

教科：1年 図画工作科 単元 かきたいもの なあに

○学習の計画（2/2）

第1時 いろいろな絵を、コンピューターで描く。

第2時（本時） 魚の絵を描き、魚の動きを表現して、楽しい水族館を作る。

○本時の目標

(1)魚の動きを考え、いろいろな動きをさせることで、楽しい水族館を作ることができる。

(2)自分たちの作品を楽しみながら、鑑賞することができる。

○準備・資料 タブレット、タッチペン、操作方法のスライド、電子黒板、ワークシート

○学習過程

段階	学 習 活 動	時間	指 導 上 の 留 意 事 項
課題をつかむ	1 Viscuitでのプログラムの作り方を復習する。 (1)おおぶまなびネットからViscuitのアプリを開く。 (2)上下左右に動かす方法や大きさや形を変える方法を知る。	10	<ul style="list-style-type: none"> ○タブレットは一人一台使用する。 ○電子黒板で操作方法を示す。 ○水族館の動画を見せ、一律でないさかなの動きのイメージを膨らませる。 ○自分で考えたさかなの動きのイメージを伝え合う。
	2 本時の学習課題を知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> さかなのうごきをかながえて、1年〇くみのすいぞくかんをつくろう。 </div> (1)自分の魚をどんなふうにかしたいかを考える (2)自分で考えた動きを隣同士で説明し合う。		
解決する	3 プログラムをつくる。 (1)魚の絵を描き動かしてみる。 ・左右の動き ・回転 ・スピード 等 (2)動きが完成したら作品を送る。 (3)友達の作品を鑑賞し、自分の作品に工夫を加える。 (5)鑑賞し合い、工夫したことを発表する。	35	<ul style="list-style-type: none"> ○初めは上下左右の動きのみで水族館作らせる。 ○つまずいたら導入での基本の動き戻って考えさせる。 ○送るとタブレット上の画面からは消えてしまうが、送られていることを伝える。 ○送るとみんなの作品をひとつの画面でみることができることを伝える。 ○ペアで発表させたり、代表児童に発表させたりする。 評自分で考えた魚の動きのイメージをプログラムで表現している。（発表、観察）
まとめる	4 振り返りをする。 (1)感じたことをワークシートに記入する。 (2)記入したことを発表する。	45	

○指導の力点

- ・オフライン版Viscuitを使用し、上下左右や大小に絵を動かしたり、動くスピードを変えたりする方法など、いろいろな動きをどうやってやるのかを考えさせる。さらに、友達の作品を見てプログラムを読み取ったり、動きの工夫を考えさせたりすることによって意欲を高めさせたい。





