

# 自分の車で行きたい！走りたい！

## 小学校第2学年 図画工作科 創造性を育む

本実践は、段ボールで制作した車を、コンピュータに取り込み、プログラミングで車に動きを与える学習である。



思い思いに材料となる段ボールを手にする



思い思いに創造する



作品が海の中で動き出す！

単元の前半では、作りたい物のイメージをより明確にするために、車に乗ってどこに行きたいのか、そこにいくためにはどのような機能や部品が必要かを計画し、作品づくりを進めた。後半では、scratch を活用して、自分のイメージにより近づけられるよう、背景や大きさ、形を変える等の動きを与えた。プログラムの作成途中で友達と見せ合う時間を設けることで、友達のよいところを取り入れ、作りかえる児童が多くいた。単元の最後にも友達と伝え合う活動を行うことで、さらなる達成感を味わうことができた。（坂本 成斗：松山市立新玉小学校）

#### 識者コメント

作品作りのイメージをさらに膨らませて、児童が思い描く様々な世界を動く段ボールの車たち。プログラミングというテクノロジーを活かすことで表現の幅が広がり、高い学習意欲をもって学びが展開したことでしょう。

茨城大学・小林祐紀

---