

## 第2学年 図画工作科学習指導案

図画工作科，美術科研究室

題材 かたおし，はんあそびから出てきたお話  
指導観

○ 本題材では，版遊びの活動で色の美しさ，形の面白さを感じ，そこから想像を広げていくことで，自分の表したいものをのびのびと絵に描いていけるようになることがねらいである。

本題材を児童が取り組む上で，次のような価値があると考ええる。

- ① 絵の具布当て遊びや型押し版遊びによって色や形の美しさ，面白さを感じ，そこから想像したものを線で付け加えたり，意味付けしたりしていくことで，児童が表現の喜びを味わい，持てる力を創造的に働かせ，夢を描いていこうとする豊かな心や態度を育てることができる。
- ② 絵の具布当て遊びや型押し版遊びによってできた形や色の組合せをもとに，想像を広げ，線描きによって付け加えたり意味付けしたりしていくことで，児童が次々と新たな発想をしていく力を養っていくことができる。
- ③ 絵の具布当て遊びや型押し版遊びによって投げる，押す，転がす，線をひくというように手や体の感覚を働かせながら，自分の思いに沿った表し方を見付け，持てる力を思いのままに働かせることによって，児童が自分の潜在能力を引き出し，創造性を広げていくことができる。

○ 本学級では，1学期に題材「かんじたことをえにかく」に取り組んだ。ここでは，学校生活で感じた驚きや感動，喜びを絵に表す熱心な姿，そして，パスを試行錯誤しながら使い，工夫しながら彩色に取り組む姿が見られた。本学級児童は，お話や生活における感動体験から主題をもち，絵に表す活動については，経験を重ねてきている。しかし，材料体験から偶然生まれた色や形から発想する活動については経験が浅い。そこで，版遊びから発想を広げる表現活動に取り組み，題材との出合わせ方や材料提供の工夫をすれば，児童は，より創造的に絵を描き出していくことができるようになることを考える。

○ 本題材の指導と評価にあたっては，まず，児童が思いのままに版遊びを楽しめるための場や材料を設定する。そのために，事前に色の組合せを試し，今回使うアクリル絵の具の色の美しさが鮮やかに表れる色の色画用紙を台紙として選定し，準備しておく。そして，児童が版遊びに取り組むにあたり，面表現に取り組む活動，点表現に取り組む活動を提案する。面表現では，子ども用ハンカチを絵の具に浸し，しぼって，台紙に投げつけるという「絵の具布当て遊び」を行い，点表現では，児童が選んだ野菜や容器などの点材やひもや縄などの線材を使った「型押し版材を使った版遊び」を行う。

次に，児童は版遊びによってできた色や形から想像を膨らませ，線や色を加え絵に表していく。この際，教師は児童と対話していく中で，何を想像し，どのように表したいかを見取り，賞賛，助言する。また，活動の終盤には，児童の絵をより満足のいくものにしていくために，絵をもとにした簡単なお話を作り，自分の絵に意味付けをしていくことを提案する。

最後に，児童が互いの絵を見せながら，生まれたお話を紹介し合う交流の場を設定する。

評価にあたっては，指導事項を整理し，評価規準を設定する。そして，教師の観察や作品の見取りや児童の自己評価をもとに毎回の学習の手立てを考えていく。

### 目標

- 版遊びでできた色や形をもとに，想像を広げながら絵に表していくことを楽しもうとする。  
(造形への関心・意欲・態度)
- 版遊びや線描き，彩色に取り組みながら，想像を広げ，次々と新しい発想を生み出していくことができる。  
(発想や構想の能力)
- 版遊びから発想した自分の表したいものを絵の具やパス，色顔料ペンを使って思いのままに絵に表すことができる。  
(創造的な技能)
- 友だちの作品に表れた版遊びからの発想や，線の描き方や色のぬり方の工夫を見ることの楽しさを感じることができる。  
(鑑賞の能力)

題材における指導事項・評価規準・指導方法 (全6時間)

	学習活動	関 意	発 構	技 能	鑑 賞	具体的評価規準	指導事項	指導方法
型 押 し 版 遊 び を 楽 し む	1. 版遊びを楽しむ。  (1) 好きな色の画用紙を選び, ローラー遊びや, 絵の具布あて遊びをする。	○				<ul style="list-style-type: none"> <li>ローラー遊びや絵の具布あて遊びを体験することで, 色の重なりや並びの美しさを感じ取り, 形や色を組み合わせることを楽しむことができる。 (関)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>色見本をもとに画用紙の色と絵の具の色の美しい組合せを考えること <b>材料</b></li> <li>他の色が混ざらないようにローラーや絵の具布を使うこと <b>表現</b></li> <li>ローラーの転がし方や絵の具布を当てる強さによって色や形の表れ方に変化が生まれること <b>表現</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>版の色や形が美しく表れるための版材と絵の具の組合せを試し, 色を絞って準備する。</li> <li>児童が選んだ画用紙にローラーを転がしたり絵の具布を当てたりして遊ぶよう提案する。</li> <li>絵の具の色ごとに専用の皿, 筆, 拭き取り布を準備する。</li> <li>ローラーの転がし方や絵の具布を当てる強さによる表現の違いを資料に提示する。</li> </ul>
	(2) 型押し版材を使って, 版遊びをする。  (2時間)	○				<ul style="list-style-type: none"> <li>点材や線材といった型押し版材を使って版遊びを体験することで, 色の重なりや並びの美しさを感じ取り, 形や色を組み合わせることを楽しむことができる。 (関)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>他の色が混ざらないように色ごとの型押し版材の使い分けや色の拭き取りを行うこと <b>表現</b></li> <li>版材の種類や並べ方によって形の表れ方に変化が生まれること <b>表現</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>絵の具の色ごとに専用の皿を準備し, その中に絵の具を浸したガーゼを入れておき, スタンプ台として使うようにする。</li> <li>○ 活動の様子を観察し, 繰り返しや重なり等の並べ方の工夫や, はわせたり, ギュッと押ししたりする等の版の使い方の工夫のよさを紹介する。</li> </ul>

形 や 色 か ら 発 想 す る ・ 彩 す	2. 版遊びからできた画面をもとに、想像を膨らませ絵に表す。 (1) 版遊びから生まれた画用紙の色をもとに、自分の表したいものやその様子を想像する。	○		・遊びによって生まれた画面から自分が表したいものを見つけたり、その様子を思い浮かべたりすることができる。	○ 版遊びによって偶然に生み出された色や形をもとに想像を膨らませ、自分の表したいものを言葉にしておくこと。	・線描きにより見立て、意味付けする活動を提案する。 ・形をもとにした想像のしかたについてのヒント資料を提示する。 ・想像したものを具体化していくために、想像した表したいものの形・大きさ・配置を手でなぞらせる。
	(2) 自分の表したいものや、そのまわりの様子を思いのままに線描きする。	○		・自分の表したいものの形や大きさ置く位置を考えながら線描きを進めることができる。	○ 自分の思いを絵に表すために、大きさ、配置を試しながら決定すること。	・画面上で試しながら、実際に線描きする大きさや置く位置を決定する活動を提案する。
		○		・線描材の特徴に気づき、自分の表したいものの様子に合った線材を使い、色や線の太さを考えながら線描きを進めることができる。	○ 自分の思いを絵に表すために、線描材の特徴を考え使い方を工夫すること。	・パスや色顔料ペンの特徴や使い方が分かる資料を提示し、思いに合った使い方の工夫について気づかせる。
				・偶然から生み出された作品に線を描き加えていくことで、想像をさらに広げていくことができる。	○ 表現活動中も発想が広がっていったり、具体化していったりすることがあること。	・線描きの際に発想したものについてもお話や絵の中に付加していくことを提案する。 ・発想したものにに応じて、見て描くための資料を個別に準備する。
(3) パスの色や彩色の方法を工夫しながら、思いに沿った彩色を			・自分の思い描いたものにより近づけていくために、表したいものの感じ	○ 質感を表すために、点ぬり、線ぬり、ぼかしぬり等の彩色の工夫やタ	・活動を観察し、パスの使い方の工夫を全体場で賞賛することで共有化	

	<p>する。</p> <p>(4時間)</p> <p>(本時2/4)</p>				<p>を出す彩色をした り, タンポやステ ンシルによる再表 現することができる。</p>	<p>ンポやパスによる ステンシルを使っ た再表現によって 思いに沿った表現 をすること。</p>	<p>する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タンポの使い方や ステンシルの方法 と効果について資 料を提示する。</li> </ul>
<p>絵 に お 話 を 作 る</p>	<p>3. 型押し版遊び 鳥からできた絵 にお話を作り, 友だちと作品を 交流する。</p> <p>(1時間)</p>				<ul style="list-style-type: none"> <li>・友だちの作品に込 められた思いを作 品やお話から感じ とり, その発想や 表現方法のよさを 見つけることがで きる。</li> </ul>	<p>○ 楽しみながら友 だちの発想のよさ や表現方法のよさ に気づくこと。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友だちが, どの形 や色から, どんな 様子を想像して絵 に表したかを考え ることができるよ うに助言したり鑑 賞プリントを準備 したりする。</li> </ul>

## 本時

平成18年10月10日（火） 5校時 図工室

### 本時目標

- 型押し版遊びからできた画面の中に、想像した形や大きさ、配置を考えながら自分の表したいものやそのまわりの様子を思いのままに線描きをすることができる。

（発想や構想の能力）

- パスや色顔料ペンといった描材の特徴に気づき、自分の表したいものの様子に合った線描きや彩色をすることができる。

（創造的な技能）

### 授業仮説

型押し版遊びから思いついたものを絵に表す活動において、「表す」、「想像する」を連続的に発展していくための適切な支援を行えば、児童は自分の表したいものの形や大きさ、配置を決めて思いに沿った表現を進めていくことができるであろう。

- 型押し版遊びを進めてきた中で、画面の中に想像した児童の表したいものをまとめた評価補助簿をもとに助言をし、発想を広げたり、具体化したりする。
- 児童が使用するパス、色顔料ペンの特徴についての資料を提示し、表したいものの様子に応じて描材の使い分けをすることに気づかせる。
- 個別に具体的な映像資料を提示することにより、児童が想像したものを自信を持って描けるようにする。

### 準備

- 線描材（パス、色顔料ペン）
- 具体物資料
- 児童の画用紙

### 本時の指導と評価の考え方

本時は、前時まで取り組んだ型押し版遊びからできた画面の色や形から想像を膨らました児童が表したいものを形や大きさ、配置を考えながら周りの様子と共に線描きを進めることをねらう。本時の指導にあたっては、はじめに、児童が型

押し版遊びから画面の中に想像してきたものを想起する。そのための手立てとして、全体に対しては、前時で使った様々な色や形からイメージするものを集めた資料、形から想像する方法についての資料を教室に掲示しておく。また、個人的には、児童の想像したものや想像したものを画面のどの部分を生かしながら描いていくかをまとめた評価補助簿をもとに児童が想像したものの様子について具体的な色や形、配置を思い浮かべることができるような助言を行う。

次に児童は想像した自分の表したいものを絵に表していく。ここでは、全体に対して、児童が使うパスや色顔料ペンの使い方や特徴が分かる資料を提示し、自分の表したいものの様子に合った線描きや彩色を行うことができるようにする。個人に対しては、具体的な映像資料を準備しておき、児童の様子に応じて提示することによってすることによって、自信を持って描けるようにしていく。

また、絵に表していく中で、想像をさらに広げ、新たに発想したものについては積極的に絵に表していくことを提案する。また、活動中も問いかけをしていく。

最後に、本時の活動や自分や友だちの作品をふり返り、次時の活動を見通すことができるようにする。このために、児童が次時に画面の中に何をどのように表したいかを書ける学習プリントを準備しておく。

本時の評価にあたっては、主に画面の中に、想像した形や大きさ、配置を考えながら自分の表したいものやそのまわりの様子を思いのままに線描きをすることができるかを見取っていく。その方法としては、①児童が表現活動に取り組む様子を観察したり、作品を見ながら活動の相談を受けたりする中で見取る。②児童が学習のまとめで話す言葉や学習プリントに書く文章から見取る。これらのことを通して、おおむね満足と思われる児童については、次時の活動予定をつかみ、そうでない児童に対しては、各児童の課題をつかみ、全体及び個別に提示する資料や助言を準備して、次の活動への手立てとする。

本時学習における指導事項・評価規準・指導方法

	学習活動	具体的評価規準	指導事項	指導方法
導入	1. 型押し版遊びからできた画面に表したいものを想像する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">めあて 型押し版遊びから思い付いたものを絵に表そう。</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>版遊びの画面か発想した自分の表したいものの様子について、話したり、書いたりすることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>版遊びによってできた画面の色や形から想像を膨らませ、具体化する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>児童の型押し版遊びの作品をもとに版遊びをしている時に想像したことを想起させる。</li> <li>表したいものが途中で変わっていてもよいということを話しておく。</li> </ul>
展開	2. 型押し版遊びから想像した自分の表したいものを描く。	<ul style="list-style-type: none"> <li>資料を見たり、作品の上から指でなぞったりしながら表したいものの色や大きさや配置を決定し、線描きや彩色をすることができる。</li> <li>パスの使い方の資料を見たり、実際に使ったりしながら、思いに沿った絵を描くことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分が表したいものの色や大きさ、配置を考えて線描きや彩色をすること。</li> <li>描材の特徴に気付きながら、その特徴を生かした線描き、彩色ができること。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>型紙を提示し、操作しながら表したいものの大きさや配置を決定していく方法を活動演示していく。</li> <li>児童が想像したものを具体化できる資料を準備する。</li> <li>描材の特徴に気づくことができる資料を提示する。</li> </ul>
終末	3. 自分の作品、友だちの作品を見て、発想や線描材の違いを感じながら次時に表したいものや取り組みたいことを学習プリントに書く。	<ul style="list-style-type: none"> <li>友だちの版の色や形から発想したものと自分のものとの違いを楽しむながら作品を見ること。</li> <li>線描きに取り組んで、さらに思い浮かんだことや次の次時に取り組みたいことを考えることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>友だちの版遊びからの発想と自分の発想との違いを感じることを楽しむこと。</li> <li>発想から線描きに取り組み、線描きを通してまた発想するという活動を楽しむこと。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分の作品との違いに目を向けて友だちの作品を見ることを提案する。</li> <li>線描きに取り組んで、さらに思い浮かんだことや次時に取り組みたいことを発表することを提案する。</li> </ul>

指導事項と題材の関連表

教科書題材

指導要領解説 (平成元年・11年)		1・2上 ペタペタペッタン 「どんなものでペッタンしたのかな」	1・2下 わっ!すごいな 「すごいな、しょうぼうじどう車」
材 料 ・ 用 具	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 活動を進めながら気に入った材料を選ぶ。</li> <li>○ 自分の好きな色を自分で選び、試し、表す。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 色の美しさを感じるためのスタンピングの順序。</li> <li>○ 青色と水色を使うことで彩度の高低による感じの違いを生み出す。</li> <li>○ 色の美しさを引き立てる絵の具と水の調合。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 白ボール紙の裏を使い、紙質の特徴を背景として利用することで色を彩色せずに自分の表したい消防自動車のみを彩色している。</li> <li>○ 経験の浅い絵の具を使っているため、線を明確に表せるようにサインペンで線描きしている。</li> </ul>
表 現 方 法	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 活動を進めながら表し方を見付ける。</li> <li>○ いろいろな表し方を体験する機会をもてるようにし、それらを自分なりに生かす。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 自由に発想できるローラーやスタンピングの方向。</li> <li>○ ローラー遊びや版遊びの色を生かした、線描き。</li> <li>○ 魚の質感を表すために指に絵の具をつけたうろこの表現。</li> <li>○ 強調したい部位を印象づける</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 白色の効果的な利用の仕方。</li> <li>○ 線をはみ出さないように彩色。</li> <li>○ 消防車のはしごの伸縮する部分やタイヤの凹凸、ホースの模様、車体が動かないように固定する支柱など細かい部分をじっくりと観察して表している。</li> <li>○ 地平線のラインを茶色の絵の具の線で表し、地面を灰色で表すことで、地面と空中の違いを明確にしている。</li> </ul>
構 想	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 形や色材料などをもとに豊かな発想をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 表したいものを画面いっぱいに配置している。</li> <li>○ 大きな魚の周りに小さな魚を配置し、海の中の様子を表している。</li> <li>○ 最初の版と異なる版を用いて魚の輪郭を表している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ はしごの長さを強調するために下から右上まで斜めに画面いっぱいに配置する。</li> <li>○ はしごの高さを強調するために地平線を低く設定し、雲をはしごのすぐ上に、鳥をはしごより下に配置、はしごにのった人間も小さく表す。</li> <li>○ 遠近感を出すために消防自動車に対して建物を高い位置に小さく配置する。</li> </ul>
主 題	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 活動を進めながら表したいことを見付ける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 水色と青色というように近い色を使った版遊びやローラー遊びから魚を発想している。</li> <li>○ 近い色を使った版遊びにより大きなものを発想している。</li> <li>○ 主従関係を明確にする彩色。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 長いはしごが高く伸びた消防車を間近で見えて感じた強い感動や驚きを表す。</li> <li>○ 消防車の一番前で一番高い所に描くことで、火事から人々を守る消防士への憧れを表す。</li> </ul>

本題材

1・2下 「ほし空のたび」	1・2上 表紙 「みんなでおでかけ」	「かたおし, はんあそびから 出てきたお話」
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 桃色の色画用紙の上に青色を彩色することで, 夜空の色に淡さや変化が表れてくる。</li> <li>○ 先にぬったパスで青色の絵の具をはじかせることによって, 星や花火によってぼんやりと明るく光る夜空が表されている。</li> <li>○ サインペンを使うことで線を明確にし, 基本的にはその内側をはみ出さないようにぬるようになっている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ピーマンやキュウリといった身近な野菜を切って, スタンプングをしている。</li> <li>○ 丸や四角といった抽象的な形を版に使うことで柔軟な発想を促している。</li> <li>○ 人物にパスを使うことで人の質感が表れ, 共におでかけを楽しむ表情が色濃く表れている。</li> <li>○ 細かい表現が必要な人の顔の線描きにはペンを使っている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 版遊びを楽しみ, 自由な発想を促すために児童が身近な道具や野菜や大きさや材質に変化がある抽象的な形の版や軌跡の異なるローラーを準備すること。</li> <li>○ 色の美しさを感じ取ることができるよう絵の具の質や色, 使う順序を試し, 材料提供や場の設定をすること。</li> <li>○ 美しい色を感じ取るために筆やローラー, 版は, 他の色と混ざらないように分けて使うこと。</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 建物や地面の彩色の最後に白色のパスを重ねてぬりことで, 柔らかくつもっている雪に光が反射して輝いている様子を表している。</li> <li>○ 木の葉を黄緑の上に緑で重色することで木の立体感や葉の質感や色の違いが表されている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 黄色に黒色の版が押されていることで, 線が際立っている。</li> <li>○ 版遊びの際に黄色を下地として最初に使っているため, 上に重ねられた色の発色がよい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 活動を通して, 主たる描材となるパスの特徴に気付きながら, その使い方を工夫し, 自分の思いに沿った表現をすること。</li> <li>○ 下地の色を生かした彩色に気付いたり, 活用したりすること。</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 雪だるまを登場人物と同じ大きさに配置し, 親しさを表している。</li> <li>○ 縦に並ぶものが多い中, 星を斜め下に表すことで動きが表れ星の印象を強く与える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 電車や線路が斜めに描かれていることによって, 動きが表れている。</li> <li>○ 不規則に並ぶ円が動きを感じさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 自分が一番に表したいものの大きさや配置を画面の上でいろいろと試しながら決定していくこと。</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 楽しい冬の夜空に輝く様々な美しい光を物語から想像し表したいと感じている。</li> <li>○ 夜空だけでなく, 光が積もった雪によって美しく反射する建物の様子も表そうとしている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 版遊びの途中で, 版の形に着目して電車を発想し, スタンプングによって, その様子を表している。</li> <li>○ 版遊びから想像した電車からみんなで行ったおでかけの様子を想像を膨らませている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 型押し版遊びでできた色や形から見立てたり, 意味付けをしていきながら想像を膨らましていくこと。</li> <li>○ 活動を通して発想を変化させたり, 付け加えたりしていくこと。</li> </ul>