

## 主体的に学び、豊かに発想し、自分らしくのびのびと表す子 ～感動体験と高め合いによる授業づくり 2年生粘土題材を通して～

多治見市立精華小学校 教諭 飛弾 一成

「発想する力」は、子供達の人生を豊かにする。発想する力は0から新しいものを生み出す力だからである。そんな発想する力を育てるために図画工作は大きな役割を果たすと考える。さらに、発想力の原点になる「感性」は図画工作の学習だけでなく、児童を取り巻く環境の全てによって育まれる。しかし、昨今、図画工作の授業時数が減少していることや、児童の取り巻く環境が変化し、昔のように遊びながら見たり、触れたりして感じることや、つくる機会も少なくなっている。そんな児童が、豊かに感じ、つくる喜びを味わいながら、自分らしさを発揮できるためには、主体的に学び、発想する力を高めていくことが必要であると考える。その力を図画工作の力で育てるためにはどうすればよいかを、本実践において検証する。

本稿は、2年生の図画工作の授業づくりを通して、豊かに発想して自分らしくのびのびと表す子を育てるために、**指導計画（題材）、願い、高め合い**をキーワードにして実践を進めた指導の記録である。

### 1 研究主題設定の理由

#### (1)豊かに発想する力を高めるために

指導要領では、「感性や想像力等を働かせて、思考・判断し、表現したり、鑑賞したりする資質・能力を相互に関連させて育成することや…（略）更なる充実が求められるところである」と示されており、感性や想像力の高まりが求められている。

児童が心を動かし「こんな作品をつくってみたい」と願い、一心不乱につくることを楽しんだり、仲間と関わり合いながら、表現を高め合う。また、でき上がった作品をうれしそうに見つめる。そんな児童の姿を具現していくことが願いである。このような学習を積み重ねることが、発想する力を高め、自分らしく、のびのびと自己を表現する態度を養っていくことができるのではないかと考えた。

#### (2)子どもの実態から

意識調査したところ、「図画工作が好き」という感想をもっている2年3組の児童が全体の96%いる。また休み時間に絵を描いたり、粘土遊びを楽しんだりする姿も見られ、多くの児童はつくり出すことに積極的である。

第2学年の図画工作の学習において、「ふしぎなたまご」では画用紙に描いた「たまご」から出てくるものを想像し、画用紙に描く活動を行った。また、「その後のスイミー」の学習では、国語の「スイミー」の題材から、主人公の物語の後の生活を想像して、複数の技法を、描きたいものの特徴に合わせて表現する活動を行った。つくる題材だけでなく、アートカードを用いた鑑賞や、割り箸やタイルを並べる造形遊びをして「並べる」「つなげる」「組み合わせる」ことのできる形や色の面白さを実感するなど、様々な領域の学習をバランスよく行なってきた。

焼成用の粘土を取り扱った題材については、1年生の「ふしぎなきょうりゅう」の学習で、粘土の塊から首や足などをつまみ出して、4本足で立つ恐竜をつくっている。

しかし、「先生これやっていいですか。」とつくる物に制限を感じ、許可を求める子や、何をしてよいかわからずに、手を止める子がいた。また、自分の作品に自信がもてず、作品を隠しながらつくったり、「ぜんぜん上手にできない」と口にしたりする子もいた。

また、困ったときにはどうするのかをアンケートしたところ、「先生に聞く」が10人、「友達に聞く」7人、「自分の力で何とかする」9人「周り

の子がどんなことをしているのかを見る」が3人であった。

一方、「図工をしていて、うれしいときはどんな時か」という問いに、「思い通りにできたとき」という解答が12人、次いで「いいアイデアがひらめいたとき」6人と、自分で思いつき、つくり上げることによるこびを感じていること児童が多くいることが分かった。

## 2 研究仮説

まったくの無からは作品は生み出せない。児童の造形的な経験だけでなく、心を動かされる体験や、そこで見たこと、感じたことからインスピレーションを感じ、「表したい」という思いが生まれると考える。さらに、かつて児童は遊びながら、造形的な感覚や技能を身につけてきた。しかし、現代では環境や生活の変化によってそのような機会が失われつつある。そのことから、付けたい力に関連した感動体験を意図的に仕組み、造形活動の出発点となるようにしたい。造形要素に関わった造形遊びを行い、児童が自分たちの見付けた技や美しさを生かして製作できるようにしたりすれば、児童が自信をもつてのびのびとつくろうとするのではないかと考えた。

また、題材に出会った児童が「こんな作品にしたい」「こんなことをしてみたい」と、表現に向かって強い願いをもって課題解決をすることが、つくりだす力を高めることにつながり、表現力、ひいては発想する力の高まりにつながると考える。そこで、単位時間において、児童の発想する力と意欲に火を付けるような印象的で必然性のある課題提示をすることが効果的であると考えた。そして、「こうすればできそうだ」と、課題解決への見通しをもたせることでさらに課題を達成させようという気持ちを強くするのではないか。また、課題を児童自らが導き出し、主体的に解決していこうとする意識をもたせることが、課題意識を持続させ、課題解決につながると考える。

そんな強い願いをもった児童が、願いを達成するために、夢中になってつくり、仲間との関わり合いの中で高め合えるようにしていく。そのために、学習環境を工夫すること、高め合いができる

学び方を児童に身につけさせることが有効ではないか。また、単位時間または題材での追求を終えた児童が、自己の追求を振り返り、自信や次の願いの達成や高まりに向かうための意欲、見通しをもつことにつなげたい。

このような営みができれば、児童が豊かに発想し、自分らしく表す子を育てることができると考える。

そこで、研究仮説を

感動体験を意図的に仕組み、図画工作の領域、他の教育活動を考慮した題材設定、題材配列の工夫をし、児童が強く願いと課題解決への見通しをもち、追求のための環境の工夫や学び方を身につけながら高め合い、自己の学びを振り返り、自己評価力を育むことで、児童は主体的に学び、豊かに発想し、のびのびと表現する姿を生み出すことができる。

とし、研究主題を「**主体的に学び、豊かに発想し、自分らしく表す子**」と設定した。そして、この研究主題を第2学年のA表現(1)(2)イの「立体で表す」活動での授業「元気になる魚」の題材において、実践し、検証することにした。

## 3 研究の内容

上記の研究主題を受けて、以下の3つの研究内容を設定した。

### (1) 研究内容Ⅰ

指導計画の工夫

### (2) 研究内容Ⅱ

願いをもつための指導

### (3) 研究内容Ⅲ

高め合うための指導

## 4 実践

本題材は、1年生の粘土題材「ふしぎなきょうりゅう」からつながる題材である。焼成用テラコッタ粘土を用いてつくる。板状にした粘土から、つくりたい魚の形になるように、粘土を切り取っ

たり、付け足したりする。また、粘土に様々な形の道具で型押しをして模様を付けたり、1辺1cmの様々な色のモザイクタイルを、並べたり、つなげたり、組み合わせたりして表われてくる模様を楽しみながらつくる。

ここで用いる素材の粘土やタイルは多治見市の地域特有の素材であり、型押しで使う材料は、クリップや爪楊枝、まつぼっくりなど、校内や地域で集める身近な素材を使用する。

ここで習得した力が、3年生の「守り神のお面」において、道具や貼り付けを用いた表現につながる。

題材を通してのねらいを、

スイミーを元気づけた魚を、自分なりにイメージし、そこから魚の体やひれの形、模様を想像して形や模様を試行錯誤しながらつくることができる。粘土の感触を味わい、仲間と対話をしながら自分の願いに合った作品をつくることことができる。として、実践を進めた。

### (1) 研究内容 I

#### 指導計画の工夫

研究内容 I では、以下の三つの点を重点的に取り組んだ。

- ① 感動体験と表現をつなげた学習過程の工夫
- ② 系統性と他教科との関わりを考慮した題材設定の工夫
- ③ 付けたい力と領域の特徴を生かした題材配列

#### ① 感動体験と表現をつなげた学習過程の工夫

児童の内面、心情と表現とは密接に関係していると考え。児童が、「魚って不思議」「きれい」「おもしろい」と感じ、感じ取ったことが発想の足がかりや「つくりたい」という意欲の高まりにつながると考え、本題材の前に、意図的に、児童が心を動かすような活動、特にここでは魚を五感で味わうような体験や活動を設けた。そして、そこで見たこと、感じられたこと、心を動かされたことを題材につなげられるようにした。

2年生では、生活科の学習として、生き物に親

しむ学習がある。そこで、多治見市にある施設「土岐川観察館」に出張授業を依頼し、児童に身近な川に棲む生き物を観察したり、触れあったりする活動を行った。また、例年、「名古屋港水族館」に行つて校外学習を行っていることから、授業と校外学習とを結びつけ、二つの活動で感じたことが児童の中に残った状態で、この題材に取り組めるようにした。

土岐川観察館の出張授業では、ウナギやコイなどを実際に触って感触を確かめたり、魚の体のつくりを学習したりした。児童は「こんなにぬるぬるするなんて思わなかった」「いろんな形の魚があるんだな」と歓声をあげながら生き物とのふれ合いを楽しんでいた。これまで、「魚」というものを、食べたり、見たりしたことはあったが、実際に生きている魚に触ることは初めて経験する児童が多かった。



【土岐川観察館の出張授業】

名古屋港水族館でも生き物を観察した。海の生き物は、河川や湖沼の生き物と違い、色や形、大きさ、動きが多様である。児童は、食い入るように水槽の中で泳ぐ魚たちを見つめていた。児童は振り返りで、「のこぎりざめのギザギザなのこぎりがかっこよかった」「にしきあなごがグネグネして砂に潜ってかわいかった。」「体が透明になって透けている魚がいたよ。」と話していた。



【名古屋港水族館での校外学習】

この二つの活動では、魚の形や色、動きに注目させ、見つけたことや、思ったことを交流したり、

感動や発見を書き残したりした。さらに、仲間と交流し、感じたことや考えたことを確かめ合った。また、追求中に、ここで体験したことを想起できるように、写真や感想などを学習の足跡として掲示しておいた。



【二つの活動の足跡掲示】

児童Aは、本題材のアイデアをつくる授業で、名古屋港水族館で見たノコギリザメを描いていた。とくにのこぎりの部分に時間をかけ、何度も描き直しながら納得のできるスケッチを完成させていた。

**児童Aの校外学習のメモ**

自分の体からのこぎりを作っているところがすごいと思いました。

しゅん間いどうできる、かっこいいのこぎりがある魚にするぞ

**アイデアスケッチ**

**本題材の作品**

【児童Aの追求の変遷】

## ② 系統性と他の学習活動とのつながりをもたせた題材設定の工夫

この取組でのねらいは、題材（テーマ）への愛着をもたせることや、願いをもって夢中になってつくる姿を生み出すことである。そのために、図画工作と他の教科とを組み合わせ設定する。（別紙題材構造図参照）

本題材のテーマは「元気が出る魚」である。これは、児童にとって馴染みの深い、国語科の物語教材「スイミー」の物語を引用して、児童の発想を促した。「スイミー」は、マグロに仲間を食べられてしまった主人公スイミーが、海の中の不思議な生き物や美しさに出会って元気を取り戻し、新しい仲間と一緒にマグロを追い出す話である。この「元気を取り戻す」場면을児童に想起させ、「自分がスイミーだったら、どんな魚を見て元気になったかな。出会うとわくわくする魚を考えてみよう」と投げかけた。題材のテーマが、既習の内容であることや、児童にとって親しみのある物語であることから、題材の世界にのめり込み、児童の発想を引き出す手立てになると考えた。

また、テーマが魚になっているのは、他教科との関わりの観点からだけでなく、児童の発達段階や、粘土での造形の系統性を考慮したからである。1年生でひねり出しやつまみ出しを経験した児童が、2年生では「型押し」による加飾や粘土の板をつくりたい形に切り取ったり、貼り付けたりして形をつくる。このような児童が豊かに発想し、自分らしさを発揮するためには、形や模様が多様な魚は丁度よいテーマであると考えた。

このように図画工作の系統の視点、他教科との関連、児童の状況を相互に考慮して題材を設定することが、児童の意欲と発想を引き出し、製作に没頭する姿を生み出すことに有効であると考えた。

## ③ 付けたい力と領域の特徴を生かした題材配列

児童は「元気が出る魚」において、魚を象った粘土の板に飾りをつける学習をする。飾りには、柔らかい粘土に凹凸を押しつけてへこんだ形を模様にする「型押し」とタイルを並べて模様にする二種類の技法を用いた。

この模様を表現するために、必要な造形的な要

素「並べる」「つなげる」「組み合わせる」がある。この三つの要素があることで、色や形が模様になり、児童一人一人が感じるよさや美しさが表われる作品になると考えた。そこで、本題材に関連した造形遊びを仕組み、児童が遊びながら、三つの要素に気付いたり、感じ取ったりできるように、「立体で表す」本題材で求めたい表現と、造形遊びとを効果的に組み合わせることにした。そうすることで、児童が自分の願いを達成するために、そして自信をもって自分らしさを発揮、して、「元気な魚」の模様づくりをするのである。

ここで行った関連の造形遊びは、「タイルをならべよう」(4月)、「わりばしをならべよう」と、(5月)「ねん土でも、ふしぎなたまご」(9月)「タイルの王かん」(10月)である。

**第2学年 題材配列表 ※A表現イの終末にB鑑賞を行う**

A表現 (1) (2) イ: 「はさみあーと」

A表現 (1) ア: 造形遊び「タイルをならべよう」

A表現 (2) イ 「まどをひらいて」

A表現 (1) ア: 造形遊び「わりばしをならべよう」

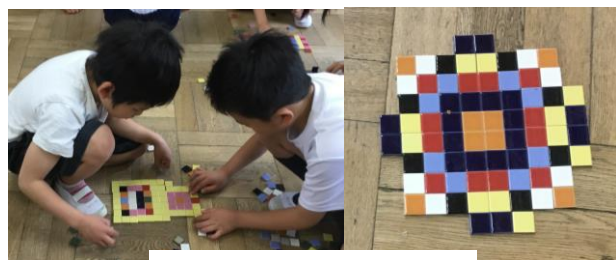
A表現 (1) (2) イ 「その後のスイミー」

A表現 (1) ア: 造形遊び「粘土でも『ふしぎなたまご』

A表現ア (1): 造形遊び「タイルの宝石」

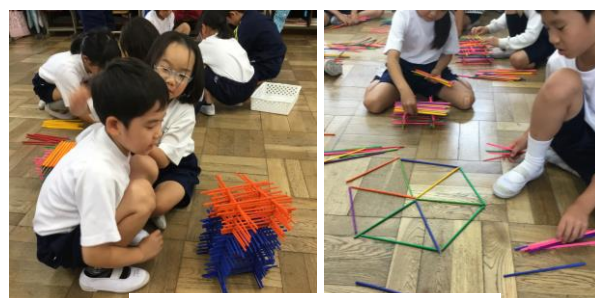
A表現 (1) (2) イ: 「元気が出る魚」

「タイルをならべよう」では、一辺2.5cmのタイルを敷き詰めて、模様をつくった。タイルは、何度でも取り替えができる。色の数も多く、組み合わせや向きを工夫して多様な表現ができる。児童一人一人が試行錯誤しながら、自分の感じる面白さ、美しさを追求するのに、最適な素材である。タイルは多治見市笠原町の特産でもある。児童にとって馴染み深い素材であり、地元の素材を使った授業を経験した子がふるさとを再発見したり、愛着をもったりすることにもつながる。児童は、タイルの感触を楽しみ、タイルを試行錯誤しながら「並べる」「つなげる」「組み合わせる」ことで模様ができ上がることを遊びながら習得することができた。また、色や形の決まりをつくってできる美しさを見つけたり、色の数を絞って現れる統一感にも気付いたりすることができた。



【タイルをならべよう】

「わりばしをならべよう」では、平面のみの表現であったタイルから、「高さ」の要素が追加され、さらに表現が多様になった。思い思いに重ねたり、積み上げたりしてできあがった形や色の面白さを感じ取っていた。



【わりばしをならべよう】

「粘土でも『ふしぎなたまご』」は、本題材に直結していく。本題材で行う「型押し」を油粘土に施しながら押しつけて形ができる楽しさや、「並べる」「つなげる」「組み合わせる」ことででき上がる模様の面白さや美しさを感じ取るとともに、どれだけ押し込めば粘土もつぶれずに丁度よい模様ができるのかなど、技能的なことも体験しながら見つけ出していた。



【粘土でふしぎなたまご】

これらの造形遊びで、「模様」でたっぷり遊んだ上で臨んだ本時では、児童は、「元気な魚」において、身に付けたこと、感じ取ったことを生かして、自信をもってぐいぐい模様を付けていた。導入では、「どんなもので模様をつける」のかを投げかけたところ、「型押しでつける」「タイルを並べる」といった方法を児童から提案することができた。また、「並べる」「つなげる」「組み合わせる」といった造形的要素を生かした表現が随所に見られて

いた。たっぷり遊んでからつくる方法は児童の表現の引き出しを増やし、手に入れた物を活用していこうとする学び方を身に付けることにもつながり、「主体的な学び」を生み出していたと言える。

## (2) 研究内容Ⅱ

### 願いをもち、考えをもつための指導

研究内容Ⅱの実践を進める上で、以下のことを重点にして指導を行った。

- ① 印象的で端的な導入・課題化・見通し
- ② 願いを持続させる工夫

#### ① 印象的で端的な導入・課題化・見通し

「こんな魚にしたいな」という願いを達成させるために、導入では児童が課題意識を強くもつこと、(何をしたいのか)そして、課題解決のためにはっきりと見通しをもつこと(どうすればよいのか)をめざす。また、授業開始から課題化、見通しまでの時間を極力短くおさめる。活動時間を長くとり、じっくり追求させるためである。その短い課題化の時間にあっても、強い課題意識と見通しをもたせるために、強く印象に残る課題提示が必要であると考えた。

導入においては「願いタイム」として、冒頭にどんな作品にしたいのか、本時、どんなことを頑張りたいのかを自分の願いを言葉にしたり、仲間に伝えたりする。そうすることで、前時までの自分の追求の状況から、本時に目指すことが明確になり、より強い課題意識につながると考えた。

さらに、課題を導き出すために資料を提示した。提示方法は、ICT、参考作品など、ねらいによって様々だが、どの児童にも明確に前時との違いを感じたり、見つけたりできる資料をめざした。提示の際には間をもたせたり、隠していた物を出したりと、児童が思わず「おお」と歓声をあげるような資料提示をして児童の印象に残るようにした。

本時では、魚の体やひれをつかった児童が、どんな魚にしたいのかを、集まったその場で伝えたり、近くにいる子に伝えたりした。その中で「飾りをつけたい」という児童のつぶやきを、課題につなげた。



【タイルコーナー】



【型押し材料コーナー】

見通しにおいても、端的で、どの児童も明確に課題解決の見通しをもてるようにするために、三つの手立てを用いた。

一つ目は、学びの流れを毎時間、板書に位置付けておくことである。そうすることで、次に何をするのか、普段の授業での経験から予想することができるようにした。

二つ目は、既習の内容から児童がやり方を提案できるようにすることである。こうすることで自分たちがこれまで身に付けたことや、見つけたことを活用して課題解決するという学び方を身に付けさせることにつながり、主体性を育むことにもなると考えたからである。また、改めて説明することがないため、どの児童も、明確に短時間で課題解決の手がかりをつかめるようになると思った。尚、児童が提案できるように、既習事項を計画的に掲示しておくことが有効である。

三つ目は、一目で見て分かる技能的な資料を提示することである。「つくりたい」という気持ちが高まってきたところで長い説明があるのはもったいないことである。説明がなくても資料を見て、自分の力で解決の手がかりになる資料を作成した。



【学習の流れがわかる本時の板書】



【既習の内容をまとめた掲示 模様の並べ方】



【技能を指導する掲示 タイルの付け方】

本時では、願った魚にするためにどんなことをしたいのかを問かけると「もっと模様やかざりを付けたい」とつぶやき、課題につながった。さらに模様を付けるためにどうしたらよいかの問いに、これまでの既習した「型押し」や「タイル」を想起して児童が自ら、加飾の方法を提案することができた。課題が明らかになり、加飾する方法がわかったところで型押しの道具やタイルを一斉に提示し、意欲を高めたところで見通しをもたせるようにした。

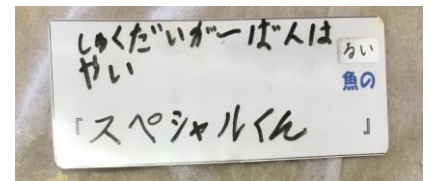
## ② 願いを持続させる工夫

願いに向かって、追求をしていく児童が、自分の願いに常に立ち戻ってつくることができるように、「願いカード」を利用した。

「願いカード」とは、題材の導入において、どんな魚にしたいのかを考える際に、アイデアスケッチと共にどんな魚なのか、どんな名前なのかを考えるようにする。このように願いを文字にすることで、頭の中で漠然ともっていたイメージが明らかになる。さらに、仲間にもどのような願いをもっているのかが伝わり、交流の際の視点になり、ポイントに沿った、より効果的な交流につながると考える。また、名前を付けることにより、児童は対象に愛着をもつようになると考えた。作品に

愛着をもつことこそ、強い願いを生み出し、持続させることに必要な感情であると考えた。

この願いカードはラミネート加工された用紙の上からホワイトボード用のペンで記入した。何度も書き変えることが可能である。その理由は、児童の願いは、追求の中で変化することがあるからである。最初の願いに児童自身が固執してしまったり、教師が固執させてしまったりすると、発想が窮屈になり、つくることが楽しくなくなる。児童の願いは素材との対話や仲間との関わり、できあがっていく形や色から発想する中でさらに広がり、変化していく。この変化は高まりであり、許容すべきことであると考える。



【願いカード】

## (3) 研究内容Ⅲ

### 高め合うための指導

願いをもった児童は願いの達成のために追求をしていく。よりよい作品になるように、自己の世界に没頭し、自ら方法を見付けていくことも必要であるが、仲間との関わりは表現の高まりに不可欠である。つくる方法など技能的な高まりはもちろんのこと、仲間のつくり方を見たり、アドバイスを受けたりすることで発想の手がかりになったり、広がりが生まれたりするからである。研究内容Ⅲでは、高まり合うための指導を実践、検証する。

研究内容Ⅲの実践を進める上で、以下のことを重点にして指導を行った。

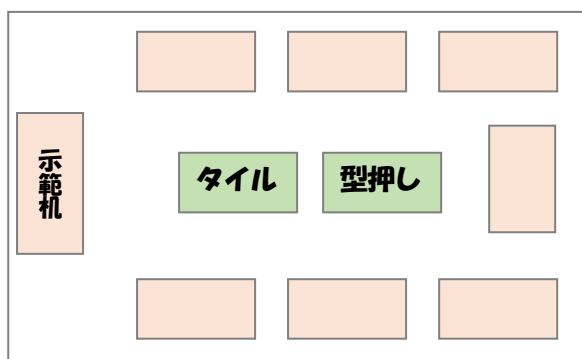
- ① 環境設定…活動形体 素材や道具
- ② 学び方の工夫…アドバイスタイトム
- ③ 評価の工夫…せいかでの自己評価・振り返り

### ① 環境設定の工夫

児童が必然性をもって仲間と関わり合い、発想や表現を高めるために、自然な関わりが生まれる環境を工夫しようと考えた。

図画工作における関わりとは、願いや考えを

伝え合う言葉を交わして行く関わり合いだけでなく、作品やつくり方を見てヒントを得る関わり合いもある。そんな関わり合いができるように、机列をグループ隊形にして追求をすることで、仲間のつくっている様子や作品をいつでも見られるようにする。また、材料や資料は、黒板の前や教室の真ん中に置く工夫をした。そうすることで、同じ資料を見に来た仲間同士で情報や感想を交流したり、材料を選んだり、貸し借りをしたりする中で自然に交流する姿が生まれると考えた。

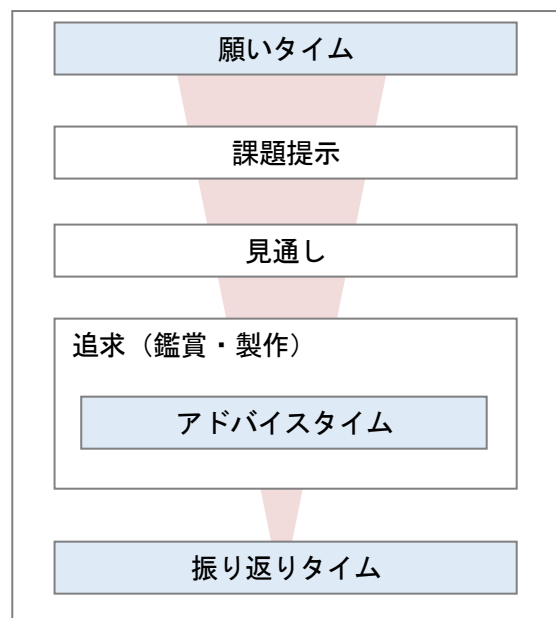


【本時の学習隊形】

本時は、加飾に使うタイルや型押しの道具は、教室の中央に配置し、必要な道具をいつでも児童が取りに行けるようにした。型押しの道具を取りに行った児童が、一緒にその場にいる仲間と情報交換をしたり、感想を言い合ったりして自然な関わり合いが生まれ、さらに発想の広がりがあった。また、つくりながら、仲間の作品に目をやり、タイルの並べ方や型押しの模様の並べ方を見て、自分に取り入れたりする姿があった。同じグループ同士の作品には影響を受け合ったと分かる要素が見受けられた。

## ② 学び方の工夫

児童が自らヒントを求め、時には仲間の力を借りながら習得していくことで、達成感や満足感を味わうことができ、自信となり、さらに学び続けていこうとする態度につながると考えた。そこで、気持ちを途切らせることなく、必要な時に必要な情報を自らの力で求めていく学び方を身につけられるようにすることが必要であると考えた。そのために、単位時間の中で、交流の時間を3つの場面に位置付け、普段の授業の中で常に行い、学び方として定着できるようにした。



【本校図画工作科の学びの流れ】

一つ目の交流は、前述した「願いタイム」である。本時の課題を確かめるとともに、仲間と願いを交流し製作と交流のポイントを共有する。

二つ目の交流は「アドバイスタイム」である。アドバイスタイムでは、これまでよく行われていた、製作の手を止めての一斉の交流会ではなく、必要な子が求めたいヒントを仲間の中に求めていく交流である。

授業の開始前にあらかじめ、実施時刻と交流時間を設定し、黒板に提示し



【アドバイスタイム黒板掲示】

ておく。実施時刻になったら、児童は設定された時間内で、自由に仲間がつくっている様子を見に行く。製作に没頭している児童は、そのまま製作を続けるが、アドバイスを求めてきた仲間には、実演をするなどして説明をすることになっている。本時では、3分ごと、2回のアドバイスタイムを行った。アドバイスタイムが定着しているため、自然に仲間の追求を見に行く児童が、それぞれ、10人位いた。仲間の手元をじっと見て、同系色のタイルの色使いに気がついて、自分の席に戻ってタイルを選び直したり、型押しとタイルの組み合わせている仲間の追求を見て、「やってみよう」とつぶやいて席に戻って再現してみたりする子な



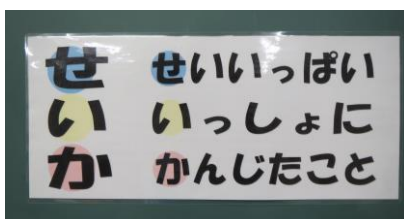
ど、それぞれの求める表現のヒントを得ている様子だった。表現方法だけでなく、型押しをしては、埋め戻すことを繰り返していたB子は、発想が浮かばない様子であったが、仲間の追求を見て回る中で、自分の求める表現を思いつき、席に戻って黙々と手を動かし始めた。

三つ目の交流では、単位時間や題材全体の自己の変容や作品を紹介して、表現方法や学びのよさを交流する。課題達成や自己の変容を実感したり、認め合ったりして次への課題を共有する。児童が作品を指し示しながら、仲間に伝えたり、教師が抽出した作品や追求のよさを紹介したりした。また、ここではICT機材などを活用した。交流の際に課題に迫る作品のよさを紹介した。本時は、粘土板に平たく乗せてあるため、持ち上げて提示することは困難であった。そのため、タブレット端末で撮影し、モニターに映し出して提示し、よさを紹介した。

### ③ 評価の工夫

本実践の評価では、自己評価力の育成をめざす。課題の達成状況や自分の変容を確かめるとともに、そこまでの高まりを生み出した本時の学びを振り返り、次回の課題につなげていく。この営みを繰り返していくことで、目標の達成状況と学習状況、課題を自分の力で見付け、さらに学び続けようとする態度を育むことができると考えた。そしてこの自己評価力が、表現の高まりや自らの学びのよさを実感し、よりよい表現をめざして、のびのびと自分らしさを発揮しようとする態度につながっていくと考える。

自己評価では、1年を通して、「せ」…精一杯、「い」…一緒に（どのような、なかまとの関わりがあったのか）、「か」…感じたこと（自分の作品から感じられるようになったこと）を視点に振り返りをした。こうすることで、自分の高まりを常に振り返り、次への課題をもつことができるとともに、追求の際にも学び方として意識できると考えた。「せ」「い」「か」のキーワード



【せいかの黒板掲示】

ードは、自己評価力と、見たり感じたりする力を高めるために必要な視点となる。「せ」の精一杯は学びに向かう態度を示しており、「い」は仲間と関わり合って高め合っていくこと、「か」の鑑賞は自分の作品を見て、見つけたり、感じたりして自己の変容を実感できるようにすることがねらいである。この合い言葉は、全学年で統一するが、振り返り方は発達段階において様々である。高学年では、それぞれの視点で振り返りを記述する。低学年では挙手によって自己評価する。

さらに、自己評価は作品を見て行うが、単位時間ごとにタブレット端末で作品を撮影し、前時までに撮影した作品と、本時の終末の作品とを比較してより変容がはっきりと確かめられるようにした。また、二つの作品を並べて比較できるアプリケーションなども活用して変容の実感を図った。

本時では、挙手による振り返りを行った。「せ」の「精一杯取り組んでいたか」という問いに対して全員が手を挙げた。仲間との関わりを問う「い」でもたくさんの児童が挙手をした。手を挙げていた児童Cを指名して、どのような学びをしたのかと問うと「Dさんの作品を見て、自分も型押しの上に型押しを重ねた」と話していた。「か」でも全員が挙手をするが児童Eは「炎の魚だけど、黄色と赤のタイルを付けたら、もっと炎らしくなった」と話してくれた。

## 5 検証・考察

### 研究内容 I

後日行ったアンケートでは、題材の直前に関連した活動を行ったことは有効（役に立った）かどうかの問いに、97%の児童が「役に立った」と答えていた。さらに、どのように役に立ったのかという問いにたいしては、「アイデアが出しやすかった」10人、「イメージがしやすかった」19人、「やる気が出た」15人、「魚の体やひれの形が分かりやすかった」2人、「本物を見ていたから、つくりやすかった」など、多くの児童が有用性を感じていた。ここでねらいとした、「感動したことを表現に生かすこと」とは、体験した児童が、心が動かされ、表現したいという強い衝動を起こしたり、その子なりのイメージをその子なりの表現で

表そうとする行動に移し替えたりすることである。「かっこいい」と思ったひれの形をそのまま表現するというような、見たことを再現することとは少し意味合いが違う。作品や記述からは低学年の児童からは明確に児童の表現に表出されにくく、はっきりとした検証は難しいが、児童にとって有効であったことは確かであったと言える。

## 研究内容Ⅱ

事後のアンケートで、「願いカードを書くことは役に立ったか」という問いに対して、96%の児童が「役に立った」と回答している。その理由は、「自分の魚が好きになった」11人、「やる気が出た」11人、「つくりたいことをわすれずにつくれた」9人、「書いた方が楽しい」3人、「アイデアが出しやすくなった」11人、「イメージがしやすくなった」11人という結果であった。願いカードを記入することで、作品への愛着を強め、意欲を高めるだけでなく、つくりたい魚をイメージし、アイデアを出すことにも有効であることが明らかになった。

## 研究内容Ⅲ

児童は、「願いタイム」においては、始めた頃にはなかなか願いを言葉にできないこともあったが、学び方になれてくると、全ての子が願いを言葉にし、仲間に伝えられるようになった。また、その場で思いつかないことがあっても仲間の願いを聞いて、自分の願いを発想する子がいるなど、自分の願いを確かめたり、再構築したりする場になってきた。「アドバイスタイム」でも、学び方が定着してくると、自然に提示された時間を確認し、実施時刻になると自分からヒントを求めて教室を回るようになった。

アドバイスタイムの有用性については、100%の子が「あるとよい」と回答し、理由として「気軽にヒントがもらえる」「見たい作品や作り方が見られる」「途中でつくることをやめなくてもいい」など多数の意見があった。12月現在ではこの学び方が定着している。追求の際に、仲間と関わろうとする姿や、終末に作品を見るのが当たり前になっている。評価の視点があることで、児

童が学び方や自己評価をしようとする意識の定着が図られていることが見受けられた。

## 6 成果と課題

### 〈成果〉

- 感動体験、他教科とのつながりから題材をつくり出すことは、児童の意欲、発想、イメージを引き出すことに有効であった。特に、できあがった魚の表現は多様であり、自分らしさが表現に表れていた。また、造形遊びで事前に身に付けた技能や見方、感じ方を生かして、自信をもってのびのびと表せるようになったことが、児童の作品や取組み方から見受けられた。(資料参照)
- 環境設定や学び方で仲間との自然な関わり合いを促がすことは、児童の発想や表現の高まりに有効であった。また、アンケートから4月のころよりも、「先生に聞く」のポイントが下がり、「友達に聞く」「周りの子のしていることを見る」のポイントが上がった。これは、仲間の力を借りて高まろうとする学び方が身につけてきたことが表われていると考える。

### 〈課題〉

- 6年間、12年間の題材の系統性や発達段階をさらに検証した題材の組み合わせを考慮していく必要がある。また、どの地域、どの学年でも工夫ができるように、やり方を一般化していく。
- 高まりがさらに実感できるように、さらに効果的な提示の仕方や、継続しやすい振り返り方をさらに検証していく。感動体験と表現との因果関係をさらに検証していき、有用性を確かめていきたい。

---

### 参考文献

小学校指導要領(平成29年告示)解説  
図画工作編