

教科	数学	アニメを作ろう
----	----	---------



目的	座標の概念を理解する
----	------------

取り組み内容	<p>数学では、数直線上を右へ行けば行くほど数が大きくなり、左へ行けば行くほど数が小さくなるというきまりがあることを中学1年で学習する。そして、2つの数直線「横軸」と「縦軸」を使って座標平面上の位置を示せることも学習する。しかし、グラフに苦手意識があると、横軸が「x軸」で縦軸が「y軸」であることをイメージしにくい。そこで、プログラミングソフトを使って自由にプログラムし、簡単なアニメ作品を制作する取り組みを行った。</p> <p>【アニメの条件】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 好きなキャラクターを画面上の決まった位置に表示させる • 一定の方向に移動させる <p>登場するキャラクターを自分で選べることから、愛着をもって製作に向き合い、後のストーリー展開が次々と頭に浮かぶなど、子どもが興味をもって取り組んだ。自分の思う通りにキャラクターを動かすためにはどのようにプログラムすればよいか、自ずと論理的に思考した。表示させる位置は画面を座標平面に見立ててx座標とy座標で指定した。微調整の際にも、x座標とy座標 どちらの数値を変更すればよいかを製作過程の経験から判断できるようになった。</p>
--------	--