

ドリーム・プロジェクト

～願いをこめた学校や町づくりを計画し、表現しよう～

この授業では、願いを込めた学校や町づくりを計画し、作品に表したり、発表したりする活動を通して、プログラムの働きやよさを生活に役立てていこうとする態度を育成することを目的としています。Scratch、KOOV等を活用し、箱や紙を組み合わせて作品を作ったり、作品やプログラムを修正したりすることにより、図画工作科の学びで大切となる「つくり、つくりかえ、つくる」過程を生かして題材を構成しています。

本題材の流れ

◆ 環境や安全・安心な学校や町づくりについて考える（1～2時間目）

- ・安心・安全に過ごすことができる学校や町について、どのようになるとよいかを考えて話し合い、表したいことについてイメージをもつ。

◆ テーマに沿った作品を作る（3～5時間目）

- ・各グループで計画を立てたテーマに沿って、光が灯る、音が出る、モーターが回るなどの機能の生かし方を考える。
- ・箱や紙など身近な材料やこれまでの総合的な学習の時間で経験した既習事項を活用して、プログラミングをする。

◆ 作品の中間発表を行い、改善に生かす（6～7時間目）

- ・グループで作成した作品を全体場で発表し、ロイロノートを活用し、改善点を伝え合う。
- ・各グループから意見があった点について、グループで作品やプログラミングの修正を行う。

◆ 作品の発表を行い、相互の工夫やよさに気づく（8時間目）

- ・各グループの多様な発想やプログラミングの機能の生かし方やよさについて認め合う。
- ・プログラミングのよさについて振り返る。

授業の様子・留意点



- ・作品のイメージを話し合い、構想をまとめる。



- ・ICT 端末を用いて、試行錯誤しながら、プログラムを修正し、作品を改善する。



- ・紙や箱を組み合わせて、自動で電気が点灯するようにプログラミングした作品。