

低学年3組 図画工作科学習指導案

授業日 平成29年9月29日(金) A校時

授業者 附属新潟小学校 教諭 堀田 雄大

会場 低学年3組教室

1 題材名

オータムンの部屋へようこそ！ —生活を飾る季節の工作—

2 本題材の価値

本題材は、新学習指導要領の第1学年及び第2学年の「A表現」に、次のように示されている。

A 表現

- (1) 表現の活動を通して、発想や構想に関する次の事項を身に付けることができるようにする。
イ 絵や立体、工作に表す活動を通して、感じたこと、想像したことから、表したいことを見付けることや、好きな形や色を選んだり、いろいろな形や色を考えたりしながら、どのように表すかについて考えること。
- (2) 表現の活動を通して、技能に関する次の事項を身に付けることができるようにする。
イ 絵や立体、工作に表す活動を通して、身近で扱いやすい材料や用具に十分に慣れるとともに、手や体全体の感覚などを働かせ、表したいことを基に表し方を工夫して表すこと。

次期学習指導要領の目標に示されているように、これからの図画工作科では「生活や社会の中にある形や色と豊かにかかわる資質・能力」の育成が求められている。作品をつくりだすことだけでなく、作品をつくることを通して、生活の中にある造形や美術の働きについての理解を深めていくことがねらいである。本題材で、子どもが季節に合う工作をつくることは、造形的な視点で生活の中にある事物を見直し、飾ることのよさや楽しさを理解することにつながる。

本題材は、家で飾る季節の工作を表す活動を行う。「オータムン」とは、秋の訪れを告げる妖精のことである。子どもは題材の導入時、この妖精を自分なりに表し、実際に外に連れ出して遊んだり撮影したりする。本題材では、この「オータムン」が住んでいる部屋を表現する。つくる際、「オータムン」の部屋を飾りたい場所とその理由を考え、秋の季節に合う工作をつくり、実際に飾ることで、造形や美術の働きを考えて生活を豊かにしていこうとする態度を育成することができる。季節とかかわる工作であるため、本題材では生活科の内容(5)「自然の様子や四季の変化、季節によって生活の様子が変わること気付くとともに、それらを取り入れ自分の生活を楽しくしようとする」といった学習活動と関連付けて単元を行う。このようにすることで、季節感を楽しんだり、身の回りの季節の特徴を理解することにつながるができる。また、生活科でも図画工作科でも、気付いたことを「マッピング」という活動を行わせる。「マッピング」は、気付いたことを付箋に書き出し、分類したり関係付けたりする思考を促す活動である。同単元内で「マッピング」を行うことで、両教科で分類したり関係付けたりする思考を育成することができる。

さらに、イメージを具体的に考えていくことができるようにイメージマップを活用させたり(ツール活用能力)、よりよい表現を考えられるように相互鑑賞をさせたり(協働性)する。

3 本題材で目指す姿

造形的な視点を基に「オータムン」の部屋のイメージを広げ、表し方を工夫して表現する子ども

具体的には、**形や色に着目し、自分のイメージと関係付けて考える「見方・考え方」**を働かせて、「オータムン」の部屋のイメージを広げ、面材・線材・塊材の特徴を生かして表す姿である。

※ 材料の特徴を生かすとは、覆う・張るといった面材の特徴、吊るす・巻き付けるといった線材の特徴、吊るして揺らす・敷き詰めるといった塊材の特徴を利用して、自分のイメージに合う造形活動を行うことである。

活動例)「オータムンが秋で遊んでいる感じの、ブランコや滑り台のあるような楽しい部屋を表したい」という思いをもつ。ストローを組み合わせて、滑り台の斜面をつくる。階段を付けたら、実際にオータムンを滑らせたりしながらちょうどいい角度に調整する。滑り台に紅葉やドングリを付けて飾り付ける。毛糸をフレームの網に結び付けて垂らす。垂らした毛糸の先に、ストローを短く切って椅子をつくり取り付ける。アルミホイルを小さく丸めて星のような形をつくり、遊具に飾り付ける。全体のバランスを考えて、アルミホイルを吊す飾りや、秋から想起される飾りを付ける。

4 本題材で育成する資質・能力

単元カード参照

5 指導計画 全6時間(180)

単元カード参照

6 指導の構想

これまでに子どもは、生活科の学習で秋探しを行い、季節の変化に伴い、生活の様子が変化してきたことをとらえている。具体的には、「前庭の木々の葉はまだ緑色でも、その下に落ちた葉は茶色になってること(自然の変化)」「夏に比べて、前庭にいる虫の種類が変わってきた。蝉が鳴いていた夏に比べて、今はコオロギや鈴虫を見つけることができる(生き物の変化)」「暑かった外の気温が下がり、涼しくなってきたこと(気温の変化)」に気付いている。そして様々な変化から、子どもは夏から秋に移り変わったことを感じている。また、変化に気付くだけでなく、秋ならではの遊びに親しんでいる。どんぐりのコマ回し、やじろべえや虫等の工作、もみじのこすりだし、落ち葉で絵を表すといった遊びである。このように、季節の変化や季節ならではの遊びをとおして、子どもは秋という季節に親しんでいる。

このような子どもに題材の導入では、秋の妖精「オータムン」づくりを提案する。「オータムン」は粘土と秋の植物でできた、秋の訪れを告げる妖精である。秋が大好きで、秋を感じる場所に行くことを好む。「オータムン」ができあがったら、前庭に連れ出して遊ぶことを提案する。子どもは、「オータムン」を前庭で遊ばせたり、遊ぶ様子を撮影したりして楽しむ。

このような子どもに、本題材では「オータムン」を飾る部屋づくりを提案する。ビニール袋に入れてロッカーにしまうのではなく、10月の作品展に飾ろうと伝える。さらに、作品展が終わったら家でも飾れるように、持ち運びができる部屋にすることを伝える。ここで、「オータムン」の部屋となる支持体を提示する(右写真)。子どもは、部屋の大きさや網目状の壁を見て「どんなところに飾ろうかな」「どんな部屋にしようかな」と思いを巡らす。このような子どもに「どこに飾りたいか。どんな部屋にしたいか」と問う。子どもは飾りたい場所を想起して、「〇〇がある部屋にしたい」と部屋のイメージをもち始める。しかしまだ、イメージは曖昧で、どのように表そうかという見通しももてていない状態である。このような子どもに次のように働き掛ける。

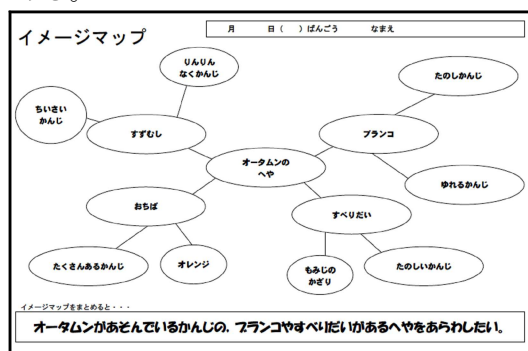


働き掛け1

「何が」「どんな感じか」という視点で表したいものを問う。

イメージを具体化し、問いをもたせるための働き掛けである。

曖昧なイメージをもっている子どもに、表したいものの特徴を考えさせるため「なにが」「どんな感じか」という視点を与え、思い付くものをイメージマップでまとめさせる。「秋の様子が分かる資料がほしい」という子どもがいたら、調べさせたり、生活科で活動した際にまとめたシートや作品等を提示する。子どもは、**形や色などに着目し、自分のイメージと関係付けて考える**「見方・考え方」を働かせて、表したいものの具体的な部分や「〇〇な感じ」という特徴を想起し、イメージを具体化する(②思考力・判断力・表現力、ツール活用能力)。



その後、再度表したいものを問うと、子どもは「オータムンが秋で遊んでいる感じの、ブランコや滑り台のあるような楽しい部屋を表したい」などと考える。このように表したいものを具体的にイメージしている姿を問いをもったとみなす。

働き掛け2

多様な材料を提示し触れさせ、気付いたことをマッピングさせる。

表現の見通しをもたせ、思考・判断・表現させるための働き掛けである。表したいものを具体的に考えている子どもが、必要な表し方を考えていけるように、多様な材料を提示する。本題材では折り紙、色画用紙、カラーセロハンといった、覆ったり張り付けたりできる材料(面材)、毛糸やP

Pテープ、カラー糸といった、吊るしたり巻き付けたりできる材料（線材）、紙粘土や松ぼっくり、ビー玉といった、吊るして揺らしたり敷き詰めたりできる材料（塊材）を提示する。様々な特徴があることで、子どもは「オータムン」の部屋のイメージに合う材料を選択し、その特徴を生かして表し方を考えていくことができる。

まず、材料に触れさせたり試しにつくらせたりする。子どもは、材料を使ってできそうなこと（紐を使えば吊せそう、紙を使えば包めそう等）を考えたり、実際につくることでイメージに合う材料の使い方を見いだしたりする。しかし、材料が多様であればあるほど、子ども一人ひとりが材料の特徴を知り、生かすには時間が掛かってしまう。そこで、気付いたことをマッピングする時間を取る。この活動は、子どもが材料について気付いたことを付箋に書き出し、材料の近くに貼っていくものである。こうすることで様々な材料の使い方や効果が可視化され、イメージに合う表し方を考えやすくなる。その後、マッピングした付箋を見る時間を設定する。子どもは、**形や色などに着目し、自分のイメージと関係付けて考える「見方・考え方」**を働かせて、自分のイメージに合わせて表し方を考える力を発揮し（②**思考力・判断力・表現力**）どう表せばよいか見通しをもつ。その後、造形活動を促すと、子どもは、基礎的な用具を扱う技能（①**知識・技能**）、自分のイメージに合わせて表し方を考える力（②**思考力・判断力・表現力**）、造形活動に主体的に取り組もうとする態度（③**態度**）を発揮して製作する。

働き掛け3

表したいものの内容や表し方の意図を伏せた状態で、タブレット端末を用いた相互鑑賞を行わせ、その様子を動画で記録させる。

自他の作品のよさや面白さを基に、よりよい表現を考えさせるための働き掛けである。一通り表現した子どもが、自他の作品のよさや面白さに気付けるように、相互鑑賞の時間を設定する。この鑑賞は、それぞれの作品で表したものの内容や表し方の意図を伏せた状態で行う。手順は次のとおり。

- ① 撮影用のタブレット端末を一人一台ずつ用意する。
- ② 鑑賞したい友だちの作品の前に行く。
- ③ 友だちの作品を見て、自分なりに「作品のよさや面白さ」を動画で記録する。
- ④ 自分の作品について友だちがレポートしている様子を、動画再生機能を使って確認する。

このような鑑賞活動を行うことで、子どもは友だちの作品をつぶさに見ることができ、自分なりの解釈をする中でそのよさや面白さに気付く（②**思考力・判断力・表現力**）ことができる。また、撮影された記録を見ることで、自分の意図とは違う解釈や、気付かなかったよさや面白さを知ることができる。そして、「次はもっと〇〇できそう」とよりよい表現方法へと目を向ける。この鑑賞活動で子どもは、**ツール活用能力**を発揮して撮影したり、**協働性**を発揮して互いのよさや面白さを伝え合ったりする。

相互鑑賞の後、よりよい表現を実現させるため、再度造形活動を促す。子どもは、友だちの表現や、レポートされて気付いたよさや面白さを基に、**形や色などに着目し、自分のイメージと関係付けて考える「見方・考え方」**を働かせて、基礎的な用具を扱う技能（①**知識・技能**）、自分のイメージに合わせて表し方を考える力（②**思考力・判断力・表現力**）、造形活動に主体的に取り組もうとする態度（③**態度**）を発揮して、表し方を工夫する。こうして、**造形的な視点を基にイメージを広げ、表し方を工夫して表現する子ども**となる。

働き掛け4

表現の過程が分かる写真や動画を提示し、「どんな作品ができたか」「どのように表したか」を問う。

発揮した資質・能力を自覚させるための働き掛けである。出来上がった作品と、表現の過程を記録した写真や動画を基に、学習を振り返らせる。その際、作品を紹介する発表形式をとり、子どもが相手意識をもって製作過程を振り返ることができるようにする。子どもは「イメージ通りの作品ができた」「〇〇がうまかった」等、感じたことを話す。そこで、「どんな作品ができたのか」「どのように表したか」という視点で、表現過程を振り返らせる。子どもは、表現の際に行っていた行為や、材料の使い方、工夫できた点などを振り返り、発揮した資質・能力を自覚する。

7 本時の構想 (本時 4/6時間)

(1) ねらい

形や色に着目し、イメージと関係付けて考えるという「見方・考え方」を働かせて、「オータムン」の部屋を飾るイメージを広げ、面・線・塊の材料の特徴を生かして表すことができる。

(2) 主張(展開) 4Q (60分)

このような子どもに (C0)

- ・遊ぶ場所がある部屋にしたいな。
- ・オータムンの他に生き物もいるといいな。
- ・早くつくりたいな。

このように働きかけると【働き掛け1】

- 「なにが」「どんな感じか」という視点を示す。
 - ・説明「みんな、どんな部屋になるだろうね」
- ※ 「こんなものを表したい」という子どもがいれば、数名の意見を採り上げる。その都度、「詳しく言うと?」「それはどんな感じ?」と問い返す。
 - ・指示「みんなの表したいものが、いろいろあるようですね。では、このイメージマップに表したいと思うものを書いてみましょう」
- ※ 真ん中には「オータムンのへや」と「飾りたい場所」を書くように指示する。
- イメージマップを配付する。
 - ・指示「では、イメージマップを配ります。『なにが』『どんな感じか』が分かるようにまとめていきましょう」
- ※ イメージマップの一層目には、「なにが」、二層目には「どんな感じか」を記入させる。
- 表したいものを問う。
 - ・発問「イメージマップにまとまりましたか。では、書いたものをまとめると、あなたはどんなものを表したいですか」

このようになり (C1)

- 自分の表したいものの部分やその様子を考える。
 - ・遊び道具といえば、ブランコとか滑り台があるね。
 - ・秋の生き物できそうだ。
 - ・ぼくのつくったドングリの鈴虫も使えそうだ。
- イメージマップに表したいものの特徴をまとめる。
 - ・ぼくの表したいものは・・・
 - ブランコー長い紐がゆらゆら揺れて楽しい感じ。
 - 滑り台ー落ち葉がたくさん付いていてきれいな感じ。
 - 鈴虫ーたくさんいてきれいに歌う感じ。
- 自分の表したいものを具体的にイメージする。
 - ・ぼくはブランコや滑り台の遊び道具があって、周りには鈴虫とかがいる部屋を表したい。
- ※のように、表したいものを考え、具体的なイメージをイメージマップにまとめて表したいものを記述している姿が見られたら、形や色に着目し、イメージと関係付けて考える「見方・考え方」を働かせ、②思考力・判断力・表現力とツール活用能力を発揮し、問いをもったとみなす。

本時ここから

このように働きかけると【働き掛け2】

- 前時までを振り返ったあと、マッピング活動の時間を設定する。
 - ・指示「では早速つくっていきましょう。材料を見てください」
- ※ テーブルに材料を並べる。写真と共に、どんな材料があるのか一目で分かるようにする。
- 材料を触ったり、試しにつくったりする時間を設定し、気付いたことをマッピングさせる。
 - 指示「いろいろな材料がありますね。ではこれから、材料に触る時間を取ります。材料をどのように使うことができるでしょうか。後で気付いたことをマッピングする時間を取りますから、気付いたことを付箋に書いておきましょう」
- ※ 補助発問「どんなことに気付きましたか」「どこを見てそう思いましたか」

- マッピングした付箋を見る時間を取った後、造形活動を促す。
- ・指示「いろいろな材料にマッピングができましたね。それではつくる活動に入りましょう」
- ※ どの材料を使うかが分かるように、タブレット端末で選んだ付箋を撮影させる。
- ※ はさみ、のり等、必要な道具を用意する。

このようになり (G2)

- 材料を見て、使えそうな材料に関心を示す。
 - ・あ、カラーセロファンだ。壁に使えそう。
 - ・ストローがある。滑り台に使えそう。
 - ・毛糸はブランコの紐にできそうだ。
- 材料同士を比較して、その材料ならではの効果や使い方に気付く。
 - ・このテーブルには、画用紙とかカラーセロファンとか紙がたくさんある。
 - ・紙とかカラーセロファンは、貼って壁にできそうだよ。
 - ・折り紙は、葉っぱの形に切ったら紅葉みたいになるよ。
 - ・毛糸とかストローは細い材料だ。
 - ・吊したら、ブランコとか何かぶらさげる飾りにできそうだ。
 - ・紙粘土がある。ドングリとか松ぼっくりも。丸い感じの材料だ。
 - ・紙粘土の形を変えていろいろな形の飾りができる。
 - ・どんぐりと松ぼっくりをぶらさげると、明かりになるね。
- ※ のような気付きを、付箋に書いて材料の近くに貼っていく。
- 自分のイメージに合う表し方を選択し、材料を組み合わせて部屋づくりを行う。
 - ・まずはストローで滑り台をつくらう。そしてブランコもつくらう。
 (活動例)
 - ・ストローを組み合わせて、滑り台の斜面をつくる。
 - ・階段を付けたら、実際にオータムンを滑らせたりしながらちょうどいい角度に調整する。
 - ・滑り台に紅葉やドングリを付けて飾り付ける。
 - ・毛糸をフレームの網に結び付けて垂らす。
 - ・垂らした毛糸の先に、ストローを短く切って椅子をつくり取り付ける。
- ※ のように、器の形とその表し方に着目していたら、形や色などに着目し、イメージと関係付けて考える「見方・考え方」を働かせているとみなす。
- ※ のように、面・線・塊の特徴を生かした表し方を行いながら自分の表したいものを製作する様子が見られたら、設定した①～③の資質・能力を発揮したとみなす。

このように働き掛けると【働き掛け3】

- 相互鑑賞の時間を設定する。
 - ・説明「様々な作品ができてきましたね。みんながいろいろなものを表しているようです」
 - ・指示「ここで、鑑賞の時間を取ります。周りを片付けて、自分の作品だけにします。友だちはどんな作品を表していたのかを考えて、ペアで活動しましょう」
- ※ 友だちの作品についてレポートした後、自分の作品についての記録を見直す時間を取る。
- ※ 友だちのレポートが聞こえるように、ヘッドホンを用意する。
 - ・発問「鑑賞して気付いたことはありますか」
- 再度造形活動を促す。
 - ・指示「では、もう少し時間を取ります。活動に入りましょう」
- ※ はさみ、のり等、必要な道具を用意する。

このようになり (Gn)

- 自他の表現のよさや面白さに気付き、よりよい表現を考える。
 (友だちの作品をレポートする)
 - ・〇〇さんの部屋は、エレベーターがありますね。中もキラキラしていてステキですね。
 - ・毛糸を吊してアルミホイールを付けて星みたいになっているのが面白いですね。
 (友だちからレポートされる)
 - ・滑り台に秋の飾りがあるのがステキですねと言われた。
 - ・ブランコもゆらゆら動くのが面白いと言ってもらえた。
 - ・滑り台もブランコも、もっといろいろな材料で飾ると面白いとアドバイスをもらったよ。

- よりよい表現になるように、表し方を工夫して表す。
(活動例)
 - ・アルミホイルを小さく丸めて星のような形をつくり、遊具に飾り付ける。
 - ・全体のバランスを考えて、アルミホイルを吊す飾りや、秋から想起される飾りを付ける。
- ※ _____のように、友だちの表現のよさや面白さを基に、面・線・塊の材料のを生かして表現する様子が見られたら、①～③の資質・能力を発揮したとみなす。
- ※ 自他の作品のよさや面白さを撮影したり、見直したりする様子が見られたら**ツール活用能力**を発揮したとみなす。
- ※ 友だちの作品のよさや面白さを見付けて、動画で記録したり伝え合ったりする様子が見られたら、**協働性**を発揮したとみなす。

(本時は、鑑賞活動まで)

このように働き掛けると【働き掛け4】

- 表現活動の過程の分かる写真や動画を提示する。
 - ・指示「どんな活動をしていたか、振り返ってみましょう」
- 作品と表現過程について振り返り、紹介する場を設定する。
 - ・発問「みんないろいろな活動をしていましたね。みんなは、どんな作品になりましたか。それは、どうやって表しましたか。みんなに紹介しましょう」

このようになる (C4)

- 自分の表現過程でしていた行為や様子を振り返る。
 - ・いろいろな材料を組み合わせて、とっておきの部屋ができた。
 - ・特に僕は、滑り台とブランコが気に入った。
- 学習のまとめとして、できあがった作品の特徴と表現方法とを振り返る。
 - ・ぼくは「オータムンが秋で遊んでいる感じの、ブランコや滑り台のあるような楽しい部屋を表したい」と思っていました。滑り台は、ストローを組み合わせてコースみたいにして本当に滑るようなものができました。ブランコは、毛糸を吊してゆらゆら揺れるものができました (①知識・技能, ②思考力・判断力・表現力)。レポート鑑賞で〇〇さんが星をつくっていて、いいなと思いました (ツール活用能力)。だから、アルミホイルで星をつくって飾りを付けたら、きらきらして、秋の夜みたいな感じになってすてきになりました。「オータムン」が本当に遊べるような部屋ができたのでとても嬉しかったです (③態度)。

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。

(2) 検証の方法

- ① 働き掛け2と3を受けて、_____及び_____のように材料の形や色を表したいものに見立て、表現に必要な材料の特徴を生かして表現していたかどうかを、活動の様子や記録、実際の作品から検証する。
- ② 働き掛け1, 2, 3を受けて、次のような子どもの姿が見られたかどうかを、イメージマップの記述、活動の様子や記録から検証する。
 - ア. _____のように、イメージマップに表したいものを具体的にまとめて、表したいものを考えている様子が見られたら、「見方・考え方」を働かせたとみなす。
 - イ. _____及び_____のように、材料の形や色を表したいものに見立てている様子が見られたら、「見方・考え方」を働かせたとみなす。
- ③ 働き掛け1, 2, 3において、設定した資質・能力が発揮されたかどうかを、活動の様子や記録、実際の作品から検証する。