

百聞は一見にしかず！

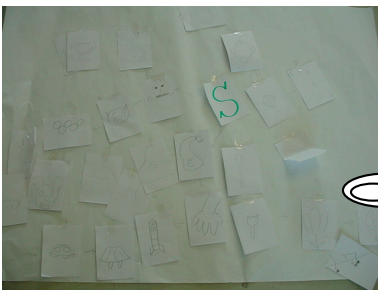
「種絵の思いを感じて、自分の思いを発信する」子どもたちに！ 横浜市立大口台小学校 佐藤幸江

- 学年：6年生
- 時間：4時間扱い
- 目標：○種絵との出会いから自分の表現主題を発想する。
 - コンピュータの機能を生かして、効果的に表現する。
 - 表現から思いを感じ取り、自分らしい思いを込めて表現する楽しさを味わおうとしている。

ここに、注目！

●種絵の思いを感じて、自分の思いを発信する子どもたちを育てる授業展開の試み

- 1、子どもたちと「連画」との出会いの場の工夫
アナログ・カンブリアンで、つなぐ楽しさと場を共有する意味を学ぶ(1H)

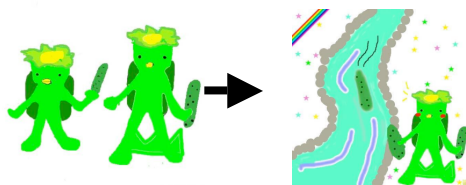


「S」の字をもとに、ドンドン発想をつないでいく。クラスを2グループに分けて実施。ここに、ドクロやまきぐそが出てきたとき、教師はどう対応しますか？

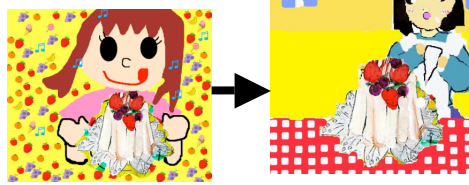
- 2、子どもたちに他の人の思いや行いのよさを鑑賞したり評価したりする場の設定
教室にインターネット環境とそれを拡大提示できる電子情報ボードがあったので、時々意図的に全体俯瞰図を立ち上げ、朝自習の時間に話をしたり、休み時間にどの絵が気に入っているのかなど話を聞いたりした。
- 3、子どもたちが閃きを構想に高めるための学習カードや時間の確保
「だれの絵の、どんなところが気に入りましたか？」「つなげるためにどんな工夫をしましたか？」を記入
- 4、教師が、全体俯瞰図のどの絵を取り上げて、全体化するか
 - ・まずは、種絵をじっくりと読み解く
 - ・発想の転換のおもしろさ…コメントも含めて
 - ・コンピュータらしい機能を駆使しているもの
- 5、教師が、子どもたちの行っていることの何を取り上げて声かけするか、全体化するか
 - ・学習カードから「種絵のよさにふれているもの」を拾う
 - ・コンピュータに向かっているときのつぶやきで「気に入っているところ」や「おもしろさ」に関することを拾う
 - ・他の人のしていない工夫をしている作品を拾う
- 6、自由に創造活動を楽しむ場の雰囲気作り
- 7、教師が「連画」自体を体験すること
- 8、自由に取り組める時間の確保
「連画：絵のリレー」としては4時間で終わりにしたが、他の題材が早く終わったとき、休み時間、放課後など、やりたいときには何回も取り組んだ子ども。

6と7は、当たり前のことですが、なかなかできていないところでは？

●子どもたちが他の人の作品からたくさんのメッセージを読み取っている



・カッパの好物を描き加える



・「ケーキが食べたい」という思いを感じて