

5年

自分だけの模様をつくろう

図画工作

～コンピュータを使って模様をつくろう～

単元名：コンピュータで造形あそび

単元の目標

💡 対象や事象を捉える造形的な視点について自分の感覚や行為を通じて理解するとともに、コンピュータを活用し、表し方などを工夫してついたり、表したりすることができる。

本時で育む情報活用能力

【プログラミング的思考】

- <分解> 複雑な動きを、取り組みやすいように小さな動きに分解する。
- <抽象化> 意図した模様を描くために、必要な動きを見出し、コンピュータに命令するための記号に置き換える。
- <組み合わせ> 意図した模様を描くために、複数の命令から、より効果的な組み合わせを考える。

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"> ・ コンピュータで描かれた模様をみる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ コンピュータで作成された模様を見せ、児童の関心を高める。
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">コンピュータを使って、自分だけの模様をつくろう</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 模様をかくための基本操作について理解する。 ・ 例示された模様をコンピュータでかく。 ・ 自由に動かしながらどのような模様や動きがあるか知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ Viscuitの基本操作について理解させる。 ● 「模様を一つ描いてみましょう」 ◎ 模様の例を示す。
展開	<ul style="list-style-type: none"> ・ つくりたい模様や動きを考える。 ・ 自分のイメージする動きのある模様の作品を創る。 ・ 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"> ● 「自分だけの模様をコンピュータでかきましょう」 ◎ 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考えさせる。
	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友だちの作品のよさをみつける。 ・ ノート等に学習の振り返りを書く。