

第2学年 図画工作科学習指導案

指導者 石井 都

1 題材名 「わくわく 水ぞくかん」

2 題材について

(1) 図画工作科の本質に迫る題材構想

本題材は、学習指導要領の第2学年A表現(2)「感じたことや想像したことを絵や立体、工作に表すことを通して、次のことを指導する」の「イ 好きな色を選んだり、いろいろな形をつくって楽しんだりしながら表すこと」をねらいとして設定している。

本題材は、透過性のある色セロハンを使用する。色セロハンは、色紙や画用紙とは違った手触りや切り取るときの感じを味わうことができる。また光を通すことで、これまでとは違う色の世界を味わうことができる。黄色と赤を重ね合わせるとオレンジができる、青を2枚重ねると濃い青ができる。また、赤・青・黄色の3色を重ねると黒に近い深い色になるなど色を様々に楽しむことができる。

この題材で光を通した色の美しさを味わったり、自分の好きな色を選んだりする楽しさも実感できるだろう。

そして、自分たちの身の周りの世界に色や形で働きかけることで楽しくなることを味わうことができる。

テーマには「水族館」を取り上げる。水族館は、子ども達の多くが体験し、魚の形の面白さや色の美しさを実感しており、いろいろな形や色を工夫して楽しむのに適切であると考える。また、体験に基づき、画面構成の面白さを語ることができることから、考えることを楽しみながらつくることができるだろう。

(2) 基礎的・基本的な知識・技能の習得

本題材では、光に当てたときの色や形の面白さを楽しめるように工夫することにある。また個体の美しさだけではなく、集合体としての作品のよさや面白さを工夫することをねらいとしている。

材料は、色セロハンと黒の画用紙を使用する。

黒の画用紙を好きな形にカッターで切り抜き、イメージに合うセロハンを貼るというステンドグラスの方法を取り入れる。黒色とセロハンの色のコントラストを考えて黒の画用紙を切り抜くこと、色セロハンがつくり出す色の美しさを考えて色選びをすること、魚の組み合わせを考えて自分のイメージに合う画面を構成していくことが本題材の基礎・基本となる知識・技能である。ここでの画面構成とは、高学年でねらう動きや奥行き、方向感につながっていくものである。低学年の子どもの発達段階としては、並んでいるときれい、魚が向かい合っていると楽しい感じがするなどのとらえで画面づくりを進めていく。

これらを習得するための支援として、材料にかかる時間の確保を取り入れている。色セロハンに興味はあるが経験がない子どもが半数を超えており、カッターナイフを使ってものづくりをする経験が少ないため、技能の習得のための時間を確保した。

(3) 問題解決的思考を促す指導

本題材の期待する問題解決的思考の姿を「形や色など対象の特徴や自分のイメージを根拠に自分なりに表現のよさや面白さをとらえ、豊かな表現をする姿」とする。

低学年の発達段階からいうと、色や形の根拠付けは対象と離れたところで行うことは難しく、自分の感覚や気持ちを生かしながら、自分のつくりたいものが明らかになっていく。「問題把握→解決方法の探索・実施→自己評価」のサイクルを明確にし、題材構成を大きく2つに分けることで、思考の質が高まるようにした。自分がつくれた中心となる魚を生かしながら構成していく本時は、画面の上で魚を動かすことで、自分の問題が把握できるようにした。魚を動かすことで、表したいことのために構成を追究していくことができ、よりよい表現のための思考が促されると考える。また、問題意識をもって活動に取り組むことができるようパフォーマンス課題に基づき、自分の表したいことを作品の説明(キャプション)に明示した。ただし、つくりながら表したいことが変わっていくという発達特性を考慮し、つくりたいものために根拠をもって変えていくことも可能とすることで質の高い表現になるようにする。

画面構成を行う作品そのものが評価対象であるが、画面を構成していく際の根拠を話し合いの言葉からとらえたり魚を操作する様子を見取ったりしてループリックにより評価する。

3 題材の目標

- 自分の感覚や行為を通して、材料の形や色など対象の特徴や自分のイメージを根拠に自分なりに表現のよさや面白さをとらえて表すことができる。

4 題材構想 (全6時間 本時5／6)

第1次 自分の作りたい感じに合うように、色や形を選んで魚をつくろう ····· 3時間

第2次 魚の組み合わせ方を工夫して、楽しい水族館にしよう ····· 3時間(本時2／3)

5 本時の学習指導

(1) 目標

- 自分の表したいイメージを根拠に、楽しい水族館になるために表し方（魚の組み合わせ方）を考え、表現することができる。

(2) 学習指導過程

学習活動	問題を解決していく過程	教師の指導と評価
	<p>【パフォーマンス課題】</p> <p>2年緑組のわくわく水族館をつくりましょう。観る人が楽しくなるように、色や形がすてきな魚たちをつくりましょう。海の中にいるように、いきいきと泳いでいる様子を表しましょう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 前時までに、個々がつくった作品をならべている。もっと周りが楽しくなるようにするための課題をもっている。
<p>1 前時までの作品を振り返り、本時の課題をつかむ。</p> <p>2 自分のイメージを基に魚をつくり、組み合わせ方を考える。</p> <p>(1) 自分のイメージに合うように周りの魚をつくる。</p> <p>(2) イメージに合うよう組み合わせ方を考える。</p> <p>(3) 置き方について話し合う</p> <p>(4) よさ生かしてつくる。</p> <p>3 作品の変化を楽しみ、よさを伝え合う。</p>	<p>窓から見える魚たちの様子がもっと楽しくなるように魚をつくり、組み合わせ方を考えよう。</p> <p>自分の表したい感じになるようにつくった魚の組み合わせ方をいろいろ考えよう。</p> <p>前の時間の作品と見比べてみると、数や、泳ぐ方向、まとまり具合など、置き方を変えることで、自分のイメージに合った魚の様子になったよ。</p> <p>学んだ方法を生かし、水族館を完成させよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 置き方を工夫できるように水族館の窓に見立てたビニールシートをA2サイズ程度にする。 常に自分の解決したい問題にもどることができるよう個々の作品のキャプション（説明）を掲示しておく。 表したいことを実現できるための創造的技能が十分定着できていない児童には適切な使用方法について助言したりモデリングしたりする。 中心となる魚の置き方を基とし、周りの魚の置き方をどのようにするとよりよくなるか考えることができるよう、画面の上で魚を動かせるようにしておく。 <p>評：魚の数や泳いでいく方向、まとまり具合等を根拠に魚の置き方を考えたり操作したりしてイメージに合う表現をしているか、ループリックにより評価する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 全体交流の際には、魚を動かして考える場を設け、泳ぐ方向だけでなく魚の傾きや間隔を考えることで、よりよい表現になることに気付き次の活動に生かせるようにする。 一階廊下に実際に展示することで、友達の表現のよさを実感できるようにする。 全グループの画面を並べて観ることで水族館づくりへの期待を高める。