

図画工作科 教育課程研修

大阪市教育センター
平成30年12月4日
(火)

図画工作科 教科の目標

図画工作科 教科の目標

- 表現及び鑑賞の活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の形や色などと豊かに関わる資質・能力を次の通り育成することを目指す。

造形的な見方・考え方

造形的な視点

- 「形や色など」
- 「形や色などの感じ」
- 「形や色などの造形的な特徴」

図画工作科 教科の目標

- 表現及び鑑賞の活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の形や色などと豊かに関わる資質・能力を次の通り育成することを目指す。

生活や社会の中の形や色など

造形物

作品

自然

豊かに関わる

関わり方

- 「つくる」
- 「みる」
- 「つかう」

共通事項

1.2年生

- ・ 形や色などを基に、自分のイメージをもつこと。
- ・ 自分の感覚や行為を通して、形や色などに気付くこと。

3.4年生

- ・ 形や色などの感じを基に、自分のイメージをもつこと。
- ・ 自分の感覚や行為を通して、形や色などの感じが分かること。

5.6年生

- ・ 形や色などの造形的な特徴を基に、自分のイメージをもつこと。
- ・ 自分の感覚や行為を通して、形や色などの造形的な特徴を理解すること。

自分のイメージをもちながら意味や価値
をつくりだすこと

活動や作品をつくりだすことは、自分にとっての意味や価値をつくりだすこと

自分自身をもつくりだしていること

楽しく豊かな生活を創造しようとする

第1章 総説

1 改定の経緯及び基本方針

(2) 改定の基本方針

②育成を目指す資質・能力の明確化

- 「知識・技能」の習得
- 「思考力・判断力・表現力等」の育成
- 「学びに向かう力・人間性」の涵養

平成20年告示

「A表現」(1)
造形遊びをする活動に関する
項目

「A表現」(2)
絵や立体，工作に表す活動に
関する項目

「B鑑賞」(1)
鑑賞する活動に関する項目

〔共通事項〕 (1)

平成29年公示

「A表現」(1)
発想や構想に関する項目

「A表現」(2)
技能に関する項目

「B鑑賞」(1)
鑑賞に関する項目

〔共通事項〕 (1)

見方

社会に開かれた教育課程

「つくり、つくりかえて」

造形遊びをする≠遊ばせる

進んで楽しむ意識をもたせながら、発想や構想、創造的な技能などの能力を育成する意図的な学習である。

造形遊びのキーワード

低学年 「材料」

低学年「材料」

自然物、紙、箱
石、竹、算数セット等

低学年「材料」

中学年 「材料と場所」

中学年 「材料と場所」

場所を意識した活動

中学年 「材料と場所」

高学年

「材料の特徴、場所の特徴」

高学年

「材料の特徴、場所の特徴」

造形遊び

材料の形や色に働きかけることから始まる

- 低学年 材料を基に 過程を楽しむ活動
- 中学年 材料や場所などを基に 体全体を働かせる活動
- 高学年 材料や場所などの特徴を基に 構成的な活動

絵や立体、工作に表す

「A表現」 (1) イ

表現の活動を通して指導する発想や構想

1.2年生

感じたこと、想像したことから

3.4年生

感じたこと、想像したこと、見たことから

5.6年生

感じたこと、想像したこと、見たこと伝え合いたいこと

「絵や立体」

絵の具などで平面に表したり，粘土などで立体に表したりすることであり，ともに自分の感じたことや思ったことなどを表すという点で共通している。

「工作」

意図や用途がある程度明確で、生活を楽しくしたり伝え合ったりするものなどを表すことである。

「鑑賞」

作品などからそのよさや美しさな
どを感じ取ったりし、自分の見方
や感じ方を深める

「作品など」

- 自分が手にした材料
 - 友人が表現している作品
 - 美術作品
 - 美術作品や製作の過程
 - 生活の中の造形
 - 自然
 - 文化財
- など

「鑑賞」

子ども自身の作品を、指導者も子どもとの視線、位置でともに鑑賞することが重要。

教科の目標と内容の関連

図画工作科 教科の目標

- 表現及び鑑賞の活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の形や色などと豊かに関わる資質・能力を次の通り育成することを目指す。

- 「知識・技能」の習得
- 「思考力・判断力・表現力等」の育成
- 「学びに向かう力・人間性」の涵養

教科の目標 「知識・技能」

- (1) 対象や事象を捉える造形的な視点について自分の感覚や行為を通して理解するとともに、材料や用具を使い、表し方などを工夫して、創造的につくったり表したりすることができるようにする。

<p>「A表現」(1) 発想や構想に関する項目</p>	<p>ア 造形遊びをする活動を通して育成する 「思考力, 判断力, 表現力等」</p> <p>イ 絵や立体, 工作に表す活動を通して育成する 「思考力, 判断力, 表現力等」</p>
<p>「A表現」(2) 技能に関する項目</p>	<p>ア 造形遊びをする活動を通して育成する 「技能」</p> <p>イ 絵や立体, 工作に表す活動を通して育成する 「技能」</p>
<p>「B鑑賞」(1) 鑑賞に関する項目</p>	<p>ア 鑑賞する活動を通して育成する 「思考力, 判断力, 表現力等」</p>
<p><u>〔共通事項〕(1)</u></p>	<p><u>ア 「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して育成する 「知識」</u></p> <p>イ 「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して育成する 「思考力, 判断力, 表現力等」</p>

知識・技能のキーワード

低学年

- ・ 形や色などを基に、自分のイメージをもつこと。
- ・ 自分の感覚や行為を通して、形や色などに気付くこと。

中学年

- ・ 形や色などの感じを基に、自分のイメージをもつこと。
- ・ 自分の感覚や行為を通して、形や色などの感じが分かること。

高学年

- ・ 形や色などの造形的な特徴を基に、自分のイメージをもつこと。
- ・ 自分の感覚や行為を通して、形や色などの造形的な特徴を理解すること。

「知識」

- 自分の感覚や行為を通して理解したもの

「技能」

- 自分の思いを生かした創造的な活動を楽しむ過程を通して、「技能」を育成することが重要である。
- 自分の思いを基に表し方などを工夫することを重視する
- 一定の手順や段階を追って身に付くだけでなく、変化する状況や課題に応じて主体的に活用する中で身に付く。

教科の目標 「思考力・判断力・表現力等」

- (2) 造形的なよさや美しさ、表したいこと、表し方などについて考え、創造的に発想や構想をしたり、作品などに対する自分の見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。

<p>「A表現」(1) 発想や構想に関する項目</p>	<p>ア 造形遊びをする活動を通して育成する 「思考力, 判断力, 表現力等」</p> <p>イ 絵や立体, 工作に表す活動を通して育成する 「思考力, 判断力, 表現力等」</p>
<p>「A表現」(2) 技能に関する項目</p>	<p>ア 造形遊びをする活動を通して育成する 「技能」</p> <p>イ 絵や立体, 工作に表す活動を通して育成する 「技能」</p>
<p>「B鑑賞」(1) 鑑賞に関する項目</p>	<p>ア 鑑賞する活動を通して育成する 「思考力, 判断力, 表現力等」</p>
<p><u>【共通事項】(1)</u></p>	<p>ア 「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して育成する 「知識」</p> <p><u>イ 「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して育成する 「思考力, 判断力, 表現力等」</u></p>

「発想」

- 形や色などを基に想像を膨らませる、造形的な活動や表したいことを思いつく

「構想」

- どのように活動したり表したりするかを考える。

「創造的に発想や構想をし」

• 自分にとって新しいものやことをつくりだすように

教科の目標 「学びに向かう力・人間性」

- (3) つくりだす喜びを味わうとともに、感性を育み、楽しく豊かな生活を創造しようとする態度を養い、豊かな情操を培う。

<p>「A表現」(1) 発想や構想に関する項目</p>	<p>ア 造形遊びをする活動を通して育成する 「思考力, 判断力, 表現力等」</p> <p>イ 絵や立体, 工作に表す活動を通して育成する 「思考力, 判断力, 表現力等」</p>
<p>「A表現」(2) 技能に関する項目</p>	<p>ア 造形遊びをする活動を通して育成する 「技能」</p> <p>イ 絵や立体, 工作に表す活動を通して育成する 「技能」</p>
<p>「B鑑賞」(1) 鑑賞に関する項目</p>	<p>ア 鑑賞する活動を通して育成する 「思考力, 判断力, 表現力等」</p>
<p>〔共通事項〕(1)</p>	<p>ア 「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して育成する 「知識」</p> <p>イ 「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して育成する 「思考力, 判断力, 表現力等」</p>

「豊かな情操を培う」

主体的・対話的で深い学び

「主体的」

- 興味関心をもつ
- 見通し、振り返りを行う

「対話的」

- モノとの対話
- 自分自身との対話

「深い学び」

- 造形的な見方、考え方
- 教師が教えることと子どもが考えることのバランス

ICTの活用

コンピュータ，カメラなどの情報機器の利用

- コンピュータ，カメラなどの情報機器を利用することについては，表現や鑑賞の活動で使う用具の一つとして扱うとともに，必要性を十分に検討して利用すること。

「タブレット端末の活用」

- ・ 表現
- ・ 作品結果の撮影
- ・ 制作の途中の過程の撮影

プログラミング教育

小学校を中心とした
プログラミング教育ポータル

Powered by 未来の学びコンソーシアム

2020年からの必修化に向けて