

めにできるだけ多くの流木を集める。

次に、その場で、流木を使った造形遊びを行う。この活動は、流木と十分にふれ合うことをおしりて、自分の作ってみたい木の生き物を発想するための重要な活動である。生き物の体の一部に見える流木をまず見つけ、それに合った流木を選ぶと発想しやすい。



川原での造形遊び

ウ アイデアスケッチを描く

流木を教室に持ち帰り、アイデアスケッチを描く。教師の提示した試作品や資料を参考に、さらに発想を広げながら、自分のイメージに合った木をもとに描く。流木以外に使いたい素材があればそれも自由に使う。また、使いたい用具や工具、飾りたい場所なども学

習カードに書き、構想を練る。(資料1)

エ 木の生き物を表現する
自分のイメージに合った木を、

資料1 学習カード

題材名	あれ?木が生き物に見えてきた(立体で表す)	作りたい木の生き物	くちはし長どり
学習のめあて	おもしろい形や色、木肌の倒木や流木をみつけ、その木を切ったり、つないだり、組み合わせたり、彫ったり、描いたりして、木の生き物を作る。	使いたい用具や工具	ドリル 木の釘 きぎかながちボ
段階	学習の内容(時間)	自分のめあて	作品を置きたい場所
感想	○ 木の形や色、木肌のおもしろさを味わいながら、たくさん倒木や流木を集める。(90分)	自分の評価	どうせんつつじ
発想	○ 自分のイメージに合った木を選び、木の生き物のアイデアスケッチをする。(45分)	学習をふりかえって(よくできたこと・がんばったこと)	先生の評価
構想	○ 自分のイメージにあった木を切ったり、つないだり、組み合わせたり、彫ったり、描いたりして、木の生き物を作る。(150分)	先生	

切ったり、つないだり、組み合わせたり、彫ったり、描いたりして木の生き物を表現する。

オ 作品を鑑賞し合う
作品を自分の好きな場所に置き、自他のよさを見つけ、お互いに賞賛し合う。



児童作品「オリオン亀」

- (1) 題材の目標
古代人の立場に立つて、自分なりの思いや願いを大切にしながらイメージし、砂地の画用紙に画面の構成や色調を工夫しながら壁画を描くことができる。
- (2) 「もし、古代人だったら」(絵に表す)

- (2) 活動の流れと指導のポイント
古代人の思いや願いにふれる、洞窟壁画の写真資料を提示し、

古代人がなぜ絵を描き始めたか話し合う。社会科で学んだ古代人の生活の様子などを想起することで、古代人は自分の思いや願いを素直に表現していたことに気づく。

イ 自分の思いや願いをもつ
時代背景にとらわれずに、古代人の立場に立つて自分だったらどんな思いや願いをもつか話し合う。そして、自分の思いや願いをイメージしてアイデアスケッチを描く。

ウ 砂を集め、砂地の画用紙を作る
まず、校舎の周りを歩つて様々な種類の土や砂、粘土を集める。次に、ボール紙に木工用ボンドを塗り、自分のイメージに合った土や砂、粘土をつけていく。できたら乾かし、さらに表面に薄めた木工用ボンドを塗つて乾かしておく。

エ 自分の思いや願いを表現する
アイデアスケッチをもとに、自分の思いや願いを砂地の画用紙に表現する。

まず、教師の未完成の試作品を提示し、墨で下絵を描くこと、砂地の色を生かして表現することを確認して活動に入る。アイデアスケッチをもとにした表現活動が中心となるが描きながら発想したことも大いに認め、自由に描いていく。砂地はでこぼこしているので、