

#授業づくりやってみた
#思考と発問について考えてみた
—私たちの学びと取り組み—

授業づくりパッケージ

～知的中学部の美術科の実践～

発問とは..

- ・子どもが教科の見方・考え方を働かせるために行うもの
- ・場の設定や教師の動きも広い意味での「発問」
- ・教科の視点に切り替わるきっかけとなる働きかけ
- ・言葉によるものだけでなく、感覚への働きかけも「発問」
- ・認識的に問うものだけでなく、気づきを促すためのもの

発問するときのポイント

- ・「その教科ならではの面白さが伝わっているか」
- 教科の本質やポイントを押さえたうえでのかかわり
- ・子どもの応答を予想して、いくつも「発問」を吟味
- ・シンプルに！
- ・他の刺激を減らしてどこに着目したらよいか明確になるように

思考とは..

- ・重度重複障害のある子どもにとっては、感情が動くことそのものが思考を働かせる第一歩
- ・心の中にあるものを音や素材や体で表現する、そこに思考が働いている
- ・新しい自分の発見や深い学びにつながるもの

子どもが思考するためのポイント

- ・発達段階をもとにした適切な目標の設定
- ・思わずやりたくなっちゃう状況を設定し、音を鳴らし、素材にかかわり、体を動かす楽しさに気づけるような支援
- ・教科の見方・考え方を働かせることができるような教師の意図的な発問とその評価
- ・子どもの思考の流れの予測と発問の吟味、評価とかかわりの改善



美術では考えるよりも感覚派なAさん
Don't think feel...



B先生「もう少し考えをもってつくったら、自分にしかつけない作品になりそうなのに」

題材 お面で変身！

〇〇の神/妖精に変身するお面をつくろうという課題
お面をつけると、どんなことができるようになるのか、お面の能力をキャラクターのように考えることで関心を高めた

考えを深めるためのキーワードを引き出し、造形的な視点を持たせた



戦いの神にしよう

お面をつけて誰と戦う？

敵と戦って**勝つ**！

戦いに勝つには？

...**強く**！

強いものって何かな

エンジンは強い！

戦いに勝ったら？

平和...**花**！



強いエンジン

強いイメージの緑

戦いに**勝つ**、強いお面になるように
いろんな材料で**エンジン**をつくった

Aさんがつくったお面の型

戦いに**勝つ**、強いお面にするには
どんな形にするといいかな



型づくりでは、イメージした形を表現できるように、プラ容器をたくさん準備した

お面をつけて
神になりきるAさん



知的中学部生徒作品