

<p>35</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・描いた海の生き物が思ったような動き方になるようにプログラミングする。 <p>■描いた絵を教師用のタブレット端末に送信して、「1ねん3くみのすいぞくかん」を完成させ、感想を交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・描いた絵をタブレット端末に送信する。 ・自分の作品と友達作品と一緒に泳いでいる様子を見て、感想・振り返りを書いたり発表したりする。 <p>■自分のタブレット端末を片付ける。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○方向や速さが思った通りになっているかどうか動作確認しながら試行錯誤させる。 □自分が好きなものを思いついたままに描いたり、描いたものを意図的に動かしたりすることを楽しむ。 (観察、成果物) ▲viscuitを使って、自分の描いたものを試行錯誤しながら意図的に動かせるようにする。 (観察、成果物) ○水族館に泳いでいる海の生き物を見ながら感想・振り返りを交流したり、ワークシートに書いたりすることで、プログラミングすることによる表現のよさ、楽しさを味わうことができるようにする。 □自分や友達作品の面白さに気付いている。 (発表、ワークシート)
-----------	--	---