

図画工作科学習指導案

指導者 大金美希子

- 1 日時・場所 平成31年1月23日(水) 第5校時 場所 4年1組教室
- 2 学年・組 第4学年1組 28名
- 3 「学習の主題」から題材へ

学習の主題

感じたことや想像したこと、伝えたいことから表したいことを見付け、工夫して表すことを楽しむ。

子どもたちの姿

- ・ 図工の学習を楽しみにしている子どもが多い。
- ・ 自分の思いを工夫して表そうと考えながら取り組む子どももいるが、自分の思いをもつことが難しかったり思いつくままに表現して「完成」＝終わらせることで満足したりしている子どももいる。
- ・ 思いと技能のバランスが釣り合わず、悩んだり手が止まったりする子どももいる。

教師の願い

- ・ 出来栄を他者と比較することよりも、造形活動そのものの楽しさや喜びを味わってほしい。
- ・ 「どのようにすれば良い(正解)か」ではなく、「どのようにすれば自分の思いがより伝わる表現になるか」という意識を常にもって取り組んでほしい。
- ・ 自分の思いを表現するための方法や用具を増やしてほしい。

題材名

『みんな 集まれ!』好きなもの めざして まっしぐら!
～「なかま」を集めて感じられるおもしろさを見つけよう～ A表現(2)

題材目標

- 用具(カラーペンや色鉛筆など)や材料(画用紙やトレーシングペーパーなど)、表現方法(絵やアニメーションなど)の特徴を知り、それらを用いて表現することの楽しさを味わいながら、想像したことを表すことに慣れ親しめるようにする。
- 「みんな 集まれ!」のフレーズから想像を広げ、形や色、数量、大きさ、並べ方、組み合わせ方などを試しながら感じられるおもしろさの違いに目を向け、自分の表したいイメージに向かって自分なりの工夫を明らかにして表現するようにする。
- 自分や友達の表現のおもしろさを感じたり、絵(静止画)とアニメーション(動画)のおもしろさの違いに気付いたりしたことを、互いに伝え合うようにする。

題材について

4月のころの本学級の子どもは見栄えのよい出来上がりの作品を「上手い」と呼んでいた。完成した作品の出来はもちろん大切だと思うが、作品をつくりあげる過程の取り組み方や学習のめあてを意識した表現方法であることも大切にしていきたいと考えている。それらも「上手い」の要素であると伝え、子どもとともに学びをつくりあげようとして取り組んでいる。

本題材は、前期の「発見!気になる木」のように写生に近い表現方法ではない。本物そっくりにかくことよりも、単純化(キャラクター化)することで、自分の想像したイメージをわかりやすく伝える表現方法もあると感じられる活動にしたいと考えた。単純化することでかきこむ量(線や色の数)が減り、作業にかかる時間が少なくてよいことから、発想・構想に時間をかけることができるのは、本題材のよさの一つである。

また、作品作りをしていく過程そのものに「物語」を感じられる題材でもある。場面「どこ」(背景)があり、そこに物語を動かすきっかけとなる「何」(もの)が出現・存在することで登場人物である「仲間」(なかま)が集まってくる。想像される画面は間違いなく動画であり、取組の過程では、紙の上にどんどん「なかま」が集まってくる(増えていく)のである。そのイメージを表現するために、トレーシングペーパーを使用することと、プログラミングを用いたアニメーションを

取り入れることにした。そうすることで、試しながら自分のイメージを形にしていくことが可能となったり、新しい表現方法を手に入れたりすることができる考えたからである。それが、自分の工夫を明らかにして表現できる力を培うことにもつながるであろう。

○学習の主題にかかわる育む資質・能力と本題材との関連

低学年では「思いのままに」表すことを楽しんできた。その学びの中で身に付けた資質・能力を生かして、中学年では「工夫して」表すことを意識してきた。中学年の最終段階である4年生の1月だからこそ、これまでの学びの中で身に付けた資質・能力を生かして、高学年での「効果的に」表す段階へつながる学びにしていきたい。

○本題材における〔共通事項〕についてのとらえ

〔共通事項〕ア 自分の感覚や活動を通して、形や色、動きや奥行きなどの造形的な特徴をとらえること。
イ 形や色などの造形的な特徴を基に、自分のイメージをもつこと。

これまで見聞きしてきたことをもとに、「なかま」が集まるという現象を捉え、形や色、数量、大きさ、並べ方、組み合わせ方など、どのように表現するとおもしろさが伝わるか考え、自分の表したいイメージをもったり、感じ方が変わるおもしろさを知ったりする。

4 テーマとの関わり

視聴覚・情報メディアを効果的に活用し、児童が主体的に学習する姿をめざして

テーマの具体の一つに、子どもが、図画工作科の活動の中で自分の作品が動的に見えることがあったり、実際に動いたらさらにおもしろいと感じる取組があったりすると考えた。ICT機器及びプログラミングを活用することで、そのイメージを表現したいという思いをかなえたり、自他の表現を楽しんだりする姿を目指したい。

○出あいの工夫

教師が実際に作ったもの（年度初めに算数科学習で使った教材のアレンジ作品）を見せることから始める。また、絵で表すときにも、①背景 ②もの ③なかま の3つに分けてかき、3コマ漫画のような作品づくりを行うことで、アニメーション（動的に見える作品）への足がかりとなるようにする。

○場の設定の工夫

友達の取組が感じやすいように、また、取り組みながら3～4人で交流できるように、座席はグループワークの配置にする。また、グループを超えた交流をする際にもスムーズに行えるように、グループを作る位置も意図的に決める。

○共感的支援の工夫

自分で絵に表していく中で、どんどん「なかま」が集まっていく（増えていく）ことへのおもしろさに目を向けるつぶやきに共感し、周りの子どもにも広めるようにする。また、同じ「なかま」でも、数やおおきさ、集まり方が違うと感じ方が変わることへの気づきを価値付ける。

○小中一貫の視点

中学校に入ると、「主題などを基に豊かに発想・構想し、創意工夫して美しく描くなどする」ことが学習の主題となる。今までに見たことがあるものや、すでに形があるものを目指して表すのではなく、自分のイメージを目に見えるように表すことを本格的に行う活動への架け橋となるように、感じることや想像することも大切に扱うことで、それらを自分なりの表現の工夫を捉えて表そうとする子どもになってほしい。

5 題材の評価規準

造形への関心・意欲・態度	○ものの形や色、数量、大きさ、並べ方、組み合わせ方などを工夫した表現に興味・関心をもち、意欲的に取り組んでいる。
発想・構想の能力	○これまでの自分の見聞きしたことからイメージを広げ、ものの形や色、数量、大きさ、並べ方、組み合わせ方などによるおもしろさの違いを感じ、それを表現するための構想を練ったり試したりしている。
創造的な技能	○表したいイメージに関連付けて表現の方法を選び、これまでの技能を働かせてついたり、新しい方法を取り入れたりしている。
鑑賞の能力	○友達と自分の作品を比べたり、絵での表現とアニメーションでの表現を比べたりして、そのよさやおもしろさを認め合っている。

6 指導と評価の計画 5時間（本時4／5）

- ア 表現することやその方法を知り、表現したいものを見つける。（10分）
- イ どのように並べるか考えたり、表し方を工夫したりしながら、絵に表すことを楽しむ。（60分）
- ウ 友達と交流し、それぞれの発想や表現のよさ、工夫を味わう。（15分）
- エ 絵で表した作品を動かしてみたいという思いをもつ。（5分）
- オ 「絵が動く作品づくり」の取り組み方を知り、絵で表した作品から素材作りをする。（45分）
- カ タブレット端末（プログラミング）を用いて「動く作品づくり」をする。（60分）
- キ 友達と作品を見合い、絵で表された作品と、アニメーションで表された作品を比べることで、その違いやおもしろさを味わう。（30分）

時	子どもの学習活動	評価規準	教師の指導
1 2	<p>ア どこにある何に、どんな仲間が集まってくるかな？</p> <p>○教師の作品を見て、表現活動への見通しをもつ。 ・好きな物に向かって、集まる様子をかくんだね。 ・背景と好きな物、集まる仲間の3つに分けてかいているから、アニメみたいに見えるよ。 ・トレーシングペーパーを使った作品作りは初めてだ。いろんなよさがあるとおもしろいね。 ・ぼくは虫が好きだから、夏、カブトムシが木の蜜を吸いに集まってくる様子を絵にしたいな。</p>	関	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてと見通しの確認 ・教師の作品の例示 ・使う道具の確認 ・材料の使い方の例示
	<p>イ 「みんな 集まれ！」を表そう。</p> <p>○背景（どこ）・もの（何）・なかま（仲間）の関係性を考えて、絵で表現する。 ※背景→画用紙は、もの・なかま→トレーシングペーパーにかき、最後に3枚を重ねる。 ・とにかくいっぱい集まってくるイメージだよ。 ・私は友達のあとを追いかけてくるイメージだから、順番に並んでいるようにしよう。</p>	発 技	<ul style="list-style-type: none"> ・作業の進め方の確認 ・ワークシートの用意 ・集まってくるものの数や大きさ、並べ方に関する表現の工夫への声かけ
	<p>ウ どんな仲間が集まったのか、紹介し合おう。</p> <p>○友達と見合い、それぞれのおもしろさを味わう。 ・同じ「なかま」でも、集まり方が違うとおもしろさが違うね。 ・私は隙間なくたくさん集めたから、大きさもいろいろだけれど、同じ大きさできれいに並んでいるのもいいね。 ・色が違ったり、大きさが違ったり、向きが違ったり、表情が違ったり、いろいろちょっとだけ違うところがあるけれど、どれも「なかま」だね。私たちと同じだね。</p>	鑑	<ul style="list-style-type: none"> ・ふりかえりカードの用意 ・鑑賞交流の保障 ・グループワークへの声かけ
	<p>エ 自分の作品が動き出す・・・？</p> <p>○次の時間の取組への見通しをもつ。 ・本当に集まってくる感じがするね！ ・ちょっと難しそうだけど、ぼくのハチも早く動かしたいな！</p>	関	<ul style="list-style-type: none"> ・教師の作品の例示

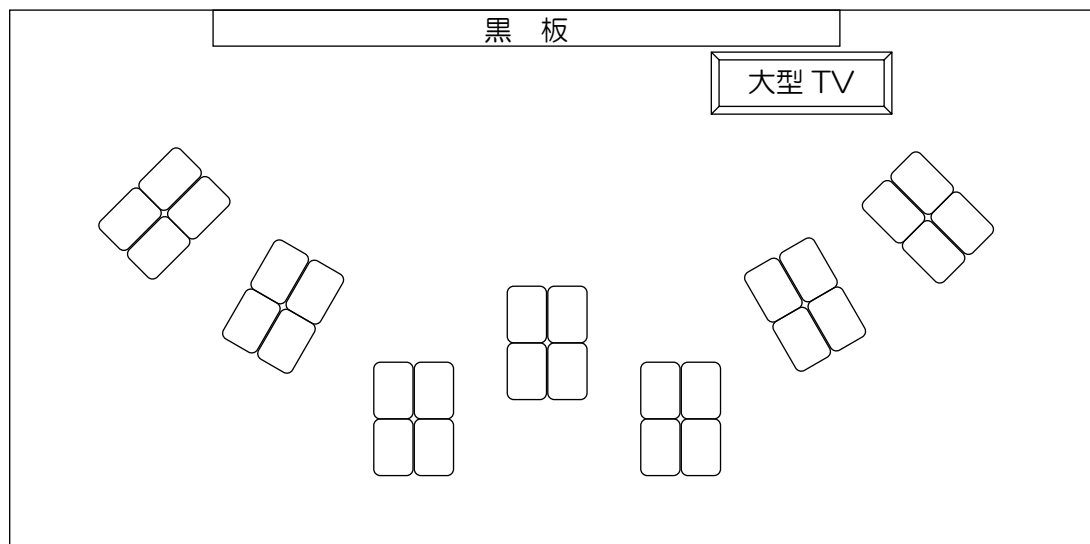
3	<p>オ ブロックプログラミングで動く仕組みを知ろう。</p> <p>○動き方とプログラムでの指示の出し方を試す。 ○教師の例示作品と同じブロックを組み、仕組みを知る。 ・「もの」にも「なかま」にも「くりかえす」を使っているね。 ・「もの」に「(キャラ) をよびだす」という命令をすることで、集まってくる様子が表される感じがするんだね。 ・毎回違う状態になるのも、生きているみたいでおもしろいね。</p>	関 発	<ul style="list-style-type: none"> ・ブロックの拡大提示物の用意 ・プログラミングカード(ワークシート)の用意 ・タブレット端末の用意 ・ふりかえりカードの用意
	<p>○自分がかいた背景やキャラクターを読み込み、自分だけの素材データ作りをする。</p>		※業間等を使って行う。
4 【本時】	<p>カ 自分の「みんな 集まれ！」を動かそう。</p> <p>○前時に組んだブロックをもとに、自分の素材で動く作品づくりをする。 ※手順は次の2段階とする。 ① 基本のブロックで作品作り ② 自分のイメージに合わせて①をアレンジ</p> <p>・本当に動いた！自分の絵が動くと、何だか嬉しいね。 ・一列に並ばせたいんだけど…どのようにブロックを組めば思ったように動いてくれるかな。</p>	発 技	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてと見通しの確認 ・機器操作の支援
	<p>キ 動く作品と動かない作品、それぞれのおもしろさを比べて楽しもう。</p> <p>○「絵の作品」と「動く作品」を比べて、そのおもしろさを味わう。 ・「動く作品」は思い通りにいくことばかりではないけれど、「絵の作品」では表せないおもしろさを感じられるね。 ・今の自分は、絵の方が思ったこと表現しやすい。「動く作品」の技ももっと増やしていきたいな。</p>	鑑	<ul style="list-style-type: none"> ・ふりかえりカードの用意 ・鑑賞交流の保障 ・鑑賞方法の工夫

7 準備

児童：カラーペン、色鉛筆

教師：画用紙(白 一人1枚)、トレーシングペーパー(一人2枚)、クリアポケット(一人3枚)、カードリング(一人2個)、タブレット端末(一人1台)、拡大投影用機器、ワークシート

8 場の設定(教室)



9 本時の計画（4 / 5時間）

本時目標

「キャラクターを動かす」という新しい方法で表現できるおもしろさを感じたり、思いが伝わる方法を考えたりしながら、自分のイメージを「動く作品」で表現しようとしている。

展開

子どもの学習活動	具体的評価規準と評価方法	・教師の指導 *ICT 支援員の動き
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: fit-content;"> 自分の「みんな 集まれ！」を動かそう。① </div>		
<p>○前時の取組とその作業状態を確認するとともに、それを行った目的を振り返ることで活動の見直しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基本よりも「なかま」の種類が多いけれど、きっと同じようにできる！ ・まっすぐ並ぶようにもできるかな。 ・まずは基本のブロックでやっていこう。 <p>※手順は次の2段階</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 基本のブロックで作品作り ② 自分のイメージに合わせて①をアレンジ <p>○タブレット端末を使って、「動く作品」づくりに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「なかま」の種類が増えたから心配だったけれど、基本をもとに考えたら、ちゃんと動いてくれたよ。 ・「進む」の技のどちらがイメージに近いかわかるために、両方やってみよう。 ・基本のプログラムでも楽しいけれどプログラムが終わったときの状態がかいた絵と同じようなイメージになるようにしたいな。どんな命令をすれば、一列に並んでくれるのかな？ <p>○感じたことやさらに挑戦したくなったことをもとに、次時への見直しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基本よりも「なかま」の種類が増えたけれど、動く作品になるようにプログラミングできたよ。 ・友達とプログラミングの指示は同じだけど、「なかま」が違うからやっぱイメージが違うね。 ・まっすぐ並んでほしいのだけど、なかなか思いどおりに動いてくれない。次までに、もうちょっと試してみよう。 	<p style="text-align: center;">[技]</p> <p>○想像したことを表現するために、ICT機器を用いた方法に取り組んだり、何度も試しながら作品作りに取り組んだりしている。 (行動・表現)</p> <p style="text-align: center;">[発]</p> <p>○基本のブロックを使ったり、それをもとにアレンジしたりすることを通して、自分のかいた絵からさらに発想を広げ、イメージに近い表現になるための構想を練っている。 (発話・表現・記述) ※ふりかえりカード</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・必要に応じて支援できるように、前時の子どもの様子やワークシートをもとに、どのように構想しているかを見とっておく。 <p>*子どもの手元に渡ったタブレット端末の動作状況を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の表したいイメージに向かって取り組む中で、「思いどおりに動いてくれた方法」を共有したり、困ったことを出し合ったりできるように、グループの友達や近くのグループの友達と情報交換できる環境を保障する。 <ul style="list-style-type: none"> ・取りかかりに躊躇している子どもには、友達と一緒に取り組むことを促したり、教師や支援員と一緒に取り組めるようにしたりする。 <p>*前時の様子をもとに、操作に難しさを感じる子どもを中心に寄り添うようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達の経験や試行から得た知識を活用できるように、悩んだり困ったりしている子どもには、うまくいったと満足している子どもを紹介し、交流するように促す。 <ul style="list-style-type: none"> ・挑戦したい取組がある子どもには、次時までに取り組むことを勧めるとともに、休み時間にもそのチャンスを与えることを伝える。 <p>*授業後等、「こんなふうになりたい」という相談があれば、可能な範囲で相談にのるので、それもふりかえりに書いておくことを促す。</p> <p>※ふりかえりカードの準備</p>