

教科	生活	単元名	かいた絵をうごかさう
----	----	-----	------------

## 本時のねらい

- ・プログラミングの楽しさやおもしろさ、達成感などを味わうとともに、プログラミング的思考を育む。
- ・自分の描いた絵を思うように動かすためには、どういう手順が必要かを考えることができる。
- ・形や色、動きなどを変えて楽しんだりしながら、自分の表現したいイメージをもつことができる。

## 本時における 1 人 1 台端末の活用方法とそのねらい

- ・Viscuit を使い、自分の描いた絵を思うように動かすためには、どのような手順が必要かを考え、視覚的に判断できる簡単な道具を使ってプログラミングする力を育成する。
- ・感じたことや想像したことから、表したいことをタブレットを使って表現する。

## 活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・ Chromebook
- ・電子黒板
- ・Viscuit
- ・グーグルクラスルーム

## 本時の展開

学習の流れ	主な学習活動と内容	ICT 活用のポイント・工夫
導入 (5分)	○Viscuit で作った教員の作品を見せ、今日の学習の流れを知る。	・事前に作った作品を電子黒板に映すことで、学習の見通しの視覚支援を行う。
展開 (分)	○Viscuit の基本的な使い方・動かし方を学ぶ。 ・お弁当作り：タブレットの指の移動操作 ・進む方向、動き方の練習、ランダムに動かす練習 ・絵の変化アニメーションの練習  ○ビスケットランドで描いた生き物（虫）をどのように動かすかイメージしプログラミングする。 ・自分の描きたい生き物（虫）を考え、描く。 ・生き物に動きをつける。 ○描いた絵にプログラミングで動きをつけた作品を、ビスケットランドへ送る。	・Viscuit のサイトをクラスルームに登録し、サイトから基本的な使い方・動かし方を順序立てて進めていく。  ・ビスケットランドを使い、クラスで 1 つの広場を作ることができる。
まとめ (分)	○作品を鑑賞する。 ・各自が制作した作品をビスケットランドに集めて鑑賞する。 ・自分が制作した生き物について、工夫したことや友達の生き物や動きの感想などを発表する。	・電子黒板に大きく表示し、みんなで鑑賞することができる。 ・個人の画面からもビスケットランドの広場で鑑賞することができる。

## 1 人 1 台端末を活用した活動の様子



写真 1：Viscuit の基本的な使い方・動かし方を学んでいる場面

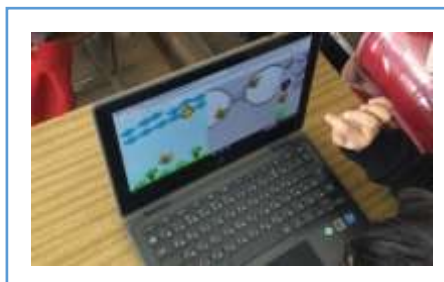


写真 2：生き物の絵を描いて、動きをプログラミングしている場面



写真 3：電子黒板でみんなの生き物を映し出している場面

## 児童生徒の反応や変容

いろいろな色や太さなども自分で選べ、創造性豊かな生き物の絵を描き、見ている側も楽しい作品となった。描いた絵を自分たちなりに工夫してプログラミングして、動きに変化を見せようとする姿が見られた。また、自分がイメージした動きを表現するため、どのような動きを組み合わせればよいか、論理的に考えていた。

## 授業者の声～参考にしてほしいポイント～

Viscuit を使うことで、順序だてた動かし方を学ばせることができるので、簡単にプログラミングを体験することができた。少しずつ複雑な動きを入れてみるのも面白いと思った。児童にとって、プログラミングは楽しい、おもしろい、またやりたいと思うものになった。またクラス全体で広場の画面を共有でき、子どもたちが一体感をより感じることで作品作りとなった。