

単元名 ほってすって見つけて(絵)

配当時間 5時間

- 単元の目標 (1) 彫ったり、刷ったりした形や色の感じを見付け、彫刻刀の特性を生かして版をつくるなど、表し方を工夫することができる。
- (2) 彫って刷ってできた形の感じから、自分が表したいものを考えるとともに、できた作品を見せ合い、友達と話し合いながら、表現のよさや面白さを感じ取ることができる。
- (3) 彫刻刀で彫って見付けた線や形から、木版画で表すことを楽しもうとする。

標準的な展開例

04080301_001

【準備等】 版画用紙、版木、木切れ、彫刻刀、版画用具一式、水彩用具一式、サインペン、クレヨン、パス新聞紙など

学 習 活 動	留 意 事 項 など
<p>1 彫刻刀の使い方を学習し、いろいろな彫り方を試す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 彫刻刀の種類、正しい彫り方を確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 彫刻刀の種類 ・ 刀の持ち方、支え方 ○ 版画の手順を理解する。 <p>〈版画の基本的な流れ〉</p> <p>① 下絵…黒い部分と白い部分の構成を考えて下絵をかく 細かい部分は単純化する。黒白の割合は6対4ぐらいがよい。</p> <p>② 彫り…残すところと彫るところを決める。まず周りを丸刀などで彫り、絵の中心になる部分は線彫りをしていく。</p> <p>③ 試し刷り…ローラーにインクを付けて、何枚か刷る。</p> <p>④ 修正彫り…刷ったものを見て、彫りの修正を行う。</p> <p>⑤ 本刷り…インクの量を調節して、何枚か刷る。</p> <p>2～4 版で何を表したいのか決め、版木を彫り、刷りを行う</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 参考作品を見て、心に感じたことや想像したことを思い浮かべ、どんな場面にするかを考える。 <ul style="list-style-type: none"> ・ がんばったこと ・ うれしかったこと ・ 好きなもの ・ 夢の世界 ・ 発見したこと ★ ちょうこく刀でできる線や形から感じたことや想像したことを版画で表そう ○ 画面構成を考えて、下絵をかく。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 一番かきたいもの ・ 周りのものの様子 ○ カーボン紙を使って、下絵を版木に写す。 ○ 彫りを進める。 ○ 試し刷りをして、修正彫りを行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 刷りの手順 ・ 修正彫り ○ 本刷りを行う。 <p>5 作品を鑑賞し、よいところを話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 作品を交換して、お互いの作品のよさをみんなで話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・ おじいちゃんへの優しい気持ちが丸刀で彫ると伝わるね。 ・ 平刀で彫ると木の表面そっくりになってる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教科書3・4下 P.54, 55 ・ 丸刀と三角刀の使い方を中心に知らせる。 ・ 刀の進む方向に絶対に手や指を出さないよう指導する。軍手などをつけるとけがの防止になる。 ・ 版木の裏などで、練習をさせる。 【評】 彫刻刀を安全に正しく使う活動を通して「知識・技能」を評価する。 ・ 事前や活動中に教科書P.58, 59「使ってみよう 材料と用具」で木版画の仕組みを理解させる。 ・ 1枚の版を、画面の中に繰り返し刷って作品に仕上げたり、版画を刷る前や後に絵の具やパスなどで彩色したりできることなどを確認し、自由な発想で木版画に向かうように意欲付けをする。 <p>・ 彫刻刀は切れ味のよいものを準備させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ スケッチをし、版画にする絵の構想を練る。 ・ 彫刻刀の練習を思い出させ、どのような彫り方で進めていくかも考えさせる。 ・ カーボン紙の使い方は、教師が実演する。 ・ 彫るところと残すところを分かりやすくするために、版木に薄墨や水彩絵の具などをぬって区別するとよい。 【評】 彫る方向、彫る部分と彫り残す部分など見通しをもって効果的に表す活動を通して、「知識・技能」を評価する。 ・ 刷り上がりの状況を確認させる。 ・ 紙を傷めないようにするために、新聞紙を紙の上に置いてから、バレンでこするようになる。 ・ 版がずれないように注意させる。 【評】 自分が表したいものになるよう彫り方や刷り方を工夫し、どのように表したらよいか考える活動を通して、「思考・判断・表現」を評価する。 ・ インクの量を調節し、何枚か刷る。 <p>【評】 友達とお互いの作品のよさや面白さを伝え合う活動を通して、「思考・判断・表現」を評価する。</p>

【 備 考 】

図画工作科におけるプログラミング的思考の育成

木版画では、彫って刷ってできた形の感じから、何をどのように表すのかを考え、事前に完成のイメージをもたせる必要がある。試しながら見つけた線や形から、どのような表し方をするのか、木版で表すことを楽しみ、彫りと刷りを重ねながら表現させる。自分が意図する活動を実現するための①分解（表したい作品を、構成する要素に分解する）②置換（要素を形や色に置き換える）③組合せ（形や色の組合せや順番を考える）④検証（組合せを検証して意図に近づける）といったことを論理的に考えていく力を育成する。その他の題材においても、上記の事柄を意識しながら学習活動を工夫し、プログラミング的思考の育成に努めたい。参考・・・日本文教出版株式会社<http://www.nichibun-g.co.jp/>