

実践例：中学校美術

群馬県教育委員会



ICT活用の場面及び機能とよさをチェック!

単位時間の学習例：第3学年「マンガの祖先を味わおう～鳥獣人物戯画～」(鑑賞)

1. 絵巻物と漫画の共通点や相違点を考え、本時のめあてをつかむ。

めあて：漫画の視点をきっかけに絵巻物のよさを味わおう。

□提示・配布機能

短時間で！
効率的に！



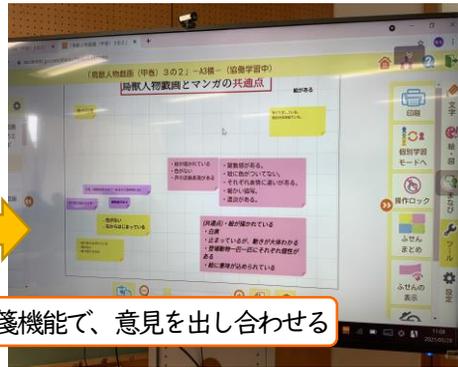
絵巻物を配布し、生徒のペースでじっくり鑑賞させる

2. グループで、絵巻物と漫画の共通点や相違点について話し合う。

□共同編集機能

同時に！
全員で！

意見交流から、自分では気付かなかった考えや視点を共有させる

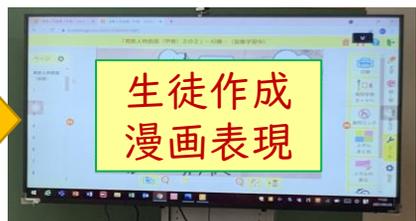


付箋機能で、意見を出し合わせる

3. 個々で絵巻物に込められた作者の思いや願いを考えながら、その場面にふきだしや効果線、オノマトペ等を描き込み、漫画表現にする。

□思考の補助機能

何度でも！
簡単に！



発想・構想が膨らむように、何度も描く、消すなど、試行錯誤させる

4. 絵巻物を改めて鑑賞し、感じたことや気付いたことについて振り返りをする。

□データの保存・提出機能

いつでも！
手軽に！

□一覧表示機能

【生徒の振り返りより】
絵巻物は漫画と違うと思っていたけれど、ストーリーがあったり、面白い表現をしていたり、漫画と共通する部分がたくさんあると分かった。ほかの絵巻物も見てみたい。



瞬時に！
全員の！
個々の気づきを、全体で共有することで、新たな見方・感じ方につなげる