

# 低学年複式 図画工作科学習指導案

授業日 平成28年9月30日(金) II校時  
授業者 附属新潟小学校 教諭 堀田 雄大  
会場 附属新潟小学校 多目的ホール

## 1 題材名

ミラクル楽器 ムジカーポ ―音の出る仕組みを利用した工作―

## 2 本題材の価値

本題材は、学習指導要領第1学年及び第2学年の内容A表現(2)に準拠して設定したものである。

- (2) 感じたことや想像したことを絵や立体、工作に表す活動を通して、次の事項を指導する。
- ア 感じたことや想像したことから、表したいことを見つけて表すこと。
  - イ 好きな色を選んだり、いろいろな形をつくって楽しんだりしながら表すこと。
  - ウ 身近な材料や扱いやすい用具を手を働かせて使うとともに、表し方を考えて表すこと。

本題材では、子どもが想像を膨らませて今までに見たことのないような楽器を表すこと、音の出る仕組みを考えて様々な材料の特徴を生かしながら表現していくことを目指す。

従来でも、「〇〇な楽器をつくろう」などとテーマを与え、自由に想像させ、工作で表現させる指導は行われてきた。しかし、想像したことがうまく表現できなかつたり、イメージを広げてよりよい表現を考えていけなかつたりした。このような子どもは表現意欲が減退し、作品が出来上がっても「先生、これでいいですか」と自分の表現に自信がもてない様子が見られた。

そこで、「形や色などの造形的な特徴に着目して自分のイメージを基に考える」「音の出る仕組みを考えて表す」という見方・考え方を働かさせるために、音楽科の「いろいろな楽器にしたしもう」という学習と関連を図って題材を構成する。音楽科の学習で様々な楽器に親しむことで、「楽器の形状」「演奏方法」によって音色が変わるということに気付かせる。

また楽器づくりを行わせる際は、様々な情報からアイデアを見いだせるように思考ツールで「ツール活用能力」を発揮させたり、タブレット端末を用いた相互鑑賞の場を設け、作品のよさや面白さを共有させて「協働性」が発揮できるようにする。

このように、図画工作科と音楽科とを意図的に組み合わせ、「形や色などの造形的な特徴に着目して表したいものの表し方を考える」「音の出る仕組みを考えて表す」という見方・考え方を働かせることは、それぞれの教科にとって次のような価値がある。図画工作科にとっては、形や色といった造形的な特徴に着目してつくる能力、自分なりのイメージを具体的にもち表したいものを考える能力を培うことができる。音楽科では、楽器の演奏技能、音色と楽器の特性に関する知識を深めることにつながる。

本題材で扱う材料は次のとおりである。

- ①中心となる材料【空き箱】【空き缶】【プラスチック容器】
  - ②扱う理由・容易に手に入り、大きさや色も様々である。
    - ・様々な容器を組み合わせることにより大きな作品をつくることができる。
    - ・楽器として演奏を試すことで手を働かせる表現ができる。
    - ・並べる、積むという行為が行いやすい。特に空き箱は、はさみや段ボールカッター等での加工が容易である。
  - ③特徴
    - ・並べたり広げたりして使えば面、縦や横に直線のようにつなげれば線、そのまま使えば塊として、様々な形をつくることができる。
- ※なお、「弾いて」音を出す楽器（ギターやマンドリン等）をつくりたいと考える子どもがいたら、輪ゴムや紐を材料として認める。

- ①装飾やアレンジに使える材料
  - 【面材】（カラー巻き段ボール、アルミホイル、カラーセロファン）
  - 【線材】（ビニルテープ、割り箸）
  - 【塊材】（貝殻、ビー玉、ビーズ）
- ②扱う理由・子どもが今まで使ってきたことのある材料であり、その使い方や効果を知っている。
  - ・比較的安価で手に入り、加工しやすい。
- ③特徴
  - ・面材（カラー巻き段ボール・アルミホイル、カラーセロファン）は、折ったり曲げたりして形をつくること、色を何かに見立てることが可能である。
  - ・線材（ビニルテープ、割り箸）は、巻き付ける、垂らす、結び付けることで、楽器の装飾をし、凹凸をつくってギロのような音を出すために利用することが可能である。
  - ・塊材（貝殻、ビー玉、ビーズ）は、楽器の中に入れて振って音を出したり、材料同士をぶつかり合わせて音を出すために利用することが可能である。

### 3 本題材で目指す姿

既有的知識や経験と新たな情報とを関係付け、イメージを広げて表現する子ども

具体的には、「マッチングカード」やタブレット端末を用いて「ツール活用能力」を発揮したり、「形や色などの造形的な特徴に着目して自分のイメージを基に考える」「音の出る仕組みを考えて表す」という見方・考え方を働かせたりしながら、楽器に関する知識や経験とテーマから連想される新たな情報とを関係付けて、既存の楽器のイメージを広げ、自分なりの新たな楽器を表現する姿

### 4 本題材で育成する資質・能力

題材カード参照

### 5 指導計画 全7時間(210) 音楽科2時間、特別活動2時間、図画工作科3時間

題材カード参照

### 6 指導の構想

まず、図画工作科の題材に入る前に、音楽科の題材である「いろいろな楽器にしたしもう」の学習をする。この題材では、まず知っている楽器とその演奏方法や音色を問い、楽器の多様性や音色の違いに着目させる。そして子どもの知っている楽器を、その演奏方法(こする・叩く・はじく・振る)毎に分類させる。分類した楽器はすべて写真として印刷し、カードにしておく(楽器の「マッチングカード」)。なお、子どもが知っている楽器は限られているため、4種類の演奏方法に合うもので、子どもの知らない楽器も提示する。その際は、映像等で実際の音を聴かせたり演奏方法を見せたりする。このとき「楽器の形」「演奏方法」によって、どんな音の違いがあるのか問う。子どもは、**楽器の音色に着目し、自分なりの音のイメージをもつ**という見方・考え方を働かせて、様々な楽器の形状や演奏方法の違いと音色との違いを理解する(音楽科①知識・技能)。

次に、実際に用意できる楽器の中で演奏方法の異なる楽器を一つずつ選ばせる。その後、課題曲(「かぼちゃ」)に合わせてリズム演奏の方法を考えさせる。子どもは音楽を形づくっている要素を聴き取り、表現を工夫する力(音楽科②思考力・判断力・表現力)を発揮し、演奏する。その後演奏がうまくできたかどうか、演奏の様子を確認させるために、タブレット端末で自分たちの演奏を撮ったり、撮影した演奏を見直したり(⑤「ツール活用能力」)させる。

楽器の形状や演奏方法の違いと音色の違いを理解し、様々な楽器を演奏できるようになった子どもに、「アートミュージアム(作品展)でオリジナル楽器を演奏するプロモーションビデオをつくって上映しよう」と提案する。この際、子どもが憧れを抱くようなCDジャケットやプロモーションビデオ等を見せ、意欲を高める。

そして、オリジナル楽器づくりに意欲を高めた子どもに、図画工作科の題材「ミラクル楽器 ムジカーポ」の学習に取り組ませる。導入では、実際につくる際の材料を提示し、前述の4種類の演奏方法(こする・叩く・はじく・振る)ができる楽器をつくるための仕組みを予想させる。仕組みとは、「①容器に凹凸を付けて、こすると音が鳴る仕組み」「②容器を手や割り箸等で叩くと音が出る仕組み」「③容器に輪ゴムなどを巻き付けて、はじくと音が出る仕組み」「④容器にビーズや小石等のものを入れて振ると音が出る仕組み」である。予想させた後、材料に触れさせ音遊びをさせる。子どもは、材料を「たたく」「物を入れて振る」「輪ゴムを付けてはじく」「凸凹した場所をこする」などの行為を行い、音の出る仕組みを理解する(C0)。さらに、早く自分で楽器をつくってみたいと製作意欲を高めている(C0)。このような子どもに、次のように働き掛ける。

#### 働き掛け1

「ミラクル楽器 ムジカーポ」という言葉を提示し、連想されるイメージを問う。

様々なイメージを共有させ、問いをもたせるための働き掛けである。

オリジナル楽器をつくらうと考えている子どもに、「みんなのつくる楽器は、実はミラクルな楽器です」と伝える。その後、「ム」「ジ」「カ」「ー」「ポ」という文字が書かれた5枚のカードを提示する。子どもは「ミラクル?どんなものだろう。『ムジカーポ』なんて聞いたことがない。一体どんな楽器なんだろう」と様々なイメージを巡らせる。

想像を膨らませ始めた子どもに、『ミラクル楽器 ムジカーポ』という言葉から、どんな楽器をイメージしますか?と問う。最初は「分からない」という様子も見られるが、次第に「ミラクル」や「ムジカーポ」という言葉から連想し、自分の表したいことについて発想・構想する力(図画工作科②思考力・判断力・表現力)を発揮して自分なりのイメージをもち始める。例えば「ミラクル」という言葉の意味から「生き物と楽器の合体したようなもの」と予想したり、「ムジカーポ」という言葉の響きから『カポ』とはまる、何か太鼓みたいな楽器かななどと漠然としたイメージをもつ。

ここで「ムジカーポ」のイメージを出させ、板書にまとめる。すると子どもは、「いろいろなイメージがある。ぼくだったら、どんな楽器をつくらうかな」と思案したり、「わたしだったら〇〇のような楽器をつくれそうだ」と予想したりする。思案したり予想したりする姿が見られたら、問いをもったとみなす。問いをもった後、子どもは連想されるイメージを基に楽器をつくっていきそうだと考えている。しかしまだ具体的なイメージが湧かず、手掛かりとなる情報がほしいと考えている。

### 働き掛け2

「マッチングカード」を提示し、「ミラクル楽器 ムジカーポ」を表すために使うカードを選択させ選択した理由を問う。

課題解決に必要な情報を収集させ、見通しをもたせるための働き掛けである。

様々なイメージを共有し、問いをもった子どもに、「マッチングカード」を提示する。「マッチングカード」とは、音楽の授業でつくったもののほか、「乗り物」「果物」「虫」「花」「鳥」「水中生物」「ロボット」といった様々なカテゴリに関するものの写真をカードにしたものである。子どもは「マッチングカード」の中から、テーマに関する組み合わせを考える（⑤「ツール活用能力」）。

カードを選択した子どもに、選択した理由を問う。子どもは「ゾウのカードと、太鼓のカードを組み合わせる。ゾウの体のいろいろな部分から、いろいろな音がするのがミラクルっぽいから」などと、具体的なイメージと活動への見通しをもつ。

見通しをもった子どもは、実際にイメージを形にしてみたいと製作に意欲を高める。そこで、設定した材料の中から必要な材料を問い、選択させて製作に入らせる。子どもは**形や色などの造形的な特徴に着目して自分のイメージを基に考える、音の出る仕組みを考えて表す**という見方・考え方を働かせて、基礎的な用具を扱う技能、及び材料の特徴を生かす技能（**図画工作科①知識・技能**）と、自分のイメージに合わせて材料を用いた表し方を考える力（**図画工作科②思考力・判断力・表現力**）とを發揮し、自分の表したいものを表す。なお製作中は、楽器の演奏方法や、音色の違いに関する知識（**音楽科①知識・技能**）と、音楽を形づくっている要素を聴き取り、表現を工夫する力（**音楽科②思考力・判断力・表現力**）も同時に發揮されている。

### 働き掛け3

タブレット端末を用いた相互鑑賞（レポート鑑賞）を行わせ、作品のよさや面白さを問う。

自他の表現のよさや面白さを共有させ、イメージを広げて表現させるための働き掛けである。活動の中間や題材の終末に、次に示す手順で作品を評価させる。

※ 作品の近くにタブレット端末を設置しておく。

- ① ペアになり、友達の作品が置かれている場所に行く。
- ② 友達の作品のよさや面白さ、課題をリポーターになったつもりで話す。その際タブレット端末で記録する。
- ③ 自分の作品がある場所に戻り、友達にレポートされる自分の動画を見て、ペアで作品のよさや面白さ、課題を共有する。

子どもはレポート鑑賞をする（⑤「ツール活用能力」）ことで、自他の作品のよさや面白さに気付く。タブレット端末で記録させることで、「どこがよかったのか」「どこが改善できるか」を繰り返し見直すことができる。活動の中間に友達から課題を指摘されたり、友達の表現を見て、よさや面白さに気付いたりすることで、子どもはその後の活動の参考にしようとする（④「協働性」）。

中間の鑑賞活動後、製作を続けさせる。子どもは、**形や色などの造形的な特徴に着目して自分のイメージを基に考える、音の出る仕組みを考えて表す**という見方・考え方を働かせて基礎的な用具を扱う技能、及び材料の特徴を生かす技能（**図画工作科①知識・技能**）と、自分のイメージに合わせて材料を用いた表し方を考える力（**図画工作科②思考力・判断力・表現力**）とを發揮する。そして、改善点や友達の表現で参考にできる点を基に、作品の形や色などに工夫を加える。なお製作中は、楽器の演奏方法や、音色の違いに関する知識（**音楽科①知識・技能**）と、音楽を形づくっている要素を聴き取り、表現を工夫する力（**音楽科②思考力・判断力・表現力**）も同時に發揮されている。こうして**既存の知識や経験と新たな情報とを関係付け、イメージを広げて表現する子ども**（Cn）となる。

### 働き掛け4

表現の過程を振り返らせ、工夫できた点と工夫できた理由を問う。

様々な資質・能力を發揮したことで課題を解決できたことを自覚させるための働き掛けである。

作品が完成した子どもに、出来上がった作品と活動中の記録写真やビデオを見せる。子どもは、「このときは〇〇をつくっていたよ」「ここで☆☆さんと話していたとき思い付いたよ（④「協働性」）」などと発言する。

その後、活動全体を通してよくできた点やどのように工夫できたのかを発表させる。子どもは「とても楽しく活動できた。早くこの楽器でビデオを撮りたい（**図画工作科③態度**）」『「マッチングカード」を使って表したいものを考えることができた（⑤「ツール活用能力」）」「いろいろな材料の組み合わせ方を考えたらできた（**図画工作科・音楽科①知識・技能**）」「自分のイメージしているものに合わせて、材料を広げたり、細くしたりして、音の出方を考えて工夫したらできた（**図画工作科・音楽科②思考力・判断力・表現力**）」というように、様々な資質・能力を發揮し、課題解決できたことを自覚する。

## 7 本時の構想 (本時4/7時間)

### (1) ねらい

「マッチングカード」やタブレット端末を用いて「ツール活用能力」を発揮したり、「形や色などの造形的な特徴に着目してイメージを基に考える」「音の出る仕組みを考えて表す」という見方・考え方を働かせたりしながら、楽器に関する知識や経験とテーマから連想される新たな情報と関係付けて、既存の楽器のイメージを広げ、自分なりの新たな楽器を表現することができる。

### (2) 主張(展開) 3Q(45分)

#### このような子どもに (C0)

- こする・叩く・はじく・振るという楽器の演奏方法が分かる。
- こする・叩く・はじく・振ることで音が出る楽器の仕組みが分かる。
- タブレット端末で写真を撮ったり、映像を撮ったりすることができる。
- 楽器の形状や演奏方法などによって、楽器から出る音が違うことを知っている。
- 楽器づくりを行うことは知っているが、どんな楽器をどのようにつくるかは曖昧である。

~~~~~ 本時ここから ~~~~~

#### このように働き掛けると【働き掛け1】

**「ミラクル楽器 ムジカーポ」という言葉を提示し、連想されるイメージを問う。**

- 「ミラクル楽器 ムジカーポ」という言葉を提示する。
  - ・説明「みなさんがこれからつくる楽器、実は・・・」
  - ※ 「ミ」「ラ」「ク」「ル」という文字が書かれたカードを一枚ずつ貼る。
  - ※ 「ミラクル」という意味が分からない様子が見られたら、「ミラクル」は「おどろき」「きせき」「ふしぎ」という意味を伝える。
  - ・説明「そう、『ミラクルがっき』です。そして、名前もありますよ。それはね・・・」
  - ※ 「ム」「ジ」「カ」「ー」「ポ」という文字が書かれた5枚のカードを提示する。
- 連想されるイメージを問う。
  - ・発問「分からないという声や、きっとこうだろうという声が聞こえますね。では、『ミラクル楽器ムジカーポ』という言葉から、例えばどんな楽器をイメージしますか」
  - ※ 補助発問「『ミラクル』といえばどんなことをイメージしますか」
  - ※ 具体的な楽器の名前が出たら、「こする・叩く・はじく・振る」といった演奏方法で分類して板書にまとめる。
  - ※ 「◎ミラクルがっき ムジカーポをあらわそう」と課題を板書する。

#### このようになり (C1)

- 「ミラクル楽器ムジカーポ」という言葉を聞いて、様々な楽器のイメージを巡らせる。
  - ・「ムジカーポ」なんて聞いたことがない楽器だな。一体どんな楽器なの。
  - ・ミラクル? どういう意味?
  - ・ああ。「おどろき」「きせき」「ふしぎ」という意味か。
- 漠然としたイメージを出し合い、問いをもつ。
  - ・きっと「ミラクル」だから、生き物と合体したみたいな楽器じゃないかな (図②)。
  - ・名前が「ムジカーポ」だから、カポカポする感じの楽器がいいな (図②)。
  - ・いろいろなイメージがある。ぼくだったら、どんな楽器をつくろうかな。
  - ・わたしだったら○○のような楽器をつくれそうだ。
  - ※ 「ぼくだったら、どんな楽器をつくろうかな」と思案したり、「○○のような楽器をつくれうだ」と予想したりする姿を問いをもった姿とする。

#### このように働き掛けると【働き掛け2】

**マッチングカードを提示し、「ミラクル楽器 ムジカーポ」を表すために使うカードを選択させ、選択した理由を問う。**

- 「マッチングカード」を提示する。
  - ・説明「『ミラクル楽器 ムジカーポ』は一体どんな楽器になるんでしょうね。みんながいろいろな楽器を考えられるように、『マッチングカード』を用意しました。楽器のカードだけではなく、他にもいろいろありますよ」
  - ※ 「乗り物」「果物」「虫」「花」「鳥」「水中生物」「ロボット」等、様々なカテゴリーに関するものの写真をカードにしたものを提示する。
- 選択するカードと、選択した理由とを問う。
  - ・発問「『ムジカーポ』には、どのカードが使いそうですか。2~3枚選びましょう」
  - ※ カードをじっくり見る時間を設定する。
  - ※ 手当たり次第複数枚カードを選んでいる子どもには、全部使うのかどうか確認し、必要なカードを取捨選択させる。
  - ・発問「どうしてそのカードを選んだのですか」

- ※ 「選んだカードを途中で変えていいか」という子どもがいたら認める。
- 材料を用意し、楽器づくりに取り組ませる。
- ※ 中心となる材料（空き箱・空き缶・プラスチック容器）を見せ、どんな物があるか確認させる。そして、装飾やアレンジに使える材料を見せ、どんな物があるか確認させる。

### このようになり (G2)

- 「マッチングカード」を見て、どのカードが自分のイメージに合うか考える。
  - ・どのカードを使おうかな。まずは楽器のカードから1枚選ぼう。
  - ・「ミラクル」だから、生き物と合体させたい。動物カードを見よう。
  - ・お、ゾウの形が面白そうだな。どんな楽器を組み合わせようか。
- ※ 「マッチングカード」を組み合わせて表したいもののイメージを考えていたら、「**ツール活用能力**」を発揮したとみなす。
- 自分のイメージに合うカードを選択し、カードのどんなところを楽器づくりに生かすか考える。
  - ・私はこのゾウのカードと、太鼓のカードを組み合わせます。ゾウのいろいろな部分から、いろいろな音がするとミラクルになるからです。
- 自分のイメージに合うように、楽器づくりを行う。
 

<活動例>

  - ・ゾウの形をプラスチック容器と空き箱でつくる (図①)。
  - ・プラスチック容器や空き缶を付け、叩いたりぶつけ合わせたりして音を確認する。何度も鳴らして、音の響きや出る音を確認しながらつくる (図音①②)。
  - ・ゾウの体の部分をカラーセロファンやビニルテープで装飾する (図①②)。
- ★ 図① 基礎的な用具を扱う技能、及び材料の特徴を生かす技能
- ★ 図② 材料や用具を活用し、自分のイメージに合わせて表し方を発想・構想する力
- ★ 音① 楽器の演奏方法や、音色の違いに関する知識
- ★ 音② 音楽を形づくっている要素を聴き取り、表現を工夫する力

本時ここまで

### このように働き掛けると【働き掛け3】

タブレット端末を用いた相互鑑賞（レポート鑑賞）を行わせ、作品のよさや面白さ、アドバイスできそうな点を問う。

- 各作品の横にタブレット端末を設置し、相互鑑賞の時間を設定する。
  - ・指示「自分のイメージ通りの楽器ができていますか。今日は授業の最初に、みんながどんな楽器をつくったのか、レポート鑑賞をしたいと思います。各班の作品の近くに、タブレット端末が置いてあります。友達の作品を見て、よいところや面白いと感じたところをリポーターになったつもりで伝え、友達に撮影してもらいましょう」
  - ※ タブレット端末を8台用意し、作品の近くに設置する。
  - ※ 補助発問「作品のよさや面白さはどんなところかな。アドバイスできそうな点はあるかな。それはどんなところかな」
  - ※ 各グループを周りながら、個別に発問する。
  - ※ 単に「すごい」「かっこいい」という子どもには「どんなところが」と具体を問い返す。
  - ※ 各自が撮影した後、自分の作品をどのように評価されたのか、撮影された動画を見る時間を取る。
- 材料を用意し、楽器づくりに取り組ませる。
  - ※ 子どもに、必要な用具を確認する。

### このようになり (Gn)

- 自他の作品のよさや面白さに気付く。また、友達の作品を見て、自分なりの改善点を考える。(タブレット端末で撮影する)
    - ・〇〇さんの楽器の面白いところは、ゾウにいろいろな楽器が付いているところです。アイデアが面白いです。ゾウがもっと面白い音が出るように他にも材料を付けたり、きれいになるようにキラキラしている材料で飾ったりするとさらによくなると思いますよ（「**ツール活用能力**」）。
  - 自他の作品の評価を通して、自分の作品に対するよさや面白さ、改善点を実感する。
    - ・わたしの楽器が褒められてうれしい。確かに、もっといろいろな音が出たら面白そう。
    - ・キラキラする材料を使うと、「ミラクル」っぽくなるかもしれない。工夫してみよう。
    - ・(ゾウの体の部分を工夫する友達に) この部品のところに、〇〇な材料を入れると、面白い音が出るよ（「**協働性**」）。
  - ※ タブレット端末での撮影、友だちのよさや面白さ、改善点を伝える姿が見られたら、「**ツール活用能力**」「**協働性**」を発揮したとみなす。
- <活動例>

- ・ゾウの手の鼻の部分に空き缶を持たせる（図①②）。
- ・空き缶の中にビーズを入れ揺れると音が鳴るように固定する（図①②）。
- ・揺れてジャラジャラと音が出るように、何度も付け方を変えたり、位置を調整してつくり続ける。その都度、音を出して自分なりに納得のいく音が出るようにつくり、つくりかえる（図音①②）。
- ・アルミホイルやキラキラするビニルテープの貼り方を工夫し、ヒラヒラさせたり、ゾウの目や模様となる部分を装飾する（図①②）。

- ★ 図① 基礎的な用具を扱う技能、及び材料の特徴を生かす技能
- ★ 図② 材料や用具を活用し、自分のイメージに合わせて表し方を発想・構想する力
- ★ 音① 楽器の演奏方法や、音色の違いに関する知識
- ★ 音② 音楽を形づくっている要素を聴き取り、表現を工夫する力

#### このように働き掛けると【働き掛け4】

表現の過程を振り返らせ、工夫できた点と工夫できた理由を問う。

- 表現の過程を振り返らせる。
  - ・指示「納得のいく楽器になりましたか。どうやってその楽器ができたのか、振り返ってみましょう」
  - ※ 記録した写真や動画を見せる。
  - ※ 子どものつぶやきを認め、「このときどんなものを、どうやってつくっていたのか」と問い返す。
- 工夫できた点と工夫できた理由を問う。
  - ・発問「みなさんの楽器で、工夫できたところがありますか。それはどこですか。そして、どうしてその工夫を思い付いたのですか。ワークシートにまとめましょう」

#### このようになる

- 表現の過程で自分がしていた行為、使っていた材料やその効果を想起する。
  - ・わたしはこの楽器をつくっていたとき、空き箱を縦につなげて、ゾウをつくっていました。ミラクルなゾウに見えるように、アルミホイルやビニルテープを付けました。カラーセロファンを巻いたり貼り付けたりして、楽しそうなゾウ楽器になりました。
- 様々な資質・能力を発揮したことで、課題を解決できたことを自覚する。
  - ・楽器ができてとても嬉しかったです。早くこの楽器で演奏したいです（③態度）。動物のカードと大鼓のカードをよく見て、どんな形がよく考えてつくりました（「ツール活用能力」）。アルミホイルを巻き付けて貼ると、楽しいゾウになりました（図画工作科①知識・技能 ②思考力・判断力・表現力）。工夫したのは、鼻に持っている振ると鳴る楽器です。ジャラジャラと音が鳴るようにしました（図画工作科・音楽科①知識・技能 ②思考力・判断力・表現力）。リポート鑑賞をしてアドバイスをもらったので参考にしました（「協働性」）。

## 8 検証

### (1) 検証すること

- ① 構想した働き掛けにより、想定したC nになったか。
- ② 構想した働き掛けにより、想定した見方・考え方を働かせることができたか。
- ③ 構想した働き掛けにより、想定した資質・能力を発揮することができたか。
- ④ 子どもは発揮した資質・能力を自覚することができたか。

### (2) 検証の方法

- ① 働き掛け3を受けて、\_\_\_\_\_のように、鑑賞前の自分のイメージを広げて、工夫した表し方を考えて表現できたかどうかを、実際の子どもの姿や撮影した映像から判断する。
- ② 働き掛け2, 3を受けて、\_\_\_\_\_のように、「形や色などの造形的な特徴に着目して自分のイメージを基に考える」「音の出る仕組みを考えて表す」という姿が見られたかどうかを、実際の子どもの姿や撮影した映像から判断する。
- ③ すべての働き掛けにおいて、想定した資質・能力の発揮が見られたかどうかを、実際の子どもの発言や撮影した映像から判断する。
- ④ 働き掛け4を受けて、\_\_\_\_\_のように発揮した資質・能力を自覚することができたかを、活動後の子どもの発言やワークシートの記述から判断する。