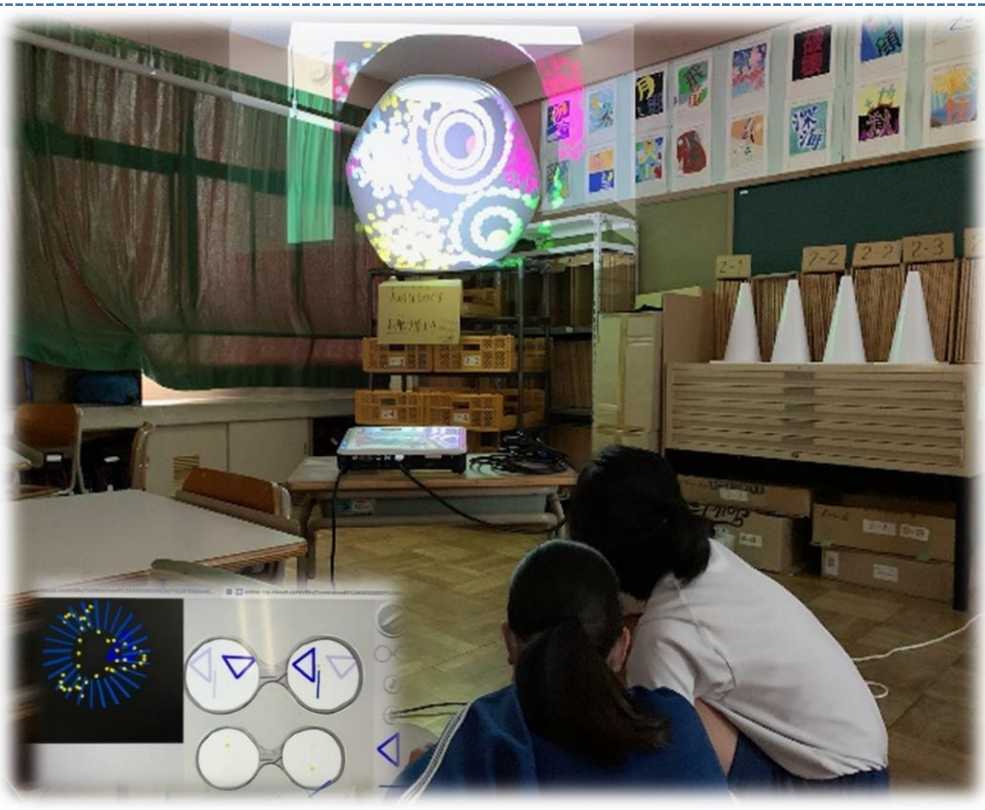


プログラミングを活用し自分のイメージに合った作品を作ろう

中学校2年 美術科「プログラミングを活用し、空間を創ろう」



1 テーマを決め、動く模様を制作する

- ・形や色を変えたり、動きを調整したりして、動く模様を制作する。

2 動く模様を投影し、形、色、動きを相談する

- ・イメージを広げるため、投影した大きな画面で作品を見ながら相談する。

⇒ **大きな画面を見ながら相談することで、イメージを広げてよりよい作品にしようとすることができる。**

3 イメージに合う模様になるよう、何度も作り変える

- ・相談した内容を生かして、模様を作り変える。

- ◎ 試行錯誤しながら、何度もやり直すことができる。
- ◎ 投影して相談することで、発想を共有することができる。
- ☆ プログラミングを学習する際にも活用できる。