

1・2年

海のいきものを動かそう

図画工作

～コンピュータを使って動く絵をかこう～

単元名：コンピュータで造形あそび

単元の目標

- 造形的な面白さや楽しさ、表したいこと、表し方などについて考え、楽しく発想や構想を広げ、作品をつくりだす喜びを味わう。

本時で育む情報活用能力

【基本的な操作の習得】

- ファイルの開き方、マウスの使い方について理解する。

【プログラミング的思考】

- 〈組み合わせ〉コンピュータで意図した通りに絵を動かすには、手順を明確にし命令する必要があることに気づく。

- 必要なICT環境**
- 使用端末 コンピュータまたはタブレット型PC
 - 使用教材 Viscuit (ビスケット)

授業の流れ

	児童の学習活動	教員の指導・留意点
導入	<ul style="list-style-type: none"> コンピュータを使った作品への関心を持つ。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ Viscuitで作成した動く絵を見せる。
	<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">コンピュータを使って、動く海の中の絵をかいてみよう</p> <ul style="list-style-type: none"> マウスで、海のいきものを1つ描いてみる。 かいた絵を右に動かす手順を知り、動かす。 自由に動かし方を試してみる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ Viscuitの基本操作について理解させる。 ● 「かいた絵を右に動かしましょう」 ◎ 右に動かすことができれば自分で自由に動かしてみよう指示する。
展開	<ul style="list-style-type: none"> 海の中を想像し、自由にマウスで絵を描く。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ マウスで絵をかきながら、自分で好きなように動くように、操作させる。
	<ul style="list-style-type: none"> 一人ひとりが自分のイメージする海の動きのある作品を創る。 絵の動かし方（操作の仕方）について、発見したことを発表し合い、自分の作品に生かす。 作品を仕上げる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 絵を自由に動かしていく中で方向・速さなどの命令の仕組みに気づかせる。 ◎ 自らの意図した動きに近づけるよう支援する。 ● 「何か新しい動かし方に気づいた人はいますか」 ◎ 意図した動きにどうすればできるかを気づかせる。
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> 友だちの作品のよさをみつける。 プリントやノートに学習の振り返りを書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ ペアやグループでできた作品を見せ合い、よさや工夫について交流させる。 ◎ 学習の振り返りをさせる。