

○ 単元（題材）について

■ 目標

○プログラミングソフト「スクラッチ」を活用して自分のイメージを広げ、コマ撮りアニメーションのよりよい表し方を考えたり試したりすることを楽しむ。

■ プログラミング教育の視点

○表し方を考えたり試したりすることにコンピュータを活用するよさに気付く。

○意図に基づいた適切な命令と順次処理などの働きについて考えることを通して、論理的思考を育む。

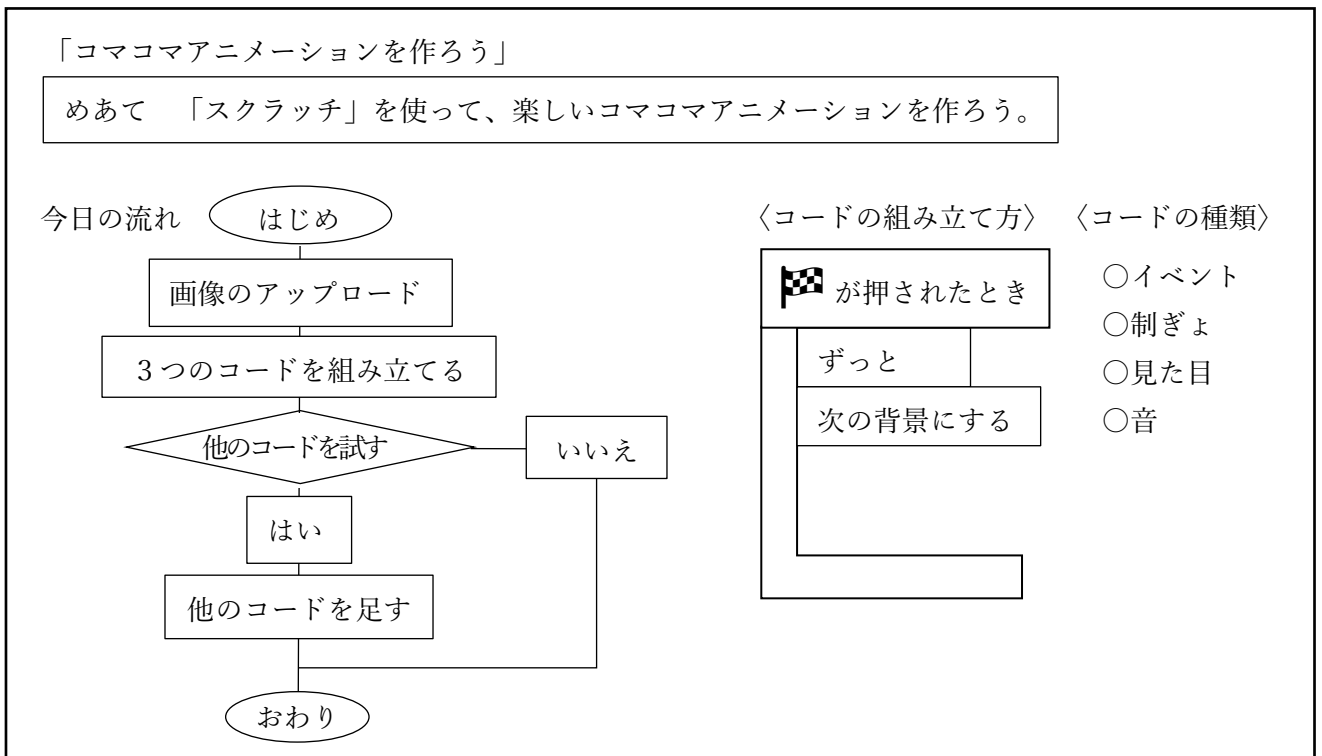
○ 指導計画

時間	主な学習活動	留意点
1・2	○物の配置や動きを工夫して、コマ撮りアニメーションの素材となる静止画をタブレットで撮影する。	
<b>3・4 (本時)</b>	○プログラミングソフト「スクラッチ」を活用して、コマ撮りアニメーションを作る。	・意図した一連の動きを実現するためのプログラムの働きを、論理的に考えたり試したりさせる。
5・6	○アニメーション作品をお互いに鑑賞する。	

○ 備考 ←プログラミングソフト、タブレット、用具、環境、評価・評価方法、配慮事項などについて

○タブレット一人一台 ○プログラミングソフト「スクラッチ」


< 板書計画 >



○本時について（3・4／6時間目）

○本時のねらい

\*プログラミングソフト「スクラッチ」を活用して、自分のイメージを広げ、コマ撮りアニメーションのよりよい表し方を考えたり試したりする。

時間	●主な学習活動	○プログラミング教育の視点に立った留意点 ☆教科の評価 ★プログラミング教育で育む資質・能力
導入	●本時の流れをつかむ。	○プログラミングソフト「スクラッチ」を活用したコマ撮りアニメーション制作の流れについて、フローチャートを板書に用いて説明する。
展開 1	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">「スクラッチ」を使って、楽しいコマコマアニメーションを作ろう。</div> ●学習のめあてをつかむ。 ●前時で撮影した画像を「スクラッチ」の背景にアップロードする。	○画像のアップロードの仕方を説明する。  ○プログラミングの流れや操作をいつでも確認できるように、板書にポイントを掲示する。 ○机間巡視を行い、困っている児童に個別に対応する。 
展開 2	●コードを組み立てて、コマ撮りアニメーションのプログラミングをする。 ●様々なコードとその組み合わせを試しながらよりよい表現を追求する。	○本時で使用する基本的な三つのコードについて説明する。 〈三つのコード：イベント・制ぎよ・見た目〉  ○さらに工夫ができるよう、「音」のコードについて紹介する。 ☆よりよい表し方を考えたり試したりしながら、イメージを広げて活動している。（思考・判断・表現） ★意図した動きを実現するために、順序を考えながら命令や条件を予想し組み立て、論理的思考を働かせている。 （思考・判断・表現）
まとめ	●プログラミングソフトを使ったコマ撮りアニメーションのよさや工夫について振り返る。（ワークシートに記入する。）	○プログラミングソフトを活用したアニメーション制作を通して、感じたことや気が付いたことを考えさせる。 ★表し方を考えたり試したりすることにコンピュータを活用するよさに気付いている。（知識・技能）