

# ＜ 目 次 ＞

＜敬称略＞

学年	タイトル	地区	学校	執筆者	ページ
小1	「やってみたい」を引き出し、 のびのびと表現する授業づくり	蒲 郡	西浦小	酒井 惟	2
	話し合い、教え合いながら 互いに協力して課題に取り組む子どもの育成	岡 崎	井田小	岩田 恵子	4
	自分の思いを大切にし、 楽しみながら表現する子の育成	安 城	安城北部小	齋藤ちえみ	6
小2	互いのよさを話して、見つけて、 伝え合う力を育てる鑑賞活動をめざして	碧 南	大浜小	斎藤 良江	8
小3	素材の効果をイメージし、 つくりたいものを明確にしなが ら愛着と自信をもって作品づくりをする児童の育成	豊 橋	大清水小	仙田 敦志	10
小4	自信をもって自分の思いを表現する子の育成	豊 田	伊保小	早川愛理沙	12
	色や形のもつ印象の違いを理解し、 自分のイメージに合わせて、 作品をつくることのできる子どもの育成	西 尾	富山県南砺市立 上平小	神谷 晃正	14
小5	かかわり合いを通して、自分の表現を追求し、 つくりだす喜びを味わう子の育成	田 原	田原東部小	石川 律子	16
	造形的な見方を広げながら、 自分が表したいイメージを追求する児童の育成	刈 谷	富士松北小	小田 淳也	18
中1	交流を通して視野を広げ、発想力を高め、 よりよい作品を追求する生徒の育成をめざして	豊 橋	幸小	川西由里子	20
	主体的に自分の課題を見つけ出し、 描写力を高めようと取り組む生徒の育成	みよし	南中	山田 康之	22
	質感や色彩の表し方を工夫しながら 表現できる生徒の育成	幸 田	東海市立 富木島中	荒巻 直美	24
中2	かかわり合いを通して 自分の表現を広げられる生徒の育成	豊 川	代田中	鈴木 晶子	26
	主体的に学びを追求する生徒の育成をめざす	新 城	新城小	山本 美帆	28
	グループ制作を通じて生徒の主体性を育む	北 設	設楽中	池畠 凜悟	30
	主体的に高めあう生徒の育成	高 浜	高浜市 教育委員会	林田 博恵	32
中3	感性の違いを認め、多様な見方・感じ方を共有し、 共に学びを深めることのできる生徒の育成	岡 崎	六ツ美中	加藤 朱実	34
	自ら問う姿勢をもち、 表現を追究することができる生徒の育成	豊 田	崇化館中	加藤 郁也	36
	抽象表現～自分を表現する～	知 立	知立中	寺嶋 賢志	38

# 「やってみたい」を引き出し、のびのびと表現する授業づくり ～小1「部屋が海にへんしん とっておきの船をつかって遊ぼう」の実践を通して～

## 1 題材のとらえ方とねらい

本校のある西浦町は、三河湾に突き出した半島の町である。砂浜があたり港に船がとまっていたりと、海を身近に感じることができる。子どもたちは春の遠足で海岸を訪れ、砂や貝殻で遊んだり波打ち際で走ったりと笑顔いっぱい活動を楽しんだ。しかし、ふだん海岸に行き遊ぶのかを聞くと「ほとんど行かない」という児童が多く、あまり海を身近なものとして感じていない様子だった。また高学年を担当した際には、「田舎」「何もない」と自分たちの住む町のよさに気がついていない子もいた。そこで、海に囲まれ自然が豊かな西浦町のよさに目を向けられる子どもたちになってほしいと思い本題材を設定した。

本学級の子どもたち（男子10名・女子9名）は、図画工作科で絵の具や油粘土を使った様子から、ていねいである反面、周りをうかがいながら慎重に活動を進める子が多く、もっとのびのびと活動できる題材を設定する必要があると感じた。そこで、材料と身体全体でかかわったり、造形遊びの活動を取り入れたりするなど、子どもたちが「やってみたいな」と感じ、のびのびと作品づくりを楽しむことができる授業をめざしていきたく考えた。

## 2 指導の実際

### (1) 他教科等との横断的なカリキュラムを構想し、地域に関わる学習や体験活動を取り入れる

生活科の温泉体験では、旅館のお風呂から景色を眺めた。子どもたちは絶景を目の前に「西浦の海、広い。」と喜んだ。また生活科では、西浦中学校で秋見つけを行った。高台で中学生に抱っこしてもらい、目の前に広がる海や船を眺めると、自分たちの住む西浦の町が海に囲まれていることを感じ取った。国語科の説明文「いろいろなふね」の学習は、図画工作科の授業の少し前に設定した。「漁船は西浦にもあるよ。」と言う声から、漁船の見学をした。船に乗せ



写真①<制作途中のA児の船>

てもらい内部の見学を行うと、初めて見たことや聞いたことに驚き感動する姿があった。

図画工作科の船づくりでは、A児はトイレットペーパーの芯を2本並べてガムテープで船の先に固定させ、その手前にも芯を組み合わせて貼り付けた(写真①)。「これは何。」と聞くと、「これはハンドルと望遠鏡。どっちも船の見学で運転席にあったよ(写真②)。」と答えた。A児は、それまでの船に関する学びを生かして意欲的に工夫しながら表現活動に取り組んだ。



写真②<A児が見た漁船の操縦室>

### (2) 身近な材料や様々な道具を自由に使うことができる環境づくり

家庭から工作に使えそうな材料を持ち寄り、それらを種類ごとに箱に分けると、材料BOXができた(写真③)。また加工のための道具BOXも用意した。A児は、長い紙の筒の先に綿をつめ、一回り細めの



写真③<材料BOXの一部>

筒を後ろから差し込むと、綿が飛び出すという仕組みの銃を思いつき「綿銃」と名付けた(写真④)。A児は「悪者をやっつける船をつくりたい」という思いをもっていたので、その思いを叶える道具をつくったのだ。さらに、長さ1m程の筒の先に箱をくっつけて船を漕ぐ「オール」もつくった。A児は、材料を組み合わせることで自分の思いを叶える船づくりを楽しみながら進めていくことができた。

### (3) 活動の中に造形遊びを取り入れ、表現活動へつないでいく題材構想の工夫

1時間目に、ブルーシートを敷き、波の音が流れる部屋に子どもたちを連れていくと「西浦の海だ。」と心を躍らせ、泳ぐなどして遊び始めた。部屋に置いておいた段ボール箱に気づいた子の、「船だ。」という言葉を引きかけに船ごっこをして遊び始めたが、「もっとかっよくしたい。」と声が挙がり船づくりがスタートした。A児は、まず船の土台が出来たら、望遠鏡、ハンドル、オール、「綿銃」をつくっていった。この日のワークシートには、「こぐやつがうまくできた」と達成感を感じる記述に加え「だんぼおるをつなげてうみへはいりたい」というアイデアまで書かれていた。4時間目、A児はこれを「海にもぐり込める部屋」という形で実現した。これは船の後方についている箱のことで、船の後方から海へ直接抜け出せる仕組みになっているアイデアのつまった部屋である。5時間目の船自慢タイムでA児が「綿銃」や「海にもぐり込める部屋」などを実演しながら紹介すると、アイデアのすばらしさにクラスのみ

んなも驚き、たくさん拍手が起きた。

A児が笑顔で船に乗る姿やこれまでの活動の様子からは充実感が伝わってくる。

最後には、みんながつくった船に乗って、海の部屋で思い切り遊んだ。ダイナミックな作品であるが、「絶対持って帰る。」「もうお父さんにもお母さんにも持って帰っていいって聞いたから大丈夫。」という声から、子どもたちが作品に強い愛着をもったことが感じ取られた。



写真④<A児の完成作品>

## 3 成果と課題

◎生活科や国語科の学習や体験が、子どもたちの心に大きな海のイメージをもたせること・船づくりのアイデアを広げたりイメージを明確にしたりすることに有効であった。また以前よりも西浦の海に親しみをもつ姿を見ることができた。

◎材料BOXや道具BOXについては、自由なアイデアにこたえられる質と量を用意できたことが制作意欲をさらに高めたりアイデアを生み出すきっかけとなったりしたと考えられる。また、試行錯誤の中から材料に合う道具の使い方を自然と身に付けることにもつなげることができた。

◎制作の中に造形遊びを取り入れたことで、遊びから自由にイメージを広げることができた。また自慢タイムや自然なかかわりの中からアイデアが生まれ、のびのびとした気持ちでダイナミックでアイデアあふれる作品づくりができた。

(蒲郡 西浦小学校にて実践 酒井 惟)

# 話し合い、教え合いながら

## 互いに協力して課題に取り組む子どもの育成

### ～小1「ゆめのまち 3ちょうめ」の実践を通して～

#### 1 題材のとらえ方とねらい

##### (1) 主題設定の理由

本学級は、絵を描くことや、何かをつくることが好きな子どもが多い。子どもたちの造形活動の様子を見ると、実に楽しそうに積極的に取り組んでいる。しかし作品づくりの途中で、基礎的な技術が不足しているために思うような形にならず、教師に頼ってしまう子どもがしばしば見受けられた。そこで、自分の力で問題を解決し、自分で作品をつくり上げたという満足感や達成感を感じさせたいと考え、年度当初からはさみや接着剤などの基礎的な技術指導を行ってきた。

いくつかの課題を終えた頃から、よりよいつくり方を友達に聞いたり教え合ったりしながら問題を解決し、作品を完成させる子どもの姿が見られるようになった。そのような姿がもっと広がれば、どの子どもも作品をつくり終わったときに自分の力で完成できたという満足感と達成感が得られるのではないかと。さらに友達との対話を重ねることで、作品への発想をより豊かなものにし、協力して問題点を解決しながら、自分達で生き生きと課題に取り組める子どもが育つのではないかと考え、「ゆめのまち 3ちょうめ」の実践を構想した。

##### (2) 研究の仮説と手だて

対話活動を多く取り入れることにより、かかわりの中から発想を広げ、問題点を解決しながら、協力して生き生きと課題に取り組む子どもが育つだろう。

上記の仮説から手だてを次のように考えた。

手だて1 個人の作品だけとせず、仕上がりはグループの共同作品とする。

手だて2 話し合いの時間を作品の構想段階、制作の初期の段階と中盤、個の作品をグループの土台にまとめる段階に取り、出た意見を作品に反映しやすくする。

#### 2 指導の実際

「ゆめのまち 3ちょうめ」の作品として、どんなまちをつくりたいかを発表し合い、つくりたいイメージに近い子ども同士でグループをつくった。大きく4つのイメージに分かれたので、人数の多かったところを2つに分けて、6グループとした。4つのイメージは次の通りである。

- (1) 夢・雪 (2) 遊園地・東京タワー  
(3) 北海道・商店街 (4) 宇宙・プラネタリウム  
<全体で話し合い活動を取り入れるタイミング>

①グループの作品をみんなで考える段階

②個人の作品をつくる段階

③大きな段ボールを土台にしてグループ全員の作品をレイアウトする段階

④ゆめのまちに必要なもの(例 輝く道路、ふわふわした広場など)を協力してつくる段階とした。

話し合い活動と子どもたちの様子を以下に述べる。

##### (1) グループの作品をみんなで考える段階



各グループで自分たちのイメージを確認し合い、共同作品の方向性を具体的に話し合った。

個人の作品が共

<資料を見てイメージを具体化する> 通のイメージになるように、使う色や材料などを積極的に話し合う姿が見られた。この段階ですでに、夢・雪グループでは段ボールの土台を水色にして綿で覆って雪景色にしたらどうかという意見が出てくるなど、話し合うことで作品のイメージを具体化し構想を広げていく様子が見られた。

##### (2) 個人の作品をつくる段階

グループの方向性を話し合ってから確認した後で、個人の作品の制作に入った。各自の作品がある程度形



＜友達に見本をつくって見せる子ども＞

うしたらもっと夢いっぱいな感じになるんじゃないかな」「部屋の中に何をつくったらいいと思う」など活発に意見交換をする様子が見られた。友達への質問に対し、実際に見本をつくって見せる子どもも見られた。言葉での説明よりも実際に見せた方が早くて分かりやすいと気づいたためである。アドバイスを受けた子どもは、その後自分で作品の手直しをし、「さっきよりかわいくなった」と喜んでいて、友達からのアドバイスを生かして、作品のイメージを広げることができた。

### （3）土台に全員の作品をレイアウトする段階

各グループのイメージに合わせて、土台になる段ボールに色を塗った。ゆめのまちらしくするために必要なものは何か、それを誰がつくるか、という作業分担についても話し合っただけで決めた。この時に宇宙・プラネタリウムグループでは、土台の色を何色にするかでみんなが意見を譲らず、時間がかかり過ぎてしまった。他のグループより作業が遅れることに焦りを感じはじめた子どもたちは、次第に譲歩をはじめ、紺色と紫色で半分ずつに色を塗る折衷案が出て、やっと意見がまとまった。話し合いを通して、全員が納得して次の作業を仲良く開始することができた。

年齢的にも1年生は自分の思いを一番に考えがちだが、話し合いによって自分たちで問題を解決することができた。



＜ゆめのまちのイメージに合うものを話し合う様子＞

になってきた段階で、グループ内でそれぞれの作品を見合い、アドバイスし合った。互いに「こ

### （4）ゆめのまちに必要なものを協力してつくる段階

個人の家や店、基地などが出来上がったところで、前に分担しておいた「ゆめのまちに必要なもの」をつくる作業に取りかかった。北海道・商店街グループは、牧場に置く馬をつくる係、大通りの横断歩道や商店街の街灯をつくる係などに分かれて作業を開始したが、一人の提案で牧場に柵もつくることになった。時間がない中で、何を材



＜作品を土台にまとめる段階＞



＜全校児童に向けた作品展＞

料にしてつくれば早くできるのかをみんなで話し合った結果、加工が簡単で早く完成できるモールとストローでつくろうということになった。

みんなの作品を合わせたところで、さらに新しいアイデア

が広がり、作品をよりよくするために協力する姿が見られた。全グループの作品を家庭科室に展示し、学級の代表2人が全校児童にお昼の放送で呼びかけ、作品展を見に来てもらうことができた。

- ・グループでつくったら、とてもすごいものができたよ。
- ・グループでやってよかった。ひとりではできなかったです。
- ・そうだときづいたことを、そうだんしてやったよ。
- ・はなしあいをいっぱいして、あんしんでした。たのしかった。
- ・たくさんみてきてくれて、ほめてもらえてうれしかったよ。

#### ＜児童の振り返りカードの言葉＞

### 3 成果と課題

本実践を通して、子どもたちは主体的に異なる意見をすり合わせ、協力し教え合いながら制作に取り組むようになった。共同制作、適時の話し合い活動は有効だったと言える。今後も、基礎的技術の指導とともに、これからの時代を生きる子どもたちにとって重要なコミュニケーション力を高めていけるような課題設定について考え、実践していきたい。

（岡崎 井田小学校にて実践 岩田 恵子）

# 自分の思いを大切にし、楽しみながら表現する子の育成

## ～小1「あそびにおいでよ！ぼく・わたしのほくしょうこうえん」の実践を通して～

### 1 題材のとらえ方とねらい

「先生、これでいいですか」これまで図画工作科の授業をすると、必ずこう言うてくる児童がいた。絵をかくことや工作をすることが好きで、自分でどんどん発想を広げて作り出していく児童がいる反面、そうでない児童もいて、前述の発言をすることが多い。これは、自分の作品・表現であるのに、こんなふうにしたいという「自分の思い」がはっきりしていないからだと考えられる。または、「思い」があっても、その通りに表現することが難しく、自信をなくしてしまう場合もある。

本学級では1学期、生活科でアサガオの栽培を体験したことから想像を広げ、自分たちの「あさがおらんど」を絵に表すこととした。しかし、「花がいっぱいのあさがおらんど」を描きたいという思いをもった児童が、茎と葉だけ描いて「先生、(これで)いいですか」と見せにくる姿が見られた。思いを表せるようにと、絵を描く時間を確保したものの、最後は飽きてしまい、教師にこの絵でよいかを尋ねたり、ある程度描き進めると、その後どうしたらよいか、指示を待ったりする姿が見られた。

そこで、2学期は児童が思いをもって主体的に制作に臨めるようにしたいと考えた。遠足で公園へ行き、楽しく遊んだという体験から、自分なりの遊具をつくりたいという思いをもたせ、その思いを持続させるために「ほくしょうこうえんをつかって、みんなであそびたい」という目標に向かって、楽しく最後まで活動できるようにした。

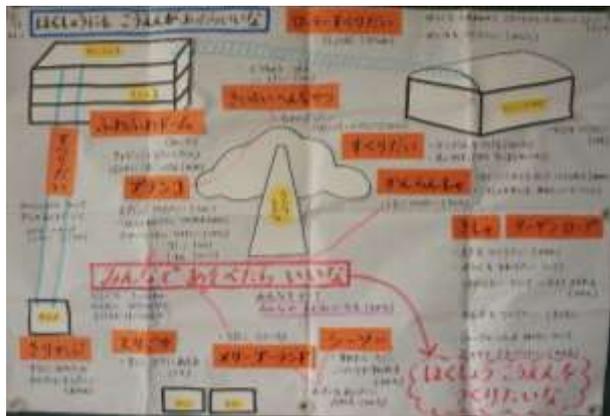
自分の思いをもち、それを大切に表現活動を行えば、自信をもつことができ、主体的な姿が見られる。さらに自分の思いを貫いて制作できるような支援をすることで、子どもたちが楽しみながら表現できるようになると考えた。

### 2 指導の実際

#### (1) 思いをもつ

題材の導入として、秋の遠足で堀内公園へ出かけ

たことを話し合った。今後の制作に生かすため、「楽しかった遊具は何か」という視点で、まずは感想文を書き、感想交流をした。楽しかった体験を振り返っていくと、「みんなでもた遊びたい」という声上がり、「北小にも公園があったらいいな」という思いが学級に生まれた。そこで、児童にどんな遊具があったらいいと思うか問い返すと、堀内公園で遊んだ遊具をもとに、たくさんの意見が出た。その後、どんな遊具をつくりたいか自分の思いをカードに書かせた。児童が自分の思いを明確にできるように、そのカードをもとに、一人一人と対話をし、カードを見てわからない部分がある場合や、児童自身の思いがあいまいだなと感じたときは、詳しく聞きながら一緒に考えていった。こうして、一人一人が思いをもち、「二人でのれるシーソー」「空まで高く跳べるふわふわドーム」「急で長くて暑いときに滑ると涼しい滑り台」など、具体的にどんな遊具をつくるのかイメージできるようになった。



<児童が考えた遊具を集めた「ほくしょうこうえん」>

#### (2) 素材について

本題材では、1年生でも扱いやすいお菓子などの空き箱やデザートなどのカップを、あらかじめ家庭で集めておいてもらった。大量に集まった素材は、遊具づくりに必要なものは自分でとっておき、現段階で必要ないと判断したものは、学級全体で使える「おたからコーナー」に置き、取捨選択できるようにした。接着させるものとして、のりだけでなく、

セロファンテープも可とすることで、さまざまな形や組み合わせを試行錯誤できるようにした。

### (3) 思いを表現する

空き箱を組み合わせたたり、積み重ねたりするだけでなく、「ターザンロープ」をつくっていた児童が、箱に切込みを入れて、ひもを動かして本物のターザンロープのように動く仕組みをつくっていた。これをきっかけに、自分がつくりたい遊具は動いたほうがよいか、動かないほうがよいかを考えることができ、自分が抱いた思いに、より近い表現方法で制作を進めていく姿が見られた。



<ターザンロープを動かす児童>

### (4) あそびにおいでよ！ほくしょうこうえん

児童は自分の作品が完成すると、指を人間に見立てて遊具で遊び始めた。近くの友達にも声をかけ、「見て見て、ここからジャンプして、ふわふわドームでまた跳んで…」というように、一緒になって遊んでいる姿もあった。最終的に、図工室の机に芝生に見立てたグリーンシートを敷き、そこに自分たちの遊具を配置して「ほくしょうこうえん」を完成させた。そして、そこで遊ぶことを鑑賞活動とした。



<みんなの遊具で遊ぶ児童>

たくさんの遊具で遊ぶ児童もいれば、自分の遊具の前で友達に説明する児童もいて、遊ぶ中で友達の遊具のよさやおもしろさに気づくことができた。

## 3 成果と課題

### (1) 成果

- ・児童の生活経験、楽しかった遠足で遊んだ体験をもとに題材を構想したことで、全員が「こんな遊具をつくりたい」という思いをもつことができた。さらに「ほくしょうこうえんをつくって、みんなであそびたい」という学級の目標からスタートし、一人一人と対話したことで、児童の思いが明確になった。
- ・1年生でも簡単に扱える空き箱といった素材や、セロファンテープのような貼ったり剥がしたりすることが容易にできる用具を使ったことで、制作しやすくなり、自分の思いを表現したいという気持ちを持続することにつながった。
- ・自分だけの発想や技術だけでは行き詰まってしまうため、制作中に友達と関わったり、制作の途中で鑑賞の場を取り入れたりした。適切なタイミングでアドバイスをしあうことができ、作品に友達の表現のよさを取り入れて完成させる姿が見られた。
- ・つくりたい遊具を考えた後や制作中、制作後に振り返りカードをもとに教師と対話し、共感や称賛されることで、嬉しそうな表情をし、試行錯誤し表現しようとする姿が多く見られた。以上の支援によって、思いの実現を目指して、最後まで楽しんで表現活動をすることができた。

### (2) 課題

本実践では、造形的な視点である「色」よりも「形」に重点を絞って実践をした。作品を見ると、造形的な量感や動感で遊具を表すことはできたが、空き箱といった素材の色や模様にはまでは目が向いていない児童が見られた。図画工作科の「生活や社会の中の形や色などと豊かに関わる資質・能力」といった目標にあるように、「色」についても児童が目を向けて学習できる方法を考えていきたい。

(安城 安城北部小学校にて実践 齋藤 ちえみ)

# 互いのよさを話して、見つけて、 伝え合う力を育てる鑑賞活動をめざして

## ～小2「まどをあけると」の実践を通して～

### 1 題材のとらえ方とねらい

本学級の子どもたちは人とかかわり合うことが好きで、グループ活動や休み時間などはいつも活気に満ちている。その反面、うまくコミュニケーションをとることができずにトラブルが起こることも多い。もっと互いの気持ちを伝え合ったりよさを認め合ったりする経験を積んでいけば、気持ちよくかかわり合うことができるようになるのではないだろうか。そのためには、「自分の考えを語りたくなる題材」と「思わず相手の考えを知りたくなるような仕掛け」が必要だと考え、本題材を設定した。

図工の相互鑑賞は、作品を通して自分の考えを伝えたり相手の考えを知ったりするのに適した活動だといえる。これは、本学級に必要な、互いに考えを伝え合う経験になり、何かをつくることの好きな本学級の子どもたちに合っていると考えた。

本題材「まどをあけると」では、カッターナイフやハサミを使い、工作用紙で窓のある家をつくる。見る側が窓を開けたときの反応を想像しながら窓の形や中身などを工夫することができ、この過程が、相手の気持ちを考えることにもつながっていく。また、工夫したことを話したり、実際に窓を開けて見せ、友達の質問に答えたりするやり取りで、自分の考えを相手に伝える楽しさを味わうこともできる。また、見る側が自分のペースで窓をあけて鑑賞することができる。このような参加型の鑑賞活動が、相手の考えを自ら想像し、知りたくなる活動に繋がっていくだろうと考えた。

児童Aは、意思疎通がうまくいかず暴力的になったり友達の話を聞かなくなったりすることがあった。互いの考えを伝え合うような経験を繰り返すことが必要だと感じていた。

### 2 指導の実際

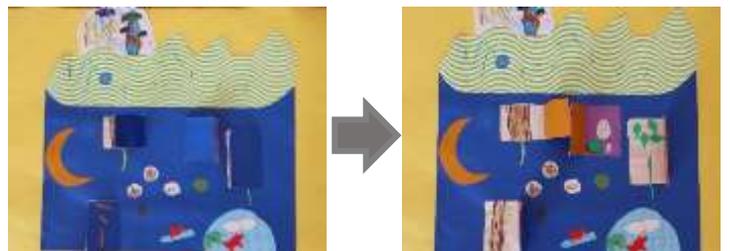
#### (1) 作品を制作する

「開けられる窓を3つ以上つくる」「窓を開けたと

きに何の家か分かるようにする」の2つの約束をし、窓のある家や店を制作した。子どもたちは、ニワトリの親子の家やドッグカフェ、花屋、パン屋、お菓子の家など、どんな家にするかをイメージしながら楽しい雰囲気で作っていた。児童Aは、自分の好きなカブトムシの家をつくると言い、「カブトムシが屋根まで登って飛んでいける家にしたい」とつくりたい家のイメージを固めて制作をすすめた。

#### (2) 中間鑑賞でアイデアをひろげる

制作の途中で、友達の作品を見る時間を設けた。児童Aは、友達のつくったおばけの家を見て、「天敵をつくりたい」と窓の外にヘビを付け加えた。また、ジェットコースターの線路が全ての窓から見える室内遊園地の作品を見て、家の中に木を生やし、屋根まで貫通させることを思いつく。窓を開けるとカブトムシの成虫や幼虫、卵、大きな木があり、窓の外には天敵がいるといった家ができあがり「家の中にいれば守られるんだ」と満足そうに話していた。



＜まどをあけると…カブトムシの家＞

#### (3) グループで作品の紹介と鑑賞をする



＜何の家か、わかるか＞



# 素材の効果をイメージし、つくりたいものを明確にしながら 愛着と自信をもって作品づくりをする児童の育成 ～小3「でこぼこもようのなかまたち」の実践を通して～

## 1 題材のとらえ方とねらい

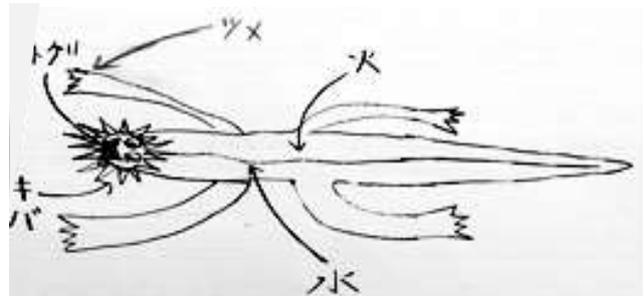
本学級の児童は、光の効果を生かして色や形を発想する「色と光のファンタジー」では、友達の考えに影響を受けながら、自分の発想をふくらませることのできる子が多くいた。しかし、自分の表現したいことを思い付いても、簡単にできる表現に変更してしまう児童もいた。それは、素材をどう扱い、どのようにイメージを形にしたらよいか分らず表現に自信がないことが原因であった。そこで、材料の特徴や表現効果を実感させ、友達と意見を出し合いながら自分のイメージをふくらませていく版画題材を構想した。その際、友達の考えを参考にするだけではなく、自分だけの感じ方や発想を大切にし、つくったり表したりする喜びを感じながら、愛着と自信をもって作品づくりをしてほしいと考えた。

## 2 指導の実際

本題材「でこぼこもようのなかまたち」では、ボール紙を使って凸版版画を制作する。さらに梱包材、毛糸、ネット、片ボール紙、レース生地、アルミホイル等、身近材料も使うことで、各素材のもつ多様な凹凸効果を生かした多彩な版表現が可能になる。身近材料を効果的に表すのに最適な題材として生き物を選んだ。表面の毛やウロコなどの様子を表す際に、さまざまな工夫ができるからだ。さらに、「新種発見」というテーマを掲げ、その生き物が生息している地域、気候、食料、名前等の生態の設定を基にして材料を選ぶようにした。

### (1) 新種の生き物を考えよう

本題材は、児童たちに「新種の生き物を考えよう」と呼びかけて意欲づけをした。その際、この生き物は、どこに住んでいるのか、何を食べているのか、大きさはどれくらいかなど、細かな特徴を決めることで具体的なイメージをもち、アイデアスケッチを描くことができた。A児は、体の半分ずつが水と火でできているトカゲを考えた。



A児の生き物のイメージ

森の中に住んでいて、他の動物の肉を食べて生活している  
体の半分は水、半分は火のトカゲ

図1 < A児の生き物の設定とアイデアスケッチ >

### (2) いろいろな材料を版にして刷ってみよう

児童たちに、身近材料を版にして刷ることで新種の生き物を表すことを伝えた。しかし、どんな版画ができるのかイメージできない様子だった。そこで、様々な素材を版にし、実際に刷ってみることで、その効果を試す場を設定した。児童たちは、梱包材、毛糸、みかんのネット、レース生地、片ボール紙、アルミホイル、毛糸などの素材を版にしたときに見える不思議な模様を見て「うろこみたい」「とげとげしている」など模様の面白さを味わった。A児はアルミホイルの版に、「マグマみたい」という印象を抱いた。その理由を「テレビで火山が爆発しているのを見たことがある。火山から出てきたマグマがこんな感じだったから」と答えた。



図2 < 版の素材集の一部と素材の言語化 >

### (3) 材料を使って、新種の生き物をつくろう

児童は、自分の表したい生き物を表現するための材料を用意し、試作をした。しかし、児童たちから、「もっとよくしたいんだけどこれでいいのかな」というつぶやきがあった。そこで、友達同士で作品を通した交流をする時間を設けることにした。

### (4) アドバイスをもとに、新しく作り直そう

試作が完成したら、グループで鑑賞し合い、作品へのアドバイスを付箋で書き、伝え合う活動をした。

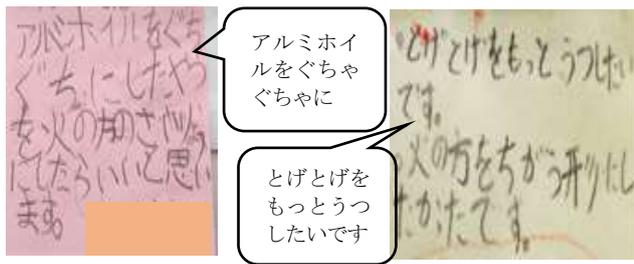


図3 <右：A児が選んだアドバイス 左：直したい点>

児童たちはA児の作品を見て「毛糸を短く切って並べて貼る」「和紙の模様を縦に使う」など、試作品での経験をもとに、アドバイスを考えた。A児は、たくさんのアドバイスの中からどれを選ぶかしばらく悩んでいた。やがてA児自身が、「アルミホイル」…「マグマみたい」とイメージしていたことを思い出し(図2)火の体を表現するためにアルミホイルを使うことを決めた。(図5)また、和紙を使った表現にも注目し、「火と水の模様で面白い」と友達に認めてもらったことで、表現に自信をもつことができた。アドバイスを自分の表現に生かして作品を完成させた。



図4 <アドバイスをし合う児童の様子>

### (5) 「生き物図鑑」を作って、友達と鑑賞しよう

完成した作品で「生き物図鑑」をつくり鑑賞した。図鑑には、この生き物はどこに住んでいて、大きさはどのくらいかなどが分かる文章を載せた。(図6)生き物図鑑の説明を見ながら鑑賞することで、生き



図5 <アドバイスから作り直した作品とその一部>

物の特徴から素材や工夫のよさを見つけることができた。試作では自分の表現に自信がなかったA児は、仲間から表現の工夫を認めてもらったことで、自分の作品に自信と愛着をもつことができた。

生き物の名前	水・火トカゲ
住んでいるところ	暗いところ・どうくつ エントツ
大きさ	小さいのが5cm・大きいのが5m
鳴き声	ジージー
生き物のとくちょう	目が黒い 体が水と火の半分にわかれている
気に入っているところ	火と水がわかりやすくなったところ

図6 <A児の生き物図鑑の解説>

## 3 成果と課題

今回の実践で、児童たちは身近材料に注目し、その凹凸を利用した効果のおもしろさから、さまざまな発想をふくらませることができた。児童たちは自分の想像したことを形にする楽しさを経験したことで、愛着をもって制作することができた。一方、素材の生かし方やインクののせ方がうまくいかず、作品の仕上がりに満足できない児童もいた。これは、刷りの技能のポイントが曖昧なまま、作品づくりに移ってしまったことが原因である。児童が自由に発想する部分と、子どもが身につけるべき技能を明確にしたうえで授業づくりをしていく必要がある。今後も子どもたち一人一人が思いを形にできる授業をめざしていきたい。

(豊橋 大清水小学校にて実践 仙田 敦志)

# 自信をもって自分の思いを表現する子の育成

## ～小4「Art Book」の実践を通して～

### 1 題材のとらえ方とねらい

本学級（男子11名女子14名）には、絵を描くことを苦手とする子が多い。制作活動に自信をもって伸び伸びと活動できるような授業を子どもたちと一緒につくりたいという願いから本研究に取り組んだ。授業の中での制作活動が波に乗ってきたところで、時間がきて片付けなければならないことが多く、本時のつながりを次時へ生かすために Art Book を導入することにした。Art Book には作品の構想や授業の振り返りを書いたり、鑑賞をしたときにももらった友達からのコメントや作品の写真を貼ったりして授業の記録を残していく。記録に残していくことで、自分の中の積み重ねを振り返ることができると考えた。また自分の作品への思いや次回への創作意欲をより一層高め、新しい表現技法への気づきをさらに深めることができるように工夫する。

### 2 指導の実際

#### 「Art Book の活用」

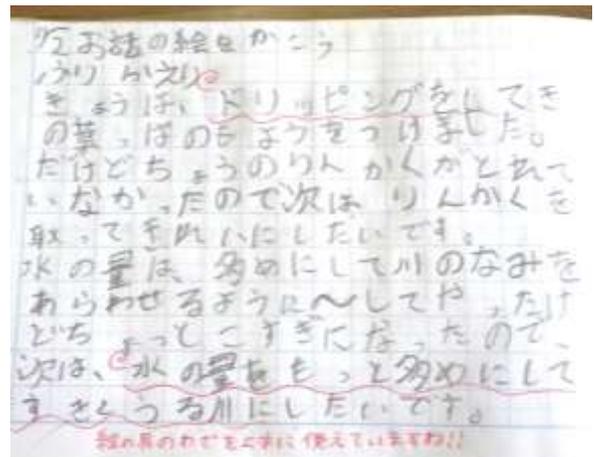
子どもたちが、自分の思いを膨らませ、工夫して表現するために、Art Book を活用した。Art Book には「アイデアを書き込む」、「友達からのコメントを貼り付ける」、「授業の振り返りを書く」、「出来上がった作品の写真を貼る」、の4つの点について記録させた。また、授業の流れを大きく「相談タイム」「アートタイム（作品制作）」「振り返りタイム」の3つに区切り、Art Book に記入する時間を確保するようにした。



< Art Book >

#### (1) 振り返りや感想での活用

毎時間、その日に行った活動について振り返りを記録していった。基本的には「やってみてよかったこと」「やってみて気づいたこと」を書くようにした。絵の具を使用する活動では、色・水の量・表現技法について書いた。工作の際は形や工夫したところについて記録した。また、次時につながるように、次回やってみたいことや今困っていることなども記録として残すようにした。そうすることで、子どもの困り感を教師が把握することができるとともに、朱書きをして励まし、賞賛することができた。



<読書感想画振り返り>

#### (2) 技法メモでの活用

「絵の具でゆめもよう」では、試した方法とそれによってどのような模様ができたかを記録した。また、気づいたことや困ったことも書き込んだ。毎時間の記録を残したことで、「今日は赤色系ばかりだったから、次は青色系を使いたい」「次は同じ色でも水の量を多くして模様をつくりたい」など、使いたい色や水の量を意識して制作活動を行うようになってきた。

「わたしだけのまぼろしの花」においても、Art Book を活用した。まず紙粘土でふしぎな種をつくる活動から始めた。その種と対話しながらつくるこ

とで、まぼろしの花のイメージをもたせていった。そして咲いている場所や育つ様子を具体的にイメージし、種や花にまつわるお話を Art Book に書き込ませた。

「読書感想画」では、Art Book を話のチャート図に表すために使用した。自分の描きたい場面についての構想を膨らませるために、話を聞きながらメモを取るようにし、話のあらすじをつかませた。また、下描きをする前にアイデアスケッチを描かせ、使えるような表現技法について子どもが考えられるようにした。

### (3) 相談タイムや鑑賞での活用

Art Book には制作で困ったことも書き込ませ、次の授業の冒頭に「相談タイム」を設け、グループで解決策を話し合い、友達からのアドバイスが書かれた付箋を貼り付けていった。「立ち上がれ！ねんど！」では、多くの子が困っていた「縦に細長く立ち上げたときのバランスの取り方」「ななめにするためにはどうするとよいか」について全体で共有し、グループで話し合いをした。それぞれが付箋に自分の考えを書いてから話し合いをした。

「わたしだけのまぼろしの花」では、自分が制作した種から花が咲くまでの物語をグループで紹介し合い、友達の作品のよさを付箋に書き込むようにした。そして友達からのコメントを自分の Art Book に貼り付けることで、花を描かせる際のヒントとして活用させた。また、途中でより自分の描きたいイメージに近づけるためにどんな工夫ができそうか考え、グループで交流するようにした。さらに中間観賞会を行い、作品のよい部分やアドバイスを付箋に書かせ、かかわり合う活動を行った。そうすることで、自分の作品に自信がもてない子も、友達から認めてもらうことで自信をもち、制作することができた。

また、作品鑑賞時にも Art Book を使用した。作品の横に簡単な説明を書いた Art Book を置いた。付箋や Art Book に友達の作品のよかったところ、驚いたところなどを書くようにしていった。そうすることで、制作者は友達からの感想を知ることができた。付箋や感想の数に偏りがないように必ず同じグループの子の作品について感想を書くようにした。



<鑑賞タイムの様子>

## 3 成果と課題

困ったことや次回やってみてみたいことを Art Book に記録しておくことで、次時の活動をスムーズに始めることができた。困ったときに見返すことで、作品の構想のヒントを得る子の姿も見られるようになった。また振り返りに励ましの朱書きをすることで、活動に自信をもって取り組むことができるようになってきた。さらに Art Book に作品鑑賞時の感想を書くことについては「友達から自分の作品をほめてもらえることがうれしい。」「Art Book を見るのがわくわくする」「友達からほめてもらえる自信がつく」など子どもたちからも好評だった。このことから Art Book の活用によって、子どもたちの意欲が高まったと言える。

しかし、実際に振り返りを書いてみると、作品のよさを表現する時の語彙が乏しいと感じた。何でも「すごいと思う」「いっぱいあってよかった」で済ませてしまう傾向があった。工夫したところ、がんばったところを具体的な言葉で表現できるように語彙力を高める必要がある。さらに鑑賞の評価についても課題が残る。Art Book に書くことで友達からのコメントを知るというよさはあったが、評価という点から見ると、個人評価の難しさを感じた。今後は評価するという点も踏まえて、さらに工夫していく必要があると思う。

(豊田 伊保小学校にて実践 早川 愛理沙)

# 色や形のもつ印象の違いを理解し、自分のイメージに合わせて、作品をつくることのできる子どもの育成

～小4「エリックカールになって、すてきなお話をえがこう」の実践を通して～

## 1 題材のとらえ方とねらい

本学級の子どもたちは、造形活動や鑑賞活動において、思いつきで制作に取りかかるよりも、自分のつくりたいものを想像し明確な形を決めてから作品づくりに取り組む方が得意な子が多くいる。1学期の題材では、音のイメージをもとに形や色を想像することを経験した。その中でAは、表現した内容が相手に伝わるか試すゲーム形式で行ったことで、何人もの仲間にイメージを伝えることができ嬉しそうにしていた。振り返りでは「相手に伝わりやすい形や色を考えるといいのかもしれない。」と書いていた。しかし、作品構想になると、どうすればよいか迷ってしまい、手が止まってしまった。これらのことから、Aは自分の表現を肯定することを苦手としていると窺われる。これは、表現したい自分の考えとその根拠を一致させることができずにいることが原因であると考えられる。また、言葉だけでなく、視覚的アプローチを行うことで、Aにとって自分の考えをまとめやすくなることが推察される。そこで、子どもたちに、自分の考えたことを表現活動につなげることができるようになる題材を設定することにした。本題材では、色や形の印象を理解し、モダンテクニックの方法を学ぶことで、自分のイメージを表現することができると考えた。また、鑑賞の場を設定し、ひとつの作品の印象や工夫を発表し合うことで、表現の工夫に根拠をもてるようになる姿を願い、研究のテーマを「色や形のもつ印象の違いを理解し、自分のイメージに合わせて、作品をつくることのできる子どもの育成」とした。

## 2 指導の実際

### (1) つくりたい作品のイメージを想像する

題材を始めるにあたって、エリックカールの『はらぺこあおむし』の読み聞かせをし、絵本に描かれた「はらぺこあおむし」の作品鑑賞をした。作品を見ると子どもたちは作品の特徴を見つけたり、制作方法を考えたりしていた。子どもたちは、紙を重ね

作品がつくられていること、貼りつけた素材に様々な色や形が使われていること、主人公のイメージに合わせた印象の色を使用することの三つのことについて気づいた。そこで、三つの気づきを一つずつ解決するという課題設定をすることで、物語に合わせて作品を制作するための知識や技術を身に付けることができるのではないかと考えた。まず、班ごとに、モダンテクニックを使って作られたB1サイズの素材用紙を1枚配布し、グループでオリジナルの「はらぺこあおむし」をつくる。



次に、色のもつ印象が作品に与える影響を考えさせるために、グループごとに完成した作品を見比べた。

<授業風景>

子どもたちは、原作のあおむしが「周りの黄色」や「目立つ赤色」であるという印象から元気で明るいイメージを感じ取り、色が違うだけで雰囲気が変わることに気づいた。色や形を考えて制作することが難しいと感じたので、色のもつ印象を理解し、色の組み合わせを多角的に見ることができるようになれば、その難しさも解消されるのではないかと考えた。次に、より多くの色の種類の印象を考えさせるために、100色の色紙をカードサイズに切り分け、ゲームに取り組んだ。子どもたちは、ゲームを繰り返すうちに、自分なりの理由をもち、言葉に合った色を選択するようになってきた。そこで、子どもたちに根拠をもって、色を構成する力がついているか確認するために、カードを利用した課題解決学習を行うことにした。子どもたちは課題として出された色と言葉の組み合わせを見て、解決方法を話し合いながら考えた。

### (2) イメージに合わせて色や形をつくり見つける

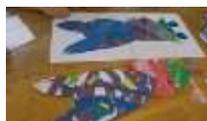
子どもたちは、これまでに作品の制作方法や色の印象や組み合わせの方法を理解してきた。しかし、作品のイメージがなければ制作することはできない。そこで、国語科の単元を利用し、自分の物語をつく

る技術を身に付ける場を設定した。次に、Aが主人公に合った色や模様をつくれるようにするために、モダンテクニックを使った材料を協働してつくる場を設定した。子どもたちは道具を使い、相談しながら様々な形をつくっていった。しかし、技術を身に付けるだけで、色合いや印象を考えた制作はできていなかった。そこで、自分の考えた主人公の性格をもとに、色の組み合わせや形を考えて材料をつくる時間を設定した。材料を制作する前に、前回制作した材料を鑑賞し、材料のもつ印象を考える場をつくった。使う色の組み合わせや、明暗を考えて材料をつくることで、自分のイメージに近い材料が作れることを知った子どもたちは、自分のイメージに合わせて、作品の材料となる「自分色紙」をつくっていった。次に、



＜作品部品＞

つくった自分色紙のもつ印象が自分のイメージ通りにできているか確かめるために、自分色紙を鑑賞する時間をつくった。材料をつくった子どもたちは、自分の主人公に合わせて「自分色紙」を切り取り、主人公の試作を制作していった。Aも、自分の色紙を使ってイメージに合わせた主人公を制作した。しかし、Aは振り返りに「色を考えるのが難しく、おくびょうで優しくて、すてきな性格がうまく表現できません。」と書いていた。そこで、Aの提示した課題に対して、どのカラーバリエーションが課題解決に適しているか、全体でアイデアを検討する一斉鑑賞の場を設定した。子どもたちは、自分たちのアイデアを板書し、根拠を持って解決策を発表していった。子どもたちは、Aの考える「頭の部品をおくびょうさ、体や耳をがんばりや、目やリボンを優しくしたい。」という思いをそのままに、部分的にパーツを変えて主人公のイメージに近づける解決方法



＜カラーバリエーション＞

を考えることができた。最後に、解決方法をもとにして、自分たちの主人公を修正していけるように、様々な材料を利用できる場を設定することにした。Aもイメージに合うかどうか、何度も試行錯誤して主人公を完成させた。Aは振り返りに次のように書いていた。「顔はあえて変えないで、服とかを変えた。

明るい色を多めにしてみた。頑張り屋が出て、優しさも出しやすくなった。」Aは、最初のイメージをそのままにして、様々な意見の中から、自分が必要とする部分だけを選び、作品を改善していった。

### （3）作品が自分のイメージに近づいたか確認する

自分だけの主人公を完成させた子どもたちが、自分のイメージする物語をつくりあげるようになるために、最後にストーリーに合った背景づくりの時間を設けた。Aは場所、季節、状況など <完成作品> の設定を決め、作品を完成させた。最後に、自分の物語を表現することができたか、自分の作品が満足できるものになったかを確認するために自分の作品を鑑賞する時間を設けた。Aは感想に以下のように書いている。「がんばりやが出せないとき、アドバイスをもらったから、がんばりやが表現できました。努力がこもったすてきな作品になりました。」このことから、Aは、物語が細部まで表現できるように、1つ1つのパーツの大きさや位置にこだわり作品を完成させることができたといえる。



## 3 成果と課題

導入で『はらぺこあおむし』の鑑賞や試作をしたことで、子どもたちは本題材で身に付ける必要のある事柄や色の違いによる印象の変化に気づくことができた。また、カードを利用した色の印象の学習をしたことで、主人公に必要な色のイメージを想像することができるようになった。トレーシングペーパーを使い試作を繰り返すことで、自分のイメージする形を追求することができた。そして、自分の作品を見つめ直す時間で、自分の作品をすてきな作品と言えることから、児童は自分の考えを表現できて、自信をもつことができたと思われる。このことから、子どもたちは、色や形のもつ印象の違いを理解し、自分のイメージに合わせて、豊かな表現で作品を制作することができるようになったと考えられる。課題として、試作を比較・検討する時間が不十分だったため、今後はICT機器を利用し、色や形を簡単に確かめる環境をつくり、より多くのアイデアや考えを仲間と共有する時間を確保していきたい。

（西尾 矢田小学校にて実践 神谷 晃正）

# かかわり合いを通して、自分の表現を追求し、 つくりだす喜びを味わう子の育成 ～小5「見つけたよ！輝く友達」の実践を通して～

## 1 題材のとらえ方とねらい

高学年になると個性の違いが目立つようになり、表したいことの違いも顕著になってくる。さらに、他者との違いである異質性に敏感になる時期でもあり、感じたことや考えを話すことに躊躇したり、自分が表したいもののイメージと実際に表したこととの違いを「うまくいかない」と感じ取ったりして、表現することに苦手意識をもつこともある。

本学級の子どもたちも、人と違うことに抵抗感が強く、周りに合わせて行動する子が多い。そのため、造形活動に楽しんで取り組むことができる反面、自分自身の思いを表現する発想・構想の段階では苦手意識をもつ子どもが多い。そこで、子どもたちが自分の思いをふくらませ、作品を完成させるまで意欲的に表現活動を追求する力を養うとともに、つくりだす喜びを味わわせたいと考えた。

本研究では、自分の身近な存在である友達の輝いている姿を見つけ、木版画で表していく。自分自身を作品にすることは気恥ずかしくても、大好きな友達となれば、いきいきしている瞬間や楽しそうにしている姿など輝いている瞬間を見つけることができ、「こんなふうに表示したい」という思いがもてると考えた。さらに、版画は一つの版で何度でも刷ることができるので、児童が粘り強く表現を突き詰められる教材である。子どもたちが、思いをもって自分の表現を追求し、最後まで意欲的に表現活動に取り組むことができるだろうと考えた。

## 2 指導の実際

### (1) 友達の輝いている瞬間を見つけよう

子どもたちに、「輝くってどんな感じ」と尋ねると、「目立つ」「一番」「自信がある」の他に「生き生きとしている」という意見が出た。その発言から、「夢中になっている」「楽しそう」という意見が広がった。子どもたちの意見から、輝いている姿は、単に遊びの中での楽しさではなく、夢中になっている姿や真剣さの中にある笑顔などであることに絞られてきた。

その後、多くの子は部活動や授業、運動会などの行事からイメージをふくらませたり、友達にインタビューをしたりして、友達の輝いている瞬間を決めた。普段構想を決めるのが苦手な子どもたちも友達と話し合いながら楽しんで決めることができた。

### (2) 輝いている友達を版画に表そう

下絵を描くにあたり、木版画の作品を全体で鑑賞した。作品を見た子どもたちからは、「大きく描くと迫力があるね」「全身じゃなくても何をしているのかわかるよ」「小さいとあまり目立たないね」「彫るところが少ないと真っ黒な作品になっちゃいそう」という意見が出てきた。そこで、下絵は紙いっぱい大きく描こうと取り組んだ。下絵を転写した版を見て「早く彫りたい」という声が続々にあがった。一方で「絵はうまく描けたけど彫れるかな」と不安そうな声も聞こえた。そこで、彫刻刀に慣れるよう、試し彫りをする時間を設けた。



＜彫刻刀による彫り跡の違いを比べる＞

「平刀は彫ったところがふわふわしているよ」「丸刀が彫りやすい」「三角刀は細くて鋭い感じだね」など彫り跡を見比べて、彫刻刀による彫り跡の違いに気づくことができた。彫刻刀の使い方を理解したところで、予め転写した線をマーカーペンでなぞって太くした。版の彫る部分には、白のコンテで彫る向きに線を引いておいた。太いマーカーペンの線は彫らないところ、白い線は彫るところという二つのことを徹底しておくことで子どもたちは迷わずに



＜彫り進める様子＞

彫り進めることができた。

### (3) 話し合いを通して表現を追求しよう

彫り進めるにつれて、「ここはどうしようかな」と迷う子も出てきたため、グループで作品を見合いながら意見交流する場を設けた。すると「袖のしわはどうやったらいいかな」とアドバイスを求めたり、「この彫り方、膝が曲がっているように見えていいね」とよいところを伝え合ったりする姿が見られた。



＜彫り方を話し合う様子＞

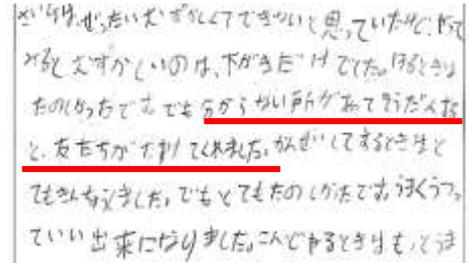
また、グループでの話し合いの後、ミニ鑑賞会として「教室を自由に歩いて友達の作品を見てきていいよ」と言うと、子どもたちは似た部分を彫っている子の作品を見たり、進度が早い子の作品を見たりして、よいところを見つけて自分の作品に生かそうとする姿が見られた。制作を再開すると、彫り方を悩んでいた子、次にどこを彫るか迷っていた子が自然と制作を進めることができた。制作途中での意見交流やミニ鑑賞会の場を設けることで、友達からのアドバイスや自分が見てきた友達の作品のよいところを、自分の表現へと生かすことができた。

### (4) 友達の作品のよさを見つけ、伝えよう

作品が完成し、鑑賞活動を行った。友達の作品のよさを付箋に書き、その付箋を友達に渡すという方法で行った。子どもたちの付箋には「シュートをしている目線が真剣で『絶対に入れ』って思っている感じがわかる」「ひざの丸い感じがすごく上手」など具体的に感想が書かれていた。そして、どの子ももらった付箋を真剣に読んでいた。

制作終了後の感想には「友達が言ってくれたことが印象に残った」「友達が助けてくれた」と書く子がいた。かかわり合いを通して、問題を解決しようとしていたり、自分の思いを作品に表現したりすることができていたと考える。さらに、「うまくいってとてもうれしい」とも書かれており、自分の作品に自信と満足感を得ることができたことがわかる。多くの子

が「うまくできた」「難しかったけど楽しかった」「細かなところま



＜児童の感想＞

でできた」と感想に書いており、子どもたちの満足感を得ることができた。

## 3 成果と課題

「大好きな友達の輝いている瞬間を表したい」という思いをもち、構図を工夫したり、彫刻刀を使い分けたりして制作に取り組むことができた。身近な存在である友達という対象は、子どもたちが自分の表現を追求する源になったといえる。さらに、木版画という表現方法は、はじめは難しいと思う子どもたちが多かったが、それぞれの彫刻刀の彫り跡の特徴を知ってから、彫刻刀を使い分けて表現することができていた。これらのことから、友達の輝いている瞬間を木版画で表すことは、表したい思いを明確にもち、最後まで表現を追求できる教材であると考えられる。また、ミニ鑑賞会や話し合いなど、友達とかかわり合う場を多く設定したことで、互いにアドバイスをしたり、意見を聞いたりすることができ、自分の表現に自信をもって制作に臨む姿が見られた。かかわり合い、思いやよさを伝えることが、互いに表現を高め合うことにつながったと考える。

本研究を通して、子どもたちは最後まで意欲的に制作に取り組むことができた。一方で、彫ることに夢中になりすぎて、彫刻刀の刃先を自分に向けて彫ってしまったいたり、版木を深く彫りすぎてしまったりする子もいた。どのような題材でも、自分の思いを表現するためには、扱う材料や道具の正しい使い方を身に付けることが大切であると考えられる。満足のいく作品に仕上げるためにも、全員が正しく、かつ安全に行うことができるようにする必要性を感じた。また、完成した作品を子どもたち自身が見たい、見せたいと思えるような、より満足感を得られる展示方法の工夫をする必要がある。

(田原 田原東部小にて実践 石川 律子)

# 造形的な見方を広げながら、 自分が表したいイメージを追求する児童の育成 ～小5「糸のこスイスイ〇〇シリーズパズル」の実践を通して～

## 1 題材のとらえ方とねらい

5年生を対象に行ったアンケートや図画工作科の授業における児童の様子から、アイデアが浮かばず、仲間の作品を見てまねしたい、やってみいたいという思いをもっているが、どのようにしたらよいかわからないという実態が浮かび上がった。

そのため、自分一人で考え込むのではなく、仲間とともに互いの作品をよりよいものにしようと話し合う中で、他者の発想の着眼点を学んだり、仲間からのアドバイスを自分の表現に効果的に取り入れたりすることで、見方を広げながら制作できるようになってほしいと考えた。また、困ったことを共有し、解決策を話し合う課題解決の学習を通して、自分が表したい作品に近づけるよう制作に取り組んでほしいと考えた。さらに、多様な表現を知ったり取り入れたりして表現方法を工夫することで、自分の表したいことが表現しやすくなることを実感させたいと願った。

本題材では、シナ合板(26cm×36cm)に描いた線に沿って電動糸のこぎりで切り、水彩絵の具で着色してパズルを制作する。本題材で制作するパズルは、描いた絵を無作為に切り取るのではなく、切り取るピースそのものが一つの形となるようデザインする。さらに、「動物」や「野菜」など「〇〇シリーズパズル」というテーマを設定することで、パズルの世界観に統一感をもたせていく。このようなパズルの世界観を創造することを通じて、仲間とかかわり合う中で造形的な見方を広げ、自分が表したいイメージを追求することで、自らの表現をよりよくできることを実感させたいと考えた。

## 2 指導の実際

### (1) 導入・アイデアスケッチ

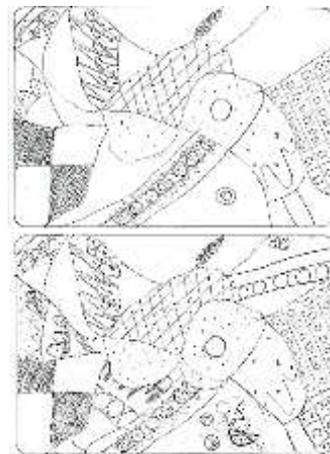
パズルのアイデアスケッチを描く前段階において、教師が用意した無地の形を何かに見立てる活動を行った。個人でワークシートに描き込んだ後、アイデアをもち寄り、4人グループで一つの画面に描

き込んでいく活動を行った。見る方向を変えることで形の見え方が変わること気づかせるため、4人の席を向かい合わせて活動させた。また、あらかじめ参考作品をパウチしておき、ホワイトボードマーカーで描き込めるようにすることで、児童たちが考えたことを即興的に表現できるようにした。

その後、実物投影機を使って各グループの作品をテレビに映し出し、形がどのように見えたのか発表し合った。自分たちのグループでは思いつかなかった見立てや他のテーマのグループの見立てを見て、驚く声をあげる姿や納得する姿があった。形が何に見えるか考えるときに、「見る方向を変える」「顔の部分の位置を変える」「自分が描きたい生き物をイメージしてからパーツの形を見てあてはめる」等の発想の着眼点を学級全体で共有したことで、自分やグループでは見つけられなかった新たな視点に気づき、見方を広げることができた。

児童のアイデアスケッチを見ると、棒アイスやドーナツ、クレープなどに見立てて描くことができているが、ピースとピースの間に隙間があったり、表現がまだ不十分で何を描いたのか伝わりにくい部分があったりした。

そこで、互いの作品を見合う場を設け、付箋を用いたアドバイス活動を行った。仲間にもらったアイデアの中から、採用したいと思った案を選び、アイデアスケッチの修正を行ったところ、児童の作品に変容が見られた。振り返りには「友達作品にアドバイスすると自分の作品のアイデアもうかんでよかった」と書かれており、アドバイスをもらうだけでなく、自分も仲間へアドバイスをしたことで、自分の構想を深めることに



<修正前(上)修正後(下)>

つながったことが伺える。

## (2) 本制作



＜いろいろな方法で着彩した参考作品＞

着彩の導入において、いろいろな方法で着彩した参考作品を順に提示した。児童たちのアイデアスケッチの着彩計画を見ると、ほとんどが黒い線で輪郭線が描かれていたり、区切られていたりしたため、黒い輪郭線で描かれた絵と似た色の輪郭線で描かれた絵の印象について学級で尋ねたところ、「似た色で輪郭線を描いた方が自然な感じでいいな」という発言があった。その上で、どんな塗り方に挑戦したいか、どんなことに気をつけたいか考えさせたところ、「1色のピースやパフェのムースに模様を入れたい」という記述があり、表現方法や色の表現効果の工夫を実感する場を設定したことで、表したいイメージを膨らませ、自分の表現に生かそうとしていることがわかった。

制作の途中において学級全体で互いの作品を鑑賞し、仲間から表現の仕方を学ぶ場を設けた。グラデーションを使っていなかった児童が、緑と黄色のグラデーションを用いた児童からコツを聞いたりアドバイスをもらったりしたことで、グラデーションを自分の作品に取り入れようとする姿があった。また、筆先を使って細かい描き込みをしている児童に筆先を使うコツを尋ねた後、自分の作品を見直し、自分のピースに細かい装飾を施す姿もあった。「グラデーションの2色の境目にぬる水の量は多めがいいことがわかった」という記述や、自分の作品に仲

間の表現を取り入れようとする姿から、自分が表したいイメージを追求しようとしていると推察される。



＜完成した児童の作品＞

## 3 成果と課題

発想の着眼点を学び、学級全体で共有したことで、自分やグループでは見つけられなかった新たな視点に気づき、造形的な見方を広げることができた。仲間とかかわり合う中で、アドバイスをもらうだけでなく、自分も仲間にアドバイスをしたことで、自分の構想を深めることにつながり、造形的な見方を広げながら多様な視点でとらえたり、表現をとらえ直したりすることができるようになった。自分の困り感について、どうすれば改善できるか課題意識をもって話し合わせたことで、失敗の原因に気づき、学習したことをその後の制作に生かすことができた。いろいろな方法で着彩した参考作品を提示し、どんな塗り方に挑戦したいか、どんなことに気をつけたいか考えさせたことで、表したいイメージを膨らませ、自分の表現に生かそうとする姿があった。制作途中での鑑賞活動やアドバイス活動を通して、自分が表したいイメージを追求することができた。

本題材を通して、児童たちは多様な視点でとらえたり、造形的な見方を広げたりする中で、自分が表現したいイメージを追求することの大切さに気づくことができた。一方、アドバイス活動や鑑賞の場を多く設けたことで、児童同士の作品が似てしまい、独創性が乏しい部分が少なからずあった。今回の制作を通して得た満足感や自信を次の活動につなげ、多くの児童が「表したいイメージが表現できた」と実感できるような実践を行っていきたい。

(刈谷 富士松北小学校にて実践 小田 淳也)

# 交流を通して視野を広げ、発想力を高め、 よりよい作品を追求する生徒の育成をめざして ～中1「スタジオ結成！オリジナルアニメの制作」の実践を通して～

## 1 題材のとらえ方とねらい

本学級の生徒に、美術の授業に関する事前アンケートをとると、97%の生徒が美術の授業を「好き」あるいは「どちらかといえば好き」と答えた。美術の授業に関して意欲が高いことがわかった。一方で、自分の作品を友達に紹介することに関しては、「好き」あるいは「どちらかといえば好き」と答えた生徒は51%に減少した。以上のことを踏まえ、本学級の生徒の実態を、「美術の授業に意欲的に取り組んでいるが、経験が少ないため、自分の表現の枠の中で満足する傾向にある」と捉えた。そこで、生徒たちの視野を広げることができれば、自分だけの表現にこだわるのが減り、生徒のもつ発想力をさらに引き出すことができるであろうと考えた。生徒の視野を広げ、よりよい作品を追求し続ける姿をめざし、本題材に取り組むこととした。

本題材では、6～7人程度のグループで一つのシナリオを考える。できたシナリオを班員で分担し、分担した部分を、一人一冊のパラパラマンガにする。グループで一つのアニメをつくるため、話し合いや相互鑑賞で交流する機会を多く設ける。そうすることで、友達作品のよさや自分の作品の改善点に気づいたり、新しい表現を思い付くきっかけになったりして、生徒たちの視野を広げることができると考えた。

## 2 指導の実際

### (1) 協力してシナリオをつくろう

ファンタジーなどの興味のあるジャンルごとのグループに分かれて、シナリオづくりに取り組んだ。生徒たちは「SFといえば宇宙人」「剣で戦うのはどうだろう」と話し合いを盛り上げた。

### (2) シナリオを形にしよう

協力して考えたシナリオを分割し、担当を決めて絵コンテを描き始めた。

(図1)前後のつながりや話の流れが自然になるように、グループで話し合い、思い付いたアイデアなどをスケッチや文章で振り返りに記録した。

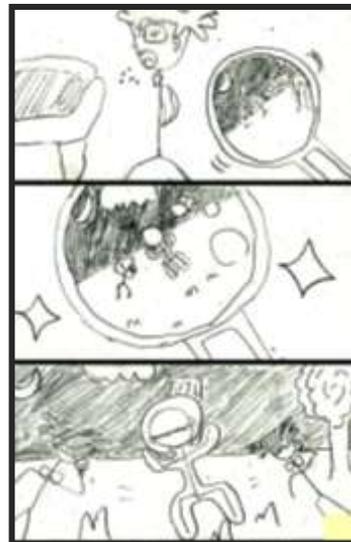


図1 <サスペンスをテーマにした絵コンテ>

### (3) パラパラマンガ

#### の動画を鑑賞しよう

絵コンテの完成後、パラパラマンガが実際にアニメとして動く参考動画を視聴した。画面全体が桜に覆われるシーンでは「きれい！」と歓声があがった。ここで、場面転換に使われる「切りかえ」の技法について紹介し、場面の切りかえを使うと「場所の変化」や「登場人物の気持ちの変化」を表せると学んだ。さらに、桜の花びらや扉など、物語にあったもので画面を遮ると自然な流れになることや、人物の瞳など、対象のものにズームして場面を転換させることで迫力が出ることを知り、切りかえの中にも様々な種類があると学んだ。動画の鑑賞を通して、生徒たちは自分の絵コンテに「場



図2 <動きのつながりを確認しながらパラパラ漫画をかく>

面の切りかえ」を付け足すことを考え出した。

#### (4) 中間鑑賞会で作品を改善しよう

動画から学んだことを作品に取り入れるため、付け足す付箋に新たな絵をかいた。付け足し用の付箋に絵を追加して、絵コンテに貼った。その後、グループ内で作品の中間鑑賞をした。鑑賞の感想やアドバイスは、色分けされた鑑賞用の付箋に書くことで仲間に伝えた。鑑賞用の付箋には、「盛り上がるシーンで『切りかえ』を使うともっと目だつよ」「背景をしっかりと描くと場面がわかりやすくなる」などのアドバイスがあった。ここから新たな改善点を知り、「友達からアドバイスをもらって、迫力を出すために、肝心なところで切りかえを使おうと思った」と振り返った生徒も見られた。中には、関節の動きを確認するために、友達にモデルを頼んでアニメの滑らかな表現を追求する生徒や、絵コンテにさらに細かい表現を加える生徒がいた。生徒たちは、もらった意見をもとに、よりよくするための試行錯誤を繰り返し、改善していった。(図3) 中間鑑賞後の制作期間を経て、計50ページのパラパラマンガを一人一冊完成させた。

#### (5) パラパラマンガの発表会をしよう

各グループの作品を並べた発表会で、生徒たちはみんなの作品を夢中になって鑑賞した。(図4) 自分たちの作ったシナリオがアニメとして形になり、見る人に楽しんでもらう喜びや、作る人によって様々な表現がある驚きを実感した様子であった。発表会後は、「みんなの作品を見ていろいろな



図3  
＜鑑賞会の後、話し合いながら作業を進める様子＞



図4  
＜自分たちのシナリオがアニメになって動いたよ＞

描き方がわかった」という振り返りもみられた。

### 3 成果と課題

#### (1) 生徒の変容と成果

実践後のアンケートでは、「皆の絵コンテから新しい発見ができた」と答えた生徒が86%、「鑑賞会で班の子からよいアドバイスがもらえた」と回答した生徒が99%だった。また、簡単に作品を完成させる姿が減ったり、生徒同士で作品の内容を確認し合う姿が増えたりした。共同制作での交流を通して生徒の視野が広まり、「他のグループよりもおもしろいものにしよう」といった向上心が芽生えた。その結果、さまざまな表現を生み出そうとしたり、よりよい作品をめざしたりする意欲や発想力の高まりにつながった。

#### (2) 課題

鑑賞会で交流することで、さまざまな表現を意識し、視野を広げることができるが、自分と他の作品を比較した結果、自信を失う生徒もいる。このような生徒の自己肯定感を高めるためには、表現の基礎能力を伸ばす手だてを工夫し、個々の表現のよさを認めていくことが必要である。今後は、本実践で高めることができた発想力や視野の広まりを生かしつつ、友達の仕事のよさから学びながら、自分の仕事のよさも認め、よりよい作品を追求する生徒の育成に尽力していきたい。

(豊橋 牟呂中学校にて実践 川西由里子)

# 主体的に自分の課題を見つけ出し、描写力を高めようと取り組む生徒の育成

## ～中1「目指せ！デッサンマスター」の実践を通して～

### 1 題材のとらえ方とねらい

学習指導要領の改訂に伴い、各教科において「主体的・対話的で深い学び」の実現がこれからの時代に生きる児童・生徒に必要とされている。本校の美術科は、作品を表現する時間に比べて、作品について語り合う鑑賞の時間が少なく、「表現したり鑑賞したりする資質・能力を交互に関連させる」ことが十分でないといえる。本実践では、この課題の改善を目指し、デッサン及び、鑑賞の活動を行った。研究主題を「主体的に自分の課題を見つけ出し、描写力を高めようと取り組む生徒の育成」とし、以下の3つの手立てを構想した。

#### (1)「カメラでモチーフを撮影する」

下絵描きの段階では、カメラを活用する。モチーフである自分の手を撮影し、モノクロに加工し、写し紙を活用して、画用紙に描き写す。このことにより、描写が苦手な生徒でも形を忠実に再現でき、「自分にもできる」「よりよい作品に仕上げたい」という前向きな気持ちで制作できると考えた。

#### (2)「電子黒板の機能を生かす」

生徒が制作方法を具体的に理解できるように、導入や制作中に、描き方の説明動画を鑑賞させる。また、生徒が電子黒板を活用して作品の説明をする際には電子黒板のペントールを活用する。そうすることで、制作のポイントを焦点化できると考えた。視覚的に制作のポイントを提示されることで、生徒は「自分もこのやり方で制作してみたい」と意欲をもって制作できると考えた。

#### (3)「中間鑑賞会で、仲間から学ぶ」

ある程度制作が進んだ段階で、手のデッサンにおける「立体的に見せる工夫」について、他の生徒の作品を鑑賞することで学び合いの時間を設ける。その際、各生徒が行っている鉛筆の扱いの工夫をまとめたプリントを配付する。このようにすることで、より具体的に「描画力向上のポイント」を意識しながら仲間の作品から学べると考えた。

### 2 指導の実際

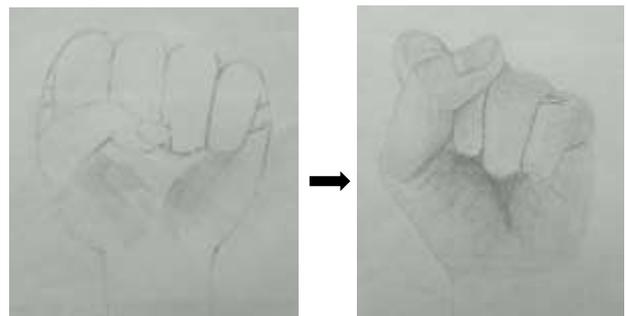
#### (1) カメラでモチーフを撮影する

実際の授業では、カメラを使用することで、描画に苦手意識がある生徒も「自分にもできるかも」と前向きに取り組む姿が見られた。



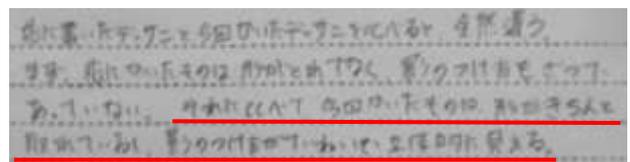
＜手の角度について相談する生徒の様子＞

下絵描きの段階では、撮影した写真を、写し紙を活用し画用紙に描き写させた。全ての生徒が正確な手の形を理解しながら、整った手のデッサンを進められることができた。本実践より前に行ったデッサンと比べても手の形の正確さが向上したことが見て取れる。



＜形の正確さが向上した生徒の作品＞

また、生徒の振り返りからも形を正確にとることができたことを実感する生徒が多かった。



＜生徒の振り返りの言葉＞

## (2) 電子黒板の機能を生かす

本実践で活用した電子黒板の機能は、「動画」と「ペンツール」である。動画の機能は、教師の描く様子を撮影したものを生徒に提示し、描き方の指導を進めた。ペンツールは制作のポイントとなる部分に注目させる際に使用した。制作のポイントが視覚化されたことで、多くの生徒が筆圧や、タッチの方向について十分に理解して制作を進めることができた。また、ペンツールは、中間鑑賞の際に生徒が仲間の作品の表現の工夫を説明する際にも活用し、生徒同士で立体的に見せる鉛筆の描き方についての理解を深められた。視覚的に描き方を理解することで「自分にもできそう」と積極的に取り組む生徒の姿が見られた。



＜電子黒板を活用して説明する生徒の様子＞

## (3) 中間鑑賞会で、仲間から学ぶ

これまでの美術の授業では、作品が完成した段階で鑑賞会を行っていたが、それでは自分の作品の課題や、その解決方法を見つけられないまま制作が終わってしまう生徒が多かった。鑑賞会を制作の途中の段階にも取り入れることで、自分の作品の課題を、仲間の作品の鑑賞を通して発見できるように改善しようと考えた。鑑賞の進め方としては、生徒自身の鑑賞カードに、よかったと思う仲間の作品の表現の工夫を記入していくものである。さらに、生徒が仲間の作品の「どこ」に注目すべきかを意識付けるために教師が「鑑賞マップ」を用意した。これは、生徒一人一人の作品の描画の工夫を、教師がまとめたものである。また、特に鑑賞してほしい作品には★マークを付けて、鑑賞を促した。生徒の鑑賞カードを見ると仲間の作品のよい点を具体的に述べられ

る生徒が多く、仲間の作品のよい部分を鑑賞後の自分の作品に取り入れて制作する生徒が多く見られた。

生徒A 親指の根元の皮膚の丸みを曲線のハッチングで表現している。	生徒B 親指のハッチングを曲線にすることで指に丸みが出ている。
★	
生徒C 中指の影がグラデーションになっていて立体的に感じられる。	生徒D 手のゴツゴツした様子を、様々な方向のハッチングで表現している。

＜鑑賞マップ＞

## 3 成果と課題

### (1) 成果

制作にカメラを活用することで、「うまく描けない」という生徒の不安な気持ちを打ち消し、「うまくできそうだ」という前向きな気持ちで制作を始めることができた。電子黒板を使い、視覚的に理解しやすくしたことで、生徒の制作の具体的な要点の理解が増し、「自分にもできそう」という制作意欲を高めることができた。中間鑑賞会では、鑑賞マップを使い、仲間の作品の注目すべき点をおさえた鑑賞をすることができ、その後の作品制作に仲間の制作の工夫を取り入れられる生徒が多くいた。

### (2) 課題

鑑賞会の際に鑑賞マップを使い、教師が鑑賞の視点を示したことで、生徒の主体的な学びから遠ざかってしまった。これが生徒同士でよい点や課題点を伝え合う鑑賞会になれば、学び合いのある学習になる。そのためには、授業の中で、生徒たちの「うまくいかない」という課題意識を教師が意図的に作る必要がある。その課題に対して、ペア、グループそして、学級全体で1つの課題を共有して解決できるような場面設定や教材分析を、これからは進めていきたい。

(みよし 南中学校にて実践 山田 康之)

# 質感や色彩の表し方を工夫しながら表現できる生徒の育成

## ～ 中1「そっくり造形 ～おいしそうな作品をつくろう～」の実践を通して～

### 1 題材のとらえ方とねらい

右の作品は、第1学年の授業で、自分の手やシューズ、級友をモチーフとした鉛筆によるデッサンをしたときのも



＜生徒Aのデッサン作品＞

のである。シューズの構造をよくとらえており、全体的に濃く迷いのない線で描かれている。ただ、メッシュの布地と靴底のゴムといった素材感の違いや、ひもとひもとが重なりあう部分の形の変化、また陰影のつけ方などはもっと工夫できる。経験を重ねることで、モチーフを観察する力を伸ばし、自信をつけてきた生徒たちが、さらに観察力を高め、工夫して表現できるようになってほしいと願い、本題材と出会わせることにした。

本題材は、中学美術1の教科書に題材名「形を丸ごと感じてみよう」として掲載されているものである。粘土を使って自分の好きな野菜や果物を立体作品にする。デッサンは、立体を平面的にとらえるという難しさがある。そこで平面にとらえ直すことのない立体ならば、素材の質感や色彩のみにしぼって追究することで、観察力を高め工夫して表現できるようになると考えた。さらに題材名は「そっくり造形～おいしそうな作品をつくろう～」とした。「そっくり」という語句を用いることで対象の形をしっかりと見るための意識づけとなる。また、共通のイメージを「おいしそう」とすれば、「おいしそかな」と問いかけることで対話がしやすくなり、制作過程や鑑賞を通して学びが深まると考えた。

### 2 指導の実際

#### (1) 支援のための準備・素材・道具・振り返り

本題材のねらいを意識できるように、はじめに野菜やくだものデッサン用モチーフを用意した。

次に、粘土で本物そっくりに作れること、おいしそうに見えること、質感を出すための工夫ができることを知るために、クレイ&シルクアート作家の工藤愛子さんがりんごを制作している動画を用意した。



＜作家 工藤愛子さんによるりんごの制作の様子＞

仲間と対話をしながら「作品を修正してよりよいものにしたい」という想いを可能にするため、紙粘土ではなく石粉粘土を用意した。石粉粘土は、固まると着色したり彫刻刀で削ったりすることが可能で、削り方で失敗してもまた粘土を盛ってやり直すことができる。また、薄くてよく伸びるため、へたや枝などの細部を表すことができる。さらに質感の表現を工夫できるように、数種類のへら、クラフトはさみ、つまようじ、数種類の紙やすり、スポンジ、雑巾、つやありニス、つや消しニスを用意し、生徒が自由に使えるようにした。



＜表現方法を広げる さまざまな道具との出会い＞

#### (2) 指導内容・実際の様子

##### ① 第1時 導入

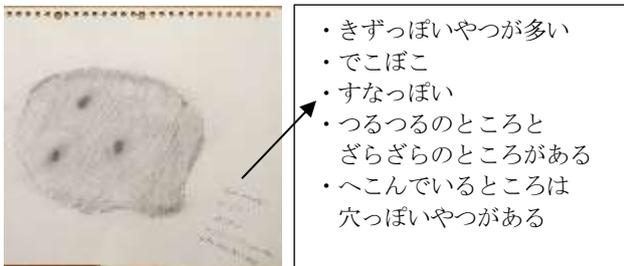
野菜やくだものデッサン用モチーフを見せ、「本物かどうか、またなぜそう思うか」と問いかけた。初めは本物だと思っていた生徒もいたが、しばらく

すると、本物ではないことに気づいた。そのように思った理由について、大きさ、模様、重さ、色の順に意見を出した。続いて「おいしそうに見えるか」と問いかけることで、各自が思うおいしそうに見える条件についても考えた。

制作に入る前に紹介したい人物として作家の工藤愛子さんを挙げ、りんごの制作の様子を視聴した。2分弱の動画だが、白い樹脂粘土の塊がりんごになっていく過程に生徒たちは釘づけになり、その反応はとても大きかった。

## ② アイデアスケッチ

動画を視聴した後、生徒たちは各自で持参した野菜やくだものを観察しながらスケッチをし、気がついたことは小さなことでもメモをした。



<生徒Aのジャガイモのスケッチ> <生徒Aのメモ>

本題材を通して、人が考える「おいしそう」の条件は多様であることに気づけるように、自分がこだわりたいポイントを「色」「形」「質感」の中から一つ選び、意識できるように毎時間振り返りをした。

## ③ 第2～4時 制作

スケッチや実物を参考にしながら、石粉粘土で造形を始めた。制作が進むにつれて、生徒はチューブから出したままの色よりも混色した方が思い通りの色に近づくことや、指で伸ばすよりも粘土板に伸ばしてへらで切る方が薄さを表現できること、筆よりもスポンジで塗ると土っぽさを表現できることなどに気づいていった。さまざまな道具を使いながら、質感や色彩の新たな表し方を見つけようと工夫する姿が見られた。



<混色、薄く伸ばして切る、スポンジを使った着色>

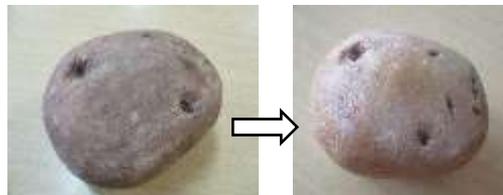
## ④ 第5・6時 中間鑑賞会と制作

事前準備として「色」「形」「質感」のどれにこだわっているかによって三色に分けた用紙を配付し、うまくいなくて困っている点を書く時間を設定した。それをもとに、同じモチーフや似ているモチーフ同士で教師がグループを作り、座席を指定した。

こだわりポイントが異なる生徒同士で「食べたいと思わせるにはどうすればいいか」というテーマで対話をした。生徒たちは「色」「形」「質感」のすべてに注目することができた。その座席のまま制作を再開すると、対話を続けながらアドバイスを自分の作品に生かそうとする姿が見られた。

## ⑤ 第7時 全体鑑賞会

異なるモチーフの作品も合わせて鑑賞することで、新たに造形的な見方・考え方に触れることができる。そこで完成した作品を学級全体で鑑賞した。生徒たちは「前よりおいしそう」「こっちの方が好きかも」と、仲間の作品のよいところを見つけ、相手に具体的にアドバイスを伝えようとする姿が見られるようになった。本題材を通して、作品を見る力もついてきていると考えられる。



<色を薄くして、よりそっくりになった>

生徒Aの作品(ジャガイモ)>

## 3 成果と課題

本題材では、主体的な学びに対する教師の支援として、プロの動画や様々な道具を用意した。生徒たちは動画の視聴によって制作意欲が高まり、道具から発想することで新たな表現を見つけようと制作に取り組むことができた。また、対話的な学びに対する教師の支援として、振り返りシートの活用や中間鑑賞会を実践した。こだわりポイントの設定で作品の方向性を定め、振り返る時間をもつことで次時への課題を見つけることができた。対話しやすいグループ編成の方法や、長期に耐えうるモチーフの選定が今後の課題である。

(幸田 南部中学校にて実践 荒巻 直美)

# かかわり合いを通して 自分の表現を広げられる生徒の育成

## ～中2「消しゴムはんこ」の実践を通して～

### 1 題材のとらえ方とねらい

本校の2年生は、デッサンやレタリングなど、ルールに従って行う制作は好むが、自分の思いを表すことが苦手な生徒が多い。1学期の部活動看板の制作では、アイデアスケッチの段階でつくりたいイメージがわからなくなかなか本制作に入れなかったり、単純な構成で満足してしまったりする生徒が多かった。発想することは、集めた情報の組み合わせでもできることである。しかし、生徒たちは「発想することはゼロから生み出すことで、とても難しいことである」という先入観をもっているから苦手意識を感じるのではないかと考える。そこで、生徒が個々それぞれにアイデアのもととなる情報を集め、交換できる場を設定することで、アイデアの引き出しが増え、それを様々に組み合わせる練習をしながら、自分の思いに合う表現の見つけ方を学ぶことができるようになるのではないかと考えた。

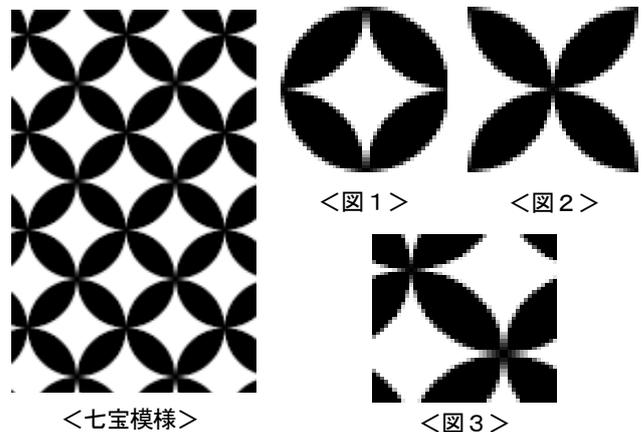
本題材は、上下左右に模様が連続するような模様の1ピースを、消しゴム版で制作する。小学校でも版画の経験をしているので、応用、発展的な取り組みとなる。版画は同じ図柄を繰り返し刷ることができることによさがある。この取り組みは、そのよさを生かし、繰り返し印刷して様々に模様を変化させるといものである。単純な模様でも、連続させると美しく広がることもあり、小さな版を繰り返すことで、様々なパターンの複雑な模様を制作することができる。また、一版ずつ色を変えることで、さらに違った表現も可能である。「発想」は情報の組み合わせであることを実感させられる題材だと考えた。また、試行錯誤の方法を知り、講じて新しい結果を得、それをまた認め合うことで思い切って「変える」よさも味わわせたい。本題材は、表現を様々に変化させやすく、試すことにも適した題材と考える。

### 2 指導の実際

#### (1) 模様の仕組みを知ろう

まず最初の導入で、小紋の鑑賞を行った。「青海波」や「七宝」、「麻の葉」など、伝統的な文様の多くは幾何学的な模様の連続でできている。ヒントを見つけるために行った鑑賞の授業で、生徒たちは、これらが連続模様であることにはすぐ気づくことができた。中でも比較的単純な「七宝」について多くの生

徒が見つけたピースは、<図1>か<図2>のどちらかであった。そこで、あえて円の中心からずれた<図3>のピースを示し、「このピースはつながるだろうか。」と問いかけた。ほとんどの生徒は「もともとつながっていた中から切り出したのだからつながるはず。」と予想を立てたが、なぜずれていてもつながるかまでは説明できなかった。実際にピースを並べ、模様がつながることを確認した後、グループで並べた図を見ながら「模様がつながる条件」を探した。話し合いの中から、模様をつなげるためには、「模様の続きが上下左右同じ位置にある」ことを見つけた。

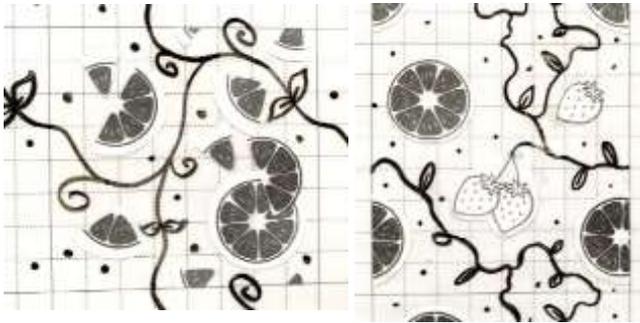


#### (2) 連続模様をつくってみよう

模様を「つなげる」方法を理解させるために、サンプル（繰り返す基本模様）をこちらで用意した。サンプルを様々試しながら配置し、視覚的に理解させた。練習用の台紙はラミネートをして、そこにホワイトボード用マーカーで描き込みをすることで、何度でも描き直しが簡単にできるようにした。サンプルの模様を貼った後も簡単にはがせるようにしたため、普段は失敗をおそれて消極的になってしまう生徒も、気にせずどんどん模様をつくっていた。

ひと通り自分で模様をつくった後、生徒の作品の中からいくつか見本となる作品を紹介したところ、「枠の中の模様の大きさがばらばらになっている」、「わざと模様がランダムに並べてある」、「模様の上に蔓や枝が描いてあって複雑に見える」などの発言を聞くことができた。鑑賞後に自分の作品を見直す時間、さらに試行錯誤する時間を十分に設けた。今回、作品に工夫が見られた生徒が必ず一人はいるよ

うに意図してグループを設定したことで、発想をふくらませることに苦手意識をもっている生徒も、友達の作品を参考にしながら手直しをすることができていた。



<練習で生徒が考えた図案>

### (3) 自分だけのオリジナル連続模様をつくろう

#### ① 模様をデザインする

連続模様の作り方を理解し、いよいよオリジナルの模様制作に入った。「自然」がテーマである。練習の段階で発想のシステムを経験したので、積極的に組み合わせを試しながら、自信をもって制作する姿が見られた。蕨などの曲線を入れたり、モチーフの大きさを変えて配置したりするなど、練習で身に付けた工夫をうまく取り入れたアイデアスケッチが出来上がった。

#### ② 版をつくる

小学校で木版画を制作した際、彫刻刀を使用していたので、カッターを使って版を彫る経験をしている生徒はほとんどいなかった。版が欠けないように刃を入れる向きや、いらない部分を取り除く方法など、カッターを用いる際の注意事項を一つずつ確認してから制作に入った。木と違って柔らかい消しゴムに初めのうちは戸惑っていたが、少しずつ自分の彫りやすい方法を見つけていくことができた。ある程度形を彫ってから試し押しをして彫り残しや形を調整していった。



<版を押した図を確認し、修正する様子>

#### ③ 版を押して連続模様をつくろう

版が出来上がったら、実際につなげて押して作品を完成させた。生徒が考えた模様のイメージにできるだけ合うように、緑色でも微妙に色合いの違う3

色をそろえるなど、インクの色はできるだけたくさん用意した。

生徒たちはどんな色で版を押そうか何度も試した。版を連続させることでどんどんと模様がつながり、広がっていくことに面白みを見つけ、友達同士お互いに見せ合いながら活動した。色の選択も、あえて1色で表現するもの、1列ずつ微妙に色を変えてグラデーションで表現するもの、市松模様のように2色で表現するものなど、様々な工夫が見られた。出来上がった版を縦横3列ずつ並べて押し、作品を完成させた。



<色を試しながら押す生徒たち>



<完成した生徒作品>

### (4) お互いの作品を見てみよう

完成作品の説明用紙には、1ピースのみの版と制作でこだわったところを記入させた。それぞれ自由に鑑賞する中で、「夏らしい色できれい」、「つながり方がおもしろくてなめらか」など、自分が制作にこだわった視点から細かな部分まで見ることができていた。

## 3 成果と課題

今回、模様をつくる練習時間をあえて多くして、たくさんの発見をすることができるようにした。そのため、これまで美術に苦手意識をもつ生徒も発想を広げるためのコツをつかむことができた。また、版を押して同じ模様を繰り返すことで、色を変えたり向きを変えたりと様々な工夫ができた。しかし、必要な部分を削り取ってしまい、模様がつながらなくなることもあった。準備の段階で、コンピューターを使うことなど、別の方法も探っていきたい。

(豊川 代田中学校にて実践 鈴木 晶子)

# 主体的に学びを追求する生徒の育成をめざす ～中2「いとをかしの和菓子作り」の実践を通して～

## 1 題材のとらえ方とねらい

生徒たちは、1年時に「社会人と語る会」を行っている。その会で地元和菓子店の店主の方から話を聞く機会があり、和菓子作りをするときに心がけていることを教えていただいた。和菓子を作っている職人さんの思いとして、和菓子が会話のきっかけになり、団らの輪ができることを願って作ったり、季節が感じられるようにデザインを工夫したりしていることを聞いた。伝統工芸である和菓子で、季節感が大切にされてきたことは、2年生1学期の国語『枕草子』の授業につながっていく。古典『枕草子』からは、「日本人は古来より季節感を感じ取り、生活の中で親しんできた」ことを学んだ。

そこで、地元和菓子店の職人が作った和菓子を鑑賞することから、和菓子に興味をもたせ、和菓子のデザインを考える題材に取り組んだ。生徒たちが、他教科の学習から継続して主体的に学びを追求できると考え、この題材を設定した。

和菓子のデザインは季節の風物を表したものが多く、生徒も身の回りから題材を見つけやすい。自分の思いを主体的に追求させるために、デザインの意図を大切に制作を進めたり、クラスメイトに認められたりする活動をしていきたいと考えた。

## 2 指導の実際

### (1) 職人さんの技を見つけよう

導入では、和菓子職人が作った本物の和菓子の鑑賞を行った。和菓子は、秋を表す里芋やうさぎ、つたをモチーフにしたものや秋の風景をイメージしたものだった。生徒たちは、「里芋の毛はへらで線をつけて、焼き色で表現している」「うさぎの耳は、はさみで作ったみたい」「紅葉していく



＜職人さんの技を見つけましょう＞

山のような色合い」など、色や形、作り方などに注目することができた。

### (2) 和菓子のデザインを考えよう

次に、自分で和菓子をデザインした。はじめに、どの季節の和菓子を考えたいかを決めた。そしてその季節から、思い浮かぶものを文字やイラストで表した。そのときに、自分の思いを具体的にするために、どうしてそのデザインにしたのかを制作カードに記入した。

作品の発想段階で案が浮かばずにいつも苦しんでいる生徒Aは、秋をキーワードにモチーフを考え、グループ内でマッピングすることで秋から連想するたくさんのアイデアを出すことができた。たくさん出たモチーフの中から、Aは秋を表現するモチーフとして柿を選んだ。

#### ＜デザインに表したいこと＞

ぼくは、秋の和菓子を考えます。秋といえは、柿が思い浮かびました。実が熟した濃いオレンジ色の柿の実を作りたいと思います。

#### ＜生徒Aの制作カードより＞

作品づくりの発想をする段階でアイデアが出せずに困る生徒が、手を止めることなく制作に取り組む、自信をもって制作を進めていける手だてとして、助け合う・認め合う活動を多く取り入れた。自分のアイデアに自信をもち、仲間からヒントをもらって自分の制作に生かせるように次のような具体的な手だてを設定した。

- ① 困ったときは相談タイムを使ってグループ内で相談する
- ② さらに困ったときは振り返りカードに書き教師にSOSを出す
- ③ 振り返りカードに、自分ががんばれたことと今日のグッジョブとして仲間のいいところを書き、互いに認め合う活動を行う
- ④ 国語の資料集や図鑑などの資料を豊富に用意し、デザインを考える手助けにする

Aが柿のへたの形を考えたとときに、どうしても納得する形が考えつかずに困ったことがあった。相談タイムの中で、Aは班のメンバーに相談した。すると、「こんな形はどうか」と形のアイデアを一緒に考えてもらったり、「図鑑を参考にしたらどうか」と、アドバイスももらえたりした。Aは、へたの形を図鑑で調べ、イメージをもてたようだった。

### (3) 和菓子を形にしてみよう

粘土制作には、乾燥すると半透明になる樹脂粘土を使用した。粒子が細かく、伸びがいいのが特長である。道具は、和菓子職人も使っているへらやこし網、様々な形の抜き型、めん棒、100円ショップで購入したにんにくつぶし（絞りだすことに便利）などを用意した。はじめに、中にあるこを入れて皮で包む方法や、着色の仕方、つやの出し方など、基本的な作り方は教師がやって見せた。実際に、粘土制作に入っていくと、生徒は自分たちで、いろいろな作り方を考え出していった。参考になる方法は、写真に撮って画面に映し出し、紹介した。



色の作り方が  
じょうずだね。



長く絞り出した粘  
土が面白いね。



#### <おいしそうな和菓子を作ろう>

Aは柿のへたの形をへらを使って作り、何度も作り直していた。授業の終わりに書くAの振り返りカードには、イメージを形にしようがんばっていたことが書かれていた。

また、同じグループの生徒Bも、Aがこだわって制作している様子はグッジョブだったと書いていた。Aは仲間にも認められることで、さらに自信をもって作品制作に取り組めたようだ。

#### <今日のグッジョブ>

A君が柿のへたの形にこだわって作っていてすごいなと思った。

#### <生徒Bの振り返りカードより>

作品が完成した後に、作品カードを書き、作品の季節、お菓子の名前、作品のここを見てほしいなどの項目を記入した。Aの作品カードには、柿

#### <作者の言葉>

柿のへたを少しそらせるように、実の真ん中をへこませることを工夫しました。へたがそった凛とした柿を表現しました。

#### <生徒Aの作品カードより>

のへたの形づくりにこだわって工夫したところが綴られていた。

仲間を認め合う活動を入れることで、生徒たちは他の作品と比べながら生き生き活動することができた。

### 3 成果と課題

美術科の授業は、他教科に比べて自分の思いを作品へ表現するために個別に追求する場面が多い。しかし、生徒の振り返りカードから制作の過程を見てみると、うまくいかずに困っている中で仲間からヒントをもらって解決方法を発見していることがよくわかる。押し出す道具を使って粒々の部品を作ることを見つけた生徒は、惜しげもなくみんなにつくり方を教えていた。その方法を他の子が試して、作品に生かしている様子が多く見られた。個々に考え、制作する場面ばかりではなく、周りの仲間とともに大勢でつくっているからこそ、多彩なアイデアが生まれる。

今回の作品制作は、発想することが苦手な制作が進まない生徒に焦点を当てて手だてを考えた。発想する方法を具体的に示したり、参考になるものや仲間のお助けを活用したりすれば、苦手な生徒でも制作を進めていけることがわかった。それは、他の生徒にも有効であり、発想が広がり、様々な形づくりのアイデアが生まれた。

みんなで様々なアイデアを出し合い、それが個人の作品制作に返っていく授業になれば、美術科で主体的・対話的な深い学びの追求につながると考えられる。これからも、自分の思いを表現することが楽しくなる授業の実践を重ねていきたい。

「天の川を見上げて」  
七夕の笹の葉が包み込むイメージです。



「桜饅頭」  
周りの花びらをグラデーションで表現しました。

#### <完成した作品に名前をつけた>

(新城 千郷中学校にて実践 山本 美帆)

# グループ制作を通じて生徒の主体性を育む

## ～ 中2「コマ撮リアニメーションを作ろう」の実践を通して ～

### 1 題材のとらえ方とねらい

本学級は、手順や方法を示せば、まずはやってみようという気持ちで、前向きに取り組むことができる生徒が多い。1学期は、12色相環やデッサンといった基礎的な学習を行ってきた。前題材『ボックスアートで心の中を表現しよう』では、「自分と向き合っただけで表現することが難しい」「自分の心を何で表現すればよいかわからない」という声が聞かれ、戸惑い、停滞する姿が見られた。これは、中学2年生の発達段階の特徴の一つである「個性や自己の内面性に対する意識は深まる一方で、他者を意識するあまり自己を表出させた表現に抵抗を感じやすい」点が関係していると考えられる。どのように心象の世界を表現すればよいかわからず戸惑った生徒たちは、友達や教師に意見を求めたり、作品を見合ったりして自然に交流をはじめた。

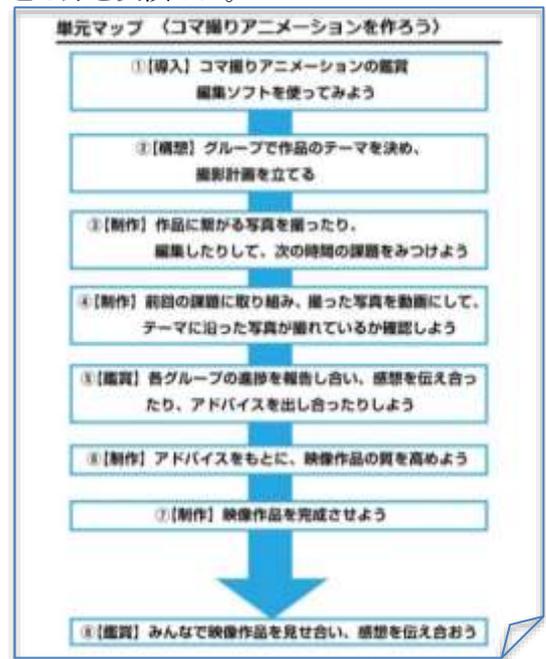
そこで、同じ目標をもった仲間と協力し合いながら一つの作品を作り上げていく活動を大切にしていくことで自己の表出への抵抗感をやわらげようと考えた。本題材では、複数枚の静止画を連続して映し出すことで物体が動いているように見えるストップモーションアニメの原理を用い、短編の映像作品を作る。昨今子どもたちにとって動画を使った映像作品は大変身近で、すでに多くの映像表現に触れているためイメージを抱きやすい。たくさんの写真を撮影した後、パソコンを使って映像化する。編集の作業自体は容易であるため、作品を練り上げていくことに集中できる。グループで撮影をすすめ、よりよい作品になるよう意見を伝え合い、試行錯誤を重ねる。それにより、表現活動の楽しさを感じ、今後の創作活動に主体的に向き合う心が育まれることを期待する。

### 2 指導の実際

#### (1) 導入

まず、単元マップを配り、見通しをもってこれからの制作活動に取り組んでいけるように完成までの

流れを説明した。そして、代表作品の一つといえるイギリスのアニメ『ひつじのショー』を鑑賞した。その後、教師の作成した<参考作品①><参考作品②>を見せ、実際に何秒の作品をつくるために何枚の画像が必要かという情報を伝えた。そして、制作のイメージをつかむため、実際に物の動かし方や撮影の進め方を実演した。



<配布した単元マップ>



<参考作品①>



<参考作品②>

全員が役割を一通りこなすことができるよう、1時間目にカメラの撮影方法や動画の編集の仕方を学び、制作がスタートした。

#### (2) 指導内容・実際の様子

##### ① 作品を構想する

まず、瓶やペットボトル、木材、布など、身近な素材をできる限りたくさん美術室に準備し、そこから一人一人が映像の素材を選択した。次にそれらから、イメージをふくらませて「○が△して□した」

という文型に当てはめ、あらすじを考えた。制作にあたり、構想段階で撮りたい映像のイメージをきちんともつことが重要となる。

## ② グループ活動

共同制作において、根本となるものは個人の思考であり、個人の考えをきちんともった状態で話し合いに参加することが大切だと考える。そのため話し合い活動の前には個人思考の時間を確保した。教師が指定した4人グループで話し合い、作品の基礎となる絵コンテの制作を始めた。また、グループでの活動の際には一人一人に「総監督」「映像監督」「制作進行監督」「宣伝監督」の四つの役割を割り振った。この役割はいつも同じではなく、全員が様々な役割を体験することができた。役割をもたせることで、活動では自身の役割に責任をもって主体的に参加することができた。



＜各自素材選び＞



＜グループで絵コンテ作り＞

絵コンテ作成			チーム S	
私たちの動画のテーマは・・・				
○が	△して	□した		
がたがたと、 ずんずんと、 はじける音がする	×と×と×とに 空を飛び	元気があった		
カット	場面	内容	カット	内容
1		倒れている	4	動いていく様子
2		バナナが落ちて 空を飛ばす	5	ていどまわりの様子
3		バナナが落ちて 空を飛ばす	6	3人来て
			7	バナナが落ちて 空を飛ばす
				ふたつ

＜生徒が作成した絵コンテ＞

## ③ 制作開始

絵コンテを完成させたグループから機材を受け取り、制作が始まる。本時の活動の流れを授業の冒頭で説明し、撮影に移る前にグループに2分間、この1時間の作戦タイムを設けた。生徒たちは、やるべきことを整理し、時間と課題を意識して制作に臨むことができた。また、ある程度作品が固まってきた第5時に、アドバイスを設定した。アドバイ

会では、各グループの映像作品に対して、「このシーンはわかりづらいから顔の表情を入れるとよいと思う」「こんなシーンを追加したらより伝わるのではないか」といったアドバイスや、よかった点などの意見を交流することができた。



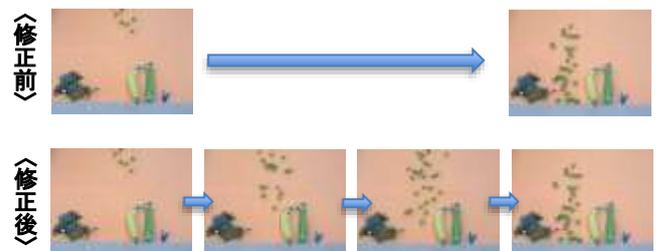
＜撮影の様子＞



＜アドバイスの様子＞

## ④ 作品の質を高める

アドバイスをを経て、自分たちとは違う視点から意見を得ることができた。再度グループで集まり、もらった意見を精査し、取り入れられる要素を作品へ反映させた。「懸垂の動作がわかりづらいという意見から再度撮影し、改善できた」「カット数を増やすとよいというアドバイスを受け、増やしたことでより滑らかな動きを表現できた」など、多くの生徒が仲間の客観的な視点から意見を貰うことのよさに気づくことができた。最後はグループごとにタイトルや作品に込めた思いを語る鑑賞会の時間を設け、まとめとした。



＜生徒作品・カット数を増やして滑らかにした＞

## 3 成果と課題

本題材では、生徒の主体性を育むという目標に対して、単元マップの提示、役割を割り振ること、作戦タイムの設定のいずれも有効であったと考える。また、「○が△して□した」という平易な文型に当てはめることで、生徒は抵抗なく思考を豊かに巡らせることができた。一方、慣れない動画編集で制作が滞る場面があった。編集の仕方をよりわかりやすく提示したり、説明したりする工夫が必要である。

(北設 設楽中学校にて実践 池島 凜悟)

# 主体的に高めあう生徒の育成

## ～中2「本物より本物」の実践を通して～

### 1 題材のとらえ方とねらい

本学級の生徒は、美術の授業に意欲的に取り組む。「美術の授業が好きか」というアンケートでは、38人中「好き」と答えた生徒は10人、「苦手だけれど好き」という生徒も含めると24人である。なかでも立体制作が好きな生徒が多い。制作活動では、決められた作業は順調に行い、集中して黙々と制作している。しかし、自分なりのアイデアを出し表現することは苦手意識があり、制作への不安や迷いから、制作途中で意欲を失ってしまう生徒もいる。そこで、目標を明確にしたり作品の見本を提示したりすれば、限られた時間のなかで最後まで意欲をもって制作に取り組めるのではと考えた。また、互いの作品を認め合いながら試行錯誤するなかで、自分の発想に自信をもって表現活動に取り組んでほしいと考えた。その過程で、自分の満足いく作品を制作できるという思いが意欲にもつながっていくだろう。そこで本研究では、身近な野菜やお菓子、文房具などを紙粘土で立体的に表現する題材を扱う。いつも見ている使っている物なのに、実はあまり詳しく見たことがない物が身の回りにはたくさんある。普段は何気なく接している身近な物を、時間をかけて様々な角度からじっくり観察することを通して、形や色の美しさや面白さを感じさせたい。また、彩色ではアクリルガッシュを使い、より実物に近い色を作り出すために既成の色を使わず、混色したり重ねて塗ったりしながら試行錯誤する楽しさも味わえるようにしたい。対象全体を見て立体に表すなかで自分が決めたテーマに沿って形や色などの工夫を表現に生かすことで、自分らしい作品づくりにつながることを理解させたいと考え、本題材を設定し実践を行った。

**仮説1** 導入の段階で、試作品やその提示の仕方を工夫し、制作の見通しをもたせることで生徒たちの興味・関心が高まり、主体的に制作に取り組むことができるだろう。

### 手だて1

- ア 導入として紙粘土で制作した試作品と本物とを比べて当てる機会の設定や、ストーンアーティストの伊藤博敏さんの作品を紹介する。
- イ 先輩の作品を鑑賞し、制作の見通しやテーマの考え方を理解する場を設定する。

**仮説2** 基本的な技能を習得するため、試作の時間を設定することで、自信をもって制作に取り組んだり、テーマを表現するための工夫を考えたりすることができるだろう。

### 手だて2

- ア 紙粘土の扱いに慣れるため、実際に制作で使う紙粘土を使って小さな試作品づくりを行う
- イ 互いに相談したり、制作風景を見合ったりする場を設定する。

## 2 指導の実際

**<導入>**本物と紙粘土で作られた物のなかから、本物ではない紙粘土の作品を選ぶことで、制作する際のポイントとなる「素材の特徴」「共通のイメージ」をクラス全体で確認した。紙粘土で作った石は、本物の石と色や形がそっくりに制作されているわけではない。しかし、生徒たちは、本物の石と紙粘土の石でかなり迷っていた。このことから、角張った形や丸みを帯びた形、汚れたような色合いや粒が混ざり合った色などの石の特徴を押さえて制作す



＜本物の石と紙粘土の石＞



＜石のマフラー＞

ることで、石らしさを表現できると気づくことができた。次に、本物そっくりに制作された紙粘土のリンゴと品種の違う本物のリンゴを見比べた。生徒のほとんどが、本物そっくりに作られた紙粘土のリン

ゴを本物だと選んだ。自分たちがいつも見ているリンゴのイメージに近い物を本物だと感じる事がわかりみんながもつ共通のイメージも制作する上で大切だと理解することができた。また、もう一つのポイントである「シチュエーション」を理解するため、ストーンアーティストの伊藤博敏さんの作品を鑑賞した。石で制作されたマフラーは、柔らかな質感だけではなく、無造作にたたまれた様子から「急いで家に帰ってきて、机の上にぼんと置いた」という「シチュエーション」も伝わり、その必要性を理解することができた。つぎに、先輩の作品を見て「シチュエーション」や「ストーリー」を想像して書くことで、テーマをもって制作をするということが具体的に理解できた。「パックジュース」の作品を見て、「部活帰りに焦って間違えて買ってしまったが、我慢できず一気に飲んだ」や「夏休みにのんびりジュースを飲んでいたら、窓の外で好きな人が女の子と歩いているのを目撃して、パックをギュと握りしめた」など様々な「シチュエーション」や「ストーリー」を



〈先輩の作品〉

ることができた。生徒たちは、これらの「シチュエーション」が作品制作の「テーマ」となることがわかった。ただ本物そっくりにつくる再現活動ではなく、自分の考えたテーマに近づけるための工夫をして制作していくことが表現活動につながっていくと理解できた。

#### 〈基本的な技能習得〉

制作で材料となる紙粘土で試作品を制作した。紙粘土の感触や扱いに慣れること、自分の作品制作の見通しを立てることが目的である。今回はミニチュアフードのクロワッサンとサンドウィッチを選んで制作することとした。

サイズが小さいので、2時間で彩色することができ、手順も簡単で出来上がりもよく生徒たちも楽しんで制作することができた。



〈クロワッサン試作の様子〉

〈本制作〉作品制作では、まず成形からスタートした。4～5人の班になって制作し、困った時は相談してもよいこととし、互いの作品を見ながら制作していった。迷っているところの相談にのってもらい、新しいアイデアを取り入れることができた。さらに、よりよい作品になるよう、友だちの作品をよく見て、アドバイスを真剣に考えている様子が多く見られた。試作品制作の時は楽しそうに、笑いながら制作していた生徒たちも本制作に入ると集中し、モチーフをいろいろな方向から見て制作していた。また、紙粘土を加工する様々な道具を使い、質感など表現していた。試作の段階でも活用したが、制作の過程を映像で繰り返し流した。



〈本物を見ながら制作する様子〉 〈生徒作品 食べかけのアイス〉

### 3 成果と課題

#### (1) 仮説1について

導入の際、紙粘土で制作した試作品と本物とを比べる機会を設定したり、ストーンアーティストの伊藤博敏さんの作品を紹介したりすることで、生徒たちの興味・関心が高まったと言える。また、テーマの考え方を確認することで、自分らしい作品づくりを意識しながら制作することができた。

#### (2) 仮説2について

試作品制作もできるだけ行っていきたいと感じた。ミニチュアフードは、時間をとらず制作の幅もあったので試作品としてもよかった。また、黒板に手順を提示するだけでなく、映像で制作手順を繰り返し流すことで、制作への不安を減らすことができた。

#### (3) 題材を通しての課題

導入で感じた「作ってみたい」という生徒の意欲を継続させていくための手だてでは、題材によって様々な変化する。教師自身が試作してみることや、本物に触れてみる事が大切だと改めて感じた。

(高浜 高浜中学校にて実践 林田 博恵)

# 感性の違いを認め、多様な見方・感じ方を共有し、 共に学びを深めることのできる生徒の育成 ～中3『記憶の固執』鑑賞の実践を通して～

## 1 題材のとらえ方とねらい

新学習指導要領では、これまでの学習指導要領がねらいとしてきた「生きる力」を改めてとらえ直し、「生きる力」がより具体的に示された。また、深い学びへの鍵として、その教科の「見方・考え方」が取り上げられるとともに、「どのように学ぶのか」といったその学びの過程も重視されている。

そこで本実践では、ダリの「記憶の固執」に対し「どう感じるのか」「なぜそう感じたのか」「どう伝えるか」など、手順を追って鑑賞する授業を行った。「記憶の固執」は「うまい」「下手」といった概念をもたずに自由に感想をもてる作品である。多感な中学3年生だけに、特徴ある色や形を見て、想像力を働かせたり、経験による感想をもったりすると考えた。大切なのは、「なぜそう感じたのか」という理由が、どこに由来するのか知ることである。どの部分の、どの色や形がそう感じさせるのかわかれば、生徒は自分に自信をもって発言できるであろうと考え、グループごとの対話、全体での発表の場を設定した。

## 2 指導の実際

### 題材の目標

作品から受ける印象や思ったことの根拠を色や形から明らかにし、自信をもって対話をする。また、その対話を通じ、新たな見方・感じ方を知る。(思考力・判断力・表現力等)

### (1) 導入

「これが実物大」黒板に貼られた『記憶の固執』(24.1×33cm・約A4サイズ)が意外にも小さいことに生徒は驚いた。髭のある個性的な写真を見ながら生徒たちは作者ダリについて簡単な説明を聞き、作品から受ける印象などをつぶやきながら鑑賞を始めた。

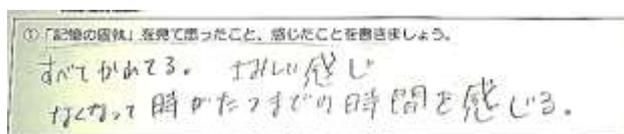
### (2) 課題(本時の学習課題)

本時の学習課題を次のように設定し、提示した。

**「記憶の固執」を見て思ったことや感じたことについて、理由を明らかにして友達に伝えよう**

### (3) 展開

- ① 「記憶の固執」を見て思ったことや感じたことをワークシートに書き、その理由も明らかにする。最初の印象を大切にし、なぜそう思ったり感じたりするのか、「記憶の固執」の中に理由を見つけてまとめるよう伝えた。生徒Aは感想で「さみしい感じ」「なくなって時がたつまでの時間を感じる。」と書いている。またその理由として、作品の7か所を丸で囲み、言葉を添えている。のちの発表で、生徒Aは手前の大きく暗い部分がさみしさを表し、とろけてしまったり、枯れてしまったり、また虫に食われたりする様子から「死」を連想したと話した。時間がかかり経ったことを、一点透視図法で遠くに見える距離で感じたそうだ。暗闇の果てに明るい光があり、これは「死」に対して「希望」だと述べている。生徒Aは感想の根拠を色や形、技法を通し、可視化して話すことができた。



<生徒Aの感想>



<生徒Aによる感想の根拠が可視化されたワークシート>

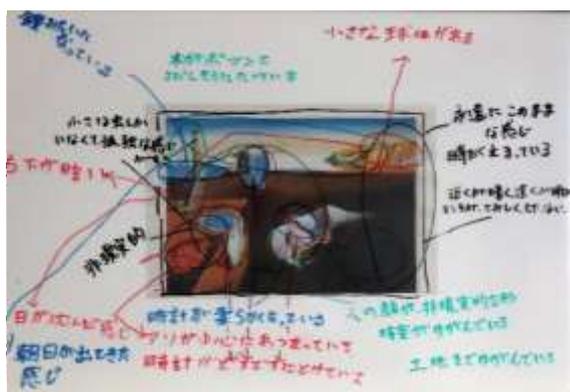
- ② それぞれの見方や根拠をまなボードに可視化する。「まなボード」とは、資料を透明シートとボードの間に挟み込み、シートの上から自由に書き込みがで

きるホワイトボードである。4人1班で一つのまなボードに書き込みをするが、それぞれの意見が明らかになるよう、色の異なるペンを用意した。同じ箇所に印が重なる場合は、二重、三重にするよう伝え、関心が多い箇所の可視化ができるようにした。

生徒は慣れてくると、「私もそう思うから、ワークシートには書いていないけど、〇〇君と同じところに丸しよう。」と、書き加えるようになった。



＜一つのまなボードに書き込んでいく様子＞



＜4人が4色で書き込んだまなボード＞

### ③ 班で感想交流（対話）をする



＜感想交流の様子＞

完成したまなボードをもとに感想交流を行った。同じ箇所にたくさん印が集まった様子に、生徒は安心感をもったようだった。逆に他の人が注目しないような箇所を提示した生徒は、自分だけが見つけた

特別感をもって話をする事ができた。

### ④全体で感想交流（対話）をする。



＜一斉に掲示したまなボード＞

生徒Aの発表の後、生徒Bが発言した。「ぼくは班での話し合いの時、いろんな考えがあると思ったんだけど、Aさんが言った『死』というのを聞いて、すごく共感できて、納得がきました。ぼくも印を時計につけたんだけど、固い時計がゆがむというのは普通ではなく、異常というか。過去の出来事に固執していると何も挑戦しなかったり、前に進むことができななかったり、無駄な時間であったり、成長できないと思ったのです。そうか、それが『死』ということかと。」生徒Bは、生徒Aの意見を受け入れることで、自分の意見が確固たるものになり、作品から受ける印象と解釈は、より深いものになった。

### 3 成果と課題

この絵にはおこつたらおかしいことがたくさんある。例えば固い時計がまがってゆがんでいたり、机の角にかかっている時計が浮いているように見えたりと、かなり変だから、今日の授業を受けたとき自分が人と選んだところが同じでも理由や考えは生徒それぞれ違った。でも共感できた意見もある。それはAさんがいった時間が終わりに近づいていて死ぬという意見だ。最初ぼくは全然そのことは思わなかったけど、その意見を聞いて共感できた。Aさんのいうこの絵の影（大きな暗闇の部分）はどう考えても不自然だし、ななめに影があるのもおかしい。だから死というのには共感することができ納得できた。

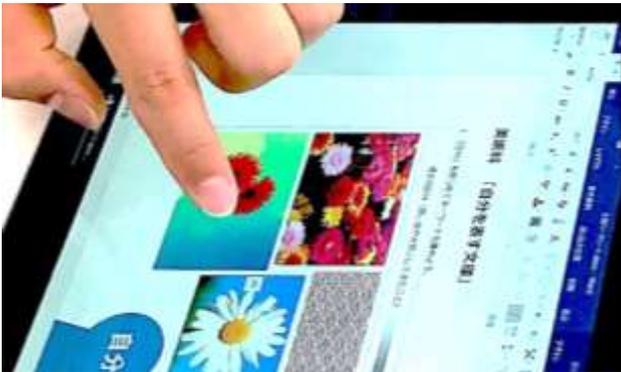
#### ＜生徒Bによる振り返りの感想＞

生徒たちは作品の見方が同じことを喜び、違うことを楽しんでいるようだった。以前の生徒Bは、意見こそ言えるが、自信がなく説得力に欠けるころがあった。しかし、色や形がもたらす心理的な印象や造形的な表現の効果を確認し根拠をもつことで、作品に対する意味や価値を自分の言葉で力強く作り出すことができた。こうした学びを、鑑賞だけにとどまらず制作活動においても生かしていきたい。

（岡崎 六ツ美中学校にて実践 加藤 朱実）



ラ機能を用いて、ポーズをとって撮影し合ったり、花壇の花を撮影したりするなど、不足していた画像を補うこともできた。



<タブレットPCを活用した資料集め>

### (3) 作品の構想を練る

次の時間には、完成した参考資料を見ながら、作品の構想を練っていった。複数のスケッチを次々に描き上げる生徒の姿から、自分の考えを画像として可視化できたことにより、文字の箇条書きよりもイメージが膨らみやすくなったと考える。また、多くの資料があることにより、一つのを様々な角度から捉えることができた。

自分を表す要素を組み合わせたり、一つに絞ったりすることに手間取っていた生徒には、教師が事前に準備しておいた油粘土を使って、自分の性格のイメージを立体で表現するよう提案した。生徒は粘土の感触を楽しみながら構想を練り、自分の気に入った方向からタブレットPCで写真を撮ることで、再び平面に置き換えることができた。



<粘土によるアイデアスケッチ>

### (4) 作品制作

本制作に移った後の生徒の様子を見ると、手が止まってしまう生徒は一人も出なかった。ここに、前時までの学習で構想を練ったことや、自分の表現を追究した効果が表れていた。また、ラバーシートに転写する前に、生徒自ら「デザインナイフで切り取れる下描きになっているか」を再確認しており、これまでの学習との繋がりだけではなく、今後の制作を意識している様子だった。

### (5) 鑑賞の時間

生徒は、タブレットPCで自分が気に入った作品を撮って班や学級全体の感想交流に生かすことができた。また、制作前に作成した参考資料やスケッチも同時に見ることができ、作者がこれまでに熟考したプロセスを振り返りながら鑑賞することができた。



<完成したオリジナルTシャツ>

## 3 成果と課題

Tシャツへの圧着を終え作品が完成すると、嬉しそうに袖を通す生徒たちの姿を見ることができた。生徒のワークシートを見ると、スケッチに言葉が書き加えられていたり、イメージマップのような図が描かれていたりするようになり、それぞれに修正、追記した形跡が多く見られた。学習を通して、生徒が既習事項から新たな考えを生み出す「深い学び」へと向かっていった様子がわかる。見本や他の生徒の作品を模倣することの多かった生徒のワークシートは、大切な持ち物や将来の夢について描いた部分が強調され、作品もそれを誇張した形で表現されていた。他から学び、自分らしい表現を追究する姿勢を身に付けることができたといえる。

今後、生徒の知識をより深めていく手だてとして、他教科に視野を広げる横断的な学習以外にも、縦断的、つまり各学年のカリキュラムを見直し、生徒が既習事項を有意義に活用して学べるよう、系統性を整理していきたい。

また、タブレットPCの豊富な機能について、美術科の授業における役立て方を柔軟な姿勢で見極め、適宜活用していきたい。

(豊田 崇化館中学校にて実践 加藤 郁也)

# 抽象表現～自分を表現する～

## ～中3「仮面の制作」の実践を通して～

### 1 題材のとらえ方とねらい

本学級の生徒は、前年度までに毎時間授業の最初に5分間スケッチをして様々な物を描いた。形あるものを観察し、描写する力をつけたが、自分の思いを表現する活動は不十分であった。3年生という学年は、進路選択に直面し、自分と向き合う機会が多くなる。本題材の表現活動を通して、自分を見つめ、今の自分と将来なりたい自分を形にすることで、自分の思いを作品に表現する力をつけてほしい。

本題材は、人の顔を覆う仮面の形をした教材にアクリル絵の具で描く。仮面は、古代から祭りで神を演じるために使われてきた。仮面にはだれかを演じたり、変身したりする意味合いがある。その仮面の性質から、なりたい自分を表現し、その思いを伝える教材として適していると考えた。

まず、今の自分、なりたい自分について考え、言葉で表す。それを発表し意見交流することで、人によって表したい自分が様々であることに気づくことができる。そしてその言葉から、線と色を使った抽象的な表現でアイデアを描く。アイデアを元に仮面に下描きし、絵の具で着彩していく。抽象的に線と色のみを使うことで、今の自分、なりたい自分に対する思いを表現するのに適していると考えた。本題材では、完成した仮面をつけ、鑑賞活動を行う。互いに仮面をつけているという普段とは違う形態で行うことで、生徒が興味をもって活動に取り組み、互いに意見を出しやすくなると考えた。また、意見を伝え合うことで、仲間の作品に込められた、今の自分やなりたい自分に対する思いを知り、互いに尊重しあう気持ちをもつことにつながれると考えた。

この仮面の制作の題材から、自分を見つめ表現することで、美術は思いを込めた作品をつくることが大切であると気づかせたい。

### 2 指導の実際

#### (1) 仮面について考える

最初に仮面とはどういうものかについて考えた。「仮面と聞いて思いつくことは何か？」という発問に対して、どのクラスでも「仮面ライダー」という答えが真っ先に返ってきた。そこで、実際に用意していた仮面ライダーのお面を見せた。「では、この仮面ライダーのお面をどういう目的で



つけるのか？」と「仮面について考える」という発問に、「小さなこどもが変身したいという思いでつける」という意見が出た。

そして、「変身」というキーワードをもとに仮面について考えた。古代のアフリカの民族は、仮面をつけ、神様の役を演じてお祭りごとを行う。それは、民族の繁栄や農作物の豊作を願うものである。生徒は、古代アフリカの仮面から、仮面には「変身する、その仮面の人物や神になりきる」という意味合いがあることを学んだ。

#### (2) 自分を見つめる

3年生は、自分の進路を考える一年になる。将来の進路を考えるにあたって、今の自分を自分なりに分析し、将来なりたい自分を考えることになげさせたいと考えた。「今の自分はおとなしい」「これからは、明るくなりたい」など今の自分やなりたい自分を言葉で表した。

#### (3) デザインを考える

次にその思いを形に表していった。仮面に描くデザインには今の自分やなりたい自分をいれることとした。今の自分を「消極的である」という言葉で表した生徒は、これを他の線と交わらない弱い直線と控えめな寒色系の色で表現した。また、

なりたい自分については、「社会的になりたい」という言葉で表し、大きな波打つ曲線で積極的な様子を、暖色系の色で元気のよさを表現した。

#### (4) 制作する

仮面に描く前にクロッキー一帳に仮面と同規模の正方形の画面をつくり、そこへ表現することにした。

使う線と色をどのように画面へ構成していくかという構成美の要素を意識して考えさせるためである。シンメトリー、リズム、コントラストなどの構成美の要素について理解し、クロッキー帳に色鉛筆を使いデザインしていった。このデザイン画を仮面に鉛筆で下描きし、その後、アクリル絵の具で着彩していった。

#### (5) 鑑賞する

作品を完成させた後、鑑賞活動を行った。作品を机上に並べたり、黒板に掲示したりして行う

形態ではなく、この仮面の教材は実際につけられるように紐がついているため、自分でつくった仮面をつけて、互いに顔を見る鑑賞活動を行った。堅苦しい雰囲気ではなく、楽しい雰囲気で鑑賞活動を行うことができた。仮面をつけたクラスの仲間と気軽に感想や意見を交換する姿が見られた。



<線と色で表す>



<「消極的な自分」と「社会的になりたい自分」を組み合わせたデザイン構成要素「バランス」>



<絵の具で着彩した作品>

### 3 成果と課題

生徒全員が今の自分や、なりたい自分について考え、言葉で表現することや、そこから線と色に置き換えるためのキーワードを決め、作品に使用する線と色を決めることができた。

また、仮面という教材を使うことで、制作後の鑑賞は、仮面をつけて行った。普段の形態とは違う形ということもあり、楽しげな雰囲気で授業を行うことができた。その中で、仲間の作品をしっかりと鑑賞し、意見を交換する姿が多く見られた。

鑑賞後の感想では、「なりたい自分と今の自分の対比がよく現れている人や、色合い的に変わらない人もいて個性的な仮面がたくさんありました。その人そのものだという作品も多くありました。何かを身に付けての鑑賞も悪くはないなと思いました。」という記述があった。



<仮面をつけての鑑賞活動>

この感想のように、仲間の作品から、今の自分やなりたい自分の表現を感じ取り、その人の個性を感じることができた生徒が多くいた。また、鑑賞の形態は、よかったという意見が多くあり、活動も積極的に行っていた。

しかし、作者のデザインに込めた今の自分やなりたい自分に対しての意見交流は、あまり見られなかった。鑑賞を行う上で、全員が作品に込めた思いまで伝えることができるように支援していきたい。

(知立 知立中学校にて実践 寺嶋 賢志)

## あとがき

このたび、三河教育研究会造形部会研究集録を発行することができました。執筆・編集に携わってくださった先生方には、多大なるご協力をいただき厚く御礼申しあげます。

本冊子に収められている19の授業実践には、子どもたちが発する創造に向かうエネルギー、それを引き出す先生方の思いと授業のアイデアが詰まっています。ぜひ手に取っていただき、これからの図画工作科・美術科の教材開発・授業づくりのヒントとして、ご活用いただけたら幸いです。

(三河教育研究会造形部会事務局)

### 編集委員一覧（順不同）

豊橋・南陽中	鯨 理つ子	豊川・代田中	鈴木 晶子
蒲郡・塩津小	奥津 綾乃	新城・新城小	山本 美帆
田原・田原東部小	石川 律子	北設・東栄小	河邊登美子
岡崎・矢作北中	中根 勅子	碧南・中央中	市川 徹
刈谷・朝日中	加藤光太郎	豊田・美里中	鳥居 浩文
安城・東山中	木村 彩花	西尾・一色中部小	沖田 奈々
知立・知立中	寺嶋 賢志	高浜・高浜中	近藤 陽子
みよし・南中	山田 康之	幸田・南部中	服部 誠司

### 事務局

西尾・米津小長	丹羽 圭介		
岡崎・奥殿小長	赤崎 類子	岡崎・生平小長	長坂 博子
豊橋・旭小長	田澤 順子	豊田・御作小長	塚本 哲也
愛教大附属岡崎中	那須 弘典	愛教大附属岡崎小	稲垣 修一
愛教大附属岡崎小	桃野修太郎	愛教大附属特別支援	児嶋 佑紀

## 研究集録 「子どもの思いが広がる造形教育」

2021年2月発行

発行者 三河教育研究会造形部会