

## 題材名 おいでよ、トントン クギトピア！（工作）

釘や木材等を使って、「クギトピア」という空想の街にある建物や乗り物、住んでいる生きものをつくる活動

学年	3 年
場所	図工室、わかたけルーム

### 1 題材について

本題材「おいでよ、トントン クギトピア！」は釘を金づちで打つ活動を楽しみながら、釘から生まれたもの達であふれる街「クギトピア」についてイメージを広げ、つくりたいものを工夫して表したり、表現された形や色の面白さを味わったりすることをねらいとした造形活動である。

本題材は、学習指導要領第3学年及び第4学年の内容「A 表現」（1）イ「絵や立体、工作に表す活動を通して、感じたこと、想像したこと、見たことから、表したいことを見つけることや、表したいことや用途などを考え、形や色、材料などを生かしながら、どのように表すかについて考えること」、（2）イ「絵や立体、工作に表す活動を通して、材料や用具を適切に扱うとともに、全学年までの材料や用具についての経験を生かし、手や体全体を十分に働かせ、表したいことに合わせて表し方を工夫して表すこと」、「B 鑑賞」（1）ア〔共通事項〕（1）ア、イを受けて設定した。

本題材で取り扱う釘は木材等をつなげる役割が一般的であるが、打ち方を工夫することで色々な表し方ができる。釘という材料のおもしろさに触れながら発想を広げたり、つくりたいものに合わせて表現方法を選んだりすることで、つくり出す喜びを感じられる題材である。

ここでは、「クギトピア」という空想の街を学級でつくり上げていくことを提示する。テーマを設定することで、児童はそこにある建物や乗り物、住んでいる生き物等を楽しんで想像するだろう。「クギトピア」の場には、前題材「クミクミックス」でつくったシンボルタワーを中心に設置しておく。題材の連続性を持たせることで学習への意欲を喚起させたい。場所は隣の教室（わかたけルーム）に設け、製作中にいつでも作品を置いてみるができるようにする。実際に置いたり友達作品を見たりすることで、さらに発想を広げることができるだろう。また、児童がつくったものや要望に合わせて場を広げるようにしたい。

本学級では、初めて釘と金づちを使う児童が多い。そのため、用具の安全な取扱いについて導入で丁寧に指導し、作業中も確認ができるよう掲示物を用意しておく。また、釘でどんな表現ができるか試し打ちをさせ、できた表現を写真や言葉で残しておき、資料として掲示しておく。それによって児童はつくりたいものに合わせて表現を選んだり広げたりできるであろう。学習の最後には、出来上がった「クギトピア」を鑑賞し、お互いの作品のよさを伝え合うことで満足感と達成感を味わわせ、今後の造形活動への自信につなげたい。

### 2 題材の目標

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
金づちと釘の適切な扱い方や釘を使ってできた形や色のよさがわかり、手や体全体を十分に働かせ、表現したいことに合わせて表し方を工夫する。	釘や材料を組み合わせてできる形や色を考え、自分が表したいものを考える。 作品を鑑賞して釘や木材等の材料のよさを感じ取ったり、自分の作品に生かしたりする。	進んで釘を打ち、釘からできる形や色を味わいながら楽しんでつくる。

### 3 指導計画（6時間扱い）

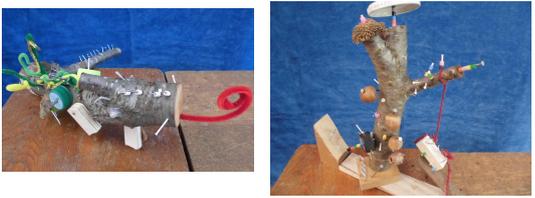
- 「クギトピア」の街をつくり上げるといった目的をつかみ、金づち、釘、きりの安全な使用方法をつかむ \_\_\_\_\_ 1
- 釘の打ち方、木材のつなげ方を試しながらつくりたいものを考えて表す \_\_\_\_\_ 1
- 「クギトピア」の街にある建物や乗り物、住んでいる生き物を表す \_\_\_\_\_（本時 3/3） 3
- 作品を並べて「クギトピア」の街をつくり、作品を見合う \_\_\_\_\_ 1

### 4 材料・用具 等

児童：自然木、加工木材、ペットボトルのキャップ、お菓子の缶などのふた、ビンのふた、ビーズ、毛糸、モール  
 教師：釘、金づち、きり、万力、くぎ抜き、木材、軍手

### 5 本時の指導

- 本時の目標と学習過程
  - ・ つくりたいもののイメージに合わせて、釘の打ち方や材料を工夫する。
  - ・ 「クギトピア」にあるものを思い浮かべ進んでつくったり、友達の作品のよいところを見つけようとしたりする。

学習活動と内容	教師の支援 ★評価
○本時のめあてを確認する。	○前時までには製作した作品から、本時ではより「クギトピア」のイメージに近付け、作品を完成させることを押さえる。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">             みんなでつくろう！「クギトピア」           </div>	
○つくりたいもののイメージに合うように作品をつくる。 ・○○君、長さを変えて打ったんだ、面白いから真似したいな。 ・クギトピアにおいてみたら、しっぽを垂らして揺らしてみたくなった。 ・クギトピアにあるタワーだから、とにかくたくさん釘を打つよ。	○隣の教室(わかたけルーム)へ行き、作品が「クギトピア」のイメージに合っているかどうか、確かめながらつくることを伝える。 ○接合の仕方などで戸惑っている児童には、材料や技術的なアドバイスをする。 ★つくりたいもののイメージに合わせて、釘の打ち方や材料を工夫している。(思考・判断・表現)
	○できた作品を鑑賞する。 ・タワーに釘をきれいに並べたら、階段みたいになってよかったよ。 ・色のついた釘をたくさん打ったら、カラフルになったよ。 ・○○さんの釘の打ち方がよかったから、私もやってみたよ。 ○自分の作品を「クギトピア」の場に置いてみることで達成感を味わったり、工夫したことに目を向けたりすることができるようにする。 ○自分の作品がどのようによかったかを発表し、達成感をもたせる。 ★友達の作品のよいところを見つけようとしている。 (主体的に学習に取り組む態度) ○次時の内容を知らせることで、活動への期待をもてるようにする。