

図画工作研究部

I 研究主題

主体的に表現する児童の育成 ～ともに学び合い高め合う活動～

II 主題設定の理由

図画工作の時間に児童のどのような姿を見たいか、児童の活動している姿を思い浮かべ、そこに必要な力をどのように身に付けさせていけばよいのかを考えた。

「材料を楽しく集めている。」「材料を自分なりに工夫して使っている。」「活動に思い切りよく取り組んでいる。」「いいこと思いついた、と自分で発見している。」「自分の気持ちが作品に表れている。」「作品について自分から話し出している。」「自分の世界に没頭している。」など、たくさんの姿がイメージできた。また、「自分のしたいことが理想通りにできなくて落ち込んでいる。」「これでいいですか、と確認をする。」という日々の図画工作の時間に困っている児童の姿も出てきた。

そこで、どの題材においても、児童にどのような力を身に付けさせたいかを明確にし、児童にその力を実感させることで、私たち研究員がイメージする児童の姿を体現することができるのではないかと考えた。

III 研究の内容

1 手立てについて

児童が主体的に自分の思いを表現することができるように、5つの手立てを考え、実践した。

・《手立て1》 0時のアプローチ

児童の活動に対する意欲が高まるように、これから始まる題材の材料や作品の一部を廊下や教室に置き、児童が自由に手に取り触れるようにする。

・《手立て2》 題材名の工夫

児童の意欲が高まり、児童に付けたい力が伝わるような題材名を考える。

・《手立て3》 学習の流れを可視化

題材の導入から終わりまで児童が全てを把握できるような掲示物を作成する。

・《手立て4》 様々な考えを引き出し、交流する

活動の途中で自分や友達のよさを感じられるように、お互いの活動や作品を見合う時間をつくる。また、鑑賞の時間では、児童自身が作品のよさや思いについて話すだけでなく、「この作品をどう思いますか？」と、聞いている相手に投げかけ、質問や感想などのやり取りをしていく。

・《手立て5》 学習の足跡を残し、積み重ねる

図画工作の時間に身に付けたことを次の時間・活動・作品へつなげていくことができるように、毎時間学習の振り返りを行い、自分の学びや変容を自覚できるようにする。

2 管外視察による研修

関東甲信越静地区造形教育研究大会 神奈川大会への参加（11月17日・18日）

1日目 文部科学省教科調査官による指導講評と講演

2日目 小学校の公開授業への参観

2日間を通して、図画工作・美術ではぐくむ資質や能力を、子どもたちと共有することについて研修した。

IV 実践例

研究員の取組を見開きでまとめ、それぞれの手立てに対する成果を載せている。

実践①【1ねん1くみ いきもの大ずかん】	1学年	和田小学校	原田 諒子
実践②【ほるとでてくる ふしぎな〇〇】	4学年	和田小学校	深谷あゆい
実践③【のこぎりひいてザク、ザク、ザク】	3学年	林小学校	小圖子勝司
実践④【パックパク】	4学年	並木小学校	須田 悠
実践⑤【12枚のピースから】	6学年	椿峰小学校	寺西 華子

①題材名 【1ねん1くみ いきもの大ずかん】 1学年 授業時数 6時間

学習活動の流れ 180分

- ①自分だけの生き物をつくろう。
～空き箱や空き容器を組み合わせてみよう～



学習活動の流れ 20分

- ②生き物が住んでいる場所で写真を撮ろう。
～学校のどこに住んでいるかな～

《手立て1》0時のアプローチ
この活動が始まる1週間前ほどから、箱が組み合わさっているものを、廊下に置き、自由に触れるようにした。

「これ、何だろう。魚？」



大型テレビに映して、はさみの使い方の実演中。



「箱をどうやって組み合わせようかな。」

●これなんだろう?? おもしろそう!! 《手立て1》

児童は、空き箱や空き容器を組み合わせたものを触りながら、「これは、魚に見えるな。」「ここここは、どうやってつくったのかな。」など、箱と箱の組み合わせの面白さに気付いていた。置いてある箱を使って、自分で新たに組み合わせている児童もいた。

保護者にも見てもらえるようにし、材料集めの協力をお願いした。

●1ねん1くみの 大ずかん つくりたい!! 《手立て2》

教科書では、『どうぶつむらのピクニック』と題材名がついていたが、児童が「やってみたい。つくりたい。」という気持ちが強くなるように、『1ねん1くみいきもの大ずかん』と題材名を変更した。導入時に、図鑑の空のファイルを見せ、「クラス皆の生き物をこの図鑑に入れよう!」と話し、児童の活動への意欲が高まるようにした。

また、「動物」ではなく、「生き物」としたことで、つくるものの幅が広がり、身近にいる昆虫や古代生物が好きな児童にも対応することができた。

●よし! やってみよう!! 《手立て3》

黒板や大型テレビで箱の組み合わせ方や道具の使い方など、導入から終わりまでを児童が目でも把握できるようにした。箱や容器そのものの形や色に目を向けさせることができた。

題材の目標 【「空き箱や空き容器などを使って、思いついた生き物をつくる」ことを通して、形や色、組み合わせ方を工夫する力を培う。】

学習活動の流れ 25分

- ③いきもの大ずかんの生き物紹介カードをつくろう。
～生き物の特徴は何だろう～



学習活動の流れ 45分

- ④自分のつくった生き物をみんなに紹介しよう。
～みてみて、何の生き物でしょう

《用具・材料》

- 教師 接着テープ (二人で1台)
- 児童 空き箱 空き容器
はさみ ボンド

教師が「この生き物にお友だちもいたら楽しいね。」と、児童に声をかけることで、児童は、「友だちがいいかな。親子にしようかな。」とさらに想像を膨らませ、意欲をもって活動ができた。

●ここをこうしたら、こんな風に見えるよ! 《手立て4》

製作途中で、「友達の生き物を見に、冒険に行こう。」とミニ鑑賞タイムを設けた。友達に「どうやってつくったの。」と質問したり、友達の持っている材料を「こう使ったらこんな感じになるよ。」と、アドバイスをしたりする姿が見られた。

●この生き物は、草むらに住んでるよ! 《手立て5》

生き物がどこに住んでいるか想像し、実際に写真を撮った。「草むらだから、校庭の草のところにしよう。」すべり台を川に見立てている児童もいた。

生き物紹介カードは、以前に行った題材の作品カードと同じ形式のものなので、児童はスムーズに取り組めた。生き物の特徴や見てもらいたいところ、好きな食べ物まで書くなど、自分のつくった生き物を大事にしている様子が見られた。

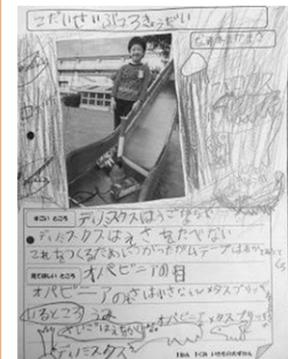
●ほくの〇〇は、こんなことができるよ!

活動の最後は、生き物紹介の時間(鑑賞)。自分の生き物について紹介し、クラス全体で作品を味わうことができた。

友達のアドバイスをから、卵のパックでしっぽに凸凹をつけた。



「草むらから覗いてるよ。」



生き物紹介カード

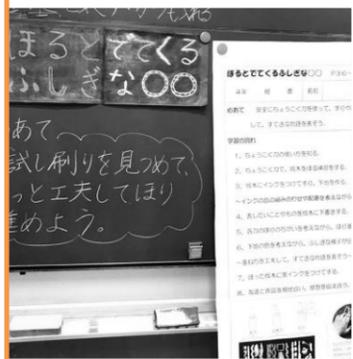
②題材名 【ほるとでてくるふしぎな〇〇】 4学年 授業時数 8時間

学習活動の流れ 90分
①版木にインクをつけて刷ることを楽しみながら下紙をつくろう。

学習活動の流れ 45分
②デザインを考え、版木に下描きしよう。

《手立て1》0時のアプローチ
各彫刻刀が、木板をどのように彫れるか分かるように見本を掲示しておいた。

どんな学習をするかを明確にする。



グループで、更に工夫できるところを伝え合う。



アドバイスをもとに、更にどのように彫るか伝えている。



●わくわくときどき彫るのが楽しい《手立て2》

教科書では「不思議な花」という題材名がっていたが、児童の個性を生かし思いを広げられるように、「不思議な〇〇」とし、動物や植物、乗り物や食べ物など一人一人が表しやすいものを決められるようにした。そうすることで、児童が想像を広げやすくなり、下描きのときに手が止まる児童がほとんどいなかった。

また、彫刻刀ごとに表せる線や風合いを入れた題材名をつくり、それぞれの彫刻刀がどのように彫れるか伝わるようにした。刷ると、彫った部分だけ下紙の色が見えることも題材名の提示で伝えられるようにした。題材名の工夫によって、彫刻刀でいろいろな彫り方ができることがわかり、刷ったあとのイメージをもつことができた。

●次はもっとがんばりたい《手立て3・手立て5》

学習カードを活用し、学習のめあてと学習の流れを児童がいつでも確認できるようにした。また、毎時間の振り返りを記入する欄もつくった。見通しをもって活動ができるため、振り返りを行う際にも、「次はここを頑張ろう。」と児童自ら意欲をもつことができた。実際の振り返り欄には、「もっと太く彫っていきたい」「細かいところまで彫れなかったから、次は彫りたい」など、作品をよりよくしようとする児童の気持ちが表れていた。また、振り返りを教師が毎時間確認することで、児童が上手いかないことや、次回やりたいことが分かり、必要なアドバイスができるようになった。コメントを入れて意欲付けもできた。

題材の目標【「刷りや彫りを繰り返す」ことを通して試したり、見つけたり、考えたりして、思いつく力を培う。】

学習活動の流れ 180分
③さまざまな線や彫り方で彫って版をつくり下紙を重ねて刷ろう。

学習活動の流れ 45分
④作品を見せ合い、線や形、色の重なりによる美しさを見付け合おう。

【用具・材料・事前準備】
教師：版画用しなべニヤ、下紙、滑り止め板、大型テレビ、試し刷りの紙
児童：教科書、彫刻刀、筆記用具

●「平刀で広く彫るといいよ。」《手立て4》

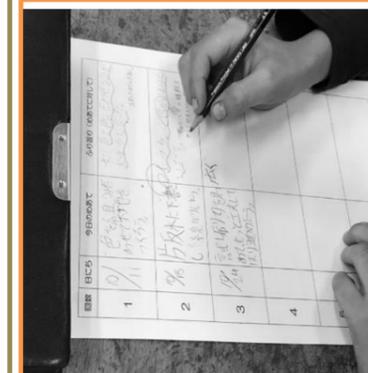
線彫りした段階で一度刷らせてみることで、「もっとここを彫り進めたい」「不思議になるようにもっと付け足しをしたい」と児童自らもっと作品をよくしたいと思うことができるようにした。そこで友達同士で伝え合う活動を取り入れることで、友達と共に想像を膨らませながら考えさせた。

まず、自分の試し刷りをした作品を見せながら、「わたしの作品はどうですか。」と聞くようにさせた。その問いかけに対して、よいところや改善できるところについて顔を寄せ合って伝え合う。伝え合う際の視点として、

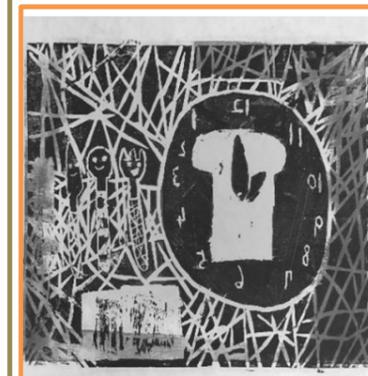
・動きがわかるような線・まわりの風景・様子
・細かい線を入れて、質感を出す・太く見やすくするとよい作品になることを、最初に全体で確認を行った。数名の児童の試し刷りの作品を大型テレビに映し、細かい部分まで見えるようにした。そうすることで、グループで伝え合う時も、視点がずれずに伝え合いができていた。実際の伝え合いの中で「三角刀だと細かい毛並みを彫れるよ。」「まわりに花を増やしてみたら。」など、アドバイスも多くでていて、彫り進める活動につながっていた。伝え合いをしたあとは、これからどのように彫り進めたいか挙手制で発表させた。詳しく説明させることで、友達との伝え合いだけでは迷っていた児童の助けとなった。また、アドバイスを伝えた側の児童にとっては、自分のアドバイスのことだと嬉しい気持ちとなり、やる気につながった。このような手立てを行い、最初から最後まで意欲をもち続け作品を完成させることができた。



下紙の色がでるように真剣な表情で彫り進めている様子。



頑張ったこと、次回への意欲込みを書いている。



完成作品。作品の物語を書き作品カードとした。

③題材名【のこぎりひいてザク、ザク、ザク】 3学年 授業時数 10時間

学習活動の流れ 90分

①のこぎりの使い方を知って、板を色々な形に切ろう。

学習活動の流れ 90分

②切った板を組み合わせ、ボンドで接着しよう。ボンドがつきやすいようにやすりをかけよう。

《手立て1》0時のアプローチ

事前に見本を教室、廊下に掲示する。ボンドと板を用意し自由に作れるコーナーをつくっておいた。

「自由につくってコーナー」で、休み時間の度に板材をくっつけている。



友達と協力しながら真剣に木を切っている様子。



ボンドを手でのばして、次々に木片をくっつけていく。



●なんだろう？つなげてみよう！《手立て1》

学習がスタートする前に教師が作成した見本を教室や廊下に掲示した。それと一緒にボンドと板材を用意し、「自由につくってOKコーナー」を設置した。児童は見本に触れ、板材に触れることで少しずつ興味をもって板材をボンドでつけていった。数日経つと、児童がなんとなく、つけてみた作品が他の児童にとっての見本となった。また、友達と自由に活動することで、自分だけでは思いつかないことを発見することができる場となった。

技能面では、ボンドの接着の特徴に気づき、「授業が終わる頃にはくっついているよ」と言っていて、休み時間の度に板材を付け足す児童や、接着面をやすりがけしてから接着を行う場となった。事前に題材の一部の掲示、授業の流れの可視化をしたことで、児童は見通しをもって意欲的に活動できた。また、事前アンケートから木や板での工作に馴染みがないことがクラスの実態であったが、ボンドや板材での製作に迷うことなく活動をスタートすることができた。

●わぁー!!のこぎりを使うの!?!《手立て2》

板材で作った題材名を「の・こ・ぎ・り」と、一文字ずつ提示していくと、「のこぎりで切るのかな。」「文字の形にくっついているよ。」と児童の興味関心を引き出し、活動への意欲付けへとつなげることができた。また、のこぎりの使い方と注意点の話も真剣に聞いていた。

題材の目標 【「のこぎりで角材などを切ったり、木切れを組み合わせたったりすることをたのしむ」ことを通して、心を開き、たのしく活動する力を培う。】

学習活動の流れ 180分

③つくりたいものに合わせてさらに角材を切ったり、ボンドで組み立てたりしよう。



学習活動の流れ 90分

④作品を置きたい場所を考え写真を撮りに行こう。スライドショーや作品カードで紹介しよう。

●ザクザクのこぎい楽しいな《手立て3》

学習全体の流れ、今日の学習を分かりやすく提示することで、児童は安心して活動することができる。最初の活動では、「のこぎりで切ることだけに集中できた。」「この角度が切りやすいよ。」「斜めに切ってみたよ。」「縦に切るのは大変だね。」と次々に切る活動を通して、のこぎりの使い方を身に付けていった。

●ぼくの作品を紹介するよ《手立て4》

実際に作品を見たり、スライドショーを利用したりして、お互いの作品を見合う活動を行った。「このボタンを見てください。ボタンを押すと・・・」「この恐竜が家庭科室で生活している理由は・・・」と自分の作品の気に入ったところを話したり、友達の作品について見たり聞いたりして、児童の思いを引き出す活動となった。

●さあ、作品とでかけよう！《手立て5》

鑑賞活動の手段として、「作品と一緒に出かけよう」と提案し、校内、校庭を作品と一緒にまわった。

「ピアノの上で音楽会」「ブランコの上のグラグラ山」など自分なりの物語の中で、作品に合った場所を見つけ、場所と作品の組み合わせから作品の面白さや楽しさ、自分の思いに気付く児童の姿があった。4月当初からデジタルカメラで写真を撮り、作品カードを作成してきた。学習の足跡は、自分の作品を振り返ると同時に、回数を重ねたことで自分の思いを言葉にできる児童が増えてきた。

【用具・材料・事前準備】

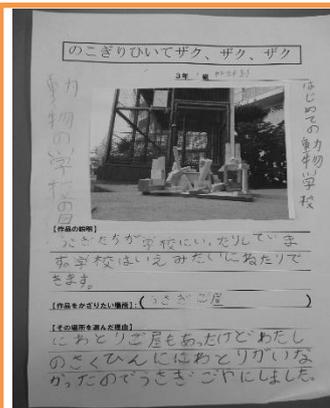
教師…板材、木工用具、のこぎり
デジタルカメラ、大型テレビ
児童…筆記用具、ボンド、身近材料



「船で大冒険。ジャングルジムの波をこえていくよ。本当に乗っているみたい。」



スライドショーを使って、作品を見合う活動。自分の作品のお気に入りの紹介している。



作品カードに自分の思いを書き込む。「はじめての動物学校」。「動物学校の一日」

学習活動の流れ 90分

①動く仕組みをつくり、どんな動きをするか試してみよう。

学習活動の流れ 45分

②動かしたときにどんな物語ができるか考えよう。(アイデアカード)



《手立て1》0時のアプローチ

教室前廊下に『どんな動きをするのかな？試してみよう！』コーナーをつくった。児童は立ち止まって、手を動かしながら会話を広げていた。

牛乳パックをいくつか重ねて動く仕組みをつくっている様子。



●動く仕組みってなに？《手立て1》

様々な種類の動く仕組みをつくっておき、学習に入る前に触れられるよう、教室前廊下に展示しておいた(0時のアプローチ)。そのため、活動に入る前から仕組みを動かしたり触ったりすることができ、スムーズに学習に入ることができた。様々な仕組みをつくっておくことで、自分のつくりたい形をイメージしやすくなった。

また、四角形の学習を算数で行っていたこともあり、平行四辺形やひし形に牛乳パックの輪切りのものを伸ばしたり縮めたり、新たな動かし方にも注目するとともに、形にも興味をもって取り組むことができた。

友達からどのように割りばしを貼り付けているのかを聞きながら取り組んでいる。(児童同士の教え合い)



●牛乳パックと割りばしを使って…《手立て2》

題材名を、活動で使う牛乳パックや割りばしを使って、掲示物のような形で作成し、これからつくるもののイメージを膨らませることができた。「今度は、牛乳パックを使うのか。先生、給食の牛乳パックが使いそうだね。」と言いながら、給食の牛乳パックを使おうと、飲み終わった後に乾かしておいたものを残しておいてほしいという声があがった。そのため、児童も準備するものを見通しを持つことができ、活動がスムーズに進んだ。

道具の種類にカッターナイフを入れ、空き箱の真ん中に切り込みを入れられるようにして、動きの種類を増やしていた。



●「その動き方、面白いね!」《手立て3》

児童の身近にある動くものとして、実際に動くおもちゃを取り入れながら発問や交流をおこなった。すると、動く部分をじっと見つめ、様々な角度から動かしてみるといった見方の工夫につながった。

友達からどのように割りばしを貼り付けているのか聞きながら取り組む姿も見られた。

題材の目標【「簡単な仕組みを使った動くおもちゃを工夫する」ことを通して、形や色、方法や材料を工夫する力を培う。】

学習活動の流れ 90分

③アイデアカードをもとに、動く仕組みと合わせてみよう。



学習活動の流れ 45分

④友だちの作品を動かして、感じ方や表し方の工夫について話し合おう。

【用具・材料・事前準備】

教師…カッターナイフ、マット、割りばし
児童…牛乳パック、空き箱、割りばし、
接着剤、セロハンテープ

●ハサミ以外の道具も使ってみよう《手立て4》

授業の間に友だちの作品の様子を見る時間を設けることで、割りばしの長さや箱の大きさを工夫するだけでなく、箱に切り込みを入れるなど今までにない動き方を考えてつくることができた。

友だちのいいなと思った部分について「どうやってつくったの。」と声をかけて、作り方を教え合うことができた。

●この動きから想像してみたこと《手立て5》

アイデアカードをつくり、動く仕組みをじっと見つめたり、動かしてみたりする中でどのようなストーリーが出来上がるかをイメージしながら書かせた。物語のようなお話作りをしている児童や、4コマ漫画のようにストーリーの最後に落ちをつくって動かしている児童もいた。アイデアカードを書くことによって、次の活動の時に必要な材料や道具が明らかになり、創作への意欲がわいた。また、次の活動で何をすればいいのかが見て分かるので、活動への入り方もスムーズだった。

カードには、

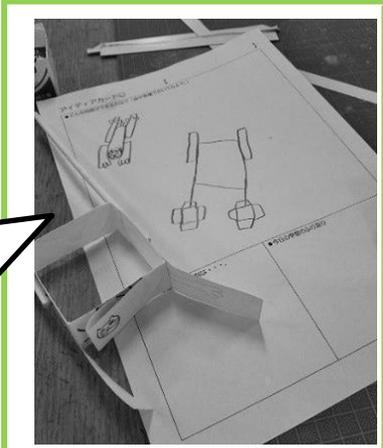
- ・構想図や言葉
 - ・次回の活動に必要な材料や道具
 - ・学習の振り返り（感想など）
- を書いた。



動く仕組みに注目して、様々な角度から動き方を見ている様子。



切り込みを入れてみたりどこに割り箸を付けるかを考えてみたりして真剣に工夫を凝らしている。



動く仕組みの部分とアイデアカード。どのような動きになるかがイメージできるように付箋紙を貼っている。

学習活動の流れ 45分

- ①工作用紙を使って、
「かきつぎ」の仕組みを知ろう！



学習活動の流れ 180分

- ②電動糸のこぎりを使って、
12枚のピースを作ろう！

〈手立て1〉0時のアプローチ

「かきつぎ」を使って組み立てるパズルがどのようなものなのか分かるよう、本時に入る前に、完成作品を廊下に置き、自由に触れることができる場を用意した。

「いろいろな形に組み立てられるんだ。おもしろそう。」



●次の図工は…これだ！《手立て1》

新しい題材に入る前に、作品の大まかな完成形を知っておくことで、児童は見通しを持って学習に取り組むことができた。また、新しい題材への興味・関心をもつことができた。自分で組み立てた形を見て、「こうやって組み立てるのか…」「違う形にしてみよう！」「これ…恐竜みたい！」と、自由に発想を膨らませている様子が見られた。学習に入る前に「かきつぎ」の仕組みを理解できた児童も見られた。

●12枚のピースを使って…!?《手立て2》

教科書では、「強くてやさしい組み木パズル」という題材名がついているが、多くのピースを作ることで電動糸のこぎりに慣れてほしいという思いと、児童が12歳になる年であることから、「12枚のピースから」という題材名に決めた。また、「～から」で終わることで、様々な形に組み替えることができる作品のおもしろさにも触れて話した。

十センチメートル四方の工作用紙で「かきつぎ」の仕組みを理解する。



●え～っと、次のステップは…。《手立て3》

毎時間の学習の流れを掲示し、児童が見通しをもって学習できるようにした。児童は、次の活動を確認しながら、決められた時間の中で集中して作業を進めることができた。また、黒板には「かきつぎ」を作る手順を写真に撮ったものを掲示し、作り方のポイントをいつでも確認できるようにした。児童が自分の力で考え、解決していく様子が見られた。

「〇〇君の工作用紙の組み方、工夫されているね。」



題材の目標【「切り方や切り分けた木の組み立て方を工夫する」ことを通して、形や方法を工夫する力を培う】

学習活動の流れ 90分

③12枚のピースを、組みかえて遊ぼう！



学習活動の流れ 45分

④学習の振り返りをしよう！

●お！ピースが増えた！できる形が広がるね。《手立て4》

完成した12枚のピースを使って、はじめは一人で黙々と立体パズルを組み立てていくことの楽しさを味わせた。その後、班ごとにピースを合わせて、1つの作品を組み立てた。班での活動では予想外の方向につながっていくパズルに驚き、仲間のパズルの形に関心をもって組み立てている様子が見られた。自分のピースに、友達のピースが加わることで、組み立てる楽しさを共有することができた。誰とでも組んでよいフリータイムでは、8人のピースを組み合わせ、巨大な立体作品を完成させた児童もいて、「あ～あ、崩すのがもったいない！」「楽しかった～！みんなで写真撮ろう！」と満足そうに話していた。

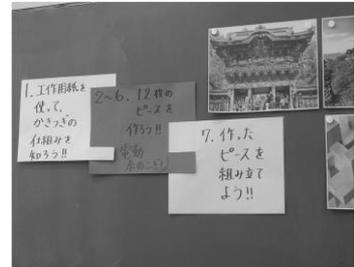
●ふいかえろう！8時間の学び《手立て5》

毎回、単元の終わりに学習を振り返る時間を設けた。製作中の写真や、できた作品の写真をもとに学習の内容を思い出し、自由にレイアウトしながらまとめた。①電動のこぎりを使う時に気を付けること②作品を組み立てた時に感じたこと③作品のアピールポイントについての3項目を設定して振り返らせた。児童の振り返りを見ると、作品を見ただけでは気付かなかった児童の思いやこだわりが気付くことができ、評価にいかすことができた。また、振り返りを形に残すことで、学習のポイントや工夫を思い出すきっかけとなった。

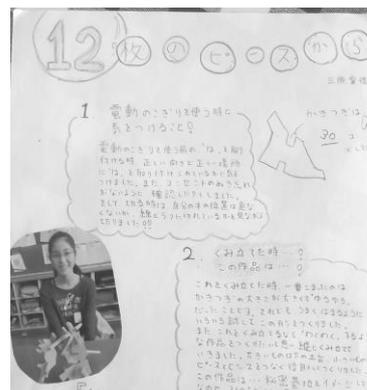
《用具・材料》

教師：工作用紙、工作用板、電動系のこぎり、投影機
児童：教科書、筆記用具、はさみ

導入からの学習の流れを掲示した。



「やった！沢山のピースを合体！！」



「一人で組み立てるのも面白いけれど、友達と組み立てるのも楽しかったです！」

V 成果と課題

《手立て1》 0時のアプローチ

活動に入る前に、題材に関するものを展示することで、児童は題材の面白さに気付き、見通しをもって活動することにつながった。材料や作品を触ったり、動かしたりする中で自分のつくりたい作品のイメージができていった。また、友達と楽しみながら活動することで、自分だけでは思いつかないことを発見でき、さらに発想を広げることができた。材料集めについても、どんなものがよいか分かったり、自分がつくりたい作品のイメージに合う材料を集めたりすることができ、題材への期待感を高めた状態で学習をスタートすることができた。特に低学年においては、0時のアプローチを授業参観時に合わせることにより、保護者に材料集めの協力をお願いできる場にもなった。

《手立て2》 題材名の工夫

題材名の提示方法を工夫することにより、児童の興味・関心を高めることができた。題材で使用する材料や技法を活用し題材名を作成し、提示したことで、題材で児童に身に付けさせたい力を視覚的にも示すことができた。

《手立て3》 学習の流れを可視化

授業の導入時に、児童自身が学習の流れを理解し、見通しを持たせることで、完成を想像しながら製作することができた。教師の言われるままに製作を進めるのではなく、次に取り組むべきことを児童自らが考える姿が見られた。常に題材の目標を意識して作品づくりを行うことができ、目標からずれた作品をつくる児童はほとんどいなかった。児童一人一人が持つ学習カードに、学習の流れを記載しておくことで個々に学習の流れを確認することができた。

《手立て4》 様々な考えを引き出し、交流する

友達の作品を見に「冒険に行こう」と投げかけると、児童は意欲的に友達の所へ行き、作品を鑑賞していた。作品に対して質問をするなどの対話を通して、相手の作品のいいところを自分の作品に取り入れることができた。児童同士が、「ここをこうしたらもっとよくなるよ」とアドバイスし合う姿も見られた。

《手立て5》 学習の足跡を残し、積み重ねる

アイデアカードを作り、動く仕組みをじっとみつめたり、動かしてみたりする中でどのようなストーリーができ上がるかをイメージしながら描かせた。物語のようなお話作りをする児童や、4コマ漫画のように最後に落ちをつくる児童も見られた。アイデアカードを書くことにより、次の活動に必要な材料や道具が明らかになり、創作への意欲向上につながった。また、次の活動で何をすればよいかが見て分かるため、活動への入り方もスムーズに行われた。さらに、学習の振り返りを毎時間入れることで、次時の活動に対する関心や意欲が非常に高まった。児童から出てくる言葉も「今日は何をするの？」から「今日はこの間の続きで〇〇なことをしてみようかな。」といったものになっていった。

課題としては、振り返りを「できたこと」や、「やってみての感想」など、上手くいったことだけで終わらないようにしていくことである。活動の中で思うようにいかなかったことこそが次の活動での成功へとつながっていく。「次はこうしてみよう。」という意欲につなげ、次回に期待をもたせることが大切である。

鑑賞タイムを製作の途中で取り入れるようにしたが、その際、友達の作品の「〇〇などところを見に行こう」と具体的に声をかけるなど工夫することによって、作品を見る視点を定めることができると考えられる。

振り返りは、自分の学びや変容を自覚できるようにすることであり、鑑賞は一人一人の児童がよさや美しさなどについて感じ取ったり考えたりして自分の見方や感じ方を深めていけるようにすることである。

主体的に表現する児童の育成に向かって、教師自身が何を目的として活動するかを明確にし、児童の学習の質を高めるために今後も研究を重ねていきたい。