

## 第4学年② 図画工作「デジタルアートにちょう戦」

### プログラミングソフト「ビスケット」

#### ○ 単元（題材）について

##### ■ 目標

○プログラミングソフトでつくる模様の、形や色の美しさ、動きの面白さなどに関心を持ち、イメージをふくらませて自分の表したいことを考え、プログラムを工夫して動く模様をつくることを楽しむ。

##### ■ プログラミング教育の視点

○自分の思いや考えを持ち、順序を考えながら命令や条件を組み立て、形・色・動きなどのよさや美しさを追求することを通して、論理的思考を育む。

#### ○ 指導計画

時間	主な学習活動	留意点
1・2 (本時)	○プログラミングソフト「ビスケット」を活用して動く模様をつくり、互いに鑑賞し合う。	・自分の意図した動きや形を実現するためのプログラミングの特性について、体験を通して理解させる。

○ 備考 ←プログラミングソフト、タブレット、用具、環境、評価・評価方法、配慮事項などについて

○タブレット 一人1台

○プログラミングソフト「ビスケット」

#### <板書計画>

「デジタルアートにちょう戦」

めあて ビスケットを使って、形・色を工夫して、動くもようをつくってみよう

ビスケットで使う道具



えんぴつマーク・・・絵をかく



めがねマーク・・・動きを作る



歯車マーク・・・いろいろなせっていができる（動きの速度、はい景の色、くり返し）

**本時について (1・2/2 時間目)**

○本時のねらい

\*プログラミングソフトでつくる模様の、形や色の美しさ、動きの面白さなどに関心をもち、イメージをふくらませて自分の表したいことを考え、プログラムを工夫して動く模様をつくることを楽しむ。

○本時の流れ

時間	●主な学習活動	○プログラミング教育の視点に立った留意点 ☆教科等の評価 ★プログラミング教育で育む資質・能力
導入	●本時の流れをつかむ。	○プログラミングソフト「ビスケット」を活用して、動く模様のつくり方について説明する。 ・線や円を組み合わせて簡単な図形をつくる。 ・動き（上下・左右・速さ）の命令の出し方について説明する。 ①「めがね」の左側に、つくった図形を入れる。 ②「めがね」の右側に、上下左右に動かした図形を置く。
展開 1	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">「ビスケット」を使って、形・色を工夫して、動くもようをつくってみよう。</div> ●課題をつかむ ●自由に図をかく。 ●作成した図の中で、動くものと動かないものを考える。 ●描いた図に命令を出して、動きを考える。	○線の太さや、色の選び方について説明する。 ○発想が広がらない児童には、円や四角形などの簡単な形をかいて試すよう助言する。  ○意図した表現となるよう、順序や動きを考えて命令を出す。 ★適切な命令と順次処理・ループなどの考え方により意図した表現をつくり上げることを通して、論理的な思考を育てる。 （思考・判断・表現） ☆形・色・動きを工夫して、動く模様をつくっている。 （知識・技能）
展開 2	●つくった模様の形や色の美しさ、動きの面白さなどに関心をもち、見ることを楽しむ。 ●鑑賞で感じとったことを活かして、もう一度プログラム作りに取り組む。	☆自他の作品を鑑賞し、もようの形・色・動きの面白さを感じとっている。 （思考・判断・表現）
まとめ	●自分の考えをもとに、どのような形・色・動きの工夫ができたか振り返る。	○自分の表したいことに基づいて、ビスケットを活用し、どのような図や動きを考えたり試したりすることができたかを振り返らせる。