

小学校プログラミング教育実践報告書

令和2年度 相模原市立小中学校視聴覚教育研究会
プログラミング教育A班

学習活動名	図工「虹色模様をプログラミングで表現しよう。」(レインボーデジタルアート)
学年	小学校第3学年
目標	1 2色相で虹色ができることを知り、虹色の模様を表現する。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童用タブレット型ノートPCを1人1台使用
都道府県	神奈川県相模原市
実施校	相模原市立南大野小学校
学習活動の概要・児童の様子(プログラミングの活動を中心に記載ください。)	<p>I 授業を展開する上でのポイント</p> <p>図工の授業でねらう資質・能力を育成するため、1 2色相を順序よく組み合わせると虹色ができるということを児童に留意させ、1 2色相に立ち返るように支援する。</p> <p>II 授業のながれ</p> <ol style="list-style-type: none">1 前時までのプログラミング授業のクリスマスツリー作りやキラキラデジタルアートを振り返ろう。2 見本プログラムをみて、めあてを確認しよう。 虹色模様をプログラミングで表そう。 <p>①コンピュータでviscuitをひらいて、 1 2色相で虹色ができることや作り方を知る。</p> <p>②前時のプログラミングのように矢印が1回転するようにプログラムを組む。</p> <p>③1 2色相を順序よく組み合わせると虹色の絵を作る。</p> <p>④キラキラを付け加えたり、回す角度を変えたりと工夫して、自分のお気に入りの虹色模様仕上げ。</p> <ol style="list-style-type: none">3 自分が作ったプログラムを紹介しよう。4 まとめ 自分が作ったプログラムを発表し、虹色模様を表すために工夫したことを紹介する。5 ふりかえり <ul style="list-style-type: none">・1 2色相を順序よく並べると虹色になることが分かったよ。・お気に入りのきれいな虹色模様のできたので、もっと工夫してみたい。
成果と課題	1 2色相を順序よく組み合わせることで図工の目標の色の組み合わせによる表現を理解することができた。プログラミングを使うと、アニメーションのように動き、虹色模様ができるので表現の幅が広がり、「きれいな虹色模様を作りたい」と主体的な学びも高まった。

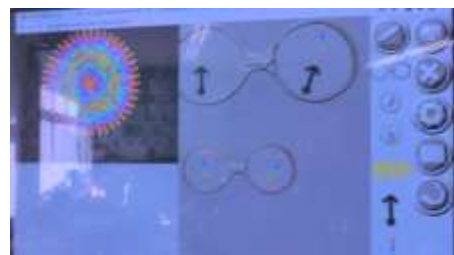


写真 虹色のプログラミング



写真 自分が作った模様を紹介する



写真 全員の作品が保存された共有画面