

図工・美術科のベストミックス

東濃教育事務所

～「図工・美術科で大切にしたい学び」と「ICTの効果的な活用」～

○図工・美術では、対象や事象に向かい、感性を働かせて創造活動をすることで感動が生まれます。つまり、自分自身の感性を通して価値の再構築をすることが大切です。例えばタブレット等を使いネットで資料を検索したり、写真を撮って転写したりするだけでは、感動や愛着は生まれません。「こうかな、ああかな」と試行錯誤する活動に価値があり、喜びや感動が生まれます。

【事例1】

○小学校図工 造形遊びでの活用例

・教科書題材を扱った造形遊びの授業実践です。材料や場所、空間などの特徴を基に造形的な活動をしようとするときに、文字でアイデアを書くよりも、視覚的に分かるようにアイデアスケッチをすることは効果的です。様々な角度から写真を撮り、写真に書き込みを加えていくことで、実際の場所のイメージをもちながらアイデアを練ったりアドバイスをもらったりすることができます。



【事例2】

○中学校美術 鑑賞での活用例

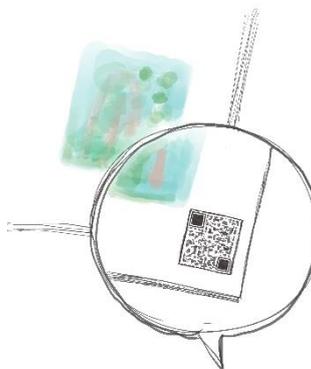
・題材の出口で行った、自分たちの作品を鑑賞する授業実践です。タブレット等に入っている学習支援ツールの共有機能を使うことで、複数の生徒が手で同じ画面を共有できます。また、タブレット等を使うので拡大縮小、画面編集が容易にでき、小集団交流などで自分の考えを話すときに焦点を絞って話し合うことが可能です。全体発表するときには大画面に映しながら自分の考えを話すこともできます。



【参考】

○教科書の二次元コードを活用する

・小学校図工、中学校美術の教科書には二次元コードが載っています。タブレット等で読み込むと、それぞれの資料ページにつながります。技法の動画や作品の写真などがあります。例えば、技法の動画であれば、児童生徒のタイミングで確かめることができます。立体作品の鑑賞をする場合、紙面だと一方向からしか見えない作品が、360°様々な角度から見る事ができるなど、活用方法の工夫が考えられます。



教科書にある二次元コードを読み取る



資料のページにある写真や動画を用いて、制作や鑑賞の参考にする