|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |
| 15  30  40 | 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 |