

1 はじめに

本学級の児童は、絵をかいたり、粘土で立体に表したりすることが好きで、日々の図画工作科の時間を楽しみにしている。たくさん色をつかしながら個性あふれる絵の世界を表現したり、偶然性を生かして絵をかいたりすることもできている。しかし、自分の表したい思いを具体的な形や色に置き換えて表現するのが苦手で、「どうやって描けば（つくれば）いいですか。」と教師の指示に頼る児童もいる。そのような児童に対しては、試みながら表す時間を設定し、その児童なりの表現を認め、支える学級の雰囲気づくりや表現に見通しをもつ学習指導の工夫改善をしてきたが、根本的な解決には至っていない。

そこで、材料にかかわって、その形や色に気付かせる問いかけやそのよさを生かす表現が楽しさやつくる喜びにつながることを実感させることを通し、児童の発想を豊かにし主体的に表現できるようにした。また、周りの人とつながりながら、表したい思いを形や色に置き換えて表現していくことを楽しいと思えるような活動の場面を設定したいと考えた。さらに、題材間の関連性にも配慮した。既習題材を次の題材へ結ぶことで、児童は、表現する意欲や喜びだけでなく、自信や肯定感をもさらに高めることができるであろう。これらのことに留意し、つくりだす喜びや達成感を味わうことができる授業づくりを目指し、主題に迫っていきたいと考える。

2 指導の実際

(1) 題材 レッツゴー！ゆめの世界のカーニバル 〈A表現(2)工作に表す・B鑑賞〉

本題材『レッツゴー！ゆめの世界のカーニバル』は、前題材で表現した「住んでみたいゆめの世界」の中で楽しくカーニバルに出かける自分の姿を考えさせ、そのときに着ていたい衣装を身近にある物をつかってつくりだすという活動である。(第3学年で実施)

- ①目標
- ア 自分のイメージをもとに、材料や形、色、組み合わせ方を工夫し、自分の住んでみたい「ゆめの世界」に合った衣装づくりを楽しむことができる。
 - イ 材料の特徴などを生かし、カーニバルにふさわしい衣装のイメージをふくらませることができる。
 - ウ 材料の組み合わせなどを工夫し、実際に自分が着てカーニバルに参加できる丈夫さや装飾などが適切かを考えながら、つくりたい衣装をつくることができる。
 - エ 友達の作品を見ながら、表現の工夫や自他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 「住んでみたいゆめの世界」にいる自分の姿を考え、アイデアスケッチをかく。・・・1時間
- 第2次 「ゆめの世界」のカーニバルにふさわしい衣装をつくる。・・・3時間
- 第3次 衣装を着て、カーニバルに参加し、ファッションショーをする。・・・1時間

3 結果と考察

(1) 「豊かな発想をし、手や体全体を十分に働かせ、表し方を工夫して、自らつくりだす喜びを味わうようにすること」について

『レッツゴー！ゆめの世界のカーニバル』では、「海の世界だから、水色の物をたくさん使いたい」など、発達段階で、イメージした衣装をつくるためにはどういった材料を、どのくらい、どんな風につなげるのかということを考えさせた。ワークシートにまとめ、常時ふりかえることができるようファイルにして持たせた。使いたい材料があればファイルに入れて、アイデアが浮かんだり変わったときにすぐにメモさせた。このように、材料や用具を選び、自分で判断しながらつくり

・つくり変え・つくり 続けることができる学習過程の工夫と自己対話や友達とのかかわりを通して衣装を考え、計画を進めていった。

また、児童の身近に「材料入れのボックス」（ボックス名は、児童が材料からのイメージを言語化したもの）を置き、「材料を何かに見立てて、思わずつくりたくなるような学習環境」を整えた。「ふわふわボックス」「つよつよボックス」などと名前を付けることで、イメージすることが苦手な児童も「つよつよボックスの筒を使おう」と、すぐに材料を手に取りに行き、つなぎ合わせたり組み合わせたりしながら、豊かに材料にかかわることができていた。

衣装作り際には、電子黒板を使い、前題材で表現した「森の世界」や「ジュースの世界」等、それぞれの「ゆめの世界」を映し出し、児童をその前に立たせた。自分の姿を見た児童は嬉しそうにポーズを決めてみたり、新たに工夫を増やしたりしながら楽しんで衣装づくりに取りかかることができていた。この活動から児童は、「ゆめの世界」に入り込んでいるような感覚が生まれ、表現することの楽しさを実感し、さらに想像力をふくらませることができていたように思う。

しかし、電子黒板以外にも全身鏡をいくつか設置することで、鏡に映る体全体を見ながら、表現することの楽しさをより実感し、意欲的に衣装づくりに取りかかることができたのではないかと感じた。また、両面テープやセロハンテープを使用する児童が多く、接着方法に課題が見られた。そのため、様々な接着方法を使用した作品の見本を用意し、「はさむ」「くくる」などといった接合方法についても提示する必要性を感じた。

(2) 「身近にある作品などから、よさや面白さを感じ取ることができるようにすること」について

衣装作り際には、机を班にしてお互いの衣装が自然と目に入るようにした。児童は、お互いの作品を褒め合いながら、周囲の人たちと楽しくつながり、作業を進めていくことができていた。表現に自信がない児童も、友達からの「色の組み合わせがゆめの世界によく合っているね。」「箱をぴったりくっつけられているね!」「どうやってつくったん?教えてほしい!」などの言葉で、自信をもち、とても嬉しそうに作業に取り組んだり、作り方を教えたりする姿が見られた。電子黒板で映した「ゆめの世界」に友達と一緒に入ったり、友達の「ゆめの世界」に入らせてもらったりした児童は、「このゆめの世界、私の衣装も合う!」「その衣装、ゆめの世界とぴったり!」「くだものつけたらいいんちゃうん。りんごとか!」等、よい点を伝え合ったりアドバイスをし合ったりしている姿が見られた。こうした友達とのかかわりの中で、自分一人では気付かなかった材料の使い方や組み合わせ方を発見したり、共有し合ったりすることで、身近な作品によるよさや面白さを感じ取ることができるのだと思う。

作品完成後には、1年生を招待し、体育館の舞台上を使用してファッションショーを実施した。どの児童の衣装もそれぞれの工夫が詰めこまれた素敵な衣装となっていた。衣装を着た児童は、音楽に合わせてなぐるくると回ってみたり、跳びはねながら決めポーズをしてみたりと、生き生きとしており、本当に楽しそうであった。他学年の児童に見てもらい、「かっこいい!」「わたしもつくりたい!」等と言ってもらったり、友達同士で衣装を見て「似合ってるね!」「ここ工夫してるなあ。」と積極的にお互いのよさを伝え合ったりすることが、児童の心をより満たし、達成感を味わわせられるのだと感じた。また、このような経験を積み重ねることが児童一人一人の自信にもなり、自分の思いを大切にしながら、つくりだす喜びへとつながっていくのだと思う。

4 おわりに

本題材では、多くの材料を使い、班活動や電子黒板での活動を取り入れることで、児童が積極的に材料にかかわり、周囲の人と楽しくつながりながら新たな視点で自分の作品をよりよくしていくことができた。また、学習内容の連続性に配慮した題材配列の工夫により、児童のイメージがさらに膨らみ、つくりだす喜びも高まっていった。今後も、学習環境の工夫や年間計画を工夫・改善し、自分の思いを大切にしながら、自らつくりだす喜びを味わう主体的な造形活動を展開したい。