

6年

動くピクトグラムをつくろう

図画工作

～コンピュータを使ってピクトグラムを動かそう～

単元名：コンピュータで造形あそび

単元の目標

💡 表したいこと、表し方などについて考え、創造的に発想や構想をし、動くピクトグラムをつくることができる。

本時で育む情報活用能力

【プログラミング的思考】

〈分解〉 複雑な動きを、取り組みやすいように小さな動きに分解する。

〈抽象化〉 必要な動きを見出し、コンピュータに命令するための記号に置き換える。

〈組み合わせ〉 ピクトグラムを意図した通りに動かすために、複数の命令から、より効果的な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 (案)

	児童の学習活動	教員の指導・留意点
導入	<ul style="list-style-type: none"> ・ コンピュータを使った作品への関心を持つ。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 児童にあらかじめ用意しておいた、ダンスや体操等の動きをするピクトグラムを見せ、興味、関心を持たせる。
	<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">コンピュータを使って、ダンスや体操などの動くピクトグラムをつくろう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 学習のめあてを持つ。 ・ プログラムの操作について知る。 ・ 自由に動かしかたを試してみる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 学習のめあてを確認させる。 ◎ ピクトグラミングの基本操作について確認させる。
展開	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分が作成したい動きを考える。 ・ 自分のイメージする動きのある作品を創る。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 「動くピクトグラムをつくりましょう」 ◎ ペアやグループでポーズを取り合い、関節がどのように動いているかイメージしながらどのような動きをさせたいか考えさせる。 ◎ 考えた動きになるようプログラムさせる。
	<ul style="list-style-type: none"> ・ 様々な命令の仕方があることに気づく。 ・ ピクトグラムの動かしかたについて、工夫したことを発表し合い、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。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 「何か新しい動かしかたに気づいた人はいますか」 ◎ 意図した動きにどうすれば近づけることができるかを考えさせる。
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友だちの作品のよさをみつける。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 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。
	<ul style="list-style-type: none"> ・ ノート等に学習の振り返りを書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 「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」 ◎ 学習の振り返らせる。