



授業デザイン FIRST STEP Vol.1 —小学校図画工作科「導入」編—

1 「導入」で大切なことは？

大切なことは、児童が「やってみたい。」「おもしろそう。」と思うように活動への意欲を引き出すことです。また、児童が活動の見通しをもつことができるようにすることです。端的に提案することを心掛けて、「導入」を行いましょ。



導入で端的に提案するためには・・・

- ・10分程度で終わるように計画すること。
- ・伝えたいことや感じてほしいことを考慮し、言葉や提示物を吟味すること。
- ・説明ばかりでなく、児童の発言やつぶやきを生かしながら、めあての設定や活動の見通しにつなげること。

2 児童の「やってみたい！」を引き出すために

📄 [「題材デザイン FIRST STEP」](#)

題材に合わせて、(1)～(5)を選んだり組み合わせたりして、導入を行いましょ。



(1) わくわくするような題材名を！

題材名を聞いただけで、「どのような材料を使うのか。」「どのような活動を行うのか。」など、材料や活動についてイメージをもつことができるような題材名にするとよいでしょう。児童の活動への意欲を引き出すような言葉を選びましょ。

(例) 「のこぎりザクザク生まれる形」「ひらいたはこから」

(2) 想像力を刺激するような設定を！

架空の世界を設定したり、ストーリー性をもたせたりすることで、ただ説明するよりも、ぐっと興味を引くことができます。教師の創意工夫によって、児童の活動は大きく変わります。

(3) 材料や用具の提示に工夫を！

📄 [「授業実践のまとめ」](#)

手触りや匂い、音など感覚を刺激したり、写真や動画など ICT 機器を活用して提示したりするなどの工夫をしましょ。ただし、提示する量や種類、時間が多くあればよいわけではないので、吟味することが必要です。

(4) 材料や用具に触れる機会を！

特に新しく扱う材料や用具については、実際に体験する機会を設けましょ。触れたり、扱ったりすることが発想や構想のきっかけになり、活動に対する児童の不安を減らすことにもつながります。

(5) 参考作品の提示は熟考を！

📄 [「授業デザイン FIRST STEP Vol.2 『見通し』編」](#)

参考作品の提示は、「完成形を提示する」「未完成な状態を提示する」「部品や一部を提示する」「何も提示しない」が考えられます。題材や教師の意図によって、何を提示するかを考えましょ。

(1)～(5)で提示したものについては、授業中に児童が参照しやすいように残しておくことが大切です。導入時の児童の感じ方や受け止め方は、活動が進むにつれて変化していきます。児童が、導入で提示したものを活動中に参照することは、自分自身の変化に気付くきっかけとなり、成長を実感することにつながります。