

平成30年度東温市教職員研修会

2年生 図画工作科

「行ってみたいな
こんな世界」

指導計画

流れ	次	主な学習活動	時数
であい	一	<ul style="list-style-type: none">○ 「Viscuit(ビスケット)」の表現の楽しさを学ぶ。○ 自分が行ってみたい世界について話し合う。	1
ひろがり	二	<ul style="list-style-type: none">○ 行ってみたい世界を描く。<ul style="list-style-type: none">▪ 行ってみたい世界を想像して絵に描き、動きを言葉で表す。▪ タブレット端末を使って行ってみたい世界を表す。▪ 友達と対話しながら、工夫して表す。	3
ふりかえり	三	<ul style="list-style-type: none">○ 自分や友達の作品について、工夫したところや気に入ったところを見つけたり、話したりする。	1

研究の視点

《視点》

プログラミング言語「Viscuit(ビスケット)」を使って想像の世界を描くことは、図画工作科の目標を達成するために有効であったか。

授業の実際 第一次 であい

自分が行ってみたい世界の
イメージをもつ

どんな世界に行って
みたいですか？

海と花がつな
がった世界です。

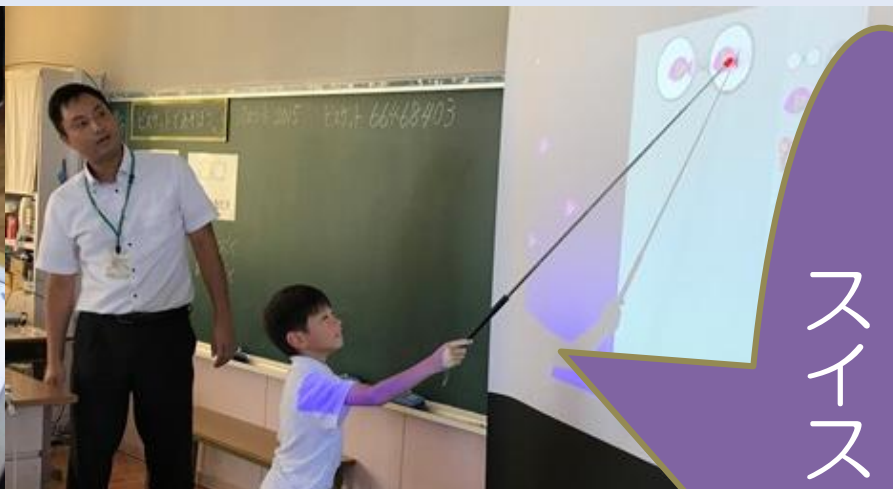
鳥と話せる世界
です。

わあーいいねえ。



授業の実際 第一次 であい

Viscuit(ビスケット)の表現の楽しさを学ぶ



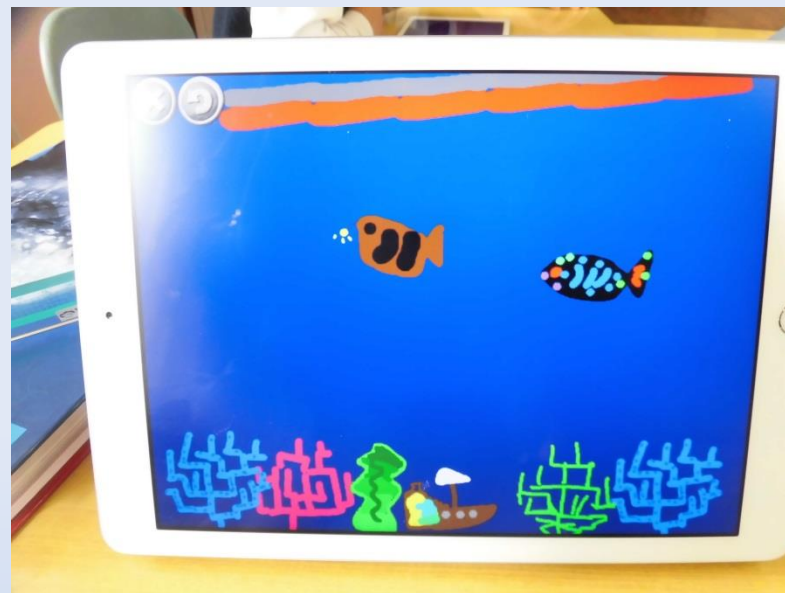
自分の描いた絵を
上下左右に動かす方法
を知り、「Viscuit(ビ
スケット)」を使う楽
しさを十分に味わった。



ぼくは、この魚を
スイスイ泳がすよ

授業の実際 第二次 ひろがり

行ってみたい世界をえがく



Viscuit(ビスケット)の利点

何度でも描き直しができる。

自由に色を作り出すことができる。

絵の具のように色がにじまずに、色の重なりを表現できる。

授業の実際 第二次 ひろがり

自分の描く世界を友達に紹介

ぼくは、宇宙の
世界を描くよ。

こう動かした
らいいよ！

花の色が変わって
いいようにしたいな。

互いに学び合う姿が生まれる



授業の実際 第二次 ひろがり

「つくり、つくりかえ、つくる」試行錯誤を重ねながら、夢中になって作品づくりをした。



できましたー！

ここを、こう動かすといいよ！



みんなで知恵を出し合い、アイデアを出し合い、作品を作った。

何度もやり直し、納得いくまで作ろうとする姿が見られた

授業の実際 第三次 ふりかえり

作品鑑賞会で友達の作品のよいところを伝え合う

クラゲが上下に動いていて、本当に海の中みたいだな。

うちゅうのブラックホールで人がぐるぐると回っていてすごいなと思いました。



おかしが空からふっ
てきていて楽しそう!



イソギンチャクの色がかわるところがよかったです。サンゴがとうめいでした。

成果と課題

- 普段は学習を苦手としている児童が飛びつくように意欲的に学習した。
- 自然と友達同士で聞き合い、教え合う姿があちらこちらで見られた。
- ▲ タブレット端末の操作に夢中になって、学び合いができない児童がいた。
⇒ ねらいを明確にした上で、どこでどう使用するかという計画と、使用する際のルールをはっきりと決める。