

# 【家庭科・小学5年・食べて元気！ご飯とみそ汁 B(1)(2)】①

## 育成を目指す資質・能力

- (知識及び技能) 食事の役割や日常の食事の大切さと食事の仕方、伝統的な日常食である米飯及びみそ汁の調理計画や調理の仕方について理解し、適切に調理することができる。
- (思、判、表等) おいしく食べるために米飯及びみそ汁の調理計画や調理の仕方について問題を見出して課題を設定し、様々な解決方法を考え、実践を評価改善し、考えたことを表現するなどして課題を解決することができる。
- (学びに向かう力等) 家族の一員として、生活をよりよくしようと、食事の役割、伝統的な日常食である米飯及びみそ汁の調理について、課題の解決に向けて主体的に取り組んだり、振り返って改善したりして、生活を工夫し、実践しようとする。

## ICT活用のポイント

コロナ禍で学校での調理実習が実施できないため、プログラミングソフト「炊飯器シュミレータ」を用いて水加減や浸水時間、火加減などを調節することを通して、炊飯の一連の手順を明らかにする

### 1 本時のめあてをつかむ。

めあて：炊飯のプログラムを考えると通して、おいしいご飯を炊く手順を明らかにしよう。

### 2 炊飯のプログラムを考え炊飯の一連の手順を話し合う。

### 3 本時の学習の振り返りをする。

## 事例の概要

炊飯のプログラム(=炊飯器に組み込まれているプログラム)を考える活動を通して、①炊飯の一連の手順について理解するとともに、調理の手順を考えると②プログラミング的思考の育成につながることや③身近な生活でコンピュータが活用されていることにも気付くことができるようにする

(※緑文字は小学校プログラミング教育の3つのねらい)

## 【事例におけるICT活用の場面】

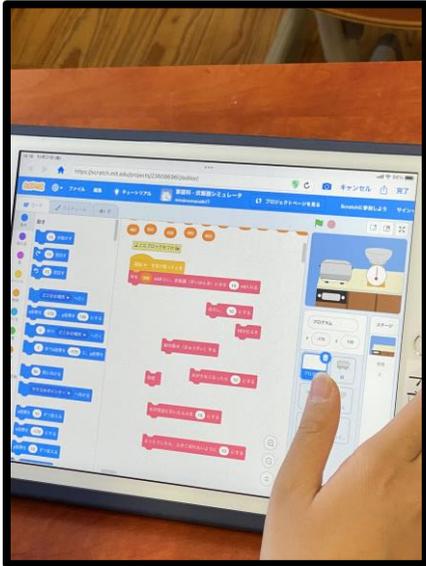
- プログラミングソフト「炊飯器シュミレータ」を用いて、炊飯の手順を分解し、並べ替えを行う。
- 考えたプログラムを実行すると、その結果が表示されるため、表示された内容をヒントにしてプログラムを繰り返す。

※本時で使用した「炊飯器シュミレータ」は「小学校を中心としたプログラミング教育ポータル」より、無料でダウンロードできる。 <https://miraino-manabi.mext.go.jp/content/261>

# 【家庭科・小学5年・食べて元気！ご飯とみそ汁 B(1)(2)】②

## 【事例におけるICT活用の場面①】

各自の端末で炊飯のプログラムを考える



実行結果をもとにプログラムを修正する



一人で考える

実行結果が表示される

火が弱いと表示されたから、火加減を見直さないといけない...

加熱する前にお米を水につけたらどうかな...

試行錯誤を繰り返す



友達と考える

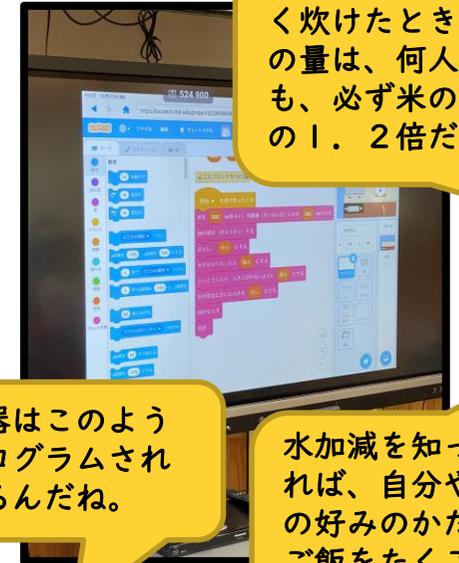
一人分の分量を基に、家族の人数分のご飯をおいしく炊くために、水加減や浸水時間、火加減、蒸らしなどの炊飯に関する一連の手順について、コンピュータ上でブロックの並び替えと条件設定を行った。

炊飯の一連の手順を考えてブロックを並び終えた後、プログラムを実行して結果の表示を確認した。

焦げてしまったり、柔らかくなってしまったりした原因を考えてブロックの並びや条件設定を見直し、おいしいご飯を炊くためのプログラムを繰り返した。

## 【事例におけるICT活用の場面②】

大型モニターに提示して全体で話し合う



プログラムでうまく炊けたときの水の量は、何人分でも、必ず米の体積の1.2倍だね

炊飯器はこのようにプログラムされているんだね。

水加減を知っていれば、自分や家族の好みのかたさでご飯をたくことができるね。

炊飯がうまくいかないプログラムを表示し、ブロックの並びや条件設定について話し合った。

その後、上手に炊けたときの条件を黒板に整理し、気づいたことを発表した。