

# 第2学年2組 図画工作科学学習指導案

指導者 坂元 勇生

題材 「かぶってへんしん！～ふぞく小のふしぎな生きもの～」

## 本題材の目標

- ◎ 自分の表したい「ふしぎな生きもの」のイメージを基に、形や色、表し方について考えながらついたり、自他の作品の楽しさや面白さを味わったりすることができる。

## 本題材の考え方

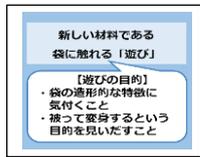
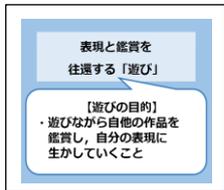
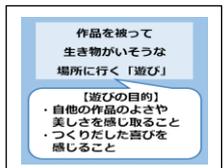
- 本題材では、表したいことのイメージを基についたり、作品の楽しさや面白さを味わったりすることをねらいとしている。具体的には、①「ふしぎな生きもの」のイメージを基に、形や色、表し方について考えながらついたり、自他の作品の楽しさや面白さを味わったりすること、②作品の楽しさや面白さ、表したいこと、表し方を他者と共有し、互いの見方や感じ方を認めること、③表したい「ふしぎな生きもの」を表すために、材料や表し方を試しながらよりよい方法を考えることなどである。本題材は、自分の表したいことを材料や他者と関わりながら表すことで、つくりだす喜びを感じることができるという価値がある。
- 本学級の子供たちは、6月に行ったコラージュで生き物を表現する「生きものたんじょう！」の学習で、イメージを基に、形や色、表し方を考えながら自分の表したいことを表すことができた。一方で、教室の中で完結する題材であったため、普段身の回りにある「材料」や生活している「場」の造形的な価値に気付くことはできていない。そこで、「袋」や「附属小」という身近な材料や場に目を向け、造形的な視点で捉えることで、身の回りには楽しさや面白さがあるものが多く存在することに気付かせたい。このことは、造形的な見方・考え方である「対象や事象を造形的な視点で捉え意味や価値をつくりだす」上で価値がある。
- 本題材では、「遊び」を取り入れた題材構成を行う。導入段階では、「袋に触れる遊び」を設定すると共に、「この袋を使って附属小に住む不思議な生き物に変身しよう」という題材の提示を行う。それにより、遊びの対象であった袋を造形的な視点で捉え、「袋を被って不思議な生き物に変身する」という目標が設定されると想定する。次に展開段階では、「自分の生き物をさらに楽しく、面白くしたい」という欲求が生まれることを想定する。そこで、「表現と鑑賞を往還する遊び」を設定することで、作品の楽しさや面白さを自分の作品に生かすことができるようにする。最後に終末段階では、「完成した作品を被って生き物がいそうな場所に行く遊び」を設定することで、つくりだした喜びを感じることができるようにする。

## 学びの文脈

《学問的・文化的側面》

- 「遊び」を取り入れた題材構成により、身近な材料や場を造形的な視点で捉え、それらを生かしながら自分の表したいことを表す文脈をつくっていく。

## 題材計画（全8時間）

題材における活動・内容・手立て	
1 大きな袋を使って遊んだり、表したいことを話し合ったりする。 2	
○ 身近にある「材料や場」と「袋を被ること」を造形的な視点で捉え、自分の表したい「ふしぎな生きもの」のイメージをもつこと	
※ 袋や附属小の楽しさや面白さに気付くことができるようにするために、袋を使って自由に遊ぶ時間や附属小を探検する時間を設定する。	
ふくろをかぶって、ふぞく小に住んでいるような生きものにへんしんしてみたいな。	
2 自分の表したい「ふしぎな生きもの」のイメージを基に、形や色、表し方を工夫しながらついたりつくりかえたりする。 5	
(1) 「ふしぎな生きもの」をつくる。 ③	
○ 自分の表したい「ふしぎな生きもの」のイメージを基に、穴の形や色を選択すること	
生き物の体にかざりをつけて、さらに楽しくて面白い生き物にできないかな。	
(2) 自分のイメージや鑑賞を通して感じ取ったことを基に、「ふしぎな生きもの」をつくりかえたりする。 ②本時 2/2	
○ 「かざりを付ける」という新たな視点を加えながら、自分の表したい「ふしぎな生きもの」と「場」との関わりを見直すこと	
※ 表現と鑑賞を往還しながら表現することができるようにするために、自分の変身の姿を確認することができる場（姿見、ビデオカメラ、Google meet を繋いだ Chrome book）を準備する。	
3 不思議な生き物に変身する活動を通して、自他の作品を鑑賞する。 1	
○ 自他の作品の楽しさや面白さを味わったり、自分の表したいことを表すことができた喜びを感じたりすること	
※ 表したいことを表すことができた喜びを感じることができるようにするために、不思議な生き物がいそうな場所に行き、写真撮影を行う。	

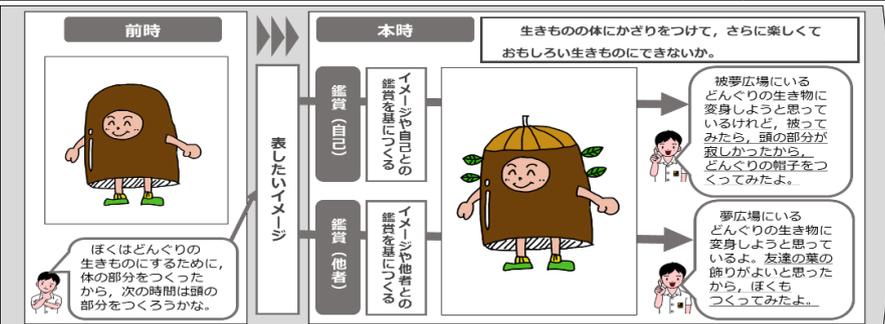
本単元における造形的な見方・考え方

- ・ 対象（作品，材料，場）や事象（袋を被ること）を「ふしぎな生き物」を表すための色や形として捉えること
- ・ 自分のイメージを基に，自己外（ふしぎな生き物，作品の面白さや楽しさ，ふしぎな生き物がいる場）・自己内（発見，想像，喜びなど）に意味や価値をつくりだすこと

本時の目標

- 自分の表したい「ふしぎな生き物」のイメージや，被ったり遊んだりする活動を通して感じ取った楽しさや面白さを基に，形や色，表し方を工夫しながらつくったりつくりかえたりすることができる。

本時の学習過程（7／8時）

学習活動・内容・予想される子供の反応	手立て
<p>1 「生きものの体にかざりをつけて，さらに楽しくておもしろい生きものにできないか」という問いについて話し合う。</p> <p>○ 自分の表したい「ふしぎな生き物」を見直し，本時さらに工夫していくためのイメージをもつこと</p> <p>・ 亀のお家にいる生き物にするために，甲羅のかざりをつけようかな。</p> <p>・ 顔にひげをつけて運動場で寝ている面白い生き物にしようかな。</p>	<p>※ 学びの文脈に沿った学習にするために，前時の板書を基に，本時のめあてについて話し合う活動を設定する。</p>
<p>かざりをもっとくふうして，ふぞく小の「ふしぎな生きもの」をつくろう。</p> <p>2 自分の表したい「ふしぎな生きもの」のイメージを基に，作品をつくったりつくりかえたりする。</p> <p>(1) 自分の表したいイメージを基に，「ふしぎな生きもの」をつくる。</p> <p>○ 自分の表したい「ふしぎな生きもの」のイメージを基に，形や色，表し方を工夫すること</p> <p>・ ぼくは木の形をした生き物になるために，袋の上に長い首をつけたよ。</p> <p>・ ぼくは迫力のある生き物にするために，口の中に歯をつけたよ。</p> <p>(2) 自分表したいイメージや袋を被った感じを基に，自分の表したい「ふしぎな生きもの」をつくったりつくりかえたりする。</p> <p>○ 袋を被った感じと，自分の表したいイメージを比較し，表したい「ふしぎな生き物」に近付いているか考えること</p> <p>・ 耳をつけて被ってみたらイメージ通りだったから，次はピンク色のしっぽをつけてみようかな。</p> <p>・ ひげをつけて被ってみたら，思っていた感じと少し違ったから，次はもう少し長いひげにしてみようかな。</p>	<p>※ 自然発生的に鑑賞し，友達の工夫を見付けられるようにするために，共同で使用できる材料コーナーを設置する。</p> <p>※ 被ったり遊んだりしながら，表現と鑑賞を往還してつくることできるようにするために，作品を客観的に見ることができるところ（姿見やビデオ）を設ける。</p>
 <p>前時</p> <p>本時</p> <p>生きものの体にかざりをつけて，さらに楽しくておもしろい生きものにできないか。</p> <p>表したいイメージ</p> <p>鑑賞(自己)</p> <p>鑑賞(他者)</p> <p>ぼくはどんぐりの生き物にするために，体の部分をつくったから，次の時間は頭部分をつくろうかな。</p> <p>被夢広場にいるどんぐりの生き物に変身しようと思っただけで，被ってみたら，頭の部分が寂しかったから，どんぐりの帽子をつくってみたよ。</p> <p>夢広場にいるどんぐりの生き物に変身しようと思っただけで，友達達の飾りがよいと思ったから，ぼくもつくってみたよ。</p>	
<p>3 自分の「ふしぎな生きもの」を表すために行った工夫について話し合う。</p> <p>○ 自他の作品の楽しさや面白さを感じ取り，次時の活動の見通しをもつこと</p> <p>・ 前の時間は，私がイメージした猫のような生き物ではなかったけれど，耳を付けたら夢広場で遊んでいるような楽しいうさぎになったな。</p> <p>・ 自分のイメージする不思議な生き物を完成させることができたな。次の時間は鑑賞だからみんなで被ってみたいな。</p>	<p>※ 楽しさや面白さを感じ取りやすくするために，実際に着用しながら工夫を話す活動を設定する。</p>

【本時求める子供の姿】

☆ ぼくは，附属小の〇〇に住む生き物に変身しようと思って，今までの時間では穴の形，色，飾りを工夫しました。今日は作品をさらに楽しく，面白くするために，飾りを工夫しながらつくったりつくりかえたりしたら，自分の表したい「ふしぎな生き物」を表すことができました。