

第4学年5組 図画工作科 飛び出すハッピーカード【工作】

学習活動・予想される児童の反応	本時見られた深く学び続ける子どもの姿			
1 前時の学習を振り返り、めあてを立てる。 【仕組みの例】  【色の組み合わせ】  形や色の組み合わせ方を工夫して、開いて笑顔！ハッピーカードを作ろう。	○ 前時作成したアイデアシートから作りたい形と意思を取り上げたり、おくる相手に気持ちを伝えるという目的を設定したりしたことで、子ども達で本時のめあてを確認する姿が見られた。 ○ 仕組みの作り方を、タブレット端末を使って確認できるようにしたことで、表現したい形に合わせた仕組みを選択する姿が見られた。 ○ 3人班で制作することで友達の作っている姿を見ながら工夫したりアドバイスしたりする姿が見られた。			
2 形や色の組み合わせ方を考えながら、飛び出す仕組みに生かしてカードを作り、交流する。 (1) 飛び出す仕組みを工夫しながらカードづくりを進める。 (2) 途中経過を伝え合い、友達の作品の感想やアドバイスをして交流する。	C1 サッカーボールが飛び出すようにしたいんだけどどうすればいいかな？ C2 それなら、「きりこみ」を使えばいいんじゃないかな。 C3 足の上にボールをつけるといいかも C1 どの色がいいかな？ C2 目立つ色にしたほうがいいから「ほしゅく」がいいね。 C3 黄色と青色とかいいかも。 C1 ためしてみるね。			
3 交流して出た意見をもとに、作品作りを進める。 <table><tr><td>温かさを表現するために土台に赤の類似色を使う</td><td>飛ぶ様子を表すために「V」の仕組みを使う</td><td>花が立体的に見えるように「きりこみ」「重ね」を使う</td></tr></table> 表したいことに合わせて形や色の組み合わせ方を工夫し、飛び出す仕組みに生かして作ることができたか確かめる。 様々な動く仕組みや色の組み合わせ方があることに気づき、気持ちを伝えるために工夫したいと思うことができる。	温かさを表現するために土台に赤の類似色を使う	飛ぶ様子を表すために「V」の仕組みを使う	花が立体的に見えるように「きりこみ」「重ね」を使う	○ 友達の作品を見て、色の組み合わせ方のヒントにしたり、作品作りの相談をして仕組みを考えたりすることで、具体的な制作過程を想起しながら、すすんで2回目の制作に入る様子が見られた。 ○ 色の組み合わせ方では、班の人と一緒に色相環と色画用紙を照らし合わせながら確認することで使う材料を決める姿が見られた。
温かさを表現するために土台に赤の類似色を使う	飛ぶ様子を表すために「V」の仕組みを使う	花が立体的に見えるように「きりこみ」「重ね」を使う		
4 学習を振り返り、次の学習の見通しをもつ。 ふりかえりカード 2月6日(木)  (今日の学習で) 飛び出す仕組みのクジラを作りました。じゃばらおりのところを開いたら広がるように工夫しました。 (次回やること) カードを仕上げる。 (今日の目標達成) ○ ○ ○ ふりかえりカード 2月6日(木)  (今日の学習で) 飛び出す部分の、お母さんが好きな動物のハムスターが一生懸命に頑張りました。ハムスターに手を添えてあげました。 (次回やること) ハムスターを全部完成させたい。 (今日の目標達成) ○ ○ ○	【児童の振り返りより】 ○ 本時の完成度、工夫したことを振り返り、次の活動を明確にすることで、見通しをもちながら次への意欲をわきたたせる姿が見られた。			

- 参考作品から飛び出す仕組みを確かめること、制作に入る前に試しの活動として仕組みの確認をしたこと、アイデアシートをもとに送る相手を思い浮かべながらスケッチすることで、発想を広げながら作品作りに取り組む児童が多く見られた。
- 途中鑑賞やふりかえりを毎回取り組むことで自己調整しながら取り組む姿があったが、タブレット操作に時間がかかり、作品作りを楽しむことへの重さが減るため、簡易的に取り組める工夫が必要である。