

【様式2】

平成13年度授業実践結果

学校名：高山市立北小学校

授業者等	授業日	平成14年2月6日	学年	1年生
	授業者	藤村浩史	教科	図工科
	校種	小・中・高・特	単元	「あつめてならべて」
	ねらい	スタンプ機能のいろいろなマークを使って、町、宇宙、動物園など自分が描いてみたい作品をつくることことができる。		
授業の流れ	<p>1. スタンプ機能の操作の仕方について確かめる。【プロジェクターで画面を投影し操作を確かめる】</p> <p>前の時間にやってみただけ、どうやって使うか覚えていますか。もう一度やってみるので見ていてくださいね。</p> <p>2. 課題をつかむ</p> <p>今日はこのスタンプを使って、動物園や町、宇宙など自分のかきたいものをかいて、作品を作ろうね。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>スタンプをいっぱい使って、自分だけの をかこう！</p> </div> <p>3. 作品をつくる（机間巡視）</p> <p>ピクニック人間の顔を並べたり、四角に色を付けてテーブルを描いたりする。 動物園ペンギン、イルカをたくさんスタンプし、動物園を描く。横に並べて行列をする様子を表す。 海バックを水色にして、魚や船のスタンプを使って広い海を表す。 宇宙星や太陽をスタンプし、宇宙の様子を表す。丸や四角を使ってロケットを描いたりもする。 【背景が寂しい子には、柄模様の着色ができることを伝え、自分のイメージに合った背景を作らせる。】</p> <p>4. 印刷をする</p> <p>仕上がった子は印刷をしよう。</p>			
	考察	<p>描き直しを重ねて、操作の仕方や機能の役割がわかるにつれ、自分のイメージを膨らませて意欲的に作品作りに取り掛かることができた。おもしろい発想で作品を仕上げる子がたくさん見られた。</p> <p>始めはマウスの扱いに苦労をしている子が多く見られたが、作品作りに取り掛かるうちにかなり上手になっていった。</p> <p>教えていない機能でも、少しの助言で作品作りにも上手に生かしていく子が多く見られた。（画面表示の倍率を切り替え、細部の手直しに使う。文字入力機能を使って店名を入れるなど）</p>		

IT活用が分かるように記述願います。