

# 図画工作科研究部 教科伝達

矢澤 愛子 上原 祥子

## 1 図画工作科研究部における「学びをつなぐ」とは

鑑賞の能力を発揮しながら、既習や生活経験、仲間とつながることで自分なりの意味や価値をつくりだすこと。子供は、つくり、つくりかえる過程で自他と関わり、様々な「よさ」に気付いたり、多様性を受容したりする。そして気付きや受容から、主観的に意味や価値を決め、自己の価値観を拡張する姿が見られると考える。

## 2 図画工作科の見方・考え方

図画工作科の目標は、「表現及び鑑賞の活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の形や色などと豊かにかかわる資質・能力を次の通り育成することを目指す。」とあり、造形的な見方・考え方については「感性や想像力を働かせ、対象や事象を、形や色などの造形的な視点でとらえ、自分のイメージを持ちながら意味や価値をつくりだすこと」とある。自分なりの価値をつくりだし、自分なりの意味を見出すことの具体の姿として、(対象や事象に対して)不思議に感じたり、面白がったり、発見したり、納得したりしながら活動を進める等があげられる。

## 3 図画工作科における「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力等」

知識・技能 対象や事象を捉える造形的な視点について理解するとともに、表したいことに合わせて材料や用具を用い、表し方を工夫すること。

思考力・判断力・表現力等 造形的なよさや美しさ、表したいことや表し方などについて考え、想像的に発想や構想し、自分の見方や感じ方を深め、味わう力。

## 4 授業づくりのポイント

|       | 出会い   | 試行錯誤  | 環境   |
|-------|---|---|--|
| 望ましい姿 | 表現したい思い・こだわりがある姿  | 生活経験、既習を振り返ることができる姿   | 他者に興味を持つ、共感、受容ができる姿  |
| 手立て   | <ul style="list-style-type: none"><li>問題解決的な提示の工夫</li><li>適切な難易度の設定</li><li>学習の見通しの提示</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>既習を想起する声かけ</li><li>板書の工夫</li><li>時間、材料の精選</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>条件の設定</li><li>ICTの活用</li><li>言語活動や場の設定</li></ul> |

### (1) 出会いの設定

子供が題材と自身の価値観や経験とのつながりを感じられない時、題材が子供にとって切実感のある題材かを見直すことが大切である。また、「～しましょう」より、「どんなことができるかな」と、子供が思いをもてるような題材との出会いを演出したい。

### (2) 試行錯誤できるための設定

子供が題材の魅力や必要性を感じず学習に深まりが見られない時、題材が追求したい課題や材料になっているか確認したい。既習の想起や仲間との鑑賞も有効である。

### (3) 環境の設定

子供が仲間とうまく関われない時、環境の設定を再度考えたい。仲間の活動に自然と目がいくような場を整えることで、学習の広がりや深まりが期待できる。

# 図画工作科授業デザインシート

授業者：上原 祥子

|       |   |
|-------|---|
| 題材名   | いっばいつかって なに しょう (A 表現 (2) 造形遊び)   |
| 題材の目標 | 材料を基に造形的な活動を思い付き、思いのままにつくる。<br>活動したことや表現したものの面白さや楽しさなどを感じ取ったり考えたりして、見方や感じ方を広げる。 |

## 1 授業展開

### (1) 導入

題材と向き合いたくなるような導入  
積む・重ねる・並べるなど行為の確認

### (2) 展開

思いついたことを実現するための試行錯誤の時間

### (3) まとめ

本時の目標や活動を振り返り、自分なりの意味や価値を考える

## 2 育みたい資質能力

○自分の感覚や行為を通して形や色に気づいている。【知識・技能】

○材料（紙コップ）に慣れるとともに、重ねたり、並べたり、積んだりするなど体全体の感覚を働かせ、活動を工夫している。【知識・技能】

○材料（紙コップ）の形や色などを基に、自分なりのイメージをもちながら、造形的な活動を思い付き、感覚や気持ちを生かしながら、どのように活動するかについて考えている。【思考・判断・表現】

○つくりだす喜びを味わい楽しく表現したり、自分や友達の活動を鑑賞したりしている。【主体的に学習に取り組む態度】

## 3 授業者より

### (1) 造形遊びについて

造形遊びとは、児童が材料に働きかけ、自分の感覚や行為などを通して形や色などを捉え、そこから生まれる自分なりのイメージを基に、思いのままに発想や構想を繰り返す、手や体全体の感覚を働かせながら技能などを発揮していく活動である。

遊びという能動的で創造的な性格を学習として取り入れた材料などを基にした活動であり、結果的に作品になることもあるが、始めから具体的な作品をつくることを目的としない。また、思い付くままに試みる自由さという特性を生かしたものである。

決められたものを上手につくりあげるだけではなく、なにもないところから自分なりの意味や価値をもったものを生み出す力。それこそが子供たちの感性を育むと考える。それは、この多様化する現代社会を生きていく彼らに必要な力の1つになると考え、実践を積んでいる。

これらを踏まえ本時の造形遊びの授業では、材料（紙コップ）で何ができるか（重ねる・並べる・積む、形をつくる等）イメージを広げること、つくりだすことを楽しむ姿。材料からイメージしたものをどのように表すか考え、自分なりの意味や価値をもつ

たものをつくりだしながら活動する姿。表したいものに応じて（個人、グループなど）活動を工夫する姿を見取りたい。

## (2) 図工で大事にしたいこと

1学期から様々な題材を実施してきた。その時、子供達がみせてくれる姿で嬉しいのは「いいこと考えた!」「こんなと一緒にやろう!」「自分はこう思った!」「(満足そうな笑顔)」等である。その中でも、子供達が仲間と繋がり、個人の世界観を広げている姿は、1番嬉しい姿である。そのような姿を見るために日々実践を重ね、私自身の授業をつくり、つくりかえ、つくっている。

数年前までの私の図工の授業は、教師から描くものやつくるものを指定し、その時に必要な技術や描き方などを教えこんでいた。それも一方では大切なことであるが、子供たち自身の見方考え方、想像力を引き出し、世界を広げるものではなかった。

そのような反省を踏まえ、4月からの実践では、子供たちの「やってみよう!」を引き出すために導入時、題材との出会わせ方の工夫、自己決定の時間や活動時間の確保、子供の世界を広げられるような声掛けやフィードバック等を意識した授業づくりを行ってきた。

本時では、材料から受けたイメージをもとに思い思いに表現する（没頭する）場面を期待する。そのために場の設定など安全面に配慮しながら、十分な活動時間の確保をする。材料と向き合い、自分なりの表現と向き合い、試行錯誤を繰り返しながら、自分の表現したいものに近づけられるような声かけや手立てをしていく。

## (3) 児童の実態

本学級の児童はどの題材でも図工の授業を楽しみにしている児童が多く、意欲的に取り組む様子が見られる。また、友だちの作品を見るのが好きで、いいなと思うところを見つけて素直に伝えたり、自分の作品に取り入れようとしたりする児童もいる。

しかし、生活経験など個人差があり、表現したいものや、表現することが思いつかない。表現のしかたがわからない。と慎重になり活動にはいるまでに時間がかかってしまう児童がいる。その子供の様子を見取り、子供が表したいものをみつけられるよう必要な支援を講じたい。その一方で、支援や手立てが教師からやらされるものではなく、子供達自身の考えやその子のなりの表現を尊重したものになるよう留意する。

|    | 図工に対するの困り感  | 支援や手立て   |
|----|---|--|
| K児 | 自由度の高い授業に対して、苦手意識が強い。図工においては自分から積極的に参加することは少なく、教師や周りの声かけや手立てがないと活動に参加できないことがある。 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・本児を観察し、活動に対してポジティブなフィードバックを行う。</li> <li>・活動に参加できていない場合は、教師と一緒に教室を移動し、他の児童の活動をみる。</li> </ul>                                      |
| H児 | 自己決定に時間がかかる。几帳面な性格から、きちんとつくりたいといけなく、失敗したくないという思いが強く、活動に参加することを嫌がる場合がある。         | <ul style="list-style-type: none"> <li>・考えているのか、困っているのかを見極める。</li> <li>・考えている場合は時間を与え寄り添う。困っている場合は選択肢を与える。</li> <li>・失敗（崩れたり壊れたり）と見える場面で、それが失敗にならないような声かけを行う。</li> </ul> |