

# 「思考し、表現する力」を高める実践モデルプログラムとの関連

見いだす

自分で取り組む

広げ深める

まとめあげる

## 図画工作科

教師の手本映像を見て、作品づくりのイメージを広げて自分の課題を明確にする。

### 1 学習場面

教師による教材の提示（一斉学習）

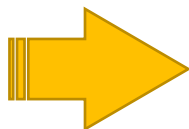
### 2 本時の目標

筆の太さや手を動かす速さや強さを変えることを通して筆触や色の違いに気付くことができ、線を描く活動を楽しむことができる。

### 3 授業内容をアップデート

#### Before

作品例を見たり、学習の進め方を聞いたりして、作品づくりのイメージを広げる。



#### After

教師がオノマトペを使いながら、筆の動かし方や速さ、強さを変えた色々な線を描く様子を**書画カメラでモニターに写す**。その様子を見ることを通して、作品づくりのイメージを広げることができる。

### 4 学習のポイント

○期待される効果 ★留意点

○教師の手本を見ることで、楽しさや面白さが児童に伝わり、自由に自信をもって活動に取り組もうとする意欲が高まる。

★筆を大きく動かしながらのびのびと描けるように、個人のスペースを十分に確保する。



### 5 情報活用能力との関連

課題の設定	情報の収集	整理・分析	まとめ・表現	振り返り・改善
発見	収集	整理、比較、処理、統計	形成、発信、伝達、表現、創造	振り返り、改善

# 「思考し、表現する力」を高める実践モデルプログラムとの関連

見いだす

自分で取り組む

広げ深める

まとめあげる

## 図画工作科

自分の考えたポーズを写真に撮り、思いや考えを基に創造して絵を描く。

### 1 学習場面

表現・制作（個別学習）

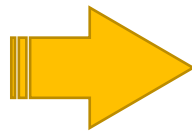
### 2 本時の目標

未来の自分を想像し、夢をかなえた自分の姿をポーズを考えて描くことができる。

### 3 授業内容をアップデート

#### Before

将来の自分を想像し、夢をかなえた場面を思いつき、絵に描く。



#### After

将来の自分を想像し、夢をかなえた自分の姿を色々な角度から**端末を使い写真または動画で撮影する**。自分の画像を見ながら絵に描く。

### 4 学習のポイント

○期待される効果 ★留意点

○自分の画像を見ながら絵を描くため、未来の自分を想像しやすい。また、**絵を描く時間が十分確保できる**。

★動きのある場合は動画で撮影し、自分のイメージにあう場面で動画を止めて絵に描く。

★写真だけでは上手に絵が描けない場合、関節が曲がる人形等も活用する。



### 5 情報活用能力との関連

課題の設定

情報の収集

整理・分析

まとめ・表現

振り返り・改善

発見

収集

整理、比較、処理、統計

形成、発信、伝達、表現、創造

振り返り、改善

# 「思考し、表現する力」を高める実践モデルプログラムとの関連

見いだす

自分で取り組む

広げ深める

まとめあげる

## 図画工作科

造形遊びの画像を端末で送り、紹介し合って友達と互いに学び合う。

### 1 学習場面

発表や話し合い（協働学習）

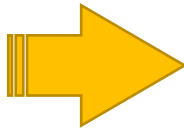
### 2 本時の目標

映し出された形や色にタイトルを付けて紹介し合い、友達が見つけた「ひかりの世界」の面白さを感じることができる。

### 3 授業内容をアップデート

#### Before

造形遊びの中で、友達と映る形や色を見合い、面白さや楽しさを伝え合う。



#### After

児童は見つけた形や色を撮影し、**端末上で**紹介する。全員の画像を**共有・鑑賞**し、友達の発想や発見について感想を伝え合う。**繰り返し鑑賞し、自分の見方や感じ方を広げる。**

### 4 学習のポイント

○期待される効果 ★留意点

- お互いに画像を鑑賞することで思考を深め**自分の見方や感じ方を広げる。**
- ★材料が映し出す色々な形や色に気付けるように活動時間を十分確保する。
- ★自分の発想や発見が伝わるように意識して、作り出した模様を撮影する。



### 5 情報活用能力との関連

課題の設定	情報の収集	整理・分析	まとめ・表現	振り返り・改善
発見	収集	整理、比較、処理、統計	形成、発信、伝達、表現、創造	振り返り、改善

# 「思考し、表現する力」を高める実践モデルプログラムとの関連

見いだす

自分で取り組む

広げ深める

まとめあげる

## 図画工作科

活動の変遷を動画や写真で提示し、思考の過程を振り返る。

### 1 学習場面

発表や話し合い（協働学習）

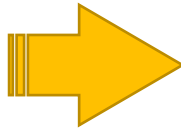
### 2 本時の目標

光と影、また、それらを利用できる材料（ビニール袋やセロファン等）を用いて、特徴ある建物や遊具等の影のつくり方、風の動きの生かし方を思いつき、変化を楽しむことができる。

### 3 授業内容をアップデート

#### Before

造形遊びの活動で見つけたことや感じたことを言葉やワークシートで振り返る。



#### After

教師や児童は活動の様子を撮影し、**端末上で**紹介する。動画や写真を**共有し、その時の**友達の発想や発見について伝えたり質問したりする。友達の見方や感じ方を**自分の見方や感じ方とすり合わせながら**聞き、**広げ、振り返る。**

### 4 学習のポイント

○期待される効果 ★留意点

- 友達がどのような活動をしていたのか知り、自分の見方や感じ方を振り返ることができる。
- 意見交換をする中で、自分や友達の思考を整理することができる。
- 授業の終末に行うことで、自分の取り組みの振り返りができ、評価につなげることができる。
- ★高学年向き。指導者だけでなく児童同士の撮影等もできる。（撮影等は低学年は難しい。）
- ★児童の全体の活動の様子だけでなく、表情やつぶやき等も撮影できるとよい。



### 5 情報活用能力との関連

課題の設定	情報の収集	整理・分析	まとめ・表現	振り返り・改善
発見	収集	整理、比較、処理、統計	形成、発信、伝達、表現、創造	振り返り、改善