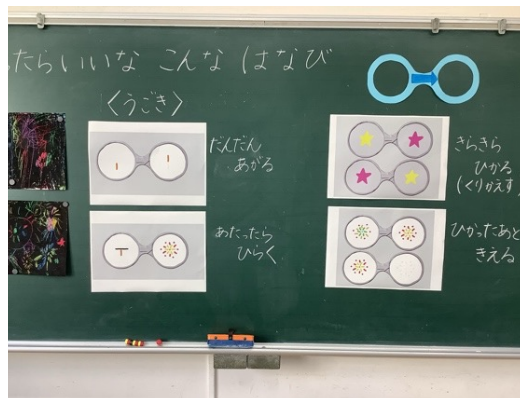
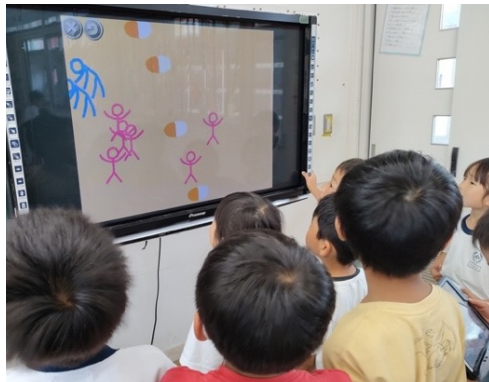


# あったらいいなこんな花火

増子知美（淡路市立津名東小学校）



<使用プログラミング教材> Viscuit

<本時で達成したい目標>

○自分が考えた花火が思ったような動きになるようにプログラミングすることができる。

<授業の概要>

本実践では、図工の時間に描いた自分が考えたオリジナルの花火をアプリViscuitを使ってプログラミングし、花火が打ち上がるようなアニメーションを作成する。

<本時の展開>

1. 図工の時間に描いた作品をどのような動きにしたいか考える。

○これまでにした動きを使うと、花火の動きを表現できることを例示する。

2. 思い通りの動きになるように何度も試行錯誤する。

○うまくいかなくてもすぐにやり直しができることを示し、何度も繰り返し動かしてみるように促す。

○絵に描いていなくても、さらに付け加えたい場合は、自由に付け加える。

3. きたものを見せ合い、よりよい作品になるよう意見交換をする。

○うまくいかないこと、うまくいったこと、気付いたことなどを自由に交流する。

4. できあがった作品を発表する。

○うまくいったところや工夫したところ、難しかったところなども発表する。