

1年生

◇「たまがわの隠れた生き物たち」（デジタル描画・AR 制作）

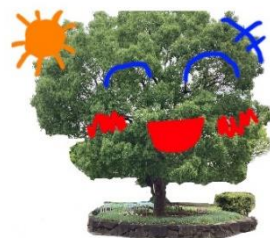
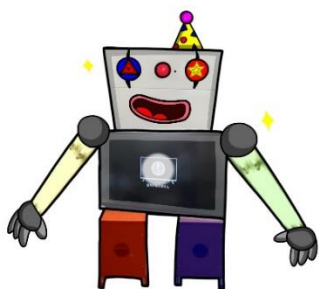
たまがわ高等支援学校へ入学してきた 1 年生に、校内を探索して学校を知ってもらいながら、デジタルスキルを活用した表現について学びます。

まず、校内を探索し、「生き物に見えてくるもの」を見つけ、iPad で写真撮影をします。

→使用アプリ:カメラ

そして、デジタル描画アプリを使い、撮影したものに目や手足などをつけ、「生き物」に変身させます。

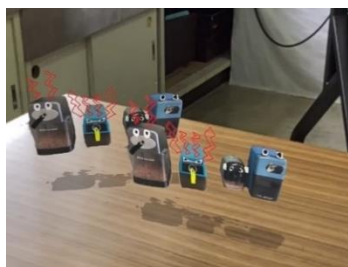
→使用アプリ:ibisPaintX



制作した生き物を、次は AR(拡張現実)の世界で表現します。

AR とは、現実世界にデジタル情報を重ね合わせることで、デジタルで描いた生き物が、まるで現実世界に現れたかのような視覚体験を提供する技術です。

→使用アプリ:ARMker



樹木や花々、黒板やバケツなど、さまざまなものを生き物に見立て、制作しました。自分で創造してデジタルで描いたものが、拡張現実の世界で動き始めると、「うわぁ！」と、目を輝かせ、楽しんでいました。

このように、少しずつデジタル操作を身につけながら、制作の幅を広げていきます。

◇「大阪の宝」(デジタル描画・デジタルアーカイブ活用)

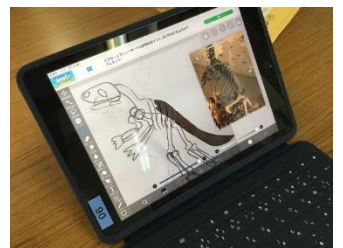
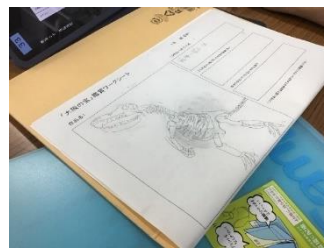
大阪・関西万博で大阪を訪れる方々に『大阪の宝』(<https://dom.ocm.osaka/treasure>)を紹介すること」を目的に、鑑賞、模写、デジタル画制作、の3つを含んだ学習です。

社会資源である美術館を活用することへの興味・関心を持たせるためデジタルアーカイブを活用しました。そして作品をデジタル画で表現しました。

美術館にある作品は全て、歴史の中で大切に守られてきた本物ばかりです。「本物に触れることに対する好奇心」を育み、美術館・博物館への興味・関心へとつなげ、卒業後に豊かな余暇を過ごし、文化の担い手の一員としての意識も育てるねらいです。

まず、『大阪の宝』サイトにある作品を鑑賞し、その中から紹介したいと思う作品を1つ選び、鑑賞ワークシートを完成させます。

次に、選んだ作品を模写します。iPadで表示した作品を見ながら、鉛筆で描きます。模写した絵はiPadで撮影し、デジタル描画アプリで着色します。



そして、この作品から気づいた点などを文章で記入し、作品に対する理解を深めます。

最後に、選んだ作品ページのURLからQRコードを作成し、鑑賞ワークシートに貼付します。QRコードを活用することで、生徒作品を鑑賞しながらサイト上の作品も鑑賞するという、ハイブリッドな方法で鑑賞します。自分と同じ作品を模写した人の作品を見て新たな発見をしたり、簡単にサイト上の作品を表示し、手軽に解説を読んだり作品を見たりできる楽しさとの相乗効果で、意見交換するなど活発な鑑賞活動が見受けられました。



◇「パステルを使った静物画」

対象物を観察して立体感や質感に気づき、それを表現する力を養います。パステルは柔らかいので簡単に削って粉にできるため、瞬時に広い面積を着色できます。そして発色の良い画材なので、美しい色を楽しみながら制作できるのが特徴です。

果物や野菜のモチーフを iPad で撮影し光と影を見つけて画像に描き込みます。

画用紙に鉛筆でモチーフをデッサンします。モチーフを観察するときには、見るだけでなく、手も使いながら、対象物の丸みやトゲなどの形や質感も感じ取ります。

そして光と影は、iPad で画像に描き込んだ位置などを参考にしながら、薄く線描します。

着色には粉ふるい器で粉にしたパステルを使います。色粉を混ぜてモチーフの色を作りますが、ここでは主に、色の観察と表現を意識します。またモチーフを立体的に表現するために、色の明度と彩度についても学習します。

生徒は、様々な方法で観察したことで、モチーフをリアルに表現できました。



レモン



ドリアン



リンゴ



カリフラワー



カボチャ



マンゴー