

図画工作

小学校 第3学年

OS・ソフト等

- Windows
- Scratch
- SKYMENU Cloud

<単元・題材名等>

(鑑賞) 造形遊び『『小さな自分』のお気に入り』

ねらい

造形遊びをする活動後、お気に入りの場所を撮影し、Scratchを用いて「小さな自分」を動かす活動を通して、自分たちが探し、作り替えた場所のよさや面白さなどを感じ取り、自分の見方や感じ方を広げることができる。

主なICTの活用方法

- ・ プログラミングによって「小さな自分」を動かして自分たちが探し、作り替えた場所のよさや面白さなどを感じ取ることができる。

ICTを通じて育成する資質・能力

- ・ 「自分を動かす」ために操作手順を考えることができる。
- ・ 仲間の映像を鑑賞することを通して、自分の見方や感じ方を広げることができる。

実践の概要

『『小さな自分』のお気に入り』は、小さくなった自分の視点で身近な場所を見ることで、その場所の形や色などのおもしろさに気づき、身近な材料を使ってお気に入りの場所に作り変えていく造形遊びをする活動題材である。

本時は、造形遊びをする活動後の作り変えたお気に入りの場所を鑑賞する時間である。

お気に入りの場所を写真撮影し、撮影した写真を背景に、その場所の特徴を生かしながら「小さな自分」が楽しく遊んでいることをイメージし、「小さな自分」が意図する動きになるようにScratchでプログラミングする。

「小さな自分」をどのように動かすとよいかをブロックを並べたり、数値を入力したりすることでプログラムを作る。なお、本時はブロック定義を活用することで「小さな自分」が上下左右に動いたり、ジャンプをしたりするなどのプログラミングが、3年生でも簡単に行えるようにしている。また、「小さな自分」の写真は背景を透過して使用している。

児童の学びの様子

- 「階段の手すりを登りたい。」「階段でジャンプして遊びたい。」など、Scratchでプログラムを組むことができた。
- 途中で映像の動きを確かめる姿が何度もあり、やり直したり、新たな動きを付け加えたりすることができた。「ポジショニング」機能を用いて振り返りを行うことで造形的なよさや面白さなどを感じ取っていた。
- 教師が、協働学習支援ツール(SKYMENU Cloud)を用いて、個や全体の様子を把握し、児童の変容について価値付けをすることで、一人一人が個性的な学びを進めることができた。



指導のポイント

- 「小さな自分」がどのように動くようにしたいのか、イメージを広げることで、プログラミングに生かせるようにする。
- 学習を振り返る際に、ポジショニング機能を活用するなど、自らの学びを可視化することで、学びの変容を自覚できるようにする。