

第5学年1組 図画工作科学学習指導案

日時：1月10日（金） 2校時（ 9：35 ～ 10：20 ）

場所：相模原市立上鶴間小学校 PC教室

指導者 宗方 勇樹

1 題材名 「見える見える！遠くに、近くに」

2 本時の指導

(1) 本時の目標

プログラミングによって実際に絵を動かすことで、大小遠近法を理解する。

(2) 展開

時間	学習活動	指導上の留意点 ☆評価
0	1 教師のプログラミングしたアニメーションを見て、感じたことを発表する。 ・ボールが斜め下に飛んでいる。	<ul style="list-style-type: none"> ・事前に Scratch で作成したボールが横へ何度も飛ぶアニメーションを提示する。 ・アニメーションが平面の動きであることを意識させる。
3	2 本時の課題をつかむ。 こっちに向かって飛んでくるように見せるにはどうすればよいのだろうか？ ・絵を大きくしていけば、段々向かってくるように見えると思う。	<ul style="list-style-type: none"> ・大きさによって見え方が変わるのではないかという意識をもたせる。 ・意見があまり出てこない場合は、適宜アニメの映像などを見せ、なぜ向かってくるように見えるのか考えさせる。
8	3 実際にプログラミングを行い、予想を確かめる。 ・大きくするにはどのプログラミングを使うんだろう。 ・「大きさを10ずつ変える」を使えばいいんじゃない。	<ul style="list-style-type: none"> ・1人1台のパソコンで Scratch を起動し、最初に見せたプログラムを子どもたちに開かせる。 ・大きさを大きくするブロックを提示し、それを使うことを確認する。
13	4 大きさを変えるプログラミングを考える。 ・どこに入れればだんだん大きくなるのかな。 ・「端に触れるまで」の中に入れるんじゃないかな。	<ul style="list-style-type: none"> ・入れる場所を見つけるには、プログラムを読み解く必要があることに気づかせる。 ・できた子にはアレンジしても良いことを伝える。 ・わかった子が増えてきたところで、わかった子にプログラミングの解説をさせる。
25	5 もっと近づいてきたり、違う場所から飛んできたようなプログラミングをする。 ・大きくなると、すごく近くにきたように見えるよ。 ・スピードが速いと一気に来たように見えるよ。 ・最初が小さいと、遠くから飛んできたように見えるよ。 ・どんどん大きさが大きくなるようにできないかな。	<ul style="list-style-type: none"> ・X座標、Y座標の意味や見方、絵の大きさの変え方や複製の仕方についての説明をする。 ・自分のイメージに合わせてプログラムの数値を変えさせていくことで、プログラムの理解を深められるようにしていく。
40	6 気づいたことを共有し、本時の課題に対する振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・大きさや速度の違いによる見え方の違いについての言葉を適宜取り上げ、プログラミングではなく、見え方に意識をもたせる。 ・大小遠近法についての気づきをまとめていき、次時の作品制作につなげられるようにする。