

第 2 学年図画工作科学習指導案

1. 小単元名「形のかくれんぼ」(全 7 時間)

2. 目標

- 「もとの形から新しい形を見つけてかく工夫をする」ことを通して、形や色、方法や材料を工夫する力を培う。
- 簡単なプログラミングの体験を通じて、コンピュータの特性について感覚的に理解する。
- プログラミングゼミを用いて自由な創作活動を行ない、プログラムは自分でも簡単につくれるものであることを体感する。

3. 指導計画 (全 7 時間)

時	ねらい	○主な学習活動 ★ねらいとの関連
1 2	形が同じでも、見方を変えて違ったものに表現できることに気づく。	○初めに好きなものを画用紙に描いてはさみで切りぬく。裏返してどのようなものが見えるか、様々な方向から形見つけをする。(タブレットなし) ★形の不思議さや面白さに触れ、柔軟なものの見方や考え方を促す。
3	プログラミングゼミを操作し、プログラムの基礎に触れる。	○おねがいブロックをつかって、はじめてキャラを動かす。 ○身の周りでプログラムが利用されているものを見つける。 ★プログラミングの基礎を学び、興味をもって取りくむ。
4	描いた絵をプログラミングで動かすと、さらに違った表現ができることに気づく。	○自分で描いた絵をとりこみ、簡単なプログラムで動かす。 ★自分の絵が動く体験を通し、興味をもって取りくむ。
5 6 7	作品作りに取りくみ、プログラミングの楽しさを味わう。	○プログラミングで絵を動かそう。 ○プログラミングで音もならそう。 ★紙だけでは表現できない表現方法に取りくむ。 ○おすすめポイントを発表しよう。 ★作成したプログラムを発表し合い、気付いたことを伝え合う。

○見方・考え方を働かせる手だて

この授業で大切にしたい見方・考え方は、普段使っているアプリは自分達でも簡単にプログラムで作れるものだと感覚的に理解させることである。それには、自分の紹介したい話を題材に、プログラミングで自分の絵を動かすことで「楽しみながら学ぶ機会が」大切であると考え、学習を設定した。まずはプログラミング的思考を体験することで、今後学年が上がったときに柔軟に活用していく力が身につけばと考えている。

4. 本時の学習指導（全 7 時間中の第 6 時）

(1) 目標

プログラミングを通して、楽しみながら形にあわせて、絵を動かそうとする。

(2) 展開

○主な学習活動	・指導・支援 ※資料 ★評価
<p>○プログラミング操作の振り返りをする。</p> <p>○本時のめあてをつかむ。</p>	<p>※ 動かし方の例を見えるところに掲示する。手元に配布済。</p>
<p>プログラミングをつかって、絵を動かそう。</p>	
<p>○ワークシートで、どのような動きにするか、見通しをたてる。</p> <p>○参考作品の動きを見て、自分の形と関連のある動きを真似して、パラメータを調節する。</p> <p>○考えた動きを試行錯誤してプログラミングする。</p> <p>○友達と、動きとプログラムを確認しあって、自分のイメージに近づくようにする。</p>	<p>・プロでも一回で考えた通りに動くことはないので、何度も試行錯誤してイメージに近づけることが大切だと伝える。</p> <p>・ただ面白がって意図しない動きをつくるのではなく、「なぜそうしたのか」「形のどこに関連しているから面白いのか」を問いかけながら進める。</p>
<p>○工夫したところをワークシートに書く。</p> <p>○発表し、感想を交わす。</p>	<p>★考えにあった動きを表現しようとする。</p> <p>★何度も試行錯誤する。</p> <p>★学んだことを活用しようとする。</p>