

第1学年 図画工作科学習指導案

ろ組 男子18名 女子17名 計35名

指導者 中原 大士

1 題材 ペタペタペッタン

2 題材について

(1) 題材の位置とねらい

本題材は、思いのままにスタンプ表現で遊ぶことを通して、見付けた形や色を基に、楽しい夢の国を表現する造形遊びの題材である。

この期の子どもたちは、材料・用具、場所に体全体でかかわりながら、対象と一体となって表現しようという意欲がみられる。また、見付けた形や色を基に発想を次々と展開させたり、結果にこだわらず様々な方法を試したりすることができるようになる。さらに、友達の表現を見たり、友達と交流したりしたことを表現に生かす喜びを味わってきている。

そこで、思いのままにスタンプ表現で、楽しい夢の国を表現していくことは、押された形や色などを基に、自分なりの楽しい世界を思いのままに表現することができ、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、**押された形や色などの特徴を生かして、新しい形や色を繰り返し発想することで、作りだす力を伸ばしていくことができる。**そして、表現活動の途中でお互いの作品を鑑賞し合い、形や色を工夫する面白さに気付くことで、感じ取る力を伸ばしていくことができる。さらに、押された形や色に加筆することで、パスや絵の具等の描画材を適切に扱いながら、知識・理解、技能を高めていくことができる。

このように、押された形を基に発想し、様々な材料を使って表現していく活動は、第2学年の「うつしてうつして」で、自分の楽しく遊んでいる様子や自分の夢を、画用紙の形を組み合わせさせて紙版画に表現する活動へと発展していく。

(2) 指導の基本的な立場

本題材で扱うスタンプ表現は、野菜の断片やビー玉などの様々な材料の表面に、絵の具を付けて紙に押すことによって、様々な形や色を写し出すことができるため、スタンプを押すことの楽しさを味わいながら表現をすることができる。また、スタンプ表現でできた形や色から、何かに見立てて、イメージしたものを基にパスを使って加筆したり、新たに別のスタンプ表現を試したりするなど、押された形や色の特徴を生かして、新しい形や色を考えたりすることができる。これらのことから、スタンプ表現の特徴を生かしながら、意欲的にスタンプ表現に取り組む活動を展開していきたい。

具体的には、まず、スタンプ表現することに意欲をもたせるために、教師が思いのままに楽しく表現をする姿を子どもたちに見せ、押された形や色の面白さに気付かせる。その際、様々な版材を提示し、版材を自ら選択して表現する見通しをもたせる。

次に、押された形や色から発想させるために、**鑑賞しながら、押された形や色の面白さを味わわせたり、形や色を基に発想する楽しさを感じたりする場を設定する。**その際、友達と交流しながら、具体的に表現の見通しをもっている子どもを価値付け、友達の発想の良さを感じたり、アドバイスし合ったりするよさに気付かせる。

さらに終末の鑑賞においては、スタンプ表現における形や色の工夫や発想したことを今後の表現に生かせるようにするために、自分や友達が表現した夢の世界で遊ぶ活動を通して、形や色を基にした発想の工夫を認め合う。

このような学習を通して、子どもたちは、版材の形を生かして用具を適切に使い、夢の世界を豊かに想像し、表現していく楽しさや喜びを感じとることができると思う。

(3) 子どもの実態

本学級の子どもたちは、これまでに、半数以上が手紙を書くときや、自由帳へのお絵かきの中で、スタンプ遊びを経験したことがある。しかしながら、遊んだことがないと答えた子どもが14名もいる。(※1) さらに、スタンプ表現の良さについては、半数の子どもが、何回も同じ形をつくれる

実態調査 1年組35名 (4月中旬実施)

- 1 スタンプで遊んだことはありますか。
ある (21名) ない (14名) ※1
- 2 スタンプにはどんな特徴 (よさ) がありますか。
・ かわいい絵が押せる ・ きれいな色が出る
・ 相手を喜ばせることができる ・ わからない (16名) ※2
- 3 作品をつくっているときアイデアが思いつかなければどうしますか。
・ だれかに聞く (6名) ・ よく考える (6名) ・ 自分でスケッチしてみる (5名)
・ テレビ等を参考にする (5名) ・ わからない (13名) ※3
- 4 自分の絵を友達に見せお話しすることは好きですか。
好き (22名) 好きではない (13名) ※4
(好きではない理由) ・ はずかしいから (6名) ・ 笑われるから (4名)
・ 自信がないから (2名) ・ とっておきにしておきたいから (1名)
- 5 パスの使い方 (実技)
使える (22名) 使えない (13名) ※5
(使えない内容) ・ 枠からはみ出して塗ってしまう
- 6 スタンプでできた形や色をどのように楽しむか。 (実技) ※6
・ 形や色を広げる行為を楽しむ (12名) ・ 作品をつくって楽しむ (23名)

などのスタンプ表現の良さを答えた一方で、16名の子どもが良さを一つも答えることができなかった。(※2) その理由として、遊びながらスタンプに触れる経験が十分でないことや、遊んでいても、ただ遊んでいるだけで、押された形や色に着目する経験が少ないことがわかる。そこで、子どもたちがスタンプ表現に対して意欲をもてるための動機付けを設定し活動を行わせる。その際、ただ遊ばせるだけでなく、押された形や色などの見るポイントを明確に気付かせながら、スタンプ表現の良さに気付かせていく必要がある。鑑賞面では、アイデアが思いつかないとき、どうするかという質問に対して、「よく考える」や「分からない」と答えた子どもがほとんどだった。(※3) また、自分の絵を友達に見せながら話すことについて、13名の子どもが「好きではない」と答えている。(※4) その理由として、伝えたり、学び合ったりすることの良さを感ずる経験が少ないからだを考える。そこで「見せ合うことで、友達の良さが自分の作品の良さに

つながっていく」「新しいことがわかる」といった良さに気付かせ、気付いたことを価値付けるようにしていきたい。パスの使い方については、13名の子どもに枠からはみ出して塗ってしまう等の姿が見られた。(※5) 技能面においても、掲示資料を使ったり、教師が実際に使っているところを見せたりして適切に使わせるようにしていく。スタンプでできた形や色をどのように楽しむかについて12名の子どもが形や色を広げる行為自体を楽しみ、23名の子どもが作品をつくって楽しんでいった。(※6) 子どもの志向の型に応じて発問や価値付けを行っていく必要がある。

(4) 指導上の留意点

- ア 「思いをもつ・見通す」段階では、子どもたちが楽しさを感じながら活動できるようにするために、導入時に架空の手紙を紹介し、広幅用紙にスタンプを押す課題を提示することで様々なスタンプの形や色を工夫しながら表現していく意欲をたせる。その際、「自分ならどのような材料を使いたいかな。」と発問し、スタンプの特徴を生かしながら表現することへの見通しをもたせる。
- イ 「思いを表現する」段階では、自分や友達の表現の良さに気付かせるために、小さな紙にかいた自分を操作しながら、表現したものを鑑賞する活動を設定する。その際、押された形や色などの特徴に気付いている子どもを全体に紹介し、形や色を工夫して表現するよさに気付かせる。また、友達のスタンプ表現の形や色の良さを実感させるために、かしあいつこタイムを設定し、意欲的に版材を交換できるようにする。さらに、パスを適切に使わせるために、掲示資料を基に製作途中でも振り返りながら表現させたり、パスを適切に使っている子どもを取り上げ全体に広げたり、個別に指導したりする。
- ウ 「思いを味わう」段階では、友達の表現の良さを見つけて認め合いながら鑑賞を行うことができるようにするために、自分や友達の表現の良さを紹介し合う場を設定する。その際、形や色などの見るポイントを基に気付いた子どもを賞賛し、材料の形や色を工夫して表現するよさに気付かせる。

3 目 標

- (1) 様々な版材を用いて、自分なりにスタンプ表現を試したり、体全体を使って版材や押された形や色を楽しんだりしながら、進んで表現することができる。
- (2) ○ 思いに合わせて押し方を工夫したり、押された形や色を基に、表したい様子を想像したりしながら形や色を工夫して表現することができる。
○ 体全体を使って活動に取り組む中で、自分や友達のスタンプによる表現の特徴や面白さに気付き、その良さを生かしながら活動することができる。
- (3) パスや絵の具を適切に用いながら、自分の思いに合わせて、形や色を工夫して表現することができる。

4 指導計画（全3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 王国からの手紙を読み、スタンプを押す課題をとらえる。  スタンプを使って形や色をたくさん表現しよう。	1	○ スタンプ表現に意欲をもたせるために、王国から届いた手紙を読む。その際、「スタンプで形や色をいっぱいにはできないかな。」と問いかけるようにする。 ○ 形や色を生かして表現する楽しさに気付かせながら見通しをもたせるために、自由に押したスタンプを基に、気付いたことや、さらに工夫したいことを発表させ、題材のめあてへと焦点化する。
	2 題材のめあてについて話し合う。 王国の形や色をとりもどし、スタンプワールドをつくろう。		○ 意欲を活動へとつなげるために、さまざまな版材を準備しておくようにする。
思いを表現する	3 体全体を動かしてスタンプワールドをつくる。 (1) スタンプをおす。  スタンプにはいろいろな形や色があるぞ。	(本時 2/3)	○ 体全体を使ってダイナミックな表現ができるようにするために、教室の床に、広幅用紙を数枚つなげたものを用意する。 ○ 形や色の特徴をとらえ表現に生かせるようにするために、子どもの表現の中から形や色を工夫している表現を全体に紹介し、価値付けるようにする。
	(2) イメージしたものにパスや絵の具で描き加える。 形がお城に見えるよ。お城の旗を描き加えよう。 		○ パスや絵の具を適切に使用することができるようにするために、使い方についての掲示資料を示し、振り返りながら表現できるようにする。
思いを味わう	4 お散歩タイムを開く。 いろいろな形や色があるんだなあ。  形から花畑を想像するって面白いな。	1	○ 友達の形や色の表現の良さを実感させるために、お散歩タイムを設定し、小さな紙にかいた自分を操作しながら、押されたスタンプの形や色を視点に鑑賞する活動を設定する。 ○ お散歩タイムで膨らんだイメージを生かしてスタンプ表現に取り組ませるために、「イメージを表現するためには、どの版材がぴったりかな」という声かけを行っていく。
	5 表現したものを紹介し合い、お互いの工夫や発想の良さを認め合う。 版材の形や色からいろいろなスタンプをつくることができた。 		○ 友達のスタンプ表現の形や色の良さを実感させるために、かしあいつこタイムを設定し、意欲的に使っている版材を交換できるようにする。 ○ 押された形や色による王国の変化をとらえさせるために、王国から届いた手紙を読み、「どんな形や色がふえたか王国で遊んでみよう」と発問し、スタンプ表現の形や色を工夫したことを価値付ける。

5 本 時 (2 / 3)

(1) 目 標

版材の特徴に興味をもち、押された形や色の面白さを味わったり、押された形や色を基に発想する楽しさを感じたりする活動を通して、形や色を工夫して表現することができる。

(2) 本時の展開に当たって

本時では、思考の高まりを意識した学び合いが重要であると考え。そこで、お散歩タイムを開き形や色といった見るポイントを基に、自分と友達の押された形や色を比較させ、「友達の押したスタンプの形や色にはどんな工夫があるだろう。」と問うことで、「れんこんは穴が空いていくものも巣みたいだな。押したスタンプで、くもの巣をかいてみよう」といった版材の特徴を生かした表現の良さに気付かせながら展開していく。

(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 前時に作った作品を見ながら、お散歩タイムを行う。  こんな形のスタンプをつくることもできるんだ。	5	○ 意欲的に友達の作品を見ることができるようするために、お散歩タイムを設定し、小さな自分の人形を用いて、表現したものを鑑賞させるようにする。
	2 学習のめあてについて話し合う。 スタンプやパスを使って、さらに楽しい王国にしよう。	3	○ 版材の特徴を生かした表現の良さを味わわせるために、形や色といった見るポイントを基に自分と友達の押された形や色を比較させ鑑賞させる。その際「友達の押したスタンプの形や色にはどんな工夫があるだろう。」と問うことで、「れんこんは穴が空いていくものも巣みたいだな。押したスタンプでくもの巣をかいてみよう。」といった版材の特徴を生かした表現の良さに気付かせる。
思いを表現する	3 スタンプを使い遊ぶ。 ・ 新しいスタンプの形や色を発見する。 ・ スタンプかしあいっこタイムを行う。  行為志向型 イメージ たくさん色を使えば面白そうだな。  作品志向型 イメージ この形を生かして王国の旗をつくらう。 【つくりながら考える】 赤い色はきれいだな。黄色でもスタンプをおしてみよう。 王国の旗ができたぞ。もっと面白くできないかな。 【他者の表現を見ながら考える】 いろいろな形が並んでいるのも面白いな。 たくさんの色をつかうと楽しそうだな。 気付いた表現の特徴や 他者の工夫	30	○ パスや絵の具を適切に使用することができるよう、使い方についての掲示資料を示し、振り返りながら表現できるようにする。 ○ 実際の活動を通して、子どもたちに新たな表現の見通しをもたせるために、かしあいっこタイムを設け、友達と版材を貸し合えるようにする。 ○ 次の活動の見通しを子どもたちにもたせるために、押された形や色を楽しみながら活動している子どもへは「他にもスタンプの形や色はないかな」という声かけを行う（行為志向型）。また、作品と見立てながら活動している子どもには、「その形は〇〇にみえるね。他の形は何にみえるかな」という声かけを行いイメージしているものを価値付ける（作品志向型）。 ○ 活動が停滞している子どもが、意欲的に表現できるようにするために、これまでつくっている作品に対して「この押された形は何に見えるかな。何をかき加えればさらに楽しくなるかな」と働きかけるようにする。
	4 本時の学習を振り返り自分や友達が発見した形や色を紹介し合う。  スタンプの形や色を工夫して王国を広げられたよ。	7	○ 本時の学びを実感し、スタンプ表現の形や色について理解を深めるために、本時の活動を振り返り、自分が発見したスタンプ表現の形や色を発表させる。その際、人によって感じ方が違うことや、表現の多様性に気付かせるようにする。
思いを味わう			