

小学4年 図画工作・総合的な学習の時間

「学校もりあげマスコット」

柏市立松葉第二小学校 名前 伊藤 茉梨亜

1. 情報活用能力育成をめざす単元づくり

(1) 単元について

学校生活を楽しませてくれたり手伝ってくれたりするマスコットがいたらいいな、どんなマスコットがいたらいいかなという主題をもとに、学校の様々な場所やそこにあるものなどから発想を広げてマスコットをつくる絵に表す題材である。マスコットをつくる際に情報を収集・整理し、それをもとに、マスコットを作成し、実際に学校で使ってもらえるマスコットを選定してもらう中で、情報活用能力の育成が期待できる。

(2) 身に付けたい力

- ・学校を盛り上げるためのマスコットをつくるために、全校にアンケートをとったりインタビューをしたりしながら他者の思いと自分の思いを取り入れた作品作りをする。
- ・作ったマスコットをPRするための効果的な方法を考え、写真に撮ったり、HP等で学校全体に見てもらったりする等の表現をする。

(3) 学習計画

学習のゴール：学校をもりあげるマスコットを作成し、全校にPRしよう。





	時	学習内容 ○身に付けたい力
1 課題の設定	1	・校長先生から学校を盛り上げてほしいとの依頼を受け、図工で何ができるか考える。
2 情報の収集	2	・先生方や全校児童に向けてどんなマスコットがあるといいか調査できるアンケートを作成する。(Google Forms) 例：1. 学校に合う色はどんな色？ 2. 学校のイメージはどんな感じ？ 3. 学校を表すものと言えばなに？ ○作品を作るに当たり、集めたい情報を考えてアンケートを作成する。
3 整理・分析	3	・アンケートをもとに情報を整理し、作品を作るための共通のテーマを作成する。 ・マスコットに必要な条件を考える。 ○アンケート結果を見て、共通のテーマを作成する。
4 まとめ・表現	4・5 6	・マスコットを作成する。(Google 描画キャンパス) ・みんなの作品から良いところを使って、さらに学校に合うマスコットを作成する。(Google サイト・Google 描画キャンパス) ○デジタル機能を使って、共通のテーマに合ったマスコットをイラスト化する。 ・全校児童に作成したマスコットを紹介し、学校にふさわしいマスコットを選んでもらうアンケートを作成する。(Google Forms)
5 振り返り改善	毎時間	・学習活動を通して、これからの活動でどんなことができるか振り返ったり、考えたりする。(コラボノート)

2. 本時について（本時 4～5/6時間）

（1）本時の目標

- ・アンケート等から整理した情報から，Google 描画キャンパスを使って表したいマスコットに合わせた形や色の表し方を理解することができる。【知識及び技能】
- ・アンケート等で集めた情報から想像して，どのように学校らしさが出るマスコットに表すかを考えて表現することができる。【思考力・判断力・表現力等】

（2）本時の展開

時間	主な学習活動	指導上の留意点
導入 10分	<p>1 本時のめあてを確認する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・休み時間の中に Google 描画キャンパス， コラボノート， Google サイトを開く。
展開 35分	<p>2 Google 描画キャンパスの使い方を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今の時点で思い描いている形や色を表すには，どのようにすると表せるか，試してみる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・完成品を作るわけではないことを説明し，様々な機能の使い方を理解できるようにたくさん試して良いことを伝える。 ・デジタルでイラストを作成しても，紙とペンで作成しても可能とする。
	<p>3 個人でマスコットを作成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時まで全校から集めた情報を整理したものや，マスコットに必要な条件を利用しながら，作成していく。 	
	<p>4 作成したマスコットを Google サイトにのせる。</p>	
5分	 	
25分	<p>5 グループで1つ作品を仕上げる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人で作成したマスコットをグループで見合っ，自分の作品のこだわったところを伝え，それを生かしながらグループで1つの作品を完成する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・各々の児童のこだわったところが，集めた情報やマスコットに必要な条件に当てはまっているかを確認する。 ・グループの中で代表を選出することも，それぞれの良いところを使って完成させるのも可能であることを伝える。 ・修正する人は，最初の作成者でなくてもよい。
	 	

終末 10分	6 学級代表のマスコットを決める。 ・グループの話し合いにより完成したマスコットのアピールポイントを伝えるとともに鑑賞し、学級の代表を2点決める。	・絵のうまさよりも整理した情報やマスコットに必要な条件がよくあらわれている作品を選ぶことを伝える。
5分	7 本時の学習を振り返る。 次時の予告	

3 実践の流れ

○課題の設定（1時間目）

校長先生より、来年度から学校のために働けるように「4年生で学校を盛り上げることをしてほしい。」との依頼（動画）を受け、図工の学習で何かできないか教科書を参考にしながら考えた。

マスコットを作成することを決め、ほかの学校には、マスコットキャラクターがないか調べ、学校の特長を生かしたマスコットを作成することを課題とした。

○情報の収集（2時間目）

学校の特長を生かしたマスコットを作成するために、全校児童に本校のイメージを聞く質問を考えた。

1. 学校に合う色はどんな色？
2. 学校のイメージはどんな感じ？
3. 学校を表すものと言えばなに？

上記の3問の答えを聞けばマスコットが作れそうということで、GoogleFormsで全校児童と職員に向けてアンケート作成を行い、情報を集めた。

○整理・分析（3時間目）

アンケートの結果を全員で分析しながら、作品を作るための共通のテーマと必要なマスコット条件を決めた。

テーマ

- ・色は青・黄・緑
- ・学校らしいものを入れる。ひょうたん山・松の葉
- ・イメージは元気・なかよし

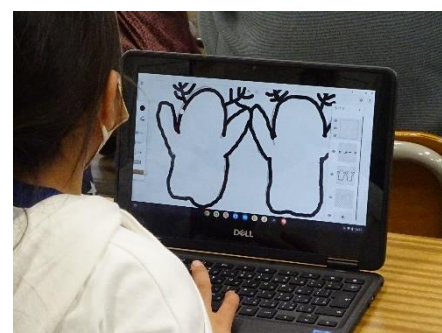
マスコット条件

- ・かわいいと思えるもの。
- ・愛していきたいと思えるもの。

○まとめ・表現（4～6時間目）

マスコット作成（4・5時間目）

アンケート結果から分析して決めた共通テーマ等を生かしながら Google 描画キャンパスを使って個人でマスコット作成を行った。図工ならではの表現技法（アンドゥー・ピンチイン・ピンチアウト・レイヤー）を活用し、それぞれの視点やこだわりをもったのびのびと作成した。また、イラストを描くために、紙を使



用したい児童もいたため、デジタルとアナログを自由に選ばせて取り組むことも可能とした。

個人で作成したマスコットを Google サイトに掲載し、みんなで作品を見合った。良いところを褒め合ってグループでよいところを生かしながら1つに作品作りを行った。どのグループも1人の作品を選び、そこから、ほかの子の良いところをつけ足していく姿が見られた。

グループでの作成後、その中から、本校にふさわしいマスコットを GoogleFoams でアンケートを取り、学級の代表作品2点選んだ。

学校マスコットを選んでもらうためのアンケート作成（6時間目）

各クラスから選出された作品（2点ずつ計6点）から学校マスコットを全校に選んでもらうために、お知らせのチラシとアンケートを作成した。アンケートを集計し、学校マスコットが決定した。



〇振り返り・改善（毎時間）

振り返りは、コラボノートを使用して行い、今回学んだ技術や活動等を振り返った。



学校マスコット ふりかえり 3組	1組	2組	3組	4組	5組	6組
<p>目的: 学校マスコットを決定するために、全校にアンケートを作成し、投票してもらうこと。</p> <p>内容: 各クラスから選出された6つのマスコット作品について、特徴や好きな理由を記入する。</p> <p>感想: 投票する楽しみ、みんなの意見が聞けること。</p>	<p>目的: 学校マスコットを決定するために、全校にアンケートを作成し、投票してもらうこと。</p> <p>内容: 各クラスから選出された6つのマスコット作品について、特徴や好きな理由を記入する。</p> <p>感想: 投票する楽しみ、みんなの意見が聞けること。</p>	<p>目的: 学校マスコットを決定するために、全校にアンケートを作成し、投票してもらうこと。</p> <p>内容: 各クラスから選出された6つのマスコット作品について、特徴や好きな理由を記入する。</p> <p>感想: 投票する楽しみ、みんなの意見が聞けること。</p>	<p>目的: 学校マスコットを決定するために、全校にアンケートを作成し、投票してもらうこと。</p> <p>内容: 各クラスから選出された6つのマスコット作品について、特徴や好きな理由を記入する。</p> <p>感想: 投票する楽しみ、みんなの意見が聞けること。</p>	<p>目的: 学校マスコットを決定するために、全校にアンケートを作成し、投票してもらうこと。</p> <p>内容: 各クラスから選出された6つのマスコット作品について、特徴や好きな理由を記入する。</p> <p>感想: 投票する楽しみ、みんなの意見が聞けること。</p>	<p>目的: 学校マスコットを決定するために、全校にアンケートを作成し、投票してもらうこと。</p> <p>内容: 各クラスから選出された6つのマスコット作品について、特徴や好きな理由を記入する。</p> <p>感想: 投票する楽しみ、みんなの意見が聞けること。</p>	<p>目的: 学校マスコットを決定するために、全校にアンケートを作成し、投票してもらうこと。</p> <p>内容: 各クラスから選出された6つのマスコット作品について、特徴や好きな理由を記入する。</p> <p>感想: 投票する楽しみ、みんなの意見が聞けること。</p>

実践を終えて

- ・今回の活動を通して、端末を使ったイラストを描く技能を身に着けるだけでなく、情報を収集するために、目的に合った話し合いをしたり、端末で自らアンケート作成をしたりと端末を上手に活用して活動ができるようになっていた。
- ・Google サイトを活用することで、たくさんの友達の作品を眺めることができる利点があり、対話の材料にしたり、参考にしたりしている姿が見られた。
- ・作品を作った際にこだわりをPRする場があれば、もっと個々の作品の良さが生かされたのではないかと思います。
- ・子ども達も今までとは違う細かなテーマがあったため、作成するのに苦戦したと振り返る児童が多かったが、実際に学校マスコットが完成すると、「これで学校がもりあがってほしい」「ほかに学校のためにできることはないか。」と述べていた。ほかにも端末関連の振り返りとしては、「また、全校にアンケートをしたい。」「端末を使ってイラストを極めたい。」と述べる児童もいて、端末を使って情報を収集したり、自分の特技に繋がったりするような力がついてきた。