

新宿区立落合第四小学校 夢のゲーム機をつくろう！ 図画工作科 学習指導案

題材名	夢のゲーム機プロジェクト		全20時間
題材のねらい	自分たちの「ほしい！」という気持ちをもとに、チームでアイデアを出し合いながら夢のゲーム機をかたちにしていく活動を通して、協力して作り上げる楽しさを味わうとともに、表現を深める力を育てる。		
段階	・学習活動	・指導上の留意点など	
つかむ3時間	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム開発者の話を聞く。 ・さまざまなゲーム機にふれ、ゲーム機の機能やデザインについて興味をもつ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲストティーチャーの話の中から、ゲーム機の開発の工程や、チームで取り組む仕事について、楽しさと大変さが伝わるようにする。 ・さまざまなゲーム機を紹介する。(ゲストティーチャーより準備していただく。) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ・個人でどんなゲーム機を作りたいか考えて仕様書やデザイン画を書く。 ・チームでアイデアの共有をする。 ・チームで役割を決める。 	<ul style="list-style-type: none"> ・あらかじめ自分の表現の強みをアンケートで書かせて、チーム決めの参考とする。(絵、立体、言葉、それぞれの表現のどれが得意だったり好きだったりするかについてアンケートをとる。) ・チームで取り組むにあたって、大切なことはどんなことかをみんなで共有する。 	
つたう2時間	<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれのアイディや参考に見たゲーム機などをもとに、チームでどんなゲーム機を作りたいかを話し合い、役割に沿って活動する。 ・工作用紙で試作1号をつくる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームでのお互いの役割を尊重しながら協力するように声をかけて取り組ませる。 ・試作1号をつくるねらいは、ゲーム機の大きさやイメージを持つことで、部品の細かいところは、仕様書やデザイン図で説明できるようにする。 	
学びあい2時間	<ul style="list-style-type: none"> ・試作1号について、学級で発表会をする。 ・発表会での意見や感想をもとに、チームで試作1号の振り返りと、試作2号に向けて話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・発表の仕方は、クラスごとに意見を出し合い決める。 ・2チームごとの相互の発表や、クラス全体に向けた発表をする。 ・会社名、その由来、商品のコンセプトをしっかりと伝えることを大切にする。 ・発表に対するフィードバックを紙に書木、まとめて伝え合えるようにする。 	

つ く る 4 時 間	<ul style="list-style-type: none"> 発表をもとに、スタイロフォームやいろいろな材料で試作2号をつくる。 	<ul style="list-style-type: none"> チームでのお互いの役割を再確認し、助け合いながら活動できるよう声かけをする。 試作2号の製作では、細部まで表現できるようにする。 スタイロフォームは削り出しが容易で、作りたい形を再現しやすい。
学 び あ い 2 時 間	<ul style="list-style-type: none"> 試作2号について、学年合同で発表会をする。 発表会での意見や感想をもとに、チームで試作2号の振り返りと、試作3号に向けて話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> 発表を聞きながら、全員が全チームに対してフィードバックを書く。 商品のコンセプト、デザイン、機能、発表のわかりやすさについて記入できるようにする。
し あ げ る 5 時 間	<ul style="list-style-type: none"> ゲームショーに向けて、試作3号をつくる。 発表の練習をしたり、発表資料をまとめたりする。 できたゲーム機を他のプロジェクト参加校と見せ合い、アドバイスをしあう。 	<ul style="list-style-type: none"> 試作3号の製作は、2号を改良しながら作っていく。 はじめて聞く人にも伝わる発表になるようわかりやすくまとめられるように、資料の内容を一緒に確認する。 他校とのオンライン交流を交えて、発表の練習とする。
ま と め 2 時 間	<ul style="list-style-type: none"> ゲストティーチャーに向けて最終発表「〇年〇組ゲームショウ」を行う。 ワークシートを使って、学習をふりかえり、まとめを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ほかのチームの発表に対しても、感想を伝え合う。 ゲーム機作りを通して学んだことをまとめる。