

堀田雄大の図画工作科（第1学年）研究計画

1 本研究の位置付け

学習指導要領では、図画工作科の目標は以下の通りである。

表現及び鑑賞の活動を通して、感性を働かせながら、つくりだす喜びを味わうようにするとともに、造形的な創造活動の基礎的な能力を培い、豊かな情操を養う。

「造形的な創造活動の基礎的な能力」とは、具体的には、発想構想の能力、創造的な技能の能力、鑑賞の能力である。この中でも発想構想の能力は、形や色、イメージなどを基に想像をふくらませたり、表現したいことを考えたり、計画を立てたりするなどの能力である。この力は、子どもが表現をする活動全般において、「なにを」「どのように」表現するかという思考・判断を促し、作品をつくる過程で、繰り返し発揮される。

従来より、子どもが発想構想の能力を繰り返し発揮しながら作品をつくるための授業改善は行われてきた。魅力的な題材設定をおこなうことで、子どもがつくり続けたいという意欲を継続させること。材料の追加提示や、作品をつくるための情報を段階的に与えながら作品を表現させることで、子どもにも意図して発想構想を繰り返させることなどである。

しかしこれらの指導において、特に絵を描く活動では、以下の問題点が見られた。それは、想像をふくらませて絵に表すことができない子どもの実態である。

例えば従来、教師が子どもに魅力的な物語を読み聞かせ、内容について子どもに確認をさせながら、どんな場面を描きたいか決めさせ、物語から想像できる人物やもの、風景や情景の特徴を考えさせながら絵に描かせる指導がされていた。

この時の子どもの様子を見ると、物語の山場の場面を描く子が集中して、一様な絵になってしまったり、具体的な人物やもの、風景などを「どのように」描けばよいか分からず困っている子どもがいたのである。

これには次の原因がある。物語を絵に表す際、与える物語に出てくる人物やものはどの子どもにとって同じような形や色、イメージを想像させる言葉であるため、描きたい場面に表れるものも似てきてしまうこと。そして、描きたいものをどのように表すか考える際、その風景や情景については個人で考えない状態が多いため、どのように表すか思い付けない子どもにとっては、何を描けばよいか分からなくなってしまうことである。

これらの原因から、私は絵を描く活動において、一人ひとりの子どもに「想像をふくらませる力」を重点的に付ける必要性を感じた。この力を付けることで、子どもは自分の力で「なにを」「どのように」描くかを具体的に決めて絵に表していきけるのである。

そこで私は、第1学年の図画工作科において**想像をふくらませて表現する子ども**を目指す。具体的には、子どもが「なにを」「どのように」絵に表すことができそうかと、登場人物、事物、風景などを、表現したいものの具体と、その形や色、イメージを考えていく姿である。

このような姿をねらうために、私は「形や色、イメージのもたせ方」について改善を行う。

まず、子どもに与える起承転結の物語の中に、多様な解釈のできる言葉を示し、子ども一人ひとりが物語の登場人物や、事物の特徴を表す色や形、イメージをどのように表したいか考えさせる。

次に、起承の物語を与えた後、意図的に結の話を聞かせ、途中の承の物語を考えさせる。すると子どもは、承の物語に出てくる風景や登場人物の周りにあるもの考える。それらを、交流させた後、「表現したいものを、どのように表すか」と問う。すると子どもは、登場人物や事物、風景の具体と

その形や色、イメージを考えて絵に表せるようになる。これが、目指す姿の具体である。このような姿は、子どもが絵や工作、立体に表すどの活動においても、表現したいものの特徴を捉え、具体的に描いたりしていきける力につながっていく。

2 主張する働き掛け

導入では、子どもに絵を描くもとなる設定の物語(起の物語)を読み聞かせる。ここで、物語の要件は3つある。①起承転結のストーリーであること②承結には「多様な解釈のできる言葉」を入れておくこと③転は子ども自身が考えること、である。ただ読み聞かせるだけでなく、子どもが興味をもてるように、写真や、映像を提示する。また、主人公を「あなた」とし、子どもが自己投影できるようにする。子どもは、自分と同じような子どもに、何か大変なことが起きたと知り、「次はどうなるのだろう」と考える。「きっと大変なことは、○○かもしれない」と話の続きを予想する子どもも出てくる。このように、次の展開に興味をもったところで、次の働き掛けを行う。

働き掛け1

「多様な解釈のできる言葉」を複数入れた教師の創作話(承の部分)を聞かせ、「多様な解釈のできる言葉」の特徴をイメージさせた後、絵に表させる。

自分の表現したいものをイメージさせ、「どんな○○になるかな」と問いをもち、物語の一部について想像をふくらませるための働き掛けである。物語に興味をもった子どもに、創作話(承の部分)を読み聞かせる。子どもは、「一体何が出てきたのだろう」「○○って、なに？」などと考えながら物語の内容をとらえる。何であるか疑問を抱いた子どもは、「きっと、○○みたいな生き物じゃない」と思い付きの意見を出す。この時子どもは、**関係付けるすべ**を用いて、**これまでに知っている生き物又は事物の特徴と承の物語の内容**とを関係付け、「○○はこんなものかもしれない」と考えだす。このような姿が見られた時、問いが生まれたと判断する。ただし、子ども一人ひとり思い描くものは違いため、意見発表だけでは伝わらない。そこで、「絵に表して、どんなものか教えてほしい」と教師から提案する。この時の子どもは、○○について「どのように」表そうかと想像をふくらまし始めた状態である。子どものつぶやきや、「きっとこんな形や色なんじゃないかな」といった発言が見られたとき、次の働き掛けを行う。

働き掛け2

創作話(結の部分)を聞かせ、「何がどうなって、こんな終わり方になったのかな」と問う。

子どもに、絵に表すものの人物や事物、風景を考えさせるための働き掛けである。「多様な解釈のできる言葉」を絵に表した子どもは、「結局(承の後)続きはどうなったのだろう」と考えている。このような子どもに、創作話(結の部分)を聞かせる。

子どもは、「あれ、お話はこれで終わりなの?」と疑問をもつ。そこで、物語の途中が抜けていることを知らせ、「何がどうなって、こんな終わり方になったのかな」と問う。すると子どもは、**関係付けるすべ**を用いて、**承の部分の内容と結の部分の内容**とを関係付け、**転の部分の話の内容**を考える。こうすることで、子どもは「なにが」「どのように」になったのか、承の後に起こった物語を自分の思いのままに考える。ここで、考えたことを原稿用紙に書かせ、転の物語で起こった内容をまとめさせる。すると子どもは「なにが」「どのように」起きたのかをまとめると同時に、承の物語の「なにを」といった人物や事物、風景といった内容を考えていく。子どもが転の部分の物語を原稿用紙にまとめ終え始めたら、絵に表すものを考えた判断し次の働き掛けを行う。

働き掛け3

どんな物語をつくったのか、『〇〇(=多様な解釈のできる言葉)』を基に、物語の舞台となる場所に行って語らせる。

子どもが想像をふくらませ「なにを」「どのように」表すのか、登場人物や事物、風景の形や色、イメージを考えさせるための働き掛けである。原稿用紙に書き終えた子どもは、大体的内容をつくっているもの、その物語に出てくる人物やもの、風景などについて具体的な形や色、イメージは曖昧である。そこで、それぞれのつくった物語がどういう展開で、何がでてくるのかをペア同士交流させる。その際、それまでに描いた『〇〇』と転の物語の原稿用紙を持たせ、物語の舞台となる場所に行って語らせる。互いの物語の内容を聞き、共通点や相違点に気付く子がいたり、そこから新しいアイデアを得たりする子もいる。また交流の際、子どもは「どこで物語を読もうか」「物語に合った場所はどこかな」などと考え、自分の物語にでてくる風景や事物に似ている場所を選ぶ。そこで、その場にある事物や景観を観察し、絵に表すための具体的な形や色、イメージを得る。交流が終わった後、子どもたちを集め次の働き掛けを行う。

働き掛け4

「お話にでてくるものを、どのように表したいですか」と問う。

表したいものの形や色、イメージを具体的に考えさせるための働き掛けである。物語を語り終えた子どもに「お話にでてくるものを、どのように表したいですか」と問う。子どもは、**関係付けるすべ**を用いて**自分の考えた物語の「なにを」にあたる具体とこれまでに知っている生き物や事物の特徴(物語の舞台で語ることで想起されたり、得られたりした情報)**とを関連付け、『〇〇』は△△に住んでいて、□□みたいな形にして描こう思いました」などの「どのように」にあたる形、色、イメージを考えだす。これらをワークシートに書かせる。このワークシートには、「でてくるもの(=なにを)」を書く欄と、「どのように」を書く欄を設ける。

その後、働き掛け2で表した『〇〇(=多様な解釈のできる言葉)』の絵を基にさせて、自分の考えた物語を絵で表現させる。すると子どもは、**関係付けるすべ**を用いて、**自分の考えた物語の内容に出てくる「なにを」にあたる具体と「どのように」にあたる形、色、イメージとを関連付け、自分で考えた物語の人物、事物、風景などを絵に表す**。このようにして、目指す子どもの姿になる。これが、目指す子どもの具体である。

3 検証

(1) 検証すること

- ① 構想した働き掛けにより、想定した「考えるすべ」を用いて、課題解決に必要な情報と既存事項とを関係付けることができたか。
- ② 構想した働き掛けにより、学びをつなぐ力を高めた姿になったか。

(2) 検証の方法

- ① 働き掛け4における絵にかかわる発言やワークシートの内容から検証する。
- ② 働き掛け4の後に表れる子どもの絵におけるつぶやき、絵を描く様子から検証する。

4 年間の授業計画

- | | |
|-----------------|-------------------------|
| (1) 新人研究授業(4月) | 「紙の上でダンシング！」(2時間) |
| (2) 指定研究授業(5月) | 「タンショック君とあそぼう！」(3時間) |
| (3) 部内研究授業(7月) | 「不思議の庭の生き物たち～出会い～」(6時間) |
| (4) 中間検討会(9月) | 「不思議の砂場の生き物たち～変化～」(6時間) |
| (5) 初等教育研究会(2月) | 「不思議の庭の生き物たち～思い出～」(6時間) |