

単元名 ほり進めて 刷り重ねて(絵)

配当時間 6時間

- 単元の目標 (1) 彫ったり刷ったりしながら、彫り進み木版の表現の特徴を理解し、彫り方を工夫して表すことができる。
 (2) 版で表したいことや、表し方の特徴などについて考え、どのように作品に表すのかを考えるとともに、友達や自分の作品から自分の見方や感じ方を深めることができる。
 (3) 版を彫ったり刷ったりしながら形や色の重なりを確かめて、主体的に版に表す活動に取り組もうとする。

標準的な展開例

05080204_001

【準備等】 版木、 刷り紙（一版多色木版の場合は主に黒色の色画用紙）、 版画用具一式、 彫刻刀、 水彩用具一式

学 習 活 動	留 意 事 項 など
<p>1, 2 教科書の参考作品を見て課題をつかみ、作品の構想を練る。 ○表現方法を理解する。</p> <p>★心に残ったことを一版多色木版や彫り進み木版で表そう ○感じたことや心に残ったことを発表する。 　・うれしかったこと 　・楽しい思い出 ○スケッチをする。</p> <p>○画面構成を考えて下絵をかく。 　・一番かきたいものの位置 　・周りのものの様子 　・配色計画</p> <p>○カーボン紙を使って、版木に写す。</p> <p>3～5 下絵に沿って、版を彫り、刷る。 ○彫刻刀の種類と正しい彫り方を確認する。</p> <p>○安全に気を付けながら彫りを進める。 　・彫るところと残すところ 　・彫る順番</p> <p>○本刷りをする。 　・一版多色木版の場合は、絵の具で塗り分けて刷る。 　・彫り進み木版の場合は、彫りと刷りを繰り返しながら色を重ねていく。</p> <p>6 友達の作品を鑑賞し、よさを話し合う。 ○作品に表したいと思った気持ちを作品カードに記入し、発表する。 ○友達の作品のよさをみんなで話し合う。 　・赤や青を重ねて印刷することで、ツバメの体の色が表現されています。 　・彫刻刀で彫る向きをそろえているので電車の真っ直ぐな形がよく表れています。</p>	<p>・教科書 5・6 上 P. 50, 51</p> <p>・教科書の作品を見せ、一版多色木版や彫り進み木版の表現について説明する。 ・教科書の参考作品から、一版多色木版と彫り進み木版の表現の特徴をとらえさせる。 ・教科書 5・6 上P. 59を参考に、彫り進み版画について理解させる。</p> <p>・心に残ったことなどをできるだけ多く発表させ、そこから版画に表したいものを選ばせる</p> <p>・スケッチに色鉛筆で色を塗らせて、大まかな感じをとらえさせる。 ・自分の表したい作品が、一版多色木版と彫り進み木版のどちらがイメージに合うか考えながらアイディアスケッチに取り組ませる。 ・事前に写真などの資料を準備させる。 ・下絵はスケッチを基に画面構成を考えさせるが、細かくなりすぎないように注意する。 ・一番表現したいものが目立つように、周りの物との関わりをとらえさせる。 【評】 木版画の特徴から、表したいものの構成を考えたり、表す順番を考えたりする活動を通して、「思考・判断・表現」を評価する。 ・カーボン紙を使って写すときに、下絵を裏表逆にすると、完成した絵が下絵と同じになることを知らせる。</p> <p>・彫刻刀の使い方については、第4学年で学習しているが、繰り返し指導し定着を図る。 ・安全のため、刀の進む方向に絶対に手や指を置かないことを確認する。 ・彫るところと残すところを確認させる。 【評】 彫刻刀の彫りの効果を理解し、使い分けながら、制作する活動を通して、「知識・技能」を評価する。 【評】 彫刻刀の彫りの特徴やよさを感じ取りながら、表現を楽しむ様子を通して、「主体的に学習に取り組む態度」を評価する。 ・ばれんの使い方を示範する。 ・一版多色木版の場合は、絵の具で色を着ける</p> <p>・一版多色木版の場合は、白を少し混ぜると発色が良い。 ・水が多くならないように注意する。 ・彫り進み木版の場合は、子どもたちが平行して活動できるように、インクやローラーなどを配置する。</p> <p>・作品カードを活用して、自分の作品への気持ちを伝えさせる。 【評】 友達と作品を見せ合い、表し方の特徴やよさを感じ取る活動を通して、「思考・判断・表現」を評価する。</p> <p>【評】 これまでの学習活動や作品を通して、「</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、どのような表し方をするのか、事前に完成のイメージをもたせる必要がある。イメージに対して、どのような表し方をするのか、どの順番で彫り、どの順番でどの色を刷るのかを考えさせ、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/>