

# コンピュータを活用した生活科学習

幡羅小学校

## 1 単元名 「乗り物に乗ってみたいな」 第2学年(生活科)

### 2 情報機器活用の意図・情報教育の視点

情報機器を活用するねらいとしては、「情報活用能力の育成」「授業改善」の2点が考えられる。本実践は、生活科としてのねらいを実現するために効果的な手段として、コンピュータの活用が計画されており、主に「授業改善」に重点をおいた実践例である。

### 3 本時の学習 (本時1/10)

(1) 目標 電車を利用して、熊谷駅まで安全に行くことができるように進んで計画をたてる  
ことができる。

(2) 展開

児童の活動・意識	活動への働きかけ( ) 評価( )	備考
1 生活科見学で「のりものたんけん」に出かけることを知る。 ・早く乗ってみたいな。	日時、経路を簡単に説明し、乗り物体験を想起させ、活動意欲を高める。 1学期の探検マップを想起させ、深谷駅や籠原駅、行き先の熊谷駅などでどんなことが調べてみたいのか、駅員さんや乗客などへの関心を持たせる。	
2 電車の乗り方や安全への注意など、熊谷駅まで行くために、どんなことを調べたらよいか話し合う。 ・自分でキップを買ったことないよ。 ・ぼく知ってるよ。	乗降駅、キップの買い方、料金、時刻表など電車に乗るための計画に必要な項目を、乗り物体験のある児童の発表をもとに整理する。 乗り物に乗ったときの様子を発表しているか。	
3 電車に乗る計画をたてる。 ・駅員さんにどんな質問をしようかな? ・家に時時刻表があったかな。 ・新幹線乗りたいな。	<b>キップを買ったことのない児童には、キップの買い方をコンピュータで調べられるようにする。</b> キップを買ったことのある児童には、体験をもとに、お客さんや駅員さんに聞いてみたいこと、詳しく調べてみたいことを中心に計画させる。 聞きたいことが思いつかないときは教科書の写真も参考にし、安全施設やマナーなども考えさせる。 キップの買い方や調べたいこと・聞きたいことを進んで考えているか。 調べたいことや聞きたいこと、安全な乗り方などを考えることができたか。	探検カード 自作ソフト PC補助 教員
4 計画の中から、駅員さんやお客さんに聞いてみたいこと、詳しく調べてみたいことを中心に発表し合う。	調べたいことが思いつかない児童には、友だちの意見を参考にして考えるようアドバイスする。 キップの買い方や調べたいことを発表し合い、カードに記入させる。	
5 次時は、しおりをもとに、バスの乗り方、役割分担、持ち物や約束を計画することを知る。	時刻表や図書室の本など見学の資料になるものや、事前に調べられることへの取り組みの意欲を高める。	

#### 4 自作ソフト「きっぷの買い方」の内容（使用ソフト「パワーポイント」 制作者 安藤）

### きっぷの買い方

1. 行き先のうんちんをしらべる
2. お金を入れる
3. 子どもひとりのボタンをおす
4. タッチパネルのボタンをえらぶ
5. きっぷをとる

★マウスををクリックしてね  
字のないところでクリックするとつぎのページへすすみます。ゆびマークのところはジャンプします。

### 4、タッチパネルのボタンをえらぶ

★110円のボタンにかるくタッチします。

★駅名が、がめんに出ていたらこどもボタンをおしてから、熊谷をえらびます。

もどる

### 1、行き先のうんちんをしらべる

深谷駅は、今いる駅というみで当駅と書かれています。

もどる

### 5、きっぷをとる

★きっぷが出てきたらとります。

つりせんは、となりに出てきます。

もどる

### 2、お金を入れる

★コインのところへ、110円入れます。

もどる

### じどうかいさつをして、さあ熊谷駅にしゅっぱつ！

★きっぷはきかいでよみとります。おりまげたり、なくしたりしないでね。

もどる

### 3、子どもひとりのボタンをおす

★きっぷを買う人を、マークでえらびます。こどもひとりのボタンをおします。

★まちがえたときは、下の赤いとりけしボタンをおせばだいじょうぶです。

もどる

#### 5 成果と課題

本時では、経路図や自作ソフトによるシミュレーションを通して、操作と駅見学への意欲化が図られ、実際にキップを買った経験のない児童には、有効であった。

話し合いの中で、列車の危険性やホームでの行動など自分たちの安全への気づきが十分行われたが、駅員さんの仕事に関しては、資料がもう少しあると、調べてみたいこととして広がりを持たせられたと思う。