

令和6年度岡崎市教育研究大会レポート

1

7A	図工
----	----

岡崎市立緑丘小学校 今井 優樹

2 研究テーマ

豊かに自分のイメージを膨らませて、生き生きと表現する児童の育成 ～4年「へんてこ山の物語」の学習を通して～

3 研究概要

(1) 主題設定の理由

本学級の児童は、図画工作科の学習に意欲的に取り組み、楽しみながら活動している。図画工作科の学習についての意識調査では、90%以上の児童が「図画工作科の学習が好き」と答えた。1学期に実践した題材「絵の具のぼうけん、たのしさ発見!」では、身のまわりのいろいろなものを使って、思い思いの表現方法で自分だけの作品を楽しみながら制作した。また、題材「つないで組んで、すてきな形」では、紙バンドを曲げたり折ったり、組み合わせることができる動きや形の面白さを友達と共有し、楽しみながら作品を作る姿が見られた。学習だけではなく休み時間にも、友達と協力して見応えのある折り紙の作品を熱心に作る児童らの姿も見られた。これらのことから、図画工作科への高い意欲が見られた。しかし、図画工作科の意識調査で、20%の児童が「絵を描くことが苦手」と答えた。理由を問うと、「思っていることがうまく表せないから」や「満足な作品ができないから」などがあげられた。その実態を踏まえて、今後児童が自分のイメージを思い通りに生き生きと表現できる姿を目指したいと考えた。

本題材は、いろいろな描画技法を生かし、「へんてこ山」を絵で表現する活動を通して、楽しく自分のイメージする世界を広げ、絵を描く自分なりの表現を追究することができるようにすることがねらいである。「へんてこ山」は、想像上の非現実的な山を示し、想像力を喚起させる言葉である。そのため、児童の興味・関心を引き出すことができると考える。児童が普通に山を描くと概念的な形の山になるが、「へんてこ」であることで、既存概念を飛び越えた形を楽しみながら考え、表現することが苦手な児童でも自分なりの思いが詰まったこだわりのある作品を作り上げてほしいと考えた。

以上ことを踏まえて、めざす児童像を以下のように設定した。

めざす児童像

- ・多様な発想から自分のイメージを膨らませ、表現したいイメージに適した色や形の表現方法にこだわって、自分の表現したいイメージを大切にできる児童
- ・仲間と関わり合う中で、より思いに適した表現方法を追求したり他と認め合ったりし、イメージを表現する喜びや楽しさを味わうことのできる児童

(2) 研究の仮説と手だて

<仮説1>

多様な発想や表現方法に触れたり、制作の見通しとなるワークシートを活用したりすれば、自分の表現したいイメージを大切にすることができるだろう。

仮説1に対する手立て

手立て①多様な発想に触れるために、友達が描いた「へんてこ山」に名前を付けるゲームを行う。

手立て②多様な表現方法に触れるために、「絵の具のぼうけん、たのしさ発見！」の学習を振り返り、自分のイメージに合う表現方法を選択できるようにする。

手立て③制作の見通しをもちやすくするために、自分のイメージや表現方法を言語化してアイデアスケッチに更新・蓄積していく。

<仮説2>

仲間との関わり合いの中で、互いのイメージや意見を共有し、感じたことや考えたことを伝え合う場を設定すれば、その後の表現を充実させ、イメージを表現することへの喜びや楽しさを実感できるだろう。

仮説2に対する手立て

手立て④仲間とのイメージや意見を共有するために、タブレット端末や電子黒板を活用し、個々の作品に関するイメージや物語、作品の変容がすぐに確認できる学習環境を整えるようにする。

手だて⑤感じたことや考えたことを伝え合えるように、対話活動を取り入れた制作途中の相互鑑賞や完成後の発表会を行う。

(3) 抽出児について

前途してきた研究の手立てが有効であるか、以下の抽出児を選び、変容を追うことにした。

A 児：初めのアンケートでは「図工はとても好き。苦手や嫌いなことはない。」と記述した。ひらめきはあるが自分の思いが強いため、人の意見を取り入れることが少ない。多様な感じ方や見方に触れ、より豊かな表現を楽しんだり、追究したりできるようになってほしい。

B 児：手先が器用で工作が得意で折り紙を折ることが大好きな児童であるが、初めのアンケートで「絵は失敗すると直せないし、イメージがわいてこないから苦手、嫌い」と記述していた。しかし、「木々を見つめて」の学習では、自ら休み時間にも絵の具を出して制作する姿も見られた。作品制作の喜びや楽しさを味わわせ、自信をもたせたい。

(4) 指導計画 (7時間完了)

段階	学習課題	学習内容	手立て
見通す つかむ	「ふつうの山」と「へんてこ山」のちがいについて考えたい。(第1時)	・「へんてこ山」の形を考え、発想を広げる。 ・アイデアカードに描き、鑑賞後に「へんてこ山」に名前を付けるゲームを行う。	①
深める	「へんてこ山」の形やそこで起こる物語を考えたい。(第2・3時)	・自分が考える「へんてこ山」の形、色、何があるか、何をしているかなど、イメージを広げてスクールタクトにまとめる。 ・まとめた内容をもとに、アイデアスケッチする。	③ ④
	画用紙に「へんてこ山」をかきたい。(第4～6時)	・自分の考えた「へんてこ山」に合わせて表現方法を工夫して制作する。 ・作品を見せ合い、よさや困り感を共有し、さらにイメージを広げ、その後の制作に生かす。	② ③ ⑤
振り返る	友達「へんてこ山」のすてきなところを見つめたい。(第7時)	・完成した「へんてこ山の物語」の作品の形や色をよく見て、感じたことを伝え合う。	④ ⑤

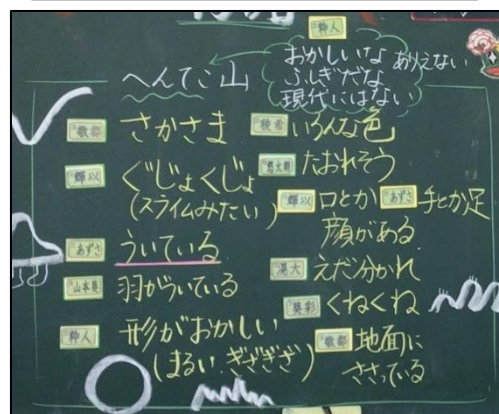
(5) 研究の実践

【第1時】「ふつうの山」と「へんてこ山」のちがいについて考えたい。(手立て①)

「京ヶ峰」は、学級児童が3年生の時に山頂まで登った山であり、緑丘小学校の校歌にも登場する本校の児童にとっては馴染みのある山である。「つかむ・見通す」段階として、京ヶ峰の写真を提示すると、「見たことある!」「どここれ?」と声を上げる児童もいれば、「京ヶ峰だ!」と外を指さす児童もいた。「京ヶ峰はどんな山?」と問いかけると、「木がたくさんあって、緑がいっぱい」「カブトムシやクワガタがゲットできる山」「子どもでも登れる山」「ふつうの山」などと自分のイメージを答えた。(資料①)「ふつうの山」と答えたことを取り上げ、「じゃあ、ふつうじゃない『へんてこ山』ってどんな山?」と新たな問いを投げかけると、形がへんてこ(丸い、ぎざぎざ、くねくね)、状況がへんてこ(ぐじょぐじょ、逆さま、地面にささっている、倒れそう)、付いているものがへんてこ(羽、口、手足)などが挙げられた。初めに「ふつう」を考えることで、「ふつうではないへんてこ」な具体的な見方へとつながり、「へんてこ山」のイメージを引き出し、広げることができた。初めは数人の児童しか挙手しなかったが、数人が応えた後にぐっと挙手が増え、他の意見を聞きながら、自分も言いたい気持ちが高まっていくことが伺えた。

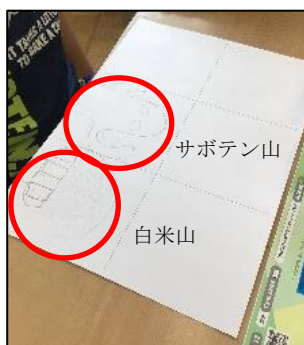


資料① 写真を見ながらの対話

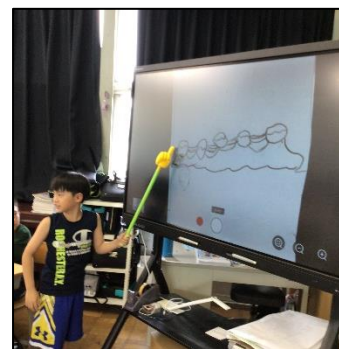


資料② 児童の「へんてこ山」のイメージ

児童の発言から、形に注目するイメージをもつ児童が最も多いことが分かったため、自分のイメージする「へんてこ山」はどんな形をしているのか、形に注目させながら、アイデアカードにスケッチさせた。(資料③)その後、カードを電子黒板に映し、描いた山に名前を付ける活動を行った。画面に映し出された絵を描いた児童は、自分で「たこやき山」と名付けていたが、B児は「たまご5つ子山」と違う名前を付けた。(資料④)多くの児童が皆の前で発表し、見方や感じ方は人によって違うことについて学級全体で共有できたところで次の活動へとつなげた。本学級では、雨の日休み時間は、教師のトランプやカードゲームを貸し出し、友達と楽しそうに遊ぶ姿が見られる。今回、児童に多様な見方や感じ方があることの楽しさを味わってほしいと感じ、アイデアカードを使った「なんじゃ山んじゃ」というゲームをグループに分かれて行った。教室中に多様な「へんてこ山」の名前が飛び交った。「もう一回やってもいいですか」「次はちがう名前を付けよう



資料③ 児童Bのアイデアカード



資料④ 前で発表する児童B

の活動へとつなげた。本学級では、雨の日休み時間は、教師のトランプやカードゲームを貸し出し、友達と楽しそうに遊ぶ姿が見られる。今回、児童に多様な見方や感じ方があることの楽しさを味わってほしいと感じ、アイデアカードを使った「なんじゃ山んじゃ」というゲームをグループに分かれて行った。教室中に多様な「へんてこ山」の名前が飛び交った。「もう一回やってもいいですか」「次はちがう名前を付けよう



資料⑤ ゲームを楽しむ様子

よ（児童A）」と前向きな児童の姿も見られた。活動の様子や児童Aと児童Bの振り返りからも分かるように、活動に対しての関心と意欲の高まりを感じた。（資料⑥）

資料⑥【抽出児2人の振り返り】

児童A いろいろな形のへんてこ山があっっておもしろかった。わたしは、アイスクリームの形のへんてこ山がおもしろいと思った。（自分で考えました。）
 児童B なんじゃ山んじゃがめっちゃ楽しかった。もっと友達とやりたいと思った。ほうかにもやりたい。

【第2・3時】「へんてこ山」の形やそこで起こる物語を考えたい。（手立て③④）

「深める」段階としては、前時に描いたアイデアカードを見せ、自分のイメージする「へんてこ山」とそこで起こる物語を考えることを伝えた。形・色・そこに何があるかの3つの視点に絞ってスクールタクトの図にまとめ、物語を考えさせた。個々によってイメージ広げ方が違うことから、「へんてこ山」と物語のどちらから発想してもよいとした。児童Aは、前時の振り返りにもあったように、アイスクリームの山をすでにイメージしていた。アイスクリームの溶けるという特徴とそり遊びを足し算して、自分のイメージする世界を広げていく様子が分かった。一方B児は、ぼこぼこしている山をイメージしていたようだが、そこで手が止まっていた。イメージが湧かない児童には、「どんなものがいたらわくわくするか」「どんなことができる山だと楽しいか」など、児童の気持ちや考えを問うような声掛けを行った。児童Bにも同様の声掛けをすることで、生き物という児童の好きなものを作品に取り入れることにつながることができた。しかし、より明確な声掛けを行うことができれば、児童Bの思いや考えを吸い上げ、さらにイメージを広げられたように感じた。

食べ物の世界に、どろどろアイス山があります。一年中暑いので、いつもアイスがとけています。ソリ遊びができるし、よごれてもジュースの川で洗えばだいじょうぶ。有名な観光地です。

資料⑦ 児童Aのワークシート

児童Bの思いや考えを吸い上げ、さらにイメージを広げられたように感じた。

T	どんな山をイメージしたの。
児童B	ぼこぼこの形にしようと思うんだけど…イメージがわからない。
T	そっか。じゃあ、そのぼこぼこの山にどんなものがあったらBさんはわくわくするかな。
児童B	<u>生き物。</u>
T	いいね。Bさんはいろいろな生き物を知ってるもんね。
児童B	<u>きょうりゅうとか</u> がいてもよさそう。
T	なるほど、面白そうだね。

資料⑧ 児童Bと教師の会話

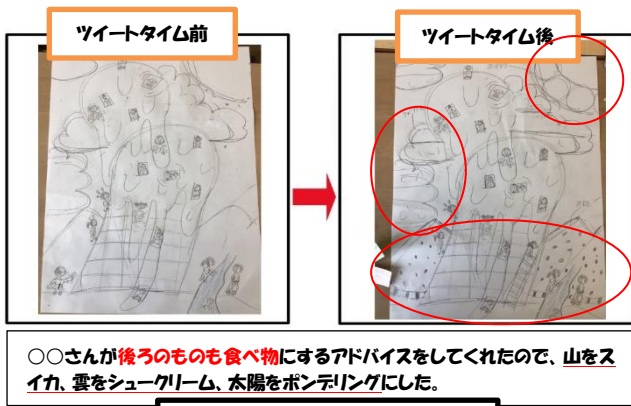
生命たん生山は、きょうりゅうや海の生物などいろいろな生き物があります。人も住んでいて、みんな仲良く平和にくらす山。

資料⑨ 児童Bのワークシート

次に個々のイメージをもとに下絵を描いていった。児童たちには、「へんてこでもあくまで山は山、一番目立たせたいもの大きく描く」ことをポイントとして伝えた。下絵が完成した後、4人1チームで下絵を見合う時間を十分に確保した。その際、スクールタクトの共同閲覧モードを利用し、ワークシートにまとめられた友達の表現したいことを確認しながら鑑賞するように指示した。そして、友達の下絵に対して、イメージがよく表れているところ（付箋赤、いいねポイント）とイメージがもっと表れるとよいところ（付箋緑 もっとポイント）を付箋に書き記し、友達の作品に貼っていくツイトタイムに取り組ませた。その際、対話活動が活発になるように、「どこがよいと思ったのか」「どこをどうするともっとよくなるのか」を言葉で友達に伝えるように促した。（資料⑩）

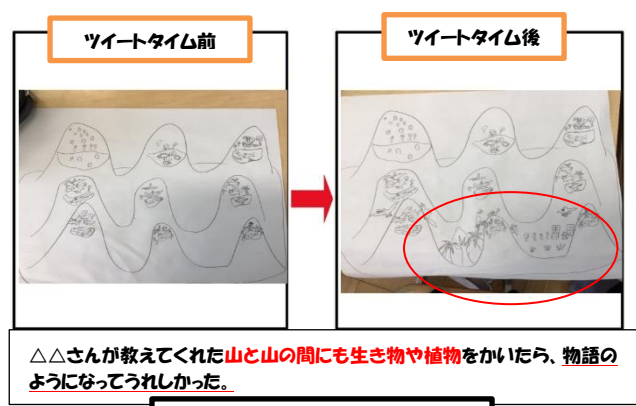


資料⑩ ツイトタイムの様子



〇〇さんが後ろのものも食べ物にするアドバイスをしてくれたので、山をスライム、雲をシュークリーム、太陽をボンディングした。

資料⑪ A 児の下絵の変容



△△さんが教えてくれた山と山の間にも生き物や植物をかいいたら、物語のようになってうれしかった。

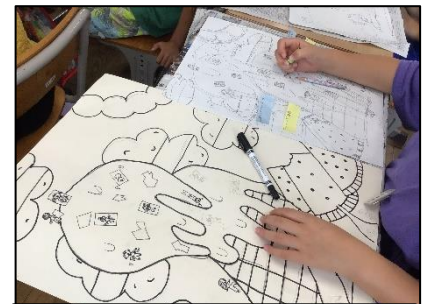
資料⑫ B 児の下絵の変容

ツイートタイムの後、後半の表現に発展させるように取り寄せた。言われたアドバイスは参考にする程度で、最後は自分が一番納得できる表現をすればよいと伝えたが、友達アドバイスにより納得いく工夫を発見できた児童も多くいた。児童 A も児童 B も、チームでツイートタイムを行うことにより、友達の見方や感じ方を参考に、よりよい表現のヒントを得ることができた。(資料⑪⑫)

【第4～6時】画用紙に「へんてこ山」をかきたい。(手立て②③⑤)

下絵をもとに、画用紙へ描いていく際、絵の具だけでなく、クレヨンやパス、カラーペンなど、これまでに経験した描画材料を自分で選択させた。自分のイメージに合う表現ができるようにするのがねらいである。様々な描画材料の印象の違いを味わわせるために、試しに教師が画用紙へ描く様子を見せた。A 児は、食べ物をくっきりと表現したいという思いから、ペンで鉛筆の線をなぞってから絵の具で彩色していく方法を選択した。B 児は、様々な種類の生き物を大切にしたいという思いから、山はクレヨンで鉛筆の線でなぞり、細部までこだわったたくさんの生き物は色鉛筆、背景は絵の具で彩色する方法を選択した。児童一人ひとりが自分のイメージを大切に、こだわって表現しようとしていることが伺えた。

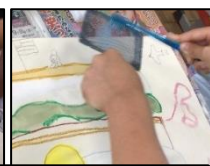
また、彩色する前には、もう一度自分がイメージする「へんてこ山」へと立ち返らせ、彩色の視点での表現したいイメージ(付箋青)、イメージが表れる表現の工夫(付箋黄)を考えさせた。(資料⑬) ツweetタイムで友達からもらった付箋は、下絵の裏に貼りいつでも確認できるようにした。「ここからの時間は、青色の付箋が表現できるように仕上げていこう」と伝え、彩色の活動へと移った。表現したことに合わせてこれまでに経験した表現技法を使えるように多様な道具を準備した。「絵の具のぼうけん、たのしさ発見！」の学習で様々な表現方法は学んだが、児童が表現のよさを思い出して活用できるように、実際にやって見せた。その後、それぞれのイメージに合わせて表現方法を選択し、工夫する姿がたくさん見られた。(資料⑭) A 児は、「空をやわらかい感じにしたい」と筆を使わずにスポンジで彩色していた。(資料⑮) また、児童 B は、自分から同じチームの友達にアドバイスを聞き、「海岸の辺がさみしいから、もう少し生き物をかいてみたら」「たしかに！ありがとう」と友達の意見を取り入れ、鉛筆で新たに画用紙へ描き足していた。(資料⑯) 自分のイメージを大切にしながらも、客観的に自分の表現を捉えようとする B 児の姿が見られた。



資料⑬ 付箋を確認する A 児



資料⑭ ローラー、スパッタリングで表現する児童



資料⑮ スポンジを使う児童 A



資料⑯ 友達のアドバイスを取り入れる児童 B



【第7時】 友達の「へんてこ山」のすてきなところを見つけたい。(手立て④⑤)

「振り返る」段階として、「〇〇山のガイドさん」になりきって、作品を紹介する活動を行った。A児は、少し恥ずかしそうにしながらも、友達から称賛されると笑顔が見られ、B児は、ガイドさんになりきって終始笑顔で作品について語っていた。

(資料⑰⑱⑲)



資料⑰ 笑顔で発表する児童B

みなさんはあまいものが好きですか。あまいもの好きな人にびったりな山がどろどろアイス山です。ここは一年中暑いので、いつもアイスがとけています。のぼるのは大変ですが、頂上からはソリスベリができます。よごれてもジュースの川で洗えばだいじょうぶ。有名な観光地なので遊びに来てくださいね。

資料⑱ 「どろどろアイス山」児童Aの発表の言葉

この山は生命誕生山です。今見えるだけでもなんと50種類以上の生き物がいます。みなさんもさがしてみてください。人もいっしょに住んでいますがおそわれる心配はありません。みんな仲良く平和な山なので、ぜひ登ってみてください！

資料⑲ 「生命誕生山」児童Bの発表の言葉

(6) 研究の成果

①<仮説1>に対する手立ての検証

手立て①の図画工作科が苦手な児童でも入り込みやすいゲームを題材全体の導入部分に取り入れることは、児童Bのような苦手意識をもっている児童が(資料⑥)の振り返りのように前向きに活動に取り組み、表現する楽しさを実感するために、有効であったと考える。

手立て②の描画方法の選択肢を増やすことは、(資料⑮)の児童Aのように自分のイメージに合わせて選択し、その後の活動を充実させるきっかけとすることができたと考える。

手立て③のアイデアスケッチを多様な発想や工夫によりアップデートさせていくことは、(資料⑬)の児童Bのように手元に指針となるものがある安心感と制作への見通しへとつながったと考える。

よって、手立て①、手立て②、手立て③は有効であったと言える。

②<仮説2>に対する手立ての検証

手立て④のタブレット端末で作品の仕上がり写真を記録することは、(資料⑩⑫)の児童Aや児童Bのワークシートのように写真を比較して仕上がりの変容がより分かりやすくなった。そのため、イメージに沿った表現になっているか、効果的に表現方法が使われているかを実感しやすくなり、満足感を得られることにつながったと考える。

手立て⑤のツイートタイムの鑑賞活動は、発想を広げるきっかけとなり、(資料⑳)の児童Bのようにそこで得た新たな表現を自分の作品へとつなげ、自分のイメージのゴールに近づけることができた。

よって、手立て④、手立て⑤は有効であったと言える

(7) 今後の課題

本題材では、表現力を身に付けさせることを重点的に捉えて手立てを講じてきたが、基礎基本をもっとおさえながら学習を進めるべきであったと感じている。児童がさらに豊かな表現力を身に付けるためには、確かな知識や技能を学ぶ時間をもっと確保するべきであった。自分のイメージを思い通りに表現したいという児童の願いに応えられるよう、自分自身も学び続け、今後も様々な手立てを模索していきたい。



アドバイスのおかげで、とてもいい作品が出来た。

資料⑳ 児童Aの完成作品と振り返り



イメージ通りに、ヘンテコ山がかけた。

資料㉑ 児童Bの完成作品と振り返り