

# 図画工作科学習指導案

横浜市立四季の森小学校

1 日 時 平成30年12月6日(木) 第3・4校時

2 学年・組 第2学年2組 21名

3 題材について

(1)題材名 「どうぶつさんといっしょに」 A 表現(2)絵に表す、B 鑑賞

(2)題材の目標

「表したい場面のかき方を工夫する」ことを通して、形や色、方法や材料を工夫する力を培う。

(3)題材観

この題材は、好きな動物と自分のかかわり合いを周囲の情景も含めて表すことを目的としている。子どもたちの普段の生活における動物と触れ合う経験の中から表したいものが生まれてくる。動物と触れ合う活動の中から生まれた子どもたち一人ひとりの体験を表現へ生かせるような声かけをしたい。同じ画用紙に動物や人間を描き足すと、2年生の発達段階では、後ろの背景が気になり、のびのびと描くことができないので、人物と動物、背景の絵をそれぞれ別の画用紙に描き、それをタブレット端末に取り込み動きをつけていくことで作品作りをしていく。

(4)児童の実態

本学級の児童は、図工が好きで楽しんで活動している児童がほとんどである。友達の作品を観るのも好きで、そのよさを見つけることができる。一方で自分の作品に自信をもてず、友達と似ているデザインや色使いになってしまっている子もいる。1年生のときと2年生の時それぞれで動物園へ行く活動しており動物と関わる機会を多く経験している。その時のことを思い出しながら、児童が想像を広げ、豊かに発想する力を育てていきたいと考える。

プログラミング学習については、パソコンを使わずにプログラミングができる教材を用いて、ロボットを動かす学習に取り組み、プログラミングの基礎について学んでいる。タブレット端末については、写真を撮影する活動をしているが、「プログラミングゼミ」を使った経験はない。

(5)教科の学習とプログラミング教育の関連

本学習でのプログラミング教育の関連性としては、好きな動物と自分との関わり合いを周囲の情景も含めて表すという課題学習の中でDeNA社「プログラミングゼミ」を使って、児童自ら動物や自分の絵に動きをつける。この活動を通して、児童が想像したり、発想したりする力をたかめるとともに、プログラミング的思考の育成にもつながるものと考えている。

## 4 評価規準

造形への関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
動物と遊びながら見たこと、心に残ったことを絵に表すことをたのしむ。	動物と遊んだことの中から心に残ったことを思い浮かべ、表したい場面を考える。	すきな色を選び、気に入った形になるように工夫して表す。	自分や友だちの作品を見ながら、よさを見つける。

5 指導と評価の計画(5時間)

時	学習活動と内容	評価規準と指導の手だて(○)〈評価方法〉
1 ・ 2 時	<p>1 遠足で見た動物たちの様子を思い出しながら、描きたい動物を決める。</p> <p>2 好きな動物と自分、背景をそれぞれ別の画用紙に描く。</p>	<p>○児童が想像を膨らませられるように、遠足だけでなく、これまでの動物と触れ合った経験を思い出させる。</p> <p>○自分と動物がどのように関わったのか、もしくは、関わりたいのかを考えながら、自分の姿を描くように声かけをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>動物と遊びながら見たこと、心に残ったことを絵に表すことをたのしむ。(造形への関心・意欲・態度) 〈観察〉</p> </div>
3 ・ 4 時  本時	<p>1 タブレット端末で「プログラミングゼミ」を起動し、背景の絵を撮影し取り込む。</p> <p>2 動物の絵と自分の絵を、それぞれ撮影し取り込む。</p> <p>3 動かし方を工夫して考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・向きを〇〇にする。</li> <li>・〇〇進む。</li> <li>・繰り返す。</li> <li>・はねかえる。</li> <li>・動物と自分が接触したら〇〇する。等</li> </ul>	<p>○見通しをもち、意欲的に活動に取り組めるよう完成した動きの例を示す。</p> <p>○手順を確実に理解できるように、教師のタブレット端末の画面をテレビに映しながら説明する。</p> <p>○手順を確認しながら学習できるように、動きのつけ方を黒板に掲示しておく。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>動物と遊んだことの中から心に残ったことを思い浮かべ、表したい場面を考える。(発想や構想の能力) 〈観察〉</p> </div>
5 時	<p>1 動きに合わせてお話を作り、発表し合う。</p> <p>2 友達の作品をみてよさを見つけ、伝え合う。</p>	<p>○自分のタブレット端末を見せながら、作品を発表し、多くの人と作品を見せあえるようにする。</p> <p>○真似してみたい動きがあれば、新たな動きを加えてもいいことを指示する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>自分や友だちの作品を見ながら、よさを見つける。(鑑賞の能力) 〈観察・ワークシート〉</p> </div>

## 6 本時の活動

### (1)本時の目標

動物や自分、背景の画像を取り込み、プログラミングによって動きをつける活動を通して、表したい場面の表現を工夫することができる。

### (2)本時展開(3・4／5時間)

学習活動と内容	評価規準と指導の手だて(○)〈評価方法〉
<p>〈チャレンジタイム〉</p> <p>1 学習課題を確認する。</p>	<p>○見通しをもち、意欲的に活動に取り組めるよう完成した動きの例を示す。</p>
<p>うごきをつけて、どうぶつとじぶんの思い出をあらわそう</p>	
<p>2 タブレット端末で「プログラミングゼミ」を起動し、背景の絵を撮影し取り込む。</p> <p>3 動物の絵と自分の絵を、それぞれ撮影し取り込む。</p>	<p>○手順を確実に理解できるように、教師のiPadの画面をテレビに映しながら説明する。</p>
<p>〈チャレンジタイム・スマイルタイム〉</p> <p>4 動かし方を工夫して考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・向きを〇〇にする。</li> <li>・〇〇進む。</li> <li>・繰り返す。</li> <li>・はねかえる。</li> <li>・動物と自分が接触したら〇〇する。等</li> </ul>	<p>○手順を確認しながら学習できるように、動きのつけ方を黒板に掲示しておく。</p> <p>○簡単な動きのつけ方をテレビに映しながら説明する。</p> <p>○動きが思いつかない児童が参考にできるように、途中で考えたプログラミングを見せ合う時間を設ける。</p>
<p>〈キラキラタイム〉</p> <p>5 学習の振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・気がついたプログラミングのよさ。</li> <li>・これからやってみたいこと。</li> </ul>	<p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">動物と遊んだことの中から心に残ったことを思い浮かべ、表したい場面を考える。(発想や構想の能力) 〈観察〉</p>