

研究 テーマ	[Ⅱ 想い（発想・想像・構想）を広げ、深めること] 想像力を広げ、イメージした世界を絵や立体に表す活動の工夫
-----------	---

高萩市立君田中学校 教諭 鈴木真理子

## 1 研究テーマについて

現在、図工兼務を受け持っている君田小学校は複式学級で、全児童数は平成22年度で12名、平成23年度は11名である。担当学年は、3・4年生の中学年と5・6年生の高学年である。

事前のアンケート調査では、図工を「好き」と答えた児童は100%、想像してものをつくったり描いたりすることを好きと答えた児童も100%であった。理由としては、「いろいろな物をつくれる・工夫できる・どんどんおもしろくなる・失敗するときもあるけど楽しい」などの答えがあった。しかしながら、実際に絵を描くときには、手が止まり「先生何を描いたらいいですか？」という質問をして指示を待つこともある。これは、少人数での生活で、外からの刺激が少ないことやいつも同じ顔ぶれで生活をしているために児童同士での高め合いに欠けることが想像力の乏しさにつながり、発想を広げることができないのではないかと考えられる。そこで絵や立体に表す活動において、児童の意欲と発想を広げる導入の工夫、効果的な技法や材料の活用、鑑賞タイムを設けることで、今回のテーマである想いを広げ深める活動が展開できるであろうと考えた。

（平成22年9月25日調べ 男3名 女6名 計9名）

1 図工は好きですか。	好き 9人 普通 0人 嫌い 0人
2 想像してものをつくったり、絵を描いたりすることは好きですか。	好き 9人 普通 0人 嫌い 0人
2で答えた理由	楽しい3人 色々な物をつくれる・工夫できる・色々な道具を使える・きれいにできる・どんどんおもしろくなる・失敗するけど楽しい（各1人）

そこで、3・4年生の「広がれ！生き物ワールド」では、導入として「版遊び」を行う。ローラーを転がしたときにできる絵の具の重なりや混ざり具合、葉や手などをスタンプする形の楽しさなどを十分に味わい、製作への意欲をわかせたいと考えた。

5・6年の「心広がる場面」では、「読み聞かせ」を行い物語の世界を十分に味わせた上で、気に入った場面を選び、想像しながら絵に表していく。その過程で絵の具を使った表現技法を取り入れ物語の世界をさらに個性豊かな作品にしていきたいと考えた。「12年後のわたし」では、将来の姿を想像し、その姿を材料を工夫して使うことでイメージした世界を立体に表していきたいと考えた。

以上のような手立てで今回のテーマに迫りたいと考え、実践を行った。

## 2 具体的な実践例

### 実践例①

(1) 題材名 「広がれ！生き物ワールド」

(2) 目標

- ローラーやスタンプを使って、生き物がいる世界を楽しく表そうとする。  
(造形への関心・意欲・態度)
- 版遊びから生き物を考え出すことができる。(発想や構想の能力)
- 生き物のいる世界を工夫して描くことができる。(創造的な技能)
- できあがった作品を見せ合い、工夫したところを伝えることができる。(鑑賞の能力)

(3) 題材について

本題材は、生き物がいる世界を想像して版遊びを取り入れた絵に表す活動である。ローラーやスタンプを使ってできた模様を組み合わせて生き物を製作し、それらを取り巻く風景を自由に発想し描き加えていくことができる。児童の発想を広げる活動にふさわしい題材と言える。

(4) 指導計画（8時間扱い）

	主な学習計画	評価の重点				評価計画 (評価規準)
		関	発	技	鑑	
1	ローラー遊び，スタンプ遊びをする。	◎	○			・版遊びをし，その楽しさや偶然できた模様のよさに気づくことができる。(観察・ワークシート)
2 3	ローラーやスタンプングを使って，できた模様を組み合わせて生き物をつくる。	○	◎	◎	○	・ローラーやスタンプングを工夫して行い，できた模様を組み合わせて，つくりたい生き物をつくることことができる。(観察・作品)
4 7	生き物の周りの世界を想像して描くことができる。	○	◎	◎	○	・生き物を取り巻く風景を自由に発想し，描くことができる。(観察・作品) ・描きたいものに合った画材を選び，描くことができる。(観察・作品) ・鑑賞タイムに適切な賞賛・助言をすることができる。(観察)
8	制作した作品を展示し，鑑賞会を開く。	○	○		◎	・自分や友だちの作品の工夫したところを伝え合うことができる。(観察・鑑賞カード)

(5) 学習の実際（テーマに迫る手立て）

① 導入の工夫「ローラー遊び・スタンプ遊び」

導入としてローラー遊び，スタンプ遊びを行った。模造紙1枚に児童2人は思い思いに模様をつくっていった。色を重ねたり，手をスタンプしたりしながら偶然できた模様を見せ合い「私もやってみよう。」と言いながら遊びを楽しんでいた。できあがった模造紙には「にじ色落ち葉の合唱会」と名付けた。



版遊び

② 生き物をつくる

2時間目は，各自に画用紙1枚を渡し，それぞれが好きな色，好きな模様をつくっていった。導入で偶然発見したことを応用し，さらに版づくりを楽しむ様子が見られた。できあがった模様からどんな生き物を描きたいか考え，気に入った版を切り抜き貼り合わせ，生き物を製作した。



いろいろな版で模様づくり

生き物の周りの風景を絵の具やカラーペンなどの画材を選び，発想を広げながら表現した。

③ 鑑賞タイム

鑑賞タイムを設け、お互いの絵を見せ合った。友だちの発想のよさや工夫を見つけ、伝え合うことでお互いの高め合いをねらいとした。



画材はペンや絵の具で

実践例②

(1) 題材名 「心広がる場面」

(2) 目標

- 物語から想像を広げた場면을絵に表す楽しさを味わう。(造形への関心・意欲・態度)
- 表したい場面がよく伝わるような構図を考える。(発想や構想の能力)
- 表したい場面に合う描画材や配色，技法などを工夫する。(創造的な技能)
- 作品を見せ合い，どんな場面を表したかったのか話し合う。(鑑賞の能力)

(3) 題材について

本題材は，物語を聞き，その世界を各自の表し方をもとに工夫しながら表現していく学習内容である。物語に表されている情景を想像しながら，その世界を自分の考え方で表現することができる。また，自分の聞き取り方次第で，想像する世界は変わっていく。さらに，今までに学習した絵の具を使った技法を場面に合うように取り入れることで，物語の世界表現がさらに深められる題材である。

(4) 指導計画（10時間扱い）

	主な学習計画	評価の重点				評価計画 (評価規準)
		関	発	技	鑑	
1 ～ 2	物語を聞き，気に入った場面をイメージスケッチする。	◎	○			・物語を聞き，描きたい場面を決め，その世界を想像しながら，イメージスケッチできる。(観察・ワークシート)
3 ～ 9	イメージスケッチをもとに技法を取り入れながら物語の世界を描く。	○	◎	◎	○	・イメージスケッチをもとに描きたい場面を描くことができる。(観察・作品) ・場面に合う技法を選び，取り入れながら，絵を描くことができる。 (観察・作品) ・鑑賞タイムに適切な賞賛・助言をすることができる。(観察・作品)
10	製作した作品を展示し，鑑賞会を開く。	○	○		◎	・自分や友だちの作品を鑑賞カードをもとに客観的に鑑賞することができる。 (観察・鑑賞カード)

(5) 学習の実際（テーマに迫る手立て）

① 導入の工夫「読み聞かせ」

本題材の導入として読み聞かせを行った。物語は宮沢賢治の「どんぐりと山ねこ」である。この物語は，一郎が山ねこやどんぐりたちに出会うまでにいくつか場面が

変わる。笛吹きの滝やぶなの木の森など、幻想的な世界が広がったり、どんぐりたちが騒ぐユーモラスな場面があったり、また秋の紅葉を思い浮かばせる場面も多くあるので、児童の想像力を働かせるのにふさわしいと考えた。

② アイディアスケッチ

読み聞かせを終えて、まずは想像した場面を言葉でワークシートに記入した。その後、想像力を働かせながら、アイディアスケッチをした。その際、物語に書かれていることには忠実に、それ以外は自由に想像して描いていった。

しかし、山ねこが着ている陣羽織など児童が想像できない言葉が出てくるので、それらは参考として写真を見せ、想像の手助けとした。



アイディアスケッチとワークシート

② 技法を使って

作品には技法を取り入れることにした。技法はマーブリング、スパッターリング、スタンピング、バチックや絵の具のにじみなど（前学年で既習済み）から自分で選ばせた。絵の具の着彩にさらに技法を取り入れることで物語の世界をさらに個性豊かにした。



技法（にじみ）を使って

実践例③

(1) 題材名 「12年後のわたし」

(2) 目標

- 想像した将来の姿を立体に表す楽しさを味わう。(造形への関心・意欲・態度)
- なりたい職業がよく分かる場面を考えてつくろうとする。(発想や構想の能力)
- 表現したい場面に合う自分の姿をつくったり、まわりの風景を材料を工夫して使い表すことができる。(創造的な技能)
- 作品を見せ合い、どんな職業を表したか話し合う。(鑑賞の能力)

(3) 題材について

本題材は、12年後の姿を想像し、その姿を立体に表していく学習内容である。なりたい職業の様子がよく分かる場面を考え、その姿を想像しながら芯材の形を自在に変え、自分の姿をつくっていく。また、表したい場面に合う材料を工夫して組み合わせ、さらに製作する過程で、さらに発想を広げ、イメージした世界を立体に表す題材である。

(4) 指導計画（12時間扱い）

	主な学習計画	評価の重点				評価計画 (評価規準)
		関	発	技	鑑	
1	12年後の自分の姿をイメージスケッチする。	◎	○			・12年後の姿を想像し、表したい場面をイメージスケッチできる。 (観察・ワークシート)

2 ～ 6	イメージスケッチをもとに 自分の姿をつくる。	○	◎	◎	○	・イメージスケッチをもとにつくりたい 自分や風景をつくるができる。 (観察・作品)
7 ～ 11	イメージスケッチをもとに、 周りの風景を工夫してつくる。	○	◎	◎	○	・風景に合う材料を選び、工夫しながら、 つくるができる。 (観察・作品) ・鑑賞タイムに適切な賞賛・助言をする ことができる。 (観察・作品)
12	製作した作品を展示し、鑑賞 会を開く。	○	○		◎	・自分や友だちの作品を鑑賞カードをも とに客観的に鑑賞することができる。 (観察・鑑賞カード)

### (5) 学習の実際（テーマに迫る手立て）

#### ① イメージスケッチ

ワークシートに12年後自分はどんな大人になっているか、どんな職業についているかを想像させた上で、イメージスケッチをする。イメージスケッチをもとに立体に表すことを伝え、平面を立体にするときに効果的な表し方を想像させる。



イメージスケッチ

#### ② 芯材と紙粘土を用いて

表したい自分にするために、芯材を自由自在に動かし、動きのある自分の姿をつくるように支援する。芯材の形が決まったら、周りに紙粘土をつけ、立体感を出していく。

#### ③ 材料を工夫して

基本的に土台は板にすることを伝え、それ以外の風景は、より発想を広げられるように学校で用意した木材や紙粘土以外にも、自分で自由に準備してよいことを伝える。製作の過程で次時に必要な材料を自分で考え、持参するようにした。

## 3 成果と課題

### (1) 成果

児童の作品や様子から、想像の世界を広げ、のびのびと絵に表したり、立体に表したりすることができていた。特に「12年後のわたし」で、児童たちは黙々と製作に取り組み、持参した材料を使ったり、紙粘土や木材を使い発想を広げながら意欲的に製作に取り組んでいた。

### (2) 課題

中学年の「広がれ！生き物ワールド」では、版を使った空想の世界を表す活動は、3学年の題材なので、4年生では、同じ「版で表す」でも抽象画を題材にするなど発達段階に合った題材の工夫が必要であると感じた。

高学年では、「どんぐりと山ねこ」の読み聞かせを行ったが、日常に聞かない言葉が出てきて想像が難しいところもあった。写真などの資料を用いたが、児童が想像しやすい物語選びが大切だと感じた。

## 児童の作品

### 3・4年生「広がれ！生き物ワールド」



「空飛ぶユニコーン」



「月とうさぎ」



「平和な地球」平成21年作品

### 5・6年生「心広がる場面」



「一郎がどんぐりたちと出会った場面」



「一郎が山ねこに出会った場面」



「笛吹きのかげ」

### 5・6年生「12年後のわたし」



「洋服屋さん」「パン屋さん」



「サッカー選手」



「ケーキ屋さん」



「卓球選手」