

身体性を伴うプログラミング体験の構築 ーメディアを介した「表現」と「鑑賞」の往還ー

発表者：古家 美和（兵庫県太子町立太田小学校）

はじめに

デジタル学習における「閉塞感」の解消：
画面内だけで完結する表現・鑑賞活動により、
低学年ならではの身体性や感情を伴う造形
活動が希薄化している。

目的

身体性を伴うメディア表現・鑑賞の構築：
デジタルと現実の空間を融合させ、五感を通
じた表現と鑑賞の自然な往還を促す学習モ
デルを検証する。

いつもはタブレットの画面という限られた小さな枠内で鑑賞していた自分たちの
作品が、タブレットの外へと飛び出すと世界はどう変わるのだろうか？

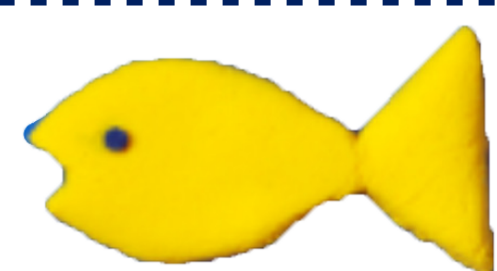
方法

第1次：Viscuitの操作と投影技術（プロジェクターの使い方）を学ぶ。（情報活用科）

第2次：Viscuitで絵を作り、絵をいろいろな材料や場所に映すことを楽しむ。（図画工作科）

図画工作科 第1学年 題材「ここにうつすと」

プロジェクターで絵を映す活動に楽しく取り組み、いろいろな形や色などに気付きながら、造形的な面白さや楽しさについて感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げる。



絵をいろいろな材料や場所にうつして楽しもう



デジタルツールの活用を
よりフィジカルな側面に引きつけた鑑賞

考察・結論

カーテンを揺らしたり、中に入り込んだりして
絵が動く様子を楽しむ子、段ボールを積んだり
組み合わせたりして高さや奥行きを変えて見
え方の違いを感じる子など投影させる材料や
場所に主体的に働きかける子どもの姿が見ら
れた。

おわりに

本題材は、情報教育担当の教員と連携しな
がら「鑑賞」の授業として開発した題材である
が、造形遊び的な鑑賞をめざした。材料や場
所に映し出された絵の中に自ら入りこむなどし
て「表現」する子どもたちの姿を見て、私の感
じていた「閉塞感」が解き放たれた気がした。