

## どうぶつさんといっしょに

---

学年	小学校 2 年生
教科（授業内容）	図画工作（どうぶつさんといっしょに）
使用教材	プログラミングゼミ
コスト・環境	タブレット ※ iOS または Windows または Android インターネット接続不要

## 学習活動の概要

---

### ● 題材の目標

- 「表したい場面のかき方を工夫する」ことを通して、形や色、方法や材料を工夫する力を培う。
- 児童自ら動物や自分の絵に動きをつける活動を通して、児童が想像したり、発想したりする力を高めるとともに、プログラミング的思考の育成にもつなげる。

### ● 題材の内容

この題材は、好きな動物と自分のかかわり合いを周囲の情景も含めて表すことを目的としている。子どもたちの普段の生活における動物と触れ合う経験の中から表したいものが生まれてくる。動物と触れ合う活動の中から生まれた子どもたち一人ひとりの体験を表現へ生かせるようにする。同じ画用紙に動物や人間を描き足すと、2年生の発達段階では、後ろの背景が気になり、のびのびと描くことができないで、人物と動物、背景の絵をそれぞれ別の画用紙に描き、それをタブレット端末に取り込み動きをつけていくことで作品作りをしていく。

### ● 教科の学習とプログラミング教育の関連

本学習でのプログラミング教育の関連性としては、好きな動物と自分との関わり合いを周囲の情景も含めて表すという課題学習の中でプログラミングを使って、児童自ら動物や自分の絵に動きをつける。この活動を通して、児童が想像したり、発想したりする力を高めるとともに、プログラミング的思考の育成にもつながるものとする。

## 学習指導計画

総時数 5 時間

時	○主な学習活動	・指導・支援 ★評価
1 2	○遠足で見た動物たちの様子を思い出しながら、描きたい動物を決める。 ○好きな動物と自分、背景をそれぞれ別の画用紙に描く。	・児童が想像を膨らませられるように、遠足だけでなく、これまでの動物と触れ合った経験を思い出させる。 ・自分と動物がどのように関わったのか、もしくは関わりたいのかを考えながら、自分の姿を描くように声かけをする。  ★動物と遊びながら見たこと、心に残ったことを絵に表すことをたのしむ。
3 4	○プログラミングゼミを起動し、背景の絵を撮影し取り込む。 ○動物の絵と自分の絵を、それぞれ撮影し取り込む。 ○動かし方を工夫して考える。	・見通しをもち、意欲的に活動に取り組めるよう完成した動きの例を示す。 ・手順を確実に理解できるように、教師のタブレット端末の画面をテレビに映しながら説明する。 ・手順を確認しながら学習できるように、動きのつけ方を黒板に掲示しておく。  ★動物と遊んだことの中から心に残ったことを思い浮かべ、表したい場面を考える。
5	○動きに合わせてお話を作り、発表し合う。 ○友達の作品をみてよさを見つけ、伝え合う	・自分のタブレット端末を見せながら、作品を発表し、多くの人と作品を見せあえるようにする。 ・真似してみたい動きがあれば、新たな動きを加えてもいいことを指示する。  ★自分や友だちの作品を見ながら、よさを見つける。

## 本時の学習（3・4 / 5 時間）

### (1) 本時のねらい

- 動物や自分、背景の画像を取り込み、プログラミングによって動きをつける活動を通して、表したい場面の表現を工夫することができる。

### (2) 新学習指導要領上の位置付け

- 図画工作 [第2学年] A 表現(2)絵に表す、B 鑑賞

### (3) 本時の展開

○主な学習活動	・指導・支援 ※資料 ★評価
○本時のめあてをつかむ。	・見通しをもち、意欲的に活動に取り組めるよう完成した動きの例を示す。
<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;">                 うごきをつけて、どうぶつとしぶんの思い出をあらわそう             </div>	
○タブレット端末で「プログラミングゼミ」を起動し、背景の絵を撮影し取り込む。  ○動物の絵と自分の絵を、それぞれ撮影し取り込む。  ○動かし方を工夫して考える。 ・むきを○○にする。 ・○○すすむ。 ・くりかえす。 ・はねかえる。 ・動物と自分がぶつかったら○○する。等	・手順を確実に理解できるように、教師のタブレットの画面をテレビに映しながら説明する  ・手順を確認しながら学習できるように、動きのつけ方を黒板に掲示しておく。 ・簡単な動きのつけ方をテレビに映しながら説明する。 ・動きが思いつかない児童が参考にできるように、途中で考えたプログラミングを見せ合う時間を設ける。
○学習の振り返りをする。 ・気がついたプログラミングのよさ。 ・これからやってみたいこと。	★動物と遊んだことの中から心に残ったことを思い浮かべ、表したい場面を考える。