

【理科・小6・「生物どうしの関わり」①】

育成を目指す資質・能力

(知識・技能) 生物の間には、食う食われるという関係があることを理解する。

(思・判・表) 生物と環境について追求する中で、生物と環境の関わりについて、より妥当な考えをつくりだし、表現する。

(学びに向かう力等) 生物と環境との関わりについての事物・現象に進んで関わり、粘り強く、他者と関わりながら問題解決しようとする態度を養う。

ICT活用のポイント

児童同士の考えを短時間かつ容易に知ることができ、共通点や相違点があることを見だしやすく、対話や思考を促すことができる。他者の考えを材料として、自分の考えを見直したり、作り変えたりすることができる。

【つかむ】

生物の生存条件を考えることから、学習の見通しをもつ

生物は、水や空気、食べ物とどのように関わっているのだろうか

【追究する】

予想を基に、生物と水や空気、食べ物との関係を調べ、より妥当な考えを導き出す

【まとめる】

生物と環境について意見を出し合い、持続可能な環境について考える

事例の概要

○ICT端末を活用して、生物どうしの関わりを試行錯誤しながら見いだす。また、他者との協働により、より妥当な考えを導き出す。

【事例におけるICT活用の場面①】

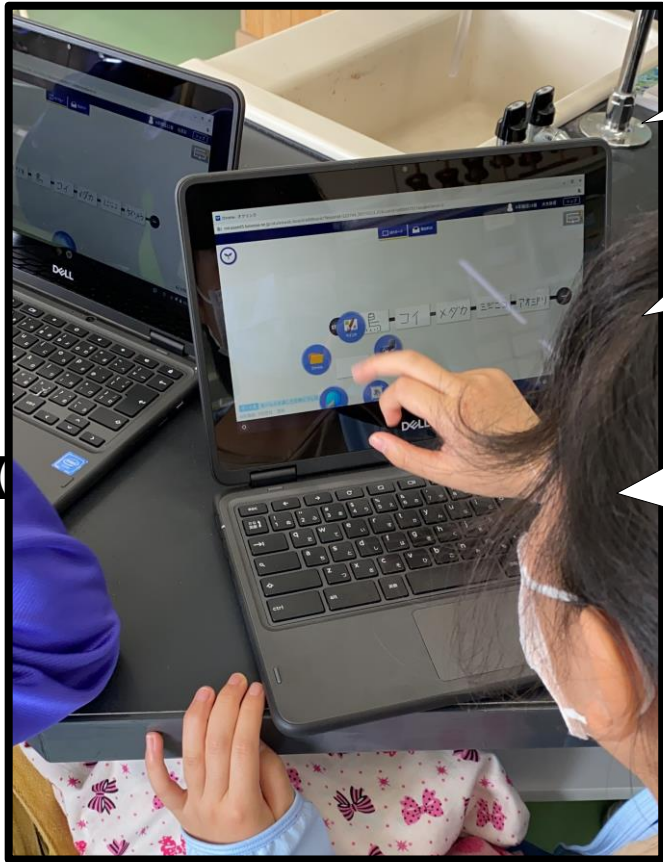
○学習支援ソフトでカードに生物の名前を書き、食べる食べられるの関係でつなぐ。つなぎ替えや加除修正が容易に行える。

【事例におけるICT活用の場面②】

○カードを「動物を食べる生き物」、「植物を食べる生き物」、「植物」の3つに色分けして気付いたことを発表する。友達のシートやインターネットの情報を参考にできる。

【理科・小6・「生物どうしの関わり」②】

【事例におけるICT活用の場面①】



カードを足したり、消したりするのが簡単だよ。

住んでいる場所が同じ生物がつながれるのが見えてきたぞ。

ノートに書くのちがって、すぐに色を変えたり、つなぎ直したりできるので、たくさんカードを増やせるね。

みんながどんな生物を選んでいるのか、どうやってつないでいるのか参考にできる。

先生。住んでいる所が分からない生物があるのでインターネットで調べていいですか？



- カードに生物の名前を入力し、食べられる生物から食べる生物へとつなぐ。ICT端末上では、カードの加除修正が容易にできるので、児童は安心してカードをつなぐことができる。ノートに比べて短時間でカード作成ができるので、多くの生物をつなぐことができる。たくさんの情報が集まるので、山や海など住んでいる場所をつながることや、途中で線が枝分かれするのを見いだしやすくなった。
- 作成したカードを、動物を食べる生き物、植物を食べる生き物、植物の3つに色分けして気付いたことを発表する。分からないことはウェブブラウザで検索し、色分けに反映できる。規則性を見いだしやすくなり、考えに自信がもてない箇所を友達の見え方やウェブの情報を基に確かめることができる。
- 指導者は、手元のICT端末で、全員の画面を閲覧しながら机間支援を行い、参考にさせたい考えを示したり、全体共有や比較させたい考えを把握することができる。

【活用したソフトや機能】

- ・学習支援ソフト(電子付箋 データ提出 受信 一覧表示)
- ・ウェブブラウザ(情報収集)