

自分の思いを表現できる子供を育てる図画工作科学習指導
～発想・構想の場面での工夫を中心に～

十島村立宝島小学校 教諭 福永 彩夏

【推薦のポイント】

- 本論文は、児童が自分の思いを伸び伸びと表現できるようになるために、発想・構想の場面の工夫に焦点を当てて授業を工夫した、優れた取組です。
- 特に、1題材だけの実践ではなく、多くの題材の学習で年間を通して継続的に児童と関わっており、学習中の児童の様子や内面を担当として適切に見取っていたことも伝わってきます。「であう」場に重点を置いた指導の工夫は、図工・美術の学習過程における示唆に富んだ内容となっており、価値ある内容です。

目 次

1	研究主題	1
2	主題の設定の理由	1
	(1) 学校・学級の実態から	
	(2) 学習指導要領から	
	(3) これまでの授業の反省から	
3	研究の仮説	2
4	研究構想図	2
5	研究の実際と考察	2
	(1) 「絵の具と水のハーモニー ～きれいなうろこをもつ魚～」	
	(2) 「デカルコマニーでつくるお面 ～宝島の〇〇祭～」	
	(3) 「にじんで広がる色の世界 ～もしも、スモールライトがあつたら～」	
	(4) 「飛び出すハッピーカード ～自分の気持ちを伝えるポップアップカード～」	
	(5) 「もりあげマスコット ～宝島の守り神をつくろう～」	
	(6) 図画工作科の授業以外の場面で	
	ア 「自学ノート」	
	イ 図工的な技量を高める本の活用	
6	研究のまとめ	8
	(1) 研究の成果	
	(2) 今後の課題	
○	参考文献	8

1 研究主題

自分の思いを表現できる子供を育てる図画工作科学習指導
発想・構想の場面での工夫を中心に

2 主題の設定の理由

(1) 学校・学級の実態から

本校は、小学校 15 人、中学校 8 人、計 23 人の児童生徒が在籍している、小中併設の極小規模校である。小学校は完全複式であり、私が担当している学級は、小学 3 年生 1 人、小学 4 年生 3 人の計 4 人が在籍しており、どの児童も明るく素直な児童である。休み時間等には、絵を描いたり、工作をしたりして過ごすこともあり、「図画工作科の授業は好きですか。」というアンケートにおいても、全員が「好きだ。」と答えている。しかし、図画工作科の授業の中では、下絵を描かせる際に、「何を描いてよいのか分からない。」と考え込むことが多く、児童は苦手意識を感じていた。また、クレヨンやパス、色鉛筆、水彩絵の具などの用具の扱い方が不十分であったり、色の付け方などの表現方法がパターン化したりしている。以上のことから、本研究はそれらの課題を解決することにつながると考えた。

(2) 学習指導要領から

小学校学習指導要領図画工作編には次のように教科で目指すことが示されている。

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関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

また、第 3 学年及び第 4 学年の目標は次のように示されている。

- (1) 対象や事象を捉える造形的な視点について自分の感覚や行為を通して分かるとともに、手や体全体を十分に働かせ材料や用具を使い、表し方などを工夫して、創造的につくったり表したりすることができるようにする。
- (2) 造形的なよさや面白さ、表したいこと、表し方などについて考え、豊かに発想や構想をしたり、身近にある作品などから自分の見方や感じ方を広げたりすることができるようにする。
- (3) 進んで表現したり鑑賞したりする活動に取り組み、作りだす喜びを味わうとともに、形や色などに関わり楽しく豊かな生活を創造しようとする態度を養う。

学習指導要領の改訂において、「A 表現」の内容を「思考力、判断力、表現力等」と「技能」の 2 観点に整理してあり、活動を通して、それらを身に付けられるようにすることが明記されている。また、「A 表現」では、児童が実現したい思いを大切にされた指導にも重点が置かれている。以上のことを踏まえ、用具の扱いについて実際の活動を通して理解を深め、児童が自分の思いをもって製作に取り組めるような指導計画を作成し、授業を展開しようとする本研究は意義深いと考えた。

(3) これまでの授業の反省から

これまでの図画工作科の授業では、教師が題材や技法、学習活動の進め方を一方的に指示したり、児童の活動をただ見守ったりするだけの授業を多く行ってきた。振り返ると、発想・構想の場面において、児童の思いを膨らますための時間がしっかりと取れていなかった。また、そのような活動では、「これを描きたい、作りたい。」というような思いを充分にもてないまま活動に取り組むため、何を製作してよいのか分からず、結果、教科書や友達の作品と似通った作品になることが多かった。

以上のことから、自分の思いを膨らませ、イメージを十分に広げる時間や場を保障すれば、児童は自分の思いを具体的に考えることができ、それを表現につなげていくことができるのではないかと

と考え、本研究に取り組むこととした。

3 研究の仮説

図画工作科の学習において、であう場面での「魅力的な題材とのであい」の設定、「必要な技能を学習する場」の設定をすれば、つくりだす喜びを味わう児童を育成することができるであろう。

手立て

(1) 「魅力的な題材とのであい」の設定

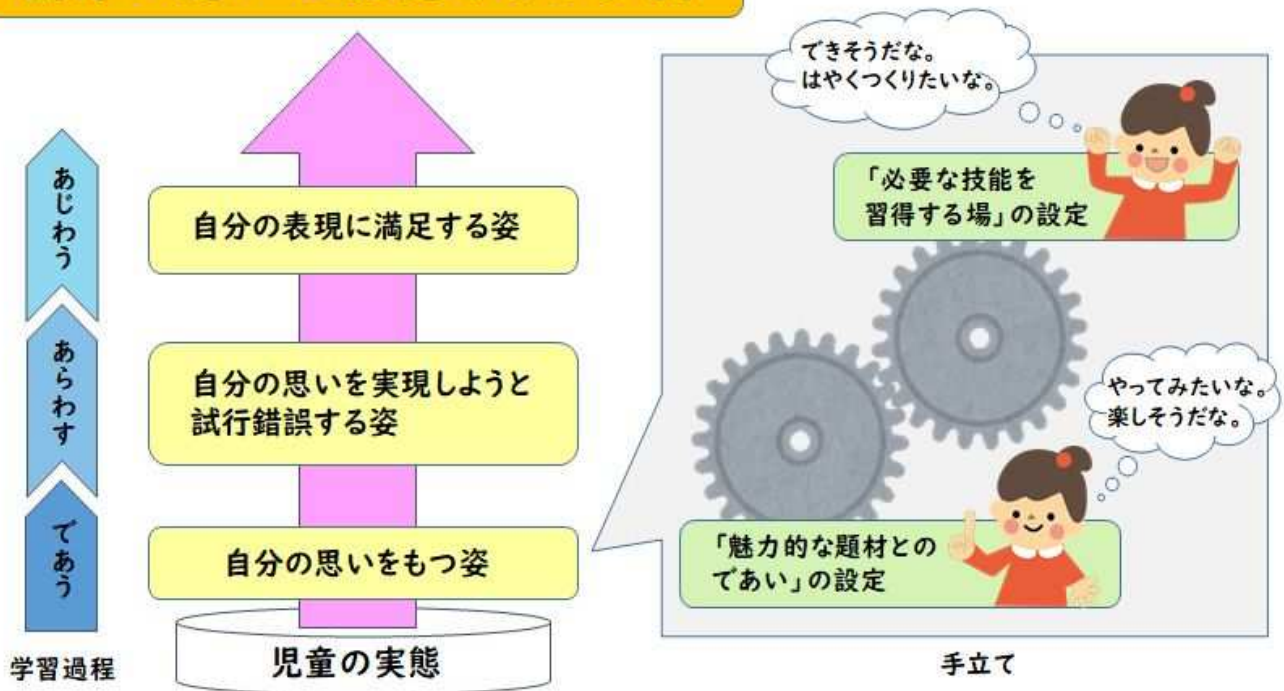
であう場面において、自分の思いをもたせるために、題材名の工夫や参考作品の提示、友達との交流、目的や見通しをもたせることなどで、児童にとって、魅力的な題材とのであいになるようにする。

(2) 「必要な技能を習得する場」の設定

であう場面において、自分の思いを表現するために、用具の適切な扱いや表現方法についての学習したり、実際に用具を扱ったり新しい技法に取り組んだりすることで、児童が「できる」「できそう」と自信や意欲をもてるようにする。

4 研究構想図

自分の思いを表現できる子供



5 研究の実際と考察

(1) 「絵の具と水のハーモニー～きれいなうろこをもつ魚～」

学習過程	配時	主な学習活動	造形的な見方・考え方等
であう	1	題材とであい、水彩絵の具や筆、水入れなどの用具の使い方について知る。	混色 濃淡 明暗 色の感じ方 水の量 絵の具の量 数 大きさ おもしろい 毒々しい 泳ぐ速度 見てみたい つかまえない
あらわす	2	自分の思いに合った作品づくりをする。	
あじわう		教室に掲示し、鑑賞会をする。	

本題材は、水や水彩絵の具の量を変えながら、混色したり濃淡をつけたりすると、色が変わったり感じ方が異なったりすることを楽しみながら、つくりだす喜びを味わうことをねらいとしている。

○ 題材との魅力的なであい

年度始めのオリエンテーションも兼ね、この題材を設定した。達成感を味わえるように、魚のうろこを塗り絵のように埋めていく活動を提示した。また、「宝島の海にいたら、おもしろい、見てみたい魚。」というイメージを伝えた。児童の住む宝島は海に囲まれ、休みの日に釣りをしたり泳いだりと、海は児童の遊び場の一つである。魚も身近な存在であり、色々な魚について知っている。身近なものを提示したことで、「自分の好きな色を使って塗りたい。」「毒々しい魚がいるかも。」という声があがった。

○ 必要な技能を習得する場

パレットや水入れ、筆の使い方、水彩絵の具は配合によって色が変わること、同じ色でも筆に含む水の量を変えると色が濃くなったり薄くなったりすること、そのことによって感じ方が違うことなどを児童と一緒に確認した。また、今回は、うろこ部分に使う色は2色のみと限定して行った。そうすることで、水や水彩絵の具の配合の変化に対して、より注意を向けることができた。



【資料1】児童の作品

○ 単元を通して

指導的な側面が強かったが、「こんな魚にしたい!」と思いをもって、作品づくりに取り組むことができた。「この混ぜてできた色を水の量を変えて塗ると、どうなるかな?」と自分で試しながら取り組む様子も見られ、理解が深まったように感じた。

(2) 「デカルコマニーでつくるお面～宝島の〇〇祭～」

学習過程	配時	主な学習活動	造形的な見方・考え方等
であう	1	題材とであい、デカルコマニーの技法について知る。	混色 濃淡 明暗 色の感じ方 水の量 絵の具の量 数 大きさ 空白 位置 対照的 バランス 怖い 驚く 楽しませる 笑顔
あらわす	2	自分の思いに合った作品づくりをする。	
あじわう		作品を机に並べ、鑑賞会をする。	

本題材は、デカルコマニーを用いて、偶発的にできる模様を楽しみ、つくりだす喜びを味わうことをねらいとしている。デカルコマニーとは、絵の具を塗り付けた紙を半分に折ったり、別の紙を重ねたりして、絵の具を転写させる技法のことである。

○ 題材との魅力的なであい

同じ十島村の悪石島で行われたボゼ祭りを例にあげ、「宝島でも、仮面を付けた祭りがあるとしたら?」と題材を提示した。「夏休みに悪石島に行って、本物を見てきた。」と話す児童もいて、そのときの様子を思い出してもらい、ボゼ祭りや仮面の写真を見ながら様子確かめた。「ボゼ祭りとは違って、子供が笑顔になる祭りにしたい。」「いや、もっと迫力のある仮面にしようかな。」と自分のイメージを友達に伝えながら、思いをもつことができた。

○ 必要な技能を習得する場面

デカルコマニーの仕方を動画で見せ、黒板に写真を掲示した。一通り、やり方を説明したあとに実際にやってみる。画用紙は何度も挑戦できるように児童の人数の4倍程度準備



【資料2】児童の作品

した。新しい技法を知り、水彩絵の具を、筆を使って塗り付けたり垂らしたり、指で直接付けたりと児童自ら絵の具の付け方を変えていた。また、しっかりと転写するとき、かすれがあるときなどのやり方の違いについても、実際に試しながら理解を深めていた。

すき間なく、色をつけたら、怖さや不思議さが出たね。



【写真1】活動の様子

○ 単元を通して

1枚目の出来映えを振り返り、2枚目も同様に偶発的な模様を楽しむ児童もいたが、どこにどんな風に反転するのかを考えながら、自分の思いに合った作品に仕上げようと試行錯誤する姿も見られた。できあがった仮面を友達と見せ合い、「色をたくさん重ねると、すき間がなくなって、不思議な模様になったね。」と、感じたことを伝え合っていた。

(3) 「にじみで広がる色の世界～もしも、スモールライトがあったら～」

学習過程	配時	主な学習活動	造形的な見方・考え方等
であう	1	題材とであい、想像したことを膨らませ、自分の思いをもつ。 表現方法について学び、「試し遊び」をする。	混色 濃淡 明暗 寒暖 色の感じ方 数 大きさ 色の組み合わせ
あらわす	5	自分の思いに合わせて作品づくりをする。	水の量 絵の具の量
あじわう	1	宝の文化祭で展示し、地域の方と一緒に場で鑑賞会をする。	「～したい」、「～へいきたい」 わくわく はらはら どきどき

本題材は、にじみのできる色や模様を視点を当て、にじみ方を楽しみながら、つくりだす喜びを味わうことをねらいとしている。ここでは、クレヨンやパスで枠をつくり、その中を筆を使って水で濡らし、そこに水彩絵の具を垂らしてできる模様についての見方や感じ方を深めていく。

○ 題材との魅力的なであい

単元の始めに、「もし、ドラえもののひみつ道具のスモールライトを使い、小さくなれるとしたらどんなところに行きたいか？」と問いかけ、みんなで意見を出し合った。児童は、朝の活動の「学びタイム」の中や日直のスピーチで「もしも、○○だったら」というお題でミニ作文を書いたり、話したりしてきたため、想像することは好きになっている。そのため、「空を飛びたいな。」「海でカメに乗って泳ぎたい。」「自分の机の上をアスレチックのようにして遊びたい。」など、楽しい意見がたくさん出てきた。その後、教科書の参考作品を提示し、児童に本単元で扱う技法について伝えた。教科書や同じ課題に取り組んだ他の学校の作品を見せると、「想像の世界の様子を伝えるのにぴったり。」「建物や生き物の模様を細かく分けているから、たくさん色が使われているように見える。」と感じたことを話してくれ、更に、思いを膨らませていた。参考作品を提示することで、表現可能なものをさらに知ることができた。

2色たらずと、水が動いて、不思議な模様になった。色を増やすと、どうなるかな？



【写真2】「試し遊び」の様子



【資料3】児童の作品

○ 必要な技能を習得する場面

今回は、作品の具体的な構想を考える前に、「試し遊び」の時間を設定した。「試し遊び」は、実際の作品づくりの前に、技法や手法を使ったことで、どんなことが表現できるかを体験できる場である。前回までは、作品をつくり進めながら用具の扱いや技法についての理解を深めていった。しかし、今回は、事前に表現方法を試すことで、その活動を通して、イメージや思いをより

膨らませることができるようにした。1時間という時数配当ではあるが、時間を位置付けたことで、児童は垂らす水彩絵の具を1色だけでなく、2色、3色と増やすとどうなるか試したり、にじみ方がちょうどいい水や水彩絵の具の量を探ったりしていた。

○ 単元を通して

その後、想像上の不思議な世界を表現するために、模様や色の方や色の組み合わせなど、「試し遊び」を通して感じたことを取り入れながら、作品づくりに取り組んだ。できあがった作品には自分や友達を描き入れ、作品づくりのまとめとした。



【資料4】児童の作品

(4) 「飛び出すハッピーカード～自分の気持ちを伝えるポップアップカード～」

学習過程	配時	主な学習活動	造形的な見方・考え方等
であう	2	題材とであい、ポップアップカードのしくみについて知る。想像したことをもとに試し遊びをし、自分の思いをもつ。	立体的 動き 位置 バランス 色 形 数 大きさ うれしい 楽しみ 感謝 サプライズ
あらわす	3	自分の思いに合った工夫や仕組みを選び取ったり、組み合わせたりして作品づくりをする。	
あじわう	1	送りたい相手にカードを渡し、感想カードにまとめる。	

本題材は、送る相手や伝えたいことを考えながら、紙を立たせる工夫や飛び出す仕掛けについて学習し、そのカードづくりを通して、つくりだす喜びを味わうことをねらいとしている。

○ 題材との魅力的なであい

外国語活動の時間にクリスマスカードをつくったことをきっかけに、「もっとメッセージカードを作りたい。」という気持ちが高まっていた時期に本単元を設定した。本単元では、カードに工夫や仕掛けを加えることで立体的なカードができることを伝え、どんな気持ちを込め、誰に渡すカードにしようかと思いを膨らませた。

○ 必要な技能を習得する場面

ポップアップカードの代表的な工夫や仕掛けを一つずつ、実際に10cm×8cm程度の大きさに切った紙を使い、実際に作りながら確かめた。その際に、それらを使ってどんなことが表現できそうか、児童とアイデアを出し合ったり、見え方について話し合ったりすることで、工夫や仕掛けを変えると、それぞれ見え方が変わることに気付いた。児童が出したアイデアの中から色鉛筆だけを使って、「試し遊び」をした。「試し遊び」の中で仕上がったものを友達に見せ、どんな工夫や仕掛けを使い、何に見立てたのか説明させた。

○ 単元を通して

その後、構想を考え、表したいものや伝えたい気持ちに合わせて、どんな工夫や仕掛けを使うかなどの具体的なデザインをスケッチしていった。「試し遊び」で行った見立てたものを直接描き表す方法だけでなく、折り紙や



【資料5】児童の気付き



【写真3・4】「試し遊び」の様子

色紙、モールなどの材料を付け足して、より立体的にしたいと設計図に自分の思いを描き入れ、実際にカードづくりに取り組むことができた。

(5) 「もりあげマスコット～宝島の守り神をつくろう～」

学習過程	配時	主な学習活動	造形的な見方・考え方等
であう	1	題材とであい、宝島の特産品や生き物などの特徴についてアイデアを出し合う。	丸い とがっている 立体的 動き バランス 数 大きさ 位置 リアル デフォルメ 「大切にしたい」、「見守ってほしい」などの願い
	1	自分の思いをもつ。	
あらわす	1	芸術鑑賞会で、アーティストの方と一緒に、自分の思いに合った作品づくり(下絵)をする。	
	ワーク	壁画に自分の考えた守り神をかく。	
あじわう	ショップ	ワークショップに参加した地域の方と鑑賞する。	

本題材は、場所や物、気持ちなどから着想を得て、マスコットの形や色を工夫しながら、つくりだす喜びを味わうことをねらいとしている。

○ 題材との魅力的なであい

宝島では、フェリーとしまの停泊する港の壁画をリニューアルしている。このプロジェクトで、アーティストの方や実行委員の方々から、「宝島の守り神を考えて、壁画に描きませんか。」とお声かけがあった。本単元では、アーティストの方から、直接、全児童生徒の前で、今後 30 年残る壁画に自分たちの絵を描くことができるという貴重な体験を提示してもらい、魅力的な題材とのであいとした。

○ 必要な技能を習得する場面

守り神を考える前に、「宝島と言えば？」と問いかけ、ブレミングストーンを用いて、特産品や生き物や特徴を考えた。島バナナ、トビウオ、トカラハブ、アカショウビン、島の形であるハート型などのたくさん意見が挙がった。それを基に、構想していく。その際に、どれか1つを選ぶ、いくつかを混ぜ合わせて考える、デフォルメあるいはリアルに描くなどの方法があることを、色々な企業や市町村のマスコットやアニメなどのキャラクターを参考に、自分たちの守り神を考え、アイデアをスケッチした。

○ 単元を通して

芸術鑑賞会では、アーティストの方から、赤・オレンジ・黄色・ピンク・紫・青・緑・黒の8色を原色で使うという条件が出された。どこに何の色を配色するか考えながら取り組んで行く。水彩絵の具を使って、下絵を仕上げた。鉛筆でスケッチしたときと違って、筆だと細かく描き込むことが難しかったため、表しづらいところは省略する、簡略化するなど、自分たちで思いを形に残すために改良をしていた。



【資料6】ブレミングストーンの様子



【資料7】芸術鑑賞会の様子と児童の下絵

壁画ワークショップでは、幅 15 mm や 28 mm のペンキ用の刷毛を使用し、凹凸のある壁に描かなければならず、更に難しい様子であった。しかし、児童は芸術鑑賞会のときと同様に、自分で改良しながら、のびのびと活動していた。

壁画に描き終えた後も、守り神をノートの手紙にも描くなどして、自分で考えた守り神に愛着をもち、大切にしている姿が見られ、自分の表現に満足している様子が感じられた。



【資料 8】壁画ワークショップの様子

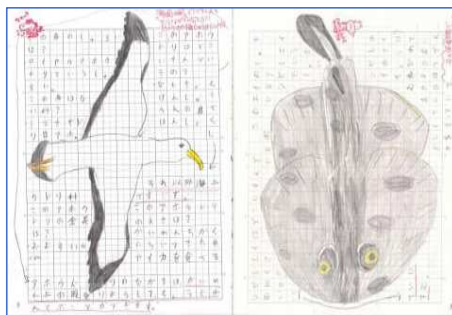
(6) 図画工作科の授業以外の場面で

ア 「自学ノート」

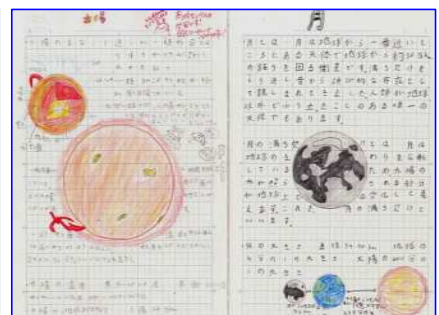
週末の課題として、「自学ノート」を行っている。自学ノートのやり方は本来色々あり、児童の自主性に委ねるものであるが、本学級では、自分の気になる物について図鑑等で調べると限定している。その際に、調べたものの写真をコピーし貼り付けるのではなく、模写することを義務付けている。絵を描くときに、対象物がどんな形をしているのか、生き物であれば、目はどこについているのか、手足の形や数、体に対してのバランスなどをじっくりと観察する。そうすることでスケッチの技術が向上し、児童は自分の思いをより正確に表現できるようになってきた。



【写真 5】取組の様子



【資料 9】児童の「自学ノート」の中身



イ 図工的な技量を高める本の活用

本学級では、雨の日の室内遊びの一つとして、工作に関係する本をいくつか用意している。

そのなかで、1学期の梅雨の時期は、「切り絵」を用意した。六つ折りや八つ折り、蛇腹折り等の折り紙の折り方や、モチーフの転写、切り方など本を頼りに作り進めていた。つくった作品を、いろいろな人の目に止まるような場所に掲示したことで、他学年の児童生徒や先生方に「誰がつくったの？すごいね。」などと声をかけてもらえ、児童は、達成感や満足感、作り出す喜びも感じていたようだ。



【資料 10】児童の作品掲示

トナカイの形に切って、そのまま飛び出てくるなんてすごい。



【写真 6】関連本を読む様子

また、作品の製作に関連する本も学級文庫として、掲示した。ポップアップカードの学習では、ペーパークラフトに関する本を用意した。飛び出す仕掛けそのものを文字や絵にしてしまう技法があると知り、驚きながら、本をながめていた。

6 研究のまとめ

(1) 研究の成果

- ① 「魅力的な題材とのであい」に視点を置いて題材名の工夫や参考作品の提示、友達との交流、目的や見通しをもたせたことで、自分の思いをもち作品を作り進めることにつながったか。
- ② 用具の適切な扱いや表現方法について学習したり、実際に用具を扱ったり新しい技法に取り組んだりする「必要な技能を学習する場」の設定をしたことで、「できそう」「できる」と自信をもって作品づくりに臨むことができたか。

ア 「魅力的な題材とのであい」の設定の有効性について

疑問から発想を広げられるようなものに題材に設定したり、友達と意見を出し合いながら構想を深めたり、なぜ取り組むか目的をはっきりと示したりしたことで、興味関心や意欲をもって活動をスタートすることができた。また、自分の思いを明確にもち、作品づくりに進むことができた。

図画工作科の授業について調べたアンケートでは、図画工作科で苦手な活動についてたずねた項目で、「どんな作品にしようか考えているとき。」と答えた児童が1名いた。その理由を追加調査すると、「どんな感じにするか迷ってしまうから。」と答えた。研究当初は「何を描けばよいか分からない。」と言っていた学級の実態から考えると、自分の中にいくつかアイディアがあり、どれを選び取るか「迷う」段階に進歩している。この変容からも、有効性はあったと考える。

イ 「必要な技能を学習する場」の設定の有効性について

図画工作科で好きな活動についてたずねた項目では、「実際に色を塗ったり、物をつくったりするとき。」と学級の全員が回答した。このことから、用具の使い方や新しい技法を確認したり実際に取り組みながら体験して気付きを得たりする、「必要な技能を学習する場」を設定したことは、自分の思いを実現できそうだという自信を児童にもたせることにつながったと考える。



【図1】図画工作科の授業に関するアンケート調査の結果

(2) 今後の課題

今回は、であう場面に視点を置いて、授業を展開した。その結果、本研究の目的であった自分の思いをもつこと、用具の扱いや技法を身に付けることができ、発想・構想に対する苦手意識の改善にはつながった。しかし、「自分の作品について紹介するとき。」つまり、作品に対する思いや工夫点、試行錯誤した点などを言語化することに苦手意識を感じると答えた児童が3名いた。自分の思いをもってつくり上げたにも関わらず、このような結果になってしまった。これを改善するためには、児童が毎時間取り組んだことを自ら言語で記録したり、教師が児童の頑張りや工夫を見取ってフィードバックしたりするなどのアプローチで、児童の学習の様子を可視化するなど、児童が自分の表現に満足できるような手立てを考える必要がある。

○ 参考文献

小学校学習指導要領解説 図画工作編 文部科学省 平成29年
「思いを表現につなぐ児童を育てる図画工作科学習指導」 山口洋子