

クリスタルアニマル

～アーテック・ロボ2.0を使って、表したいことに合った色を見つけよう～

この授業では、アーテック・ロボ2.0を活用し、光を通す材料を組み合わせて生き物を作ることを通して、自分の作品をよりよくするための色を見つけるとともに、表現のために試行錯誤する力を育みます。表したいことに合った色を見つけることが難しい児童が、配色や光るパターンをプログラミングで可視化する体験によって、プログラミングのよさを実感できるよう授業を構成しています。

導入

◆ 本時の課題をつかむ

- ・前時の学習を振り返り、作成してきた作品がよりよくなるために何が必要かを考える。
- ・自分の作品に合う色をプログラミングで見つけることを説明し、学習の見通しをもたせる。

展開1

◆ プログラミングの方法を確認する

- ・児童全員が同じプログラムを用いて、プログラミングの方法を確認するとともに、どのような配色や光るパターンがあるのか理解する。

展開2

◆ 自分の作品に合う色を見つけ、よりよい作品にする。

- ・自分の作品のイメージに合うと思われる配色等を考え、ワークシートに記入する。
- ・各自の1人1台端末でプログラミングする。
- ・プログラムを入力した機械に作品を乗せて光る様子を確認し、イメージに合うよう修正を繰り返す。

まとめ

◆ 自分のイメージに合う色になったか振り返る。

- ・学習を振り返り、どのような色にするとよりよい作品になるか修正が必要な箇所をワークシートに記入し、自分のイメージに合う作品となるよう見通しをもつ。

授業の様子・留意点

同じプログラムを用いることによって、それぞれで学習を進められるようにしています。



1人1台端末を活用することによって、児童それぞれの課題に応じた取組ができるようにしています。



プログラムを実際に試し、自分の作品がよりよくなるように試行錯誤を重ねています。

