



授業づくりの工程

実践事例

対象：小学部3年生（うめ組） 指導内容：A 表現（小学部2段階） 素材：紙粘土 主題：好きな動物をつくろう

題材目標

知・技：紙粘土の特徴に気づき、ちぎったり、まるめたりしていろいろな形をつくる

思・判・表：写真や芯材からつくりたいものの形をイメージし、細い、長い、大きいなど、表したい形を決めて、好きな動物をつくる

学 び：紙粘土で、自分から進んで形を表したり、友だちの仕方をまねて様々な形を表現したりする

評価

知・技：○ 紙粘土の可塑性に気づき、ちぎる、細く伸ばす、丸めるなどする姿が見られるようになったか

思・判・表：○ つくりたい動物の形を想像し、細長い手や足、尻尾などの形を表現することができたか

学 び：○ 形に興味を持ち、進んで表現活動に取り組むことができたか



学習指導要領の内容から三つの柱の題材目標を決定する経緯と整合性の根拠



題材目標を決めるときに考えた 知識及び技能と思考力・判断力・表現力等について

目標の改訂の要点

初歩的な造形活動によって、造形表現についての興味や関心を持ち、表現の喜びを味わうようにする。

学習指導要領 解説より

表現及び鑑賞の活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の形や色などと豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

思考力・判断力・表現力等

表現したり鑑賞したりするときに生じた感情や気持ちなどの、よさや美しさ、面白さや楽しさなどのこと

自分の夢や願い、経験や体験したこと、伝えたいこと、動くものや飾るものなど **児童が表したい、つくりたいと思うこと**

自分にとって新しいものやことつくりだすように発想や構想をすること
形や色などを基に想像を膨らませる、造形的な活動や表したいことを思い付くなどの発想や、**どのように活動したり表したりするかを考える**などの構想をすること

知識

「形や色など」「形や色などの違い」「形や色などの感じ」などに気付く

技能

手や体全体の感覚を働かせ**材料や用具の特徴を生かしながら**材料を用いたり用具を使ったりすること
造形遊びをする活動において造形的な活動やつくり方を工夫すること
絵や立体、工作に表す活動において表し方を工夫したり、表現方法をつくりだしたりすること

主題の持ち方【何をつくるか】

- ・身体を使って自由に紙粘土で遊ぶ→いろいろな形ができる
- ・つくったものに意味づけをする
- ・自分が表したいものや身近なものをつくる
- ・主題（こんな動物をつくりたい）を決めて取り組む



表現活動の仕方【どのようにしてつくるか】

- ・紙粘土の特徴を知る、特徴に気づく
- ・紙粘土をまるめる、ちぎる、細く伸ばす→いろいろな形ができることに気づく
- ・形に着目してつくる



題材目標 つくりたい動物の形を想像（イメージ）する
○○な足、○○な体、などを決めてつくる

題材目標 紙粘土の特徴に気づく（知る）
手や道具を使っていろいろな形をつくる

知識及び技能と思考力・判断力・表現力等のそれぞれの内容の高まりやつながりについて

知識及び技能と思考力・判断力・表現力等の題材計画

主 主題をもって作品をつくる
表 表現活動の仕方を学ぶ

知識及び技能
形や色などの造形的な視点に気付き、表したいことに合わせて材料や用具を使い、表し方を工夫して作ることができるようにする。

思考力、判断力、表現力等
造形的なよさや美しさ、表したいことや表し方などについて考え、発想や構想をしたり、身の回りの作品などから自分の見方や感じ方を広げたりすることができるようにする。 学習指導要領 解説より

作品を作る過程で、表現したいことを考えたり、作ったものに意味づけされたりしていくことで、表現の仕方や道具の使い方を学習しながら取り組む。

主 主題をもって作品をつくる

表 表現活動の仕方を学ぶ

←おおまかなイメージがもてるように写真を提示

どんな腕にしたい？ **主**

主 細長い…でも、わからん

表 こうしたら細長くなるよ！

表 やってみる！…よし、できた！

主 すごい！細長い腕ができたね！

主 しっぽも細長くしたい！

表 いいね！つくってごらん！

表 こうやったら、細長くできる！

主 顔は丸めてつくる！

表 こんな道具あるよ！

表 これで目や鼻をつくってみる！

主体的で対話的で深い学びの実現に向けた工夫



自分からどんどん取り組むための場面設定

動物をつくりたいという興味や意欲をもって取り組めるように、「うめの動物園（右写真）」を設定して提示する



友だちが取り組む様子を見て、学習を進められるように、机の位置などを検討して配置する

○全員が黒板を向く配置は、それぞれが黙々と取り組む様子が多かった

○支援するための移動が多く、児童を待たせることが多かった

○児童の机と机の距離を取り、中央を向く配置にすることで、友だちの活動が見えるようにした

○教師が友だちの作り方やできた作品を紹介するような場面が増えた

○教師の移動が減り、児童が待たずに活動できた

うめの動物園

気づき・改善等 考察

本グループには、小学部1段階の児童も在籍している。1段階の内容を扱う児童に対して、『好きな動物』をつくるように設定すると、主題の持ち方や表現活動の仕方のめあての設定が難しくなる。そこで、そのような児童に対しては、自由に紙粘土を使って遊ぶ中で、できあがったものに教師が意味づけをして学習を進めるようにした。このように、段階に応じた学習内容の設定が重要であると改めて実感した。また、教師が、キリンや象の写真を提示し、「首はどう？」「鼻はどう？」と発問するなど、『キリンの首は長い』『象の鼻は長い』のように、表現する方向性を教師が決めるような指導をしましうになっていた。このような場面では、児童が感じたことや表現したいことを取り上げることが大切であり、仮に「鼻が短い象をつくりたい」など、現実に存在しないような動物でもよいと考えた。さらに、紙粘土を芯材に貼り付けるようにしてつくる場合、操作のしやすさ（紙粘土が芯材につきやすいなど）も大切で、児童が学習内容に向き合いやすいような配慮も大切だと感じた。

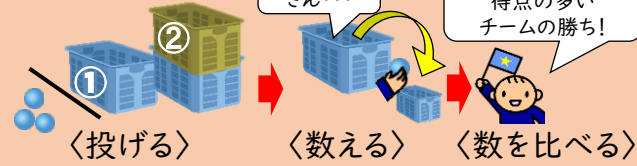


実践事例【教材名：玉入れゲーム】

【題材計画】

一次：道具を準備して、遊びの仕方を知る段階

二次：題材の目標に向かって遊びを高める段階
(児童がゲームの進行、結果発表、ルールやチームを決める、得点の数を数える、得点の多少を比べる)



三次：自分で遊ぶ、遊びを発展する段階
(玉入れの難易度を上げて、児童がルールと操作する役を話し合っている)



【物】

- ・得点用と玉を数える用のカゴ
- ・移動式のカゴ
- ・玉(カラーボール)
- ・フープと台
- ・得点確認ボード
- ・ホワイトボードとマーカー
- ・顔写真カード
- ・BGM

【役】

- ・玉を投げる役
- ・カゴに入った得点を数える役
- ・得点を集約する役
- ・移動式のカゴを操作する役
- ・ゲームの進行役
- ・音楽をながす役

【ルール】

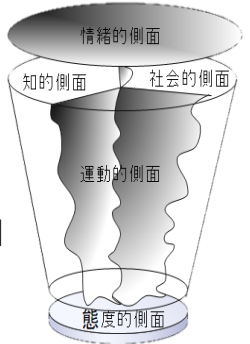
- ・6人ずつ3チームに別れてカゴに入った得点を競う
- ・玉は台の手前のフープから投げる
- ・得点は、手前のカゴから1、2、3点とし、題材が進むと、子どもが話し合って点数を変更する

ポイント

本校の遊びの指導で育てたい力(5つの側面)

- 態度的側面：自発性 持続性
- 社会的側面：交遊の広がり 意志の伝達
ルール・約束の順守 協力
- 運動的側面：敏捷性 平衡性 協応性 柔軟性
- 知的側面：観察 弁別 対応 模倣 創作
- 情緒的側面：快・不快の感情 満足感
成就感 感情の表出

本校の遊びの指導は、運動・社会的側面を主に指導する【学部合同】と、発達段階で学部を縦割りにして態度・知的側面を主に指導する【グループ別】がある。人や物とのかわり、興味・関心、季節・行事との関連、年間の高まり、次題材へ自然とつながる配慮などを考慮して、年間に配列している。



合わせた各教科等とそれぞれの指導領域と内容・題材目標・評価(小II段階)

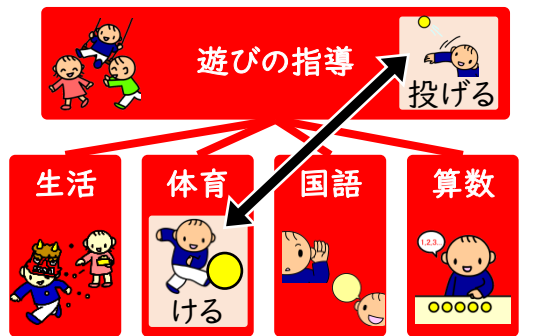
※全体の中段階の児童の一例

教科	生活	体育	国語	算数
領域	遊び	ボールを使った運動やゲーム	聞くこと・話すこと	数と計算
指導内容	簡単なきまりのある遊びを知り(知技)、身近な遊びの中で、教師や友だちと簡単なきまりのある遊びをしたり、遊びを工夫しようとする(思・判・表)	楽しくボールを使った基本的な運動やゲームで(知・技)、ボールを使った基本的な運動やゲームに慣れ、その楽しさや感じたことを表現する(思・判・表)	遊びややり取りを通して、ことばによる表現に親しみ(知・技)、身近な人の話に慣れ、簡単な事柄と語句などを結びつけたり、語句などから事柄を思い浮かべたりする(思・判・表)	数詞と数字、ものとの関係に着目し、数の数え方や表し方について考え、それらを学習や生活で興味をもって(思・判・表)、個数を正しく数えたり書き表したりする(知・技)
題材目標	音楽が鳴ると玉を投げ、カゴの中に入った玉の数を競って遊ぶ	自分が投げ入れるカゴを決めて、玉を投げ入れる	「投げるよ」「数えるよ」「拾うよ」「集めるよ」などのことばを聞いて活動したり、友だちに話したりする	カゴの中に入った玉を「1、2、3…」と言って数えながら、もう一つのカゴの中に置いて、玉を数える
評価	音楽が鳴ったら玉を投げて、音楽が止まったら活動を止めることができた	1m先のカゴの中に玉を投げ入れて、友だちや教師に「見て」「やったー!」などと言って表現できた	友だちと「ボールを投げた」「数えるよ」などとやりとりして、カゴの中の玉を数えることができた	カゴの中に入った玉を、数えることができた

ポイント

合わせる各教科等の選考の視点と経緯

本題材の『玉入れゲーム』は、遊びという直接体験する学習を通して、きまりや友だちのかかわりを学ぶため生活科を、投げる・引っ張るなどの身体運動から体育を、また、友だちに伝える、玉を数える活動から国語・算数を取り上げた。



ポイント

遊びの指導の時間で、合わせる教科等の内容を指導するための、場面設定の工夫

【移動式のカゴ】

得点の難易度を上げて意欲的に遊べるよう、キャスターつきのカゴに紐があり、それを2人で協力して引っ張って移動させ、相手チームの玉を入りにくくするためのもの



【得点確認ボード】

チーム毎に得点を確認するため、1、2、3点のカゴに入ったボールを数える人と、それを計算する人、合計得点を計算する人の得点ボードと計算ボード、顔写真カード

かぞえるひと

③ポイントはいくつ?

①ポイントのけいさん	ポイント	×	こ	=	<input type="text"/>
②ポイントのけいさん	ポイント	×	こ	=	<input type="text"/>
③ポイントのけいさん	ポイント	×	こ	=	<input type="text"/>
【ごうけい】①+②+③		+	+	=	<input type="text"/>

気づき・改善等 考察

- 生活を中心に体育・国語・算数の各教科を取り上げて指導し、生活科と体育は知・技と思・判・表、国語と算数は知・技を各教科で、思・判・表を遊びで指導した。
- 評価の場面を具体的に設定しておくことで、重点的に指導することができた。

題材のはじめは生活科・体育の指導内容を重点的に…
国語・算数は思判表を主に…

各教科等の指導の比率のイメージ表

	一次	二次	三次
生活	知・技	思・判・表	
体育	知・技	思・判・表	
国語	思・判・表		
算数	思・判・表		