

図画工作科学習指導案

指導者 ○○ ○○

1 対 象 第3学年○組 計○名

2 日 時 平成○年○月○日（○曜日） 第○校時（○：○～○：○）

3 場 所 第3学年○組教室

4 指導内容

本題材は、『小学校学習指導要領解説 図画工作編』（文部科学省/平成29年3月）の「第3学年及第4学年の目標と内容」の中の「2内容 B鑑賞」では、「(1) 鑑賞の活動を通して 次の事項を身に付けることができるよう指導する。ア 身近にある作品などを鑑賞する活動を通して、自分たちの作品や身近な美術作品、製作の過程などの造形的なよさや面白さ、表したいこと、いろいろな表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げること。」に該当する。

本題材の鑑賞の対象とするのは、自分の作品及び友達作品であり、つくっている過程もお互い見合うことができるので、見方や感じ方を広げるのに適切である。また、4コマ物語の結論の部分にこめられた表現の面白さやよさを友達に伝えたり、友達の表現の工夫などを見つけれたりすることができる。

〔共通事項〕として、(1)「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。「ア 自分の感覚や行為を通して、形や色などの感じが分かること。イ 形や色などの感じを基に、自分のイメージをもつこと。」で、第3学年においては、形の感じ、色の感じ、それらの組合せによる感じ、色の明るさなどを捉えること、それらを使ったイメージづくりが大切である。なお、この後の指導においてもそれらを繰り返し取り上げることとする。

5 題材名 「4コマ物語をつくろう」（鑑賞活動）

6 題材について

①教材観

本題材は、児童たちにとって親しみのある4コマ漫画に解説文がついた「4コマ物語」をつくり、友達に最後の結論の部分（オチ）の面白さやよさを伝えるものである。4コマ漫画は絵柄と言葉の融合により成り立っている。4コマの中に「起」（物語の始め）「承」（物語が進む）「転」（物語が変化する）を織りなし、「結」（物語の結末、いわゆる「オチ」といわれる部分）をつけて完結する。普段から慣れ親しみ、比較的短時間で取り組める題材という点で、生徒の意欲を引き出せる題材である。和洋の名画・彫刻・現代作品をみて、カードを組み合わせて物語を発想し、最後の結論の部分を自分で形・色を決めて構想することで、対象をじっくりみる力・対象からテーマを考えて新しい発想・構想をする力をつけるねらいがある。

本時は、選び出したカードを基に、最後の部分を自分で考えてかき足し、出来上がった物語を友達に伝える活動である。自分でかき足す段階で、前回選んだカードでは物語がうまく完結しない場合もでてくるだろう。その時は、選び直してもよいことにする。このことは、色々な見方や感じ方をして、作品に対して深く関わろうとしていると言える。

誰でも自分の作品がほめられると嬉しいと感じる。ここでは、表現の技能にとらわれず、感じたことや考えたことを4コマに表現した内容のよさを認め合う必要がある。既存の作品（アートカード）

と自分の発想・構想した表現を融合してできた作品は、世界で一つしかない。自分なりに既存の作品を感じ取り、さらにイメージを深化させることにより、今後の鑑賞活動に活かされることに期待したい。

②児童観

本学級の児童は、素直で優しく、新しい学習内容にも意欲・関心をもち、努力しようとする児童が多い。学校行事を一つ一つ終えるごとに、学級の団結力も増していき、学級全体がまとまってきている様子である。図画工作科の学習においては、絵画・工作に関わらず、新しい素材との出会いを楽しみにし、最後まで作品を丁寧に仕上げようとする。特別に鑑賞する時間を設けなくても、「これ、すごいな。」「上手やな。どうやってかいたん?」と友達の作品をお互いに見合ったり、質問したりと思ったことや感じたことを話したりした。作品を共感的に鑑賞し、いいところ見つけをたくさんできる児童もいる。

反面、自分自身の表現活動に対する自信がなく、友達が始めてから慎重に制作を進めたり、教師に「これでいいかどうか」と聞いたりしながら制作する児童もいる。児童が自信をもって表現するために、児童の美的直感的な表現を認めつつ、児童が求めている技法の支援も手立てになると考えている。

友達同士の鑑賞活動では、技能的な優劣を鑑賞の視点におくのではなく、発想の豊かさや物語全体の面白さやよさを見付けていくように配慮する。「これ、いいね」と友達に共感的に自分の作品をみってもらうことは、児童にとって作品の表し方の大きな自信につながっていくと期待している。

③指導観

本題材では、教師用指導書学習資料編に付属のアートカード40枚を用いる。

第1時で、以前の鑑賞活動でも使用したアートカードをじっくり「見る」活動を重点的に行う。児童たちは「形や色」「描かれている人や動物・物」「全体の雰囲気」などの視点で自分なりに作品の解釈をする。アートゲームを楽しみながら、作品を身近に感じ、自分なりに感じたことや見方をもつことは、鑑賞の能力を働かせていることになる。次に、その中の3枚を「起承転」の捉えで選び出し物語を考えしていく。例えば、「起」の部分で、黒田清輝「湖畔」のカードで、主人公が途方にくれて困った感じを設定する。「承」の場面では、高村幸太郎の「老猿」の彫刻のカードで、友達が助けにやってくる感じを設定する。「転」の場面では、カルダーの「ロンドン」の作品のカードで、手の届かないところに物が乗ってしまった感じを設定し、解説文とともに、物語をつくる。児童の中には、最初は笑いを取るような面白さを考え出していたが、じっくりアートカードをみるにつれ、そのカードに書かれている人物・背景の形や色に注目しながら、物語を変えていく姿も見られた。

第2時（本時）のねらいは、前時でアートカードを自分の物語に合わせて選べたものを、（または選んでから物語を考えたものを）基にして、起承転結の「結」の部分にあたる部分は自分でかく。そして出来上がった作品を友達にその作品の面白さやよさを伝えることである。

3年生にとって「起承転結」の構成で物語を考えるのは初めてなので、物語の流れが不自然でなければよしとしたい。それよりもアートカードから感じ取れる事柄から、楽しんでなおかつ独創的な物語が生み出されるように、具体的な指導や支援は以下の様に進めたい。

- ・アートカードの作品をじっくり見る際には、「形や色」「描かれているモチーフ（人物・動物・静物）」「全体的な雰囲気」「会話や音」に視点を明確に示すようにする。
- ・カードをなかなか選びだせない、または物語がなかなか思いつかない生徒には、上に挙げた視点を基に一緒に考えて決定する。
- ・最後のコマの描画について、技能が優れている・優れていないで判断せず、その人なりの面白さやよさで判断するように促す。
- ・3コマまでにも着色を施したり、かき加えることでより一層の物語性を豊かにする。従って時間がある場合、認めるようにする。

作品をお互いに見合う交流の時間で、面白い・よいと思ったら、「いいね！」シールをはっていく。自分の作品をほめられれば、次なる創作活動にも意欲がわいてくると思われる。ここで、物語の意味やよさが作品から読み取りづらい場合もでてくるかもしれない。そのような時は、作者に質問をしたり、解説文やふきだしに対してアドバイスをしてもいいことを指導する。

まためで、自分が選んで書き添えた4コマ物語について自己評価をするときに、作品には色々な見方ができるのだという鑑賞することの楽しさを実感してほしい。そのためには、個々の生徒の作品に対する感じ方・見方の視点、つまり「形や色などの面白さ・よさ」の表し方の工夫や「話の内容のよさ」など、発想・構想した内容のよさを伝えられるようにする。

7 題材の目標

【知識・技能】

- ・物語の結末について、自分なりの表し方で作品をつくることができる。

【思考力・判断力・表現力】

- ・アートカードのつながりを考えながら形の面白さや色の組み合わせを工夫して、物語の発想や構想をすることができる。

【学びに向かう力・人間性等】

- ・選んだカードをもとに、自分なりの物語づくりに楽しんで取り組もうとする。
- ・起承転結の構成を生かした作品の面白さやよさを見付けて、聞いたり伝えたりすることができる。

8 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
・自分の意図に沿った表現の技法や用具の使い方を工夫しながら、作品をつくることができる。	・アートカードのつながりを考えながら、自分なりの表し方について、形の面白さや色の組み合わせを考えることができる。	・選んだカードをもとに、自分なりの物語づくりに楽しんで取り組もうとする。 ・自分や友だちの作品に着目し、形や色などから面白さやよさを見付けて、表したいことや表現の仕方を聞いたり伝えたりする。

9 指導と評価の計画

次	時	ねらい・学習活動	評価規準・評価方法
1	1	・カードをじっくり見て、カードの形や色を活用して物語を考える。 ・アートカードを4コマに見立て、物語を作る。	・アートカードの特徴を捉え、つながりを考えて物語を考えている。（物語の記述）【思・判・表】 ・好きなカードを選び、楽しんで物語を作ろうとしている。（発言・児童観察）【態】
2	2	・完成した作品を友だちと見せ合い、おもしろいところ・工夫しているところを話し合う。	・構想を生かして物語を作っている。（作品）【知・技】 ・作品を交流し、友だちの作品のおもしろいところ・工夫しているところを見つける事ができる。（児童観察・振り返りシート）【思・判・表】

10 本時の学習について

①本時の目標

結論部分の物語を表現の仕方に工夫してかき、作った物語のおもしろさやよさをつたえることができる。

②本時の展開

分節	学習活動と内容 (○教師の発問と・予想される児童の反応)	指導者の留意点・支援と評価 (・留意点◇教師の支援■評価の観点と方法)	準備物・資料等
導入 8分	・前時で選んだカードにメモ書きしたことを発表する。 ・本時のめあてを知る。 ○最後のオチの部分を考えて描いて、4コマ物語をつくり、友達にその面白さやよさをしょうかいしよう。 ・学習の流れを知り、学習の見通しをもつ。 ・最後の部分の絵は自分でかくことを理解する。 ・補助の解説文を書いて物語を仕上げる。	◇書画カメラに写して、全体に見えやすくする。 【共通事項】 カードの作品の形や色，描かれているものから，会話や音，ストーリーを想像できるように，友達同士で話し合えるようにする。 ・解説文は補助的なもので，絵だけで面白さやよさが伝わるようにかくよう伝える。	書画カメラ 作品 黒板に貼るアートカード4枚・目標カード
展開 27分	○どんな物語に仕上げようか，結末の部分を考えてかく。 ○吹き出しの言葉や解説文で，感じたことや考えたことを表す。 ○ 作品交流の仕方を知る。	◇なかなか思いつかない生徒には，今までのアートカードの流れからどのような結末がよいか決定させるようにする。 ・着彩もして，物語を仕上げた生徒は紙をなるべく見ずとも紹介できるように練習するように促す。 ■選んだアートカードを基に，自分なりの物語づくりに楽しんで取り組むことができたか。 (行動観察) ◇描画の技能面だけに着目せず，作品から引き出されたイメージや物語を思い付く発想・構想の面白さやよさにも着目するように鑑賞の視点を明確にする。	鑑賞の視点カード 学習の流れカード

	○ 完成した 4 コマ物語を、ペアを見つけながら発表する。 ・ 物語をわかりやすく発表する。 ・ 友だちの物語で、面白さやよさを発見したら「いいね！」シールを貼る。	・ 意味や、面白さやよさがわかりにくいときは質問をしてもよい。 ・ 友だちの物語を聞いて、新しい発想に気付けるように、いろいろな人と交流するようにする。 ■ 物語の面白さやよさに気付いて、友達にそれらを伝えることができたか。 (行動観察)	
まとめ 10 分	○ 本時の学習を振り返る。 ・ ワークシートに、友だちの作品のよかったところを見つけたり、自己評価をしたりする。	・ 互いの鑑賞が上手に進んでいた児童を紹介するようにする。 ◇ 互いのよかったところを、次なる作品づくりに生かせるように勧める。 ■ 物語の面白さやよさに気付いて、友達にそれらを伝えることができたか。 (ワークシート)	ワークシート

⑤ 本時の評価の観点と方法

選んだアートカードを基にした 4 コマの物語をつくり、物語の面白さやよさを友達に伝えることができたか。

(行動の観察) 【観賞する能力】

○ 板書計画

最後のオチの部分を考えてかいて、
できあがった 4 コマ物語を友達にしようかいしよう。

題 名

カード

言葉

カード

解説文

カード

かく

いいね！

をあげよう。

- 分からないところがあったら質問しよう。
- お話がわかるように、しようかいしよう。
- 形や色で注目してほしいところもしようかいしよう。

学習の流れ

- ① めあて・学習の流れを知る。
- ② アートカードを基に最後の「オチ」をつくる。
- ③ ふきだし文や解説文を書く。
- ④ 作品交流の説明を聞く。(11:15)
- ⑤ 友だちに紹介する。
- ⑥ ふりかえりをする。(11:30)

○ 資料・用意するもの

(教師) : コピーしたアートカード (生徒数分) ・ 黒板にはる目標, 学習の流れ, 鑑賞のカード ・ ワークシート (別紙)

(児童) : のり はさみ 筆記用具 色鉛筆