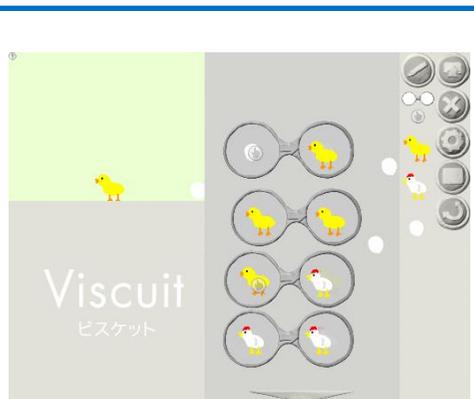


小学校4年生 教科名 図工



さわって変身！

教師があらかじめ考えたシナリオに基づき、変身するキャラクターが動く作品を作り、互いに遊び合う活動を通して、友達とプログラミングのアイデアを共有し、よりよい作品作りを目指します。



○使用言語○
Viscuit
※左図はキャラクターを使った作品例

○使用環境○
タブレットPC
※2人で1台ずつ使用

○実践授業の展開例○

本時の目標

作品のキャラクターをプログラミングによって動かす活動を通して、シナリオに沿った作品を作ることができる。

導入	<p>○学習課題の確認</p> <p>変身するキャラクターをシナリオ通りに動かそう。</p> <p>○これまで使ったプログラムを確認する。</p> <p>①動き回る ②変身する</p> <p>○今日は変身するきっかけを決める。</p>	<p>補足・留意点等</p> <p>事前に取得したコードを入力し、前回保存した作品を開く。</p>
展開	<p>○変身させる方法を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 画面をタッチしたら 他の絵にぶつかったら <p>ペアごとに、試行錯誤しながら作品を作る。</p> <p>○できたペアごとにアイデアを紹介していく。</p> <p>ほかのペアのアイデアも参考にしながら、作品を仕上げていく。</p>	
まとめ	<p>○できた作品で遊び合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> プログラムの使い方が面白い。 ゲームのように動かせるなあ。 <p>○次時は、アイデアを生かしたプログラムに改善することを予告する。</p>	