

1 はじめに

本学級の児童は入学当初から単学級で生活している。図画工作科の学習ではお互いが遠慮無く意見を出し合いながら手や体を働かせ、ものづくりに取り組もうとする児童が多い。一方で自分のつくりたいイメージを描くことができず、最後まで粘り強く製作に取り組めない児童がいる。また、自分の表現が友達の作品と大きく異なることのないよう、周りを見渡してから製作に取り組む児童もいる。そのため自分らしい創造的な発想や構想をし、様々な表し方を工夫して表現しようとする児童は少ない現状にある。そこで、児童が材料から自分なりの発想や構想をし、友達とかかわりながら試行錯誤し表現していくことができるよう、本題材『イチバスイッチ』を実践していくことにした。

2 指導の実際

(1) 題材 イチバスイッチ 〈A表現(2)工作に表す・B鑑賞〉

本題材は、ビー玉をスタートからゴールまで転がす過程で身近材を使い、それらの大きさや形などを生かしておもちゃをつくる活動である。材料の特徴を生かし組み合わせることで、ビー玉が様々な動きをし、児童にとってつくりだす面白さを味わわせるのに適切な題材である。

①目標 ア ビー玉が転がったり跳ねたりぶつかったりする動きを基に、連続的に動くおもちゃをつくる活動を楽しむことができる。

イ 連続的な動きの面白さからつくりたいおもちゃを思い付き、自分のイメージを基に、おもちゃの形や大きさ、動きなどを考えることができる。

ウ 材料や用具の特徴を生かして使うとともに、ビー玉が面白い動きをするようにつくり方を工夫することができる。

エ お互いのおもちゃで遊んだり、よさを伝え合ったりしながら、動きの面白さを感じることができる。

②指導計画

第1次 材料を手にとってイメージを膨らませ、アイデアスケッチをする。・・・2時間

第2次 一人一人がアイデアスケッチをもとに仕掛けをつくる。・・・3時間

第3次 友達のつくった仕掛けと組み合わせて、グループで1つのおもちゃを完成させる。・・・2時間

第4次 他学年の児童に披露したり一緒に遊んだりして、工夫やよさを話し合う。・・・1時間

3 結果と考察

(1) 自らつくりだす喜びを味わうようにするために

題材の学習を開始するにあたって「低学年を招待して、共に楽しもう」という題材共通のめあてを示したことが、児童に相手意識をもって学習に取り組ませる上で有効であったと考えられる。グループAは製作の過程で「1年生だとビー玉を置く場所がバラバラになって、なかなか成功しないかも」と心配する声が上がった。ワークシートにも、同じグループのメンバーが「低学年にも分かりやすい説明書きが必要」といった記述をしていた。その後グループで相談しておもちゃの成功率を上げたり視覚的にも楽しんだりできる工夫をしていた。低学年との交流において最初は緊張していた6年生も多くの児童が最後まで頑張ったという成就感を得られたようである。「やっぱり6年生はすごいなあ」と賞賛されたり、1年生が「やったあ！」と喜ぶ様子を見て人の役に立ったと感じたり、「これってどうするの？」と人から必要とされたりしたことがうれしかったと多くの児童が回答しており、自らつくりだす喜びを味わうことができたのではないかと考える。周りの友達の様子を伺いながらいつもおそおそと作業を始めるKさんはグループのメンバーの片隅で熱心に釘を打っていた。何をつくっているのか問うとゴールに置く看板をつくっているのだという。

よく見ると、木に打ち込まれた釘の頭で「イチバ」の文字を製作していた。自分にできる役割を見つけて全うしようとする姿は主体性の象徴だと言える。一方で、グループでの製作が児童の主体性を欠いてしまい、有効でない場面もあった。自らの製作に自信がもてず、机間指導の際に作品を隠そうとする N さん。「先生、できません」と訴えてきたため、友達の作品や教師の試作品等を参考にするよう助言した。今後の題材でも認められる場面を意図的に取り入れていく必要性を感じた。

(2) 想像力を働かせて発想や構想をするために

子供たちはグループで1つのおもちゃをつくる。友達の作品を参考にはするものの、唯一無二のものをつくりたいという欲求がある。そこで不要となった鉄琴や木琴を提供したことが、ビー玉の動きに加えて心地よい音の響きを生むために、友達とかかわりながら自分なりに発想や構想を広げ、深める上で有効であった。グループ B は、他のグループが鉄琴や木琴を扱う中、他の鳴り物に着目した。それが卓上ベルである。学級会等を行う際に教室で目にしていたのだろう。それをゴールの位置に配置することで、他のグループの作品との差別化を図っていた。グループ F は発射台からビー玉が飛び出し、紙コップの上でワンバウンドして別の紙コップに飛び込む仕掛けをつくった。それを見たグループ G も発射台の製作にのりだした。一見同じように見えるが、グループ G の作品には直角の曲がり角が2箇所あり、その点で直線的なグループ F の作品とは異なる。グループ H が持参したドミノはまたたく間にグループ間に広がっていった。グループ B とグループ G の作品は倒れたドミノにビー玉もしくはピン球にあたって転げ出すという仕組みが工夫されていた。グループ D はドミノを階段状に倒していく工夫がなされていた。グループ B に机間指導中、毎回倒したドミノを起こして再び並べるのは効率が悪いので何か方法はないかと問うとビニールテープで机に貼っておくと簡単に現状復帰出来ることに気付き、実践していた。発射台とドミノの工夫に共通して言えるのは、魅力的な材料との出会いが対話を生み、対話がアイデアを生むということである。しかし、完成度は高いものの、題材の導入で見せた教師の試作品や動画映像の作品を模倣しているグループもあった。それらをアイデアとして提供し助言する際はタイミングに注意をほらいたい。

(3) 様々な表し方を工夫するために

製作を始める前にアイデアスケッチをさせたことが、動きや奥行、バランスなどに工夫が加えられるよう助言する上で有効であった。本学級には特別支援学級に在籍している児童が2名いる。他の教科の学習になかなか集中できない M くんアイデアスケッチの際に「何をイメージしてつくりたいか」と問い、少し考える時間を与えた。「川の水が流れるように」と記されていた。当初、細長い筒の中をビー玉が上から下に滑り落ちる仕掛けをつくっていた。川をイメージしたい思いを知っていたので「まっすぐだとあつという間におわってしまうね」と話しかけた。すると「ジグザグにする」と一層張り切って製作にとりかかった。レンゲを使ったことで、滑らかな動きや「カタカタカタ」と心地よい音を立てながら滑り落ちる動きが生まれ、友達からも賞賛されていた。Y くんアイデアスケッチには「坂道を自転車がかけておるように」と書かれていた。そろばんの上にビー玉を置き、何度も転がせている姿を見て「教室全体を使っていいんだよ」と助言すると作品が手洗い場まで拡大した。それを見た隣のグループは窓の外からビー玉を投入できるように改善を図っていた。一方で約70%の児童が「製作のためにもっと時間が欲しかった」と回答した。年間を通じて技能面の向上を図っていくことで製作のための時間を確保できるのではないかと考える。

5 おわりに

本実践では「もの」や「ひと」とつながる機会を多くもつことができた。中でも児童が「音」から発想を広げ、心地よい響きを生むために友達とかかわりながら自分なりに構想ができたことは児童の自信となったと言える。他学年の児童や教師から「すごい!」「楽しい!」と認められた経験も主体的な造形活動を促す上で欠かせないもだと感じた。今後も児童がいきいきとものづくりに取り組めるように研究と実践に努めたい。