

(学年) 第1学年, (教科・科目) 芸術・美術 I

個別学習

(単元) 色彩

(本時のねらい)

美術科表現において欠かせない色彩について, 色の仕組みを科学的に分析し考えることで, ねらいどおりの色を選択・再現する力を身につける。また, 色を与える心理的な作用を知ること, より効果的な表現力を養えるようにする。

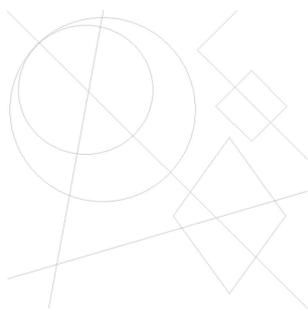
(ICT 活用方法)

色が持つイメージ(明暗, 軽重, 喜怒哀楽, 等)を視覚から直感的に理解する際, 配色のみが異なる同形の作品例を複数個用意し, 比較する方法が適切である。そこで, アプリケーションのペイントソフトを用いることで, 短時間で比較作品を必要数作成できる。この場合, 生徒それぞれが自ら制作したものを比較することも, 生徒どうし, あるいは指導者の作品例でも見比べることが可能である。また, 短時間で作成できるため, 指導者がコメントしながらその制作過程を見せてもよい。

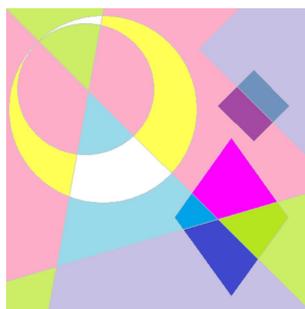
(本時の展開)

時間	学習活動	指導事項	ICT 活用方法	備考
導入 10分	・色の持つイメージを知る。	・暖色・寒色を基礎に, 多くの人が色に対して持つ感覚 ・感情等のイメージを紹介する。	・プロジェクト等で参考画像を表示する。	
展開 35分	・感覚・感情等, 視覚以外のイメージからテーマを設定し, 着色する。	・制作前にアプリケーションの操作(着色方法)を説明する。 ・制作時間にばらつきがある際, 時間に余裕がある生徒は色違いを複数作成し, 比較検討できるように促す。	・アプリケーションのペイントソフトで作成する。	・フリーズやデータ消失等のトラブル回避で, こまめなデータ保存をするとよい。
まとめ 5分	・作品データを保存, 起動確認する。	・作業終了時間を伝え, 速やかにデータ保存を促す。 ・次回の授業内容を伝える。		・バックアップとして別媒体にも保存する。

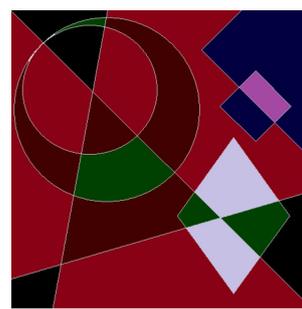
(授業の様子)



彩色テンプレート



作品例「ふわふわ」



作品例「どんより」

(生徒の反応と課題, 改善を要する点)

アプリの操作方法が分からない, または使用者の予想とは違うアプリの反応等, 作成においての疑問やトラブルが多く出ることが予想される。指導者が事前にアプリを使って作品例を作成し, 操作に不慣れな者に起きやすいトラブルとその改善・回避方法を事前シミュレートしておくの良いだろう。

制作においては, 個別にテーマを設定する際, テーマが決まらずイメージが固まらない生徒がいることも考えられる。その場合, 視覚以外の感覚やオノマトペからテーマ設定させると良い。