

### 第3学年 図画工作科学習指導案

3年生 20名  
指導者 佐藤 淑恵  
元木 菜緒  
授業場 図工室

#### 1 題材名 トントンくぎ打ち, コンコンビー玉 (A表現 (2) 工作に表す・B鑑賞)

#### 2 題材設定の理由

本題材は、金づちや釘といった材料や用具を用いて、板材に釘を打ち込み、ビー玉が転がるコースづくりを楽しむ題材である。金づちや釘等は新材材料や用具であるため、製作活動への期待感も高く、製作後のビー玉転がし遊びまで十分楽しむことのできる表現活動になるであろう。ビー玉を自分のイメージ通りに動かしたいという思いは、児童の主体的な学びを促し、釘の打ち方や抜き方といった技能の習得につながると考える。また、釘や他の材料を組み合わせてコースをつくる活動は、自分の思いを形にするために、つくり・つくりかえることの楽しさを味わう経験へつながるであろう。また、鑑賞活動では、実際に作品で遊ぶ場面を設定する。友達の表現のよさや工夫を見つけ、「やってみたい・つくってみたい」という造形的な活動の思いが膨らむことで、自分の作品に生かそうとするさらなる表現意欲を高めることにつながると考える。このように本題材は、1つの表現活動を通して、造形的な資質・能力を高め、児童のさらなる表現活動を広げたり深めたりすることが期待できる。

本学級の児童は、昨年度実施した、図画工作アンケートの中で、95%の児童が「図画工作が好きである」と回答し、その中でも特に「工作が好きである」という程、図画工作科の授業を楽しみにしている。休み時間にも、折り紙を使った作品作りに取り組んだり、イラストを描いたり、友達の作品を自分の宝物のように取り扱う児童の姿が多く見られる。年度初めに描いた「絵の具で出てくる 白の世界」の題材では、ダイナミックな絵をクレパスで描き、水彩絵の具のぼかしの技法を生かしたにじみ絵を楽しみながら表現した。鑑賞会でも、友達の作品のよさや面白さをどんどん見つけ、伝え合うことができていた。また、年度末に全校一斉に調査した「技能到達度一覧」からは、低学年で扱う「カッターナイフ」の技能習得率が約過半数であるという見解も出ている。特に、工作で使用する用具は、安全面への配慮から、経験の機会を多く与えることができず、児童が表現活動に用いたいと考えても、自分の思いを表すまでに至らないという課題も挙げられた。

そこで、本題材では、児童が「ビー玉をこんな風に動かしたいな」というイメージが作品として形になるよう、以下の点を学習の手立てと考える。1つ目は、初めて扱う材料や用具の安全な取り扱い方の指導を徹底し、分かりやすく提示することである。デジタル教材による材料や用具の活用を視聴するだけでなく、常に道具の使い方を確かめることのできる掲示物の作成、安全に釘打ちに熱中することができるようにペンチ等の補助具を活用するといった、児童が安心して道具を取り扱うことのできる環境を整備したい。その上で、製作活動を十分に行う時間を確保していく。

2つ目は、話し合う場を多く持つことである。自分が試したい表現方法について、友達からアドバイスをもらったりすることや、様々な考えを出し合ったりすることができる場を意図的に設定する。その上で児童一人一人が思い付いたことを話し合い、発想を刺激し合いながら活動を考え、表現活動に生かすことができるよう支援する。活動時間の見通しと振り返りの機会を大切にすることで、それぞれの思いが共感できるようにしていきたい。一つの作品であり愛着のある遊び用具として、児童が造形活動を楽しむことのできる共感的な声かけや、タブレット PC を活用した活動の様子の見取りも工夫して行い、児童の造形的な見方・考え方を高める活動につなげていけたらと考える。

### 3 題材の目標

- (1) ・釘の打ち方や材料を組み合わせることを通して、形や色などの組み合わせによる感じが分かる。  
 ・金づちや釘を適切に扱うとともに、身近な材料での工作経験を生かし、手や体全体を十分に働かせ、表したいことに合わせて表し方を工夫して表す。 (知識及び技能)
- (2) ・釘を打ったり材料を組み合わせたりして感じたことや想像したことから、表したいことを見付け、形や色などを生かしながら、どのように表すかについて考える。  
 ・自分たちの作品の造形的なよさや面白さ、表したいことや表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げる。 (思考力、判断力、表現力等)
- (3) 釘を打ったり材料を組み合わせ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く豊かな生活を創造しようとする。 (学びに向かう力、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"> <li>釘の打ち方や材料の組み合わせ方を通して、形や色などの組み合わせによる感じが分かっている。</li> <li>金づちや釘を適切に扱うとともに、身近な材料での工作経験を生かし、手や体全体を十分に働かせ、表したいことに合わせて表し方を工夫して表している。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>釘を打ったり材料を組み合わせたりして感じたことや想像したことから、表したいことを見付け、形や色などを生かしながら、どのように表すかについて考えている。</li> <li>自分たちの作品の造形的なよさや面白さ、表したいことや表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げている。</li> </ul>	つくりだす喜びを味わい進んで釘を打ったり材料を組み合わせたりして工作に表したり鑑賞したりする学習活動に取り組もうとしている。

### 5 指導と評価の計画 (全5時間 本時2/5)

時間	ねらい・学習活動	評価の観点	評価方法等
1	・木切れを使って釘打ち・釘抜きの方法を知り、ビー玉を転がすコースづくりのアイデアを書き出す。	<input checked="" type="checkbox"/> 関 <input type="checkbox"/> 関	・ビー玉を転がすコースをつくることに興味・関心をもっているか、話し合いの様子を観察したり、ワークシートを見たりして、把握する。(観察・ワークシート・作品)
2 3 4	・ビー玉を転がすコースをつくる。 ・ビー玉の転がりを試しながら、材料の組み合わせ方を工夫した、面白いコースを考えてつくる。	<input checked="" type="checkbox"/> 関 <input type="checkbox"/> 関 <input type="checkbox"/> 関	・適切に金づちを使い、釘を打ち込んでいるか、活動の様子を観察したり、作品を見たりするなどして把握し、指導に生かす。(観察・作品) ・材料を組み合わせ、釘の打ち方を工夫しながら、自分のイメージに合ったコースを考えてつくっているか、観察する。(対話・観察・ワークシート) ・転がりを試した結果をもとに、さらに面白いコースになるよう、友達と協力しながら作り出そうとしているか、観察し指導に生かす。(観察・対話)

5	・友達のつくった作品のビー玉の転がりを楽しみ、それぞれのコースのよさや違いを味わい、伝え合う。	<input checked="" type="checkbox"/> ◎ <input type="checkbox"/> ○	・それぞれのビー玉コースを試し、そのよさや面白さを味わい、工夫や違いに気づいているか、様子を観察したり、ワークシートの感想から把握する。(観察・ワークシート)
---	---	---	---

○題材の評価規準に照らして、適宜、児童の学習状況を把握し指導に生かす。

◎題材の評価規準に照らして、全員の学習状況を把握し記録に残す。

## 6 本時

### (1) 目標

釘打ちのできる、ビー玉が転がるコースをイメージし、自分の表したいものに向けて釘の位置を試したり、ビー玉の動きを確かめたりしながら、表現する。

### (2) 展開

学習活動	指導上の留意点	学習活動における 具体的評価規準	評価 方法
1 本時の学習活動やめあてを確認する。	○本時のめあてを確認し、学習の見通しをもたせる。		
ビー玉が「おもしろく」ころがるコースを作ろう。			
2 ビー玉をどのように転がしたらおもしろいコースになるか、イメージを発表し、表したいことをみつける。	○ビー玉が「おもしろく」転がる様子がどのような様子なのか、「釘の打ち方」「ビー玉の動き」「音」等の観点に着目し、アイデアを整理する。	自分の表したいことをイメージすることができている。【思考】	発言 ワーク シート
3 板材に釘を打ち、コースを作る。	○活動の際は、椅子から立つことを約束させ、安全面へ配慮することを伝える。 ○釘を指で挟んで打つことに不安がある場合は、ペンチや割り箸といった補助具を利用してもよいことを伝える。	金づちを適切に使い、自分の表したいものを工夫してつくっている。【技能】	作品 対話
4 振り返りカードに記入し、本時の学習を振り返り、次時の活動の見通しを持つ。	○本時の活動を振り返り、次時では、釘以外の材料を使用してもよいことを伝える。		

(3) 評価及び指導の例

「十分満足できる」と判断される状況	<ul style="list-style-type: none"><li>・金づちを安全に使いながら、自分の表したいことを考えたり試したりしながら、工夫してつくっている。【技能】</li><li>・ビー玉が面白く転がるコースの工夫を思いつき、友達にも伝えようとしている。【思考】</li></ul>
「おおむね満足できる」状況を実現させるための具体的な指導	<ul style="list-style-type: none"><li>・友達の意見から自分のイメージを広げ、自分が表したいことの観点を見つけることができるようにするために、作品例を提示したり、試したりすることができるよう、木切れや釘を十分に用意し、自由に使えるように示しておく。</li></ul>

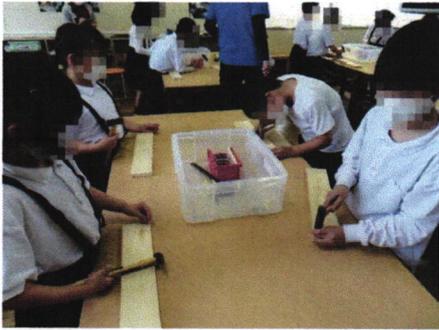
1 題材名 トントンくぎ打ち, コンコンビー玉 ( A表現 (2) 工作に表す・B鑑賞 )

2 本時の目標

釘打ちのできる, ビー玉が転がるコースをイメージし, 自分の表したいものに向けて釘の位置を試したり, ビー玉の動きを確かめたりしながら, 表現する。

3 展 開 (本時 2/5 )

教師のはたらきかけ	児童の反応			
<p>1 前の時間に, 木切れに釘を打ちましたね。 (今日のめあてを提示)</p> <p>○ どんなコースを作りたいと思っていますか。</p> <p>○ めあてのかくれている所を出します。</p> <p>2 おもしろいコースを作るためには, どのような方法, どうしたらいいかな。先生も作ってきました。(教師の示範作品提示)</p> <p>○ これ, どうなる。</p> <p>○ どうしたらおもしろい。</p> <p>○ どうやったらくねくねになる。</p>	<p>全員でめあてを確認</p> <table border="1" data-bbox="815 860 1402 913"> <tr> <td>ビー玉が</td> <td></td> <td>ころがるコースを作ろう。</td> </tr> </table> <p>(ふりかえりシートを見ながら)</p> <p>○ ふた手に分かれるコース</p> <p>○ くねくね</p> <p>○ 誰もできないようなむずかしい</p> <p>○ 道 ジグザグ パチンコのような</p> <p>○ 曲がるどころ</p> <p>○ 「おもしろく」</p> <p>○ まっすぐ</p> <p>○ 道みたい</p> <p>○ おもしろくない</p> <p>○ ちよっとくねくね</p> <p>○ まっすぐな所にくぎ。</p> <p>○ 曲がる所にくぎ</p> <p>○ ビー玉が当たって、釘を打つ所を変える。</p>	ビー玉が		ころがるコースを作ろう。
ビー玉が		ころがるコースを作ろう。		

教師のはたらきかけ	児童の反応
<p>○ (教師が金づちで釘を打っている示範を見せる。)「はじめは」 「あとから」 「ひみつアイテム」は</p> <p>3 「おもしろくころがるコースをみんなで考えよう。</p> <p>○ 板書 加える 打ち方 まん中 ななめに (机間巡視)</p> <p>○ 板書 加える くぎもななめ ペンチではさんで</p> <p>○ ○○さんのは、どこからふた手に分かれるの。</p> <p>○ この前よりまっすぐ上手に打てるように ・・・高い、低い釘があって・・・</p> <p>○ 行ってほしいために、どうしたらいい。</p> <p>○ しっかり板おさえよ。</p> <p>○ いいこと思いついたね。</p> <p>○ ビー玉をころがしてみよう。</p> <p>○ 板書 加える 「ぶつかる」</p> <p>○ ななめ すごい打ち方見つけたね。</p> <p>○ そこを通したいの。うまく通りそう。や</p>	<p>(全員で釘打ちのフレーズを言う。)</p> <p>○ トントン ○ ドンドン ○ 消しゴム</p>  <p>(釘打ちの時は、いすをのける。)</p>  <p>○ 班ごとに分かれて、板に釘を打っていく。</p>   <p>○ ～くんの設計図すごかった。</p> <p>○ 設計図ないとわからん。</p> <p>○ 設計図どおりでないけど、二手に分かれるようにした。</p> <p>○ やりやすい。</p> <p>○ いいこと思いついた。ななめに打ったら。</p>

ってみよう。きれいに通せたね。

○ ○○さんは、なんで最初にここに打とうと思ったの。そしたらどうなるの。

○ 板書 加える

「そのほか」・ビー玉を2こできょうそう  
・落としあな

○ ○○さん、なんでぬいちゃったの。  
気が向いたら・・・

○ あんなに山もりあったのもうなくなったの。

○ あと1本打ったら終わり。

#### 4 (テレビでふり返り)

○ ○○さん、これどう打ちましたか。  
ビー玉がどんなふう回転がった。おもしろく回転がった。

○ 同じようにななめに打った○○さん、どんないいことあった。

○ ふりかえりカードにうまくいったこと、もっとうまいことを言葉で書きましよう。おこまりポイントでもいいよ。

○ うまくいったことをタブレットにとりましよう。



○ 落ちないようにするには、プロペラ、輪ゴムなど。(実物を見せる)

○ 次は、釘以外の物も使って作りましよう。

○ ビー玉が落ちやすい。でも落とし穴があるよ。ここから落ちるようにしてる。ビー玉のはばをビー玉ではかっている。

○ (全部くぎを抜いていた。)  
(はじめははしばかり釘を打っていた。)  
(打っては抜き・・・)  
(道のように打ち出した。)

○ くぎなくなった。

○ 先生、山盛りください。

(片づけ)

○ ななめに打った。

○ ...



(ふりかえりカードを書く。)

○ 板を3つ並べて、転がしている。

○ ななめ。どこに行くかわからない。

○ 真ん中に打ったら、釘にあたって・・・

○ 見た目は、うまくいった。

○ ビー玉が進まないから、次は進むように。

板書



## 1 問題点

- (1) 絵や立体，工作に表す活動を通して，表したいことを見付けることや，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) 絵や立体，工作に表す活動を通して，表し方を工夫して表すことができるようにするには，どうすればよいか。
- (3) 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。

## 2 解決の一方策

### 〈問題点（1）について〉

- (1) 木の種類・板の厚さや大きさ，釘の種類・長さや太さ等適したものを選んだことで，釘打ちの楽しさが実感でき，やる気を起こさせていた。児童にとって扱いやすい材料の選定により，製作活動に夢中になれる環境を作ることができていた。
- (2) 切れ目を入れた消しゴムに釘を挟んで打つ込む等，補助具を使うと安心して活動できたことが，意欲アップにつながった。初めて扱う道具や材料を使用する時は，安全面に配慮した支援が必要である。
- (3) 釘の打ち方の確認時に，示範をタブレットPCで撮影し，TV画面に映し出すと，全児童が集中して一斉に見ることができた。また，釘打ちの合い言葉「はじめは，トントん。あとから，ドンドン。」を口ずさむことで，聴覚的なリズムの楽しさが，活動の楽しさにつながっていた。
- (4) ワークシートに余白を設けることで，コースのアイデアを自由に描くことができるスペースが生まれた。言葉では表現しにくいイメージが表現でき，発想も広がった。

### 〈問題点（2）について〉

- (1) 「おもしろくころがるコースを作る」とめあてを設定し，「おもしろく」に焦点をあてた。児童にイメージしたことを言葉で表現させた。自分の考えを発表したり，友達の考えを聞いたりして，取り入れたり，共有したりした。
- (2) 「おもしろいコース」を作るために，材料を釘だけに限定した。そうすることで，釘の打ち方（まっすぐ，ななめ）や釘の長さ（長，短），釘の並べ方（コース）等を工夫して考え，釘打ちでコースを作ることに集中できた。また，釘を打つ活動中に，釘をペンチで挟んで打つという方法を児童が発見した。大発見を褒めることで，他の児童も頑張ろうという意欲につながり，活動が活発になった。

- (3) 班ごとに四角いプラスチックケースを1つ用意し、グループで製作活動をした。。なかみは、人数分の板と金づち、カップに入ったくぎ、くぎぬき、ビー玉1個である。作業機で釘を打つので、自然と同じ班の友達の作品を見て、参考にしている児童もいた。ビー玉を転がしながら、釘を打つ場所を試行錯誤しながら打ち替えていた。そばで見えていた児童が、同じ班の友達にアドバイスをしている場面もあり、互いに学びあっていた。
- (4) 児童の意見だけでなく、活動中に見取ったことやよい所など全体に共有したいことを短い言葉で、教師が板書に加えていった。児童は、板書を参考に製作活動に取り組めた。

### 〈問題点（3）について〉

- (1) ICT機器の活用により、児童の作品を記録として残すことができる。また、映像をTVに映し出すと全員で共有でき、話し合いに活用することができる。
- (2) 児童が作品の途中経過をタブレットPCに残すことで、振り返りに使うことができる。作品の過程を知ることができ、表現の仕方の工夫や変化がわかる。自分の作品だけでなく、友達の作品の良さを感じ取っていた。
- (3) 指導者は、授業中に全員の作品を全部見取ることができないが、児童の作品を記録することで、記録として残せるだけでなく、全然気づかなかった所が見える。
- (4) 児童の考えを知るには、ワークシートの活用だけでなく、日記のお題に図工の授業でしたことを書かせる事も有効である。授業では、気づかなかったことを書いている。

### 3 今後の課題

- (1) 経験から学ぶこともあるが、初めて扱う材料については、事前に知らせておく。木の板は、表と裏があり、板目には、割れやすい所と割れにくい所がある。だから、節に釘を打とうとしていたら、児童にコツを伝えることも大切である。
- (2) 図工で大事なものは、形と色である。今回は、形を主とする活動であるが、板にも釘にも色がある。必ず、毎回色のことを指導する必要はないが、色のことは常に意識しておく。また、色を主とする活動の時も、形のことを必ず意識として持つておくことが大切である。
- (3) 作品製作の途中で、児童の活動を止めるかどうかは、場合による。たくさん児童へどうしても見せたいものがある時は、活動を止める。何人かの時は、個別に対応する。今回の授業のように、板書を上手に使うとよい。普段から、板書に注目することを声かけしておくことが有効である。