



## 第4学年図画工作科指導案

授業日時 平成11年10月18日(月)  
場 所 コンピュータ室  
学 級 4年2組  
指 導 者 田中 士郎

### 研究主題

たくましく生きる子の育成  
- かかわりを大切にして -

### 1. 題材名 『デジタルかおー！』

### 2 ねらい

コンピュータを造形活動の道具として使い、自らが進んで活動をする。

材料とコンピュータ(道具)の特徴をもとに組み合わせる、形を整えてつくるなど工夫し、その形から発想する造詣活動をする。

### 3 児童の実態

少人数で言われたことはよく聞き、造形活動に取り組んでいる。

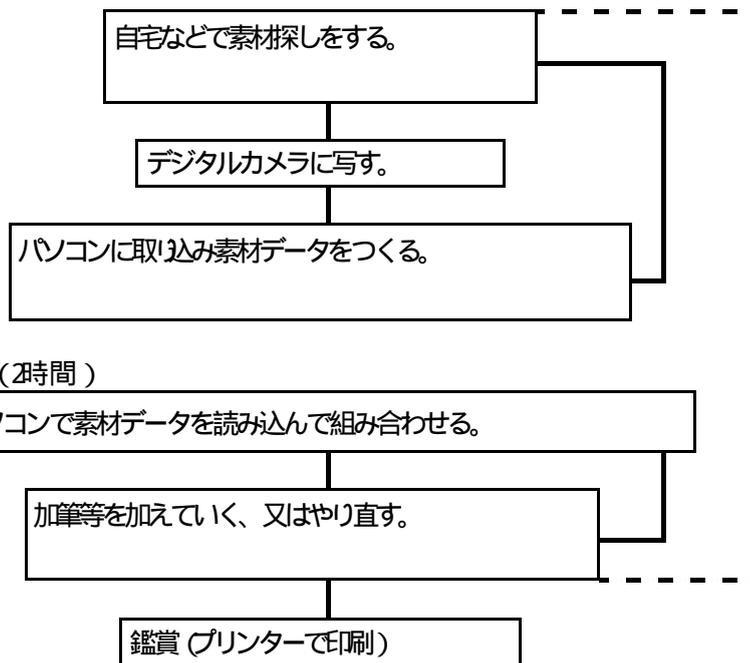
### 4 分科会からの提案

今の子どもたちは、意欲に欠けている子が多く見受けられます。言われたことはよくやりますが、自ら課題を見つけて取り組むことは苦手です。そこで、本分科会としては、「子どもが意欲的に取り組める授業」を提案することが、「たくましく生きる子」へとつながると考えました。

### 5 授業計画 (全4~6時間)

(1)こんな材料使えるかな！(2~4時間)

・ソフト練習 - アルファベットを顔の部品にして、ソフトの利用になれる。(1時間)



(2) 『かお』をつくるぞ! (2時間)

\* コンピューターの特徴であるやり直しが何回でもすぐにできる。 納得するまで取り組む。

【本時の流れ】(6時間扱いの第5時)

「(2) 『かお』をつくるぞ!」の1時間目を想定する。

(児童の進捗状況によってことなるのでどの位置の作業もあると思える)

| 主な活動   | 教師の支援   |
|--|---|
| パソコンの起動<br>今日の授業内容をとらえる。   | ・児童パソコンの起動確認<br>前時までの学習を思いおこし本時の活動内容をとらえさせる。  |
| 「パソコンなどを使った制作活動」<br>・(1)(2)の内容を児童が自分の制作進行によって行う。<br><br>(1)こんな材料使えるかな!<br>自分で用意した素材をデジタルカメラで写す。<br><br>(2) 『かお』をつくるぞ!<br>・スーパーYUKI2の起動<br>カードの作成、自分のイメージを持って顔の画像を張り込んだりやり直したりを繰り返す。<br>ペンなどを使い、加筆を加える。<br>完成したら保存をし、新しいカードで新しい作品に取り組む。 | デジタルカメラから画像をパソコンに読み込み<br>スタンプにする。<br>(本当は児童が行うとよいが機器などの関係があるので教師が行う)<br><br>各自のカードとサーバーのスタンプ使用準備を確認し必要ならアドバイスをする。<br><br>・児童の作業内での困ったことに対して支援を行う。 |



|   |                   |
|---|-------------------|
| 作品を発表する。<br>友だちの作品のよいところを読みとる。<br>次回の作業の確認<br>パソコンの終了 | 本日のまとめと次回について確認連絡 |
|---|-------------------|

## 6. その他

児童がパソコンを使って試行錯誤を繰り返しながら自分の造形表現に取り組んでいきます。今回使ったソフトは、デジタル画像を張り込んでいくのが得意というわけではありません。しかし、参考資料にもつけましたが、パソコンを使う造形表現はたくさん考えられますが、それに適したソフトがないのが実状です。ソフトがなければパソコンはただの箱です。今回は、画像が荒いという欠点がありますが児童が簡単に張り付ける(スタンプ)事ができると言うことで選びました。もちろん高価なソフトにはデジタル画像を利用するのに適しているものがありますが、小学校で使用するには金額的に適しているかは疑問です。

また、今回スタンプをサーバー機のデータにおくことで児童全員がデータを共有することができました。これからのパソコンの利用は、データの共有が大切になると考えます。

## 7. 評価

コンピュータを造形活動の道具として使い、自らが進んで活動ができた。

材料とコンピュータ(道具)の特徴をもとに組み合わせる、形を変えてつくるなど工夫し、その形から発想する造形活動ができた。