

## - 3 - 1 単元「わたしは、スポーツ選手のナンバー 1」 (桐生市立川内北小学校 第3学年)

### 1 単元指導計画

1 - 1 単元名「わたしは、スポーツ選手のナンバー 1」(全8時間)  
担当者 坪田 欣弥

#### 1 - 2 単元設定の理由

##### (1) 児童の実態

本学級の児童15名は、造形遊びにかかわる活動では、生き生きと活動できる子供が多数いるが、造形遊び以外の各題材における児童の発想・構想の過程を見ていると、テーマ(課題)が曖昧なのに一気に制作に入りたがる者と、悩んではアイデアの変更を繰り返し、なかなか方向性がもてない者との個人差が大きく、前者には男子、後者には女子が多いという傾向が見られる。中には発想を楽しく膨らませながら、テーマ(課題)に沿って見通しをもって進めていける児童も数名いるが、ほとんどの児童はその場その場の思いつきで表現を進めていくといった状況である。

平面作品の表現制作では、画面構成の段階にアドバイスをすることにより、人物が大きく描けるようになってきた児童が増え、背景とのかかわりにおいても、工夫を加えようとする意識が見られるようになってきた。平面や工作的な表現における絵の具を用いた彩色では、混色の技能を高めてきている。一方、重色や筆使いに目を向けると、3年生の発達段階では、まだまだ不十分なため、色が濁ったり透明感がなくなってしまうケースが多々見られる。

各題材の作品完成後には、作品の見合いやそれを基にした話合いの場を設定し、そこでの具体的な目の付け所などを提示してきたことで、作品の見方に対する意識の向上とともに、徐々に作品のよさを感じ取れるようになってきている。

##### (2) 教師の願い

本単元は、中学年のA表現(2)「絵や立体に表す、つくりたいものをつくる」のA、イの内容であり、スポーツで自分が活躍するという夢や希望を基に思いを膨らませながら、平面と工作的表現を複合的に扱い、表現していこうとするものである。具体的には、人物・もの・背景をそれぞれ描き、それぞれをパーツとして平面上についたて式に組み上げて完成させていく設定である。

小学校3年生という段階では、スポーツが得意・不得意はあるにしても、「活躍したい」という思いは、だれもが一度は夢やイメージとして思い描くようなことである。この児童たちの夢や思いに働き掛けていくことで、楽しく表現活動をしていけると考える。

児童は、テレビや写真・新聞などを通して、いろいろなスポーツ種目を知っていたり、あこがれの選手がいたりするが、これについての個人差は大きなものがある。そこで、構想に際しては、これまで経験のないスポーツ種目で表現するなど選択の幅は広げるが、ま

ずは体育の学習で取り組んでいる内容に目を向けるよう促していきたい。これによりイメージをより膨らませることができ、自分の思いをより一層明確にしていけるものと考えられる。

各自がテーマ（課題）を決定した段階では、正面から見た構図と横から見た構図の表現パターンを紹介し、これを基に自分の構図を決定できるようにしていく。この段階は表現の完成時に大きく影響するものであり、満足できる仕上がりに近付けていけるようにするためにも、対話を通して一人一人の思いが達成できるような構図としていけるよう配慮したい。ただし、制作途中の発想の追加などは、相談に乗りながら積極的に取り入れるようにさせたい。

彩色では、水彩絵の具を中心として、混色や筆使いの工夫を呼びかけ、場合によっては重色やその他の技法を紹介しながら試行を促すようにし、見栄えのする表現となるように助言を心掛ける。また、必要に応じてサインペンや色鉛筆などの使用も認め、個々の思いが十分に表現していけるようなものとしていきたい。

制作過程の場面に応じて、お互いの途中の表現を見合ったり、それについて話し合ったりする場を設定し、自分なりにさらに工夫できそうなことを発見したり、改善した方がよい点に気付いたりしていけるようにする。また、自他のよさについて明らかにしながら、自信を深めたり満足感を味わったりし、次の表現活動への意欲や工夫へとつながるようにしていきたい。

### 1 - 3 単元の目標

自分がスポーツで活躍している場面を豊かに想像し、画面構成や彩色などを工夫しながら、平面と工作を組み合わせた表現活動を楽しむことができる。

### 1 - 4 単元の評価規準

#### 造形への関心・意欲・態度

自分がスポーツで活躍している場面を思い描きながら、楽しく表現しようとする。

表現の構想時や途中の段階で、形や色、材料の生かし方のよさや工夫できる点に積極的に目を向け、様々な工夫を粘り強く試みようとする。

表現途中や完成時のお互いの作品のよさや面白さについて積極的に関心をもって見ようしたり、感じたことや思ったことを話し合ったりしようとする。

#### 発想や構想の能力

自分がスポーツで活躍している場面とテーマに沿って作品の構想を練ることができる。

より楽しい表現にするために、形や色、材料の生かし方について工夫できる点を見付けることができる。

#### 創造的な技能

自分がスポーツで活躍している場面を想像しながらアイデアスケッチをすることができる。

形や色、材料の生かし方のよさや工夫できる点を考えながら、水彩絵の具やカラーペンなどを用いて表したいことを表すことができる。

## 鑑賞の能力

作品のテーマを基にしなが、平面と工作表現の組み合わせのよさを理解する。  
各作品の構成や彩色のよさや工夫点を理解したり共感したりする。

### 1 - 5 学習過程と評価計画

学習活動	支援 (方法・内容)	評価規準				評価資料
		関心意欲態度	発想・構想	技能	鑑賞	
<p>1 自分がスポーツで活躍する場面を楽しく想像し、完成作品のイメージをもとう。(2時間) 学習のねらいと進め方を理解し、スポーツで活躍する自分を想像する。</p> <p>課題(テーマ)と表したい場面を決め、アイデアスケッチをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テーマと表現の関連が分かりやすい参考作品を提示し表現への方向性と意欲がもてるようにする。</li> <li>・個々のテーマを基に、競技場の様子などを問い掛けながら、主人公の大きさや動き、全体の構成などを工夫するように助言する。</li> </ul>					<p>観察 学習カード1</p> <p>学習カード1 アイデアスケッチ</p>
<p>2 テーマを基に、人物の動きや背景を工夫しながら表現しよう。(5時間) アイデアスケッチを基に、登場人物やもの、背景などを描く。</p> <p>自他の表現を見合い、形や色の工夫について考え、話し合う。</p> <p>工夫を加えながら人や物・背景を描き上げる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人の動きや表情、人の大きさや背景との関連についての意識付けとなる提示資料を用意し下描きや彩色を工夫できるようにする。</li> <li>・見合うポイントを補説や資料提示によって示すことで感じ取った表現の特徴や、テーマとの関連について話し合えるようにする。</li> <li>・子供一人一人に、他の関連ある表現を意図的に紹介し表現の工夫やよさを伝えるとともに一層の工夫を促すようにする。</li> </ul>					<p>観察 作品</p> <p>学習カード2 観察</p> <p>作品</p>
<p>3 作品を見合い、その面白さやよさを楽しみ、満足感を</p>						

味わおう。(1時間) 完成した作品を見 合い、表現の工夫 や感想を発表し合 う。	・ 見合う際、主人公 の活躍の様子や彩 色のよさ、作品全 体のまとめ方など 具体的な観点に沿 って話し合うこと を提案し、交流が 活発に行えるよう にする。					学習カード3 観察
--	--	--	--	--	--	--------------

### 1 - 6 ルーブリック

学習活動	評価 規準	学習活動における 具体的な評価規準	評価 資料	評 価 基 準		
				A ( 3 )	B ( 2 )	C ( 1 )
1 自分がスポー ツで活躍する場 面を楽しく想像 し、完成作品の イメージをもと う。 学習のねらい と進め方を理解 し、スポーツで 活躍する自分を 想像する。	関心・ 意欲・ 態度	自分がスポーツで活 躍している場面を思 い描きながら、楽し く表現しようとし る。	観察	自分がスポー ツで活躍して いる場面を複 数想像しなが ら発表してい る。	自分がスポー ツで活躍して いる場面を発 表している。	自分が活躍し ている場面に ついて発表し ない。
	鑑賞	作品のテーマを基 にしながら、平面と工 作表現の組み合わせ のよさを理解する。	学 習 カ ー ド	学習カードに 参考作品の面 白さと、平面 と工作の組み 合わせの表現 への期待を記 述している。	学習カードに 参考作品の面 白さについて 記述してい る。	学習カードに 感じたことや 思ったことを ほとんど記述 していない。
課題(テーマ) と表したい場面 を決め、アイデ アスケッチをす る。	発想・ 構想	自分がスポーツで活 躍する場面とテーマ に沿って作品の構想 を練ることができる。	学 習 カ ー ド1	スポーツする 人物の動き や、どんな活 躍なのか、ど んな状況な のかの中から2 点以上を学習 カードに書き 表している。	スポーツする 人物の動き や、どんな活 躍なのか、ど んな状況な のかの中の1 点を学習カー ドに書き表し ている。	スポーツする 人物の動き や、どんな活 躍なのか、ど んな状況な のかについて、 1つも学習カ ードに書き表 せていない。
	技能	自分がスポーツで活 躍している場面を想 像しながらアイデ アスケッチするこ とができる。	ア イ デ ア ス ケ ッチ	スポーツで活 躍する場面を 人物の大きさ や動き、背景 のうち、2点 以上工夫しな がらアイデ アスケッチし ている。	スポーツで活 躍する場面を 人物の大きさ か動きのい ずれかを工夫 しながらアイ デアスケッチ している。	スポーツで活 躍する場面を 人物の大きさ や動き、背景 を工夫したア イデアスケッ チをしていな い。
2 テーマを基に、 人物の動きや背 景を工夫しなが ら表現しよう。 (5時間) アイデアスケ ッチを基に、登 場人物や物、背	関心・ 意欲・ 態度	登場人物のポーズや 人体のバランスにつ いて、自他をモデル	観察	鏡の前で人物 のポーズや人 体のバランス	人物のポーズ や人体のバラ ンスに目を付	人物のポーズ や人体のバラ ンスを意識せ

景などを描く。		としながら適切に表現しようとする。		取りを試行したり、友達にモデルを頼んだりしている。	けながら描いている。	ずに描いている。
	技能	アイデアスケッチを基に、鏡の前で確認したりモデルを参考にしたりして、自分が表現したい動きを描き表すことができる。	作品	人物の大きさや動き、人体バランスの3点を的確に捉え描き表している。	人物の大きさや動き、人体バランスのうち1～2点を的確に捉え描き表している。	人物の大きさや動き、人体バランスのいずれについても的確に描き表せていない。
自他の表現を見合い、形や色の工夫について考え、話し合う。	関心・意欲・態度	お互いの作品のよさや面白さを話し合うとする。	観察	自他の作品のよさや面白さを発表したり、友達の意見に付け足しや反論をしたりしている。	自他の作品のよさや面白さを発表している。	自他の作品のよさや面白さを発表せず、聞き役に回っている。
	発想・構想	より楽しい表現にするために、形や色、材料の生かし方について工夫できる点を見付けることができる。	学習カード2	友達の表現のよさや面白さと、自分の表現に工夫できる点の両方をメモしている。	友達の表現のよさや面白さを見付けてメモしている。	友達の表現のよさや面白さを見付けられず、メモできないでいる。
工夫を加えながら人や物・背景を描き上げる。	関心・意欲・態度	よりよい彩色となるように、水彩絵の具とカラーペンの扱いや使い分けなどを工夫しようとする。	作品	水彩絵の具やカラーペンの使い分けや、色づくりや塗り方の工夫について、試し塗りの紙や余白を活用しながら彩色している。	水彩絵の具やカラーペンの使い分けか、色づくりや塗り方の工夫か、どちらか一方で工夫した彩色をしている。	水彩絵の具やカラーペンの使い分け、色づくりや塗り方の工夫について、どちらにも工夫した彩色をしようとしなない。
	技能	水彩絵の具で彩色する際に、混色や重色、筆使いを適切に行うことができる。	作品	水彩絵の具における混色や重色、筆使いを生かした彩色を行っている。	水彩絵の具における混色や重色、筆使いの中から、1～2点において工夫した彩色を行っている。	水彩絵の具における混色や重色、筆使いにおいて、全く工夫なく彩色を行っている。
3作品を見合い、その面白さやよさを楽しみ、満足感を味わおう。(1時間) 完成した作品を見合い、表現の工夫や感想を発表し合う。	関心・意欲・態度	お互いの作品のよさや面白さを話し合うとする。	観察	学習カードの記入を基に発表したり、進んで友達の意見に付け足しや反論をしたりしている。	学習カードの記入を基に発表している。	学習カードに記入したことを発表せず、聞き役に回っている。
	鑑賞	各作品の構成や彩色のよさや工夫点を理解したり共感したりする。	学習カード3	構成、彩色の工夫が、とによく表現されている作品	構成、彩色の工夫が、よく表現されている作品を選	各作品の中から気に入った作品は選べるが、その構成

			を選び、学習カードにその構成と彩色のよさを的確に書いている。	び、学習カードにその構成か彩色かいずれかのよさを書いている。	や彩色の工夫点について、学習カードに書けないでいる。
--	--	--	--------------------------------	--------------------------------	----------------------------

## 2 授業と評価の実践

### 2 - 1 指導と評価の一体化の実践

学習活動 1 自分がスポーツで活躍する場面を楽しく想像し、完成作品のイメージをもとう。  
 学習のねらいと進め方を理解し、スポーツで活躍する自分を想像する。

#### (1) 指導・学習の過程

導入段階では、本題材に対する期待感を高められる題材との出会いを大切にしたい。そこで、学習活動 1 - では、表現するテーマについて「これまで行ってきた中で好きな運動」「もう少し大きくなったらやってみたいスポーツ」「自分が 1 番になりたいスポーツ」など、子供たちが楽しく想像を広げたり膨らませたりできる投げ掛けを十分に行った後、自由に発表し合える場を設定し、全員が自分のイメージしたことを発表した。

ここで、どんな参考作品をどのように提示していくかが重要となるが、正面向きの短距離走の作品と、横向きのバレーボールの作品を提示しながら、学習カードに参考作品を見て感じたことと、平面と工作とを組み合わせた表現の面白さについての記述を促した。



< 参考作品 >

#### (2) 評価結果

導入時の話し合い場面の観察と学習カード 1 を基に評価した結果は、以下の通りである。

評価の観点	学習活動における具体的な評価規準	評価基準		
		A(3)	B(2)	C(1)
関心・意欲・態度	自分がスポーツで活躍している場면을思い描きながら、楽しく表現しようとする。	11人	2人	2人
鑑賞	作品のテーマを基にしながら、平面と工作表現の組み合わせのよさを理解する。	8人	6人	1人

(3) 指導の改善と実施

「どんなスポーツでナンバー1になりたい?」という初発の問い掛けに、全員の子供が自分が活躍したいスポーツを選び、活躍の場面を発表できた。ただ、普段から運動に自信のない子供は、自分の活躍を十分に言い表せなかったため、さらに励ましの言葉掛けを行うようにした。ほとんどの児童は、活動内容や参考作品にふれたことで、おおむね本題材に魅力を感じ、これから取り組んでいく表現活動に意欲を見せていた。

参考作品を見て、その面白さや魅力については、ほぼ全員が学習カードに具体的に記述できていた。一方で、平面と工作表現を組み合わせた面白さについて、記述できた児童は約半数でこのことを題材との出会いの場面から強調した割には児童の意識がここに向かなかった。そのため、ここでは参考作品を基に、平面と工作表現との組み合わせにより、表現の幅が一層広がることを再度投げ掛けるようにした。

わたしは「〇〇」のナンバー1!

3年1組( )番 氏名( )

この学習では、さんこう作品を見て分かるように、「絵にあらわす」と、「立体にあらわす」の両方を合わせながらつくり進めていきます。さんこう作品を見て感じたことを自由に書いてみましょう。

また、この学習のおもしろそうに感じるところはどこか書いてみましょう。

自分が活やくしてみたいスポーツをいくつかえらび、どんな活やくの場面にしたいかを考えてみよう!

スポーツ名	どんな活やくの場面にするか

上の中から、いくつかあらわしてみたい場面をアイデアスケッチしてみよう。「ぜったいにこの場面にする」と決めている人は、同じスポーツの場面を正面向きからかいたり、横向きからかいたりして、どちらがいいか考えるようにしよう。

< 学習カード1の左半分 >

学習活動1 自分がスポーツで活躍する場面を楽しく想像し、完成作品のイメージをもとう。

課題(テーマ)と表したい場面を決め、アイデアスケッチをする。

### (1) 指導・学習の過程

学習活動1 - では、自分が選びたいスポーツと、どんな活躍ぶりなのかを学習カードに最初文章にて記述し(1~3つの場面)、これを基にアイデアスケッチに取りかかることとした。アイデアスケッチを描く際には、主人公となる自分を大きく描くこと、そして、どんなスポーツか分かりやすくするように、動きのポーズを工夫することなどを意識付けるようにした。アイデアスケッチは、学習カードに5コマ分描ける枠(6枠目はアイデアスケッチの例示)を設定し、はみ出しなど気にせず描き進めるように働き掛けた。

### (2) 評価結果

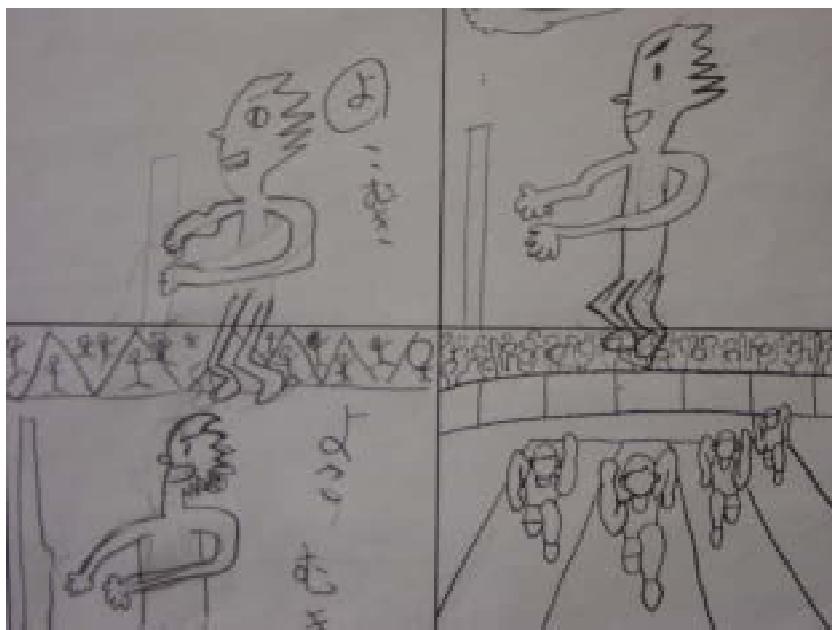
学習カードの文章記述とアイデアスケッチを基にした評価結果は、以下の通りである。

評価の観点	学習活動における具体的な評価規準	評価基準		
		A(3)	B(2)	C(1)
発想・構想	自分がスポーツで活躍する場面とテーマに沿って作品の構想を練ることができる。	5人	10人	0人
技能	自分がスポーツで活躍している場面を想像しながらアイデアスケッチすることができる。	11人	3人	1人

### (3) 指導の改善と実施

題材との出会いから自分なりにもち始めたイメージをより明確にして、表現していくスポーツとそこでの活躍の場面を決め、学習カードに記述していくこととしたが、動き、活躍の様子、どんな場面なのかのうち、2つ以上(A基準)にふれられたのは5名(3分の1)の児童だった。この段階で明確なイメージがあれば、今後の表現に見通しをもてるため、記述の十分でなかった児童には、足りない部分を問い掛け、曖昧な部分をよりはっきりさせられるように努めた。

アイデアスケッチは、平均3コマくらい描くことができたが、そのスポーツの動きの特徴を描き表すのに苦労しているようだった。途中、何度も何度も消して描き直している様子が見られたため、うまくいかなくても消さないで描き重ねていくような進め方を提案した。コマ枠が小さめだったので、人物はみんな枠からはみ出さんばかりの大きさ



<学習カード1の右半分のスケッチ枠、右下一コマは例示>



に描けていたことは幸いした。

1つの場面しか思いつかない児童には、その場面の正面向きと横向きの2つのアイデアスケッチをするように指示し、スケッチ後にどちらの方が作品として表現しやすいか比較することを提案した。また、早く進めている児童には、候補としたい別のスポーツについてのアイデアスケッチを描くように提案したり、上記と同様、1つの場面を正面と横、別の角度から見た場合についてアイデアスケッチすることを促したりした。

学習活動2 テーマを基に人物の動きや背景を工夫しながら表現しよう。  
アイデアスケッチを基に、登場人物や物、背景などを描く。

### (1) 指導・学習の過程

学習活動2 - では、アイデアスケッチを基にして、作品づくりに取りかかっていく段階である。主役となる自分の大きさや、選んだスポーツの特徴を捉えた動きのポーズを伸び伸び表現することを目指す活動である。そのために児童は、大きな鏡の前で、動きのポーズを取ったり、友達にモデルを頼んだりしながら下描きを行った。

### (2) 評価結果

人物を描き表す活動の観察と学習カード1のアイデアスケッチを基に評価した結果は、以下の通りである。

評価の観点	学習活動における具体的な評価規準	評価基準		
		A(3)	B(2)	C(1)
関心・意欲・態度	登場人物のポーズや人体のバランスについて、自他をモデルとしながら適切に表現しようとする。	13人	2人	0人
技能	アイデアスケッチを基に、鏡の前で確認したりモデルを参考にしたりして、自分が表現したい動きを描き表すことができる。	5人	9人	1人

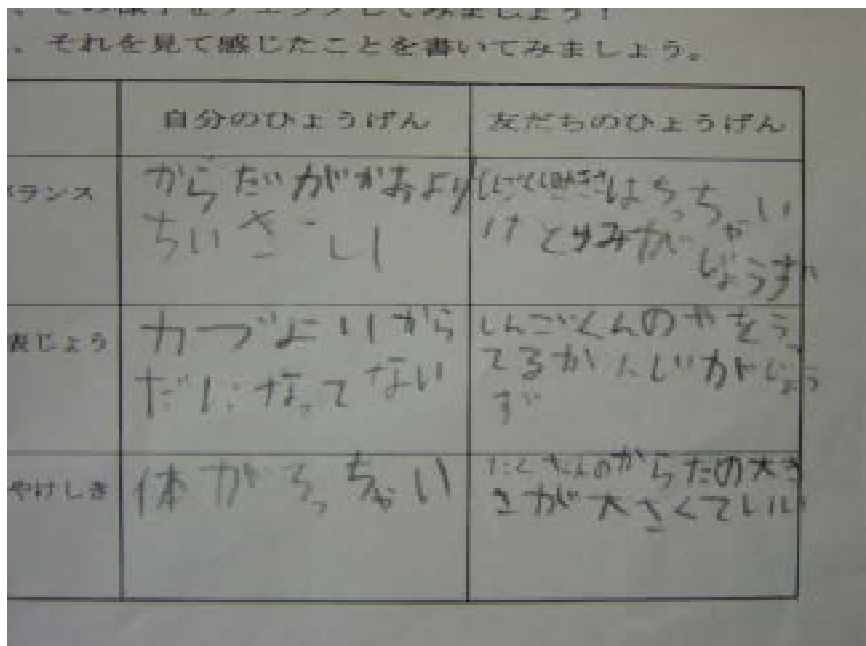
### (3) 指導の改善と実施

鏡やモデルで楽しそうに下描きを進める児童がいる一方、何度もポーズを確認するものの、なかなか自分の思い描いた人物表現にならず、繰り返し書き直す児童も多数見られた。こうした児童には、人物表現に納得できない場合、切り抜いて使う人物を後で自由に差し替ええることを伝え、堂々と描き進められるように励ました。また、ユニフォームや背景を工夫することで、自分の思いに近付くことも付け加え安心して進められるようにした。

学習活動2 テーマを基に人物の動きや背景を工夫しながら表現しよう。  
自他の表現を見合い、形や色の工夫について考え、話し合う。

### (1) 指導・学習の過程

表現の途中の段階において他の表現にふれ、そこから刺激を受けたり、参考となる工夫にふれたりすることによって、個々の表現を一層充実させていくことがここでのねらいである。子供たちは学習カードを持って、友達の途中の表現を見て回りながら、人物の動きのポーズ、物の形、彩色の様子、予定している材料など、様々な面白さ



< 学習カード 2 >

や工夫をメモし、それを基にその後の話し合い活動を行った。

### (2) 評価結果

学習カードへの記述や、話し合い活動の観察を基に評価した結果は、以下の通りである。

評価の観点	学習活動における具体的な評価規準	評価基準		
		A(3)	B(2)	C(1)
関心・意欲・態度	お互いの作品のよさや面白さを話し合おうとする。	5人	7人	3人
発想・構想	より楽しい表現にするために、形や色、材料の生かし方について工夫できる点を見付けることができる。	10人	4人	1人

### (3) 指導の改善と実施

他の表現を見て回る際に見るポイントを提示したが、学習カードへの書き込みは、具体的に記述している児童もいれば、大まかな様子も見られた。そこで、表現を見る視点を再度確認し、これを基に面白さや工夫点を記述することを促した。

学習カードを基にした話し合いの活動では、積極的に発言する児童がいる一方、カードに記入してあるのに発表できない児童が見られた。この際、かかわりある記述をしている児童を意図的に指名したり紹介したりして、話し合い活動に参加している意識をもてるようにした。

学習活動 2 テーマを基に人物の動きや背景を工夫しながら表現しよう。

工夫を加えながら人や物・背景を描き上げる。

### (1) 指導・学習の過程

ここは、学習活動2 - の話し合い活動を生かし、さらに工夫を加えながら、表現の充実を目指す段階である。彩色にあたっては、主に水彩絵の具を使用した。カラーペンも併用しながら、魅力ある表現となるよう工夫した。下描きから彩色に移ったところで、試し塗り紙を全員に配布し、これを積極的に活用しながら進めることで、彩色で失敗なく満足できる表現となるようにした。

### (2) 評価結果

彩色表現の場面の観察と作品を基に評価した結果は、以下の通りである。

評価の観点	学習活動における具体的な評価規準	評価基準		
		A(3)	B(2)	C(1)
関心・意欲・態度	よりよい彩色となるように、水彩絵の具とカラーペンの扱いや使い分けなどを工夫しようとする。	6人	6人	3人
技能	水彩絵の具で彩色する際に、混色や重色、筆使いを適切に行うことができる。	5人	7人	3人

### (3) 指導の改善と実施

水彩絵の具のみで進めようとしている児童には、カラーペン(特に蛍光カラー)の併用が有効であることを紹介するとともに、どんなところでどのように使っていくのが効果的なのか、具体的に例示し積極的な活用を促した。

彩色にあたっては、試し塗りの紙や余白を活用することを伝えてあるものの、ついそれを忘れて急いで塗っ



< 水着は蛍光ペンを用いて鮮やかに着色 >

てしまう児童が7名も見られた。そのたびに、言葉掛けをするとともに、活用できている児童の試し塗り紙や余白の様子を紹介し、その取り組みを賞賛するようにした。

学習活動3 作品を見合い、その面白さやよさを楽しみ、満足感を味わおう。 完成した作品を見合い、表現工夫や感想を発表し合う。
--

### (1) 指導・学習の過程

学習活動3では、鑑賞活動としてお互いの作品を見合い、表現の面白さや工夫点について

て理解し共感的に話し合う活動を目指した。作品を見合う際には、目の付け所を明確にもちながら、学習カードに記述することにした。これを基にその後の話し合い活動では、個々の作品のよさにふれながら、一人一人が自分の取り組んできた活動や完成作品への満足感や充実感を高められる場となるようにした。

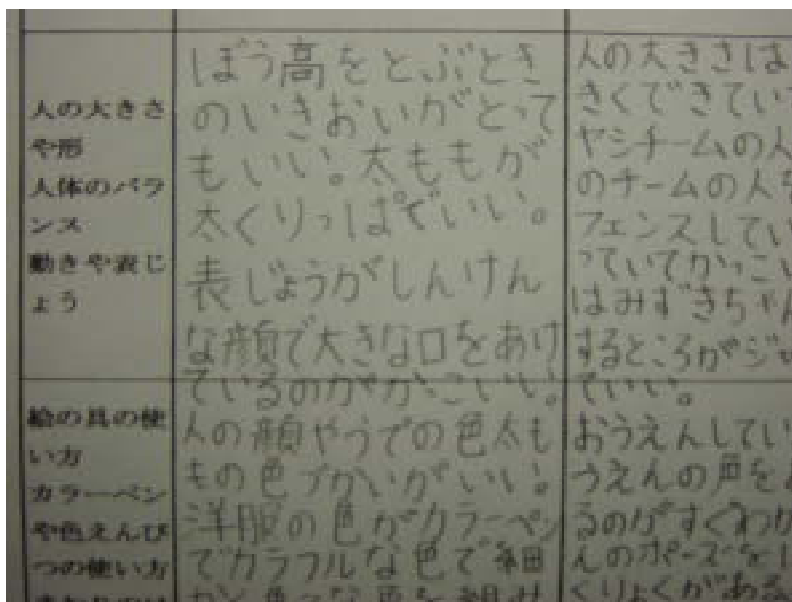
### (2) 評価結果

学習カードへの記述や、話し合い活動の観察を基に評価した結果は、以下の通りである。

評価の観点	学習活動における具体的な評価規準	評価基準		
		A(3)	B(2)	C(1)
関心・意欲・態度	お互いの作品のよさや面白さを話し合おうとする。	6人	6人	3人
鑑賞	各作品の構成や彩色のよさや工夫点を理解したり共感したりする。	8人	6人	1人

### (3) 指導の改善と実施

完成した作品を見合う中では、全ての作品が面白さや工夫をもっていて、少数の作品が人気を集めているといった様子ではなかった。児童は、個々の作品のいろいろなよさを取り上げ学習カードに記入してしていたが、このことを賞賛しながら、さらに別の視点での面白さや工夫点に気付けるようにアドバイスを行った。



学習カードを基にした話し合い活動では、児童が順次発表する中、紹介されたよさを制作者に意図的に投げ掛けたり、他のかかわる作品とのよさの共有化を図ったりして、完成の喜びや満足感を高められるようにした。

## 2 - 2 自己学習力の向上に向けた評価の工夫

### (1) 第1レベルの工夫

#### それぞれの活動における評価基準の提示

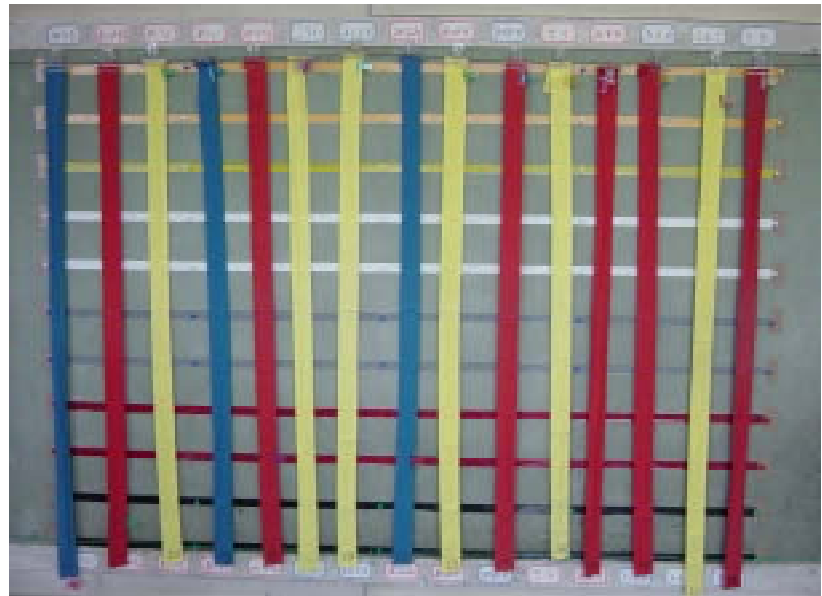
本単元の導入時には、学習全体の見通しをもてるようしたが、3年生の発達段階では見通しに当然曖昧さが出てくる。そこで、活動ごとにその評価基準を示し、これに向けた取り組みを促すようにした。実際には各活動の評価基準Aに値する文言を3年生に分かりやすい言葉に置き換えながら大きな用紙に書き、これを提示し児童に意識付けを図った。こ

のことが、各活動での児童の意欲的な取り組みにつながり、個々の表現の充実に大変有効であった。

#### 活動の評価基準における自己評価

評価基準に対する自己評価は、図工に限らず、随時他教科でも行っているもので、特に問題なく行えた。自己評価は大きくは3段階とし、A「十分満足できる」、B「もうひとがんばり～まあまあ」、C「かなりものたりない」という設定で行った。

自己評価の表示方法は、教室横の掲示板に広いスペースで一人一人の大きな棒グラフがあり、これに各自が自分の評価を位置づけるものとしている。遠くからでもだれがどのような評価をしているのかが分かるので、お互いの頑張りに刺激を受け合える。特に図工では、友達の取り組みの姿も、さらに作品も目にすることができ、これを友達の自己評価と関連させることで自ら



< 教室の掲示板を利用して自己評価の表示 >

の評価を行う際の判断力が高められた。このように客観的な見方・評価の仕方がはぐくまれる様子が、学習過程のいろいろな場面で見取れ、次の活動の充実につなげることができた。

## (2) 第2レベルの工夫

### 児童の自己評価と教師の評価との接点

児童が、各評価基準ごとに行った自己評価に対して、教師は確認し認めたり、これに応じて支援したりするなどの工夫を行った。児童の自己評価の状況としては、終始、過大評価をする児童は一人も見られず、遠慮気味に評価する児童がわずかにいる程度だった。自己評価の場でA「十分満足できる」を付けられなかった児童には、本当にそうなのか、遠慮気味に評価していないか対話する場を設け、教師の見方とズレがある場合はそれを伝え、自信と次時へのめあてをもたせるようにした。実際に教師から見てもA評価に至らず、本人も同程度に評価している児童には、どんな改善の必要があるのか問い掛けることで、児童自身が今後の課題を明らかにするとともに、教師側も支援の見通しをもつことができた。

### 児童同士の相互評価と教師の評価との接点

本単元では途中、そして完成時と2度ほど作品の見合いとそれを基にした話合いの場を設定してきたが、この活動をより有効にしていくために、教師のかかわり方を大切にしたい。ここでは、見合いの際に記入した学習カードを基に話し合う場とし、個々の児童が友達の表現に客観性をもちながら面白さや工夫を述べたり共感したりできるように配慮した。この交流の結果、一人一人が次に生かせる工夫点や課題点を明らかにすることができた。さら

に、1回目の話し合いと2回目の話し合いが有効にかかわり合い、活動や表現の振り返りにも役立つ様子が感じられた。また、こうした中では、随時、相互評価したりその理由付けを説明したりできることのすばらしさにふれ、話し合い活動の一層の活性化を目指した。

児童の評価と教師の評価の接点を設けていくことは、取り組みや表現への客観的な見方を高め、的確な自己・相互評価にもつながり、これが次の表現活動に生きることになると、改めてその重要性を実感した。

## 2 - 3 外部への説明責任に向けた評価の工夫

### (1) 単元の総括的評価結果

本単元における総括的評価(評定)については、4観点とも学習活動の全てで行った評価結果の総和によることとした。なお、場面ごとに行った評価は量的にも質的にも同程度のものとするが、例えばAとBが同数となった場合のみ、学習活動1より学習活動2～3での評価の方を総和に加味して総括的評価を行うものとした。その結果は、以下の通りである。

#### 造形への関心・意欲・態度

単元における個人ごとの総括的評価結果(=評定)を基にみると、Aは7人、Bは6人、Cは2人であった。B以上は合計13人となる。このため、クラス全体としては、86%以上が目標を達成したと考えられる。したがって、単元を通して「自分がスポーツで活躍している場面を思い描くことに興味をもち、豊かに想像を膨らませ、楽しく表現しようとする。」「表現の構想時や途中の段階で、形や色、材料の生かし方のよさや工夫できる点に積極的に目を向け、様々な工夫を粘り強く試みようとする。」「表現途中や完成時のお互いの作品のよさや面白さについて積極的に関心をもって見ようとしたり、感じたことや思ったことを話し合ったりしようとする。」という3つの評価規準は、その目標を実現したと判断できる。

#### 発想や構想の能力

単元における個人ごとの総括的評価結果(=評定)を基にみると、Aは7人、Bは6人、Cは2人であった。B以上は合計13人となる。このため、クラス全体としては、86%以上が目標を達成したと考えられる。したがって、単元を通して「自分がスポーツで活躍している場面を豊かに想像しながら、作品構成に生かしていくことができる。」「表現途中の段階で、形や色、材料の生かし方について、さらに工夫できる点を見付け、より楽しい表現を想像することができる。」という2つの評価規準は、その目標を実現したと判断できる。

#### 創造的な技能

単元における個人ごとの総括的評価結果(=評定)を基にみると、Aは5人、Bは9人、Cは1人であった。B以上は合計14人となる。このため、クラス全体としては、93%以上が目標を達成したと考えられる。したがって、単元を通して「自分がスポーツで活躍

している場面を豊かに想像し、自分なりのイメージを基にアイデアスケッチをすることができる。」「形や色、材料の生かし方のよさや工夫できる点を考えながら、水彩絵の具やカラーペンなどを用いて表したいことを表すことができる。」という2つの評価規準は、その目標を実現したと判断できる。

#### 鑑賞の能力

単元における個人ごとの総括的評価結果(=評定)を基にみると、Aは7人、Bは7人、Cは1人であった。B以上は合計14人となる。このため、クラス全体としては、93%以上が目標を達成したと考えられる。したがって、単元を通して「作品のテーマを基にしなが、平面と工作表現の組み合わせのよさを理解する。」「場面の様子が分かりやすい作品について、その構成や彩色のよさや工夫点がポイントであることに気付く。」という2つの評価規準は、その目標を実現したと判断できる。

#### (2) 単元における個人内評価結果

次に、A児、B児、C児の3名を事例に、個人内評価の特質について検討する。そのために、まず、3名の児童の<個人評価結果表>を示すと下表のようである。

個人評価結果表

		学習活動1		学習活動2			学習活動3 -	評定
A児	関心・意欲・態度	<u>3</u>		<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	A
	発想・構想		<u>3</u>		<u>3</u>			A
	技能		<u>3</u>	<u>3</u>		<u>3</u>		A
	鑑賞	<u>3</u>					<u>3</u>	A
B児	関心・意欲・態度	<u>3</u>		<u>3</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	B
	発想・構想		<u>2</u>		<u>3</u>			A
	技能		<u>3</u>	<u>2</u>		<u>2</u>		B
	鑑賞	<u>2</u>					<u>3</u>	A
C児	関心・意欲・態度	<u>1</u>		<u>2</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>1</u>	C
	発想・構想		<u>2</u>		<u>2</u>			B
	技能		<u>2</u>	<u>2</u>		<u>2</u>		B
	鑑賞	<u>3</u>					<u>2</u>	B

(注) 総括的評価(評定)に用いた評価結果には下線を付した。評定は総括的評価結果に基づき、Aは80%以上相当、Bは60~79%相当、Cは59%以下相当の達成状況を示している。

#### 観点間経時的評価

A児は、学習活動1~3を通じて4観点ともに3であり、均等で高い水準の構造的な発達特質が認められる。このため評定においても、「関心・意欲・態度」「発想や構想の能力」「創造的な技能」「鑑賞の能力」の4観点ともにAとなっている。

なお、A児のような発達傾向を示す児童は、他にクラスに4名いた。

B児は、学習活動1では「関心・意欲・態度」と「創造的な技能」は3であるが、「発想や構想の能力」と「鑑賞の能力」は2である。学習活動2、さらに3となると、「発想や構想の能力」と「鑑賞の能力」は3へと上昇する反面、「関心・意欲・態度」「創造的な技能」は、逆に2へと下降するという構造的な発達特質が見られる。このため、評定はB・A・B・Aであった。

	自分のひょうげん	友だちのひょうげん
×	よくできている	しんこの字が大きくていい すきみの字はほんまの字が いすきい
+	まじょうはなし 重みはよくできている	かきんのかみの字がよ おとてにうす かきんのかみの字がよ おと
+	大きさはいい	かきんのかみの字がよ おとてにうす かきんのかみの字がよ おと

なお、B児と同様な発達傾向を示す児童は、他にクラスに3名いた。

< A児の学習カード2の一部 >

C児の評定は、学習活動1では「関心・意欲・態度」は1であるが、「発想や構想の能力」と「創造的な技能」はともに2、「鑑賞の能力」は3という構造的な発達特質を見せている。学習活動2、さらに3となると、「関心・意欲・態度」は1と2の間を上昇したり下降したりしているが、「発想や構想の能力」「創造的な技能」「鑑賞の能力」はともに2という安定した構造的な発達特質が見られる。評定はC・B・B・Bであった。

なお、B児と同様な発達傾向を示す児童は、他にクラスに1名いた。

#### 観点内経時的評価

##### < 造形への関心・意欲・態度 > に関して

A児は、3 ... 3 というように、高い水準で推移しており、評定もAであった。大胆さに加えて試行活動を熱心に繰り返すなど、常によりよい表現となるように努力する姿が見られた。なお、こうした発達特質はA児の他にクラスに4名いた。

B児は、3 3 2 2 2 というように、一見下降気味の様相を見せていて、評定も結果的にBだった。これは、イメージを広げたり膨らませたり、表現の前半に意欲的だったのに対し、表現が進み、技能的にやや不十分な面が感じられる段階に入ってから、戸惑い始めたからである。なお、B児のような傾向は他に7名見られた。



< B児が戸惑いから抜け出した段階 >

C児は、1 2 1 2 1 というように、学習場面によって評価が上下した。結果的に評定はCだったが、自分の取り組みに自信を高めることで、今後に期待がもてる場所である。なお、C児のような傾向は他に1名見られた。



< 発想・構想の能力 > に関して

A 児は、3 3 3 というように、高い水準で推移しており、評価も A だった。評価が常に高い位置にあったのは、もっと面白く・・・もっと工夫して・・・といった気持ちを持ち続け、進めていたからだと考えられる。実際の表現も、友達とは違う表し方に挑戦し、工夫を重ねていた。

B 児は、2 3 というように向上している様子が見え、評価も A であった。これは、友達とのかかわりから、自分の表現を高めようと意識して努力したからであると思われる。なお、B 児と同様な発達傾向を示す児童は、他にクラスに 2 名いた。

C 児は、2 2 というように、変位がなかった。自分なりに頑張りながら進めてはいるが、さらにいいものにしようという大胆さが不足したため、評価も 2 にとどまった。関心・意欲・態度の観点が増進してくれば、こちらも期待できると考える。

< 創造的な技能 > に関して

A 児は、3 3 3 というように、高い水準で推移しており、評価も A だった。友間や手間を掛けて、いろいろ試行錯誤のうえ大きさや形を決めたり、色づくりをしたりするので、失敗なく高いレベルで表現を進めることができた。

なお、A 児と同様な発達傾向を示す児童は、他にクラスに 4 名いた。



< A 児の完成作品「私は棒高跳びのナンバー 1」 >



< B 児の完成作品「ぼくはサッカーのナンバー 1」 >

傾向を示す児童は、他にクラスに 6 名いた。

B 児は、3 2 2 というように、技能面ではやや下降気味の傾向が見られ、評価も結果的に B であった。最初のアイデアスケッチの段階では、大胆に描き進めていたのに、表現の途中の段階から大胆さがなくなるとともに、技能の不足から戸惑いが見られるようになったのが原因と思われる。

なお、B 児と同様な発達

C児は、2 2 2というように、学習活動の進行にともなった変位はなかった。結果として評定もBだったが、作品はなかなか見応えのあるものに仕上がった。完成に近付き、より一層の技能を求められる段階に入っても評価の2を維持できたことは納得できるものである。なお、C児と同様な発達傾向を示す児童は、他にクラスに1名いた。

<鑑賞の能力>に関して

A児は、3 3というようにこの評価が高い水準で推移しており、評定もAだった。自分が工夫を心掛けている点を常に意識しながら、友達の商品を見ることのできるため、学習カードへの記入も話合の際の意見も、充実したものだった。なお、このようなA児と同様な発達傾向は、他にクラスに3名いた。

B児は、2 3というように向上が見られ、評定もAだった。自分の作品づくりを通して、気を付ける点や工夫できる点に気付くようになったためである。本単元を通して鑑賞の能力が高まったことを感じた。

なお、このようなB児と同様な発達傾向を示す児童は、他にクラスに2名いた。

C児は、3 2というように下降気味の傾向が見ら



< B児の完成作品「私はドッジボールのナンバー1」 >

れ、評定もBだった。これは、鑑賞で求める内容の違いにも影響されていると考えられる。導入時の鑑賞活動は、参考作品の感想やこの題材に対する期待についてであり、一方、最後の鑑賞活動は、視点に沿って具体的に記述していくことが求められていたからと推察できる。なお、C児と同様な発達傾向を示す児童は、他にクラスに3名いた。