|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 授業展開例No.1 | 学年 | １ | 教科 | 図画工作科 | 本時 | ２／２ | 実施月 | １０ |
| 単　元 | イラストを動かそう |
| 本時の目標 | イラストに合った動きを画面上で表現する |
| 使用ソフトウェア | ＜ビジュアルプログラミング＞　ビスケット |
| プログラミング的思考力との関連 | イラストの動きを思考錯誤しながら論理的に考える。 |

展開

|  |  |
| --- | --- |
|  | 学　　習　　活　　動　　　　　　　　※教師の支援　◆思考ツールの活用　☆評　価 |
|  153040 | 　イラストに合った動きを表現しよう※ビスケットで絵を描く方法を復習する。〇イラストを描こう　　・ロケットを飛ばしたい　　・魚を泳がせたい※操作方法や学習内容を理解しやすくするために、教師が作った例を用意しておく。　　・流れ星を作りたい　　　　　　イラストに動きをつけよう　◆動きを言語化し、作品の説明をしやすくするために、フローチャートを活用する。 　〇友達と発表し合おう　　・ロケットが上昇しています　　・流れ星がいっぱいです　　・かっこいいね〇振り返りをしよう☆イラストに合った動きを表現することができたか（画面、発表）step |