

第6学年2組 図画工作学習指導案

令和6年1月23日(水) 第5校時
6-2教室 男子19名 女子16名
教諭 小守 恭平

1 題材名 「わたしはデザイナー12才の力で」 A表現(1)イ、(2)イ

2 児童の実態と題材の概要

(1) 児童について

①児童の実態

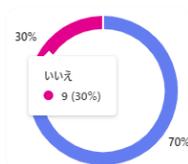
本学級の児童は図工を楽しみにしている児童が多く、授業中は友達の意見を取り入れながら積極的に取り組んでいる。教師や友達にアドバイスを求めたり、他の作品をよく見たりしながら主体的に作品をつくっている様子が見られる。しかし、アドバイスやヒントを求めてあちらこちらをまわってばかりで、結局自分の作品が進まなくなる児童もいる。自分の本当に作りたい作品が明確に定まらない様子も多く見られる。

②集積したデータから分かる児童の実態

(ア) 自作アンケート

図工に対する児童の実態を把握するために自作アンケートを行った。その結果「図工が好き」についての項目では多くの児童が好きという結果だった(図1)。ただ、30%の児童が図工に対して前向きではないことが分かった。より多くの児童が図工の教科に対して前向きに取り組めるように授業を工夫していく必要があると考える。

図1 (アンケート) 図工が好きですか



「図工の学習で好きなこと」についての項目では、「絵を描くこと」が最も多かった(図2)。しかし、その割合は50%に満たないことから、「図工が好き」と答えた児童の中には、学習内容によっては苦手意識をもっている児童が多くいることが考えられる。続いて、図工での悩みについての項目は「イメージ通りに作れない」「上手に描きたいけど描けない」「思いつかない」「工夫の仕方がわからない」などの悩みは多岐にわたることが分かった(図3)。また、授業の様子でも、「何をつくれればよいか分からない」と呟く児童が

図2 (アンケート) 図工の学習で好きなものは何ですか(複数回答可)



図3 (アンケート) 図工の学習の悩みは何ですか。

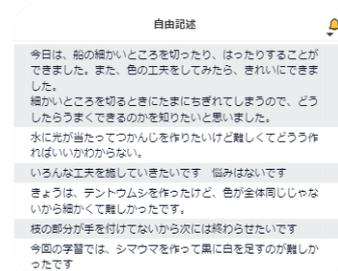


多くいる。児童は様々な悩みを抱えながら学習をしていることが分かる。

(イ) 毎日の記録 授業アンケート

「毎日の記録 授業のアンケート」では多くの児童が「難しい」と悩んでいることが分かる。「できた」「達成」「意欲」については、9割近くが肯定的な回答である。しかし記述に目を向けると、1時間の授業の中で悩みながら学習を進めていると言える（図4）。

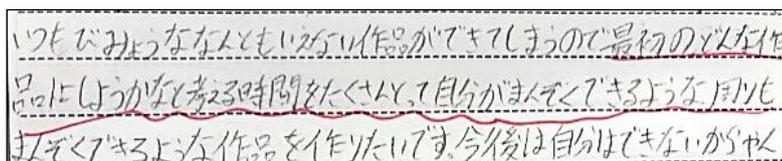
図4 毎日の記録「カットベタッとすてきな形」



(ウ) 振り返りワークシート

2学期を振り返るワークシートでは、「どんな作品にしようかなと考える時間を作りたい」と記述した児童が複数いた。このことから、いきなり制作を始めるのではなく、自分の中でイメージをもつことが必要と感じている児童がいることが分かった（写真5）。

写真5 2学期振り返りプリント



(2) 題材設定の理由

木材を使って生活に役立つものをつくることを通して、形や色、方法や材料を知り、工夫して表す題材である。本題材では、卒業に向けた最後の学習ということで、小学校生活の思い出となる写真立てを作成する。自分の表したいことをデザインし、最後はニスを塗り、丁寧に仕上げる。これまでの経験や技術を総合的に働かせ、ずっと使えるものをつくる活動である。

(3) 指導観

指導に当たっては次のような点に留意したい。

デザインを考える場面では、教師による作品を示すことで興味をもてるようにする。また、予め児童と一緒に考えた「輝かしい将来」「6年間の思い出」「好きなもの」というテーマから思いつくものをオクリンクプラスに入力し、学級全体で共同編集する。イメージがもてない児童には、今まで作成した自分の作品をオクリンクプラスの「作品データフォルダ」で振り返ったり、友達と意見を交換したりしながら想像を膨らませることができるようにする。

彫り進める場面は、彫り方の工夫点が見える動画や掲示物等を活用しながら安全面を指導していく。それぞれの彫刻刀の種類に合った彫り方が分かるように工夫し、躓いてしまう児童が少なくなるようにしていきたい。またスクールダッシュボードの毎日の記録を活用し、制作中に悩んでいる児童には、声を掛けたり、友達と関わるよう支援したりしていく。

絵具で色を付ける場面では、今まで習ったスパッタリングなどの表現技法や光の方向を意識するなどのポイントが分かる資料をプロジェクターで映したり、声掛けしたりしながら、前学年までの材料や用具などについての経験や技能を総合的に生かしたり、表現に適した方法などを組み合わせたりすることができるようにしていきたい。

鑑賞する場面では、「写真館を開店させよう」という児童がワクワク楽しめるような言葉にすることで主体的に取り組めるようにする。鑑賞の活動を通して作品の思いや意図を表すためにイメージをもつ工夫やデザインの工夫、彫り方の工夫、さらには友達の思いに寄り添う大切さに気付く力を養える

ようにしていく。

これらを通して、自分の作品製作や友達の作品鑑賞、学び合いの学習を通じて形や色などの造形的な特徴を基に、自分のイメージがもてるようにしていく。

3 「分かった」「もっとやりたい」子の育成を目指した指導と評価の手だて

学習の見通しをもったり自分の考えをもったりし、主体的に取り組めるようにするための工夫

手だて① 今までの自分の作品の足跡

6年生での学習で作ってきた作品のデータを保存してあるオクリンクプラスを生かし、自分の作品づくりはどのような傾向があるのか足跡をたどれるようにする。

手だて② 教師による例示

教師の作品を提示して見本を示すことで、ゴールのイメージをもてるようにする。また、児童の興味を引き出せるようにする。

手だて③ スクールダッシュボードを活用した児童への机間指導

毎日の授業の記録を活用し、よくできたことや悩みなどを集積していき、その悩みに特化した机間指導をしていく。必要ならクラス全体に共有したり、教具を準備したりする。

個別最適な学びとなるための工夫

手だて④ 学びの方法を選べるような学習スタイルをつくる

1人で（ソロプレイ）学ぶのか、友達と（チームプレイ）学ぶのか、先生と（Tプレイ）学ぶのか自分で選択できるような学習スタイルを取り入れ、自力解決を図り、「できた」「もっとやりたい」という気持ちになれるようにする。

協働的な学びとなるための工夫

手だて⑤ 学び合い学習

自分の考えを声に出して相手に分かるように説明したり、解決に向けて一緒に考えたりする活動を行う。

手だて⑥ 自力解決の時間の設定

協働的な学びにするために、自分の考えをもった状態で関わられるように時間を設ける。

深い学びとなるための工夫

手だて⑦ オクリンクプラスによるウェビングマップの共同作成

どのようなものをデザインしたらよいかクラス全員でウェビングマップを作成しながら様々な意見を取り入れていけるようにする。

4 題材の目標及び

- (1) 板を彫ったり構成したりする行為を通して、形や色、奥行き、バランスなどの造形的な特徴を理解することができる。
(知識及び技能)
- (2) 彫刻刀、水彩絵の具などについての経験や技能を総合的に生かしたり、表現に適した方法などを組み合わせたりするなどして、表したいことに合わせて表し方を工夫して表すことができる。
(知識及び技能)
- (3) 形や色、奥行き、バランスなどの造形的な特徴を基に、イメージをもちながら、用途を基に感じたこと、想像したこと、伝えたいことから、表したいことを見付け、形や色、材料の特徴、構成の美しさなどの感じ、用途などを考えながら、どのように主題を表すかについて考えることができる。
(思考・判断・表現)

- (4) 形や色、奥行き、バランスなどの造形的な特徴を基に、イメージをもちながら、自分たちの作品の造形的なよさや美しさ、表現の意図や特徴、表し方の変化などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を深めることができる。 (思考・判断・表現)
- (5) つくりだす喜びを味わい、主体的に板材を使って生活に役立つ物を表したり鑑賞したりする活動に取り組もうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度)

5 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
(知) 板を彫ったり構成したりする活動を通して、形や色、奥行き、バランスなどの造形的な特徴を理解している。	(発) 形や色、奥行き、バランスなどの造形的な特徴をイメージをもちながら、用途を基に感じたこと、想像したこと、伝え合いたいことから、表したいことを見付け、形や色、材料の特徴、構成の美しさなどの感じ、用途などを考えながら、どのように主題を表すかについて考えている。	(態) つくりだす喜びを味わい、主体的に板材を使って生活に役立つ物を表したり鑑賞したりする活動に取り組もうとしている。
(技) 彫刻刀、水彩絵の具などについての経験や技能を総合的に生かしたり、表現に適した方法などを組み合わせたりするなどして、表したいことに合わせて表し方を工夫して表している。	(鑑) 形や色、奥行き、バランスなどの造形的な特徴を基に、イメージをもちながら、自分たちの作品の造形的なよさや美しさ、表現の意図や特徴、表し方の変化などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を深めている。	
[共通事項] 板を彫ったり構成したりする活動を通して、形や色、奥行き、バランスなどの造形的な特徴を理解する。	[共通事項] 形や色、奥行き、バランスなどの造形的な特徴を基に、自分のイメージをもつ。	

6 題材の指導計画（全7時間 本時1/7時間）

☆評価

題材名	わたしはデザイナー12才の力で				
題材のねらい	友達と関わりながら、6年間の思い出となる写真立てをデザインし、彫ったり色を付けたりする。				
1/7時	2. 3/7時	4. 5/7時	6/7時	7/7時	育てたい力
<p>今までの自分の作成してきた作品から、つくりたい自分の思いや考えをもつ。</p> <p>☆思・判・表 【発言・活動の様子・ワークシート】</p> <p>手だて①作品の足跡</p> <p>手だて②教師の例示</p> <p>手だて④学びのスタイル</p> <p>手だて⑦オクリンクプラス</p>	<p>①作りたいイメージから作品づくりを始める。</p> <p>②彫刻刀で彫ったり削ったりする。</p> <p>☆知・技【活動の様子・作品】</p> <p>☆主【活動の様子・発言】</p> <p>手だて③スクールダッシュボード</p> <p>手だて④学びのスタイル</p> <p>手だて⑤学び合い</p>	<p>①友達との交流から工夫を考えたりして制作する。</p> <p>②絵具で色を付けてイメージを広げる。</p> <p>☆知・技【活動の様子・作品】</p> <p>☆主【活動の様子・発言】</p> <p>手だて③スクールダッシュボード</p> <p>手だて④学びのスタイル</p> <p>手だて⑤学び合い</p>	<p>①制作した作品をニス塗るなどして仕上げる。</p> <p>☆知・技【活動の様子・作品】</p> <p>☆主【活動の様子・発言】</p> <p>手だて③スクールダッシュボード</p> <p>手だて④学びのスタイル</p> <p>手だて⑤学び合い</p>	<p>①制作した作品に写真を入れて鑑賞する。</p> <p>☆思・判・表 【発言・活動の様子・ワークシート】</p> <p>手だて④学びのスタイル</p> <p>手だて⑤学び合い</p>	<p>活動を通して、自分の思いや発想を広げたり膨らませたりしながら活動を工夫できる力</p>

7 準備

【教師】彫刻台、ニス、筆、教師用PC、見本作品

【児童】汚れてもいい服、タブレット、彫刻刀、絵具

8 本時の計画（1/7時）

（1）目標

形や色、バランスなどの造形的な特徴を基に、イメージをもちながら、表したいことを見付け、自分に合った学び方から自分の見方や感じ方を広げている。【思考・判断・表現】

（2）展開

学習過程	学習活動・学習活動	○指導上の留意点 ◎研究主題にせまるための手立て ☆評価（方法）
------	-----------	-------------------------------------

<p>導入 5分</p>	<p>1 アンケート結果を知る。 2 単元名を知る。 3 題材のめあてを知る。</p>	<p>○学び合いがしやすいように、あらかじめグループ活動がしやすいような机の配置にする。 ○図工において自分の悩みと同じ人が多いことを知り、解決方法を示し、自分に自信をもち、自由に表現できるような雰囲気を作っていく。</p>
<p>デザイナーになって思いの詰まった写真立てを作って、6-2写真館を開店させよう</p>		
<p>展開 35分</p>	<p>4 本時の活動を知る。</p> <p>デザイナーになって思いの詰まった写真立てのデザインを考えよう。</p> <p>5 教師の見本を見ながら作りたいデザインの考え方を知る。</p> <p>6 テーマに対するイメージを広げる。 ・オクリンクプラスへの記入</p> <p>7 自分の表したいデザインを考える。 ・一人で ・友達と ・先生と</p> <p>8 考えたデザインを後ろのクリアケースに入れて友達のデザインを鑑賞する。</p>	<p>◎教師の作品を提示して見本を示すことで、ゴールのイメージをもてるようにする。また、児童の興味を引き出せるようにする。(手だて②)</p> <p>◎どのようなものをデザインしたらよいかクラス全員でウェビングマップを作成しながら様々な意見を取り入れていけるようにする。(手だて⑦)</p> <p>◎6年生での学習で作ってきた作品のデータを保存してあるオクリンクプラスを生かし、自分の作品づくりはどのような傾向があるのか足跡をたどれるようにする。(手だて①)</p> <p>◎1人で(ソロプレイ)学ぶのか、友達と(チームプレイ)学ぶのか、先生と(Tプレイ)学ぶのか自分で選択できるような学習スタイルを取り入れ、自力解決を図り、「できた」「もっとやりたい」という気持ちになれるようにする。(手だて④)</p> <p>○机間指導では、描き始めることができない児童に話し掛け、作品の思いや考えを聞きながら肯定的な言葉を意識して声掛けをしていく。</p> <p>○なかなかイメージが思いつかない児童には、6年間の小学校生活の中で思いの詰まった場所や物は何なのか広く考えられるような声掛けをしていく。</p> <p>☆形や色、バランスなどの造形的な特徴を基に、イメージをもちながら、表したいことを見付け、自分に合った学び方から自分の見方や感じ方を広げている。【思考・判断・表現】</p>
<p>終末 5分</p>	<p>9 学習の振り返りを行う。 ・授業アンケート</p>	<p>○本時の活動を達成することができたことを称賛し、次時の意欲につなげられるようにする。</p> <p>○数名から感想を聞き、イメージがもてないという悩みの解決方法が友達と意見交換したり、までの作品を思い出したりするなどするとよいことを実感させる。</p> <p>○次回はどのような道具を使って作成していくのかについて触れ、次時につなげる。</p>

9 ワークシート 掲示資料

(1)ワークシート例

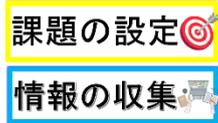
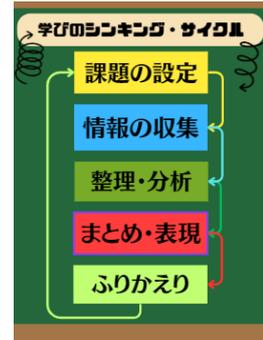
わたしはデザイナー12才の力で
～デザイナーになって思いの詰まった写真立てを作って、6-2写真館を開店させよう～

デザイナーになって思いの詰まった写真立てのデザインを考えよう。

思い出の写真

(2)掲示資料

- ☆ **今までの作品で同じところを探してみよう!**
→海が多い?桜が多い?
- ☆ **自分はどうなものが好きなんだろう?**
→生き物?建物?どんな?
- ☆ **学校の中で何が好き?**
→体育の学習?教室?校庭?
- ☆ **6年間の思い出の物は?**
→ランドセル?自分の机?



学びのスタイルを選べるようになろう! LEVEL UP!			Nice! (こうしたら良いね!)
学習スタイル	Good point (良い面)	Warning (気を付ける点)	
ソロプレイ (1人で)	・1人で学ぶ力が付いている ・集中して取り組める。 ・1人でできた達成感◎	・自分以外の考えやアイデアが出ない。 ・伝える力が付かない。 ・間違いに気が付かない。	・自分の考えがまとまったら、友だちと意見交換しよう。 ・友だちの考えを聞こう(見よう)
チームプレイ (友だちと)	・1人でクリアできない問題も、仲間と協力すれば・・・! ・考えを比べることができる。	・本当に自分の力かいつかわからない。 ・いつも同じ友だちとだけ話すと、考えが広がらない。	・最後には、自分の言葉でまとめるようにしましょう。 ・友だちの考えと同じところとちがうところを見つけよう。
Tプレイ (先生と)	・安心してヒントをもらえる。 ・いつでもすぐ聞ける。 (TプレイのTはティーチャーです)	・1人で考える力をつけていくことも大切!	・自分の力だけでもわかる場所がないか考えよう!
攻略本 (教科書で)	・学び方が書いてある。 ・わかりやくまとまっている。 ・つまずきポイントがわかる	・答えをうつすだけになってしまふかもしれない。 ・自分の力かいつかわからない。	・最後には、自分の言葉でまとめるようにしましょう。
攻略サイト (ネットで)	・友だちの考えが見られる ・調べたいことがすぐに調べられる。	・友だちの考えやネットに書いてあることが、間違っているかもしれない。	・考えは1つだけではなく、いくつか調べて比べよう!

10 板書計画

わたしはデザイナー12才の力で

デザイナーになって思いの詰まった写真立てを作って、6-2写真館を開店させよう

デザイナーになって思いの詰まった写真立てのデザインを考えよう。

教師の過去の作品	教師の過去の作品	教師の過去の作品	教師の過去の作品
----------	----------	----------	----------

教師の過去の作品

- ☆ **今までの作品で同じところを探してみよう!**
→海が多い?桜が多い?
- ☆ **自分はどうなものが好きなんだろう?**
→生き物?建物?どんな?
- ☆ **学校の中で何が好き?**
→体育の学習?教室?校庭?
- ☆ **6年間の思い出の物は?**
→ランドセル?自分の机?

テーマ

- 輝かしい将来
- 6年間の思い
- 好きなもの

プロジェクター
(アンケート結果)
(オクリンプラス画面)
(教師見本画像)