

第2学年西組 図画工作科学習指導案

学習指導者 造田 朋子・支援員 内田 珠世

1 題材名 「イメージを土粘土で表そう ～「おもしろい〇〇」をつくらう～」

2 題材について

(1) 目指す子供の姿

【互いに磨き合い、学び続ける子供の姿】

面白い生き物等を土粘土で立体に表すために、感性や想像力を働かせ、対象や事象を形などの造形的な視点で捉え、自分のイメージをもち意味や価値をつくりだしながら、表していく。そして、自分の作品について友達に紹介する中で、友達の作品から感じたことを伝え、より面白くなるように工夫して表しながら、想像して立体に表す楽しさを味わい、そこでの学びを生かして他の題材や場面でも想像を楽しんだり、立体に表したりしている。

知識・技能	学びに向かう力・人間性等	思考力・判断力・表現力等
立体に表す活動を通して、土粘土でできる形に気付き、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。	表現及び鑑賞の活動を通して、想像した面白い生き物等をつくりだす喜びを味わうとともに、楽しい生活を創造しようとする。	立体に表す活動を通して、感じたこと、想像したことから表したいことを見付け、好きな形を選んだりいろいろな形をつくりだしたりしながらどのように表すかについて考える。

土粘土を材料に、自分がイメージした面白い生き物等を表す題材である。子供たちは、軟らかい土粘土の感触を楽しみながら、握る・押す・ひねる・つまむ等してできた様々な形や、いろいろな向きから見た形を捉え、それらの活動を通して感じたことや想像したこと等から表したいことのイメージをもつ。そのイメージを表そうと、作品をいろいろな向きから見て表し方を考えながら、自分の面白い生き物等を表していく。例えば、土粘土を握ってできた形から亀をイメージした子供が、「空を飛べる亀をつくりたい」等とさらに想像を膨らませて、甲羅に大きな羽をつけるにはどうすればよいか考えながら表していく。そして、「空飛ぶ亀をつくっているよ。羽のもこもこがお気に入り」「亀が空を飛ぶのは面白いね。僕のは悪者と戦う強い竜だよ。口から火を出すよ」「口から火が出るのはいいね。僕の亀も口から何か出そうかな。水を出すともっと面白くなりそうだ」等、自分の作品を友達に紹介し、友達の作品から感じたことを伝え合う。そうすることで、さらに自分のイメージを表すための工夫を見付け、表そうとしていく。その中で、自分だけの面白い生き物等を想像して立体に表す楽しさを味わい、休み時間でも「想像して自分だけのものを表すことは楽しい。自分だけのお化けの絵を描こう」「休み時間の粘土遊びでも、いろいろな向きから見て作品をつくらう」等と、楽しい生活を創造しようとする。と考える。

(2) 子供の実態

メタ認知に関する実態調査によると、35名中23名の子供は、困ったときは友達と相談したらよいと考えているが、自分がつくったものをもう一度見直そうとする子供は少ない。教科の特性に関する実態調査では、友達と関わると工夫がたくさん見付き自分も友達も作品がよくなると感じている子供は34名いるが、全体交流の様子を見ていると、友達の作品に対して関心をもちにくい子供も多い。教師が「今から交流しますよ」と言って場を設定しただけでは、友達の作品を見ようという気持ちになりにくい実態がある。そのような子供は、製作の際に自分の作品を見返して工夫を考えている様相もあまり見られない。また、表したいイメージを思い描くことが難しいと感じている子供は3名、イメージは思い描けるが、どうしたら表せるのか分からなくて困り感をもつ子供は25名いる。

(3) メタ認知を促す働きかけ

① 課題設定以前

製作する度に、つくった形や作品の写真を貼り、その時間にできたことや次にしたいことなどを書き

込み、自分の形や作品がどのように変容してきたかをワークシートに記録し、ファイリングしていく。
記録してきた写真を見返しながら、その時間までに自分ができたことと、この時間にやろうと思うことを確認し表出させる。【進化の記録】（2～5時間目）

② 課題解決中

子供たちの「友達から工夫を見つけて、もっと面白い作品をつくりたい」という思いを共有してから自分がつくった形や作品を友達に紹介し、友達がつくった形や作品から見付けた面白さについて話す場を設定する。その際、「自分と違う面白い表し方を見付ける」という観点で交流し、「友達は角をねじっていたから、僕もとげをねじってもっと怖くしよう」等、見付けた面白い形や作品を自分のものに生かして、さらに面白くできるようにする。【すごいところ見付けタイム】（2，4時間目）

③ 課題解決後

本時「できたこと」という観点で発表させ、面白い形や作品ができたことを称賛する。その後、面白くできた理由を質問し、「友達の形や作品を見たり友達と話したりしたから」「自分の形や作品を見返しながらつくったから」等の発言に対して、他の子供たちも同様に感じたか問いかけることで、学び方のよさを全体で共有していく。【インタビュータイム】（1～5時間目）

3 題材計画（総時数 6時間）

導入で土粘土に自由に触れる材料体験を行うことで、どんな形がどうすればできるかを見付けたり、できた形から想像を膨らませて表したいことをイメージしたりできるようにする。見付けた様々な形と、そのつくり方を共有することで、イメージを表すための手がかりとする。また、支援員が個別に声をかけてイメージをもてるようにしたり、表し方を考えたりできるようにしている。このようにして、イメージすることが苦手な子供や表し方が思いつかない子供も作品づくりの楽しさを味わえるようにする。

次	学習の流れ及び主な子供の意識
第一 次	<p>① 土粘土のできるいろいろな形を見付けよう</p> <p>土粘土に触って軟らかくにゆるにゆるした感触を楽しみ、握る・押す・ひねる・つまむ等して形を変化させながら、面白い形を見付けたり、形から思いついたイメージを膨らませたりしていく。</p>
	<p>② 見付けた形を紹介し合い、つくりたい「おもしろい〇〇」をイメージしよう</p> <p>前時に見付けた様々な形や思いついたイメージを紹介する際に、いろいろな方向から見て見付けた面白さや、形のつくり方について共有する。第6時の鑑賞会に向け、自分がつくりたいもののイメージをもつ。</p>
第二 次	<p>③ イメージに合うように工夫してつくりよう</p> <p>自分のつくりたいもののイメージに合うよう、いろいろな方向から見ることを意識して土粘土の形を変えていく。前時に共有した面白い形のつくり方の掲示を見に行ったり、必要に応じて自由に友達と交流したりしながら製作していく。ある程度作品ができたら、「自分の作品を友達に見てもらいたい」「友達の作品の面白さを見付けて自分にも取り入れたい」という気持ちが高まる。それらを表出させ次時の課題を設定する。</p>
	<p>④ 友達と見せ合って、もっと工夫を考えよう （本時 4 / 6）</p> <p>自分の作品をこれからどのようにつくりたいのかを確認した後、自分の作品の面白いところを紹介し、友達の作品をいろいろな方向から見て見付けた面白さを伝え合う全体交流を行う。その際、自分と違う面白い表し方を見付け、それを自分の作品に生かし、もっと工夫して面白くしようと製作する。</p>
	<p>⑤ 自分の「おもしろい〇〇」を完成させよう</p> <p>自分の作品を、少し離れた場所やいろいろな方向から見て、新しい形もつくりながら、付け足したい形を考えて完成させる。</p>
第三 次	<p>⑥ イメージに合った場所に置いて、みんなで見合おう</p> <p>学校の中で自分の「おもしろい〇〇」に合う場所に置き、学校を巡りながらみんなで鑑賞し合う。作品はしばらくその場所に置き、見た人からコメントをもらうことで、「やってよかった」「またやりたい」という思いをもてるようにする。そうすることで、休み時間などでも造形的な創造活動をしたいと思えるようにしていく。</p>

4 本時の学習指導

(1) 目標

友達と作品を見せ合うことで、イメージをより面白く表すための形をつくる工夫を見付け、自分の製作に生かしながら作品をつくることができる。

(2) 学習指導過程

学習活動	主な子供の意識												
<p>1 学習課題を確認する。 【進化の記録】</p>	<p>前につくった空飛ぶ獅子のたてがみはかっこよくできたよ。 今日は獅子にかっこいい羽をつけたいよ。友達の商品を見て、自分と違う工夫を見付けたら、もっとかっこよくなりそうだよ。</p> <p style="text-align: center;">友達と見せ合って、もっと工夫を考えよう</p>												
<p>2 友達と見せ合って、自分のイメージに合う工夫を考える。 【すごいところ見付けタイム】</p>	<p>自分と似たイメージの友達や違うイメージの友達と見せ合って、面白い工夫を見付けて自分のをもっとよくしたいな。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">僕のは空飛ぶ獅子だよ。たてがみがかっこいいでしょ。大きな羽をつけたいんだ。</td> <td style="width: 25%;">私のはかわいいうるからふわふわの形だよ。指でつまんで形をつくったよ。</td> <td style="width: 25%;">私のは炎に住む不死鳥なの。羽は強く握った形をつけたよ。後ろから見る羽がお気に入り。</td> <td style="width: 25%;">僕の怖いお化け屋敷はいろいろな向きに穴を開けて、そこからとがった角を生やしたよ。</td> </tr> <tr> <td>ふわふわの羽は後ろから見てもかわいい。僕の羽も雲みたいな形にしようかな。</td> <td>獅子のたてがみがとがってかっこいいね。私はもっと丸くしてかわいくしよう。</td> <td>お化け屋敷は、前も後ろも穴があって角だらけで面白い。私もとがった角の形の尾にしよう。</td> <td>握ってできた形が本当の羽みたいにに見えるね。僕のお化けの洞窟にもその形をつけようかな。</td> </tr> </table> <p>作品を見せ合って工夫をいろいろ見付けたよ。つくりたいな。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">大きな入道雲の形の羽にしたよ。回してみても、強そうになっただか見てみよう。</td> <td style="width: 50%;">不死鳥の尾をとがった角の形にしたよ。少し離れて、かっこよくなったか見てみよう。</td> </tr> <tr> <td>入道雲の羽からいろんな向きに雷が出たら、どこから見ても強く見えそうだね。</td> <td>やっぱり、尾をとがった角の形にしたらかっこよくなった。少し先をねじってもいいかな。</td> </tr> </table>	僕のは空飛ぶ獅子だよ。たてがみがかっこいいでしょ。大きな羽をつけたいんだ。	私のはかわいいうるからふわふわの形だよ。指でつまんで形をつくったよ。	私のは炎に住む不死鳥なの。羽は強く握った形をつけたよ。後ろから見る羽がお気に入り。	僕の怖いお化け屋敷はいろいろな向きに穴を開けて、そこからとがった角を生やしたよ。	ふわふわの羽は後ろから見てもかわいい。僕の羽も雲みたいな形にしようかな。	獅子のたてがみがとがってかっこいいね。私はもっと丸くしてかわいくしよう。	お化け屋敷は、前も後ろも穴があって角だらけで面白い。私もとがった角の形の尾にしよう。	握ってできた形が本当の羽みたいにに見えるね。僕のお化けの洞窟にもその形をつけようかな。	大きな入道雲の形の羽にしたよ。回してみても、強そうになっただか見てみよう。	不死鳥の尾をとがった角の形にしたよ。少し離れて、かっこよくなったか見てみよう。	入道雲の羽からいろんな向きに雷が出たら、どこから見ても強く見えそうだね。	やっぱり、尾をとがった角の形にしたらかっこよくなった。少し先をねじってもいいかな。
僕のは空飛ぶ獅子だよ。たてがみがかっこいいでしょ。大きな羽をつけたいんだ。	私のはかわいいうるからふわふわの形だよ。指でつまんで形をつくったよ。	私のは炎に住む不死鳥なの。羽は強く握った形をつけたよ。後ろから見る羽がお気に入り。	僕の怖いお化け屋敷はいろいろな向きに穴を開けて、そこからとがった角を生やしたよ。										
ふわふわの羽は後ろから見てもかわいい。僕の羽も雲みたいな形にしようかな。	獅子のたてがみがとがってかっこいいね。私はもっと丸くしてかわいくしよう。	お化け屋敷は、前も後ろも穴があって角だらけで面白い。私もとがった角の形の尾にしよう。	握ってできた形が本当の羽みたいにに見えるね。僕のお化けの洞窟にもその形をつけようかな。										
大きな入道雲の形の羽にしたよ。回してみても、強そうになっただか見てみよう。	不死鳥の尾をとがった角の形にしたよ。少し離れて、かっこよくなったか見てみよう。												
入道雲の羽からいろんな向きに雷が出たら、どこから見ても強く見えそうだね。	やっぱり、尾をとがった角の形にしたらかっこよくなった。少し先をねじってもいいかな。												
<p>3 作品を製作する。</p>	<p>今日は自分のイメージに合う工夫がもっとできたよ。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">友達と作品を見せ合って話したら、かっこいい羽の工夫が見付かったから、自分の獅子が始めよりもかっこよくなったよ。</td> <td style="width: 50%;">角をつけた後、回したり離れて見たりすると作品の横や後ろが見えて、工夫するといいいところが見付かったよ。</td> </tr> </table> <p>次の時間は、もっともっとイメージに合うように形を工夫して、「おもしろい〇〇」を完成させたいな。</p>	友達と作品を見せ合って話したら、かっこいい羽の工夫が見付かったから、自分の獅子が始めよりもかっこよくなったよ。	角をつけた後、回したり離れて見たりすると作品の横や後ろが見えて、工夫するといいいところが見付かったよ。										
友達と作品を見せ合って話したら、かっこいい羽の工夫が見付かったから、自分の獅子が始めよりもかっこよくなったよ。	角をつけた後、回したり離れて見たりすると作品の横や後ろが見えて、工夫するといいいところが見付かったよ。												

提
案
授
業
I
指
導
案
二
日
目

課
題
解
決
中

課
題
解
決
後

(3) 授業の詳細 (☒…支援員の主な動き)

前時までの子供の意識 学習活動1

「おもしろい○○」をつくらうという思いから、「困ったら助けてくれる空飛ぶ獅子」等と個々に表したいイメージをもって製作している。まず教師は、前時に設定している学習課題の設定理由を問う。子供たちは、右のような進化の記録を振り返り、前時にできたことと本時にしたいことを確認して、「前はかっこいいたてがみがあったから、今日は空を飛ぶ羽をつくりたい」等と理由を発表する。【進化の記録】さらに、「友達の作品を見ることで、自分の作品がもっとよくなる」という意識も表出させ、本時の課題を確認する。

学習活動2

イメージが似た子供同士、違う子供同士等、自分が必要と思うイメージの友達とペアやグループになり、「僕のは空飛ぶ獅子だよ。粘土をつまみ出して立派なたてがみをつくったよ」や、「このお化け屋敷は前にも後ろにも大きい穴があって洞窟みたいだね。中から角が出ていて怖そう」等、自分のイメージとその表し方の工夫を紹介し、友達の作品を見て面白いと感じた表し方について伝え合う。その際、子供たちは、自分と違う面白い表し方を見付けることで、それを自分の制作に生かしてより面白い作品にしようとする。【すごいところ

見付けタイム】教師は、作品をいろいろな向きから見よう促しながら、自分と違うイメージの子供とも交流できるように、誰とペアになるとよいかのアドバイスをする。また、教師が見付けた面白い表し方について話すことで、友達の新しい工夫に気付いたり、自分の工夫の面白さを再確認したりできるようにする。(☒すぐにペアになりにくい子供に声をかけ、ペアになったりグループに入れたりできるようにする。また、自分の考えを伝えることが不得手な子供には、手順を基に話す観点を示しながら声をかけ、交流できるようにする)

学習活動3

交流で見付けた面白い形をつくる工夫を生かして製作する。製作の際には、ふだんの授業でしているように、必要に応じて自由に友達の作品や参考になる掲示物を見に行き、よいことを共通理解しておく。(☒表し方が考えられない子供に、形のつくり方の掲示物から工夫を選択できるように声をかける)子供たちは、製作に入ると自分の手元や作品の正面に意識が向きやすいので、教師は、作品を回したり自分の見る場所を変えたりして、どこから見ても自分のイメージが表せているかを確認するように、声かけをする。また、少し離れた場所から作品全体を見て、イメージに合うか確認し、形を付け足すか考えるように声をかける。

学習活動4

本時できたことを発言させ、作品がさらに面白くなったことを称賛し活動の喜びを感じられるようにする。そして、教師が「イメージ通りにできたのはどうして」と問い、「友達の羽がかっこよかったのでヒントにしたから」「前からだけでなく、いろんな方向から見て工夫を考えたから」等を発言させる。【インタビュータイム】他の子供に「友達と見せ合ったから、面白くなる工夫ができた人は他にもいますか」等と問いかけ挙手させ、学び方のよさを学級で共有できるようにし、次の時間にもやってみようと思えるようにする。

(4) 評価

友達と関わることで、自分のイメージを表すための形の工夫を見付け、いろいろな方向から見て、形を選んだりつくりだしたりしながら、より面白い作品をつくっている。

【方法：発言・交流や製作の様子の観察・作品】

「おもしろい○○」をつくらう

自分のイメージ

進化の記録 No. _____

作品の写真

今日できたこと

次にしたいこと

【進化の記録】

すごいところ見つけタイムで話すこと

【話す人】

①自分のイメージをつたえる。
②作ひんのおすすめポイントをつたえる。

【聞く人】

あい手の話を聞いたり、作ひんを見たりして、おもしろいと思ったことをつたえる。

【交流の手順】