

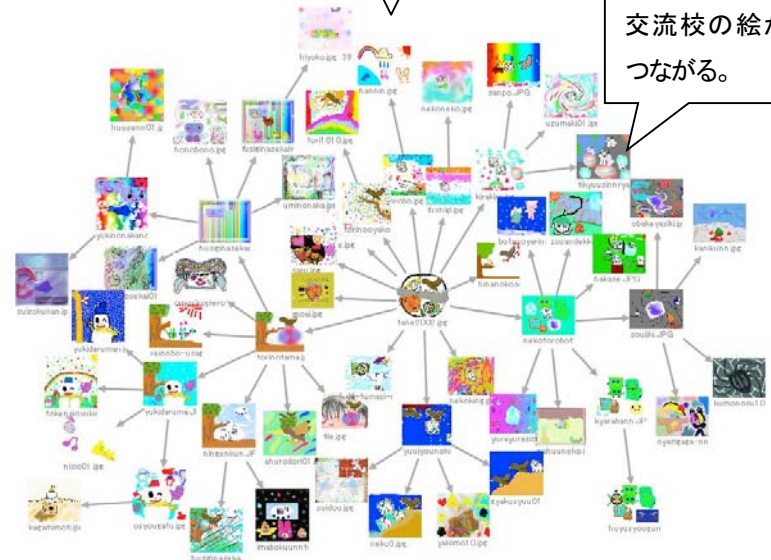
『D-project 連画(れんが) 絵のりしー』

- セッションリーダー(宗匠)：佐藤幸江
(横浜市立大口台小学校)
- D-project 「デジタル表現研究会」
統括：中川一史 (金沢大学助教授)
後援：アドビシステムズ株式会社
<http://www.d-project.jp/main.html>
- 発画(種絵)：中村理恵子 (連画プロジェクト)
<http://renga.com>
- 「カンプリアン」システム開発：安斎利洋 (連画プロジェクト)
連画プロジェクトが開発した汎用のコラボレーションシステム「カンプリアン」をベースに、ユースウェア「スクールカンプリアン」として、D-project+連画プロジェクトが共同開発。



種の絵に大口台小学校の子どもたちの絵がつながる。

☆連画：絵のりしーって？
種の絵の中から自分が気に入った形を切り取り、それをイメージの種として自分の絵を表現する。絵ができれば、Web上で展示し、その絵をもとに、また他の人が絵をつないでいく。Web上に、まるで花が咲いたように子どもたちの絵が広がる！！



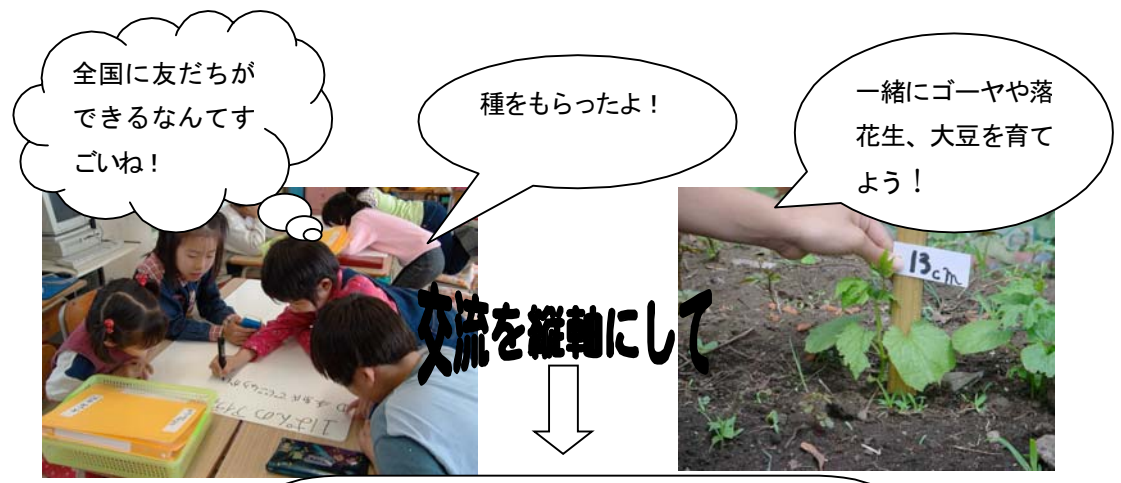
交流校の絵が
つながる。

インターネット環境とデジタル表現の融合から生まれた実践

☆連画：絵のリレーの歴史

- 1999年…連画のコンセプトをもとに、第6学年の図画工作科の授業として「絵のリレー」を実施。
- 2000年…「Inter Wall」の実践 横浜の野島での体験学習で「Inter Wall」を行なう。
- 2002年…「友だち100人できるかなプロジェクト」のWeb上で、「連画：絵のリレー」を始める。

図画工作科の授業として
総合的な学習の時間としても実践可能



全国に友だちができるなんてすごいね!

種をもらったよ!

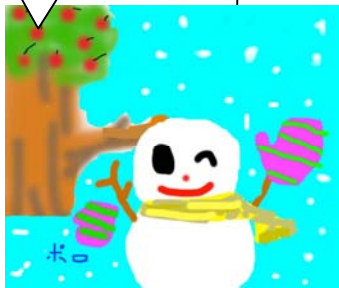
一緒にゴーヤや落花生、大豆を育てよう!

交流を縦軸にして

図画工作科学習指導案

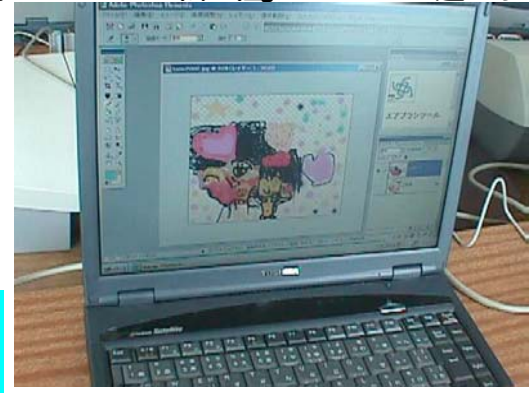
- 1、 題材名 『連画：絵のリレー』
- 2、 目標
 - ・ 様々な人との協同作業による創造活動に参加する楽しさを味わう。
 - ・ 様々な人との協同作業による創造活動を行うことによって、概念化・固定化された自分のイメージを崩し、新しい絵を創造する。
- 3、 指導計画 <4時間>
 - 全体の俯瞰図見て、お気に入りの絵を見つける。Elements 探検をする。(1時間)
 - 種をもらって、それをもとに自分の絵を描く。(2、5時間)
 - 全体像を見て、みんなの絵のよさを味わう。(0、5時間)

雪だるまは人気者!でも、それぞれ違う絵になったね。感じたことが違うんだね。



さすが5年生。細かい線やかげがすごい。

大口台からは「絵の種」をたくさん送ろう!



色がきれいだし、うさぎがぼかしてあるよ!どうやったのかな。



図工の時間だけでなく、いつでもできるのが楽しいよ。

