

単元： 来年のカレンダーづくり

対象教科：生活科 2年生

■ 実践環境

【ソフト名】 デイジーピクチャーワールド (ペン/カレンダー)
 【使用教室】 コンピューター室

【ICT 機器】 電子黒板 PC
 マウス プリンター

■ ICT活用の効果

● 生活への意欲や態度の向上

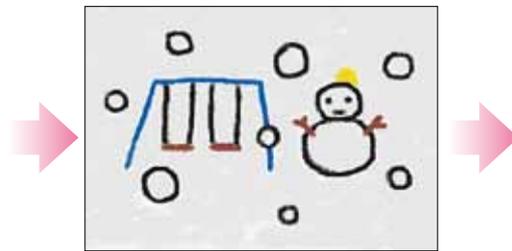
四季を表現するためにコンピューターの様々な画材を使い、四季の特徴を考えながら繰り返し描くことで、季節によって生活の様子が変わることに関心、今後の生活を工夫して楽しくするなど、よりよい生活をしようとする意欲や態度を向上することができます。

■ 実践フローチャート



下書きを描く

コンピューターで描く絵をスケッチブックに下書きします。



絵を描く

クレヨン/絵の具/スタンプなどを自由に選び、絵を描きます。



カレンダーにする

描いた絵をカレンダーにし、自分の計画を書き込みます。

■ 本時の指導

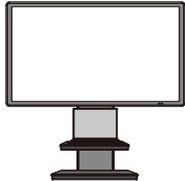
《目標》

季節感を取り入れた絵を描くことで、季節感を味わい、季節によって生活の様子が変わることに関心、自分たちの生活を工夫したり楽しくしたりできるようにする。

【身近な環境や自分についての気付き】

《展開》 (全 3 時間 / 本時 1 時間 (2/3))

《◎は評価ポイント》

過程	時間	学習活動・内容 / 評価項目 (方法)	指導上の留意点及び支援の工夫	操作のポイント
導入	7分	<p>◆ 下書きをもとに季節感を感じる絵になっているか確認する。コンピューターでお絵かきとスタンプを押してカレンダーを作ることを知る。</p> <p>めあて：季節のカレンダーを自分なりに楽しくつくる</p>	<p>・スタンプで絵を飾れると伝えることで、児童に意欲をもたせ、想像を膨らませるようにする。</p> <p>・下書きの絵に合うスタンプを考えイメージをもつよう促す。</p>	<p>POINT</p> <p>スタンプの種類を電子黒板で提示することでイメージが伝わり、児童の意欲が高まります。</p> 

すごい！
かわいい動物や虫のスタンプがたくさんある。



本当だ！全部押してみたいな。

展開	10分	<ul style="list-style-type: none"> ◆ コンピューターでお絵かきとスタンプの練習をする。 ◆ クレヨン、絵の具などの画材で丸や四角などを描く練習をする。 	<p>基本操作を教える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペンツール ・色の変え方 ・消しゴム <p>ドラッグ操作の速さによって描いたときの質感が変わることを伝える。</p>	<p>【いろいろなペンで絵を描く】 マスターブック：P.23</p> <p>【マウス操作】 本書 P.34：クリック ドラッグ</p> <p>POINT 新しい作品を作るには メニューバーから[ファイル]-[新規]-[白紙ファイルを作る]を選択して、白紙の画用紙を作ります。</p>
まとめ	20分	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 53分 ◆ 下書きをもとにお絵かきをする。 ◎ 季節の特徴やかかわりに気付き、身の回りの変化を工夫して楽しく表現できる。 【身近な環境や自分についての気付き】  <ul style="list-style-type: none"> ◆ 描いた絵をカレンダーにする。 ◆ 印刷をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・季節の特徴をいくつか挙げることで、季節感を出すためにはどのような工夫が必要なのか考えて描けるようにする。 ・季節によってどのような遊びをしたのかを思い出すことで、季節感をもった絵を表現できるようにする。 <p>操作説明をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・保存 ・カレンダー 	<p>【壁掛けカレンダーを作ろう】 マスターブック：P.57</p>
		<ul style="list-style-type: none"> ◆ カレンダーに予定を書き込み、工夫したところを発表する。 学校行事や友達の誕生日など自分の計画をカレンダーに書き込む。 	<ul style="list-style-type: none"> ・来年の学校行事を伝えることで、カレンダーに記入できるようにする。 	

■ 児童の作例



単元： 大すき 自分の線と色

対象教科： 図画工作科 3年

■ 実践環境

【ソフト名】 デイジーピクチャーワールド (ペン)
【使用教室】 コンピューター室

【ICT 機器】 電子黒板 PC
マウス プリンター

■ ICT活用の効果

● 造形的な能力の向上

コンピューターの豊富な画材を使い、イメージを基に想像をふくらませながら繰り返し画材を試し絵を描くことで、表したいことに合わせて画材を考えることができ、児童の創造的な力を伸ばすことができます。

■ 実践フローチャート



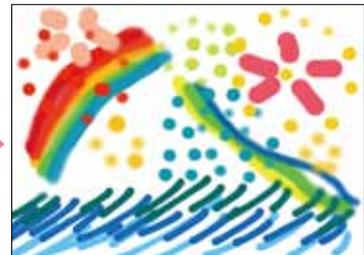
模様を創造する

模様の色や形をイメージします。スケッチブックに描くことでイメージを残すことができます。



ペンで模様を作る

ドラッグ・クリックをうまく活用し、多様なペンで模様を描きます。



色混ぜをして線を引く

絵の具で色混ぜをした線で模様を作って仕上げます。

■ 本時の指導

《目標》

線の形の面白さと色の組み合わせを楽しむことができる。

【造形への関心・意欲・態度】

おもしろい線の形、色の組み合わせや並べ方の工夫を考えることができる。

【発想・構想の能力】

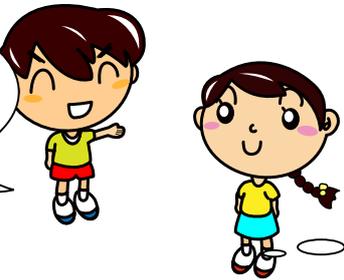
《展開》 (全4時間 / 本時2時間 (2/4))

〈◎は評価ポイント〉

過程	時間	学習活動・内容 / 評価項目 (方法)	指導上の留意点及び支援の工夫	操作のポイント
導入	7分	<p>◆ いろいろな線を描いて模様を作ることを知る。</p> <p>めあて：イメージをふくらませて表現しよう</p> <p>◆ 身の回りの様々な模様を見て面白さを感じる。</p>	<p>・模様にはどんな種類や色があるのか写真やイラストを提示して、模様の想像を広げるようにする。</p> <p>・コンピューターには絵の具やクレヨン以外の画材があることを伝え、意欲を高めるよう促す。</p> <p>基本操作を指導する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペンツール ・色の変え方 ・消しゴム 	<p>◎ 【マウス操作】 本書 P.34：クリック ドラッグ</p> <p>◎ 【ペイントの基本操作①】 マスターブック：P.22</p>

展開	36分	<p>◆ 好きな画材を使って、画用紙に一筆書きで線を描く。</p> <p>◆ さまざまな線の形を考え、試しながら表現する。</p> <p>◎ 線の形の面白さを感じ、一筆書きをすることを楽しんでいる。 【造形への関心・意欲・態度】</p>	<p>・画材によって線の種類が違うことを提示することで、いろいろな画材を使って工夫した線が描けるようにする。</p> <p>・「消しゴム」「戻る」で消しながら何度も試すことができることを伝えることで、構想を重ねながら作品を作れるようにする。</p> <p>◎ 形や色の面白さに気付くよう児童の見立てにつながるような助言をする。</p> <p>・絵の具の色の組み合わせによって生まれる配色を指導する。</p>	<p>POINT 絵はどこまで消すことができるの？</p> <p> </p> <p>戻る 進む</p> <p>[ペン]のセクションだったら前後20回まで描いた絵を消したり、進めることができます。</p> <p>POINT 絵の具の色混ぜのコツ！</p> <p></p> <p>2色目の色を1色目のやや外側から滑らせるように混ぜると、きれいに混色をすることができます。</p>
		<p>30分</p> <p>◆ 絵の具の色混ぜをして自分の色を作る。配色を考えて色を付ける。</p> <p>◎ 色を混ぜて色づくりを工夫したり、隣り合う色の組み合わせを考えて彩色したりしている。 【発想・構想の能力】</p>	<p>・印刷はパソコン番号またはグループ単位で行うよう指示をする。</p>	
		<p>10分</p> <p>◆ グループごとに印刷する。</p>	<p>◆ 印刷はパソコン番号またはグループ単位で行うよう指示をする。</p>	
まとめ	7分	<p>◆ 作品カードを書く。</p> <p>◆ 描いた模様の発表する。</p>	<p>・作品カードを記入する前に、工夫した点や面白かったことなどを思い出させることで、作品の意図を明確に発表できるようにする。</p>	

このペンすごい！描いたら金色になった。金色の水で描いてみたい！



水の色を変えることができるよ！このボタンを押したら変わった！

この前絵を描いた時に使った絵の具と同じだ。

そうそう。あと黄色と赤を混ぜるとオレンジになるんだよね！

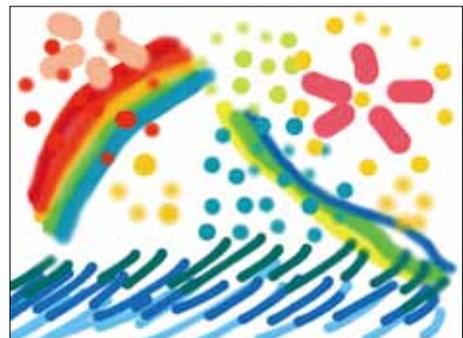


本当だ！確か赤と青を混ぜると紫になるんだよね。

重ねたら色が並んでかわいくなった！先生見て！

この色で線を描いたらどんな感じになるかなあ。

■ 児童の作例



単元：コンピューターでアニメーションを作ろう

対象教科：図画工作科 5年生

■ 実践環境

【ソフト名】 デイジーピクチャーワールド（合成/アニメーション）

【ICT 機器】 電子黒板 マウス

【使用教室】 コンピューター室

PC デジタルカメラ

■ ICT活用の効果

● 発想力や技能の向上

図工作品の表現の質を高めるためにアニメーション機能を使い、面白い動きをつくりだすために「連続した動きや驚きのある動き」が大切とわかり、自ら構想を広げることができます。

■ 実践フローチャート



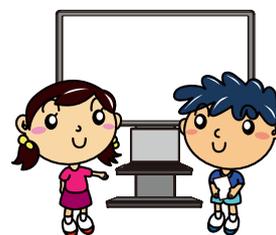
設計図を考える

アニメーションのストーリーやコマ数、順番などを考えます。



創作活動

題材の作成、キャラクターや風景の画像を準備して制作開始します。



鑑賞会

作品を友達同士で鑑賞し合い、鑑賞カードに良いところを書きます。

■ 本時の指導

《目標》

コンピューターを利用して作るアニメーションに関心をもち、動きが連続して見える楽しさを味わうことができる。

【造形への関心・意欲・態度】

見たことがある面白い動きを表現に取り入れたり、表したいことに合わせて形の変化を工夫できる。

【創造的な技能】

《展開》（全5時間 / 本時3時間〈3/5〉）

〈◎は評価ポイント〉

過程	時間	学習活動・内容 / 評価項目（方法）	指導上の留意点及び支援の工夫	操作ポイント
導入	7分	<p>◆ 前の時間で作ったキャラクターをアニメーションにして動かすことを知る。</p> <p>めあて：動きが連続して見える仕組みを利用して、楽しい作品を作る</p>	<p>・作品のサンプルイメージを提示することで、児童の表現活動への意欲を高めるようにする。</p>	
展開	30分	<p>◆ アニメーションの仕組みを知り、動かし方を確かめる。</p> <p>◎ 自他の作品の良さを、自分の思いをもって楽しく味わおうとしている。</p> <p>【造形への関心・意欲・態度】</p>	<p>・ノートの隅にイラストを描いてパラパラ漫画にしたものを見せることで、複数の絵が連続表示してアニメーションが生成されていることを理解できるように指導する。</p>	

<p>展開</p>	<p>◆ キャラクターと背景にする写真をデジタルカメラで撮影する。 6～8コマ分の写真を撮影する。</p> <p>◆ 撮影した写真を確認する。 ※ 写真が足りない場合は再度撮影する。</p> <p>5 1分 ◆ 画像処理ソフトウェアでアニメーションのコマを作る。</p>  <p style="text-align: center;">児童の作例</p> <p>4 0分 ◆ 合成した写真をつなげてアニメーションを作る。</p> <p>◎ 表したいことに合わせて、面白い動きを工夫したり、スムーズに動くように修正したりすることができる。</p> <p style="text-align: center;">【創造的な技能】</p> <p>写真を並べるだけでキャラクターの動きがわかるね！</p> <p>動かしてみよう！ あっ！すごい！キャラクターが公園を走っている。</p>	<ul style="list-style-type: none"> デジタルカメラは2人で1台、またはグループで1台の場合があるので、撮影の時間配分に注意する。 こまめに児童の写真を確認することで、ピントが合っていない、またはブレている写真を撮った児童に対して、撮り直しをする時間を確保できるようにする。 <p>先生：カメラのシャッターを軽く押してあげるとピントが合うよ！半押しって言います。軽く押すと「ピピッ」って音が鳴るから、みんなで確認してみよう！</p> <ul style="list-style-type: none"> 撮影時に必要なコマの数は予め指定することで、撮影に集中できるようにする。 <p>操作説明</p> <ul style="list-style-type: none"> [画像編集]-[合成] <ul style="list-style-type: none"> 写真をパソコンに取り込むときに保存先のフォルダーを指定する。 <p>操作説明</p> <ul style="list-style-type: none"> [作品]-[アニメーション] <ul style="list-style-type: none"> アニメーションの仕組みを再確認し、はじまりと終わりのコマを同じにするなどの条件を提示する。 時間設定は児童の作品に個性を出す大切なツールなので、児童が工夫して作品を作りやすいよう説明を丁寧にします。 再生はこまめに行うよう指示し、児童の創作活動のイメージを具体化できるようにする。 <p>4番目とも番目の写真を並び替えたらキャラクターの動きが大きく変わっておもしろいよ！</p>	<p>【写真撮影のコツ】 マスターブック：P.149</p> <p>【写真の合成術】 マスターブック：P.39</p> <p>POINT きれいに合成するコツ！</p>  <p>被写体の内側にマウスポインタを合わせ縁に沿ってドラッグを行うときれいに合成できます。</p> <p>【生物育成の記録をGIFアニメーションにしよう】 マスターブック：P.43</p> <p>POINT 作成中データの保存</p> <p>アニメーションのデータは【*.IDM】形式で保存することで、次回の授業で続きから制作をすることができます。</p>
<p>まとめ</p>	<p>7分 ◆ 代表者が作品を発表する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 作品のストーリーと大変だったところ、工夫したところなど幅広く発表できるよう促す。 	

単元： 思いがけない世界へ

対象教科： 図画工作科 5年生

■ 実践環境

【ソフト名】 デイジーピクチャーワールド（合成）
 【使用教室】 コンピューター室

【ICT 機器】 電子黒板 PC マウス
 デジタルカメラ

■ ICT活用の効果

● 表し方の構想や表現の質を向上

図工作品を美しく表現するために合成機能を使い、背景にする写真の組み合わせを繰り返し考えながら合成写真を作ることで、「図工作品を配置する場所、奥行きを感じ、背景との配色」が大切とわかり、児童の構想して表す力を向上することができます。

■ 実践フローチャート



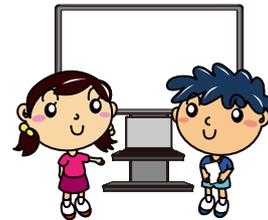
作品を作る

粘土や身の回りの材料で作品を作ります。



撮影 / 合成

題材をさまざまな角度から工夫しながら撮影し、写真と合成します。



鑑賞会

作品を友達同士で鑑賞し合い、鑑賞カードに良いところを書きます。

■ 本時の指導

《目標》

作品の可能性をコンピューターを利用することで広げ造形活動に関心を持ち、組み合わせで作れる世界観の楽しさを味わうことができる。

【造形への関心・意欲・態度】

コンピューターによる造形活動を通して、表したいことを思い付いたり、形や世界観を考えることができる。

【発想・構想の能力】

《展開》（全5時間 / 本時3時間〈3/5〉）

〈◎は評価ポイント〉

過程	時間	学習活動・内容 / 評価項目（方法）	指導上の留意点及び支援の工夫	操作ポイント
導入	7分	<p>◻ 今までに作成した図工の作品を準備する</p> <p>◆ 児童が作った作品を別の風景写真と合わせて1つの作品を作ることを知る。</p> <p>◻ めあて：自分で想像したり物語で読んだりした思いがけない世界を、材料や表現方法を工夫して表そう</p>	<p>・合成作品のサンプルを提示することで、児童が自分のイメージを膨らませ、作品の表現を工夫しながら考えることができるようにする。</p>	

<p>展開</p>	<p>36分</p>	<p>◆ デジタルカメラで作品を撮影する。</p> <p>◎ 図工作品と背景写真の組み合わせを考え、自由に組み合わせる楽しさを味わう。 【造形への関心・意欲・態度】</p> <p>なんか同じ写真が多いなあ。なんでこうなっちゃうんだろう？</p> <p>いろいろ撮ってみよう！</p> 	<p>・自分の写真を撮影する場合は、友達同士で協力しながら撮影するように促す。</p> <p>カメラを構える角度を変えると違った感じで写真が撮れたよ！</p> <p>先生：写真は何枚撮っても良いから、いろいろな撮り方を試してみましょう！</p> 	<p>【写真撮影のコツ】 マスターブック:P.149</p>
<p>40分</p>	<p>◆ 画像処理ソフトウェアで図工作品と背景の写真を合成する。</p> <p>◎ 風景写真と作品の組み合わせのイメージを広げ、表したいことを思い付いたり、構想を練ることができる。 【発想・構想の能力】</p> <p>◆ 画面構成を工夫しながら自分の表したい世界を作る。</p> <p>作品を空に飛ばしちゃってるのがおもしろいね！</p> <p>箱の中身が見えなくて何が入ってるかを想像するとワクワクする！</p> 	<p>操作説明</p> <p>・[画像編集]-[合成]</p> <p>・写真の扱い方次第で表したいイメージに変化が出てくることに気付くようにする。</p> <p>・背景写真と図工作品の位置や大きさを変えることで、世界観が変わるなどの助言をし、意欲の更なる向上につながるようにする。</p> <p>箱の中身はなんだろう？ 空に隠してるものだから きっとすごい宝物だよ！</p>	<p>【写真の合成術】 マスターブック:P.39</p> <p>POINT</p> <p>きれいに合成するコツ！</p>  <p>被写体の内側にマウスポインタを合わせ縁に沿ってドラッグを行うときれいに合成できます。</p>	
<p>まとめ</p>	<p>7分</p>	<p>◆ 電子黒板で作品の鑑賞会をする。</p>  <p>児童の作例</p>	<p>・児童の作品の良いところを見つけ、良いところや工夫している点を褒める。</p>	