度）</p>
1	<p>どんなことを伝えたらよいか考えよう</p> <p>◎「モノ、人、コト」の視点で考えさせる。</p> <p>◎グループに分かれて、発信方法・調査方法を決め、活動計画を立てる。</p>	<p>○考える視点を与え、考えを出させる。</p> <p>■話し合い活動を通して、伝えたいことのねらいを絞り、活動計画を立てることができる。（思・判・表）</p>
8	<p>グループ活動</p> <p>主な活動内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ・分かっていることをまとめる。（知識） ・本当にそうなのか、調べる。（事実確認） ・校外活動（写真を撮ってくる） ・紹介カード作り 	<p>○校外活動では、安全に気をつけさせる。</p> <p>○グループで役割を決め、活動に取り組みさせる。</p> <p>○活動計画表を毎時確認し、期限を設けて取り組みさせる。（タスク管理）</p> <p>★Canva for Education使用</p> <p>■安全に気をつけ、調査することができる。</p> <p>■活動計画に沿って、グループで協力して、取り組むことができる。</p>
2	<p>黒島のマップにまとめよう</p> <p>◎作成した紹介カードを一つのマップにまとめる。（QRコード化する）</p> <p>◎プログラミングで黒島クイズを作成する。</p>	<p>○リンク一覧表を作成し、児童に貼り付けさせる。</p> <p>○児童が提供したURLを教師がQRコード化してマップに貼り付けまとめる。</p> <p>○黒島の魅力をクイズにして、紹介する。</p> <p>★スクラッチ使用</p> <p>☆ICT支援員の協力あり</p> <p>■島のよさに気づき、伝えたいという思いを持ち、授業に参加している。（主体的な態度）</p>
1	<p>活動のまとめをしよう</p> <p>◎完成したマップで、実際にQRコードを読み取ったり試したりしてこれまでの活動の振り返りをする。</p>	<p>○完成したマップをポスター印刷（黒板用）したり、パンフレット（児童配布用）にしたりして、配布する。</p> <p>■活動を振り返り、島の魅力を発見し、島に誇りを持つことができた。</p>

2. 学習活動の実際

2-1. 単元における位置づけ

単元 時間中の 時間目

2-2. 本時の目標

黒島の魅力をプログラミングでクイズにすることで、これまでの学習で得た知識を活用できるようにする。また、児童が島の魅力を考える中で、「海に隔てられた島ではなく、海によって繋がっている島」ということに気付かせ、自分の住む島に誇りを持つことができるようにする。

2-3. 本時の展開

主な学習活動 / 反応	教師の指導・支援 / 評価の視点 (方法)
<p><input type="text" value="プログラミング (スクラッチ) を使って、黒島の魅力を伝えよう。"/></p> <p>1. 授業の流れ確認</p> <ul style="list-style-type: none">・これまでに調査したり学習してきたことを振り返ったりして島の魅力を、プログラミングを使ってクイズゲームにする。 <p>2. 黒島クイズを作成</p> <ul style="list-style-type: none">・ペアプログラミングを行う。 操作する人：ドライバー 指示する人：ナビゲーター <p>3. 作成したゲームを体験する</p> <ul style="list-style-type: none">・共有ドライブにリンクを貼り、誰でも操作できるようにする。 <p>4. 感想を伝える</p>	<p>プログラミング (スクラッチ) の操作の仕方を全体で確認する。(協力：ICT 支援員)</p> <p>ペアプログラミングの方法を伝え、1問毎に役割を交換するように伝える。</p> <p>机間指導しながら、技術的などをアドバイスしていく。(教員・ICT 支援員)</p> <p>■黒島に関するクイズを楽しんで作り、積極的に活動することができたか。</p> <p>作成したゲームを「黒島の魅力マップ」に貼ることを伝える。</p>

3. 今回の活動の自己評価

【成果】

・島の魅力を伝えるための紹介カードを作成し、デジタル化することで、情報発信する力をつけることができた。

【課題】

・ICT 支援員の協力を得て、QR コード方法やプログラミングで「島クイズ」を作るなどの活動ができた。習得したノウハウを校内研修などで、全職員に共有し、児童生徒に継続して発信する力を育てていきたい。

4. 今後の課題

・デジタル機器を活用してのアイデアは広げることができた。しかし、それを実行するためのノウハウを児童生徒、教職員でこれからも身につけていく必要がある。

5. 本学習内容報告書活用にあたっての留意点

・Google を使った授業を行った。ソフトは Google にあるものと無料デザインツール「Canva」を使用した。校内での活用機器に応じて、参考にしてほしい。



黒島の魅力 つたえ隊

黒島の小学生による
黒島の魅力を紹介プロジェクト！

QRコードを読み込むと、その場所の紹介を見ることができます。

クイズゲームでは、黒島に関するクイズが出ます。

黒島を満喫して、黒島を愛してね！！

黒島小中学校 小学部より

