

## 図画工作科学習指導案

指導者 ○○小学校  
教諭 ○○ ○○

- 1 単元名 不思議な動物園
- 2 対象学年 第5学年
- 3 指導計画 3時間：本時3／3
- 4 本時のねらい

自分の考えた不思議な生き物を、プログラミングの仕組みを生かして動かし、イメージに合う作品をつくることができる。

### 5 指導過程

学習活動・主要発問	予想される児童の反応	指導上の留意点・支援	【観点】評価 (方法)
1 前時に児童がかいた不思議な生き物について振り返る。  2 自分がかいた不思議な生き物の特徴を思い出す。  3 本時の課題を把握する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・まだ誰も見たことのない不思議な生き物をかいたな。</li> <li>・この生き物には○○という特徴がある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時の学習を思い出し、興味をもって学習を始められるように、<b>大型テレビ</b>を使い、児童がかいた作品を見せる。</li> <li>・イメージに合う作品づくりをさせることができるよう、生き物の特徴など、児童の発想を確認する。</li> </ul>	
自分の考えた不思議な生き物を、プログラミングを使って動かそう。			
4 不思議な生き物の特徴を基に、動かしたい動きをプログラミングで表現する。 ① 「スクラッチ」を起動する（三人で一台のコンピュータ）。 ② 操作方法の説明を聞く。 ③ 三人で協力して、発想や構想を広げながら、理想の動きに近づけていく。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・この生き物の特徴は○○だから、とび跳ねるような動きをプログラミングしよう。</li> <li>・命令ブロックを変えたらどうなるか、試してみよう。</li> <li>・うまく動かないのはなぜだろう？みんなで考えよう。</li> <li>・自分のかいた絵が動いて楽しいな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童がかいた絵をプログラミングを使って動かすことができるよう、予めスキャンして電子データにしておく。</li> <li>・視点を変えて発想を広げたり、児童の操作時間を確保したりすることができるよう、三人に一台の<b>コンピュータ</b>で作成を行わせる。</li> <li>・イメージに合わない場合に見当をつけながら改善できるよう、イメージに合わない動きと、そのプログラムに着目させて改善させる。</li> </ul>	<p>【関】プログラミングの仕組みを生かして、イメージに合う作品をつくることを楽しもうとしている。(観察)</p> <p>【思】自分のイメージに合うよう、プログラムを考えている。(作品、発言)</p>
5 完成した作品を鑑賞し合い、感想を伝え合う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなの生き物がどのように動くようになったのかを見てみよう。</li> <li>・□□さんが○○な工夫をしているね。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ毎に回りながら、それぞれの作品やプログラムを見合うようにするとともに、それぞれの作品のよさを捉えることができるよう、生き物の特徴をまとめた図鑑も合わせて見るようにさせる。</li> </ul>	<p>【技】自分の想像したことに合わせて、プログラミングの仕組みを生かしながら工夫して表している。(作品、発言)</p>
6 学習の振り返りを行う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の絵がイメージ通りに動いて楽しかった。</li> <li>・もっと○○なことをしてみたいな。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあてを再確認させ、自分のイメージをどれだけ表現できたのかを振り返らせる。</li> </ul>	