

# 第4学年 図画工作科 学習指導案

## 題材名：「3Dアートのおもしろさをみつけよう！」

- 1 日 時 平成28年11月25日（金）
- 2 学 年 第4学年1組 男子4名 女子4 計8名
- 3 場 所 第4学年1組 教室

学校教育目標

「自ら伸びる」児童の育成

### 【みる・かく・つくる】

五感覚（自分のもっている全感覚）を使って、平面に描かれた、3Dアートを鑑賞することを通して、作品を様々な角度や距離からしっかり「みる」力を身に付ける。

de

### 【人づくり】

3Dアートを「みる」ことを通じて、その形や色に着目しながら、「感じる力」や「考える力」を培い、自分の思いや願いを伝え合うことができる。

## 題材について

本題材は、小学校学習指導要領図画工作の第3学年及び第4学年、B鑑賞（1）「イ 感じたことや思ったことを話したり、友人と話し合ったりするなどして、いろいろな表し方や材料による感じの違いなどが分かること。」〔共通事項〕「イ 形や色などの感じを基に、自分のイメージをもつこと。」に重点を置いている。

これまで、鑑賞に当たっては、著名な画家や作家が描いた作品や自分達で作った作品等を鑑賞の題材として扱ってきた。今回は、「平面から立体へ」という観点から立体物の鑑賞を行いたいと考えた。しかしながら、立体物の鑑賞は美術館等に出向いたり、学芸員等に作品を持参していただいたりするといったように、その準備が難しいのが現状であった。中学年の発達段階にふさわしいものであると同時に学校での鑑賞が可能であること、また、本校に今年度から導入されたタブレット端末を活用できるものとして、今回は3Dアートの鑑賞を行ってみたい。まず、3Dアートであるが、2Dのものが3Dに見えるまで、個人差はあるもののタブレット端末のカメラ機能を活用することで、そのおもしろさを容易に体感することができるものである。まるでそこにあるかのように、また、触れ



授業で使用した3Dアートは、ウッドワン美術館で複製していただいたものである。3Dアートの展示については、美術館の展示方法を参考にさせていただき、背景に黒の画用紙やビニール等使用し、可能な限り再現した。

そうで触れない不思議な感覚を味わうことができるのである。

今回、鑑賞の対象として取り上げる題材は、永井秀幸氏が描いた3Dアートである。永井氏は、数年前よりスケッチブック2冊を垂直に組み合わせ、絵が紙面から飛び出したように錯覚する作品を多数描いている。また、先日まで県内の美術館においても3Dアート展として広く公開され、多くの来館者が訪れている。また、永井氏が3Dアートを実際に描いている様子を記録した動画サイトでは、実に500万回以上の再生がされている。

3Dアートを題材として使用するに当たっては、地域の美術館との連携を図る。今回は、公益財団法人ウッドワン美術館（広島県廿日市市）と連携・協力のもと、題材の活用について助言・提供を受けている。題材として使用についても著者へ美術館（学芸員）を通して許諾を得たものである。

## 児童の実態について

本学級の児童は、1学期から鑑賞の題材として、トリックアートや著名な画家（シャガール、大岩オスカル）が描いた絵等を対話的鑑賞で「みる」学習を行ってきた。

少人数ではあるが、中学年の児童らしい快活さの中で多様な視点からたくさんの方の見方や考え方を全員の児童が発表し合うことができた。お互いの意見を認め合いながら共通点だけではなく、それぞれの児童が異なった捉え方や感じ方をする姿がたくさんあった。また、授業後には「本物を見てみたい。」という声もたくさん聞かれた。

鑑賞の領域における児童の実態を客観的に把握するため、次のようなアンケートを9月中旬に行った。アンケート項目については、児童の変容を把握するため前回と同じ内容を設定した。結果は次の通りである。

Aとても当てはまる Bまあまあ当てはまる Cあまり当てはまらない D全く当てはまらない(%)

質問（回答者数8名）	A	B	C	D
1 作品をしてみるの楽しいですか。	26	62	12	0
2 友達の作品を見て、「よさ」や「おもしろさ」を見つけられますか。	26	37	37	0
3 作品を見て、自分の作品に生かしてみようと思ったことはありますか。	13	37	37	13
4 自分の作品について、その思いや特徴をみんなに伝えることができますか。	26	37	37	0
5 自分以外の作品のよさを相手に伝えられますか。	37	37	13	13

これらの結果から、作品を鑑賞すること自体は楽しく感じている児童が多いが、鑑賞することによって、その作品全体からよさやおもしろさを感じて、自分の作品に生かされていなくていいのが現状である。また、作品のよさやおもしろさを友達に伝えることを苦手としている児童も見られる。これらのアンケート結果を踏まえ、児童が自信をもって自分の意見を伝えたり相手の意見を肯定的に受け入れたりすることができるように指導につなげていきたい。

## 指導（「みる」・「かく」・「つくる」）のポイント

指導に当たっては、題材の導入において、児童が進んで学習や活動に取り組めるように興味を引くような資料の提示や声かけを行うように留意していく。特に、全1時間の題材であることから、「みる」活動に重点を絞り、3Dアートのおもしろさや魅力に児童がたつぷりと浸るような展開に努めたい。はじめの題材の提示をする際は、部分的に少しずつ見せていき、児童の感想や思いをその都度取り上げながら全員が能動的に参加する展開にもっていく。また、形や色などの感じから3Dアートのおもしろさを自分なりにイメージしながら鑑賞することができるように、題材とするものを選択していく。

3Dアートの鑑賞では、タブレット端末のカメラ機能を効果的に活用することもポイントである。児童がタブレット端末を使って3Dアートを何度もじっくり「みる」という活動を通して、「感じる力」

や「考える力」を身に付けさせたい。ただ、3Dアートという美術作品の鑑賞の時間であるため、タブレット端末を使うことが目的や目標にならないように十分留意していく。

今回題材として使用する3Dアートは実物の複製であるため、実際に触ってみることも可能である。また、角度を変えると自分の五感覚を使った鑑賞ができるようにしていくさらに、3Dアートを「みる」だけでなく、実際に描いている場面の動画も準備して、児童の興味や関心がさらに深まるよう工夫をしていく。

## 題材の目標及び評価規準

### 【題材の目標】

- 様々な形や色で描かれた3Dアートを「みる」ことを通して、そのおもしろさに気付き、伝え合うことができる。

### 【評価規準】

造形への関心・意欲・態度	鑑賞の能力
・3Dアートのおもしろさを見付けたり、自分の思いを伝えたりしようとしている。	・3Dアートをしっかり「みる」ことを通して、形や色、表し方の工夫に気付き、表現のよさやおもしろさを伝え合っている。

## 指導と評価の計画

(全1時間)

次	学習内容	評価の観点		評価規準 (評価方法)
		関	鑑	
1 (1)	・3Dアートを鑑賞し、アートから感じたことや気付いたことを伝え合うことができる。 1 / 1 (本時)	○	◎	・3Dアートのおもしろさを見付けたり、自分の思いを伝えたりしようとしている。 (発言・行動観察) ・3Dアートをしっかり「みる」ことを通して、形や色、その表し方の工夫に気付き、表現のよさやおもしろさを伝え合っている。 (発言・ワークシート)

## 本時の学習

### (1) 本時の目標

タブレット端末を使って、3Dアートを「みる」ことを通して、その表現のおもしろさに気付き、伝え合うことができる。


### (2) 準備物




(教師) 3Dアートの拡大模写(複数枚)、大型テレビ、パソコン(タブレット端末制御用)

タブレット端末(教師用)

(児童) タブレット端末(児童用・一人一台)

(3) 本時の学習展開

学習活動	◇指導上の留意点 (◆Cと判断される児童に対する手だて)	評価規準 (評価方法)
<p>1 3Dアートを平面にしたものを提示する。</p> <p>2 本時の課題を確認する。</p>	<p>◇拡大印刷した3Dアートを部分的に少しずつ提示し、興味付けを行う。</p> <p>◇垂直に折ること、どの角度から「みる」と3Dにみえるかを探してみることを伝える。</p>	
<p><b>3Dアートをしっかり「みて」そのおもしろさを伝え合おう。</b></p>		
<p>①作品をしっかりみる。 ②カメラで作品をとる。 ③私のお気に入りの1枚を選ぶ。 ④私のお気に入りの1枚を発表(紹介)する。</p>	 <p>◇複数の3Dアートをタブレット端末のカメラ機能を使って撮影し、画像を保存することを伝える。 ◇美術館等の展示では、3Dにみえる角度が予め提示してあるが、今回は自分達でその角度を探してみることも伝える。 ◇タブレット端末を配布し、学習システムにログインする。</p>	<p>どんな風に見えるのか楽しみだなあ。</p>
<p>3 タブレット端末を使って、3Dアートをじっくり鑑賞し、カメラ機能を使って撮影する。</p>	<p>◇教室内の様々な場所に複数の3Dアートを設置しておく。 ◇3Dアートのおもしろさに着目させながら、「なぜ、錯覚してみえるのか」「なぜ、紙は平面(2D)なのに描かれている絵が立体(3D)にみえるのか」といった鑑賞の視点を提示する。 ◇3Dアートをしっかり「みる」時間を十分に確保する。 ◆3Dにみえる角度を伝える。</p>	<p>・3Dアートのおもしろさを見付けたり、自分の思いを伝えたりしようとしている。 (発言) (行動観察) ・3Dアートをしっかり「みる」ことを通して、形や色、表し方の工夫に気付き、表現のよさやおもしろさを伝</p>

<p>どうして、飛び出してみえるの！？とても不思議だなあ。</p> <p>どのようにして、飛び出してみえる、この3Dアートを描くのだろう？</p> <p>4 複数枚撮影した3Dアートの中から、「私のお気に入りの1枚」を選び、学習支援システムを使ってその画像を送信する。</p> <p>5 「私のお気に入りの1枚」について、選んだ理由やおもしろかったところを発表する。</p> <p>私のお気に入りの1枚をどれにしようかなあ。</p> <p>6 3Dアートを実際に描いている様子の動画をみる。</p>	 <p>◇形や色，表現のおもしろさに着目させながら，お気に入りの1枚を選ばせる。 ◆本人の思いを聞きながら，お気に入りの1枚と一緒に選ぶ。</p> <p>◇自分の意見と他者の意見を比較したり，他者の意見を参考にしたりすることを伝える。</p>  	<p>え合っている。 (発言) (ワークシート)</p> <p>青いシールが貼ってあるところからみると飛び出して見えるよ！</p> <p>これだけの作品を一人の方が描いたのですか。びっくりしました。すごいです。</p>
<p>7 本時のまとめをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>○平らな紙の上でも描き方を工夫すれば立体の絵が描ける。 ○平らな紙に描かれた絵でもカメラなどを使ってみると飛び出してみえるものがある。</p> </div>		
<p>8 本時の振り返りをする。</p>	<p>◇本時の学習を簡単に振り返えらせ，数名に発表させる。</p>	

【◎成果と●課題】

- ◎教室でも美術館で鑑賞しているような環境を可能な限り再現できた。
- ◎ICTを効果的・必然的に活用して作品の鑑賞を行うことができた。
- ◎ワクワク感，ドキドキ感のある授業展開で，児童が主体的に活動を楽しむことができた。
- 題材名や本時の課題にある「おもしろさ」とは具体的にどういうことかを捉えておく。
- 実際の作品の前でお気に入りの1枚を説明する等，発表方法や形態を多様に工夫する。
- 3Dアートがどのような仕組みになっているかを考える機会（時間）があってもよい。