



〈課題1〉排水溝を上から見下ろした構図で撮影したもの



〈課題2〉下り坂をできるだけゆっくりと下るおもちゃの制作

活用場面

一斉学習

教師による教材の提示

個別学習

個に応じた学習

調査活動

表現・制作

協働学習

発表や話し合い

協働での意見整理

活用した機器等

Chromebook  
プロジェクター

活用したアプリ等

Google Classroom  
Google スプレッドシート  
Google スライド  
Google Meet

学習のねらい

アート思考は、問題に対する問い（社会において何を實現したいか？ どう生きたいか？）であり、デザイン思考は、物事をよく観察し多角的に捉え、問題に対する解決策を具体的に創造することである。答えが一つでない課題を通して、その資質・能力を育成する。

〈課題1〉では、日常生活から新しい価値の発見や創造をする活動を行い、それを他者に言語化して伝える。また、発見した新しい価値観を学年全体の前で発表して共有することにより、新しい価値を発見し創造する。〈課題2〉では、下り坂をできるだけゆっくり下るおもちゃを作成する。作成したおもちゃを動かしながら検証と改善を繰り返す過程で、デザイン思考が働く。

学習の流れ

**導入**  
〈課題1〉身近にあるがみんなが見落としている「美しいもの、面白いもの」を300枚以上撮影するという趣旨を理解する。  
〈課題2〉課題のねらいを理解し、材料は自由だが動力の使用は不可、10秒以上止まったらアウト、などの条件を確認する。

**展開**  
〈課題1〉見慣れた景色から見落としていた美しさや面白さを発見し、撮影過程の気付き・発見・意識の変化を大切にする。「量が質を生む」ことを理解した上で、大量の写真から1枚を選ぶ。  
〈課題2〉実際に作成したおもちゃを動かしながら課題を発見し、問題に対する解決策を見つける活動を繰り返し、ブラッシュアップする。

**まとめ**  
〈課題1〉題名と1分程度の原稿、画像等を準備し、全体の発表大会において、各教室のプロジェクターでプレゼンテーションを行う。鑑賞者はスプレッドシートに感想を記入する。  
〈課題2〉作成したおもちゃの設計図や撮影した動画を使って、プレゼンテーションを行い、相互鑑賞する。

ココでICTを活用！

Chromebookのみで、付属カメラによる風景や動画の撮影、Google Classroomによる作品の提出や相互鑑賞、Google スライドによるプレゼンテーションの作成、Google スプレッドシートによる振り返りなどの活動を行うことができた。

作品はGoogle Classroomの講座内ストーリーに提出させ、相互鑑賞が可能な状態にした。

学年全体の発表では、発表生徒の教室と視聴する他の生徒の教室をGoogle Meetでつないでプレゼンテーションを行った。

活用のメリット、実践の工夫・振り返り等

1人1台端末・通信環境整備により、学習指導要領〈A表現(3)映像メディア表現〉が扱いやすくなったと感じる。今までは時間のロスが大きかった、構想段階での情報収集や検索がスムーズになり、質も量も上がった。また、生徒のアイデア・イメージ・気付きが具現化するスピード感が上がり、主体的に取り組む姿勢や意欲も向上している。

画像や動画を全体で共有したり、参考作品との比較が容易になった。その結果、視覚的・直感的に課題や問題を理解し、思考を深めることにつながり、生徒が自主的に意見交換する場面が増えた。ただし、画像や映像は、いろいろな権利の問題がつきまとうため、事前の理解が大切である。