

第4学年 図画工作科学習指導案

は組 男子19名 女子19名 計38名

指導者 奥 俊 明

1 題 材 ドリームボックス

2 題材について

(1) 題材の位置とねらい

本題材は、空き箱や厚紙を使って、近景、中景、遠景を意識しながら、見る視点を変えた「あったらいいな」と思う夢の世界をつくる工作の題材である。

この期の子どもたちは、ある程度対象との距離をおいて考え、イメージと作品を関係付けて発想できるようになる。そして、空想の世界について想像を楽しんだり、友人の発想を生かしたりするなど、作品や友達といった対象とのかかわりも活発になる。また、鑑賞の対象が広がるとともに、対象の様子と自分の印象とを分けてとらえられるようになり、自分の好みや判断も加わるようになる。さらに、手などの働きも巧みさを増し、扱える材料や用具の範囲が広がってくる。

そこで、近景、中景、遠景といった構成を意識しながら、見る視点を変えた「あったらいいな」と思う夢の世界を表現していくことは、夢の世界を楽しく想像したり、夢の世界のイメージと見るポイントとを関係付けたりして、自分なりに作りだしていく喜びを味わうことができる。また、自分の思いやイメージに合わせて夢の世界をつくり箱の中にその様子を表現していくことは、空き箱や厚紙の生かし方を考えたり、近景、中景、遠景といった部品の重なりや構成を考えて組み合わせたりして、作りだす力を伸ばしていくことができる。そして、見るポイントを基に、お互いの作品を鑑賞し、友達の作品のよさや課題について交流することで、互いの発想や作品の共通点や相違点を比較し関係付けて、感じ取る力を伸ばしていくことができる。さらに、自分の思いやイメージに合った材料や用具について生かし方を考えることを通して、夢の世界の構成を工夫しながら、カッターナイフなどの用具を適切に使い、知識・理解、技能を高めていくことができる。

このように、見るポイントを基に、近景、中景、遠景といった構成を意識しながら、見る視点を変えた「あったらいいな」と思う夢の世界をつくる題材は、第4学年の題材「思いをカードにのせて」でカッターナイフなどの用具を適切に使って、相手に伝えたい思いに合った形や色、飛び出す仕組みを生かして、表し方を工夫する題材へと発展していく。

(2) 指導の基本的な立場

本題材で扱う空き箱は厚紙でできている。そのため、カッターナイフで容易に切り抜いたり、多様な材料を適切な接着剤を用いて貼り付けたりすることができ、表現の幅が広がり豊かな表現を生み出すことができる。そして、箱といった限られた空間の中で、登場人物などの部品の構成を試行錯誤する楽しさがある。これらのことから、空き箱や厚紙で表現する楽しさを味わいながら、意欲的に取り組む活動を展開していくことができる。

具体的にはまず、見る視点を変えた夢の世界をつくりだす楽しさに気付くことができるようにするために、参考作品を鑑賞して、部品の大きさや組合せに着目させる。そして、思いやイメージをもって表現に取り組むことができるようにするために、**アイデアスケッチ**をしたり、**直接部品を置いて構想を練**ったりして、夢の世界についての自分のイメージと近景、中景、遠景といった見るポイントとを関係付けながら、自分のイメージをつくりだすための場を設定する。

その際、見るポイントに沿って鑑賞したり、友達と感じたことを伝え合ったりしていく言語活動を通して、自分の表したい夢の世界をより豊かにイメージできるようにしていく。

さらに、終末の鑑賞においては、これまでに気付いてきた見るポイントを基に鑑賞し、それぞれの夢の世界を認め合えるようにする。

このような学習を通して、子どもたちは、夢の世界を空き箱などの材料の特徴を生かして、構成を考え、できた形を基にさらに工夫を加えたり、友達の表現のよさを味わったりして、自分の表現のよさを感じながら、造形活動に意欲的に取り組むことができると考える。

(3) 子どもの実態

本学級の子どもたちは、これまでの学習を通して、工作について（※１）は意欲が大変高い。これは、今までの学習を生かし、造形活動を楽しむことができていると考えられる。そこで、積極的に

実態調査 ４年は組 ３８名（４月中旬実施）

- 1 工作への興味・関心について ※１
好き（３８名） 好きではない（０名）
〈好きな理由〉
・自分でイメージしたものを自由につくれる
・いろいろな材料を使える
- 2 夢の世界の発想について ※２
発想できる（２７名） 発想できない（１１名）
〈発想できない理由〉
・夢の世界を普段からあまり考えていない
・テーマが難しい
- 3 夢の世界の構成について（重なりや組合せの意識） ※３
意識している（８名） 意識していない（３０名）
- 4 鑑賞活動について ※４
好き（３３名） 好きではない（５名）
〈好きではない理由〉
・恥ずかしい
- 5 カッターナイフの適切な使い方について ※５
適切（２２名） 適切ではない（１６名）
〈適切ではない点〉
・体に対して真っ直ぐ切る ・握り方 ・刃の向き
- 6 のりや化学接着剤の使い分けについて ※６
適切（８名） 適切ではない（３０名）

に学習経験を想起させながら自信をもって取り組むことができるようにする。夢の世界の発想について（※２）は、多くの子どもが、夢の世界のイメージをもつことができた。しかし、１１名の子どもが、すぐに思いつくことができなかった。理由として「夢の世界を普段からあまり考えていない」「テーマが難しい」などを挙げている。これは、夢の世界というテーマを抽象的にとらえ、具体化できていないことが考えられる。そこで、５Ｗ１Ｈを使って発問し具体的に発想させたり、アイデアスケッチの時間を設定したりして、自分なりに夢の世界について発想できるようにする。夢の世界の構成について（※３）は、夢の世界の部品の形や色を、大小関係を考えながら構成することができていた。しかし、部品と部

品の重なりといった近景、中景、遠景の組合せに気付いている子どもは少なかった。そこで、参考作品を提示したり、試しに部品を置いて気付いたことを交流させたりして、試行錯誤しながら近景、中景、遠景を組み合わせるよさに気づき、夢の世界を具体的にイメージできるようにしていく。鑑賞活動について（※４）は、多くの子どもが意欲的に取り組むことができている。しかし、自分の作品を見せることに関しては、「好きではない」と答えた子どもが５名いる。理由として「恥ずかしい」を挙げている。自分の作品に自信がないことが考えられる。そこで、机間指導の中で、積極的に称賛をしたり、鑑賞活動において、互いのよさを見付けてそのよさを生かしたりして、自分の表現に自信をつけられるようにする。カッターナイフや接着材の使い方について（※５、６）は、不適切な使い方をしている子どもが多かった。そこで、切り方や接着剤の使い分けについても再度全体で確認し、掲示資料を使って、いつでも用具の使用方法を確認できるようにしていく。

(4) 指導上の留意点

- ア 「思いをもつ・見通す」段階では、まず、自分のイメージする夢の世界を立体的に表現していく面白さに気付くことができるようにするために、平面的なものと立体的な参考作品とを表現の面白さという観点で比較し、空き箱の中の部品の構成から感じたことを互いに交流する。次に、イメージを明確にもてるようにするために、アイデアスケッチの時間を設定する。その際、身の回りの様々な角度から撮った大小の違いが分かる写真を掲示し、参考にさせる。そして、カッターナイフの使い方やのりや化学接着剤の使い分けについて理解できるようにするために、使い方の資料を掲示して、用具の使用方法を確認させる。
- イ 「思いを表現する」段階では、見る視点を変えた夢の世界を豊かにイメージできるようにするために、切った部品を箱の中に置いて、中の様子をイメージしながら製作できるようにする。その際、自分や友達のイメージと見るポイントに関係付けながら、近景、中景、遠景の構成に着目して鑑賞させ、イメージをより豊かに作りだすための場を設定する。
- ウ 「思いを味わう」段階では、様々な視点から鑑賞できるようにするために、題材全体を通して、子どもたちが気付いてきた見るポイントを基に鑑賞し、本題材で新たに気付いた表現のよさを価値付ける。これらのことから、鑑賞することのよさや友達と互いに表現することのよさを、実感できるようにする。

3 目 標

- (1) 見る視点を変えた「こんな世界があったらいいな」という思いを基に、空き箱や厚紙を使って夢の世界を楽しく想像し進んで製作することができる。
- (2) ○ 夢の世界を発想するとともに、空き箱や厚紙の生かし方や立体的に見える構成を構想することができる。
○ 自分や友達の世界の発想や、材料の加工や構成の仕方のよさに気づき、そのよさを自分の表現へ生かすことができる。
- (3) 夢の世界の部品の形や組合せを工夫しながら、空き箱や厚紙などを切ったり、曲げたり組み合わせたりして、カッターナイフや接着剤などの用具を適切に使い、表現することができる。

4 指導計画（全8時間）

過程	主 な 学 習 活 動	時間	教師の具体的な働きかけ
思いをもつ・見通す	1 参考作品を基に、夢の世界をつくることについて話し合う。 自分が大きくなったり、小さくなったりして身の回りで遊んでいる様子をつくるのは、楽しそうだな。 【見るポイント】 ○配置（近景・中景・遠景） ○部品の重なり、大きさ、向き	1	○ 同じイメージを平面的な絵と立体的な箱で表現した参考作品を比較して、立体的に表現することの面白さに気付くことができるようにするために、プロジェクターで細部まで映しながら参考作品を提示したり、気付いたことを見るポイントとして板書したりする。 ○ 部品の配置の工夫についての必要感をもち、見通しをもって活動に取り組むことができるようにするために、見る視点を変えた夢の世界をどのように表現したいか発表させ、学習計画を立てさせる。 ○ 見る視点を変えた夢の世界について豊かにイメージできるようにするために、アイデアスケッチの時間を設定する。その際、5W1Hを使って言葉でもまとめさせたり、様々な角度からの写真を提示したりする。 ○ 用具を適切に使うことができるようにするために、教師が実際にやって見せ、カッターナイフや接着剤の適切な使い方について気付いたことを話し合わせる。また、随時確認できるようにするために、使い方について板書しておく。
	2 題材のめあてについて話し合う。 見る高さを変えた夢の世界を、箱の中に立体的につくろう。		
思いを表現する	3 学習計画を立てる。 4 夢の世界をつくる。 (1) イメージをもつ。 小さくなって虫たちと楽しく過ごしている様子にしよう。 (2) 夢世界の部品をつくる。 迫力のあるカブトムシや草、木などいろいろな部品をつくってみよう。 (3) 試しに部品を置く。	6 (本時3/8)	○ 自分のイメージと見るポイントを関係付けて、夢世界の部品の配置について具体化できるようにするために、夢世界の部品を試しに配置させる。 ○ 自分の作品と友達のアドバイスを見るポイントで比較し、自分のイメージをより具体化できるようにするために、自分のイメージを基に、友達に部品を配置してもらい気付いたことを交流させる。
	近景や遠景を考えてつくと、イメージに合わせて立体的につくことができそうだな。 (4) 部品を組み合わせて全体をつくる。		
思いを味わう	5 作品を紹介し合い、お互いの工夫や発想のよさを認め合う。 近景・中景・遠景といった部品の配置や大きさ、向きを工夫してつくと、立体的に夢の世界を表現することができたよ。	1	○ お互いの作品のよさを感じ取ることができるようにするために、グループごとに自分の思いを説明しながら、夢の世界を紹介して、実際に動かしながら鑑賞させる。 ○ 自分の活動の過程や、友達と交流したよさを感じ取ることができるようにするために、見るポイントを基に学習活動を振り返らせ、ワークシートに感想をまとめ、交流させる。

5 本 時（3／8）

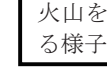
(1) 目 標

近景・中景・遠景のある立体的な夢の世界をつくることに興味をもち、夢の世界の部品を設置することを通して、進んで構成を考えたり、カッターナイフなどの用具を適切に使ったり、友達の表現のよさに気付いたりして、自分の思いに合わせて夢の世界を表現することができる。

(2) 本時の展開に当たって

夢の世界を豊かにイメージできるようにするために、夢の世界の部品を試しに設置する時間を設定する。その際、近景・中景・遠景といった見るポイントと自分や友達のイメージを関係付けて、よりよい構成の仕方について考えさせるための場を設定する。そして、新たな表現の見通しをもつことができるようにするために、アイデアスケッチと自分のイメージを比較させる。

(3) 実 際

過程	主 な 学 習 活 動	時間	教師の具体的な働きかけ
思いをもつ・見通す	1 題材のめあて、学習計画を確認する。 【見るポイント】 ○配置（近景・中景・遠景） ○部品の重なり、大きさ、向き	(分)	○ 一つのイメージから、様々な夢の世界の部品の配置があることに気が付き、友達と交流するよさを味わいながら発想することができるようにするために、教師の作品のイメージを基に、試しに教師の夢の世界の部品を配置させる。 ○ 同じイメージでも人によって夢の世界の部品の配置の仕方が異なることに気が付き、友達と交流する必要感をもてるようにするために、教師の作品を試しに配置した感想を交流させる。 ○ 部品を動かして考えることや近景・中景・遠景といった配置についての視点をもって交流することができるようにするために、部品を動かしながら試行錯誤するよさや交流する際に視点となった感じ方を振り返らせる。
	2 学習のめあてについて話し合う。 イメージをもとに、配置を考えよう。	8	
思いを表現する	3 夢の世界の部品を試しに配置する。 【友達の考えを生かして部品の配置や向きを考える】 イメージ 小さくなって虫たちと遊ぶ様子  イメージ 巨人になって火山を覗いている様子  【見るポイント】○部品の配置 ○ 遊んでいる様子が分かるようにするには何を加えたらいいかな。 ○ 自分をどの部分に配置しようかな。 ○ 楽しさを伝えるには何の部品があるといいかな。 ○ 火山と自分をどこに配置しようかな。 友達が、自分を前景に配置するといいとアドバイスをくれたな。 友達が、中景と遠景に配置すればいいとアドバイスをくれたな。  虫と自分を前景に配置して、向かい合わせにしてみよう。  火山を遠景に、自分を中景に配置して、向きも工夫してみよう。	30	○ 近景・中景・遠景といった見るポイントと夢の世界のイメージを関係付けて、夢の世界の構成を多様に考えることができるようにするために、自分のイメージを基に夢の世界の部品をペアの友達に試しに配置してもらう。 ○ 自分のイメージを、友達のアドバイスと関係付けて、より豊かなイメージをつくりだすことができるようにするために、互いに気付いたことを見るポイントを基に交流させる。その際、前時に自分で試しに配置した写真と比較させる。 ○ 自分のイメージと友達のアドバイスを関係付けて、表現の見通しをもつことができるようにするために、アイデアスケッチと友達との交流で豊かになった自分のイメージを見るポイントを基に比較させる。 ○ 見るポイントを基に夢の世界をつくりだした喜びと、より豊かになったイメージを関係付けて、友達と互いに表現することのよさを味わうことができるようにするために、「今日の学習で自分のイメージを豊かになったのはどうしてだろう。」と問い、友達との交流の価値に気付かせる。
	新たなイメージ 小さくなって虫たちと追いかけて遊んでいる様子 新たなイメージ 巨人になって火山で料理をしている様子		
思いを味わう	4 本時を振り返り、自分が工夫したことを発表する。  試しに置いてみたり友達と話をしたりしていると、自分がイメージしていることがはっきりしてきたよ。どんどん形に表れてきて楽しくなってきたぞ。	7	