

第4学年 図画工作学習指導案

1 単元名 キャッチスコアゲームを作ろう

2 単元の目標

ゲーム作りを通して、自分の作ろうとするものを考えながら表現し、思いや想像を広げることができる。

3 本時の学習

(1) 目標

キャッチスコアゲーム作りを通して、自分が動かしたいようにするためには、どのようなプログラムを組んだらよいのかを考えたり修正したりすることができる。

(2) プログラミングを取り入れる効果

scratch10を利用することで、自分が動かしたいようにするためにはどのようにしたらよいのかを考えることで、プログラミング的思考を養う。

(3) 展開

学習活動	指導上の留意点（◇評価）
1 本時のめあてや学習課題を確認する。	・これまでのscratch10での活動を想起させる。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 60%;"> キャッチスコアゲームを作ろう </div>	
2 キャラクターを1つ決めて、ランダムに動くようにプログラムを組み立てる。	・例をあげて、視覚的に捉えさせた後、自分なりの工夫をするように支援する。 ◇自分のイメージ通りになるよう、プログラムしているか。
3 キャラクターをタップしたらカウントができるようプログラムを組み立てる。	・速すぎるとタップができなかったり、遅すぎると面白さに欠けることを実感させ、自分なりに修正をしながらプログラムさせていく。 ◇キャラクターを動かしてみて、スピードや場所など自分のイメージ通りになるよう修正しているか。
4 本時のまとめ	・友達と交流し、面白いところや楽しいところを発見しながらゲームするよう支援する。 ◇友達との交流を通して、そのゲームの良さや自分が作ったものとの違いについて楽しみながら気付くことができたか。

4 本時の評価

「十分満足できる」と判断される状況	・自分のイメージする動きをさせるために、プログラムを考えたり、修正したりすることができたか。 ・友達と交流を通して、お互いの良さに気付くことができたか。
「おおむね満足できる」状況を実現するための手立て	・自分のイメージを言葉で表現させたり、友達の作ったキャラクターの動きを模倣させたりしながら、より自分のイメージに近づくように支援する。