

形や色のよさや面白さを見つけ、
自分の思いに合った表現に
活かすことができる児童の育成
～小学4年図画工作科「お顔と太郎」の実践を通して～



- 1 主題設定の理由
- 2 研究の仮説と手だて
- 3 研究の計画と方法
- 4 研究の実際
- 5 研究の成果と課題

研究の概要報告

1 今次教研へのとりくみ状況

「子どもの思いや考えを豊かにする題材の工夫」と「コミュニケーション活動を通して発想や表現を広げる実践」の二つの柱のもと16本（内1本欠席）の実践が報告された。

一つめの柱では小学校で、岡本太郎の作品を手がかりにし、感情などの主題を追究した顔を表す活動、特別支援学級での他者とのかかわりの中で楽しみながらさまざまな素材にふれる感覚遊びの活動の2件が発表された。中学校では、社会問題をテーマにし、比較や対話を通して主題を追究したロゴマーク制作の活動、表現に喜びを感じられるような手法を活用した描画の活動、4つのパターンでアイデアスケッチを行う工夫があった自画像の活動、学習の動機付けや自己評価の工夫がみられたペットボトルデザインの活動、ゲーム要素を取り入れ学習のポイントを明確にする工夫があったピクトグラム制作の活動の5件が発表された。

次の二つめの柱では、小学校で大きなスクリーンに投影した作品に児童が入り込める体感的な鑑賞などを行った活動、1年生が遊ぶおもちゃとして学習動機を明確し、丁寧な技能習得の工夫をしたクルクルクランクの活動、一生懸命に表現ができるようにグループ構成やワークシートによる他者評価の工夫をしたクルクルクランクの活動、ICT機器を活用し、「アップ」「ルーズ」の観点で視覚的な自己評価を促す工夫をおこなった活動、異学年との日常的な対話を促すことで学習の動機づけの効果を高め、題材の系統性を明確にしようとした年間を通じての活動の5件が発表された。中学校では、AR技術を活用した作品へのアプローチや知識構成型ジグソー法を用いた相互交流の工夫を行った鑑賞の活動、混色の指導・支援の工夫を行った絵画の活動、小学生へむけた学校紹介CMをコマドリで制作し、「こだわり貯金シート」という制作する上での観点を明確にしたり、自己評価へも活用できる工夫をしたりした活動の3件が発表された。

質疑・討論では、子どもの思いや考えを大切にする題材や指導の工夫、発想・構想を苦手とする指導や支援の工夫、ICT機器やAI技術の活用など各自の普段のとりくみや疑問、悩みなども含め活発な質問・討議があった。

2 今次研究の主な主題

総括討論の場では、「美術教育を通して子どもたちに伝えたいこと ～子どもたちのゆたかな学びのために～」をテーマとして、グループ討論や全体での共有が行われた。各先生方の子どもたちへの温かなまなざしを強く感じられた。また、美術教育を通して「子どもたちを幸せにしたい」が討論の核にあったように感じた。助言の場では加藤先生から、料理に例えた美術教育の授業づくりや指導・支援のポイントを助言いただいた。

美術教育の授業実践研究は、学校教育内では少数派になるかもしれないが、この教科でしか育めない子どもの姿がある。そのためにわたくしたちは今後とも実践を積み重ねて検証し、子どもたちのゆたかな学びと明るい未来のために努力を続けていきたいものである。

（杉林 英彦・加藤 純）

1. 主題設定の理由

図画工作科でよりよい価値へむかう態度を養うことは、生活や社会に主体的にかかわる態度を育てるだけでなく、伝統を継承し、文化や芸術を創造しようとする豊かな心を育てることにつながる。よりよい価値とは、社会との相互関係の中でつくられた自己の価値基準のもと生み出されるものだ。小学校段階においては、表現や鑑賞の活動、言語活動を通して対象（材料や作品、友だち）とかかわり合う中で、自分の思いに合った表現がつけられていくことと考える。

対象学級の児童は、自分の思いに合った表現をすることが苦手な児童が多い。アンケートによると「自分の作品をみられることは、はずかしいからすきではない」「下手と言われるからすきではない」など、他者の視点で自分の表現の価値を決める傾向がみられた。その理由は、思いはあるものの、自分の中で十分に形や色を意識して表現していないから自信がもてないのではないかと考えた。

そこで、岡本太郎の作品を題材として取り上げることにした。岡本太郎の作品は、児童にとってわかりやすい形や色で構成されたものが多い。児童が形や色について構想を深め、自分の価値基準で作品を表現できるような授業実践を行おうと考えた。それによって、形や色を自分の思いに合った表現にいかし、自分の作品に自信をもたせることができるよう本主題を設定した。

2. 研究の仮説と手だて

【仮説 1】 形や色に着もくしやすい題材を開発し、教具を工夫すれば、形や色のよさや面白さを見つけることができるだろう。

手だてⅠ 岡本太郎の「こどもの樹」「坐ることを拒否する椅子」を取り入れた題材を開発する。

手だてⅡ 形や色に対して段階的に構想することができるワークシートを作成する。

【仮説 2】 鑑賞方法を工夫し、対話的活動場面を設定すれば、自分の思いに合った表現にいかすことができるだろう。

手だてⅢ 鑑賞活動をゲーム化し、AIによるテキストマイニングを活用する。

手だてⅣ 形や色を認め合う対話的活動をさまざまな場面で設定する。

3. 研究の計画と方法

(1) 手だての概要

ア. 形や色を意識するための岡本太郎の「顔」とワークシート 手だてⅠ・手だてⅡ

岡本太郎は「人間とは何か」という問いをもち、強烈な印象を与える表現で社会に挑む姿勢をもち続け、現代の私たちにも影響を与えている。また、岡本太郎は民俗学や文化人類学の学びを通して仮面を哲学的にとらえ、大胆かつ繊細な表現で顔を抽象的に表現し、さまざまな作品を生み出した。そこで、本題材では「顔」に視点をおき、表情を形や色を意識してどのように表すかをねらいとする。第1段階として、顔を平面に表す。使い慣れた鉛筆やペンを用いて

ワークシートに形を抜き出す作業は、ただ「みる」だけではなく、形に対して繊細に意識をむけ、さまざまな気づきを促すことができると考えた。また、色を抜き出す作業は、同じ赤でも岡本太郎の赤と色鉛筆の赤では違いがあるなどの気づきを促す。第2段階では、顔を立体に表す。第1段階と違い、三角形は三角形でも、膨らみをもたせるのか平たくするのかでイメージが変わることを実感し、形のよさや面白さに気付かせる。また、自分の思う色をつくるために試行錯誤する機会を通して色の面白さに気付かせる。最終段階では、自分の日常生活と結びつけたアイデアスケッチを行う。段階を踏んで形や色に対する意識を高め、構想へとつなぐ。

イ. 表情が内包する豊かな意味に気付かせるための活動 手だてⅢ

表情は、1つの感情だけが表現されるものではない。楽しさの中に喜びや好奇心があったり、悲しみの中に怒りや悔しさがあったりする。表情をみてどのように感じるかは、受け取り手に託される。1つの顔にはさまざまな感情が内包されていることを、ゲームとAIによるテキストマイニングを用いて気付かせたい。

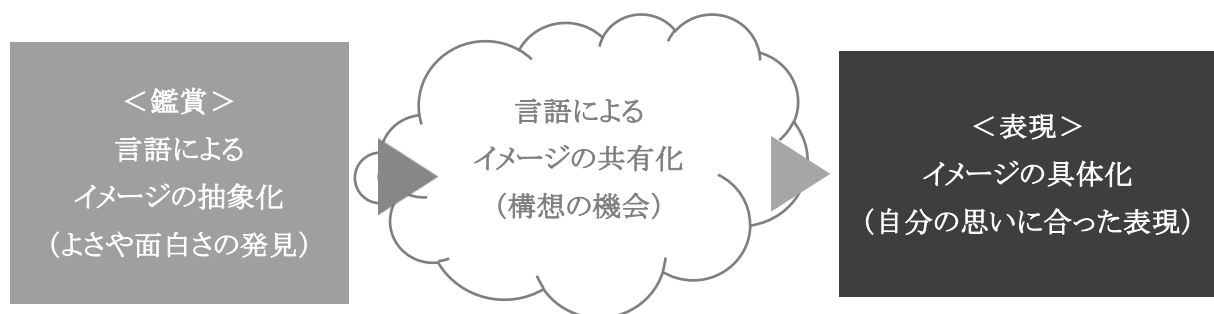
「私はどの顔でしょう」ゲームでは、ペアで意見を交換する。ゲームの1回めはどんな表情か、2回めはどんな形や色かに言及する。予想の当たり外れの中で、さまざまな見方があることに気付くだろう。

その後「こどもの樹」の中の1つの顔について、その表情から感じることを書いてもらい、全員の意見をAIによるテキストマイニングで集約する。AIによるテキストマイニングでは、児童からの意見をその量に応じた大きさの違いで視覚的に確認することができる。それにより、1つの顔からさまざまな感情が表れていることに気付かせ、他者の意見と同じか違うかにかかわらず、自分の見方でよいのだと気付かせることで自信をもたせ、個々の表現の自由を確保する。

ウ. 対話的活動場面の設定 手だてⅣ

同じ顔（表情）をみても、受け取るイメージは個々のものだ。それぞれのイメージを完全には共有できないが、言語によってイメージを抽象化することで共有可能になる。ペアやグループ、全体で言語によるイメージの共有化を図ることは、他者のイメージによる刺激を受けて、自分のもっているイメージを再構成する機会、つまり構想につながる。またそれを個々の思いに沿って具体化すれば、できあがった作品には自然と自分らしさが表れる（資料1）。

他者との言語活動を通して形や色を意識して構想し、具体化された個々の表現を認め合う機会を設定する。



【資料1 言語活動によるイメージの変化】

(2) 仮説の実践計画

題材名「お顔と太郎」全11時間

第1次「太郎になろう！」～「こどもの樹」(資料2)～

太郎を知ろう！①②

- ・スライドを通して岡本太郎を知り「こどもの樹」を鑑賞する。手だてⅠ・手だてⅣ
- ・「こどもの樹」の15種類の顔(資料3)から形や色を抜き出すため「私はどの顔でしょうゲーム」をする。
手だてⅢ
- ・AIによるテキストマイニングを用いて共有する。手だてⅢ
- ・形や色をワークシートに抜き出し、表情や気持ちで分類する。手だてⅡ

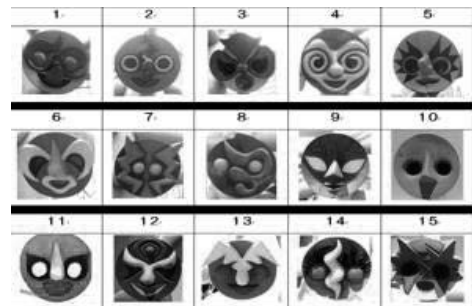


【資料2 こどもの樹】

岡本太郎の形や色を意識して

太郎になろう！③

- ・分類したワークシートをもとに、「こどもの樹」の16番めの顔のアイデアスケッチをする。手だてⅡ
- ・16番めの顔を缶バッジにつくる。
- ・互いの缶バッジをみせ合い、対話を通して認め合う。手だてⅣ



【資料3 こどもの樹の15種類の顔】

第2次「座ることを拒否するざぶとんをつくろう」

～「座ることを拒否する椅子」(資料4)～

「座ることを拒否する椅子」って？④

- ・スライドをみせ、座ることを拒否する表情とはどんな顔なのか、対話を通して想像をふくらませる。手だてⅠ・手だてⅣ



座ることを拒否するざぶとんをつくろう⑤～⑨

- ・「座ることを拒否するざぶとん」のアイデアスケッチをワークシートにかく。手だてⅡ
- ・「座ることを拒否するざぶとん」を製作する。【資料4 座ることを拒否する椅子】
(材料：色画用紙、紙粘土、シュレッダーした紙)

座ることを拒否するざぶとんを鑑賞しよう⑩

- ・作品を椅子の上において、班ごとに椅子の並べ方を工夫し、鑑賞する。手だてⅣ

「〇〇を拒否する△△」自分なら何をつくる？⑪

- ・「〇〇を拒否する△△」自分なら何をつくるか、話し合う。手だてⅣ
- ・アイデアスケッチをする。手だてⅡ

自分の形や色を意識して

(3) 仮説の検証方法

実態をもとに、仮説1・2に応じた児童を抽出した(資料5)。抽出児童の変容と学級全体の様子から仮説を検証する。

抽出児童A	一人で形や色を決めることができず、表現活動に不安を感じている。教員と話して決めないと活動ができない。
抽出児童B	自分のつくった作品をみられることを恥ずかしく思い、鑑賞はあまり好きではない。自分の価値基準で表現することに苦手意識をもっている。

【資料5 抽出児童の実態】

4. 研究の実際

(1) 太郎を知ろう! ①②手だてI・手だてIV

スライドで「太陽の塔」をみせると「みたことある!」「何これ?」と児童の声があがった。さらに近隣の市にあり、児童になじみがある遊園地の「若い太陽の塔」を見せると「知っている!」「春休みに見たよ」と言っていた。これらの作品をつくった岡本太郎という芸術家について話し「こどもの樹」という作品をみせた。「こどもの樹」には顔が全部で15個ついている。この作品にある15種類の顔を形や色に視点をおいて鑑賞することを伝えた。

まず、その15種類の顔を印刷した紙を10cm四方に切り取り、めを閉じた児童一人ひとりの背中に貼り付けた。「背中に貼ってあるのは、どの顔でしょう?」と聞くと「どれだろう?」とみんな真剣になりわくわくしていた。「友だちにヒントをもらうことができます。『どんな表情?』と聞きましよう」と伝え、ペアでの対話を促した。すると「笑っているよ」「少し怒っている」などと話し合っていた。児童は、教えてもらったヒントをもとに「おもしろいって言ったら4か11と思う」「笑っているのはやっぱり11かな」と対話を通して予想していた。



【写真1 どの顔でしょうゲーム】

そこで「もっとヒントをもらいましょう。『どんな形や色がある?』と聞いてみましょう」と伝え、ペアで質問をし合った(写真1)。「ギザギザしているのは5と7と…」と一つめと二つめのヒントをもとに、いくつかの予想の中から1つだけ答えを決める。「では正解を見てみよう」と言うとき背中にある答えを手にし「当たり!」「これだったの!?自分が思っていたのと違った」「おしかった、これも笑っているように見えるんだね」と話し合っていた。「表情をみて自分が感じることと、友だちが感じることは違う」「どの形、どの色に視点をおくかは一人ひとり違う」など見方の違いに気付くきっかけになった。

自分も持っているイメージと他者がもつイメージは、同じところもあれば違うところもあることを、より具体的に体感するために「こどもの樹」の1つの顔を取りだして、どんな表情かを答えさせた。それをAIによるテキストマイニングで表して全体で共有した(資料6)。



【資料6 子どもたちの回答】

納得した表情や意外で驚く児童の様子がみられた。どのようなイメージをもつかは人によって違うこと、1つの表情には色々な気持ちが含まれていることを理解した。また自分の見方や感じ方を大切にすることを学ぶ機会となった。

このような「こどもの樹」の顔が、一体どんな形や色でできているのか、ワークシートに抜き出した(写真2)。スライドに映し出された15種類の顔を見て、かきやすい形から抜き出す児童、自分のお気に入りの顔から抜き出す児童、とりくみ方にそれぞれの違いがみられた。児童Aもゆっくりではあるが、自分で作業をすすめることができた。

第2時では「自分のイメージをもとに、抜き出した形や色を個々で分類してみよう」ともちかけた。児童Aは項目に「なやむ」と自分で書き入れ、抜き出した形や色を切り取って、ワークシートに分類していた。児童Bは、前時でイメージは人それぞれちがうと確認できたからか、周りを気にすることなく自分の考えで分類することができた(資料7)。

(2) 太郎になろう! ③ 手だてII・手だてIV

第3時では「太郎になろう!」ということで「こどもの樹」の16番めの顔をつかって缶バッジにすることを伝えた。岡本太郎のよいところを取り入れるため、前時で分類したワークシートをもとに、自分の「こどもの樹」の顔をつくり始めた。とりくみにくい児童のために使いたい形や色をワークシートにまとめられるように準備したが、すぐにアイデアスケッチにとりくむ児童が多かった。複数のアイデアの中から1つにしぼることを悩むくらい、意欲的にとりくんでいた。

ある児童は「顔に葉っぱの模様をつけてみたけど、本当にあるものをそのままつけると岡本太郎とはちがう感じがする」と言ってその模様を取り除いていた。

児童Aは自分で分類したワークシートから形や色を選んで一人で製作することができた(写真3)。

児童Bは集中して製作にとりくんでいた。しかし、缶バッジにするときにフィルムがうまくはまらず、作り直すことになってしまった。児童Bはいやがることなく「いいよ。友だちの作品をみていいこと思いついたんだ」と話し、2つめの缶バッジは、顔の左右の色が違うものをつかった(資料8)。

完成したあとは「つけたい!」とみんな喜んでいて。児童Bは友だちの缶バッジのできあがりも気になるらしく、おたがいのバッジをみせ合って、よいところをほめあっていた(写真4)。



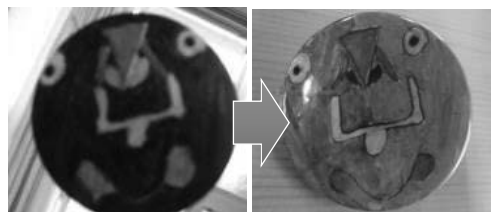
【写真2 形と色を抜き出す】

顔	楽しい	悲しい	おどろいた	たげい	わらう
形	U, V, O	U	U, O	U	U
色	Striped, Solid	Striped	Striped	Striped	Striped

【資料7 児童Bの表情ごとの分類】



【写真3 児童Aの作品】

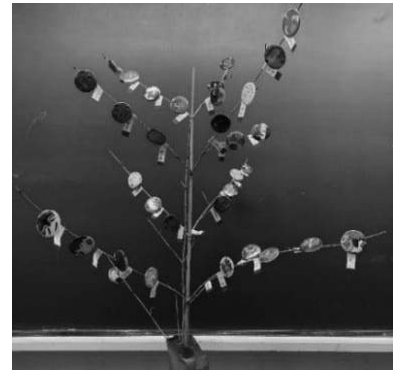


【資料8 児童Bの缶バッジの変容】



【写真4 作品をみせ合う】

授業の終わりに「みんなの缶バッジを一緒に集めてさ、4年1組のこどもの樹をつくるのはどう？」と児童が発案した。その発案に応え、「みんなで集めているトイレットペーパーの芯をつなげたらい」「芯の先に布を張って、そこにバッジをつけたらいい」というアイデアも出てきた。しかし、実際に幹や枝をつくるには芯の数が足りず、校内に自生している竹の枝を代わりに使うことにして「4年1組のこどもの樹」をつくった(写真5、6)。個々でつくった作品が1つの作品になることで、歓声をあげていた。



【写真5 4-1のこどもの樹】



【写真6 児童がつくった缶バッジ】

(3) 「坐ることを拒否する椅子」って？④ 手だてⅠ・手だてⅣ

第2次では「坐ることを拒否する椅子」を題材にすることにした。まず「坐ることを拒否する椅子」の表情の部分が隠されているスライドをみせた。児童は「どんな顔しているの」と興味をもった。「座ることを拒否しているみたいだよ。拒否する表情とはどんな顔なのだろう」と問うと「いやそう」「悲しい」「怒る」「笑顔」などさまざまな言葉が出た。学級全体での対話をマインドマップの形式で板書し、「どうしていやなの」「どうして笑顔なの」と問いかけ、みんなで想像をふくらませた。その後「座ることを拒否するざぶとん」をつくることを伝えた。

(4) 座ることを拒否するざぶとんをつくろう！⑤～⑨ 手だてⅡ

第1次では岡本太郎を意識して製作させたが、第2次では自分だったらどんな顔をつくるかと問いかけ「座ることを拒否するざぶとん」のアイデアスケッチをかかせた。色画用紙の見本からざぶとんの色を選択させると、全員が自分の使いたい色をすぐに決めることができた。どのような表情にしたいかを対話を通して検討する時間があったことで、その表情に合う色を選択しやすかったと考えられる。

その後「座ることを拒否するざぶとん」の製作を始めた。「ざぶとんの形を四角ではなく、違う形にしたい」と複数の児童が言った。どんな形にしたいかをペアや全体での対話を通して形を決めた。そして、自分の思うようなざぶとんの形にするために色画用紙を切り、袋状にした。丸、角を丸く切り取った長方形、正方形、星形、角が生えたような形などさまざまな形になった。

次に、紙粘土に絵の具を練りこみ、粘土の色を変えた。児童は、粘土を練ったりのぼしたりする感触のよさに歓声をあげていた。児童Aは「思った色をつくるのは難しいね」としっかりと絵の具を混ぜて色をつくっていた。「みて！偶然、こんな色ができた！」と言い、あえて色を混ぜている途中で止め、マーブル模様をつくる児童もいた。

形についても座りにくいようにブツブツをたくさんつくったり、シンプルにしたりしていた。手だけではなく、定規やはさみを使ってめやはなの形をつくり、それぞれの表現ができた。

児童Aは友だちの対話が聞こえる雰囲気の中で自分の考えをもち、自分で形や色を決めて作品をつくることができた。

(5) 座ることを拒否するざぶとんを鑑賞しよう⑩ 手だてIV

自分の作品を椅子の上におき、班ごとに椅子の並べ方を工夫して鑑賞した。電車のように縦に並べたり丸くむかい合わせたりY字にしたりするなど、それぞれの椅子の並べ方ができた。

自分の作品なら座ってもよいことを伝えると、児童Bは座って「楽しい！」と言った。みるだけでない鑑賞に笑顔になっていた(写真7)。「かわいそうだから座れない」とお尻を浮かせている児童や「なんかごつごつする」と感触を味わう児童もいてさまざまな反応がみられた。

せっかくの作品なので、休み時間に他の学年にも鑑賞しにきてもらうことにした(写真8)。さまざまな学年の児童が鑑賞しにきてくれ「どれつくったの」と質問する下級生がいたり「これは座れないな」「私はこっちが座れない」と話し合う上級生がいたりした。たくさんの人に鑑賞してもらえたことを喜んでいた。



【写真 7 座って鑑賞する児童B】

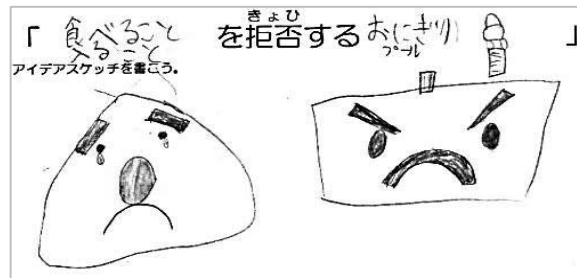


【写真 8 下級生に作品紹介】

(6) 「〇〇を拒否する△△」自分なら何をつくる？⑪ 手だてIV・手だてII

自分や友だちの作品について振り返りをした。その後「もし自分だったら〇〇を拒否する△△」で何をつくるかを全体に聞いた。次々とおもしろいアイデアが出たので、アイデアスケッチをワークシートにかかせた。

「書くことを拒否するえんぴつ」「投げることを拒否するボール」など、身近なものから思い



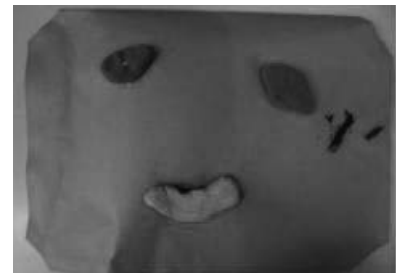
【資料 9 児童Bのアイデアスケッチ】

つきを得る様子がみられた。対話の中でアイデアが膨らみ「入ることを拒否するプール」など大きなものを思いつく児童もいた(資料9)。今すぐにはつくりえないものを、頭の中では次々と

想像して生み出せることに面白さを感じている様子だった。いずれも表情で拒否する感情を表していた。学級全体での対話を楽しみ、一人ひとりが自分らしいアイデアを出すことができた。

5. 研究の成果と課題

児童Aは缶バッジの製作後の振り返りに「形や色をかえるだけで、全くちがう顔になるのは、すごいと思った」と書いた。座ることを拒否するざぶどんについては、「困っている表情で、顔の色を青にした」と振り返った(写真9)。題材終了後の感想からは、形や色を見つけることで自分の思いに合った表現ができると自信をもつ様子うかがえた(資料10)。自分で形や色を決めて表現活動ができるようになったことは、児童Aの大きな変容であったと考える。



【写真 9 児童Aの作品】

児童Bは、授業を通じて他者の価値観ではなく、自分の価値観で表現することの楽しさを感じながら作品をつくっていた(写真10)。感想からは自分と他者のよさを認めた上で自信をもち、芸術や鑑賞のよさに気付きを得ることができた様子うかがえた(資料11)。



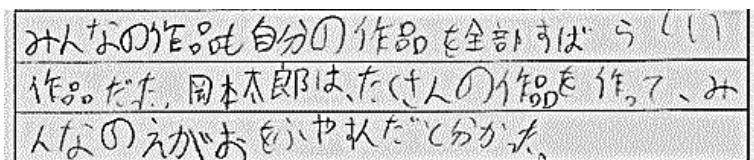
【資料 10 児童Aの授業後の感想】

学級全体のアンケートでは「顔の表情を絵や工作で表現するにはどんな工夫をしたらよいですか」という質問に対し、児童A、Bともに形や色について書いた。他の児童も形や色、大きさ、その組み合わせに言及していた。形や色に関心がいきやすい題材を開発し、教具を工夫することで、形や色のよさや面白さを見つけることができたと考える。



【写真 10 児童Bの作品】

また、アイデアスケッチでは、試行錯誤するように消してはかいた形跡やいくつもの下描きがワークシートに残されていた。児童は形や色を意識して、自分の思いに合った表現であるか吟味していたと考えられる。



【資料 11 児童Bの授業後の感想】

対話的活動場面については、最初は意図的に設定していたが、次第に互いの形や色のよさを製作しながら認め合うことができるようになった。児童の振り返りには「みんなが真似できないものがいっぱいあるんだと思った。岡本太郎は、どういう顔なのかわからない独特な顔だから面白いと思った」と岡本太郎の形や色の面白さに気付いたり「岡本太郎をこえるためには、自分の表現をしっかりとわかるようにすることが大事だと思った」と自分の思いをもつことの大切さに気付いたりしていた。鑑賞方法を工夫し、対話的活動場面を設定することで、自分や他者の表現を認め合い、自信をもって、形や色を自分の思いに合った表現に活かすことができたと考えられる。

最後に日常生活につなげられるようなアイデアスケッチにとりくんだが、形や色を意識して表現する時間は十分でなかった。今後、形や色に対する意識を高め、生活場面でもいかされるようにしたい。