

思いをはぐくみ，表現力を高める授業づくり

小 5 年 図画工作科 「顔・かお・カオ」の実践を通して

豊田市立大林小学校 教諭 橋本 真紀子

目 次

| | |
|--|-------------|
| はじめに | ・・・・・・・・ 1 |
| 1 子供のかかわり合う授業をつくる | ・・・・・・・・ 2 |
| (1) 子供たちの姿から | |
| (2) 目指したい子供たちの姿とは | |
| ア 身に付けさせたい四つの力 | |
| イ 四つの力を付けるために - 授業改善の視点 - | ・・・・・・・・ 3 |
| (3) 題材と配列の工夫 | |
| ア 平成 17 年度年間計画 | |
| イ 平成 18 年度・平成 19 年度年間計画の改善点 | ・・・・・・・・ 4 |
| 2 実践 - INPUT と意見交換を取り入れた授業 - | ・・・・・・・・ 6 |
| (1) 『顔・かお・カオ』 | |
| ア 題材との出会わせ方 - 授業改善 INPUT の場の設定 - | |
| イ 題材の目標と手だて | ・・・・・・・・ 7 |
| ウ 思いをはぐくみ，表現力を高めるための支援 - 授業改善 ショートステップの設定 - | ・・・・・・・・ 8 |
| エ 人のかかわり - 授業改善 かかわる場の設定 - | |
| オ ものかかわり - 授業改善 素材の改善 - | ・・・・・・・・ 9 |
| (2) 『アート？アート！』 | |
| ア 題材との出会わせ方 - 授業改善 INPUT と模倣 - | ・・・・・・・・ 10 |
| イ 題材の目標と手だて | |
| ウ 思いをはぐくみ，表現力を高めるための支援 - 授業改善 制作途中でのかかわり合う場の設定 - | ・・・・・・・・ 11 |
| (3) 『風神・雷神 現る！』 | |
| ア 題材との出会わせ方 - 授業改善 参考作品・資料での個別の INPUT - | ・・・・・・・・ 12 |
| イ 題材の目標と手だて | ・・・・・・・・ 13 |
| ウ 思いをはぐくみ表現力を高めるための支援 - 授業改善 かかわり合うための座席の配慮と かかわり合いを見取る方法の工夫 - | |
| 3 成果と課題 | ・・・・・・・・ 14 |
| (1) 成果 | |
| ア 子供の姿から | |
| イ 教師として | ・・・・・・・・ 15 |
| (2) 課題 | ・・・・・・・・ 16 |
| おわりに | ・・・・・・・・ 17 |
| < 資料 > 第 5 学年 図画工作科学習指導案 | ・・・・・・・・ 18 |

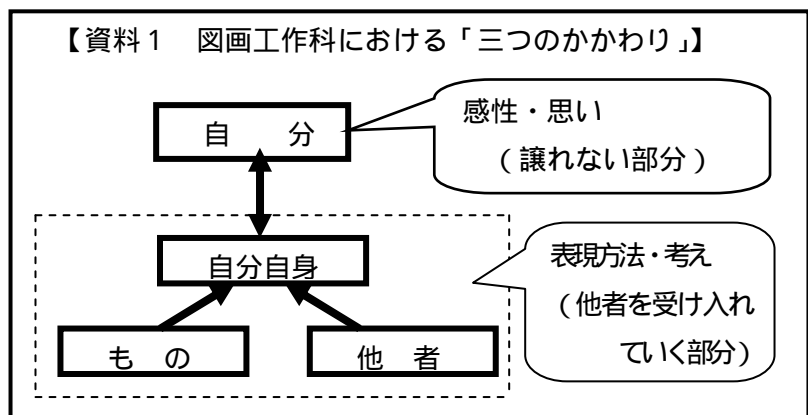
思いをはぐくみ、表現力を高める授業づくり

— 小 5 年図画工作科 「顔・かお・カオ」の実践を通して —

豊田市立大林小学校 教諭 橋本 真紀子

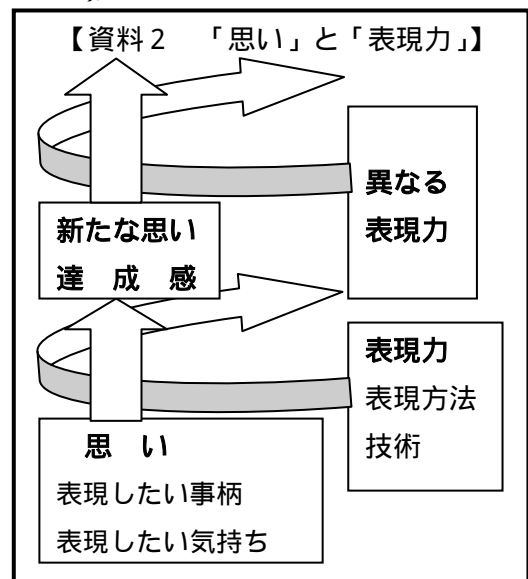
はじめに

絵を描くこと、工作をすること、造形遊びをすること。図画工作（以下は図工と表記）は「もの」とかかわって、「もの」をつくりあげる教科である。しかし、実際の制作では、友達の作品から刺激を受けたり、友達や教師と意見を交わしたりすることも作品づくりのヒントになっている。また「もの」とのかかわりを通して自分自身を見つめ直すこともできる。このように図工の授業は、子供たちが「もの・他者（友達）・自分自身」とかかわりながら進められている。自分の好きな形や色で思いのままに表現するだけなら、他者とかかわる必要はない。しかし、つくりだす喜びを味わうだけでなく造形的な創造活動の基礎的な能力を育てたり、豊かな情操を養ったりするためには、自分以外の表現方法やそのよさに触れる必要がある。学校教育の中で図工が存在する意義は、ここにある。自分の目や耳を通して他者の作品を見たり、他者の思いを聞いたりすることで、もう一度自分の思いや作品を振り返ることができる。つまり、自分の中の感性や思い(譲れない部分)と表現方法や考え(他者を受け入れて変わっていく部分)を確かめることができるのである。図工の授業では、教師がこの二つの部分を意識した上で、「もの・他者・自分



自身」とかかわらせていく工夫をすることが大切である（資料1）。

図工における「思い」とは、「子供が表現したいと思う事柄や気持ち」である。「思い」と「表現力」が互いに影響し合うことで、よりよい表現が生まれるのである。たとえ表現方法や技術を教えて表現力だけを高めてもよい作品はできない。思いをはぐくむことによって「描きたい・つくりたい」という気持ちが高まり、そこに表現するために必要な技術や方法が加わって、思いを形にすることができたとき、子供たちは達成感を味わうのである。また、そこで得た達成感や満足感は、子供たちの思いを更にはぐくんでいく。このように「思いをはぐくむこと」を重視しつつ、両者が互いに影響し合うように授業を進めることが大切である（資料2）。



1 子供のかかわり合う授業をつくる

(1) 子供たちの姿から

「自分で菜の花を採って、自分のつくった色で自分の絵を描きました。一人一人違って、すごくオリジナルっぽく見えた。たくさんあった花の中でも一輪だけの自分の花を探し出せれた」平成 17 年度に 5 年生の児童 A が 4 月の最初の図工で、菜の花を描いたときの日記である。

高学年で図工の授業を行うと「これでいい?」と教師に確認をとりながら作業を進める子供や周りをきょろきょろと見回し、なかなか制作に取り掛かれない子供に出会う。低学年では授業だけでは時間が足らずに、休み時間等に絵を描いたり粘土遊びをしたりする子供も少なくない。しかし、学年が進むにつれて、子供たちの中に描きたい・つくりたいという思いよりも、うまく描かねばならない・周りから見て褒められるような作品がよい作品だという感覚が勝っていくように感じる。

本実践を通して 表現にはいろいろな表現方法があり、これが正しいという色や形などないことや、人それぞれ感じ方や表現の方法に違いがあることを、そして何よりも自分の強い思いが大切であることを子供たちに伝えたいと考えた。

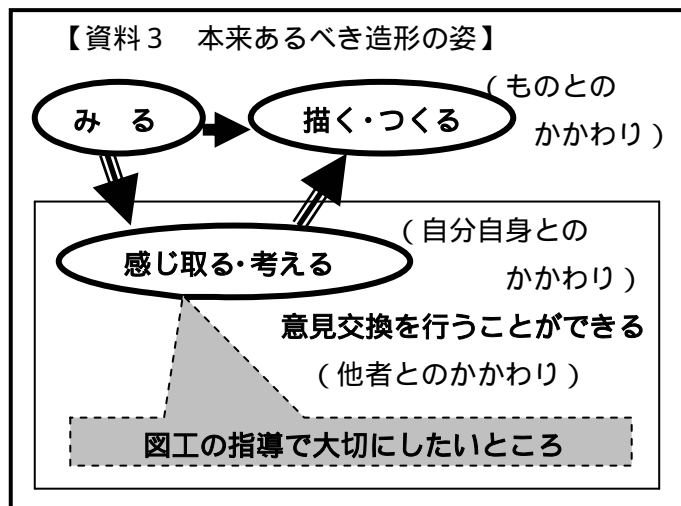
(2) 目指したい子供たちの姿とは

ア 身に付けさせたい四つの力

図工の授業を通して、子供たちに自らつくりだす喜びを感じさせたい。周りからどう評価されるのではなく、自分らしい造形的な試みを楽しみ、それぞれの思いや作品について、仲間と互いに認め合える雰囲気をつくりたい。そのためには、次のような力が必要であると考えた。

| | |
|--------------------|------------|
| 新しい発想を生み出す力 | (発想力) |
| 表したいものを表現する力 | (表現する力) |
| 材料の特徴をとらえ表し方を工夫する力 | (表現を工夫する力) |
| 作品からよさや美しさを感じ取る力 | (感じ取る力) |

図工では、子供たちが心を開き、楽しんでものをつくるのが大切である。しかし、描きたいものやつくりたいものがいつもはっきりしているわけではない。うまくつくりたいという思いはあっても表現できずに困っている場合もある。子供のもっている思いを引き出し、更にその思いが高められるようにするためには、前述の四つの力の育成を欠くことができないと考える。の表現する力を育てるためには、様々な表現方法を教師から示すことも重要であると考えた。それらの表現方法を用いることで満足のいく作品をつくることできれば、更に新しい発想が生まれたり(発想力)、表し方を工夫したり(表現を工夫する力)するであろう。この発想力や表し方を工夫する力は、他者とかがわることで更に伸ばすことができる。うまく表現できないときに、友達の作品や言葉からヒントを得たり、はっきりとイメージできなかったことを実感としてとらえたりできる。このように図工の指導では、資料3のように「見たもの」を「かたちに表す(描く・つくる)」間に「感じ取る・考える」というステップを入れることが大切である。一人一人が感じ取ったり



考えたりしたものを意見交換することで、いろいろな感じ方やものの見方に気付くことができる。その中から自分の感性に合うものを選び具現化していく主体的な学びが本来の造形の姿である。また、ものづくりを通して満足感や達成感を味わい、友達と意見交換する中で自己肯定感を感じることで、図工の目標の一つである豊かな情操を養うことに結び付くと考える。

イ 四つの力を付けるために 授業改善の視点

子供たちは、幼い頃から何となくものをつくりたり絵を描いたりしているが、様々な表現方法や技術を学んだ経験は少ない。経験のないところから新たな発想や豊かな表現は生まれにくい。子供たちの思いをはぐくみ自由に表現させるためには、まず子供たちに対し、たくさんの「INPUT」をすべきだと考えた。

INPUT 子供たちにイメージをもつきっかけを与えたり、いろいろな表現方法に触れさせたりすること。制作の前に美術作品を鑑賞する題材や、表現方法や技術をトレーニングする題材を設けることを指す。

なお、鑑賞したり技術を学んだりして個々に「INPUT」するだけでなく、互いに感じたことを話し合うことも「INPUT」の大切な要素であると考え、制作過程で意見交換の場を設けた授業を行うことにした。

意見交換 制作の途中で互いの作品について、アドバイスし合ったり話し合ったりすること。互いに自由に制作の様子を見合ったり、幾つかの作品を取り上げて話し合いを行ったりすることを指す。

制作前に「INPUT」を行い、制作過程で「意見交換」の場を設けることにより、子供たちの制作意欲を高め、作品の質も高めることができると思った。目指す四つの力を付けるために、年間計画に「INPUT」の題材を組み込むこと、各題材の学習の流れに「意見交換」の場を設けることの2点を意識した。

(3) 題材と配列の工夫

ア 平成17年度年間計画

子供たちの姿と授業改善の視点を基に資料4の年間計画を作成した。

まず『自分の色で ~菜の花~』の題材を設定した。平成17年度に児童Aが日記で、一人一人作品が違うことを新鮮に感じていることから、こうした題材を年度当初

【資料4 第5学年 年間計画】

| 月 | 題 材 | 配時 | |
|----|--------------------|---------------------------------|---|
| 4 | 自分の色で 絵 | 世界に1本だけの菜の花 | 2 |
| | 自分の感じたことを大切に 鑑賞・絵 | よく見てみると【INPUT】 | 1 |
| 5 | 自分の色で 造形遊び・絵 | さかさま まさか | 2 |
| | | 色遊び【INPUT】 | 1 |
| 6 | | 今のぼく・わたし | 2 |
| | 動くよ動く 絵が動く 工作 | アニメーションボックス、くるくるマンガ、べらべらマンガ(選択) | 5 |
| 7 | 曲げてねじって 鑑賞・立体 | 顔・かお・カオ【INPUT】 | 1 |
| | | 粘土の顔 | 4 |
| 9 | アート?アート! 鑑賞・工作 | ええっ?絵!?【INPUT】 | 1 |
| | | 糸のこドライブ (関連 とよた子ども造形フェスティバル) | 8 |
| 10 | こんなとき感じる ことと思うこと 絵 | 楽しかった キャンプ (関連 野外学習) | 2 |
| | 心広がる場面 絵 | 大好きな本のあの場面… (関連 国語) | 4 |
| 11 | 光とかげ 造形遊び | 光を当てると… | 4 |

に実践する必要性を改めて感じた。

そこで4・5月に『自分の色で～菜の花～』『自分の感じたことを大切に～さかさま まさか～』『自分の色で～今のぼく・わたし～』の三つの題材を設定し、一人一人違うことが当たり前だということを繰り返し体験できるようにした。前述の児童Aの日記を学級通信に載せ「みんな顔が違うように、考えることも描く絵も違う。みんな違うからすてきなんだよね」と子供たちに投げ掛けた。その後鑑賞題材『自分の感じたことを大切に』で、教科書の《シマウマだけドウサギ》について意見交換を行った。緑と白だけドシマウマに見える、シマウマのシマがウサギになっている、しっぽや

足先の細かいところもウサギだ、色が青から緑へと順に変わっていくなど、同じ絵を見ているのに一人一人気付くことは異なっており、全員が発言することができた。一つの作品に対してたくさんの方ができることを実感した子供たちは、鑑賞を基につくった『さかさま まさか』の作品を見合った後にこんな日記を書いた。「みんな工夫したやり方があって、個性や工夫にあふれていました。みんなのをまねしたい。みんなすごーい！」(児童B)子供たちの中に、少しずつ人と違うことを楽しむ雰囲気生まれてきた。次の題材『今のぼく・わたし』では「今まで描いた顔の中で自分ではうまくいったと思う」(児童C)「最初うまくいなくて、裏に描いたら自分じゃないようになってしまった。また表にして裏にして表にして、やっといい絵が描けた。満足できる絵になった。ヤッホー！」(児童D)「にじんだら失敗って思ったけど、にじんだのもいい感じになった」(児童E)と、自分がどう作品に取り組んだかが、子供たちの中で大きなウエイトを占めるようになってきた。人と比べ「あの子は自分よりもうまいな」「うまくいかなかった」という自分を否定していく表現活動ではなく、題材の配列を工夫することによって、「こんなことができた」「よし、ここはうまくいった」という満足感や達成感のある表現活動の基礎ができたと感じた。そこで、更にいろいろな表現方法に触れ、見方や感じ方の幅を広げたいと考え、次に『顔・かお・カオ』の実践を計画した。

イ 平成18年度・平成19年度年間計画の改善点

(ア) 『作品で自己紹介をしよう』(資料4)

平成18年度の異動に伴い、教科担任制で図工を9クラス担当することになった。子供の実態は前任校と大きな差はなく、絵を描くことやものをつくることは楽しみではあるが、どう表現してよいか分からなかったり、イメージをもつのに時間がかかったりする子供が多い。自己紹介で図工について話をさせたところ「絵を描くのが苦手」「人を描くのが特に苦手」「絵の具になるとぐちゃぐちゃになっ

| | | | |
|---------|----------------|----------------------|---|
| 12 1 | ほって刷って 鑑賞・絵 | 日本のアート 風神・雷神【INPUT】 | 1 |
| | | 1版多色刷りに挑戦! | 8 |
| 2 | 広がれアート 造形遊び | 6年生を送ろう (関連 総合学習) | 2 |
| | | 1年を振り返ろう 鑑賞 | 2 |
| 3 | | 作品集づくり | 2 |

H17年度は、この年間計画で行った。

H18・19年度は、『世界に1本だけの菜の花』と『色遊び』を削除し、代わりに4月に『作品で自己紹介をしよう』を行った。

H19年度は、『動くよ動く 絵が動く』の代わりに『対決! 3目並べゲーム』を行った。

H19年度は、『心広がる場面』の読書感想画を描く前に『魂の風景』としてシャガールの作品を鑑賞する【INPUT】の題材を行った。

H18・19年度は、『1版多色刷りに挑戦!』の代わりに『風神・雷神 現る!』を行った。

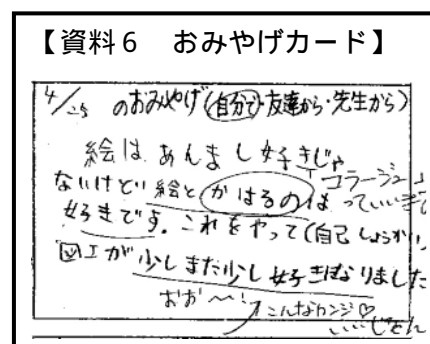
ちやう」と言う子供が多く、工作や彫刻刀で彫ることの方が得意と言う子供が多かった。決められた材料を組み立てたりあらかじめ描いた線を彫ったりすることに安心感を抱いている子供が多い。その原因はやはり人と比べたり、うまく描かねばならないと思いついていたりすることであった。自分の思いを自由に表現することだけでなく、自分で発想することに抵抗を感じている子供も各クラスに数名ずついる。中には1時間全く何もできないでいる子供もおり驚かされた。そこで絵画題材の『世界に一つだけの菜の花』や『色遊び』を実践する前に、『作品で自己紹介をしよう』(資料5)を実践することにした。

この題材では絵や工作以外の表現の仕方もあること、自分のつくったもので見の人に自分らしさを伝えることができる喜びを味わわせることをねらいとしている。それぞれ好きなものを1点に絞り、それをテーマとする。八つ切り画用紙にテーマについて6ヶ所のスペースをうめること、テーマと名前、日付を明記することのみを条件とし、他は表現方法も用いる道具も自分で考えることとした。自由に取り組める部分



が多いため、作品のイメージが浮かばない子供もいると考え、作品例として教師の自己紹介を3種類提示することで本題材のINPUTとした。「自分の好きなものを並べることで作品ができる」という意外性と楽しさから、意欲的に制作に取り組むことができた。絵を描くだけでなく、新聞や本を切り取ってはる、石や葉、お菓子のラベル、ドックフードや毛などの実物をはる、写真やコンピュータで処理したものはるなど、様々な表現方法が見られた。目新しい題材にも抵抗を感じないで柔軟に取り組むことができた。作品を互いに見合うときも、友達の色や形についてのよさや工夫をたくさん見付けることができた。また、作品について友達からよさを見付けてもらうことで、自分の思い

は作品を通して見る人に伝わるということが実感できた。自己紹介のときに「図工は大大嫌いです」といっていた子供が《おみやげカード》(資料6)に「面白い」「図工がちょっと好きになった」と書いていた。《おみやげカード》とは、授業で分かったことや考えたこと、困っていることなどを書く授業感想のカードである。子供たちが毎時間何か一つでもおみやげを持って帰れるような授業でありたいと考え、授業の最後に書くようにしている。おみやげカードの子供たちの言葉から作品に対する思いや、できた喜び、行き詰まっている点などが見えてくる。子供たちの言葉に朱書きを入れ、それを



子供たちが読むところから次の時間が始まる。『作品で自己紹介をしよう』の授業でのおみやげカードに「面白い」「できた」「楽しい」「好き」という言葉が多く見られた。子供たちは、自分のつくりたいものをつくる楽しさや、思いを表現できたという喜びを味わうことができた。うまくつくることが目的ではなく、自分が楽しんでつくることを体験できたのである。

(1) 『風神・雷神 現る!』(資料4)

平成17年度の『日本のアート 風神・雷神』では教科書の俵屋宗達の《風神雷神図屏風》を取り上げたが、学年で作品集の表紙となる作品を版画でつくることになり、版画のINPUTとしてではなく鑑賞をするだけにとどまってしまった。平成18年度は、《風神雷神図屏風》の顔だけを拡大コピーしたものを鑑賞することでINPUTを行い、それを基に自分で風神と雷神を想像し木版画で表現した。

多くの作家が風神・雷神を表現している例も示し、自分の考える風神か雷神どちらか一つを表現させた。『一版多色刷りに挑戦!』ではなく1色刷りで行ったが、INPUTの風神・雷神が制作の過程で自分なりのイメージを作り出すことに役立っていた。平成19年度もこの題材を行う予定である(この題材については、12・13ページに詳しく記述する)。

(ウ) 『対決! 3目並べゲーム』(資料4)

平成17年度、18年度と『動くよ動く 絵が動く』の題材で、『アニメーションボックス』『くるくるマンガ』『ぺらぺらマンガ』の中から一つを選択して制作を行った。工作の技術の差を考慮して細かい作業が得意な子供には『アニメーションボックス』、工作があまり得意でない子供には『くるくるマンガ』や『ぺらぺらマンガ』といった形で取り組ませるようにしていた。しかし、絵が動くためにはつくることだけでなくストーリー性を考えることも必要となり、工作以外のところで行き詰まる子供も見られた。そのため、平成19年度からは作った後にゲームをして楽しめる『対決! 3目並べゲーム』に差し替えた。この題材では、自分のテーマに沿ってボードとコマを作ることが条件となっている。また、遊ぶという目的を満たすためには、壊れないように、だれが見ても分かるようにつくらねばならない。遊びたくなるような楽しさや美しさ、かわいらしさなどを追求しながら、発想力・表現力・技術力を育てることができる題材である。

(I) 『魂の風景』(資料4)

毎年読書感想画を行うが、挿絵や物語の説明になってしまいがちである。平成17年度から行ってきたINPUTを、この題材にも取り入れることはできないかと考えて平成19年度の年間指導計画に位置付けた。シャガールの《彼女のまわりで》を鑑賞した後「わたしの魂のなかの国。これだけがわたしのものだ」というシャガールの言葉について考える。また《ノアの箱舟》を鑑賞することで、この作品が聖書を読んだシャガールの魂の風景でもあることに気付かせたい。子供たちが説明的な絵ではなく、物語を自分の心で感じた形や色で表現できるようにさせたい。この題材には10月から取り組んでいる。

2 実践 - INPUTと意見交換を取り入れた授業 -

(1) 『顔・かお・カオ』

ア 題材との出会わせ方 授業改善 INPUTの場の設定

今まで、制作後に互いの作品を見合うという鑑賞を行うことが多かった。しかし、4月題材『自分の感じたことを大切に』では、制作の前に教科書の《シマウマだけどうサギ》の鑑賞を行ってから、『さかさま まさか』で表現活動を行った。その結果、子供たちの制作意欲が高まり、作品も豊かな発想の質の高いものが多かった。これまで作品をつくりあげるという「OUTPUT」の段階を中心に目を向けてきたが、表現活動の前に子供たちの発想を豊かにするための「INPUT」の場を設定

することによって、表現がよりよくなることが分かった。そこで、子供たちの思いがつながっていくことをねらいとし、資料7にあるように、指導過程を【美術作品の鑑賞等(INPUT) 作品制作

| 【資料7 学習の流れ(5時間)】 | | |
|------------------|---|---------------------------|
| 次 | 時 | 主な学習内容 |
| 1 | 1 | 顔をモチーフにした作品を鑑賞する。【INPUT】 |
| 2 | 2 | <u>紙で試作を行う。</u> 【意見交換】 |
| | 3 | |
| | 4 | 粘土を曲げたりねじったりして顔をつくる。 |
| | 5 | 互いの作品を鑑賞する。 |

紙での試作はH17年度の反省に基づきH18・19年度に行った。土粘土のため、鑑賞は焼成後に行う。

【OUTPUT】 互いの作品の鑑賞】とした。

『曲げてねじって～粘土の顔～』では、いきなり粘土に触れるのではなく、まず『顔・かお・カオ』の鑑賞の授業を行ってから、粘土作品の制作を行った。5月に『今のぼく・わたし』の題材に取り組み、自分の顔をよく見て、形と位置に着目して鉛筆で自画像を描いた。今までなんとなく見ていた自分の顔をじっくり見つめることで、目の横をたどっていくと耳の付け根になることや、顔は左右対称ではないこと、首は思っているよりも太く顔とほぼ同じ太さでつながっていることなど、多くのことに改めて気付くことができた。しかし、見たままを表現するにとどまらず、自分なりの思いを自由に表現することを学ばせたい。そのために、よく見て表す方法とは別に「自分の感じたものをより強く表現するために本来の形を変形したり強調したりする」方法（デフォルメ）もあることに気付かせたいと考えた。

そこで『顔・かお・カオ』（資料8・9・10）では、同じように顔をモチーフにしたパブロ・ピカソの《顔》（最後の自画像）と《泣く女》、パブロ・ガルガーリョの《キキ・ド・モンパルナスのマスク》の

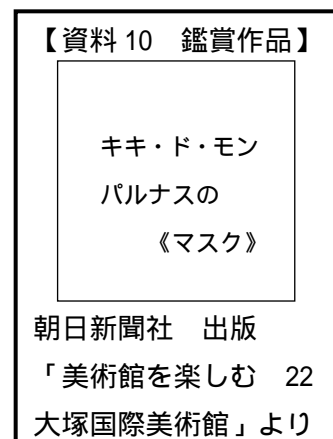
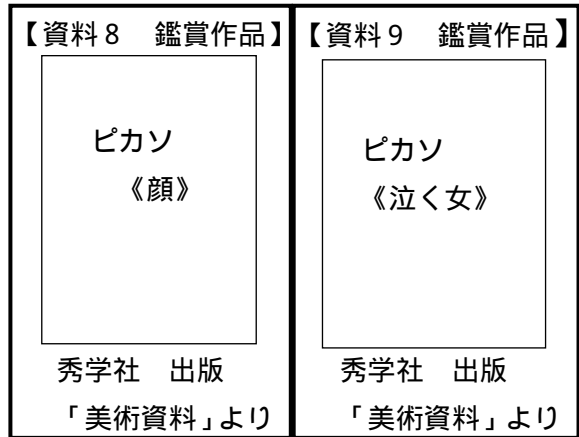
3点の美術作品を鑑賞した。パブロ・ピカソの《顔》では、青い顔の色、大きな目や耳が描かれていないなどの顔のバランスが崩れていることに着目させたい。《泣く女》では、まるで仮面を付けたような不思議な構成と色彩の顔にピカソの怒りや悲しみが表れていることに気付かせたい。同じ作者なのに全く違う表現をしていることや、形や色を変えたり強調したりすることで作者の思いを表そうとしていることをINPUTする。また、《キキ・ド・モンパルナスのマスク》では、ピカソの2作品と同様にデフォルメされていることに加え、絵画ではない凹凸を利用した半立体の表現の面白さや、曲げたりひねったりすることで生まれる空間の面白さにも気付かせたい。最後に半立体の作品を鑑賞するのは、次時の板状の粘土を使った『粘土の顔』へと意識をつなげる意図がある。

これらの鑑賞による仲間からのINPUTの活動を行うことによって、今までもっていた「顔」の概念やイメージを揺さぶることができ、顔は必ずしも丸くなくてよいととらえる子供が多ければ、INPUTの効果はあったと考えられる。また、粘土はちぎったりくっつけたりするものというイメージが強い。しかし、本題材では、目や鼻のパーツをつくってくっつけるという今までの方法を用いてつくるのではなく、曲げたりひねったりしてつくるという新たな条件の下で、表現方法を工夫させたい。本題材の素材が紙粘土や油粘土ではなく、あえて土粘土とした理由は、土粘土の手触りのよさや土をひねったりつまんだりすることで形をつくっていく楽しさを味わわせたいからである。今回の制作において、鑑賞で得た表現方法（デフォルメ）を思い出して作品に生かすことができれば、INPUTによる効果があったと考えることができる。

イ 題材の目標と手だて

（ア）題材の目標

- ・顔をモチーフにした作品を鑑賞し、様々な表現方法に触れ、そのよさや面白さを味わう。
- ・紙を切ったり丸めたり折ったりして、構想を膨らませる。【H17年度の反省を基に改善した点】



- ・曲げたりねじったりしてできる形や空間の変化を楽しみながらつくる。
- ・粘土を曲げたりねじったりして顔を表現する方法を工夫する。
- ・友達制作を見ながら自分の作品に生かす。

— (イ) 手だて —

・1時間目の鑑賞では、机を取り除き、できるだけ作品に近づいて作品や仲間の考えにかかわり合えるように配慮した。3点の美術作品をボードにはり付け、子供たちに提示する。

【H17年度の反省を基に改善した点】

・2時間目以降の試作や粘土の制作は個々に取り組ませるが、活動しながら互いに作品を見合えるように4人がけの作業台で行う。また、制作に行き詰まった時には、自由に席を立てて友達の試作品や掲示してある参考作品を見に行けるようにする。【H18年度の反省を基に改善した点】

ウ 思いをはぐくみ、表現力を高めるための支援 授業改善 ショートステップの設定

子供たちは『顔・かお・カオ』の鑑賞を通して意見交換を行うことで、一枚の絵に対していろいろな感じ方や見方があることに気付くであろう。平成17年度の実践では、こうした人とのかかわり合う場を設けた後すぐに粘土の制作に入った。鑑賞では、子供たちの感性は素晴らしく、《泣く女》に対して「悲しそう」「悔しそう」「閉じ込められた感じ」「お葬式」といった言葉が出された。ピカソのゲルニカ空爆に対する怒りと悲しみを、子供たちは作品を通じて感じていたのである。この鑑賞を通して子供たちは、自分の思いを表現するために、形や色を強調したり変えたりする方法(デフォルメ)があることを学んだ。しかし、それを作品にそのまま生かすことは難しく、四角い板状の粘土を顔の形に切り取ってしまったり、粘土を前になかなか手が出せなかったりする子供が見られた(資料11)。

そこで平成18年度は、更にもう一段階、試作品をつくり互いに見合うという場を設けた後、粘土での制作に取り組むことにした。材料となる粘土と同じ大きさの紙を使って、顔の試作品をつくる。それを互いに見合い、よさや面白いところについて意見交換を行う。試作過程の段階で他者と積極的にかかわる場を設定することで、イメージもてない子供や表現に自信もてない子供は安心して作品に取り組むことができた。INPUTとOUTPUTをつなぐ試作段階で意見交換を行い、考えたり感じとったりする幅を広げるショートステップを設けることは、制作意欲を高め作品の質も高めることに結び付いた。これは平成19年度も継続して行った。

【資料11 紙での試作品と粘土の顔】



エ 人とのかかわり 授業改善 かかわる場の設定

【資料12 試作後の感想】

- ・みんなの技術を見習って、イメージどおりつくれた。(C4)
- ・すごくうまくできて、友達がアドバイスをいっぱいしてくれました。(A3)
- ・D2を見て、完全に切らずにびらびらしてあるのをまねしたら、ちょっとうまくいきました。(C1)

互いの作品を見合うことで刺激を受け合っている様子が感想(資料12)から分かる。平成18年度は紙での試作を行った後に小グループで作品を見合う予定であったが、子供たちの制作に対する意欲が強いため、

- ・耳のつくりかたで悩んでいて、B 3を見に行行って耳のアドバイス聞いてつくってみたらじょうずになったよ。(H 4)
- ・A 3を見たら丸(の形の顔)でした。ぼくはイメージが浮かばなかったから、A 3と似ているものをつくったよ。(D 1)
- ・楽しかった。面白いと言われたよ。(G 1)
- ・いいアイデアだねと言われて、うれしいです。(C 3)
- ・めくってねじることを新しく覚えたり、みんなのを見てすごいなあと思った。(D 4)
- ・今日の授業はいろんなことを考えて面白かった。頭の中がたくさんになるくらい、いろんな考えが浮かびました。(F 4)
- ・最初はまゆ毛や鼻はどうしようかと思った。めくればいいと思ってそれで作りしました。(E 2)
- ・今まで曲げたりねじったりあまりやることがなかったから難しかったけど、いい作品ができてよかった。(D 2)

制作をしながら自由に席を立てて互いに見合う形に切り替えた。用紙を取りに行くついでに友達の席に立ち寄りたり、思いや考えに行き詰まってみんなの席を見て回ったりする姿が見られた。A 3やD 2のように制作の過程で満足感を味わっている子供の作品が、行き詰まっていたC 1やD 1に影響を与えていることが、感想からも分かる。自由に見たいときに見たい友達の作品を見ることは、制作意欲を高める上で効果的であった。また、G 1やC 3のように意見交換をしたときの友達の言葉によって自信をもつ子供も見られた。イメージ

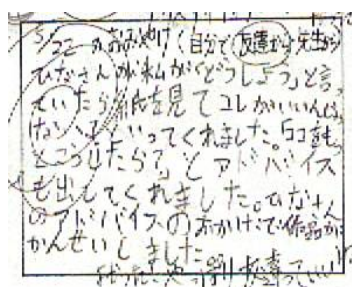
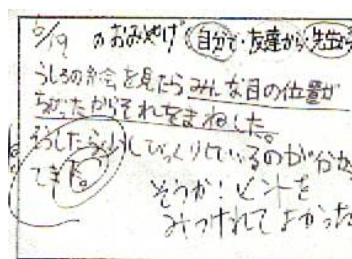
のもてない子供が自信をもつために意見交換の場を設けたが、どの子供にとっても自信を深める場となり、ものづくりを通して自己肯定感を感じるという図工の授業の目標を達成することができた。

これを踏まえて平成 19 年度は、更に意見交換が自然に行われるように、4人掛けの作業台で対面しながら活動を行った。より多くの友達とかかわりがもてるように、4人の組合せは毎回替えるようにした。その結果、授業後の資料 13 のようにおみやげカードに「君の作品を見て、まねしてやってみたらうまくいった」「こうしたらいいんじゃないって言ってもらって、やったらできた」という言葉が多く見られるようになった。また、図工室の背面にピカソやクレーの作品、古代の仮面など顔をモチーフにした参考作品を掲示しておいた。イメージをもてない子供が席を立て、これらを見たり友達の活動の様子を見たりした後、自分の制作に取り組む姿も見られた。

オ ものとのかわり 授業改善 素材の改善

授業感想のD 4, F 4, E 2, D 2に見られるように、今まで使ったことのある画用紙に対しても制作上の条件を示すことで、新たな取組や気づきが生まれていることが分かる。今回は粘土で制作するための試作品としての画用紙だったため、はさみで切ったりのりでくっつけたりといった通常の活動ではない作業となった。そのため戸惑う子供も多かった。粘土の試作として画用紙が適切であったかどうかについては検討の必要はあるが、活動についての条件をどう設定するかが重要なINPUTとなっていることが分かる。鑑賞や表現方法を示すことはそのままINPUTとなることはもちろんのこと、素材の提示方法や取組み方の条件によって子供たちの発想や制作意欲は大きく異なる。今までにできなかったことができたり、新しい表現方法を見付けたりすることで、子供たちは達成感や満足感を味わうことができる。子供たちがチャレンジしたくなるような題材や素材、条件を示すことの大切さを改めて感じた。

【資料 13 おみやげカード】

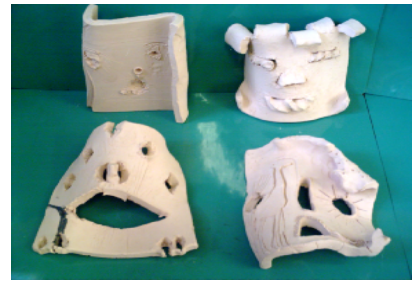


平成 18 年度は、薄い画用紙と厚みのある粘土の板との違いから、紙を強く曲げた試作品を基につくり始めたところ、粘土では曲げすぎてひび割れてしまい戸惑う子供の姿も見られた（資料 14）。

【資料 14 平成 18 年度の作品】



【資料 15 平成 19 年度の作品】



そこで平成 19 年度は、試作用の紙を白ボール紙に替えた。これにより、曲げること・めくこと・ねじることが、簡単に折れ曲がってしまう画用紙よりもより粘土に近い形で試せるようになった（資料 15）。また、粘土の板の厚みも平成 18 年度の 2 cm を約 1 cm に変更した。粘土の板の厚みを変えることで、曲げることによるひび割れは減り、曲げることによって板を立たせるという新たな発想も生まれた。題材に適した素材を用意することによって、子供たちの発想の幅が広がり、作品の質を高めることができた。

(2) 『アート？アート！』

ア 題材との出会わせ方 授業改善 INPUT と模倣

『アート？アート！』では、美術作品の鑑賞として人物や静物ではない抽象的な表現に触れさせたいと考えた。抽象的な表現の中でも、円の一部分や四角といった子供たちになじみのある形を組み合わせた平面構成の作品を取り上げる。今回 INPUT として選んだのは、フランク・ステラの作品の《フリン・フロン》と《ベック・ホーフェン》の 2 点である。（資料 16・17）鑑賞作品にステラの作品を選んだのは次の理由からである。

抽象的だが、分かりやすい形で構成されている。

ステラは平面作品だけでなく半立体の作品も制作しており、紙で練習してから板を組み合わせるといった本題材の進め方とマッチしている。

「フリン・フロン」は愛知県美術館に常設展示されており、そのつもりになれば直接本物に触れることができるのは、大きな魅力である。

【資料 16 鑑賞作品】

フランク・ステラ
（フリン・フロン）

【資料 17 鑑賞作品】

フランク・ステラ
（ベック
ホーフェン）

中日新聞社 出版
（展覧会カタログ）
「Flank Stella」より

絵を描くことが苦手だと感じている子供にも、こんな表現の仕方もあるんだ、面白い絵もあるんだと思わせ、制作意欲を高めたい。ステラの作品を鑑賞した後すぐに、三角形や円、四角形に切った色画用紙を組み合わせ、ステラをまねて作品をつくる時間をとる。初めて出会う抽象的な表現を目で見るだけでなく、実際に自分で行うことで、意欲と合わせて思いはぐくまれると考える。思いと表現力が影響し合う場を設け、子供たちの気持ちを次の題材『糸のこドライブ』へとつなげていく。

イ 題材の目標と手だて

(ア) 題材の目標

- ・意見交換を通して、更に板を切りたい、こんな形をつくりたいという意欲を高める。
- ・前時に切断したパーツを基に更に発想を広げ、パーツを組み合わせることを楽しむ。
- ・パーツの組合せ方によって作品のイメージが変わり、いろいろな作品ができることに気付く。
- ・友達との意見交換を通して色や形の効果に目を向け、自分の思いを見る人に伝えるためには色や形の工夫が大切であることに気付く。

(イ) 手だて

- ・ 活動時間を区切り意見交換を取り入れること

【顔・かお・カオの実践を基に改善した点】で活動目的を意識し集中して取り組ませる。

- ・ ~ の活動後に座席を教室の隅に寄せ，教室中央に広いスペースをつくる。そこにグループでつくった作品を置き，その周りに集まって意見交換をすることで，話しやすい雰囲気をつくる。



作品について意見交換する様子

ウ 思いをはぐくみ表現力を高めるための支援 - 授業改善 制作途中でのかかわり合う (全体での意見交換) 場の設定 -

美術作品だけでなく友達の作品も大切な INPUT の一つである。友達の作品への取り組み方がヒントになり，そこから更に発想が広がる。友達の作品をただ見るだけでなく，表現について意見を交換し合うことによって，作品づくりへのイメージがもてないでいた子供も自分の表現をしてみようという気持ちが高まってくると考えた。そこで INPUT (鑑賞) と， OUTPUT (描く・つくる) の間に，意見交換の場を設けた(資料 18)。制作の過程に「考える・感じ取る」(意見交換) というステップをつくることによって，制作意欲が高まり作品の質も高まると考える。『アート？アート！』は，まず第 1 次としてステラの作品を鑑賞する題材『ええっ？絵!？』を行う。続いて行う第 2 次『糸のこドライブ』では，電動糸のこぎりを楽しみながら板の切断を体験し，その切断した板から発想を広げ，更に残りの板をいろいろな形のパーツに切断する。それぞれのパーツを黒いボードの上に組み合わせて作品を完成させる。5 (本時) (資料 19) は自分の板をまだすべて切り終わっていない段階で意見交換や作品を見合う場を設けることで，

【資料 18 授業の進め方 (板書)】

切り取ったパーツの置き方を試してみよう

《条件》

| 時間 | 活動 | ポイント |
|-----|-------------------|---------------------------------|
| 5 分 | グループで置き方を考えよう | 「ここを見てほしい!」という部分を最低一つはつくろう |
| 3 分 | 他のグループを見てみよう | 面白いところをたくさん見つけよう |
| 3 分 | 題名を考えよう +バージョンアップ | 「ここを見てほしい!」という部分について話せるようにしておこう |

つくりたいもの 見る人がどう感じるか 色・形の工夫

【資料 19 学習の流れ】

| 次 | 時 | 主な学習内容 |
|-------|------|--|
| 第 1 次 | 1 | ・平面構成の作品を見て感想を話し合う。 ・静物画や人物画と平面構成の作品との違いを考える。 ・台紙にいろいろな形の紙切れをはり簡単な平面構成をする。 |
| | 2 | ・電動糸のこぎりの安全な扱い方を知る。 ・電動糸のこぎりで板を切る。 |
| 第 2 次 | 3 | ・電動糸のこぎりで切ったり，紙で試作したりして，構想を練る。 |
| | 4 | ・どんなパーツを切り出し，組み合わせるか考えながら板を切る。 |
| 第 3 次 | 5 本時 | ・前時のパーツをどう組合せると面白い作品ができるか考え，組合せ方を試す。 ・残りの板をどう切り，パーツをどう組み合わせるか見通しをもつ。 |
| | 6 | ・構想に沿って板を切る。 |
| | 7 | ・切った板を紙ヤスリで磨く。 ・出来上がったパーツに水彩絵の具で彩色し，ニスを塗る。 |
| | 8 | ・出来上がったパーツを組み合わせて黒いボードの上に置き，構成を確認する。 |
| | 9 | ・作品を見せ合い，それぞれの工夫したところやよいところなどを話し合う。 ・自分の制作を振り返る。 |

自分のつくりたいものに対するイメージを豊かにかつ確かなものにし、これからの制作に対する見通しをもたせるための授業である。

この段階で少人数のグループでパーツの組合せ方を試す活動を行う。ここでイメージのもてない子供は発想を広げるきっかけをつかむことができる。また、つくりたいイメージをもっている子供は、意見交換や作品を見合うことで更に発想を広げることができる。グループ活動を行う中でも自然にこんなこともできる、あんなこともできるという構想が広がっていく。それらは実際に自分の作品に取り組みときに、自分の表現に結び付いた。最終的に作品をどうつくるかを考え、実際につくっていくのは個人の作業である。しかし、互いの思いやものの見方、つくり方の技術や工夫について意見交換することは、子供たちの思いをはぐくみ、考えを確かなものにする上で重要である。意見交換によって、多面的に考えることができるようになったり互いに刺激を与え合ったりできるだけでなく、制作に対する自信を育てる場にもなっている。自信をもって取り組むことができるからこそ、新しい発想が生まれたり新たな表現に挑戦したりする意欲がわいてくるのだと考える。この後の4時間は個人の制作となったが、それぞれが制作に集中する姿が見られた。

制作途中で意見交換を行った後に「うわ、もう適当ではいかん!」という声子供たちの中から聞かれた。この題材で見通しをもって制作するという意識が生まれたことは収穫であった。与えられた条件の中で個々につくるという経験の多い子供たちにとって、制作途中で試作品をつくったり友達と意見交換したりすることは、新鮮な経験であった。それは楽しく自信をもってつくるという喜びを味わうとともに、自分の思いを自分で形づくること、作者としての自分を意識することにもつながった。

(3) 『風神・雷神 現る!』

ア 題材との出会わせ方 - 授業改善 参考作品・資料での個別のINPUT -

この題材では、風や雷といった自然現象を神格化した形で表現した作品をINPUTとして取り上げた。全体での鑑賞は、俵屋宗達の《風神雷神図屏風》(資料20)の風神と雷神の顔の部分^{びょうぶ}を拡大コピーしたのについて意見交換を行った。風神と雷神の表情から「神様」か「鬼」「悪魔」と、子供たちの意見が分かれた。「風神と雷神は28部衆に降伏させられた千手観音の家来」といういわれを知っているかのような意見もあった。また、目線や髪の動きからスピード感や上から見下ろしているといった位置、人を見下ろして威張っている感じ、二人で追いかけて楽しんでいるようなふざけた感じなど、風神と雷神がもつユーモラスな感じもとらえることができた。全体での意見交換の後、様々な作家が描いたり彫ったりした風神と雷神を参考作品として図工室に掲示した。どの作品も風と雷を作者の感じたイメージや想像した姿で表現したものである。想像上のもののため、自分の感じている風や雷のイメージを自由に広げていきやすいと考えた。豊穡を願って風雨を神格化した作家の作品と子供たちの風雨に対するイメージは異なる。春風をイメージした子供や、音(作家の作品の多くは太鼓を持っている)ではなく、稲光で雷を表現したいと考えた子供も多く見られた。

【資料20 風神・雷神】

俵屋宗達 《風神雷神図屏風》^{びょうぶ}

日本文教出版 図画工作5・6年上 より

また、風神・雷神以外の仏像の資料や人の表情や動きの表し方を示した資料も、すぐに手に取れる

ように置いておいた。イメージを広げるためのINPUTだけでなく、表現方法にもヒントを与えることができるINPUTの必要性を感じたからである。これらは、子供たちが個々にアイデアを膨らませるために、表現方法を工夫するために、個別に行う形のINPUTである。仏像の写真をもとに手が何本もある風神を描こうと考えた子供が、2人の友達に前後に重なってもらい、4本の手の動きをいろいろ試してはアイデアスケッチを描く姿も見られた(資料21)。

【資料21 『風神・雷神 現る!』のためのアイデアスケッチ】



イ 題材の目標と手だて

(ア) 題材の目標

- ・日本の伝統的な美術のよさや面白さを知る。
- ・自分の表したい風神や雷神のイメージをもち、絵に表す。
- ・表したいテーマに合わせて、構図や白黒の配色を工夫して下絵を描き、彫る。
- ・参考作品や資料、友達の制作を見ながら、自分の作品に生かす。

(イ) 手だて

- ・全体でのINPUTとは別に、必要に応じて個々に行うINPUTとしての資料や参考作品を準備し、イメージを膨らませたり表現方法を工夫したりできるようにする。

【顔・かお・カオの実践を基に改善した点】

- ・制作過程でできるだけ多くの友達と意見交換が行えるように、4人掛けの作業台で向かい合って制作させる。
- ・人とのかかわり合いを見取るために、「おみやげカード」(授業感想のカード)を毎時間記入させる。

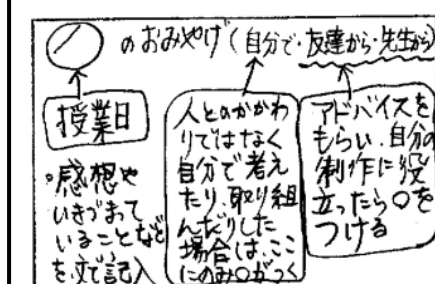
【顔・かお・カオの実践を基に改善した点】

ウ 思いをはぐくみ表現力を高めるための支援 - 授業改善 かかわり合うための座席の配慮とかかわり合いを見取る方法の工夫 -

『曲げてねじって』の制作過程で互いに作品を見合うことによって刺激を受け合い、行き詰まっている子供が発想や技法のヒントを得たり、作品の質が高まったりすることが確認できた。そこでより互いの作品が見やすく、かかわりやすいように4人掛けの作業台で制作を行った。できるだけ多くの友達とかかわることができるように毎時間座席を替えるようにした。また、友達や教師とのかかわりによって子供たちの発想や技法にどんな変化が現れたのかを見取るために、おみやげカードに授業感想だけでなく、だれにアドバイスをもらったことがその時間の制作に役立ったかを、(自分で・友達から・先生から)に印を付けることで示すことができるようにした(資料22)。

カードには、この点について頑張ったという子供の思いや、友達や教師のアドバイスで発想が変わったり行き詰まっていたことが解決できたりしたというかわりの様子、うまくいなくて困っていることなどが書かれている。図工が苦手と考えている子供たちが、友達の作品を見ることやアドバイス

【資料22 おみやげカード】



を聞くことによって、自分もできた、うまいいったと感じていることがカードから確認できた(資料6・13参照)。4人掛けの作業台で制作を行うことは、自信がもてず、制作をためらっていた子供たちにとって、自分で発想をもつことの一つのきっかけとなった。

3 成果と課題

(1) 成果

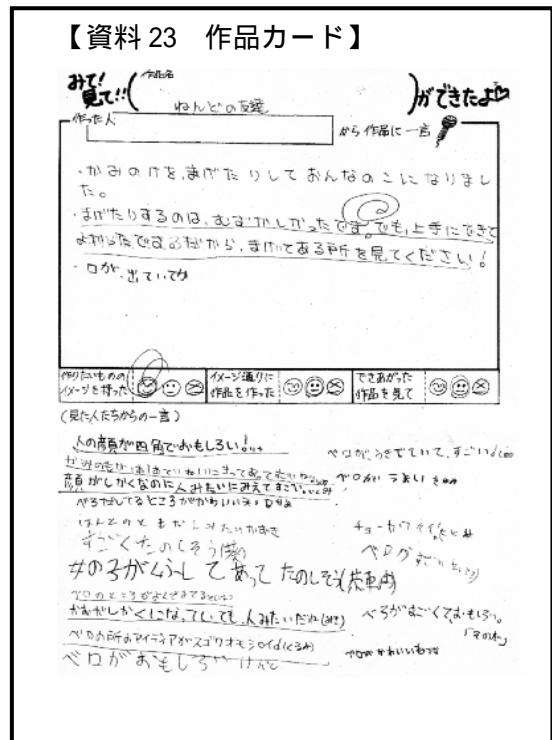
ア 子供の姿から

作品を見る目が広がった

自画像を描いてからピカソやガルガーリョの顔をモチーフにした作品に触れることで、顔に対する見方が広がった。そこで考えたり感じ取ったりしたことが、次の粘土での制作に影響を与えた。こうした活動を通して子供たちは、様々な表現方法があることに気付くことができた。

友達作品に対しても「うまい」「きれい」だけではなく、作品のどこがよいかどんなふうに面白いかを見付けることができるようになった。足りないと思う点についても具体的にアドバイスができるようになった。これらは、制作後の互いの作品の鑑賞で活用した資料23の作品カードに友達からの言葉として記され、つくった子供へと返された。

互いの作品の鑑賞を終えた後、自分の作品カードに書かれた友達の意見を読む子供たちの表情は満足気であった。「こんなにたくさんの方が認めてくれた」見てほしいところや頑張ったところを分かってくれた」という言葉が出たり、休み時間に「さっきこんなこと書いてくれてたね」「こういうことが好きだったんだね」と声を掛け合ったりする姿も見られた。



自分の作品と向き合えるようになった

多くの子供が、作品に取り組む中で自己肯定感を感じることができたと考える。それは、作品カードに書かれた「ここを見てほしい」という言葉や、おみやげカードの「自分としてはうまいいった」という言葉からも感じとれる。周りからほめられる作品を目指すのではなく、一人一人が作ることを楽しみ、その子らしい造形的な試みができた。子供たちの中に、一つの題材で評価されて終わりではなく「次はこうしよう」「こんなことがやってみたい」という思いが生まれている。鑑賞による「INPUT」によって「つくりたい」という気持ちを高め、制作途中での「INPUT」や「意見交換」によって表現するために必要な技術や方法が加わって思いを形にしていくことは、子供たちに達成感を味わわせ、子供たちの思いを更にはぐくんでいくと改めて実感できた。また、ものや人とのかかわらせ方を工夫することの大切さを実感することができた。

平成18年度に5年生だった子供たち全員の図工を平成19年度も担当している。5年生の始めに、

全くアイデアが浮かばなかったり自信がもてなかったりして、時間内に何も描くことができない子供たちが125名中6名いた。彼らは、INPUTの鑑賞でいろいろな見方や感じ方に触れ、友達制作を見ることで、作品に取り掛かるまでの時間が短くなっていった。『風神・雷神 現る!』の制作のころには、すぐにアイデアスケッチに取り組みやすくなった。6年生になった最初の授業で、図工のファイルには自分のマークの制作を行ったとき、6人とも1時間で自分のマークを仕上げた。子供たちがつくることを楽しみ、意欲的に制作に取り組みやすくなったことが、現在の6年生の姿からもうかがえる。

【資料24 図工ファイルのマーク】



イ 教師として

同じ題材を3年継続して実践できた

平成18年度実践の『顔・かお・カオ』では平成17年度の実践の反省を生かし、作品の提示方法を変えることと紙での試作の段階を取り入れることを行った。ピカソなどの3作品をOHCで提示することから、作品のカラーコピーをボードにはって、子供たちの目の前に示すことに変更したことで、子供たちの作品への集中力が増した。席を立ったり身を乗り出したりして作品を見る子供や、発言の中で実際に作品を指差して話す子供が多くなった。また、作品自体の色や質感も、OHCやプロジェクターでの提示よりもより本物に近い形で示すことができた。平成19年度の実践では平成18年度の実践を踏まえ、試作品の紙を画用紙から白ボール紙に替えること、粘土の厚さをできる限り薄くすることなど、素材についても改善を図ることができた。また、座席を配慮することや見取りの方法を工夫すること、全体のINPUTだけでなく資料や参考作品による個別のINPUTを行うこともできた。

平成18年度実践の『顔・かお・カオ』で用いた粘土は2cmの厚みがあり、子供たちがねじったり曲げたりするとひび割れてしまうこともあった。そこで平成19年度の実践では、粘土の厚みを約1cmのものに替えた。この厚みの違いが、粘土を大きく曲げることを可能にした。粘土の板を大きく曲げることで板状の半立体を置く作品ではなく、作品自体を立てて置きたいと考える子供が見られるようになった。素材によって子供たちの発想は大きく変わった。試行錯誤する中で素材を吟味し、立体表現に適した素材を選択することができた。制作に適した素材を工夫することは、子供たちの意欲を高め発想を広げることに強く結び付いている。素材選びの大切さを改めて感じた。

『顔・かお・カオ』の題材で実践した手だてを、『アート?アート!』や『風神・雷神 現る!』に生かすことができた。INPUTの提示方法や意見交換の方法の工夫や座席の配慮、子供の見取りの方法、素材の工夫、人やものとのかかわらせ方など、一つの題材で実践したことを基に多くの授業改善を行うことができた。今回の実践で行った手だてはどの題材にも活用できると考え、平成19年度は新たに『心広がる場面』(読書感想画)の前にも、INPUTとしてシャガールの作品を鑑賞する《魂の風景》を行うことにした。このように、更に他の題材にも本実践の手だてを基にした授業改善の可能性が生まれたと考える。

(2) 課題

『顔・かお・カオ』での改善点 - 試作に適した素材とは? -

平成 17 年度、鑑賞の後すぐに粘土での制作に入ったときの子供たちの戸惑いが大きかったため、平成 18 年度は、紙での試作の段階を取り入れた。しかし、実際の粘土は 2 cm の厚みがあり画用紙のように折り曲げることはできないため、紙での試作が粘土の制作で十分に生かされたとは言えなかった。中には紙での試作にとらわれ、粘土をぐっと折り曲げたことでひび割れてしまった作品を前に困っている子供も見られた。平成 19 年度は、画用紙を白ボール紙に替え、粘土の板をできる限り薄くすることで改善を図ったが、やはり紙と粘土のギャップは完全には埋めることはできなかった。INPUT としての鑑賞の後で試作を行うことは、作品の幅を広げるために有効ではあるが、試作の素材について今後も検討していく必要がある。

『アート?アート!』での改善点 - INPUT と制作をどう結び付けるか -

『アート?アート!』の実践では、抽象作品の鑑賞を行うことで子供たちに新しい表現方法を示すことができ効果的であった。絵や工作が苦手な子供も、円や三角などを使った試作に楽しく取り組むことができ、面白い作品も数多く見られた。しかし、こうした INPUT を『糸のこドライブ』での作品作りに十分に生かしきることができなかった。切り取ったパーツを具象物に見立ててしまい、黒いボードの上でお話作りをしてしまう子供も多く見られ、パーツの形の組合せや色で表現できた子供は全体の半数ほどであった。子供たちにとって抽象作品は、鑑賞の段階では理解できても、表現することは難しかったということであろう。鑑賞と制作をどう結び付けるかは今後の課題である。子供たちの発達段階を踏まえ、『顔・かお・カオ』でデフォルメを取り上げたことと結び付けて、自由に平面構成を行うのではなく、ある程度パーツを切った後で、できたパーツを組み合わせて「な顔」「な気持ち」をイメージするショートステップを設けることを考えている。「な」の部分に形容詞や形容動詞を当てはめ、その顔にこめられた気持ちを考え、その気持ちに合った形や色を見付ける。「顔」や「気持ち」という条件を付け加えることで具体的なイメージをもち、それをパーツの色や形に生かし、そのパーツを用いて平面構成させることで、鑑賞や試作の INPUT が制作に生かせるようにしたい。

『風神・雷神 現る!』での改善点 - 発想をふくらませる効果的な INPUT とは -

《風神雷神図屏風》^{ひょうぶ}を鑑賞した後、版木を彫るために書道用の太筆でアイデアスケッチを描かせた。鉛筆の細い線では、それをなぞって線彫りすることになってしまうと考えたからである。始めから彫り残すための太い線を意識させたかった。墨汁は鉛筆と異なり消すことができないため、子供たちは何枚も何枚もアイデアスケッチを描きながらイメージを固めていった。しかし、その作業に予想以上に時間がかかってしまった。想像上のものである風神・雷神だからこそ自由に発想できると考えたのだが、子供たちは自分のイメージをはっきりさせるのに多くの時間を必要とした。粘り強く何枚もアイデアスケッチを重ねるほど楽しく取り組めるテーマではあった。いろいろな作家の数多くの参考作品を示すことによって、子供たちは幅広い発想をもつこともできた。しかし、逆に発想の幅が広がりすぎて、迷っていた時間も長かった。中には 10 枚ほどアイデアスケッチを描いていくうちに、始めと全く違うものになっている子供も多く見られた。試行錯誤することは大切なことだと考えるが、図工の授業の時間内に制作を終わらせることを考えると、より効果的な INPUT の方法を考えていく必要がある。

おわりに

以上のように、まだまだ改善する点が多い。しかし、今回「INPUT」と「意見交換」を手だてとした実践を行ってみて、図工の目標はただ表現力を伸ばすことだけではないと改めて感じた。確かにものをつくる力も大切である。しかし、美術作品に触れることや友達と意見交換や作品を見合うことで、ものの見方や色や形に対する感性が磨かれていく。この感性を磨くことが、そのまま表現力に結び付き、誰でも素晴らしい作品をつくれるようになるというわけではない。つまりINPUTしたことがそのままOUTPUTできるわけではないが、まだ成長過程にある子供たちがいろいろな美術作品に出会い、友達のいろいろなものの見方や表現方法に触れることこそが大切なのである。出会った美術作品をまねしても同じように表現できないからこそ、その作品のすごさや価値、意味に気付くことができる。INPUTされた美術作品や友達の作品と自分の作品との違いに気付くことができる。その中で友達のよさにも自分らしさにも目を向けることができるのではないだろうか。INPUTという形で「多くの表現に触れること」は、図工の目標の一つである豊かな情操を養うことへの重要な足がかりであるといえる。

今回「授業改善に関する研究」に取り組むことで、改めて「どんな子供に育ててほしいのか」を自分自身に問うことができた。人とうまくかかわれずに、人のよくないところばかりをあげつらい、不満ばかりを口にする姿を、子供たちの中によく見掛ける。自分がどう見られているかばかり気になり、自信をもって行動できない姿もよく目にする。もっと「できた」「やった」と感じてほしい。自分のことが好きで、自信をもった子供であってほしい。そんな子供を育てるためには、図工は最も適した教科である。どの表現にもどんな感じ方にも、間違いはない。もちろんよりよい表現方法はあるが、巧みに表現できたものだけが優れているわけでもない。こうした考え方を授業の中に繰り返し取り入れていけば、自分の表現を肯定的に見られる子供たちが育つのではないだろうか。そしてそれは、思いをはぐくんだり、表現力を高めたりすることにつながり、ひいては図工で身に付けさせたい力を伸ばすことに結び付いていくと考える。

この考えに基づいて実践してきた現在の子供たちは、図工の授業だけでなく多くの場面においても互いに考えたことを素直に話すことができるようになった。間違っていることはだれであれ声を掛け合い、失敗している友達に対しても、できたときには「やったね」「頑張ったね」と認め合うことができる。この子には言えないとか、あの子はこういう子だから何をしてもだめな子だという既成概念や力関係に縛られず、一人一人の違いやその時々の変化を受け入れて人と接することができるように成長しつつある。正しいと思うことを話し、間違っていたら素直に見直し、改める。こうした安心して過ごせる場で新たな題材や課題に取り組むことは、更に子供たちの力を引き出していく。授業づくりは、そのまま「人間づくり」であると改めて感じた。だからこそ、私たちは日々、分かる授業、楽しい授業を目指していくのである。

< 資料 >

第 5 学年 図画工作科 学習指導案

題材 曲げて ねじって(1・2 / 5 時間 3・4 / 5 時間)

目標 (1) 顔・かお・カオ (1 時間)

・顔をモチーフにした作品を鑑賞し，様々な表現方法に触れ，そのよさや面白さを味わう。(鑑賞の能力)

(2) 粘土の自画像 (4 時間)

・粘土の板を曲げたり，ねじったりしてできる形や空間の変化を楽しみながらつくる。(関心・意欲・態度)

・曲げたり，ねじったりしてできる形からつくりたいものを想像していく。(発想や構想の能力)

・粘土を曲げたりねじったりして顔を表現する方法を工夫する。(創造的な技能)

・友達の制作を見ながら，自分の作品に生かす。(鑑賞の能力)

本時の指導

(1) 目標

《 1 時間目》

・自分の言葉で感じたことを発表できる。(関心・意欲・態度)

・顔をモチーフにした作品を鑑賞し，様々な表現方法に触れ，そのよさや面白さを味わう。(鑑賞の能力)

《 2 時間目》

・紙を使って意欲的に試作に取り組む。(関心・意欲・態度)

・紙を切ったり丸めたり折ったりして，構想を膨らませる。(発想や構想の能力)

・粘土と同じ大きさの紙を使って，曲げたりねじったりする方法を試す。(創造的な技能)

(2) 準備

教師 鑑賞作品 「顔」 パブロ・ピカソ作 「泣く女」 パブロ・ピカソ作

「キキ・ド・モンパルナスのマスク」 パブロ・ガルガーリョ作

(「自画像」1896年の作品 パブロ・ピカソ作)(若いころのピカソの写真)

参考作品(教室後方に掲示)，図工ファイル，おみやげカード，カッターナイフ

児童 はさみ

(3) 学習過程 (90 分)

| | | |
|-----------------------|--|---|
| 5 分 | 1 自画像を見て，顔の位置や形，バランスについて確認する。 | ・4月に描いた作品を見ることで，学習したことを思い起こすようにする。 |
| いろいろな「顔」を見てみよう | | |
| 40 分 | 2 作品について感想を話し合う。 「顔」パブロ・ピカソ作 について ・目や鼻が大きい ・一つ一つの部分のバランスがおかしい ・顔の色が青い ・耳がない | ・自画像をよく見て描いた中で見付けた位置やバランスを基に考えていけるよう，言葉掛けをする。 ・作者の思いまで話が進まない場合は，無理に問い掛けない。 の作品で作者の思いとデフォルメについて触れることができる。 |

| | | |
|---|---|--|
| | <p>「泣く女」パブロ・ピカソ作 について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・向きがおかしい ・正面なのか横を向いているのか分からない ・どこがどこか分からない ・仮面をかぶっている ・歯を食いしばっている ・泣いている ・なぜ泣いているのだろう ・悔しそう ・閉じ込められた感じがする ・黒い服を着ている ・お葬式なのかもしれない <p>「キキ・ド・モンパルナスのマスク」パ パブロ・ガルガーリョ作 について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・目が一つしかない ・鼻と口は半分しかない ・女の人が笑っている ・絵ではなくて立体かな | <p>では、バランスが崩れていてもちゃんと顔に見えることを押さえておく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲルニカの空爆に対するピカソの怒りと悲しみに、話合いが向かうよう言葉掛けをする。 ・ゲルニカ空爆の話をする事で、作者の思いをより強く表すためにこうした表現方法を用いていることに気付かせる。 ・デフォルメという言葉についてもここで押さえる。ただめちゃくちゃに描くのではなく、目や歯、ハンカチを握り締める手などが強調されていることで、怒りややり場のない悔しさが表現されていること、不自然な色に気持ちの激しさが感じられることなども話す。 ・と同じ作者であることから、ピカソがこうした絵ばかり描いていると考える子がいるかもしれない。そういう意見が出たときには、若い頃の写実的な自画像とピカソの写真を示し、思いを伝えるための方法としてデフォルメを用いていることにも触れる。 ・絵から立体に視点を移すことで、次時の粘土制作への意欲を高める。 ・顔の一部分しか表現されていないことに対する不気味さを感じる子もいるかもしれない。人気モデルキキの切れ長の目と妖しい微笑を単純化することで表現していることを話す。 ・強調するだけでなく省略して表してもよいことに気付かせる。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">紙で試してみよう</div> | | |
| 10分 | <p>3 制作の条件を聞き、アイデアスケッチにイメージをまとめる。</p> <p>《条件》 テーマを「 な顔」「 な自分」とする 20cm×22cm×2cm の四角い粘土の板で表現する</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・始めに「 な」という言葉で各自のテーマを決めることで、つくりたいものの方向を絞らせる。 ・あらかじめ材料の大きさや形を示すこと、時間設定を明らかにすることで、見通しをもって制作に取り組ませる。 |

| | | |
|-----|---|---|
| 30分 | <p>本時中にアイデアをまとめ、試作を終え、次時は粘土の制作を行う</p> <p>発想が浮かばないときは友達の作品や参考作品をヒントにする</p> <p>4 粘土と同じ大きさのボール紙で試作品をつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ねじると髪の毛ができそう ・切込みを入れて折ると、出っ張った感じになるよ ・丸めると顔の形や髪の毛の形に見える ・周りを切り取ったり、目や鼻をくっけたりしなくても、顔に見える <p>5 試作品を見合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・切込みを入れてめくりあげるようにしてある ・縦長に切って、ねじるようにすると髪の毛が揺れているように見える ・四角やひし形でも顔に見える | <ul style="list-style-type: none"> ・アイデアが浮かばないときは、席を立てて友達の作品や掲示してある作品を見てよいこととする。 ・油粘土で経験した、それぞれの部分をつくってくっつけていく方法とは違うアプローチの仕方を体験させたい。そのために、板状の土粘土を材料として選んだ。H17年度は、鑑賞の後すぐに粘土での制作を行ったが、板状の粘土を顔の形に切り取る子供や粘土をちぎって目や鼻をくっつける子供が見られた。H18年度からは、鑑賞の後に紙で試作する段階を設けることで、鑑賞で学んだデフォルメを試す場とした。本年度はボール紙での試作を行うことで、発想を広げるとともに制作の方法に自信をもたせることもできる。 ・作品を見合い、自由に意見交換を行わせる。 ・意見交換を行うことを通して、発想に行き詰まっている子供や表現方法に自信がない子供が、次時の粘土での制作に対して見通しをもてるようにさせたい。 |
| 5分 | <p>6 おみやげカード（授業感想のカード）を書く。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・見たままを表すのとは違う表現方法もあることや次時の粘土での制作に対しての見通しや期待について書けるよう言葉掛けをする。 |

(4) 評価

《1時間目》

- ・それぞれの作品のよさや面白さを楽しみ、話すことができたか。（発言・話合いの態度）
- ・顔という一つのテーマでも、様々な表現方法があることに気付くことができたか。（発言・おみやげカード・次時でつくる作品）

《2時間目》

- ・ボール紙を使った試作品に意欲的に取り組み、いろいろな方法を試すことができたか。（制作の態度・試作品）
- ・試作品を制作することで、次時からの粘土での制作に対する見通しをもつことができたか。（発言・おみやげカード・次時の制作の様子）

- ・ボール紙を折ったり曲げたりねじったりすることで，平面から顔の立体的な部分を表現する方法を見付けることができたか。 (試作品・次時でつくる作品)

(1) 目 標

- ・土粘土の板を曲げたりねじったりしてできる形や空間の変化を楽しみながらつくる。 (関心・意欲・態度)
- ・曲げたりねじったりしてできる形からつくりたいものを想像していく。 (発想や構想の能力)
- ・粘土を曲げたりねじったりして顔を表現する方法を工夫する。 (創造的な技能)
- ・友達のやり方を見ながら，自分の作品に生かす。 (鑑賞の能力)

(2) 準 備

教師 粘土，粘土べら，前時にかいたアイデアスケッチ，試作品，図工ファイル，おみやげカード (授業感想のカード)

児童 濡れタオル，粘土板，へら又はそれに代わるもの

(3) 学習過程 (90分)

| 時間 | 学 習 過 程 | 教 師 の 支 援 |
|-----|--|--|
| 10分 | <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>「粘土の顔」をつくろう</p> </div> <p>1 制作の条件を聞く。 《条件》 粘土の板の向きは自由</p> <p>ちぎって丸めてくっつけるではなく，曲げるねじるで表現する</p> <p>土粘土の扱い方</p> <p>2時間で完成させる</p> <p>発想が浮かばないときは友達の作品や参考作品をヒントにする</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・前時のアイデアスケッチや試作品を見ながら，自分のテーマを確認させてから取り組ませる。粘土の板の向きも，自分に合った向きを選ばせる。 ・粘土の板の上にへらで顔を描くのではなく，粘土に切込みを入れてひねったり曲げたりすることで表現することを確認する。 ・くっつけることができないため，粘土の板の周りを切り取ることで顔を表現すると，作品が小さくなってしまふことを確認する。 ・手の温度で土粘土が乾燥していくため，濡れタオルを使いながら制作に取り組ませる。 ・土粘土に水を加えないようにさせる。 ・時間設定を明らかにすることで，見通しをもって制作に取り組ませる。 ・アイデアが浮かばないときは，席を立てて友達の作品や掲示してある作品を見てよいこととする。 ・作品を互いに見合い，自由に意見交換を行わせる。 |

| | | |
|-----|-------------------------|---|
| 75分 | 2 土粘土で作品をつくる。 | <ul style="list-style-type: none"> ・意見交換を行うことを通して、発想に行き詰っている子供や表現方法に自信がもてない子供が、制作のきっかけやヒントをつかめるようにさせたい。 ・あらかじめ制作の条件を示すことにより、それぞれが作品に取り組む時間をたっぷりとる。 ・制作中は個々の様子を見て、必要に応じてアドバイスをしたり相談に乗ったりする。 ・完成した子供には、順次、片付け・作品カード・おみやげカードに取り組ませる。 |
| 5分 | 3 おみやげカード（授業感想のカード）を書く。 | <ul style="list-style-type: none"> ・自分の作品や取組についてどう考えるか、友達とどんなことを話し、それによって自分がどうか考えたかについて書かせる。 |

(4) 評価

- ・土粘土の板を曲げたりねじったりして、楽しみながら粘土の顔をつくることができたか。
(制作の態度・おみやげカード)
- ・曲げたりねじったりしてできた形から、つくりたい顔を想像してつくることができたか。
(作品・制作の態度・おみやげカード)
- ・粘土をちぎったりくっつけたりするのではなく、曲げたりねじったりすることで顔を表現する方法を工夫することができたか。
(作品・制作の態度・おみやげカード)
- ・友達のやり方を見たり友達と話したりしたことを、自分の作品に生かすことができたか。
(作品・制作の態度・おみやげカード)