

第6学年「図画工作」学習指導案

授業者 堀井 武彦

2月20日（木）2階アトリエ 10:00～10:40 話し合い10:55～11:45

1 題材名 プロジェクターアート（造形遊び）

2 題材について

教育現場における ICT 機器活用で、プロジェクター（以下PJ）は、OHC や PC と組み合わせて学習活動の発表などを中心に、発表内容を補完する有効な手段として定着している。一方、視覚表現の世界では、プロジェクションマッピング（以下PJMA）という表現様式が流行している。一般的には、馴染みある建造物等に CG 技術を駆使して作成された映像を重ね合わせて投影し、日常的イメージを一変させる表現活動として認知されている。本題材は、この PJMA の手法に着想を得て、PJ で投影される映像を描画材料とした表現を楽しむ造形遊びとして設定した。本題材の特色は、以下の2点である。

（1）映像（光の形や色）という描画材料による表現

従来、光を扱う題材では、主としてセロファン紙のように透過性のある材料を使う活動が主であった。そのため、色数や描画方法に制限があった。本題材は、OHC を使用することで、色数のみならず描画方法も多様で、写真、雑誌等の切り抜き図画をコピー&ペースト（以下コピペ）することもできる。特に人物等の表現に苦手意識を持ち始める高学年でコピペは有効な手法と言える。もっとも、日常的な PC の操作において、既成の図像をコピペすることは基礎的技術である。今後、図画工作の表現活動においても、コピペという思考様式が基礎的な「知識・技能」として定着することも考えられよう。

（2）プログラミングの学習につながるアートメタ認知

図画工作の学習で育むプログラミングの思考は、新たな発想や構想を生みだしたり、異なる視点からよさや美しさを感じたりすることができるようにすることである。本題材では、スクリーンに投影される映像を操作しながら、主題を探り、発想や構想を生み出して行くことになる。そこでは、つくりながら発想、構想を繰り返す造形的思考（見方・考え方）の中にアートメタ認知が働いていると考えている

3 学習指導計画（1時間目／全4時間）

第1次 プロジェクターを使った表現を楽しみながら、表現の要点を掴む。…本時1時間／4時間

第2次 ファミリーで協働して表現したいことを活動しながら探る。…2.5時間

第3次 各ファミリー活動を相互鑑賞する。…0.5時間

4 本時の学習について

（1）本時のねらい

・プロジェクターによる映像表現を楽しみながら機器操作に慣れ、主題の着想を掴む。

（2）予想される本時の展開

主な学習活動と子どもの姿	留意点
1. プロジェクションマッピングの特色を確認する。	・子どもが興味を示し、表現のヒントになりそうなPJMAの資料を示す。
2. ファミリーで協働的な対話を心がけ、OHC やPJの操作を体験して慣れながら、課題の解決方法についても共に考える。	課題 2色の色面を三角柱に重ねて投影する。
3. 色画用紙や雑誌の切り抜き、簡単な絵等を組み合わせ、PJで投影する表現方法の特性や可能性を楽しむ。	・PJはズームとフォーカスの調節に限定し、位置をあまり移動させないように伝える。
4. 投影した図像から、表現したい主題の着想を掴む。	・映像の投影を楽しむことを優先し、あまり複雑な作り込みは避け、次時の60分以内で製作をまとめるように伝える。

□授業後の話し合いで話題にしたいこと

PJで映像を投影する活動を楽しみながら、造形的思考を交流して主題を掴もうとしていたか。