

1) ねらい

自分が上映したいストーリーを実現するために、どのような画像や動きの組み合わせが必要か。
 またどのように改善していけば、より意図した動きに近づくのか、といったことを論理的に考える力を育成する。

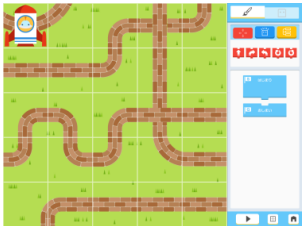
2) 準備物

タブレットPC（「おはなしプログラミング」インストール済）・・・生徒の人数分
 プロジェクター・・・1台

3) 学習過程

時間	段階	学習内容	画面
00:00 ～ 05:00 (5)	導入 I	<p>●この授業で何をするのかを伝える</p> <p>「おはなしプログラミング」というツールを使って、自分のオリジナルストーリーの舞台を作り、その舞台上でキャラクターを動かす。この作品作りを通してプログラミングの基礎となる考え方を学ぶ</p>	
		<p>●操作方法の確認</p> <p>キャンバスモードとプログラミングモードとが存在すること。 キャンバスモードでは、背景や登場人物などが配置でき、大きさや角度が変更されること。 プログラミングモードでは、進む／右を向く／左を向く／音を鳴らす／明かりをつける／吹き出しでセリフを表示する、など、命令ブロックの確認。</p> <p>※直感的に分かりやすくなっているので、1つ1つ詳しく教えなくても、命令ブロックを右下に配置していくことの確認で十分。</p>	<p>キャンバスモード プログラミングモード</p> 

<p>05:00 ～ 10:00 (5)</p>	<p>導入Ⅱ 目標確認</p>	<p>●目的を確認。</p> <p>「上映したいストーリーを表現する」という目的のためにはどうすればよいかを考えさせる。</p> <p>どのようなストーリーにするのか、どんな背景にし、まずどこに行き、誰と会い、どんな会話をし、最終的にはどこに行くか。</p> <p>背景や建物や小道具、登場人物等を見ながら動きのあるストーリーを頭の中に描くことが、次のプログラミングモードで作業する時に、行き当たりばったりにならずに、自分が意図した動きをさせることができる。ということに気づかせる。</p> <p>★最終的には発表の場を設ける旨を伝える</p>	<p>参考作品</p> 
<p>10:00 ～ 25:00 (15)</p>	<p>展開Ⅰ キャンバスモード</p>	<p>●キャンバスモードで舞台づくり。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ストーリーを考える (ノートに書いても発表させても良い) ・背景を選ぶ ・登場人物や建物・小物を選ぶ ・拡大縮小、回転などしながら配置 (後から替えても可) <p>絵が好きな生徒は、ここにこだわりを見せる。その際は存分に作りこませたい。想像力・表現力が身に付く。</p> <p>逆にすぐプログラミングモードに行きたがる生徒は、動かしながらトライアンドエラーを重ね複雑なデザインにしていくケースもあるため、ここで止めずにプログラミングモードへ進ませる。</p> <p>15分間ずっと舞台づくりをするか、途中でプログラミングモードに行ってまた戻ってくるか、どちらの方法をとるかは生徒に選ばせる。</p>	<p>キャンバスモード</p> 

<p>25:00 ～ 30:00 (5)</p>	<p>展開Ⅱ 進捗確認</p>	<p>●どこまでできたかを問う。また、どんなストーリーにするつもりかも問う。</p> <p>キャンバスモードは難度の低い工程ではあるが、ストーリーが頭の中に描けていないと、でたらめな配置となり、後のプログラミングモードの動きも意図を持たないものになってしまうため、ここでイメージさせることが肝要。</p>	
<p>30:00 ～ 40:00 (10)</p>	<p>展開Ⅲ プログラミングモード</p>	<p>●プログラミングモードでキャラクターを動かす（トライアンドエラー）</p> <p>まずは、進む・右を向く・左を向く・待つ・音を鳴らす・明かりをつける・吹き出しでセリフが入れられる、など様々な命令ブロックツールに触れる。</p> <p>これらを使い、次回以降どのようにストーリーを仕上げるかの頭作りをさせる。</p>	<p>プログラミングモード</p> 
<p>40:00 ～ 45:00 (5)</p>	<p>まとめ</p>	<p>●本日のポイント確認</p> <p>自分が上映したいストーリーを実現するために、どのような画像や動きの組み合わせが必要か。またどのように改善していけば、より意図した動きに近づくのか、といったことをイメージして作る。ことが大切。</p>	
		<p>●次回以降について</p> <p>次回は、自分が描いたストーリーどおりにキャラクターを動かすにはどうしたらよいか、じっくり考えながらクリエイティブする授業。</p> <p>その次の回は、発表会を行う。</p>	