

のってみたいな いきたいな ～Viscuit を使って絵に表そう～

この授業では、Viscuit の機能を活用して、絵を描き、描いた絵を動かすことを通して、乗ってみたい物や行ってみたい場所のイメージを豊かに表すとともに、プログラムの働きやよさに気づき、プログラミングに取り組んだりコンピュータを活用したりすることの楽しさや面白さを味わう。

導 入

◆本時の課題をつかむ

- ・ 例示作品を見ながらペアで、乗ってみたい物や行ってみたい場所について交流し、イメージを膨らませる。
- ・ 本時の課題をつかむ。

課題 乗ってみたい物や行ってみたい場所を Viscuit をつかって表そう。

展開 1

◆Viscuit の機能を活用し作品をつくる

- ・ 乗ってみたい物や行ってみたい場所を描き、その大きさや色を変化させながら自分のイメージを表現する。
- ・ Viscuit の機能を活用して、自分で描いた乗ってみたい物に動きを付け、イメージを更に膨らませる。

展開 2

◆作品を交流する

- ・ 自分の作品について、色や動き等に触れながらイメージを伝え合う。
- ・ 友達と作品の同じ所や違うところを見付け、お互いのよさを認め合う。
- ・ 友達の作品をヒントに、自分の作品を改善する。

まとめ

◆まとめ、学習を振り返る

- ・ 本時を振り返り、コンピュータを使うよさに気付く。
- ・ 「描きたい」思いを今後の図画工作の学習に繋げる。

授業の様子・留意点



- ・ 教師が作成した複数の作品を示すことで、児童が作品のイメージを膨らませ、活動の見通しをもてるようにする。



- ・ 児童は、自分の思いを具現化するために、色や大きさ、動きの組み合わせ等を考え、試行錯誤する。
- ・ 教師は、机間指導を行い、操作に困っている児童に支援する。



- ・ 教師が描いた絵を実際に動かして見せることで、コンピュータを使うよさに気付かせる。