

第5学年 図画工作科学習指導案

10月6日

5年 24名

指導者 伊勢 大毅

株田沙耶香

授業場 5年教室

1 題材名 小松島をPR 私のキャラクター <A表現(2) 立体に表す B鑑賞>

2 題材設定の理由

本題材は、まず、児童にとって扱いやすい紙粘土を使って、自分たちの故郷・小松島をPRするキャラクター（立体作品）を表現する。次に、デジカメを使い、キャラクターを画像としてコンピュータに取り組み、プログラミング言語「scratch」を活用し、キャラクターが小松島をPRする動画を作成する。この題材を通して、小松島をPRするキャラクター（立体作品）の表し方を工夫するとともに、自分の郷土のよさもとらえ愛着も深めることができることが期待できる。また、プログラミング言語「scratch」を活用してアニメーション的に表現することは、児童の興味や関心を高め、今後の表現活動への意欲を高めることにつながると考える。

本学級の児童は、素直で明るく、学校での様々な活動に意欲的に取り組んでいる。絵をかいたり工作をしたりすることが好きな児童も多く、図画工作科の時間を楽しみにしている。しかし、活動を楽しみ、すぐに取りかかる児童がいる一方で、自分の表現したいことがわからなかったり、技能面で自信がなく活動に躊躇したりしてしまう児童もいる。そこで、これらの課題を解決するために、図画工作科と総合的な学習の時間との関連を図った。総合『小松島のよいところって何だろう？』の学習では、自分たちの住む小松島のよさを児童は意欲的に調べ、よさを実感としてとらえていたので、キャラクター（立体作品）の表現においても自分の表現したいことが具現化しやすいと考えたからである。また、児童にとって関心の高いプログラミング言語「scratch」を活用することで、表現に対する意欲を高める。これらの学習で、児童の苦手意識をなくし、自信を持って表現したり鑑賞したりする児童を育てたい。

指導に当たっては、総合の学習と関連づけ、小松島をPRすることをテーマに、形や色、イメージを基に表したいキャラクター（立体作品）を思い浮かせる。総合的な学習の時間との横断的な学習を展開することで、児童の表したい思いがより明確になると考えた。立体作品の表現では、これまで身につけてきた造形経験を生かして、「PRするキャラクターの動きがおもしろい」や「PRしたいものにピッタリ合う形や色を考えている」など、表し方を工夫させたい。完成した作品は、画像としてコンピュータに取り込み、プログラミング言語「scratch」で、背景を選択し、アニメーション的な動きを加える。これらの活動を通して、つくりだす喜びを味わわせるとともに、自他の作品を見て、感じたことや思ったことを伝え合い、見方や感じ方を深める学習活動を展開したい。

3 題材の目標

- 紙粘土を使って、小松島をPRするキャラクターを形や色、イメージを基につくる表し方を理解する。
- キャラクターの形や色などの表し方や完成したキャラクターの動かし方、背景の組み合わせや動きの面白さを表すための工夫をする。(知識・技能)

- 表したいことを見付け、形や色、イメージを基に発想し、小松島をPRするキャラクターを考える。
- キャラクターの動きをアニメーション的にとらえ効果的に表現することや自分や友達の作品のよさを感じ取ることで自分の見方や感じ方を広げる。 (思考・判断・表現)
- 小松島をPRするキャラクターをつくりだす喜びを味わうとともに、主体的に材料に触れ、表し方を工夫する学習活動に取り組もうとする。また、自他の作品のよさや動きのおもしろさをとらえようとする。 (学習に向かう力、人間性等)

4 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・ 小松島をPRするキャラクターを立体で表すことを通して、形や色、イメージをとらえている。 ・ 前年度までの材料や用具についての経験や技能を総合的に生かすとともに、紙粘土を使って、表したいことを基に表し方を工夫している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 小松島をPRしたいという思いを表すために、形や色の感じ、それらの組み合わせによる感じなどを基に、どのように表現するかについて考えている。 ・ 表したい思いを大切に、小松島のPRにふさわしい背景を考えたり、どのように動かしたりすると効果的かを考えている。 	<p>つくりだす喜びを味わうとともに、自分や友達の作品を見て、感じたことや思ったことを伝え合い、見方や感じ方を深める学習活動に取り組もうとしている。</p>

5 指導と評価の計画 (全6時間 本時6/6)

時間	ねらい・学習活動	評価の観点	評価方法等
1	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教師の説明を聞き、活動の方向性をつかむ。 ・ 小松島をPRするキャラクターのアイデアを考え、イメージスケッチを描く。 	知 ○ 思 ◎ 態 ○	<ul style="list-style-type: none"> ・ 形や色、イメージに着目している様子を観察する。 (観察) ・ PRするキャラクターをどのように表すか考えている様子を観察する、問いかける、作品を見るなどして学習状況を把握し、記録に残す。(観察、対話、ノート) ・ 思考・判断・表現と関連づけ主体的に取り組む視点で、進んでどのように表すか考えている様子を観察する。 (観察)
2 3	<ul style="list-style-type: none"> ・ 小松島をPRするキャラクターを紙粘土で表す。 	技 ◎ 態 ○	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分のイメージに合うように形や色などを工夫している様子を観察し、指導に生かす。 (観察、対話、作品) ・ 技能と関連づけ、主体的に取り組む視点で、紙粘土で表現する様子を観察する。 (観察)
4 5	<ul style="list-style-type: none"> ・ 取り込んだ作品の画像を「scratch」を使って、背景に貼り付けたり、アニメーション的に動かしたりする。 	知 ○ 技 ◎ 態 ○	<ul style="list-style-type: none"> ・ つくったキャラクターが面白く見える動きや表現、背景の変化の組み合わせを工夫して表している様子を観察し、指導に生かす。

			(観察, 発言, 作品)
6	<ul style="list-style-type: none"> ・題名を付けた作品を鑑賞し合い, キャラクターや動きのよさを伝え合い, 見方や感じ方を広げる。 	<input checked="" type="checkbox"/> 思 ○ (鑑賞) <input checked="" type="checkbox"/> 態 ◎	<ul style="list-style-type: none"> ・自分や友人の作品を見て, よさや面白さ, 表し方の工夫などについて感じ取り, 話し合っている様子を観察する。 (観察, 対話, ワークシート) ・これまでの学習状況を把握し, 主体的に学習に取り組む態度の学習評価を踏まえて, 記録に残す。 (観察, 対話, 作品, ワークシート)

6 本時

(1) 目標

自分や友達がつくったキャラクターの形や色, その動き方, 背景の変化のおもしろさを感じとる。

(2) 展開

学習活動	指導上の留意事項	学習活動における具体的評価規準	評価方法
1 本時の学習への意欲をもち, めあてを確認する。	○前時の学習を振り返り, 本時の活動のめあてを確認させる。		
キャラクターのおもしろさを感じ取ろう。			
2 各班に分かれて作品を見せ合い, よさを伝え合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・表したい思い ・形や色のよさ ・動きのおもしろさ 	<ul style="list-style-type: none"> ○班で鑑賞できるように各自タブレットを使用する。 ・少人数の中で, 全ての児童が表現のふりかえりができるように機会や方法について配慮する。 ○全体で鑑賞できるようにテレビを使用する。 ・班の人の紹介したい作品 ・他の班の見てみたい作品 	自分や友達の作品を見て, 感じたことや思ったことを伝え合い, 見方や感じ方を深める学習活動に取り組もうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)	観察 対話 発言 ワークシート
3 本時の活動を振り返る。	○それぞれの感じたことをワークシートに書き, 発表する。		発言 ワークシート

(3) 評価及び指導の例

「十分満足できる」と判断できる状況	・ 友達の作品から感じた印象やそれぞれの作品のよさを感じ取ったり、友達の思いに気付いたりして、自分の考えを積極的に伝え合っている。
「おおむね満足できる」状況を実現するための具体的な指導	・ 印象や思いなどの感じ方は一人一人違うので、共通点や相違点がたくさん出ることが大切であることを伝える。

題材名 小松島をPR 私のキャラクター

- 目標
- (1) 紙粘土を使って、小松島をPRするキャラクターを形や色、イメージを基につくる表し方を理解する。
 - (2) キャラクターの形や色などの表し方や完成したキャラクターの動かし方、背景の組み合わせや動きの面白さを表すための工夫をする。
 - (3) 表したいことを見つけ、形や色、イメージを基に発送し、小松島をPRするキャラクターを考える。
 - (4) キャラクターの動きをアニメーション的にとらえ効果的に表現することや自分や友達の作品のよさを感じ取ることで自分の見方や感じ方を広げる。
 - (5) 小松島をPRするキャラクターをつくりだす喜びを味わうとともに、主体的に材料に触れ、表し方を工夫する学習活動に取り組もうとする。また、自他の作品のよさや動きのおもしろさをとらえようとする。

展開 (本時 6/6)

教師のはたらきかけ	児童の反応
<p>1 本時の学習のめあてを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 今日のために何をしましたか。 ○ 今日のめあてを一緒に言いましょう。 ○ ワークシートに今日のめあてを書いてください。 ○ キャラクターのおもしろさを感じ取ろうってどんなことをすると思う。 ○ 鑑賞するときのポイントにはどんなものがありましたか。 ○ 見るポイントは？ 	<ul style="list-style-type: none"> ○ プログラミングで小松島をアピールする動画を作りました。 ○ 紙粘土でキャラクターを作りました。 ○ 調べたものの写真を撮りました。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> キャラクターのおもしろさを感じ取ろう。 </div> <p>(ワークシートに記入する。)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 鑑賞です。 ○ どんな色か。 ○ どんな形か。 ○ イメージ。 ○ 角度をかえてみる。 ○ 遠くから見たり近くから見たりする。

教師のはたらきかけ

児童の反応

- 他に大事なことがありましたね。
 - これにまだ鑑賞のポイントが加わります。何だと思いませんか。
 - 動きや背景に注目してキャラクターのおもしろさを感じ取ってください。
- 2 話し合いの流れの説明をする。
- 各班に付箋を配ります。ピンクの付箋にはキャラクターのおもしろいところを書きます。話し合う10分のうち7分で班の人のキャラクターについて思ったことを書きます。2分で書いたことを伝え合います。残りの1分で、自分に書いてもらった付箋を読みます。
 - 次にプログラミングの作品の鑑賞をします。プログラミングの作品のタイトルを言ってからスタートを押してください。今度は黄色の付箋に、背景や動きについて思ったことを書いてもらいます。
- 3 キャラクター作品の鑑賞をする。
- では、班になってください。



- 1分間で本人に言ってから付箋を渡してください。
- では1分間で他の人は、自分の作品のどんなところをおもしろいと感じてくれたのかなと思いつきながら書いてくれたことを見てみてください。
- どんなふうにおもしろいと思ったかは伝わったと思います。では、次にタブレットを起動し

- 上手い下手はない。
- 動き。
- なんでそんな背景にしたか。

(班の隊形になる。)

- イメージを付箋に書くのでいいのかな。色とか。
- 色が濃くてわかりやすい。
- 模様が他の部分の色と違うのでわかりやすい。
- 触ってみるとつるつるしたので、どうやってつるつるするように工夫したのだろう。(付箋に書いたことを発表しながら相手に渡す。)

教師のはたらきかけ	児童の反応
<p>てください。</p> <p>4 プログラミングの作品の鑑賞をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 今からプログラミングの鑑賞をしていきます。 ○ プログラミングのタイトルを言ってから発表していきます。  <ul style="list-style-type: none"> ○ 最後にこの人の作品をテレビで他の人に見てほしいという作品がありませんでしたか。 ○ Kさん、これはどこですか。 ○ 友達の表現のよさをワークシートに書いてください。 ○ 背景だけじゃなくてキャラクターはどうですか。 <p>5 まとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 今日見つけた友達の作品のよいところをこれから自分が何か作るときに参考にしてください。 	<p>(班活動中)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 映像の中の「どこどこ～」の音声がおもしろかった。 ○ 動きや説明がわかりやすい。 ○ いろんな背景にキャラクターを動かしていておもしろい。 ○ いろいろな背景があつて、背景とキャラクターがよく合っていた。 <ul style="list-style-type: none"> ○ Kさんの作品です。 ○ ぼくの家です。 (ワークシートに書く) ○ 背景とキャラクターが重ならないようにしていた。 ○ キャラクターを動かして背景を見せていた。 ○ 背景を変えてわかりやすくしていた。 ○ キャラクターを見たらすぐわかった。

板書

キャラクターのおもしろさを
感じ取ろう

ポイント

- 形
- 色
- 角度
- 見る場所
- 動き
- 背景

鑑賞の流れ

- ① 班でキャラクター鑑賞 10分
- ② プログラミング作品鑑賞 15分

キャラクター

姿を見たらわかりやすい

友達の表現の良さ

背景や動き

背景とキャラの変わり方

向き

(自分の想い)

1 課題点

- (1) 表現及び鑑賞の活動を通して、表したいことを見付け、どのように表すかについて考えることができるようにするにはどうすればよいか。
- (2) 鑑賞する活動を通して、造形的な魅力や造形的な表現の内容、方法、意図や特徴、表し方の変化などについて感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げたり深めたりするにはどうすればよいか。
- (3) その他

2 解決の一方策

〈課題点(1)について〉

- (1) 図画工作科と総合的な学習の時間を関連づけて題材設定を行うことが、児童の表現への興味・関心を高め、表現意欲が持続した。事前にPRしたい小松島のいいところについて学習したので、児童の立体に表したい思いが明確になった。完成した立体作品をプログラミング言語の活用でアニメーション的な動きを加える活動は、表現に対する苦手意識をなくし、これまで以上に楽しんで作品をつくることができた。児童の実態から、題材を設定し、授業づくりを工夫・改善することができていた。
- (2) 立体に表す活動を通して、表現方法に応じて材料や用具を活用するとともに、表現に適した方法などを組み合わせて表し方を工夫させたい。指導事項を踏まえた授業づくりを今後の研究内容の柱として取り上げてみるのもいいのではないか。
- (3) 立体作品を画像として取り込み、自分がPRしたい小松島の風景に合成すると、背景に埋もれてしまって、立体作品(小松島をPRするキャラクター)が目立たなくなってしまう作品があった。形や色の組み合わせを考えながら、どのように主題を表すかについて考える時間があってもよかった。

〈課題点(2)について〉

- (1) 鑑賞する対象を自分なりに感じ取り、造形的な見方や考え方を広げ、深めることが鑑賞のねらいになる。小松島をPRする立体作品やプログラムした動きから、児童の表したかった思いがとても感じられた。児童は、自他の作品を見て、感じたことや思ったことを伝え合い、見方や感じ方が深めようとしていた。
- (2) 図工科では、表現と鑑賞が一体的に補い合い高まっていく授業改善が必要である。感じ取ったことから、「○○○を描きたい」や「○○○をつくりたい」という児童を育てたい。プログラミングにより、「遠近」や「奥行き」、「環境にふさわしい配置」等を工夫した作品があった。それらの作品を取り上げて、学級全体で鑑賞する場を設けてもよかったのではないか。
- (3) プログラムされた作品の動きや画面の吹き出しに意識が向いてしまい、小松島をPRする立体作品の造形的なよさや美しさを十分にグループや学級全体で話し合うことができなかった。作品に吹き出しが加わると、吹き出しの言葉だけを意識してしまう。プログラムされた作品の鑑賞の方法を工夫したい。

- (4) 授業では、グループから学級全体へ鑑賞の場を広げていった。まず、グループ内の児童が製作したキャラクターの相互鑑賞後に感じ取ったことをピンクの付箋に書き、それぞれの製作者に伝えた。次に、プログラムした画像を鑑賞し、黄色の付箋に感想を書いた。黄色の付箋の書かれた内容は、造形的なよさや美しさより、プログラミングのよさや動きのおもしろさが多く書かれていた。付箋の色分けを「形」や「色」、「環境への配置」等で分けてもよかったのではないかと思った。
- (5) 「〇〇さんの作品は、すごい。」が児童の発言や付箋に表現されていた。鑑賞では、造形的なよさや美しさを表現する語彙の豊かさも必要である。「形」や「色」、「イメージ」を表す言葉で感じ取ったよさや美しさを表現できる児童を育てたい。オノマトペを用いて見方や感じ方を適切に表現できることもある。鑑賞につながる語彙を豊かにすることも研究内容の1つになる。また、鑑賞では、児童の感想の共通点や相違点を踏まえ、見方や感じ方を深めることができる。児童から「すごい」という感想が出た場合、指導者が「どこで」「どうして」と質問したり、みんなで考える場にしたりすることも大切である。

〈課題点(3)について〉

- (1) タイマーで時間を計って、計画的に授業を進めていた。しかし、図工科では、時として児童が時間を忘れるほど集中して取り組む活動がある。児童には、大まかな活動の流れは伝えるが、細かな時間配分は伝えていない。十分に表現や鑑賞ができる時間を確保した授業づくりに努めたい。

3 今後の課題

- (1) 自分の製作した作品を使って、PRしたい小松島の画像を背景に動きをプログラミングして鑑賞する取組は、児童の表現意欲を高める手段として有効であった。図工科と総合を関連づけた場合、図工科の指導事項を踏まえ、児童が表したいことを見付け、どのように表すかについて考えることができるように授業の工夫・改善をすることが必要である。

他教科との教科横断的な授業では、図画工作科の目標を踏まえるとともに、題材を通して身につけさせたい資質や能力を明らかにすることも大切である。鑑賞では、友人との話し合いやこれからの表現に結びつく言葉かけや雰囲気づくりを工夫し、主体的・対話的で深い学びに向かうよう指導方法を改善する。

- (2) 本時の授業の目標が「キャラクターの形や色、その動き方、背景の変化のおもしろさを感じとろう」なので、児童が「〇〇がすごい。」「〇〇がリアル。」だけの表現をしたときに、その発言を受けとめ、具体的な形や色、イメージに置き換えられる言葉かけをするべきだった。感じ取ったことを表現する語彙を豊かにすることで、より本時の目標に迫ることができたのではないか。また、特徴的な児童の作品を紹介し、その作品を学級で鑑賞しながら、よさや美しさを表す言葉を引き出す方法もあったのではないだろうか。

2 共同製作「6年生へ ～在校生からのメッセージ～」

この年は、新型コロナウイルスの影響により、様々な学校行事や集会活動が中止になったり簡略化されたりと、全校で集まる活動が思うようにできなかった。本来であれば全学年が参列する卒業式も、1年生から4年生の児童は臨時休業日となり、とても残念な思いをしていた。そこで、卒業式に参列できなくても6年生の門出を祝うために何かできないかと話し合い、学年ごとに6年生に向けてお祝いの掲示物を作成することにした。作成の趣旨を知った児童はとても意欲的で、一人一人が6年生との思い出を振り返りながら自分の思いを作品に込め、一生懸命取り組んだ。

下学年では、はさみ・クレパス・のり・折り紙といった基礎的な用具や材料を使った、メッセージボードの製作を行った。メッセージカードを切ったり、折り紙の折り方や色の感じを確かめたりしながら、自分の思いを花や動物といったさまざまな形を用いて表現することができた。

上学年では、主に色鉛筆を用いてメッセージカードに彩色した。自分がメッセージを送る相手をイメージし、相手との思い出やかかわりから生まれた色を用いる様子が見られた。

これまで共同製作をする経験が少なかった児童にとって、今回の経験は、自分だけではできない大きな作品を仕上げるといふ大きな達成感を味わうことへつながった。また、相手意識を持つことで、普段よりも用具の扱いをていねいに行う意欲へつながり、技能の向上へつながることができた。

仕上がった作品は6年生の教室前に掲示すると、6年生は卒業式の前日まで、何度も嬉しそうに在校生からのメッセージに目を通していった。卒業式当日は、お祝いのメッセージに各学年の写真を付け足して、式場に掲示した。式に参列できなくても、在校生からの心のこもったメッセージが6年生にも届いた様子でとても思い出に残る卒業式となった。自分たちの思いを相手へ届けたという、児童にとって自信の得られる活動となった。



1年生



2年生



3年生



4年生



5年生