

1 題 材 A表現(2)「カーミン星の な生き物！」

2 目 標

進んで材料にかかわり、自分の思いに合わせて工夫して表現しようとしている。

(造形への関心・意欲・態度)

材料から気付いたり感じたりしたことから表したいことを見付けて、表し方を考えることができる。

(発想・構想の能力)

自分の思いに合わせて、表し方を選んだり組み合わせたりしてつくることができる。

(創造的な技能)

自分や友だちの表現のよさや工夫に気付くことができる。

(鑑賞の能力)

3 題材の学習について

(1) 題材観

第1学年及び第2学年のA表現(2)では、自分の表したいことを、好きな色を選んだりいろいろな形をつくったりして考えながら表すこと、その過程で造形活動の基礎的な能力を伸ばすことをねらいとしている。

本題材は上記のねらいと「材料に身体ごとにかかわり、全身で感じる」「材料体験から得た感覚や気持ちから思いを持ち、様々な操作や行為、活動を生み出していく」という低学年の児童の実態をふまえ、材料にかかわり気付いたことや感じたことを基に自分の表したいことを見付け、表し方を選んだり組み合わせたりして思いのままに表すことをねらいとしている。材料である紙の短冊は低学年の児童にとっては、折ったりねじったりなど、加工のしやすい材料である。また、接着の用具としてステープラーを使用することにより、簡単にしっかりと接着でき、そこから組み合わせたり重ねたりするなど、表現をさらに広げることができる。児童が材料に十分にかかわる中で、気付いたことや感じたことから思い付いたことを試し、試してはつくるなど、自分自身が活動を生み出し、思いのままに表すのに適した題材である考える。

(2) 児童の実態

本学級の児童は、これまで折り紙などで紙を折った経験がある。しかし決まった折り方をなぞるだけで、自分だけで紙の表し方を工夫する学習は経験していない。また、前題材の表現活動の児童の実態からは、発想の基となったのが材料とのかかわりを挙げた児童が一番多かったが、アイデアにつまったときは、友だちや教師に聞く児童が多く、材料に立ち戻る児童が少ないことが分かった。そこで、材料のよさや可能性を児童自身が感じられるような学習過程を工夫することが大切だと考えた。

(3) 指導観

以上のような実態をふまえ、児童が気付いたことや感じたことを基に思いのままに表せるようにするためには、材料にかかわる場面で児童自身が表現につながるイメージを持てるような学習活動を工夫・改善することが必要だと考えた。まず学習前半に材料に十分にかかわる時間を確保し、その中でいろいろな表し方を、児童自身が見付けたり体験したりできるようにしていく。ここでは短冊状の紙にあえて材料を限定することで、発想がより働くようにさせたい。材料とのかかわりの中で身体の感覚を生かした視点をもって鑑賞活動を行うことで、材料の形や色、動き方や動かしたときの音など、材料の特徴を多面的にとらえらえたり、表し方のよさやおもしろさについて気付いたり感じたりできるようにしていく。またその気付きや感じを友人と交流したり試したりすることで、表したいことを見付けたり、表し方を選んだり組み合わせたりして表現へのイメージを誰もがもてるようにしたい。また、ストーリー性のある題材設定をすることにより、児童が楽しみながら自分なりの「カーミン星の な生き物！」をつくりだす姿を期待したい。

4 学習計画（6時間取り扱い）

次時 間	学習活動・内容	関心	発想 構想	創造	鑑賞
1	1				
2	1				
3	3 (本時)				
4	1				

共通事項 ・身体感覚を生かした視点で材料とかかわりながら、形や色をとらえ、その視点から自分の表したい「 な生き物」について、イメージをもつ。

5 本時の学習

(1) 目標 気付いたり感じたりしたことを基に自分の「カーミン星の な生き物！」のイメージをもち表し方を考えてつくる。

(2) 準備・資料

教師 …… カラードフォルム，色画用紙，模造紙，参考作品，ワークシート

児童 …… はさみ，ホッチキス

(3) 展開

努力を要する状況の児童への手立て

	学習活動・内容	指導 手立てを講じた学習場面での評価
つ く る 試 す 交 流 つ く る	1 学習課題をつかむ カーミン星の な生き物 をつくろう！	・カーミン星からのメッセージを再度聞き 学習の見通しがもてるようにする。 ・まほうずかんを振り返らせることで、自分 の気付きや感じを大事にさせたい。
	2 「カーミン星の な生き物」に ついてイメージをもつ。 ・ にはいる言葉から ・魔法図鑑の気付きや感じから ・材料や生き物のもとをから ・みんなの研究から ・お試しコーナーから ・ヒントコーナーから ・アイデアスケッチを描きながら ・友だちや先生と相談して ・ な生き物紹介カードを書きな がら	・発想・構想の方法を具体的にいろいろと示 し、試させることでいろいろな発想がふく らむようにする。 ・ヒントコーナーでは組み合わせのおもしろ い生き物のもとや、生き物のもとの見立 てのおもしろい例などを紹介し、発想の手 がかりとなるようにしたい。 ・ な生き物紹介カードは最後の鑑賞で 使うものだが、生き物の設定を想像して 書き込むことにより(住んでいるところは？ 得意技は？など)具体的なイメージがもて るようにする。
	3 な生き物をつくる。 自分の思いに合わせて試したりつく ったりできるようにする。 ・お試しコーナー ・ヒントコーナー	発想・構想の能力(観察) ・気付いたり感じたりしたことを基に自分 の「カーミン星の な生き物！」のイ メージをもつ。 なかなか思い付かない児童には教師とが いっしょにいろいろなコーナーを試し、気付 きを引き出す中で具体的なイメージがもて るようにする。
	4 製作途中で「ほめほめタイム」 を設定し、自由に作品を見合う。	・「ほめほめタイム」では、相手に何がど のようによかったのか、具体的に伝えられ るようにする。
	5 試したり交流したりしたこと からさらに表現を広げてつくる。	発想の能力・創造的な技能(観察・作品) 交流したり試したりしたこと から自分の思いに合わせて、表し方を選んだり組み 合わせたりしてつくる。
	6 後片付けと学習のふり返りをする。	活動が停滞している児童には、思いに合う ような表し方をいくつか紹介し、見通てる ようにする。 ・学習カードで学習状況をふりかえる。