

単
元
名

ゆかいな海の世界を描こう

教科書出版社名 (日本文教出版)

○ 小学校 (3) 年 教科等 (図画工作)

○ 「自ら学ぶ子どもの育成」に向けて、この単元で付けたい力

(教科等でつけたい力)

- ・水彩絵の具の基本的な使い方を知り、組み合わせによる感じ、色の明るさなどが分かる。
- ・全体を意識して、表したいことに合わせて表し方を工夫する。
- ・形や色に注目して、材料を生かしながらどのように表すか考える。
- ・水彩絵の具で試しながら作品を作り出す喜びを味わい、身の回りの物の色や形などについて考え、楽しく豊かな生活を創造しようとする。

(学校図書館等の活用でつけたい力)

- ・学校図書館で得られる資料を用いて、自分の表したい世界を正確、かつ豊かに表現することが出来る。
- ・学校図書館の資料を読んで、物語等のストーリーについて学び、自分の作品に生かすことが出来る。

○ この単元における学校図書館を活用した情報活用能力の育成に向けて

- 情報収集…学校図書館や地域の図書館の資料、タブレット端末で調べて情報を集める。
- 整理・分析…情報をタブレット端末に整理して自分の考えをまとめる。
- まとめ・表現・発信…タブレット端末を用いて出来た作品を発表したり、友だちの表現方法の良さに気づいたりできる。

○ 学習の展開 (全6時間) (学校図書館等を活用した時間は☆印)

第1次	色づくり ・色を作りながら七色の紙を作る。
第2次☆	☆海生き物を描こう ・海遊館を思い出して生き物を描く。 ・図鑑を見て、周りの生き物を描く。
第3次	☆生き物を動かしてストーリーを作ろう ・作った生き物の配置を考えて、4コマの写真をiPadで撮る。 ・パワーポイントで4コマのストーリーを動かして発表会をする。

(本時 3 / 6 時)

☆学校図書館等活用(本時)の学習

<p>本時のねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・海の生き物について知り、動きのある配置を考える
--

学習展開

時間(分)	主な学習活動	指導上の留意点
5	<p>1. 前時を振り返り、本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>調べたことをもとに海の生き物を描こう</p> </div>	
25	<p>2. 集めた資料を参考にしながら海の生き物や周りの背景等を描く。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・生き物の大小や上下の空間を生かして描く。 ・進む方向や目の動きなども工夫する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・色を生かすために縦横を考慮して描かせる。 集めた資料を基に生き物を正確に描く
10	<p>3. 描いた生き物を切り抜き、動きを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・配置を変えながら、自分の表した世界に近づける。 <p>4. 振り返り</p>	<p>これまで読んだ本のストーリーを参考に配置を考える</p>
5	<p>自分や友だちの作った形の良さ、面白さを伝え合う。</p>	

図書館活用ポイント

図書館活用ポイント

海遊館(6月・4H)

①縦長の紙に、横しまで七色の線を描く。(1H)
(赤、朱、黄、黄緑、緑、青、こん)
 →筆を筒裏に洗う/パレットの使い方/水の加減を覚える

②海の生き物を図鑑で調べ、下書きをする。(1H)
(魚、蟹、クラゲ、イカ、貝、海藻、サンゴ、岩、泡など)
 →一番メインのものを大きく描く

③カラフル画用紙に海の生き物を描いて、切り取る。(1H)
 目などは後でマジックで描いても良い。
 →七色が入る向きを考えて描く

④画用紙を選んで(水色、紺、青)、様々な向きに置いてみる(1H)
 →動きがあるように/全体のバランス



