

21	西尾	西尾市立八ツ面小学校	イソムラ ヨシエ 氏名 礒村 美江
分科会番号	7	分科会名	美術教育

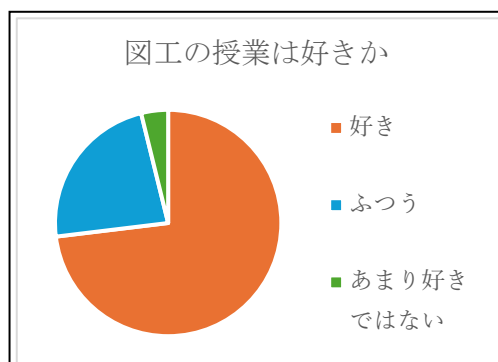
つくることに喜びを感じ、作品を通じてつながり、語り合う児童の育成
～小学3年 図画工作科「飛び出せ笑顔！世界で一つだけの招待状」の実践を通して～

1 主題設定の理由

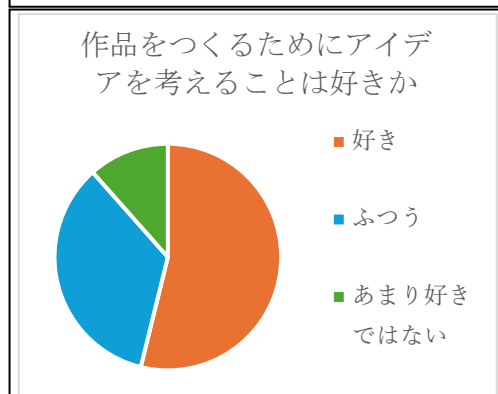
本学級の児童は、男子14名、女子12名の計26名で構成されており、図工の授業に意欲的に取り組む児童が多い。事前に行ったアンケートの結果でも「好き19名、ふつう6名、あまり好きではない1名」【資料1】と、多くの児童が図工の授業を好きと感じていることが分かった。一方で、作品のアイデアを考える場面において、表したいことをみつけることや、どのように表すか考えることに困っている（苦手意識を持っている）児童が見られることもわかった。

「作品をつくるためにアイデアを考えることは好きか」のアンケート結果でも、「好き14名、ふつう9名、あまり好きではない3名」【資料2】と、図工の授業が「好き」「ふつう」の割合に比べると、下がることが分かった。また、アイデアを考えることが「ふつう」「あまり好きではない」と答えた12名の児童のうち10名が、アイデアを考えることを「好きになりたい」と答えたことも分かった。

このことから、贈る相手のことを考えながら表したいことをみつけるきっかけを設定し、児童が自分のイメージをもちながら、発想や構想をすることを楽しむことができるようにしたいと考えた。また、友達の作品のよさや工夫点に気づくことができる児童のよさを生かし、友達や作品と関わり合う活動を取り入れることで、様々なアイデアに触れる機会を増やし、発想することへの意欲を高めたいと考えた。そこで、約1か月後に行われる学習発表会の招待状として、飛び出すしくみを取り入れたカードをつくる題材を設定した。贈る相手のことを思い、友達や作品と関わりながらどのように表すかを考え、よりよいカードをつくるために活動することで、つくることに喜びを感じてほしいと願い、本主題を設定した。



【資料1 事前アンケート】



【資料2 事前アンケート】

2 研究の概要

(1) 目指す児童像

- ① アイデアを考えることを楽しむ児童
- ② よりよい作品をつくることができ、つくることに喜びを感じる児童

(2) 研究の仮説と手だて

仮説Ⅰ 作品を贈る相手を想像しながら表したいことをみつけるきっかけを設定したり、材料や友達のアイデアと関わる時間を設定したりすることで、創作意欲が高まり、飛び出すしくみのアイデアを考えることを楽しむだろう。

手だてア：比較鑑賞での気づきをキーワード化して掲示することで、贈る相手への意識を高める。

手だてイ：マインドマップに取り組むことで、贈る相手に合わせて表したいことをみつける。

手だてウ：自由に飛び出すしくみを試す場（ブース）を設定することで、実際に動かしながら飛び出すしくみのアイデアを考える。

手だてエ：試作した飛び出すしくみを紹介し合う時間を設定することで、友達の多様な飛び出すしくみのアイデアに触れる。

仮説Ⅱ 贈る相手の立場から作品を見直す場面を設定したり、作品完成後に友達と感想を伝え合う鑑賞会を設定したりすることで、贈る相手への意識を高め、よりよい作品をつくることができ、つくることに喜びを感じるだろう。

手だてオ：贈る相手を意識した視点でアドバイスし合う時間を設定することで、贈る相手の気持ちを考えて作品を見直す。

手だてカ：カードを閉じた状態での鑑賞会を設定することで、自分なりに工夫を凝らしたよさを実感する。

(3) 抽出児について

抽出児A児は、アンケートによると「図工は好きだが、アイデアを考えることはふつうで、好きになりたいと思っている」ことが分かった。また、「友達の作品を見たり、アイデアを話し合ったりすると考えが広がる」とも答えている。図工の授業では、意欲的に創作活動をしているものの、アイデアを練る段階では手が止まってしまうことが多い。そして、困った様子で周りの児童の作品を真似しながら作品づくりを行い、自分の思考を十分に広げられないまま作品を完成させてしまう様子が見られる。そこで、製作中に友達や作品と関わり合う機会を意図的に設け、多様な発想に触れながら自分だけのアイデアをみつけられるようになってほしいと考えた。試行錯誤しながら自分のアイデアを練り、相手に喜んでもらえるようなカードを製作する中で、自分の作品に自信をもてる姿を期待したい。

(4) 題材構想

時	主な学習内容	手だて
1	飛び出すカードに出会う（贈る相手への意識を高める）	ア
2	飛び出すしくみのアイデアを考える（表したいことをみつける）	イ
3、4	飛び出すしくみのアイデアを考える（どのように表すか考える）	ウ・エ
5～7	飛び出すカードをつくる（表し方を工夫して表す）	オ
8	完成した飛び出すカードを鑑賞する（互いの作品のよさを実感する）	カ

3 研究の実践と考察

(1) もらったときに感動してもらえるカードにしたいな
(第1時)

初めて飛び出すカードを見た時の感動を、題材を買い
て大事にしてほしいため、飛び出すしくみがあるカード
とないカード【資料3】をそれぞれ比較して鑑賞する活
動を導入として行った。児童に、「飛び出すしくみがある
カードを開いた時、どう感じたか。」と問い、その時の感
想をキーワード化し、作品完成時まで継続して教室内に
掲示した（手だてア）【資料4】。また、「カードをもらっ
た相手にもキーワードにあるような気持ちになってもら
えるようにするには、どんな風に作品をつくればよいの
か。」と聞いたところ、「感動してもらうためには丁寧に
つくる必要がある。」「びっくりしてもらうようにしくみ
を工夫する。」など、つくり方に関する具体的な点に気づ
くことができている発言も得ることができた。



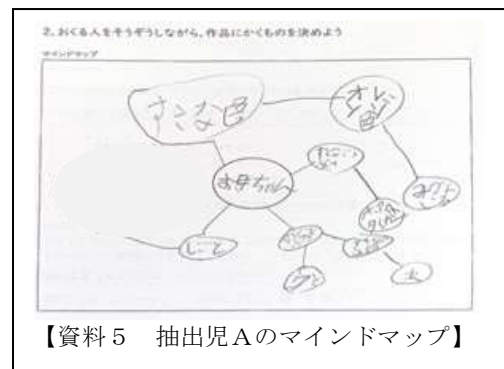
【資料3 しくみあり・なしのカード】



【資料 4 飛び出すしくみの感想】

(2) 母ちゃんの好きなものがいっぱいカードをつくりたい (第2時)

続いて、カードを贈る相手に合わせて用いる色やモチーフなどのアイデアを出しやすくするためにマインドマップを行った（手だてイ）。普段は手が止まりがちな児童や、考えが浅いまま作品づくりに着手してしまう児童が、贈る相手を想像しながら好きなものや色などについて、時間をかけて連想することができていた。抽出児Aも、中心の丸（贈る相手）を「母ちゃん」と設定し、好きな色や好きな動物、仕事などを連想し、すらすらと書き込んでいる様子が見られた【資料5】。振り返りには



【資料5 抽出児Aのマインドマップ^o】

「母ちゃんの好きなものをいっぱい書いてあるカードをつくりたい。」と記入し、相手の気持ちを考えた作品づくりをしようと考えていることがうかがえた。

(3) 四角飛び出しの数を増やすと、おもしろいカードになりそうだな (第3、4時)

今回の題材では児童の実態と、形を工夫しやすいことに重点をおいて、2種類の飛び出すしくみを取り上げて作品づくりを行うことにした。そこで、基本となる2種類の飛び出すしくみを「四角飛び出し」「ダイヤ飛び出し」と名づけ、一斉でつくる時間を設けた。つくる前に飛び出すしくみを自由に動かしながら鑑賞する場面を設け、児童自らがどのようにつくればよいのか想像できるようにした。その後大事なポイントを押さえながら教師がつくり方を実演し



【資料6 飛び出すしくみの
の揭示】

た。自由に分からないところを確認できるよう設けた飛び出すしくみごとのブース（手だてウ）に足を運び、実際に作品を動かしながらしくみを理解している児童も見られた【資料6】。友達に聞き合ったり教えたりしている姿も多く見られ、ほとんどの児童が困ることなく2種類のしくみをつくることができた。

実際にカードをつくり始める前に、実験と称して飛び出すしくみを試作する機会を設けた。使用する用紙はB5サイズの上質紙で最初に一人5枚与えたが、紙のおかわりは自由とし、気軽にチャレンジできる環境を整えた。また、アイデアを広げたり、話し合ったりしやすいように、「しくみの数」「切り方」を変化させるよう視点を与えた。児童は失敗しても紙のおかわりがあることで、

次々に思いついたアイデアを形にしている様子が見られた。少し切り方を変えるだけでしくみの大きさや形が変わり、思いもよらない飛び出し方をするのに驚き、とても楽しそうに活動に取り組む様子が見られた。児童の様子を見ながら、ある程度試作ができたところで、紹介タイムを設けた（手だてエ）。その際、スムーズに紹介ができるよう「①使用したしくみの種類、②どちらの視点でどのように変化させたのか」を話型に即して紹介し合うよう伝えた。抽出児Aは、四角飛び出しの数を3つに増やし、切り方をななめにした試作品をつくることができた【資料7】。抽出児Aの試作品は人気で、多くの児童から「かっこいい」と声をかけてもらっており、満足そうな表情を浮かべていた。紹介タイムのあと、視点ごとに広めたいアイデアを教師が意図的に指名し、数人の児童に紹介してもらう時間を設けた【資料8】。その後、再び試作づくりを行う時間を設けたところ、意図的指名で紹介されたつくり方を真似したり、さらに応用して試作品をつくったりする児童がたくさん見られた。抽出児Aの紹介を受けた児童Bは、さらにしくみの数を増やして、細かい切り込みが複数ある魚の骨のような試作品をつくることができた。抽出児Aの振り返りには「ぼくのやつを見て、Bさんがもっと数を増やしておもしろくしていてすごかった。」と、自分のアイデアが認められたことや友達の発想に対する感想が書かれていた。また、「色々な飛び出しがあって、今度カードでつくって家族をびっくりさせたい。」と、作品製作につながる思いを振り返りに書く児童も見られた。



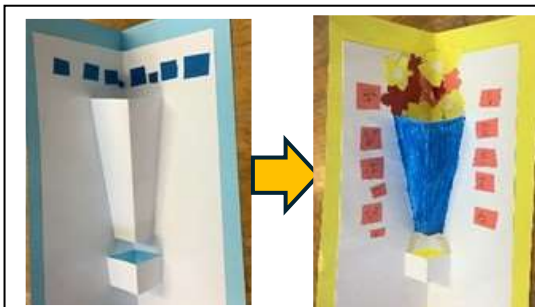
【資料7 抽出児Aの試作品】



【資料8 意図的指名で試作の紹介をする様子】

（４） 友達のアドバイスの音符や赤色を使うといいカードになりそうだな（第5～7時）

第5時から、実際に色画用紙を使ってカードづくりに取りかかった。贈る人の気持ちを考え、台紙の色やメインとなる飛び出しの色などを考えられるように10色×2枚のA4サイズの色画用紙を準備した。試作づくりで発明した飛び出すしくみを気に入った児童が多く、その飛び出すしくみを利用しながらカードづくりを行う様子が多く見られた。しかし、いざ飛び出すしくみをつくったものの、しくみが台紙からはみ出してしまったり、左右に不自然な余白ができてしまったり、うまくいかない様子が見られた。そこで、「しくみをつくる場所を考えよう」と、「場所」の視点に気付けるよう提案をし、レイアウト



【資料9 「場所」の視点で、改良した作品】

まで思考を働かせて作品づくりができるようにした。また、授業の途中で作品を紹介し合う時間も設け、「場所」についてアドバイスし合えるよう促した（手だてオ）。すると、しくみを花束のブーケに見立てて作品づくりを行っていた児童が、「学習発表会の文字が花の位置とかぶってしまうから変える。」と言って作品をつくり直すなど【資料9】、レイアウトにこだわり、作品をよりよくしようとする様子が見られた。第6、7時では、慣れや飽きから、少し雑に製作をする児童が見られてきたので、「もらって〇〇するカードに仕上げよう」とめあてを設定した。〇〇の中に、導入でキーワード化した「感動」や「わくわく」を入れ、「そんなカードにするためにはどうしたらよいか」と質問したところ、「感動してもらうためには丁寧につくる。」「わくわくしてもらうためにはもっと色をたくさん使う。」など、たくさんの意見が出た。そこで、「丁寧」や「使う色」を視点として挙げ、製作に臨めるようにした。また、途中で紹介タイムも設け、贈る相手の気持ちになって視点に沿ってアドバイスをし合うよう促した（手だてオ）。抽出児Aは、最初に試作づくりで考えたアイデアを生かし、【資料10】のような飛び出すしくみをつくった。「これは何？」と教師が質問したところ、「う～ん、戦闘機かな。」と答えた。しくみの形からの連想に固執し、贈る相手への意識が薄くなっている様子だったので、第1時で書いたマインドマップを確認させたり、学習発表会の招待状だということを改めて伝えたりした。すると、紹介タイムの際に「飛び出すしくみの●の部分に楽器とか、発表会に関係するものを貼ったらどう。」と友達からアドバイスされ、しくみに音符を貼ることに変えた【資料11】。振り返りでは「今日は音符づくりをがんばった。音符にした理由はみんなの意見で分かった。」とアドバイスを生かして変更したことが伺えた。最終的に抽出児Aは、もっとわくわくしてもらうカードにするために「使う色」の視点に着目し、紹介タイムで得た友達のハロウィンの発想や、ピンクや緑以外に赤を使うといいという友達のアドバイスを生かして、贈る相手である「母ちゃん」の好きな色の「オレンジ」を台紙としたカードを完成させることができた【資料12】。



【資料10 抽出児Aの作品（飛び出すしくみのみの段階）】



【資料11 抽出児Aの作品（しくみに音符を貼った段階）】



【資料12 抽出児Aの完成作品】

（5）喜んでもらえるように、きれいに切ったりかいたりしてよかった（第8時）

最後に、完成したカードを閉じた状態から開き、感想を伝え合う鑑賞会を行った（手だてカ）。友達のカードを開く瞬間をわくわくしながら、次から次へと作品を鑑賞している様子が見られた。抽出児Aも鑑賞を行い、友達からの質問に答えたり、質問したりしながら楽しそうに鑑賞していた【資料13】。鑑賞後に「カードづくりで工夫したこと」を振り返りに書かせたところ、「ママの好きな花と色を工夫した。また、その花の大きさがカードにちょうどよくなるようにした。」「喜んでもらえるように、きれいに切ったりかいたりした。」など、贈る相手を意識して製作した



【資料13 鑑賞会の様子】

ことが伺える言葉が非常に多く見られた。また、「友達のアイデアを少し変えて飛び出しをつくったらうまくできた。」「友達の作品を見て、花束の絵を加えた。」など、友達や作品との関わり合いにおいて工夫ができたことがわかる振り返りも多く見られた。

4 成果と今後の課題

仮説Ⅰについて

参考作品の比較鑑賞や、カードを贈る相手を設定したことで、「相手に喜んでほしい」という気持ちが高まり、丁寧な作品づくりや飛び出すしくみづくりの工夫の実現につなげることができた。また、カードをつくる際に、飛び出すしくみそのものにこだわられるよう、しくみを試作する時間と紹介タイムを設けた際には、「自分も作ってみたい」「思いつかなかった」など、賞賛の声が飛び交い、自分にはないアイデアに触れ、発想が広がっている様子が多く見られた。失敗を恐れず、自由につくる経験を通し、児童は友達とは違うもっとすごいしくみをつくりたいと、アイデアを考えることを楽しんでいる姿が見られた。抽出児Aも、贈る相手を意識したり、友達のアイデアに触れたりしたこと

で何をつくればいいのか迷うことが減り、自分なりに工夫を凝らしながら意欲的に製作に取り組むことができていた。これらのことから仮説Ⅰの手だては有効だったと考えられる。

児童の様子や振り返りをもとに、「色」や「場所」などの視点を与えた製作やアドバイスの時間を設けたこと、カードを閉じた状態での鑑賞会を行ったことで、作品を工夫するポイントを押さえることができ、児童の振り返りからも「うまくできた。」という旨の言葉が多く見られた。抽出児Aも、友達にアドバイスをもらいながら自分なりに工夫を凝らすことができており、振り返りにも、毎回友達の名前が登場し、友達との関わりや自分の作品を振り返る経験を通して、贈る相手を意識しながら自分の作品をよりよくすることができていた。今までの題材に比べ、進んで作品を紹介している様子が見られ、自信をもっていることも伺えた。これらのことから仮説Ⅱの手だては有効だったと考えられる。

題材終了後に、事前に行ったものと同様のアンケートを再び行ったところ、「好き 22 名（+3）、ふつう 4 名（-2）、あまり好きではない 0 名（-1）」【資料 14】と、好きの人数が増加した。また、「作品をつくるためにアイデアを考えることは好きか」のアンケート結果も、「好き 16 名（+2）、ふつう 8 名（-1）、あまり好きではない 2 名（-1）」【資料 15】と、好きの人数が少しだが増加した。そして、アイデアを考えることが「ふつう」「あまり好きではない」と答えた 10 名のうち全員が、アイデアを考えることを「好きになりたい」と答え、事前に行ったアンケート結果よりも、アイデアを考える行為に対し、意欲的になったことがわかった。しかし、まだアイデアを考える行為自体を「好き」とは言えない児童が 10 名もいるので、今後も様々な題材を通して友達や作品と関わり合う機会を設定し、発想することへの苦手意識をなくしていけるようにしたい。そして、児童が自分の発想に自信をもって、楽しみながら表現できるように、実践と研鑽を続けていきたいと考える。

