

# 米づくりのさかんな地域

B

## 実践概要

「米づくりのさかんな地域」の学習を基に、農業機械の自動運転をモデルとしたプログラミング体験を通して、これからの米づくりの課題を解決するための工夫について考えさせる。

## 使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

「ブロッチ（YJ-S01型）」山崎教育システム  
「児童用タブレットPC（Android）」

## 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"> <li>●米づくりの農家のかかえる問題を振り返る。</li> <li>●学習課題をつかむ。</li> </ul>	<p>○自動運転システムの映像を見て、農業機械のイメージをつかませる。</p>
<p>農家の人たちがかかえる問題を解決するための 農業機械の自動運転そう置を作ろう。</p>		
展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>●自動運転装置がどう動いたら効率よく仕事ができるか考える。</li> <li>●自動運転させるプログラムを作成する。</li> <li>●自分の意図する動作をするプログラムを考え、自動運転装置を完成させる。</li> </ul>	<p>○作成したプログラムによって動く自動運転装置を互いに見合うことにより、よさを見付けさせる。</p> <p>★プログラミングの面白さや便利さを感じている。〔ブ〕</p>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>●学習の振り返りを行う。</li> </ul>	<p>○自動運転システムを開発した人の思いや願いを知ることを通して、これからどんな装置があったら便利か考えさせる。</p> <p>★実際の取組や友達の意見を参考に、これからの米づくりの発展について考えようとしている。〔主〕</p>

## ここに注目！（本事例のポイント）



「ブロッチ」を動かすために2人1組で試行錯誤しながら取り組ませた。前に進む等の基本的なプログラムが書かれたカードを手元に置き、焦点を当てて活動できるよう配慮した。



友達と協力しながらプログラムを考えさせた。考えたプログラムを実行し、修正することを繰り返して、よりよい動きを考えることができるようにした。