

分科会	造形活動でつながる(人と・地域と・環境と)	学年	1年
提案者	大泉町立北小学校 石川 直子		

テーマ とうめいシートでつながろう

題材名 「つながるせかい」

1. はじめに

入学してからの子どもたちは、同じ園出身や近くの席の友達から次第に友達の輪を広げていく。「こんな遊びをしたい」という共通の意識などから「気の合う仲間」が自然と形成される。その一方で、「気の合う仲間」ということに落ち着いてしまったり、「気の合わない仲間」の考えを受け入れられなかったりすることも起こってくる。そこで、図工の造形遊びを通して、クラスという小集団の中で、友達と新たな出会いを作り出せないかと考えた。1学期に行った造形遊び(グループになり、地面にチョークで絵を描く)では、友達の発想のよさ・楽しさ・おもしろさに気づき始め、そこから新たな発想が生まれた。しかし、他者とあまり関わることなく独自の絵を描き続けてしまう児童もいて、みんなで作るよさや楽しさ、達成感を全員が味わうまでには至らなかった。

そこで、描く範囲を狭め、作品づくりの要素を与えることで、互いの発想を大切にしたりアイデアを出し合ったりすることのできるコミュニケーションを重視した造形遊びの活動を考えた。

2. 実践の概要

(1) 題材の内容

本題材は、学習指導要領解説の1・2年 A 表現(1)造形遊びA「身近な自然物や人工の材料の形や色などを基に思い付いてつくること。」、イ「感覚や気持ちを生かしながら楽しくつくること。」をねらいとして考えたものである。

本校には、学年集会やレクリエーション・オリエンテーションなどの様々な用途に使用できる多目的室(162㎡)がある。本題材では、のびのびと造形遊びが楽しめるために、教室よりさらに広い床面の多目的室を使用した。その床に、100円ショップで購入した300cm×80cmという大きさのポリシートを広げ、子どもたちが今までに十分慣れ親しんでいる画材=クレヨンを使って、7～8名の友達と一緒に好きなものを自由に描くようにした。

(2) 目標および評価規準

①目標 ともだちのかんがえをたいせつにし、きょうりょくしてとうめいシートにえをかこう

②評価規準

- ・ポリシートに進んで働きかけ、みんなで活動することの楽しさを味わう。〈関心・意欲・態度〉
- ・材料とかかわりながら得たイメージから表現したいものを見つけ、自分の発想を仲間へ伝えたり試したりして考えを深める。〈発想・構想の能力〉
- ・発想や構想を形にするためにいろいろ試し、よりテーマにあった作品にできる。〈創造的な技能〉
- ・自分や友達の作品を見合い、それについて話したり感想をメッセージカードに書いて伝え合ったりすることで、表し方のよさやおもしろさに気づく。〈鑑賞の能力〉

(3) 学習計画(全6時間計画)

- ・ポリシートやクレヨンと出会って、表現したいものをする(1時間)
- ・ポリシートにクレヨンで描く造形遊びをする(3時間) ・メッセージカードを書く(1時間)
- ・活動の反省・感想(1時間)

(4) 授業の実践

学習活動	支援及び留意点	児童の様子
○グループでテーマを決める。	○造形遊びについて想起できるよう、1学期の造形遊び(グループ	○男女混合のグループで、描きたいものがまとまらないグループもあつ

	<p>になって、チョークで地面に絵を描く活動)のことに触れる。</p> <p>○本時で使用するポリシートを提示し、グループで描きたいもののテーマがまとまるよう助言する。</p>	<p>たが、とても活発な話し合いになった。</p> <p>「海がいいな。」「宇宙がいいな。」 「海賊船がいいな。」「ペットショップが描きたいな。」「町を描きたいな。」 「キリンがいいな。」</p>
<p>○テーマに沿って造形遊びをする。</p>	<p>○最初は遠慮する児童がいることも予想されるので、「いいね!すごいね!おもしろいね!」など、児童の活動を認め、励ますような声掛けを各グループに行うようにする。</p> <p>○自己中心的に描いてしまう児童には、みんなと相談したり、みんなの絵からどんな物を思いつくかなど考えさせるようにする。</p> <p>○最初に決めたテーマに固執することなく、新たな発想やアイデアを大切にしよう助言する。</p>	<p>○絵を描くのが得意な子が中心となって、テーマの核となるようなものを大胆かつ積極的に描いていた。</p> <p>○核となる絵から新たな発想が生まれ、絵がどんどん広がっていった。</p> <p>○「何を描いたらいいかな?」 「～を描いて。」「どうしよう。」 など、相互のコミュニケーションが活発になった。</p> <p>○どの子も体全体を動かしながら、夢中になって描いた。</p> <p>○みんなで協力して作品を仕上げたことで、達成感を感じ、清々しい表情をみせていた。</p>
<p>○学年の児童の作品を鑑賞し、よいところを認め合い、メッセージカードを送る。</p>	<p>○3クラス、3グループ分の作品(9作品)を多目的室に掲示し、互いの作品のよさに気づくことができるようにするため、メッセージカードに感じたことなどを書いて、メッセージボックスに入れるよう指示する。</p>	<p>○自分たちの作品に集中していたので、他のグループの作品を見た時に、新鮮な印象を受けていた。</p> <p>○友達の作品にも「すごいね。」「がんばったね。」など、激励のメッセージを送っていた。</p>
<p>○自分たちの作品や友達にももらったメッセージカードを見て、活動の反省・感想を書く。</p>	<p>○お互いに素晴らしいメッセージを送ることができたことを賞賛する。</p> <p>○本単元で学んだことを、今後の個々の造形活動にも生かすよう伝える。</p>	<p>○友達からももらったメッセージカードに興味深く読んでいた。</p> <p>○「みんなとできて、とっても楽しかった。」「またみんなとやりたい。」など肯定的な感想が多かった。</p>

3 おわりに

子どもたちは、広さ 300cm × 80cm の透明なポリシートに出会い、最初は戸惑っていたものの、思い切って何人かがクレヨンを持って描き始めると、そこから次々に新たな発想が生まれ、話し合い活動や絵を描く作業が活発になった。役割分担が自然と発生し、一人ひとりが夢中になって作業に没頭していった。その過程で、テーマと合わないような物を書いてしまう子がいると、その絵に何か付け足して、絵と絵をつなげようとする子や、自分の描きたい物をあきらめて、友達の描いた物に色を一生懸命塗る子などが出てきた。また、自分の描いた物に、予想外の絵を付け足されたことで、びっくりしながらも、意外性を楽しんでいる様子が見えたと感じた。「頑張って色塗りをした。」「いつもなら使わない色を使った。」などの感想も多く、他者とかかわることにより、発想が広がり、持っている能力を最大限生かそうとする意欲が感じられた。相互にコミュニケーションを図りながら、共同で何かを描くことの楽しさを味わい、友達とつながる喜びを感じることができたのではないだろうか。

分科会	造形活動でつながる	学年	中1年
提案者	邑楽町立邑楽中学校 久保田 裕		



高崎だるまを鑑賞する生徒の様子

テーマ「郷土とつながる・わくわく造形」

—高崎だるまのよさを生かし、
自分の願いを絵柄で表現—

1 はじめに

学習指導要領の中学校美術科の第一学年では「美術文化に対する関心を高め」という目標が新たに設定され、「身近な地域や日本及び諸外国の美術の文化遺産などを鑑賞し、そのよさや美しさを感じ取り、美術文化に対する関心を高めること」という内容が加わった。

しかし、本校では、身近な地域の美術作品を扱った学習活動の機会が少なく、身近な地域の美術作品のよさや美しさを感じ取り、郷土の美術への関心を高めることができていないようである。また、鑑賞活動で感じ取ったことを自分の表現に生かすことで一層に意欲的で効果的な表現活動が期待できるが、その場面も少ない。

そこで、まず郷土が誇る「高崎だるま」の形や色に注目した鑑賞活動からそのよさを感じ取らせ、郷土の美術への関心を高めさせることができるようにする。そして、高崎だるまの願いを色や形で表すよさを生かし、自分の願いを色や形でだるまに表現させる。この2つの活動の連係により、郷土とつながる楽しさを味わい、生き生きとした表現活動が期待できると考え、本実践に臨んだ。

2 実践の概要

(1) 題材の内容

本題材は、高崎だるまの鑑賞を通して、郷土の美術作品に対する関心を高め、その鑑賞で理解しただるまに願いを色や形で表すという考えのよさを生かし、白色だるまの腹や顔周りの部分に、強調や単純化、絵柄の組合せ方、色の組み合わせから受ける感情効果などを考え、自分の願いを絵柄で表現するための構想を練り、ポスターカラーの特徴を生かして美しく表現できるようにするものである。

(2) 目標及び評価基準

① 目標

自分の願いを表現するためのだるまを、絵柄やポスターカラーの扱いを工夫してデザインする。

② 評価規準

【関】 願いを絵柄で表現することに興味をもち、願いの表し方を工夫しようとする。

【発】 強調や単純化、構成の仕方を工夫して、自分の願いを形や色で効果的に表すための構想をする。

【創】 ポスターカラーをだるまの材質や形状に合わせ適切に扱い、自分の願いを絵柄で表現する。

【鑑】 高崎だるまや完成した自他のだるまを鑑賞して、よさを味わう。



白色だるま	教師の作例1	教師の作例2	教師の作例3
-------	--------	--------	--------

(3) 学習計画 (全8時間のうち、前半の4時間を記す。)

過	時	学習活動	支援及び指導上の留意点
鑑賞	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 高崎だるまを鑑賞し、色や形を使い、願いを叶えようとする表現の工夫を感じ取る。 ○ 次時からの表 	<ul style="list-style-type: none"> ○ だるまの色・形・絵柄に注目させ、生徒がよいと感じたことや疑問に感じたことから、色や形、絵柄を使い願いを叶えようとしていることや、誇張や変形などのデザインの工夫への気付きにつながるものを取り上げ、その理由や答えを考えさせる。



3つの視点からだるまを見る生徒たち

		現課題をつかむ。	<ul style="list-style-type: none"> ○ 考えをグループで伝え合わせ、共感や新たな気づきを促す。 ○ グループの考えを発表させ、教師が整理して、願いを叶えるためにだるまの色や形、デザインが工夫されていることを理解させる。
発想・構想	2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の願いからイメージを広げ、だるまデザインに入れる中心の絵柄を単純化や強調を使い考える。 	 <p>図1 単純化や強調を使った作例</p> <p>ウェッビングにより自分の願いのイメージをふくらませ、願いを表すための絵柄の発想を広げさせるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の願いを効果的に絵柄で表現できるように、単純化や強調を活用した絵柄の作例(図1)を提示する。
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○ まわりに入れる絵柄を考え、それらを組み合わせて構成し、アイディアスケッチにまとめる。 	 <p>図2 中心と全体のバランスを考えた作例</p> <p>体のバランスを考えた画面構成をだるまデザインに取り入れた作例を提示し(図2)、中心と全体のバランスを考えて、アイディアスケッチが描けるようにする。</p>
	4	<ul style="list-style-type: none"> ○ 願いを効果的に表すための配色を考え、アイディアスケッチに着色する。 ○ 絵柄の下描きをする。 	 <p>図3 だるまデザインの配色例の提示</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ アイディアスケッチとだるま球面に描いた下描きの例を提示し、微調整してアイディアスケッチをだるまの球面に合わせて描画できるようにする。
表	5	○ 彩色をする。	

以下省略

3 おわりに

以上の実践から、郷土の美術を取り上げ、鑑賞の視点を提示して、新たな気づきを促し、その気づきを生かした表現課題を提示することで、生徒たちは生き生きとした表現活動を行うことが分かった。今後も、郷土の美術のよさを知り、誇りを持ち、そのよさを守ったり、広めたり、楽しんだりできる生徒の育成に努めたい。



彩色する生徒の様子