

5 奥州市立江刺愛宕小学校


1 学習活動の概要

学年	第5学年
教科(単元名)	図画工作科(心のもよう)
教材タイプ	ビジュアルプログラミング言語
利用ツール	Viscuit
環境	学校所有のパソコンを1人1台使用

学習活動の分類

B.学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するものです。

2 本時の展開

	◇主な学習活動	指導上の留意点(■評価)						
導入	1 前時の学習を想起する。 ・「Viscuit」の使い方とできる表現を振り返る。 2 学習課題を確認する。	・事前にViscuitを起動する。 (Google Chrome)						
展開	自分の気持ちを、いろいろな形や色、動きで工夫して表わそう。							
	3 心のもようをつくる。 <Viscuitでできる表現の工夫>	・Viscuitの機能を利用して、 表し方を工夫する。 ・心のもようを形で表現する よう指示する。 ・「めがね(インターフェイス)」 を使って、動きをプログラミング するよう指示する。 ・イメージに合わせた背景に 変えるよう指示する。 ・全画面表示するよう指示する。 ・友達作品や「めがね」を見せ、 参考にするよう助言する。						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>形</th> <th>色</th> <th>動き</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>・変化</td> <td>・明るさ ・鮮やかさ ・透明</td> <td>・直線 ・ランダム ・回転 ・パクパク</td> </tr> </tbody> </table>	形	色	動き	・変化	・明るさ ・鮮やかさ ・透明	・直線 ・ランダム ・回転 ・パクパク	
	形	色	動き					
・変化	・明るさ ・鮮やかさ ・透明	・直線 ・ランダム ・回転 ・パクパク						
4 友達の作品を鑑賞する。	 <p>友達に自分の作品を紹介する</p>							
展開	5 工夫して心のもようをつくる。	・友達の作品の鑑賞から感じ 取ったこと、気付いたことな どを取り入れるよう指示する。						
	6 友達の作品を鑑賞する。	<p>■Viscuitの機能を活用して、 形と色、動きで心のもようを 表現している。 [創造的な技能]</p> <p>・鑑賞のポイント</p> <table border="1"> <tr> <td>① 形</td> </tr> <tr> <td>② 色</td> </tr> <tr> <td>③ 動き</td> </tr> <tr> <td>④ 気持ち</td> </tr> </table>	① 形	② 色	③ 動き	④ 気持ち		
① 形								
② 色								
③ 動き								
④ 気持ち								
終末	7 作品カードに記入する。	・友達の作品を鑑賞して、よさ や美しさを感じ取ったこと を、作品カードに記入する よう指示する。						
	8 本時の学習を振り返る。	・よいと思った作品を紹介 する。						

完成作品としての出来栄だけでなく、児童が、このゴールに至るまでの手順を、どのように試行錯誤しながら考え、筋道を立てて取組を進めたのか、その思考の過程を丁寧に見取ることが、児童のプログラミング的思考を育むことにつながると考えます。



POINT①

瞬時に全画面表示できることで、児童同士の共有ができます。

プログラミング的思考を育む取組

「めがね」のプログラムには番号がないので、児童は、友達の表現等から意図した動きのプログラムを試行錯誤しながら考えています。

POINT②

作品カードに記入することによって、結果としての作品のみを評価するのではなく、活動過程での発見や工夫の様子を見取ることができます。