

図画工作科学学習指導案

第3・4学年 指導者 森坂 実紀人

題材名 そのときの気持ちを大切に（エルマーのぼうけん）

考察

1 児童の実態

3学年は男子5名、女子10名、計15名。4学年は男子2名、女子2名、計4名。3・4学年合わせて19名の少人数集団である。全体的に活動的であり、何事にも積極的に取り組む。図画工作では、最初はほとんどの子どもが興味・関心をもって造形表現活動に取り組む。しかし、活動が進むにつれて自分がつくりたい物と自分がつくっている物に隔たりを感じると、徐々に製作意欲を失う子どももいる。発想・構想においては、ほとんどの子どもは自分にしかできない作品をつくりたいと思っている。しかし独創性を発揮することなく、安易に参考作品や友達の作品のまねをしてしまう子どももいる。創造的な技能においては、ほとんどの子どもは、筆の使い方や色の混ぜ方など学習した表現技法を自分の作品づくりに生かそうと思っている。しかし、道具がうまく使えないことで、途中で活動が停滞してしまう子どももいる。鑑賞では、友達の作品を鑑賞することで、友達の作品のよさ、工夫した点、努力した点を見付けることができるようになってきたが、それを造形表現活動に生かしている子どもは少ない。これらのことをふまえ、子どもが製作意欲を持続し、発想を広げたり、構想を練ったり、道具を適切に扱って表現したりすることができるようにし、つくりだす喜びを実感できるようにしたいと考えた。

これまでの図画工作における絵に表す学習の支援を振り返ってみると、作品を完成させるための支援に重点を置いていたので、構想を深めるための支援や、製作過程の振り返りから課題を解決するための支援にはあまり力を入れてこなかった。

そこで、絵に表す学習に学習カードを活用した支援を行うことで、構想を深めさせ、自分なりに工夫した表現ができるようにし、子どもにつくりだす喜びを実感させたいと考えた。

2 題材の考察

小学校学習指導要領解説「図画工作編」には、『この時期の子どもは、夢や不思議な世界などから想像を広げ、それを楽しむようになる。例えば、想像したことから絵をかき始め、その過程で新しい発見をすることや偶然できた形や色などに驚くことがある。それがきっかけとなって、新しい思いが生まれ、始めに想像したことから変わっていくようなことも見られ、活動の過程には、その子らしい表現の魅力が生まれてくる。』と示されている。自分で考えるのが苦手な子ども、「お話」を読んで、面白さや楽しさを感じることはできる。また、作品に工夫がみられない子ども、「お話」を読んで、絵に描きたい場面を大切に想像し、深めることはできる。造形表現活動においては、一人一人の子どもが感じたことを絵のテーマとし、感動した場面を自由に選ぶことで、一人一人が自分の描きたい絵を描くようになると考える。自分の描きたい事が見つかったとき、子どもは自分の思いを伝えようと自ら造形表現活動に取り組む。このように、その子らしい表現の魅力を生み出し、それぞれの表現のよさや違いが出る「お話の絵」は、つくりだす喜びを実感できる題材に適していると考えた。

お話は、幼年童話の最高峰の一つとして読みつがれている「エルマーのぼうけん」を選んだ。エルマーが知恵と勇気で幾多の困難を乗り越えていく話で、動物島でいろいろな動物に食べられそうになりながら竜を助ける。かわいらしい動物の絵や島の地図などの優れた挿絵を参考にすることで、子どもが情景を思いうかべながら楽しく取り組めるようにしたい。

本題材を通して、自分から描きたいと思う意欲や態度、自分で考えて発想や構想する力、表現を工夫して創造する力、表現の違いやよさに気付く鑑賞の力を育てていきたい。

3 題材の系統性（絵に表す(想の拡充)）

1 ・ 年	みて、みて、お はなし	○ お話を聞いたり読んだりして、絵に表したい好きな場面を思いうかべる。 ○ 材料や用具を選び、絵に表したい場面を工夫して楽しく表す。
2 ・ 年	見て、見て、お はなし	○ 物語やお話を聞いたり読んだりしながら、絵に表したい場面を思いうかべる。 ○ 色の使い方を工夫したり、形を切ったり貼ったりして、自分の表したい方法を考えて絵に表す。
3 ・ 年	そのときの気も ちを大切に	○ 物語を聞いたり読んだりしながら、絵に表したい場面を想像する。 ○ 話の展開に合った絵の組み合わせ方や表し方、使う材料などを工夫して表現する。
4 ・ 年	お話の世界	○ 今までの学習経験をもとに、楽しいお話の絵にすることを考える。 ○ 場面の様子がよく表れるように、絵を貼ったり、画用紙を開くようにしたりして、お話が楽しく広がるように工夫をする。
5 ・ 年	心広がる場面	○ 物語を聞いてかきたいところを想像し、どの場面をかくのかを決める。 ○ 表したい内容に合わせて、用紙や材料、技法などを選び、絵の具の使い方を工夫しながら、彩色する。
6 ・ 年	心広がる場面	○ 物語を聞いて、かきたい場面を決める。 ○ 表したい内容に合わせて、用紙や材料、技法などを選び、構図や配色、絵の具の使い方を工夫しながら、彩色する。

4 指導方針

- ・ 学習カードを活用した、指導と評価の一体化を図った指導を展開する。
- ・ 学習カードを基に、子どもが意欲を喚起したり、よさに気付いたり、課題を解決したりすることができる支援をする。
- ・ 構想する過程においては、アイディアスケッチの見取りから支援を行い、子どもの構想を深められるようにする。
- ・ 表現する過程においては、振り返りカードの見取りから支援を行い、子どもが表現を工夫できるようにする。
- ・ 表現する過程においては、振り返りカードを活用して過去の作品の振り返りをさせることで、造形表現活動に関心をもって取り組むことができるようにする。
- ・ 表現する過程では、道具の適切な使い方を理解させ、基本的な表現技法ができるようにする。
- ・ 振り返りカードには自分の作品のよさや課題を書かせ、子どもが見通しをもって造形表現活動に取り組めるようにする。
- ・ 鑑賞する過程では、友達や先生から自分の作品のよさを評価してもらうことで、自分では気付かなかったよさを感じられるようにする。
- ・ 作品完成時には、一人一人が成就感をもち、自己有能感を味わえるようする。

目標

主人公や動物たちの気持ちになって想像を広げながら、絵に表したい場面の思いや様子を自分なりの表し方で工夫し、絵に表す楽しさを味わう。

評価規準

造形への関心・意欲・態度	お話の楽しかったことや驚いたことを絵に表す面白さを感じ取って表そうとする。
発想や構想の能力	主人公や動物たちの気持ちになって、想像の世界を発想して表し方を構想している。
創造的な技能	場面の感じが絵に表せるように、主人公の位置やまわりの動物や背景、色の使い方などの工夫をして表している。
鑑賞の能力	友達と話し合い、各々の表現の違いやよさに気付いている。

指導計画（全9時間）

過程	時間	主 な 学 習 活 動	学習活動の評価規準 □ は評価方法	支援及び指導上の留意点
発 想 す る	1	お話を聞き、いちばん描いてみたい場面、あるいは心を動かされた場面を思いうかべ、短い文で書く。	お話の楽しかったことや驚いたことを絵に表す面白さを感じ取っている。 (関心・意欲・態度) 授業中の様子	- 自分の描きたい場面や、心を動かされた場面について、「いつ」「エルマーと何が」「どの場面で」「何をしているのか」を具体的に短い文で書き、物語の読みとりを深められるようにする。 - 自分の描きたい場面を思いうかべられるようにするための支援 - それぞれの場面の小題を紹介して、自分の描きたい場面を思いうかべられるようにする。 - 登場した動物やを紹介し、どの動物を描きたいか思いを広げさせる。 - なかなか思いうかべられない場合には、印象に残った場面を質問し、子どもの受け答えに応じてどんな動物がいたのかなど、対話をしながら助言をする。
構 想 す る	1	【見通し1】 - 描きたい場面をアイディアスケッチに描いて、構想を深める。 - 何をどこに描くのか思いをめぐらせながら描く。 - 最初のアイディアスケッチが描けたら、教師の支援を基に描き直しをする。 - 形や模様など、具体的にしながら描き直していく。	主人公や動物たちの気持ちになって、描きたい場面をアイディアスケッチに表している。 (発想や構想の能力) 授業中の様子 アイディアスケッチ	- アイディアスケッチを描き始められるようにするための支援 - 友達との対話や相談を促し、何をどう描き始めればよいか、きっかけをつかめるようにする。 - 描きたい場面を決められない場合には、どんな絵を描きたいか質問し、何をどこにどのくらいの大きさを描いたらよいか、対話をしながら助言をする。 - 何を描いたらよいか決められない場合には、描きたい場面のお話の一部をもう一度読み聞かせ、何を描くのか思いうかべられるようにする。 - 取組が消極的で、描き始められない子には、最初だけ教師が描くことで、描き始められるようにする。 - アイディアカードからの見取りを基に構想が深まるような支援 - 友達の絵を見るように促し、参考にできるようにする。 - 人物や動物などをより具体的に表すように助言する。 - 人物や動物などの数や配置を工夫するように助言する。 - 参考作品、参考図書を基に動物の形を具体的に描けるように促す。
表 現 す る	2	- 自分の想像した場面が伝わるように、下絵を描く。 - アイディアカードを基に、下絵では具体的な絵になるように描いていく。 (エルマーの表情や服の模様、動物たちの表情や動き、背景の様子など) - 配色計画を立てる。	- 場面の感じを考えて、下絵を描いている。 (創造的な技能) 授業中の様子 途中の作品 - 場面の感じを考えて、配色計画を立てている。	- 下絵を意欲的に描き始められるようにするための支援 - 画用紙に描かせるときは、アイディアスケッチよりも画用紙は大きいので、エルマーやまわりのものなどの大きさや位置関係に気をつけて描けるように助言する。 - 下絵がなかなか進まない子には、頑張っている所を認め、どこから描き進めたらよいか具体的に助言する。 - 描き始められない子には、最初だけ教師が描くことで、描き始められるようにする。 - 製作途中の下絵からの見取りを基に、さらに場面の感じが絵に表れるようになる支援 - 下絵がほぼ完成した子には、描いたものについて質問し、もう少し詳しく描いたほうがよい所を助言する。 - 参考作品、参考図書をもとにさらに詳しく描くように促す。 - 友達に自分の下絵のよい所や足りない所を聞くように促す。 - 場面の感じが表れる配色計画を立てられるようにするための支援 - 色の組み合わせを考えさせるときに、人物や動物が目立つような背

		・人物や動物と背景の色の組み合わせに気をつけて配色を考える。	(発想や構想の能力) アイディアスケッチに書き込んだ配色計画	景にするには、同じような色にならないように助言する。 ・人物や動物など目立たせたいところは、はっきりとした色やこい色に、背景などは中間色や薄い色を配色するように助言する。
4		【見通し2】 ○既習技法を過去の作品の振り返りカードで振り返る。 ○場面の感じが絵に表れるように、自分なりに工夫して彩色をする。 ・過去の作品で使った道具の使い方を思い出し、道具を使う。 ・既習技法である重色やスタンプングなどを使い、自分の絵に生かせるように表現する。 ○振り返りカードに記入する。	○既習技法を振り返り、関心をもって彩色に取り組もうとしている。 (関心・意欲・態度) 授業中の様子 ○場面の感じが絵に表せるように、主人公の位置や周りのもの、色の使い方などの工夫をして取り組んでいる。 (創造的な技能) 授業中の様子 途中の作品 振り返りカード ○自分の取組のよさや課題をみつけようとしている。 (関心・意欲・態度) 振り返りカード	○過去の作品の振り返りカードを活用して振り返ることで、絵の具や筆の使い方や重色やスタンプングなどの表現技法を思い出すことができるようにする。 ○振り返りカードや授業中の様子からの見取りを基に、一人一人の課題を把握し、道具の使い方や表現技法を工夫できるような支援をしていく。 ○道具の使い方に関する支援 ・絵の具の色が薄い場合は、水の量の調整や重色をすることで、画面の色に深みが出るように助言する。 ・色塗りがはみ出してしまう場合には、小筆と太筆を色を塗る場所を使い分けさせ、画用紙を塗りやすい向きに変えさせるように助言する。 ○表現技法に関する支援 ・友達の絵を見るように促し、自分で取り入れたい技法などは、自分の作品にも取り入れるように助言する。 ・参考作品、参考図書を基にさらに詳しく彩色するように促す。 ・主人公と背景の色がはっきりしない場合は、色の組み合わせ方を変えてみるように助言する。 ・作品全体が色の変化に乏しい場合には、重色やスタンプングなどの表現技法を生かすように促す。 ○自分の取組を振り返らせ、次回の課題をつかむことができるようにする。 ○振り返りカードから課題を見取り、意欲を高めるような支援 ・頑張っていることやよい点を認め、賞賛する。 ・課題が書いてある場合には課題を解決する方法を助言する。
鑑賞する	1	○完成した作品の鑑賞会を行い、友だちの作品のよいところを見つける。	○自分や友達の作品のよさをみつけるようとしている。 (関心・意欲・態度) 鑑賞カード	○作品のよさをみつけられるようにする支援 ・完成した絵をみんなで見ながら、互いの表し方の違いやよさ、表そうとしたことがよく出ていることなど、気付いたことを話せるようにする。

アイディアスケッチ

構想する過程において、アイディアスケッチを活用した支援を行った。

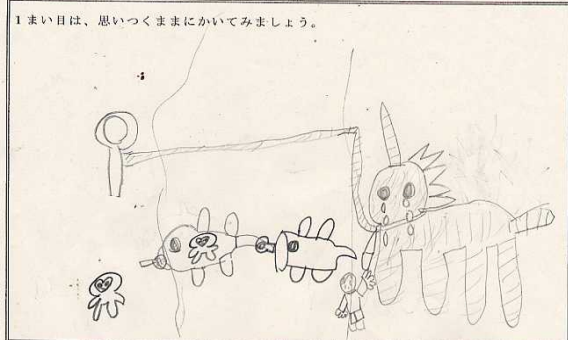
自分の描きたい場面が具体的になり、構想が深まる。

●抽出児童Aのアイディアスケッチ

③つぎに、「かきたい場面」を絵に書いてみましょう。

表現カード①

1 まい目は、思いつくままに書いてみましょう。



表現カード②

2 まい目は、1 まいめをよりくわしくかくか、ほかの場面をかきましょう。



表現カード③

3 まい目は、登場人物の大きさを変えてみましょう。



この絵が楽しくかけています。言葉はたくさんある。
エピソードがいろいろある。

今日のふりかえり（自己ひょうか）

①「かきたい場面」をみつめることができましたか。

A B C

②「かきたい場面」を絵にかくことができましたか。

A B C

③先生に聞きたいことはありますか。

ある ない

ある人は下に書いてください。

④次の下がきのむくひょうを書きましょう。

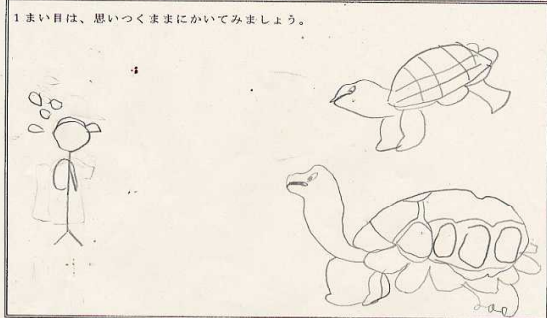
うきうき

●抽出児童Bのアイディアスケッチ

③つぎに、「かきたい場面」を絵に書いてみましょう。

表現カード①

1 まい目は、思いつくままに書いてみましょう。



もううきうき。

表現カード②

2 まい目は、1 まいめをよりくわしくかくか、ほかの場面をかきましょう。



うきうきです。エピソード。

表現カード③

3 まい目は、登場人物の大きさを変えてみましょう。



もううきうき。エピソード。→ うきうき。この絵はうきうき。

今日のふりかえり（自己ひょうか）

①「かきたい場面」をみつめることができましたか。

A B C

②「かきたい場面」を絵にかくことができましたか。

A B C

③先生に聞きたいことはありますか。

ある ない

ある人は下に書いてください。

④次の下がきのむくひょうを書きましょう。

みんなにおくあずきさだかい戸介は、さりさてきさたいて。

背景がうきうき。エピソード。→ うきうき。

振り返りカード

表現する過程において、振り返りカードを活用して、今まで身につけたことの振り返りと、支援を行った。

彩色をするときに道具の使い方や表現技法を自分なりに工夫して表そうとする

● 抽出児童Aの振り返りカード

そのときの気持ちを大切に ふいかえりカード

3 年 名前()

今日の「めあて」

場面の感じがたつたように、色のくみ合わせや、道具の使い方をくふうして色をぬろう。



今日のふいかえり（自己ひょうか）

①今日の「めあて」は達成しましたか。その理由は何ですか。

理由 くみあわせ (A) B C

②今日の授業はよくできましたか、それなぜですか。

理由 おもしろいから (A) B C

③つぎの色ぬりでやってみようか、それは何ですか。

つぎの図工 たんぽぽを使ってやりたい。

上まのしめも書いていますね。おはようね。

そのときの気持ちを大切に ふいかえりカード

3 年 名前()

今日の「めあて」

場面の感じがたつたように、色のくみ合わせや、道具の使い方をくふうして色をぬろう。



今日のふいかえり（自己ひょうか）

①今日の「めあて」は達成しましたか。その理由は何ですか。

理由 色をたくさんまぜて作ったから。 (A) B C

②今日の授業はよくできましたか、それはなぜですか。

理由 おもしろいから (A) B C

③完成した作品の自己ひょうかをしましょう。

理由 よくできたから。 (A) B C

