

1 題材名：わくわく どきどき 音の世界へ < 4 学年 > (絵や立体、つくりたいものをつくる)

2 題材目標

楽器の中の世界を表すことに関心を持ち、意欲的に表現に取り組むことができる。

楽器を見たり、音楽を聴いたりすることから楽器の中の世界を想像し、自分と不思議な世界との関わりの場面を構想にまとめ、表したい感じに合った表現技法や色などを考えながら構想を立てることができる。

発想をもとに、表したい感じにあった色や表現技法 たんぼ・スパッタリング・吹流し・スポンジ描写・スタンピング・たわし描写・ねんどべらでの描写などを考えながら工夫して表現することができる。

仲間の作品に関心を持ち、よいところを見つけて造形作品に親しむ。

3 題材の評価規準

	A 表現 (2)			B 鑑賞	
	ア 造形への関心・意欲・態度	イ 発想や構想の能力	ウ 創造的な技能	エ 造形への関心・意欲・態度	オ 鑑賞の能力
内容のまとめりごとの評価規準	表したいことを表すために、形や色、材料などを見ることに関心を持ち、それらを生かし、組み合わせたりして、思いを表す体験に関心を持ち、表すことを楽しもうとする。	感じたこと、想像したことなどをもとに、よさや美しさなど感じたことなどから表したいことを発想し、それに合わせて、美しさや用途などを考え、計画を立てるなど構想する。	表したいことに合わせて、手を動かして、いろいろな表し方の体験を深めることに関心を持ち、形や色などの特徴やそれらの組み合わせの感じを生かし、前学年までに経験した材料や用具などの特性を生かして、表し方を工夫する。	自分たちの作品や身近な造形品などの表し方や材料による感じの違い、よさや面白さなどに関心をもっている。	表し方や材料の感じの違いが分かり、親しみのある美術作品やその製作の過程などのよさや面白さなどについて、話し合うなど関心をもって見る。
題材における評価規準	表し方や道具などを自ら選び、表現技法や色や形の組み合わせで様々な美しさや面白い感じになることに気づき、思いがよく表れるように取り組もうとする。	楽器を見たり音楽を聴いたりして楽器の中の世界を想像し、自分と楽器の中の不思議な世界を空想して色や表し方を考えながら構想にまとめることができる。	思いが表れるように顔の表情や体の動きを大切に下絵をついたり、水彩絵の具や道具のいろいろな扱いに注意して自分の表したい感じになるまで形や色を変えて自分なりの楽器の中の世界を表すことができる。	自分や仲間や教師の作品をみることに関心を持ち、美しさや面白さ、表し方の違いなどを見つけようとしたり、感じたことを話そうとしたりする。	仲間の作品のよさや美しさ、表し方や感じの違いなど自分と仲間の共通点や違いが分かり、自分の作品に生かしたりアドバイスしたりできる。
単位時間における具体的評価規準	楽器の中に入ったら、というテーマをもとに想像を広げながらスケッチしたり創作話を作ったりする < 第 1 時 >	楽器の中の世界を想像して不思議な世界と自分を絵に表すことができる < 第 2・3 時 >	顔の表情や体の動き、周りの様子などに注意して自分のテーマに合った下絵をかくことができる < 第 4・5 時 > 絵の具道具を正しく使って人物や周りを彩色することができる < 第 6・7 時 > 道具のいろいろな扱いに注意して自分の表したい感じになるまで形や色を変えてつくることができる < 第 8・9 時 >	自分の表したかったことを話そうとしたり仲間の作品との違いやよいところを見つけようとしたりできる < 第 10 時 >	仲間の作品に関心を持ち、テーマや表し方の感じの違いに気づきながら美しさ、面白さを見つけることができる < 第 10 時 >

5 題材指導計画 (全 10 時間)

時	ねらい	学習活動	個の学力を向上させるための主な手だて	
			評価規準	個のつまづきに対する主な指導・援助
1	楽器の中の世界を想像し、イメージを膨らませながらスケッチや文章で表現することができる	<ul style="list-style-type: none"> ・楽器の中に入ったら、どんな世界が見えるか、また、どんなことに遭遇するかを考え話し合う。 ・気に入った音楽や楽器から想像して楽器の中の世界を絵や文章で表す。 ・楽器や音楽のイメージに合った画用紙の色を選ぶ。 	関心・意欲・態度 楽器の中に入ったら、というテーマをもとに想像を広げながらスケッチしたり創作話を作ったりする。	つまづきの様子 想像したことが絵や文章に表せない。 評価 プリントの記述や絵 手だて 音楽を繰り返し聴かせる・楽器を見せる仲間のイメージから発想を広げる
2 ・ 3	想像したことをアイデアスケッチに表すことができる	楽器の中の世界を簡単にスケッチに表す。(お話形式で文章表現したものをもとに描いてもよいし、それ以外のものでもよい。) <ul style="list-style-type: none"> ・画面上に必ず自分を描く(細部にこだわらず雰囲気伝わる程度に描く) ・思いつくものをいくつか描く ・スケッチの中から一つ選び、トリミングして表したい部分を絞り、だいたいの構想をまとめる 	発想・構想の能力 楽器の中の世界を想像して不思議な世界と自分を絵に表すことができる	つまづきの様子 想像したことが形に表せない 人物がかけない周りの様子がかけない 評価 アイデアスケッチ 手だて 児童の思いを聞き出す 思いつくものから描かせる(構成は後から) 友達にモデルになってもらう 景色の絵や写真からきっかけをつくる 教師の参考作品
4 ・ 5	曲や楽器のイメージに合わせて画用紙を選び、自分が気がつけたいことに注意しながら思いが表れるような下絵をかくことができる	アイデアスケッチを画用紙に下がきする (1) 曲や楽器のイメージに合わせて色画用紙を選ぶ (2) 自分が一番気をつけたいこと(手を大きくかくこと、体がくにゃーっと曲がっているところなど)をはっきりさせてクレパスやコンテを使って思いきって描く (3) 手や目、鼻、口などを慎重にかく (4) 多少の失敗(線がはみ出た、かく場所が少しずれた)は、気にせずかきすめる...消しゴムで消したりこすったりなど直そうとしない (5) いろいろな表現技法を使うことを少し想定しながら描く	創造的な技能 顔の表情や体の動き、周りの様子などに注意して自分のテーマに合った下絵をかくことができる	つまづきの様子 クレパスなどで直接かくことを怖がってかけない 顔の表情がつぶれてよくわからなくなる 大きな失敗(紙が破れる、クレパスがこすれて画面が汚れる) 評価 作品 手だて 認め励まして自信を持たせる 教師師範 場合によっては新しくかき直させる

6 ・ 7	自分のテーマをもとに道具を正しく使って人物や周りの彩色をしたり表現技法を選択して表したりすることができる	<p>人物の彩色を中心に表現していく 絵の具の正しい使い方</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・絵の具の量と混色、水加減 ・塗る面積に合った筆選び ・鼻、あご、など部分ごとに色をのせていく ・パレットの使い方 ・道具の配置 </div> <p>表現技法を使った彩色 ・たんぼや吹流しなど表したい感じに合わせて技法を選び、表現していく</p>	<p>創造的な技能 絵の具道具を正しく使って人物や周りを彩色することができる</p>	<p>つまづきの様相 色作りができない 濁った色になってしま う 違う色をぬってしま う 顔の中での色の変化がない 評価作品 手だて 色の見本を参考にす る 水を少なくさせる 試しぬりをさせてか ら色をおかせる パレットに仲間の色 をたくさん作らせる 水加減や筆づかいな どの教師師範 グループ(つまづきの 要因)別指導</p>
8 本 時 ・ 9	テーマや表したい感じに合う表現技法を選び、道具を正しく使い、さらにテーマを追求して工夫しながら不思議な世界をつくる	<p>表現技法を選んで工夫して表現する</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>表現技法</p> <ul style="list-style-type: none"> ・たんぼ ・スパッタリング ・吹流し ・スタンピング ・たわしをつかった描写 ・スポンジを使った描写 ・定規をつかった描写 <p>など</p> </div>	<p>創造的な技能 道具のいろいろな扱いに注意して自分の表したい感じになるまで形や色を変えてつくる</p>	<p>つまづきの様相 何をしたいかわからない 失敗を恐れてできない 失敗した技法の効果が表れない 評価作品 手だて 表現技法の紙を置いてイメージを持たせる 認め励ます・表現技法の紙を置いて感じをつかませる 乾いてから修復させる 水の量、白の絵の具の量を確認させる 前の色が乾いてから重ねさせる 教師師範など</p>
10	仲間の作品を鑑賞して、表現の面白さや多様性に気づき、造形的なよさを味わうことができる。	<p>グループ内での鑑賞会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の作品を紹介する ・仲間の作品のよいところを見つけてカードに書く グループから代表を出し、みんなで鑑賞する ・みんなの前で作品紹介する ・仲間の作品のよいところを見つけ交流する 	<p>鑑賞の能力 仲間の作品に関心を持ち、テーマや表し方の感じの違いに気づきながら美しさ、面白さを見つけることができる</p>	<p>つまづきの様相 造形的なよさなどに気づけない。 評価プリント、発表 手だて 色や形の美しさや面白さ、表し方の違いなどに着目させる。</p>