

1 はじめに

本学級の児童は素朴で、大半は図画工作科の授業が好きである。しかし、自分の思いがはっきりしないまま製作に取りかかったり、試行錯誤してまで自分の表現を追求しなかったりすることがあった。

そこで、○題材・材料・用具との出合わせ方

○題材に対して自分の思いを形にすることができる手立て

○よさや面白さを感じる場

を工夫をすることにより、児童は自分の思いを形にするためじっくりと取り組み、つくり出す喜びや自他の作品のよさや面白さを味わうことができるのではないかと考え、以下の実践に取り組んだ。

2 指導の実際

(1) 題材1 手から生まれる形 〈A表現(1)造形遊び・B鑑賞〉

自分が思い付くまま、油粘土の塊を伸ばしたり、絡ませたりして生まれていく形を発展させ続け、自分の形をつくり出す活動である。

①目標 ア 粘土の可塑性に興味をもち、粘土に働きかける楽しさを味わうことができる。

イ 粘土を伸ばしたり、ひねったり、絡ませたりしながら、生まれた形を生かし自分のイメージをふくらませていくことができる。

ウ 手や体全体で粘土にかかわり、思い付いたことや考えたことを工夫して表すことができる。

エ 自分や友達の活動や作品を見て、それぞれのよさや面白さを味わうことができる。

②指導計画

第1次 粘土に働きかけ、粘土の塊から生まれてくる形のおもしろさを感じながら、もののみかたや発想をひろげていく。・・・1時間

第2次 自分や友達の活動や作品を見て、それぞれのよさや面白さを味わうことができる。・・・1時間

(2) 題材2 いつもいっしょだよ！「元気くん」 ～わくわく・ほっとする形～

(※以下文章表記を『元気くん』とする。) 〈A表現(2)立体に表す・B鑑賞〉

自分を元気にしてくれる形「元気くん」をイメージし、テラコッタ粘土を使い「元気くん」をつくり出す活動である。

①目標 ア 土粘土の感触を味わい、試行錯誤しながら、自分の思いを形に表すことを楽しむことができる。

イ 土粘土の特性を生かし、自分の思いから表したい形を考えることができる。

ウ 自分のイメージに合った形にするため、手の動かし方や道具の使い方を工夫することができる。

エ 自分や友達の作品を見て、よさや面白さなどを味わうことができる。

②指導計画

第1次 土粘土の感触を味わい、自分の元気くんを想像し、どんな形にしたらよいか考える。・・・2時間

第2次 土粘土の塊からイメージをひろげ、自分の思いを試行錯誤しながら形に表す。・・・2時間

第3次 作品を鑑賞し、互いの形のよさや面白さ、形に込められた思いを味わう。・・・1時間

3 結果と考察

(1) 「題材・材料・用具との出合わせ方」について

①創造的な技能が身につくための題材配列の工夫

『元気くん』第1次に、土粘土と仲良くなろうと呼びかけ、短時間だったが、土粘土をつぶしたり穴を開けたりして、土粘土の感触を味わった。児童は歓声をあげ楽しく活動していた。この経験が広がり、『手から生まれる形』導入時に、粘土に働きかけたい活動をたくさん思い付いて発表していた。活動に入ると自分が思い付いた表現を次々と考えて試していった。その後行った『元気くん』第2次では、粘土全体量の配分を考え最後まで丁寧につくりあげていった。

系統的に粘土を材料とした題材を配列した結果、前題材の経験を生かし、どのように粘土に働きかけたらよいか見通しを持つことができ、意欲的に取り組むことができたと感じた。

『元気くん』導入時に「ひねり出し」を示範した。しかし、「立体になっていく過程の粘土の見本」を複数置き、児童がそれを適宜見る方が、表現が豊かになったのではなかったかと考える。

②適切な用具の使用

『元気くん』では、回転台を使用した。回転台自体が児童にとって興味深く、粘土を回して色々な角度から見てつくることができた。また、児童の様子を見て、様々なへらを児童の困り感が出た時に全員に渡した。必要に応じて、へらを紹介したことは今回はよかったと感じた。

(2) 「自分の思いを形にすることができる手立て」について（題材2について）

①題材との出合わせ方

児童にとって、思いが込められる題材名とイメージしやすくなるような副題を提示した。「元気くん」は、テラコッタ粘土でつくるので植木鉢のような赤い色で、粘土だけど丈夫。だから、大人になってもいつも身近にいて自分を元気にしてくれる。そういう「元気くん」をつくろうと教師が最初に呼びかけた。「元気くん」という名前が学級全体の合言葉となり、自分を元気づける物を製作するという思いが強い目的意識となり、「簡単につくれるもんやあかんなあ」という、児童が心を込めてつくるんだという意欲を高めることにつながった。

②自分の思いを大切にし、発想・構想につながる工夫

イメージ図をかく用紙に、題やその名前、どんな思いで「元気くん」をイメージしたか文章で書くことができるスペースも設けた。児童は、この段階で、自分を元気にしてくれるものをつくるというめあてを明確にもち、どんな形をしているか考えることができた。また、製作中に自分の「元気くん」が変わってよいので、自分の思いを大切にするように伝えた。第2次までに時間を十分にとり、図鑑や写真を見たり、友達と話し合ったりした。結果、3分の1の児童は、最初のイメージ図と違うものをつくった。変わらない他の児童も思いが深まっていた。

③3/5時（第2次）での製作前後の話し合いの設定

導入時に、つくる形がはっきりする本時のめあてを提示し、それについて話し合った。話し合いだけでなく、全児童がその場で動作化（本学級の児童は好きな活動）する計画を立てていたが、その時間を確保しなかったことは反省点である。製作後、頑張ったことや困っていることを話し合った。次時の意欲や活動の方向性が見える話し合いになって充実したと感じた。

(3) 「よさや面白さを感じる場」について

①製作中に見たり、意見交換をしたりすることができる場

席を班にし、友達の製作を見ることができるようにしていたので、刺激となった。

②イメージ図や作品の自然な鑑賞の場

教室背面に掲示した。休み時間に見ることができるので、見て話し合う姿が見られた。

3 おわりに

目を表現するのに粘土を付けるのか穴を開けるのか等、思いをもった児童にとって一つ一つが真剣勝負だと痛感した実践だった。今後も、児童がつくる・見る喜びが味わえるように考えていきたい。