

# 第3学年 図画工作科学習指導案

大阪市立清水小学校  
指導者 小薄 航

1. 日 時 令和7（2025）年11月14日（金）第5校時（13:20～14:05）

2. 学年・組 3年1組 計28名

3. 場 所 3年1組教室

4. 題材名 いろいろな「顔」見つけた

5. 目 標

○ 友だちの作品を鑑賞する活動を通して、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ことができる。

- ・ 顔に見立てることができる場所やものを探す活動を通して、形や色、模様の感じなどがわかる。（知識・技能）
- ・ 身のまわりの形や色、模様の感じをもとに、視点をかえて面白さを見つけたり、見立てたりしながら、自分のイメージをもつ。（思考・判断・表現）
- ・ 自他の作品を見て、作者の意図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。（思考・判断・表現）
- ・ 身のまわりのものの形や色、模様などに着目して、顔に見立てができる場所を探し、その面白さを味わう学習活動に進んで取り組む。（主体的に学習に取り組む態度）

○ タブレット端末を適切に扱い、表し方を工夫して表している。

6. 指導にあたって

## （1）児童観

本学級は図画工作科の時間を楽しみにしている児童が多く、「今日はどんなことをするのだろう。」と学習に前向きな様子が見られる。このことは、図画工作科の学習に関する児童アンケート（資料①）の、「図画工作科の学習は楽しい。」に対して肯定的な児童が100%、「絵を描いたり塗ったりすることが好きだ。」に対して肯定的な児童が100%という結果に表れている。これまでの活動では、のこぎりで木材を切り分け組み立てる製作に一人で黙々と集中したり、自分の試してみたい混色づくりに挑戦したりとそれぞれ思い思いの時間を過ごしている。しかしその一方で、自由な発想を生み出しうらく活動が止まってしまう児童や、指導者の提示した作品やそのイメージに捉われてしまい自分自身の発想に自信が持てずにいる児童も見られる。児童アンケート（資料①）の、「図画工作科でアイデアを思いついたり、想像したりすることができる。」や、「面白い形や色を見つけたら、何かに使えそうだと思ってとっておくことがある。」の2つの回答を見ると、最も肯定的な回答である「思う」の割合がそれぞれ40%、36%と低い。このことから、図画工作の活動そのものは好きであるが、自由な発想を生み出したり、身近な題材を活用したりするといった点については苦手意識があることがわかる。

ICT活用に関する児童アンケート（資料②）では、「パソコンを使った授業は楽しい。」に対して、肯定的な回答をした児童は92%、「パソコンを授業でもっと使いたい。」に対して88%の児童が肯定的な回答をするなど、児童のICT活用に対する前向きな様子がうかがえる。しかしその一方で、文字入力や資料活用に関する質問に対しては「思う」という最も肯定的な回答が20～30%とやや低く、ICT活用のスキル面では現時点では課題が残る。しかし、児童のICT活用に対する前向きな態度は、今後の更なるスキルアップに繋がっていくと思われる。

## （2）題材観

本題材は、学習指導要領に示されている第3学年及び第4学年の目標（2）「造形的なよさや面白さ、表したいこと、表し方などについて考え、豊かに発想や構想をしたり、身近にある作品などから自分の見方や感じ方を広げたりすることができるようにする。」を主なねらいとし、指導内容B鑑賞（1）ア「身近にある作品などを鑑賞する活動を通して、自分たちの作品や身近な美術作品、製作の過程など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こと。」に重点を置いている。具体的な活動内容としては、身のまわりのものの形や模様に着目し、顔に見立てができる場所を探し、楽しむ鑑賞題材である。机の木目や空に浮かぶ雲など、ふとしたことがきっかけで本来のものとは違ったものに見えることがある。おそらく子どもたちにもそうした経験があるだろう。そうした視点で改めて身のまわりの場所やものを見つめてみると、たくさんの「顔」を見つけやすいと考える。本題材では、見つけた「顔」にペイント機能を用い気持ちや状況を表す言葉を付け加え、自分なりの見立てを表現する活動を行う。本題材を学習する過程で普段目にしている身のまわりのものについての見方を変えることで、新たな発見があることに気づいたり、友だちの作品を鑑賞する中でその意図を感じ取り、自分自身の見方や感じ方を広げたりすることが期待される。

### (3) 指導観

本題材の指導に当たっては、身のまわりのものの形や模様などに注目し、それらを顔に見立てて気持ちや状況を表す言葉を工夫して付け加える活動ができるようにする。

第1時では、指導者がまず、素材そのものの写真を提示する。複数の写真を見比べ、それらがどのような意図で撮影されたものなのかを考える。そこで考えたり想像したりしたことが本時での活動につながってくるだろう。おそらく児童は、「丸が2つ並んでいると目に見えてくる。」や、「大きな長方形は口に見える。」などと造形的な特徴に注目し、これらの写真が顔に見立てて撮影されたものであることに気づくことができると考える。その後、気持ちや状況を表す言葉を付け加えた顔の写真を再度提示することにより、造形的な特徴だけでなく、撮影したものの役割や色が与える印象も着目できるようにする。例えば、扉の取っ手は入室する際に触れることから「いらっしゃい。」、部屋を冷やすクーラーであれば「すずしくなったかな。」など役割によって付け加える言葉を工夫することができる。また、赤い色は怒っているや焦っている感じ、青い色は冷静な感じ、など色によっても与える印象は様々である。そして、本時の活動の内容ををしっかりと理解した上で、自分の写真を撮影する時間を十分に取るようにしたい。撮影する場所は教室内、廊下、運動場や講堂など学校内のいろいろな場所である。自由に探索する中で普段目にしている風景から新たな発見ができるようにしたい。

本時（第2次）では、はじめに作品例を見て前時の学習を振り返り、本時の活動内容をつかめるようにする。すでに撮影している写真に学習者用端末のペイント機能を使い、気持ちや状況を言葉で付け加えることが本時の主な活動内容である。ペイント機能を活用することにより、何度も試行することができ、失敗を気にして作成の手が止まりがちな児童にとっては、有効な手立てであると考える。作品は、SKYMENU Cloud の発表ノートを活用し共有する。発想が浮かびづらい児童や、考えを広げたい児童にとっては発表ノートの機能の一つである、ライブ提出箱が有効であると考えられる。ライブ提出箱は作品の製作過程を共有できる機能であり、鑑賞のために離席をしたり、全体の活動を止めて一斉に鑑賞の時間を設けたりする必要がない良さがある。友だちの作品の工夫や良さを感じる中で、さらにくわしいことを友だちに直接聞きたい時は離席してもよいことを伝える。これらの機能を使うことにより、自他の作品の工夫や良さを感じ取り、自分の見方や感じ方を広げることができるようにしたい。その後、友だちの作品を鑑賞し、表現のおもしろさを感じられたか、自分なりのイメージをもって作品に取り組むことができたかなどについて、振り返ることができるようにならねたい

(4) ICT の活用について

|             |  |
|-------------|--|
| 授業の場所       | ■普通教室 ■特別教室 ■体育館 ■運動場 ■その他   |
| 授業形態        | □講義形式 ■一斉学習 ■グループ学習 ■個別学習  |
| ICT 活用の場面   | ■導入 ■展開 ■まとめ   |
| ICT 活用者     | ■指導者 ■児童 □その他  |
| ICT 活用の目的   | <p>■資料の提示(指導者) ■資料の提示(学習者) ■自分の考えをまとめる<br/>           □グループの考え方をまとめる ■他者との考え方の比較・交流<br/>           □学習内容を調べる ■自分の考え方を表現する □学習の振り返り<br/>           ■記録(写真・動画等) □プレゼンテーション等の作成<br/>           □持ち帰り □オンライン接続</p> |
| 活用機器        | <p>■電子黒板 ■指導者用端末<br/>           ■学習者用端末 ■その他 ( 大型テレビ )</p>   |
| 活用コンテンツ     | ・SKYMENU Cloud 発表ノート ・ペイント機能   |
| ICT 活用のポイント | <ul style="list-style-type: none"> <li>大型テレビで作品例を見て学習課題に対する学習意欲を高めるようになり、作品制作のイメージをつかみやすくしたりする。</li> <li>SKYMENU Cloud 「発表ノート」を活用し、自分の作品を共有したりクラス全員の作品を見たりできるようにする。また、指導者が児童の実態を容易に把握することができる。</li> </ul>      |

7. 指導計画 (全2時間)

| 時 | 主な学習活動                                 | 個別最適な学び<br>協働的な学び |
|---|--|-------------------|
| 1 | 「顔」に見立てることができる場所やものを身のまわりから探し、撮影する。    | 個                 |
| ② | 撮影した顔の写真に自分で考えた気持ちや状況を表す言葉を加え、互いに鑑賞する。 | 個・協               |

8. 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  |
|---|--|--|
| 顔に見立てができる場所やものを探す活動を通して、形や色、模様の感じなどがわかつている。 | 身のまわりの形や色、模様の感じをもとに、視点をかえて面白さを見つけたり、見立てたりしながら、自分のイメージをもつことができている。<br>自他の作品を見て、作者の意図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。 | 身のまわりのものの形や色、模様などに着目して、顔に見立てができる場所を探し、その面白さを味わう学習活動に進んで取り組もうとしている。 |
| 目的に応じて、自分の考え方や意見を相手にわかりやすく表現している。           | 他の友だちとの交流を踏まえて、自分の考え方と比較している。  | 目的や意図に応じて、適切な写真を撮影しようとしている。  |

## 9. 本時の学習（本時 2／2）

### （1）目標

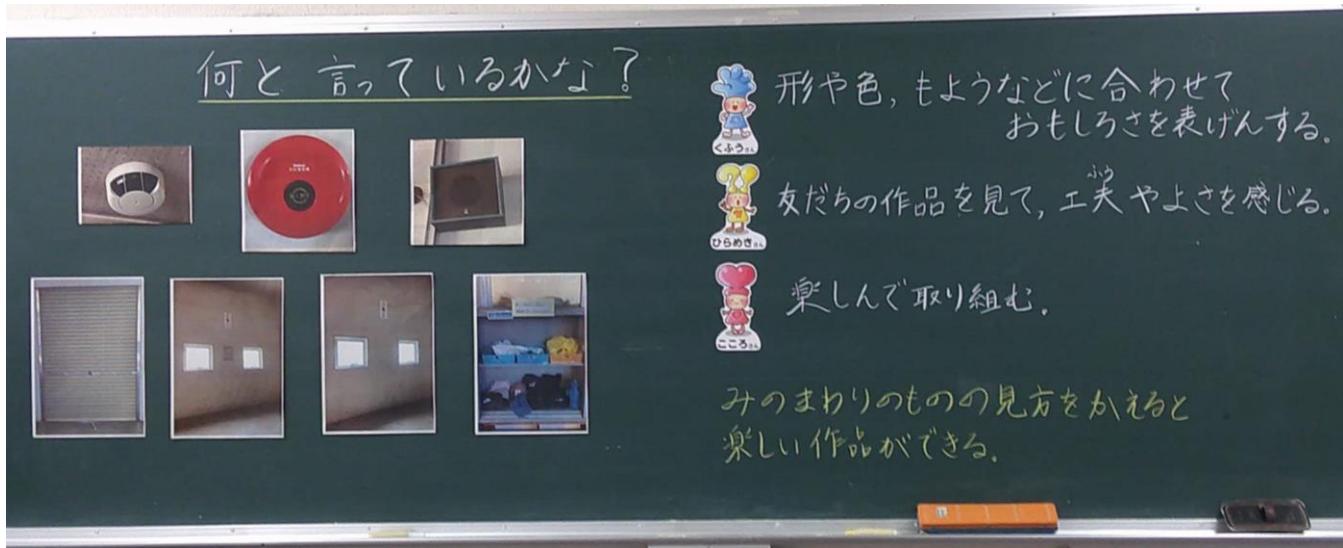
- 友だちの作品を鑑賞し、見方や感じ方を広げることができる。
- 身のまわりのものの形や模様に着目し、見立てたことや自分なりの面白さを表現することができる。

### （2）本時の展開

|    | 主な学習活動  | 指導上の留意点  | ☆ICT 活用の留意点<br>使用機器・コンテンツ   | 評価の観点  |
|----|---|--|---|--|
| 導入 | <p>1. 前時の学習を振り返り、本時の学習内容をつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>（め）自分が見つけた「顔」が、何と言っているか考えよう。<br/>『～何と言っているかな？～』</p> </div>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>・これまでの学習内容を振り返ることで、本時のめあてを確かめられるようにする。</li> </ul>   | <p>☆ 前時の学習を視覚的に確認し、学習意欲を高めるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・指導者用端末</li> <li>・大型テレビ</li> </ul>   |  |
| 展開 | <p>2. 撮影した写真に、気持ちや状況を表す言葉を付け加える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○自分が見つけた「顔」の形や色、そのものの役割などから気持ちや状況を見立てていく。</li> <li>○ SKYMENU Cloud「発表ノート」を使い、自他の作品を共有する。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・例を提示し、製作のイメージを持ちやすくする。</li> <li>・ 目や口の構成を発見できるよう、あるいは発見した表情から想起される感情を色や線のタッチなどから考えるとよいことを伝える</li> <li>・ ライブ提出箱の機能を使い、友だちの製作過程を共有し、自分の作品に活かせるようにする。</li> <li>・ 発表ノートを見ただけではわからないことや、直接聞きたいことがある場合は離席してよいことを伝えれる。</li> </ul> | <p>☆ ペイント機能を使うことにより、書き直すことが簡単であることや何度もやり直しができることを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習者用端末</li> </ul> <p>☆ 作品を製作しながら自分の見たいタイミングで友だちの作品を鑑賞し、その工夫や良さを感じるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習者用端末</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・前時で撮影した写真を使って、意欲的に取り組もうとしている。（主）</li> <li>・身のまわりのものの色や形、模様に着目し、見立てたことや自分なりの面白さを表現することができる。（思・判・表）</li> </ul> |

|      |   |  |  |  |
|------|---|--|--|--|
| ふり返り | <p>4. ふり返る。</p> <p>○鑑賞する。<br/>○発表する。<br/>○交流する。</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>学習を通してできたことや考えたことをふり返る。観点を示すことでのふり返りの方法を明確にする。</li> </ul> |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>自他の作品を見て、作者の意図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)</li> </ul> |
|------|---|--|--|--|

(4) 板書



(5) 資料

① 図画工作科の学習に関するアンケート

(%)

|   | 思う | まあまあ<br>思う | あまり<br>思わない | 思わない |
|---|----|------------|-------------|------|
| 1、図画工作科の学習は楽しい。                             | 84 | 16         | 0           | 0    |
| 2、図画工作科でアイデアを思いついたり、想像したりすることができる。          | 40 | 52         | 8           | 0    |
| 3、描いたり作ったりするとき時間を忘れて夢中になることがある。             | 46 | 42         | 12          | 0    |
| 4、絵を描いたり塗ったりすることが好きだ。                       | 84 | 16         | 0           | 0    |
| 5、表したいことがうまくいかなくても、あきらめずに工夫して、描いたり塗ったりしている。 | 68 | 20         | 12          | 0    |
| 6、面白い形や色を見つけたら、何かに使えそうだと思ってとっておくことがある。      | 36 | 36         | 20          | 8    |

② ICT 活用に関するアンケート

(%)

|                                   | 思う | まあまあ<br>思う | あまり<br>思わない | 思わない |
|-----------------------------------|----|------------|-------------|------|
| 1、パソコンを使った授業は楽しい。                 | 92 | 8          | 0           | 0    |
| 2、パソコンを使った授業はわかりやすい。              | 40 | 60         | 0           | 0    |
| 3、パソコンを授業でもっと使いたい。                | 88 | 8          | 4           | 0    |
| 4、キーボードや手書き入力などを使って文字をうちこむことができる。 | 32 | 44         | 20          | 4    |
| 5、資料箱にある資料を使うことができる。              | 28 | 44         | 28          | 0    |
| 6、ノートを先生に提出することができる。              | 84 | 12         | 4           | 0    |
| 7、先生に提出した友だちのノートを見ることができる。        | 64 | 32         | 4           | 0    |
| 8、グループワークに参加することができる。             | 84 | 12         | 4           | 0    |
| 9、ノートに名前をつけることができる。               | 68 | 12         | 20          | 0    |
| 10、ファイルに名前をつけて、ノートを整理することができる。    | 60 | 20         | 16          | 4    |
| 11、別々のノートを一つのノートにまとめることができる。      | 20 | 40         | 20          | 20   |
| 12、チームズに保存されたデータを開くことができる。        | 80 | 12         | 8           | 0    |
| 13、チームズから指定されたリンクに接続することができる。     | 72 | 16         | 12          | 0    |

## 10. 成果と課題

### (成果)

- ・普段見慣れているはずのコンセントや校舎の壁を、角度を変えて見ることによって、「ここにも顔があった！」などのつぶやきがあり、対象を多角的に捉え直そうとする姿がたくさん見られた。
- ・図画工作科の授業は、実際に絵を描いたり、工作をしたりすることが中心だが、今回の授業を通してICTを使う良さを考えるきっかけとなった。
- ・タッチペンを使うことにより、マウスや指に比べ、鉛筆に近い感覚で直感的に表現ができた。
- ・ペイント機能を使うことにより、写真に言葉を書き加える際、やり直しの容易さから制作に対する心理的ハードルが低くなった。また、同じ1枚の写真をコピーすることで何パターンもの作品制作が可能となった。
- ・発表ノートのライブ提出箱機能の特長を活かして他者参照ができていた。
- ・発表の話型、テンプレートがあってよかった。発表ノートのページに貼り付けて、ペアで練習する時間があるとさらに良かった。

### (課題)

- ・形や色といった特徴より役割にとらわれる児童が多かった。見方を広げるという点で、色や形、模様などに着目した作品をもう少しピックアップして紹介してもよかったです。
- ・書き込むペンの色を変えたり、吹き出しを書いたりしても面白かった。
- ・ライブ提出箱での交流以外にも、ICTの良さを活かしながら、思わず話したく聞きたくなるような活動を取り入れる必要がある。画面との対話でなく人との対話につながるような指導を今後意識していくようにする。



形・色・もよう・やくわりだから

と思いました。

書いた言葉と言っています。