

第1・2学年複式 図画工作科学習指導案【一日目】

平成29年2月9日（木）公開授業Ⅰ

平成29年2月10日（金）公開授業Ⅱ

会場 2階-M（小学校会議室）

授業者 新潟大学教育学部附属新潟小学校

教諭 堀田 雄大

1 題材名 思いDAY ビックリすごろく —動き・音・気持ちを絵で表そう—

2 本題材の価値

本題材では、子どもが「新潟総踊り祭り」と「音楽発表会」等の「動き・音・気持ちを含む感動体験」を絵に表す造形活動を行う。この2つの体験を提示するのは、子どもにとって長期間練習し、力を合わせて取り組んだ体験であり、具体的な様子や気持ちを想起しやすいからである。

例えば子どもは、「新潟総踊りで踊る自分が、ワクワクする気持ちで頑張っている様子」「音楽発表会で歌う自分が、温かい気持ちで心を込めて歌う様子」をイメージする。「□□な自分が○○なときの様子」という、目に見えない感情や思いを形や色で表現させることで、子どもはイメージを広げ、発想・構想を繰り返していくことができる。

従来でも、心に残ったことを絵に表す活動では、子どもが人や物だけでなく、そのとき感じた気持ちや思い等にまでイメージを広げて表現させる指導が行われてきた。しかし、活動が始まるとすぐに「先生できました」と、イメージが広がらない子どもや、「どうやって表せばいいですか」とイメージに合う表し方を考えられない子どもがいた。

このような子どもが、イメージを広げ、表し方を考えられるようにするためには、出来事を多様な解釈で考えさせるテーマの設定と、「形や色に着目する」という「見方・考え方」が働くようにする手立てが必要である。

そこでまず、イメージを広げていけるように、生活科の「ふりかえろう ぼくたちわたしたちの一年間」の学習と関連を図って題材を構成する。

感動体験で自分が何を感じていたのか振り返ると、子どもは「頑張ることができた」「心を込めることができた」等、自分自身への気づきをとらえる。こうすることで子どもは、「頑張ったときの様子」「心を込めたときの様子」について、「形や色に着目する」見方・考え方を働かせて、自分の表したいことについて発想・構想する力（②思考力・判断力・表現力）を発揮し、イメージを広げて考える。

また、本題材では子どもが描画材の表し方を想起し、イメージに合う表し方を考えていけるように思考ツールを使わせてツール活用能力を発揮させたり、相互鑑賞の場で、作品のよさや面白さを認め合えるようにして協働性を発揮させたりする。

図画工作科と生活科とを意図的に組み合わせ、図画工作科の「形や色などの造形的な要素に着目する」と生活科の「自分とのかかわりに着目する」という見方・考え方を働かせて表現させることは、それぞれの教科にとって次のような価値がある。

図画工作科では、思い出から感じたことを表す際に発想・構想の能力（②思考力・判断力・表現力）が高めることができる。生活科では、イメージを具体的に考える際に自覚的に自分の成長を感じ、自分自身への気づき（生活科①知識・技能）の質を高めることができる。

本題材では、作品を表す基となる材料として白のマーメイド紙を用いる。そこで、次の描画材を設定した。

①描画材

【ローラー】【野菜や身近な用具等のスタンプ】【筆】【ブラシ】【網】

②特徴

- ・ローラーは、難なく画用紙の大部分に色を付けることができ、流れのある表現に適している。
- ・スタンプは、容易に模様を付けることができ、様々な形の表現に適している。
- ・筆は、平塗り、点塗り、たらし込み、ドリップングができる。また、ストローで吹き流しができる。
- ・ブラシは、先端の細かい繊維を生かして、迫力のある表現をすることに適している。
- ・網は、スパッタリングを行う際に使うことができる。



3 本題材で目指す姿

イメージを広げて表し方を考え、工夫して表す子ども

具体的には、1年間の出来事を振り返る活動を通してもらった、すごろくのマス目に表すもののイメージ（例：新潟総踊りで踊る自分が、ワクワクする気持ちで頑張っている様子）を実現するために、様々な材料や用具からイメージに合った表し方を考え、意図（○○の様子を表したい）に応じて描画材の特徴を生かして表現する姿。

4 本題材で育成する資質・能力

	①知識・技能	②思考力・判断力・表現力	③態度
図画 工作 科	<ul style="list-style-type: none"> ○材料の形や色が表す効果に関する理解 ○基礎的な用具を扱う技能 ○材料の特徴を生かす技能 	<ul style="list-style-type: none"> ○自分の表したいことについて発想・構想する力 ○自分のイメージに合わせて表し方を考える力 	<ul style="list-style-type: none"> ○造形的な創造活動に主体的に取り組もうとする態度 ○自他の作品のよさや面白さをとらえようとする態度
生活 科	<ul style="list-style-type: none"> ○自分のよさや得意なことに対する自分自身への気づき 	<ul style="list-style-type: none"> ○過去の自分と今の自分を比べて考える力 	<ul style="list-style-type: none"> ○これからの成長への願いをもって意欲的に生活しようとする態度

5 指導の構想

まず、導入では生活科の学習で、大きなすごろくづくりを行う。このすごろくは、一年間の様々な出来事をまとめて、学級の様子を振り返り、できたことやうまくいったことを実感するという目的がある。子どもは、4月から今まで撮りためた写真の中から、自分に思い入れのある写真を選定し、色画用紙に貼り付け、文章で説明を加えてマス目をつくっている。マス目をつくることで、出来事と**自分とのかかわりに着目**し、「○○ができた」「頑張っていて取り組んだ」等の自分自身への気づき（生活科①知識・技能）を発揮している。

一通りマス目をつくると、子どもはコースにして遊びたいと願う。そこで、マス目をつなげてすごろくを遊ぶ時間を設ける。子どもは、遊んでは試行錯誤することを繰り返す。「さらによいコースにしたい」とコースの道筋やマス目の工夫ができないかと考える。ここで、さらにマス目がよくなるように、「スペシャルなマス目を絵で表そう」と提案する。子どもは、「スペシャルなマス目とはどんなものだろう。はやくやってみたいな」と表現意欲を高める。

このような子どもに、次のように働き掛ける。

働き掛け 1

「思いDAYランキング」の中で「新潟総踊り」と「音楽発表会」の動画を提示し、「どんな自分が」「どんな様子か」を問う。

問いをもたせるための働き掛けである。

子どもがこれまでの学校生活で体験した「新潟総踊り」「音楽発表会」の動画を提示する。この動画は、子どもにとって長期間練習を重ね、協力して取り組んできたものであり、本番で強い達成感を得た「感動体験」である。これを提示することにより、子どもは出来事と**自分とのかかわりに着目**し、体験の様子を明確に思い出す。

体験の様子を思い出した子どもに、この体験の中から自分の表したいものを一つ選んで絵に表すことを確認する。そして、「どんな自分が」「どんな様子か」を問う。すると子どもは、表したいことについて発想・構想する力（②思考力・判断力・表現力）を発揮し、「踊っている自分が」「頑張っている様子」などと、体験の具体的な様子や感じたことを想起する。

ここでイメージマップを提示し、表したいものを記述させた後、文章で表したいものをまとめさせる。子どもは「□□な自分が、○○な様子」とイメージをまとめ「どうやって表そうかな」と問いをもつ。

働き掛け 2

「□□な自分」の具体的な特徴を問う。

「どんな自分が」を表すのに必要な表し方を収集・判断させるための働き掛けである。

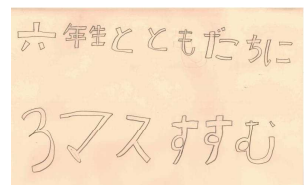
問いをもった子どもに、「□□な自分」の特徴を問う。子どもは、**形や色に着目して**、表したいことについて発想・構想する力（②思考力・判断力・表現力）を発揮し、イメージマップにまとめ（**ツール活用能力**）特徴を考える。例えば、「踊っている自分」なら、「ハチマキを付けて法被を着ている」「踊りの振り付けのこの部分の姿」「表情は○○」等である。

その後、画用紙を提示してクレヨンや絵の具等必要な描画材を用意して製作を促す。子どもは**基礎的な用具を使う技能**と**造形的な創造活動に主体的に取り組もうとする態度**を発揮し「□□な自分」を表す。

働き掛け 3

マッチングカードを提示し、「○○な様子」に合う表し方を問う。

「○○な様子」を表すのに必要な表し方を収集・判断させるための働き掛けである。



このカードは、材料や描画材の表し方を想起させるものである。本題材では、タンポ、ローラー、スパッタリング、たらし込み、吹き流し、ドリッピング、ブラシ、スタンプの8種類のカードを提示する。子どもは、**ツール活用能力**を發揮し、**表し方を比べたり、自分のイメージと表し方とを関係付けて考えたりして、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**)を發揮し「○○な様子」の表し方に気付き、材料を用いて**材料の特徴を生かす技能**と**造形的な創造活動に主体的に取り組もうとする態度**を發揮して表す。

働き掛け4

アイデアスライドショーを提示し、表現のよさや面白さを問う。

よりよい表し方に気付かせるための働き掛けである。アイデアスライドショーは、活動中の子どもが材料や描画材を使って表す際の「行為」と、その「効果」が記録されている。これを提示し、表現のよさや面白さを問う。子どもは、自他の作品のよさや面白さをとらえる態度(③**態度**)を發揮し、友達の「行為」と材料や描画材の「効果」とに有用性を感じ、自分の表現に取り入れる。その後さらに製作を進める時間を設定することで、**材料の特徴を生かす技能**と**造形的な創造活動に主体的に取り組もうとする態度**を發揮して**イメージを広げて表し方を考え、工夫して表す子ども**なる。

働き掛け5

リポート鑑賞の時間を設定した後、活動を振り返らせる。

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。リポート鑑賞とは、作品のよさや面白さ、工夫できた点について、互いにインタビューしながら共有する(**協働性**)活動である。子どもは、自らの表現のよさや面白さ、工夫できたことを振り返り、資質・能力を發揮したことを自覚する。

6 指導計画 全7時間 (21Q)

別紙「単元カード」参照

7 本時の構想<第1日目> 6/9時間 (60分授業)

(1) 本時のねらい

すごろくのマス目に表すもののイメージ(例：新潟総踊りで踊る自分が、ワクワクする気持ちで頑張って踊っている様子)を実現するために、様々な材料や用具からイメージに合った表し方を考え、意図(○○の様子を表したい)に応じて描画材の特徴を生かして表現することができる。

(2) 展開

学習活動と子どもの姿 ☆資質・能力	教師の働き掛け
<p>1 表したいものを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ぼくが表したいものは「新潟総踊り祭りでワクワクする気持ちで頑張って踊っている様子」だ。 ・私は「音楽発表会でみんなと心を合わせて温かい気持ちで心を込めて歌う様子」を表したい。 <p>2 「○○な様子」を表すために必要な「動き・音・気持ち」に気付く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・歌っている様子だから、歌う感じが必要じゃないかな。 ・踊っている様子って、どんな様子だろう。 ・動画で確認しよう。 ・イメージマップで確認しよう。 ・踊っているときは、はずむ感じとかリズムにのる感じがあったんだね。 ・踊っているときは、興奮してワクワクする気持ちもあったな。 ・動きとか、音、気持ちが必要だ。 ・けれど、どうやって表せばいいの。 <p style="text-align: right;">☆図画工作科②</p> <p>3 「動き・音・様子」を表すための表現方法を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ほら、音楽を表した時みたいに、ローラー 	<p>○発問「みんなが表したいものは、どんなものですか」 ※数名に指名して発表させる。</p> <p>○発問「『○○な様子』の中で、自分の他に何を表せそうですか」 ※表したいものをまとめたイメージマップを確認するように指示する。</p> <p>○学習問題を提示する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「○○な様子」の「動き・音・気持ち」を絵に表そう。</p> </div> <p>○発問「『動き・音・気持ち』を表すには、どんな方法があるかな」</p>

- とかタンポを使えばできるんじゃないの。
- ・ああ。だったら「マッチングカード」があるね。
- ・なるほど。こんな表し方があったんだね。
- ・8種類あるよ。
- ・どの表し方が使えそうだろう。
- ・はずむ感じだったら、タンポが使えそうだよ。ポンポンすると、はねる感じになるよ。
- ・ワクワクする気持ちは、ドリッピングを使うとどうだろう。はじける感じがして、ワクワクが表せそうだよ。

★図画工作科①②

3 自分の表したい「動き・音・気持ち」と、「マッチングカード」の表し方とを関係付ける。

- ・ぼくは、踊っているときの「はずむ感じ」をタンポで表そう。ポンポンが使えそうだ。
- ・ワクワクする気持ちはドリッピングにしよう。いろいろな明るい色でドリッピングをすれば、ワクワクしている感じが表せそうだ。

★図画工作科②， ツール活用能力

○説明「いろいろな表し方が分かるように、『マッチングカード』を用意しました」
【働き掛け3-①】

- ※タンポ，ローラー，スパッタリング，たらし込み，吹き流し，ドリッピング，ブラシ，スタンプの8種類のカードを提示する。
- ※それぞれの技法を使うと，どんな感じになるのか効果を確認する。

○説明「いろいろな表し方がありますね。自分のイメージに合う表し方は、どれですか」
【働き掛け3-②】

- ※「マッチングカード」を小さくしたシールを配付する。

4 必要な描画材を選択して，製作を行う。

(実際の様子)

- ・画用紙の上に，前時までに製作した「踊る自分」を置き，配置を考える。
- ・タンポを用いて，ポンポンとリズムよくたたいて踊りで「はずむ感じ」を表す。
- ・製作の途中，どのように踊っているか確かめるために映像を見返したり，踊りの曲を聴き直したりする。
- ・ドリッピングのための筆を用意する。
- ・画面の，自分を置いた上側に明るい色（例えば黄色やオレンジ等）でドリッピングを行う。
- ・ドリッピングをする際は，リズムに乗りながら楽しんで行う。

★図画工作科①③

★生活科①

○指示「表すのに必要な道具は，こちらにあります。では，活動を始めましょう」

- ※タンポ，ローラー，スパッタリング，たらし込み，吹き流し，ドリッピング，ブラシ，スタンプを行うために必要な道具を提示する
- ※会場を分け，新潟総踊りや音楽発表会の映像を見ることのできるようしておく。

5 本時の表現過程を振り返り，自他の作品のよくできたところや工夫できたところを見付ける。

- ・ぼくの作品は，新潟総踊りで踊っている様子です。ワクワクする気持ちで頑張って踊っている様子を表そうと思っていました。タンポでポンポンと跡を付けていたら，はずむ感じになりました。ドリッピングをして，ワクワクしている気持ちを出すことができました。
- ・〇〇さんの作品のいいなと思ったところは，ぼくの踊っているところとは違って，ローラーの跡を付けているところです。動いている感じが出ていていいと思います。
- ・〇〇さんは動いている感じがいいと思うので，今度はリズムも出るといいと思います。例えば，タンポで小さいのや大きい跡を付けるとリズムが出ると思いました。

★図画工作科③， 協働性

○指示「時間になりました。今日できた作品や活動の様子を振り返ってみましょう」

- ※子どもを一カ所に集合させ，製作途中の作品について，「どんな作品か」「よくできたところ」について数人指名し，説明させる。
- ※子どもの説明後，「〇〇さんの作品についてどう思いますか」と問い，よさや面白さ，アドバイスできる点を問う。

(3) 評価

自分のイメージに合う描画材を選択してイメージマップにマッチングカードのシールを貼っている。(発想・構想の能力)

選択した描画材の効果を考えて，その特徴を生かした表し方をしている。(創造的な技能)