

小学校図画工作科

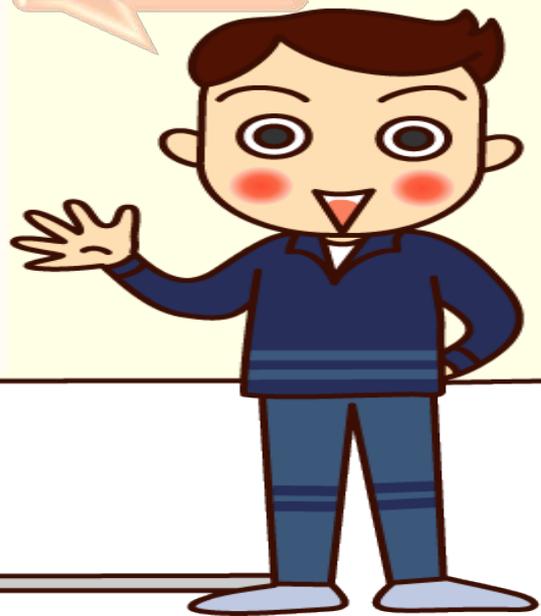
「小学校におけるプログラミング的思考を育む授業づくり」
— 図画工作科における ICT を活用した授業実践を通して —

第 5 学年「物語から広がる世界」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5学年 図画工作科 学習指導案

1 題材名

物語から広がる世界

(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)

「くらくてあかるいよる」より ジョン・ロッコ (著) 千葉 茂樹 (訳) 光村教育図書

2 題材観

本題材は、小学校学習指導要領図画工作 第5学年及び第6学年の目標(2)「材料などの特徴をとらえ、想像力を働かせて発想し、主題の表し方を構想するとともに、様々な表し方を工夫し、造形的な能力を高めるようにする。」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、伝えたいことを絵や立体、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、伝えたいことから、表したいことを見つけて表すこと。」「イ 形や色、材料の特徴や構成の美しさなどの感じ、用途などを考えながら、表し方を構想して表すこと。」「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、表現に適した方法などを組み合わせて表すこと。」のねらいを達成するために、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、構図や色の使い方、奥行きや動きなどを工夫して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す、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美し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

・心が動いた場面から想像を広げ、進んで絵に表したり友達の絵の良さに気付こうとしたりする。

(造形への関心・意欲・態度)

- ・絵に表された場面の形や色から、内容を豊かに想像し、画面の構成や色の組み合わせなどを工夫する。
(発想や構想の能力)
- ・表したい場面や心ひかれた場面について、豊かに表現できるように工夫する。
(創造的な技能)
- ・自分や友達の作品の工夫したところを見付け、表された雰囲気よさを味わったり、表現の違いに気付いたりする。
(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
心が動いた場面を想像し、工夫しながら絵に表すことに取り組もうとしている。	心が動いた場面の様子や、自分の思いが表せるような画面の構成を考えている。	場面の雰囲気や自分の思いが表れるように、描画材の使い方などを工夫している。	友達と絵を見せ合い、想像した場面の様子や雰囲気から表現の工夫を感じ取っている。

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 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、アイデアスケッチを行う。さらに、アイデアスケッチの発想に悩む児童への視覚支援として、タブレットPCを活用し、「お助けグッズ」から自分のイメージに近いデジタル媒体の「パーツ絵」を選び、タブレット上で組み合わせ、配置を考えたり、拡大・縮小したりすることで、自分のイメージに近付ける構想画を作成する。この構想画を考える取組は、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。
- ② 活動中は、タブレットPCを活用して自由に試し描きを行ったり、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したりして、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。

【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、学んだことや感じたことを共有したり、アドバイスをし合っ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美しさを伝えたり、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5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 「くらくてあかるいよる」</p> <p>2. 単元目標 心が動いた物語の場面を選び、雰囲気や自分の思いが伝わるように画面の構成を考えて絵に表す。</p>				
1	導入	・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>【関心・意欲・態度】</p> <p>自分が描きたいことを豊かにイメージし、工夫しながら絵に表すことに取り組もうとしている。</p>
2	発想	・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。	<p>【「学習カード」・「イメージカード」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。 ◎「イメージカード」を活用し、主題を明確にする。 	<p>【発想・構想の能力】</p> <p>心が動いた場面の様子や、自分の思いが表せるような画面の構成を考えている。</p>
	構想	・描きたい場面に登場する人物や背景などについて「イメージカード」に書く。		
3	構図	・アイデアスケッチにつなげる構想画をつくる。(ICT活用：タブレットPC)	<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】(学習の補助教材)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タブレットPCを活用し、「お助けグッズ」(*)から「パーツ絵」を選んで組み合わせ、自分のイメージに近い構想画を考えられるようにする。 *「お助けグッズ」…人物やものなどがイメージできるように、加工してぼやかしたデジタル媒体の絵。 	<p>【創造的な技能】</p> <p>構図を参考にしながら、画面構成を工夫して表現している。</p>
		・アイデアスケッチを描く。	◎「学習カード」や「イメージカード」、構想画を参考にする。	
4	下絵	・鉛筆で画用紙に下絵を描く。	<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。(全体) 構図による印象の違いを考える。 ↓ (個人) 自分の構図を考える。 	<p>【創造的な技能】</p> <p>構図を参考にしながら、画面構成を工夫して表現している。</p>
5	彩色	・鉛筆で画用紙に下絵を描く。	<p>プログラ밍的思考を育む取組</p> <p>【タブレットPC活用による下絵の工夫】</p> <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。 	
6	(完成)	・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。	<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>場面の雰囲気や自分の思いが表れるように、描画材の使い方を工夫している。</p>
7	鑑賞	・「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。	<p>プログラ밍的思考を育む取組</p> <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>【鑑賞の能力】</p> <p>友達と絵を見せ合い、想像した場面の様子や雰囲気から表現の工夫を感じ取っている。</p>
8		・タブレットPCを活用して、自分の作品ができていく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)	<p>【学び合いタイム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達の作品を鑑賞し、表現のよさや美しさを感じ取る。 	
<p>単元を通した創造的な思考の深まりの確認</p>				
<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。 また、活動の方向性や創造的な思考の深まりを確認する。 				
<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」</p>				
<p>◎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。</p>				

8 各時間の学習展開例

指導計画（8時間扱い）

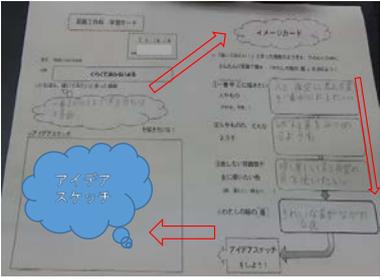
本時の学習 1・2時間目／8時間

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。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #FFD700; text-align: center;">物語を聞いて、心に残った場面や登場人物、その場の情景など、自分が描きたい場面の様子を見付けよう</div>		
		○これから読む物語を聞いて、「物語を絵に表す活動をする事」を知り、心に残った場面や登場する人物やその場の情景などについて想像を広げ、本時の活動の見通しをもつ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #FFD700; display: inline-block;">題材と出会う</div>	・夏休みの思い出話に触れ、児童に持参させた写真や、教師が用意しておいた写真などとともに、これからの活動につなげるきっかけとする。	
	10分	2. お話と出会う ○「くらくてあかるいよる」を聞く。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #FFD700; display: inline-block; margin-left: 10px;">ジョン・ロッコ (著) 千葉 茂樹 (訳) 光村教育図書</div>	【手立て(1)導入の工夫】 ・お話との出会いを大切にする。 ◎本の内容がわかるように、電子黒板に文字を大きく拡大し、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・関心をもつ。
	10分	○お話の内容について、あらすじをつかむ。 <p style="text-align: center;">(全体)</p>	【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、印象に残った場面を思い出し、「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。	【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。
5分	○自分が絵に描きたい場面とその理由を友達と伝え合う。	【手立て(4)学び合いタイム】 ・友達と交流することでイメージを広げるとともに、描いてみたいという意欲を高める。		
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ぼって、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】 ・「何が、どうして、どうなった」などについて、焦点化しやすい言葉で、主題とその説明文を簡潔に書く。 ・「イメージカード」に書く際には、「感動した場面」、「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>30分</p> <p>まとめ</p>	<div data-bbox="320 114 515 174" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;"> 発想する </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」を基にアイデアスケッチをする。</p> <p>7. タブレットPCを活用して、アイデアスケッチにつなげるための構想画を作成する。</p> <div data-bbox="316 645 790 996"> <p style="text-align: center;">「ドラッグアンドドロップ」操作</p> </div> <div data-bbox="338 1019 619 1415"> </div> <div data-bbox="638 1176 785 1332" style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; color: orange;"> 児童作成による構想画 </div> <p>8. 構想図を基にアイデアスケッチを描く。</p> <div data-bbox="347 1456 609 1691"> </div> <p>9. 友達の製作途中のアイデアスケッチを鑑賞する。</p> <p>10. 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「振り返りシート」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。 ・後片付けをする。 	<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。 ・「イメージカード」を活用しながら、一つ一つスケッチしながら形づくっていく。 <div data-bbox="805 539 1264 1057" style="border: 1px solid red; padding: 5px;"> <p>【手立て</p> <p style="text-align: center;">(3)①プログラミング的思考を育む取組</p> <div data-bbox="813 638 1257 728" style="background-color: #004a99; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> タブレットPCを活用したデジタル媒体の「パーツ絵」の組合せによる構想画の作成 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・アイデアスケッチの発想到悩む児童への視覚支援として、タブレットPC(児童用)を活用して、「お助けグッズ」(*)からイメージに近い「パーツ絵」を選び、組み合わせることで自分のイメージに近付ける。 ※「お助けグッズ」…人物や物などがイメージできるように、加工を施してぼやかしたデジタル媒体の絵。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・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、アイデアスケッチは、「学習カード」に描く。 <p>【手立て(4)学び合いタイム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループの友達と交流し、途中作品をグループで見せ合い、説明や気付き、アドバイスを伝え合う。 ・「イメージカード」に記入したキーワードを基に、描きたい場面を説明する。 ・友達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>【手立て(5)ICT活用により期待される効果】</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎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。 ◎撮り溜めた画像は、次時以降、活動途中の進捗状況の交流ができるようにする。 ・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」、「振り返りシート」) 	<p>【発想や構想の能力】</p> <p>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>

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、様々な表現方法を試し、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	<p>1. 前時の活動を振り返る</p> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; display: inline-block;"> <p style="color: red; font-weight: bold;">Point !</p> <p>思考の深まりを自分の言葉で表現し、視覚的に確認</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・「振り返りシート」の確認 ・タブレットPCによる活動の振り返り <p>2. 本時の活動のめあてを確認し、学習の流れを確認する。</p>	<p>・友達のアイデアスケッチの途中経過を紹介する。</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】</p>	
		<p>アイデアスケッチを基に、物語の中で、自分が描きたい場面の様子が表現できるように下絵を描こう</p>		
深める	15分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;"> <p>構想をねる</p> </div> <p>3. アイデアスケッチを基に、「大きさ」や「動き」などの視点を考慮し、自分のイメージに合った下絵の構成を考える。</p> <p>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。 (奥行き、重なり、動き、大きさなど)</p> <p>・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。</p>	<p>・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。</p> <p>・人物の大きさの異なる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。</p> <p>【手立て(4)学び合いタイム】</p> <p>・グループや全体で交流し、気づきや発見を交流し合う。</p>	<p>【発想や構想の能力】</p> <p>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。</p>
	15分	<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。</p> <p>・部分ごとのアイデアスケッチを組合せて、作品の構成を考える。</p>	<p>・アイデアスケッチを並べたり重ねたりして組み合わせ、画面構成を考える。</p>	

	40分	<p style="text-align: center;">下絵を描く</p> <p>6. アイデアスケッチを基に下絵を描く。</p> <p>7. アイデアに困ったら、タブレットPC上で絵の試し描きを行い、下絵の構想を練る。</p> <p>➤黒画用紙で登場人物や建物などをかたどったシルエットを切り取り、試行錯誤しながら、表現したいイメージに合うように、配置を考えて貼り付ける。</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>	<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できるようにする。</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>【創造的な技能】 アイデアスケッチを基に、思いに合わせた画面構成、動きのある線描で下絵を描く。</p>
まとめ	10分	<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「振り返りシート」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>【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の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」、「振り返りシート」) 	

1	2	3	4	5 本時	6 本時	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、雰囲気などがよく伝わるように、自分が表したいことを工夫しながら彩色する。

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	<p>1. 前時の活動を振り返る</p> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>Point !</p> <p>思考の深まりを自分の言葉で表現し、視覚的に確認</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・「振り返りシート」の確認 ・タブレットPCによる活動の振り返り <p>2. 本時の活動のめあてを確認し、学習の流れを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px; background-color: #f0e6ff;"> <p>自分の思いに合わせて、画面のバランスや色のぬり方を試しながら、工夫して絵を描こう</p> </div>	<p>◎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)</p> <p>【手立て (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>	
深める	25分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>彩色する</p> </div> <p>3. 製作の見通しをもち、彩色計画を立て、ぬりの効果を確認しながら表す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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」) <ul style="list-style-type: none"> ➢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 ➢にじみやぼかしによる工夫 ➢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 	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>【プログラミング的思考を育む取組</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> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px;"> <p>・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、混色や彩色の方法を試すことができる「お試し用の用紙」を用意する。</p> <p>・「お試し用の用紙」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。</p> </div>	<p>【創造的な技能】</p> <p>ぬりの効果を確認しながら見通しをもち自分の思いを表す方法を考えて彩色に取り組んでいる。</p>
	15分	<p>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。</p> <p>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。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div>	<p>【手立て (3)①プログラミング的思考を育む取組</p> <p>◎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。</p> <p>【手立て(5) ICT活用により期待される効果</p>	<p>【発想や構想の能力】</p> <p>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。</p>

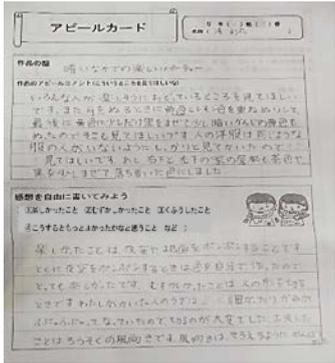
	10分	<ul style="list-style-type: none"> 背景となる下地を彩色する。 登場人物や画面を構成するものを彩色する <p>6. ミニ鑑賞会を開き、彩色の進み具合を学級全体で交流する。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> 彩色を進めることが難しい児童には具体的な彩色の方法を助言する。 <p>◎ミニ鑑賞会を開き、下絵の進み具合を教師がタブレットPCで撮影し、学級全体で紹介、交流する。</p> <p>【手立て(4)学び合いタイム】</p> <ul style="list-style-type: none"> 友達や全体で交流し、気づ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。 助言を行う際には、可能な限り児童の意思を確認してから行うとともに、児童同士で関わり合えるような助言も行う。 	
	20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"> 彩色は単色ではなく、何回も色を塗り重ねながら自分のイメージに近づけていく。 登場人物の気持ちや動き、役割に重点を置いて描き、背景とのバランスを考えて背景に負けない強さで彩色する。 描きたい場面について、登場人物の気持ちや場面の雰囲気の色で表したらどのような色になるかを問いかけながら中心色を見付ける。 児童の工夫した効果的な表現を他の児童に紹介していきながら、表現のよさを広げられるようにする。 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>【創造的な技能】 自分の表したい感じや様子がよく伝わるように、絵の具の彩色を試す場や、学び合い、ICT活用などをもとに工夫している。</p>
まとめる	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「振り返りシート」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>【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】 ◎撮り溜めた画像は、次時以降、活動途中の進捗状況の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」、「振り返りシート」) 	

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、形や色、作品のよさや美しさを感じとる。
 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、表現の意図や特徴を捉える。

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. 前時までの活動を振り返る。 ・「振り返りシート」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 black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> Point! 思考の深まりを自分の言葉で表現し、視覚的に確認 </div>		
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 自分や友達作品を見て、作っているときのことを振り返りながら、工夫したことをみんなに伝えよう。 </div>		
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。 ・工夫したところや苦労したところ、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。	
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 作品を見つめ、振り返る </div>		
	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。	・「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。	【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。
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 鑑賞する </div>	◎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。	
		・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に撮りた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。 ・友達の作品を鑑賞したりして、表現のよさや美しさを感じ取る。 ・自分の作品との違いにも気付く。	・「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。 ・友達のよさを見付けるための観点をあらかじめ示しておく。	
			<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> アピールカード </div> 	
			□鑑賞する作品の見方について > 作品全体(ワイド)に見る > 部分(ズーム)を見る □作品のよさや美しさに気付くための視点について > 色 > ぬり方 > 形 > 構図	

<p>まとめ</p>	<p>10分</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> <ul style="list-style-type: none"> 今日の感想を「振り返りシート」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。 	<ul style="list-style-type: none"> 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。 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」、「振り返りシート」) 	<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。