|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 授業展開例No.5 | 学年 | ２ | 教科 | 図画工作科 | 本時 | ５／６ | 実施月 | １０ |
| 単　元 | 絵を動かしてお話をつくろう |
| 本時の目標 | ２枚のイラストが交互に変わることで生まれる物語を友達に語ろう。 |
| 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 | 自分の思いに沿ったイラストの動きを論理的に考える。 |

時間

|  |  |
| --- | --- |
|  | 学　　習　　活　　動　　　　　　　　※教師の支援　◆思考ツールの活用　☆評　価 |
|  103040 | 　イラストを動かしてお話をつくろう※ビスケットで絵を描く方法を復習する。〇動く物のイラストを２枚描こう　　・犬のしっぽが左右に動くようにしたい　　・魚が泳ぐ感じにできないかな※親機で実物を見せることで、操作方法や学習内容を視覚的に理解できるようにする。　　・うさぎがピョンピョン跳ねる動きにしたいな　　　　　　２枚のイラストに動きをつけよう　◆２つのイラストが繰り返されるフローチャートを考えさせることで、動きのイメージをとらえやすくする。 ※２つのグループに分け、聞く側と語る側にすることで、混乱を避ける。　〇物語を考え、友達に語ろう　　・春が来てうれしいのか、ウサギが元気よく走っています　　・鳥にねらわれた尺取り虫が必死に逃げています※よりよい友達のプログラムを見て、プログラミングへの意欲を高める。　　・夏が終わり、花びらが散っていく様子です〇振り返りをしよう☆描いたイラストの動きに合ったお話を語ることができたか。（発表）step |