

## 第4学年 図画工作科学習指導案

### 1 題材名

「飛び出せ！わくわく夏休み」 (工作に表す)

### 2 指導観

#### (1) こんな子どもたちだから

本学級の子どもたちは4年の題材「夢の世界の夢の家」で、紙粘土とペットボトルを材料に、ペットボトルを軸に形づくりしたり、絵の具で彩色をしたりして、一人ひとりが夢の世界・夢の家をつくってきた。これは想像の世界のものであるため、一人ひとりがそれぞれに自分の思いをもち、発想を広げながら作品をつくることができた。

そこで今回は、今までの体験活動から自分のとっておきの夏休みを半立体に表現する活動を通して、自分が友達に伝えたいという思いから、一人ひとりのもっている発想をさらに広げていく力を身に付けさせたい。

#### (2) こんな題材で

本題材は、子どもたちが楽しい夏休みの経験から発想を広げ、飛び出す仕組みを使って、思いをより工夫してつくることができる題材である。

また、学習指導要領のA表現(2)イと特に関連が深く、子どもたちが試行錯誤を繰り返しながら試作品を作ってみて、工夫をして、自分の思いに近づけるために何度も見直しができ、一人ひとりが発想を広げることができる点で意義深い題材である。

#### (3) このように指導して





本題材における指導方法の工夫、指導上の配慮事項は、次のとおりである。

- 導入段階で今までの夏休みの思い出話をしたりイメージマップ作りをしたり、写真や参考作品を見たりすることで、これからつくる自分のとっておきの夏休みへの思いをもたせ、発想を広げさせる。
- いろいろな仕組みを体験したり、試作品を作ったりする時間を確保し、思いが一番合うものを選び、組み合わせを工夫させる。
- 自分の思いを持ち続けるために、思い出に題名をつけて、自分の思いを言葉に表現させる。
- 鑑賞場面では、完成した作品を見るだけにとどまらず、グループで、込められた思いや工夫を伝え合わせる。

### 3 題材目標

- 友達に伝えたいと思って意欲的に自分の夏休みの世界をつくっている。  
(造形への関心・意欲・態度)
- 友達に伝えたい自分のとっておきの夏休みを今までの体験から考える。  
(発想や構想の能力)
- 自分の思いに合わせて、飛び出す仕組み、形、色を工夫している。  
(創造的な技能)
- 自分や友達の作品のよさや面白さに気づき感想を伝え合う。  
(鑑賞の能力)

4 学習計画（全8時間）

過程 配時	学習活動	主な手だて（○）と思考を充 実させる学習過程の工夫 （◇）	子どもの姿
発想 構想 ④ 本時 3/8	1 (1)自分の表したい夏休 みを絵と言葉で表現 する。  (2)参考作品を見る。  2 飛び出す仕組みの基本 を作る。 ・切り込み式 ・開き式 ・折り込み式 ・垂直式 ・引っ張り式  3 基本の仕組みを工夫し て自分の思いに合う仕 組みを試す。  4 アイデアスケッチをも とに試作品を作り、思い 通りに飛び出すか試す。	◇自分の表したい思いを 明確に持つため題名を 決めさせる。  ○参考作品を提示し飛び出 すカードづくりに意欲を もてるようにする。  ◇飛び出すカードの仕組み が理解できるように活動 の時間をとる。  ◇思いに合うものを探求で きるように工夫する時間、 交流の時間をとる。  ◇試作品が自分の思いに合 うように何度も試したり、 相談したりできるように する。	◎自分の今までの夏休み体験や友達 の夏休み体験を聞いて「とっておきの 夏休み」のイメージを膨らませ、絵 や文でかいている。   <p>大きな花火が上がってきれ いなあ。</p> <p>大きな魚に会って驚い た!</p> ◎ 参考作品を見て、飛び出す仕組 みの面白さやカードの美しさに関心 を持つ。  <p>飛び出す仕組みもいろいろあ るんだね</p> <p>カードを開くと絵が飛び出 してきておもしろいな。</p>  ◎工夫したり、交流したりして、自分 の思いに合う仕組みを作っている。 ◎アイデアスケッチをもとに自分の思 いに合う仕組みを使って試作品を作 っている  <p>大きな魚の口がアッと開い て、飲み込みそうな感じの仕組 みをつくろう</p> 
表現 ③	5,6,7 自分の思いに合う飛 び出す仕組みを使っ て工夫して「とってお きの夏休み」を表現す る。 ・ 試作品をもとに、仕組 みを作る。 ・ 色や形を工夫して題名 に合うように表現する。	○机間指導をしながら、工夫 しているところを賞賛し たり、つまずきに応じて助 言したりする。  ◇思いに合うものを探求で きるように交流の時間を 適宜にとる。	◎自分や友達の表現の違いやよさに気 付き、取り入れられるところは取り 入れて表現している。  <p>おどろいた顔がうまくできな いな。〇〇さんのように目を 大きくしてみよう。</p> 
鑑賞 ①	8 自分や友達の表現のよ さや面白さを話し合う。	◇どんな思いをカードに込 めたかを考えながら観る よう鑑賞の視点を与える。	◎思いを表すための工夫について話し 合い、飛び出す仕組みの楽しさを感じ 取っている。

5 (3/8時)について

平成24年 月 日 ( ) 図工室

(1) 本時の目標

○ 自分の思いに合う飛び出す仕組みを友達の考えも取り入れながら工夫してつくる。(創造的な技能)

(2) 本時指導の重点

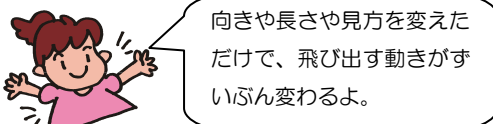
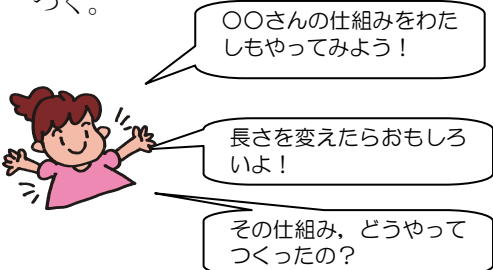
本時は、前時で作った基本の飛び出す仕組みをもとに工夫したり、友達と交流したりして自分の思いに合った試しカードをつくる。

そのために、以下のことを行う。

○ どのようにすれば自分の思いが表現できるかを考えさせるために、参考作品の提示や基本の仕組みを操作させる。

○ 自分や友達の表現の違いやよさに気付くことができる交流を取り入れる。

(3) 本時の展開

学習活動	主な手だて(○)と思考を充実させる学習過程の工夫(◇)	子どもの姿
1.前時までの活動を振り返り、本時学習のめあてを確認する。	◇前時に作った飛び出す仕組み、自分の思いのテープを手元に置かせる。	◎基本の飛び出す仕組みのつくりかたを思い出し、どんな試しカードを作るか考えている。
めあて 自分の思いに合う仕組みを工夫して、飛び出すためしカードを作ろう。		
2.飛び出す仕組みの工夫のし方を話し合う。 ・組み合わせ ・形 ・長さ ・数 ・奥行き	○試しカードの作り方を演示したり、参考作品を提示したりする。	◎試しカードにどのように生かせるか考えながら説明を聞いている。 
3.飛び出す仕組みを工夫して作る。	○机間指導をしながら、工夫しているところを賞賛したり、つまずきに応じて助言したりする。 ◇いくつも試作できるように画用紙を用意する。 ○飛び出すカードのイメージを具体的にもちながら試しができるように、アイデアスケッチを利用する。	◎思いに合う仕組みをつくろうと工夫している。
4.試しカードを交流する。	◇友達の工夫で自分の思いに合うところは取り入れさせる。	◎自分や友達の表現の違いやよさに気づく。 
5.活動を振り返り、次時の見通しをもつ。	◇工夫したことや次に生かしたいことを発表させ、次時への意欲をもたせることができるようにする。	◎活動を振り返り、次時の学習への見通しをもっている。