

小学5年2組 図画工作科学習指導案

指導者 三 桐 撰 夫

行ってみたい夢の世界を箱の中に工作で表す活動において、映像を使い作品の一部として自分を投影し、作品のよさや改善点について学び合う活動を行ったことは、発想や構想を深めたり広げたりし、表現意欲を高めることに有効であったか。

1 題 材 名 アートの中にとびこもう ～映像のトリックアート～

2 題材のねらい

作品の中に自分を投影して登場させた時に、映像効果の面白さや製作物と自分との関わりから表現方法の魅力に気付き、発想や構想を広げたり深めたりしながら、感性を働かせて造形表現を追求する力を高める。

3 授業の構想

(1) 次の文章は、「風からのおくりものをつくろう」3、4時間目の学習活動後の日記である。

今日、図工で新しい発見をしました。最初は、これを作ろうと思って考えていたけど、失敗してしまいました。青と赤と緑のポンポンを作る材料を、何に使いたいと思ったので、あまったプラスチックコップに4本ぐらいに分けて3カ所につけました。送風機をオンにすると、フワリとかんで落ちると思ったら、ひらひらしながらくるくる回ったり、うきあがって落ちてまた回ったり、落ちたりしたけど、新しい発見ができてよかったです。(児童A)

児童Aは、「風からのおくりもの」を作りながらそのよさや面白さについて試行錯誤を繰り返し、自分の気付きや考えを振り返っている。他の子どもの日記にも「もっと工夫したい。」「新しい発見があった。」などの言葉が多く見られ、追求しようとしている造形表現への意欲の高まりが感じられた。このように、本学級の子どもたちは、感性を働かせながら表現テーマや素材などの対象と好奇心旺盛に向き合い、体験したことをいかして自由に試行錯誤を重ね、自分の考えや友だちの意見を取り入れながら、表したいことを追求しようとするすることができる。

(2) 本題材では、行ってみたい場所や登場したい場面を「夢の世界」として箱の中につくる。絵のように平面で表すだけでなく、ダンボールの厚みを利用したり、絵の一部を浮かせて貼ったりすることで、奥行きを持たせることができる。簡単な作りであっても舞台のようにその世界観を表現することができる。また、その中に自分や友だちが映像で重なり合い、一体化して作品として表すことができるので、つくった夢の世界を十分に味わうことができる。

作品は写真画像として記録する。自分が作品中に入り、最も気に入った瞬間を作品として残すことができる。製作の過程で映像として自由に作品の中を動き回ることができるため、作品との関係を試すことができる。試しながら映像の効果を発展的に取り入れたり、箱の中の表し方について新たな工夫や改善点を見いだしたりすることができる。また、映像の可能性としては、動画として製作物と共に記録し、動画で作品を表すこともできる。

このような活動を通して、友だちとかかわり合い、多様な考え方や見方や表し方を共有することで工作に表す活動や鑑賞についての感性が高まり、造形表現における思考力・判断力・表現力が育成されるものと考えられる。

本学校園図画工作・美術科として願う豊かな学びの姿の一つに、「体験から感じ取り、体験をいかして自分らしい表現を追求しようとする姿」がある。そこで、子どもが自分や他者の学び方や表し方のよさを肯定的に認め合う姿や、発想や構想を見つめ直し、工夫を重ねて、より豊かな表し方にせまろうと

する姿を大切にしていきたい。

- (3) 本題材は、第5・6学年の目標(2)、内容A表現(2)、B鑑賞(1)、そして〔共通事項〕(1)ア、イに即している。A表現(2)については、題材やその指導方法において〔共通事項〕の視点で見直し、多様な素材に出会わせたり、自分の感覚や活動を通して形や色などの感じをとらえられるようにしたりする。用具や素材の使い方について、技術的な判断を繰り返す子どもの姿を大切にしたい。

導入時に表現テーマに出会わせると共に、映像という手段を用いて作品中で自由に動き回り、自分が登場する作品世界を十分に楽しみ味わえるようにする。そして、この1次では、映像の効果や魅力を十分に味わうと共に工作に表したい主題をつかみ、目的と手段を明らかにして、つくりたいことをはっきりさせることを大切にする。

2次から3次では、表したい自分の「夢の世界」について製作を進める中で、映像と重ね合わせ、作品中で動いて作品との関わりを試してみたり、合成された状態を写真に撮り作品全体の印象を吟味したりできるようにする。楽しみながら製作のイメージや見通しをもち、つくりたいものや表したいことへの発想を広げたり、深めたりできるようにする。

また、本題材では、自分だけでなく友だちが映像で作品中に参加することもでき、自然と仲間と関わりあいながら作品を味わい、よりよい表現について考えを交わし合うことができる。

本時は、第3次、7時間目である。試行錯誤の活動を経てつかんだイメージを仲間と共有したり、他者の感じ方の違いから新しい表現の可能性を見付けたり、自分の表現のよさを再認識したりする活動を行う。作品の完成に向け、よりよい表現の工夫を求めて、色や形がどうありたいのかを意識できるようにする。また、映像の効果のよさに気付き、表現の工夫として取り入れようとする子どもの取り組みを認める。

教師は、子どもが自分の考えと向き合う場面や子ども同士でかかわり合う場面においては、どのように感じたのか、自分の感じ方はどうだったのか、考えのもとになった根拠はどこにあるのかなどを明らかにするための「掘り下げる」はたらきかけを行い、しっかりと交流させるようにする。自分や友だちの表し方やその意図を十分にとらえることができれば、作品を通して、必要感をもって仲間と関わろうとする姿が期待できる。

ふりかえりの場では、ワークシートを用いて、自分の考えを確認したり新たな構想をつかんだりさせることで、「もっとよくしたい」「今度はこんな工夫や活動をしたい」という願いを強くもち、高い意欲を保ちながら造形表現を追求しようとする子どもの姿が期待できる。

4 展開計画 (全11時間 本時 7 / 11)

次	主 な 学 習	時	具体的な学習・内容 (◇印は、学び合い)
1	箱の中の夢の世界にとびこもう。	1・2	・箱の中に映し出された映像を見たり、自分が映し出される体験をしたりしながら、表現テーマの魅力味わう。 ・箱の中に表したいことを考えたり、どのように作るかを構想したりする。
2	飛びこみたい夢の世界をつくらう。	3～6	・表したいことを見付け、材料や作り方をいかして作品をつくる。 ・映像と作品を重ね合わせて試行錯誤し、組み合わせることの面白さや表し方のよさを見付け出す。
3	作品をよくする工夫をしよう。	⑦～10	◇作品のよさや面白さについて、色や形、動きや視覚効果など映像と製作物との関わりから、感じたり発想したりしたことを言葉で伝え合う。 ・自分の意図や考えと友だちの見解を比較しながら、形や動きの面白さを見付け出し、発想を広げながら自分の表し方の参考にする。
4	作品を味わおう。	11	◇完成した作品を見たり、作品中に映像として参加したりしながら、色や形、視覚的な効果を手掛かりに、表現のよさを味わい楽しむ。

5 本時の学習

(1) ねらい

自分や友だちの作品を見たり映像を通して作品に入り込んだりすることで感じたことを伝え合い、感じ方の違いや互いの表し方の特徴やよさに気付くことで、発想を広げたり深めたりしながら自分の作品に取り入れることができる。

(2) 展開

学習場面と子どもの取組 (◎は、学びをいかしている子どもの姿)	教師の支援と願い・評価
<p>1. 前時を振り返り、学習の見通しをもつ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 自分のポーズと作品の表し方とのつながりに注目して考えて、作品をよくするヒントを見つけてつくろう </div> <p>2. 自分や友だちの作品を見たり、お互いの作品に参加したりして見て、面白さやよさを伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> 友だちの夢のお店に入ってみたいな。店員の服を作ってみたらどうかな。 作品のドラゴンを動かしたら、映像の自分と戦うことができるよ。 みんなの作品に世界旅行して、記念撮影をしたくなったよ。 探検する洞窟に奥行きを出すにはどうしたらいいかな。 <p>3. 新しい発見・工夫点・改善点をいかしてつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 小道具をもっとたくさん作るといいな。 PPテープを使うと映像の中で自分が降っているようになるよ。傘を持って映りたいな。 <p>◎自分を大きく映すと町の中に巨大な怪獣が現れたみたいだよ。町が壊れているように作りかええたくなったよ。</p> <p>4. 本時を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 友だちの作品に入ってみたら、自分の作品にも役立つアイデアを思い付いたよ。 	<p>・作品についての意図や考えを、ワークシートを用いて確認し活動の方針を明らかにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">—— 評価の観点（発想・構想の能力） ——</p> <p>感じ方の違いや互いの表し方の特徴やよさを伝え合い、発想を広げたり深めたりしながら自分の作品に取り入れている。</p> <p style="text-align: center;">【評価方法 発言・ワークシート】</p> <p>支援</p> <p>映像とのつながりを意識させたり、友だちの作例から形のよさや動きの面白さに注目させたりして、参考にするように促す。</p> </div> <p>・自分なりにとらえた作品の形の面白さや映像との組み合わせによる効果やそのよさの具体的な説明について、根拠や理由を伴う意見のよさを認める。</p> <p>・子どもの願いや必要感に応じながら学び合う場を提供し、学級全体に広げたり、個の追求に返したりする。</p> <p>・部分的にあるいは全体的に作品をとらえ、場面設定や空間の作りを意識できるようにする。</p> <p>・作品中の形や工夫された動きの特徴に気付けるようにする。</p> <p>・映像の効果や投影された人物の動きと作品の表し方のよさとの関連について気付けるようにする。</p> <p>・理由や根拠を問い返しながら、意図や考えを明らかにするように促す。</p> <p>・技能的な支援は積極的に行う。</p> <p>・製作過程を画像として記録に残しながら、子ども自らが学びを振り返り、表現の広がりや素材についての考え方の変化について意識できるようにする。</p>

(3) 思考力・判断力・表現力の評価

評価基準	A	B	C
	製作物と映像との関連性をとらえて見付け出し、表したいことについて新たな構想や表現方法をつかみ取り、発想を広げたり深めたりしながら、よさを取り入れようとしている。	見付けたことや感じたことを伝え合い、表したいことの形や材料を見直し、発想を広げたり深めたりしながら、よさを取り入れようとしている。	形のよさや映像との関連を全くとらえられず、表したいことや形や材料を意識することなく漠然とつくろうとしている。