

第3学年 図画工作科学習指導案

日時：平成 14年 10月18日 6校時
児童：3年2組（男11名女10名計21名）
指導者：大和田 まゆみ
場所：教室

1 題材名 ゆめのけしき

2 題材について

(1) 題材について

小学校学習指導要領では、第3学年及び第4学年の図画工作の内容A表現の(2)に「見たこと、感じたこと、想像したことを立体に表したり、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つくりだす能力やデザインの能力、創造的な工作の能力をのばすことをねらいとしている。

この題材は身近材を積極的に使って自分の想像の世界を表現する内容となっている。中学年の子どもたちは、日常的にこんなことができれば、あるいは、こんな世界に行ってみたい、こんな不思議な体験をしたい等の願望や夢を抱くことがある。このように日常から離れて自由に想像の世界を夢見することは、この時期の児童にとって大切な経験となるばかりでなく自分の世界を広げていくことにもつながる。

また、さまざまな材料の形や色を見ながら、どのように使ったらよいかという試行錯誤することで、基礎的なデザインの能力を発揮させたり、材料の感覚を十分に楽しませることができると考える。材料の形や色、材質感などその素材のもつよさを見つける力や自分の思いに合った作品に仕上げるための造形感覚を身につけさせて行きたい。

(2) 児童について

3年生の児童は造形活動が好きである。「何をかこうかな」では身近材に興味をもち楽しく活動できた。しかし、身近材のおもしろさや美しさに気づき、積極的に材料を集める児童もいたが、どんな物が材料になるのか分からず、なかなか見つけることのできない児童もいた。また、せっかく身近材を集めても自分の作品に生かしていくのはなかなか難しい。

この題材では集めた材料の色や形、触ってみての感触をもとにして自然に自分の発想を広げることができると考える。ゆめのけしきを表すための材料を探す段階から自分の作品に合った材料を集めさせたい。また、材料から偶然発想が広がることもあるので、児童が目を見ない素材にも気づかせたい。絵を描くことが苦手な子どもでも、材料を並べたり組み合わせたりしているうちにスムーズに活動に入っているのではないかと考える。

コンピュータを使った学習は、社会や総合的な学習などで自分達の撮って来た写真を取り込んでまとめたり、算数のソフトでグラフを作ったりといろいろな学習で使えると気づきつつある。また、図工においてもお絵かきソフトでレイヤーを重ね、引っかき絵を楽しむことも経験した。コンピュータの操作にも慣れてきて楽しみながら取り組んでいる。

(3) 指導にあたって

本題材を進めるにあたっては、できる限り現実から非現実の世界へ入りこめるよう児童の発想を広げることが大切である。そこで、児童が思い思いのポーズで写真を撮り、自分の分身をつくり、自分がそのリーダーとなってゆめのけしきを探検するという設定で始めたい。児童一人一人からより具体的なテーマやアイデアを出させて写真のポーズを決めさせ、イメージを膨らませてから表現活動に入らせたい。

また、この題材は多用な材料を必要とする。それぞれのテーマにあった材料は一人一人違う。そこで、個々の材料箱に日頃から身近材を集めさせておきたい。時には友だちの集めた身近材を紹介し、普段気づかないような身近材にも目を向けるように働きかけていきたい。

自分の想像の世界を表すにはどんな仕組みのステージをつくるか、材料を自分のイメージに合わせてどのように扱うか、子どもたちが思い思いに活動できるよう支援していきたい。

(4) 題材におけるコンピュータ活用

本題材ではコンピュータを次のように活用する。

まず、デジタルカメラで写真を撮り自分の分身をつくる。その分身たちと一緒に夢のけしきを冒険するという設定でこの題材に取り組みさせていきたい。ゆめのけしきの中の自分を想像して思い思いのポーズで写真を撮る。その写真をきっかけに自分だけのゆめのけしきをつくりあげていく。写真を使うことにより、自分が本当に夢の世界へ入り込んだ気持ちになれるし、自分の分身がゆめの世界のあちこちで遊んだり冒険したりする姿を楽しめるのではないかと考える。

3 題材の目標

(造形への関心・意欲・態度)

自分のゆめのけしきのイメージを広げて、楽しく表現しようとしている。

(発想や構想の能力)

材料の形や色、材質感から自分のゆめの世界を広げようとする。

(創造的な技能)

集めた材料を工夫して生かし、かいたりつくったりして想像豊かに表すようにする。

(鑑賞の能力)

自分と友だちの表し方の違いに気づき、作品のよさや工夫した点などを認め合うことができる。

4 指導計画 (7時間)

学習内容	時間	コンピュータ及び 周辺機器の扱い方
・どんなゆめのけしきを表すか想像し自分の写真を撮り加工する。	2時間	デジタルカメラ コンピュータ (創作や自己表現の道具)
・ゆめのけしきの土台となるステージをつくる。	1時間	
・材料の特徴を生かし自分のゆめのけしきをつくる。	2時間 (1/2本時)	デジタルカメラ コンピュータ (創作や自己表現の道具)
・細部の表現を検討し、よりよく工夫する。	1時間	
・できたゆめのけしきを紹介しながら自分の想像した世界について話し合う。	1時間	

5 本時の指導

(1) 目標

・自分のゆめのけしきのイメージを広げて、楽しく表現しようとしている。

(造形への関心・意欲・態度)

・集めた材料を工夫して生かし、かいたりつくったりして想像豊かに表すようにする。

(創造的な技能)

(2) コンピュータ活用の視点

自分のいろいろなポーズの写真を作品の中に組み込むことによりゆめのけしきへの発想が広がり意欲的に表現できるのではないか。

○〈使用者〉児童 〈場面〉展開 創作や自己表現の道具として

○パーソナル編集長

(3) 展開

◎主発問 ●指示 ◇支援 ☆評価

段階	学習活動	主発問と指示・予想される反応	支援と評価の工夫
つかむ5分	1 学習内容をつかむ。 2 学習課題をつかむ。	●今日はいろいろな材料を使ってゆめのけしきをつくりましょう。 ◎自分たちはゆめのけしきでどんなことをしてみたいですか。 ・空を飛んでみたい。・雲の上でねころんでみたい。・動物とお話したい。 写真や材料をいかして、楽しいゆめのけしきをつくろう。	◇前時に撮った写真を見て想像を広げるようにする。 ◇紙板書で確認をする。
見通す5分	3 どんなものをつくっていくか見通しをもつ。	◎ゆめのせかいにどんなものをつくっていききたいですか。 ・綿を雲にしたい。カップで池をつくりたい。自分を立たせたい。 ●接着の仕方や紙粘土、針金等の取り扱い方を確認しましょう。	◇それぞれの材料の形や色、感触から発想を広げていくようにする。 ◇安全に留意させる。 ☆活動の見通しを持つことができたか(観察)
ふかめる30分	4 自分のイメージをふくらませながらゆめのけしきをつくる。	◎自分のイメージをふくらませながらゆめのけしきをつくりましょう。 身近材のよさを生かしながらつくる ・ボタンでお花畑を作ろうかな。 ・針金と粘土でいろいろなものを立たせてみよう。 ・ビー玉を恐竜の模様に使おう。 ・ラップの芯を木にしよう。 身近材でできないものは紙粘土でつくる。 ・動物をたくさんつくろうかな。 ・乗り物をつくってみたいな。 もっと違うポーズの写真が欲しい ・驚いているところがあればいいな。 ・ジャンプしているとことを撮ろう。	◇それぞれの表現を尊重し共感的態度で見守る。 ◇個の悩みや疑問に耳を傾け助言する。 ◇どんどん進める子どもを見守り、良い点を見つけ賞賛する。 ◇迷っている子どもには、相談にのりイメージを大切にしながら創作する方法を支援する。 ◇イメージのもてない子どもには友だちの作品や参考作品を見せるなどして支援する。 ◇コンピュータとプリンターを準備しいつでも必要に応じて写真を出せるようにする。 ☆自分の思いに合わせ材料のよさを生かして表現しているか。 (観察、作品)
まとめ5分	5 お互いの作品を鑑賞し、工夫しているところを見つける。 6 次時の活動内容を知る。	◎みんなの作品を見てみましょう。どんな工夫をしているでしょう。	☆友だちの作品の楽しいところ、工夫しているところを見つけることができたか。(観察、発表) ◇次時の意欲づけを図る。

(4) 評価

(造形への関心・意欲・態度)

自分のゆめのけしきのイメージを広げて、楽しく表現しようとしていたか。(観察・作品)

(創造的な技能)

集めた材料を工夫して生かし、かいたりつくったりして想像豊かに表すようにすることができたか。(観察・作品)

6 板書計画

ゆめのけしき

写真や材料を生かして、楽しいゆめのけしきをつくろう。

自分と分身

- ・とんでいる
- ・ねころんでいる
- ・お話している

まわりにつくりたいもの

- ・雲(わた)
- ・池(カップ)
- ・動物(粘土)

道具の使い方

