

第5学年の実践

令和6年度 おおたの未来づくり【A ものづくり】

「山王×ライフ=SHINKA ～新作パンの企画提案をしよう～」

知る やってみる

①相手意識をもって取り組むための単元設定

児童が作成した企画書に対し、ライフの方からフィードバックをしていただくことから単元を始める。単元を通して、売り手や買い手の思いをよく捉えながら学習を進め、企画・提案を考え、プレゼンテーションを行うようにする。



知る 見つける 考える やってみる

②「人・もの・こと」と関わり探究する学習の流れの工夫

「知る」「見つける」「考える」「やってみる」の流れを繰り返しながら、最終的な新作パンのプレゼンテーションを行うために、様々な場面で授業パートナーや店舗などと関わり、学習活動が展開されるようにしていく。



見つける 考える

③自他のよさに気づき生かすための話し合いの場の設定

思考ツールやホワイトボードを活用し、話し合いが効果的に行われるようにする。また、自分の役割を明確にし、見通しをもって学習に取り組むことができるよう班の人数を4～5人とし、班カードを活用していく。



考える やってみる

④多様な表現や関わりを生み出す ICT の活用

多様な表現を身に付けるために情報収集・スライド作成・アンケート調査・統計資料作成などでICTを活用する。また、振り返りは複数人で共同編集ができるオクリンクプラスを使用し、調べたことや班ごとの学び、個人の振り返りを蓄積できるようにする。



令和5年度 「PPP～ぷよぷよプログラミングプロジェクト～」(学習の流れ)

知る 見つける 考える

ゲームのコンセプトを設定しよう

「おおたの未来づくり」の概要を知り、相手意識をもって、どのようなオリジナルゲームを作るのかを考え、コンセプトを提案する。

考える

ゲームを作成しよう

コンセプトを基にゲームを作成し、他のグループの友達に発表を行う。そして、ゲーム内容について企業の方からフィードバックをもらう。

やってみる

ゲームを改善しよう

フィードバックを受けて発見した問題を整理し、ゲーム内容の改善を行う。その後、企業の方に完成したゲームのプレゼンテーションを行う。

