

はばプラⅡ 図画工作・美術科「表現」(造形遊びを除く)における基本的な流れ

* 図画工作・美術科では、題材全体基本的な流れを示しているの、個別最適な学びに関わる学習活動から協働的な学びに関わる学習活動に向かい、個に戻ってくるイメージを表した矢印を各過程ごとに記してあります。

学びを深める指導・支援の重要ポイント

○題材への関心を高め自分のイメージをもてるよう、体験を通して感じたことなどを話し合う活動を設定する。

- 例えば
- 人・ものを実際に見たり触れたりして話し合わせる。
 - 写真や映像などを見て行事などについて話し合わせる。
 - 材料や表現技法などを試して話し合わせる。
 - 発想や構想に関する資質・能力とつながる視点で鑑賞して、話し合わせる。

○題材で追求する内容をつかめるよう、話し合ったことを基に課題を立てさせる。

○自分の感覚や行為を通して必要な知識や技能を実感を伴って習得できるよう、材料や用具を体験し、教科書などの資料で確認する場を設定する。

○表したいことや主題を生み出せるよう、言葉や文章、図やスケッチなどで表す言語活動を設定する。

- 例えば
- 「絵や立体、工作に表す」「絵や彫刻などに表す」題材は、対象や事象から感じ取ったことや考えたことを表させる。
 - 「デザインや工芸などに表す」題材は、目的や条件を踏まえて考えたことを表させる。

○効果的な構想ができるよう、資料を提示して構想する際の視点を意識させる。

- 例えば
- 「アイデアスケッチに表す際に、次の点を意識させる。
小学校 「表したいことを中心に表す」「中心と周りの様子」
中学校 「全体と部分の関係」「造形美の要素」 など

○試行錯誤しながらよりよい表し方を見付けられるよう、資料の提示、材料や表現方法を試す場の設定、材料や用具コーナーの設置などを行う。

P90下段を参照

○視野を広げたりよりよい表し方に気付いたりできるよう、視点を明確にして相互に鑑賞し合う場を設定する。

- 例えば
- 「絵や立体、工作に表す」「絵や彫刻などに表す」題材では、表したいことや主題に照らして鑑賞させる。
 - 「デザインや工芸などに表す」題材では、他者がどう捉えるかという客観的な視点から鑑賞させる。

○自己の変容を実感できるよう、作品や活動の様子を手掛かりにし、表現の過程で気付いたことやできるようになったことを視点として振り返る活動を設定する。

過程と基本的な学習活動

出会う

- 1 表現の見通しをもつ。
- ◇ 題材や材料、表現方法など出合い、イメージを膨らませる。
 - ◇ 題材の課題を立てる。

【題材の課題】
〈題材全体で学習する
大まかな内容〉

試す・広げる

- 2 表したいことや主題を発想・構想する。

- ◇ 大まかな制作の順序や扱う材料や用具、表現方法を知る。
- ◇ 思いや願いを膨らませ、表したいことや主題を生み出す。

- ◇ 表したいことや主題を基に、構想を練る。
- ◇ 材料や用具、表現方法を習得する。

表す

- 3 構想を基に制作する。
- ◇ 思いに応じて材料や用具、表現方法を選んだり組み合わせたりする。
 - ◇ 材料や用具などの特性を生かし、表し方を工夫して制作する。

- ◇ 制作途中の作品を相互鑑賞し、よさなどを共有する。

振り返る

- 4 作品を鑑賞し表現活動を振り返る。

- ◇ 作品を鑑賞し合い、よさや工夫点を話し合う。

◇ 題材全体の振り返り

個別最適な学びに関わる学習活動

協働的な学びに関わる学習活動

1人1台端末の活用

〈例〉導入での有効的なICTの活用〉

- 題材への関心を高めイメージを膨らませることができるよう、題材に関係する美術作品や風景や動物、学校行事、建物等を提示する。

【協働での意見整理】

- 大型提示装置や端末を活用し、画像を見て感じたことや考えたことを共有し、表したいことや主題につなげる。
- 複数の意見・考えを可視化して共有化、焦点化できる。

【調査活動】

- インターネットや撮影機能を活用して、作品づくりに必要な情報収集を行う。
- 発想・構想につなげることができる。

【思考を深める学習】

- 画像処理ソフトなどを活用し、作品の配色計画などを行う。
- イメージに合うまで、何度でも繰り返し試すことができる。

【協働での意見交流】

- 大型提示装置や端末を活用し、材料や表現方法を試し、感じたことや考えたことを共有し、発想や構想に生かす。
- 多様な見方や感じ方に触れることで、発想・構想につなげることができる。

【表現・製作(制作)】

- 端末の写真機能や撮影機能を活用して表現活動を行う。

【協働製作(制作)】

- 写真や動画など、映像メディアによる表現を行う。

- 〈例〉
- コマ撮りした画像を編集し、アニメーションの作品をつくる。

- 【表現・製作(制作)】
- プログラミングの機能を使用して表現活動を行う。

- 〈例〉
- 編集ソフトを使い、撮影した写真や動画を変えたり、画像を組み合わせたりして、イメージに合った映像作品をつくる。

- 〈例〉
- 形が変化したり、動いたりする作品をつくる。

- 【学習データの蓄積】
- 端末等に制作途中の作品やコメント等を記録する。
 - 自己の学びを自覚

- 【協働での意見交流】
- 大型提示装置や端末を活用し、互いの作品を見合い、感じたことや考えたことを共有し、自己の表現に生かす。
 - 多様な表現方法に触れることで、見方・感じ方を深められる。

- 【学習データの蓄積】
- 端末等へ完成作品やコメント等を記録する。
 - 作品を鑑賞して感じたことや友だちの多様な見方を聞いて学んだこと等を記録→自己の学びを自覚

- 【協働での意見交流】
- 大型提示装置や端末を活用し、互いの作品を見合う。
 - 見方・感じ方を深めるとともに、自己の学びのを自覚することができる。

教師の指導・支援

大型提示装置・教師用端末の活用

- 大型提示装置等を活用し、本時(本題材)の学習に関連する参考作品や画像資料、学習計画等を提示する。

- 〈例〉
- 美術館や博物館等のWebページを閲覧する。
 - 教科書の二次元バーコードを活用する。

〈ICT活用の視点〉

子供が造形的な見方・考え方を働かせたり、教師が子供の学びに即した効果的な支援ができたりするなど、深い学びが展開されるようにすることが大切です。

- 教師用端末等で学習状況を把握する。

- 大型提示装置等を活用し、児童生徒の製作(制作)途中の作品を提示し、相互鑑賞(中間鑑賞)を

- 〈例〉
- 鑑賞の視点を提示する。
 - 作品の注目ポイントを拡大したり、印を付けたりする。

- 教師用端末等で学習状況を把握する。

- 大型提示装置で、児童生徒の完成作品を提示し、鑑賞(振り返り)を行う。

学びを深める指導・支援の重要ポイント

○対象と関わる中で造形的な活動を思い付き発展させていく造形遊びの特質を踏まえ、材料や場所を用意する。

- 例えば
- 低学年 身近な自然物や人工の材料の形や色などを基に
 - 中学年 身近な材料や場所などを基に
 - 高学年 材料や場所、空間などの特徴を基に

◆材料を用意する際には、活動との関係に留意する。

- 例えば
- 木や石など、形を変えにくい材料を用いると、積み、並べるなどの組み合わせによる活動に発展する傾向にある。
 - 粘土や紙など、形を変えやすい材料を用いると、変形や組み合わせによる活動に発展する傾向にある。
 - 発想を広げるために、材料の種類や量を豊富に用意する。
 - 発想を深めるために、材料の種類や量を絞って用意する。

◆場所を用意する際には、次の点に留意する。

- 「手や体全体を働かせて活動できる」
- 「友達の活動が自然に目に入る」
- 「光や風、広さなど、造形的な活動を引き出す特徴をもっている」(中・高学年)

○材料などへの関心を高め、活動を思い付いたり考えたりできるよう、材料と向き合う時間を確保し、関わりをイメージすることへ方向付ける投げ掛けを行う。

- 例えば
- 「～でどんなことができるかな?」
 - 「～と仲良しになろう」

※与えた情報によって児童が活動を思い付くことを阻害することがある。与える情報を十分吟味する。

○つくり、つくりかえながら自らの表現を追求できるよう、材料や用具と関わる時間を十分確保する。

○多様な表現方法に気付けるよう、互いの表現を見合い、気付いたことや考えたことを交流する場面を設定する。

○自他の表現のよさを味わい見方や感じ方を広げられるよう、材料などの変化や見付けた形や色などを視点として、互いの表現を見合わせ活動を振り返らせる。

- 例えば
- 表現した場や空間を授業後に見直す
 - 写真で記録して掲示する など

過程と基本的な学習活動

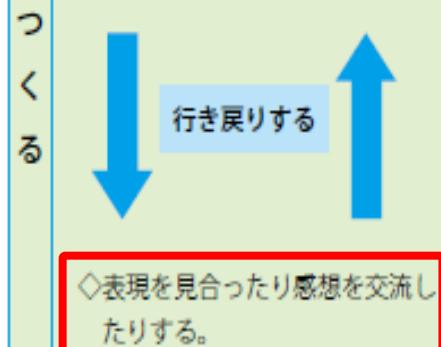
1 材料や場所と出会い、活動の見通しをもつ。

- ◇材料など出会い、その場所や空間でどんなことができるかを想像する。
- ◇題材の課題を立てる。

【題材の課題】
〈題材全体で学習する
大まかな内容〉

2 材料や用具と関わり合いながら、つくり、つくりかえ、つくることを繰り返す。

- ◇手や体全体の感覚を働かせ、楽しさを味わいながら、思い付いたことを試す。



3 表現活動を振り返る。

- ◇加工した材料やつくりかえた場所を見合う。

◇題材全体の振り返り

個別最適な学びに関わる学習活動

協働的な学びに関わる学習活動

1人1台端末の活用

【調査活動】

- 活動場所や材料などを撮影しながら、どんなことができるか想像を膨らませる。
- インターネットで作品づくりに関する情報収集を行う。
→発想・構想につなげることができる。

〈ICT活用の視点〉
撮影した作品や活動を見て発想や構想のきっかけにしたり、グループで相談する際の資料にしたりするなど、子供たちが造形的な見方・考え方を働かせられるようにすることが大切です。
また、映像メディアを活用した作品づくりにより、表現の可能性を広げることが考えられます。

【表現・製作(制作)】

- コンピュータで制作した映像作品等を大型提示装置で投影し、光や空間を意識した作品製作(制作)に生かす。

【協働製作(制作)】

- コンピュータで制作した映像作品等を大型提示装置で投影し、空間や光などを意識した作品製作(制作)に生かす。

【思考を深める学習】

- 材料等の偶然的な動きや変化をタブレット型端末で記録し、発想や表現につなげる。
→自己の活動を客観的に捉え、よりよい表現につなげることができる。

〈例〉
・スクリーンなど平面に映し出すだけでなく、様々な形状の物体に映し出す。

〈例〉

- ・変化していく作品や空間を記録し、形や色、動きなどのよさや美しさについて気付き、考え、さらに工夫して表す。

【協働での意見交流】

- 大型提示装置や端末を活用し、互いの活動や作品を見合い、感じたことや考えたことを共有し、自己の表現に生かす。
→多様な表現方法に触れることで、見方・感じ方を深められる。

【学校の壁を越えた学習】

- インターネットを活用して、地域の作家や美術館の学芸員に作品に対する意見をもらう。

【学習データの蓄積】

- 端末等へ完成作品やコメント等を記録する。
- 作品を鑑賞して感じたことや友だちの多様な見方を聞いて学んだこと等を記録
→自己の学びを自覚

【協働での意見整理】

- 大型提示装置や端末を活用し、互いの作品を見合う。
→多様な表現方法に触れることで、見方・感じ方を深められるとともに、自己の学びを自覚することができる。

教師の指導・支援

大型提示装置・教師用端末の活用

大型提示装置による本時(本題材)の学習に関連する場所や材料などの画像資料を提示する。

・大型提示装置等を活用し、児童生徒の製作(制作)途中の作品を提示し、相互鑑賞(中間鑑賞)の時間を設定する。

・教師用端末等で学習状況を把握する。

・大型提示装置で、児童生徒の完成作品を提示し、鑑賞(振り返り)を行う。

学びを深める指導・支援の重要ポイント

○鑑賞対象との距離感を縮め関心を高められるよう、身近な対象を取り上げたり、見せ方を工夫したりする。

○鑑賞対象について直感的に感じ取ったことを意識できるよう、印象や疑問などを伝え合う活動を設定する。
◆児童生徒の発言などを基に形や色などの造形的な視点を意識させる。

例えば

- 「形」「描かれているもの」「色彩」「材料」「光」「表現方法」など（造形の要素）
- 「動き」「画面構成の効果」「色彩から受ける感じ」「表現方法の特徴」など（受ける感じ、働き、特徴）

○印象や疑問などを基に題材で追求する内容をつかめるよう、比較対象となる作品を提示したり、時代的背景、材料や表現技法、作者の人となりなどの情報を示したりして問いを焦点化し、題材の課題として整理する。

例えば

- なぜ北斎は富士山を波の向こうに小さく描いたのか、（印象や疑問、気付きなどを基に焦点化した問い）
- 画面構成の効果を考えながら鑑賞し、作品を味わおう（造形的な視点）

○鑑賞対象と向き合い自分の考えをしっかりとるよう、鑑賞する際の視点を確認し、鑑賞対象をじっくりと見る時間を確保するとともに、考えたこと、感じたことを自分の言葉で書き留める活動を設定する。

○見方や感じ方を広げたり深めたりすることに必要場合は、書籍やインターネットを活用して情報を収集したり取材したり実際に追体験したりする場を設ける。

○見方や感じ方を深められるよう、教材などを工夫して思考を可視化させたり多様な考えを引き出したりする。

例えば

- 付箋紙によるKJ法やウェビングなどの思考ツール
- 造形的な視点についての意識化を図る教材

○変化した自分の考えや価値観を実感できるよう、自己の内面を見つめるとともに、ワークシートなどに自分の振り返りを言葉でまとめる活動を設定する。

例えば

- 集団・自己の変容（見方や感じ方）
- 今後の創造活動で生かしていくこと
- 日常生活との関わり

過程と基本的な学習活動

1 鑑賞対象と出会う。

- ◇全体の感じを捉える。
- ◇印象、疑問、気付きなどを発表し合う。
- ◇対象の基本的な情報を得る。
- ◇課題を立てる。

鑑賞対象の提示例

図版などを拡大して黒板などに掲示すると、遠くから全体の印象を捉えることにつながる。

【題材の課題】

〈題材全体で学習する
大まかな内容〉

2 細かいところ、気になるところに着目して鑑賞する。

- ◇鑑賞の視点に沿って鑑賞し、鑑賞対象に対する自分の考えをもつ。

鑑賞対象の提示例

各自に図版を配付したり教科書などの図版を活用したりすると、細かいところをじっくり見ることにつながる。

3 考えを交流し、見方や感じ方を広げたり、深めたりする。

- ◇鑑賞の視点を基に、感じ取ったことや考えたことを交流する。

4 鑑賞活動を振り返る。

- ◇自身の見方や感じ方の変化や今後の生かし方を言語化する。

◇題材全体の振り返り

個別最適な学びに関わる学習活動

協働的な学びに関わる学習活動

1人1台端末の活用

【全体の感じを捉える(対象の基本的な情報を得る)】
○タブレット端末で鑑賞対象を鑑賞し、感じたことや気付いたことなどを端末に記入する。

【発表や話し合い】
○画像やビデオなどを活用して鑑賞し、感じたことや気付いたことなどを発表し合う。

＜例＞
・鑑賞の視点を提示する。
・作品の注目ポイントを拡大したり、印を付けたりする。
・モノクロームで画像処理した作品と並べて提示したり、立体作品を様々な方向から鑑賞できる画像資料を提示したりする。

【調査活動】
○インターネットを活用して、鑑賞対象に関する情報収集を行う。

＜例＞
・作家の生い立ちや歴史的背景、表現方法など、作品をより深く鑑賞するための情報を得る。

【思考を深める学習】
○タブレット型端末等を使い、鑑賞する対象を拡大し、細かい表現を見る。また、立体作品を様々な方向から鑑賞する。
→多様な視点で鑑賞することにより、見方や感じ方を深められる。

【学校の壁を越えた学習】
○インターネットを活用して美術館の学芸員や作家、他校の生徒等と交流し、多様な見方や感じ方を身に付ける。

【協働での意見交流】
○大型提示装置や端末を活用し、作品を見て感じたことや考えたことを伝え合う。
→多様な表現方法に触れることで、見方・感じ方を深められる。

＜例＞
・個人個人で感じ取った作品のよさや美しさを造形的な視点を基に意見交流し、見方・感じ方を深める。

【学習データの蓄積】
○鑑賞して感じたことや友だちの多様な見方を聞いて学んだこと等を記録
→自己の学びを自覚

【協働での意見交流】
○大型提示装置や端末を活用し、互いの見方や感じ方を紹介し合う。
→見方・感じ方を深めるとともに自己の学びを自覚することができる。

教師の指導・支援

大型提示装置・教師用端末の活用

・鑑賞対象などの画像資料等を提示する。

＜例＞
・美術館や博物館等のWebページを閲覧する。
・教科書の二次元バーコードを活用する。

・教師用端末等で学習状況を把握する。

＜ICT活用の視点＞
鑑賞では、見たい部分を拡大して見たり、作者や作品について調べたりするなど、見方や感じ方を広げる（深める）ことが大切です。その際、児童生徒が感じ取ったことを交流することが必要となります。

・教師用端末に送信された児童生徒の考えを大型提示装置等で一覧で表示する。

・鑑賞対象に関わる資料などを提示する。

・大型提示装置やタブレット端末で、鑑賞対象を提示し、鑑賞（振り返り）を行う。