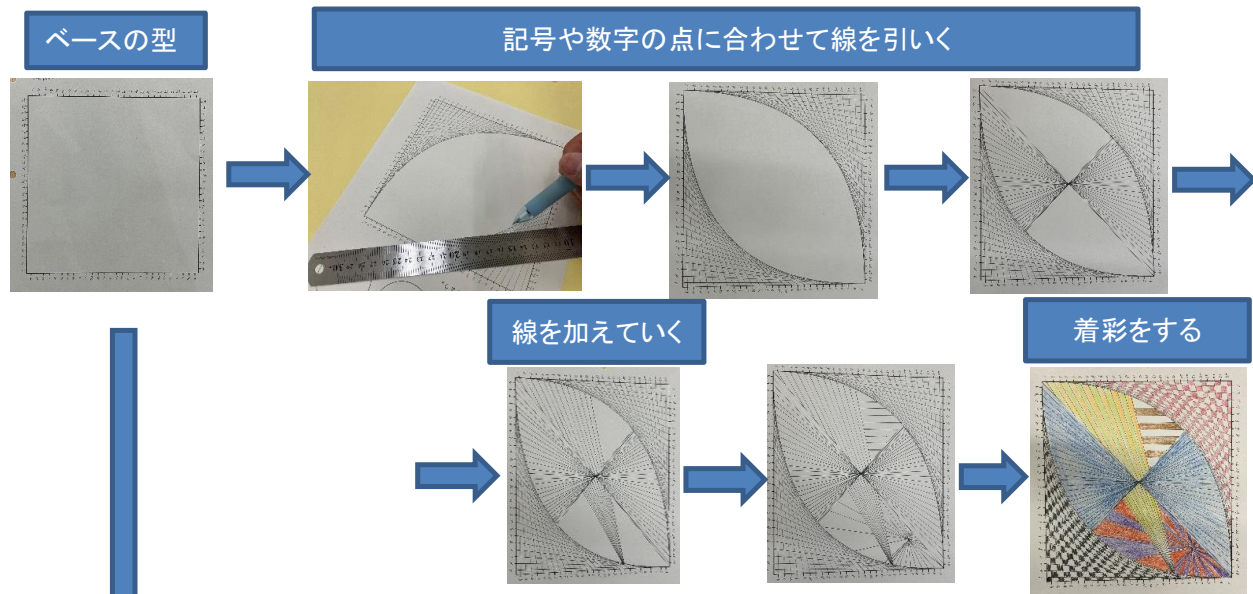
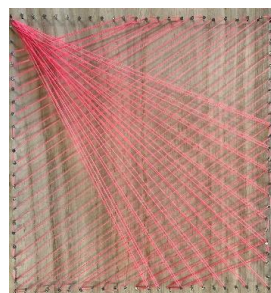


対象 児童・生徒	学部	教科名	教材名
知的障害部門 高等部	B部門 中学部	美術	幾何学模様

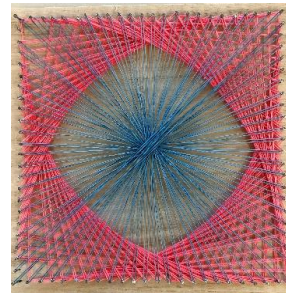


板材に点をつけ、クギを打つ。

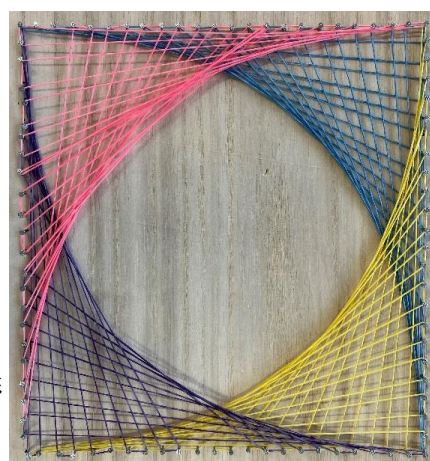
作品例1



作品例2



作品例3



背景に着色してもよい

ねらい
単純な形や線を連続することで生まれる形や模様を発見する

材料と作成方法
(材料をどこで購入するか、完成品の寸法など)
板材、クギ、金づち、ペンチ、30cm定規、鉛筆、色ペン、黒ペン、色鉛筆

配慮事項
平面でアイデアを考えると同時に、実際に手で触れながら、立体でも考え、発見や気づきを生む。また、アイデアを発展ができるように準備と支援を行う。数字や記号で点を示し、繋ぎ合わせやすいようにする。

プログラミング的思考を育む観点