|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 授業展開例 No.6 | | 学年 | ２ | 教科 | 図画工作科 | 本時 | ５／６ | 実施月 | １０ |
| 単　元 | どうぶつさんといっしょに | | | | | | | | |
| 本時の目標 | | 好きな動物を考えて描き、動きをつけることができる。 | | | | | | | |
| 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 | | | | | 自分の描いた生き物を動かすことができる楽しさを味わう。  動きの違いにより、表現するもののイメージや感じ方が変わることを体感する。 | | | | |

時間

|  |  |
| --- | --- |
|  | 学　　習　　活　　動　　　　　　　　※教師の支援　◆思考ツールの活用　☆評　価 |
| 15  30  40 | ※動物をいろいろと考えられるように、読書の時間を使って図書を見ておく。  　パレットを使ってお絵かきの画面に動物を描こう  　【ビスケットのお絵き画面】  描くものを決める  鉛筆を選ぶ  太さを選ぶ  絵を描く  できたら◎を押す  C:\Users\ty611429\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\ビスケットパレット.jpg  ※ビスケットで絵を描く方法を復習する。  ◆フローチャートで考えさせることで、イラストを描く手順を言語化し、説明をしやすくする。    〇めがねに入れて、動かそう  C:\Users\tm00.TOYOHASHI-ED\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\動物.jpg　C:\Users\tm00.TOYOHASHI-ED\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\動物2.jpg  ※操作方法や学習内容を理解しやすくするために、教師が描いて、動かして見せる。    〇友達に発表しよう    ・これは、かわいいライオンです。  　　　　　　　　　　　　　・わたしのうさぎが、はねているよ。  　　　　　　　　　　　　　・これはぼくのゾウさん。  　　　　　　　　　　　　　・みんなの動物が動いて、楽しいな。  　　　　　　　　　　　　　・わたしの動きと違う。やってみたいな。    〇振り返りをしよう  ☆好きな動物を描いて動かすことができたか（画面、発表）  step |