

第4学年〇組 図画工作科学習指導案

令和2年5月〇日 〇曜日 第〇時 (図工室)

指導者 〇 〇 〇 〇

1 題 材 コロコロガーレ(工作)

2 題材の目標

- (1) ビー玉が転がる仕組みを使った楽しい転がり方や仕組みに合った素材や形、色を見付け、工夫して表すことができる。
- (2) 楽しい転がり方や、いろいろな仕組みを思い付き、楽しくなるコースを考えるとともに、友達と作品を交換して遊び、よさや工夫した点などを感じとることができる。
- (3) ビー玉を転がして遊ぶ仕組みに興味をもち、楽しんでコースを作ろうとする。

3 学習の計画 (5時間完了)

第1次 第1時(本時) ビー玉で遊びながら作品の構想を練り、アイデアスケッチをする。

第2次 第2時～第4時 計画に従って作品をつくる。

第3次 第5時 自分や友達の作品で遊び、よさを認め合う鑑賞会を行う。

4 本時の学習指導

- (1) 目 標
 - ビー玉の動きの面白さに気付き、楽しくなるコースの全体の形や色、仕組みを構想することができる。
 - ビー玉が転がる様子を楽しみ、アイデアスケッチにその仕組みを取り入れようとしている。
- (2) 準備・資料
 - 児童……色鉛筆
 - 教師……ビー玉、参考作品、ワークシート
- (3) 関 連
 - 1年 図工 おってたてたら(紙を折ったり切ったりしてつくる)
 - 4年 図工 ゴー! ゴー! ドリームカー(ゴムの力で動く楽しいおもちゃをつくる)
 - 6年 図工 くるくるクランク(動く仕組みを使って楽しい作品をつくる)
- (4) 学習過程

段階	学 習 活 動	時間	指 導 上 の 留 意 事 項
つかむ	1 学習課題をつかむ。 (1) 参考作品で遊び、ビー玉の動きやコースの特徴に気付く。 ・コースの飾り ・ビー玉がぶつかった時の動き ・コースの仕組み (2) 本時の学習課題をつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> ビー玉を使って楽しく遊べるものをつくろう。 </div>	7	○ 参考作品を事前に提示し、遊び方を演じたり、実際に自由に遊ばせたりして作品づくりの参考にさせておく。 ○ 参考作品は、転がり方が面白いもの、コースづくりで色や形を工夫したものなどねらいがはっきりと分かるものを準備する。 ○ 遊びを通してビー玉の転がる様子をつかみ、作品づくりに生かすようにさせる。
発想する	2 遊びから気が付いたことを基に構想を練る。 ○ 考えたことを発表する。 ・トンネルや穴をつくってみたいな。 ・階段をつくってビー玉が落ちる仕組みが面白いね。 ・海の中を青色にしたいな。		○ 落ちたり、障害物によって動きを変えたりする等、ビー玉の動きに注目させる。 ○ イメージに合う形や色についても考えさせる。 ○ 思い付いた工夫も発表させる。 評形や色、仕組みについての多くの気付きの中から、自分の作品のイメージを膨ら

		14	ませている。(発表)
構 想 す る	3 構想を基に、作品づくりの計画を立てる。 (1) アイデアスケッチをする。 ○色や形、転がり方を考えてかく。 ・海は青色にしよう ・三角形の橋を渡らせよう ・くるくる回りながら転がる		○ワークシートを利用し、絵や言葉で具体的にかかせる。 ○色の工夫ができるように、色鉛筆で簡単にぬらせる。 ○アイデアの浮かばない児童には、参考作品を見せながら言葉掛けをする。 評 多くの仕組みを取り入れたアイデアスケッチを熱心にかいている。
		32	(アイデアスケッチ) ○今後の見通しが立てやすいように、どんな材料を使うのかをスケッチにかき込ませる。 ○スケッチを見ながら、どんな材料が必要か、接着が可能かなど、個別に指導する。 評 ビー玉の動きを生かした仕組みや楽しくなるコースの形や色、材料を考えている。
	(2) アイデアスケッチを基に、つくる計画を立てる。 ・工作用紙を丸くして強い柱にしよう。 ・サインペンで模様をかきたいな。 ・木工用接着剤を使ってはがれないように付けよう。	42	(アイデアスケッチ) ○画用紙や接着剤など、教師が準備するものを伝える。 ○材料の収集方法を確認し、次時の活動ができるようにさせる。
ま と め る	4 次時の確認をする。	45	

(5) 本時の評価規準

- 楽しくなるコースの形や色、転がる仕組みの工夫や材料を考えている。

(発表・アイデアスケッチ)

- ビー玉遊びを通して、気付いた仕組みを多く取り入れ、意欲的にアイデアスケッチをかいている。

(アイデアスケッチ)

5 備 考

(1) 学級の実態

- 身近にある材料を使って工作したり、自由に発想してつくったりすることには関心が高い。休み時間には、色紙を使って楽しむ様子もよく見かける。しかし、作品をつくる段階では、十分に発想したり構想を練ったりすることができず、工夫した作品づくりにつながっていない。

(2) 指導の力点

- ビー玉を転がして遊ぶ工作の仕組みを理解するために、事前に参考作品で遊ぶ時間を確保する。ビー玉が転がったりぶつかったりする様子から、つくりたい作品の発想が広がるように、どのように転がると楽しいか、コースそのものの仕組みや表現の工夫を考えさせる。

6 指導と評価

※段階を示す用語

「つくる」指導案・・・「広げる」(考える学習活動の過程)

「追求する」「深める」(作り込む学習活動の過程)

「鑑賞」指導案・・・①「つかむ」②「気付く」③「深める」④「まとめる」