

1 題材名 ビー玉君の大冒険

2 題材の目標

- ビー玉を転がして遊ぶ仕組みに関心をもち、楽しい仕組みをつくることに取り組もうとする。
(造形への関心・意欲・態度)
- 楽しい転がり方や、色々な仕組みを思い付き、全体の形や飾りを考えることができる。
(発想や構想の能力)
- ビー玉が転がる仕組みを使って楽しい転がり方を工夫したり、仕組みに合った材料を考え、扱い方を工夫したりすることができる。
(創造的な技能)
- 作品を交換して遊び、作品のよさや工夫した点などを感じたり、互いに確かめ合ったりすることができる。
(鑑賞の能力)

3 題材について

(1) 題材観

本題材は、小学校学習指導要領図画工作科の第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。」を踏まえ、内容A表現(2)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。」及び、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。」を主な内容として設定した題材である。

本題材では、身の回りにある材料の特徴を生かし、ビー玉の様々な動きを工夫してビー玉迷路として表すことを通し、迷路づくりを楽しみながら、発想や構想の能力、創造的な技能を高めていくことをねらいとしている。

(2) 児童の実態

本学級の児童は、図画工作科の学習に意欲的な児童が多く、授業を楽しみにしている。これまでに児童は、低学年でどんぐり迷路をつくった経験や、第3学年の「くぎうちトントン」でコリントゲームをつくった経験がある。授業で使う材料収集を呼びかけると、家で作品づくりに使えそうな材料を見付け、「これ〇〇に使えそうだよね。」「こんなの見付けたよ。」などと次々と材料が集まり、授業前から児童の活動意欲の高さがうかがえる。一方、意識調査では、工作に表す活動で困ることで、よいアイデアが思い浮かばない、何をつくったらよいか分からないとする児童が*人いるため、発想や構想の場面での手立てが必要である。

(3) 指導観

本題材の指導にあたっては、まず、児童に、教科書にある題材名「コロコロガーレ」ではなく、「ビー玉君の大冒険!」と提示することで、どんな大冒険にしようか、ビー玉君の気持ちになって、ビー玉君がドキドキわくわくするような仕組みを考え、迷路づくりができるようにする。また、導入時には、様々な仕組みの参考作品や迷路で自由に遊ぶ時間を設定したり、ビー玉の動きを楽しめる視覚資料を提示したりしてビー玉の動きに興味をもたせ、作品づくりの参考になるようにする。さらに、これまでの児童の様子を見ていると、作品づくりの際に友だち同士でアドバイスし合ったり、互いの作品で遊んだりする姿が多く見られた。そこで、中間発表会を行い、友だちの作品で様々な遊びを試すことにより、アイデアスケッチよりも更に発想の広がりのある作品が作れるようにしたいと考える。

4 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
ビー玉を転がして遊ぶ仕組みに関心をもち、楽しい仕組みをつくることに取り組もうとしている。	楽しい転がり方や、色々な仕組みを思い付き、全体の形や飾りを考えている。	ビー玉が転がる仕組みを使って楽しい転がり方を工夫したり、仕組みに合った材料を考え、扱い方を工夫したりしている。	作品を交換して遊び、作品のよさや工夫した点などを感じたり、確かめ合ったりしている。

5 指導計画（6時間扱い） ○は本時の活動

◎は評価の重点

次	時	学習活動・内容	関	発	技	鑑
1	1	題材について理解する。 ・ビー玉転がし遊びを通して、楽しい仕組みをつくることに興味をもち、活動の見通しをもつ。 ・どんな仕組みにするか、自分なりのイメージをもつ。	◎	○		
2	2	構想したことを基に迷路をつくる。 ③ ・おおまかなデザインや材料を構想する。(アイデアスケッチ) ・構想を基に迷路をつくる。	○	◎	◎	
3	4 5	中間発表会をする。 ・友だちの作品で遊びを試しながら、発想・構想を広げる。 ・構想したことを基に、作品を仕上げる。		◎	◎	
4	6	鑑賞会をする。 ・完成作品を相互鑑賞し、よさや工夫した点を伝え合う。				◎

6 本時の学習

(1) 目標

○ 楽しい転がり方や、色々な仕組みを思い付き、全体の形や飾りを考えることができる。

(発想や構想の能力)

○ 仕組みに合った材料を考え、加工や組み合わせ方を工夫することができる。(創造的な技能)

(2) 準備・資料

視覚資料、仕組みの例、カラー段ボール紙、グルーガン、カッター、カッターマット、竹ひご、輪ゴム、画用紙、集めた身近材料

(3) 展開

学習活動・内容	指導上の留意点・評価
<p>1 本時の学習課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>様々な材料の加工や組み合わせ方を工夫して、ビー玉の動きを試しながら迷路をつくろう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・くぐる(トンネル)・回転する ・穴に落ちる・向きが変わる 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時に、材料に触れたりビー玉を転がして遊んだりしたことを想起し、話し合うことで、面白いビー玉の動きを考えられるようにする。 ・いくつか仕組みの例を用意し、ビー玉がどのような仕組みでどのような動きをするのか確認する。 ・つくりたい仕組みをつくるためには、どのような加工が必要か考えられるように、どのような加工があるかを全体で確認する。

2 ビー玉迷路をつくる。

- ・切る
- ・穴をあける
- ・接着する
- ・つなぐ

- ・グルーガンやカッター等の使い方を確認し、怪我に留意してつくるように呼びかける。
- ・材料コーナーには、児童が扱いやすい大きさに切った段ボールやひも、竹ひごなど準備しておき、児童の発想の広がりを支援する。
- ・ビー玉の転がり方を調整するために、仕組みをいきなり台に付けずに、台に付ける前にどんな転がり方がよいか確認しながらつくるよう声かけをする。
- ・完成したら、自分や友だちの作品で実際に遊ぶことを確認し、接着の仕方などに気を付けて丈夫につくるよう声かけをする。

評 仕組みに合った材料を考え、加工や組み合わせ方を工夫している。 (創造的な技能)

- ・児童一人一人の活動を見て回り、形や色のよさ、仕組みの面白さを認め、活動意欲を高める。
- ・なかなかつくり出せない児童には、アイデアスケッチを見ながら、つくる順序を一緒に考えたり、参考作品を見たりして支援する。

評 楽しい転がり方や、色々な仕組みを思い付き、全体の形や飾りを考えている。 (発想や構想の能力)

3 友だちの作品を鑑賞し、本時の振り返りをする。

- ・友だちの作品の途中経過を紹介し、よいところを見付けるように呼びかける。また、本時の振り返りをして、次時の活動に生かせるようにする。