

<アイディアのねらい>

プログラミングアプリを活用することによって表現に関する資質・能力を活用・発揮を促し、動く模様づくりを行うことで、創造的に発想や構想をする力を育てる。

<授業の展開例>

○プログラミングアプリ（絵に動きを付けることができるもの）の使い方を知る。



○好きな絵を描き，絵の数を増やしたり動きを付けたりする。



○絵や絵の動きなどから更に発想を広げ，色や形，動き方を工夫し完成させる。



○できた作品に題名を付け，スクリーンに映して発表会を行う。



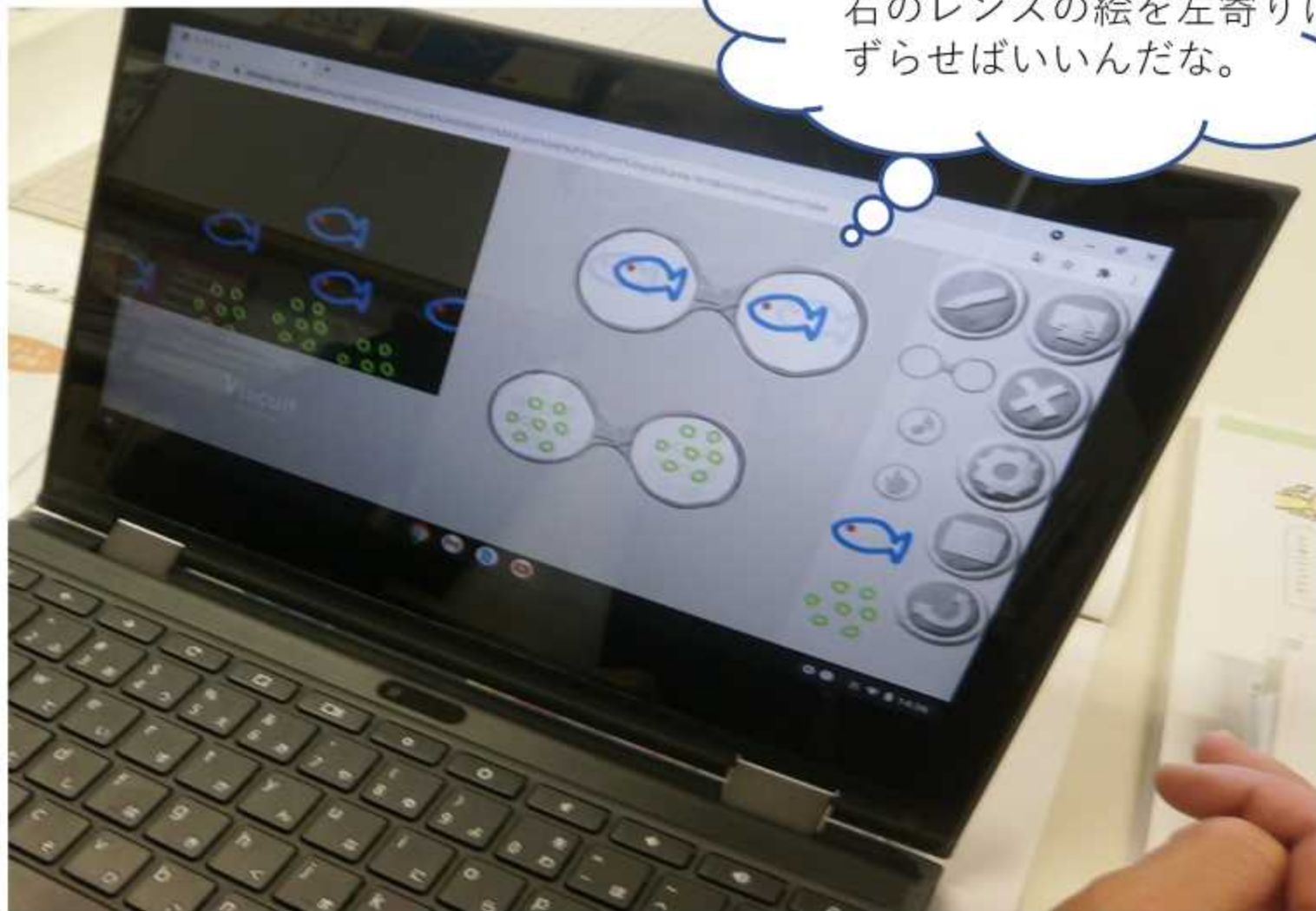
創造的に発想や構想する力を育成

<講座の様子>

クラゲが泳いでいるようにしたいな。

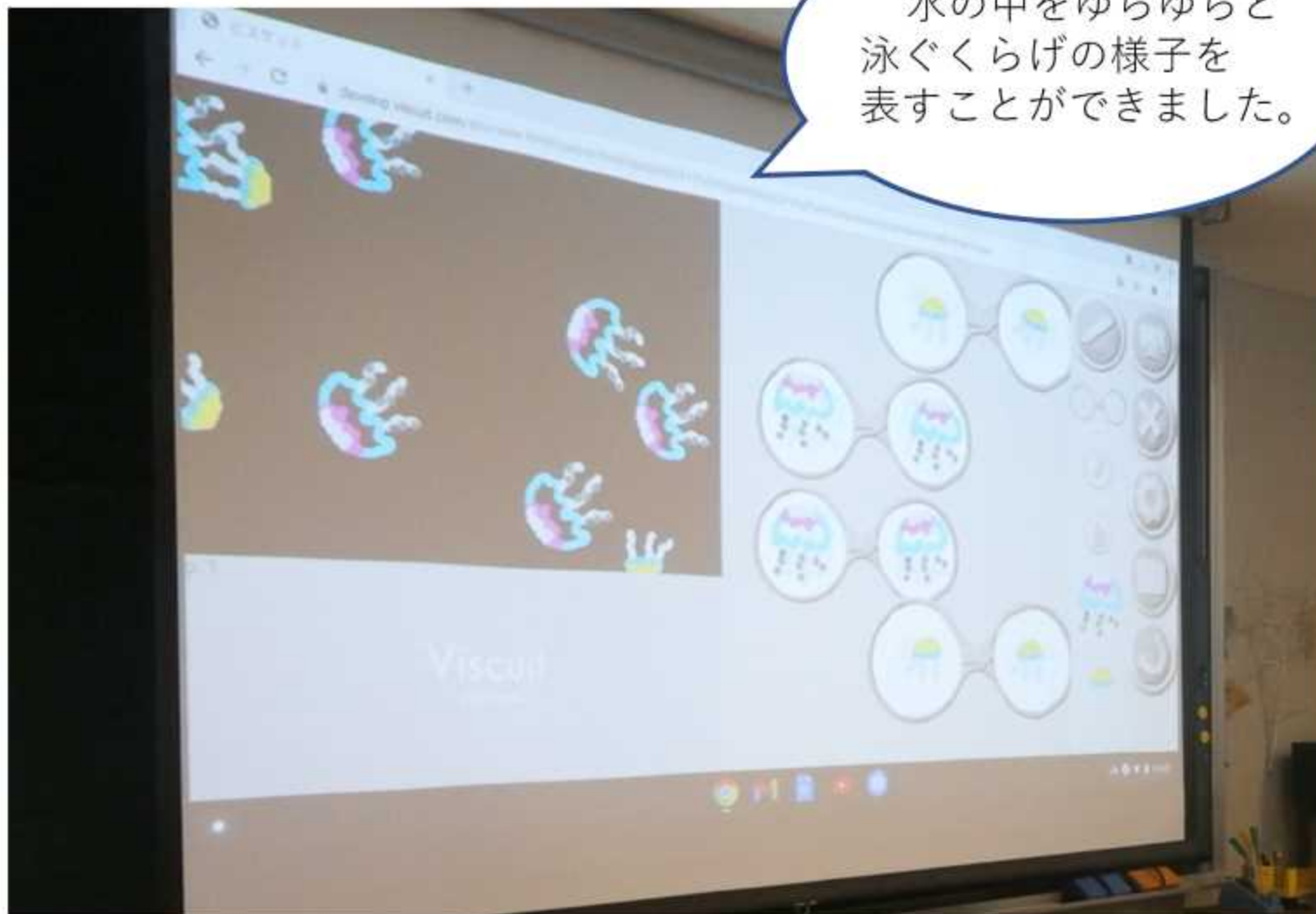


<講座の様子>



魚を左に泳がせるには、
右のレンズの絵を左寄りに
ずらせばいいんだな。

<講座の様子>



水の中をゆらゆらと
泳ぐくらげの様子を
表すことができました。

<講座の様子>

音符が踊っているようにしたいな。
動きの付け方を試してみよう。



<講座の様子>



犬が走った後に
足跡がついていく
ようにしました。

<留意点>

- ICT活用のメリットは
- ・ 構想・発想のための資料集めができる。
 - ・ 何度でもやり直しができる。
 - ・ 同じものを増やすことができる。
 - ・ 形の変形，組み合わせなどが自由自在にできる。
 - ・ 表現の幅が広がる。
 - ・ ダイナミックな演出。
 - ・ 画像の共有 などが挙げられます。

実際にもものに触れたり見たりすることが、
図画工作科・美術科の資質・能力の育成
において重要であることも踏まえ、学習
のねらいに応じて必要性を十分に検討し、
活用することが大切です。活用の際には、

- 表現や鑑賞の活動で使う用具の一つとして扱う
- 学習のねらいに応じて必要性を十分に検討する

ことに留意しましょう。



<受講者の感想>

- ・自由自在に考えたことを形にして試行錯誤を楽しむことができる。
- ・同じ形を増やすだけでなく、動きが加えられ児童の発想を広げる手立てとなる。
- ・意図せずにできた模様や動きからイメージが膨らむところが面白い。
- ・描くことに苦手意識がある児童にとっても取り組みやすい。
- ・資料としてや記録だけでなく造形的な表現に広く使えることが分かった。
- ・iPadのキーノートを使い、コマ撮りアニメの授業を行ったことがある。ICTを活用すると、その場ですぐできあがり確かめられて、作り直しもすぐできる。子どもはものめずらしさもあって積極的に取り組んでいた。



図画工作・美術でICT機器を活用することによる
メリットは大きいですね。
使う場面や目的を考えて活用していきましょう。