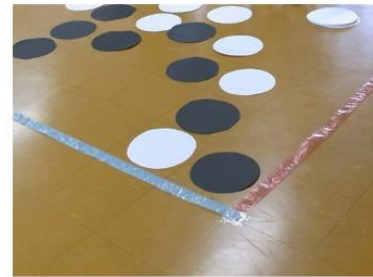


小学校 図画工作科の指導におけるICTの活用

県教育庁義務教育課

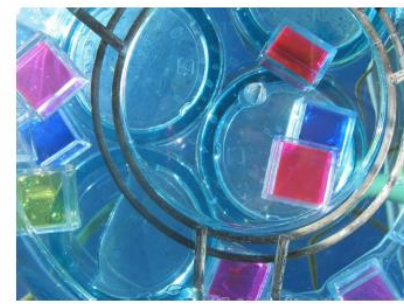
感じたことや想像したことなどを造形的に表す表現

本活用例では、造形遊びをする活動において、造形的な活動ができそうな場所を探すときに、候補の場所をデジタルカメラやタブレット型端末で撮影し、グループで相談する際の資料としている。



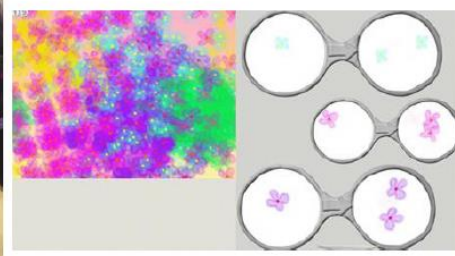
感じたことや想像したことなどを造形的に表す表現

本活用例では、造形遊びをする活動において、作品や自分たちの活動をデジタルカメラやタブレット型端末で撮影することで、さらに新たな発想や構想をすることのきっかけにしている。



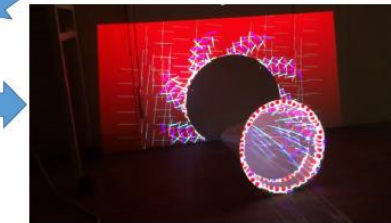
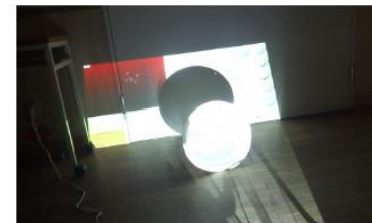
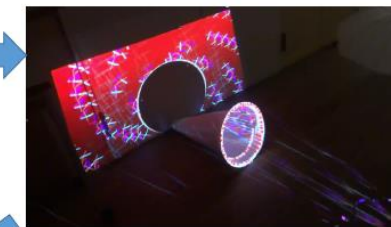
感じたことや想像したことなどを造形的に表す表現

本活用例では、絵に表す活動において、形や色、コンピュータの特長、構成の美しさなどの感じを考えながら、表現に適した方法などを組み合わせたりするなどして、動くもようをつくる際に活用している。



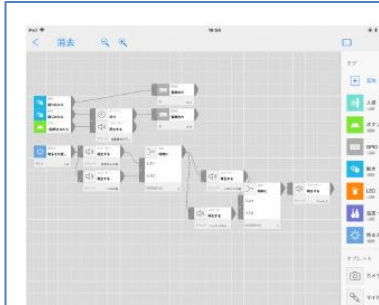
感じたことや想像したことなどを造形的に表す表現

本活用例では、造形遊びをする活動において、コンピュータやプロジェクターを活用して造形的な活動を思い付き、どのように活動するかについて考え、活動を工夫してつくっている。



感じたことや想像したことなどを造形的に表す表現

本活用例では、プログラミングの機能から、表したいことを見付け、形や色、コンピュータの特長、構成の美しさなどの感じを考えながら、段階ボールで表し方を工夫して工作に表す際に活用している。



児童の作品例



センサーを口の中に入れて閉めると暗さを感じ、しっぽをふり、音楽が流れるようにプログラミングするなど、表し方を工夫して表している。



ここに掲載した内容は、文部科学省 HP「各教科の指導における ICT の効果的な活用に関する参考資料」から抜粋したものです。詳しくは、下記文部科学省 HP をご覧ください。

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/mext_00915.html

