

第5学年 総合的な学習の時間 学習指導案

- 1 単元名 発見 徳島のいいところー阿波踊りの囃子詞ー
- 2 単元の目標 阿波踊りの囃子詞を創作し、アニメーションで表現することで徳島の良さを伝えることができるようにする。
- 3 本時の学習
 - (1) 目標 阿波踊りの囃子詞を創作し、アニメーションで表現することで徳島の良さを伝えることができる。
 - (2) プログラミングを取り入れる効果
 - ・囃子詞の由来を知り、自分なりの理解をオリジナルのアニメーションに表現することで、考えを整理し分かりやすく表現することなどにより、より深く学びの体験をすることができる。
 - ・思い通りの動きを表現するには、曖昧ではなく細分化された正確な指示でなければコンピュータが動いてくれないことを実感できる。
 - ・主体的に作品づくりに取り組むこと、試行錯誤を繰り返すことができるため、よりよい表現にすることができる。
 - ・自分が時間をかけて作ったプログラミングの作品に対して感じる愛着や大切にしたい、してほしいと感じる気持ちを知ることができる。
 - (3) 展開

学習活動	・指導上の留意点(◇評価)
1 本時のめあてをつかみ、見通しを持つ。	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングされた作品例を提示することにより、めあてに対する見通しを持たせる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">囃子詞で表現した徳島の良さをアニメーションにして伝えよう。</div>
2 各自でアニメーションを作成する。 (スクラッチ3)	<ul style="list-style-type: none"> ・阿波踊りの動きの操作例を提示することにより、阿波踊りを踊りながら囃子詞の吹き出しがでるように動く速さやタイミングを考えてプログラミングすることができるようにする。 ◇動きの速さや会話などをプログラミングすることにより、囃子詞のイメージが分かりやすく伝わるように工夫している。 (思考・判断・表現)
3 作品の発表をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・発表時に囃子詞と動きがどのようにプログラミングされているかを伝え合うことで、今後の自分の作品をよりよいものにできるようにする。
4 本時のまとめと振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・よりよい作品にするために友達作品の良さや自分の作品で改善する点を考えながら、本時の振り返りができるようにする。

4 本時の評価

「十分満足できる」と判断される状況	動きの速度や囃子詞を入れるタイミングを考えてプログラミングすることにより、囃子詞のイメージが伝わるように工夫している。
「おおむね満足できる」状況を実現するための手立て	阿波踊りの動きの操作例を提示したり、プログラムされた友達作品の良さに気付かせたりすることにより、徳島の良さが伝わるアニメーションになるように促す。