

伊勢崎市優秀学習指導案 小学校

【令和元年度まで】

NO	校種	教科	学年	単元名(題材名)		手立て等	年度	月
1	小	図工	1	にっこりニュース		にっこりニュース発表会に向けて伝え合うために描く	H21	10
2	小	図工	1	うつしてあそぼう	かたちをこすりだして	材料のおもしろさを味わい豊かな発想をする	H20	11
3	小	図工	1	うつしてあそぼう	ねんどにかたちをおしつけて	色々な型の押し方を試す時間を設定する	H17	10
4	小	図工	1	つくりたいものをつくる	だいすきわたしのふわちゃん	加工の方法や接着方法を示す	H15	11
5	小	図工	1	絵に表す	はしごをつかって・・・	色ぬりヒントカードを活用する	H14	11
6	小	図工	1	つくりたいものをつくる・絵や立体に表す	ふしぎやま ふしぎじま	構想カードをもとに発想を練らせる	H09	10
7	小	図工	2	わくわくすごろく(工作)」		交流する観点が書かれたワークシートを基によりよい表し方をみつけようとする	H31	10
8	小	図工	2	「ともだち」見つけた！	つくったカメラで	吹き出しカードを用いて交流することにより、作品の楽しさ、面白さを感じ取れる	H30	10
9	小	図工	2	鑑賞カードを使って作品をよく見よう	(鑑賞)	「表現のちがひ」などの言葉を提示しながらグループで話し合い活動	H29	11
10	小	図工	2	しんぶんしとなかよし		お互いの形のよさや面白さを伝え合う交流を行う	H27	10
11	小	図工	2	絵に表す	あなの中に入ったら	作品に行かせる表現技法を提示し、付け加えることができる環境を設定し、活用させる	H17	11
12	小	図工	2	絵や立体に表す	おどるデカめん	扱い方の例を示す	H10	11
13	小	図工	2	いもほりの絵をかこう	校内絵画展に向けて(鑑賞)	グループ活動をさせる	H10	11
14	小	図工	2	つるでかざる		丸形リースと組合せリースの二通りの作り方別に教師が支援する	H09	10
15	小	図工	3	三コ	ものがたりのせかい	本番前に試しの紙で技法を試す活動を設定する	H25	11
16	小	図工	3	つなげて、ひろげて	造形遊び	素材やともだちと関わること	H14	11
17	小	図工	3	つくりたいものをつくる	へんそう大会	構想カードをもとに発想を練らせる	H13	10
18	小	図工	4	つくって、つかって、たのしんで		多様な仕組み(立てる、掛ける、回す、ずらす)を示す、「ヒントコーナー」を設置する	H17	11
19	小	図工	4	色糸いろいろ	まいたり・あんだり・むすんだり	多様な技法を試すコーナーを設置する	H15	10
20	小	図工	4	つくりたいものをつくる	生まれ変わる紙	古紙から再生紙を作るリサイクルの体験活動をする	H10	10
21	小	図工	4	人物画	友だちをかこう	描きたいモデルの心情を確かめながら描く	H10	11
22	小	図工	4	わたしたちの町		共通のイメージで構成したグループを作り、TTで励まし、賞揚する等の支援をする	H09	10
23	小	図工	5	何をかいているのかな？	(鑑賞)	名探偵になって作品のよさを見つけると鑑賞活動	H29	10

伊勢崎市優秀学習指導案 小学校

NO	校種	教科	学年	単元名(題材名)		手立て等	年度	月
24	小	図工	5	アート・レポーターになって		グループで話し合う活動を設定する	H25	10
25	小	図工	5	わたしの中の風景	写真をもとに	写真を貼ったり多様な用紙や描画材料や用具を使わせる	H14	11
26	小	図工	5	作りたいものをつくる	木のおくりもの	材料の特徴を生かし、工夫して作りたいものを作る	H09	10
27	小	図工	6		筆あと研究所	絵から気になる部分を切り抜き「事実」「想像したこと」「筆あとが表す感じ」で意見交流	H30	10
28	小	図工	6	表現に込めた思い	パブロ・ピカソ「ゲルニカ」	人物の気持ちや言葉を想像し意見交換する事	H28	10
29	小	図工	6	表現に込めた思い	「ゲルニカ」鑑賞	描かれた人物の気持ちや言葉を想像して吹き出しに書き込み、作品資料に添付し、意見交流し合う	H23	9
30	小	図工	6	光の中で	ファンタジックワールド	中間発表会をする	H15	10

【令和4年度から】

NO	校種	教科	学年	単元・題材名	参考となる内容等	年度	月
31	小	図工	6	未来の私	本時において、具体的な工夫が見られることが参考になる	R4	10
32	小	図工	3	ねん土マイタウン	本時の展開、板書計画、環境構成が、児童の意識を想定しており参考になる	R5	10
33	小	図工	1	「わくわくおはなしすごろく」	・身につけさせたい資質、能力に対して、色や形から連想される物を考えさせるなど、指導の手立てが明確に示されている。	R6	10