2年　　情報活用型プロジェクト学習　単元デザインシート

ア. 学年・教科：　２年・国語	イ, 単元名：ビーバーの大工事
ウ. プロジェクトのミッション（児童・生徒がめざすこと・目的意識） 一年生に対して、すごい動物クイズ大会を開こう	エ. 期待する成果物（どんな内容をどんな表現手段で？） 動物のすごいところクイズとそのクイズの解説を作る

オ．収集（動物が生きるために使っている知恵について調べよう。）	カ．編集（　動物のすごさが伝わるクイズを作ろう）		キ．発信（一年生にすごい動物クイズ大会をしよう）
収集 a. 課題づくり（何をきっかけに？／どんな課題を？） 収集 b. 図書（どんな本？／検索キーワード？） ード	編集（整理・分析） k. 比較（どんな情報？／どんな観点で？） 編集（整理・分析） l. 関連づけ（どんな情報？／何の関係？） 所	編集（表現） r. ポスター・パンフレット（何を伝える？／何を工夫する？） カード	発信 w. 発表・イベント（誰を相手に？／どんな場所で？） 信とふりかえりのカ 発信 z. ふりかえり（何を根拠に？／何にきづく？）
教師自作の動物クイズをもとに 図鑑、動物の知恵に関する本 動物、体のひみつ、すみか、子育て、	動物たちの知恵や体のひみつ 知られていない、驚きがある、 動物の生きる知恵	動物の生きる知恵 クイズの出し方と解説の仕方	一年生に 対面型のクイズ大会 一年生に、動物のすごさが伝わったか。 必要な情報を得るための方法

ク．情報活用能力（〇この単元で育成したい　□この単元で発揮してほしい→カード裏面を参考にスライド５の体系表から選び、単元にあわせて具体化）		
□調べる目的を明確にし、それに合う本を探す 〇目次の使い方を知り、活用できる	□受け手を意識して分かりやすい解説を作る 〇テーマやキーワードをもとに、重要な情報を選びとる	□聞き手を意識した発表 〇
ケ. 授業展開・教師の手立て（スライド６の指導方略表を参考に作成。対応する手だては番号を記載）		
②教師自作の動物のすごいところクイズから （　　）時間	㉒どの情報を使うと、またどのようなクイズの出し方にすると、すごさが伝わるかについて、アイディアを創出する。 ㉓児童同士でクイズの出しあいをし、解説の分かりやすさやすごさが伝わるかどうか点検する。 （　　）時間	㊳ （　　）時間

学習活動カード（表面）こちらを並べて使います。