

(1) 第3学年 総合的な学習の時間「甲山じまん調べたいⅢ」

本時の目標

- ・ふるさとの魅力を伝えるために作成したキャラクターのプログラミングを考えることができる。

情報活用能力の育成

- ・SCRATCH jr で簡単なお話づくりをし、プログラミングするために必要なパーツの意味や効果を理解させたり、自分の意図する一連の動きになるように試行錯誤しながらパーツを組み合わせられるようにさせたりしておく。

1 目的意識をもつ

何のためにするの？

みか(キラリ) お礼 を伝えるため

しょうかいする場所

大手門・今高野山・いきいき村・福智院・ReSEED

3 友だちが作成したアニメーションを見る



- ・友だちの工夫を見つけて、自分たちのアニメーションに生かそう



2 プログラミングに必要なパーツの確認とアニメーションの作成

- ・それぞれのパーツの意味と効果は何ですか



- ・プログラミングをしてキラリ(みか)を伝えよう



4 学習の振り返り

【本時のGOAL】

- ・場面に合ったキャラクターの動きを考えて、意図した動きになるようにプログラミングをすることができる。

振り返り

- ・導入で、「お礼を伝える」「魅力を伝える」という目的を確認したことで、全グループが、これまでに地域の方々に教えていただいた内容を取り入れて、ふるさとの魅力が伝わるように工夫したアニメーションづくりをすることができた。また、友だちが作成したアニメーションを見たことで、「背景に写真を使いたい」「<待つ>というパーツを入れて、吹き出しを読みやすくしたい」などの振り返りをしている児童が多くおり、次時の学習意欲を高めることができたと考えられる。

