

単元名 いろいろ もよう (開隆堂)

本時 1・2 / 2時間

本時のねらい

育成を目指すプログラミング的思考

色・形・動きを工夫して、いろいろな敷き詰め模様を試したり見付けたりすることができる。(思・判・表)

評価・改善 要素や手順を振り返る。 [Stage1]



本時のねらいとプログラミング的思考との関連性

本時の学習では、プログラミング的思考の中の評価・改善の思考を取り入れ、Viscuit を使って手順や組合せを振り返りながら、色や形を工夫した模様を作る活動に取り組む。Viscuit を活用して敷き詰め模様を描くことによって、色の濃さや形の大きさを簡単に何度でも変えて試すことができ、本時のねらいを効果的に達成できる。

学習ツール

Viscuit

Scratch

スライド

スプレッドシート

無

プログラミング的思考に関する活動の流れ (展開を想定)

●教師の発問・指示

◇指導上の留意点

※学習ツールを使用する際の留意点

導入

1 本時のめあてをつかむ。

色・形・うごきをくふうして、いろいろなしきつめもようを ためしたり見つけたりしよう。

※事前に Viscuit の基本操作を体験させておくことが望ましい。

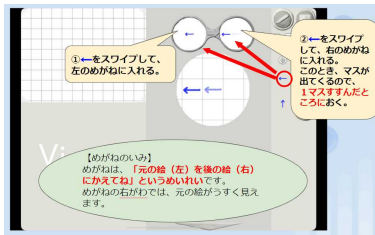
◇授業スライドを拡大提示し、説明や指示を補いながら進める。

◇導入～終末の時間を、2時間続けて設定することが望ましい。

2 Viscuit の使い方を確認する。

●「Viscuit の作る画面を開いて、どのボタンでどんなことができるか確認しましょう。」

3 方眼紙を使って、敷き詰め模様を一緒に描く。



◇方眼紙はマス目のある紙のことや、方眼紙にするとマスの中に絵を描くことができること等、児童の実態に応じて補足説明しながら、設定を整える。

●「矢印が動くと四角が出てくる命令を作りましょう。」
◇眼鏡の意味を説明し、眼鏡で命令(プログラミング)していることに気付かせる。

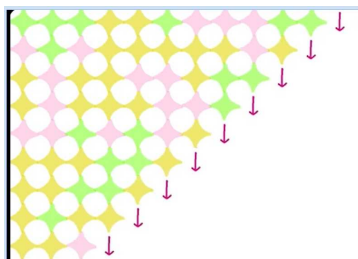
◇手本とほぼ同じ色・形を作らせることで、透明度やペンの太さの調整の仕方に慣れさせる。

展開

4 手本と同じように動かか確かめる。

◇2～3人で確認し合い、授業スライドの手本と同じように動かない場合は、間違っている眼鏡の指示を見付けて直すよう声掛けする。

5 オリジナルプログラムで敷き詰め模様を描く。



●「オリジナルプログラムを作って、いろいろな敷き詰め模様を試したり見付けたりしましょう。」

◇画用紙に描くのとは違い、簡単に何度も色や模様を試せる良さがあることに気付かせる。

◇共通点は敷き詰め模様にする、それぞれが工夫する点は色・模様・動きであることを確認する。

終末