

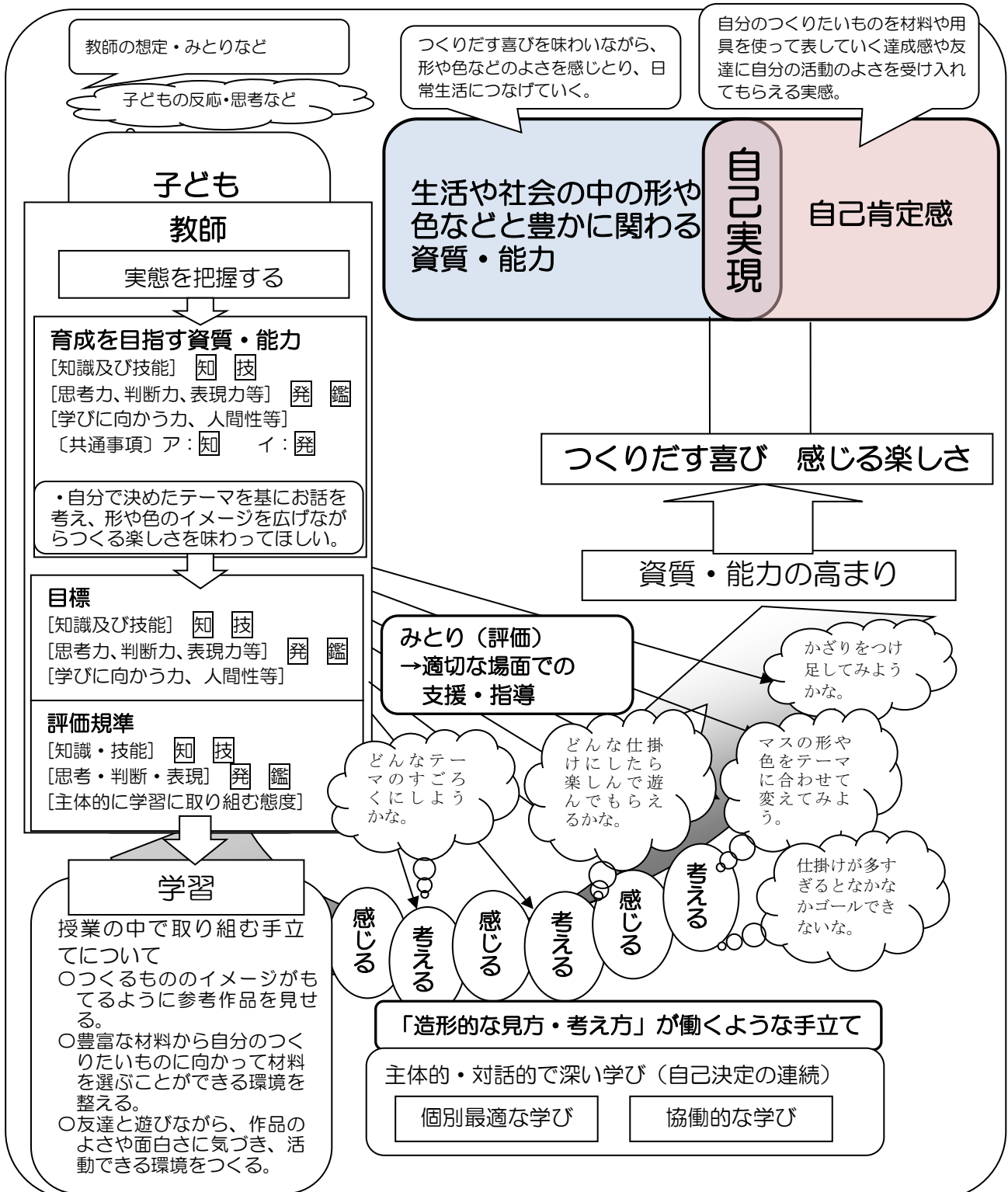
# 第2学年3組 図画工作科学習指導案

指導者 川崎市立川崎小学校

小川 俊輔

1. 題材名 「きって はって わくわく おはなしすごろく」 A表現（工作） 6時間扱い

2. 「つくりだす喜び 感じる楽しさ」につながる授業の構想



### 3. 活動場所 調べ学習室

#### 4. 題材観

##### (1) 子どもたちの実態

誰にでも優しくかわかる事ができる子が多くいるクラスである。学習全体を通して教え合う姿が見られ、皆で課題を解決していこうとする雰囲気や育ち始めている。どの学習にも言えることだが、学習課題をつかむことができる自分なりに思考をめぐらせ自分の考えを持つことができる児童がいる一方で、課題に対する正解が何かを気にしてしまうあまり、自分の考えに自信が持てない児童もいる。図工の学習も同様に、児童自身がつくりたいもののイメージをしっかりと持つことで、そのイメージに近づけようと活動が広がり、充実していくものと考えている。

これまでに、「つくりたいものを見つける感覚」と「つくりたいイメージが広がっていく感覚」を意識づけられるように2つの題材に取り組んだ。

1つ目は、「つくりたいものを見つける感覚」を養うために、立体に表す学習「にぎにぎねんど」に取り組んだ。容易にちぎったり、くっつけたりして形を変えることができる粘土は、児童にとって安心感のある材料である。この題材は、にぎって変化した粘土の形のおもしろさに気づき、つくりたいものを見つけていくものである。粘土の形を繰り返し変えたり直したりしながら、つくりたいものを見つけ、満足いくまで作品づくりに熱中する児童の姿が見られた。

2つ目は、「つくりたいイメージが広がっていく感覚」を意識できるように、造形遊び「つないでつるして」を行った。この題材は、行為そのものが形や色に変化として表れやすいことから、「ここをこうすると、こうなるかもしれない」という発想の繰り返しを経験できた大変有意義なものであった。また、出来上がったものを見て、「秘密基地みたい」などのテーマ性のある声があがり、「これは、はしごにみえる」、「これは、ロープウェイ」など色々なイメージが広がっていく経験となった。

##### (2) 題材と育成を目指す資質・能力

現在は、児童が自分の表したいイメージを明確に持ちながら、そのイメージをどのように表すかを考え、主体的に形や色に表していく力を養いたいと考えている。

そこで、テーマを基にすると、自分のイメージを持ちやすいという児童の傾向から、本題材を設定した。この題材は、誰もが楽しく遊ぶことを目的としたゲームをつくる工作である。児童の身近なゲームとして、馴染み深いすごろくをこの題材で扱っていく。すごろくは、テーマを基にして、大きく分けて3つの要素で成り立っており、1つ目は、スタートからゴールまでの「マス(ルート)」。2つ目は「仕掛け(ルール)」。そして3つ目は、すごろくのテーマ性を引き立たせる「かざり」である。

先述しているように、この題材を通して、2つの資質・能力を育みたいと考えている。1つ目は、児童が自分のつくりたいもののイメージをしっかりと持てるようになることである。すごろくの「マス(ルート)」と「仕掛け(ルール)」は、テーマと関連していることに注目させ、児童がつくりたいすごろくのイメージを、テーマを基に明確に持てるようにしたい。

2つ目は、児童が自分のイメージを主体的に形や色で表せるようになることである。そのために、テーマに合うマスや盤などを、形や色を意識しながら工夫できるところに造形的なおもしろさがあることに気づかせる必要がある。そして、形や色で表現する活動を支えるために、既習で身に付けている「切って、貼る」という技能が有効であることに気づかせ、安心感をもって学習に臨めるようにしていきたい。「切って、貼る」という工作の基本的な技能が題材を通して児童に定着することによって、表現する楽しさを実感してほしいと考えている。

この題材は、最終的にすごろくとして遊べるのが目的であることから、「マス(ルート)」と「仕掛け(ルール)」の要素がゲーム成立のための大事なポイントになっている。「マス(ルート)」と「仕掛け(ルール)」そして「かざり」をバランスよくつくっていくためには、2年生なりに学習活動全体の見通しを意識し、取り組む必要性があると考えている。

最後に、学習を通して、つくりだす喜びを実感している児童の姿を価値づけしていきたい。児童自身が自分の取り組みのよさに気づくとともに、主体的に学習に取り組む意識をさらに高めていきたいと考えている。

## 5. 題材の目標

### (1) 知識及び技能に関する題材の目標

- すごろくのお話や出来事からイメージしたものを絵に描いたり立体的に表したりする活動を通して、形や色などに気付く。(知識)
- はさみ、のりなどの接着剤などに十分に慣れるとともに、手や体全体の感覚などを働かせ、表したいことを基に表し方を工夫して表す。(技能)

### (2) 思考力、判断力、表現力等に関する題材の目標

- 形や色などを基に、自分のイメージを持ちながら、すごろくをつくる活動を通してテーマを基にお話や出来事から表したいことを見付け、形や色、ゴールまでのつながりなどをどのように表すかについて考える。(発想や構想に関する資質・能力)
- 形や色などを基に、自分のイメージを持ちながら、つくったすごろくで友達と遊ぶ活動を通して、自分たちの作品の造形的な面白さや楽しさ、表したいこと、表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、見方や感じ方を広げる。(鑑賞に関する資質・能力)

### (3) 学びに向かう力、人間性等に関する題材の目標

- 楽しく表現したり鑑賞したりする活動に取り組み、つくりだす喜びを味わうとともに、形や色などに関わり楽しい生活を創造しようとする態度を養う。

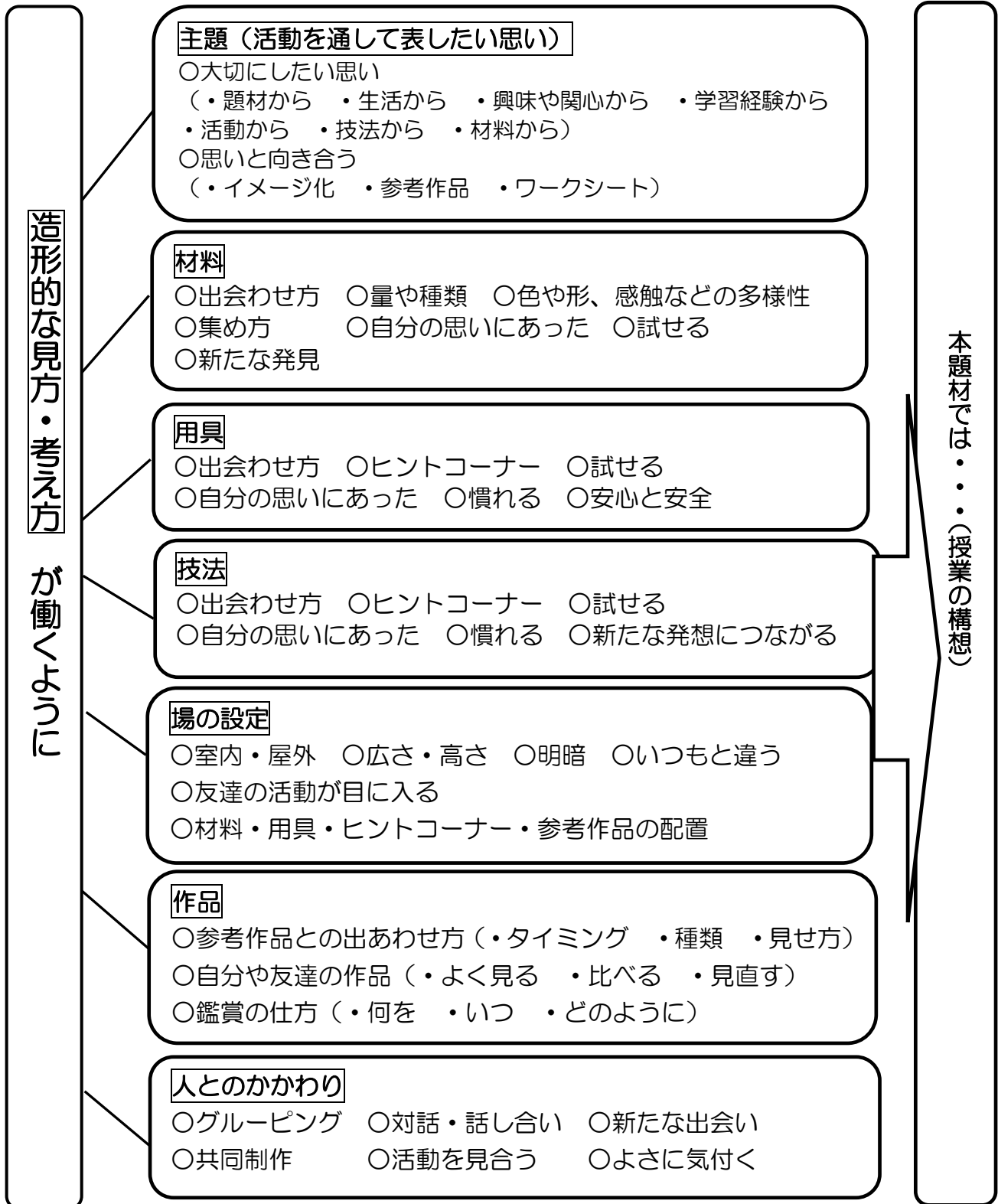
## 6. 題材の評価規準 ～ 3つの観点から育てたい力を考える ～

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p><b>知</b> すごろくのお話や出来事からイメージしたものを絵に描いたり立体的に表したりする活動を通して、形や色などに気付いている。</p> <p><b>技</b> はさみ、のりなどの接着剤などに十分に慣れるとともに、手や体全体の感覚などを働かせ、表したいことを基に表し方を工夫して表している。</p>	<p><b>発</b> 形や色などを基に、自分のイメージを持ちながら、すごろくをつくる活動を通して、テーマを基にお話や出来事から表したいことを見付け、形や色、ゴールまでのつながりなどをどのように表すかについて考えている。</p> <p><b>鑑</b> 形や色などを基に、自分のイメージを持ちながら、つくったすごろくで友達と遊ぶ活動を通して、自分たちの作品の造形的な面白さや楽しさ、表したいこと、表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、見方や感じ方を広げている。</p>	<p><b>主</b> つくりだす喜びを味わい、楽しくすごろくをつくったり、自分や友達の作品で遊んでよさを見付けたりする活動に取り組もうとしている。</p>

## 7. 「造形的な見方・考え方」が働くような手立て

(1) 手立ての視点

- ・「造形的な見方・考え方」を働かせながら、主題・材料・技法と関わることができるようにするために・・・
- ・「造形的な見方・考え方」を働かせながら、作品をつくったりみたりできるようにするために・・・
- ・「造形的な見方・考え方」を身につけ、生活に活かせるようにするために・・・



(2) 本題材における、造形的な見方・考え方が働くような手立て

・ すごろくで遊ぶ

児童全員がすごろくの遊び方を知っていること、すごろくの楽しさを味わったことがあることが前提となる。授業に入る数日前からすごろくを教室に置き、休み時間に自由に遊べるようにしておく。すごろくは教師がつくった参考作品を使う。すごろくにはスタートとゴールがあり、「1回休み」や「3つ進む」などの「マス(ルート)」「仕掛け(ルール)」があることを基本的な要素を遊びながら理解できるようにする。

・ 参考作品を見る

これから自分がどんなものをつくっていくのか、イメージを持ちやすいように参考作品を提示する。盤の色やマスの形などからテーマを感じ取れるような参考作品にすることで、自分もつくりたいという意欲と活動のイメージを持てるようにし、よりテーマに近づくために「かざり」があってもよいことに気付かせる。

・ テーマを決め、アイデアを広げる(板書、ワークシート、GIGA 端末)

参考作品を使って遊ぶ中で、テーマがあるものとテーマがないものとで変わる印象の違いを話し合い、テーマがあるすごろくがおもしろいことに気づき、一人一人自分のすごろくのテーマを決める。決めたテーマからどんなお話や出来事が考えられるか、連想されるものをワークシートやGIGA 端末に書き出す。ワークシートやGIGA 端末に書き出すことで、発想を膨らませられるようにする。また、共有画面を通して友達のアイデアを目にすることを通して、自分の活動の参考にできるようにする。

・ お話や出来事と「マス(ルート)」「仕掛け(ルール)」を関連させて考える

テーマを基に発想したお話や出来事を「マス(ルート)」「仕掛け(ルール)」にどのように生かしていくかを考えやすくするために、アイデアをワークシートに書く。「仕掛け(ルール)」は、あらかじめワークシートに示して、「マス(ルート)」に反映しやすくする。

・ 思いを形に表しやすい材料を用意する

よりテーマに近づけるために必要なかざりを貼る場合や立体的に飾る場合には、丈夫な土台が必要であることから空き箱、段ボール箱を盤とする。マスや飾りを色画用紙や折り紙など、豊富な色の材料を準備する。児童がつくりたいものを発想し、自分の表したいものにあった材料を必要なときに必要なものが手にすることができるように学習環境を整える。

・ 既習内容がわかるヒントコーナー

1年生時に学習した題材で経験した用具や材料の使い方のポイントをまとめたものを掲示し、GIGA 端末でも見られるようにする。

<本題材で生かされると考えられる1年時の経験>

題材名	用具に関すること	身に付いている技能
「ちよきちよきかざり」	はさみの使い方	紙を重ねて切る→同じ形が複数できる 紙を回しながら切る
「やぶいたかたちからうまれたよ」	のりの使い方	紙をやぶく、接着する
「おって たてたら」	はさみの使い方	紙を折る・折り目を残して切る→立つ

・ 友達の活動が見える学習環境

グループにするなど教室レイアウトを工夫することにより、友達の活動の良さに気付くきっかけづくりや相談するなど必要な時に友達とのかかわりを自由にもてるようにする。

## 8. 準備

[ 教師 ] 参考作品、ワークシート、色画用紙、色ペン(グループに1セット)、スズランテープ、紙テープ

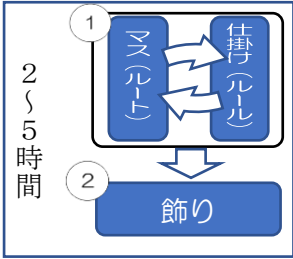
[ 子ども ] 空き箱、芯材、段ボール、空き容器、はさみ、のり、クレヨン、クーピーまたは色鉛筆

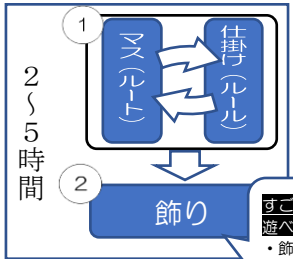
9. 指導と評価計画（6時間扱い）

	<p>◇子どもの活動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・予想される子どもの反応</li> </ul>	<p>○教師のかかわり・手立て</p> <p>◎造形的な見方・考え方が働くような手立て</p>	<p>評価規準□と 評価方法（ ）</p>
<p>1 次 45 分</p>	<p>◇◇参考作品で遊んだ時の感想を伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・お話があると面白くなる。</li> <li>・「一回休み」とか「3マス進む」があると楽しい。</li> <li>・テーマや出来事に合ったかざりがあったほうが見た目にも楽しい。</li> </ul>	<p>◎テーマを基にしたお話や出来事、仕掛け（ルール）があることで、すごろくの面白みが増すことを共感し合えるようにする。</p> <p>◎いくつかの参考作品を比較させて、お話や出来事に合った、「仕掛け（ルール）」、「ルート」、がある方が楽しいことや、色や形の工夫がある「かざり」があると面白いことに気づかせる。</p>	<p>主</p> <p>つくりだす喜びを味わい、楽しくすごろくをつくったり、自分や友達の作品で遊んでよさを見付けたりする活動に取り組もうとしている。（発言・つぶやき）</p>
<p>テーマをきめて、どんなすごろくをつくるかをかんがえよう</p>			
	<p>◇すごろくのテーマを考えて、意見を出し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・探検→海 →ジャングル →町</li> <li>・買い物→洋服屋 →文房具屋 →ケーキ屋</li> </ul> <p>◇実際に遊んだことを思い出し、「マス（ルート）」「仕掛け（ルール）」の視点で、遊んで楽しいすごろくにするにはどうしたらよいか意見を出し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・マスは少ないとつまらないし、多すぎるとゴールしにくい。</li> <li>・どんなルートの形だとおもしろいかな。</li> <li>・休みばかりだとつまらない。</li> </ul>	<p>○自分が決めたテーマに沿って、お話や出来事、形や色を工夫して楽しいすごろくをつくることを伝える。</p> <p>◎多様な発想を引き出せるように話題を広げる。また、テーマから連想する意識を持てるよう板書を活用したり、GIGA 端末で共有したりして自分のつくりたいすごろくをイメージできるようにする。</p> <p>○テーマをイメージできない児童には、グループの友達にヒントやアイデアをもらってもよいことを伝える。</p> <p>○すごろくで遊んだ時に感じたことを事前に GIGA 端末に入力しておくようにし、遊んで楽しいすごろくについて話し合えるようにする。</p> <p>◎スタートとゴールを決め、ルートの形も自由につくることができることを伝える。</p> <p>◎すごろくは誰かと一緒に遊ぶことで楽しめるゲームであることを確認する。</p>	<p>発</p> <p>形や色などを基に、自分のイメージを持ちながら、すごろくをつくる活動を通して、テーマを基にお話や出来事から表したいことを見付け、形や色、ゴールまでのつながりなどをどのように表すかについて考えている。（発言・つぶやき・ワークシート）</p>

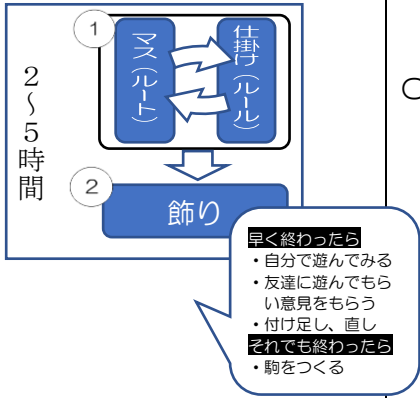
マ（ルート）  
仕掛（ルール）



<p>◇テーマが遊ぶ人に伝わるとより楽しさが増すことに気付き、テーマに合ったかざりや盤の工夫についてイメージを膨らませる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 海の世界→マスを青魚を壁に貼る</li> <li>• ジャングル→木を貼る</li> <li>• 画用紙を折って→トンネル</li> <li>• 画用紙を折って立てて→建物</li> </ul> <p>◇今後の学習の見通しをもつ。</p> 	<p>◎よりテーマ性が深まるように、マスや盤に形や色を考えて飾りをつくっていくことを伝える。</p> <p>○学習の見通しを確認する。自分のイメージに合う形や色で、「マス(ルート)」と「仕掛け(ルール)」を関連付けながら、すごろくをつくる。また、よりテーマに近づくために「かざり」をつくっていくことを伝える。</p>	<p style="text-align: center;">飾り</p>
--	--	---------------------------------------

<p>2次 180分</p>	<p>テーマに合わせて、かたちや色をくふうしてたのしいすごろくをつくろう</p>		
<p>◇自分のテーマを確認し、学習の見通しをもつ。</p>  <p>◇テーマが伝わる、「仕掛け(ルール)」、「マス(ルート)」を考え、すごろくをつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 海の世界→マスを青色の折り紙でつくろう。</li> <li>• マスを魚の形にしよう。</li> <li>• 休みのマスが近すぎるからもう少し離して貼ろう。</li> <li>• サメと出会って、逃げて2マスもどる。</li> </ul> <p>◇はさみの正しい使い方や適切なのりの使い方を確認する。</p>	<p>◎すごろくづくりは、テーマを基に、「仕掛け(ルール)」、「マス(ルート)」、「かざり」の3つの要素で成り立っていることを再確認し、作品づくりの見通しをもつ。</p> <p>◎スタートとゴールをイメージし、遊ぶ人が楽しめるように、どこにどんな仕掛けを配置したらよいか考えながら「マス(ルート)」と「仕掛け(ルール)」を先につくっていくことを伝える。その後に、よりテーマに近づくために、「かざり」をつくっていくことを伝える。</p> <p>○安全なはさみの使い方と適切なのりの使い方を確認する。</p>	<p><b>発</b> 形や色などを基に、自分のイメージを持ちながら、すごろくをつくる活動を通して、テーマを基にお話や出来事から表したいことを見付け、形や色、ゴールまでのつながりなどをどのように表すかについて考えている。(つばやき・ワークシート)</p> <p><b>知</b> すごろくのお話や出来事からイメージしたものを絵に描いたり立体的に表したりする活</p>	

	<p>◇よりテーマに近づけるための「かざり」をつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• サメに出会って、1回休みだから、このマスの近くにサメをつくって貼ろう。</li> <li>• たくさん魚が泳いでいるようにしたい。</li> <li>• 箱の内側に岩のようにしたいから灰色の画用紙を貼りたい。</li> </ul>	<p>◎活動に生かせる既習を紹介するヒントコーナーの設置。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 複数つくる→折って重ねて切る</li> <li>• 立たせて置きたい→折り目を残して切る</li> <li>• やぶくと違った雰囲気になる</li> </ul> <p>○友達の活動を参考にしたり、取り入れたりできる学習環境の整備。</p> <p>○児童が作りたいものを発想し必要なときに、必要なものが使えるように学習環境を整える。また、困っている児童には、必要に応じて思いを聞き取り、思いに合う形や色と一緒に考える。</p> <p>○早く終わった児童には、さらに自分の作品がよくなる活動例を示しておく。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 自分で遊んでみて直すところを見つける。</li> <li>• 友達に遊んでもらい、意見をもらう。</li> <li>• 付け足したり、より丁寧に仕上げたり、余った材料などで駒をつくる。</li> </ul>	<p>動を通して、形や色などに気付いている。(活動の様子・作品)</p> <p><b>技</b> はさみ、のりなどの接着剤などに十分に慣れるとともに、手や体全体の感覚などを働かせ、表したいことを基に表し方を工夫して表している。(活動の様子・作品)</p>
3 次 45 分	<p>◇自分の作品づくりをふり返り、工夫したことやよくできたことをワークシートに書く。</p>	<p>○友達の活動や GIGA 端末の共有画面を活用して、友達のアイデアを目にすることを通して、自分の活動の参考にできるようにする。</p>	<p>つかったすぐろくであそんで、かんそうをつたえ合おう</p> <p>◇活動のめあて、活動の流れを知る。</p> <p>◇つかったすぐろくで遊ぶ。</p> <p><b>鑑</b> 形や色などを基に、自分のイメージを持ちながら、つかったすぐろくで友達と遊ぶ活動</p>





<p>◇友達の作品のよいところを伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・マスが魚の形になっていて面白いと思いました。</li> <li>・いろいろな仕掛けがあったけど、ちゃんとゴールできる作品でした。</li> <li>・仕掛けの近くに、青いサメの飾りがあって雰囲気が出ていました。</li> </ul>	<p>◎お話や「仕掛け（ルール）」の面白さ、「マス（ルート）」テーマを印象付ける「かざり」の形や色の工夫などに着目して、作品のよさについて話している児童を認め、価値づける。</p>	<p>を通して、自分たちの作品の造形的な面白さや楽しさ、表したいこと、表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、見方や感じ方を広げている。（様子・発言・ワークシート）</p>
--	--	--

※主体的に学習に取り組む態度は、児童自ら「知識及び技能」を獲得したり、「思考力判断力、表現力等」を身に付けたりするために、粘り強く取り組んだり学習を調整したりしている姿を活動全体を通して評価する。

10. 本時の活動（3／6時間 45分）

（Ⅰ）本時の目標

- 形や色などを基に、自分のイメージを持ちながら、はさみ、のりなどの接着剤などに十分に慣れるとともに、手や体全体の感覚などを働かせ、表したいことを基に表し方を工夫して表す。（技能）
- 形や色などを基に、自分のイメージを持ちながら、すごろくをつくる活動を通して、テーマを基にお話や出来事の表し方を見付け、形や色、ゴールまでのつながりなどをどのように表すかについて考える。（発想や構想に関する資質・能力）
- 楽しく表現したり鑑賞したりする活動に取り組み、つくりだす喜びを味わうとともに、形や色などに関わり楽しい生活を創造しようとする態度を養う。（学びに向かう力、人間性等）

（Ⅱ）本時の展開

◇子どもの活動 ・予想される子どもの反応	○教師のかかわり・手立て ◎造形的な見方・考え方が働くような手立て	評価規準 <input type="checkbox"/> と評価方法 ( )
テーマに合わせて、かたちや色をくふうしてたのしいすごろくをつくろう		
<p>◇作品を見たり、ワークシートをみたりして、今日、自分がつくっていくところの見通しをもつ。</p> <div data-bbox="161 949 576 1406" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>2～5時間</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;"> <p>1</p> <p>マス(ルート)</p> <p>仕掛(ルール)</p> </div> <div style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>すごろくとして遊べるようになったら</p> <p>・飾りづくり</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>2</p> <p>飾り</p> </div> <div style="margin-top: 10px; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>早く終わったら</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分で遊んでみる</li> <li>・友達に遊んでもらい意見をもらう</li> <li>・付け足し、直し</li> </ul> <p>それでも終わったら</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・駒をつくる</li> </ul> </div> </div>	<p>◎学習の流れを確認する。 前時からつくっている「マス（ルート）」と「仕掛け（ルール）」を何度か試し、すごろくとして遊べるようになってきたところで、よりテーマに近づけるために、「かざり」をつくっていくことを再度確認する。</p> <p>○友達の活動を参考にしたり、取り入れたりできる学習環境の整備。</p> <p>○児童がつくりたいものを発想し、必要なときに、必要なものが使えるように学習環境を整える。また、困っている児童には、必要に応じて思いを聞き取り、思いに合う形や色を一緒に考える。</p> <p>○安全なはさみの使い方と適切なのりの使い方を確認する。</p> <p>◎活動に生かせる既習を紹介するヒントコーナーの設置。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・複数つくる→折って重ねて切る</li> <li>・立たせて置きたい→折り目を残して切る</li> <li>・やぶくと違った雰囲気になる</li> </ul> <p>○早く終わった児童には、さらに自分の作品がよくなる活動例を示しておく。</p>	<p><b>技</b> 手を働かせながら材料や用具を使い、お話や出来事に合った表し方や飾り方など、すごろくのつくり方を工夫して表している。（活動の様子・作品）</p>
<p>◇はさみの正しい使い方や適切なのりの使い方を確認する。</p> <p>◇テーマが伝わる、「仕掛け（ルール）」、「マス（ルート）」をつくり、活動の進行によっては、「かざり」をつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・海の世界→マスを青色の折り紙でつくろう。</li> <li>・マスを魚の形にしよう。</li> <li>・休みのマスが近すぎるからもう少し離して貼ろう。</li> <li>・サメと出会って、逃げて2マスもどる。</li> </ul>		

<ul style="list-style-type: none"> <li>• サメに出会って、1回休みだから、このマスの近くにサメをつくって貼ろう。</li> <li>• たくさん魚が泳いでいるようにしたい。</li> <li>• 箱の内側に岩のようにしたいから灰色の画用紙を貼りたい。</li> </ul> <p>◇後片付け。</p> <p>◇学習のふりかえりをワークシートに書く。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 自分で遊んでみて直すところを見つける。</li> <li>• 友達に遊んでもらい、意見をもらう。</li> <li>• 付け足したり、より丁寧に仕上げたり、余った材料などで駒をつくる。</li> </ul> <p>○すごろくづくりで進んだところやうまくいったところ、次回進めたいところなど、本時の学習をふりかえる。</p>	
--	--	--