

## 本時のねらい

・イラストアプリ「アイビスペイント」でデジタルイラストを描く。

## 本時における1人1台端末の活用方法とそのねらい

・デジタルイラストを描く方法を学び、表現方法の幅を広げる。  
・デジタル絵画表現はアナログの代用ではなく、デジタル独自の絵画表現なので、その基礎を授業で行い、さらに興味を持って日常生活での創作意欲へとつながられるようにする。

## 活用したICT機器・デジタル教材・コンテンツ等

・ iPad                      ・ アイビスペイント（アプリ）                      ・ iPad 用ペン

## 本時の展開

学習の流れ	主な学習活動と内容	ICT活用のポイント・工夫
導入 (15分)	○丸を描く。 デジタル画とアナログ画の違いを説明し、レイヤー/ペンの透明度のちがいを理解する。	○デジタルならではのレイヤーを用いた画像編集をiPadで実演し、イメージを持たせる。  ○まずは簡単な丸の形(線・色・影)を描かせ、安心して取り組めるようにする。
展開 (30分)	○SNSで送信するスタンプを考える。 注意点として、既成のもの(著作権)・暴力的表現や見る人によって誤解を招く可能性のある表現のものの作成は行わないことを確認する。	○選んだ題材の種類等によって、指で描くところとペンで描くところを判断させる。
まとめ (5分)	○イラストの保存の仕方を確認し、本時の学習を振り返る。	○家庭学習へのつながりを生むために、家でも取り組めるデジタルイラストの課題を提示し、各自のiPadへデータを送信する。

## 1人1台端末を活用した活動の様子



写真1：丸の描写を友だちと相談しながら取り組む様子



写真2：丸からの応用で、オリジナルスタンプづくりを指で行う様子



写真3：授業の目標以上の高度な機能を活用し制作している生徒の様子

## 児童生徒の反応や変容

・アナログとは違うデジタルの作品作りに戸惑う姿も見られたが、デジタルは試行錯誤が容易で、短時間で感覚やコツを掴むことができた。  
・SNSのスタンプという、子どもたちにとって馴染みのあるツールに関連づけることによって、興味を持って取り組むことができた。

## 授業者の声～参考にしてほしいポイント～

・デジタル絵画表現は「レイヤー」と「透明度操作」に慣れれば、イラストだけでなく写真編集などにも生かすことができるため、今後、他教科の授業でも活用につながれる可能性がある。