

第4学年「図画工作」学習指導案

授業者 堀井 武彦

2月17日(金) 2階アトリエ 10:00~10:40 話し合い 10:55~11:45

1 題材名 ためして 見つけて 組み立てよう -マグネット式ビー玉ゲーム-

2 題材について

本題材設定は、給食配膳台を新調した際、使わなくなった天板を図工部で引き取り、その活用方法を思案していたことに端を発している。磁石が反応する材質とアトリエ作業台に程よく収まるグループ活動に適した大きさの特色を生かして、マグネット式ビー玉ゲームを構想した。

図画工作の題材で「ビー玉ゲーム」は、学年を問わず子どもたちに人気がある。複雑で華やかな動きや音が仕組まれた電子ゲームが身近にある現在においても、時代を超えてその人気に変わりない。しかし、従来のビー玉ゲームは、基本的に個人活動である。また、板や厚紙を土台として、釘や工作用紙等でコースや障害物を固定し、ビー玉の行方を調整してビー玉が多様に転がる様を楽しむ構造になっている。従って、固定した釘や障害物等の修正には時間を要し、切りのない作業へ流れる傾向がある。

そこで本題材では、コースや障害物の固定や移動の試行錯誤が自在な磁石を使うことで、ファミリー単位の協働的活動の融通性を担保する構造改善を試みた。また、本時では、ゴールへゆっくり辿りつく、楽しく美しい感じに表現する、という課題も設定した。それは、課題解決に向けた、ためして、見つけて、組み立てるといった協働的活動の対話の中にこそ、図画工作における“てつがくすること”があり、ここでは、図画工作特有の多様な言語による対話があると考えたからである。そして、その対話を通して創造された共通理解の証として作品が製作されたと仮説するならば、図画工作の学習そのものが“てつがくすること”と言えるのではないかと考えるに至った。

3 学習指導計画(3時間目/全4時間)

- 1次 マグネット式ビー玉ゲームをつくって遊ぼう(造形遊び)。…2時間(1学期4月)
- 2次 楽しく美しいマグネット式ビー玉ゲームをつくろう(工作)。…1時間(本時)
- 3次 楽しく美しいマグネット式ビー玉ゲームを楽しもう(鑑賞)。…1時間

4 本時の学習について

(1) 本時のねらい

ファミリーでアイデアを交流し、工夫して、楽しく美しいマグネット式ビー玉ゲームをつくる。

(2) 予想される本時の展開

主な学習活動と子どもの姿	留意点
1 コース設定や全体の感じ(仕掛けや装飾等)についてイメージを交流し構想を立てる。	・天板の短辺と長辺のどちらを上にしてもよいことを伝える。
2 マグネットを並べながら、コース取りや展開を試したり、仕掛けや装飾をつくったりする。	・マグネットの形、色、大きさ、長さ、数は共通に準備する。
3 必要に応じてコースづくり、仕掛けづくり、装飾づくり等の作業を分担する。	・計測のストップウォッチは、計9台を準備する。
4 全体の感じを確認したり、他のファミリーの活動を参考にしたりして活動する。	・天板への固定は、マグネットの磁力を原則とし、仕掛けや装飾の接着は、両面テープ又はセロテープに限ることを伝える。
5 題名を考えて名札に書く。	・必要に応じて作業分担しても、ビー玉を転がす活動は、必ず全員が経験するように伝える。

□授業後の話し合いで話題にしたいこと

- ・図画工作特有の多様な言語による対話を通して、共通理解を創造しながら活動することができたか。