|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 |
|  153040 | ※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 |