

14	岡 崎	六ツ美北部小学校	ホソイ ユウスケ 氏名 細井 雄介
分科会番号	07	分科会名	美術教育

1 研究題目

自己の表現に自信をもち、仲間と協働して造形的な見方・感じ方を広げる児童の育成
—5年「この空間がいい感じ アートで魅力ある六北小にしよう」の実践を通して—

2 研究概要

(1) 主題設定の理由

本学級の児童は、学習全般において課題に対し積極的に向き合い、個で深く考察するだけでなく、仲間と活発に意見交換する前向きな姿勢が見られる。特に図画工作科の学習では、その特性が顕著に表れ、自身が納得するまで粘り強く作品づくりに取り組む姿がある。しかし、絵画分野においては、その積極性が十分に発揮されていない現状がある。具体的には、与えられたテーマに対して短時間で制作を終える児童が多く、作品への満足感や達成感が低い傾向にある。この背景には、児童が自己の描いた絵に対する自信の欠如があり、「絵を見られることが恥ずかしい」という感情から、制作活動を早く終えたいという意識が働いていることが明らかになった。このことから、児童が絵を描く行為そのものに抵抗があるのではなく、自己の表現が他者にどのように評価されるのかへの不安が、絵画分野における学習意欲の低下に繋がっていると分析した。したがって、児童が自己の描いた作品に自信をもち、満足感や達成感を得る経験を重ねることは、絵画分野への興味・関心を高めるだけでなく、作品をつくりだすこと全般に対する喜びや楽しさを見出す上で極めて重要であると考えた。

本研究で扱う5年図画工作科「この空間がいい感じ」の単元は、校舎内の壁面、窓、階段といった既存の空間を対象とする造形活動である。児童は、自己の表現を具現化した作品を空間に配置することで、飾ることの面白さと、空間そのものを魅力的に変容させる楽しさを体験する。本題材は、学級での話し合いで、「六ツ美北部小学校をアートで魅力ある学校にしたい」という児童の思いを具現化する場として選定された。この活動を通して、児童は多様な作品の形や配置が、空間に与える表現の幅広さ理解し、鑑賞活動の楽しさや造形的な見方・感じ方を深めることができる。さらに、学校という公共の空間をよりよくしようと、主体的に活動する姿を育てることを期待する。

そこで、児童が自己の描いた作品を校舎内の様々な空間に展示し、鑑賞する機会を設ける。個の活動で、児童は仲間と協働して一つのアートを創造しようと試み、互いの作品の見方や感じ方の違いについて、より考察を深め積極的に意見を伝え合おうとすると考えた。また、自己の作品が空間を魅力的に変容させるアートとして機能したことを自覚する経験は、児童が描く絵に自信をもち、制作活動に一層の楽しさや喜びを見出す契機となる。このような教育的意図に基づき本研究主題を設定した。

(2) 目指す児童像

自己の表現に確信をもち、仲間との対話を通じて、造形的な見方・感じ方を広げる児童

「造形的な見方・感じ方を広げる」とは、形や色だけでなく、空間の雰囲気や自己の表現が、環境や他者に与える影響を多角的に捉え、自身の表現活動に活かす能力のことをここでは定義する。

(3) 仮説Ⅰ、仮説Ⅱとそれに対する手だて

【仮説Ⅰ】仲間と協働して空間を創造する場において、互いの作品の見方や感じ方の違いについて意見を伝え合う活動を行えば、多様な見方・感じ方を知り、造形的な視野を広げることができるだろう。

【手だてa】描いた絵のテーマや題名当てゲームの導入

児童が色鉛筆で感情やイメージを抽象画として表現し、互いにそのテーマや題名を推測し合うゲーム形式の鑑賞活動を行う。この活動を通じ、他者の作品から多様な解釈が生まれることを体験し、自己と他者の見方・感じ方の違いを認識する。これにより、活発な対話と意見交換を促すことで、多様な見方・感じ方を受け入れ、造形的な視野を広げることができるようにする。

【手だてb】「アートで教室の過ごし方改善プロジェクト」の実施

児童がデザインした模様のパネルを教室の床に貼り付け、教室空間を魅力的に変容させるとともに、教室での過ごし方の改善を目指す活動を行う。友達同士でデザインした模様のパネルを組み合わせ、

一つの大きな作品を協働でつくりあげる過程で、個々のデザインが全体の構成にどのように影響するかを考察し、配置や組み合わせについて対話と調整を重ねられるようにする。これにより、児童が自己の描いた絵が公共空間を魅力あるものに変容させることを実感させ、描いた絵に対する自信と、作品制作における満足感や達成感を得ることができるようになる。

【仮説Ⅱ】 絵画分野に消極的な児童が、自己の表現を公共空間に展示する場において、チームで共同制作した作品をタングラムとして構成し、自己のデザインが空間を変容させる喜びを実感する活動を行えば、自己の表現に対する確信を深め、絵画分野への意欲を高めることができるだろう。

【手だてc】 タングラムを用いた自己表現と空間展示

児童がデザインした模様パネルをタングラムの形に切り分け、個々でタングラムパズルに取り組む。この活動を通じて、自身の描いた絵がパズルの1ピースとして機能することを発見し、絵の見方・感じ方の変容を促すことで、自己の描く絵に対する自信を育む。さらに、チームで協力して一つのタングラムを構成し、その組み合わせや配置を考案しながら校舎内に展示する。これにより、学校をアートで魅力あるものにするという目的意識をもって活動に取り組ませ、自己の表現が公共空間に影響を与える喜びを実感できるようにする。

【手だてd】 「タングラム猫を探せ」 イベントの実施

校舎内に展示されたタングラム作品の中から、児童に親しみやすい「猫」の形に絞り、それを探すイベントを実施する。このイベントは、児童が描いた作品を多くの人に鑑賞してもらう機会をつくる。また、参加した児童の感想から、アートが学校全体の雰囲気を与えた影響や、自身の絵に対する他者の多様な感じ方をフィードバックとして得る。これにより、自己の表現が他者に与える影響を客観的に捉え、自己の絵やアートに対する意識の変容を促し、さらなる意欲向上につなげられるようにする。

(4) 抽出児童について

児童Aは、あらゆる学習活動に真摯に取り組む、特に図画工作科においては高い意欲を示す。工作分野では、自らのイメージを多様な素材で具現化するため、試行錯誤を重ねながら粘り強く制作に励む姿がある。しかし絵画分野においては対照的に消極的であり、制作時間は工作に比べて短く、納得がいくまで描き続ける様子は見られない。この背景には、自己の描いた絵に対する自信の欠如があり、クラスでの作品掲示に対しても喜びを感じにくい傾向が見受けられた。これは、児童Aが自己の絵画表現に価値を見出せていないことに起因すると考えられる。本実践において児童Aが、表現の幅広さを実感し、仲間と協働して作品を創り上げる経験を通じて、絵画分野においても意欲的に活動し、最終的に自己の表現に確信をもつ姿を期待し、抽出児童とした。

4 授業の実践と考察

①自分の心に浮かぶ感情やイメージを、デザインとして表現してみよう。(第1時)

本実践を始めるにあたって、まず児童の絵画に対する意識を把握するため、意識調査を実施した。

その結果、抽出児童Aは図画工作科全般には意欲的であるものの、絵画分野においては「うまく描けない」「描いた絵を見られることが恥ずかしい」といった記述が見られ、消極的な姿勢が伺えた。(資料1) これは児童Aに限らず、他の多くの児童にも共通して見られる傾向であった。この現状を踏まえ、本単元では、

まず児童が絵を描くことへの不安を解消し、自由に楽しく自己表現できるような活動として、模様デザインに取り組ませた。活動では、どのような色や形の組み合わせを用いても良いこととしたが、必ず描こうとするデザインの「テーマ」を設定するよう課題を与えた。このテーマは、児童自身の感情やイメージで良いことを説明し、その思い浮かべたものに自身が合うと思う色や形の組み合わせを行えば良いと指導した。児童Aは「不安な一日」という題名のもと、自身の内面と向き合いながらデザイン活動に取り組んだ。活動中、児童Aはデザインに込めた様々なエピソードを仲間と共

(資料1 児童Aの意識調査の記述)

絵画分野の好きな理由 絵は作りたいけど、描けない。	いろいろ作れて楽しいから。でも 絵はうまく描けないから、作る方 が好き。
絵画分野に苦手な理由 うまく描けないから、描くのが 怖い。	描いた絵を見られることが恥ずかし いから、うまく描けるようにな りたい。

(資料2 児童Aが描いたデザインの題名とテーマ)

デザインした 模様について	題名	不安な1日
青い線 自信がない、本当に描けて いるのかな? 描く、描く、描く 描いていなくて、描くことが できない。描くことができない から、描くことができない。 描きかき 「描きかき」といって、描く 描く描く描く描く描く描く描く 描く描く描く描く描く描く描く 描く描く描く描く描く描く描く 仲間 みんなが描く描く描く描く描く 描く描く描く描く描く描く描く 描く描く描く描く描く描く描く 描く描く描く描く描く描く描く	いやばんき みんなが描く描く描く描く描く 描く描く描く描く描く描く描く 描く描く描く描く描く描く描く 描く描く描く描く描く描く描く 笑顔 みんなが描く描く描く描く描く 描く描く描く描く描く描く描く 描く描く描く描く描く描く描く 描く描く描く描く描く描く描く	学校から家に帰る 学校から家に帰る、ようやく 学校から家に帰る、ようやく 学校から家に帰る、ようやく 学校から家に帰る、ようやく 不安 みんなが描く描く描く描く描く 描く描く描く描く描く描く描く 描く描く描く描く描く描く描く 描く描く描く描く描く描く描く

有するなど、積極的にコミュニケーションを図る姿が見られた。(資料2) 活動後の振り返りでは、「心配だったけど、すごく楽しかった」と記述しており、この活動が絵を描くことへの不安を解消し、自己表現の楽しさを実感する機会となったと分析できる。(資料3)

(資料3 第1時における児童Aの振り返り)

初めての模様作りでうまくできるか心配だったけど、すごく楽しかった！

その後、児童が色鉛筆で表現した抽象画を互いに鑑賞し、そのテーマや題名を推測し合うゲーム形式の活動を導入した。この活動を通じて、児童は他者の作品から多様な解釈が生まれることを体験し、自己と他者の見方・感じ方の違いを認識する機会を得た。活発な対話と意見交換が促され、多様な見方・感じ方を受け入れ、造形的な視野を広げることに繋がった。

②「アートで教室の過ごし方改善プロジェクト」を計画し、実践しよう。(第2時)

第2時では、特別活動の学級会で課題となっていた「教室を走る児童が増えている」という問題意識と関連付け、児童がデザインした模様を教室の床に貼ることを提案した。当初、児童Aは戸惑いを見せたものの、教師が「描いた絵を踏まないように気をつけよう」という意識が生まれるのではないかと意図を伝えると、その意味を理解したようであった。実際に模様を床に貼ってみると、児童たちからは「友達同士で組み合わせてみたい」という意見が自然発生的に出され、これをきっかけに、個々のデザインを組み合わせた一つの大きなアート作品を制作することになった。児童Aのチームは、自分たちのデザインを「日本一大きいキャンディ」というテーマで表現した。この協働的な活動を通じて、児童Aは「可愛く出来て気に入った」と記述しており、自分の描いた絵が単なる個人の表現に留まらず、大きなアートの一部として多角的に見られることで、自己の表現に対する自信を深めることに繋がったと分析できる。(資料4) また、他の児童の振り返りからは、「自分の作品で大きなものができるとは思わなくてびっくりした」「丸の模様がキャンディの包み紙みたいになって面白い」といった記述が見られ、自己の表現が公共空間を魅力あるものに変容させることを実感し、作品制作における満足感や達成感を得ることに繋がったと考察される。この活動は、児童が自己の表現の可能性を広げ、仲間と協働することの意義を深く理解する上で重要な経験となった。(資料4)

(資料4 児童Aのチームの作品と振り返り)

完成したアート 題名 日本一大きいキャンディー



とても可愛く出来ているから、とても気に入った。

自分の作品で大きなものができるとは思わなくてびっくりした！私が描いた丸の模様がキャンディの包み紙みたいになって面白いことになった。

③自分のデザインを活用し、タングラムゲームに挑戦しよう。(第3時)

第3時では、児童がこれまでデザインしてきた模様、なぜ最初から決められた形の枠が準備されていたのかという疑問を投げかけた。児童たちは「確かに！」と、その不思議さに大いに反応した。そこで、この形に切ると7つのピースからなるタングラムというパズルになることを発表した。児童たちは大いに驚き、タングラムパズルの基本的な遊び方を説明した。この活動では、特に児童にも親しみやすい猫の形を提示し、個々でタングラムパズルに取り組む時間を設定した。児童Aは、「すわる猫」と「ねむる猫」の形に特に興味を示した。前者の「すわる猫」では、自己の描いた模様が猫の体の部分になることで、作品にミステリアスな雰囲気が加わることを発見し、その表現の面白さを感じ取っていた。また、後者の「ねむる猫」では、提示された見本からさらに工夫を凝らし、が納得のいく猫の形を創造することができた。(資料5)

(資料5 児童Aが制作したタングラム)



体が2種類の模様と出来ているミステリアスな感じがする

少し顔から出ていて足を伸べて寝ているみたい

(資料6 第3時における児童Aの振り返り)

前までは普通の模様だったけどいろんな形にするとすごく楽しかった

活動後の振り返りでは、児童Aは「普通の模様だったけどいろんな形にするとすごく楽しかった」と記述しており、このタングラムパズルが、絵の見方・感じ方を育み、自己の描いた絵に対する自信を深めることに成功したと分析できる。(資料6) この経験により、自己の表現が多様な形に変化し、新たな価値を生み出す可能性を児童が実感することができた。

④飾る場所に一番合う猫の形や配置を考えよう。(第4時)

第4時では、これまで個々で制作してきたタングラム猫を、さらに発展させ、チームで共同制作したものを実際に校舎内に飾り、「アートで魅力ある六北小」を創り出すことを提案した。児童たちは「本当に飾っていいの?」と、期待とわくわくした様子で活動に取り組んだ。児童Aは、これまでデザインした中で、丸の模様が気に入ったようで、水彩画で描くチーム用の模様デザインにも彩色は異なるが採用していた(資料7)本時では具体的に飾る場所に合う猫の形や配置を

(資料7 児童Aのデザインの変容)



色鉛筆でデザインしたもの



水彩画でデザインしたもの

考える活動を取り入れた。導入として、教師があえて空間の特徴を無視した展示の様子を提示し、配置や組み合わせの工夫の重要性を感じさせようと試みたが、児童にはその意図が十分に伝わらなかった。児童Aのチームは、校舎内の窓のある廊下を展示場所に設定し、タングラム猫の形や配置について試行錯誤を重ねた。この時間内では、チームのデザインとして「ねむる猫」が最も空間に馴染むという結論には至ったものの、具体的な貼り付け場所までは決定できなかった。(資料8)しかし、活動後の振り返りでは、児童Aから「猫の配置を少し変えただけで見方が変わったり、印象が変わったりしたから、もっとたくさんの配置や形を変えて考えてみたい」という記述が見られた。

(資料9) このことから、児童が造形的な見方・感じ方を広げることに繋がったと判断できる。また、この積極的な姿勢は、「アートで魅力ある六北小にする」という目的意識をもって活動に取り組み、自己の表現が公共空間に影響を与える喜びを実感できたことの表れであると言える。

(資料9 第4時における児童Aの振り返り)

本時の学習を終えて

猫の配置を少し変えただけでみかたが変わったり印象が変わったりしたから、もっとたくさんの配置や形を変えて考えてみたい。

(資料8) 児童Aのチームの活動の様子



児童B「ねむる猫が一番いいね、どこがいい?」

児童A「窓に一回貼ってみる?」

児童B「おっけい。空の色と同じだからこっちを上向きにしよう。 あってる?こんな感じ?」

児童A「うん、でも宙に浮いているみたい。」

児童B「たしかに。もうちょっと下げる?」

児童C「一回つくって貼ってみよう。時間がない」

児童A「そうだね。」

⑤「タングラム猫を探せ」イベントを計画、実践してみよう。(第5時)

第5時では、ある児童から「せっかくなら全チームのタングラムを見てもらうためにイベントを開催したい!」という意見が出された。これを受け、学級会を開き、見つけた場所とどんな猫の形のタングラムだったかを見つけるビンゴゲームを計画することとなった。児童Aもこのイベントの計画に積極的に参加し、イベントの時期と内容を知らせるポスター制作まで自主的に行った。朝の放送で「タングラム猫を探せ」イベントを告知すると、多くの全校児童が参加し、大盛況となった。また、ビンゴを完成させ、感想を書ってくれた児童には、各チームが描いたデザインパネルを小さくコピーしたミニタングラムを参加賞として配布し、タングラムやデザインの面白さを全校児童に伝えることができた。このイベントを通じて、児童Aを含む多くの児童が運営を自主的に行い、自己の表現が他者に影響を与え、喜びを共有する経験を積むことができた。

⑥「アートで魅力ある六北小」の実現ができたか振り返ってみよう。(第6時)

第6時では、本実践の主要な目的の一つである「アートで六北小を魅力あるものにできたか」という問いに対し、児童が多角的に振り返る機会を設けた。まず、イベントに参加した全校児童からの感

想を共有した。そこには、「難しかったけど楽しかった!」「猫が可愛かった」「いろんな色の猫が見つかった」など、非常に好評な意見が多数寄せられており、「タングラム」という言葉が低学年にも認知されるほどの人気を博したことを実感することができた。この結果は、本実践が全校児童を巻き込み、学校全体にポジティブな影響を与えたことを示している。次に、児童はこれまで模様のデザインやタングラムの制作を通して、自己の表現することに対する思いを深く振り返る時間を設けた。

児童Aは、その振り返りの中で「とにかく楽しかった!今まで描いてきた絵があっているかどうか不安なこともあったけど、少し表現することによって安心を感じるようになった。またタングラムや教室に貼った時は、自分の描いた絵が作品の一部となって見るとこんなに面白いんだということに気がつくことができた。とにかく楽しい授業だった」と記述した。(資料10) この記述から、児童Aは本実践を通じて「アートで魅力ある六北小にすることができた」という達成感、そしてそのアートの一部が自分の描いた絵で構成されていることに対する深い満足感を得ることができたと推測できる。この経験は、絵画分野に消極的であった児童が、自己の表現に確信を持ち、その可能性を広げる上で重要な転機となったと言える。

(資料10 第6時における児童Aの振り返り)

本時の学習を終えて

分かったこと 学んだこと 思ったこと 次への問い

とにかく楽しかった!今まで描いてきた絵があっているかどうか不安なこともあったけど、少し表現することによって安心を感じるようになった。また、タングラムや教室に貼ったときは、自分の描いた作品の一部となって見るとこんなに面白いんだということに気がつくことができた。とにかく楽しい授業だった。

5 仮説Ⅰ(手だてa、手だてb)と仮説Ⅱ(手だてc、手だてd)に対する手だての検証

【手だてa】描いた絵のテーマや題名当てゲームの導入

第1時における「描いた絵のテーマや題名当てゲーム」は、児童が互いの抽象画を鑑賞し、そのテーマや題名を推測し合うことで、一つの作品から多様な解釈が生まれることを体験する機会を提供した。この活動を通じて、1ページ資料2にもあるように、児童は自己と他者の見方・感じ方の違いを認識し、活発な対話と意見交換を促すことで、多様な見方・感じ方を受け入れ、造形的な視野を広げるための重要な基盤を形成したとわかるデザインのエピソードを記述することができた。また、1ページ資料1から5ページ資料10への変容、3ページ資料3の振り返りにもあるように、絵画に消極的であった児童Aも、このゲーム形式の活動を通じて他者の作品に触れ、自身の作品が多様に解釈される面白さを体験したことで、表現に対する安心感を抱くきっかけとなった。しかし、導入当初は、抽象画の解釈に戸惑う児童も見られたため、より具体的な対話のヒントや、多様な解釈を肯定的に受け止める雰囲気づくりがさらに必要であったと感じた。

【手だてb】「アートで教室の過ごし方改善プロジェクト」の実施

第2時および第4時における「アートで教室の過ごし方改善プロジェクト」および「展示空間に最適な猫の形と配置の考案」は、個々のデザインを組み合わせることで一つの大きなアート作品を創造する過程で、仲間との協働を促進した。第2時では、児童がデザインした模様を教室の床に貼ることで、自己の表現が公共空間に影響を与えることを実感し、さらに「友達同士で組み合わせたい」という自発的な意見から、協働による作品制作へと発展した。3ページ資料4の作品をつくってみて感じたことや振り返りの記述にもあるように、児童Aのチームが「日本一大きいキャンディ」を制作した際、個々のデザインが全体の一部となる面白さを発見したことは、造形的な見方・感じ方の広がりを見せている。結果、4ページ資料7の変容からもわかるように、自身の描いたデザインに自信を持ち、空間や組み合わせに応じて彩色をかえることにもつながった。また、第4時では、校舎内の展示空間に最適な猫の形や配置をチームで考案する活動が行われた。4ページ資料8、9からわかるように、児童Aのチームが窓のある廊下で「ねむる猫」の配置を試行錯誤し、「猫の配置を少し変えただけで見方が変わったり、印象が変わったりしたからもっとたくさんの配置や形を変えて考えてみたい」と振り返ったことは、仲間との対話と協働を通じて、空間と作品の関係性を多角的に捉える造形的な視野が確実に広がったことを裏付けている。一方で、教師が提示した空間の特徴を無視した展示の意図が児童に十分に伝わらなかった点については、導入における指導の工夫や、より具体的な鑑賞の視点を示す必要があったという課題が残る。しかし、全体として、仲間との協働を通じて互いの作品の見え方や感じ方の違いについて対話し、意見を伝え合う活動が、多様な見方・感じ方を尊重、認知し、造形的な視野を広げる上で有効であったと検証できた。

【手だてc】タングラムを用いた自己表現と空間展示

3ページ資料6の振り返りからもわかるように、第3時における「タングラムを用いた自己表現」は、絵画分野に消極的であった児童が、自己の描いた模様がタングラムのピースとして機能し、猫の形の一部となることで、自己の表現の新たな可能性を発見する重要な機会となった。同じく3ページ資料5では、児童Aが「すわる猫」や「ねむる猫」の制作を通じて、自己の模様が作品に「ミステリアスさ」や「面白さ」を加えることを実感し、「普通の模様だったけどいろんな形にするとすごく楽しかった」と振り返ったことは、自己の描いた絵に対する見方・感じ方が変容し、自信を育むことに繋がったことを示している。これは、単なる平面的な表現から、空間を構成する要素としての自己の表現へと価値が転換した瞬間であり、絵画分野への意欲向上に効果的だったと評価できる。しかし、タングラムの提示方法によっては、児童の創造性を限定してしまう可能性も考慮する必要がある。見本を提示するだけでなく、児童自身が自由にタングラムの形を考案する機会を設けることで、より深い自己表現へと繋がる可能性も考えられた。

【手だてd】「タングラム猫を探せ」イベントの実施

第5時における「タングラム猫を探せ」イベントの実施は、児童の作品が全校児童の目に触れる機会を創出し、自己の表現が公共空間に影響を与える喜びを実感させる上で極めて有効であった。児童Aが、自分たちの制作した「ねむる猫」が1年生の廊下で「まるで廊下での過ごし方を見守っているみたい」と表現し、「少しでも見てくれたら嬉しい」と記述したことは、自己の表現が他者に受け入れられ、公共空間にポジティブな影響を与えたという実感を伴う喜びを得たことを明確に示している。5ページ資料10にもあるように、第6時の振り返りにおける児童Aの「少し表現することに安心を感じるようになった」「自分の描いた絵が作品の一部となって見るとこんなにも面白いんだということに気がつくことができた」という記述は、絵画に対する不安が払拭され、自己の表現への確信が深まったことを裏付けている。イベントの企画・運営に児童が主体的に関わったことも、自己の表現活動への意欲を一層高める要因となった。一方で、イベント参加者からの感想が「難しかったけど楽しかった」「猫が可愛かった」といった表面的なものに留まる傾向も見られた。今後は、鑑賞者からのフィードバックをより深く、具体的に引き出すための工夫として、鑑賞ワークシートの導入、作者との対話の機会設定といった手立てを講じていくことが課題として挙げられる。しかし、全体として、絵画分野に消極的であった児童が、自己の表現を公共空間に展示し、その喜びを実感する活動を通じて、自己の表現に対する確信を深め、絵画分野への意欲を高める上で、本手だては有効であったと検証できた。

6 実践の成果と今後の課題

本実践「この空間がいい感じ アートで魅力ある六北小にしよう」は、児童の自己表現への確信、造形的な見方・感じ方の広がり、そして公共空間への主体的な関与という点で顕著な成果をもたらした。イベント終了後も、多学年の児童が「タングラム猫はもうないの？ビンゴは終わり？」とイベントが終わってしまったことへの悲しさをにじませるほどの反響があり、学級の児童はますます鼻が高くなったような勢いで、タングラムについてや模様について自信をもって話すようになった。児童Aも以前にもまして休み時間に絵を描いたり、絵を制作する過程を丁寧に行ったりするようになった。また、時には児童Aが描いたタングラムで猫とは別の形づくりに挑戦する姿が見られた。こうした児童の変容から、本実践を経て、自己の表現に自信をもつこと、造形的な見方・感じ方を広げることに大きくつながったと考える。また、仲間と協働してつくりあげた作品（アート）で、学校という場所を魅力あるものにすることができるということに気づけたことも、本実践の大きな成果である。本実践は多くの成果をもたらしたが、今後の教育実践をより充実させるために、いくつかの課題も明らかになった。特に今回はタングラムという平面作品を扱ってしまったがために、空間をより良くするという点においては題材が適切ではなかったと考える。空間をより良くするためには、立体物などもっと別の素材や題材を扱うことで、より魅力あるものに変容できたのではないかと考えるところが今後の課題である。本研究での成果を活かし、さらに自己表現に自信をもち、造形的な見方・感じ方を広げる児童の育成を目指して研鑽を積んでいきたい。