|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 授業展開例No.15 | | 学年 | ５ | 教科 | 図画工作科 | 本時 | 4／8 | 実施月 | １０ |
| 単　元 | コロがるくんの旅 | | | | | | | | |
| 本時の目標 | | 材料や構造を工夫し、ビー玉の速さや向き、意外な動きが演出できるようにコースを工夫しながら修正することができる。 | | | | | | | |
| 使用ソフトウェア | | ＜アンプラグド　プログラミング＞ | | | | | | | |
| プログラミング的思考力との関連 | | | | | 試行錯誤してビー玉が計画したように転がるように考える。 | | | | |

時間

|  |  |
| --- | --- |
|  | 学　　習　　活　　動　　　　　　　　※教師の支援　◆思考ツールの活用　☆評　価 |
| 15    25  35  40 | ※修正点を明らかにするために、気になるところに注目してビー玉を転がすように促す。  ◆動きの変化についての課題をミニホワイトボードに書き出し、作品についてのアイデアをフローチャートに書き加える。  ※互いの工夫のよさに気づけるようにするために、ミニホワイトボードに書かれたアイデアを他の子にも見えるようにしておく。  ※助言しあうことで、次時への見通しや活動意欲を持たせる。  　　　ビー玉の動きが変化するようにコースを工夫しよう  落とし穴にうまく落ちない  カーブで飛び出してしまう  　　　　　↓　　　　　　　　　　　↓  ・穴を大きくしよう  ・穴まで誘導する壁を作ろう  ・穴の手前をへこませよう  ・坂の角度をゆるやかにしよう  ・障害物を置いて、速度を落とそう  ・外側の壁を高くしよう  　　　　　　　　　　　　　　　　　Ｎｏ  　　　　　　　うまくできたかな　　　　角度や材料などを変えよう  　　　　　Ｙｅｓ  工夫したことを説明したり、他の作品に対して助言をしたりしよう  　　・おもしろい動き　　　・もっと○○にしよう  　　　にしよう  　どんなしかけが増やせそうか考えよう  　　　　・スロープをらせん状にしよう  　　　　・ジグザグに進むように障害物を作ろう  　　　　・別の材料を使ってみよう  〇振り返りをしよう  ☆玉の転がり方から、試行錯誤してコースを工夫することができたか  step  （ミニホワイトボード、態度） |