

- 3 - 2 単元「だんだんコリントゲーム」

(四日市市立内部小学校 第5学年)

1 単元指導計画

1 - 1 単元名「だんだんコリントゲーム」(全11時間)

担当者 伊藤美高

1 - 2 単元設定の理由

(1) 児童の実態

本校区は四日市市の郊外に位置している。国道1号線沿いの町並みと農村地区を中心に校区が形成されていたが近年は住宅団地の開発が進み、その新興住宅地から通学する子どもが半数以上になってきた。社会体育団体が数多くあり、本学級もそれに所属したり学習塾や習い事に通ったりと多忙な子どもたちが多い。そのためか、素直で真面目な学習態度ではあるが学習課題に対する調べ活動というといふ身近にある資料に頼ってしまいがちであり、自分の思いをもち粘り強くひとつの事を追求していく力・方法を考え計画的に取り組みやりとげる力がまだ十分には育っていない。図工でも同様に、制作というといふ与えられた材料に頼ってしまいがちであり、それを加工して満足しているという傾向があった。

本学級は、図工が好きな子どもが多い。単に「作るのが好き」という理由だけでなく、「自分の力で作っていきける」「自分でやりたいことができる」「描いたり、切ったり、つけたり色々なことをして作ることができる」「できたときの満足感」等、自由な創造や加工作業、達成感を理由として事前アンケートにあげている。また、今までに製作した作品の中で好きだったものとして、「すごろくゲーム」「めいろ」など、ゲーム性のあるもの、友だちと遊べるものを多くの子どもがあげていた。また、好みの材料としては、木(温もりがある、好きな形に加工できる、切ったり付けたりと工夫ができる、色が塗れる)や、粘土・紙粘土(さわり心地のよさ、自分の好きな形が作れる、色が塗れる)を、あげている。

一方、図工が苦手あるいはやや苦手と考えている子が2割弱いる。「手先が不器用」「思ったように作れない」「計画してもうまくいかないときが多い」など、技術的な問題や達成感不足を理由としている。

この単元を通じて、自分の思いをもち計画をして、必要な材料をも自ら集めてやり遂げる達成感・満足感を味わわせたい。

(2) 教師の願い

本単元は木を主材料にして、ビー玉が段差のあるコースを転がる楽しいゲームを、子どもが作った島の冒険の物語を元に、表し方を工夫してつくるものである。

現行の学習指導要領では、図画工作科の領域として「A表現」と「B鑑賞」の2つがある。「A表現」については、「(1)造形遊び」と「(2)感じたことや想像したことなどをもとにして、絵や立体に表したり、工作に表したりする」という2つの内容から構成されているが、本題材はその後者の要素を含んだ題材であるといえる。また、子ども同士で互いの作品を鑑賞していく活動も取り入れていきたいと考えている。

子どもたちにとって木を使った工作は大きな魅力がある。木の色合い，手ざわり，温もりは心を和ませる。また扱いにくい材料にもかかわらず，それをのこぎりで切る，釘を打ちつける，穴をあけるなどの行為そのものが子どもたちをひきつけ，時間を忘れて制作に集中，没頭させる。学習指導要領では，5・6年生が新たに扱う用具として「電動系のこぎり」を挙げている。本単元は，板材を電動系のこぎりで加工することが主活動の一つであるため，電動系のこぎりを使うこと自体を楽しむようにするとともに，使うことによつてできた材料の形などの面白さから発想を広げ，表現にいかすようにさせたい。

また，本単元は，板に絵をかく，板材を切る・接合する，コースを楽しく工夫するなど多様な活動が可能で，子どもたちは多様な表し方を楽しみ，それらの組み合わせを工夫しながら，イメージと関連付けて自分らしい表現を楽しむこともできる。

その一方で，子どもが，単元を通して「自分の思いにあった作品を表現していくにはどうしたらよいか」という問題に何度も直面していくことが予想される。そのときには制作途中で子ども間で相談させたり，教師がアドバイスを与えたりするなどの手立てとともに，子ども自らが目的に向かって何度も試行錯誤していける時間の保障もしていく必要があると考える。

場合によっては，友だちとの共同制作に取り組む子どももいると思われる。その場合，材料も豊富になり大がかりなものもつくれる。学習指導要領では，指導計画作成の留意点として，『「A表現」の指導については適宜共同して作りだす活動を取り上げるようにすること』と述べられているが，本単元では，子ども一人ひとりが自らの作品をつくりあげていくことを基本とし，共同制作が子どもから自然発生的に生じた場合はこれに対応するというスタンスをとることにしたい。

このように，子どもたちが自分の思いに合うものを苦労してつくりあげ，皆と楽しく遊べる本単元は，大きな成就感を生むものといえる。本単元を通し，子どもが制作活動に集中・没頭し，豊かに表現しようとする姿を期待したい。

1 - 3 単元の目標

だんだんコリントゲームの制作を通して，用具の使い方を身につけるとともに，表したいことを表すために，形や色，材料の特性をいかしたり，新しい方法を考えたりして，自分の思いにあった作品をつくらうとする。

1 - 4 単元の評価規準

造形への関心・意欲・態度

自分の思い入れやこだわりを大切にしたい冒険物語の制作に，意欲的に取り組もうとする。

表したいことを表すために，材料を集めたり，素材の性質や道具の特性をいかそうと試みたりするなど，表現活動の楽しさを味わおうとする。

発想や構想の能力

自分の思いや夢などをもとに，楽しい冒険物語を発想することができる。

遊び方や冒険物語などに合った「形や色」「材料の特徴や構成の美しさ」などを感じながら，楽しいゲームを構想することができる。

創造的な技能

遊び方や冒険物語に合わせて、材料や構成の美しさなどの感じや用途を考え、表し方を工夫することができる。

電動系のこぎりや金づちなどの用具の扱いになれ、正しい用途で制作に取り組むことができる。

鑑賞の能力

友だちの作品の、表現の美しさや飾り方・使い方の面白さなど「作品の工夫やよさ」に気づく。

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
		関意態	発・構	技 能	鑑 賞	
<p>1 「いろんな島の冒険」の物語をつくらう(1時間)</p> <p>行ってみたい島・冒険してみたい島を発表する。</p> <p>ビー玉がいろんな島を冒険していくゲームを考える。</p> <p>自分がいろんな島を冒険する物語をつくる。</p> <p>自分のつくった冒険物語を発表する。</p> <p>学習の振り返りをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 自由に発想させ、数名に発表させる。 ビー玉が変化に富んだ立体的なコースを転がるゲームを作ること知らせ、どんなものにしたいか考える。 次時に切り抜く板材が主材料であることを知らせる。 途中の計画変更も良いことを伝え、イメージを広げさせたい。 友だちの発表を聞いて新たなひらめきや違った島のイメージができた子どもは、物語を修正してもよいことを告げる。 「ふりかえり」シートに記入させる。 					<p>冒険シート</p> <p>ふりかえりシート</p>
<p>2 「いろんな島の冒険」の材料や用具、表し方の見通しをたてよう(1時間)</p> <p>冒険シートをもとに必要な材料や用具を選び、表</p>	<ul style="list-style-type: none"> 本時を迎える前にも予め廃材やデザート用の容器など、学校で用意できるものを集 					

<p>し方やつくる順序などの構想を練る。</p> <p>用意する材料やつくる順序などを計画シートにかく。</p> <p>自分の計画書を発表し友だちとの意見交換をする。</p> <p>友だちの意見を聞いた後の計画書の見直しをする。</p> <p>3 電動糸のこぎりを使って、鳥（曲線）を切ってみよう（1時間）</p> <p>電動糸のこぎりの使い方を知る。</p> <p>板材に下絵をかく。</p> <p>電動糸のこぎりを使って、鳥のかわちを切り抜く。</p> <p>学習の振り返りをする。</p> <p>4 「だんだんコリントゲーム(いろいろな島の冒険)」をつくる(4時間)</p>	<p>めさせておきたい。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 板材，段ボール紙，支柱の角棒などをつかって仮組み立てをし，適切な大きさや長さを決定させる。 ・ 丈夫さやバランス，構成の美しさも考えて，作品の計画をたてるように助言する。 ・ 材料には，廃材や自然物を利用させる。 ・ 小グループ（生活班）で意見交換させる。 ・ 友だちからのアドバイスに対して、自分はどのようにしていきたいかも書かせる。 ・ 初めて使うため，使い方や特性（曲線に加工がしやすいこと）を教師が演示する。 ・ 絵が小さくならないように助言する。 ・ 板材に線がかけた子どもから電動糸のこぎりを使って板材を切らせる。 ・ 1つ切ったら次の子どもと交代させ，全員が1つ仕上げたら2つ目を切るといふ具合にさせる。 ・ 電動糸のこぎりを使って思ったことなどを簡潔に書かせる。 					<p>計画シート</p> <p>計画シート</p> <p>観察</p> <p>ふりかえりシート</p>
--	---	--	--	--	--	---

<p>持ち物のチェックをする。 いろいろな島の冒険をつくる。 板材を電動糸のこぎりで切る。 角材をのこぎりで切る。 板材や角材に色をつけたり、飾りをつけたりする。 ビー玉が思うような転がり方をするように釘を打つ。 カーブ、くねくね道、分かれ道、トンネル、回転、落とし穴、凹凸など、楽しくなるよう工夫する。 ゲームの雰囲気盛り上げるような飾りをつくる。 学習の振り返りをする。</p> <p>5 友だちの「だんだんコリントゲーム(いろいろな島の冒険)」の工夫や良さを見つけて教えてあげよう(1時間)</p> <p>友だちの作品を見たり触れたりして、工夫や良さを見つける。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「計画」シートにチェックさせる。 ・制作の順番については、子どもの発想にまかせたい。土台からつくる子、島からつくる子など、子どもの思い入れやこだわりをまかせたい。 ・制作途中で、他の子どもの見本となる工夫などは、教師が適宜紹介するようにしたい。 ・何度もビー玉を転がすなど試行錯誤しながらつくるよう励ます。 ・コースを楽しくするしくみや飾りのために、それにふさわしい材料や接着の仕方を見つけるよう助言する。 ・冒険シートや計画シートを参考にするよう助言する。 <p>「ふりかえり」シートに記入させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各グループ(生活班)で友だちの作品の工夫や良さの発見が終わったら、グループ以外の友だちの作品についても良さや工夫見つけを行えるよう、自由交流の時間も設けたい。 ・見つける工夫や良さの視点を伝える。(色・材料・模様・ 					<p>計画シート</p> <p>作品</p> <p>作品</p> <p>作品</p> <p>ふりかえりシート</p> <p>いいところ発見シート</p>
--	--	--	--	--	--	--

<p>発見した「工夫」や「良さ」を意見交換し、本人に伝える。</p> <p>友だちの意見を聞いて感じたことをかく。</p> <p>6「だんだんコリントゲーム(いろいろな島の冒険)」の続きをつくろう(2時間)</p> <p>制作活動の続きをする。</p> <p>友だちの意見を聞いてさらに作品に工夫を加える。</p> <p>ビー玉が思うような転がり方をするように釘を打つ。</p> <p>カーブ、くねくね道、分かれ道、トンネル、回転、落とし穴、でこぼこなど、楽しくなるよう工夫する。</p> <p>ゲームの雰囲気盛り上げるような飾りをつくる。</p> <p>学習の振り返りをする。</p>	<p>形・つけ方等)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・用紙の工夫で、効率よく「発見」を本人に渡すことができるよう配慮したい。 ・次時からのめあても書かせたい。 ・友だちからの意見のはられた「ふりかえりシート」は回収後、次時までに教師からのアドバイスを書き込んでおきたい。 ・冒険友だちからのアドバイスについては、各自が吟味し、作品にいかすよう助言する。 ・何度もビー玉を転がすなど試行錯誤しながらつくるよう励ます。 ・コースを楽しくするしくみや飾りのために、それにふさわしい材料や接着の仕方を見つけるよう助言する。 ・冒険シートや計画シート・いいところ発見シートを参考にしよう助言する。 ・友だちの意見を受け入れて工夫したこと・自分のこだわりを大切にしたことなどについて振り返らせる。 					<p>ふりかえりシート</p> <p>作品</p> <p>作品</p> <p>作品</p> <p>ふりかえりシート</p>
---	--	--	--	--	--	---

<p>7 作品発表会をしよう（1時間）</p> <p>自分の作品についての思いや工夫したことについてワークシートに記入する。</p> <p>作品発表会（鑑賞会）をする。</p> <p>学習の振り返りをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオされたものも参考にして，自分の作品の気に入っているところ（工夫や良さ）や，友だちに認めてもらったことを振り返るよう，助言する。 ・発表者を聞く子どもについては，友だちの発表を聞いて感じたことを書く「鑑賞カード」に取り組みさせる。 ・これまでのポートフォリオを振り返らせ，本単元【いろんな島の冒険をしよう】の振り返りをさせる。 					鑑賞カード
---	--	--	--	--	--	-------

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基準	評価資料	評価基準		
				A (3)	B (2)	C (1)
<p>1「いろんな島の冒険」の物語をつくる。</p> <p>自分がいろんな島を冒険する物語をつくる。</p>	<p>発想・構想</p>	<p>自分の思いや夢などをもとに，楽しい冒険物語を発想することができる。</p>	<p>冒険シート</p>	<p>自分の思いや夢などをもとに，ストーリー性を持つ3つ以上の場面の冒険物語が書かれている。</p>	<p>自分の思いや夢などをもとに，2つ以上の楽しい場面の冒険物語を書いている。</p>	<p>冒険物語が1つの場面に固執していたり，自分の思いや夢などとは全く関係のない物語を書いたりしている。</p>
<p>学習の振り返りをする。</p>	<p>関心・意欲・態度</p>	<p>自分の思い入れやこだわりを大切にしたい冒険物語の制作に，意欲的に取り組もうとする。</p>	<p>ふりかえりシート</p>	<p>友だちからのアドバイスに対する自分の思いが3つ以上記されている。</p>	<p>友だちからのアドバイスに対する自分の思いが1～2つ記されている。</p>	<p>友だちからのアドバイスに対する自分の思いが記されていない。</p>

<p>2 「いろんな島の冒険」の材料や用具，表し方の見通しをたてよう。 用意する材料やつくる順序などを計画シートにかく。</p>	<p>発想・構想</p>	<p>自分の冒険物語に合った楽しいゲームの構想を計画シートに書くことができる。</p>	<p>計画シート</p>	<p>計画シートに作品の見取り図と材料に加え「色」「手順」「取り付け方」「遊び方」などが3つ以上書かれている。</p>	<p>計画シートに作品の見取り図と材料を書いている。</p>	<p>計画シートに作品の見取り図や材料が書かれていない。</p>
<p>友だちの意見を聞いた後の計画書の見直しをする。</p>	<p>技能</p>	<p>友だちからの意見をいかし，遊び方や冒険物語に合わせたよりよい材料を選択しようとするすることができる。</p>	<p>計画シート</p>	<p>友達からの意見を自分の計画シートに書き込んでおり，その意見に対してどのように判断したかが全ての意見に対して書かれている。</p>	<p>友達からの意見を自分の計画シートに書き込んでいる。</p>	<p>友達の意見を聞いても，計画シートに書かれていない。</p>
<p>3 電動糸のこぎりをを使って，島（曲線）を切ってみよう。 電動糸のこぎりをを使って島のかたちを切り抜く。</p>	<p>技能</p>	<p>電動糸のこぎりの正しい用途で制作に取り組むことができる。</p>	<p>観察</p>	<p>正しい「立つ位置」「固定の仕方」「手の位置」で電動糸のこぎりを扱っており，難しく複雑な部分の加工も切断面が滑らかになっている。</p>	<p>正しい「立つ位置」「固定の仕方」「手の位置」で電動糸のこぎりを扱っている。</p>	<p>電動糸のこぎりを扱ううえで「立つ位置」「固定の仕方」「手の位置」のうち1つでも正しく行えないものがある。</p>
<p>学習の振り返りをする。</p>	<p>関心・意欲・態度</p>	<p>表したいことを表すために，電動糸のこぎりの特性をいかそうと試みようとする。</p>	<p>ふりかえりシート</p>	<p>「立つ位置」など，全ての項目で，Aと自己評価している。</p>	<p>「立つ位置」「固定の仕方」「手の位置」の自己評価がそれぞれB以上である。</p>	<p>「立つ位置」「固定の仕方」「手の位置」の自己評価Cが1～3つある。</p>
	<p>関心・意欲・態度</p>	<p>糸のこぎりをを使った表現活動の楽しさを味わおうとする。</p>	<p>ふりかえりシート</p>	<p>感想の中に次時の活動のめあてや意気込みが書かれている。</p>	<p>感想の中に糸のこぎりをを使った活動が楽しかったと書かれている。</p>	<p>感想の中に糸のこぎりをを使った活動に対する言葉が記述されていない。</p>

4「だんだんコリントゲーム(いろいろな島の冒険)」をつくる 持ち物のチェックをする。	関心・意欲・態度	表したいことを表すために、身の回りの物や、自然物などの材料を集めようとする。	計画シート	6つ以上の材料を持ってきている。	3～5つ以上の材料を持ってきている。	用意した材料が2つ以下である。
いろいろな島の冒険をつくる。 ビー玉が思うような転がり方をするように釘を打つ。	技能	金づちを使って、釘を正しく打つことができる。	作品	板材を突き抜けている釘や、抜け落ちる釘が全くない。	板材を突き抜けている釘や、抜け落ちる釘が2本以下である。	板材を突き抜けている釘や、抜け落ちる釘が3つ以上ある。
カーブ、くねくね道、分かれ道、トンネル、回転、落とし穴、凹凸など楽しくなるように工夫する。	技能	遊び方や冒険物語に適した材料の選択や方法を通して、複数の材料の組み合わせや、それらの構成を工夫することができる。	作品	作りたい仕掛けや障害物に合った材料活用・及び材料の組み合わせが10以上なされている。	作りたい仕掛けや障害物に合った材料活用・及び材料の組み合わせが2～9つなされている。	材料の特性に目を向けず、1つの材料に固執している。
ゲームの雰囲気を盛り上げるような飾りもつくる。	発想・構想	遊び方や物語などに合った「形や色」「材料の特徴や構成の美しさ」などを感じながら、ゲームが楽しくなるように構想することができる。	作品	ゲーム性やストーリー性を高めるために色・つくり・飾り・しかけを工夫した部分が25以上ある。	ゲーム性やストーリー性を高めるために色・つくり・飾り・しかけを工夫した部分が1～24ある。	遊び方や物語と関係のない色づかいや、飾り付けで満足をしている。
学習の振り返りをする。	関心・意欲・態度	満足度をもとに、自分の課題について考えようとする。	ふりかえりシート	次時への意欲が振り返りシートに書かれており、次時の活動について計画が立てられている。	次時への意欲が振り返りシートに書かれている。	次時の課題について考えられていない。
5友だちの「だんだんコリントゲーム(いろいろな島の冒険)」の工夫や良さを見つけて教えてあげよう。 友だちの作品を見たり触れたりして、工夫や良さを見つける。	鑑賞	作品を制作する過程での友だちの工夫やよさに気づく。	いいところ発見シート	材料、色使い、模様などの視点から友だちの作品の工夫やよさを6つ以上見つけている。	材料、色使い、模様などの視点から友だちの作品の工夫やよさを3つ以上見つけている。	材料、色使い、模様などの視点から見つけた友だちの作品の工夫やよさを2つ以下である。

友だちの意見を聞いて感じたことをかく。	関心・意欲・態度	友だちからの意見や思いを聞き、計画的に制作を進めようとする。	振り返りシート	次時の活動計画の中に、めあてが、2つ以上書かれている。	次時の活動計画の中に、めあてが、1つ書かれている。	次時の活動計画の中に、めあてが、書かれていない。
6「だんだんコリントゲーム(いろいろな島の冒険)」の続きをつくろう。 制作活動の続きをする。 ビー玉が思うような転がり方をするように釘を打つ。	技能	金づちを使って、釘を正しく打つことができる。	作品	板材を突き抜けている釘や、抜け落ちる釘が全くない。	板材を突き抜けている釘や、抜け落ちる釘が2本以下である。	板材を突き抜けている釘や、抜け落ちる釘が3つ以上ある。
カーブ、くねくね道、分かれ道、トンネル、回転、落とし穴、凹凸など楽しくなるように工夫する。	技能	遊び方や冒険物語に適した材料の選択や方法を通して、複数の材料の組み合わせや、それらの構成を工夫することができる。	作品	作りたい仕掛けや障害物に合った材料活用・及び材料の組み合わせが10以上なされている。	作りたい仕掛けや障害物に合った材料活用・及び材料の組み合わせが2～9つなされている。	材料の特性に目を向けず、1つの材料に固執している。
ゲームの雰囲気盛り上げるような飾りをつくる。	発想・構想	遊び方や物語などに合った「形や色」「材料の特徴や構成の美しさ」などを感じながら、ゲームが楽しくなるように構想することができる。	作品	ゲーム性やストーリー性を高めるために色・つくり・飾り・しかけを工夫した部分が25以上ある。	ゲーム性やストーリー性を高めるために色・つくり・飾り・しかけを工夫した部分が1～24ある。	遊び方や物語と関係のない色づかいや、飾り付けで満足をしている。
学習のふりかえりをする。	関心・意欲・態度	表現活動の楽しさをふりかえろうとする。	ふりかえりシート	作品づくりで「楽しかったこと」が3つ以上書かれている。	作品づくりで「楽しかったこと」が1～2つ書かれている。	作品づくりで「楽しかったこと」が書かれていない。
7作品発表会をしよう。 作品発表会(鑑賞会)をする。	鑑賞	完成した友だちの作品を鑑賞し、表現の美しさや飾り方・使い方の面白さなど「作品の工夫やよさ」に気づく。	鑑賞カード	鑑賞カードに友だちの作品の飾り方や使い方の面白さや美しさ、10箇所以上書かれている。	鑑賞カードに友だちの作品の飾り方や使い方の面白さや美しさが1～9箇所書かれている。	友達の作品のよさや工夫したところを認められない。

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 (1) 「いろいろな島の冒険」の物語をつくろう
行ってみたい島・冒険してみたい島を発表する。
ビー球がいろいろな島を冒険していくゲームを考える。
自分がいろいろな島を冒険する物語をつくる。

(1) 指導・学習の過程

『いろいろな島の冒険』の物語をつくろう」と板書した後、「行ってみたい島・冒険してみたい島」は、どんな島かとたずねた。子どもたちは積極的に挙手し、「宝の島」「恐竜のいる島」「夢の島」「怪物のいる島」「雲の上の島」「ジャングルの島」など、次々と出してきた。

次に、子どもたちを教卓の前に集め、自分が主人公になっている色々な島を冒険するという設定で物語を作り、その物語をもとに作品を作っていくことを伝えた。また、子どもたちへの意欲付けのために、今後制作していく「いろいろな島の冒険(だんだんコリントゲーム)」の制作例となる作品を紹介し、一枚一枚の板が冒険の島で、ビー球が転がって冒険をしていくという設定で作品を作っていくということを説明した。子どもたちは集中して説明に聞き入っていた。これからどのような作品を作っていくかのイメージをもつことができたようであった。

その後、子どもたちを自分の席に戻し、「今から、自分がいろいろな島を冒険する物語をつくりますよ」と話し、「冒険シート」をまず一枚ずつ配布した。そして「一枚書けたら、前に置いてある『冒険シート』を持っていき次の冒険を書きましょう。3枚以上書けるといいね」と説明し書きはじめた。子どもたちは、思い思いに文章で、或いはイラストを加えて物語をかいていった。次々と新しいシートに取り組む子どももいた。なかなか書き出せないでいる子どももいたが「さんはどんな島に行きたいのかな」と言葉がけをしながら支援を行っていた。また、島はかけてもストーリー性の無いものを書いている子どもには、聞き取りをしながら書かせた。



「冒険」シート

(2) 評価結果

子どもがいろいろな島を冒険する物語を作り書いた「冒険シート」を評価資料として評価をした結果、以下のようなになった。

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	自分の思いや夢などをもとに、楽しい冒険物語を発想することができる。	6人	25人	2人

(3) 指導の改善と実施

この活動は、作品を作る上で自分のイメージを膨らませる大切な活動である。評価B以上の子どもが31人であった。行ってみたい島・冒険してみたい島を発表する活動と作品例を紹介したことは、子どもたちの発想を引き出す上で役立ったといえる。Bのうち18人は、3つ以上の場面の物語を書いている。ただ、ストーリー性に関わる記入がやや不足していたのみである。また、他のBの子どもは2つの物語を書いている。そこで、次の活動で自分のつくった冒険物語を班の中で発表するときに記入不足の部分は口頭で付け加えるように指示することにした。また、イメージを膨らませたりはっきりさせたりするために、発表時に周りの子どもに「どんな物語なのか」「どんな出来事が起こるのか」「何が出てくるのか」などを質問させ、できる範囲で答えさせることとした。Cの2人は、1つの物語に固執していた。ただ、一枚に詳しく物語を絵や文でかいている。そのため、これは特に問題がないと判断し次時の作品の計画までに違う物語のイメージを膨らませておくように指示するにとどめることにした。

学習活動1 (2) 「いろんな島の冒険」の物語をつくろう
自分のつくった冒険物語を発表する。
学習を振り返る。

(1) 指導・学習の過程

次に、各自がつくった冒険物語を班の中で発表し合い、互いに質問をしたりアドバイスをしたりする活動を行った。その際、できるかぎり詳しく説明すること、聞く人はできる範囲で「どんな物語なのか」「どんな出来事が起こるのか」「何が出てくるのか」などを入れて質問し、聞くように指示をした。友だちの冒険物語に「こんなことも入れてみたら面白いかも」といった意見が飛び交うなど、たのしい雰囲気の中でお互いの物語を発表しあっていた。

班の子の発表を聞いて新たなひらめきや違った島のイメージができた子どもは、物語を修正してもいいことを告げるとともに、自分の物語のお気に入りの部分や友だちからのアドバイスと自分の思ったことを記入するための「ふりかえりシート」を配布し、記入をさせた。



「ふりかえり」シートの友だちからのアドバイスと自分が思ったこと

(2) 評価結果

班内での発表会の後、自分の冒険物語のお気に入りの部分や、友だちのアドバイス、それに対する自分の考えを記入した「ふりかえりシート」を評価資料として評価した結果は、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	自分の思い入れやこだわりを大切に した冒険物語の制作に、意欲的に取り 組もうとする。	6人	25人	2人

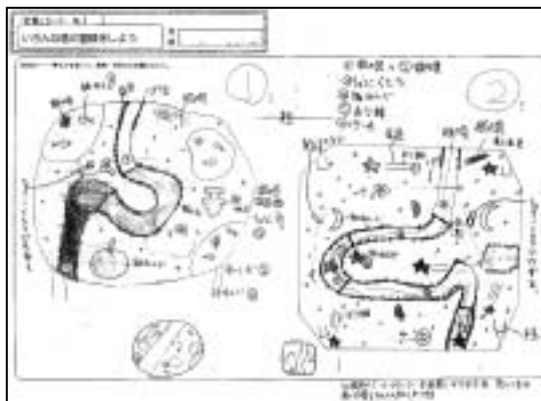
(3) 指導の改善と実施

短時間だったにもかかわらずCの2人を除き、ほぼ全員が友だちからのアドバイスを記入し、それに対する自分の思いを書き込んでいる。記入された内容からも友だちの意見を参考にしていることがうかがえることから、自分のイメージを膨らますことができたと判断することができる。Cの2人も、自分のお気に入りについて記入しており、次時の活動に支障は無いと判断し特に指導は入れないことにした。

学習活動 2 (1) 「いろいろな島の冒険」の材料や用具、表し方の見通しをたてよう。
 冒険シートをもとに、必要な材料や用具を選び、表し方やつくる順序などの構想を練る。
 用意する材料やつくる順序などを計画シートにかく。

(1) 指導・学習の過程

この時間は、自分の思いをより具体的にもち実現するために、これからの活動の見通しをもつ学習である。すでに、前時の「冒険シート」に設計図のようなものを書いている子どもがいたのでそのシートを紹介するとともに、見通しをもって制作活動を進めるためには、何が必要かをたずねた。すると「作る物の見取り図」「色」「材料」「必要な用具」が意見として出された。そこで、それに加えてできるかぎり「作る手順」も考えて設計図を作成しておくこととスムーズに作業が進むことを教えた。また、材料として最低限となる「板3枚」「紙粘土」「釘」は、教師が準備することができること、道具のうち「糸のこぎり」「のこぎり」「金づち」は、図工室にあるものを利用してよいこと、作る順序として最初は板を切りまず島を作ることを伝えた。また、材料として「既製品」は使用しないこと・「自然物」「廃材」などを利用してよい事も伝えた。



「計画」シートの表

計画の手がかりとなる前時に記入させた「冒険シート」を再度配布するとともに、本時で記入する「計画シート」を配布した。まず計画シートの表に見取り図を描き、その見取り図に自分で説明（色，材料など）を文や矢印を使ってできる範囲でくわしく書き加えるように指示をした。また、表をかき終えた子どもはシートの裏に必要と考えられる材料・用具を記入するように伝えた。

説明を受けた後、子どもたちは前時にかいた「冒険シート」を手がかりにして、「計画シート」を書き進めていった。その間、教師は机間巡視をし、取りかかれないうる子どもにアドバイスしたり、子どもからの質問を受けたりした。

（２）評価結果

自分の考えた冒険物語に合った作品の構想を記入し「計画シート」の表側と、裏側の材料・用具を記入する部分を評価資料として評価した結果は下の通り。

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	自分の冒険物語に合った楽しいゲームの構想を計画シートに書くことができる。	8人	25人	0人

（３）指導の改善と実施

作る物の見取り図と材料は全員がかけていた。また、26人の子どもが着色についても記入している。ただ、必要となるはずの用具について気付いていない物がある子どもが何人もいることは机間巡視の時にも気になっていた。そこで、次の活動で班の子と意見交換をするときに、互いに制作方法について質問したり、逆にたずねたりさせることで必要な用具や作成方法について意識させることにした。

学習活動 2 （２）「いろんな島の冒険」の材料や用具、表し方の見通しをたてよう。

自分の計画書を発表し友だちとの意見交換をする。
友だちの意見を聞いた後の計画書の見直しをする。

（１）指導・学習の過程

「計画シート」をある程度記入した段階で、机を班の形になるように指示し、班の中で意見交換をさせた。その際、制作方法について分からなければ質問するように指示を与えた。子どもたちは順番に各自の「計画シート」をもとに簡単に発表し合った。シートに書かれた文字からだけでは分からない疑問などは、グループの中でお互いに質問をしていた。また、友だちの計画にアドバイスがある場合は積極的に伝えていた。



「計画」シート（裏）
「友だちからのアドバイス」で

友だちとの意見交換を終えた後，各自で計画の見直しを行わせた。自分の思い入れこだわりを大切にしてほしいという意図から，友だちからのアドバイスに対して，その全てを取り入れる必要はないことを伝えた。子どもたちはすぐに記入し始めた。

(2) 評価結果

「計画シート」の裏側に記入した部分を評価資料として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)
技能	友だちからの意見をいかし，遊び方や冒険物語に合わせたよりよい材料を選択しようとするができる。	24人	9人	0人

(3) 指導の改善と実施

友だちの意見を全員が記入することができた。また、シートへの書き込みの中にはアドバイスに対して積極的に取り入れようとするだけでなく、「自分のやり方でいきます」というようなものも見受けられた。ただ、時間の不足もあり組み立ての手順まで記入している子どもは9人である。柱の位置を計画に入れていない子が6人いた。そこで、「材料の取り付け方法は」「作る順番は」「どのようにビー球が転がるのか」「柱はどこにどのようにつけるか」という視点をもとに、不足している部分についてシートに教師が赤字で記入することにし学習活動3以降の活動に生かさせるようにした。

学習活動3 電動糸のこぎりを使って、鳥（曲線）を切ってみよう。

電動糸のこぎりの使い方を知る。

板材に下絵をかく。

電動糸のこぎりを使って、鳥のかたちを切り抜く。

学習の振り返りをする。



電動糸のこぎりを使って

(1) 指導・学習の過程

計画をもとにして、実際に制作にとりかかっている最初の授業である。集めてあった「計画シート」を再度配布した後、「電動糸のこぎり」の扱い方について重要となる点について、子どもに指導をした。

指導したのは、「刃の正面に立ち、方向を変えるときは板をゆっくり動かしながら切る」「しめ具で板をしっかりと固定し、板を手でしっかりとおさえ、ゆっくり切る」「切るときは、指が、刃の前に出ないように注意して切る」の3点である。また、「しめ具」と

は何なのか「刃の正面」とはどの位置なのかなど、実際の「電動糸のこぎり」を前にして説明を行った。次に、子どもたちに教師が用意した材料として板を配った。子どもは、自分の計画シートに従って、その板の上に切り抜きたい線や加工を加えたい部分の印などを鉛筆で書き加えていった。電動糸のこぎりは、班で1台しかないため、1枚の板を切り抜いたら次の人と交代するという具合に、班員に順番に使わせていった。途中で、板にビー球が通る穴を開けたいという子どもがいたので、作業を中止させ、きりを使って穴を開け、その後電動糸のこぎりを使用して適当な大きさの穴を開ける方法を全員に教えた。

評価Cにあたりそうな子どもが9人いた。そのうち2人は、電動糸のこぎりで板を切るときに板を押さえる指を刃の前に置いていた子である。その子たちにはすぐに安全のため刃の前に指を置かないように指導した。また、7人はしめ具でしっかりと板をうまく固定していないため、切るときに板がゆれていた子どもたちである。この子どもたちにも教師が演示して、しめ具の使用方法を再度指導した。

(2) 評価結果

電動糸のこぎりを使用して一枚目の板を切っているときに行った観察をもと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)
技能	電動糸のこぎりの正しい用途で制作に取り組むことができる。	5人	28人	0人

(3) 指導の改善と実施

当初は、評価Cにあたりそうな子どもが9人いたが、先にあげたように個別指導を行った結果、全員が評価B以上となった。

次時で電動糸のこぎりを使用するとき、緊張感が薄れてきたためか板をゆらしながら切っている子どもも見られた。そこで、全員に作業を止めさせて集合させ、教師が演示して先に指導した3点について再度指導した。それ以降は、一部に指導を入れる必要がある子もいたものの、比較的スムーズに電動糸のこぎりを扱うことができた。

その時間の最後の活動として、授業のはじめに教師が伝えた「電動糸のこぎり」を扱う上での3つの注意について、配布した「ふりかえりシート」を通して自己評価をさせた。また、初めて電動糸のこぎりを使ってみた感想も書き込ませた。「ふりかえりシート」を、今までのシートと同様に各自のファイルに閉じこませた。

(4) 評価結果

電動糸のこぎりを使用しての自己評価と感想を記入させた「ふりかえりシート」のうち、自己評価を評価資料として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	表したいことを表すために、電動糸のこぎりの特性をいかそうと試みようとする。	10人	20人	3人

(5) 指導の改善と実施

30人は自分の活動を肯定的に捉えている。Cの3人のうち2人は「切るときは、指が、刃の前に出ないように注意して切る」のみにCを付け、もう1人は「しめ具で板をしっかりと固定し、板を手でしっかりおさえ、ゆっくり切る」のみにCを付けている。これは観察とも一致し、すでに指導しているのでそのままにすることにした。

(6) 評価結果

電動糸のこぎりを使用しての自己評価と感想を記入させた「ふりかえりシート」のうち、感想を評価資料として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	糸のこぎりを使った表現活動の楽しさを味わおうとする。	11人	21人	1人

(7) 指導の改善と実施

1人以外は全員が、電動糸のこぎりを使用した楽しさに触れて書いている。初めて使用した喜びに加え、使用になれてきたことで自信にもなり恐怖感も薄らいできたことが、記入したことからうかがえる。Cと評価した子どもは、感想を記入していなかった。後で聞き取りをしたところ特に書くことがなく問題もなかったということだったので、そのままにしておくことにした。

学習活動4 - (1) 「だんだんコロントゲーム(いろいろな島の冒険)」をつくろう。
持ち物のチェックをする。

(1) 指導・学習の過程

まず、『「だんだんコロントゲーム(いろいろな島の冒険)」をつくろう』の4時間計画の最初の活動として、学習活動2で「計画シート」に記入した「必要な材料や用具」と自分が用意した材料とを照らし合わせながら、チェック枠に印をつけさせた。また、自分が計画した物と違う物も準備した場合は赤字で記入するようにさせた。

(2) 評価結果

「計画シート」に記入した「必要な材料や用具」の部分のチェックを評価資料として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	表したいことを表すために、身の回りの物や、自然物などの材料を集めようとする。	6人	24人	3人

(3) 指導の改善と実施

30人の子どもが3つ以上の材料を持ってきていた。自分の計画より多くの物を準備した子どもは8人いた。Cのうち2人は計画では5つあるいは4つの材料を準備する予定であったが2つしか準備することができなかった。もう1人は計画では3つの材料を準備する予定であったが1つも準備することができなかった。準備するまでの期間が短かったせいもあるかもしれない。次の活動の中で、まわりの子どもの行っている作業の様子を見て刺激を受けることも期待することができる。次の図工の時間までにできるかぎり準備すること、この時間は教師が準備した物を使ってできる範囲で作業を進めることを伝えた。その子どもたちも特に問題なく作業に取り組むことができていた。また、全員に、自分が最初に考えたものよりも工夫がされていくことはすばらしいことだと話し、次の図工の時間の初めにも最初の計画とは違う物を準備してきたときは計画シートに赤字で付け加えるように伝えた。学習活動6の制作の最後には、24人の子どもが最初の計画より多くの材料を準備し使用していた。

学習活動4 - (2) 「だんだんコリントゲーム(いろいろな島の冒険)」をつくろう。
いろいろな島の冒険をつくる。
学習の振り返りをする。

(1) 指導・学習の過程

次に、教師が準備した材料の「紙粘土」「釘」「柱として使用できる角材」、図工室にある道具の「糸のこぎり」「のこぎり」「金づち」の紹介・扱い方について説明し、必要に応じて自由に使用してよいことを使えた。また、前時には、希望していたにもかかわらず時間不足で板にビー球が通るほどの穴を開けることができなかった子どもが多くいた。そこで再度、電動糸のこぎりを使っての板の穴の開け方を指導した。その際、電動糸のこぎりの刃の付け方、はずし方ももう一度復習した。また、板に穴を開けるきりが図工室にはほとんどないため、小さな穴を開ける必要があるときは、自分できりを準備できなかった子どもには、教師が電気ドリルで穴を開けることができることも説明をした。

学習活動3で使い方を学んでいるため、子どもたちは抵抗なく自由に電動糸のこぎりを使っているようであった。折れた刃の付け替えやしっかりとネジを締めるなどの作業も、



だんだんコリント作成中の様子

友だちと協力しながら行っていた。また、図画工作科室の後ろに電動糸のこぎりが並んでいるため、子どもたちは必要に応じて工作机と電動糸のこぎりとの間を行き来していた。時々コンセントを抜かずに刃の付け替えをしようとする子どもがいたので、安全のため必ずコンセントを抜いてから付け替え作業をするように全体に再度指導をした。

また、柱となる角材を切るときに使用す

るのこぎりの扱い方については、すでに習得しているため、何人かの子どもが利用していた。ただし、本単元で初めて扱う「電動系のこぎり」の方が、短時間で切断面などの加工がきれいにいくためか、のこぎりを扱う子どもは多くはなかった。

島の土台となる一つ目の板を切る作業の後は、子どもたちの制作過程はさまざまであった。一つずつ順番にステージを完成させていく子と一度に複数のステージを同時に仕上げている子、釘を打ってから色を塗る子と色を塗ってから釘を打つ子、小物や飾りなどをそろえてから取り付ける子と一つずつ小物や飾りが出来るたびにそれを取り付ける子……。ときにはファイルにポートフォリオされている「計画シート」などを見ながら、思い思いに作業を進めていった。計画が十分ではなくすぐに取り掛かれない子どもが2人いたが、その子たちに「最初に自分がつくった冒険物語も見直し、小物を作ったら」とアドバイスしたところ、周りの子どもたちの作っている様子も見て自分ができることを理解したようで、すぐに作業を進めだした。また、友だちと自然な形でアイデアを出し合ったり、作業のお手伝いをしたりする子どもの姿が見られた。どの子の表情も、楽しそうに生き生きとしていた。

作業内容も様々であった。板への着色方法として絵の具だけでなく、スプレーや1学期に図工で取り組んだものをもとに、砂にボンドと絵の具を混ぜたものを使って立体的に着色する子どももいた。また、冒険物語を演出する小物を作るために紙粘土を使用するとき、小物の形を作った後に絵の具で着色する子どものほかに、絵の具を紙粘土に練りこんで部品を作り制作している子どもがいた。絵の具を紙粘土に練りこむ手法は見栄えがよくなるためか、それを見た11名の子が取り入れていた。

ビー玉が転がるコースについても色々工夫をしていた。実際にビー玉を転がしてみても思い通りの転がり方をしない場合は、くぎ抜きで釘を抜く様子も見られた。また、輪ゴムなどを使うことで、自分の思う場所にビー玉が転がるように工夫する子どももいた。板材からビー玉が転がり落ちないようにステージの周りに釘を打ったり、ビー玉が転がる過程で楽しい動きになるような障害物として釘を打ったり、ビー玉のスタート地点やゴール地点の目印となるように釘を打ったりするなど、釘を打つ目的も様々であった。

学習活動2で作成した「計画シート」から離れて、色々周りの子どもから学びながらアイデアを取り入れていく子どもたちが多くいた。

学習活動4の最後に「ふりかえりシート」を配布し、一つ目に「自分が思うような作品ができたか」についてふりかえらせ、その理由を書かせた。また二つ目に「これから自分が気をつけたいことや、これからやっていきたいことなど」について書かせた。

(4) 評価結果

学習活動4の前半の2時間が終了後の作品を評価資料として、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)
技能	金づちを使って、釘を正しく打つことができる。	19人	12人	2人

(5) 指導の改善と実施

ビー球の転がるコースを作成するうえで中心的材料として、全員が釘を使用していた。制作の途中で、狭いところに釘を打ち付けるときに工夫をしないために斜めに打ち付けてしまったり、容易なところでも慎重になりすぎてしまったりして、抜け落ちそうな釘がある作品の子どもが9人いた。評価Cの2人はそれにあたる。逆に金づちを使用するときを力を加えすぎて僅かではあるが板を突き抜けてしまう子どもが3人いた。学習活動4の後半部分の授業開始時に、釘で板を打ち抜いてしまわないように、慣れるまでは回数を分けて金づちで打つこと、板を打ち抜いてしまった釘は、釘抜きまたはペンチで修正することを指導することにした。また、釘の打ち方の浅い子どもにも指導するとともに、ビー玉を貸し出し使用して転がり方を試させることで、自ら釘打ちが浅いと不都合なことが起こることに気付かせることにした。また、学習活動5の相互評価のときの視点の1つに入れることにした。

(6) 評価結果

学習活動4の終了後の作品を評価資料として、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)
技能	遊び方や冒険物語に適した材料の選択や方法を通して、複数の材料の組み合わせや、それらの構成を工夫することができる。	9人	24人	0人

(7) 指導の改善と実施

作りたい仕掛けや障害物に合わせて、材料を活用したり材料を組み合わせたりしている箇所をカウントし、評価を行った。上記表でも分かるように評価Cが0人となっており、この時点においては、すべての子どもが目標を達成できているといえる。学習活動4の前半2時間終了時の段階では評価Cの子どもが2人いたが、その後友だちや教師のアドバイスを受けるなどして、次第に工夫を加えていくことができた。ただ、評価Bの子の中で材料活用及び材料の組み合わせが、2種類の子が1人、3種類の子が5人いる。その他の子どもも含めまだ工夫を入れる余地はあると考えた。そこで、学習活動5で「友だちの工夫や良さを見つける」「工夫や良さを意見交換し伝え合う」「友だちの意見を聞き感じたことを書く」の活動の時間を十分に確保することで、意欲付けや学習活動6のための計画をする活動を十分に確保することにした。

(8) 評価結果

学習活動4の終了後の作品を評価資料として、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)
発想・構想	遊び方や物語などに合った「形や色」「材料の特徴や構成の美しさ」などを感じながら、ゲームが楽しくなるように構想することができる。	11人	22人	0人

(9) 指導の改善と実施

「『着色』 支柱や板の横面への着色，物語に関連するイラストや模様 など」「『つくり』 島（ステージ）の形と数（3つ以上）支柱で調節された傾斜 など」「『飾り』 キャラクター，動物，木，草，波，川，食べ物，風船 などの飾り付け」「『しかけ』 トンネル，落とし穴，受け皿，つり橋，プロペラ，コースの障害物 など」の4つの視点において工夫された部分をカウントし，評価を行った。飾りについても活動時間が経過するにつれ広がりを見せていったため，学習活動4終了時点においては，全員が目標を達成できているといえる。さらに評価Aの子どもは9人で，最も多い子どもで28箇所の工夫された部分がカウントできた。熱心な子どもは休み時間など，自分で時間を見つけて取り組んでいたが，それらの子どもについては自ずとカウント数も多くなり，好評価につながっているといえる。ただ，カウント数が10以下の子どもが5人おり，その子も含めてまだ工夫をさせたい。前評価と同様に，学習活動5の時間を十分に確保し今後の制作活動に生かさせることにする。

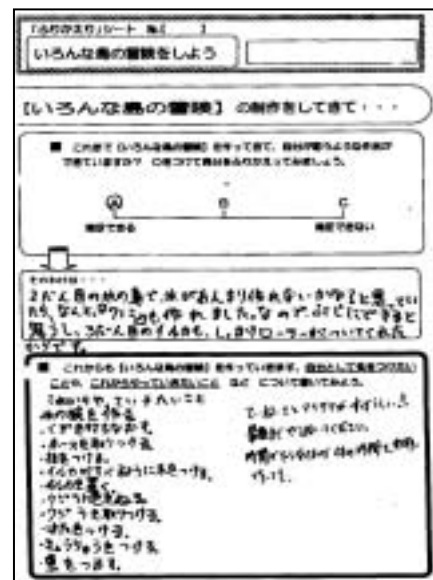
(10) 評価結果

学習活動4の最後に書かせた「ふりかえりシート」を評価資料として，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	満足度をもとに，自分の課題について考えようとする。	26人	7人	0人

(11) 指導の改善と実施

このシートに書く活動は，次の制作活動を活発化させるため重要な役割をもつと考え，書く時間を十分に確保した。書かせた「ふりかえりシート」では，最初に満足度（3段階）を問う子どもによる自己評価を行い，その上で，「これからやっていきたいこと」「気をつけたいこと」を記述するという形態をとっている。評価の対象となる部分は，後半の子どもにより記述された内容部分であるが，全員が評価B以上となった。次の制作時のために「新しく付け加える材料を記入・・・26人」「補修・補強にふれて記入・・・18人」であった。またその内，両方を記入した子どもが17人いた。評価Bの子どもも具体的ではないものの「補修・補強について」「材料の付け加え」「補修・補強，材料の付け加え」について1人，着色について2人が書いていた。



「ふりかえり」シート
【いろいろな島の冒険】の制作
をしてきて・・・

ほぼ作品の完成に近づいているので記入は少ないかもしれないと考えていた。しかし期待以上に次の制作活動への目標をもっている，よりよく作品を仕上げたいという

意欲をもっている子どもが多いという結果が得られた。このシートを十分に活用させるために学習活動5・6のそれぞれの時間の前に振り返る時間を確保することにする。

学習活動5 友だちの「だんだんコロントゲーム(いろいろな島の冒険)」の工夫や良さを見つけて教えてあげよう。

友だちの作品を見たり触れたりして、工夫や良さを見つける。
発見した「工夫」や「良さ」を意見交換し、本人に伝える。
友だちの意見を聞いて感じたことをかく。

(1) 指導・学習の過程

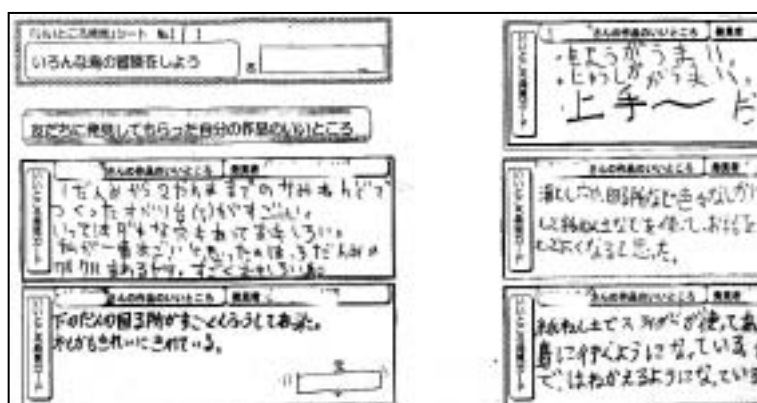


友だちの作品の良さをみつけよう

『友だちの「いろいろな島の冒険」の工夫や良さを見つけて教えてあげよう』と板書した後、画用紙に印刷した「いいところ発見カード」を配布した。次に、どんなところに視点をあてていくかをたずねたところ、「島や部品のかたち」「支柱の立て方」「コースの工夫」「材料使用方法の工夫」「色や模様の付け方」「飾り・小物の工夫」「釘の打ち方などの仕上げのていねいさ」に注目したいという意見が出てきた。これらは教師の考えていた評価の基準を含んでいるので、「いいところ

発見」の視点とすることを決めた。その後、決めた視点をもとに子どもは班内の友だちの作品のいいところ発見を行い、カードに書き込んでいった。班内の友だちの「いいところ発見」ができた子どもは、他の場所に移動して、班外の友だちの作品の「いいところ発見」を進めていった。

1枚のカードには10人分を記入する欄がある。すべての欄を記入した子どもは新しいカードを持っていってもよいことにした。途中で、子どもたちから「アドバイスを書き加えてもよいか」という質問があったので、いいところを書いた上で書き加えるのであればよいということを全員に伝えた。



友だちに発見してもらった「いいところ」発見シート

だいたい書き終えたところで各自が書いた「いいところ発見カード」の欄を1つず

つ缺で切り，対象の作品の子どもに手渡しさせた。受け取った子どもは，シートに糊で貼り付けた。

次に，各自がそのシートをもとに，新たに配布された「ふりかえりシート」に記入した。そのシートには「友だちからの意見を聞いての感想」と「友だちの意見を聞いてもう一度『自分として気をつけたいこと』や『これからやっていきたいこと』」を記入する欄がある。これは，次時につながる大切な活動なので十分に時間を確保した。教師からは，作品の完成度を高めるために自分ができることをできるかぎりたくさん書くように指示した。

(2) 評価結果

級友の作品のよいところを見つけて記入した「いいところ発見カード」を評価資料として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)
鑑賞	作品を制作する過程での友だちの工夫やよさに気づく。	26人	7人	0人

(3) 指導の改善と実施

それぞれの班は6人あるいは5人で構成されている。評価Aの子どもが26人となっているが，これらの子どもは自分の班の友だちの作品のいいところ発見をした後，他の班の友だちの作品に対しても1あるいは2以上のいいところ発見ができた子どもといえる。しかも，書かれている内容が授業の最初に学級で決められた視点に当てはまらないもの(すごくじょうず，おもしろい など)は，評価の対象としてカウントされていない。全員が評価B以上であり，評価Bの子どもも全員班の子どもの分は書けていた。また，評価Aの中で10以上のいいところを発見した子どもが17人いた。全体に積極的に活動しており書かれた子どもの意欲を引き出すのに十分と考え，そのままにしておくことにした。

(4) 評価結果

「ふりかえりシート」に記入したもののうち，「友だちの意見を聞いてもう一度『自分として気をつけたいこと』や『これからやっていきたいこと』」の欄に記入されたものを評価資料として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	友だちからの意見や思いを聞き，計画的に制作を進めようとする。	28人	5人	0人

(5) 指導の改善と実施

「ふりかえりシート」には，自分では気づかなかった「良さ」を友だちが発見してくれたことがうれしかったという感想が非常に多く見られた。また，複数の友だちか

ら自分の作品を認め、ほめてもらったこと、さらに他の友だちの作品の良さをじっくりと観察できたことで、次時以降さらにながらぼうという表情がどの子からも伺えた。

全員が評価B以上となった。めあての記入は、2つ - 7人、3つ - 8人、4つ - 7人、5つ - 5人、7つ - 1人となっている。友だちからからのコメント、さらには他の多くの作品をじっくりと鑑賞した後とあって、前時の「ふりかえりシート」に書いたより、より具体的なめあてをもった子どもが多くいた。

この相互評価とそれをもとにしてめあてをもつ活動は十分に効果があったと考え、作品の完成度を高めるために必要があると考えた子どもだけには、教師からシートに簡単なコメントを記入するにとどめることにした。

学習活動6 「だんだんコロントゲーム(いろいろな島の冒険)」の続きをつくろう。

(1) 指導・学習の過程



続きをつくろう

子どもは、学習活動4と学習活動5でポートフォリオしたシートを見た後、自分の作品に工夫を加える活動に取りかかっていった。当初は、ある程度完成しているのでは、あまり作業がすすまないのではないかと予想したが、計画以上に材料を準備した子もいた。板の横側にまで色を塗る子、紙粘土などで小物を新たに制作する子、実際にビー玉を転がしその転がり具合を見ながら釘を打ちつけたりコースを工夫したりする子など様々であった。教師からは、ビー玉を実際に何度も転がし、転がり方を観察した上

で工夫をすることで作品の完成度を高めることもできることを伝えた。

ゆったりとしている子どもはいず、どの子どもも時間がおしいといった様子で制作を続けていた。当初は2時間の計画であったが、1時間延長させることにした。

最後に「ふりかえりシート」を配布し、「『いろいろな島の冒険』をつくって楽しかったこと」をできるかぎりたくさん書かせた。

(2) 評価結果

学習活動6の終了後の作品を評価資料として、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)
技能	金づちを使って、釘を正しく打つことができる。	26人	7人	0人

(3) 指導の改善と実施

全員が評価 B 以上となった。学習活動 4 の後半に、金づちの使用方法や失敗したときの対処の仕方について再度指導したところ、何人かの子どもはすぐに修復にとりかかっていた。その後も釘を打つ機会が多くあったこともあり、正確に手際よく釘を打てる子どもが多くなったことが、評価結果からも伺える。評価 B のうち釘の打ち方がややゆるかった子どもが 4 人であった。板材を突き抜けている釘がある子どもが 3 人おり、そのうち 2 人は小さな木の部品か柱の部分で突き抜けているのみであった。確実に技術が向上してきていると判断できる。作品の完成後であるので口頭で指摘するにとどめることにした。

(4) 評価結果

学習活動 6 の終了後の作品を評価資料として、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)
技能	遊び方や冒険物語に適した材料の選択や方法を通して、複数の材料の組み合わせや、それらの構成を工夫することができる。	16人	17人	0人

(5) 指導の改善と実施

学習活動 4 の終了時点の評価と比べ、「評価 A : 9 人 16 人」「評価 B : 24 人 17 人」と、全体的に大きく評価を上げている。学習活動 5 の作品のいいところ発見会(中間発表会)の時間は、多くの子どもたちにとって良い刺激となり、新しいアイデア発見の時間となったようだ。友だちの作品の良いところを取り入れ、自分の作品に新たな工夫を加えようと試みる子どもの姿が見受けられた。制作時間の経過と共に、材料の組み合わせや構成の工夫が、より多く作品に付け加えられていることがわかる。作品完成後であり全員が評価 B 以上であるので、とくに何も指導しないことにする。

(6) 評価結果

学習活動 6 の終了後の作品を評価資料として、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)
発想・構想	遊び方や物語などに合った「形や色」「材料の特徴や構成の美しさ」などを感じながら、ゲームが楽しくなるように構想することができる。	21人	12人	0人

(7) 指導の改善と実施

学習活動 4 のときと同様、「着色・つくり・飾り・しかけ」の 4 つを視点にして工夫された部分をカウントし、評価を行った。学習活動 4 終了時点では、評価 A とされた子どもは 11 人であったのに対し、学習活動 6 の終了時点では 21 人となっている。また、全員のカウント数が増えていた。評価結果より、学習活動 4 の制作時間、学習活動 5 の「いいと

ころ発見」の時間を経て、学習活動6へと制作時間を重ねるにつれ、子どもの発想・構想の力も広がりを見せていったことが伺われる。作品は、ほとんどが学習活動6を迎える段階ですでに支柱を取り付けられていた。そのため作品が立体になっているので、ゲームの雰囲気盛り上げようと飾りや小物を付け加えられた作品が多く見られた。新たな滑り台を付け加えられた作品もあった。また、見栄えをよくするため支柱や板の側面にも丁寧に着色を加えられていたものも多かった。

作品完成後であり全員が評価B以上であるので、とくに何も指導しないことにした。

(8) 評価結果

学習活動6の最後に、「いろいろな島の冒険」の制作を終えてみて楽しかったことを記入させた「ふりかえりシート」を評価資料として、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	表現活動の楽しさをふりかえろうとする。	31人	2人	0人

(9) 指導の改善と実施

「ふりかえりシート」には、6つの記入する欄がある。2つの欄に記入 2人、3つの欄に記入 2人、4つの欄に記入 3人、5つの欄に記入 8人、6つの欄に記入 15人おり、欄外にも記入した子どもが2人いた。内容も、単に「がおもしろかった」というだけのものはほとんどなく、「苦労したり難しかったりした点もあったが、やり遂げることができた」とか、「工夫して取り組むことができた」「だんだんできるようになった」など達成感に触れる記入をした子どもがほとんどであった。上記の評価結果の通り十分に目標が達成することができたと判断することができる。今後の図工の時間の意欲につなげるために、「ふりかえりシート」に作品や取り組んできた姿勢のよさを記入することにした。



「ふりかえり」シート

学習活動 7 作品発表会をしよう。

自分の作品についての思いや工夫したことについてワークシートに記入する

作品発表会（鑑賞会）をする。

学習の振り返りをする。

（ 1 ）指導・学習の過程

まず，作品発表会に向けて簡単なワークシートに発表内容を書かせた。その際，自分が制作してきた作品について，自分が工夫したこと，こだわったこと，自分が苦労したこと，仕上げての感想などを入れて記入するように伝えた。子どもたちは，今までのポートフォリオされたワークシートなども参考にしたり，自分の作品を改めてながめたりしてワークシートに記入していた。

次に，「鑑賞カード」を配布し，みんなの作品の中で，美しさや飾り方・使い方のおもしろさなどの「作品の工夫やよさ」について気付いたところを記入するように指示し，作品発表会を行った。子どもたちは順番に前へ出て行き，作品をみんなに見せながら一人1分程度の発表を行った。どの子どもの発表の後でも，みんなから暖かい拍手がおこっていた。また，途中「カードの裏にも記入してよいか」と質問してくる子どもいたので，素晴らしいことだからぜひ書いてほしいと伝えた。

最後に，「自分が作ってきた作品やポートフォリオを見てごらん」と言い，振り返らせながら，簡単に感想をたずね授業を終えた。否定的な感想は無く，「楽しかった」「がんばった」「今までで一番がんばることができた」という感想が多く聞こえた。

（ 2 ）評価結果

作品発表会時に記入させた「鑑賞カード」を評価資料として評価した結果は以下のとおりである。

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)
鑑賞	完成した友だちの作品を鑑賞し，表現の美しさや飾り方・使い方の面白さなど「作品の工夫やよさ」に気づく。	25人	8人	0人

（ 3 ）指導の改善と実施

全員が評価 B 以上となった。「鑑賞カード」には，14 の記入する欄を設けた。1 番少ない記入の子でも 6 つの記入があった。記入数が 6 ～ 9 が 9 人，10 ～ 13 が 9 人，14 が 9 人，15 以上が 6 人であった。15 人が欄をすべてうめた。または裏まで記入している。最高では，全員の分の記入をしていた。すべての活動後であり全員が評価 B 以上であるので，今後の図工の時間につながるように「たくさん，友だちのいいところを見つけたね」と，口頭でほめて終えることにした。

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

評価基準の提示

単元を通して、子どもには予め評価基準を提示して学習活動に取り組みさせた。例えば、学習活動3の電動系のこぎりを扱う活動においては、正しい「立つ位置」「固定の仕方」「手の位置」の3つを指導した後、「この3つのことを守って板材を切るようにしましょう(=評価基準のBにあたる)。3つのことを守って扱いに慣れて上手になると難しい曲線でも滑らかに切ることができるようになるから、チャレンジしてみよう(=評価基準のAにあたる)。3つのことが全て守れないと糸のこぎりを正しく使えたとは言えませんよ(=評価基準のCにあたる)」という具合に評価基準となる事柄について提示を行なった。多くの子どもたちは、その事柄を意識して電動系のこぎりを使用しようとしていた。

活動後にふりかえりシートに自己評価B或いはCと付けていた子どもが、学習活動4のときに他の子どもの間違いを指摘して正してあげるという場面も何度か見られた。

また、使用する材料の数の目標を示したときに、「氷は何で作ろう」「滑り台にはホースが必用かな」「砂や小枝も利用できるかも」「紙コップは何か利用できないかな」など、積極的に自分で選ぶ材料に目を向けていた。

評価資料(学習シート)への記入

子どもたちが記入した学習シート(冒険シート・計画シート・ふりかえりシート)に、アンダーラインを引いてよさを記入し、意欲付けをするようにした。また、考える必要のある事柄へのコメント、工夫すればより良くなると考えられることのアドバイスを、必用に応じて記入し、新しい気付きを促した。

* コメントやアドバイスの記入や子どもの活動

冒険シートに、教師が「とても楽しい物語をつくったね。どんなふうに関係性に表現するかな。色々な物を準備しなければいけないね。」と記入を行った。その子どもはそのシートに自分の考えた材料をたくさん書いていた。

計画シートに、教師が「とてもいいいに計画してありますね。柱の位置はどうするのか。考えておこう。作る順番も考えておこう。」と記入を行った。その子どもは、柱を外側に工夫してつけていた。そのため、板の形も変更していた。柱は最後につけていた。また、ちがう子どもに「ビー玉は、どのように動いていくのかな。」と教師が記入すると、コースだけでなく、回転する部品も工夫して作成していた。

ふりかえりシートに教師が「小物、特に花がきれいです。小物を工夫していくともっと作品がよくなります。最後までいいいにやりぬこう。」と記入すると、その子どもは、花だけでなく猫を付け加えるなどの工夫を加えた。また、ちがう子どもに「とてもがんばってるね。木の棒を使った小物はすばらしい。木の棒をもっといいいに色づけをすともっと良くなるよ。」と記入すると、木だけでなく、柱や他の物もいいいに塗っていた。

(2) 第2レベルの工夫

中間発表と相互評価(他己評価)

単元での作品制作時間は、学習活動3の「電動糸のこぎりを扱う活動」を含めると、学習活動4及び、学習活動6の計7時間を計画していた。その制作活動の途中段階にあたる学習活動5に「友だちの作品の工夫や良さを見つけて教えてあげよう」というテーマで中間交流会（友だちの作品を鑑賞する時間）を設定した。現行の学習指導要領の「第5学年及び第6学年の目標と内容」の中に、「自分の作品についても、友人や他の人から好意的な発言や反応があると、表現意欲を高める様子も見られる」と記載されているように、作品制作の途中段階における中間交流会は、子どもの自己学習力向上に向けた重要な活動になるであろうという意図のもと設定されたわけであるが、事実、この活動はその意味で大きな効果をもたらした。この「いいところ発見の作品中間交流会」は、同じグループ友だちのいいところ発見が基本となっており、全員が他の友だちからの好意的な評価を受ける形となっているため、どの子どもも友だちからの評価を楽しみにする様子が見てとれた。

また、作品だけでなく、学習活動1での作品制作計画の段階での「冒険シート」や「計画シート」の中間発表をしたり、アドバイスをし合ったりしてきた。相互の意欲付けになり、自主的に判断し、計画を発展させていた。

<友だちからのアドバイス>	<自分の思ったこと>
<p>[冒険シートについて]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一番初めに、雲の島までどう行ったかを入れればどうですか。 ・恐竜の首を倒したほうがいい。 ・そのパスワードはちゃんと最後にはとけるの？ ・月や星を食べてなくなったら、月や星がまた生まれてくる。 	<p>雲の島へ行くときに、階段で行くことにしよう。</p> <p>たまごを守るためだからそうしてみる。</p> <p>パスワードは物語の中だから、コリントゲームで作るときは、実際には作らない。</p> <p>私は、なくなることを考えていなかったのだからアドバイスをしてくれてよかったな。</p>
<p>[計画シートについて]</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ホースに引っかかることがあるかもしれないので、注意したほうがいい。 ・お城以外にも、氷を作ったほうがいい。 <p>・氷島で・・・、ペンギンをもうちょっと多くしたらどうですか。</p> <p>・1つの島で2度楽しめるといい。</p>	<p>できるだけ、太いホースをつけるね。</p> <p>周りになんにもなかったから、作ろうと思う。</p> <p>1匹しかいないので、つくろうと思う。</p> <p>ちょっとおばけ島にも取り入れてみようかな。</p>

学習カードを利用しての振り返り（自己評価）、めあてづくり

各々の学習活動の最後のふりかえりシートに記入させ、自分の活動を絶えず振り返りをさせることで、次の活動への意欲をもち、自主的に見通しをもてるようにしてきた。

学習活動3の電動系のこぎりを扱う活動後に各自が、ふりかえりシートを通して自己評価を行なっていった。また、感想も書かせた。自己評価において、BやCなった項目について、「刃がとがっていて、とくに切るときに指が前にでないように気をつけて電動系のこぎりを使わないといけないな」「グニャグニャした線になってしまった。すごく振動した。しめ具でしっかり押さえないといけない」などの感想から、次時以降がんばってAやBを目指そうという子どもの意欲的な姿が見られた。

学習活動4の作品制作後、自己評価させるとともに、評価結果の理由をふりかえりシートに書かせた。また、学習活動6に向けこれから自分として気をつけたいこと・これからやっていきたいことなども書かせた。次の活動のめあても多く具体的に書かれていた。

* 子どもの「ふりかえり」シートから

- ・急カーブで穴に入らないから、そこに木を置いたらうまく入りそう。ビー玉の落とし方をZがたにすること。
- ・ホースや金色のスプレーなどもっと用意したい。実際にできるかわからないものもあるから見直したい。
- ・色をぬるとききれいにぬる。砂絵もまた今度やると思っているのだから、砂絵もきちんとやる。あと、これからも計画的にやる。
- ・妖精の絵をかけるようにしておく。（かく予定なので）

中間交流会での鑑賞活動後にも、学習活動6に向けこれから自分として気をつけたいこと・これからやっていきたいことなどのめあてを書かせた。鑑賞は同時に自分自身のその後の制作活動においての肥やしとなり、また、友だちからの好意的な評価も自信と励みとなっていたようだ。より具体的にめあてをもつことができた。学習活動6の制作活動では、より意欲を高めて、作品作りに集中していた。そのことは当然、子どもの評価とも直接結びつくことであり、「関心・意欲・態度」「発想・構想」「創造的な技能」のどの観点においてもさらに良い結果をもたらすことにつながっていった。次に示したものは、その具体例である。技能、発想・構想の評価Aの子どもがそれぞれ多くなっているのがわかる。

・学習活動4の技能	の評価結果	A	9人	B	24人	C	0人
学習活動6の技能	の評価結果	A	16人	B	17人	C	0人
・学習活動4の発想・構想	の評価結果	A	11人	B	22人	C	0人
学習活動6の発想・構想	の評価結果	A	21人	B	12人	C	0人

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

本単元における観点別総括的評価は、「造形への関心・意欲・態度」については、学習活動 1 - 、 3 - (2 項目)、 4 - 、 5 - 、 6 - の評価結果の総和で、「発想や構想の能力」については、学習活動 1 - 、 2 - 、 4 - 、 6 - の評価結果の総和で、「創造的な技能」については、学習活動 2 - 、 3 - 、 4 - (第 1 項目)、 6 - (第 2 項目) の評価結果の総和で、「鑑賞の能力」については、学習活動 5 - 、 7 - の評価結果の総和で行うことにした。

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 2 6 人、B は 7 人、C は 0 人であった。B 以上は合計 3 3 人となる。このため、クラス全体()としては 1 0 0 %の児童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、関心・意欲・態度の育成は目標を達成したと判断できる。

()この場合の「クラス全体」とは、評価の対象となった児童数全体のことを指す。従って長期入院等の事情で単元を通して学習が行うことができず、評価できなかった児童は含まれていない。

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 1 0 人、B は 2 3 人、C は 0 人であった。B 以上は合計 3 3 人となる。このため、クラス全体()としては 1 0 0 %の児童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、発想や構想の能力の育成は目標を達成したと判断できる。

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 2 1 人、B は 1 3 人、C は 0 人であった。B 以上は合計 3 3 人となる。このため、クラス全体()としては 1 0 0 %の児童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、創造的な技能の育成は目標を達成したと判断できる。

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 3 1 人、B は 0 人、C は 0 人であった。B 以上は合計 3 3 人となる。このため、クラス全体()としては 1 0 0 %の児童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、発想や構想の能力の育成は目標を達成したと判断できる。

(2) 単元における個人内評価結果

次に、児童全員の 個人評価結果表 中から A 児、B 児、C 児の 3 人を事例として抽出しながら、個人内評価の特質について見ていくこととする。そのために、まず、3 人の児

童の〈個人評価結果表〉を示すと、下記の通りである。

個人評価結果表

学習活動		1		2		3		4		5		6		7		評定
A 児	関心・意欲・態度		<u>2</u>				<u>1</u>	<u>1</u>			<u>2</u>				<u>3</u>	B
	発想・構想	<u>1</u>		<u>2</u>						<u>2</u>				<u>3</u>		B
	技能				<u>3</u>	<u>2</u>			<u>2</u>	2			2	<u>3</u>		A
	鑑賞											<u>3</u>				<u>2</u>
B 児	関心・意欲・態度		<u>2</u>				<u>2</u>	<u>2</u>			<u>2</u>				<u>3</u>	B
	発想・構想	<u>2</u>		<u>3</u>						<u>2</u>				<u>3</u>		A
	技能				<u>2</u>	<u>3</u>			<u>2</u>	3			3	<u>3</u>		A
	鑑賞											<u>3</u>				<u>3</u>
C 児	関心・意欲・態度		<u>3</u>				<u>3</u>	<u>2</u>	<u>2</u>			<u>3</u>		<u>3</u>		A
	発想・構想	<u>3</u>		<u>2</u>						<u>3</u>				<u>3</u>		A
	技能				<u>3</u>	<u>3</u>			<u>3</u>	3			3	<u>3</u>		A
	鑑賞											<u>3</u>				<u>3</u>

(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では、「発想・構想」は1から2へ上昇しているが、「関心・意欲・態度」は2から1へ、また「技能」は3から2へと、それぞれ下降している。しかし、後半の学習活動4~6では、「関心・意欲・態度」は1から2へ、さらに3へと、また、「発想・構想」と「技能」は2から3へと上昇し、「鑑賞」も3となるといおう構造的な発達特質がみられる。学習活動7では「鑑賞」が2へ下降して学習を終了していることがやや気になる。評定はB・B・A・Aであった。

B児は、学習活動1~3では、「関心・意欲・態度」は2の水準のまま推移しているものの、「発想・構想」「技能」はともに2から3へと上昇している。しかし、後半の学習活動4~6になると、「関心・意欲・態度」「発想・構想」「技能」とともに2から3へと上昇し、しかも「鑑賞」は3という、4観点ともに高い水準の構造的な発達特質がみられる。そして、学習活動7においても「鑑賞」は3という高い発達の水準のまま学習を終了している。評定はB・A・A・Aであった。

C児は、学習活動1~3では、「関心・意欲・態度」と「発想・構想」はともに3から2へ、「技能」は3という構造的な発達特質が見られる。しかし、後半の学習活動4~6になると、「技能」は3という高い発達の水準を維持しながら、「関心・意欲・態度」「発想・構

想」もともに2から3へと上昇し、しかもその3という高い発達の水準を維持し、さらに「鑑賞」も3という発達をみせ、4観点ともに3という高い水準の構造的な発達特質が見られる。学習活動7においても「鑑賞」は3という高い発達の水準を維持したまま学習を終了している。評定は4観点ともにAであった。

観点内経時的評価

A児の各観点別の推移をみてみると、以下のようになる。

すなわち、「関心・意欲・態度」は2 1 1 1 2 2 3、「発想・構想」は1 2 2 3、「技能」は3 2 2 2 2 3、「鑑賞」は3 2といった発達の推移の特質が見られる。

「関心・意欲・態度」においては、授業の前半での電動系のこぎりを扱う活動や準備物を用意することなどの評価において1であり、興味を持って取り組めたとは言えない。しかし、後半になると自分の作品作りや友だちの作品に興味を持ち始めたことにより、評価も向上していった。「発想・構想」においては、冒険物語を書く活動の際の発想・構想の能力としては評価1であったものの、制作活動に入った後は、具体物を作り上げていくにつれ、評価も2～3へと向上している。「技能」においては、自分の冒険物語を作品として実現させるために友だちの意見をしっかりと聞き、作品作りに生かそうという姿勢が優れており、制作活動においても着実に努力し、創造的な技能を修得していったといえる。「鑑賞」においては、3から2へと推移している。これは、制作途中の鑑賞では自分の作品に生かそうと、友だちの「作品のいいところ」を積極的を見つけようと取り組めたのに対し、作品作りが終わった段階での鑑賞では自分の作品に満足ができたこともあり、友だちの作品を鑑賞しようとする気持ちが少し弱くなったことが影響したのではないかと考えられる。

B児の各観点別の推移をみてみると、以下のようになる。

すなわち、「関心・意欲・態度」は2 2 2 2 2 2 3、「発想・構想」は2 3 2 3、「技能」は2 3 2 3 3 3、「鑑賞」は3 3といった発達の推移の特質が見られる。

「関心・意欲・態度」においては、単元を通して評価はおおむね2で推移するといった発達の特質がみられる。「発想・構想」においては、計画シートを作成する際の評価は3となっており、その後の制作活動での評価も2から3へと推移しており、発想・構想の観点において優れた計画をたて、制作段階でも着実にその能力が向上したことがうかがえる。

「技能」においては、単元を通して2や3の評価となっている。「鑑賞」においては、2度の評価場面とともに評価3で推移しており、十分に友だちの作品の工夫やよさに気づいていくことができたといえる。

C児の各観点別の推移をみてみると、以下のようになる。

すなわち、「関心・意欲・態度」は3 3 2 2 3 3 3)、「発想・構想」は3 2 3 3、「技能」は3 3 3 3 3 3、「鑑賞」は3 3といった発達の推移の特質が見られる。

「関心・意欲・態度」においては、単元を通して常に興味をもって積極的に活動できたといえる。「発想・構想」においては、計画シートを作成する際の評価が2となっていることを除けば、冒険物語をかく活動から作品制作活動まで評価3で推移しており、その能力

が単元を通して発揮できたことがうかがえる。「技能」においては、単元を通して常に評価3で推移するといった発達的特質が見られる。「鑑賞」においては、2度の評価場面でともに評価3で推移しており、十分に友だちの作品の工夫やよさに気づいていくことができたといえる。