第１学年「図画工作」学習指導案　　**授業者**　小沼　律子

２月１４日（金）　２階　アトリエ　　１０：００～１０：４０　（話し合い１１：００～１１：４５）

１　題材名　いいかお　わるいかお　どんなかお？

２　題材について

本学級の子どもたちは，就学前の経験や文化を持ち込むようにダンボールで様々な作品をつくってきた．A 児は，入学早々自分が変身するための仮面や身体に装着する飾りを制作した．その周辺にいた B 児はそれまで何をしたらいいのか立ちどまっていたが，試行錯誤して制作したものを嬉しそうに装着する A 児の姿を見て，材料を探し求め，制作途中の作品をとっておきたいなどと声をあげるようになった．教師は子どもの行為に合わせ，材料提供や制作・保管の場をできるだけ就学前の場を意識しながら創っていった．場ができていくと，B 児は A 児に応答するように「変身」するものをつくった．

１学期の末頃になると，B 児は就学前に自分が制作していた経験を思い出したようで，さらに作りたいものを次々につくっていった．当初は制作することに躊躇していた B 児だが，自分も変身したいと A 児と共に制作し始め，さらに A 児を超えるような作品をつくっていくなど，A 児の存在によって就学前に培われてきた自信や楽しさなどを思い起こし，A 児との相互作用によってなりたい自分よりもさらに飛躍した自分に近づいていた．

その「変身」については，これまでも幼児の「ごっこ遊び」の延長と捉え，なりたい像に少しでも近づき「なってみよう」とする子どもの身体性に着目してきた．今年度，１学年で行った伝統文化に関わる表現の授業の中でも，子どもたちは隈取などの化粧でみるみるうちにあるキャラクターに変身していく役者さんの姿を見て驚き，変身することのおもしろさにも気がついた．教師はそのような子どもの関心から新たな展開として隈取ワークショップを企画したが，子どもたちは，善人や悪人，立場や人格などによって隈取の色や模様が違うことや線の意味について関心を持っていた．

本時はこれまでの A 児や B 児の制作風景や隈取に対する子どもの関心を題材化し，オリジナルの顔のデザイン（隈取）をするとともに，イメージしたキャラクターについても対話したい．さらに，そのデザインされた顔をもつキャラクターが登場する物語を考え，物語の台本作りやキャラクターを実際に演じてみるなど，国語との共創を試みる．

３　学習指導計画（4 時間目／全 12 時間）

第 1 次　隈取についてふり返る．　…2 時間

第 2 次　自分が考えたキャラクターをイメージしながら隈取をしてみる．　…4 時間　本時 4/12

第 3 次　イメージしたキャラクターで物語をつくり演じてみる．　…6 時間　（国語で 3 時間扱う）

４　本時の学習について

（1）本時のねらい

・様々なキャラクターをイメージして顔をデザインする．

・お互いのイメージを聴き合い，物語づくりにつなげる．

（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．これまで経験した隈取についてふり返る． 2．スーパースター，悪人，家来など役によって化粧が違うことなどを思い出す。 3．様々なキャラクターをイメージし，フェイスペイントをつかって人工皮膚にオリジナルの顔のデザインをする． 4．描いた線や色から，イメージしたキャラクターについて鑑賞する．どのようなキャラクターなのか，背景も聴き合い物語作りにつなげる．	・人工皮膚を扱い，リアルさや本物の皮膚との違い，違和感について，子どもの反応を見とる． ・アイディアスケッチのための紙も用意しておく． ・子どもが扱いやすいフェイスペイントを使用．色が混ざらないように筆を色ごとに用意する． ・お互いの表現を聴き合う空間をつくる．

□授業後の話し合いで話題にしたいこと

・なってみる（変身）こと，子どもにとっての現実と非現実

・図画工作と国語の交差