

図画工作科学習指導案

指導者 竹居 裕美

1. 日時・場所 令和 4年 12月7日(水) 第5校時 場所 図工室
2. 学年・組 第2学年1組 32名
3. 「学習の方向性」から題材へ

造形的な見方・考え方を働かせ、資質・能力を育む「学習の方向性」

- 生活を楽しくしたり伝え合ったりするものの用途などを考えながら、思いのままに表す。
- 活動したことや表現したものの面白さや楽しさなどを感じ取ったり考えたりし、見方や感じ方を広げる。
【A表現(1)イ(2)イ】【B鑑賞(1)】〔共通事項〕

子どもたちの姿

想像の世界に浸り、自由に表現することを楽しむ児童が多い。「ふしぎなたまご」では、思い思いのたまごの絵を描き、動作を加えて楽しみながら絵に描く様子が見られた。「まどからこんにちは」では、自分で考えたお話のイメージに浸り、見立てながら楽しんでつくる様子が見られた。
本題材に入る前に「音づくりフレンズ」では筒型や箱同士の接着方法、「ざいりょうからひらめき」では木工用接着剤の使い方を確認した。また材料から想像をふくらませて何かに見立てる経験も積んでいる。

教師の願い

図画工作科の授業を通して、自分の考えや思いを表現することの楽しさを感じ、自信をもって積極的に表現活動に取り組む姿を育てたい。
材料のいろいろな形や色を捉え、イメージしたものに近づけるために思考錯誤して、活動に取り組んでほしい。
想像力を働かせ、お話づくりや、ゲーム性など自分の関心事と結び付けて主体的に取り組んでほしい。

題材名 わくわく おはなし ゲーム
～はこからイメージを広げて、楽しいお話ゲームをつくってあそぼう～

題材目標

- 楽しく遊ぶゲームを、お話を考えながらつくる時の感覚や行為を通して、色々な形や色などに気付き、はさみ、のりなどの接着剤など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ようにする。
- いろいろな形や色などを基に、自分のイメージをもち、ゲームやお話の世界を想像したことから表したいことを見つけ、好きな形や色を選んだり、色々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とともに、遊ぶなどして自分たちの造形的な面白さや楽しさ、表したいこと、表し方などについて感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げるようにする。
- 楽しくみんなで遊ぶゲームを、お話を考えながらつくる学習活動に取り組み、作りだす喜びを味わうとともに、形や色などに関わり楽しい生活を創造しようとする態度を養うようにする。

題材について

本題材では、紙の箱の形や色の特徴からお話を考え、それをすごろくなどのゲームに表していくことを主な活動としている。想像をふくらませたり何かになりきったりすることが好きな子どもたちなので、自由に表現する楽しさを十分に味わわせたい。材料に触れながら考えたり、試しながらつくったりすることができるように、空き箱や身边材、色画用紙などの材料の量や種類を十分に用意する。他の題材で使った身边材の余りも保管しておき、表したいもののイメージがしやすいようにする。また、自分の見方、考え方を広げる方法として、友達との意見交流を取り入れ、お話づくりのイメージを膨らませる支援となるようにする。ICTを活用して学習のふりかえりができるようにする。また、つくったゲームを友達や家族と実際に遊ぶことをイメージすることで、人とかかわりを意識した活動ができるようにする。

○「学習の方向性」を基に育成を目指す資質・能力と本題材との関連

材料の形や色からお話を考えたり、お話の内容から材料を選んだりして表したいゲームを思いつき、仕掛けや飾りを発想や構想し、工夫して表す力を育てる。また、つくったゲームを友人や家族と楽しむことで、自分の作品に面白さや楽しさを見いだしたり、友人の表現の工夫や楽しさを感じ取ったりできるようにする。また、自分の見方や感じ方を広げることができるようになる。

4. テーマに迫るために

| | |
|----------|--|
| 研究主題 | <p>感性豊かに生きる力をはぐくむ 図画工作科学習の創造 ～感じる つくる 考える 子どもの姿を求めて～</p> |
| 低学年部会テーマ | <p>思いのままに つくることを楽しむ 子どもの姿を目指して</p> |

○出あいの工夫

事前の箱集めの段階で、「形や色が面白いもの」を集めるように呼びかけておき、それぞれの箱に愛着をもって活動が始められるようにする。題材名から楽しい活動やつくるものが想起されるように提示の仕方を工夫する。

○場の設定の工夫

材料は自由に使えるものを共同スペースに置いておく。図工室の机を3～4人で使い、十分なスペースで作業できるようにする。向かい合って作業することで、自然と友達の活動が目に入り、よさや工夫を見付けながら活動することも狙う。

「おたすけコーナー」には、用途に応じた接着剤の使用方法や、箱の組み合わせ方、色々なお話ゲームのパターンなどを提示し、子どもたちの活動のヒントになるようにしておく。

単元全体の活動の流れを掲示し、見通しをもって主体的に取り組めるようにする。

○共感的支援の工夫

持ってきた箱から1人でイメージを膨らませるのではなく、2～3人組で色々な意見を出し合うことで様々な見方にふれ、イメージを広げられるようにする。

○小中一貫の視点

空き箱を使った工作は幼保時代から様々な場面や単元で積み重ねてきた題材である。接着方法や組み立て方などの技能を身に付け、上学年での立体や工作に表す活動に生かしていけるようにする。

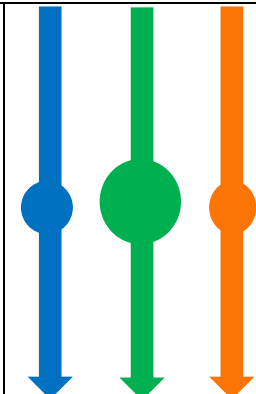
5. 題材の評価規準

| 知識・技能 | 思考・判断・表現 | 主体的に学習に取り組む態度 |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 楽しく遊ぶゲームを、お話を考えながらつくる時の感覚や行為を通して、色々な形や色などに気付いている。 はさみ、のりなどの接着剤など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している。 | <ul style="list-style-type: none"> いろいろな形や色などを基に、自分のイメージをもち、ゲームやお話の世界を想像したことから表したいことを見付け、好きな形や色を選んだり、色々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ている。 自分たちの作品や身近な材料などの造形的な面白さや楽しさ、表したいこと、表し方などについて感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げている。 | <ul style="list-style-type: none"> 楽しくみんなで遊ぶゲームを、お話を考えながらつくる学習活動に取り組み、つくりだす喜びを味わおうとしている。 |

6. 指導と評価の計画 全6時間 (本時3/6)

- ア お話や材料から、つくりたいおはなしゲームについて考えたり話し合ったりして想像を膨らませる。(1時間)
- イ お話を考えたり、材料からお話を思いついたりしながら、おはなしゲームをつくる。(4時間)
- ウ 自分や友人のゲームで遊びながら、自分の作品の面白さや楽しさ、友人の表現の工夫を感じ付ける。(1時間)

| | 子どもの学習活動 | 評価規準 【評価方法】 | 教師の指導 | 知・技 | 思・判・表 | 主体的 |
|---------------------|---|--|---|-----|-------|-----|
| 1 | <p>ア どんなお話にしようかな。はこからそうそうをふくらませよう</p> <p>○箱の形や色から想像を膨らませておはなしゲームをつくることを知る。 ・すごろくみたいな感じかな。 ・虫が好きだから虫が出てくるゲームがいいな。</p> <p>○箱の形や色からイメージを広げ、お話を考える。 ・中が細かく分かれているよ。迷路みたいだね。 ・黒い箱だから夜みたい。 ・2つ組み合わせると広いおうちになるよ。探検するお話にしようかな。</p> <p>○想像したお話と箱の写真を、ロイロノートで提出する。必要な材料について計画を立てる。 ・空を散歩するお話だから、綿がほしいな。 ・ルーレットをつくりたいな。</p> | <p>知・技</p> <p>【発言・行動観察】</p> | <p>○題材名から楽しい活動が想起されるように提示の仕方を工夫する。</p> <p>○子どもたちが見通しをもって活動できるように学習計画を説明する。</p> <p>○持参した紙材をどのように見立てたらよいか、グループで意見を交換するようにする。</p> <p>○子どもがもったイメージに着目し、そこから想像を膨らませられるように声かけする。 （「〇〇だから～みたい」の言葉を大切にする）</p> <p>○形や色に着目したり、向きを変えたりするように声かけする。</p> <p>○箱の形や色を生かせないか、様々な見方の支援をする。</p> <p>○箱を写真に撮って、ロイロノート上で構想をふくらませるようにする。</p> | | | |
| 2・3 (本時) ・4・5 | <p>イ お話に合う形や色を考えて楽しいおはなしゲームをつくろう。</p> <p>○形や色、材料、表し方を考え、工夫しておはなしゲームをつくる。 ・まずコースをつくろうかな。 ・海の中の話だから全体を青色にしたいな。 ・箱が倒れないように立ててビルみたいにしたいな。</p> <p>○より楽しくなるように、お話に合う形や色、材料や表し方を考えて工夫してつくる。 ・箱の穴から敵が出てくるようにしましょう。 ・川を渡るように橋をつけたいな。</p> | <p>思・判・表</p> <p>【活動・つぶやき・形になりつつあるもの】</p> <p>知・技</p> <p>【活動の様子】</p> | <p>○すごろく型、点数型、起承転結型など、お話ゲームのパターンをいくつか提示する。</p> <p>○つくりたいもののイメージをもって材料を選ぶように声かけする。</p> <p>○試しにゲームで遊んでみて、気づいたことを表現に生かせるように声かけする。</p> <p>○材料に合わせて材料や用具を使い分けできるように提示する。</p> | | | |

| | | | |
|---|--|---|---|
| 6 | ウ みんなのおはなしゲームであそんで、よいところを見つけよう | |  |
| | ○自分や友達のつくったおはなしゲームで遊びながら、作品の面白さやつくり方の工夫などを感じ取る。 ・お宝をゲットしていくのが面白いね。 ・色んなコースが選べて楽しいね。 ・本当の迷路みたいだね。 ・他にもつくってみたいね。 | 思・判・表 【活動の様子】 ○おはなしゲームで遊び、友達の作品の面白いところや楽しいところを見つけるように声をかける。 ○友人の表現の工夫に気付くことができるように声をかける。 | |

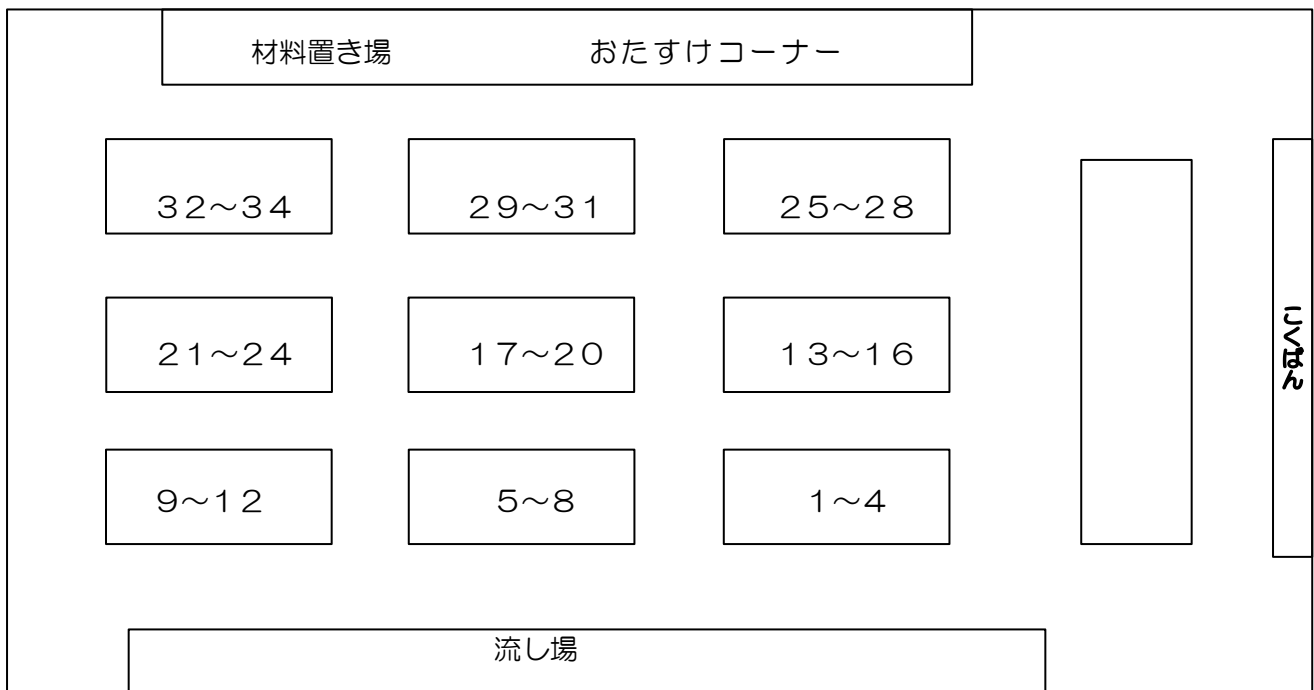
7. 準備

児 童：箱（複数あるとよい）、はさみ、折り紙、のり、セロハンテープ、身近材（毛糸、綿、ペットボトルキャップ、ゼリー等のカップ、紙コップ、モール、綿 など

教 師：別の題材や生活科の単元で使った身近材、色画用紙、木工用接着剤、両面テープ、クラフトテープ、ビニールテープ、お花紙、すずらんテープ

8. 場の設定

図工室



9. 本時の計画 (3/6 時)

本時目標

自分で考えたお話ゲームをつくるために、どのように表すかについて考えたり、様々な材料を選んだりして工夫して表す。

展開

| 子どもの学習活動 | 具体の評価規準と評価方法 | 教師の指導 |
|---|--|--|
| <p>○前時の内容を振り返る。 ・お話ゲームを考えたいね。 ・早く続きをつくりたいな。 ・持ってきた材料を早く使いたいな。</p> | | |
| <p>考えたお話に合うように、形や色をくふうしておはなしゲームをつくろう。</p> | | |
| <p>○前時に決めたお話ゲームの続きを作成する。 ・スタートとゴールの位置を決めたよ。 ・すぐろくのますを考えたらつくり始めよう。 ・海の中の話だから全体を青色にした。持ってきた材料も使ってみよう。 ・箱が倒れないように立てるところをおたすけコーナーに見に行こう。 ・箱をつなげたよ。一つめの箱は昼で、二つめの箱は夜だよ。</p> <p>○できたところまでをグループの友達と見合う。 ・海の中みたいになってきたね。</p> <p>・すぐろくのますにイベントがあって面白いね。 ・完成したゲームで早く遊んでみたいな。</p> <p>○次の時間の見通しをもつ。</p> | <p>思・判・表 自分がつくりたいもののイメージに合わせて、好きな形や色を選んだり、色々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ている。 【対話・活動の様子】</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・前時までの学習を想起できるようにする。 ・誰と遊ぶのか、イメージしながらできるようにする。 ・本時の流れを全体で確認する。 ・材料ごとの接着方法、筒型の接着方法などをお助けコーナーに掲示する。 ・適宜、友達の作っている様子を見て回ってよいことを伝える。 ・手が止まっている児童にはどんなお話にしたいか聞いたり、他の児童の作品を見るよう促したりしてイメージをふくらませられるようにする。 ・ふりかえりとして感想を聞き、全体に共有して次時につなげる。 ・困ったことや質問などを全体共有し、安心して活動に取り組めるようにする。 |

| | | |
|-------|----------------|----------|
| 12月7日 | 第2学年 | |
| 【授業者】 | 鶴見区 末吉小学校 | 竹居 裕美 先生 |
| 【題材名】 | 「わくわく おはなしゲーム」 | |

【自評】

題材をやろうと決めたのが夏の実技研。それから箱のことを考えてきた。12月にやろうと決めてから、それまでになにができるか考え、接着などの技能や、材料から想像をふくらませて表現する力をつけたいと考えた。一斉研を通して一つの題材で終わるのではなく、いろいろな題材がつながっていることが明らかになった。お話を作るところがもっとも大事。第一時が肝だと思った。

事前に投げかけておいたので、子ども達が用意した箱は、色、形に特徴のあるものだった。ロイロノートでお話を作った。

今日はお話に合う工夫をするところだったが、子ども達がとても緊張していたので、「何を工夫するの？」という問いに対してあまり声が上がってこなかった。いつもだったらいろいろ言ってくれるはずなのだが。引き出そうとしたのは判断ミスだった。時間の制約もあり、思い通りに行かないところもあったが、よくがんばっていた。

【研究協議】

グループ討議報告

- ① 子どもの思いを広げる、形にする工夫について。材料コーナーがあったことで広がりやすかった。ロイロノートを使いこなしていて、2年生でもこんなに使えるんだと驚いた。形にするための技能面が積み重ねられていた。表現したいものが、最終的に遊ぶという面白さにつながるかということが難しいと思う。
- ② 箱の色、形を工夫する姿が多かった。問うと答えられる子が多かった。座席が向き合うことで見合いやすかった。身辺材がもう少しあるとイメージが広げやすかった。すごろくをつくる子が多かった。すごろくでも他でもいいとすることで、指導のしにくさがあったのでは。すごろくの経験の差により、すごろくのおもしろさを追求しきれないところがあった。すごろくでたくさん遊んでおくことも必要だったか。授業の最後にグループごとに発表し合ってもよかった。
- ③ 工夫という言葉のとらえ方について。実態としてとらえられていたのかどうか。色の工夫とは？世界に合った色。材料が倒れないようにすることも工夫など、具体的に示すとよかったか。お話とゲームの組み合わせの難しさ。ゲームを作る視点。箱の内側に凝る子、側面に凝る子。ゲームイメージが先か、

お話が先か。身辺材の箱だと、大きさによって作りにくさがあった。色が様々なことにより、イメージがふくらんだ子もいた。箱の出会わせ方が重要だった。

④ 接着の指導がすばらしかった。

ごみが少なかった。材料の提供の仕方がよかった。特に細長い紙ははさみを入れるだけでマスに使えるのがよかった。お話とゲームの2つを考える難しさがあった。マスを画用紙でつくることに特化していたが、他のものをマスにするなどの工夫があってもよかった。すごろくに限定することで、さらにできる支援もあったのではないかと。すごろくへの思いを表現できたのではないかと。ゲームの経験が少ないと思われるので、ゲームでたくさん遊ぶ機会があるとよかったか。

授業者

すごろくを知っている子が多かった。遊ぶ機会は学校ではとっていない。

生活科でおもちゃを作ってあそぶ単元が近かった。迷路などで遊んだ。

【指導講評】

子ども達の生の姿が見られてよかった。難しい題材だと改めてわかった。ゲームの機能と、図工としての美しさを求めることは2年生にとってハードルが高かった。工夫の思考、判断のところで、最初に今日何をやるかが明確にもてることが大事だった。ストーリーまでいかず、「水色の箱だから海の世界にしたい」というような世界観がスタートとなる。それをどう表現するか、どんな色、形にするか、なにが必要かを考えるところが評価の観点。今の子ども達はすごろくをあまりやっていないのかもしれない。マスを字を書いている子が少なかった。すごろくを作るための大まかな手順を示すとよかったかもしれない。

低学年なので技能の基本を毎回指導する必要がある。人差し指でのりを塗り、指がべとべとになることが多かった。お手ふきの用意や中指でぬる指導が必要だった。毛糸ならボンドを使うなど選択できるようにしていく必要がある。箱の表面積は気になった。小さい箱、深い箱では作業がしにくかった。箱選びの段階で支援が必要だった。市販のものを貼って満足する子にどう支援するか。自分の思いの方に向けるようにするにはどうすればよいか。

手が止まっている子がいなかった。思いがあって、何をどうやっていくか、本時は「どうやって」の部分。おおむね満足だった。

厚みのあるものを着るときには刃のおくで切るというポイントを教えているか。

ルーレットを作っている子 接着の表示「セロテープは見えるところには使わない」は、なぜか。見えないうちに使うかどうかは子どもが決めること。見栄えは子どもは気にしない。使いやすく手軽なセロハン

テープを見えるところに使ってもいいのではないか。

日文のデジタルの中にいろいろな動画があるので活用するとよい。

子どものなぜ、それをやったのかについて。作品カードに、「どんなことを工夫しましたか」ではなく、「この作品はどんな作品か」を書かせるとよい。その子の思いがわかる。

グループ討議では、グループごとに先生たちが主体的、対話的、深い学びをしている様子が見られた。指導に対して明確な答えはないので、このように一つの授業に対して先生たちで話し合えることはとてもよい研修の機会。

すぐろくとゲームを合わせる難しさが話題になっていた。教科書の題材をどう扱うかによって、育成できる資質・能力がかなりかわってくる。目の前の児童の実態に応じた題材を扱うことが大事。実態をよくわかっている教師が、よりそった題材を工夫することが大事。

子ども達がどういうものができるかという問いを立ててやっていた。釣りの子は、どうやったら釣れるか、磁石をどうやってつけられるか工夫していた。その子の中でいくつも工夫ができていた。思いのままに表すことができていた。

前の子と見合うことができるという話が出たが、鑑賞は立派な作品をみるだけではなく、友達の作品をみることも鑑賞。それを表現に生かす。破いた紙を見る、材料の並べ方や積み方を見る、友達のつくった色を見ることも鑑賞。それを生かすことが表現と鑑賞の一体化にもつながる。グループ内で伝え合うことはこのような鑑賞の一步先をいく。取り入れながら授業づくりを。

低学年は文章をたくさん書かせることは難しい。言葉の数、語彙は少ないが、十分に話を聞く姿勢は重要。教師側が、児童がどんなことを考えているかを読み取り、評価、声かけにつなげる。低学年だからできることもある。言語を使った発信を普段からしていくとよい。

すぐろくを知らない子など、今後も教科書にあるが実態に合わないことがでてくる。社会で求められる考えは変化する。ロジカルシンキングからデザインシンキング、アートシンキングなど、時代や対象によって必要とされる考え方は変化してきた。これから先、子どもたちが新しいものに出あったときに自分で解決していく力を見つけていくことが大事。図工でできる、生きる力を育むことが大事。