

第1学年東組 図画工作科学習指導案

「スタンプでわたしもアーティスト！自分だけの特別なアート！ ～うつしたかたちから～」

学習指導者 平井 千春 ・ 支援員 内田 珠世

1 学級（32名）の実態

（1）共に学びを進め合うことに関する学級の実態

質問紙調査の結果によると、「図画工作科の授業で、勉強が分からないときに違うやり方や考え方を試している」と答えた子供は23名であった。しかし実際は、表したいことはあるがどう表せばよいか分からないと手が止まる子供が5名程度いる。また、直感で選んだ形や色でつくって早々に満足し試行錯誤する様子が見られない子供もいる。さらに、自分の作品づくりに没頭して他者と関わらなかつたり、困っていてもどう聞けばよいか分からず自分から他者と関わることができなかつたりする子供もいる。

（2）本題材の学習に関する学級の実態

これまでの絵に表す活動では、主にクレヨン・パスやペンを使って描いたり、紙を破いた形から想像を広げて絵に表す活動をしたりすることを経験している。好きな形や色を選んで、思い思いに表すことを楽しむことができおり、絵が得意だと思っている子供も多い。また、スタンプ遊びはほとんどの子供がこれまでも経験しており、「楽しい」「気持ちいい」など、スタンプを押す感覚が好きな子供が多くいる。一方、何を使ってスタンプ遊びをしたか聞くと、「手や足」という子供が多く、野菜や身近材料を使ったスタンプ遊びの経験は少ない。

2 本題材で目指す「共に学びを進め合う子供」の姿

課題設定 題材の目標やイメージの実現につながることを考えて課題を設定する。具体的には、スタンプ遊びを通して見付けた技（向き、並べるなどの面白い写し方）を使うとスタンプアートができると知った子供たちは、「スタンプアートをつくらう」という目標や②時の最後に考えたイメージの実現に向けて、「○○（自分のイメージ）のスタンプアートをつくらう」「○○を完成させよう」と課題を設定する。

解決の見通し これまでに学習したことが使えないか考えて解決する方法の見通しをもつ。例えば、③時ではイメージに合いそうな材料・色や技をたくさん試しながら考えるとよいことを確認し、自分のイメージに合わせて、技の掲示を見たり、友達と話し合ったりして、何（材料）を何色でどうする（技）か、まず試してみたいことを考え、製作の見通しをもつ。

解決 イメージに合いそうな材料・色や技をいろいろ試してスタンプアートをつくる。複数の技を試して比べたり、同じ技でも使う材料や色を変えたりと、より自分のイメージに合う表し方はどれか吟味しながら製作を進める。同じイメージで違う表し方を試したいときや、イメージが変わったときは、新しい画用紙に試し、より自分のイメージに合う表し方を見付けていく。その際、「洗濯ばさみをたくさん『並べて』魚のうろこにしてみたよ。他にどんな技ができるかな」「洗濯ばさみの『向き』を変えるのはどうかな」「なるほど。こっちの方がもっと魚のうろこに見えるかも。今度は赤と黄を『重ねて』試してみよう」「明るい色でいいね。きれいな魚だね」「ありがとう。○○さんは何を試しているの」「私はお花の模様にしたくて、三角『形』にしたトイレットペーパーの芯を丸く『並べた』よ」「本当だ。お花みたい。オクラをたくさん集めて『並べる』とあじさいみたいになると思うよ」「面白そう。使う材料や技を変えたら、いろいろなお花ができそうだな。私も他にももっと試そう」などと、友達と関わりながらどんな表し方をするか試すことで自分だけでは思い付かなかつた表し方をたくさん見付けていく。そして、よりイメージに合うスタンプアートになることに気付いて協働のよさを実感する。

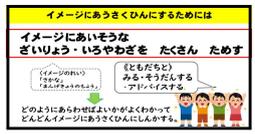
振り返り イメージに合う表し方ができたかやその理由、友達との交流を通してできたことをワークシートにチェックして振り返ることで、材料・色や技をたくさん試すことや協働のよさを実感する。

次の問題発見 製作途中の作品と自分がつくりたいイメージを比べ、完成に向けて、次にしたいことを発見する。

3 達成意欲を高める目標共有の工夫 ①・②時

物を写した形をいくつか提示し、何の形か想像して物を写した形に興味をもてるようにする。その後、まずは、自由にスタンプ遊びをし、材料を写す感覚や行為を楽しめるようにする。ある程度遊んだら、その中で子供たちがしている面白い写し方（何かに見えるなど）をモニターに写し、何に見えるか想像を広げたり、何（材料・色）をどうやって写したか（技）をクイズ形式で共有したりする時間を設け、材料・色や技によって多様な形や色がつくり出せることに気付けるようにする。後半は、もっといろいろな材料・色や技を試してクイズをつくりたいという意識でスタンプ遊びの続きができるようにする。②時の後半では、見つけた材料・色や技の面白さを再びクイズで共有した後、それらを使った教師のスタンプアートを見せることで、自分たちが見つけた材料や技を発展させるとスタンプでアートができることに気付けるようにし、「自分だけのスタンプアートをつくりたい」という思いを高めて、題材の目標として設定する。

4 題材計画と方法の習得の段階に合わせた手立て（本時 3/4）

次	題材計画	方法の習得の段階に合わせた手立て
一	<p>①② スタンプ遊びをしよう</p> <p>写す感覚や行為を楽しみながら自由にスタンプ遊びをする。材料ごとに共用のロール紙に写し、違う材料を試したくなってきたときは、活動場所を移動する。活動中は、何かに見立てていたり、向きや並べ方を変えたりといった友達の面白い写し方に目を向けながら遊ぶ。ある程度、スタンプ遊びを楽しんだ後、いくつかの写し方について何をどうやって写したかクイズに答え、材料や技を変えればもっといろいろなことができそうだと気付いて、自分たちもクイズをつくらうと材料や技をいろいろ試しながらスタンプ遊びの続きをする。②時の後半で、クイズを出し合った後、教師のスタンプアートを見て、自分たちが見つけた材料や技を発展させるとアートができると気づき、「自分だけのスタンプアートをつくらう」と題材の目標を設定する。その後、友達と話しながら、表したいイメージを考えたり、製作に使える時間を知ったりすることで、次時の見通しをもつ。</p>	<p>「解決する」方法</p> <p>「イメージに合いそうな材料・色や技をたくさん試す」</p> <p>【認知段階】</p> <p>これまでの図画工作科の授業で、イメージに合いそうな形や色をいろいろ試すと、作品が自分のイメージに合うようにどんどん変化するというよさを共有している。②時の最後に、そのよさを思い出し、教師の作品を見せながら、見つけた材料・色や技をたくさん試すと、いろいろなイメージを表すことができることを例示し、本題材では、イメージに合う材料・色や技をたくさん試すとよいことを共有している。</p>
二	<p>③ ○○（自分のイメージ）のスタンプアートをつくらう</p> <p>前時に見つけた自分が表したいイメージを思い出し、本時の学習課題を設定する。その後、解決する方法を想起し、自分が表したいイメージに合わせて、技の掲示を見たり、友達と話し合ったりして、何を何色でどうするか、まず試してみたいことを具体的に考えることで、解決の見通しをもつ。そして、友達と交流しながら本時にまず試してみたい材料・色や技を考えて製作の見通しをもち画用紙にスタンプアートを行う。同じイメージで違う表し方を試してみたいときや、新たなイメージが思い浮かんだときには、自由に新しい画用紙を取っていろいろ試していく。友達と交流しながら試し、どんな表し方がよいか考えながらスタンプアートをする。振り返り場面では、イメージに合うスタンプアートになったかどうか（満足度）やその理由を振り返り、製作途中の作品と自分のイメージを比べて、完成に向けてやりたいことを見付け、次時への見通しをもつ。</p>	<p>【想起段階】</p> <p>「イメージに合うスタンプアートにするにはどうしたらよかったかな」と問いかけ方法を想起できるようにする。試行錯誤をせずに製作を終えるなど、方法が使えていない子供には、いくつか試したか問いかけたり、方法が使えている子供への注目を促したりし、たくさん試すことによって作品がどう変わっているかを一緒に見て、方法を想起</p>
	<p>④ ○○のスタンプアートを完成させよう</p> <p>前時に見つけたやりたいことを基に、材料・色や技をたくさん試しながら、よりイメージに合う材料・色や技を見付け、スタンプアートを完成させる。完成後は友達と互いの作品を鑑賞し合い、題材全体の振り返りを行う。材料・色や技をたくさん試したり友達と関わったりしたことで、よりイメージ通りの作品にできたことを実感し、これからの作品づくりへの意欲を高める。</p>	<p>できるようにする。</p> <p>【掲示する方法の手順】</p> 

5 本時の学習

目 標	<p>スタンプアート作品をつくる活動を通して、身の回りのものを写した形や色から感じたことや想像したことを基に見つけた表したいイメージに合うように、材料・色や技をたくさん試し、イメージを膨らませながら、どのように表すとよいか考えることができる。</p>
--------	---

	学習活動	主な子供の意識	
見 通 し	1 前時の学習を振り返り、本時の学習課題を設定する。	<p>「自分だけのスタンプアート」をつくっていたね。同じ材料でも、技を変えるとたくさんの形や色ができたね。いろいろな技が見つかったよ。</p> <p>材料・色や技をいろいろ組み合わせていくとスタンプアートが作れるね。</p> <p>私は、お花模様のスタンプアートを つくってみたいな。</p> <p>ぼくは、太陽のスタンプアートを つくってみたいよ。</p> <p style="text-align: center;">〇〇のスタンプアートをつくろう</p>	
	2 解決の見通しをもつ。	<p>イメージに合うスタンプアートにするには、イメージに合いそうな材料・色や技をたくさん試すとよかったね。どんな材料や技を使ってどう表そうかな。</p> <p>A 私は小松菜をたくさん『並べて』写してみよう。バラ模様になりそう。</p> <p>B 小松菜のバラみたいな形を集めて写すときれいなお花模様になりそう。僕は、段ボールを試すよ。ジグザグに『並べる』と太陽の光ができそう。</p> <p>A 面白そうだね。色はどうするの？</p> <p>B 黄と赤を交互に『並べて』写してみるよ。</p>	
行 動	3 材料・色や技をいろいろ試してスタンプアートをつくる。	<p>A 小松菜をたくさん『並べて』写すとバラ畑だ。赤も試そう。</p> <p>C 見て見て。レモンの周りにレゴブロックを「丸く」『並べた』よ。</p> <p>A 本当だ。ひまわりみたい。違う材料を『組み合わせる』ともっといろいろなお花ができそうだな。私はレモンの周りに洗濯ばさみを『並べて』みようかな。</p> <p>A なんかイメージと違うな。真ん中をトイレットペーパーの芯に変えてみよう。洗濯ばさみの『向き』を外向きにしたらどうかな。</p> <p>C コスモスだ。かわいい。</p>	<p>B 段ボールをジグザグに『並べて』太陽の光にしたよ。少し寂しいな。</p> <p>D さん、何を試せばいいと思う？</p> <p>D E さんみたいにオクラを使うのはどうかな。ここ（段ボールの外周）にオクラもジグザグに『並べる』のはどう。</p> <p>B（試してみて）段ボールとは違った光になった。もっといろいろな材料で試してみよう。</p> <p>E すごい。いろんな光があって豪華な太陽だね。ライオンのたてがみにも見えるね。強そう。</p> <p>B 本当だ。ライオンもいいな。</p>
	4 本時の学習を振り返り、次時にしたいことを考える。	<p>材料・色や技をたくさん試すとイメージ通りになった。友達と話す自分だけでは思い付かなかった表し方が見付かって色々なお花ができた。</p> <p>ライオンのたてがみに見えたから、そのイメージでつくってみたよ。次は口をいろいろ試してもっと強そうなライオンにしたい。</p>	

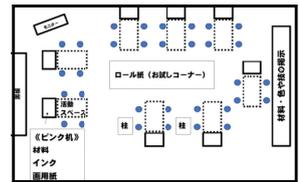
評 価	<p>身の回りのものを写した形や色から感じたことや想像したことを基に見つけた自分の表したいイメージに合うように、友達と互いの表し方を交流しながら、材料・色や技をたくさん試し、つくったり、つくりかえたりしている。【方法：発言、様相、作品】</p>
--------	--

～見通し～ **学習活動 1・2**

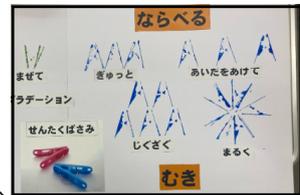
題材の目標を確認するとともに、その目標に向かって前時の終わりに考えた、「魚のスタンプアートにしたい」「きれいな自然のスタンプアートにしたい」などといったつくりたいイメージ（イメージは試しながら変わってもよい）を友達に話したり、全体で共有したりすることで、「〇〇（自分のイメージ）のスタンプアートをつくらう」という学習課題を設定する。その後、「イメージに合うアートにするにはどうすればよかったかな」と問いかけ、「イメージに合いそうな材料・色や技をたくさん試す」という「解決する」方法を想起できるようにする。そして、「魚のうろこにぷちぷち（材料）を青（色）でたくさん並べて（技）写してみようかな」「ブロッコリー（材料）をごぼうの周りに青と黄色（色）を『混ぜて』（技）写してみようかな」などと、試したい材料・色と技を考える時間を設けることで、どのように試せばよいか、製作への具体的な見通しをもって活動できるようにする。試してみたいことを考える際には、まず、思い付いている子供の考えを全体で取り上げ、教師と対話する様子を見せることで、それを手本に、友達と交流しながら考えられるようにする。[支]試したいことが決まっていない子供に対して、その子のイメージを聞いて、掲示を一緒に見たり、その子の班の友達にアドバイスを促したりすることで試したいことを見付けられるようにする。

～行 動～ **学習活動 3**

活動形態は班ごとにし、材料とインクは班で共有する。そうすることで、友達の活動が自然に目に入るようにし、交流を促す。また、班で活動することで、表し方が思い浮かばないときや、どの表し方がよりイメージに近いかわかったときにすぐに友達に聞けるようにする。画用紙は班に十分用意し、納得できないときや、同じイメージで他の表し方を試したいとき、新しくイメージが変わったときには自由につくり直せるようにしておく。また、画用紙に写す前に試すこともできるように、教室の中央にお試しコーナー（共用のロール紙）を設置し、自由に試すことができるようにするとともに、自分の班以外の友達とも交流できるようにし、自分だけでは思い付かなかった様々な表し方を見て自分のアートに生かすことができるようにする。それぞれのイメージを名札ケースに入れて服に付けておくことで教師も友達も誰がどんなイメージでつくっているか確認できるようにし、交流する際に相手のイメージと表し方をつなげて考えられるようにする。



【教室配置図】



【技の掲示の一部】

試行錯誤をせずに製作を終えるなど、方法が使えていない子供には、材料・色や技をいくつか試したか問いかけて方法を想起できるようにする。また、材料・色や技をたくさん試しながらよりイメージに近い表し方を考えている子供や、イメージを豊かに膨らませている子供を価値付けて全体に広げたり、試せていない子供と個別につないだりすることで、たくさん試すことによって作品がどんどん変わっていくよさに気付けるようにし、たくさん試したいと思えるようにする。[支]何をどう試すとよいか分からずに困っている子供や活動に没頭して他者と関わっていない子供に個別に声を掛け、一緒に材料・色や技を選んだり、他者との関わりを促したりすることで、他者と関わりながら、たくさん試したり、イメージを膨らませたりすることができるようにする。

～振り返り・見通し～ **学習活動 4**

自分のイメージと作品を比べ、イメージに合う作品になったかどうかを振り返る。そして、ワークシートに丸をつけることで、材料・色や技をたくさん試せたかどうかや、イメージに合うか考えながらつくったかどうかを振り返る。また、友達との交流によってできたことにもチェックし、全体で共有することで、材料・色や技をたくさん試すよさや他者と関わるよさを実感できるようにする。その後、完成に向けてもっとしたいことや使いたい材料・色や技を考えて次時の見通しをもつ。[支]丸が付いていない子供に、今日試していたことや友達と関わっていたことを伝え、イメージに合うようになったか問いかけることで、学びを捉えられるようにする。



【振り返りシートの一部】