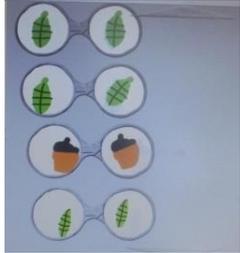
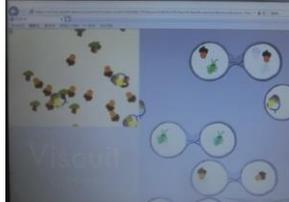


<p>学年 教科 単元名</p>	<p>第1学年 生活科 見つけた秋を紹介しよう。</p>
<p>教科の目標</p>	<p>発見した秋の絵を、PCを使って描き、さまざまな動きのパターンを組み合わせ動きのある作品として表現する。</p>
<p>プログラミングソフト</p>	<p>VISCUIT</p>
<p>準備物</p>	<p>なし</p>
<p>プログラミングソフトを活用した利点</p>	<p>VISCUIT を利用することで静止画としてではなく、自分の描いた絵を動かすことができ、動的に見つけた秋を表現することができた。 上下左右の移動の動きと、回転を組み合わせることで、合成した複雑な動きが生成させることができることを体感することができた。</p> 
<p>成果 (児童の様子、変化など)</p>	<p>以前に行った単純な魚の横移動に比べ、動きのバリエーションが格段に増え、児童の興味関心を高めることができた。作業時間が長くなっても児童の意欲の減退が少なく、集中して学習できた。 回転の角度を調節してどんぐりの転がる様子や落ち葉が落ちて来る様子を試行錯誤しながら表現していた。</p> 
<p>課題</p>	<p>一部の児童が、動きの表現を工夫するよりも、落ち葉などの絵を増やす方向に興味に移ってしまい、落ち葉が画面を埋め尽くすほどの作品を作っていた。プログラムの自由度が高いが故に、創意工夫の中で児童の興味関心が意図しない方向に移ってしまうことがあった。</p> 