

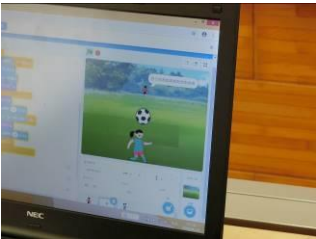


<p>学年 教科 単元名</p>	<p>第5学年 図工 「見える見える！遠くに、近くに」</p>
<p>教科の目標</p>	<p>形の大小や重なり、色の濃淡などの違いを使うことにより、ものの遠近や動きのある情景を表現することができることを知る。</p>
<p>プログラミングソフト</p>	<p>Scratch</p>
<p>準備物</p>	<p>ボールが大きくなる状態のプログラムデータ 完成版や発展版のプログラムデータ</p>
<p>プログラミングソフトを活用した利点</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・実際にプログラムを組みアニメーションで動かすことで、大小遠近法を実感することができ、理解しやすくなる。 ・自分が表現したい動きを自分でプログラムして動かすことで、大小遠近法への理解がより深まる。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div>
<p>成果 (児童の様子、変化など)</p> <div style="display: flex; flex-direction: column;">   </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・同じ大きさのボールが下に動くアニメーションから、大きくなるアニメーションに変わったことで、子どもたちは実感をもって近づいている感覚を持つことができ、大小遠近法の効果を感じることができていた。 ・「ボールだから回転している方が向かって飛んできている感じがする」という、絵で表現させると気づきにくいような部分にまで子どもが気づくことができ、表現の幅を広げることができた。 ・テンプレートを作成しておいたことで、PCに苦手意識のある先生でも、スムーズに授業を進めることができた。 ・デバッグ型の授業展開にしたことで、子どもたちも課題が明確になり、教科としての目標を達成することができた。
<p>課題</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の教科目標は達成できたが、プログラミング的思考をどの場面でどのように発問することで働かしていくのかについては、共通理解を図れていなかった。この部分に関しては、プログラミング教育のねらいなどをしっかりと校内で研修し、理解を広げていく必要がある。 ・テンプレートを用意したことで、Scratchについてはどの先生も操作ができたが、画面の送信や共有といったPC教室の操作にも難しさを感じていたため、この点についてもフォローが必要であった。