

第1学年 生活科学学習指導案

授業者 神保岳司

1 日時 令和1年11月19日(火)

2 場所 パソコン室(A棟3階)

3 学年・組 1学年1組 25名

4 単元名 「マウスの使い方」

5 本時の指導

(1) 本時の目標

- ・マウスの使い方に慣れ、海にいる生き物の絵を描く。
- ・描いた絵を動かす。

【身につけさせたい技能】マウスの基本的な操作(クリック・ダブルクリック)

(2) 展開

学習活動	指導上の留意点 ☆評価
1 前の学習を振り返る。 電源の入れ方やマウスの基本的な操作	・前の活動が想起できるようにする。 ・本時までには起動・マウスの操作の仕方を学習しておく。
2 本時の課題をつかみ、プログラミングを体験する。 みんなで水族館を作ろう。 プログラミングにチャレンジ!!	・学習の見通しがもてるように、モデルを示す。 プログラミングソフト 【Viscuit(ビスケット)】 ・skymenuで見本の画面を転送して、活動の仕方を説明する。
○生き物の絵を描く。 ・ビスケットを起動する。 ・色を選択して、生き物の絵を描く。	☆描いた絵を眼鏡の中に移動させている。【操作】ドラッグ。 ・使い方が分からないときは、個別に支援する。
○生き物を動かしてみよう。 ・右に動く命令をだす。 ・左に動く命令をだす。 いろいろな動かし方を知る。	・早く終わった児童は、他の生き物を描くよう伝える。
○いろいろな動きをさせてみよう。	・活動のふり返しをする。感想を発表する。
○作ったプログラミングを見合う。	・子どものがんばりを評価する。
3 ふり返しをする。	