

図工 × Minecraft

さいたま市立大谷場東小学校

第1学年 新井弓翔



概要

図工の造形あそび(主に「ねんどとなかよし」)で友達と作った作品をMinecraft内で共同編集し表現する。

この活動の中には、生活科的な要素(今回はテーマが「お家」だったので、自分達の身近なお家や学校の建物について(今まで調べてきて)知ってることを活かす)や、探求的な学習の基礎となると考える活動として共に粘土を使ってイメージを共有していく中で試行錯誤や話し合いを繰り返しての作品制作を取り入れた。

学習の概要と流れ

- ・テーマ「ねんどでつくったせかいに入ってたのしもう！」

①テーマ「お家」について話し合い、OneNoteや紙にまとめる。(話し合い内容「どんなお家で友達と過ごしてみたいか」

「お家の構造(壁がある、窓がある等)」

②まとめたことを元に制作するものを班で1つ粘土や絵で作ったり書いたりしてイメージを共有したり役割分担をする。

③立てた計画を元にMinecraft内で各班ごとに制作し、表現する。

④作成したことをまとめ、プレゼンし、みんなで鑑賞する。

1 時間目

- ① かみとクラスノートブックで
けいかく
- ② モデルをねん土で
つくってみる。
（一つのイメージを！）
- ③ つくろう！ ←
- ④ みんながつくったものに入っ
たいけんしよう！

MAX かざり（まど）
レベル 4 やね あくまき
ライト
レベル 3 ドア
レベル 2 かべ
レベル 1 はしら

ともだちと、おうちをたてよう！

Friday, March 3, 2023 11:51 AM

どんなおうちをたてたい？ きれい

おうちをたてるためにひつようなベット



計画は、「家に必要な物」「色や形」「役割」を考え、リーダーのClassNoteBookに計画書としてまとめた。

やねは？ さんがく
いろは？ みどり
ドアは
どれくらいのたかさ？ 1

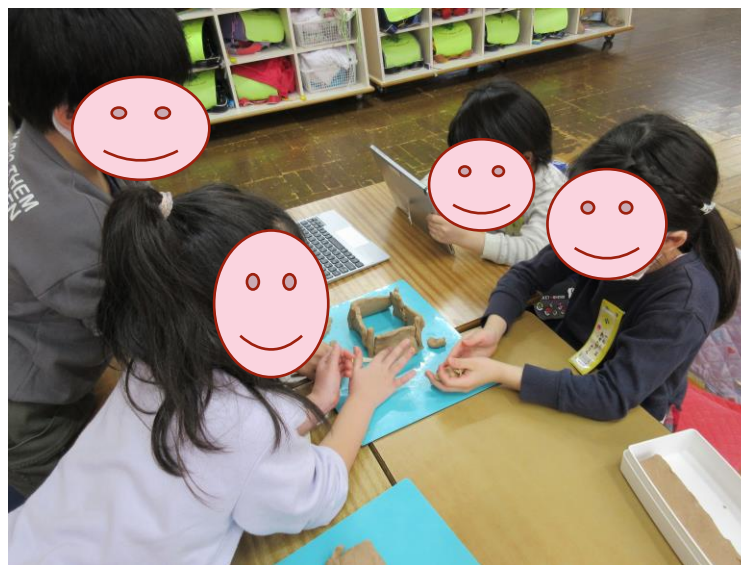
はしらは？ 5こ
まどは？ あか

やくわり？ かべあ さん、か たさん、はしら、か まさん、し さん、りょう

2・3時間目

- ダウンロードし、操作に慣れる(道具の持ち方・使い方、進み方)
- 粘土や絵でイメージを共有する

粘土や絵など、子ども達が表現し、コミュニケーションを取りやすい方法を選んで伝え合わせた。



※粘土は手がべとべとになるので、手拭きがあるといいです！

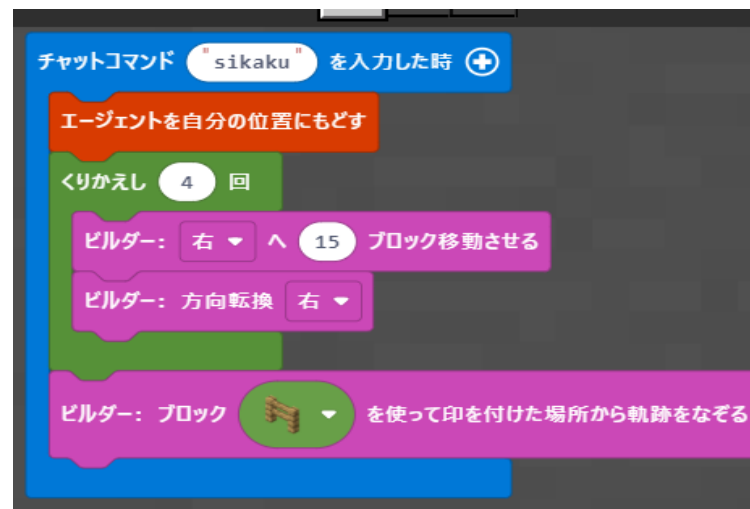
事前準備

- 事前に活動場所と活動する班の名前を設置し、割り振っておいた

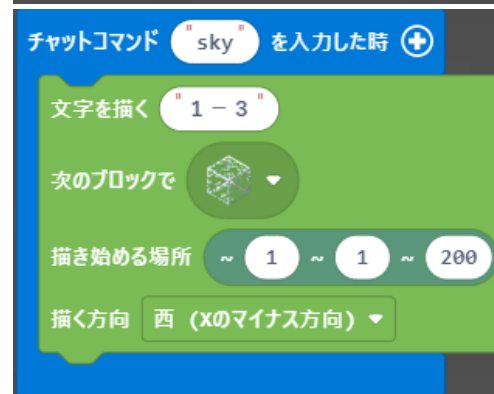


※今回は、班番号は直接地面を掘ってしまいました。
早く企画書ができたチームからワールドに参加しています。

囲いを作る
プログラム



空にクラス
や班の名前
を書く
プログラム



4時間目

- MinecraftEducationの中で、計画書・作品を元に制作する。
(テーマやみんなが過ごしてみたいところのイメージをもちながら、工夫して表していく。)



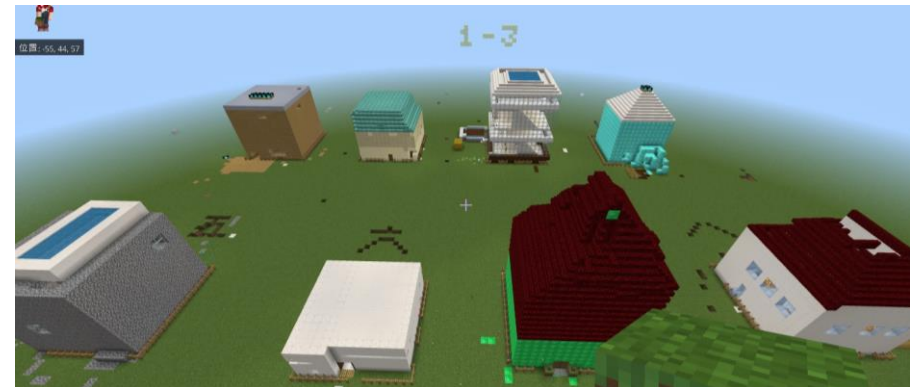
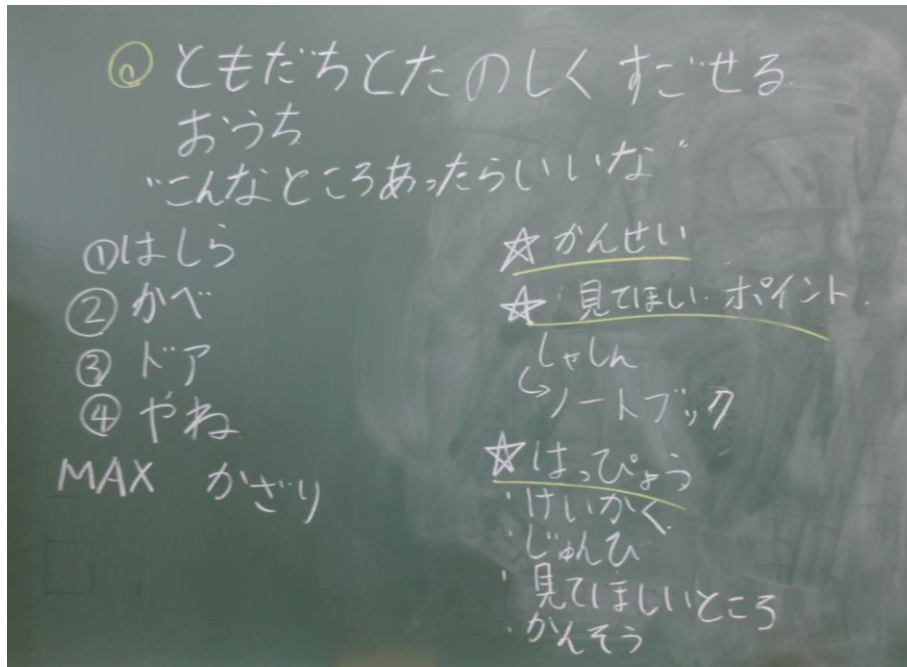
毎回、作成した作品を写真やスクリーンショットを撮って、計画書(リーダーのclassNoteBook)に貼りためていく。



5・6時間目

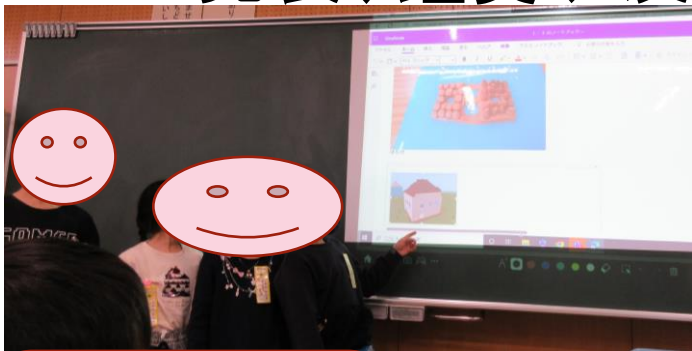
- 完成を目指し、作成していく(テーマを意識させながら)
- 活動内容をまとめる

まとめは、「計画」「過程」「見て欲しいところ」を計画書として使ったClassNoteBook上でまとめさせ、発表につなげた。

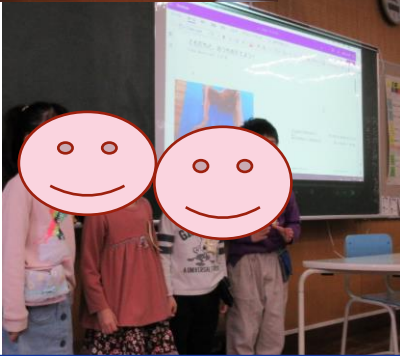


7時間目

・発表、鑑賞（「友達のお家に遊びに行こう！」）



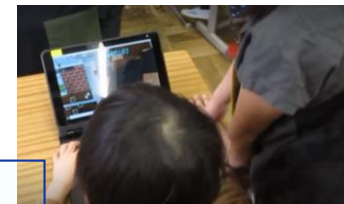
「おお！それもいいね！」
「きれい！それを使ったんだ！」
「早く入って見てみたい！」
「早く見に来てもらいたい！」
「屋根を付けたけど高さがあった方がいと思って壁を高くしました」「粘土だけでなく、紙にも書いて計画を立ててみました。」



ClassNoteBookでまとめたことを元に発表。子供達は、各班の魅力や頑張りを知り、その後の鑑賞に期待を膨らませていた。



発表を元に各班の作品に実際に入り、楽しんでいた。分からない時は進んで教え合ったり、招待し合ったりしていた。また、友達のを壊さないように大切に鑑賞する姿も見られた。



みんなで記念撮影！

実践してみて

○子供達がイメージについて具体的に「粘土」や「絵」自由に合った表現方法を選んで話し合っていた。（「四角い家にしたいから、縦に○個横に○こ置いて、反対側も同じにした方がいいよ」「ベットは4個あった方がいいよ」「2階建てにしたいから、こら辺に階段がないと」「絵でも描いたけど、粘土で高さや数を確認」等）

○図工だけでなく算数や生活（自分たちの生活環境を振り返る）等の考えも活用していた。

○活動していく中で、自然と役割分担や話し合い、教え合いをしていた。（「●●を付けたいんだけどいい？」「私は●●を作るから、●●さんは、●●を作って。」等）

○活躍できる子供の幅が広がった。（リーダー気質だけでなく、工作や機械操作、発想等多岐にわたる発揮する場面があった）⇒新たな一面や長所に気づき、個性の認め合っていた。

○バーチャルや仮想空間での過ごし方、コミュニケーションの学習（仮想空間であっても不快なこと、嬉しいことは現実世界と同様にあることを知る等）

○素材の性質を考えていた。（壁を土にすると水が浸透してしまう。ガラスなら大丈夫等）

○順序立てた思考・論理的思考・プログラミング的思考を活用し、制作していた。（壁があって、床があり、その上にベットを置きたいから、作成する順番を考える等）

次回にむけて・感じたこと

- ・Minecraft上での活動時間が長すぎる、役割や方法が分からない、目的意識が薄れると活動の方向がずれることが分かった。
- ・学級経営・子ども同士の関係性も重要になっていた。
- ・事前に自由に触らせ、Minecraft上での持ち物やできることを知ると制作物へのイメージももちやすくなる。
- ・この他にも「算数で数や加減の計算を具体物を用いて考える、場面を想定する」「学校を探検し、魅力を紹介する」(他学年)「理科の実験」「環境や社会問題を調べたことを元に理想の町づくり」等活用方法をさらに広げていきたい。

子どもからの感想

- お友だちのお家を楽しく見ることができた。
- 班によって違って、同じじゃないからこそ面白いなと感じた。いろいろな家を見られてよかった。
- 自分のお家には無いものを友達に飾っていてすごかった。
- 皆の班にはそれぞれ違う考えがあって、違うものが置いてあって楽しかった。
- 友達と力を合わせて作れてよかった。
- 友達が教えてくれたし、自分も一緒に作ることができた。
- 友達が作ったものを見て、喜んでくれた。

その後、お楽しみ会にて・・・

- 子ども達主体で、お楽しみ会で「思い出になる1-3の学校を作りたい！」との企画が！



役割分担をしたり、
考えを積極的に伝え、
話し合いながら作成をして
いた。



各自で「学校」というテーマに合わせて、
プールや花壇、黒板、机、本だな等協力して作り
上げていた。



みんなで記念撮影！