

1年2組 図画工作科学習指導案

授業日 平成26年7月8日(火) 5校時
授業者 附属新潟小学校 教諭 堀田 雄大
会場 1年2組教室

1 題材名 「不思議の庭の生き物たち～出会い～」

2 本題材の価値

本題材は、学習指導要領図画工作科の第1学年及び第2学年の以下の指導内容を受けて設定する。

表現(2)

- 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。

本題材では、物語の内容を絵に表す活動を行う。具体的には、子どもの興味を惹く物語を提示し、「とても面白いお話だった」「続きも考えてみたい」「感じたことを、ぜひ絵に描いてみたい」という思いを引き出した上で、物語に出てくる登場人物やもの、風景などを絵に表させる活動である。

物語を絵に表す時、子どもは発想構想の能力をくり返し発揮しながら、「なにを」「どのように」絵に表すかという思考や判断を行っている。発想構想の能力とは、形や色、イメージなどを基に想像をふくらませたり、表したいことを考えたり、計画を立てたりするなどの能力である。この力は、子どもが表現をする活動全般において、「なにを」「どのように」表現するかという思考・判断を促し、作品をつくる過程で、繰り返し発揮される。

物語を絵に表す活動においては、特に「想像をふくらませる力」が大切である。それは、子どもが物語の内容を知った際、それが自分にとって実際には体験したことのない事実であっても、そこに出てくる人物や事物、風景などを想像することが絵に表すための基本となるからである。そして子どもは「想像をふくらませる力」を発揮することで、物語における「なにを」にあたる具体と「どのように」といった、具体の形や色、イメージを自分で考えていけるのである。ここでの、形や色、イメージとは想像をふくらませるための基になるものではなく、想像をふくらませることで考え出された、絵に表すための形や色、イメージのことである。

低学年の子どもは、絵本や物語の読み聞かせを好む。登場人物に、自分自身を重ね合わせて、主人公になったつもりで物語の世界に自分自身を代入させ、想像をふくらませながら、話の内容を味わうように読んでいる。

このような子どもは、想像したことを絵に表す活動にも意欲的である。「もしも、自分が主人公だったら」などと投げ掛ければ、自分の思いのままに想像をふくらませ、物語の内容を自分なりに考えていくこともできる。

しかし、意欲的に絵に表そうと考えている子どもたちの中にある「想像をふくらます力」は、それぞれに差がある。子ども一人ひとりが「こんな絵を描きたい」という思いを大切にすることは勿論であるが、だからといって個人に「なにを」「どのように」表すかを委ねるだけでは、想像をふくらませて描ける子どもと描けない子どもが出てきてしまう。

そこで本題材では、起承転結の物語を教師が創作し、承転結の場面に「多様な解釈のできる言葉」を入れる。これは、一見意味の分からない言葉でも、物語の文脈を手がかりに、子どもが自分で想像をふくらませて描くことのできる人物や事物の名前のことである。そして、「多様な解釈のできる言葉」を絵に表したものを基に、物語の転の場面を子どもに考えさせ、それがどんな内容であるか交流させる。交流によって、子どもは「なにを」「どのように」表すのかをより具体的に考えていく。このような学習を通して、子どもは自分の力で「なにを」「どのように」表すのかを考え、「想像をふくらませる力」を培っていくことができるのである。

3 本題材で学びをつなぐ力を高めた姿と学びをつなぐ力

本題材では**想像をふくらませて表現する子ども**を目指す。具体的には、**自分の考えた物語の内容に出てくる「なにを」にあたる具体と「どのように」にあたる形や色、イメージとを関連付け、自分で考えた物語の人物、事物、風景などを絵に表す姿**である。この姿が、本題材で学びをつなぐ力を高めた姿である。

このような子どもの姿への変容を促すためには、子どもが発想構想をくり返し行いながら絵を描くことを通して、想像をふくらませる力を培うための働き掛けが必要である。

そのために、まず、教師が起承転結の物語を作成し、導入で起と承の物語を聞かせる。承の物語には「多様な解釈のできる言葉(『よっこりん』『モドールモドール』『ブンバボじいさん』)」を入れておく。この時子どもは、物語に興味をもち「次にどんな話になるのだろう」と考えながら、「『よっこりん』とは、どんなものか?」などと考え始める。そして**関係付けるすべ**を用いて、**これまで知っている生き物の特徴**と**承の物語の内容**とを関係付け、「よっこりんはこんなものかもしれない」と考えだす。このような姿は、登場人物に限定されてはいるものの想像をふくらませ始めている状態である。



次に、多様な解釈のできる言葉を絵に表させる。ここでは、子どもが「こんなものかもしれない」といった思いや意欲を大切に、「絵に表して教えてほしい」といった提案をする。

その後、結の物語を聞かせる。すると子どもは**関係付けるすべ**を用いて、**起承の物語の内容**と**結の物語の内容**とを関係付け、**転の物語の内容**を考える。ここで考えだされる物語の内容には、子どもが絵に表したい「なにを」の具体が含まれている。このような子どもが、想像をふくらませ、転の物語の「なにを」を「どのように」表してあげようか考えさせるために、実際に前庭に出て物語を語らせる。そして、「お話にでてくるものを、どのように表しますか」と問う。子どもは、**関係付けるすべ**を用いて**自分の考えた物語「なにを」にあたる具体**と**これまで知っている生き物や事物の特徴(前庭で想起されたり、得られたりした情報)**とを関連付け、「どのように」にあたる形や色、イメージを考えだす。その後、自分の考えた物語を絵で表現させる。すると子どもは、**関係付けるすべ**を用いて、**自分の考えた物語の内容**に出てくる「なにを」にあたる具体と「どのように」にあたる形や色、イメージとを関連付け、**自分で考えた物語の人物、事物、風景などを絵に表す**。このようにして、目指す子どもの姿になる。

4 指導計画 題材カード参照

5 指導の構想

導入では、子どもに絵を描くもとなる設定の物語(起の物語)を読み聞かせる。ここで、物語の要件は3つある。①起承転結のストーリーであること②承結には「多様な解釈のできる言葉」を入れておくこと③転は子ども自身が考えること、である。

子どもにはまず、創作話(起の部分)を読み聞かせる。概略を下に示す。

ここは、附属新潟小学校の前庭。主人公の「あなた」と、その「友だち」の2人が築山で遊んでいました。築山には、緑のマットが敷いてある坂があります。2人が遊びながら、緑マットの坂を転がると、とんでもないことが起きてしまいました・・・

ただ読み聞かせるだけでなく、子どもが興味をもてるように、前庭の写真や、映像を提示する。そして登場人物がどうなったのかなど、内容を大まかに確認する。子どもは、附属新潟小学校の自分と同じような子どもが、坂を転がったことで大変なことが起きたと知り、「次はどうなるのだろう」と考えるだろう。「きっと大変なことは、〇〇かもしれない」と話の続きを予想する子どもも出てくる。このように、次の展開に興味をもったところで、次の働き掛けを行う。

働き掛け1

「多様な解釈のできる言葉」を複数入れた教師の創作話(承の部分)を聞かせ、『よっこりん』の特徴をイメージさせた後、絵に表させる。

自分の表したいものをイメージさせ、「どんな生き物になるかな」と問いをもち、物

語の一部について想像をふくらませるための働き掛けである。物語に興味をもった子どもに、創作話(承の部分)を読み聞かせる。ここには『よっこりん』と『モドールモドール』という「多様な解釈のできる言葉」を入れておく。概略を下に示す。

転げ落ちた2人は、なんと体が小さくなってしまいました。そして、少し歩いているとガサガサと音がして『よっこりん』という不思議な生き物が現れました。2人は、おそろおそろ『よっこりん』に話し掛けました。すると、『よっこりん』は、「もどに戻りたいなら、『モドールモドール』という薬が必要だよ」と教えてくれました。そして、『よっこりん』は「あなた」と「友だち」を背中に乗せて前庭のどこかにある『モドールモドール』を探し始めました。

子どもは、「一体何が出てきたのだろう」「『よっこりん』で、なに？」などと考えながら物語の内容をとらえる。不思議な生き物が何であるか疑問を抱いた子どもは、「きっと、〇〇みたいな生き物じゃない」と思い付きの意見を出す。この時子どもは、**関係付けるすべ**を用いて、**これまでに知っている生き物の特徴と承の物語の内容(前庭であること、草むらであること、不思議な生き物であること)**とを関係付け、「**こんな生き物かもしれない**」と考えだす。このような姿が見られた時、問いが生まれたと判断する。ただし、子ども一人ひとり思い描くものは違うため、意見発表だけでは伝わらない。そこで、「絵に表して、どんなものが教えてほしい」と教師から提案する。この時の子どもは、描きたいものを決め、『よっこりん』はどんな絵になるかな」と考えている状態である。同時に、子どもは不思議な生き物について「どのように」表そうかと想像をふくらまし始めた状態である。子どものつぶやきや、「きっとこんな形や色なんじゃないかな」といった発言が見られたとき、次の働き掛けを行う。

働き掛け2

創作話(結の部分)を聞かせ、「何がどうなって、こんな終わり方になったのかな」と問う。

子どもに、絵に表すものの人物や事物、風景を考えさせるための働き掛けである。『よっこりん』を絵に表した子どもは、「結局(承の後)続きはどうなったのだろう」と考えている。このような子どもに、創作話(結の部分)を聞かせる。概略を下に示す。

2人は何とか『ブンバボじいさん』から「モドールモドール」の薬をもらい、体の大きさも元に戻りました。すると、ちょうど教室から「おーい、授業始まるよ」と2人を呼ぶ声が聞こえてきました。2人は、笑いながら教室に戻りました。

子どもは、「あれ、お話はこれで終わりなの?」「『ブンバボじいさん』で誰?」と疑問をもつ。そこで、物語の途中が抜けていることを知らせ、「何がどうなって、こんな終わり方になったのかな」と問う。すると子どもは、**関係付けるすべ**を用いて、**承の部分の内容と結の部分の内容**とを関係付け、**転の部分の話の内容**を考える。こうすることで、子どもは「なにが」「どのように」になったのか、承の後に起こった物語を自分の思いのままに考える。ここで、考えたことを原稿用紙に書かせ、転の物語で起こった内容をまとめさせる。すると子どもは「なにが」「どのように」起きたのかをまとめると同時に、承の物語の「なにを」といった人物や事物、風景といった内容を考えていく。子どもが転の部分の物語を原稿用紙にまとめ終え始めたら、絵に表すものを考えたと判断し次の働き掛けを行う。

働き掛け3

どんな物語をつくったのか、『よっこりん』を基に、前庭に出て物語を語らせる。

子どもが想像をふくらませ「なにを」「どのように」表すのか、登場人物や事物、風景の形や色、イメージを考えさせるための働き掛けである。原稿用紙に書き終えた子どもは、大体の内容をつくってはいるものの、その物語に出てくる人物やもの、風景などについて具体的な形や色、イメージは曖昧である。そこで、それぞれのつくった物語がどういう展開で、何がでてくるのかをペア同士交流させる。その際、それまでに描いた『よっこりん』と転の物語の原稿用紙を持たせ、実際に前庭に出て物語を語らせる。子どもは、例えば「2人と『よっこりん』はきっと築山のトンネルに行き、『ブンバボじいさん』に会って、薬をもらったんだよ」などと説明する。この時互いの物語の内容を聞き、共通点や相違点に気付く子がいたり、そこから新しいアイデアを得たりする子もいる。また交流の際、子どもは「どこで物語を読もうか」「物語に合った場所はどこかな」などと考え、自分の物語にでてくる風景や事物に似ている場所を選ぶ。そこで、その場にある事物や景観を観察し、絵に表すための具体的な形や色、イメージを得

る。交流が終わった後、子どもたちを集め次の働き掛けを行う。

働き掛け4

「お話にでてくるものを、どのように表したいですか」と問う。

表したいものの形や色、イメージを具体的に考えさせるための働き掛けである。前庭で物語を語り終えた子どもに「お話にでてくるものを、どのように表したいですか」と問う。子どもは、**関係付けるすべ**を用いて**自分の考えた物語の「なにを」にあたる具体と今までに知っている生き物や事物の特徴(前庭で語ることで想起されたり、得られたりした情報)**とを関連付け、「『ブンバボじいさん』はトンネルに住んでいて、石みたいな形の虫のような生き物にして描こう思いました」「もし自分が小さくなった時に草を見たら、草はきっとすごく大きいので、草を大きく描こうと思った」などの**「どのように」にあたる形、色、イメージ**を考えだす。これらをワークシートに書かせる。このワークシートには、「でてくるもの(=なにを)」を書く欄と、「どのように」を書ける欄を設ける。

その後、働き掛け2で表した『よっところりん』の絵を基にさせて、自分の考えた物語を絵で表現させる。すると子どもは、**関係付けるすべ**を用いて、**自分の考えた物語の内容に出てくる「なにを」にあたる具体と「どのように」にあたる形、色、イメージとを関連付け、自分で考えた物語の人物、事物、風景などを絵に表す**。このようにして、目指す子どもの姿になる。これが、目指す子どもの具体である。

6 本時の構想

(1) ねらい

関係付けるすべを使って、自分の考えた承の物語の「なにを」「どのように」表すかを考えることを通して、物語を絵に表す具体と、その形や色、イメージを考えだすことができる。

(2) 主張(展開) 3Q(45分)

このような子どもに (C0)

- 起の物語の内容を知っている。
 - ・ 2人は一体どうなるの？
 - ・ きっとぶつかって空に飛んじやうとか。
 - ・ 坂を転げ落ちたら、変な世界に行くんじゃない。

このように働き掛けると【働き掛け1】

- 承の物語を聞かせる。
 - ・ 説明「続きが気になってるようですね。では、承の物語を聞かせますね」
- 『よっところりん』はどんなものか、考えを出させる。
 - ・ 説明「みんなの知らない生き物が出てきましたね」
 - ※『よっところりん』で、こんな生き物かもしれない」という子どもの声を取り上げ、「みんな『よっところりん』がどんな生き物かいろいろ考えているみたいだね」と投げ掛ける。
 - ・ 指示「みんな頭の中にあるものは違うようだね。では、絵に描いて教えてほしいな」

このようになり (C1)

- 承の話聞き、不可解な名前の生き物に疑問をもつ。
 - ・ え？『よっところりん』って、なに？
 - ・ 生き物なのかな？
 - ・ 『よっところりん』は虫っぽい？
 - ・ けどさ、どんな生き物なの？
- 『よっところりん』の特徴を考える。
 - ・ 『よっところりん』は、虫っぽくてさ、コロコロ転がる感じじゃない？
 - ・ 丸いってこと？
 - ・ いや、『よっところりん』は、軽くジャンプするバッタみたいなやつじゃない？
 - ・ 人によって違うな。
 - ・ 正解なんてないよ。けど、うまく言葉にできないな。
- 『よっところりん』を絵に表す。
 - ・ 丸くてコロコロする『よっところりん』を描こう。
 - ・ どんな色で描くかな。

- ・形はだんごむしみたいな感じかな。
- ・バッタみたいだから、足を太く描こう。

このように働き掛けると【働き掛け2】

- 結の部分聞かせる。
 - ・説明「自分で考えた『よっところりん』が描けましたね。さて、それでは、この後物語がどうなったのか聞かせますよ」
 - ※どんな内容であったか、あらすじを確認する。
- 「何がどうなって、こんな終わり方になったのかな」と問う。
 - ・説明「おや、腑に落ちない様子ですね。」
 - ・説明「あ、しまった。物語の途中をどこかに落としてきてしまいました。途中の話が分からなくなっちゃった」
 - ※「けど、多分みなさん、予想できるんじゃないかな」と意識づける。
 - ・発問「では、終わりまでに何があったんでしょうね。何がどうなって、こんな終わり方になったのかな」

このようになり (C2)

- 結の部分を知り、転で何が起きたのか疑問に思う。
 - ・あれ？これで終わり？
 - ・『ブンバボじいさん』て何？気になる！
 - ・これじゃあ、何があって「モドールモドール」をもらったのか分からないよ。
 - ・つながらないなあ。何が、どうなったの？
- 何がどうなって結になったのか考える。
 - ・きっとさ、2人と『よっところりん』は草むらを探検して、トンネルのところまで行って、そこに『ブンバボじいさん』がいて、薬をもらって帰ったんだよ。
 - ・『よっところりん』は2人を背中に乗せてとんだんだよ。それから築山に行って、緑のマットをはぐったら秘密の階段が出てきて、下に行ったら『ブンバボじいさん』がいて、薬をもらって帰ったんじゃないかな。

ここから本時

このように働き掛けると【働き掛け3】

- どんな物語をつくったのか、ペアをつくり、前庭に行って交流する。
 - ・説明「いろいろなお話が生まれましたね。友だちのお話も聞いてみたいですよ」
 - ・指示「では、前庭に行ってどんなお話になったのか、お話を聞かせてあげてください。ここに自分の物語があると思う場所でお話しましょう」
 - ※物語をペアで伝えたら、教室に戻るように言う。
 - ※持ち物を『よっところりん』の絵と『原稿用紙』であることを確認する。
 - ※「自分の物語がある」ということに疑問をもつような姿が見られたら、物語に合う場所はどこかと問い返し、内容と一致できるような場所であることを確認する。

このようになる (C3)

- 自分の考えた物語を交流し、共通点や相違点に気付く。
 - ・ぼくの考えた物語は、〇〇さんのと似ているね。だって、トンネルに行くんだよ。
 - ・私の物語は、〇〇さんと全然違った。階段に入るなんて思い付かなかったな。
 - ・すごいアイデアだね。
 - ・階段、わたしも登場させようかな。
- 自分の物語を語る場所を、その内容に合わせて選ぶ。
 - ・よし。トンネルに行ってお話をしよう。
 - ・緑の坂に行ってお話をしよう。
 - ・トンネルって、結構暗いな。こんな場所に『ブンバボじいさん』がいたのかな。
 - ・緑の坂がめくれて階段があったら、やっぱり面白そう。どの辺りに階段を描こうかな。
 - ・草がたくさんあるな。小さくなったら、どんなふうに見えるんだろう。
 - ・しゃがんで見てみよう。
 - ・お、なんだかいつもと違った中庭に見えるな。
 - ・虫みたいに小さくなると、草ってこんなに大きく見えるのか。
 - ・あ、石が落ちてる。これ、『ブンバボじいさん』のもとになるかもしれないぞ。

このように働き掛けると【働き掛け4】

- 「お話にでてくるものを、どのように表しますか」と問う。
- ・ 説明「いろいろなお話がありますね。友だちの話聞いて、自分のお話少し変わったよと言う人もいます。それに、前庭に行ってみて、こんな絵になりそうだな、と形や色や大きさなどを考えている人もいますね」
- ※ 「どのように」と問うても、抽象的であるため1年生には何を問うているか伝わらないと考えられる。そこで、具体的に「○○を△△色で描きたい」や「○○を△△みたいな形で描きたい」と言っている子が見られたら、「どのように」とは例えば○○さんが言うような形や色、大きさなどのことであることを伝える。
- ・ 発問「こんな絵になりそうだな、と考えた人に、物語の内容をどのように表すか書いてみます。お話にでてくるものを、どのように表しますか」
- ※ 数人に発表させた後、ワークシートを配布する。

このようになる (Cm)

- 絵に描く具体の形や色、イメージを考える。
- ・ 『ブンバボじいさん』を石みたいに描こうと思いました。理由は、トンネルに行ってみたら、石があって、『ブンバボじいさん』みたいに見えたからです。
- ・ 周りの草を、とても大きく描こうと思いました。理由は、前庭の草は小さいけど、お話をしている、小さくなったらどんな草になるのかなと思って、しゃがんで見てもたら、草が大きく見えたからです。

本時ここまで

このように働き掛けると【検証のための働き掛け】

- 「何を、どのように表すか」と考えたものを基に、絵に表させる。
- ・ 説明「ワークシートに、なにをどのように表すかが書けたようですね」
- ・ 指示「では、書いたことを基に、絵に表してみましょう」
- ※ ここで、画用紙を配る。

このようになる (Cn)

- ワークシートに書いた「何を」「どのように(色、形、イメージ)」を絵に表す。
- ・ 僕が考えた承の物語は、2人が『よっところりん』と草むらを探検して、トンネルのところまで行って、そこに『ブンバボじいさん』がいて、薬をもらって帰ったという話だった。ワークシートには、例えば『ブンバボじいさん』を石みたいに描くとか周りの草をとても大きく描くと書いた。他にも、出てくる人や前庭の風景を、見たことや感じたことをもとに形や色、イメージを考えて絵に表して描こう。

7 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「考えるすべ」を用いて、課題解決に必要な情報(物語の内容にかかわる形・色・イメージ)と、既有事項(今までに知っている生き物や事物の特徴)とを関係付けるができたか。
- ② 構想した働き掛けにより、学びをつなぐ力を高めた姿になったか。

(2) 検証の方法

- ① 働き掛け4を受けて、「関係付けるすべ」を用いて()のように、自分の考えた物語に出てくる具体と()のように今までに知っている生き物や事物の特徴(前庭に出て想起されたり、得られたりした情報)とをつないで、物語の内容にかかわる形・色・イメージを考えだすことができたかどうかを、発言やワークシートの記述から検証する。
 - ② 検証のための働き掛けを受けて、「関係づけるすべ」を用いて()のように、自分で考えた物語の内容と()のように、物語に出てくる具体の形や色、イメージとを関連付けて絵に表しているかどうかを、絵を描く様子や、作品から検証する。
- ※ 上記①②の両方をもって、表れありと判断する。