第4学年 図画工作科学習指導案

1 題材名

「 飛び出せ ふしぎな紙 」 (つくりたいものをつくる) (4年教科書題材「ハッピーカード」)

2 題材を通して

(1) こんな子ども達だから

本学級の子ども達は、1学期に、「コロコロ コロガラート」という題材で、ビー玉が転がり落ちる仕組みを生かしてビー玉の迷路をつくる活動に取り組んだ。この題材で子ども達は、カッターナイフの使い方や接着の仕方について教わり、おおむね身につけることができている。また、参考作品や提示資料から仕組みのよさを理解して、転がり落ちる仕組みや迷路の仕組みを取り入れたり、自分なりに工夫したりして作品づくりをすることができた。しかし、学習計画の前半ではビー玉の動きを予想できず単調な迷路しか思い浮かばない児童も多く見られた。これらの姿から、仕組みのよさを理解して豊かに発想を広げる力やその仕組みのよさを生かした作品を構想する力はまだ育っていないと考えられる。

(2) 題材目標

- 飛び出す仕組みに興味をもち、楽しみながらカードづくりができる。
- 楽しい飛び出し方をするカードを思い描き、色の組み合わせ、仕組みの特徴を生かしたカードを考えることができる。
- 思いに合ったカードができるように、材料・用具を正しく使い、切り方・折り方・貼り合わせ方など に注意し、工夫してつくることができる。
- 自他の作品や活動のよさや面白さを見付け、伝え合うことができる。

(3) 教えること

(4) 学ぶこと (□)・書くこと (◇)

発想	○ 飛び出す仕組みについて 折り曲げた紙に切り込みを入れ、反対側に折り返すことで飛び出す。※ 折り返すときには最初に二つ折りにした折れ目に垂直に折らないこと	□ 一つの仕組みを使ったためしの活動を通して、多様な仕組みの生かし方があること・カードの向き(縦・横)・ 紙の切り方、折り方(角度や回数、形)・ 折り返して飛び出す方向を変えること			
構想段階	○ 紙を折るときには、折り目をキリなどでなぞ り型を付けてから折ること。				
表現段階	○ カードの色の選び方・ 文字や絵の見え方・ 色同士の組み合わせ	□ 飛び出す仕組みを試したり確かめたりしながらつくること □ 美しさや丈夫さを考えて、色画用紙の加工や色の組み合わせ、貼り合わせ方の仕方を工夫すること ◇ 自分の作品や活動を振り返り、工夫や困っていることなどについて書くこと			
鑑賞段階	○ 自他の作品や活動のよさを振り返るための鑑賞の視点・ 飛び出す仕組みの面白さ・ 丈夫さ・ 色の美しさ	□ 自他の作品や活動のよさに気付き、伝え合う こと ◇ 自他の作品や活動のよさを具体的に書くこと			

3 学習指導計画(総6時間)

- (1) 飛び出す仕組みについて知り、それを生かしたためしの活動を行う。(本時1/6)・・・・・1時間
- (2) アイデアスケッチを描き、仕組みや色の組み合わせ方など工夫してカードをつくる。・・・・4時間
- (3) お互いの作品で見せ合う活動を通して、よさを見付け、伝え合う。・・・・・・・・・1時間
- **4 本時** 平成21年10月7日(水) 第5校時 図工室にて

5 本時の目標

○ 飛び出す仕組みの楽しさを知り、切り方や折り方を工夫しつくる活動を通して飛び出す発想を広げる ことができる。

6 本時指導の重点

本時指導のねらいは、飛び出す仕組みの楽しさを知り、その仕組みを生かし工夫することで飛び出すアイデアを自由に考え、発想を広げることである。

本時では、まず1枚の紙を折り曲げ、切込みを入れ折り返すことで飛び出すという仕組みを実際につくってみせ、開いた瞬間の驚きや立体的な面白さを味わわせたい。次に、折り曲げたカードに切り込みを入れ、折りこむことによって飛び出すという基本的な仕組みを実際に一緒につくりながら教える。この際、折り返すための折り目を入れるという行程があるが、この折り目の角度には注意させたい。子どもによっては、最初に二つ折りした折り目に垂直に折り目をつけることが考えられる。この場合、折り返しの角度がないため(反対側に折り重なってしまうため)に飛び出してこない。失敗も含めて様々な工夫やカードでできる可能性を活動の中で発見すること(学ぶこと)が本題材の大きなめあてではあるが、折り返しの角度に気づくことには時間がかかり活動が停滞することも多いため、この折り返す角度は「教えること」として位置づけて指導していきたい。また、折り目となる線をハサミでなぞることで周りを傷めずきれいに折れることも合わせて指導する。

基本的な仕組みを知ったら、あまり作品化することにこだわらず自由に発想することを楽しませるようにする。切ることだけに意識がいかないように、活動は段階的に折る回数、切る回数を増やすようにさせ、子どもたちが折り方や折り返し方の工夫などにも目を向けるようにする。発想がなかなか広がっていかない子ども達がいることも予想されるので、活動の途中で別の子どもがみつけた工夫を紹介し、発想の手がかりとさせるようにする。

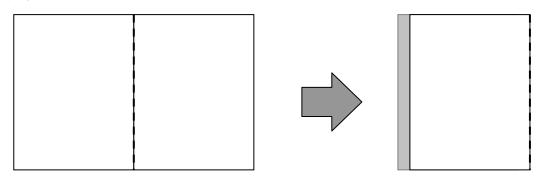
本時のまとめでは、まずつくったカードを友だちと交流することで自分の発想のよさに気付かせるようにしたい。次に、「こうしたらうまくいった。」「こうやったらうまくいかなかったことに気付いた」など本時の学習で学んだことをふり返りノートに書きまとめる。最後に、振り返ったことを発表し合い、子どもたちの発言から、「切る形や切り込む角度、回数、折る角度や折り返す回数などを工夫すれば飛び出す仕組みが楽しくなること」を本時のまとめとする。

7 本時の展開

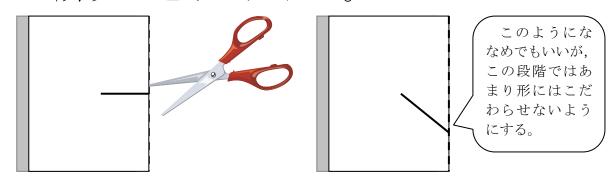
/ 本可の展開			
教えること	学習の流れ	学ぶこと (□) 書くこと (◇)	
 ○ 基本となる飛び出す仕組み ・ 紙を半分に折る ・ 1回切り込みをいれる。 ・ 1か所折って折り返す。 ・ 内側に折りこむ。 ※ 1か所折るときには半分に折った折り目と垂直にならないようにななめに折ること。 	 飛び出す仕組みに興味を持ち、本時のめあてを知る。 つくる様子を見せずに、1 枚の画用紙が飛び出すカードに変身する様子を見せる。 基本的な飛び出す仕組みを一緒につくってみる。 (3) 本時のめあてを知る。	□ めあてをもとに本時の活動の 見通しをもつこと	
めあて 折って、切って、折り込んで楽しいとび出し方をたくさん見つけよう。			
	 2 切る回数や形,折り返す回数や開く向きなど変えてつくる。 (1) 段階的に切る回数や折る回数を変えて,切り方や折り方などの工夫に目を向けるようにする。 (2) 楽しい発想のカードをそれぞれ考え,つくる。 	たり確かめたりしながらつくる	
○ 自分の作品や活動のよさを振り返るための視点	3 本時の活動を振り返る。(1) 自分がつくった飛び出すカードのよさを友だちと味わい, 学んだことをふり返りノートに書きまとめる	□ 自分の作品や活動を振り返り、よさに気付くこと ◇ 自分の工夫やみつけた発想について書く。 □ ふりかえり —	
まとめ飛び出す仕組みは切り方 や折り方を工夫すれば楽し くなる。切るだけではなく折り返 さないと飛び出さない。	(2) 自分の考えた飛び出すカードについて発表し合い,本時の学習のまとめをする。	 折り返しが何回もあると面白い。 並べて切るとツリーに見えるよ 何度も折り返すと象の鼻みたいになりました。 折り目に垂直に折ると飛び出さないことに気づいた。 	

この題材で学習する基本的な飛び出す仕組み

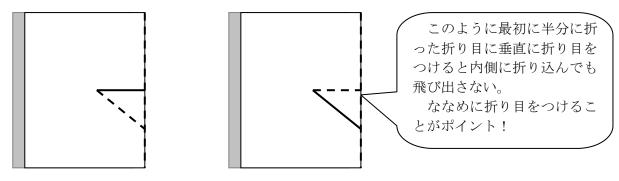
1 半分に折る



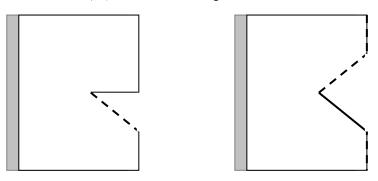
2 1か所切り込みを入れる。



3 切り込みから 1 か所折り目を入れ折り返す。



4 内側に折り込む。



ふりかえりノート

ししししかしこで肌を前	$\bigcirc\bigcirc\bigcirc\bigcirc$	ふしぎ	な紙。
-------------	------------------------------------	-----	-----

「今日の気づき」の書き方 「○○を工夫すると□□をするのがわかった。」 「△△するとうまくいった。」 「▽▽しなかったら○○できないことに気づいた。」

	めあて	ふりかえりメーター	今日の気づき
1	おって,切って,お りこんで,楽しい飛び 出し方をたくさん考え よう。	飛び出す仕組みをたくさん考えることができましたか? O 1 2 3 4	
2	アイデアスケッチを かこう。	使いたい仕組みを決めて、 アイデアスケッチをかくこと ができましたか? O 1 2 3 4	
3 5	仕組みや色の組み合 わせなどを工夫して カードをつくろう。	仕組みや色の組み合わせなど を工夫してカードをつくるこ とができましたか? O 1 2 3 4	
6	自分や友達の作品を 見せ合い,よさを見つ けて伝え合おう。	自分や友達の作品のよさを たくさん見つけることができ ましたか? O 1 2 3 4	