

1 題材名

「楽しくつないでさりげなくスキルが身につく連画～Dpro 国際連画でデジタル表現を学ぼう～」

2 育みたい資質や能力

- (1) デジタル画像を生かして思いを広げる表現活動を楽しむ。
- (2) ネットワークでつながった作品（デジタル画像）に関心を持って見つめ、新たな表現を試み表そうとする。
- (3) コンピュータ機器の特性を生かし、自分なりの工夫を加えて楽しい作品をつくらうとする。

3 学習の目標

- (1) Dpro 国際連画に参加し、種の絵や友達の作品等のデジタル画像を生かして思いを広げる活動を楽しむ
- (2) コンピュータ等の機器の特性を生かして表現活動の幅を広げる

【子どもへの例示】



4 指導計画

- (1) Dpro 国際連画の仕組みを知る。
- (2) 「種の絵」をコンピュータに取り込み、自由に加工する。
- (3) 互いの作品のよさや工夫を話し合う。

5 学習の流れ



ワークシート1

Dpro 国際連画プロジェクトに向けて

いよいよ国際連画プロジェクトに参加します。絵の種をもらって、自分がイメージした絵を世界の人みんなと育てて、大きく広げていきましょう。

5年生の先生方と先生で考えためあては下の2つです。その他に自分のめあてを考えて参加してください。

めあて

楽しく連画プロジェクトに参加し、さりげなくコンピュータスキル（使い方）をマスターする。（絵の保存や加工の仕方、コピーの仕方、アップロードの仕方等）

他の学校や他の国の人達の絵を見ることで、「いろいろな見方、感じ方があるんだあ」って思うこと。

自分のめあて

これからのスケジュールはこうなります。

6月16日 5年2組

6月18日 5年1組

6月24日 5年

6月25日 5年

連画プロジェクトって何だろう？

プロジェクトのイメージをつかむ、イメージ図をスケッチする。自分のめあてを決める

学校代表の絵を描いて、みんなで選ぼう！！

みんなが描いてくれた種の絵を広げていこう！！

きみたちのやる気
だいで、国際交流が
できるかも？

種の絵はアーティストの中村理恵子さんから送ってもらった下の絵です。この絵をもとに学校代表の1枚を決めます。



めめます。

「自分だったらこの絵のこんなところをつかってもっと違う絵にしたいなあ」

「色を変えてみるとこうなるかも・・・」

「この絵の先は何がつながっているのかな？」

「この絵にある女の子を大きくして(拡大)もっと違う絵にしよう」などなど・・・

この絵を見ているだけでいろんなアイデアが浮かんでくるはずです。ちなみに中村さんは地球をイメージして描いたそうです。すごいですね！

さぁあなただったら、この絵からどんな絵をかきますか

A large empty rectangular box with a thin black border, intended for drawing a response to the question in the thought bubble. The bottom right corner of the box is folded over, suggesting it's a page from a notebook or a similar format.

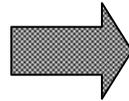
ワークシート2

『楽しくつないで、さりげなくスキルが身につく「連画」～「連画：絵のリレー国際交流セッション」

名前()

ねらい

種の絵() 小学校() さん



なぜこの絵をえらんだの？またこの絵のどんなところを、どういう風につかって、どんな工夫したのかな？

この絵をつないでくれた人は・・・

() 小学校の() さん