



## 令和元年度 竜王小学校 公開授業研究会

＝研究主題＝

### 21世紀型学力を育成する教育課程に関する研究～「プログラミング的思考」を育む学習活動～

＝研究の概要＝

本校では平成29年度より、甲斐市教育委員会から「21世紀型学力を育成する教育課程に関する研究」の指定を受け、ICT機器の活用、生活規律の充実、外国語科・外国語活動を取り入れたカリキュラム・マネジメントを生かした教育課程の編成、実践的なプログラミング教育など、児童の学力向上を目指した研究に取り組んできました。今年度は、プログラミング教育と問題解決型学習（算数）の更なる充実を目指して研究に取り組んできています。特に、プログラミング教育への取り組みでは、これまでの研究を生かしながら、児童の「プログラミング的思考の育成」を目指し、様々な工夫や手だてを全教師で考え、確認し、実践してきました。今回の公開授業研究会では、高・中・低学年の日頃の実践を発表し、各学年の発達段階にあった授業を提案していきます。



＝日 時＝

令和2年1月28日（火）  
13:10～16:30

＝日 程＝

- 13:25-13:40 アトラクション（体育館）  
4～6年生による合唱「群青」「ケ・セラ」
- 13:40-14:10 全体会（体育館）
- 14:15-14:30 授業説明会
- 14:30-15:15 公開授業



- ◆《高学年》 第5学年 総合的な学習の時間（多目的室）  
「**出動！ドラゴンレスキュー隊**」  
～EV3を使ったプログラミング学習を通して～  
授業者:清水 仁 教諭
- ◆《中学年》 第4学年 総合的な学習の時間（パソコン室）  
「**だれもがよりよく関わり合えるように**」  
～スクラッチを使ったプログラミング学習を通して～  
授業者:加藤 大稀 教諭
- ◆《低学年》 第2学年 国語科  
「**お話のさくしゃになろう**」  
～スクラッチjr.を使ったプログラミング学習を通して～  
授業者:今津 裕也 教諭



15:30-16:30 授業研究会

〔指導・助言者〕 山梨学院短期大学保育科 特任教授 奥山 賢一 様（高学年）  
山梨県総合教育センター情報教育部 主幹・指導主事 饗場 浩 様（中学年）  
山梨県立大学国際政策学部国際コミュニケーション学科教授・学部長 八代 一浩 様（低学年）

## ■ テレビ放送で表彰式と新しい支援員さんを紹介しました！

12月6日（金）のお昼のつどいの時間に、テレビ放送で表彰式と新しく来た支援員の杉山先生の紹介をしました。表彰式では「国土緑化運動・育樹運動標語ポスター」「小中学生新聞感想コンクール」「明るい選挙啓発キャッチフレーズ」「下水道ポスターコンクール」などの表彰を行いました。支援員の杉山先生にも、はやく竜王小学校に慣れてほしいと思います。



## ■ 初任研授業研究：道徳～小宮山先生&加藤先生～

12月6日（金）に本校の2人の新採用の先生が、初任研の授業で道徳の授業研究を行いました。2つとも「友情」「信頼」に関する授業でした。以下の資料に対して、子どもたちは友達のことを思いながら、どうすることがよいのか真剣に考えることができました。2人の先生の落ち着いた態度と、集中して授業に臨む子どもたちの素晴らしいさを感じた研究授業となりました。



真剣な眼差しで、授業後の研究会に臨む加藤先生&小宮山先生

### 【2校時：5年3組 授業者 小宮山先生 主題名「真の友情」 資料「ロレンソの友達」】

アンドレ、サバイユ、ニコライの3人に、20年ぶりに彼らの友人であるロレンソから会いたいという手紙がきました。しかし、刑事からロレンソが会社のお金を持ち逃げしたかもしれないという話を聞きました。3人は彼が会いに来たときにどうしたらよいか悩みます。アンドレは「逃がす」、サバイユは「自首をすすめるが、本人が納得しなかったら逃がす」、ニコライは「自首をすすめるが、本人が納得しなかったら、警察に知らせる」と3人の考えが違います。どの考えがあなたに近いですか？本当の友情とは？



### 【3校時：4年2組 授業者 加藤先生 主題名「友達との信頼ときずな」 資料「絵はがきと切手」】

転校していった友達の正子から料金不足の絵はがきを受け取った主人公のひろ子。母のアドバイスは「お礼だけ伝えればいいかも。（友達だから、相手を傷つけるよりいいかもしれない）」、兄のアドバイスは「料金不足をちゃんと伝える。（友達だから、間違ったことは言ってあげた方がいい）」でした。ひろ子は、悩みましたが、正子に料金不足のことを伝えることにしました。

どうしてひろ子は、そうしたのでしょうか？よりよい友達関係とは？



## ■ EV3を動かしたよ！～6年生プログラミング学習～

6年生は、EV3という車をいろいろな条件をクリアしながら走らせる、つまり、プログラミングする学習をしました。このプログラミングには、フローチャートと呼ばれる「～のときは～する」という流れを自分たちで考えることも大切になります。例えば、「障害物があるときは止まる」「荷物を見つけたら運び上げ、目的地まで運んで下ろす」「ある色の道を走る」などいくつかの条件をプログラムします。まず、各グループが設定した道路を走らせる発表を行いました。次に、各グループが設定した道を他のグループが攻略できるように挑戦しました。どうしたら課題をクリアして走らせることができるかグループごとに相談しながら、課題解決を図っていました。EV3を使ってのプログラミング学習については、ただ車を動かすことが目的でなく、課題解決するための論理的思考の育成や、話し合い活動などの協働的対話的な学習に繋がる学習を学校としても研究しています。その成果の一つとして1月28日（火）の公開研究会で5年生が授業を行います。

