

第4学年〇組 図画工作科学習指導案

平成27年5月〇日 〇曜日 第〇時 (図工室)

指導者 〇 〇 〇 〇 印

1 単元 コロコロガーレ(工作)

2 単元の目標

- (1) ビー玉を転がして遊ぶ仕組みに興味をもち、楽しい仕組みをつくることに取り組もうとする。
- (2) どのように転がると楽しいか、全体の形や仕組みを考えることができる。
- (3) ビー玉が転がる仕組みを考え、仕組みに合ったコースづくりを工夫することができる。
- (4) 自分や友達の作品で遊び、表現の工夫や面白さなどを感じとることができる。

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

- ビー玉が転がる仕組みに興味をもち、楽しい仕組みをつくろうとしている。
- ビー玉の動きを生かした、全体の形や仕組みを構想することができる。

(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
つかかむ	<p>1 学習課題をつかむ。</p> <p>(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。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 <p>(2) 本時の学習課題をつかむ。</p> <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	<ul style="list-style-type: none"> ○ 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	<p>2 遊びから気が付いたことを基に構想を練る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 考えたことを発表する。 <ul style="list-style-type: none"> ・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。 	14	<ul style="list-style-type: none"> ○ 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。 <p>評遊びから気付いたことを発表している。(発表)</p>

構 想	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	32	○ワークシートを利用し、絵や言葉でかかせる。 ○色の工夫ができるように、色鉛筆で簡単にぬらせる。 ○実際につくることができるように、具体的な形なども考えさせる。 ○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がけをする。
	す 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
ま と め る	4 次時の確認をする。	45	○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。

(5) 本時の評価規準

- ビー玉遊びを通して、気付いたことや思い付いたことを発表している。(発表)
- 材料やコースの色や形、転がる仕組みの工夫をアイデアスケッチにかいている。(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「気づく」③「深める」④「まとめる」