

21	西尾	西尾市立横須賀小学校	イヌヅカ マナブ ----- 氏名 犬塚 学
分科会番号	7	分科会名	美術教育

## 研究題目

### 自ら課題を解決し、作品に自信をもてる子を育てる版画指導

～小4「彫って表す不思議な生き物」の実践を通して～

## 研究要項

### 1 はじめに

本学級の子どもたちは、図画工作科の授業において、自分が納得のできる作品を作ろうとする意欲が高い。製作に必要な知識や技能を活用して主体的に課題を進めることができれば、自分の表現にいつそう喜びを感じられる子が増えるのではないかと考えた。そこで、子どもたち自身で、彫刻刀の扱い方や刷り方を確認しながら製作を進めることができるよう題材を構想した。よりよい作品を仕上げるために、気をつけることを確認したり友達の良いところを真似したりしてみることで、自分の力で製作における課題を解決し、自信をもって作品について語り合うことのできる子を増やせようと考えた。

本題材では、スカイメニューを活用して、製作のコツを確認したり振り返りをしたりすることで、学習を進めていけるように計画した。彫る場面に応じた彫刻刀の使い方を全体指導だけで学ぶのではなく、子ども自身が製作過程を振り返ったり、他の児童と比較したりして理解することで、自身の製作の改善に繋がられるだろう。この過程を通して、作品はより満足 of いくものとなり、表現に自信をもち、堂々と作品について語り合う姿が見られるようになるだろう。そのような子どもを育てるのに適した題材であると考えた。

### 2 目ざす子ども像

自ら課題を解決し、作品に自信をもてる子

### 3 研究の仮説と手だて

**仮説1** 授業の導入や振り返りの場面において、製作における課題を明確にし、ICT機器を効果的に活用すれば、主体的に課題を解決することができるようになるだろう。

#### **手だて① 記録写真に基づいた課題の確認と共有**

前時の課題を確認しながら製作をすすめられるようにするために、毎時間製作過程を写真に撮り、授業の導入や製作途中でもタブレットで確認できるようにする。

#### **手だて② スカイメニューを活用した振り返り**

授業で気づいた課題や製作のヒントとなる内容などを全員で共有し、課題を解決できるように、授業の振り返りでスカイメニューの発表ノートを活用する。

**仮説2** 製作や鑑賞の時間において、友達によさに着目し、対話的に活動する場面を設けることで、自分の作品に自信をもつことができるだろう。



**手だて③ 仲間と協力して活動する時間を設定**

協力して製作したり発想や構想について刺激し合ったりできるように、活動を机ごとのグループ単位で行うようにする。また、全体で共有したい課題を解決するために、グループで相談しながら試す機会を設ける。

**手だて④ 視点を基に、自由に意見を伝え合う鑑賞の場**

作品の多様な魅力に気づくことができるように、作品鑑賞の視点を明示し、自由で対話的な雰囲気の中で鑑賞活動を行う。

**4 題材構想 (13時間完了)**

	児童の活動	主な手立て
つかむ 2時間	①木版画の作品を鑑賞し、魅力に触れる。 ②彫刻刀の種類を理解する。	・木版画を作りたいという意欲を高めるために、教師や児童の参考作品を複数用意し、提示する。
深める 10時間	③試し彫り・試し刷りをする。  ④アイデアスケッチをする。 ⑤下絵を描く。 ⑥下絵を版木に転写する。 ⑦～⑩表現を工夫して彫る。  ⑪⑫インクの付け方を工夫して刷る。	・彫刻刀の特性を理解し、自身の作品作りの見通しが立てられるように、試し彫りや試し刷りの時間を設ける。 ・協力して製作したり発想や構想について刺激し合ったりできるように、活動を机ごとのグループ単位で行うようにする。(手だて③) ・全体で共有したい課題を解決するために、グループで相談しながら試す機会を設ける。(手だて③) ・自信をもって彫刻刀を扱えるように、彫り方動画を用意し、いつでも確認できるようにする。 ・前時の課題を確認しながら製作をすすめられるようにするために、毎時間製作過程を写真に撮り、授業の導入や製作途中でもタブレットで確認できるようにする。(手だて①) ・授業で気づいた課題や製作のヒントとなる内容などを全員で共有し、課題を解決できるように、授業の振り返りでスカイメニューの発表ノートを活用する。(手だて②) ・イメージに合った刷りを表現できるように、複数の刷り場を用意し、スムーズな動線を確認する。
生かす 1時間	⑬自分の作品について振り返り、友達の作品を鑑賞する。	・作品の多様な魅力に気づくことができるように、作品鑑賞の視点を明示し、自由で対話的な雰囲気の中で鑑賞活動を行う。(手だて④)

## 5 実践

### (1) 木版画の魅力に触れる

導入時に、木版画の作品を鑑賞することで、版画作品の魅力や版で表すことの楽しさを感じると共に、どのように作っているのか、製作方法について考えられるようにした。

子どもたちはこれまでに紙版画の制作経験はあるが、彫刻刀を用いた木版画製作については未経験である。木版画の作品に触れる機会も、せいぜい廊下に掲示してある上学年の作品をなんとなく見ている程度である。そのため、教師が参考作品を見せた瞬間、子どもたちからは、「すごい」「先生のように作ってみたい」(資料1)「どうやって作るの」といった素直な感想の声が溢れた。



〈教師による参考作品〉

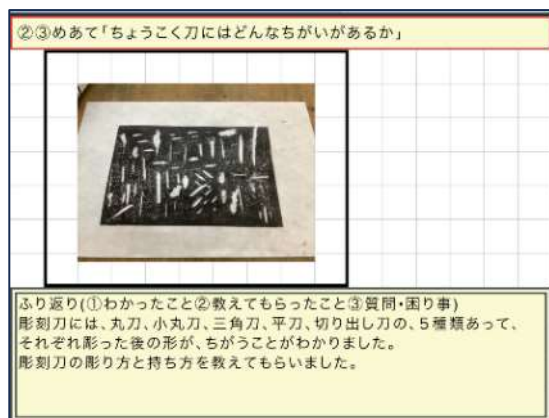
作品を見て、気づいたこと、感じたこと。いろいろなもようがあるなど工夫がいっぱいしてあってとてもすごかったです。学先生みたいな作品を作りたいと思いました。

〈資料1 児童の振り返り〉

### (2) 試し彫り・試し刷りで製作の流れを掴む

試し彫り用の板を用意し、自由に彫ったり試し刷りをしたりする経験をさせることで、彫刻刀の特性を理解し、自身の作品作りを見通した彫りの技能向上に繋げることをねらった。

自分の作品作りを始める前に、彫刻刀の安全で正しい使い方や木版画の刷り方を理解し、経験することで、子どもたちの刃物に対する恐怖心を和らげ、完成までの見通しをもって作品の構想を練ることができるといった効果を得られた。

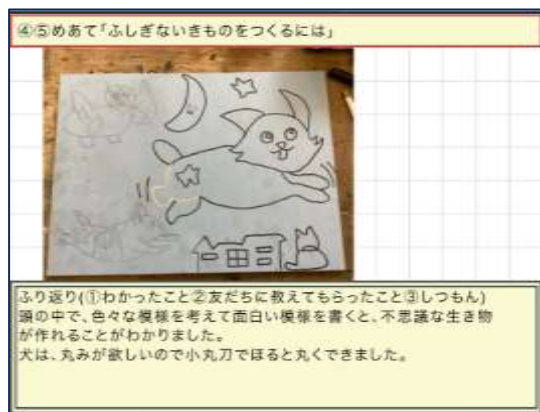


〈試し彫り〉

### (3) グループで協力して彫る

彫りの段階では、彫刻刀の扱いについて自信のない子のために、彫り方動画を用意し、いつでも確認できるようにした。また、安全や道具の正しい使い方を意識できるように、黒板や図工室の壁などに掲示物を貼って、常に子どもたちの目に届くように配慮した。

毎時間、自分の製作過程を写真に撮り、前時と比較して振り返りをしたり、他の児童の彫り方や作品と比較したりして、自身の製作の改善をしながら作品を仕上げられるようにすることをねらった。そのために、スカイメニューの発表ノートを利用し、時間ごとのめあてや作品の写真を貼り付ける枠、振り返りを記入する欄を設けたテンプレートを授業前に子どもたちに配付するように



〈スカイメニューを活用した制作記録〉

した。

その結果、児童によっては前時の友達の記録写真を見返して、自分の作品製作に生かそうとしたり、友達の振り返りに書かれた彫り方のコツを見返したりして、自分の作品の改善に繋げようとする姿が見られた。(資料2)

また、活動を机ごとのグループ単位で行うことで、自然と友達の製作の仕方が目に留まるようにして、協力し合ったり作品について語り合ったりできる場の雰囲気作りにも心掛けるようにした。

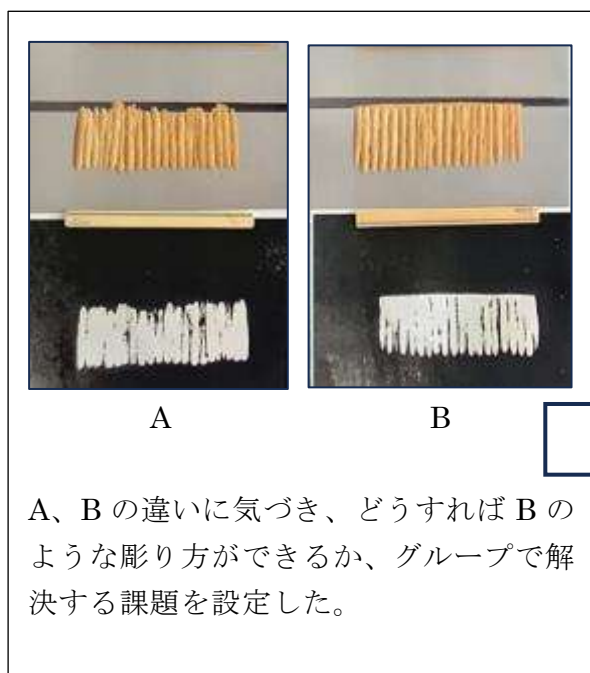
これまでの教師自身の指導スタイルは、子どもが安全に集中して製作に取り組めるように、一人一人の机の間隔をとり、同じ方向を向いて行う指導が中心であった。今回改めて大机で、グループ単位で活動させることで、道具の扱いや製作手順を確認し合い、互いに技術を高め合う機会を多くつくることができた。(資料3、4) また、協力して準備・片付けをすることにより、友達同士の信頼関係を強くするだけでなく、作業の効率化を図り、十分な製作時間を確保することにも繋がった。

振り返り(①わかったこと②友だちに教えてもらったこと③しつもん)  
三角刀が一番使いやすかったです。  
「小丸刀が使いやすいよ。」とたくまくんに教えてもらいました。  
安全カバーを、取って付けるには、どうすれば良いですか？

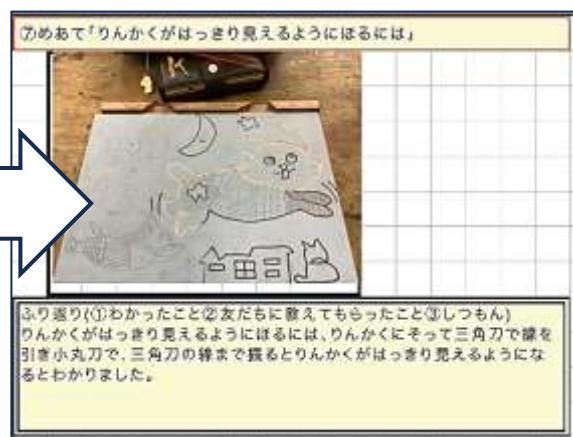
〈資料2 児童の振り返り〉



〈児童の製作の様子〉

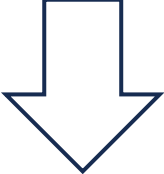


〈資料3 課題の共有1〉

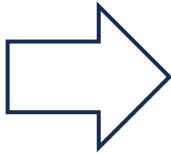


〈児童の振り返り〉

ふり返り(①わかったこと②友だちに教えてもらったこと③しつもん)  
ゆびをらくにしてほるときれいにほれることがわかりました  
質問です  
1足、尻尾、顔は掘ったほうがいいですか？  
2はいけいはどのようなものがにいますか？



A



B

仕上げの段階で、背景の彫り方を迷う児童が増えたことに対して、自ら試行錯誤して背景を工夫した児童の作品 A・B を見比べて、感じ方の違いを考える課題を設定した。

〈資料4 課題の共有2〉


(4) 振り返り・鑑賞の時間を設ける

作品完成後に、自身のこれまでの製作や作品を振り返ると共に、友達作品を鑑賞する時間を設定した。子どもたちは、これまでに10時間を越える長い期間に渡って一つの作品を完成させる経験は少ないので、出来上がった満足感や作品への愛着もより強いものとなった。事後のアンケートでも、ほとんどの児童が、自分の作品に対して高い満足度を示していた。

また、鑑賞活動を通して、互いのよさを認め合い、次の製作への意欲を高めている子の姿も見られた。(資料5)



〈完成作品〉

<p>1 自分の作品で、表したかったことは何ですか。</p> <p>空と犬が世界に飛ぶのが大好きだと 思うから、空をとびる羽がつけました。</p>	<p>3 友だちの絵をみて、いいなと思ったことをみつけよう。</p> <p>( )くん(さん)</p> <p>いろいろなもようがはいていてとてもよかったです。中には星のもようがきいてる ぐるぐるのところがかっこいいなと しっかり丸くほってあるのでもいいなと思 いました。</p>
<p>2 自分の作品でくふうしたことを書こう。</p> <p>ちょうさく刀のしるいをつけて人につけてほ りました。犬とハムスターのリトカットのセトは 丸みかほしいので、ある刀をつかうエテ ました。</p>	<p>4 木版画についてあてはまるところにまるをつけましょう。</p> <p>★楽しく版画をつくることができましたか？</p> <p><input checked="" type="radio"/> はい <input type="radio"/> ぶつ <input type="radio"/> いいえ</p> 

〈資料5 振り返りと鑑賞〉

## 6 成果と課題

本題材では、授業の導入や振り返りの場面において、製作における課題を明確にし、ICT機器を効果的に活用したことで、児童は主体的に課題を解決することができるようになったと考えられる。動物たちが空を飛んでいる世界を作品にした児童は、これまでの題材では、わからないことがあるとすぐに教師を呼び、質問して困りごとを解決しようとしていた。しかし、本題材では、グループの友達からのアドバイスを聞いたり、よいと思う彫り方を真似したりして、自ら課題を解決する姿が見られるようになった。毎時間の振り返りの内容をスカイメニューで共有することで、他の児童の彫り方の工夫や作品構成についてのアイデアを知ることができ、すぐに教師に答えを求めなくても、自分から答えを見つけられることがわかったためである。

また、製作や鑑賞の時間において、友達のよさに着目し、対話的に活動する場面を設けたことで、自分の作品に自信をもつことができたと考えられる。鑑賞において、児童は、単に具象的表現で見て上手か下手かを判断するのではなく、模様の組み合わせ方や彫り方、個々の世界観など多様な視点でよさを見つけることができた。前述の児童は、これまで「上手・下手」や「似ている・似ていない」といった視点にとらわれ、すぐに教師に評価を求めにきていた。そのため、自分の表現に自信がもてず、完成までに何度もやり直しを繰り返し、納得できる作品を完成できないことが多かった。しかし、本題材では、友達との関わりを通して自ら課題を解決し、納得のいく作品を仕上げることができ、作品作りを楽しかったと振り返ることができた。製作や鑑賞の時間において、友達のよさに着目し、対話的に活動する場面を意図的に設けたことが効果的であったためと考えられる。

一方、児童一人一人の困り感や問題点を十分に把握し、対応できていたかという反省点がある。スカイメニューによる振り返りで、毎授業後の児童の達成度や課題については把握しやすくなった。しかし、実際の製作時において、その時々を生じる課題に対して、教師が十分に把握し対応できていたか検証する必要があると感じた。本題材での経験を、今後の指導における課題として生かしていきたい。