

## 〈事例1〉5年生図工「デジタルアートに挑戦！」

- 【内容】 動く模様と空間を組み合わせる。
- 【使用アプリ】 Viscuit(ビスケット)
- 【事例紹介】 Viscuit(ビスケット)というヴィジュアルプログラミング言語を活用し、動きのある模様をつくり、それを投影する。投影する場所や模様を考え、それらを組み合わせることで一つ一つはシンプルな形だが万華鏡のような複雑な形ができあがる。



- 【解説】 動く模様や空間を組み合わせることで表れる形や色、動きの美しさや面白さを感じ、更に発想を膨らませて表現することができる。今回は制服の色が白だったため、Viscuit(ビスケット)を使って自分で考える模様が動く洋服作りを行った。

## 〈事例2〉生活を支えるお金と物

- 【内容】 買い物の仕組みを学習し、ロイロノートを使用して、買い物活動をする。
- 【使用アプリ】 ロイロノート
- 【事例紹介】 まず、買い物の仕組みや買い物に必要な要素(値段・品質・表示)について学習する。次に、買い物の条件を提示し、値段・品質・表示をテーマにした買い物活動を行う。最後に、買い物をしていく上で大切にしていきたいことを決める。



- 【解説】 ロイロノートを使用することで、実際に一人で買い物をしたことがない児童も体験的に買い物活動を行うことができた。買い物活動を行った後は商品を選んだ理由を書き、それを共有することで多様な意見に気付くことができる。

☆教育委員会主幹講評☆ 事例1では、ビジュアルプログラミング言語ビスケットを活用した報告でした。ビスケットは仕組みは単純ですが組み合わせ方が様々なので、複雑なこともできるプログラミング言語です。シンプルな形や色を組み合わせた動く模様を互いに鑑賞し、自分の見方や感じ方を深める活動となります。一つ一つはシンプルな形でも、それが複製されたり組み合わせられたりすることによって今回のように万華鏡のような世界が生み出されることの楽しさを感じることができます。友達と作品作りのプロセスを共有し、そこから生まれる新たな発想によって自分の作品をブラッシュアップしていく学びの過程を通して、「主体的・対話的で深い学び」を実現してもらいたいと思います。