

要 旨

本研究は、友達との交流活動を通して、つくりだす喜びを味わわせる指導の在り方を明らかにしようとしたものである。共同でつくりだすよさを感じ取れる題材を開発し、その制作過程に、造形的な視点をもった話し合いの場と思いついた表現を試す場を設定した。児童は、自分と異なる感じ方や表現方法などに触れる中で発想を広げることができた。また、いろいろな技法を試す中で新たなことを思いつき、創造的な技能を高めることができた。友達とかかわることによって、児童は自分の表現に自信をもったり、表現のヒントを得たりして意欲的に制作することができた。

〈キーワード〉 ①共同表現 ②交流活動 ③ワークシート ④創造力と表現力

1 研究の目標

小学校図画工作科の制作活動において、友達との交流活動を通して、つくりだす喜びを味わわせる指導の在り方を探る。

2 目標設定の理由

現行の学習指導要領では、図画工作の目標において「つくりだす喜びを味わうようにする」ことが重視されている。「つくりだす喜び」と「造形的な資質や能力」は、どちらも働き合い、支え合っている。なぜなら、制作過程で、児童が試行錯誤しながら、もてる力を精一杯発揮すると、思い通りに表現できた満足感や成就感を味わうことができるからである。

しかし、目まぐるしい情報のはんらんと、大量のものがあふれる今日の現状の中で、児童は、目の前にあるものとじっくりとかかわり、それを通して感じたり工夫を凝らしたりすることが少なくなった。そのため、児童は、創造活動の喜びを感じ取る体験が不足し、造形的な資質や能力を高める機会も減少している。このような時代であるからこそ、造形教育を通して、児童に、自分なりに感じ取る力や造形的な表現力を身に付けさせることが重要である。

そこで、制作過程に友達との交流活動を取り入れることで、児童の創造力や表現力を高めたいと考えた。なぜなら、アイデアが浮かばないとき、児童は友達との交流から表現のヒントを得ることができるからである。造形的な視点をもった話し合い活動を通して、児童は発想を広げたり構想を固めたりすることができる。また、いろいろな技法を紹介した上で思いついたことを試す場を設けることで、児童は自分のイメージに合う表現を探り、創造的な技能を高めることができる。このような活動を繰り返すことで、児童はもてる力を発揮し、つくりだす喜びを味わえようと考え、本目標を設定した。

3 研究の仮説

小学校図画工作科において、共同でつくりだすよさを感じ取れる題材開発をし、制作過程で、発想を広げたり、創造的な技能を高めたりする視点をもった交流活動を取り入れれば、児童はもてる力を発揮し、豊かに表現することができるであろう。

4 研究の内容と方法

- (1) 共同でつくりだすよさを感じ取れる題材について、文献や資料を基に理論研究を行う。
- (2) 所属校の6年生における題材「ようこそ6の1ドリームワールド」（6時間）と「6の1スマイルタペストリー」（6時間）を用いて授業実践を行い、仮説を検証する。

5 研究の実際

(1) 文献による理論研究

板良敷敏は「子どもたちの資質や能力が働き、伸びる機会の一つとして、友人と共にかいたりつくったりする活動がある。一人一人の個性や資質は、友人の様々な発想や表し方などの交流を通して磨かれ高められるものである。」¹⁾と述べている。共同による創造活動では、自分と異なる感じ方や表現方法などに触れることができ、それが児童一人一人の資質や能力を高めることにつながる。友達とかかわる中で、自分の思いが深められ、創造力や表現力が一層伸長されると考える。

(2) 授業の実際

ア 実践化への手立て

(ア) 共同でつくりだすよさを感じ取れる題材開発とワークシートの工夫

一人一人制作した後、それぞれの組み合わせを考えて全体で一つの作品に仕上げる作品共同的な題材（Aタイプ）と、構想の段階から共同で考えてつくっていくアイデア共同の題材（Bタイプ）を開発する（図1）。互いに発想を出し合い、構想を練る中で、自分の作品のよさに気付かせたり、自分とは違う見方や感じ方に触れさせたりして表現意欲を高めることができると考える。また、制作の支援となるワークシートを用意する（図2）。

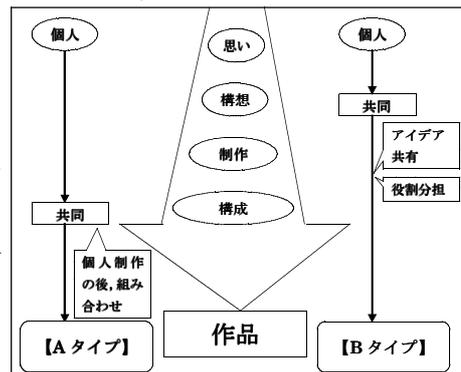


図1 共同表現のタイプ

(イ) 造形的な視点をもった話し合い活動と工夫

発想・構想を広げるために、制作過程に造形的な視点（色や形、素材の形態など）をもった話し合い活動を、きらりタイムとして位置付けて取り入れる。きらりタイムは、構想の段階と制作の段階で取り入れる（表1）。互いの感じ方や表現のよさを認め合わせたり、いろいろな表現があることに気付かせたりしながら、発想を広げ創造力を高めることをねらっている。

図2 ワークシートの工夫

表1 話し合い活動の方法

<構想の段階>	<制作の段階>
<p>アイデアスケッチを基に、表したい思い、構図の工夫、材料の生かし方、表現方法などについて少人数で意見交換する。その後、それぞれのアイデアスケッチを見直し、自信をもったり、付け加えたりする。</p>	<p>制作途中で、表現の工夫、困っていることなどを少人数で出し合い、賞賛や助言をする。意見交換によって自信をもったこと、悩みを解決したこと、新たに思い付いたことなどを基に更に制作する。</p>

(ウ) 思い付いた表現を試す場の設定

もてる力を伸ばすために、いろいろな表現技法を紹介した上で思い付いたことを試す場を設ける。その中で、児童はいろいろな方法を試しながら、自分のイメージに合った表現を見付けることができる。その際、友達と交流できるような机の配置を工夫し、互いにアドバイスし合いながらよりよい表現を追求できるようにする。

イ 授業実践 I

(7) 題材の概要

- a 題材名 「ようこそ6の1 ドリームワールド」(平成19年11月～12月実施)
- b 題材の目標 「箱」を使った立体的表現に興味をもち、友達との交流活動を通して、自分の思いに合った夢の世界をつくる。

第1時… どんな夢の世界にするかアイデアスケッチをする。
 第2時… 各自の思いや構図の工夫などをグループで紹介し合い、構想を深める。<話し合い活動> (授業実践)
 第3時… 各自の思いに合った夢の世界を表現していく。
 第4時… 技法を紹介した上で思い付いたことを試す場を生かして、更につくる。<表現を試す場> (授業実践)
 第5時… 技法を紹介した上で思い付いたことを試す場を生かして、更につくる。<話し合い活動、表現を試す場>
 第6時… 作品を持ち寄って組み合わせを考えながら展示する。

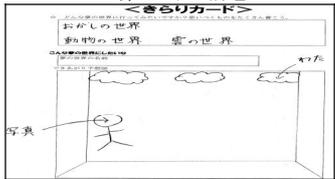
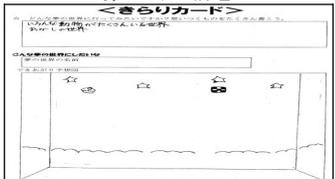
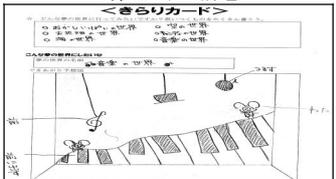
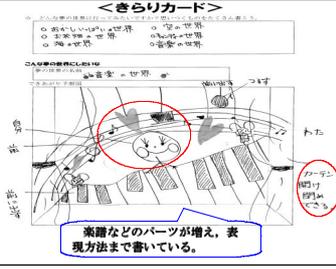
本題材は、個人で制作した後、最後にみんなの作品を組み合わせるAタイプの題材である。児童は、ティッシュペーパーの箱の中に、各自の夢の世界を表現し、それを持ち寄って組み合わせを考え、共同作品を完成させた。

(1) 手立ての実際と考察

- a きらりタイム(構想の段階)における創造力の高まり

第2時は、第1時で描いたアイデアスケッチについて、その思いや材料の生かし方、表現方法を

表2 児童の話し合いの様子と変容

K児	M児	H児
<p style="text-align: center;">アイデアが浮かばず制作が進みにくい。</p> <p style="text-align: center;"><第1時の構想> きらりカード</p>  <p>K 今考えているのは、雲と自分です。何か付け加えたいです。 C1 雲の世界と書いてるから雲を増やしたらどうか。 C2 動物も入れたら楽しそう。</p> <p style="text-align: center;"><第2時の構想> きらりカード</p>  <p style="border: 1px solid blue; padding: 2px; display: inline-block;">動物などのパーツが増え、材料や表現方法まで付け加えている。</p> <p style="text-align: center;">K児の作品</p> 	<p style="text-align: center;">アイデアが浮かぶのに時間が掛かるが丁寧につくる。</p> <p style="text-align: center;"><第1時の構想> きらりカード</p>  <p>M 今考えているのは、ケーキとクッキーと星です。 C3 ケーキやクッキーが上手ね。 C4 大きなケーキとか入れたらよい。 C5 お菓子を増やしたらよいみたい。</p> <p style="text-align: center;"><第2時の構想> きらりカード</p>  <p style="border: 1px solid blue; padding: 2px; display: inline-block;">お菓子などのパーツが増えている。</p> <p style="text-align: center;">M児の作品</p> 	<p style="text-align: center;">アイデアがよく浮かび工夫して表現する。</p> <p style="text-align: center;"><第1時の構想> きらりカード</p>  <p>H 私の夢の世界は音楽の世界です。考えているパーツは、ト音記号や音符、ピアノです。(一部抜粋) C6 つるすと考えているのがよい。 C7 ト音記号や音符の所を楽譜にする。と音楽の世界に近付くみたい。</p> <p style="text-align: center;"><第2時の構想> きらりカード</p>  <p style="border: 1px solid blue; padding: 2px; display: inline-block;">楽譜などのパーツが増え、表現方法まで書いている。</p> <p style="text-align: center;">H児の作品</p> 

困っていることなどを少人数で話し合わせた。きりりタイムの有効性を検証するため、タイプの異なる3名の児童を抽出し、変容を見た（前頁表2）。児童は、話し合いでよかったところを発表したり、アドバイスを聞いたりした後、アイデアスケッチを見直した。その結果、話し合いを生かして児童は発想を広げ、夢の世界の構想を固めることができた。アイデアが浮かんだかについての自己評価（4段階）も第1時より向上した（図3）。振り返りカードの記述内容からも、H児はハートの形、M児はお菓子の模様に着目するなど、友達との話し合い活動によって、発想が広がったと考えられる（表3）。

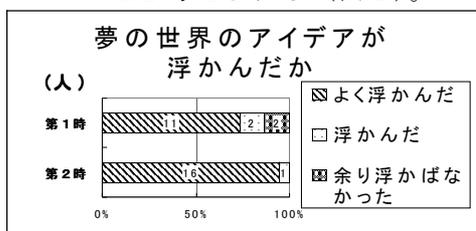


図3 アイデアの自己評価

表3 振り返りカードの記述内容

- ・ T君から虹や山などのアドバイスをもらったのでカラフルになりました。
- ・ Aさんのアドバイスから、カーテンや楽譜を付けたりハートを描いたりいろんな工夫ができました。（H児のカードより）
- ・ キャンディやお菓子の家などをアドバイスしてもらって工夫することができた。（M児のカードより）

b 思い付いた表現を試す場における表現力の高まり

第4時は、幾つかの技法を紹介した上で、思い付いたことを試す場を設定した。児童は、表4のように様々な方法を使って意欲的に制作していた。使った技法を夢の世界に生かしたかという自己評価（4段階）も、第3時、第4時、第5時と時間を重ねるごとに伸びが見られた（図4）。技法を試す場では、児童が互いにアドバイスをしてよりよい表現を工夫する姿も見られた（写真1）。また、第4時の段階と完成作品を比較すると、使っている技法が増えている（表4）。児童は、いろいろな方法を知り、それを試したことで、もてる力が発揮でき、表現力が向上したと考えられる。

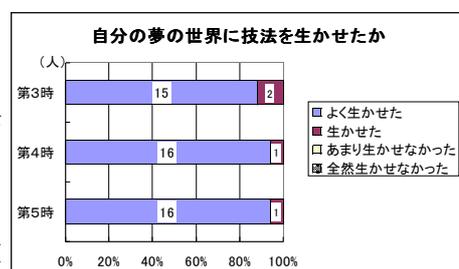


図4 技法の自己評価

表4 もてる力の高まり（児童17名）数字は延べ人数

方法	立体感を表す	砂絵	ローラー	スポンジ	貼り絵
第4時	16	7	2	2	1
完成時	17	13	5	5	2



写真1 交流の様子

ウ 授業実践II

(ア) 題材の概要

a 題材名 「6の1スマイルタペストリー」（平成20年1月実施）

b 題材の目標 「布」を使った表現に興味をもち、材料の特徴を生かしながら、友達との交流活動を通して、地域の人を喜ばせるタペストリーをつくる。

- 第1時… タペストリーに表すストーリーを考え、構想図をつくる。
 第2時… 各自の構想図をグループで紹介し合い、グループの構想を深める。＜話し合い活動＞（授業実践）
 第3時… 技法を紹介した上で思い付いたことを試す場を生かして、更につくる。＜表現を試す場＞
 第4時… 技法を紹介した上で思い付いたことを試す場を生かして、更につくる。＜話し合い活動、試す場＞（授業実践）
 第5時… みんなでつくるメインモチーフを、友達と協力して表現する。＜表現を試す場＞（授業実践）
 第6時… 各自のパーツを持ち寄り、組み合わせを考えて構成する。

本題材は、構想の段階から共同で考えてつくっていくBタイプの題材である。児童が、地域の中から贈りたい場所を決め、地域の人たちを笑顔にするタペストリーを表現した。タペストリーに表すストーリーを事前に考えさせた。その後、ストーリーに合った構想図を考えさせたり、各自のパーツをつくらせたりした。最後に、児童は、みんなでつくるモチーフを協力してつくり、

組み合わせを考えて構成した。

(イ) 手立ての実際と考察

第4時は、前時の制作で工夫したことや困っていることを少人数で話し合うきらりタイム（制作の段階）を行った。児童はよかったところを発表したり、アドバイスをしたりして、引き続き制作をした。友達の表現のよさやアドバイスからヒントを得て（表5）、発想を広げ、ビーズの色や位置などの問題を解決しながら制作を進めることができた。また、児童は、自分の作品のよさを認めてもらうことで、自信をもって意欲的に活動することができた。児童が試した方法も第3時よりかなり増えたことから、様々な方法に興味をもち、イメージに合う表現を探っていたと考えられる（表6）。このようなことから、創造的な技能が高まったと考える。

表5 児童の変容

きらりタイム前	 <p>花火を表すため大きな色とりどりのフェルトを並べた。紫のフェルトにどの色のビーズが合うか尋ねた。「いろいろ置いてみたら」とアドバイスをもらった。</p>	 <p>岩を立体的にするためにエアークッションを丸く切った。それを布に接着できず、困っていた。きらりタイムで友達に相談した。「布にボンドを付けたら」とアドバイスをもらった。</p>
	 <p>ビーズの色や位置をいろいろ試して、青いビーズを円の周りに付けていた。この後、背景を夜空にするため、青い布に吹き付けして工夫した。</p>	 <p>吹き付けで、岩の色の画用紙をつくった。エアークッションの大きさに合わせて切った画用紙にボンドを付けて接着した。</p>

(3) 豊かに表現することについて

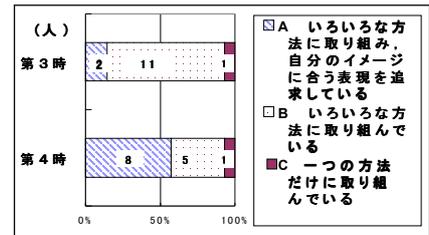
ア 評価基準表から見た創造力、表現力の高まり

各時間の評価基準表に基づいて評価を行った（図5）。

「6の1スマイルタペストリー」の第3時は、創造的な技能の観点のA評価が17名中2名だったが、第4時には8名と伸びが見られた。第4時の初めにきらりタイムを行ったことによって、児童は、自信をもったり友達からヒントを得たりして、発想が広がり創造力が高まったと思われる。また、いろいろな方法を試す中で、児童は、自分のイメージに合う表現を見付け、工夫して表すことができた。このことから、表現力も向上したと考えられる。

表6 もてる力の高まり

方法 時	立体感を表す	ローラー	吹き付け	ステンシル	マーブリング	スポンジ
第3時	4	2	0	1	1	1
第4時	11	3	7	1	1	1



イ 事後アンケートの内容から見た創造力、表現力の高まり

2題材終了後、アンケートを実施した。高い評価から、きらりタイムでの話し合いによって発想が広がり、新たなアイデアを思い付くことができたことが分かる（図6）。また、児童がいろいろな方法を試したことによって、自分のイメージに合う表現を追求できたと考えられる（図7）。記述内容からも、児童が、きらりタイムで友達からもらったアドバイスを制作に生かせることや、いろいろな方法の中から自分のイメージに合う工夫ができたことがうかがえる（次頁表7）。

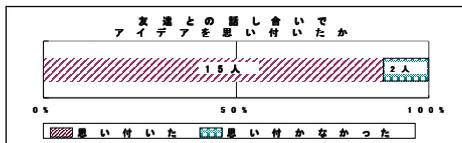


図6 発想・構想の自己評価



図7 創造的な技能の自己評価

表7 事後アンケートの記述内容

<p>【きりりタイムについてどう思いましたか】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 余りアイデアが浮かばないとき、いろいろなアドバイスをもらってとても助かった。 ・ アドバイスをもらってよい作品ができた。 ・ 自分が思い付かなかったことを言ってくれたから役に立った。 	<p>【方法を試す場についてどう思いましたか】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ いろんな方法が見付かって工夫できた。 ・ 自分が知らない方法を紹介してもらって、つくるときに生かした。 ・ お試しコーナーで、友達にアドバイスしてもらって、きれいにできた。
---	--

(4) 共同で作りだすよさを感じ取れる題材について

事後アンケートで、全児童から2つの題材どちらも楽しかったという回答を得たことから、共同での表現に意欲をもって取り組めたことが分かる。記述内容を分析すると、Aタイプの題材は、児童が、アドバイスや様々な方法を生かして自分だけの表現の追求ができるところに、楽しさを感じたと言える。Bタイプは、児童が、友達と話し合ってたくさんのアイデアを出し合いながら表現の追求ができるところに、楽しさを感じたと考えられる(表8)。

表8 2つの題材についての感想

<p>「ドリームワールドについて」(Aタイプの題材)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ <u>自分だけの世界</u>で自分の思い通りにできたからよかった。 ・ 立体とか砂やローラーなどいろいろな方法で、しっかり考えて自分の理想の世界ができた。 ・ <u>自分のイメージしたように</u>つくれた。 ・ みんなと楽しく、<u>自分が思う作品をつくれた</u>からとても楽しかった。 	<p>「スマイルタペストリーについて」(Bタイプの題材)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ みんなで協力して、自分たちがイメージしていたのがつくれて楽しい。 ・ 自分がもっている力で想像しながらつくれたり、<u>話し合いながら</u>つくれてよかった。 ・ みんなで<u>話し合っ</u>てよい作品が<u>つくれた</u>。 ・ みんなで協力し合い楽しくできた。 
---	---

6 研究のまとめと今後の課題

(1) 研究の成果

ア 共同で作りだすよさを感じ取れる題材は、児童の表現意欲を高めるために効果的であった。児童は、友達とのかかわりの中で、自分と異なる表現方法などに触れ、そのことによって新たなことを思い付き、制作に熱中することができた。事後アンケートで、共同で取り組んだ2つの題材について全児童が「楽しい」と感じたのは、思い通りに表現できた満足感の表れである。造形的な資質や能力が高まったことにより、作りだす喜びを味わい、意欲的に活動することができたといえる。また、毎時間の学習経過が分かるワークシートを活用させたことで、見通しをもって制作に取り組ませることができた。

イ 共同制作の2つのタイプそれぞれのよさが明らかになった。特にAタイプは、個人の制作が主になるので、取り組みやすいことも分かった。また、共同で取り組む題材を年間計画にしっかり位置付けることは、児童の創造力、表現力を高めるために効果的である。

ウ 制作過程に、発想を広げたり創造的な技能を高めたりする視点をもった交流活動を取り入れることが有効な手段の一つであることが分かった。児童は、友達の表現のよさやアドバイスを基に、思いを膨らませ、問題を解決しながら制作することができた。

(2) 今後の課題

ア 授業で高まった創造力や表現力を、他教科など日常生活に生かすための手立てを工夫する。

イ 個の創造力、表現力の高まりを大切にしながら共同制作していくことについて研究を深める。

《引用文献》

1) 板良 敏 『小学校図画工作科基礎・基本と学習指導の実際』 2002年 東洋館出版社
pp. 9-10