

# 【美術・中3・鳥獣人物戯画の魅力を探ろう】①

## 育成を目指す資質・能力

（知識・技能） 墨と筆による表現方法の特性や、それらが感情にもたらす効果、「相撲の場面」の表現の特徴などを基に、全体のイメージや作風などで捉えることを理解している。

（思・判・表） 鳥獣人物戯画の表現の特質などから、伝統や文化のよさや美しさを感じ取り、現代の漫画やアニメーションとの共通点に気付き、美術を通じた美術文化の継承と想像について考えるなどして、見方や感じ方を深めている。

（学びに向かう力等） 美術の創造活動の喜びを味わい主体的に鳥獣人物戯画を鑑賞する学習活動に取り組もうとしている。

## ICT活用のポイント

鳥獣人物戯画について、表現の特徴や墨と筆による表現のよさを感じ取らせることを意識した授業

### 【出会う】

鳥獣人物戯画を鑑賞し、表現のよさや美しさ味わうことを知らせる

### 【確かめる】

「相撲の場面」を模写し、鳥獣人物戯画の特徴を感じる

### 【広げる・深める】

気付いたことや感じたことを共有し見方や感じ方を深める

### 【振り返る】

鑑賞活動を振り返る

## 事例の概要

○ ICT端末に「相撲の場面」を画像で取り込み、レイヤー機能のある描画ソフトで画像の上から模写をする。

○ 模写をして気付いたことや感じたことを学習支援ソフトを通して提出し、全体で共有しながら見方や感じ方を深める。

### 【事例におけるICT活用の場面①】

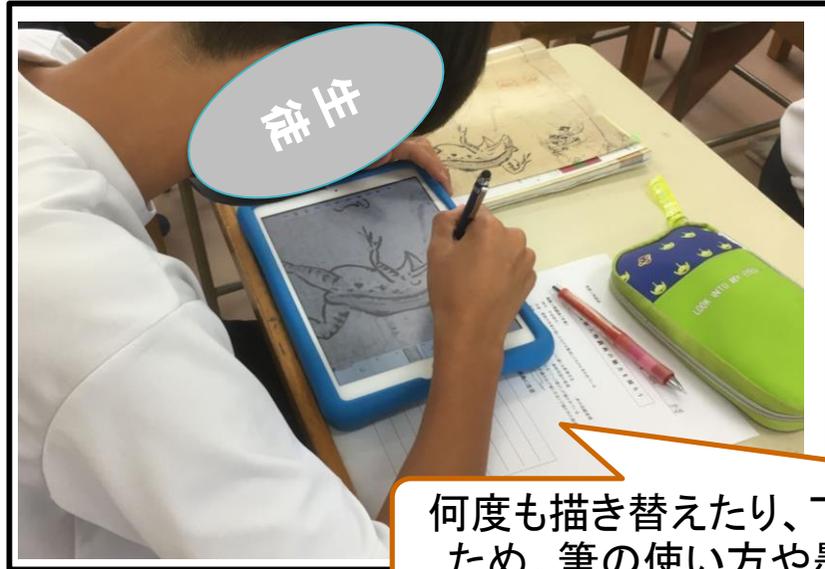
○ 描画ソフトによる「相撲の場面」の模写を通して、効果線や声の流線表現などの表現技法に気付いたり、筆の強弱や墨の濃淡の違いを感じたりする。

### 【事例におけるICT活用の場面②】

○ 学習支援ソフトを通して提出された気付いたことや感じたことについて全体で共有しながら、表現の特徴や墨と筆による表現のよさについて感じ取らせる。

# 【美術・中3・鳥獣人物戯画の魅力を探ろう】②

## 【事例におけるICT活用の場面①】



確かめる過程では、ICT端末に取り込んだ「相撲の場面」の画像を、レイヤー機能のある描画ソフトで画像の上から模写をした。生徒は、タッチペンで「相撲の場面」を実際になぞって描くことで、ただ見ただけでは気にしなかった効果線や声の流線表現などに改めて気付くことができていた。また筆の強弱や墨の濃淡に合うように、描画ソフトの筆の種類や太さ、墨の濃さなどを調整しながらタッチペンで描いていた。このように生徒は、「相撲の場面」の模写を通して、表現技法に気付いたり、筆の強弱や墨の濃淡の違いを感じたりすることができていた。

何度も描き替えたり、下絵を消して進捗状況を確認したりすることができるため、筆の使い方や墨の濃さを自分なりに考えながら描くことができる。

## 【事例におけるICT活用の場面②】



写真1

写真2

広げる・深める過程では、学習支援ソフトを通して提出された気付いたことや感じたことについて、全体で共有した。写真1の生徒は、提出されたワークシートを見て、自分の考えと比較している。その後全体で表現の特徴や墨と筆による表現のよさについて確認した。写真2の生徒は、全体での確認の後、友達が気付いたことも踏まえて、鳥獣人物戯画の魅力についてさらに深く考えていた。

様々な気付いたことや感じたことに一目で触れ、自分の気付いたことや感じたことと比較することができるようになり、見方や感じ方を深めることができる。