

## 第2学年 図画工作科学習指導案

展開場所 図工室

### 1 題材名 わくわく おはなし ゲーム ~すごろくゲームをつくろう~(工作)

#### 2 題材について

本題材では、身近にある材料を使って、楽しく遊ぶゲームを、お話を自由に想像し、考えながらつくっていくものである。ここでは、材料の形や色などに気付きながら、表したいことや表し方を工夫して、すごろくゲームをつくっていく活動を行う。そこで、材料をたくさん集めたり、触れたり、試したりしながら、お話に合う飾りを工夫することができるよう手立てを考えていくようにする。また、つくったすごろくゲームは、友達や家族と実際に遊ぶことをイメージさせ、人との関わりも意識し、つくり出すことを楽しいと感じられる活動にしていきたい。

本題材は、学習指導要領の目標(2)「造形的なおもしろさや楽しさ、表したいこと、表し方などについて考え、楽しく発想や構想をしたり、身の回りの作品などから自分の見方や感じ方を広げたりすることができるようにする。」及び(3)「楽しく表現したり鑑賞したりする活動に取り組み、つくりだす喜びを味わうとともに、形や色などに関わり楽しい生活を創造しようとする態度を養う。」を受けて設定している。この目標を受け、内容「A 表現」(1)イ「絵や立体、工作に表す活動を通して、感じたこと、想像したことから、表したいことを見付けることや、好きな形や色を選んだり、いろいろな形や色を考えたりしながら、どのように表すかについて考えること。」を指導の重点とする。

本題材では、3つの手立てを設けた。1つ目に、今回の題材では、ゲームの種類をすごろくゲームに限定した。すごろくゲームは、スタートから、いくつかのますを進ませて、ゴームにたどり着くという特徴がある。1年生の算数ですごろくゲームに取り組み、全員が遊ぶ楽しさを経験しているため、児童が製作するイメージをもちやすいことが設定した理由である。ただ、学習で取り組んだすごろくゲームは、数字が書かれたますを進ませるシンプルなもので、ゲームとしてのおもしろみや工夫はない。児童が「こんな作品にしたい。」と発想のきっかけとなるよう、休み時間に、進むや戻るなど動きがあるもの、宝を見付けるなどの目的があるもの、物語の設定になっているものといった様々な種類で遊ばせ、イメージをふくらませたい。2つ目に、材料を集めるように児童に促す際に、「形や色が様々なもの」を集めるように呼び掛けておき、材料に興味をもって活動が始められるようにする。材料は、各自が集めるものの他に、自由に使えるものを材料置き場に置いておくことで、失敗を恐れる児童も安心して製作できる環境をつくる。そして、材料の形や色から発想をもつ楽しさを味わわせるために、様々な材料に触れて、その材料が何に見えるか、組み合わせるとどんなことができるのか、考えたり試したりする時間を十分にとる。「黒い箱だから、宇宙のお話にしよう。」「トイレットペーパーの芯がトンネルみたいだから、くぐり抜けてゴールというお話にしよう。」など、材料の形や色に着目することで、お話を思い付いたり展開の仕方を広げたりできることに気付き、すごろくゲームを立体的につくるイメージをもちやすくなると考えた。3つ目に、自分の作品が完成するまでの過程は、ギガタブで記録する。「今日のおすすめポイント」として、形や色を工夫した部分や気に入っている部分を記録に残していくことで、作品への愛着をもたせる。また、何をつくろうか悩んでいる児童の中がいてと予想されるので、製作のヒントと得る手段の一つとして活用できるように、記録したものは相互閲覧できるようにする。題材は、友達同士で遊ぶことができるので、言葉で伝えることが難しい児童も遊びを通して自他の作品のよさを共有できたり、表現することの楽しさを感じたり、より発想を広げたりできるように適宜遊びの時間を設ける。児童が気付かない材料の工夫や、お話の世界に広がりがある児童は、教師

が写真に撮って紹介する。

これらの3つの手立て(題材をすごろくゲームに限定したこと、豊富な材料に触れながら製作できる環境づくりを行ったこと、鑑賞の仕方を工夫したこと)から、本学級の児童が、安心して製作に取り組めるようにしたい。そして、二年生なりに自分の力で製作を進めることができた経験を味わわせ、他の題材においても、自分で製作に取り組める児童の育成へと繋げていきたい。

### 3 題材の目標

- (1) お話を考えながらみんなで遊ぶゲームをつくる中で、材料の形や色などに気付き、道具や接着の仕方を工夫して表すことができる。 (知識・技能)
- (2) 想像したお話に合う材料の形や色を基にして、どのように表すかを考えたり、ゲームがおもしろくなるように自分の見方や考え方を広げたりすることができる。 (思考・判断・表現)
- (3) 楽しくみんなで遊ぶゲームを、お話を考えながらつくる学習活動に取り組み、つくりだす喜びを味わうとともに、形や色などに関わり楽しい生活を創造しようとするすることができる。 (主体的に学習に取り組む態度)

### 4 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
<p>○みんなで遊ぶゲームを、お話を考えながらつくる時の感覚や行為を通して、いろいろな材料の形や色などに気付いている。</p> <p>○はさみ、のりなどの接着剤などに十分に慣れるとともに、手や体全体の感覚などを働かせ、表したいことを基に表し方を工夫して表している。</p> <p>(創造的な技能の内容)</p>	<p>○お話を想像したことから、表したいことを見付け、それに合う材料を形や色から選んだり、好きな材料の形や色を基にお話をどのように表すかを考えたりしている。</p> <p>○遊ぶなどして、お話の出来事の続きを想像したり、おもしろく変化させたりするなどして自分の見方や考え方を広げている。</p> <p>(発想・構想・鑑賞の能力の内容)</p>	<p>○楽しくみんなで遊ぶゲームを、お話を考えながらつくる学習活動に取り組み、つくりだす喜びとともに、形や色などに関わり楽しい生活を創造しようとしている。</p> <p>(学びに向かう力、人間性等)</p>

### 5 指導と評価の計画(6時間扱い)

時間	ねらい・学習活動	評価の観点、評価の方法等				備考
		知 技		思 態		
		知識	技能	発想や構想	鑑賞	
<p>※時間外 休み時間</p> <p>7月</p>	<p>・休み時間に、すごろくゲームを行い、遊びの楽しさに触れる。</p> <p>・教科書を参照にしながら、学習の見通しをもつ。各家庭に材料集め</p>					<p>・すごろくゲームの楽しさを感じさせるために、皆で遊ぶ。</p> <p>・夏休みに材料集めができるように、立体的にすごろくゲームをつくるこ</p>

9月	<p>のお願いの文書を配付する。</p> <p>・「まどをひらいて」の題材で、筒状の紙を立てるために、先に切り込みを入れるなどはさみの工夫の仕方、はがれないようにのりを正しく使うこと等を確認する。</p>					<p>とを知らせる。</p> <p>・抵抗感なく道具を使えるように、道具の使い方を教えたり、普段の学習で使う機会を増やしたりする。</p>
1	<p>・教師がつくった参考作品を見ながら、立体的にすごろくゲームをつくる手順を確認する。</p> <p>・様々な材料を手に取り、試す中で、自分のつくりたいすごろくゲームのテーマをもつ。</p> <p>・土台となる箱の組み立て方も考える。</p>			○ 観察 ワークシート		◎ <ul style="list-style-type: none"> <li>・1時間目は「思考・判断・表現」と関連付けて「主体的に学習に取り組む態度」の視点で児童の学習状況を把握し、指導に生かす。</li> <li>・作品のイメージをもたせるために、材料に触れるように促す。</li> </ul>
2 3 (本時) 4	<p>・材料の形や色に目を向けながらすごろくゲームをつくる。</p> <p>・適宜、鑑賞時間を設けて、作品を見合ったり皆で遊んだりする。</p>		○	◎ 観察 対話	○	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2.3.4時間目は、「知識・技能」と「思考力・判断力・表現力等」の視点で児童の学習状況を把握する。</li> <li>・発想を広げるために、色々な材料に触れながらお話を考えたり、材料の組み合わせ方を試しながらつくったりする。</li> <li>・材料の使い方に気付かせるために、皆で遊ぶ。</li> <li>・自他の作品のよさを共有できたり、表現することの楽しさを感じたり、より発想を広げたりできるように適宜鑑賞時間を設ける。</li> </ul>

5	・すごろくゲームのイメージに合わせて駒をついたり、箱の周りを飾り付けたりする。	◎ 観察 対話 作品	○	○			・5時間目は「知識・技能」の視点で児童の学習状況を把握する。
6	・完成したお話すごろくゲームで遊ぶ。		◎ 作品		◎ 対話 ワーク シート	○	・自他の作品のおもしろいところや楽しいところ、表現の工夫を見付けられるように、すごろくゲームで遊ぶ。

## 6 材料と用具

材料		用具
空き容器……………	お菓子の紙箱、ゼリーの容器等。	・セロハンテープ
ふた類……………	ジュースやビールびんのふた等。	・のり
ひも類……………	リボン、毛糸等。	・木工接着剤
針金……………	モール、おしゃれなはりがね等。	・はさみ
雑貨……………	ボタン、わた、ストロー等。	
紙類……………	キャンディーなどの包み等。	
発泡スチロール類…	食品のトレイ、ミニカップ麺の容器など。	

## 7 本時の指導

### (1) 本時の目標

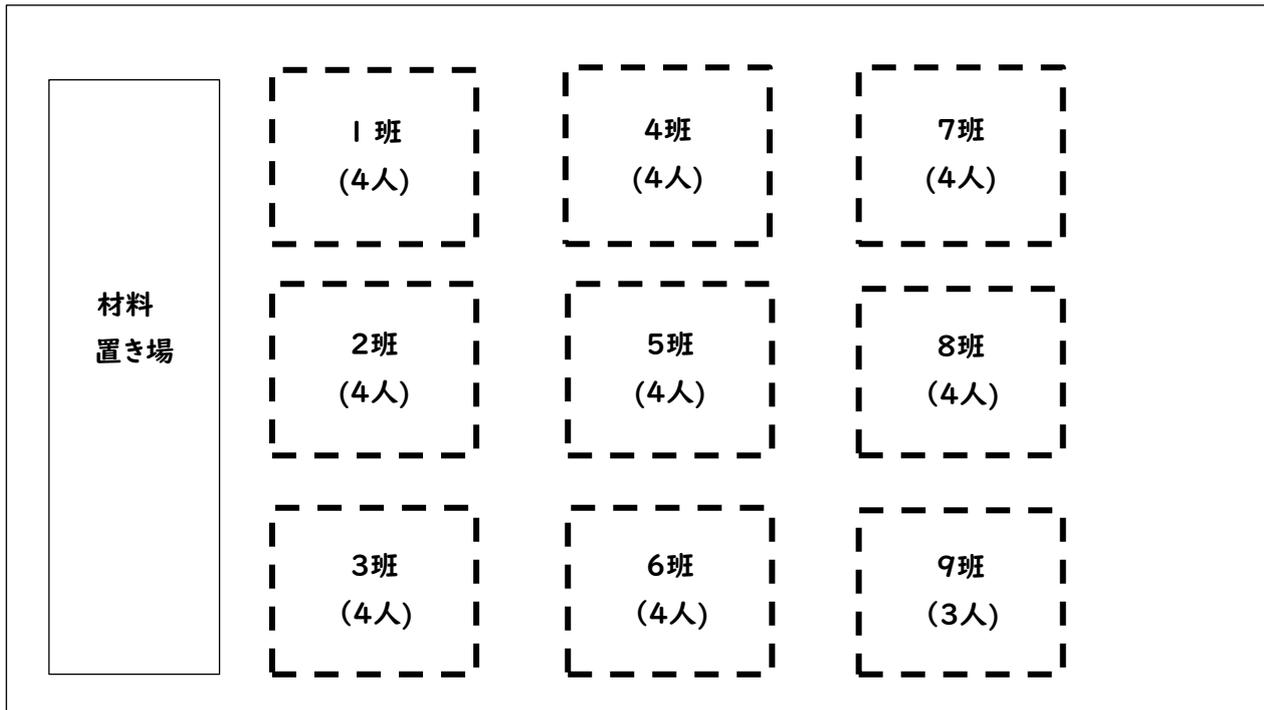
〇つくりたいイメージに合う材料を見付けたり、材料からお話を想像したりしながら、作品づくりを進めることができる。  
(思考・判断・表現)

### (2) 展開(3/6)

学習活動と内容	教師の支援と評価(◆)	資料
<p>1 本時のめあてをつかむ。 材料の形や色に目を向けることを確認する。 ・トイレットペーパーの芯の穴を生かしてトンネルをつくっているね。 ・赤いカップを炎に見立てているね。</p>	<p>〇材料の形や色の特徴に目を向けることを確認するために、児童の作品をいくつか紹介する。 〇完成した作品で楽しく遊べるように、丈夫に作ることを伝える。</p>	<p>・大型テレビ</p>
<p>ざいりょうをくふうをして、楽しいすごろくゲームをつくろう。</p>		
<p>2 つくりたいイメージに合う材料を見付けたり、材料からお話を想像したりしながら、作品をつくる。 ・カップを繋げて、電車のようにしよう。 ・川を跳び越えられるように、ジャンプ台をつけたいな。</p>	<p>〇材料の組み立て方に不安を抱く児童には、試しにマスキングテープや洗濯ばさみで材料を仮止めして、イメージ通りか確認することを伝える。 〇何をつくろうか思いつかず、悩んでいる児童には、友達作品を作っている様子を見に行ったり、友達が「今日のおすすめ」としてギガタブに保存している資料を閲覧したりすると製作のヒントが得られることを伝える。  ◆つくりたいイメージに合う材料を見付けたり、材料からお話を想像したりしながら、作品づくりを進めている。 (思考・判断・表現)</p>	<p>・マスキングテープ ・洗濯ばさみ</p>
<p>4 ギガタブで「今日のおすすめポイント」を写真に撮り、記録する。 ・カップを使って宝箱をつくったよ。</p>	<p>〇材料の形や色を工夫した部分を撮影するように伝える。 〇材料の見方や考え方を広げさせるために、撮影が終わった児童には友達作品を見るように促す。  〇形や色を生かした材料の使い方を共通理解するために、全体の前で紹介する。</p>	<p>・ギガタブ</p>

(3) 場づくり

図工室で行う。横壁にはつくり方等を確認できる掲示物を貼ったり、見本を置いたりする。



(4) グループごとに配る材料

・両面テープ	・マスキングテープ
--------	-----------

(5) 場づくり(場づくりにおける諸注意)

- 1グループ3、4人でグループを組む。グループは、実態に応じて教師側で組む。
- 紙袋に児童一人一人が持ってきた材料を入れるようにする。完成した作品は教室の棚に置く。
- 「自分は使わないが、他の人が使えるかもしれない」というものは、材料置き場に持っていくように伝える。