

3・4年

# 身近な記号をつくろう

図画工作

～コンピュータを使ってピクトグラムをかこう～

## 単元名：コンピュータで造形あそび

### 単元の目標

- 人型ピクトグラムを動かしながら造形的なよさや面白さ、表したいこと、表し方などについて考え、身近な記号をつくることで、伝えたいメッセージが受け手に正しく伝わるような工夫ができる。

### 本時で育む情報活用能力

#### 【プログラミング的思考】

〈分解〉 人型ピクトグラムのポーズを作成するためにそれぞれの関節の動きを考える。

〈組み合わせ〉 意図したピクトグラムを作成するために、命令の組み合わせを考える。

**必要なICT環境** ・ 使用端末 コンピュータまたはタブレット型PC  
 ・ 使用教材 PICTOGRAMMING (ピクトグラミング)

### 授業の流れ

	児童の学習活動	教員の指導・留意点
導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>身近な生活の中で、目にする記号や標識について考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>記号や標識は、言語に制約されず内容を直感的に伝えることができることに気づかせる。</li> </ul>
	<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">コンピュータを使って、身近な記号をつくろう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>プログラムの操作について知る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ピクトグラミングの基本操作について確認させる。</li> </ul>
展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>学校生活の中で、注意を促す場面について考えそのポーズを考えピクトグラムをつくる。</li> <li>マウスで操作を行うと、右側に命令が作成され、絵と命令に関連があることに気づく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>「学校生活の中で注意を促すピクトグラムをつくりましょう」</li> <li>ペアやグループで注意を促すポーズを取り合い、関節がどのような向き、角度になっているか観察させる。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>注意を促したいことをより分かりやすく伝えられるようピクトグラムを工夫する。</li> <li>様々な命令の仕方があることに気づく。</li> <li>友だちの工夫した点などを参考に自分の作品を改善する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>マウスで自らが意図しポーズに近づけるよう支援する。</li> <li>ペアやグループでできた作品を見せ合い、よさや工夫について交流させる。</li> </ul>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>ノート等に学習の振り返りを書く。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>「今日の学習で分かったことや思ったことを書きましょう」</li> <li>単元目標である、「伝えたいことを正しく伝える工夫」と情報活用能力の両方の観点で振り返らせる。</li> </ul>