

題材名「遠近法を学ぼう」

目 標

- ・遠近法について学び、遠近法を生かした風景画を描くことができる。

コンピュータを利用する利点

児童は風景画を描いた経験を持つが、遠近法的な技法のよさには気づいていない。一方、当学年の算数で立体の見取り図を学び、立体を立体的に描く技法を徐々に身につけてきている。

そこで、遠近法を学び、風景画をより立体的に表わす技法を知り、自分の絵画に生かす態度を身につけさせたいと考えた。コンピュータは簡単に写真を取り込み、その画像に線を自由に描き、色をつけることも可能である。また、レイヤーを重ね合わせることにより、描いた線をはっきりと見ることができる。レイヤーを活用することにより、遠近法を学ばせたいと考えている。

授業の流れ

提示した絵から遠近法的な絵とそうでない絵の違いを考える。

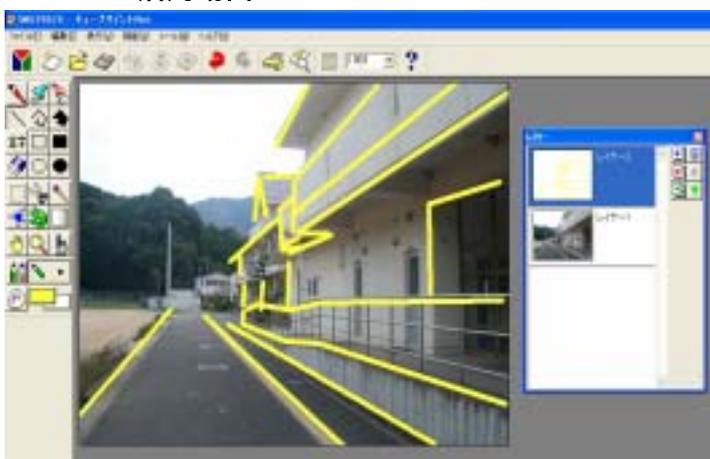
遠近法を使った絵を見て、遠近法について、知る。

キューブのお絵かきを立ち上げ、遠近法的な画像を選び、開く。

レイヤーを貼り付け、その上に建物などの輪郭線を描いていき、色をつける。

建物のレイヤーを削除し、描いた絵を見て、遠近的な技法を確認する。

ICT活用場面



この授業では、ハイパーキューブねっとJrのお絵かきを使用し、レイヤーを追加してその上で遠近的な絵を描くという方法で遠近法を学んでいった。そして元の画像を消去することで、自分の絵がはっきりと確認された。またいろいろな場所の画像を撮影しポケットに入れていたので、児童が気に入った画像を選択することもできた。

成果と課題

風景画を遠近法的に描く技法について学んだことがなかったため、この学習を通して、図工で取り組んだ神社の絵に遠近法を取り入れて下絵を描いたり、構図に遠近法を取り入れたいとする児童が増えたことは成果である。

ICT活用環境等

| | |
|--------|-----------------------|
| 使用周辺機器 | 一人一台のノートパソコン プロジェクター |
| 使用ソフト名 | ハイパーキューブねっと Jr.2 お絵かき |
| 使用教室 | コンピュータ室 |