

小1 絵

マジック！シュシュシュ！！

授業者 大須賀 章人

1 題材について

パチック表現を生かして、大きな和紙に白色のクレヨンで絵を描いた後に、霧吹きを使って色水を吹きかけ、描いた絵を浮かび上がらせる題材である。

初めは目立たない白色のパスで描いた絵が、いろいろな色の色水を吹きかけることによって、まるで魔法のように色彩豊かな絵が浮かび上がり、子どもの感性を刺激することができる。

2 育てたい子どもの姿に迫るために

○ 霧吹きを使って色水を吹きかける活動を通して、パチック表現の面白さに気付くとともに、色合いを工夫して、表現することができるようにする。 〈知識・技能〉


○ パチック表現の面白さを感じ取りながら、浮かび上がる色や色の重なり方に気付いて表現したり、できた表現から色についての見方や感じ方を広げたりすることができるようにする。

〈思考力・判断力・表現力

等〉

○ 霧吹きを使って色水を吹きかけることに取り組み、絵が浮かび上がる不思議さを味わうとともに、色に関わり楽しく活動しようとする事ができる。 〈学びに向かう力・人間性〉

3 指導計画（2時間完了）

活動の流れ	① テーマに合う絵を考え、大きな紙に白色パスで描く。	② 霧吹きを使って色水を絵に吹きかける。（本時）	③ できた作品を見合う。（本時）
活動の様子			

4 本時の指導

見どころ	浮かび上がる絵や色の重なり方に気付き、色合いについての見方や感じ方を広げるところ。
------	---

本時における「造形的な見方・考え方」

霧吹きを使って色水を吹きかける活動を通して、パチック表現によって、浮かび上がってくる絵の色の感じを味わう。

- 事前活動：○ 用紙は、手や体全体を十分に働かせることができるように大きな和紙（1.5m×1m程度）をグループ一枚用意する。
- 画用紙に描いた絵（20cm×20cm程度の大きさ）を和紙の真ん中に貼り、絵のテーマをグループごとにもたせるようにし、絵を描くようにする。（例：描いてあるもの→テーマ 魚→海の世界、木→動物の世界、ドーナツ→おかしの世界、車→乗り物の世界、雲→空の世界、花→植物の世界など）

時間配分	学習活動	指導上の留意点
2分	1 前時を振り返り、 本時のめあてを知る。	○ 魔法の道具①（白色のパス）を使って、それぞれの世界の絵を描いたことを振り返らせ、本時では魔法の道具②（色水）を使って、絵を浮かび上がらせる活動をすることを伝える。
	めあて： 魔法の色水を使って、絵を浮かび上がらせよう。	
15分	2 和紙に絵を描き足す。	○ 4・5人のグループで活動させる。 ○ バチック表現をより際立たせるために、前時に描いた絵をしっかりと塗りつぶすように伝える。 ○ 空白の部分は、グループの友達と協力しながら各テーマに合わせて、周りの様子を描き足すようにする。
20分	3 色水を吹きかける。	○ グループで描いた絵を壁等に立て掛け、霧吹きがしやすいようにする。 ○ 絵に向かって吹きかけるように言葉掛けする。 ○ 魔法の道具②（赤、黄、青、緑、橙、紫の6色の色水）をグループごとに用意し、一人一色ではなく、それぞれが好きな色を使えることを伝える。 ○ 色水の色をグループの友達と考え、色決めをさせながら、活動するようにする。 ○ 魔法の合言葉として、「マジック！シュシュシュ!!」とする。 ○ 吹きかける場所を考えさせ、みんなで「マジック」と言った後にシュシュシュと三回吹きかける。 ○ 色水が付いていない個所に、さらに吹き足したり、色を変えたりするように言葉を掛けるようにする。
<p>評価事項</p> <p>色の重なりに気付き、バチック表現によって浮かび上がった絵や色合いの面白さを感じ取っている。 【行動観察、発言、試した表現】（思考力・判断力・表現力）</p> <p>□…自分の描いた絵に色が付いて浮かび上がっていることを、教師と対話をしながら確認させ、他のどの部分に何色があるとよいのか考えるようにさせる。</p> <p>☆…色水の色を混ぜる方に注目させながら、色の組み合わせを考えさせることで、色合いについての見方を広げる。</p>		
5分	4 浮かび上がった絵を鑑賞する。	○ バチック表現によって、浮かび上がった絵や色水の混色、色合いに注目させる。
3分	5 活動を振り返り、 本題材のまとめをする。	○ 感じ取ったことを発表させる。 ○ 本時のめあてを確認し、魔法のように浮かび上がるバチック表現の面白さを取り上げて称賛し、本題材のねらいが達成できたことを確認させる。