

授業活用集

指導案形式

ともだち たくさん つくろう
スタンプを活用してデザイン
花や木から…

ICT活用の効果

いきものとなかよし
わたしの 町 はっけん
来年のカレンダーづくり
ふしぎなせかいへ

授業活用集について

本項では、デイジーピクチャーキッズ2を活用することで、児童が得る学習効果を紹介しております。授業計画や評価のポイント、指導上の注意事項など教員の方々が日々の授業で注目されている内容を具体的に記載しております。参考になさっていただき児童にとって実りある授業展開となることを願っております。なお、本書は平成23年度改定の小学校学習指導要領を基に構成されております。

単元 ともだち たくさん つくろう

対象教科 生活科 1年

実践環境

機能 お絵かき / 文字 / スタンプ

ICT機器 電子黒板 PC マウス

使用教室 コンピューター室

ICT活用の効果

● 伝え合う楽しさや表現力の向上

相手に伝えたい自己紹介の項目をコンピューターを使い、繰り返し考えながら自己紹介カードにまとめることで、「文字は大きく読みやすく、色の使い方や文字・絵の配置」が大切とわかり、児童に自信が付き伝え合う楽しさや表現力を向上することができます。

実践フローチャート



いちかわ はなこ
7月1日 てにす 



いちかわ はなこ
7月1日 てにす 



素材を選ぶ

クリック、ドラッグなどマウスの使い方を学習します。

必要な紹介項目を入力

ソフトキーボードで名前や誕生日、好きな食べ物などを入力します。

自画像を描く

絵の具やクレヨンなどの画材で、自分の顔を描きます。

本時の指導

目標

友達と関わる楽しさに気づき、友達への自己紹介の仕方を考えてカード作りをする。

【活動や体験についての思考・表現】

展 開 (1時間)

(◎ 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>◆名前を知らない友達や話したことのない友達と、もっと仲良くなる方法を考える。</p> <p>めあて：友達に自分のことをわかりやすく紹介しよう</p>		
展開	5分 一斉	<p>◆コンピューターを使って、ゲームで使える自分の自己紹介カードを作成することを学ぶ。</p> <p>自分を紹介するためにはどんなことを書いたら良いかな？</p> <p>好きなスポーツを書くと仲間が見つかるかもね！</p>	<p>・ 紹介カードの作例を提示して、内容のイメージを持てるように促す。</p> <p>名前はもちろんだけど、好きな食べ物とかスポーツを書いたら話がしやすいかも。</p>	
	6分	<p>◆名前や誕生日、好きな食べ物など紹介する内容を入力する。</p> <p>① 名前 ② 誕生日 ③ 好きなスポーツ</p> <p>自己紹介カードに好きな果物をスタンプから選んで押す。</p> <p>〇〇くんは何の果物のスタンプを押したの？</p> <p>僕はぶどうのスタンプを押したよ。</p> <p>私はいちごだよ。他にいちごを選んだ人っているかなあ？</p> <p>僕もいちごだよ！見やすいように大きく押そうかな！</p>	<p>・ 文字はソフトキーボードで入力するよう促す。</p> <p>・ みんなでゲームをするために、果物のスタンプを1つ選んで押すように声を掛ける。</p>	<p>POINT</p> <p>改行がしたい！ 1行目の文字を入力したら、文字を画用紙に押します。その後、2行目の文字を入力して、1行目の下に押します。</p> <p>1ねん1くみ いちがね たろう</p> <p>POINT</p> <p>児童から「スタンプを消したい」と言われたら 【スタンプの消し方】</p> <p>  絵を消す 戻る</p> <p>[絵を消す]-[消しゴム]を選択しドラッグで消す、または[戻る]で1つずつ前に戻す。</p>

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
展開	20分	<p>◆自分の似顔絵を描く。</p> <p>色鉛筆やクレヨンを使って自分の似顔絵を描く。</p> <p>◎カード作りに工夫して取り組むことができる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ お絵かき機能で似顔絵を描くよう促す。 ・ 絵を描くときのマウスの持ち方や使う指、その指の置き方を実践して指導する。 	<p>マウスの操作方法 158ページをご覧ください。</p>
まとめ	7分 一斉	<p>◆作った自己紹介カードをみんなに発表する。</p> <p>次回の授業では本時で作成した自己紹介カードを活用してみんなでゲームをする。</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ・ 果物スタンプごとにグループ分けをする。 	

児童の作例



自己紹介カード（いちごグループ）



自己紹介カード（ぶどうグループ）

1

ともだちたくさんつくろう

→操作方法

授業の開始から終了までを説明します。

児童がコンピューターの基本操作を覚えるために、Windows の基本操作を含めた操作方法を掲載します。

1 コンピューターを起動しよう

01 コンピューターの電源を入れます。



使用する機器によって、電源の位置は異なります。

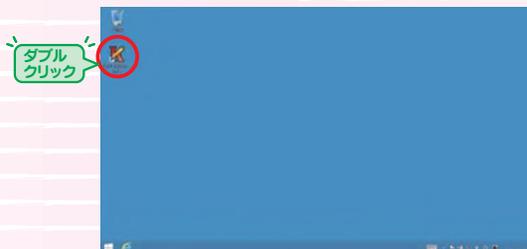
02 パスワードを入力してログインをします。



授業支援ソフトウェアで電源管理・パスワード管理を行う場合は、**1**の操作を行う必要はありません。

2 デイジーピクチャーキッズ2を起動しよう

01 システムアイコンを選択します。

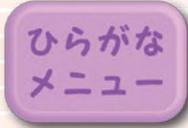


02 デイジーピクチャーキッズ2が起動します。

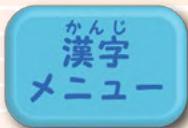


3 [ひらがな][漢字]メニューを選択しよう

01 学年に合わせた文字表記を選択します。



【ひらがなメニュー】を選択すると、低学年向けのひらがな表記のメニューになります。



【漢字メニュー】を選択すると、中学年向けの漢字表記のメニューになります。

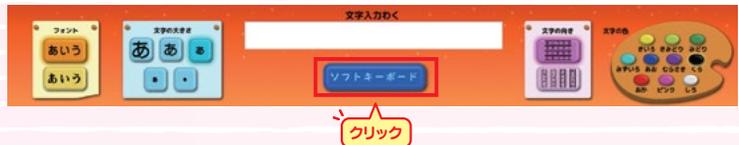
※小学校3年生までに学習する漢字が使用されています。

4 自己紹介内容を入力しよう

01 【文字】を選択します。



02 【ソフトキーボード】を選択します。



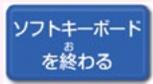
03 自分の名前を入力します。



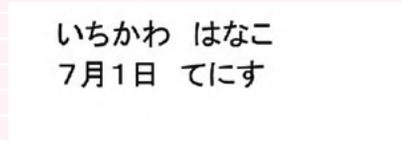
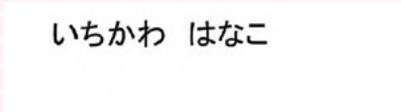
04 【ソフトキーボード】を終了します。



ソフトキーボードで文字を消す場合は、[一字消す] をクリックして入力した文字を消します。



05 画用紙に文字を入力します。



任意の場所にマウスポインタを合わせてクリックします。

上記 03 ~ 05 の操作を行い、【誕生日】【好きなスポーツ】を入力します。

5 果物のスタンプを押そう

01 【スタンプ】を選択します。



02 【カテゴリー】ボタンから【食べ物】を選択します。



※ 初期設定は [食べ物] が選択されているので、02 の操作は必要ありません。

03 【スタンプ】の種類を選択します。



04 【スタンプ】を押します。

いちかわ はなこ
7月1日 てにす



6 似顔絵を描こう

01 【お絵かき】を選択します。



02 【クレヨン】を選択します。



03 似顔絵を描きます。

いちかわ はなこ
7月1日 てにす



いちかわ はなこ
7月1日 てにす



いちかわ はなこ
7月1日 てにす



お絵かきの詳しい操作方法は P.66 をご覧ください。

7 自己紹介カードを保存しよう

01 【保存】を選択します。



02 【名前を付けて保存】ウィンドウが表示されるので詳細を入力します。



1 【保存する場所】を設定します。

※ 児童機の場合はコンピューター室の設定で保存先が指定されている場合があります。

例 ネットワーク上の[ていしゅつ][よみかき]フォルダーなど

2 【ファイル名】を入力します。

3 【保存】をクリックします。

8 印刷して活用しよう

01 【印刷】を選択します。



02 【絵を印刷】を選択します。



カードサイズに印刷をするときは、【印刷設定】で用紙のサイズを設定してから印刷を行います。

※ 用紙の設定等は、お使いのプリンターの取扱説明書をご覧ください。

単元 スタンプを活用してデザイン

対象教科 図画工作科2年

実践環境

機能 お絵かき / はんこ **ICT機器** 電子黒板 PC マウス
使用教室 コンピューター室

ICT活用の効果

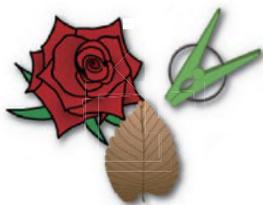
● 発想・構想を楽しみながら表現力の向上

コンピューターでたくさんの材料を使い、画用紙に繰り返しスタンプを押すことで、「材料からイメージできる形の面白さ、色に対する感覚」などを育み、児童が楽しみながら造形活動を行え、表現力を向上することができます。

● 絵の具のシミュレーション

絵の具の授業を始める前に、色混ぜのシミュレーションを行うことで多くの混色を試すことができ、本物の絵の具を使うときは、色混ぜの基本を理解した上で学習をすることができます。

実践フローチャート



素材を選ぶ

どのような形になるか想像しながら素材を選びます。



絵の具で朱肉づくり

絵の具ではんこに付ける朱肉の色を作ります。



スタンプを押す

画用紙にスタンプを押して絵を作ります。

本時の指導

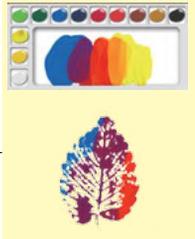
目 標 材料の形を生かし、そこから生まれる面白さに気づき、さらに想像力を広げることができる。

【発想や構想の能力】

展 開 (1時間)

〈◎ 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	<ul style="list-style-type: none"> ◆身の回りの材料をスタンプにすることを知る。 ◆身の回りの日用品や道具はどんなものがあるか考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・身の回りの材料とは、[洗濯バサミ]や[消しゴム][枯葉]など例を挙げ、児童の想像を膨らむようにする。 	
めあて：いろいろな形のスタンプで思い付いたものを描いてみよう				
展開	31分	 <ul style="list-style-type: none"> ◆気に入った日用品を選ぶ。 ◆選んだ日用品に絵の具を付けて画用紙に押す。 ◆画材を使って絵を描く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・デージーピクチャーキッズ2の日用品素材を見せ、素材の種類を確認できるようにする。 ・マウス操作を指導する。マウスの持ち方や指を置く位置を確認しながら進める。 ・絵の具の付け方とスタンプの押し方を説明する。何度もスタンプを押すと、色が薄くなって見え方が変わることを知らせる。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>材料を逆さまにしたら何に見えるかな? など児童の想像力を広げる支援をする。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・絵の描き方を説明する。 ・自分でどんどん進められる児童は良い点を認めながら見守る。 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>マウスの操作方法 158ページをご覧ください。</p> </div> <div style="background-color: yellow; padding: 10px;"> <p>POINT</p> <p>角度を変える 素材の角度を変えるとさまざまな形に見えてきます。</p>  </div>

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
展開		<p>◆友達同士で押したスタンプの作品を見せ合って楽しむ。</p>  <p>◎ 想像力を働かせ、スタンプを押しながら、面白い形や色を表す方法を思い付くことができる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 作品の面白い発想や、工夫しているところを褒め、意欲をもたせるようにする。 電子黒板で児童の作品を提示し、他の児童の制作の幅が広がるよう促す。 	<p>POINT</p> <p>きれいなはんこ</p> <p>絵の具をグラデーションになるように混色し、素材に付けて画用紙に押すと、絵の具の質感を生かしたきれいなはんこが押せます。</p> 
まとめ	7分 一斉	<p>◆代表者が作品を発表する。</p> <p>工夫したところを発表する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 作品カードを書くときは、材料の使い方や色使いなどを振り返り、工夫した点をカードに書きやすくなるように配慮する。 	

児童の作例



もりのクリスマス



スタンプの国のパレード

2

スタンプを活用してデザイン →操作方法

授業での開始から終了までの一連の流れを説明します。

1 画用紙を用意しよう

初期設定は [しろ] が設定されているので、1の操作は不要です。

01 【絵を選ぶ】 - 【画用紙】を選択します。



02 【しろ】を選択します。

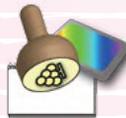


2 はんこの朱肉を作ろう

パレットに初期設定で色が作られています。そのまま使用する場合は 2の操作は不要です。

01 【はんこ】を選択します。

02 【色を作る】を選択します。



メニューが切り替わります。



03 【パレットをあらう】を選択します。



パレットの絵の具が削除され、新しく色を作ることができます。

04 パレットの【色の部屋】から任意の色を選択して、【色を混ぜる部屋】で混色します。



※ 詳しい操作方法は P.64 をご覧ください。

05 【はんこをおす】を選択します。



素材を選ぶメニューに切り替わります。

3 素材を選ぼう

01 【カテゴリー】ボタンから任意の種類を選択します。



02 【素材】を選択します。



POINT

【カテゴリー】について

種類ごとにはんこの素材が収納されています。
カテゴリーボタンをクリックすることで、素材の種類が切り替わります。

4 素材の大きさを調整しよう

【大きさ】ボタンによる調整

01 プレビューの右に配置している【大】【中】【小】ボタンから任意の大きさを選択します。



【大きさ】ボタン



【大】



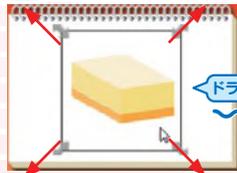
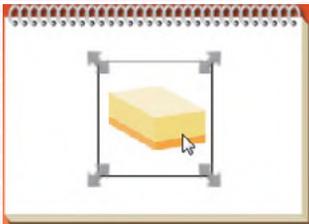
【中】



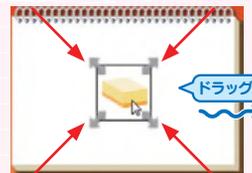
【小】

【ドラッグ】操作による調整

01 素材プレビューにマウスポインタを合わせ、ドラッグします。



外側に向かってドラッグすると、素材が大きくなります。



内側に向かってドラッグすると、素材が小さくなります。

5 素材の角度を変えよう

01 【プレビュー】-【角度】ボタンを選択します。



【左へ】



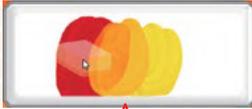
【反転】



【右へ】

6 はんこを押そう

- 01 素材に朱肉を付け、
画用紙にはんこを押します。



クリック



クリック

朱肉はクリックする場所
によって、画用紙に押し
たときの色が変わります。

※ 絵の具をグラデーション
掛かった状態に混ぜると、
はんこを押したときにきれいに
見えます。



7 色鉛筆で絵を描こう

- 01 【お絵かき】を選択します。



- 02 任意の色を色鉛筆ケースから選択します。



クリック



- 03 絵を描きます。



※ 詳しい操作方法は P.62 をご覧ください。

8 作品を保存しよう

01 【保存】を選択します。



02 【名前を付けて保存】ウィンドウが表示されるので、詳細を入力します。



拡張子について

授業が 1 時間で完結したときの保存方法

完成した作品を保存する場合は、[ファイルの種類]を【JPEG】に設定して保存します。
これで作品を画像データとして保存することができます。
※ 初期設定は【JPEG】に設定されているので、そのまま【保存】を選択することで保存が実行されます。

作成中の作品を次の時間で引き続き作るときの保存方法

作成中の作品を次の授業へ持ち越す場合は、[ファイルの種類]を【DPK】に設定して保存します。
これで作成途中の作品を再加工することができます。

単元 花や木から・・・

対象教科 図画工作科3年

実践環境

機能 お絵かき / スパッタリング

ICT機器 電子黒板 PC マウス

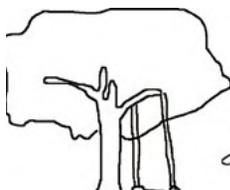
使用教室 コンピューター室

ICT活用の効果

● 創作活動を楽しみながら表現力の向上

自分の表現したい木から遊びたいような場所や色をコンピューターの色組み合わせで構成することで、自分の思いを表現する力を伸ばすことができます。水彩絵の具は、手法によって混色だけではなく、霧吹きによる重ね合わせで色を表現できることに気付き、児童自身がいろいろ試みながら模索し作品を作ることができます。

実践フローチャート



イメージを スケッチに描く

遊んでみたいくなるような木を想像して下描きをします。

スケッチを基に 絵を描く

コンピューターで下描きをして、色を付けます。

スパッタリングをする

スパッタリングで幻想的な世界を表現します。

本時の指導

目 標

材料や形を組み合わせ、スパッタリングなどの技法で水彩絵の具の面白さを取り入れ、自分の思いに合わせて色の表現を工夫できる。

【創造的な技能】

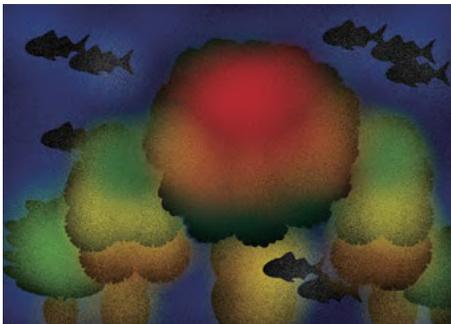
展 開 (3時間)

(◎ 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	45分	<p>◆自分の考えている木の周りで、みんなが遊びたくなるような場所になるようにイメージする。</p> <p>木を斜めに置いたら滑り台にできないかな？</p> <p>木に窓を付けてロケットにしようかな。</p> <p>木の枝を階段にして上まで登れるようにしましょう！</p> <p>木の枝からロープを吊るしてブランコにしようかな。広場は雲の上！</p>	<p>めあて：みんなで遊べる木をかこう</p> <ul style="list-style-type: none"> 児童たちの思い描いている「木」がみんなと違っており、「木」とそれぞれの思いが繋がっていることに気付かせる。 	
展開	5分 一斉	<p>◆コンピューターでさまざまな色の組み合わせを試し、背景の絵を描くことを知る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 描きたいことが決まっているか確認する。 スケッチは構成の手立ての1つであるため、変わっても良いことを知らせる。 	
	75分	<p>◆さまざまな色を試しながら、スパッタリングで背景の色や雰囲気を作る。</p> <p>先生！見て！近くで見ると赤と青だけど、少し遠くから見ると紫に見える！</p>	<ul style="list-style-type: none"> 操作を恐れている児童には絵の具の色混ぜなどで色作りを楽しむことから始めさせる。 児童がいろいろ試しながら表現活動を楽しめるよう操作時間を多く作る。 	<p>POINT</p> <p>児童から「吹き付けた色を消したい」と言われたら</p> <p>消し方</p> <p>戻る</p> <p>吹き付けた絵の具は消しゴムで部分的に消すより[戻る]で1つずつ前に戻した方がきれいに消せます。</p>

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
展開		<p>◆友達同士でお互いに描いた背景の絵を見せ合い意見を言う。</p> <p>雲の上に広場を作っているんだけど、絵の具を滲ませると、不思議な雰囲気が出たよ！</p>  <p>◎表したいことに合わせて、絵の具を工夫して表現することができる。</p> <p>【創造的な技能】</p>	<p>・ 個性的な発想や工夫をしている児童は、みんなに紹介して褒める。</p> <p>本当に！ ふかふかな雲の広場になった。木を置く場所とブランコを掛ける場所を決めよう！</p>  <p>・ 迷っている児童には、持っているイメージを対話して一緒に考えたり、アドバイスをを行う。</p>	<p>POINT</p> <p>作例をJPEGで保存し、電子黒板で提示する。</p> 
まとめ	10分 一斉	<p>◆代表者が作品を発表する。</p> <p>友だちの作品の面白いところや自分が工夫したところを発表する。</p>	<p>・ 電子黒板で児童の作品を提示し、自分と友達の共通点や違いを探そう促す。</p>	

児童の作例



森にある秘密の広場



朝もやで光る木から

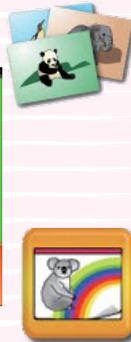
3 花や木から… →操作方法

授業での開始から終了までの一連の流れを説明します。

1 画用紙を用意しよう

初期設定は [しろ] が設定されているので、1の操作は不要です。

01 【絵を選ぶ】-【画用紙】を選択します。

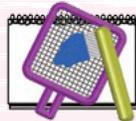


02 【しろ】を選択します。



2 【形】を選ぼう

01 【スパッタリング】を選択します。



02 【形】を選択します。



上記のボタンをクリック、または【A】をドラッグすると、素材が切り替わります。

3 【形】の大きさを調整しよう

【大きさ】ボタンによる調整

01 プレビューの右に配置している【特大】【大】【中】【小】ボタンから任意の大きさを選択します。



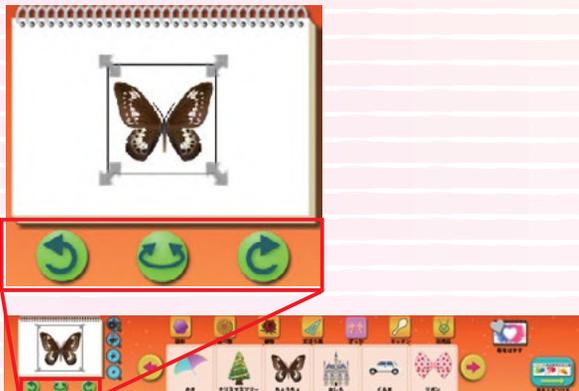
【ドラッグ】操作による調整

01 素材プレビューにマウスポインタを合わせ、ドラッグします。

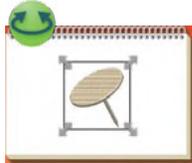


4 角度を変えて【形】を配置しよう

01 【プレビュー】 - 【角度】から任意の角度ボタンを選択します。



POINT 【角度の変更】



【反転】



【右へ】



【左へ】

02 【形】を置きます。



5 絵の具を混ぜて色を作ろう

01 【色をふきつける】を選択します。



02 パレットの【色の部屋】から任意の色を選択して、【色を混ぜる部屋】で混色します。



※ 詳しい操作方法は P.64 をご覧ください。

メニューが切り替わります。



6 絵の具を吹き付けよう

01 【4】で置いた【形】の上から絵の具を吹き付けます。



7 【形】を外そう

01 【形をはずす】を選択します。



置いた形が外されます。

8 【形】を重ねて絵の具を吹き付けよう

01 【戻る】を選択します。



メニューが切り替わります。



02 【形】を選択します。

クリック



03 【形】を少し重なり合うように置きます。



04 【色をふきつける】を選択します。

メニューが切り替わります。



05 パレットの【色の部屋】から任意の色を選択して、【色を混ぜる部屋】で混色します。

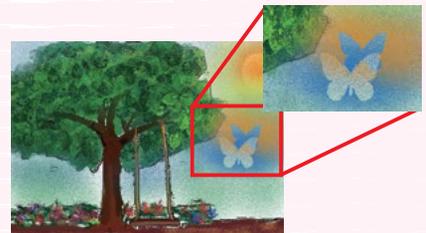
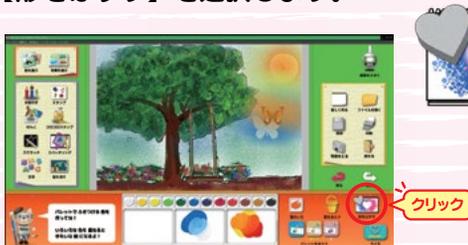


※ 詳しい操作方法は P.64 をご覧ください。

06 03 で置いた形の上から絵の具を吹き付けます。



07 【形をはずす】を選択します。



置いた形が外されます。

9 色を重ねて仕上げをしよう

01 8 の作業を行い色を重ね作品を仕上げます。



1

ICT活用の効果

→ICT機器を活用した授業効果

ICT機器を活用した授業効果を【ICT活用の効果】【対象教科】【単元】【目標】ごとに解説します。

<p>ICT活用の効果</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 自然を大切にすることを育てる 季節に合わせた昆虫や植物をイラスト作品にすることで、季節による様々な自然の変化に気づき、自然とのかかわりを一層深め、児童の自然を大切にすることを育てることができます。 ● 自然と身に付くコミュニケーション力 児童のコンピューターに対する興味やスタンプという身近な機能を使うことで、自然と児童同士で疑問や意見などの会話が生まれ、楽しみながら学習をすることができます。 		
<p>対象教科</p>	<p>生活科 1年</p>	<p>単元</p>	<p>いきものとなかよし</p>
<p>目標</p>	<p>身近な自然とのかかわりに関心を持ち、動植物の種類や生息する場所などに気付くとともに、身近な自然とのかかわり合う楽しさを感じることができる。 【活動や体験についての思考・表現】</p>		
<p>実践環境</p>	<p>機能 お絵かき / 文字 / 保存 / 印刷 使用教室 コンピューター教室 ICT機器 電子黒板 PC マウス</p>		
<p>児童の作例</p>	 <p><u>春の原っぱ</u></p>		 <p><u>学校の花だん</u></p>
<p>ICT活用の効果</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 地域とのかかわりを深める活動 地図素材を活用し、直接体験したことを「町のマップ」にまとめることで、生活圏で児童がかかわり合っている場所や公共の施設がわかり、地域のよさを伝え合う楽しさや表現力を向上させることができます。 ● 視覚的に伝える この学年では地図を描くことが難しく、描いた本人がわかっても見るとは伝わらないケースがあります。スタンプの建物や道路などの素材を活用して作品を作ることによって、見る側に細部までわかりやすく伝えることができます。 		
<p>対象教科</p>	<p>生活科 2年</p>	<p>単元</p>	<p>わたしの町 はっけん</p>
<p>目標</p>	<p>町探検で見つけたことや気付いたことなどを友達に伝えようとしていたり、友達の発表を聞こうとしていたりする。 【活動や体験についての思考・表現】</p>		
<p>実践環境</p>	<p>機能 コロコロスタンプ / 保存 / 印刷 使用教室 コンピューター教室 ICT機器 電子黒板 PC マウス</p>		
<p>児童の作例</p>	 <p><u>わたしのまち</u></p>		 <p><u>おじいさんのまち</u></p>

ICT活用の効果	<p>● 生活への意欲や態度の向上</p> <p>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。</p>		
対象教科	生活科 2年	単元	来年のカレンダーづくり
目標	<p>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。</p> <p style="text-align: right;">【身近な環境や自分についての気づき】</p>		
実践環境	<p>機能 お絵かき / カレンダー（印刷） / 保存 使用教室 コンピューター教室</p> <p>ICT機器 電子黒板 PC マウス</p>		
児童の作例	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>2014年2月</p> <p>雪がふったよ</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>2014年1月</p> <p>お正月</p> </div> </div>		

ICT活用の効果	<p>● 表すことを楽しむ造形活動</p> <p>児童が題材からイメージしている想像をコンピューターの画材と色を使い、繰り返し試しながら表現することで、「不思議な感じ」「迫力」「美しさ」などを表現できる方法や材料がわかり、イメージを表すことを楽しみながら造形活動を行うことができる。</p>		
対象教科	図画工作科 3年	単元	ふしぎなせかいへ
目標	<p>自分のイメージに合った材料を選んだり、表現方法を工夫したりする。</p> <p style="text-align: right;">【創造的な技能】</p>		
実践環境	<p>機能 スクラッチ / 保存 / 印刷 使用教室 コンピューター教室</p> <p>ICT機器 電子黒板 PC マウス</p>		
児童の作例	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>ふしぎな園へ</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>夢の中</p> </div> </div>		

あおぞら美術館



ペタペタお花畑
(はんこ)

→ P.70

この道具はどんなことができるのかな？
組み合わせをしたら、どんな形ができるかな？
道具と色を工夫していろいろ描いてみよう。



ゆめの 森
(はんこ、スパッタリング)

→ P.70、P.76

いっしょにかこうよ



朝もやの中の どうぶつえん
(スパッタリング)

→ P.76



大きな 線を ならべよう
(クレヨン)

→ P.66



グルっと のぼして
(絵の具)

→ P.64

どの色にしようかな？



わたしの家族
(色鉛筆)

→ P.62



ふしぎな国へ 行ってみよう
(スクラッチ)

→ P.78

こんな方法も
あるよ！



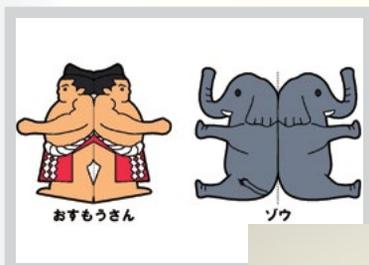
きせつの絵手紙
(色鉛筆、絵の具)

→ P.62、P.64



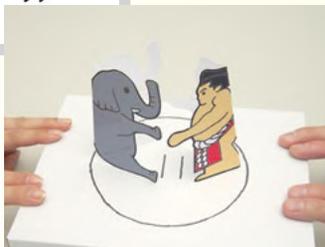
あおぞら図書館

調べたことを、まとめよう。
みんなで協力して
がんばろう。



友だちと 遊ぼう
(紙ずもう)

→ P.100



せつ分を たのしもう → P.104
(おめん)



わたしの町 大すき
(コロコロスタンプ)

→ P.44、P74



植物の成長
(色鉛筆)

→ P.108

町をしらべて
つたえよう

しぜん
なかよし

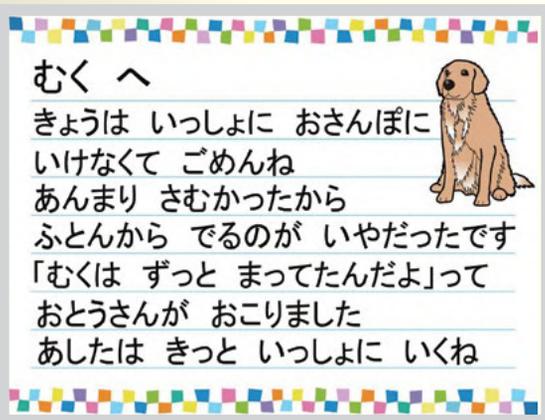


学校こん虫図かん → P.72、P.80
(スタンプ・文字)



いきものとなかよし
(スタンプ)

→ P.44、P.72



思いをつたえよう
(便せん、文字)

→ P.82、P.154



さくひんを紹介しよう → P.124
(便せん)

いろいろな道具を使って

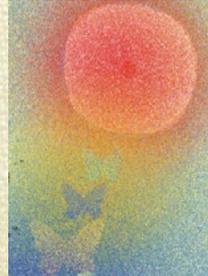


にじみ



絵の具で描いた部分をにじませることができます。 → P.65

スパッタリング

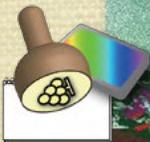
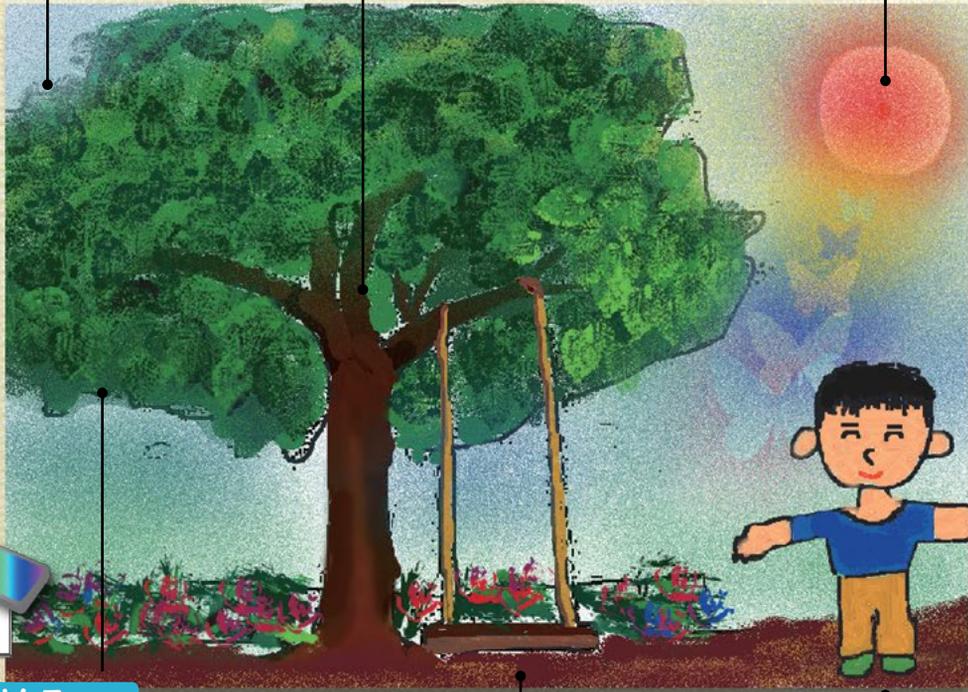


絵の具を吹き付けたり型抜きができます。 → P.76



色鉛筆

細い線で下描きを描くことができます。 → P.62



はんこ



身近な材料を道具にすることができます。 → P.70

クレヨン



ザラザラした質感を表現することができます。 → P.66



絵の具



色混ぜをして自分だけの色を作り、描くことができます。 → P.64





絵を選ぶ

スタンプが押せる背景の素材イラストを選択することができます。→P.120

スタンプ

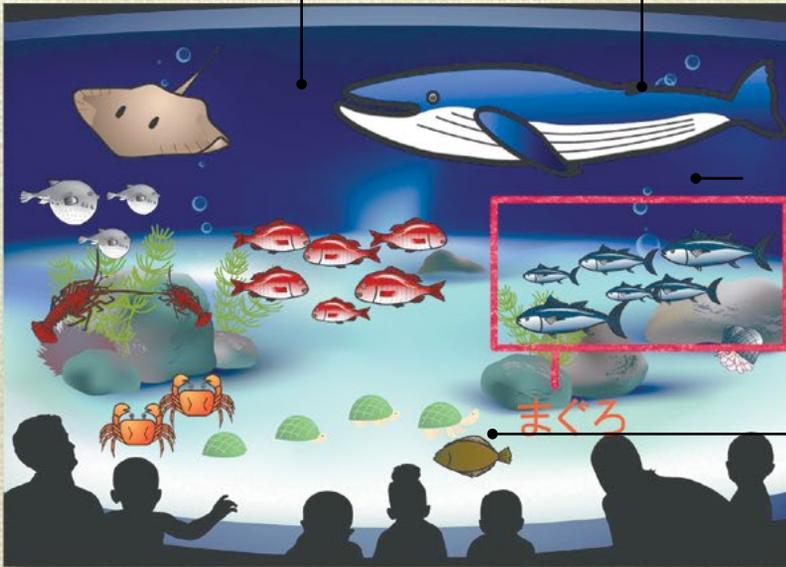
建物や動植物などのスタンプを押すことができます。→P.72



線を引く

【形】に沿って線を引くことができます。

→P.69



ココロスタンプ



繋がったスタンプを押すことができます。

→P.74

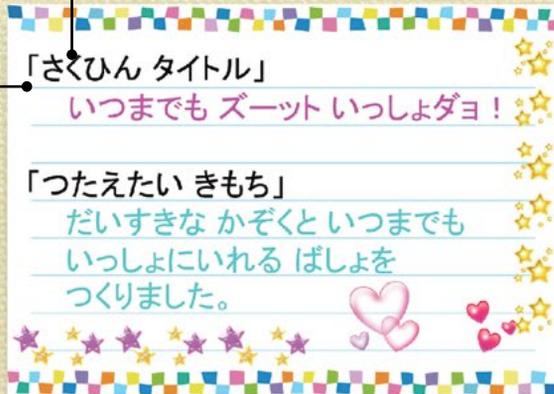


便せん

作品を紹介する「作品カード」です。→P.154

文字

ソフトキーボードで文字スタンプを作って入力することができます。→P.82



カメラ機能を使って



観察日記

撮影した植物の写真を活用して
観察日記を作ることができます。

→ P.112



にゅうがくしき)
四月六日(月) 名前 いちかわじろう
が、ここのたいいくかんに
はじめてはいりました。ひろ
くてびくりました。
となりのともだちとはなし
をして、なかよくなれまし
た。

タイトル ミニトマトのせいちょう



名前 いちかわ じろう 5月10日(月) 天気はれ 20℃

やっと花がさきました。きいろの
花が6こです。

つぼみがあと2こあるから早く
さいてほしいです。

絵日記

学校生活の記録を写真に撮り、
絵日記にすることができます。

→ P.114



自己紹介カード

友だちに自分を紹介するための写真入り自己紹介カードを作ることができます。

→ P.116

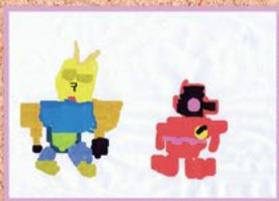
グループポスター

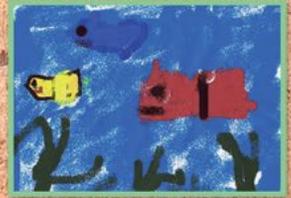
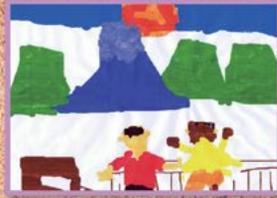
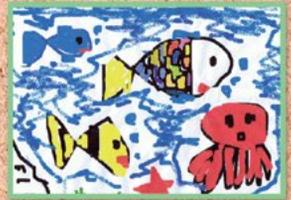
クラスの係り活動や委員会活動などを紹介するポスターを作ることができます。

→ P.118



おともだちの作品 (1年生・2年生)





ぬり絵をしよう

- 線画の素材にワンクリックで色を流し込むぬり絵を行うことができます。
- コンピューターを利用するクラブ活動で活用したり、マウス操作の練習に活用することができます。



使用機能 絵を選ぶ マジック

POINT

ぬり絵の種類

ぬり絵の種類は下記の種類が登録されています。



他にも多数の素材があります。詳細はP.150をご覧ください。

01 【絵を選ぶ】を選択します。

02 【カテゴリー】 ボタンから【ぬり絵】を選択します。



03 ぬり絵の素材を選択します。



04 【お絵かき】をクリックし、マジックを選択します。



【筆箱】から【マジック】を選択します。

05 マジックの色を選択します。



【マジックケース】から利用する色のマジックを選択します。

※ 12色と24色の切り替えはP.68をご覧ください。

06 【ぬりつぶす】を選択します。



07 ぬり絵のぬりたい部分にマウスポインタを合わせクリックします。



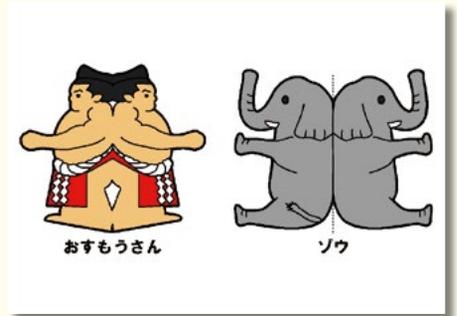
05 で選択した色で色ぬりができます。

08 色を選択して続きをぬりつぶします。



紙ずもうをつくろう

- 紙ずもうの素材に色ぬりをしてオリジナルの力士を作ることができます。
- 印刷後、はさみで切って折ることで友達同士で紙ずもうの勝負をすることができます。



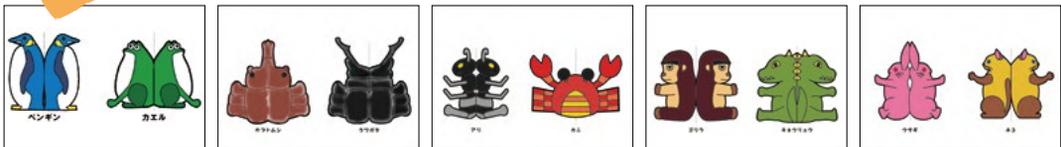
作り方は P.102 をご覧ください。

使用機能 **絵を選ぶ** マジック

POINT

紙ずもうの種類

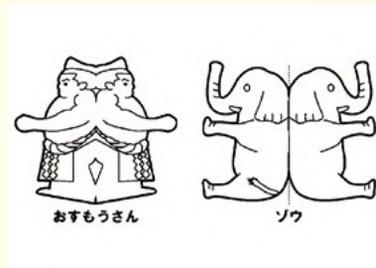
紙ずもうの種類は下記の種類が登録されています。



他にも多数の素材があります。詳細はP.151をご覧ください。

01 【絵を選ぶ】を選択します。

02 【カテゴリー】 ボタンから【紙ずもう】を選択します。



03 紙ずもうの素材を選択します。



クリック

04 【お絵かき】をクリックし、マジックを選択します。



【筆箱】から【マジック】を選択します。

05 マジックの色を選択します。

クリック



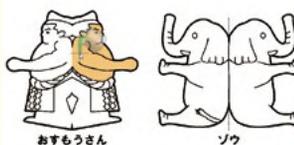
【マジックケース】から利用する色のマジックを選択します。 ※ 12色と24色の切り替えはP.68をご覧ください。

06 【ぬりつぶす】を選択します。



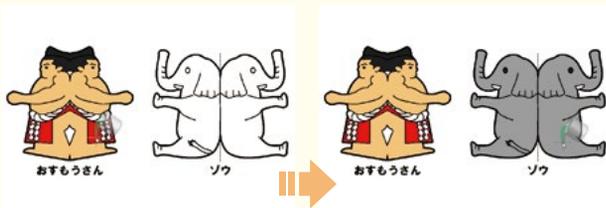
07 イラストのぬりたい部分にマウスポインタを合わせクリックします。

クリック



05で選択した色で色ぬりができます。

08 色を選択して続きをぬります。



09 【印刷】を選択します。



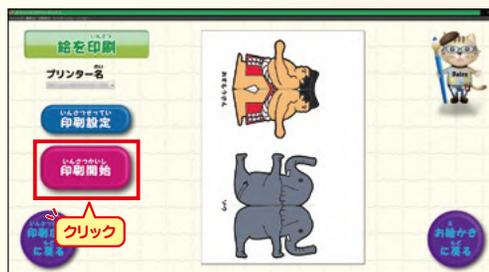
この時点では、作品の保存を行っていないので、必要に応じて【保存】の作業を行ってください。



10 【印刷広場】画面が表示するので【絵を印刷】を選択します。



11 【プリンター名】と【印刷設定】の設定を行い【印刷開始】を選択します。

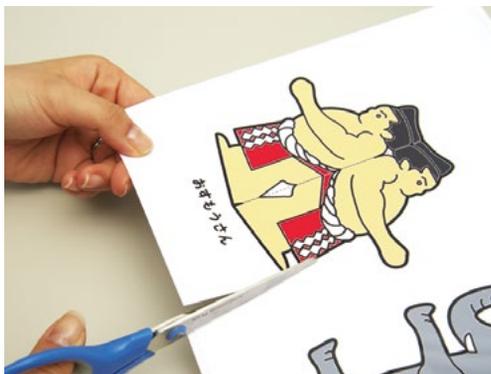


紙ずもうの準備

準備するもの

はさみ
ダンボール箱
(土俵に使用)

- 01** 【おすもうさん】の外枠の太い線に沿ってはさみで切り取ります。



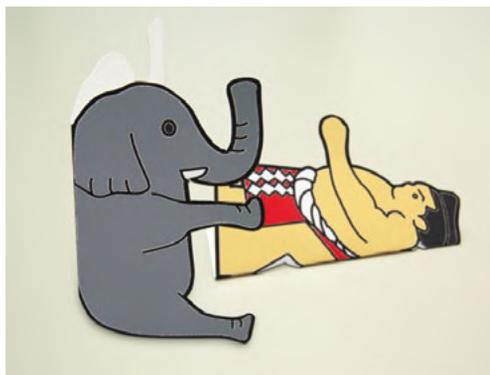
- 02** 切り取ったおすもうさんを点線に沿って半分に折ります。



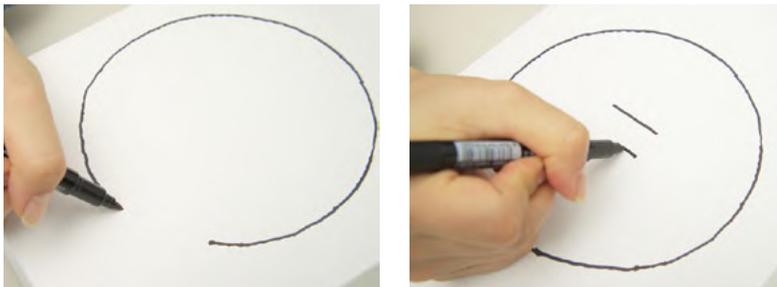
- 03** 足の部分は半分に折ってから切ること、カッターを使用せずに切ることができます。



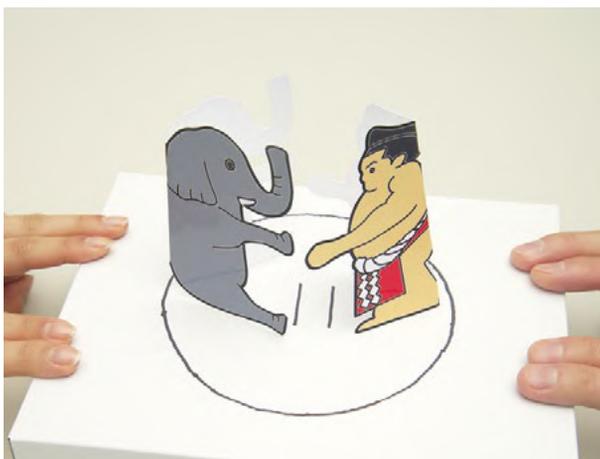
- 04** 【ゾウ】も01～03と同様に切り取り、半分に折ります。



- 05** ダンボール箱または、お菓子の箱などを用意して土俵を作ります。
マジックなどで土俵の線を描きます。



- 06** おすもうさんとゾウをセットします。さあ！勝負！！



おめんをつくろう

- 季節のイベントや演劇で活用できるおめんを作ることができます。
- 印刷後、はさみで切って耳の部分に輪ゴムを付けることで簡単におめんを作ることができます。

使用機能 絵を選ぶ マジック



作り方はP.106~P.107をご覧ください。

POINT

おめんの種類 おめんの種類は下記の種類が登録されています。

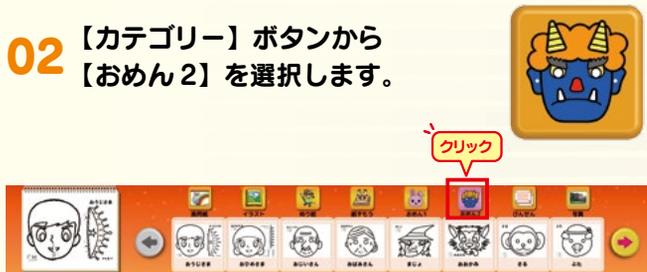


他にも多数の素材があります。詳細はP.152~P.153をご覧ください。

01 【絵を選ぶ】を選択します。



02 【カテゴリー】ボタンから【おめん2】を選択します。



03 おめんの素材を選択します。



クリック

04 【お絵かき】をクリックし、マジックを選択します。



【筆箱】から【マジック】を選択します。

05 マジックの色を選択します。



【マジックケース】から利用する色のマジックを選択します。 ※ 12色と24色の切り替えはP.68をご覧ください。

06 【ぬりつぶす】を選択します。



クリック

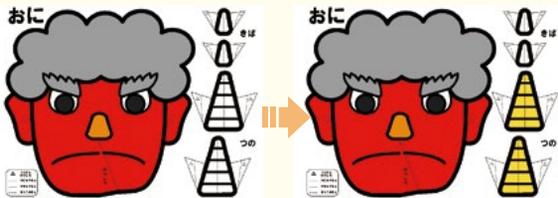


07 おめんのぬりたい部分にマウスポインタを合わせクリックします。



05で選択した色で色ぬりができます。

08 色を選択して続きをぬります。



09 【印刷】を選択します。



この時点では、作品の保存を行っていないので、必要に応じて【保存】の作業を行ってください。



10 【印刷広場】画面が表示されるので【絵を印刷】を選択します。



11 【プリンター名】と【印刷設定】の設定を行い【印刷開始】を選択します。



おめんの組み立て方

準備するもの

はさみ
セロテープ 輪ゴム

頭に巻くタイプのおめん

01 【サル】の外側の太い線に沿って本体と帯をはさみで切り取ります。



02 帯を線に沿って切ります。



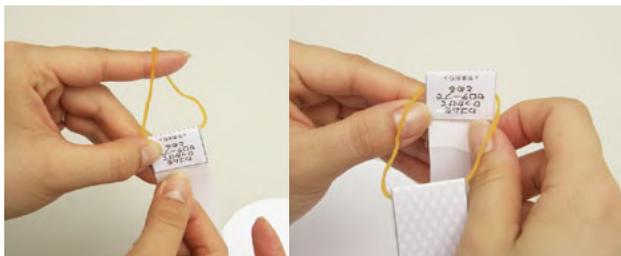
03 帯を点線に沿って山折りにします。



04 帯の片方をおめん本体のやや下にセロテープで貼り付けます。



05 山折りしたもう片方の帯に輪ゴムを挟みセロテープで止めます。



完成！

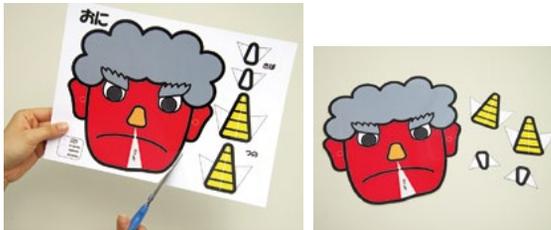
おめんの組み立て方

準備するもの

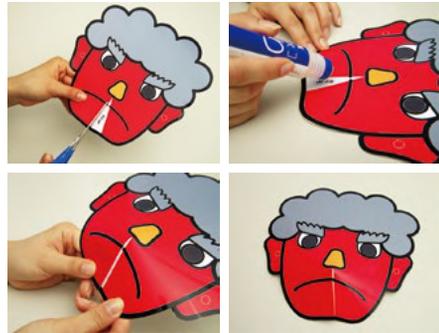
はさみ のり
輪ゴム

顔に付けるタイプのおめん

01 【おに】の外側の太い線に沿って本体とパーツをはさみで切り取ります。



02 本体の下部の切り込み線を切り、のりしろにのりを付け、貼り合わせます。



03 ツノと牙を線に沿って谷折り、山折りにし、本体にのりで貼り付けます。



04 両耳の部分に穴をあけます。

※ 鉛筆や穴あけパンチを利用すると便利です。



05 穴をあけた部分に輪ゴムを通します。



完成！

植物の成長を描こう

- プランターのイラストに植物の成長の様子を色鉛筆やクレヨンなどの画材で描くことができます。
- 素材が登録されているので、コンピューターを使った観察日記を作ることができます。



使用機能 絵を選ぶ 色鉛筆

POINT

プランターの種類

プランターの種類は右記の種類が登録されています。



01 【絵を選ぶ】を選択します。



02 【カテゴリー】ボタンから【イラスト】を選択します。



03 プランターの素材を選択します。



クリック

04 【お絵かき】をクリックし、
【色鉛筆】を選択します。



【筆箱】から【色鉛筆】を選択します。

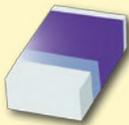
05 色鉛筆の色を選択します。



【色鉛筆ケース】から利用する色の色鉛筆を選択します。

※ 12色と24色の切り替えはP.62をご覧ください。

06 根元から茎を描画します。



支柱と重なるところは描画した後に、消しゴムで消すと自然に見えます。

07 葉を描画します。



【茎の色】と【葉の色】を違う色で描いたり、色を重ねることで、立体感や奥行きが表現できます。

08 育成の様子を描き、日記として記録することができます。



1 週間後



2 週間後



3 週間後

植物の成長の様子を写真に撮って かんさつ日記をつくらう

- モンシロチョウの成長の様子を絵と文章でまとめることができます。
- 観察日記のテンプレートを活用することで、1枚の用紙に必要な情報をすべて記入することができます。

使用機能

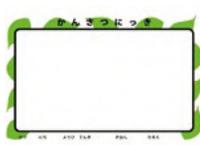
絵を選ぶ 色鉛筆



POINT

観察日記の種類

観察日記の種類は下記の種類が登録されています。



他にも多数の素材があります。詳細はP.154をご覧ください。

01

【絵を選ぶ】を選択します。



02

【カテゴリー】ボタンから【便せん】を選択します。



クリック

クリック



03

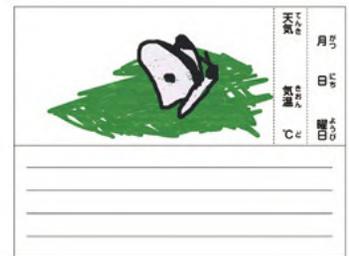
観察日記の素材を選択します。



クリック

【お絵かき】をクリックします。筆箱から【色鉛筆】を選択し、色鉛筆ケースから任意の色を選択します。

04 左側の枠内に色鉛筆を使って成長の様子を描きます。



※ 色鉛筆の使い方は P.62 をご覧ください。

05 文字を入力します。



モンシロチョウがキャベツのはっぱに

【ソフトキーボード】で文字を入力します。

※ 文字の入力方法は P.82 をご覧ください。



植物の育成写真を撮って かんさつ日記をつくらう

- 撮影した写真を使って観察日記を作ることができます。
- 印刷後、児童が手書きで記録を記入できるテンプレートを搭載しています。

使用機能 写真をとる 観察日記



POINT

手書き観察日記の種類

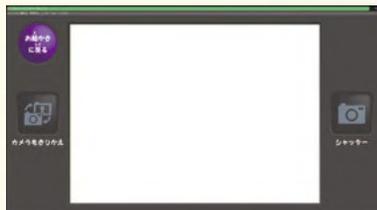
観察日記の種類は下記の種類が登録されています。



01 【写真をとる】を選択します。

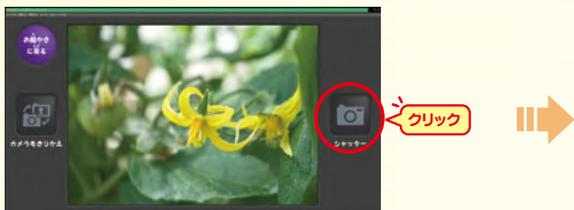


02 カメラモードが表示されます。



03 被写体にカメラを向けて【シャッター】を押します。撮影した写真が画用紙に取り込まれます。

※ カメラ機能の詳細は P.53 をご覧ください。



04 【印刷】を選択します。



05 【印刷広場】画面が表示されるので【観察日記】を選択します。



この時点では、作品の保存を行っていないので、必要に応じて【保存】の作業を行ってください。

06 【プリンター名】【印刷設定】を行い【印刷開始】を選択します。



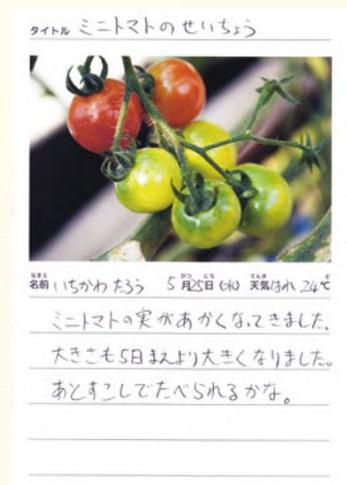
印刷後、手書きで記録を描きます。



5月10日



5月20日



5月25日

※ 日直が写真を撮影して記録を取るなどの利用方法があります。

写真で絵日記をつくろう

- 撮影した写真を使って絵日記を作ることができます。
- 印刷後、児童が手書きで記録を記入できるテンプレートを搭載しています。



使用機能

写真をとる 絵日記

POINT

手書き絵日記の種類

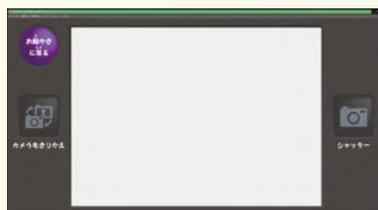
絵日記の種類は下記の種類が登録されています。



01 【写真をとる】を選択します。



02 カメラモードが表示されます。



※ カメラ機能の詳細は P.53 をご覧ください。

03 被写体にカメラを向けて【シャッター】を押します。
撮影した写真が画用紙に取り込まれます。



04 【印刷】を選択します。



05 【印刷広場】画面が表示されるので【絵日記】を選択します。



この時点では、作品の保存を行っていないので、必要に応じて【保存】の作業を行ってください。

06 【プリンター名】【印刷設定】を行い【印刷開始】を選択します。



印刷後、手書きで記録を描きます。



入学式



よ	楽	た	ん	く	今		
い	し	・	へ	で	日		水
で	そ	魚	行	水	は		ぞ
ま	う	た	き	ぞ	家		く
し	に	ち	ま	か	そ		ん
た。	お	は	し	か	そ		

夏休み



楽しかった運動会
十月十日(主) 名都市川花子
運動会で一番いい出しに決って
いることはみんながうううと
走ったリレーです。
休みの時間にれん習した
ことを思い出しながら一生けん
命に走りました。
今年は一任されたけれど、
来年はがんばって一位に
なりたいです。

運動会

自己紹介カードをつくろう

- 友達同士で自分の写真を撮って、自己紹介カードを作ることができます。
- 印刷後、必要項目を児童が手書きで記入できるテンプレートを搭載しています。

使用機能

写真をとる 自己紹介

POINT

手書き自己紹介カードの種類

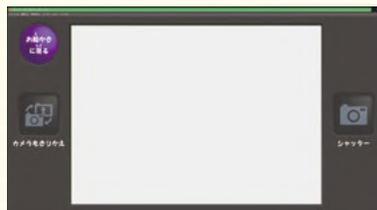
自己紹介カードの種類は下記の種類が登録されています。



01 【写真をとる】を選択します。



02 カメラモードが表示されます。



※ カメラ機能の詳細は P.53 をご覧ください。

03 被写体にカメラを向けて【シャッター】を押します。撮影した写真が画用紙に取り込まれます。



04 【印刷】 を選択します。



05 【印刷広場】画面が表示されるので【自己紹介】を選択します。



この時点では、作品の保存を行っていないので、必要に応じて【保存】の作業を行ってください。

06 【プリンター名】【印刷設定】を行い【印刷開始】を選択します。



印刷後、手書きで記録を描きます。



低学年用 1



中学年用 1



中学年用 2

係り活動のポスターをつくろう

- グループで撮った写真に飾りを付け、クラスの係り活動を紹介するポスターを作ることができます。
- 印刷後、必要項目を児童が手書きで記入できるテンプレートを搭載しています。



使用機能 写真をとる コロコロスタンプ グループ

POINT

手書きグループポスターの種類

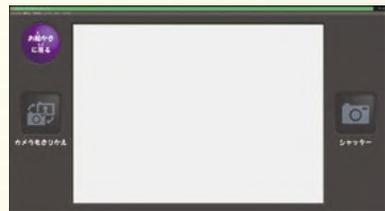
グループポスターの種類は下記の種類が登録されています。



01 【写真をとる】を選択します。



02 カメラモードが表示されます。



※ カメラ機能の詳細は P.53 をご覧ください。

03 被写体にカメラを向けて【シャッター】を押します。撮影した写真が画用紙に取り込まれます。



04 ココロスタンプを 押します。



【ココロスタンプ】を選択し、
任意の素材を選択します。

ドラッグ



任意の場所にマウスポインタを合わせドラッグします。

05 【印刷】を選択します。



この時点では、作品の保存を行っていないので、
必要に応じて【保存】の作業を行ってください。

06 【印刷広場】画面が表示されるので 【グループ】を選択します。



※ 印刷操作の詳細は P.54 をご覧ください。



係り活動 1



係り活動 2



係り活動 3

昆虫の生息地図をつくろう

- 学校の周りや林にいる昆虫の生息場所をまとめることができます。
- 水辺や草原、雑木林などさまざまな素材を活用することができます。



使用機能 絵を選ぶ スタンプ

POINT イラストの種類 イラストの種類は下記の種類が登録されています。



他にも多数の素材があります。詳細はP.149をご覧ください。

昆虫の住みかになりそうな素材を選ぼう

01 【絵を選ぶ】を選択します。



02 【カテゴリー】ボタンから【イラスト】を選択します。



03 春の草原の素材を選択します。



04 【スタンプ】を選択します。



05 【カテゴリー】ボタンから、【虫】を選択します。

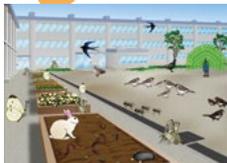


06 スタンプを押します。



任意の場所にマウスポインタを合わせ、クリックします。

POINT 素材の特徴 それぞれの素材の特徴を紹介します。



校庭

学校の校庭に住んでいる昆虫をまとめることができます。



春の草原

木や草が多いところに生息している昆虫をまとめることができます。



土の中

雑木林の土の中や葉っぱの下にいる昆虫をまとめることができます。



小川

水辺の生き物をまとめることができます。

ハザードマップをつくろう

- 学校や地域の地図を使って、ハザードマップを作ることができます。
- 安全な場所や避難所などを児童自身の手で印を付けることで避難経路などを考えて行動することができます。

使用機能

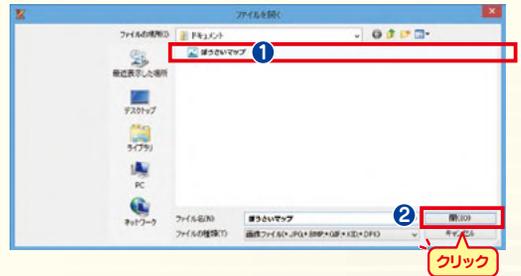
写真を選ぶ マジック



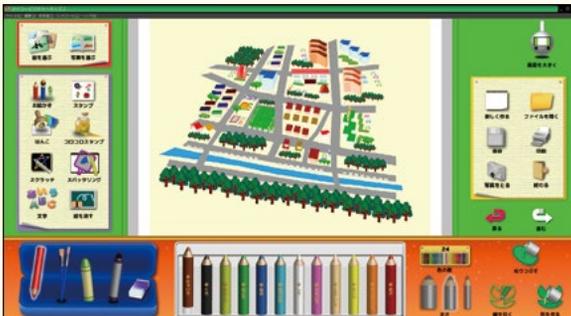
- 01 【写真を選ぶ】を選択します。



- 02 【ファイルを開く】ウィンドウが表示されるので、任意のデータを選択します。



- 03 画用紙に02で選択した画像(ここでは地域の地図)が読み込まれます。



- 04 マジックを選択します。



【筆箱】から【マジック】を選択します。

05 マジックの色を選択します。



【マジックケース】から利用する色の色鉛筆を選択します。

※ 12色と24色の切り替えはP.68をご覧ください。

06 避難場所に【線を引く】で【○】を描きます。



※【線を引く】の操作方法はP.69をご覧ください。

07 危険地域にマークを描きます。



08 文字入力して地域を区別します。



※ 文字の入力方法はP.82をご覧ください。

POINT

背景素材を活用して作成

背景素材を活用して
地図を作ることもできます。



スタンプ、ココロスタンプを活用して地域の地図を作り

04 ~ 08 の操作を行うことで作成が可能です。

作品を紹介しよう

- 図画工作で作成した作品をデジタルカメラで撮影し、コメントを付けて紹介することができます。
- スタンプやコロコロスタンプを活用することで、図工作品の表現の幅を広げることができます。

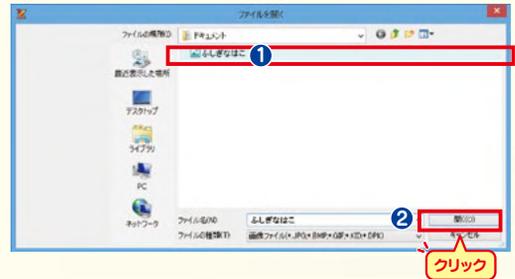
使用機能 写真を選ぶ マジック 文字



01 【写真を選ぶ】を選択します。



02 【ファイルを開く】ウィンドウが表示されるので、任意のデータを選択します。



03 画用紙に 02 で選択した画像（図工作品の写真）が読み込まれます。



04 マジックを選択します。



【筆箱】から【マジック】を選択します。

05 マジックの色を選択します。



【マジックケース】から利用する色のマジックを選択します。

※ 12色と24色の切り替えはP.68をご覧ください。

06 作品を飾る線を描きます。



07 【文字】を選択します。



【ソフトキーボード】で文字を入力してから、【フォント】
【文字の大きさ】などを設定し入力します。

※ 文字の入力方法は P.82 をご覧ください。



【学年】【クラス】【名前】などを入力します。