

# 第1学年3組 図画工作科学習指導案

日時：10月4日（金）1・2校時（8：50 ～ 10：30）

場所：1年3組教室

指導者 西岡 裕太

1 題材名 「カラフルデジタルアート」

2 指導計画

時間	学習活動	指導上の留意点 ☆評価
1、2	○カラフルティッシュアートに取り組む。	
3	○作品の鑑賞をする。	
4（本時）	○カラフルデジタルアートに取り組む。	【Viscuit（ビスケット）】を使用
5 （本時）	○作品の鑑賞をする。 ○ティッシュとデジタルの良さを伝えあう。	動画で記録

3 本時の指導

（1）本時の目標

プログラミングでカラフルデジタルアートに取り組み、自分の好きな模様を作ることができる。

（2）展開

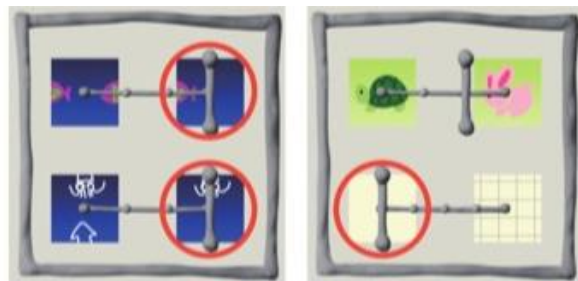
時間	学習活動と児童の思考の流れ	指導上の留意点 ☆評価
5分	1 前時のカラフルティッシュアートの活動を想起し、コンピュータで模様づくりをすることに興味を持つ。 2 本時の課題をつかみ、カラフルデジタルアートに取り組む。 プログラミングを使って、自分の好きな模様を作ろう。	・見本の作品を提示し、興味関心を持たせる。 ・本時で使うものを確認し、それぞれの役割について抑える。 プログラミングソフト【Viscuit】
25分	○プログラミング体験をして、模様の作り方を知る。 ※設定ボタンを押して、ループ設定を変更する。 ①絵を描く。（△と ） ②ステージに絵を置く。 ③眼鏡に絵を入れて、実際に絵を動かしてみる。 ④回すボタンを使ってみる。 ⑤絵の変更の仕方を知る。	・タブレットPC30台と教師用1台準備する。 ・説明書を準備する。 ・skymenuで見本の画面を転送して、活動の仕方を丁寧に伝える。
50分	○自分の好きな模様を作ってみる。 3 自分の作品で工夫したところを伝え合う。 ○自分の作品で工夫したところをペアで伝え合う。 ○グループ内でペアを変えて伝え合う。	・使い方が分からないときは、友だちや先生、PC支援員に相談するように声をかける。 ・相談を受けたら、動かし方のヒントを伝える。
65分	4 友だちの作品を鑑賞する。 ○グループ内で友だちの作品を鑑賞しあう。 ○友だちの作品のいいところを伝えあう。	【技】自分の好きな模様を作ることができる。 ・活動を通しての気づきができただかを3段階で自己評価し、1行程度の文を書ける振り返りシートを準備する。
80分	5 ふりかえりをする。 ○分かったこと、気づいたこと、次にやってみたいことを書く。	

（3）評価

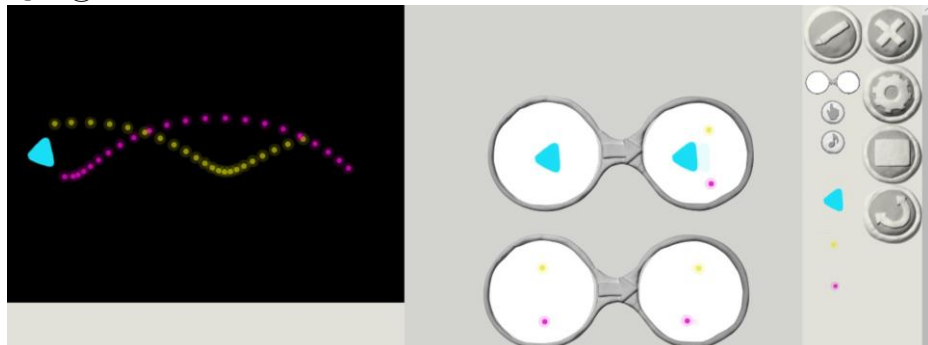
プログラミングでカラフルデジタルアートに取り組み、自分の好きな模様を作ることができる。

## Viscuit の操作手順の見本

※設定ボタンを押して、ループ設定を右のように変える。

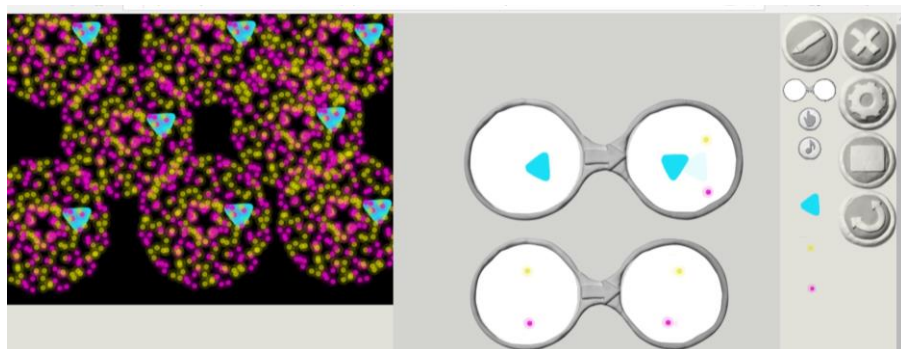
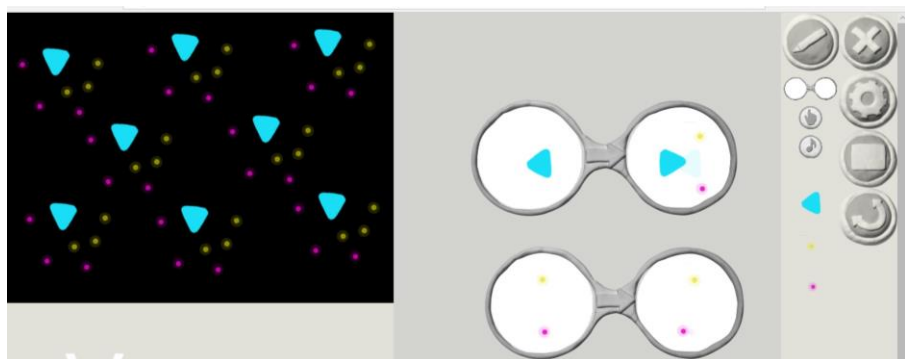
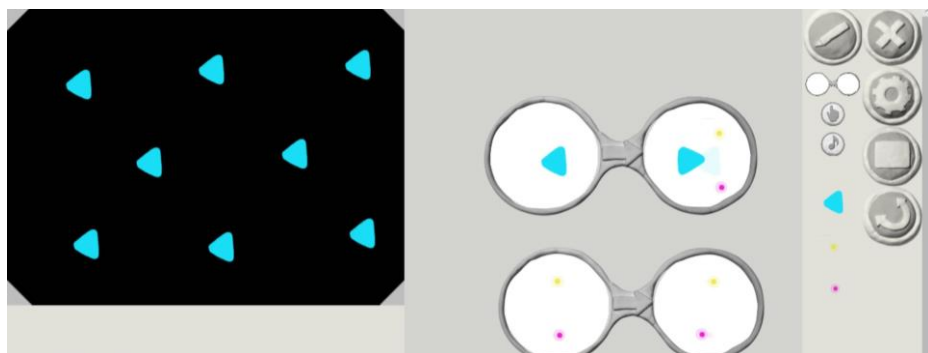


### その①



### その② 工夫例

△を回すプログラムを組んでみると次のような作品ができる。

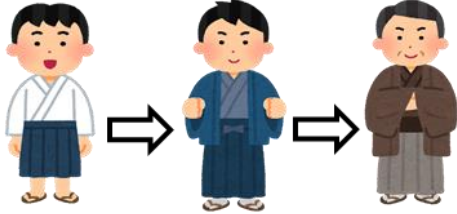


【カラフルデジタルアート作品 見本URL】

<https://develop.viscuit.com/env/view.html?control=play%3A00300015%3A4659%2F1-1%2F025.json%3A>

# ずこう「カラフルデジタルアート」(プログラミング)ふりかえり

( ) がつ ( ) にち ( ) ようび  
なまえ ( )

めあて	ふりかえるポイント	きょうのせいかつめいじん	とうたつ ぽいんと
<p>プログラミングをつかって、じぶんのすきなもようをつくろう。</p>	<p>アイデア</p>	 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <span data-bbox="846 695 1003 746">みならい</span> <span data-bbox="1003 695 1211 746">いちにんまえ</span> <span data-bbox="1211 695 1377 746">めいじん</span> </div>	<p>【みならい】 もようをつくることができた。</p> <p>【いちにんまえ】 まわすぼたんをつかって、もようをつくることができた。</p> <p>【めいじん】 じぶんのすきなもようをつくることができた。</p>

かんそう (わかったこと、きづいたこと、つぎにやってみたいことなどを かいてみよう。)


## ○図工「カラフルデザインアート」プログラミング授業 児童のふりかえり

- ・ふりかえりを書かせた後、児童が次のようなことを全体で発表した。

「作品作りがとても楽しかった。」

「ティッシュアートでは、できないことをプログラミングでできた。点を動かして模様を作ることがプログラミングでできた。」

「点には価値がないと思っていたけど、プログラミングでデジタルアートに取り組んだおかげで、点に価値があることを初めて知りました。点々っておもしろいと気づきました。」(1年生とは思えない発表でした。彼女は、今回の授業でより深く学んでいました。)

- ・ふりかえりカードより

「タブレットでこんなことができるなんて初めて知りました。またやってみたいです。」

「ティッシュよりプログラミングで模様を作る方が楽しかったです。」

「ティッシュよりも回ったり動いたりしておもしろかったです。」

「もっとうまくなって、好きな模様を作りたい。作るのが楽しかった。もっとやりたい。きれいに作りたい。ティッシュより動かせたのが楽しかった。」(ティッシュアートで満足できなかった児童が意欲向上)

「友だちの作品を見て、みんないろいろな作品を作っていた。きれいだった。」(鑑賞の良さ)

「すごく光ってきれいだった。どうしてかという、みんなもきれいにこうやってやるんだと分かった。」(鑑賞の良さ)

「次にお話を作りたいです。どうしてかというと聞いている人も楽しいからです。」(新たな活動への意欲)

「ティッシュよりデジタルの方が難しかった。」(アナログの良さ)

「点や三角でいろいろな形ができることに気づいた。次は音を出してみたい。」(図工の気づき)

「みんな違っておもしろかった。」(鑑賞の良さ)

「ティッシュはやぶれたけど、デジタルはやぶれなかった。」(デジタルの良さ)

「こんなきれいな模様ができるとは思わなかった。次はお花を作ってみたい。」(プログラミングのよさ)

「タブレットは、前にやったことあるけど、違うやり方ができてよかった。」(プログラミングのよさ)

「もっと工夫して作りたい。友だちのがきれいだった。」

「みんなのを見て、きれいだった。」

「友だちのを見て、やり方がわかってきた。やっていくうちに楽しくなってきた、簡単になった。」(PC操作の慣れ)