

感染症の予防

B

実践概要

感染症の広がりやすさについて調べた内容を、「Viscuit」によるプログラミングにより表現する活動を通して、感染症の予防についての理解を深めさせる。

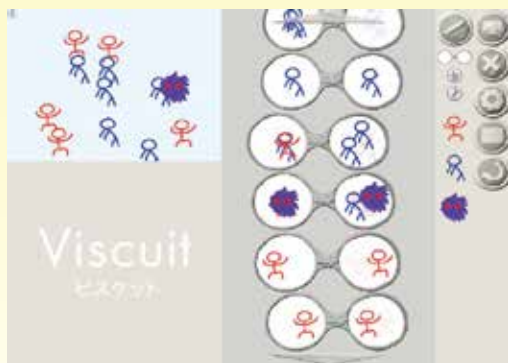
使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

「Viscuit」デジタルポケット
「児童用タブレットPC（Windows）」

本時の流れ

	主な学習活動	○指導上の留意点 ★評価内容等
導入	<ul style="list-style-type: none"> ●感染症について知る。 ●感染症が広がる原因について考える。 	○インフルエンザについての知識を想起させる。
展開	<ul style="list-style-type: none"> ●感染症の広まりを「Viscuit」で表現する。 ●感染症の広まりを予防する方法を考え、「Viscuit」で表現する。 ●プログラムを比較する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○画面全体が感染者になる様子を確認させる。 ○日常生活の予防法を想起させ、プログラムにするよう声掛けをする。 ○画面から人等が消えないようにする。 ○板書をする際、観点ごとに分けて板書し、児童に違いを見付けさせる。
まとめ	●感染症の予防について三つのグループに分け、まとめる。	<ul style="list-style-type: none"> ○三つのグループを児童の言葉でまとめる。 ★感染症の予防法について理解している。【知】

ここに注目！（本事例のポイント）



人が感染症にかかる様子を表現することで、インフルエンザウイルスによる感染の強さ、広がりやすさを視覚的に捉えさせる。感染の様子に変化を付けることで、実際に近い状況を再現する。

例えばインフルエンザウイルスに感染した人が回復したり、感染した人と接触しても感染しない方法を考え、プログラムに反映することで、感染症の予防方法を考えることができるようになる。

I 情報教育

理論編

実践事例

カリキュラム例

理論編

実践事例編

カリキュラム例

II 小学校プログラミング教育

III 情報モラル教育