

スイミー

～お話の続きをアニメーションで表現しよう～

この授業では、プログラミングによる動作の命令を考察し、試行錯誤することを通して、登場人物の行動を想像し、内容の大体を捉える力を育みます。文字では伝えにくい動作も、プログラミングを用いると自分が思い描いたように表現できることから、児童がプログラミングのよさを実感できるよう授業を構成しています。

導 入

◆ どのような作品を作るのか見通しをもつ

- ・前時に書いたスイミーの物語の続きを、アニメーションで表現することを確認する。
- ・プログラミング言語「Viscuit」の使い方を確認する。

展開1

◆ アニメーションを作成する

- ・自分が作った物語の場面はどのようなところなのかを考え、背景を作成する。
- ・自分が作った物語には誰が出てくるのか、またどのような動きをさせたいのかを考え、登場人物を作成する。
- ・登場人物にさせたい動きを確認しながら、試行錯誤を繰り返して、動作を命令する。

展開2

◆ 作った物語を伝え合う

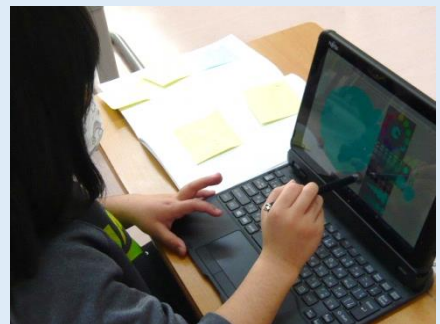
- ・作ったアニメーションをモニターに映し出しながら、音読発表会をする。
- ・音読発表会の内容について交流する。

まとめ

◆ 自分が作成したアニメーションを振り返る

- ・友達の感想を聞き、自分が作成したアニメーションの工夫について振り返る。

授業の様子・留意点



- ・登場人物の行動を想像し、入力する。



- ・アニメーションと物語の文章を往還しながら作成する。



- ・友達の発表で、面白いと思うところに注目しながら、振り返る。