

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～発想を連画で磨こう～」

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。【関心・意欲】
- (2) ネットワークでつながった作品（デジタル画像）に関心を持ち、新たな表現を試み表そうとする。【デジタル表現力】
- (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ことで**発想力を伸ばす**。【発想力】

3 学習の目標

- (1) 昨年度に続き Dpro 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力（**発想力**）を伸ばす。
- (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】

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）

昨年他の絵を見て思ったらすぐ絵の制作にとりかかっていたが、今年はちょっと立ち止まって、「何をその絵につなげるとおもしろいかな？」と考えてみよう。その考えて発想というんだね。おもしろい発想をたくさん出してみよう。

4 指導計画

- (1) Dpro 連画のやり方の確認。
- (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。（今年は【発想】に絞って話し合い）

5 学習の流れ

今年度は発想力を伸ばすために、学校代表の絵を選ぶ際に絵のつながり、つまりどんな「発想」をしたのかで代表の絵を選ばせるところにポイントをおいた。

【昨年度】



【今年度】



時間	子どもの活動の流れ	教師の支援
<p>導入</p> <p>展開</p> <p>まとめ</p>	<p>今年も連画プロジェクトに参加するよ ネットワーク上のデジタル画像から思いを広げ、コンピュータで楽しく表現する活動であることを知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 今年の種の絵からのイメージ図をシートに描き込む。 <p>みんなで学校代表の絵を選ぼう 「種の絵」をコンピュータに取込、自由に加工し、学校代表の絵を選ぶ。</p> <p>個人の作品をプロジェクタに写しながら説明を聞き、学校代表の絵を選ぶ。</p> <p>【児童の反応】 魚から魚だとあたり前 魚から蛇になっているのがおもしろい。 魚から違うものでも外れすぎはダメ。微妙さが大事</p> <p>種の絵を広げていこう 自分の気に入った「種の絵」をコンピュータに取込、発想を広げ自由に加工・表現する楽しさを味わう。</p> <ul style="list-style-type: none"> コンピュータを起動し、描画ソフトで画像を立ち上げる。画像ソフトの機能を活用しながら作品を作り上げる。 <p>ふりかえろう 自分の思いに合った画像を印刷し、互いの作品のよさや工夫を認め合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分がこの絵のどんなところ着目し、絵をつないだのかグループ内で伝え合う。 	<p>昨年度の取組みの様子（画像）をスライドショーで提示。 ネットワーク上にある「種の絵」の取込、コンピュータで加工し、つないでいくことを確認する。</p>  <p>作品をプロジェクターで映し出し、どの作品を学校代表作品として選ぶかを出させることで、作品を見る観点（今年は「発想」）を明らかにする。 どの作品が学校代表の絵にふさわしいか発表させる。（相互評価） 代表に選ばれなかった作品も認め、ほめ励まし、創作意欲をそがないよう配慮する。 描画用ソフトの基本的な操作を指導し、画像の形や色を変えたりしながら、自分の思いに合った作品にするよう支援する。 机間指導をしながら発想のおもしろい作品をほめたり、あまりにも基の絵とかけ離れ過ぎている絵には再考をうながすことで、発想力を伸ばさせる。</p> <p>【声かけの例】 「つながりが見えるかなぁ？」 「微妙な発想がすばらしいね～」 「先生も気づかなかったよ。そういう発想もありだね。」</p> <p>連画の全体図や個人作品をプロジェクタで提示し、つながりのよさを共有する。</p>

子ども達にちょっと一ひねりを考えさせたことで安直に絵をつなぐことはなくなった。しかしその分、一人あたりの作品数が減ったのが反省点。