
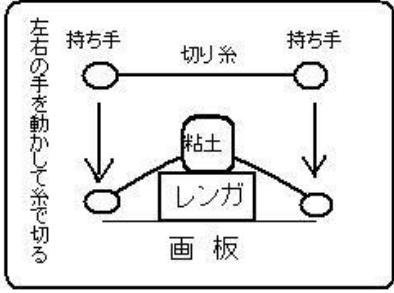




題材	1 絵の具のまほうつかい -造形遊び-			4月(2時間)
目標	ぼかしやにじみ、筆のタッチなど、絵の具のできる表現技法を知り、楽しんで絵に表す。			
評価規準	(①知・技) 水の量や手順に気を付け、筆の扱い方を工夫している。 (②思・判・表) 表したい様子を思い浮かべ、表したい感じが分かるように画面の構成や色彩、扱う表現技法などを工夫している。 (③主体的態度) つくりだす喜びを味わい、進んで表現したり鑑賞したりする活動に取り組もうとしている。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
であう あらかわす・ひろげる ふりかえる	2	○絵の具を使った様々な表し方を試し、表し方に名前を付ける。 ○様々な表し方を試した紙を並べ、友達と紹介し合う。	○自分で見付けた絵の具の表し方に、自分なりのイメージをもつことができるよう、印象や方法についてロイロノートに記述する活動を設定する。 ○絵の具のできる表現技法について考えることができるよう、見付けたことについてロイロノートに記述する機会を設定する。	◇ 絵の具の量や水量を調整したり、筆使いを工夫したことについて記述したりしている。 <行動・学習プリント①②③> ◇水彩絵の具の様々な表し方に興味をもち、楽しみながら様々な表し方を見付けたり、発言したりしている。 <行動・発言③>
共通事項	絵の具のできる表現技法を試す活動を通して、ぼかしやにじみ、筆のタッチなどの形や色、組合せなどの感じを捉え、自分のイメージをもつ。			
【備考】	<ul style="list-style-type: none"> ・この題材は、ぼかしやにじみ、筆のタッチなどの新たな表現技法の習得が中心となる。基本的な用具の扱い方や表し方は、初めにしっかりと演示しながら指導するようにする。 ・後半の不思議な絵は、具体的な絵でなく、偶然的な効果が出るような絵でよい。 ・準備物 絵の具セット、パス、八つ切り画用紙、葉書程度の大きさに切った画用紙 ・交流及び共同学習に適している。 ※教科書3・4上…P8・9			

題材	2 物語の絵 -絵に表す-		4・5・6月(12時間)
目標	物語を聞いて場面の様子を思い浮かべ、表したいことが分かるように表し方やパスと絵の具の扱い方を工夫して絵に表す。		
評価規準	(①知・技) 物語の好きな場面を選んで絵に表すことに楽しんで取り組み、表現のよさを味わっている。 (②思・判・表) 表したい場面の様子を思い浮かべ、表したい感じが分かるように画面の構成や色彩、扱う表現技法などを工夫している。 (③主体的態度) つくりだす喜びを味わい、進んで表現したり鑑賞したりする活動に取り組もうとしている。		
過程	時間	学習活動	指導上の留意点
であう	1	○物語「海の楽隊」を聞いて感想を話し合い、絵に表したい場面を決める。 学習のめあて 新しいかき方を生かして、『海の楽隊』の好きな場面をかこう	○表したいイメージがよりはっきりするように、場面を選ぶ機会を設定する。
あらわす・ひろげる	3	○場面の様子がよく伝わるようにする方法を考えて、表し方を工夫して下絵をかく。 ・場面の中で一番大切なものの配置や、表したい感じにするための配色を、アイデアスケッチをしながら考える。 ・おおまかな画面の構成が決まったら、画用紙に下絵をかく。	○場面の中心となるもののかき方を理解できるように、工夫してかいている子どもの作品を紹介する。 
	7	○水彩絵の具で彩色する。 ・ぼかしやにじみ、筆のタッチなどを工夫して船や人物、魚たち、海などを彩色する。 ・必要に応じて、パスやカラーペンなどを併用してかく。	○表したい感じに合わせて表現できるように、ぼかしやにじみ、筆のタッチなど彩色を工夫している子どもの表現を紹介する。
ふりかえる	1	○作品を見合い、互いの表現の工夫を見付け合う。	○互いの表現の工夫を見付け合えるように、筆のタッチや彩色の視点を提示して鑑賞する機会を設定する。
課題	表したい場面の様子を思い浮かべながら物語を絵に表す活動を通して、かきたい場面の形や色、組合せなどの感じを捉え、自分のイメージをもつ。		
【備考】	・描画用具は、水彩絵の具を中心とするが、パスやカラーペンを併用してもよい。 ・「海の楽隊」の絵本は図工準備室にある。 ・準備物 画用紙(マーメイド紙や色画用紙を使ってもよい)、絵の具セット、パス・カラーペン、魚の図鑑、楽器の写真資料 ※教科書3・4上…P28・29		

題材	3 切って つんで -造形遊びをする-			6月(2時間)
目標	切り方を工夫しながら粘土を糸で切る方法を試し、できた形の生かし方を考えて立体に表す。			
評価規準	(①知・技) 粘土の切り方を工夫して、おもしろい形をつくる。 (②思・判・表) 粘土を糸で切った形の向きや、組合せを工夫して表せそうなものを考えたり、付け足すものを工夫したりする。 (③主体的態度) 粘土を糸で切って加工することを楽しみ、進んで表現に取り組んで形の面白さや、形の生かし方のよさに気付く。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
であう あらわす・ひろげる	1	○糸を使って粘土のかたまりを切ったり、つんで多様な形をつくったりする。 	○粘土を糸で切る発想が広がるよう、見る方向や組合せを変えることでいろいろなものに見えてくることを例示する。 	◇切り方を変えながら繰り返し粘土を切ったりつんだりし、できた形の面白さについて発言している。 <発言・作品①②③>
ふりかえる	1	○できた作品を並べ、自分の作品について説明したり、互いの表現のよさを見付け合ったりする。	○互いの表現のよさを見付け合えるように、楽しく見合っている様子に共感したり、面白さやよさに気付いていることを称賛したりする。	◇粘土を糸で切る方法を使ってできる形の面白さについて、ロイロノートに記述している。 <学習プリント①②③>
共通事項	糸を使って粘土のかたまりを切り、多様な形をつくる活動を通して、できた形や組合せなどの感じを捉え、自分のイメージをもつ。			
【備考】 ・切り糸はクラスの数分事前に用意しておく。 ・授業の前日に土粘土を練り機で練っておく。 ・一人分の土粘土の量は、一辺10cmくらいの立方体。 ・準備物 土粘土、粘土板(画板)、煉瓦、切り糸(テグス)、雑巾 ・交流及び共同学習に適している。 ※教科書3・4上…P22・23				

題材	4 見つけた！にているところ -鑑賞-			7月(2時間)
目標	アートカードを比べて見て、絵や図柄の形や色、組合せなどの共通点を見付け、よさや面白さを感じ取る。			
評価規準	(①知・技) アートカードの絵や図柄の形や色、組合せなどの工夫に気付いている。 (②思・判・表) アートカードの絵や図柄の形や色、組合せなどの共通点を見付け、表し方の感じの違いが分かる。 (③主体的態度) アートカードを比べて見て、感じたことを言葉で表現することに関心をもつ。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
であう	1	○提示された1枚のアートカードを見て、人物、形、表情、ポーズ、色、組合せなど、共通点のある絵を3枚のアートカードから見付け、発表し合う。	○アートカードを使ったカードゲームに関心をもてるよう、子どもと一緒にゲームを行い、演示する。	◇アートカードを使った活動やゲームに意欲的に取り組んでいる。 <行動③>
あらわす・ひろげる		○4～5人のグループに分かれ、提示されたアートカードと配布されたアートカードの共通点を見付けるカードゲームをする。 ・カードゲームのルール (1) 一人3枚ずつアートカードを配付する。 (2) 残りのカードを裏にして真ん中に置き、1枚ずつ表にして置く。 (3) 表向きに置かれたアートカードと共通点のある手札を見付け、共通点を見付けられた人から発表して出す。 (4) グループの2人以上に共感を得られれば提示されたアートカードをもらい、手札にできる。共感を得られなければ、手札にできず、他の人が共通点を発表する。共通点を誰も見付けることができない場合は、パスすることができる。 (5) 真ん中のアートカードがなくなったときに一番多く手札を持っていた人が勝者。	○アートカードの絵や図柄の細部の形や特徴をよく見て、自分が感じたことを言葉で表現できるよう、カードゲームを通して見付けた共通点を言葉で説明する機会を設定する。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>《姉妹》</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>《座婦》</p> </div> </div>	◇アートカードを比べながら、観点を基に共通点を見付け、発表している。 <行動②> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>《水の中》</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>《ノートルダム》</p> </div> </div>
ふりかえる	1	○本時の活動の振り返りをする。	○アートカードの絵や図柄の形や色、組合せなどの工夫に気付けるよう、友達と考えを共有する機会を設定する。	◇アートカードの絵や図柄の形や色、組合せなどの工夫を記述している。 <行動①>
共通事項	アートカードを比べて見る活動を通して、絵や図柄の形や色、組合せなどの感じを捉え、自分のイメージをもつ。			
【備考】 ・準備物 アートカード(県立近代美術館) 提示するカード「前田寛治」《姉妹》 共通点を見付けるカード「分部順治」, 《座婦》「ジョセフ・アルパース」《水の中》, 「山口薫」《ノートルダム》)				
※教科書3・4上…P44・45				

題材	5 ダンボールをつなげたら -造形遊び-			7月(2時間)
目標	段ボールを切ってできる形や形の組合せを工夫して、いろいろな形に切ったり、切り込みを入れて組み立てたり、接合したりして楽しむ。			
評価 規準	(①知・技) 段ボールを使った造形活動に楽しく取り組み、切り方やつなげ方の工夫に気付く。 (②思・判・表) 段ボールの形や組合せを工夫する。 (③主体的態度) 段ボールカッターを適切に扱って切ったり、切り込みを入れて接合の仕方を工夫したりして表す。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
であ う あ ら わ す ・ ひ ろ げ る	1	○段ボールカッターの扱い方を知り、段ボールを好きな形に切ったり切り込みを入れて組み立てたり接着剤で接合したりする。 	○工夫して造形活動ができるよう、段ボールカッターを適切に扱いながら切ったり組み立てたりして、思いどおりに表現している子どもを紹介したり、互いの表現を見合う機会を設定する。	◇ 段ボールでできそうなことを考えながら、段ボールを切ったり、つなげたりしている。 <作品①②③>
ふ り か え る	1	○互いの造形活動を見合い、よさや工夫を見付け合う。	○段ボールの切り方やつなげ方の工夫に気付けるよう、段ボールの切り方や組み合わせ方の視点で鑑賞する機会を設定する。	◇ 段ボールの切り方やつなげ方の工夫に気付き、学習プリントに記述している。 <学習プリント①②③>
共通事項	段ボールを切ったり、切り込みを入れて組み立てたり、接合したりする活動を通して、できる形や組合せなどの感じを捉え、自分のイメージをもつ。			
【備 考】 ・作品を残すことよりも、活動を楽しむことに重点を置いて指導したい。 ・「あじわう・ひろげる」過程は写真で行ってもよい。 ・準備物 段ボール片、段ボールカッター、接着剤、クラフトテープ、洗濯バサミ、カラーペン ※教科書3・4下…P50・51 ・個人の作品は、写真を撮ってから片付ける。 ・評価は2学期に含める。 ・交流及び共同学習に適している。				

題材	6 なりきり オン ステージ -工作に表す-			8・9月(8時間)
目標	グループで発表したい内容に合うように、ポリ袋やビニルテープなどの材料を使って、自分のイメージに合うコスチュームをつくる。			
評価規準	(①知・技) ポリ袋やビニルテープなどの材料の組合せ方や加工の仕方を工夫し、コスチュームの形の面白さや色の組合せ方の工夫に気付いている。 (②思・判・表) グループで発表したい内容に合わせて、つくりたいコスチュームの形を思い付いたり、色の組合せを考えたりしている。 (③主体的態度) グループで発表したい内容に合うように、なりきりコスチュームをつくる面白さを味わいながら表現に取り組もうとする。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
であう	1	○様々な材料を用いて試しになりきる活動を行い、学習の見通しをもつ。 学習のめあて 材料を工夫してコスチュームをつくり、自分がなりきりたいものになりきろう	○グループの思いを共有して表現を見合ったり、表現について話し合ったりできるよう、以下のような協同的な学習の工夫を行う。 ・歌や劇など、グループで発表したい内容に合わせて、3~7人のグループをつくる。	◇ポリ袋などの材料を使って、コスチュームつくる活動に興味をもっている。 <行動③>
あらわす・ひろげる	6	○ポリ袋などの材料の加工の仕方を知り、グループで発表したい内容に合わせてコスチュームを考え、アイデアスケッチに表す。 ○必要な材料を使って、自分のイメージに合わせてコスチュームをつくる。	○自分で実際に着たり脱いだりして、自分のつくりたいイメージに合わせて繰り返しつくり変えることができるよう、以下の学習材を設定する。 ・カラーポリ袋(赤, 青, 黄, 緑, 黒, 白, 金, 銀, 紫, 水色, 茶, 桃, オレンジ), ビニルテープ, 色画用紙, 段ボール, アルミホイルなど ○グループの思いを共有して表現を見合ったり、表現について話し合ったりできるよう、以下のような協同的な学習の工夫を行う。 ・コスチュームを着る役, 着たコスチュームに助言する役を設定する。	◇グループで発表したい内容に合わせて、使う材料や表現方法を考えてアイデアスケッチに表している。 <行動・学習プリント②> ◇着たり脱いだりしながら、ポリ袋やビニルテープなどの材料を組み合せたり、加工したりしてついている。 <行動・作品①>
ふりかえる	1	○完成したコスチュームを着て、作品発表会で発表する。	○工夫された表現や工夫に気付けるよう、作品発表会を行う活動を設定する。	◇コスチュームの工夫されている形や色の表現のよさ、なりきる楽しさについて記述している。 <学習プリント③>
共通事項	グループで発表したい内容に合うようなコスチュームをつくる活動を通して、形や色、組合せなどの感じを捉え、自分のイメージをもつ。			
【備考】 ・準備物 カラーポリ袋(赤, 青, 黄, 緑, 黒, 白, 金, 銀, 紫, 水色, 茶, 桃, オレンジ) ビニルテープ(赤, 青, 黄, 緑, 黒, 白) 色画用紙(赤, 青, 黄, 緑, 黒, 白) アルミホイル ゴムひも セロハンテープ ※教科書3・4上…P52・53				

題材	7 あのときを わすれない -絵に表す-			10・11月(8時間)
目標	心に残った出来事の様子を思い浮かべ、そのときの気持ちが伝わるように表し方を考えたり、絵の具の扱い方を工夫したりして絵に表す。			
評価規準	(①知・技)心に残った出来事の様子に合わせて、絵の具の色のつくり方、筆の動かし方などに気を付けてかき、表現のよさや面白さを感じ取る。 (②思・判・表)心に残った出来事を思い浮かべ、伝えたい気持ちが伝わるように画面構成や色彩、表し方などを工夫する。 (③主体的態度)心に残った出来事を絵に表すことに楽しんで取り組もうとする。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
であう	1	○3年生になってから、どんな心に残った出来事があったか話し合い、活動の見通しをもつ。(運動会、妙義オリ、昆虫の森、夏休みのことなど)	○心に残った出来事から表したい場面のイメージを思い浮かべることができるよう、様々な出来事について、少人数で話し合う活動を設定する。	◇表したい心に残った出来事について話し合っている。 <行動③>
	1	○心に残った出来事がよく伝わるように場面や構図、色などを考えて、表し方を工夫してアイデアスケッチに表す。 —— 学習のめあて —— 心に残った出来事を、色や表し方を工夫してかこう	○伝えたい気持ちを表すことができるよう、主役となる人物の配置や大きさの違いが分かる参考作品を提示する。	◇伝えたい気持ちが表れるように、画面構成を工夫してアイデアスケッチに表している。 <行動・学習プリント②>
あらわす・ひろげる	2	○心に残った出来事が伝わるようにするための、色や表し方の工夫考え、下絵に表す。	○伝えたい気持ちが表れるような工夫について具体的に助言したり、工夫している子どもの表現を参考にしたりすることができるよう中間交流を設定する。	◇表現意図に応じて、画面構成の工夫を考えながら下絵をかいている。 <作品②>
	3	○水彩絵の具で彩色する。 ・必要に応じて、パスやサインペンなどを併用してかく。 ・既習の表し方(にじみ、ぼかし、筆のタッチなど)を生かしてかく。	○自分の表したいことに合わせて、にじみやぼかし、筆のタッチなどの彩色の工夫をすることができるよう、互いの作品を見合う中間交流を設定する	◇表現意図に応じて、色をつくったり、筆を動かしたりしてかいている。 <作品①>
ふりかえる	1	○作品を見合い、互いの表現の工夫を見付け合う。	○作品のよさや面白さに気付くことができるよう、作品を見せ合いながら、描かれた場面の思い出について話し合う活動を設定する。	◇表現の工夫や楽しさに気づき、学習プリントに表している。 <学習プリント③>
共通事項	心に残った出来事を思い浮かべながら絵の具で表す活動を通して、伝えたい形や色、組合せなどの感じを捉え、自分のイメージをもつ。			
【備考】 ・描画用具は、水彩絵の具を中心とするが、パスやサインペンを併用してもよい。 ・準備物 四つ切り画用紙(マーメイド紙や色画用紙を使ってもよい)、絵の具セット、パス、サインペン 図工カード、絵の具の表し方の提示板(にじみ、ぼかし、筆のタッチ) ※教科書3・4上…P38~41				

題材	8 ゴムの力でトコトコ -工作に表す-			11・12月(8時間)
目標	ゴムの元に戻る力で動く仕組みから発想し、仕組みに合わせたり、接着の仕方を考えたりして材料を加工し、動くおもちゃをつくる。			
評価規準	(①知・技)飾りを仕組みの形や大きさに合わせたり、のりの接着面を考えたりして形や飾りをつくり、面白さや工夫に気付く。 (②思・判・表)ゴムの元に戻る力で動く仕組みや、動きの面白さから表したいものを発想し、形や飾りを工夫する。 (③主体的態度)ゴムの元に戻る力で動く仕組みに関心をもち、意欲的につくろうとする。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
であう	1	○ゴムの元に戻る力で動く仕組みで遊び、見つけた動きを生かして表したいものについて話し合うことで、活動の見通しをもつ。 学習のめあて ゴムの力で動く仕組みを生かして、見た目も動きも面白いおもちゃをつくらう	○動きの特徴から発想することができるよう、3人に1つ程度の参考作品を用意する。(参考作品は飾りのない、仕組みだけのもの)	◇参考作品の見つけた動きからどんなものが表せそうかを発表し合っている。 <行動③>
あらわす・ひろげる	1 4	○表したいおもちゃの形や飾りを考え、アイデアスケッチをする。 ○ゴムの元に戻る力で動く仕組みをつくり、スケッチを基に、色紙や身近にある材料で形や飾りをつくり、容器に取り付ける。	○動く仕組みに色紙や飾りをどのように取り付けるか考えながら形を決めることができるよう、使えそうな材料や用具を展示する場を設定する。 ○つくろうとしているものの動きに合わせて仕組みのつくり方を工夫することができるよう、巻き方による動きの違いが分かる参考作品を提示し、動きを試す場を設定する。	◇動いている様子を基に、表せそうなものの形や飾りをアイデアスケッチに表している。 <学習プリント②> ◇材料や用具を適切に扱い、動く仕組みと大まかな全体の形や飾りをつくっている。 <行動・作品①>
えふりか	2	○できたおもちゃで楽しく遊び、面白さや工夫に気付く。	○楽しく遊ぶ姿に共感したり、面白さや工夫に気付けたりできるよう、できたおもちゃで遊ぶ時間を確保する。	◇つくったおもちゃで楽しく遊び、面白さや工夫について記述している。 <学習プリント③>
共通事項	ゴムの元に戻る力で動く仕組みで遊ぶ活動を通して、動くおもちゃの形や色、組合せなどの感じを捉え、自分のイメージをもつ。			
【備考】 ・ゴムの元に戻る力で動く仕組み…古くなった乾電池に輪ゴムを付けて車をつくり、乾電池に糸を巻き、輪ゴムの両端に付けたクリップで容器に取り付けたもの。糸をひっぱって床に置くと、ゴムの元に戻る力でトコトコと動く。 ・準備物 ゴムの元に戻る力で動く仕組み(導入の遊ぶ活動で使用)、はさみ、のり、セロハンテープ、カップラーメンなどの容器、古い単1乾電池(子どもに持ってくるようにする)、クリップ、輪ゴム、色画用紙(子どもの使いそうな色を10色ほど八つ切り大を半分に分けて、各グループに1組ずつ配布)、色紙、カラーペン、身近にある材料、カッターナイフ ※教科書3・4上…P55				

図画工作科 3年

題材	9 こんなところに 行けたらいいな（紙版画） -絵に表す-			1・2月（4時間）
目標	行ってみたい場所で楽しく遊んでいる自分の様子を思い浮かべ、材料の使い方や画面構成を考えるとともに、版づくりの用具や印刷用具を適切に扱い、台紙付き紙版画に表す。			
評価規準	(①知・技) はさみや接着剤、印刷用具を適切に扱い、効果的な版づくりやムラのない印刷の仕方を工夫し、材料の材質感を生かした版画のよさや面白さに気付く。 (②思・判・表) 行ってみたい場所で楽しく遊んでいる自分の様子を思い浮かべ、材料の材質感の生かし方や、版の部品の大きさや形、重ね方などを考える。 (③主体的態度) 材質感の違いによって表れる刷りあとの面白さに関心をもち、版をつくったり刷ったりすることを楽しもうとする。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
であう	1	○行ってみたい場所で楽しんでいる自分の様子を表すことを知り表せそうなことを発表し合う。 学習のめあて 行って見たい場所で楽しく遊ぶ様子を、材料を工夫して紙版画で表そう	○活動の見通しをもてるよう、行ってみたい場所で楽しんでいる自分の様子がよく分かるように工夫している子どものアイデアスケッチを提示する。	◇行ってみたい場所で楽しく遊んでいる自分の様子を思い浮かべて、友達と発表し合っている。 <行動③>
	1	○行ってみたい場所で楽しんでいる自分の様子がよく分かるようにアイデアスケッチに表す。	○版の線が小さくなったり、細くなったりしないよう、マジックを用意する。	◇行ってみたい場所で楽しく遊んでいる自分の様子がよく分かるようにアイデアスケッチに表している。 <学習プリント②>
あらわす・ひろげる	1	○アイデアスケッチを基に、人物や場面の様子の版を工夫してつくり、刷る。	○はさみや接着剤、印刷用具の使い方や、効果的な版づくりやムラのない印刷の仕方について知ることができるよう、参考作品を提示する。	◇自分の思いにあった彫り方を選んで版をつくりし、印刷用具を適切に扱ってムラのない印刷をしている。 <作品①>
ふりかえ	1	○作品を互いに見合い、版の材料の材質感を生かした使い方の工夫や、紙版画のよさや面白さを見付け合う。	○版材の刷りあとの面白さや表現の工夫に気付くことができるよう、互いの作品を見合う活動を設定する。	◇版による表現の工夫や版画のよさや面白さについて記述している。 <学習プリント③>
共通事項	版になる材料の試し刷りをする活動を通して、刷りあとの形や色、組合せなどの感じを捉え、自分のイメージをもつ。			
【備考】 ・絵の具がついてもよいように体育着を着るとよい。また、新聞紙はホチキス止めし、めくれるようにすると絵の具が他の場所につきにくい。 ・準備物 台紙用画用紙（八つ切り版）、版の材料（画用紙、レース、段ボール、ひも、毛糸、プチプチシート、紙やすり、模様の出そうな壁紙、網など）、はさみ、のり、インク、パレット、ローラー、ばれん、新聞紙、版画用紙（大）1人5枚、マジック、付箋紙、参考作品（授業者が自分で準備したものを用意できるとよい。） ※教科書3・4上…P38・39, 48・49				

題材	10 楽しい かいだん -絵に表す-			2・3月(12時間)
目標	共同でテーマを決めて絵を描き、卒業や入学に合わせて、階段の上り下りが楽しくなるような絵をかく。			
評価規準	(①知・技) 考えたテーマに合わせて、ムラのない色の塗り方などに気を付けてかき、表現のよさや面白さを感じ取る。 (②思・判・表) 卒業や入学にふさわしい、楽しい気持ちが伝わるように画面構成や色彩、表し方などを工夫する。 (③主体的態度) 階段を飾る絵をかくことに進んで取り組もうとする。			
過程	時間	学習活動	指導上の留意点	評価項目<評価方法(観点)> ※太字は「記録に残す評価」
であう	1	○卒業や入学に合わせたテーマを決めて、学校が楽しくなるような絵を協力してかくことを知る。 学習のめあて 卒業や入学をお祝いする気持ちが伝わるように、友達と協力して絵をかき、階段を飾ろう	○階段を上るときの見え方の変化に気付けるよう、参考作品を提示する。	◇卒業や入学に合ったテーマについて、友達と話し合っている。 <行動③>
	1 4	○卒業や入学に合わせて、階段を上り下りするのが楽しくなるようなテーマをクラスで2つ考え、自分の選んだテーマに沿ってアイデアスケッチをする。 ○アイデアスケッチを基に、各テーマの班毎に、中心となる絵を考え、自分の描きたいものなどを友達と相談しながらかき足したり、修正したりして絵をかく。	○卒業や入学に合わせて、階段を上り下りするのが楽しくなるような作品を思い付くことができるよう、友達と話しながらアイデアスケッチをする活動を設定する。 ○ムラのない色の塗り方ができるよう、混色した色を色皿に小分けしたものを用意する。	◇卒業や入学に合わせたテーマに沿って、アイデアスケッチをしている。 <行動・学習プリント②> ◇テーマや中心となる絵に合わせて、ムラなく色を塗っている。 <行動・作品①>
ふりかえる	1	○作品を階段に展示し、工夫したところを見付け合ったり、飾ったときの美しさを味わったりする。	○階段を上ったり下りたりしながら楽しく見ている様子に共感したり、展示した前後の雰囲気の違いに気付くことができるよう、作品を鑑賞する活動を設定する。	◇表現の面白さや工夫に気付き、学習プリントに表している。 <行動・学習プリント①>
共通事項	階段に飾る絵を共同でかく活動を通して、雰囲気の変化や色の組合せなどの感じを捉え、自分のイメージをもつ。			
【備考】 ・学校行事「卒業式」「入学式」 ・準備物 階段用アートシール(丸視)、共同製作用アクリル絵の具(ニューサクラカラー・ぺんてるスクールガッシュなど) ※教科書3・4上…P55				



