5・6 下 p.36-37「水の流れ 水の形」

日文
『図画工作』の特色

12 point 1 やってみたいを引き出す教科書

18 point 2 学習の進め方が分かりやすい教科書

26 point 3 成長に寄り添い、学びを広げる教科書

32 編集上配慮した点　— 現代的な諸課題への対応 —

36 学びが深まる・広がる　日文の QR コンテンツ

ICT 活用例は
ここをチェック

ICT 活用

図画工作科における
ICT 活用の具体例を
紹介しています。

point 1
やってみたいを
引き出す
教科書

心を動かす題材紙面

主体的・対話的で深い学びの第一歩である、学ぶことへの意欲を引き出す紙面づくりを目指しました。魅力的な情景写真は、資質・能力を発揮する子どもたちの姿を示しています。活動中のつぶやきや豊富な作品例によって発想や構想、工夫を読み取りやすくし、子どもたちの「やってみたい」を引き出します。

活動する「友だち」の姿が好奇心を引き出す

本物は心を動かします。子どもたち一人ひとりの好奇心を引き出すために、実際の授業を取材・撮影することを大切にしました。紙面の中の「友だち」が全身で材料を味わう姿、真剣に試行錯誤する姿、協働する姿……授業で見られるこうした一瞬が主体的・対話的な学びの姿だとわたしたちは考えます。

本教科書は、2019年から2021年にかけてつくられたため、一部マスクを着用した写真がありますが、撮影時には感染防止に十分配慮しました。

1・2下 p.40-41「まどを あけたら」

「わたしならこうしたい」が生まれる多様な作品

基底材の形、材料、大きさなどがさまざまな作品を掲載することで、表現の幅広さを示し、創造性を培うことができるよう工夫しています。作品を見た子どもが「こんな発想をしてもいいんだ」「自分ならこうしたい」と感じられる紙面を目指しました。取材した授業での子どもたちの発言や作品のコメントも掲載し、子どもたちの発想や構想、工夫が分かるようにしています。

▶ 題材一覧と学年や題材ごとの関連を確認できる「題材系統表」は、本書 p.46

全国の子どもたちと一緒に

子どもが「自らの感性を働かせる学びの過程が見える」紙面づくりを目指しました。全国の子どもたちの視線や思いのその先にあるものを一緒に見て、感じて収めた情景写真、思いを形にした豊富な作品例を載せた紙面により、一人ひとりの「やってみたい」を引き出します。

1・2上 p.54-55「すきまちゃんの すきな すきま」

- のべ **500** 校を超える小学校を取材
- **100** 人を超える著者・実践協力者と共に製作

ICT活用

みんなの図工ギャラリーでは 全国の児童作品を鑑賞できる

1300 を超える豊富な児童作品を掲載。随時更新中！

各題材紙面の二次元コードからアクセスすると、全国の児童作品を見ることができます。

- 活動に入る前に作品を鑑賞し、見通しをもつ
- 活動の途中で作品を鑑賞し、新たな発想や構想のヒントにする

など、さまざまな場面で活用することができます。

point 1

やってみたいを
引き出す
教科書

表現・対話が深まる新しい“道具”

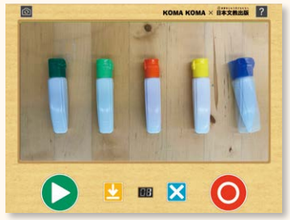
アプリを使う題材や鑑賞方法を掲載しています。コマ撮りアニメーションの仕組みを使って面白い動きをつくることに挑戦したり、ブラウザ上でアート・カードを使って楽しみながら鑑賞したりすることができます。タブレット端末やPCも道具の一つとして捉え、活用しながら学びを深めていきます。

すぐに使えるアプリ「KOMAKOMA ×日文」で

“スケッチをする”ように、アニメーションをつくる

「KOMAKOMA× 日文」は、簡単にコマ撮りアニメーションをつくることができるアプリです。アプリの機能を最小限に絞ることで、長い物語をつくるというよりは、動きのスケッチをするように、気軽に、いくつも、アニメーションをつくってもらうことをねらいにしています。「想像する」「試す」「鑑賞する」ことを繰り返しながら、自分の世界を表現する楽しさ、つくりだす喜びを感じてほしいと願っています。

ICT活用 アプリ「KOMAKOMA × 日文」



5・6 上 p.12-13「形に命をふきこんで」

「アート・カードを楽しもう」で

見て楽しむ、対話を深める

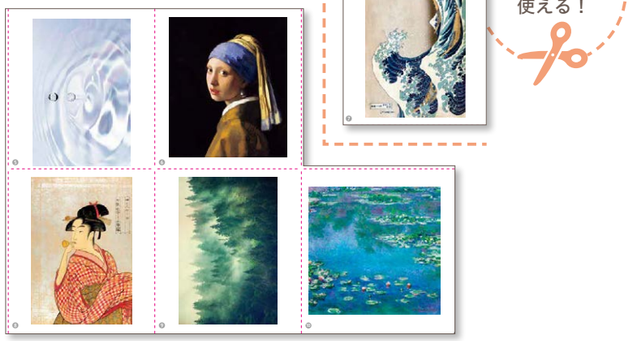
全巻の巻末にアート・カードの活用法がわかる特設ページを設けています。1・2 上ではカードをじっくりと見てポーズや顔を真似る「まねっこゲーム」、3・4 下ではカードを選んで話をつくる「お話をつくろう」など発達の段階に応じた活用例、対話しながら鑑賞する方法を紹介しています。5・6 上には、切り取って使える「ミニ・アートカード」も収録しています。

ICT活用 QR コンテンツでも

ブラウザ上で動かせるアート・カードも！

アプリ 使ってみる

「ミニ・アートカード」を収録



5・6 上 p.69-70「切り取って使おう！ ミニ・アートカード」

ゲームの仕方が分かる

1・2 上 p.66「まねっこゲーム」

「両観音開き」の加工で

新しい学びへの扉を開く

3・4 上の教科書美術館「しぜんの色」の次ページには、土や葉などの自然材を使って鑑賞しながら表現につながる題材、鑑賞したことから考えたり感じたりすることを表す題材を掲載しています。両開き扉を開くように教科書美術館のページをめくると関連する題材が目の前に広がる仕様で、新たな活動への関心・意欲を高めます。

3・4 上 p.24-29「教科書びじゅつかん しぜんの色」「土をかんじて」「お気に入りの葉」

point 1

やってみたいを
引き出す
教科書

豊かな形や色との出会い

身近なものから諸外国の美術作品まで、多様な形や色に出会うページや QR コンテンツを設けています。造形的な視点で捉えるよさや面白さを示し、図画工作を学ぶ意義を伝えています。

低学年では

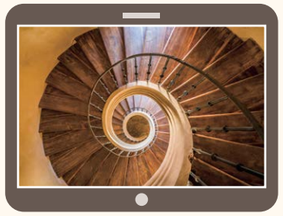
身の回りにあるものから

低学年の子どもたちにとって身近なものを掲載しています。あえて一部に焦点を当てることで、その形や色の面白さや美しさに気付けるよう働きかけています。身の回りにあるものの形や色を見て、感じて、考えながらイメージを広げていくことができます。

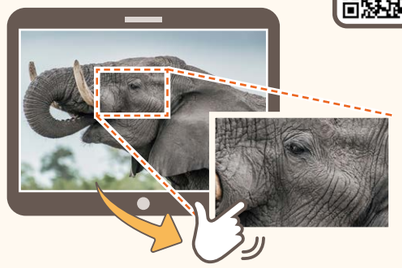
1・2 上 p.30-31「ずこうの みかた にて いる もの なあに」

ICT 活用 QR コンテンツでは

全ての画像を
拡大して表示、
鑑賞することが
できます。



「なにの しゃしんかな。」より



中学年では

身近な美術作品から

児童書や絵本でも親しまれている画家・元永定正さんの作品を通して、
身近な美術作品などのよさや面白さ、美しさを感じ取る活動を紹介しています。

3・4 下 p.5-6「見つけよう 感じよう 形と色のいい感じ」

ICT 活用 QR コンテンツでも

元永定正さんの絵本の世界の魅力や作品づくりの様子を動画で見ることができます。

作品 メッセージ

高学年では

日本の伝統的な作品や諸外国の美術作品から

教科書全体を通して日本の伝統文化を含む多様な造形や諸外国の美術作品を多数掲載しています。
教科書では対話しながら鑑賞することを促し、造形的な視点を養っていきます。

5・6 下 p.38・41「教科書美術館 受けつがれてきた形」

5・6 下 p.24-25「この筆あと、どんな空？」

ICT 活用 作家からのメッセージ動画

「材料と用具のひきだし」の扉ページでは、作家の方々に協力いただき材料や用具を使うことで生まれる多彩な形や色の魅力を伝えています。QR コンテンツでは、子どもたちへのメッセージ動画を視聴することができます。

絵のぐがつくるたくさんの色

profile

Boojil ブージル さん
アーティスト・絵本作家

3・4 上 p.55
「ざいりょうと用ぐのひきだし」