

「クライミングウォール」・第5学年 図画工作科学習指導案

1. 単元名 「その場・その時・そのポーズ ～クライミングアートに挑戦～」

<p>○学習指導要領 図画工作科 第5学年の内容とのかかわり</p> <p>A 表現</p> <p>(1) 表現の活動を通して、発想や構想に関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。</p> <p>イ 絵や立体，工作に表す活動を通して育成する「思考力，判断力，表現力等」</p> <p>(2) 表現の活動を通して、技能に関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。</p> <p>イ 絵や立体，工作に表す活動を通して育成する「技能」</p> <p>B 鑑賞</p> <p>(1) 鑑賞の活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。</p> <p>ア 鑑賞する活動を通して育成する「思考力，判断力，表現力等」</p> <p>[共通事項]</p> <p>(1) 「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。</p> <p>ア 「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して育成する「知識」</p> <p>イ 「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して育成する「思考力，判断力，表現力等」</p>
---

2. 単元の目標・評価規準

・クライミングウォールをした時の写真からイメージを膨らませて、面白い世界に表すことができる。

育成する資質・能力	目標	評価規準
知識及び技能	対象や事象を捉える造形的な視点について自分の感覚や行為を通して理解するとともに、教材や用具を活用し、表し方などを工夫することができるようにする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>作品の中の人物が何をしているのかが伝わるように、写真を配置する位置や、背景の描き方を工夫することができる。</li> <li>自分の感覚や、これまでの経験を基に、色の濃淡や、写真と背景との重なりを考えて、自分らしく技能を働かせることができる。</li> </ul>
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、表し方などについて考え、創造的に発想や構想をしたり、自分の見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>クライミングウォールをした時の写真から、どんな事をしている動きに似ているかを考え、描きたい世界を考えることができる。</li> <li>思いついたイメージから、画用紙のどの位置に写真を貼ったり、背景にどんなものを描いたら良いかを考えたりすることができる。</li> </ul>
学びに向かう力 ・人間性等	主体的に表現したり鑑賞したりする活動に取り組み、つくりだす喜びを味わうとともに、形や色などに関わり、楽しく豊かな生活を創造しようとするようにする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分や友達の写真を見て、その写真がどんな事をしている動きに似ているかを考え、意見を出し合うことができる。</li> <li>自分や友達が完成させた作品の良さを発表したり、聞いたりすることができる。</li> </ul>

### 3. 単元構想

#### (1) 集団宿泊活動として学習することのよさ

青少年教育施設など、特別な環境でのみ体験できるクライミングウォールは、平素の生活の中で何度も体験できない貴重な活動である。

この活動をしている時の児童の様子は、全身に力を入れ、体を精一杯伸ばし、とても躍動的である。その様子の写真を素材に、活動後に青少年教育施設で作品作りを行うと、頑張って壁にしがみついて活動した瞬間を児童が自分で確認することができる。そして背景画のアイデアを考える際も、周りが自然に囲まれており、動植物のパネルや標本も豊富なことから、作品に盛り込む児童のアイデアをより豊かにすると考えられる。(アスレチックやツリーイングなどでも、同様の活動を行うことができると考えられる。)

そうして児童が表現した作品は、学校に帰った後に教室の中に掲示されることになり、集団宿泊活動での思い出を、児童たちの中に鮮明にいつまでも残すことができると期待できる。

#### (2) 単元計画（学習過程と活動内容等）

学習過程	活動内容	時数	活動の場
発想や構想をする	(1) 作品作りについて説明し、クライミングウォールの活動をする。 ○ クライミングウォールの導入指導の最後に、活動作品例を見せ、活動中の様子が作品の素材になることを伝える。 ○ 児童が挑戦する様子を児童が（場合により担任が）撮影する。	2	自然の家
	(2) 活動中の写真を見て、何の動きに見えるか話し合う。 ○ プリントアウトされた活動中の写真を見て、そのポーズから何をしている様子に似ているかということについて自分の考えをもつ。 ○ グループになり、写真と自分のアイデアを発表する。その後に、友達からも何の様子に見えるかという話し合いをする中で、作品のアイデアを増やす。	1	自然の家 (学校)
	(3) どのような作品にするか考える。 ○ 自分が出したアイデアや、友達からのアイデアの中からどのような作品にするか決める。 ○ 所内を自由に動いて、周りの自然や、動植物のパネル・標本の展示を観察し、背景画の構成のヒントにする。		自然の家 (学校)
創造的な技能を働かせる	(4) 写真を切り抜き、画用紙に貼り、背景画を描く。 ○ 作品の中の人物が何をしているのかがより伝わるように、画用紙の向き、写真を置く位置などを工夫して、絵に表す。 ○ 自分の感覚や、これまでの経験を基に、色の濃淡や、写真と背景との重なりにも気を付けながら、作品を仕上げる。	1	自然の家 (学校)
作品の良さや美しさなどを感じ取り味わう	(5) 作品鑑賞会を行う。 ○ 学級全員に向けて、「ポーズから考えたアイデア」「どんな世界を描いたか」「ここに注目してほしい」などについて発表する。 ○ 発表後は教室や廊下に掲示し、他の学年の児童や保護者の目にも触れるようにすることで、集団宿泊活動の様子を多くの人に見てもらおうようにする。	1	学校

(3)「主体的・対話的で深い学び」の視点

1) 主体的な学び

① 目指す子供の姿

クライミングウォールをしたときの写真から、どんなことをしている時の動きに似ているかについてイメージを膨らませ、作品にしていく姿を目指す。また、高学年らしく、自分の感覚や、これまでの経験を基に、色の濃淡や、写真と背景との重なりを考えて、自分らしく技能を働かせていく姿を目指す。

② 指導のポイント

集団宿泊活動におけるクライミングウォールでの活動の機会を活用し、写真と絵画を組み合わせた作品を作る場を設定する。そのために、クライミングウォール活動の中で、作品の素材としての写真を担当が撮影する場を設定する。

2) 対話的な学び

① 目指す子供の姿

友達と意見を交わし、自分のアイデアを友達に伝えることができる姿を目指す。また、友達のアイデアも丁寧に聞き、取り入れ、自分の作品をより良いものにしていく姿を目指す。

② 指導のポイント

自分のアイデアを互いに友達に伝える場を設定する。そのために、授業の最初にグループで集まり、友達からも自分の写真を見てどんなアイデアが浮かぶかを交換する場を設定する。

3) 深い学び

① 目指す子供の姿

たくさんのアイデアを盛り込んで作品を完成させる姿を目指す。また、学級の中だけに留まらず、広く作品の良さを発信する姿を目指す。

② 指導のポイント

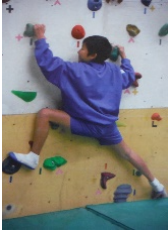
鑑賞会を開き、完成した作品を学級のみならずに見てもらおう場を設定する。また、教室や廊下にも掲示して、他学年の児童や保護者にも見てもらおう場を設定する。





4. 青少年教育施設での展開【図画工作科 180分(時数4)】

(1) ねらい

活動中の自分の写真を見て、周りの背景をどのように工夫するかを考えたり、友達と意見を交換したりして、面白い世界を絵に表すことができるようにする。

(2) 展開例

学習の流れ	具体的な活動内容	指導上の留意点	時間
学習課題をつかむ	<p>○ 作品例を提示し、本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 2px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;">クライミングアートに挑戦しよう。</div> <p>・安全面に気を付けてクライミングウォールをする。</p>	<p>◎児童全員の写真を忘れず撮る。</p> 	90分
アイデアを想起する	<p>○ プリントアウトされたクライミングウォール活動中の写真を見て、どんな絵にしようか考える。</p>	<p>◎グループになって、意見が互いに出やすいようにする。</p>	45分

	 <p>・自分の写真からアイデアをたくさん思い浮かべ、グループで順に発表する。</p> <p><b>ガッツポーズ みたいだね。</b></p> <p>・友達が発表した後に、友達の写真を見て自分が感じたことを伝えアイデアを交換する。</p> <p><b>たいこをたたいてる。</b></p> <p><b>木のほいしてる。</b></p> <p><b>足を引っ張られてる。</b></p> <p>○ アイデアを基にどんな作品にするか考える。</p>  	<p>◎話型や手順を提示し、話し合いがしやすいようにさせる。</p> <p>◎自分の作業に集中できるようにするために、個人の席に戻す。</p>	
<p>アイデアを基に描く</p>	<p>○ アイデアをまとめて、自分の描きたい絵を描く。</p> <p><b>よし決めた！ 足をつかまれた人を描こう！</b></p> <p><b>うわあ、危ない！ すごいことになってる！</b></p> <p><b>小人になるなんて、 面白いこと思いついたね。</b></p>  <p><b>「引っ張られてる。」は、私のアイデアよ。 絵にしてもらってうれしいな。</b></p> <p>友達からアイデアをもらうと楽しく絵が描けるな。 たくさんの友達に見てもらいたいな。</p>	<p>◎参考のために、自由に席を動き回ってもよいことを伝える。</p> <p><b>向きを変えると こんなになるんだ。</b></p>	<p>45分</p>

(3) 評価規準

- ・ 作品の中の人物が何をしているのかが伝わるように、写真を配置する位置や、背景の描き方を工夫することができる。(知識及び技能)
- ・ クライミングウォールをした時の写真から、どんな事をしている動きに似ているかを考え、描きたい世界を考えることができる。(思考力、判断力、表現力等)
- ・ 自分や友達の写真を見て、その写真がどんな事をしている動きに似ているかを考え、意見を出し合おうとしている。(学びに向かう力、人間性等)