

第2学年 図画工作科科学習指導案

日 時 平成30年9月13日(木) 3校時
対 象 男8名 女4名 計12名
指導者 前多昌顕

1 題材名 ひみつのグアナコ

2 題材の目標

- (1) 言葉から想像した動物や生き物を作ることに興味や関心を持つ。【造形への関心・意欲・態度】
- (2) 言葉のもつイメージから発想を広げ、粘土を操作しながら自分の「グアナコ」を思いつく。
【発想や構想の能力】
- (3) 粘土を操作しながら自分の表す形を追求し、自分のイメージに合う表現を工夫する。
【創造的な技能】
- (4) 自分と友達によさや工夫したことを感じ取る。
【鑑賞の能力】

3 題材について

本題材では、粘土で作り方を試したり、見つけたりして、言葉から想像した生き物を思いつくことを通して、試したり、見つけたり、考えたりして、思いつく力を培っていく。

粘土の感触を味わいながら、「グアナコ」という言葉からイメージを広げ、自分の考えた生き物や動物を想像し、粘土の塊を伸ばしたり、丸めたり、つまみ出したり、組み合わせたりして、作りながら工夫する。

4 児童の実態

(1) 図画工作科の時間の様子から

児童は図画工作科の学習をとて楽しみに行っている。「やってみよう」「楽しそう」と、喜んで活動に取り掛かり、作りたいものや描きたいものを、躊躇せずに表現できる児童が多い。活動中は、材料との関わりを楽しみながら、子供らしい発想や発見をよく話している。

しかし、作業の途中でめあてから離れた活動に熱中してしまう児童や、既存のキャラクターの模倣で終わってしまう児童もいる。

また、作ることはできるが、作りたいイメージや意図を文字や言葉で表現することを苦手としている児童もいる。

そこで、制作作業の前にイメージを膨らませる時間を十分に確保すること、イメージや意図を友達と共有する時間を確保することで、興味や想像力を持続させ、自分の思いや意図を言語化することができるようにさせたい。

(2) 話すことについてのアンケート集計結果から (平成30年5月15日実施)

項目	◎	○	△	×	計
1 自分からあいさつをする	7	4	1	0	12
2 呼ばれたら返事をする	3	9	0	0	12
3 話に反応する	5	0	6	1	12
4 行事等で発表する	1	1	4	6	12
5 先生の話聞く	4	6	2	0	12
6 友だちの話聞く	6	6	0	0	12
7 授業中分かったら挙手する	6	5	1	0	12
8 聞こえる声で話す	7	4	1	0	12
9 分かるように話す	5	7	0	0	12
10 授業以外でもはっきり話す	4	6	1	1	12

アンケートの集計結果から、話すこと全般はできているが、話に反応することに課題があること

が分かった。

そこで、作品の構想イメージを発表した後に、質問に受け答えする場面を設定することで、相手の話を聞いてからそれに対応する力を身につけさせていく。

(3) 題材についての実態調査（粘土の操作について）から（平成30年9月6日実施）

項目	うまくできる	時間がかかる・できない
丸める（大）	10	2
丸める（小）	12	0
ひも	12	0
つまみ出す	7	5

実態調査の結果から、丸めたり、伸ばしたりするなどの基本的な操作はできるが、塊からつまみ出すことがうまくできない児童が半分弱いることがわかった。つまみ出す操作は、本題材で重要になるスキルなので、事前の隙間時間を使って粘土で遊ぶ時間を設定し、ある程度はできるようにする必要がある。

5 指導にあたって

まず、「グアナコ」という言葉からイメージを広げ、教科書を参考にしながら、グアナコについて恐竜型、犬型、ウサギ型など、大まかなイメージを持たせる。

次に、プログラミング言語の **Viscuit**（ビスケット）で「グアナコ」のイメージを広げながらプログラミングを楽しむ。「グアナコ」という架空の生物について、どんなところに住んでいるのか、どんなものを食べているのかなど、子どもの思いが豊かになるような発問を続けることで題材への興味や意欲を高める。

そうして膨らんだイメージをもとにして、粘土の感触を味わいながら、自分の考えた生き物や動物を想像し、粘土の塊をのぼしたり、丸めたり、つまみ出したり、組み合わせたりして、作りながら工夫する。粘土の扱いとしては、個々の部品を作り組み合わせることよりも、塊からつまみ出すということを大切に扱いたい。

作品が完成したら、**Viscuit** のプログラムをもとに、できあがった作品に合わせた紹介文を考え、作品紹介をさせる。その後、互いに作品を見せ合い、良さを見つけ感想カードに記入させることで、友達との関わりから自分を表現しようとする子どもを育てていく。

6 校内研との関わり

<研究内容①> 関心・意欲を高める授業の仕掛けと組み立ての工夫

ア プログラミング言語「Viscuit」を使って、イメージを広げる時間の設定

Viscuit（ビスケット）は、5歳児から小学校低学年を対象とする教育用のビジュアルプログラミング言語であり、インターネットとブラウザがあれば、誰でも無料で使うことができる。絵の変化（動き）の仕方を「メガネ」という部品を使ってコンピュータに教えてプログラムを作成する。児童は1学期から **Viscuit** に触れ、操作に慣れている。

本題材では、粘土で作品を作る前に「グアナコ」についてイメージを膨らませる場面で活用する。「グアナコはどのように移動するのか」「グアナコは触れるとどうなるのか」「グアナコがえさを食べるとどうなるのか」「グアナコはどこに住んでいるのか」等の観点でイメージを膨らませ、**Viscuit** でそれを表現することで、粘土を使っての創作活動の意欲・関心を高めたい。

できあがったプログラムを友達と見せ合い、説明し合うことで、思いを言語化し伝える力を培っていく。

7 指導計画（4時間扱い）

時	学習活動	評価基準
1	・ グアナコの大まかなイメージをもつ。	・ 言葉から発想した動物や生き物を作ることに関心を持っている。 【造形への関心・意欲・態度】

2 本 時	<ul style="list-style-type: none"> 「グアナコ」について Viscuit を使ってイメージを膨らませる。 	<ul style="list-style-type: none"> 言葉から発想した動物や生き物を作ることに関心を持っている。 【造形への関心・意欲・態度】
3	<ul style="list-style-type: none"> 粘土の塊を引きのばしたり、丸めたり、作った部品を組み合わせたりにして、自分の考えた「グアナコ」を作る。 	<ul style="list-style-type: none"> 膨らませたイメージをもとに、粘土を操作しながら自分の「グアナコ」を思いついている。 【発想や構想の能力】 粘土を操作しながら自分の表す形を追求し、自分のイメージに合う表現を工夫している。 【創造的な技能】
4	<ul style="list-style-type: none"> 小さなカードに「グアナコ」の紹介文を書き、互いに見せ合う。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分と友達の表した形の良さや工夫したことを感じ取っている。 【鑑賞の能力】

8 本時の学習

(1) 本時の目標

「グアナコ」という言葉からイメージを膨らませ、想像した動物や生き物を作ることに興味や関心を持つ。【造形への関心・意欲・態度】

(2) 展開

段階	教師の働きかけ	児童の活動	◎支援・留意点 ◆評価基準
導入 7分	1 黒板に「グアナコ」と書く。 ○ 前は、グアナコのおおまかな形をイメージして簡単な絵にしましたね。	自分のグアナコについて自由発言する。	<ul style="list-style-type: none"> 教科書の「グアナコ」の写真や、いろいろな生き物の写真を印刷して教室内に掲示しておく。 作業をスムーズに進めるために、パソコンを起動し、Viscuit の画面を開いておくが、最初はパソコンに向かわせず床に座らせる。
	2 めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> ビスケットをつかって「グアナコ」がどんないきものなのかを、そうぞうしよう。 </div>		
	3 授業の流れを知らせる。 ①Viscuit でグアナコをイメージする ②粘土でグアナコを作る ③グアナコの発表会をする	黒板に書かれた授業の流れを見て、これからの学習の見通しをもつ。	
	4 教師が作った Viscuit とグアナコの例を見せる	教師が作ったサンプルを見て、授業のゴールをつかむ。	<ul style="list-style-type: none"> Viscuit はシンプルに作って提示する。 粘土作品は「ゆっくり歩くから、足を太くした」

			等, Viscuit で膨らませたイメージを反映させて作る。
展開 31分	<p>5 Viscuit でプログラミングする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○グアナコはどのように動きますか ○グアナコをさわったらどうなりますか ○グアナコは何を食べていますか ○グアナコはえさを食べたらどうなりますか <p>6 Viscuit でプログラムしたグアナコを発表する。</p>	<p>教師の問いかけを聞きながらパソコンを操作し Viscuit でプログラミングする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○グアナコをゆっくり動かそう。 ○グアナコをさわったら、とげを出そう。 ○グアナコは自分より大きい魚を食べるよ。 ○グアナコはえさを食べたら寝ちゃうよ。 <p>Viscuit を操作しながら自分のグアナコについて説明し、質問に答える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○僕のグアナコはゆっくり歩きます。さわったらとげをだします。自分より大きなえさを食べて、食べたら寝ちゃいます。 	<p>Viscuit を操作してグアナコのイメージを広げさせる。 <研究内容①ーア></p> <ul style="list-style-type: none"> ・黒板に考える観点を掲示しておき、作業が早い児童はどんどん先に進ませる。 ◎イメージがあっても、Viscuit で表現できない児童に対しては、まず友達に相談させる。それでもできない場合に教師が補助する。 ◆「グアナコ」という言葉から自分なりのイメージを膨らませている。(観察) <ul style="list-style-type: none"> ・グループ内で発表させる。 ・質問の例を掲示しておき、どれか一つを選んで質問させる。
終末 7分	<p>7 ふりかえりを記入させる。</p> <p>8 次時の予告をする。 ○次の時間は、Viscuit でふくらませたイメージをもとにして粘土でグアナコを作ります。思いついたけど、Viscuit で表現できなかったことは、粘土で表現してください。</p>	<p>ふりかえりノートにふりかえりを記入する。</p> <p>次時の予告を聞き、イメージをさらに膨らませる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・パソコンから離れて、座卓で記入させる。 ・早く終わった児童には大きな声で読み上げさせ、他の児童がまねしやすくする。 ・4時間目に続けて行うので、教室を移動させる。

(3) 板書計画

ひみつの「グアナコ」

㊦ ビスケットをつかって「グアナコ」がどんないきものなのかを、そうぞうしよう。

じゅぎょうの流れ

- ① グアナコってどんないきもの
- ② ビスケットでグアナコをイメージする
 - ・先生のをみる
 - ・ビスケット
 - ・はっぴょうとしつもん
 - ・ふりかえり
- ③ ねんどでグアナコをつくる
- ④ グアナコ発表会

グアナコって

- ・どううごく
- ・さわるとどうなる
- ・なにをたべる
- ・たべるとどうなる

㊦

- 1 わかったこと
- 2 できるようになったこと
- 3 じぶんでがんばれたこと
- 4 友だちのよかったところ
- 5 おずかしかったこと