

事例3 共同製作の中で楽しみながら学び、思考力、判断力、表現力等を高めることをねらった事例

- 学年 第3学年
- 主な領域 立体に表す活動
- 事例のポイント

- ①ゲーム的要素を取り入れた粘土遊びで、様々な表現方法を楽しみながら学ぶ。
- ②粘土遊びで偶然性をもって生まれた形から、発想や構想のきっかけを得る。
- ③友人と対話しながら活動し、様々な発想や構想、アイデア、表し方などに気付く。
- ④作品の良さを記録する方法を考え、ICT端末を用いて撮影し、記録に残す。

1 題材名 「たんけん はっけん ねん土島」
 【第3学年】A表現(1)イ、(2)イ、鑑賞(1)ア、〔共通理解〕(1)ア、イ 立体に表す活動

2 題材について

- (1) 児童の実態 (略)
- (2) 本題材を指導するにあたって (略)

3 目標及び評価規準 (※〔共通事項〕(1)ア、イはア____、イ_____で示す。)

(1) 題材の目標

- ・粘土の形を変える感覚や行為を通して、形の感じやそれらの組み合わせによる感じなどが分かる。
- ・粘土を丸める、つなげる、伸ばすなど、手や体全体を十分に働かせ、表したいことに合わせて表し方を工夫して表す。 〈知識及び技能〉
- ・島にあったらいいなど感じるものなどについて想像したことから、表したいことを見付け、形や粘土の感じを生かしながら、どのように表すかについて考える。
- ・自分たちの作品の造形的なよさや面白さ、表したいこと、いろいろな表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げる。
- ・粘土遊びでできた形などの感じを基に、自分のイメージをもつ。 〈思考力、判断力、表現力等〉
- ・進んで粘土で立体に表したり、自分たちの作品を鑑賞したりする活動に取り組み、つくりだす喜びを味わうとともに、形や粘土の感じなどに関わり楽しく豊かな生活を創造しようとする態度を養う。 〈学びに向かう力、人間性等〉

(2) 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>知粘土の形を変える感覚や行為を通して、形の感じやそれらの組み合わせによる感じなどが分かっている。</p> <p>技粘土を丸める、つなげる、伸ばすなど、手や体全体を十分に働かせ、表したいことに合わせて表し方を工夫して表している。</p>	<p>発粘土遊びでできた形などの感じを基に、<u>自分のイメージをもちながら、島にあったらいいなど感じるものなどについて想像したことから、表したいことを見付け、形や粘土の感じを生かしながら、どのように表すかについて考えている。</u></p> <p>鑑自分たちの作品の造形的なよさや面白さ、表したいこと、いろいろな表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げている。</p>	<p>態つくりだす喜びを味わい、<u>粘土で立体に表したり、自分たちの作品を鑑賞したりする学習活動に取り組もうとしている。</u></p>

※それぞれの評価規準は「内容のまとめりごとの評価規準(例)」を、そのまま使用したり、具体的な学習活動を踏まえ言葉を省略や変更したりするなどしている。(下線部は変更箇所)

4 指導と評価の計画（全3時間扱い）

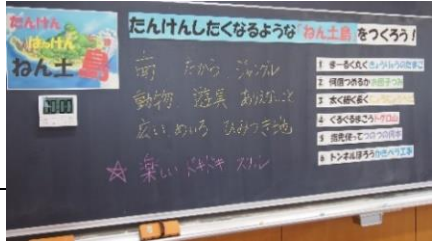


○：指導に生かす評価、◎：全員の学習状況を記録に残す評価

時間	学習のねらい・学習活動	評価の観点・評価方法等					備考
		知識・技能		思考・判断・表現		主体的に学習に取り組む態度	
		知	技	発	鑑		
1	<ul style="list-style-type: none"> 粘土遊びを通して次々に粘土の形を変え、「ねん土島」の基になる形を作る。 基になる形の感じや、高さ、広がりなどから感じたり想像したりして、表したいことを考える。 						<p>1・2時間目の「知識・技能」は、粘土の形を変える活動を通して、表し方を工夫しているかという視点で評価する。「知識・技能」に関しては、関連して見取することで学習状況を把握し、指導に生かす。「思考・判断・表現（発想や構想）」は、作品や友人との対話を通して表したいことを見付けているかという視点で評価する。「知識・技能」「思考・判断・表現（発想や構想）」と関連付けて、「主体的に学習に取り組む態度」の視点で児童の学習状況を把握し、指導に生かす。</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> 表しながらさらに想像を広げ、友人と協力してつくる。 自分たちの作品のよさや面白さをICT端末で撮影し、記録に残す。 	◎	◎	◎	◎		
3	<ul style="list-style-type: none"> 作品記録を見せ合い、感じ取ったり考えたりしたことを友人と話し合いながら、自分の見方や感じ方を広げる。 				◎	◎	

5 本時の学習指導（本時1・2／3時）

- (1) 目標
- 粘土の形を変える感覚や行為を通して、形の感じやそれらの組み合わせによる感じなどが分かる。
 - 粘土を丸める、つなげる、伸ばすなど、手や体全体を十分に働かせ、表したいことに合わせて表し方を工夫して表す。〈知識及び技能〉
 - 粘土遊びでできた形などの感じを基に、自分のイメージをもちながら、島にあったらいいなど感じるものなどについて想像したことから、表したいことを見付け、形や粘土の感じを生かしながら、どのように表すかについて考える。〈思考力、判断力、表現力等〉
- (2) 準備
- 教師：土粘土（5kg×6グループ分）、作業台（ビニールで覆っておく。）、粘土ベラ、雑巾、バケツ、タイマー
 - 児童：ICT端末

(3) 展開

過程時間	学習活動 予想される児童の具体的な姿（「」）	指導の工夫 〔共通事項〕に係る内容 ア_____、イ_____）	評価と手立て 【観点】：評価規準（評価方法） ◎：十分満足できる状況 ◆：B評価に達しない児童への手立て
導入 5分	<p style="text-align: center;">提案 たんけんしたくなるような「ねん土島」をつくろう！</p> <p>1 本時のねらいを知り、活動の見通しをもつ。 2 どんな場所を想像したか、発表し合う。「動物がたたくさんぞう。」 「スリルがある場所。」</p>	<p>○具体的な様子を想像できるようにし、行ってみたいという気持ちを感じられるようにする。</p>	
展開 20分	<p>3 粘土遊びで技法を体験し、「ねん土島」の基になる形をつくる。</p> <p>① まーるく丸く 「恐竜の卵」 ② 何個積めるか 「お団子積み」 ③ 太く細く長く 「によろによろ蛇」 ④ ぐるぐる巻こう 「トグロ山」 ⑤ 指先使って 「つっつの何本」 ⑥ トンネル掘ろう 「かきベラ工事」 「トンネルをのぞいたら、向こうが見えるよ。」 「オリンピックスタジアムみたいな感じだ。」</p>	<p>○一連の流れの中で、次々に粘土の形が変わる面白さを味わえるようにする。 ○<u>工程ごとに名前をつけ、形の感じやそれらの組み合わせによる感じが分かるようにする。</u> ○机間指導を行い、形づくりられたものや自発的なつぶやきなどに対して、感心したり、驚いたり、称賛したりするなど、意欲が高まる声がけを続ける。 ○ゲーム的要素を加えることで、効率よく、楽しみながら技法を体験できるようにする。</p>	<p>編 P111 指導計画の作成の留意事項(1)</p> <p>事例のポイント① 児童が熱中して取り組むことができる活動を通して、自然と技法体験ができるようにする。</p>  <p>粘土遊びで技法を体験している場面</p>
5分	<p>4 できた形を基に、自分でつくりたいものを見付けたり、友人と相談したりするなどして考える。</p> <p style="text-align: center;">編P111指導計画の作成の留意事項(2)</p> <p>「アスレチックのターザンロープをつくろう。」 「トンネルに続く道をつくりたいな。」</p>	<p>事例のポイント② 偶然性のある形を楽しみながらつくり出すことで、より面白さを感じたり、友人と進んで対話したりできるようにする。</p> <p>○<u>できた形の感じを基に話し合ったり、角度や位置を変えて見たりするなどして、イメージをもてるようにする。</u></p>  <p>グループの友人と相談している場面</p>	<p>【思・判・表 発】粘土遊びでできた形などの感じを基に、自分のイメージをもちながら、島にあったらいいなと感じるものなどについて想像したことから、表したいことを見付け、形や粘土の感じを生かしながら、どのように表すかについて考えている。 (観察・対話・表現)</p> <p>◎できた形などの感じを生かし、自分の想像を膨らませ、効果的な表し方について考えている。 ◆友人のアイデアに関連したものなどをつくってみよう助言する。</p>

40分	<p>5 表しながらさらに想像を広げ、つくり足していく。</p> <p>「ここに住んでいるパンダは、今、昼寝をしているよ。」</p> <p>「こっちは危険ゾーンで、道を歩いていくと、安全な家があるんだ。」</p>	<p>○児童のつぶやきを共感的に受け止めたり、活動の様子を見取ったりする。</p> <p>○自分や友人が表したのから連鎖的に新しいものを生み出していけるよう、「考える→つくる→考える→つくる」の繰り返しを大切にす。</p>	<p>編 P111 指導計画の作成の留意事項(6)</p> <p>【知・技】粘土の形を変える感覚や行為を通して、形の感じやそれらの組み合わせによる感じなどが分かっていると共に、粘土を丸める、つなげる、伸ばすなど、手や体全体を十分に働かせ、表したいことに合わせて表し方を工夫して表している。</p> <p>(観察・対話・表現)</p> <p>◎自分や友人がつくったものから想像を広げ、連続的に工夫したり、独創的で新しいものを生み出そうとしたりしている。</p> <p>◆様々な角度から見るなどし、一緒に考えながら活動する。</p>
	<p>事例のポイント③</p> <p>自分と友人の考えや表し方の違いを感じ、それぞれを融合させたり、ストーリーを考えたりすることを通して、さらに想像を広げ、表したいことができるようにする。</p>	 <p>想像を広げてつくり足している場面</p>	
12分	<p>6 「ねん土島」を ICT 端末に記録する。</p> <p>○動画</p> <p>○静止画</p> <p>「島を歩いているみたいに動画を撮ろう。」</p> <p>「記録したものを友達に見せたいな。」</p>	<p>○島から帰る(片付ける)前に、映像で記録に残すことを伝える。</p> <p>○撮影する際のカメラの角度や動かし方によって、記録の印象が異なることから、どのように撮影するとより効果的か考え、撮影するよう助言する。</p>	<p>【思・判・表鑑】自分たちの作品の造形的なよさや面白さ、表したいこと、いろいろな表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げている。(観察・対話)</p> <p>◎より効果的な見方で撮影しようとしている。</p> <p>◆友人の活動を参考に、様々な角度を試してみるよう促す。</p> <p>【態】つくりだす喜びを味わい、粘土で立体に表したり、自分たちの作品を鑑賞したりする学習活動に取り組もうとしている。(観察・対話・表情)</p>
	<p>事例のポイント④</p> <p>より効果的な撮影の仕方について、「下から見上げている感じに見える。」</p> <p>「本当に島を歩いている感じに見える。」など、どのように見えるかを考えさせるようにする。</p>	 <p>ICT 端末で記録している場面</p>	
整理 8 分	<p>7 本時の学習活動の振り返りをし、次時の活動への見通しをもつ。</p>	<p>○できた作品や、作品をつくり上げるまでの活動のよさを称賛する。</p> <p>○次時の活動内容に触れながら、活動への意欲を高めるようにする。</p>	<p>◎継続的に進んで立体に表したり、作品を見たりしている。</p> <p>◆イメージしたことやつくったもののよさや面白さを認め、自信と意欲につなげる。</p>
<p>【指導に生かす評価】</p> <p>教師用端末を使って活動の写真や動画を記録し、製作や記録場面の表現の工夫やよさを共有できるようにすると共に、評価する際にも活用する。</p>			

知=「知識・技能」の知識に関する評価規準、**技**=「知識・技能」の技能に関する評価規準、**発**=「思考・判断・表現」の発想や構想に関する評価規準、**鑑**=「思考・判断・表現」の鑑賞に関する評価規準、**態**=「主体的に学習に取り組む態度」の評価規準を表す。
 ※【記録に残す評価】は□、【指導に生かす評価】は○で示している

6 補足

(1) 在籍児童数 25 名

(2) 場の設定

- ・ 3～4 人の少人数グループで活動を行うことで、自分の意見を言いやすくする。
- ・ 図工室の作業台をグループごとに使用し、自由に作品を広げられるようにする。
- ・ 初めに各グループ 3 kg の土粘土で粘土遊びを行い、さらに表したいことをつくる場面で、残りの 2 kg の土粘土を使用するようにする。
- ・ 水分や汚れから精密機器を保護するため、事前に I C T 端末の電源は入れておく。
- ・ 片付けは本時の中では行わず、業間休みに行う。

(3) 事例のポイント①②③について

- ・ 粘土の塊を前に、いきなり表したいものを考えたり、友人と表したいもののイメージを共有したりすることは、困難であることが予想されるため、初めに粘土遊びを取り入れるようにする。制限時間を設けたり、グループごとに高さや長さを競わせたりするようなゲーム的要素を取り入れることで、児童は熱中して手指を動かし、次々に粘土の形を変えることができる。

①恐竜の卵 → ②お団子積み → ③によろによろ蛇

(転がす・叩きつける)

(ちぎる・丸める・積み上げる)

(伸ばす・つなげる)



④トグロ山
(巻き上げる)

⑤つつの何本
(つまむ・ひねり出す)

⑥かきべら工事
(かき出す・削る)



- ・ 粘土遊びが進むにつれ、グループ毎に形が様々に変化していくとともに、他のグループと形を見比べたり、偶然生まれた形の面白さに気づいたりして、自然と対話も生まれる。また対話と製作を繰り返すことで、作品への愛着が生まれ、さらに想像を広げ、よりダイナミックな作品、細かな部分にまでこだわった作品づくりが期待できる。

(4) 事例のポイント④について

- ・ 粘土の共同製作において、出来上がった作品を残しておくことは困難であるため、I C T 端末を利用して記録に残すようにする。ドローン映像などを目にする機会が多い昨今、実践の場においても、撮影する角度や端末の動かし方を工夫しながら取り組む児童が多く見られた。「この宝物を取ろうとすると上から大きな石が転がってきて…」など、作品をつくる過程で生まれたストーリーを基に、実際に粘土を動かして動画を撮影する児童もおり、I C T 端末の利用は、記録を撮る際の児童の思考力・判断力・表現力を高めるために有効であると考えられる。