

## 第2学年 図画工作科学学習指導案

期 日 平成15年9月17日・18日

児童数 花巻市立花巻小学校第2学年

1組 男15名 女14名 計29名

2組 男15名 女14名 計29名

指導者 佐藤 いよ 稲垣 舞子

近藤 純一

1 題材名 「いろいろなせんから」(日本文教出版株式会社1・2年)

2 題材設定の理由

(1) 教材観

小学校学習指導要領では、第1学年及び第2学年の図画工作の内容A表現の(2)に「感じたことや想像したことなどを絵や立体に表したり、つくりたいものをつくったりするようにする」とある。これを受けて本題材では、描画材の違いによって表情の異なる色や線の感じの違いを楽しませながら、造形活動をさせることによって、児童に豊かな造形感覚を身に付けさせていくことを主なねらいとしている。

低学年における主たる描画材は、クレヨン・パス・カラーペンなどであり、水彩絵の具は補助素材として使用している。本単元では、主にサインペンと水彩絵の具、そして、描画材の一つとしてお絵かきソフト(ペイント系ソフト)を活用し造形活動に取り組みせていきたい。

サインペン・マーカー・フェルトペンは、ペン先がきわめて細いものから太いものまで種類が多く、線描もべた塗りも可能である。特に、同じ調子で息の長い平均した線の表情が可能である。逆に線の性質が機械的で生命観の乏しいものとなりやすい点もある。

水彩絵の具は、筆の種類や力入れ具合によって、線の太さが変わり、混色も容易にできる。また、水の量の調節によって色の濃さや透明感も異なってくる。

お絵かきソフトは、線の太さや色、筆の種類などが容易に変更でき、何度でもやり直しがきくという利点がある。さらに、作品の二次利用も可能である。

このように、描画材の種類や扱い方によって、さまざまな線の表情が表現される。また、いくつかの描画材を併用することによって新鮮でおもしろい効果も期待できる。

児童は活動の中で、線の表情の違いや描画材の組み合わせの効果に気付き、表したいことへの思いがふくらんでいくものと考えられる。それによって、児童の造形感覚が豊かになり、いろいろな描画材を組み合わせた幅広い造形活動を進めていくことができるようになると考え、この題材を設定した。

(2) 児童観

低学年の児童は、自分の好きな形や色を使ってかいたり、作ったり、思いついたことをすぐに試そうとする傾向がある。そして、かいたり作ったりしながら自分の表したいことがはっきりしてきたり、新しいアイディアを見つけたりする様子が見られる。つまり、表したいことを最初に決めて活動を始めるというより、活動を進めながら表したいことを見つけ、気に入った素材を選んでいくという傾向にある。

児童は第1学年で貼り絵から思いついたことを、いろいろな色や線を使って絵に表すという活動の経験があり、第2学年の「こんな花があったら」では、クレヨン・パスと水彩絵の具を組み合わせた造形活動も経験している。また、普段から色鉛筆で自分の好きな色を選び、自分の思いを絵に表すことができるようになってきている。

そこで、児童一人一人のもつ、形や色に対する感覚や関心を大切にしながら、サインペンと水彩絵の具を組み合わせた作品づくりとコンピュータを使った線画に取り組み、描画材の違いによる形や色、線の特徴などのおもしろさに気付かせていきたい。そして、自分の思いをもとに豊かな発想をすることの喜びやそれを表現する新たな方

法に気付かせ、児童が今後幅広い造形活動を進めていくことができるようにしていきたい。

### (3) 指導観

本単元では、描画材の違いにより二つの活動に分けて学習を進めていく。

第1次は、主にサインペンと水彩絵の具を描画材として使用し、体全体の感覚を使って画用紙に自分の思いを表現していく学習である。

この活動では、題材の導入段階において参考作品を見ながら表現の意図を伝え、教師の例示から、「こうすれば楽しそうだな」とか「線の形から何に見えてきた」などという、形や色などから造形的な発想をふくらませたい。

表現活動においては、児童の思いをのびのびと表せるように、描画材や色を自ら選び、試し、表す体験を重ねさせていきたい。そのために、作品の良し悪しにこだわらず、活動の過程でみつけた描画材の特徴や色などのおもしろさや美しさを生かして、いろいろ工夫するという過程を大切に、教師は児童の活動に語りかけ、自分の表したいことが見つけられるよう共感的な支援をしていきたい。

学習のふり返りでは、自分の作品に題名をつけ、気に入ったところやうまくできたところなどについて発表させるとともに、友達の仕事の気に入ったところなどについて話し合わせたい。

第2次では、お絵かきソフトを描画材の一つとして活用し、児童にコンピュータを使った造形活動のおもしろさを味あわせたい。

児童は、お絵かきソフトを使用した経験があるものの、ペン先の種類や太さ、色を変えたことはない。しかし、活動の中では児童の「早くやりたい」という意識を大事にし、基本操作を指導した後は、試行錯誤を交えながら児童の造形活動を支援していきたい。

また、第1次同様作品の良し悪しにこだわらず、児童の造形活動への取り組みの過程を大事にし、その意欲を高めていきたい。

そして、学習のふり返りの段階では、画用紙に描いた作品との違いや、印刷した作品は二次利用できることにも気付かせていきたい。

## 3 単元の目標

### (1) 図画工作科の目標

- ・描画材によって線には異なる表情があることに気づき、違いを楽しみながら絵に表す。

造形への関心・意欲 ・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
線の表情の違いや形の繰り返しに関心をもち、造形活動を楽しもうとする	・いろいろな線の表情や形の繰り返しから発想を広げ、表したい絵を思い浮かべることができる	好きな色や形をどんどん使って、自分の思いを絵に表している	・自分の作品を見せたり、作品の形や色の表し方のおもしろさについて話す

は、単元の重点とする目標である

### (2) 単元を通して育成したい「情報教育目標リスト」の項目

- L ...自分の思いをお絵かきソフトを使って表現することができる。
- L ...基本的な入力(キーボード・マウス)、出力(プリンタ・モニタ)装置を使うことができる。
- L ...コンピュータを使って、自分の思いや考えを表現することができる。
- M ...コンピュータなどの情報機器を約束を守って使うことができる。

4 単元の指導計画と評価基準（4時間）

学習活動	時間	評価基準や視点		努力を要する児童への対応・手だて	
		関：関心・意欲・態度 創：創造的な技能	発：発想や構想の能力 鑑：鑑賞の能力		
		おおむね達成	十分達成		
いろいろなせんから (画用紙に描こう) ・サインペンや水彩絵の具で引く線の違いを楽しみながら、お話をふくらませて描く <hr/> いろいろなせんから (コンピュータで描こう) ・お絵かきソフトで、いろいろな筆や色を使って線を引き、お話をふくらませて描く	1・2	関：線の表情の違いや形の繰り返しに関心をもち、造形活動を楽しもうとする。	線の表情の違いや形の繰り返しに関心をもち、画材いっぱい造形作品を表現しようとしている。	教科書の参考作品を見て、いろいろな線や形の繰り返しをイメージさせる。	
		発：いろいろな線の表情や形の繰り返しから発想を広げ、表したい絵を思い浮かべることができる。	いろいろな線の表情や形の繰り返しから発想を豊かに広げ、お話の場面として絵を表現することができる。	表した作品にさらに線を加えるよう助言し、その中から発想が生まれるようにする。	
	3・4	創：好きな色をどんどん使って、自分の思いを絵に表している。	たくさんの色や形をどんどん使って、おもしろい線やきれいな線を表している。	線の色や形を変えてみるよう助言する。	
		鑑：自分の作品を見せたり、作品の形や色の表し方のおもしろさについて話すことができる。	友達の作品を見て、たくさんの色を使ったことや絵のよさについて話すことができる。	自分の作品の好きなところや色について発表させる。	

5 準備

- 教師：8つ切り画用紙、ふりかえりカード、マーカー、サインペン、クレヨン、色鉛筆、水彩絵の具、A4版印刷用紙、説明用スライド  
 児童：サインペン、水彩絵の具、教科書、筆記用具

6 本時の指導

<第1次 いろいろなせんから（画用紙に描こう）>

(1) 本時のねらい

- ・描画材(サインペン・水彩絵の具など)によって線には異なる表情があることに気づき、違いを楽しみながら絵に表す。

(2) 本時の準備

- 教師：8つ切り画用紙、ふりかえりカード、マーカー、サインペン、クレヨン、色鉛筆、水彩絵の具  
 児童：サインペン、水彩絵の具

(3) 本時の展開

	学 習 活 動	指導上の留意点・評価
導入	1 本時の学習内容をつかむ 教科書の参考作品を見て、サインペンや水彩絵の具などの描画材を使って、活動をすすめることを知る	教科書の参考作品を拡大したものを掲示し、作品のよさと手順について話し合う ・線や形の繰り返し ・色の使い方 ・描画材の違い



< 第2次 いろいろなせんから（コンピュータで描こう） >

(1) 本時のねらい

図画工作科のねらい

- ・コンピュータのお絵かきソフトを使って、線の太さや色、描画材の違いによって線には異なる表情があることに気付き、違いを楽しみながら絵に表す。

「情報教育目標リスト」の項目

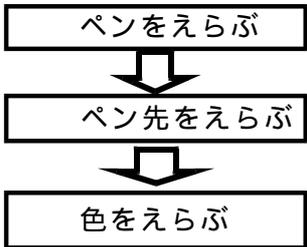
- L ...自分の思いをお絵かきソフトを使って表現することができる。
- L ...基本的な入力（キーボード・マウス）、出力（プリンタ・モニタ）装置を使うことができる。
- L ...コンピュータを使って、自分の思いや考えを表現することができる。
- M ...コンピュータなどの情報機器を約束を守って使うことができる。

(2) 本時の準備

教師：説明用スライド（前時の児童作品、お絵かきソフトの操作画面、キーボードの拡大図）、印刷用紙、ふりかえりカード、サインペン、マーカー、プリンタの設定

児童：筆記用具

(3) 本時の展開

	学 習 活 動	指導上の留意点・評価
導入	<p>1 前時の想起 前時の作品の紹介</p> <p>児童の感想の紹介</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・線だけで絵が描けるおもしろさを感じた感想</li> <li>・色についての感想</li> <li>・友達のよさを発見した感想</li> </ul> <p>2 本時の課題を把握する</p>	<p>コンピュータは起動し、ブラックアウトをかけておく</p> <p>前時の児童作品を、スライドで提示し、学習への方向付けと意欲付けを図る</p>
15分	<p>コンピュータを使って、いろいろな線から、考えたことをえにかこう。</p>	
展開	<p>3 スマイルペイントの基本操作を知る</p> <p>ジャストスマイルの起動</p> <p>学年とクラス名を入れる</p> <p>スマイルペイントのアイコンを選ぶ</p> <p>スマイルペイントの線の描き方を知る</p> <div style="text-align: center;">  <pre> graph TD     A[ペンをえらぶ] --&gt; B[ペン先をえらぶ]     B --&gt; C[色をえらぶ]             </pre> </div> <p>用紙の設定をする</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・右図のように、ツールバーの「スタイル」をクリックし、用紙の設定を行う</li> </ul>	<p>2本の線を引いたら、戻るボタンでもどること説明する。消しゴムは、使わないようにすることを指示する</p> <div style="text-align: right;">  </div>

	<p>ファイルを保存する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・キーボードを使用してファイルに名前を付ける (例) 「じゅんいち」</li> </ul>  <p>4 お絵かきソフトを使って、色や模様を工夫して絵に表す</p> <p>教師の師範を見て、学習の見通しをもつ</p> <p>ペンや色を変えながら、線や形から思いついたことを絵に表す</p>	<p>コンピュータの操作は、基本的な部分だけ触れ、児童の創意工夫を生かす</p> <p><b>関 観察</b></p> <p>関 : 線の表情の違いや形の繰り返しに関心を持ち、造形活動を楽しもうとする。</p> <p><b>発創 観察・作品</b></p> <p>発 : いろいろな線の表情や形の繰り返しから発想を広げ、表したい絵を思い浮かべることができる。</p> <p>創 : 好きな色をどんどん使って、自分の思いを絵に表している。</p> <p>作品が早く完成した児童には、新規作成のメニューから新しい作品に取り組みさせる。</p>
<p>50分</p> <p>終末</p> <p>25分</p>	<p>5 完成した作品を印刷する</p> <p>6 作品を鑑賞し合う</p> <p>ふりかえりカードの1・2を記述し、感想を交流し合う</p> <p>コンピュータで作った作品は、2次利用が簡単なことに気付かせる</p> <p>ふりかえりカードの3を記述する</p> <p>7 コンピュータを終了させ、後始末を行う</p>	<p><b>鑑 ふりかえりカード・発表</b></p> <p>鑑 : 自分の作品を見せたり、作品の形や色の表し方のおもしろさについて話す。</p> <p>グループでの発表を観察しながら、プロジェクトに作品を映し出し数名の児童を代表として全員の前で発表させる</p> <p>拡大印刷したものや、お手紙として加工したものを紹介する</p>

< 第 2 次 板書計画 >

かきかた

ペンをえらぶ

↓

ペン先をえらぶ

↓

色をえらぶ

ようし  
ほぞん

(プロジェクトの画面)

9 / 18 (木)  
いろいろなせんから

課題

- ・スマイルペイントをつかって
- ・いろいろな線
- ・いろいろな色
- ・形のくりかえし
- ・おもいついた絵

7 ふりかえりカード

< 第 1 次 >

## ふりかえりカード

組 名 名 まえ

1 じぶんのかいた絵のだい名を書きましょう。

2 友だちの絵の中で、すきなところを書きましょう。

友だちの名まえ

---

どんなところ

---



---

3 きょうのべんきょうのかんそうを書きましょう。  
(はっけんしたことやおもしろかったことなど)

< 第 2 次 >

## ふりかえりカード

組 名 名 まえ

1 じぶんのかいた絵のだい名を書きましょう。

2 友だちの絵の中で、すきなところを書きましょう。

友だちの名まえ

---

どんなところ

---



---

3 きょうのべんきょうのかんそうを書きましょう。  
(はっけんしたことやおもしろかったこと、絵のぐやサインペンとのちがいなど)