

# ペイントソフトで手軽に表現力育成

宮城県大和町立小野小学校 教諭 加藤 滋

katou.san@ma.mni.ne.jp

キーワード：ペイントソフト、表現力、図画工作科

## 1. はじめに

政府が掲げた「e-Japan 重点計画」における「教育情報化」より、各学校のIT環境はだいぶ進んできています。それに伴い教員には、各教科、各単元のねらいをより効果的に達成するために、ITを活用して指導をする資質も問われています。そのような中現場では、各学校に導入されているツールの中から何をどう使っていくのか、各先生方がそれぞれ工夫されながら模索しているところだと思われます。

現行指導要領では、各教科の様々な単元において、いわゆる「調べて、まとめて、発表する」学習内容が増えてきています。それに伴い子ども達の表現力育成が問われてきています。

本ワークショップは、どの学校にも導入されているペイントソフトを活用して、児童の表現力育成とともに教員の授業デザイン力の向上をめざしたものです。「わたしのお気に入りの場所」という題材を元に、実際にお気に入りの場所を紹介するポスターを作りながら、どのような教科のどのような単元で応用出来るかを考え、授業作りを行います。

## 2. ワークショップの実際

2.1 校種 学年 単元：小学校 3年生 国語 「わたしのお気に入りの場所」

2.2 題材のねらい：

- ①自分のお気に入りの場所を友達に紹介することに興味を持ち、進んで紹介しようとする。
- ②紹介することを明確にして、写真、キーワード、説明文等を使って相手に分かりやすく伝えようとする。
- ③印象的に伝えるために、レイアウトを工夫してポスターを作る。
- ④作品を見合いながら、互いの良さに気づく

2.3 ワークショップの流れ

時	学習内容	備考等
0	1. 本ワークショップの趣旨説明 ○実践事例報告 ○本日の流れ	○2～3人組のグループを作る
15	2. ワークショップ (1)ポスターの構想をたてよう ○素材の写真を参照し、お気に入りの場所のメイン画像とサブ画像を決める ○メイン画像からポスターのメインタイトルを考える ○説明文を考える ○レイアウトを考え、ラフスケッチをする	○単元目標及び作品を評価する観点を確認する ・誰に見てもらうか？ ・何を紹介するのか？ ・メインタイトルと説明文の関係は？ ・色合いなど全体のイメージは？ ○対象の写真が、撮る角度や方向によって、印象が違ってくるということに気づかせるような授業を行っておくと良い
20	(2)ポスターを作ろう ○レイアウトに従ってポスターを創る ・背景作成 ・画像の切り取り、用紙への貼り付け ・タイトル文字の挿入、加工 ・説明文の挿入 ・全体のレイアウトを整える	○小学3年生になったつもりで作品作りを行う ○また一方で教師の授業作りという視点からも常に意識しながら作品作りを行う ○時間の関係でインストラクターの説明に合わせて創っていく ○細かいところは個別に支援をもらいながら創る
45	(3)相互評価をしよう ○単元のねらいにそって相互評価を行う	○良いところを付箋に書いて評価し合う
50	○相互評価を元に、手直しを行う	○付箋を見ながら、作品をもう一度見直し、手直しをする
55	(4)授業に生かそう ○他の授業への応用を考える	○具体的な校種、学年、教科、単元等をあげ、どのような学習を行うか考える。

### 3. 実践事例

#### 3. 1 校種 学年 単元 : 小学校 2年生 図工 「デジタルどうぶつえん」

3. 2 ねらい : 図画工作科は五感を生かした活動を主にする。この題材では、子ども達の造形的な感覚を活性化させ、身のまわりからおもしろい形をしたものを見つけ出すこと、おもしろい形に敏感になることをねらいとしている。

○デジタルカメラを使って身のまわりにあるおもしろい形を見つけ出す。

○デジタル画像に線を描いたり色を塗ったりしながら自分だけの作品を創る。

○作品を見合いながらお互いの良さに気づく。

#### 3. 3 単元の構成と学習の流れ :

##### (1) 題材1 「さがしてみよう 見つけよう」

①デジタルカメラで身の周りにあるものを撮影する

- ・グループで1台デジタルカメラを用意する。
- ・何を移すかについてあまり細かい指示はしない。おもしろいと思ったものを全て撮影する。
- ・いろんな角度から撮影する。

②画像に絵を描く

- ・子供たちが撮影した写真を全て集め、その中から使いたい画像を選んで作品作りをする。
- ・Windows 標準の Paint を使って絵を描く
- ・自分が見つけたものがはっきりと見えてきたと思えるまで、線を描いたり色を塗ったりする。

③鑑賞し、相互評価をする

- ・カードに印刷し、それぞれ自分の作品についてコメントを書く。
- ・ホワイトボード等に掲示し鑑賞し合う。
- ・友達の作品に付箋紙で感想を書く。

##### (2) 題材2 「デジタルどうぶつえん」

①デジタルカメラで身のまわりにあるものを撮影する。

- ・さがすものを「どうぶつ」に限定して撮影する。

②画像を加工する

- ・Paint を使って絵を描く。
- ・教師と一緒にアニメーションを作成する。

③鑑賞し、相互評価をする

- ・一つ一つの作品を教師が Web ページにまとめ、児童はそれを見ながら鑑賞する。
- ・付箋に感想を書き、その作品を創った友達に持って行く。

#### 3. 4 授業を終えて

身のまわりにあるものを何かに見立てる遊びは、昔から図画工作科で取り上げられてきています。デジタル画像とアニメーションを組み合わせると、子ども達の造形感覚を活性化させ、身のまわりからおもしろいものを創り出せることが分かりました。

おもしろいものを探すとこの考え方は、子どもたちにすぐ伝わったが、何をおもしろいと考えたかという規準を伝えるのは難しいことです。撮影が終わるたびに簡単な鑑賞をしてあげば規準を具体的に伝えられたかもしれません。

さらに題材を手直ししながら、IT機器を活用した楽しい図工の時間を作っていきたく思います。



デジタルどうぶつえん

デジタル(デジタル)2年生へ ヒップページへ

●2年生1組24名の子どもたちが発想したおもしろいデジタルどうぶつたちです。  
●おもしろい発見して、どんなデジタルどうぶつができてほしい。