

小学校図画工作科

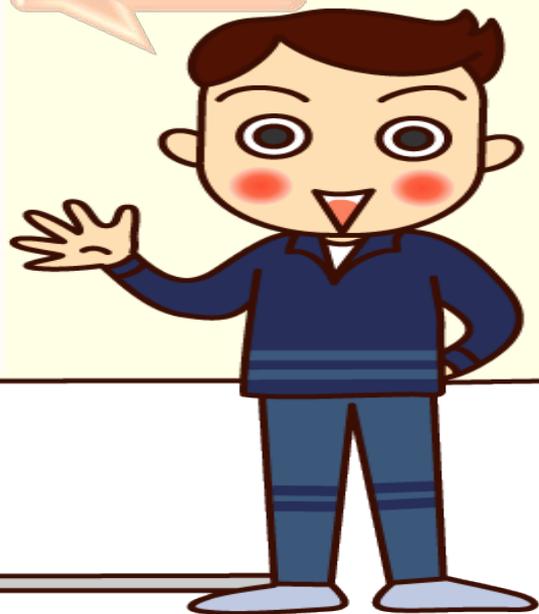
「小学校におけるプログラミング的思考を育む授業づくり」
— 図画工作科における ICT を活用した授業実践を通して —

第 3 学年「大きなものがたり」学習指導案

本研究では、物語から想像したことを絵に表す造形活動で、創造的な思考が深まる図画工作科の授業づくりを通して、児童自らが活動の手順を考え、筋道を立てた表現活動を進める、その手立てを考えました。

具体的には、子どもたちが、「スモールステップ」で体験を積み重ね、ICTを効果的に活用したり、試行錯誤を行う時間を確保したりしながら、自分の意図した活動を進める過程で、プログラミング的思考を育成することをめざしました。

研究の目標



～ 目次 ～

1	題材名	p. 1
2	題材観	p. 1
3	指導観	p. 1
4	題材の目標	p. 1
5	題材の評価規準	p. 2
6	研究主題のための手立て	p. 2
7	手立てを盛り込んだ単元指導計画	p. 3
8	各時間の学習展開例	p. 4 ~ 11

第3学年 図画工作科 学習指導案

1 題材名

大きなものがたり

(A表現 (2) 絵に表す活動 ア 発想や構想の能力と活動の概要
イ 発想や構想の能力と活動の方法

B鑑賞 (1) 作品などを鑑賞する活動 イ 鑑賞の能力と活動の方法)

「まんげつの夜、どかんねこのあしがいっぼん」より 朽木 祥 (著) 片岡 まみこ (絵) 小学館

2 題材観

本題材は、小学校学習指導要領図画工作 第3学年及び第4学年の目標(2)「材料などから豊かな発想をし、手や体全体を十分に働かせ、表し方を工夫し、造形的な能力を伸ばすようにする。」に基づき、内容「A表現(2)「感じたこと、想像したこと、見たことを絵や立体、工作に表す活動を通して、次の事項を指導する。」及び〔共通事項〕(1)を受けて設定している。

この題材については、次の事項「ア 感じたこと、想像したこと、見たことから、表したいことを見つけて表すこと。」「イ 表したいことや用途などを考えながら、形や色、材料などを生かし、計画を立てるなどして表すこと。」「ウ 表したいことに合わせて、材料や用具の特徴を生かして使うとともに、表し方を考えて表すこと。」のねらいを達成するために、物語を読んで、感じたことや絵に表してみたいことなどを表すものである。お話の主人公になって、わくわくしたり楽しかったりしたことをみんなに伝えようとする気持ちで表すことを期待し、豊かに発想しながら絵に表す活動である。

物語絵を製作する上でのポイントを整理するにあたって、大切なことは、一つ目として、児童が場面の様子や雰囲気、登場人物の気持ちを感じ取り、自分なりの思いをもつことである。その際、電子黒板による映像の提示や、音響効果の利用などの工夫により、物語の内容を、よりイメージしやすくし、児童の表現活動の意欲の喚起につなげる。

二つ目に、自分の思いが相手に伝わるように、画面構成を考えながら自分らしい表現方法を見付けることである。ここでは、アイデアスケッチを行う際に、ICTを活用し、タブレットPCを活用した構想画の作成を行う。この一連の流れの中で、「イメージカード」を手がかりに、試行錯誤を伴いながらアイデアスケッチや下絵につなげる。

三つ目は、児童が感性を働かせて、感じた思いを形や色として、視覚的に表現することである。形や色は、見る人に様々なイメージを与える。そこで、ここでもICTを活用し、タブレットPCの画面上で、彩色の際に何回も描いたり描き直したりを繰り返して、イメージを膨らませた上で、徐々に自分の思いに近付けていく試し塗りを取り入れる。自分の気持ちを表現することに戸惑いやためらいを感じる児童にとって、ICTを効果的に活用することは、表現意欲をかき立てる一つの手段となる。また、実際の彩色では、思いを具現化につなげる上で、自由に表現できる試し活動を行う体験は、発想や構想する力を高める上で有効であると考えられる。

3 指導観

図画工作科においては、一人ひとりの思いつきや感じたこと、想像したこと、見たことなどから、自分の表現したいことを追究していく創造活動の展開が期待される。「個別学習」や「協働学習」による創造活動に広がりをもたせることや、造形活動の見通しを立てて試行錯誤することで、新たな発想や構想を生み出したり、異なる視点からよさや面白さを感じ取ったりすることができる。と考える。

本研究では、物語から想像したことを絵に表す造形活動で、ICT(タブレットPC)等を効果的に活用し、いろいろな表現技法の工夫による試行錯誤を伴った造形体験により、創造的な思考の深まりを大切に授業づくりを行う。このことは、児童が自分の思いを絵として具現化する活動の手順を導き出し、筋道を立てた表現活動を進めることとなり、児童のプログラミング的思考を育むことにつながると考える。

本題材では、児童のプログラミング的思考を育む活動を通して、物語の中で心ひかれた場面の様子や登場人物の気持ち、雰囲気などがよく感じ取れるように、工夫して絵に表すこととする。

4 題材の目標

・物語の好きな場面から、想像の世界を絵に表すことを楽しむ態度を育てる。

(造形への関心・意欲・態度)

- ・物語の表したい場面の様子を自由に想像し、自分の表したいことを思い付き、色や構成などを考え、表したいことの見通しをもつ。
(発想や構想の能力)
- ・場面の感じが絵に表せるように、主人公の位置や周りのものの入れ方、色の使い方を工夫する。
(創造的な技能)
- ・友達の活動や作品を見て、表し方の違いに気付き、互いのよさや表現の工夫などを見付け合う。
(鑑賞の能力)

5 題材の評価規準

造形への関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
物語の好きな場面の様子を想像し、絵に表すことを楽しもうとしている。	物語の好きな場面を選んで様子を想像しながら、表し方を考えている。	表したい場面の様子を想像しながら、表したいものや描画材の使い方を考え、工夫している。	自分の作品の工夫したところや、友達の作品のよさや面白さを感じ取っている。

6 研究主題のための手立て

【手立て(1) 導入の工夫】

児童が製作に対する興味や関心を高めるために、物語との出会いを大切にする。物語の内容がイメージしやすいように映像や写真、効果音などを用意し、ICTを活用してねらいにせまる。

【手立て(2) 「学習カード」・「イメージカード」の活用】

児童が、「学習カード」や「イメージカード」を活用し、自分の作品づくりのために、自分が表したいイメージを言葉として視覚的に書き表すことで発想や構想の一助とし、自分のイメージに近付ける。

【手立て(3) プログラミング的思考を育む取組】

- ① アイデアスケッチの発想到悩む児童がいたら、タブレットPCを活用して、自由に描いたり消したりできるパソコンの利点を生かして、自由描画による構想画を作成し、自分のイメージに近付ける。
- ② 児童の発想や構想を具体化するための支援の方策として、タブレットPCに下絵を取り込んだ画像に彩色の試し描きを行い、試行錯誤を伴いながら見通しをもった創造活動を展開する。
- ③ 毎時間の活動終了時には、児童がタブレットPCを使って撮影した記録写真を「ポートフォリオ」として撮り溜め、作品集としてデータ保存する。また、次時の始めには、前時までの活動を振り返り、視覚的に自己の学びを確認し、客観的な振り返りを行う。さらに、作品完成後は、「ポートフォリオ」を有効活用した鑑賞活動を行う。

指導者は、児童がデータ保存した活動記録を、単元末の評価として活用する。

これらの取組は、児童が、自分の思いを、より視覚的に具現化するために、その手順を考える活動となり、プログラミング的思考の育みにつなげる。

【手立て(4) 学び合いタイム】

各学習過程に「学び合い活動」を中心とした言語活動の場を設定する。表したいイメージや工夫などを伝え合ったり、感じたことを共有したりする活動を行うことにより、学習活動の活性化を図る。

また、「アピールカード」や「鑑賞カード」の記入を行い、自他の作品のよさや面白さを感じとったりするようにする。

【手立て(5) ICT活用により期待される効果】

- ・変化する活動過程の記録がタブレットPCで容易に保存できる。
- ・児童は写真を残すことで、次々と新しい発見や工夫を生かして活動を変容させられる。
- ・一つの表現で締結せず、新しい工夫をしようという意欲が芽生えやすい。
- ・瞬時に大画面表示できることで、子ども同士の共有ができる。
- ・中間発表による鑑賞活動が素早くでき、次の表現にアイデアを応用し易い。また、賞賛を受けやすい。
- ・結果としての作品のみを評価するのではなく、活動過程での発見や工夫の様子を見取ることができる。
- ・タブレットPCでこまめに記録させることによって、教師が複眼的に児童の記録を評価できる。

7 手立てを盛り込んだ単元指導計画（第3学年 全8時間）

時	主な取組	児童の活動	活動のねらい	評価規準
<p>1. 題材名 「まんげつの夜、どかんねこのあしがいっぽん」</p> <p>2. 単元目標 物語の好きな場面を選び、様子を想像しながら絵に表す。</p>				
1	導入 発想	<ul style="list-style-type: none"> 物語を聞いて絵に表すことに興味・関心をもつ。 	<p>【導入の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎物語との出会いを大切にす。 ・映像や効果音などを用意し、様子がイメージできるように雰囲気づくりをする。(ICT活用：タブレットPC、電子黒板) <p>【「学習カード」の活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎「学習カード」を活用し、表したい内容を明確にする。 <p>【「イメージカード」の活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎「イメージカード」を活用し、描きたい場面の様子を具体的に記入し、主題を明確にする。 <p>※「イメージカード」内のカテゴリーの例</p>	<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>物語の好きな場面の様子を想像し、絵に表すことを楽しもうとしている。</p>
2	構想	<ul style="list-style-type: none"> ・物語の中から絵にしたい場面を見付け出し、「学習カード」に書く。 ・描きたい場面に登場する人物や様子などについて「イメージカード」に書く。 	<p>プログラ밍的思考を育む取組</p> <p>【タブレットPC活用による構想画の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タブレットPCを活用し、自由に描いたり消したりできるパソコンの利点を生かして、試行錯誤しながら絵を描き、自分のイメージに近づける。 ・自分が描きたい場面の様子が表現できるように、友達と話し合いながら、構想画を考える。 <p>◎「学習カード」や「イメージカード」、構想画を参考にする。</p>	<p>【発想・構想の能力】</p> <p>物語の好きな場面を選んで様子を想像しながら、表し方を考えている。</p>
3	構図	<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな絵を比較し、構図による印象の違いを考える。(動き、重なりなど) ・「大きさ」や「動き」などの視点から、自分が描きたい場面の様子が表現できるように構図を考える。 	<p>【学び合いタイム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎構想がしやすくなるように交流の場をもつ。(全休) 構図による印象の違いを考える。 <p>↓</p> <p>(個人) 自分の構図を考える。</p>	<p>【発想・構想の能力】</p> <p>想像を膨らませて自分が描きたいことを考えている。</p>
4	下絵	<ul style="list-style-type: none"> ・画用紙に下絵を描く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「イメージカード」やアイデアスケッチを確認し、自分のイメージする下絵が描けるようにする。 	<p>【創造的な技能】</p> <p>画面構成を工夫して表現している。</p>
5	彩色	<ul style="list-style-type: none"> ・タブレットPC上で自分の下絵を撮影した画像に、色の試し塗りを行う。(ICT活用：タブレットPC) ・全体のバランスを見ながら仕上げる。 	<p>プログラ밍的思考を育む取組</p> <p>【ICTを活用した試し活動の工夫】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タブレットPC上で下絵の画像に試し塗りをし、試行錯誤を伴いながら、できあがりの見通しがもてるようにする。 	
6	(完成)	<ul style="list-style-type: none"> ・自分が表したいことが描き表せるように、資料を参考にしたり、「お試し活動」をしたりしながら彩色する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>筆のタッチによる表現の工夫 色を混ぜて新しい色をつくる工夫 色を重ねることによる表現の工夫 水の量を調節することによる色の濃淡の工夫 など</p> </div>	<p>プログラ밍的思考を育む取組</p> <p>【いろいろな表現技法の工夫による試行錯誤を伴う活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな彩色の方法を紹介し、学習活動への意欲を高める。 ・表したいことが描き表せるように、混色や彩色の方法を試すことができる「お試し活動」を設定する。 ・お試し活動での試行錯誤による体験や児童同士の交流により、創造的な思考を深める手がかりにする。 ・効果的な表現を他の児童に紹介しながら、表現のよさを広げられるようにする。 	<p>【創造的な技能】</p> <p>表したい場面の様子を想像して、表したいものや描画材の使い方を考え、工夫している。</p>
7	鑑賞	<ul style="list-style-type: none"> ・「アピールカード」に自分の作品についての工夫点を記入する。 ・タブレットPCを活用して、自分の作品ができあがるまでの過程や完成作品について発表する。(ICT活用：タブレットPC) ・友達の作品を見て感じたことや気付いたことを「鑑賞カード」に記入する。 ・自分の表現との違いに気付く。 	<p>【ICTを活用した鑑賞活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タブレットPCに撮り溜めた写真をスライド表示して、取組過程を客観的に振り返るようにする。 <p>【学び合いタイム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達の作品を鑑賞し、表現のよさや面白さを感じ取る。 <p>【「振り返りシート」の活用】※毎時間記入</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「振り返りシート」で、学習活動を客観的に振り返る。活動の方向性や創造的な思考の深まりを確認する。 	<p>【鑑賞の能力】</p> <p>自分の作品の工夫したところや、友達の作品のよさや面白さを感じ取っている。</p>
8		<p>単元を通した創造的な思考の深まりの確認</p>		

「スモールステップによる体験の積み重ね」「試行錯誤による表現方法の追究」「振り返りシートによる創造的な思考の深まりの確認」

◎自分の思いを絵にする活動の手順を考え、筋道を立てた表現活動により、プログラ밍的思考の育みにつなげる。

8 各時間の学習展開例

指導計画（8時間扱い）

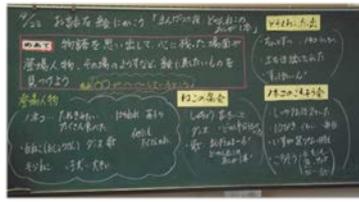
本時の学習 1・2時間目／8時間

1 本時	2 本時	3	4	5	6	7	8
------	------	---	---	---	---	---	---

ねらい

物語の中で、心ひかれた場面の様子や登場人物の気持ちを感じ取り、作品づくりに向けた見通しをもつ。

本時の展開

過程	時間	○主な学習活動	・指導上の留意点 【 】手立て ◎ICTの活用の仕方	評価規準 【観点】	
つかむ 深める	5分	1. 学習課題をつかみ、活動の見通しをもつ。 お話をきいて、心にのこった場面や登場人物、その場のようすなど、自分が絵に表したい場面を見つけよう			
	15分	2. お話と出会う ○「まんげつの夜、どかんねこのあしがいっぱい」を聞く。 <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;"> 朽木 祥 (著) 片岡 まみこ (絵) 小学館 </div>  </div>	・自分が主人公になったつもりで想像しながら物語を聞くようにする。 【手立て(1)導入の工夫】 ・お話との出会いを大切に。 ◎本の内容がわかるように、電子黒板に文字を拡大し、補足説明をしたりしながら読む。 ・後からお話をイメージして絵を描く心づもりでお話を聞くように促す。 ◎ICT活用：タブレットPC、電子黒板	【関・意・態】 お話を聞いて絵に表すことに興味・関心をもち、	
	5分	○お話の内容について、あらすじをつかむ。(全体)	【手立て(4)学び合いタイム】 ・話に出てきた人物や場面を全体で確認する。 		【手立て(4)学び合いタイム】 ・話に出てきた人物や場面を全体で確認する。 
	10分	3. 自分が絵に描いてみたい場面を思い出し、「学習カード」に書く。	【手立て(2)学習カード】 ・「学習カード」を活用し、自分が描きたい場面のイメージを言葉で明確に表現する。 ・「□が△しているところ」という形式で記入させる。		【関・意・態】 表現したい自分の考えやその様子や気持ちを実際に絵に表すことに取り組もうとしている。
10分	4. 登場人物の気持ちや場面の雰囲気を想像して、一番描きたい登場人物や場面にしばって、主題とその説明を「イメージカード」に簡単に書く。	【手立て(2)イメージカード】 ・「一番中心にかきたい人やもの」、「人やもの様子」、「おもに使いたい色」などについて簡潔に書いた後で絵の主題を書き、イメージを明確にする。			

<p>まとめる</p>	<p>25分</p>	<div data-bbox="411 114 703 495" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="320 506 515 566" data-label="Section-Header"> <p>発想する</p> </div> <p>5. 登場人物や登場する物など物語の構成に必要なものを考え、「イメージカード」を参考に、アイデアスケッチをする。</p> <p>6. 「イメージカード」を基に、タブレットPCを活用して、自由描画による構想画を作成する。</p> <div data-bbox="422 824 675 969" data-label="Image"> </div> <p>7. 構想画を基に、アイデアスケッチをする。</p> <div data-bbox="422 1021 675 1178" data-label="Image"> </div> <p>8. 友達の製作途中のアイデアスケッチを鑑賞する。</p> <p>9. 本時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 今日の感想や今後の見通しを「ふりかえりシート」に記録する。 自分の作品に対する友達からのアドバイスを記録する。 タブレットPCで、途中の作品を撮影・保存する。 <p>・後片付けをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 「イメージカード」に書く際には、「印象に残った場面」、「登場人物の気持ち」、「物語の雰囲気」などの表現の核(キーワード)となる言葉に注目させ、表したい場面が明確にイメージできるようにする。 <p>※文章表現が十分ではなくても、イメージがもてていれば認めるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> アイデアスケッチは、鉛筆を使い、必要に応じて色鉛筆で彩色する。 <div data-bbox="802 741 1265 947" data-label="Section-Header" style="border: 1px solid red; padding: 5px;"> <p>【手立て (3)①プログラミング的思考を育む取組】 ・「イメージカード」を活用し、自由な発想で、構想を練り進める活動により、自分のイメージに近付ける。</p> </div> <p>◎タブレットPCは、あくまで発想や構想の手助けとし、実際には「学習カード」に描く。</p> <div data-bbox="823 1182 1265 1458" data-label="Section-Header"> <p>【手立て(4)学び合いタイム】 ・学級全体で交流し、途中作品を見て気付いたことや感想を伝え合う。 ・「イメージカード」に記入したことばを基に、描きたい場面を説明する。 ・友達の作品を自由に鑑賞し、表したいイメージを一層明確にしたり広げたりする。</p> </div> <div data-bbox="823 1664 1265 1816" data-label="Section-Header"> <p>【手立て(5) ICT活用により期待される効果】 ◎毎時間の最後に、タブレットPCによる作品の撮影を児童自身が行い、写真を撮り溜め、活動の振り返りがしやすいようにする。</p> </div> <p>◎撮り溜めた画像は、次時以降、活動途中の進捗状況について交流ができるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 情報機器の扱いに注意しながら、協力して使った道具の後片付けをする。 (タブレットPC、「学習カード・イメージカード」、「ふりかえりシート」) 	<p>【発想や構想の能力】 心が動いた場面の様子や、自分の思いが表現できるような場面の構成を考えている。</p>
	<p>10分</p>	<p>9. 本時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 今日の感想や今後の見通しを「ふりかえりシート」に記録する。 自分の作品に対する友達からのアドバイスを記録する。 タブレットPCで、途中の作品を撮影・保存する。 <p>・後片付けをする。</p>	<p>◎タブレットPCは、あくまで発想や構想の手助けとし、実際には「学習カード」に描く。</p> <div data-bbox="823 1182 1265 1458" data-label="Section-Header"> <p>【手立て(4)学び合いタイム】 ・学級全体で交流し、途中作品を見て気付いたことや感想を伝え合う。 ・「イメージカード」に記入したことばを基に、描きたい場面を説明する。 ・友達の作品を自由に鑑賞し、表したいイメージを一層明確にしたり広げたりする。</p> </div> <div data-bbox="823 1664 1265 1816" data-label="Section-Header"> <p>【手立て(5) ICT活用により期待される効果】 ◎毎時間の最後に、タブレットPCによる作品の撮影を児童自身が行い、写真を撮り溜め、活動の振り返りがしやすいようにする。</p> </div> <p>◎撮り溜めた画像は、次時以降、活動途中の進捗状況について交流ができるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 情報機器の扱いに注意しながら、協力して使った道具の後片付けをする。 (タブレットPC、「学習カード・イメージカード」、「ふりかえりシート」) 	

本時の学習 3・4時間目／8時間

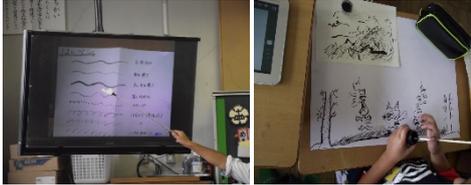
1	2	3 本時	4 本時	5	6	7	8
---	---	------	------	---	---	---	---

ねらい

物語の中で、心ひかれた場面の様子や登場人物の気持ち、雰囲気などがよく表れるように、いろいろと試しながら構成を考える。

本時の展開

過程	時間	○主な学習活動	・指導上の留意点 【 】手立て ◎ICTの活用の仕方	評価規準 【観点】
つかむ	10分	1. 前時の活動を振り返る。 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; display: inline-block; margin-top: 10px;"> Point! 思考の深まりを自分の言葉で表現し、視覚的に確認 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・「ふりかえりシート」の確認 ・タブレットPCによる活動の振り返り 	◎友達のアイデアスケッチの途中経過を紹介する。 (タブレットPC活用による提示) 【手立て (3)① プログラミング的思考を育む取組 【手立て(5) ICT活用により期待される効果】	
深める	15分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;"> アイデアスケッチを見ながら、自分がいちばんかきたい場面の様子が表せるように下絵をかこう </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;"> 構想をねる </div> 3. アイデアスケッチを基に、自分のイメージに合った下絵の構成を考える。 4. サンプル用の2枚の絵を比較し、構図による印象の違いを考える。 > 2枚の絵の違いや気づきを話し合う。 (動き、大きさなど)	・自分のアイデアスケッチを見て、表したいイメージを確認する。 ・人物などの大きさの異なる2枚の絵、動きのあるものとないものの2枚の絵を取り上げ、気づきを発言させる中で、人物の大きさ、動きなどに目を向けさせる。	【発想や構想の能力】 自分のイメージに合わせて、形や動き、大きさなどの視点から下絵の構想を考えている。
	15分	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> ・交流を受け、動きや大きさを自分のイメージに合わせていくための方法を考える。 5. 登場人物や登場する物など、物語の構成に必要なものを考え、「イメージカード」を基に、場面の様子について再度アイデアスケッチを行い、作品の構成を考える。	【手立て(4)学び合いタイム】 ・学級全体で交流し、気づきや発見を交流し合う。	

<p>40分</p> <p>まとめ</p> <p>10分</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;"> 下絵を描く </div> <p>6. アイデアスケッチを基に下絵を描く。</p> <ul style="list-style-type: none"> 「はしペン」のいろいろな使い方を提示し、試し描きを行う。その後、その効果を確かめた上で、画用紙へ描き進める。  <p>7. アイデアに困ったら、タブレットPC上で下絵の試し描きを行い、下絵の構想を練る。</p> <p>8. ミニ鑑賞会を開き、下絵の進み具合を学級全体で交流する。</p> <p>9. 本時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 今日の感想や今後の見通しを「ふりかえりシート」に記録する。 自分の作品に対する友達からのアドバイスを記録する。 タブレットPCで、途中の作品を撮影・保存する。 <p>・後片付けをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> アイデアスケッチと画用紙の大きさが違うので、登場人物が小さくなりすぎないように、人物や物と画面全体の比率に気を付けて描くように助言する。 <p>【手立て</p> <p>(3)①プログラミング的思考を育む取組</p> <p>◎容易に描いたり消したりできるパソコンの利点を生かし、試行錯誤を伴う創造活動を展開する。</p> <p>◎ミニ鑑賞会を開き、下絵の進み具合を教師がタブレットPCで撮影し、学級全体で紹介、交流する。</p> <p>【手立て(4)学び合いタイム</p> <ul style="list-style-type: none"> グループや全体で交流し、気付きや発見を交流し合う。 全体で意見を交流させながら、いろいろな考えに触れ、見方や考え方を広げる。 <p>【手立て</p> <p>(3)①プログラミング的思考を育む取組</p> <p>【手立て(5) ICT活用により期待される効果</p> <p>◎タブレットPCで撮影しておき、次時の彩色の下描きのときに生かす。</p> <p>◎撮り溜めた画像は、次時以降、活動途中の進捗状況について交流ができるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 情報機器の扱いに注意しながら、協力して使った道具の後片付けをする。 (タブレットPC、「学習カード・イメージカード」、「ふりかえりシート」)
----------------------------------	---	---

1	2	3	4	5 本時	6 本時	7	8
---	---	---	---	------	------	---	---

ねらい

自分が表したいことが表せるように、試行錯誤をしながら工夫して彩色する。

本時の展開

過程	時間	○主な学習活動	・指導上の留意点 【 】手立て ◎ICTの活用の仕方	評価規準 【観点】
つかむ	10分	1. 前時の活動を振り返る。 <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; display: inline-block;"> Point! 思考の深まりを自分の言葉で表現し、視覚的に確認 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・「ふりかえりシート」の確認 ・タブレットPCによる活動の振り返り 	◎前時までの学習活動において、自分なりの工夫が見られる画面構成を紹介する。 (タブレットPC活用による提示) 【手立て (3)① プログラミング的思考を育む取組 【手立て(5) ICT活用により期待される効果】	
		自分がかきたい場面が表せるように、いろいろなお試しの活動をしながらくふうして色をぬろう		
		彩色する		
深める	10分 30分	3. 絵の具やペン、コンテ、色鉛筆などによる彩色方法について知る。 4. 画用紙に彩色の方法を考えながら、色をぬり進める。 ・自分のイメージに近付けるために、彩色の試し活動を行う。(「お試し活動」) > 「タンポ」による道具を活用した表現の工夫 > 色を混ぜて新しい色をつくる工夫 > 色を重ねることによる表現の工夫	・彩色の方法を紹介し、本時の学習活動に対する意欲を高めることができるようにする。 【プログラミング的思考を育む取組 いろいろな表現技法の工夫による試行錯誤を伴う活動 ・彩色を進める児童には、表したいことを思い通りに描き表すことができるように、彩色の方法を試すことができる「お試しの用紙」を用意する。 ・「お試しの用紙」での試行錯誤による体験や児童同士の会話が、創造的な思考の深まりのヒントになるようにする。	【創造的な技能】 ぬりの効果を確かめながら、自分の思いを表す方法を考えて彩色に取り組んでいる。
			【手立て (3)① プログラミング的思考を育む取組 ◎タブレットPCの描画ソフトを使って写真画像の上からいろいろな色で彩色し、試行錯誤しながら自分のイメージに近付ける。 【手立て(5) ICT活用により期待される効果】	【発想や構想の能力】 自分なりのイメージを大切に、さらに発想を広げようとしている。
		4. 試し活動を参考に、下絵にイメージに適した彩色をする。 5. タブレットPCを活用し、自分の下絵を撮影した画像に、彩色の試しぬりを行う。		

まとめる	5分	<p>6. ミニ鑑賞会を開き、彩色の進み具合を学級全体で交流する。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・彩色を進めることが難しい児童には具体的な彩色の方法を助言する。 <p>◎ミニ鑑賞会を開き、下絵の進み具合を教師がタブレットPCで撮影し、学級全体で紹介、交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童の工夫した効果的な表現を他の児童に紹介しながら、表現のよさを上げられるようにする。 <p>【手立て(4)学び合いタイム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友だちや全体で交流し、気付きや発見を交流し合う。 ・全体で意見を交流させながら、いろいろな考えに触れ、見方や考え方を広げる。 	
	25分	<ul style="list-style-type: none"> ・全体のバランスを見ながら仕上げる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・登場人物の気持ちや動き、役割に重点を置いて描き、彩色する。 ・表現のよさを称賛したり励ましたりして、意欲付けをする。 <p>◎活動を通して、創造的な思考を深め、表したい感じが出るように、工夫して表現する。</p>	<p>【創造的な技能】 自分の表したい感じや様子がよく表れるように、絵の具の彩色を試す場や、学び合い、資料、ICT活用などをもとに工夫している。</p>
	10分	<p>7. 本時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今日の感想や今後の見通しを「ふりかえりシート」に記録する。 ・タブレットPCで、途中の作品を撮影・保存する。 <p>・後片付けをする。</p>	<p>【手立て (3)①プログラミング的思考を育む取組】 【手立て(5) ICT活用により期待される効果】 ◎タブレットPCで撮影しておき、撮り溜めた画像は、次時の鑑賞活動のときに生かす。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報機器の扱いに注意しながら、協力して使った道具の後片付けをする。 (タブレットPC、「学習カード・イメージカード」、「ふりかえりシート」) 	

1	2	3	4	5	6	7 本時	8 本時
---	---	---	---	---	---	------	------

ねらい

自分の作品や友達作品を鑑賞し、作品のよさや面白さを感じとる。
 感じたことや思ったことを話したり、ICTを活用して発表したりするなどして、表し方の工夫が分かる。

本時の展開

過程	時間	○主な学習活動	・指導上の留意点 【 】手立て ◎ICTの活用の仕方	評価規準 【観点】
つかむ	10分	1. 前時までの活動を振り返る。 ・「ふりかえりシート」の確認 2. 本時の活動のめあてを確認し、学習の流れを確認する。	・自分の作品について振り返る。	
		<div style="border: 1px solid red; padding: 2px; display: inline-block;">Point!</div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 2px; display: inline-block;">思考の深まりを自分の言葉で表現し、視覚的に確認</div>		
		自分や友達作品を見て、作っているときのことをふりかえりながら、くふうしたことをみんなに伝えよう。		
		作品を見つめ、振り返る		
深める	20分	3. 自分の作品を振り返る。 ・タブレットPCを使って、作品の完成に至るまでの足跡をたどる。 ・見てほしいがんばったことや工夫したところ、感想などを「アピールカード」に記入する。	◎タブレットPCに、製作過程がわかるように事前に準備しておく。 ◎タブレットPCを活用して、今まで撮り溜めた写真を見返すことで、完成までの取組を振り返らせる。 ◎「イメージカード」も参考に、振り返りをさせる。	
				
		鑑賞する		
	50分	4. 「アピールカード」を基に、自分の作品を学級の友達に紹介する。 ・発表の準備をする。 ・発表時間は2分以内とする。 ・心に残った場面をどのように表したのかを、各自がタブレットPCに撮り溜めた写真を製作過程にならって学級の友達に発表する。 ・自分が表したかった場面や作品の工夫点を発表する。 ・友達作品を鑑賞したりして、表現のよさや面白さを感じ取る。	・「アピールカード」とタブレットPC、作品を使って、2分以内で発表ができるようにさせる。 <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 児童の発表原稿（例） ①私の作品の題名は、『～』です。 ②〇〇が△△している所を表わそうと思いました。 ③くふうした所は、『～』です。 </div> ・友達作品のよさを見付けるための観点をあらかじめ示しておく。	【鑑賞の能力】 作品を見せ合いながら、表現の意図やイメージに合った作品にするための工夫を感じ取っている。

まとめる	10分	<p>・自分の作品との違いにも気付く。</p>  <p>鑑賞会で発表する児童 タブレットPCを活用した大型テレビでの鑑賞</p> <p>5. 友達の発表を聞いた感想を、「鑑賞カード」に記入する。</p> <p>6. 本時の学習を振り返る。</p> <p>・今日の感想を「ふりかえりシート」に記録する。 ・今日の授業の感想を発表する。 ・後片付けをする。</p>	<p>□鑑賞する作品の見方について</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 作品全体(ワイド)に見る ➢ 部分(ズーム)を見る <p>□作品のよさや面白さに気付くための視点について</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 色 ➢ めり方 <p>・作品のよさが学級や学校で共有できるように、教室や廊下の壁面を使って作品を展示する。</p> <p>・情報機器の扱いに注意しながら、協力して使った道具の後片付けをする。 (タブレットPC、「学習カード・イメージカード」、「ふりかえりシート」)</p>	<p>【関・意・態】</p> <p>自他の作品のよさを自分なりの見方で味わおうとしている。</p>
------	-----	--	---	--

児童による完成作品の一例



創造的な思考の深まりを大切にした児童の完成作品

本研究では、**児童のプログラミング的思考を育むことをねらい**とし、物語の中で心ひかれた場面の様子や登場人物の気持ち、雰囲気などを、工夫して絵に表す活動を実践しました。

事前の児童に見られる課題から、**タブレットPCを活用した構想画**を取り入れました。児童は、自分が表したいイメージをもちながら、タブレットPCでも構想を練り、自由な発想で組み合わせて作った構想画で、よりイメージを視覚的に広げることで、アイデアスケッチへスムーズにつなげることができたことが、この構想画のメリットと考えられます。

その後、児童は、思考を重ねて下絵や彩色を行い、完成へとつなげていったと考えられます。

大切なことは、完成作品としての出来栄だけでなく、子どもたち自身が、このゴールに至るまでの手順を、どのように試行錯誤しながら考え、筋道を立てて取組を進めたのか、その思考の過程を丁寧に見取ることが、子どもたちのプログラミング的思考を育むことにつながると考えます。