

アクティビティデザインシート 実験的アプローチ×テクノロジー活用で、学びを変えましょう

名前	木田 智愛里			
テーマ	対象校種・学年			
3Dを用いてジオラマ・風景画の制作	小学校6年生			
関連する学習体験・既習内容	学習をつらぬく問い	関連するスキル(SFI)	育成したいスキル	
粘土を使った彫塑活動	立体図形の制作 360°の視点をもって		3DCGモデルの見方、作り方、触り方	
学習活動の概要				
3Dモデルを用いることで俯瞰的に地形や建築物を眺め制作に活かす				
活用するツール	授業準備(デバイス準備・アプリインストールなど)			
☐ PC・タブレット・スマートフォン				
関連資料・参考URL等				

○授業実践の内容(1コマ分を想定)



活動	ねらい	児童生徒 (Learner) の動き	教員 (Catalyst) 支援
ジオラマ制作にむけて準備をしよう	制作したいもののアイデアを出し合おう	課題を掴む。	大きな街のジオラマ制作を行うことを伝える。 見本品を示す。 教師作の3Dモデルを示す。
		自分が作りたいもののイメージを探す。 画像検索やblenderを使いアイデアをまとめる。	

○研修に向けて

現在実践している学習活動で、アップデートしたいもの(既存の取り組み)
図画工作にICTを取り入れていく方法
なんのために・どのようにテクノロジーを取り入れてみたいか
子どもたちの想像力をより広げるため 様々なアイデアをより広く取り入れるため

