

第3学年2組

図画工作科学学習指導案

授業日 平成27年6月22日(月) 5校時

授業者 附属新潟小学校 教諭 堀田 雄大
会場 多目的ホール

1 単元名 A Hole New World～毛糸を使ってゆらゆらビヨンビヨン～

2 本単元の価値

本題材は、学習指導要領第3学年及び第4学年の内容A表現(1)に準拠して設定したものである。

(1) 材料や場所などを基に造形遊びをする活動を通して、次の事項を指導する。

ア 身近な材料や場所などを基に発想してつくること。

イ 新しい形をつくるとともに、その形から発想したりみんなで話し合ったり考えたりしながらつくること。

ウ 前学年までの材料や用具についての経験を生かし、組み合わせたり、切ってつないだり、形を変えたりするなどしてつくること。

本題材では、毛糸を材料とし、フラフープやネットが吊されている場所を使った造形遊びを行う。3学年及び4学年の造形遊びは、前学年までの「材料を基に」から、「材料や場所を基に」となり「場所」が加わる。子どもは、材料と場所とかかわらせながら、つくりたいものや遊びたいことを考えていくのである。この際、提示した場所に材料をかかわらせる活動を行っても、子どもは提示された場所と材料とを組み合わせるにつくったり遊んだりできなかつたり、表現に行き詰まると「次はどうすればよいか分からない」といったりする姿があった。

そこで本題材では、創作話の内容や場所の特徴をきっかけにして、子どもが材料と組み合わせながら活動ができるようにする。本題材における場所には、空間的な特徴(穴が開いたものがたくさんある)と、体感する特徴(揺れる・伸縮する)を設定する。このようにすると子どもは、毛糸を穴に結び付けるといった行為を行いながら、場所にあるものを揺らしたり伸縮させたりする。このとき「毛糸という材料なら、〇〇ということができそうだな」と考えていた子どもは、その場所の特徴と毛糸の特徴とを組み合わせれば、〇〇ができそうだななどと考え、それを実現するための表し方(=遊び方・つくり方、以下「表し方」)を考える。

そして、活動を行う際、提示された場所でできそうなことを繰り返し試させ、子どもそれぞれの表し方を共有することで、自分にはなかった表し方に気づき、友達の表し方を取り入れて、よりよい表し方を見いだしていくことができる。

このようにして本単元では、子どもが材料と場所とを組み合わせながら造形遊びを行い、よりよい表し方を見いだしていくことができる点に価値がある。

本題材における材料や場所の特徴については次のとおりである。

毛糸

- ① 比較的容易に入手でき、子どもが一度は目にしたり触れたりしたことがあると期待できる。
- ② 様々な色があり、表したいものに合わせて選択できる。
- ③ 日常生活に身近な材料であり、子どもがその用途を知っている。

マフラーやセーターをつくる時などに、編んで使う。

- ④ 次のような特徴がある。

線材としての特徴・・・結ぶ・垂らす
塊材としての特徴・・・巻く
面材としての特徴・・・並べる(=編む)

フラフープやネットが吊された場所

- ① 穴が開いているので、毛糸を結び付ける行為が容易にできる。また、様々な色や形のフラフープを用意することで、自分の表したいものに合った色や形を見つけていくことができる。ネットは、引っ張ったり、子ども自身が巻き付いていったりする事が可能である。子どもがさらに、揺れることや伸縮することの面白さを体全体で感じていくことに適している。

また、複数を吊した状態にすることで、結んだ毛糸同士を並べていくことも期待できる。

② 次のような特徴をもつ。

空間的な特徴・・・穴が開いたものがたくさんある
 体感する特徴・・・吊されているものが揺れる・吊されているものを引っ張ることでゴムやネットが伸縮する

③ 日常生活に身近な道具であり、子どもがその用途を知っている。

フラフープ・・・体をくぐらせて、回して遊ぶ。
 ネット・・・ハンモックのようにして乗る。広げて、様々なものを覆う。
 ゴム・・・衣服や帽子の一部などに入っていて、伸縮してサイズ調整する。

④ 次のような、毛糸と組み合わせてつくったり遊んだりすることが可能である。

フラフープとゴム・・・フラフープに毛糸をたくさん結んで、揺らしたり伸縮させたりする。
 ネット・・・ネットに毛糸を結んだり、編み込んだりした後、揺らしたり、ネット同士をつなげたりする。

3 本単元で目指す姿と「中核的な学習内容」「学びをつなぐ力」

(1) 目指す姿

本題材では、毛糸を材料とし、フラフープやネットが吊された場所での造形遊びの活動を通して、材料と場所の特徴を組み合わせ、よりよい表し方(=よりよいづくり方・遊び方、以下「よりよい表し方」)を見いだして表す子どもを目指す。

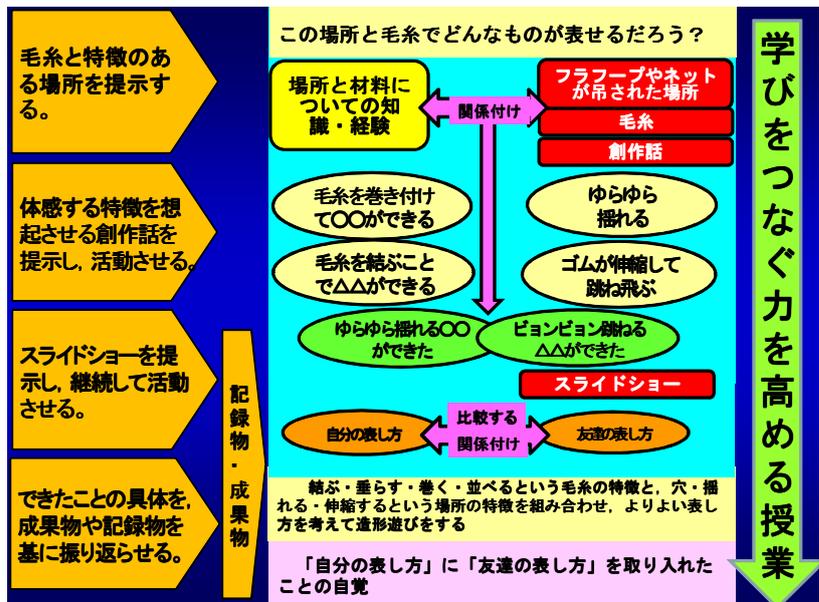
具体的には「毛糸では、△△ということ(結ぶ・垂らす・巻く・並べる)をして、〇〇ということができた」と考えている子どもが、「毛糸を結んだり、巻きつけたりして〇〇ができた。そして、その〇〇をゆらゆら揺らせるようにした。工夫した点は、揺れた時にもっといろいろな色の毛糸がゆらゆらきれいに揺れるように、〇〇にたくさんの毛糸を付けたところだ。この工夫は、☆☆さんがやっていたことをもとにして、自分なりに考えてできた」という姿。

(2) 「中核的な学習内容」

結ぶ・垂らす・巻く・並べるといふ毛糸の特徴と、穴・揺れる・伸縮するという場所の特徴を組み合わせ、よりよい表し方を見いだして造形遊びをすること

(3) 「学びをつなぐ力」

- ① 関係付けるすべを用いて、既存の知識や経験を基に、毛糸とフラフープやネットが吊された場所とを組み合わせた表し方(情報)を収集し、つくったり遊んだりする力
- ② 関係付けるすべや比較するすべを用いて、これまでの自分の表し方に、友達の表し方を取り入れて、よりよい表し方を見いだす力



4 指導計画

全5時間(150)

単元カード参照

5 指導の構想

まず、材料との魅力的な出合いを仕組む。『アリアドネアートフェスティバルへの招待状』というVTRを提示する。あらすじは以下のとおりである。

100%オレンジのみんなに、スーパープロジェクトのお願いだ。はるか遠く、北の方に「アリアドネ」という街がある。この街では年に一度、ボーレという、日本の毛糸に非常によく似た材料を使って、町中をアートにする「アリアドネアートフェスティバル」というお祭りがある。今年は何と、この祭りを附属新潟小学校の多目的ホールで行うこととなった。ぜひ参加して、ボーレの魅力を全校のみんなに伝えて欲しい。祭りの日時は、6月22日。それまでに、ヴォーレでどんなことができそうか考えておいてくれ。それではよろしく！ゴキゲンドーネ！

視聴後、VTRの内容を振り返り、子どもに「アートフェスティバルにボーレという材料を使って参加する」ということを確認させる。そして、「フェスティバルに向けて、準備しよう」などと提案し、毛糸のできそうなことを試させる。すると子どもは、「毛糸では、△△ということ（結ぶ・垂らす・巻く・並べる）をして、〇〇ということができた(C0)」などと、材料の特徴をとらえる。このような子どもに、次のように働き掛ける。

働き掛け1

毛糸とフラフープやネットを吊した場所を提示し、どんなことができそうかと問う。

提示された場所に対する問い（思い）をもたせるための働き掛けである。**毛糸とフラフープやネットを吊した場所（「対象①」）**を提示する。子どもは、提示された場所にフラフープやネット、ゴムがあることなどから「穴がたくさんある」「揺れている」などと場所の空間的な特徴や体感する特徴に気付く。そして、「この場所で毛糸を使ったら、どんなものを表せるだろう」や「この場所では〇〇が表せそう。してみたいな」などと問い（思い）をもつ。ここで、「この場所で、どんなことができそうか」と問う。子どもは、場所の特徴を基に「フラフープに毛糸を付けることができる」「フラフープを揺らして〇〇をつくれるかもしれない」などと、できそうなことを考える。これをワークシートに記述させる。このように、空間的な特徴や体感する特徴に気付き、そこでできそうなことを記述している姿が見られたら、場所に対する問い（思い）をもったと判断する。

働き掛け2

揺れる・伸縮するという体感する特徴を想起させる創作話を提示し活動に取り組ませる。

提示された場所の特徴と材料とを組み合わせた表し方を考えさせるための働き掛けである。子どもは、「この場所で〇〇ができそう。してみたい」などと考えている。そこでまず、「アートフェスティバル本番に向けて、メッセージが届いている」と説明し、**揺れる・伸縮するという体感する特徴を想起させる創作話（「対象②」）**を提示する。あらすじは以下のとおりである。

100%オレンジのみんな！いよいよ今日は、アートフェスティバル本番だ！きみたちの祭りが盛り上がるように、とっておきの場所を用意したぞ。これがHole New Worldだ。ここを思い切りアートにしてくれ！

そうだ！祭りといったら、ウキウキワクワク踊ったり、ワッシュイワッシュイ盛り上がるのが大切だ！ウキウキワクワク踊って、ワッシュイワッシュイ盛り上がる、最高の多目的ホールにしよう！それでは、ゴキゲンドーネ！

※「ウキウキワクワク踊ったり」「ワッシュイワッシュイ盛り上がる」が、揺れる・伸縮するといった、体感する特徴を想起させる内容である。

そして、創作話の内容を確認してから、材料を用いた造形遊びを提案する。子どもは、毛糸をフラフープやネットに結び付けるなど、できそうだと思っていたことを試す。この際、毛糸の特徴と場所の特徴（穴・揺れる・伸縮する）を組み合わせ、穴に結んだり揺らしたり伸縮させたりしながら活動する。このとき子どもは、**関係付けるすべ**を用いて、既有的知識や経験を基に、材料と場所を組み合わせた表し方（情報）を収集して、つくったり遊んだりする。

その後活動を続けると、一通りつくったり遊んだりして満足し「他にどんなことをしようかな」などと、表現に行き詰まりを感じる子どもも出てくる。このような状態が見られたら、次のように働き掛ける。

働き掛け3

以前教室で行った毛糸を使った活動や、場所で活動する様子のスライドショーを提示する。

発想や構想を繰り返して、よりよい表し方を考えさせるための働き掛けである。**以前教室で行った毛糸を使って活動した様子や働き掛け2で材料を使って活動する写真や動画（「対象③」）**を、活

動中にスライドショーとして流す。子どもは、スライドショーを見て、自分には無かった友達の表し方や、材料の新しい表し方、場所での新しい表し方に気付く。そして子どもは**比較するすべ**や**関係付けるすべ**を用いて、これまでの自分の遊び方やつくり方に、友達の遊び方やつくり方を取り入れて、よりよい表し方を見いだす。

「学びをつなぐ力」の自覚を促す働き掛け
活動を通してできたことを成果物や記録物を基に振り返らせる。

学びをつなぐ力の自覚を促す働き掛けである。活動の過程では、「今、どんなことをしているの」「お気に入りのところや工夫はありますか」「それは、どうやったらできるの」「それは、どうやってつくったの」などと、材料と場所の特徴を組み合わせている様子を個別やグループで振り返らせる。活動の終末では、振り返りワークシートを配付し、「①材料を使ってどんなことをしたか」「②工夫したところはあるか」「③工夫のもとになっているものは何か」という視点で振り返りを記述させる。こうすることで、子どもは「毛糸を結んだり、巻きつけたりして〇〇ができた。そして、その〇〇をゆらゆら揺らせるようにした。工夫した点は、揺れた時にもっといろいろな色の毛糸がゆらゆらきれいに揺れるように、〇〇にたくさんの毛糸を付けたところだ。この工夫は、☆☆さんがやっていたことをもとにして、自分なりに考えてできた」などと振り返り、学びをつなぐ力を自覚する。このようにして、**材料と場所の特徴を組み合わせ、よりよい表し方を見いだして表す子ども**となる。

6 本時の構想 (本時3～4 / 5時間)

(1) ねらい

関係付けるすべや比較するすべを用いて、結ぶ・垂らす・巻く・並べるという毛糸の特徴と、穴・揺れる・伸縮するという場所の特徴を組み合わせ、よりよい表し方を見いだしてつくったり遊んだりすることができる。

(2) 主張(展開) 4Q (60分)

既有事項 (C0)

- 毛糸の特徴(結ぶ・垂らす・巻く・並べる)を使ってできることを知っている。
 - ・毛糸を様々なところに結んで、蜘蛛の巣をつくったよ。
 - ・毛糸を結んだ後、もっとたくさんの毛糸を垂らしたら、滝のようなものができたよ。
 - ・毛糸を並べて、編み物みたいにしたら、小さなハンモックみたいになったよ。
- ※ 本時C0(変容前の姿)は、C1とする。

このように働き掛けると【働き掛け1】

- 毛糸と場所を提示する。

説明「さあ、みんな！今日もこの『ボアレ』を使ってアートしよう！いよいよ、多目的ホールにやってきたよ！さっそく見てみよう」

 - ※ 多目的ホールの入口には、パテーションを立て、説明後パテーションを取り外す。
 - ※ 子どもは多目的ホールの入口で座らせ、教師は多目的ホールを一周する。
 - ※ 場所を提示する際は、BGM(「A Whole New World」)を流す。
- この場所でどんなことができるかを問う。

説明「いろいろな所を見回しているようですね」

 - ※ 「〇〇がある！」などのつぶやきは認める。

発問「では、この場所で、どんなことができそうですか」

 - ※ ワークシートを配付し、できそうなことを記述させる。
 - ※ 一人で考えるように指示する。

このようになり (C1)

- 提示された場所に、何がどのように配置されているのか見回す。
 - ・フラフープと、ネットがある。
 - ・穴がたくさんある。
 - ・揺れてるぞ。
 - ・この場所で、どんなものを表せるだろう。
 - ・この場所なら〇〇ができそうだぞ。
- 提示された場所でできそうなことを考える。
 - ・フラフープの穴に、毛糸を結び付けて〇〇がつくれそうだ。(空間的な特徴)
 - ・フラフープをゆらゆらさせて遊べそうだ。(体感する特徴)

- ・ネットの穴に毛糸を結び付けて、それを引っ張って伸ばして遊べそうだ。(空間的+体感)
- 検証：空間的な特徴や体感する特徴に気づき、提示された場所でできそうなことを考えて記述している姿を問い(思い)をもったと判断し、通過とする。
- 基準：空間的な特徴、又は体感する特徴、或いは両方の特徴にかかわる記述があること。
- ※ このC1の姿(変容前の姿)と、C3の姿とを比較して、検証①の検証をする。

このように働き掛けると【働き掛け2】

- 場所の特徴を想起させる創作話を提示する。
説明「できそうなことがいろいろ書きましたね。おっと！みなさんに、あの人からメッセージが届いていますよ」
※ VTR視聴中の子どものつぶやきは認める。
- 様々な色の毛糸を提示し、活動させる。
指示「さあ、アリアドネアートフェスティバルを始めよう！」
※ 毛糸はくす箱にして場所の中央から吊しておき、教師がひもを引っ張ると落ちてくるようにする。
※ ゴムの扱い方など、安全面に配慮する。

このようになり (G2)

- 材料と場所を組み合わせて、つくったり遊んだりする。
 - ・フラフープを毛糸で結んでつなげて、トンネルみたいにしよう。ゴムが伸びるのが面白いから、ビヨンビヨン伸びるトンネルみたいなものできそうだ。
 - ・ゴムで跳ねる面白さを使おう。フラフープに毛糸を結んで、フラフープ同士をつなげる。これを跳ねさせて、揺らしてみたら、揺れて動く蜘蛛の巣みたいだ。
 - ・いろいろな穴を毛糸で結んで並べて、カーテンのようなものも付けたりしよう。ゆらゆら揺れる壁の、すてきな部屋できそうだ。
- 検証：学びをつなぐ力①
毛糸の特徴と場所の特徴とを組み合わせてつくったり遊んだりしているかどうかを、活動の様子や発言から検証する。

このように働き掛けると【働き掛け3】

- 毛糸のみで行った活動や、場所で活動する様子のスライドショーを提示する。
説明「いろいろなものができてきたようですね。これまでの活動をiPadで記録しておきました。見たくなったら、見に来ましょう。テレビに映しておきますね」
※ 大型テレビに、スライドショーを写す。
※ 子どもが「この画像や動画が見たい」と言っていれば認め、スライドショーを一時停止して、操作させる。

このようになり (G3)

- 一通り表したいものを表し、他にどうしようかと考える。
 - ・毛糸を使って、部屋ができた。次はどうすればいいかな。
 - ・何か考えるきっかけがほしいな。
- スライドショーを見に行く。
 - ・へえ。毛糸でフラフープを結んでいる、その間の毛糸に結んで、垂らすことができるのか。
 - ・おお。ネットがゆらゆらするから、毛糸を結んで引っ張ると、毛糸もたくさん揺れて面白くなりそうだ。
 - ・なるほど。〇〇さんは、いろいろな色の毛糸をたくさん付けて、それをビヨンビヨン伸ばして遊んでいるのか。
- スライドショーを見て、自分の表し方に友達の表し方を取り入れてつくったり、遊んだりする。
 - ・〇〇さんのつくったものが、とてもいろいろな色を垂らして付けて、それがゴムで伸びる動きをしていた。だからわたしも、このたくさん毛糸を結んだところに、さらにいろいろな毛糸を垂らして付けて、ゴムの動きで伸びるようにしよう。
(いろいろな毛糸を付け足し、それを伸ばして遊ぶ)
 - ・□□さんは、ネットに毛糸を並べてカーテンみたいなものをつくっていて、それを揺らして遊んでいた。それが揺れるときれいだった。ぼくの〇〇にも、いろいろな色の毛糸を並べて飾り付けよう。毛糸を揺らしてみよう。
(いろいろな毛糸を並べて付け、それを揺らして遊ぶ)

検証：学びをつなぐ力②

友達の表し方(=遊び方・つくり方)を取り入れて、よりよい表し方の基準に当てはまる表し方をしているかどうかを活動の様子や発言から検証する。

※ スライドショーを見たか見ていないかで判断する。

基準：よりよい表し方

C2の姿と比べて、以下のような工夫を付加していること。

工夫・・・ア) 毛糸を付加して結ぶ・垂らす・巻く・並べる(編む)といった行為を行う。

イ) 毛糸が付けられたものを揺らす、伸縮させるなど、動かしながら表している。

※ アとイの両方の工夫が見られたら、よりよい表し方を行っていると思なす。

本時ここまで

【「学びをつなぐ力」の自覚を促す働き掛け】

- 活動中は、以下のような発問を行う。

発問例①「今、どんなことをしているの」

発問例②「お気に入りのところや工夫はありますか」

発問例③「それは、どうやったらできるの」

発問例④「それは、どうやってつくったの」

※ 発問する際は子どもの表現意欲を低くしないよう、肯定的・受容的な表情で接する。

- 活動の終末では、ワークシートを配付し「①材料を使ってどんなことをしたか」「②工夫したところはあるか」「③工夫のもとになっているものは何か」という視点で振り返りを記述させる。

※ このワークシートの記述により、Cnを検証する。

このようになる(Cn)

- 自分のつくったもの、遊んだことについて振り返る。

(ワークシートの記述例)

・毛糸を結んだり、巻きつけたりして〇〇ができた。そして、その〇〇をゆらゆら揺らせるようにした。工夫した点は、揺れた時にもっといろいろな色の毛糸がゆらゆらきれいに揺れるように、〇〇にたくさんの毛糸を付けたところだ。この工夫は、☆☆さんがやっていたことをもとにして、自分なりに考えてできた。

※ 活動を振り返り、これまでの自分の表し方に、友達の表し方を取り入れて活動したことを記述する姿が学びをつなぐ力を自覚した姿である。

7 検証

(1) 検証すること

- ① 構想した働き掛けにより、「中核的な学習内容」を創り出すことができたか。
- ② 構想した働き掛けにより、「学びをつなぐ力」を発揮することができたか。
- ③ 構想した働き掛けにより、「学びをつなぐ力」を自覚することができたか。

(2) 検証の方法

- ① 働き掛け3において、結ぶ・巻く・垂らすという毛糸の特徴と、穴・揺れる・伸縮するという場所の特徴を組み合わせ、上記のよりよい表し方の基準に当てはまる表し方を見いだしたかどうかを、活動の様子や発言から検証する。
- ② 働き掛け2において、毛糸の特徴と場所の特徴とを組み合わせつつくったり遊んだりしているかどうかを、活動の様子や発言から検証する。(つなぐ力①)
働き掛け3において、友達の表し方(=遊び方・つくり方)を取り入れて、上記のよりよい表し方の基準に当てはまる表し方をしているかどうかを活動の様子や発言から検証する。(つなぐ力②)
- ③ 働き掛け4において、比較するすべや関係付けるすべを用いて、これまでの自分の表し方に、友達の表し方を取り入れて活動したことを自覚しているかどうかを、振り返りのワークシートから検証する。

上記①②③全ての検証を通過したら、表れありと判断する。