

### 特設ページについて

- ◎令和6年度版「図画工作」には、題材ページ以外に以下の特設ページを設定しています。
- ◎各ページの設定意図を確認し、必要に応じて指導計画に取り入れるなどしてご活用ください。
- ◎題材の活動と関連させて活用することも可能です。

### ■オリエンテーションページ

- ・各学年の図画工作科での学びにおいて大切にしてほしいことを示した文章と、そのことを実感できる「授業開き題材」で構成しています。
- ・文章を児童と一緒に確認してから絵に表す活動に取り組んだり、鑑賞する活動に取り組んでから文章を確認したりするなどしてご活用ください。

学年	ページ	メッセージ	授業開き題材
1・2上	p.4-6	まるごと たのしもう	すきな かたちや いろ なあに <sup>鑑</sup>
1・2下	p.4-6	もっとまるごと たのしもう	きせつを かんじて <sup>絵</sup>
3・4上	p.4-6	ためす 見つける	かいて見つけるわたしのすきなもの <sup>絵</sup>
3・4下	p.4-6	ためす 見つける	見つけよう 感じよう 形と色のいい感じ <sup>鑑</sup>
5・6上	p.4-6	わたしと ひびき合う	感じたことを伝え合う <sup>鑑</sup>
5・6下	p.4-6	わたしと ひびき合う	絵の具スケッチ <sup>絵</sup>

### ■幼保小の架け橋期について

- ・1・2上巻には、入学間もない児童の実態に配慮した「スタート題材」を分野ごとに設定しました。
- ・「スタート題材」では、図画工作科としての学びはもちろんのこと、学級づくりや、児童同士の友人づくりにもつながる活動を紹介しています。

学年	ページ	タイトル	設定意図
オリエンテーション	p.2-3	どんな こと すきだった？	幼児期までに児童が経験してきた造形的な活動について話をすることで、児童ができることを自覚し、自信をもって学校生活に臨めるようにしています。
	p.4-6	ずがこうさくが はじまるよ。	図画工作科での学びが、まったく新しいものではなく、これまで児童が経験してきたことの延長線上にあることを知るとともに、新しい材料や用具、活動との出会いに対して期待感をもてるようにしています。
スタート題材	p.7-9	すきな かたちや いろ なあに (鑑賞スタート)	教科書の写真を見ながら、見付けたものや気になったもの、好きなものについて話をすることを通して、自分について語り、友人と対話をするきっかけにするとともに、身近な形や色などが、すべて図画工作科の学びの対象であり、それらに触れる面白さや期待感を感じられるようにしています。
	p.10-11	どんどん かくのは たのしいな (絵スタート)	自分が好きなものなどを絵に表し、互いに見合うことを通して、友人について知り、関係を深めていくためのきっかけになることを企図しています。
	p.12-13	ねんどで ごちそう なに つくろう (立体スタート)	粘土という体を使った活動で気持ちをほぐすとともに、互いにつくったものを自然に見合う環境の中でさらに友人のことを知ることができるようになっています。
	p.14-15	ちょきちょき かざり (工作スタート)	自分たちが1年間過ごす教室を、自分たちでつくったものでより楽しく飾ることを通して、教室や学級集団への愛着をもてるようにしています。
	p.16-17	すなや つちと なかよし (造形遊びスタート)	体全体を使って造形活動に取り組む中で、互いに対話をしたり、時には協力し合ったりしながら、学級集団への愛着をさらに深めていくことを企図しています。

### ■友だちの作品を見て話そう（3・4上からは友だちと作品を見て話そう）

- ・各上巻には、自分たちの表現した作品を基に対話的な学びを促す活動を紹介しています。
- ・自分たちの作品を見合うことで、「自分では気付けなかった自分の作品のよさ」を友人から教えてもらったり、「自分では思い付かない発想や、工夫の仕方」を知ったりすることで、一人ひとりの自己肯定感を高めたり、他者理解を深めていくことを企図しています。
- ・1・2上巻では、児童の発達段階に配慮し「友だちの作品を見て話す」ことにとどめています。
- ・3・4上巻以降は、他者性を意識し、友人の意見を聞くことで自分の見方や考え方を広げることを意図し「友だちと作品を見て話そう」としています。

学年	ページ	タイトル
1・2上	p.56	ともだちの さくひんを みて はなそう
3・4上	p.54	友だちと作ひんを見て話そう
5・6上	p.58	友だちと作品を見て話そう

### ■学びを振り返るページ、小中接続ページ

- ・各下巻には学びを振り返るページを設定しています。
- ・学習指導要領の目標と内容のまとまりに合わせ、2年間でどのようなことを学んだのか、何ができるようになったのかを確認することで自分の成長を実感し、次学年での学習や、生活や社会の中の形や色などと豊かに関わる心情を育むことを企図しています。
- ・5・6下巻には6年間の学びを振り返るとともに、中学校、その先の人生へと学びをつないでいくページを設定しました。

学年	ページ	タイトル
1・2下	p.54	どんな こと したのかな
3・4下	p.54	どんなことをためしたかな どんなことを見つけたかな
5・6下	p.66-67	図画工作での学びをふり返ってみよう

### ■材料と用具のひきだし

- ・各学年の巻末に9ページで設定し、その学年で扱う材料の特徴や用具の安全で適切な使い方について解説しています。
- ・材料や用具を単なるツールとして扱うのではなく、その物自体の魅力や、造形的なよさや美しさを感じられるように扉ページを設定しました。
- ・扉ページからは材料や用具をより楽しむための動画や、材料や用具を使う人たちから児童への、図画工作を学ぶ意味についてのメッセージ動画をご覧いただけます。
- ・ICTの活用についても紹介しています。

学年	ページ	取り上げた材料や用具	扉ページ QR コンテンツについて
1・2上	p.57-65	かく：クレヨン・パス、共用の絵の具、ペン 切る：はさみ 貼る・つける：のり、木工用接着剤、セロハンテープ、両面テープ 写す：スタンプング、こすり出し 粘土：土粘土、油粘土、紙粘土 コラム：ざいりょうに なるかな	扉ページの写真を撮るまでの、実際に並べている様子を見ることが出来ます。また、何もかかれていないPDFもあり、DLしたりプリントしたりして、自分たちでかき加えて、自分だけの扉ページをつくる事が出来ます。
1・2下	p.55-63	かく：クレヨン・パス、共用の絵の具 切る：カッターナイフ、段ボールカッター 貼る・つける：粘着テープ、ホチキス、ひも 写す：型紙、紙版 粘土：土粘土を焼く コラム：だんボールの とくちょう	紙が破れたり丸まったりする様子をコマ撮りアニメにした動画を見ることが出来ます。紙だけでも様々なことができること、その材料の感じの変化を楽しみながら、紙をはじめとする様々な材料に働きかける意欲を高めることを企図しています。
3・4上	p.55-63	かく：水彩絵の具 切る：いろいろなはさみ 貼る：化学接着剤、グルーガン 粘土：かきべら、切り糸、どべ 木の加工：金づち・げんのう、くぎ抜き、小刀 穴をあける：千枚通し、目打ち、きり ICTの活用：写真を活動に生かす、インターネットを活用する	絵の具を使う楽しさを伝える動画です。偶然できる色を楽しむこと、自分が見つけた色、自分がいいなと思った色を「好き」と言ってよいことを伝え、表現への意欲だけではなく、色づくりや表現を通した自己肯定感の向上や他者理解のきっかけになることを企図しています。
3・4下	p.55-63	かく：絵の具を使ったいろいろな表し方 写す：木版画、彫刻刀 粘土：のし棒、たたら板 木の加工：のこぎり、きり、金づち・げんのう	木や草といった自然の材料を使う楽しさを伝える動画です。自然の材料は使えるようになるまで年月がかかること、使うことに責任があることなどを考えられるようになっており、SDGs や環境教育につなげることが出来ます。
5・6上	p.59-67	かく：鉛筆、いろいろな絵の具（ポスターカラー、アクリル絵の具、岩絵の具、油絵の具） 切る・曲げる：ペンチ・ラジオペンチ、針金 貼る・つける：接着剤を使い分ける 写す：一版多色木版、ほり進み木版 木の加工：電動糸のこぎり ICTの活用：タブレット端末を活用する、著作権	鉛筆一本からでも多様な表現ができること、表現することが、頭の中の空想を形にして人に伝えるためのツールとしての側面もあることを伝えています。またよく見ることで新しい発見があることなども伝え、見ることとかくこと（つくること）を往還することの大切さも感じられるようにしています。
5・6下	p.57-65	かく：墨、和紙 写す：様々な版表現 粘土：手びねり、ひもづくり、板づくり、施釉 木の加工：木を組み立ててつくる、塗装 ICTの活用：ICTで広がる美術鑑賞	一人ひとりが自分の好きなものを自分の好きなように表現してよい、ということ伝えてあります。卒業を控えた6年生の児童にとって、これからも、自分の感じたことを大切にしながら成長を続けてほしい、という願いを込めています。自己と他者を認めていく気持ちを育むことにつながることを企図しています。

■図工のみかた

・身の回りにあるものを造形的な視点で見ることを促し、形や色の面白さ・多様性・美しさなどを感じ取ったり考えたりするきっかけとなるページです。

学年	ページ	タイトル	設定意図
1・2上	p.30-31	にているものなあに	似ているものを探すことから、身の回りにある様々な形や色などに気付くこと、全く違うものでも部分だけを見ても似ているという楽しさや不思議さを感じ取り、見方や感じ方を広げることを企図しています。QRコンテンツからは、図版の全体を見ることもできます。
1・2下	p.24-25	わたしの お気に入り	「石」といっても様々な形や色、触った感じがあることに気付き、人によって面白さや楽しさを感じる点が違うことを知ることができます。自然がつくる形や色の多様さや、感じる人の多様さを受け止める心を育てることを企図しています。QRコンテンツからは、この石を実際に選んだ児童の言葉を見ることができます。
3・4上	p.34-35	手と道ぐ	中学年になり多くの用具に触れることになる児童が、手でできること、道具でできることの違いを感じることで、それぞれのよさを生かした表現について考えることができるようになっています。
3・4下	p.16-17	ひらめきのタネ	学年が上がるにつれ、表現に自信がなくなる児童がでてくる中、表したいことやつくりたいことを考える際のヒントを示しています。図画工作科だけでなく、学校での様々な場面や、その後の生活の中でも生かせるようになっています。
5・6上	p.46-47	どう見る？ どう見える？	視点や見方を変えることで、今まで当たり前だと思っていたことが新しい見え方になることを知り、様々な見え方を探ろうとする気持ちを育むことを企図しています。
5・6下	p.20-21	なんでこの形？	知っていることが増えていく中で、身の回りの造形について当たり前なものとして受け止め、疑問を感じなくなることがあります。本ページでは、改めて身の回りの造形について考えることを企図しています。図画工作科で養うこころしたまなざしは、他教科での探究的な学びなどにもつながっていきます。

■教科書美術館

・主に美術作品を掲載し、児童が優れた作品等に触れる機会を保障しています。  
 ・前後には、テーマと関連した内容の題材を設定しているため、より学びを深めていけるようになっています。  
 ・二次元コードから、掲載作品や解説動画を見ることができます。

学年	ページ	タイトル	設定意図
1・2下	p.44, 45	からだで 見つける かたち・いろ	児童の発達の段階に合わせて、体全体で形や色、触った感じなどを楽しむことのできる美術作品などを紹介しています。 (関連したページ) ・しんぶんしと なかよし (p.20-21) ・だんボールに 入って みると!? (p.42-43) ・つないで つるして (p.47) など
3・4上	p.24, 29	しぜんの色	身近な土の色や、自然をえがいた作品の鑑賞を通して、自然がつくる形や色などの多様さを感じられるようになっています。自然に目を向けてそのよさや面白さ、多様さを感じることから、環境について考えることもできるようになることを企図しています。 (関連したページ) ・土をかんじて (p.25-26) ・お気に入りの葉 (p.27-28) など
3・4下	p.22-23	体の形	人体などが表現された美術作品を掲載しています。ポーズから気持ちや物語を想像したり、ポーズを真似ることで、登場人物になりきったりする活動に取り組みます。自分以外の人物に思いを寄せたり、なりきることで、「他者」について考えることもできます。 (関連したページ) ・体でかんしょう (p.24-25) など
	p.42-43	光から生まれる形・色	児童にとって魅力ある「光」や「影」自体を使った美術作品を掲載しています。実体のない「光」や「影」だからこそできることや、広がる想像のよさを感じ取ることができます。 (関連したページ) ・光とかげから生まれる形 (p.40-41) ・光のさしこむ絵 (p.44-45) など
5・6上	p.22-23	身近なものを見つめて	日々の生活の中で出会ったものや、その一場面を表した美術作品を掲載しています。何気ない日常の中にも表現の主題になるものはたくさんあること、一人ひとりが自分にとってよいと感じるものを見付けばよいこと、自分とは違うものによさを感じて表している人がいることなどについて考えることができます。 (関連したページ) ・あの時あの場所 わたしの思い (p.24-25) など
5・6下	p.38, 41	受けつがれてきた形	日本各地に伝わる伝統的な造形を掲載しています。自然をモチーフにしたものや、くり返しの文様など、様々な特徴に触れることで、児童が自分なりに「伝統的な造形」について考えたり、よさや美しさを感じたりすることができるようにしています。 (関連したページ) ・もようから見つけて (p.39-40) など

■広がる図工

- ・ 図画工作科で学んだことが生活や社会の中で生かされている事例を紹介しています。
- ・ 前後に、テーマと関連した内容の題材を設定しているものもあり、より学びを深めていけるようになっています。

学年	ページ	タイトル	設定意図
3・4上	p.52-53	みんなとつながる	児童が表現したものを通して、様々な人とつながっている活動を紹介しています。 (関連したページ) ・ 顔を出したらなんだかワクワク (p.43) など
3・4下	p.32-33	すてられそうなものがよみがえる	身の回りにあるものが、その材料などの特徴を生かして新しい価値を与えられてつくりかえられたアップサイクルなどの事例を紹介しています。SDGsの学びとも関連しています。 (関連したページ) ・ おもしろだんボールボックス (p.34-35) など
5・6上	p.36-37	どんなことをどんな方法で	思いや考え、情報などを、造形的な表現を使うことによって伝えている事例を紹介しています。主に工作に表す活動の中での「伝え合いたいこと」に取り組む際や、B鑑賞の活動における「生活の中の造形」を鑑賞する際の視点を確認する際にご活用いただけます。 (関連したページ) ・ 笑顔が生まれるしかけ (p.38-39) など
	p.56-57	美術館へ行こう	美術館の楽しさを伝えるページです。作品を鑑賞するときには注意することや、全国各地の美術館の特徴や取り組みを紹介しています。地域の美術館などの施設を活用する前の準備としてもお使いいただけます。 (関連したページ) ・ アート・カードを楽しもう わたしの美術館 (p.68) など
5・6下	p.30-31	生活を豊かにする形	児童の作品や生活の中の造形を例に、形や色に思いを込めることで生活を豊かにしている事例を紹介しています。表現を深めるための視点の一つとして、活動の参考にさせていただきます。 (関連したページ) ・ 使って楽しい焼き物 (p.28-29) ・ 1まいの板から (p.32-33) など
	p.48-49	平和を願って	戦争への怒りや、人々の平和を願って表された作品などを紹介しています。社会的な課題を踏まえながら表現する活動と関連してご使用いただけます。平和学習などの中でも活用いただけます。 (関連したページ) ・ あったらしいなプロジェクト (p.50-51) など

■つくって遊ぼう！チャレンジコーナー

- ・ 短時間で取り組める活動や、ICTを活用した活動を紹介しています。

学年	ページ	タイトル	設定意図
5・6上	p.54	ICTでチャレンジ	「プログラミングで表そう」 プログラミングを使ってプログラミング的思考を学びながら、表現する活動です。単にプログラミング的思考を学ぶだけでなく、表現方法の一つとして紹介しています。紙面ではViscuitを使用した事例を紹介しています。 「デジタルスタンプ」 タブレット端末などを使って、いろいろな気持ちを表すスタンプをつくる活動です。 「もようTシャツ」 二次元コードから使用できるQRコンテンツ「KIRITORI」などを活用しながら、身の回りの形や色を使ってTシャツの模様などをつくる活動です。
5・6下	p.56	紙の組み合わせで何できる？	「紙タワーをつくろう」 紙という平面的な材料だけでも工夫することで立体的に立ち上がらせることができることを知り、試しながら思いに合わせた「紙タワー」をつくる活動です。 「編んでつくろう」 編むという伝統的な方法を使って、思い付いたものをつくる活動です。

## ■アート・カードを楽しもう

- ・教師用指導書に同梱される「アート・カード」や、QRコンテンツ「アート・カードアプリ」を使用して活動できるアート・カードゲームを紹介しています。
- ・題材として図画工作科の時間に取り組むだけでなく、学級開きや授業開き、他学年との交流などでも活用いただけます。
- ・題材として取り組む際の指導計画については、教師用指導書でご確認ください。

学年	ページ	タイトル	ねらい
1・2上	p.66	まねっこゲーム	カードに表されている登場人物などのまねをすることを通して、作品をよく見ることを企図した活動です。正解／不正解よりも、どこが似ているのかを見付け声掛けをすることで「もっとよく見て真似をしよう」という思いを児童がもつことができます。言葉を使用しなくても活動できるため、様々な人とのコミュニケーションのきっかけとしても活用いただけます。
1・2下	p.64	どんな音がきこえるかな	絵から聞こえる音や声などを想像し発表し合う活動です。具象的な表現でなくとも、擬音語などのオノマトペを使って発表することもできます。別の音や声を想像した児童の発言も発表することで、同じ作品からでも違う想像が広がることを知ることができ、他者受容の心を涵養することにつながります。
3・4上	p.64	どこがにている？ここがにている！	2枚のカードの似ているところを見付ける活動です。こじつけの様であっても、似ているところを見付けることは作品をよく見ていることなので、その点を認めていくことで「もっとよく見よう」という気持ちを育むことができます。また、形や色、雰囲気、人物など、多様な視点から似ているところを探すことで作品を見る視点を増やしたり、友だちの視点を知ること、自分とは違う視点について知る面白さを感じることもできます。
3・4下	p.64	お話をつくろう	カードを選んで、お話をつくる活動です。カードに表されているものから想像を広げてお話をつくることになるので、図画工作科として指導する場合は、お話の質ではなく、作品のどこに着目したのか、どこから想像を広げていったのかといった点で価値付けることで、見ることの面白さを感じるようになることができます。
5・6上	p.68	わたしの美術館	好きなカードを選んで、共通するテーマを考え展示する活動です。切り取って使えるカードも活用していただけます。自分がなんとなくいいなと思ったものに思わぬ共通点を見付けたり、テーマを先に見付けてそれに関係する作品を探したりする中で、見方や感じ方を深めることができます。友人同士で交流することで、自分とは違う視点の面白さを感じることもできます。美術館を訪れる前に取り組むこともできます。
5・6下	p.68	アートカルタ	カードから読み札を考えて、カルタ取りのようなゲームをする活動です。登場人物のセリフや、作品から聞こえてきそうな音、想像したオノマトペ、作品の解説のような言葉など、いろいろな読み札が考えられますが、いずれも作品をよく見ることにつながります。友人が考えた読み札を聞いて作品を見ることで、自分だけでは気付かなかった視点などに触れることができ、他者理解へとつながっていきます。