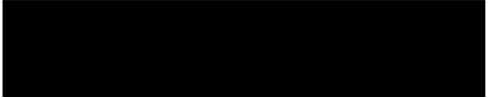


検印

第2学年1組 図画工作科学習指導案

令和3年11月15日(月) 第2校時



1 題材名「アートカードであそぼう」

2 題材について

(1) 題材観

本題材「アートカードであそぼう」は、アートカードのゲームを通して、友達と話したり聞いたりして楽しみながら作品への理解を深めていく活動である。グループで話し合うことで、様々な観点から作品を鑑賞し、今後の図工の作品作りへの興味・関心が高まるようにしていく。また、普段、美術館にあるような美術作品をじっくりと見る機会はほとんどなく、親しみのある児童も少ないと考えられる。じっくりと作品を見て、特徴をおさえることで、少しでも作品に親しみをもてるようにしたい。

(2) 児童の実態

本学級の児童は、絵を描いたり、作品を作ったりすることが好きな児童が多く、初めて出会う題材や新しい技法に意欲的に取り組むことができる。できた作品を友達と見合う鑑賞の活動にも意欲的に取り組み、できるだけたくさんのいいところを見つけようとしている姿が見られる。一方で、「色がきれい」「楽しそう」といった、一言の感想でまどめてしまうことも多い。

(3) 指導観

指導に当たっては、普段じっくり観ることが少ない美術館などの作品の写真が手元で見ることができるアートカードを用いて、作品を細かなところまでじっくり観られるようにする。また、タブレットを用いた学習や、グループでの話し合いの活動を設定することで、自分だけでは気付くことができなかった観点でも作品を観たり、言葉で表現したりして、主体的に学び、知識を身に付けられるように学習を進めていく。

3 研究主題とのかかわり

「個別最適な学びと協働的な学びの実現を目指す授業改善」
～ICTの効果的な活用を通して～

【仮説1】個別学習の場面でICTを効果的に活用し、指導や学習の個性化を図る個別最適な学びを実現させれば、「困難な課題に立ち向かい、様々な人々と力を合わせて解決し、よりよい未来を創ろうと考え行動する力」が育成されるであろう。

【手立て】ミライシードのオクリンクで鑑賞カードを配布することで、個々の活動時間を確保するとともに、学習意欲の向上を図る。

【仮説2】協働学習の場面でICTを効果的に活用し、多様な他者と協働しながらよりよい学びを生み出す協働的な学びを実現させれば、「困難な課題に立ち向かい、様々な人々と力を合わせて解決し、よりよい未来を創ろうと考え行動する力」が育成されるであろう。

【手立て】共同編集アプリを活用することで、自分の考えを伝え、グループの友達と気付きや考えを共有していく。

SDGs4:「質の高い教育をみんなに」

ESDの視点:(4)「コミュニケーションを行う力」

⇒自分の気持ちや考えを伝えるとともに、他者の気持ちや考えを尊重し、積極的にコミュニケーションを行う力

4 単元の目標

- (1) アートカードを鑑賞するときの自分の感覚を通して、形や色のよさやおもしろさに気づくことができる。
(知識及び技能)
- (2) 形や色などをもとに、アートカードの作品のよさやおもしろさ、表し方などについて感じ取ったり考えたりして、自分の見方や感じ方を広げることができる。
(思考力、判断力、表現力等)
- (3) つくりだす喜びを味わい、楽しくアートカードで想像を広げたり、友達の感じ方の違いやよさを互いに認め合ったりする鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。
(学びに向かう力、人間性等)

5 単元計画(全2時間)

第1時 (本時)	アートカードを見て、作品のよさやおもしろさ、表し方などについて感じたことを話し合う。
第2時	見つけたお気に入りの作品の良いところを生かして、作品の仲間になりそうな絵を描く。

6 本時の学習指導(1/2時間)

(1) 目標

形や色などをもとに、アートカードの作品のよさやおもしろさ、表し方などについて感じ取ったり考えたりして、自分の見方や感じ方を広げることができる。
(思考力、判断力、表現力等)

(2) 展開

時間	学習活動	教師の発問(◎) 予想される児童の反応(・)	指導上の留意点(○) 評価(◆)支援(⇒) ☆研究主題との関わり
導入 7分	1 アートカードの作品を観る。	◎美術館の作品を見てみましょう。どんな感じがしますか。 ・ふしぎな形のものがある。 ・いろいろな色が使われている。	○作品に対して感じた素直な気持ちを発表させる。
	2 作品の仲間分けゲームをする。	◎カードの仲間分けをしましょう。どんな仲間分けができますか。 ・似ている色同士でまとめられそう。 ・似ている形同士でまとめられそう。 ・絵が似ている同士でまとめられそう。	○いろいろな仲間分けの仕方があることや、同じ作品でも別の仲間にも入れることができることに気付かせる。
展開 30分	3 本時の課題をつかむ。	さくひんのいいところを見つけてつたえ合おう	
	4 作品の良いところに気づく。	◎作品のいいと思うところを見つけよう。 ・形がおもしろい。 ・見たことない色がある。 ・不思議な形。	○個で考え、一人一人の思考の時間を確保する。 ☆オクリンクでカードを配布し、思いついたことをたくさん書かせる。
	5 グループで共有する。	◎見つけた作品のいいところを、班の友達と話し合しましょう。友達と似ているところがあつたらまとめましょう。 ・私と同じところに気付いているね。 ・自分だけでは気付けないところがあつた。	☆Google jamboard を使い、グループで付箋を書きながら、注目した観点ごとにまとめさせる。 ⇒色や形、全体の様子など、観点ごとにまとめられるように支援する。 ○グループで考えを共有したり、発表したりすることで、新たな見方ができることに気付けるよう、声かけをする。
	6 全体で交流する。	◎グループで見つけた、作品の良いところを発表しましょう。 ・形が工夫されている。 ・～の部分の色の使い方がきれい。 ・自然の物も、作品になる。 ・色の塗り方にもいろいろある。	○グループごとに違う作品の良さを見つけ、作品の見方が広がるよう細かい部分に注目させる。 ☆大型提示機を使い、グループごとの気づきを共有する。
まとめ 8分	7 お気に入りの作品を見つけ、振り返りをする。	◎お気に入りの作品を選びましょう。決めた作品のどんなところが良いか、理由も書きましょう。	○他のグループが見つけた理由や作品も選ぶことができることを伝える。 ◆形や色などをもとに、アートカードの作品のよさやおもしろさ、表し方などについて感じ取ったり考えたりして、自分の見方や感じ方を広げている。【思・判・表】