

「〇〇の気持ち」ワークカード1

〇〇の「〇」から、表情の工夫を考えるためのワークカードです。

〇の中に目鼻口などをつけて表情を書き込み、表情にあらわすための工夫をするために作成しました。

これはデジタルである必要は全くありませんが（実際子ども達とは紙媒体で直接鉛筆で書き込みました）、Photoshop等の画像ファイルにしておけば、デジタルで記入、活用ができます。目鼻口などの構成部分ごとにレイヤーを作って書き込むような形にすれば、GIFアニメなどにして変化を楽しむことも可能です。

できればネットワーク上の共有フォルダにファイルを保管し、すぐにお互いが見せ合える工夫をすれば、活用の幅も広がると思います。

いろいろな「気持ちのわかる」表情を描こう。ということで取り組んでみたものの、漠然と「表情」と言われても、イメージのわきにくい子どももいました。お互いの作品を見せ合う中では、作品を見るだけで気持ちが伝わってくるものもあり、「言葉以上の」表現もあるのだと実感できました。

「〇〇の気持ち」ワークカード2

ストーリーを考えていくためのワークカードです。

今回は一太郎スマイルを使って作成してみました。一太郎シリーズでは一度画像を挿入しておく、その画像を右クリックすると画像の変更を選べるようになっています。基本的にもとの画像が入っていたフォルダを開くので、「この上で右クリックして画像を変更しよう」とかいた画像を作って、それを貼り付けたマスターファイルを作っておき、子ども達が使う画像も全て同じフォルダに入れておくことで、子ども達が画像の変更を選ぶだけで自分の写真を簡単にはめ込むことが可能です。

今回は4コマ分を貼り付け、印刷してから鉛筆・色鉛筆・ペン等を使って書き込んだ子どもが多かったですが、中にはスマイルの簡易作図機能を使って実際にデジタルで書き込んでからストーリーの説明を入力している子どももいました。色鉛筆で書き込んだ子どもの中には、山の紅葉していく様子をきれいに表現している子どももいました。コンピュータ上でみんなが取り組むことができるとすれば、共有フォルダなどでお互いの作品を見せ合えるようにするとお互いのよさを見つけ合うことができると思います。

今回は全員がこのカードを使いましたが、本来この段階は子どもに応じて考えるべきで、直感的にアニメを作りながら考える子どもには不必要なものであると考えます。また反対にストーリーが思いつかない子どもにとっては思考を助けるものになると考えます。

「〇〇の気持ち」ワークカード3

相互評価の時に使ったワークカードです。

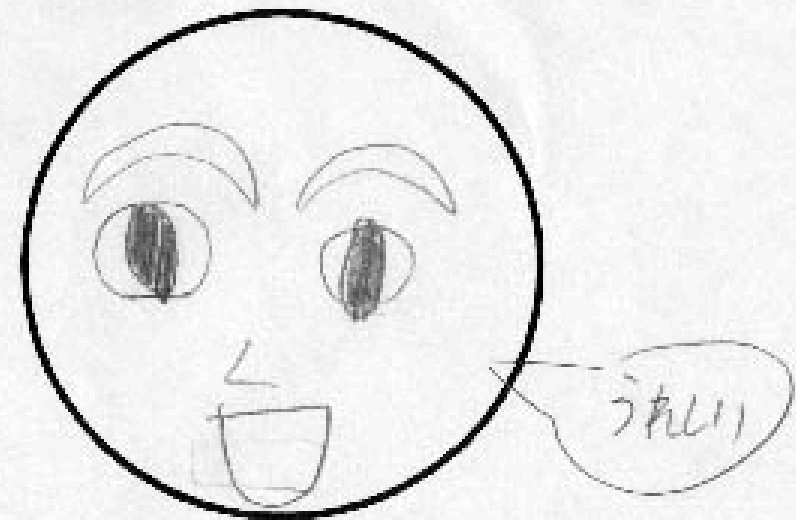
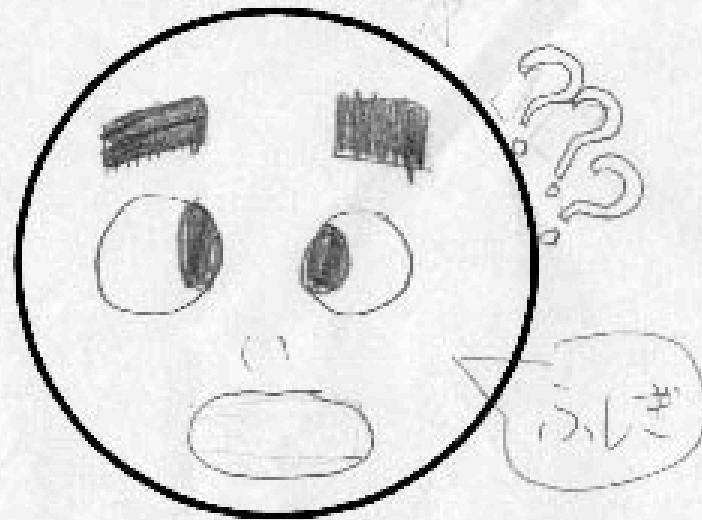
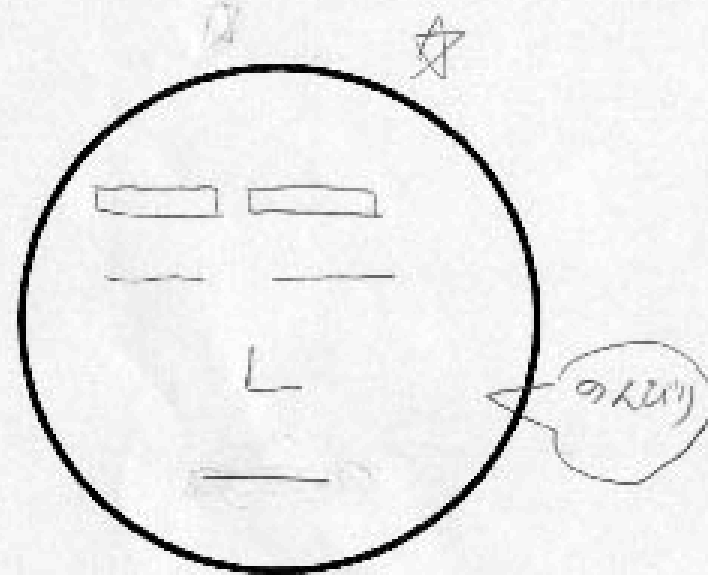
今回は単なる紙媒体で使いましたが、自分の作品の説明（意図・作品にこめた思いなど）を記入し、自分の作品を表示させたコンピュータに掲示します。

台数分の子どもの作品を表示し、全員でまわりながら感想・気づいたことをメモし、作品の横に置いてまわるという形で使いました。

掲示板のような形で、全員で見せ合い、コメントを直接書き込めるようなシステムが作れると、さらに良いと思います。

ワークカード① 5年生 名前【 】

○いろいろな表情を作って、ふき出しを書き込んでみよう。



ワークカード② 5年生 名前【 】

○自分の写真を使って、ストーリーを作ろう。

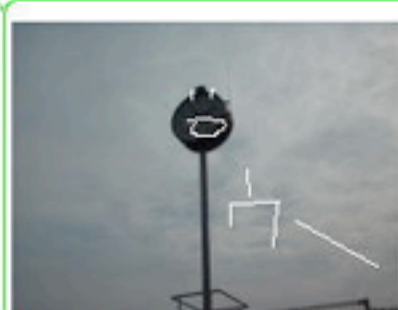
考えたストーリー

空を飛んだ時計君

(「図を書く」で直接描けるよ)



①
「空を飛びたいなー。」



②
「うわー、とんでるよー。」
体がかってに浮かんで
きたのです。



③
「楽しいなー。」
そのとき！！



④
「なんだー、夢だったのか」

〇〇の気持ち

発表シート

5年生 名前

タイトル

「〇〇の気持ち」コメントカード

5年生 名前

例にならってコメントの記録を書き込んでおこう。

一つ記入したら、線で区切っておこう。

きみは何人にコメントできるかな？

作者・校名	作品名	よいと思ったところ・感じたことなど
たろう 大谷小学校	ドッジボールの気持ち	目がかわいい。そして気合も感じられる。