

研究テーマ	[Ⅰ グループ 人間形成における造形教育の役割] 児童一人一人が共通の目的に向かい、自分のイメージをもとに話し合い、身近な材料を使ってつくりだす喜びを味わう授業の取り組み 第3学年「クミクミックス」 第4学年「いつもの場所がへんしん」 の実践を通して
-------	---

常総市立五箇小学校 神達 玲子

1 研究テーマについて

小学校指導要領第3学年及び第4学年の内容A表現（1）アは、「身近な材料や場所などを基に発想してつくること」とある。身近な場所とは児童の生活圏内にあり、身近な材料とは活動が容易な材料を示している。材料については、前学年までの材料に加えて、木切れ・空き容器・何かの部品などの、切ったり分解したり、組み合わせたりできるような材料が考えられる。場所とは、児童が造形活動を発想する場所のことで、学校の様々な場所が考えられる。

また、イでは、「新しい形をつくるとともに、その形から発想したりみんなで話し合ったり考えたりしながらつくること。」とある。「新しい形をつくる」とは、材料や場所に働きかけ別の材料を加えたり組み合わせたりするなどしてもとの形とは違った形になることを示している。「その形から発想したり」とは、新しい形から発想してついたり、次々と形を変化させたり、動かしたりなどの発想が連続する過程を示している。そこで身近な場所として活動の場を体育館とする。身近な材料として段ボール・新聞紙をはじめとする身の周りにある材料を使い造形活動に取り組むことにした。

人間形成の視点には様々なものが考えられるが、本実践においては異学年の児童が共同で作品をつくる過程をととして、協調性・向上心を高めることに視点を置く。その手立ては「協力」と「学び合い」である。活動の場（体育館）でグループで造形活動を行うことは、友人と話し合ったり目的を共有したりして「協力」「学び合い」の場が生まれ、協調性・向上心を高めることにつながる。そして友人とともに造形活動で得られた喜びや楽しさは、材料や用具に対する関心や作り出す活動に向かう意欲など造形への関心・意欲・態度を支え、一人一人の「造形的な創造活動の基礎的な能力」を高めることにもなると考えられる。

2 実践事例

（1）題材名 ようこそ五箇小 夢の広場へ（夢いっぱい広場を作ろう）

第3学年「クミクミックス」
第4学年「いつもの場所がへんしん」

（2）題材の目標

- 身の回りにある材料を使って、切ったり組み合わせたり、そのまま使ったりして体育館をへんしんさせて楽しむことができる。（関心・意欲・態度）
- 体育館を夢の広場にへんしんさせる方法を考え、作品を見ながら試行錯誤し改良していくことができる。（発想・構想）
- 造るものに合わせて材料の切り方や組み合わせ方、使い方を工夫することができる。（創造的な技能）
- 製作の途中やできあがりを見てまわり、発想のおもしろさなど具体的な良さに気づくことができる。（鑑賞の能力）

（3）題材について

3年生の「クミクミックス」は身近にある材料、段ボールを使い、切り込みを入れていろいろな組み合わせをして、大きなものをつくらせて楽しむ題材である。4年生の「いつもの場所がへんしん」は、学校の様々な場所を身近にある材料、新聞紙・包み紙・ペットボトル・空き容器等を使い、変身させて楽しむ題材である。

この2つの題材を一緒にして「ようこそ五箇小夢の広場へ」という題材名で、3年生と4年生が一緒になって体育館を夢の広場に化身させ遊んで楽しむことにした。段ボールや新聞紙、包み紙、ペットボトル、空き箱など身近な材料を使い子どもたちが遊びたいと考える夢の広場をつくる活動である。段ボールを使用する際、段ボールカッターの安全な使い方を確認し、目的に合った形に切った段ボールからさらにイメージを広げ作品を進化させていく。その際、切り込みを入れて組み合わせることやつなぎ方を考え工夫することにより、接着することができ、大きな作品に進化していくことに気づかせたい。また身の回りにある新聞紙

や包み紙，段ボール，ビニル，空き容器などある程度の大きさがあり危険性のない材料も夢の広場作りに使いイメージを膨らませたい。「ここが体育館？。驚きのあるものを工夫しよう。」「みんなで楽しく遊べるものをつくろう。」「頑張れば作れるよ。」の3つを合い言葉に，相談しながらさらに改良を加え，作品を進化させたい。

そして自分たちが楽しく遊ぶだけでなく他の学年の友人も誘って遊ぶ計画まで発展でさせられたら素晴らしいと思う。夢の広場という設定から独創的な遊び場を自由にイメージさせたいが安全面も十分に配慮したい。

(4) 児童の実態

本校の3年生は15名である。造形活動が大好きで喜んで取り組むことができる。友人を助けながら活動できる児童もいる。しかし中には困難なことにぶつかるとうすぐにあきらめてしまう，自分の思いが通らないと怒ってしまう，一人の活動を好む等の理由でグループ活動の苦手な児童も数名いる。

4年生は10名である。好奇心が旺盛で，何事にも意欲的に取り組む。様々なアイディアをだすことができ活気ある。しかし慎重な児童が多く，教師に確認したり尋ねたりすることが多い。

行事等を合同で行うことは多いが学習を合同で取り組む機会は少ない。この貴重な機会を使い，学年間の和をさらに強め，個人としての認め合いも深めたい。それぞれの良いところを生かして異学年の造形活動に取り組ませ，協調性や向上心を育みたい。

(5) 題材の評価規準

	関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
3年	身近な材料を使って夢の広場をつくる活動を協力しながら生き生きと行っている。	段ボールや厚紙などをつなぎながら，新しい形を思いついたり，その形から考えたりしている。	切り方やつなぎ方を工夫して，夢の広場づくりに取り組んでいる。	夢の広場のどんなところに切り方や組み合わせ方の工夫が見られるか，発想のおもしろさなど具体的な良さに気づいている。
4年	身近な材料を使って夢の広場をつくる活動を協力しながら生き生きと行っている。	身近な材料を使って，体育館を夢の広場にへんしんさせる方法を考えている。	自分たちが決めた体育館の場所に，夢の広場をつくるために，材料・組み合わせ方・つなぎ方を工夫している。	活動が進むにつれ様子が変化していく面白さや，材料の工夫や組み合わせ，発想のおもしろさなど具体的な良さに気づいている。

(6) 指導と評価の計画（8時間扱い）

時間	学 習 内 容 ・ 活 動	評 価 規 準 ・ 【評価方法】
第1次 ①	段ボールや新聞紙，ペットボトルなど身近な材料を工夫して，楽しく遊ぶ。 (3・4年)	・ 全身で材料に触れその良さや特性に気づき，それを生かして遊ぼうとしている。 【関】 3・4年【観察・振り返りカード】
第2次 ②	グループで体育館のどこにどんなものをつかって，夢の広場に変身させるか話し合っ，図をかく。 (3・4年)	・ 場所や材料を生かし，夢の広場につくるものを考え，変身させる方法を話し合うことができる。 【想】 3・4年【観察・計画表】
第3次 ③ ④ (本時)	・ 段ボールの切り込みの長さや組み合わせる角度を工夫しながら楽しく夢の広場づくりをする。 (3年) ・ 材料を生かし，協力し合い夢の広場づくりをする。 (4年)	・ 段ボールの切り方や組み合わせ方，つなぎ方を工夫して夢の広場づくりに取り組んでいる。 【技】 3年【行動観察・作品】 ・ 夢の広場らしく変身させるために，材料の特性を生かしてつくろうとしている。 【技】 4年【行動観察・作品】

第4次⑤⑥	- 話し合いをとおして、さらに発想を広げ、夢の広場づくりをする。(3年) - 発想を広げるとともに、楽しく安全な夢の広場に変身させるように考えて活動する。(4年)	- 見合って、さらに発想を広げ、その場にあったものをつくろうとしている。 [技] 3年【行動観察・作品】 - 話し合いをとおして発想を広げ、さらに変身させようとしている。 [技] 4年【行動観察・作品】
第5次⑦	みんなで遊び、感想を話し合う。他の学年の友人にどんな方法で紹介するか話し合う。(3・4年)	- 切り方や組み合わせ方、つなぎ方など具体的な良さに気づいている。 [鑑] 3年【観察・発表・ワークシート】 - 体育館が夢の広場に変身した様子を振り返り、何をしてどう変わったかなど表現の工夫に気づくことができる。 [鑑] 4年【行動観察・発表・ワークシート】
第6次⑧	夢の広場を他の学年の友人に紹介し、一緒に楽しく遊ぶ。(3・4年)	- 発想や表現の面白さを感じ取って遊ぶことができる。 [鑑] 3・4年【行動観察】 - 他の学年の友人と一緒に遊んだり、遊び方を教えたりしながら一緒に楽しむことができる。 [関] 3・4年【行動観察】

※紅白帽子をかぶり活動する。3年生（赤）、4年生（白）

(7) 本時の展開 (2時間扱い)

①目 標

- 段ボールの切り方・組み合わせ方・つなぎ方を工夫して夢の広場づくりをすることができる。(3年)
- 夢の広場らしく変身させるために、材料の特性を生かしてつくることができる。(4年)
- 協力し合い楽しく活動することができる。(3・4年)

②準備・資料

材料（段ボール・新聞紙・包み紙・空き箱・ペットボトル・ひも・その他）、段ボールカッター、はさみ、ガムテープ、接着剤、資料（計画表・設計図）

③展 開

学 習 活 動 ・ 内 容	指導上の留意点・評価
1 グループで話し合う。 - 今日の活動について確かめる。 「設計図を見ながらみんなで力を合わせてつくろう。」 2 本時の学習課題を確認する。 材料を上手に使って、夢いっぱいの広場に変身させよう。 3 課題にむかって活動する。 (1) 材料・用具を揃える。 - 段ボール、新聞紙、包み紙、空き箱、ペットボトル、その他 - 段ボールカッター、はさみ - ガムテープ、スズランテープ、ひも (2) 設計図を参考に夢の広場をつくる。	- つくるものの確認をする。 - 良いと思うことに気がいたら、進んで行うように話す。 - 段ボールの切り方、つなぎ方、組み合わせ方を工夫してつくるよう指示する。 - 段ボールの接着にガムテープや接着剤を使わないこと、ほかの材料も見えないように使うことを伝える。 - みんな協力して速やかに準備ができるようにする。 - 他のグループのことを考え、必要な分ずつ運ぶようにすることを話す。 - 段ボール以外の材料に着目してその特性を生かして広場に変身させるように支援する。

3 年 ・段ボールを設計図を参考に切る。 ・組み合わせたり、つないだりする。 ・4年生と協力しながらつくる。 ・相談しながら、さらに発想を広げて造る。 (3)後片付けをする。 ・用具をもとにもどす。 ・材料を片付ける。 ・作品の周りをきれいにする。 (4)他のグループの作品を鑑賞し合う。 4 学習のまとめをする。 ・学習計画表に振り返りを記入する。 ・友人のよい発想や発言を賞賛する。 5 次時の活動について聞く。 ・次の時間はこの続きをします。 ・たくさんのアイディアを出して、夢いっぱいの広場にへんしんさせよう。	4 年 ・材料の特性を生かし、作品に応じた使い方を考えながらつくる。 ・3年生の作品を取り入れながら変身を進める。 ・用具の正しい使い方ができているか確認する。必要があればその場で指導する。 ・段ボールにはガムテープは使わない。他の材料にはできるだけ見えないように使うことをグループ指導しながら伝える。 ・話し合いをとおして発想を広げ、作品を変えていくように促す。 ・グループで協力して早くきれいに片付けるよう指示する。 ・段ボールカッターやはさみなど刃物は特に安全に配慮して片付けさせる。 ・何をつくったのか、これからどう変化していくのか、期待を込めて鑑賞させる。 ・本時を振り返り、学習計画表に一文程度で記入するよう伝える。 ⑦ 材料の特性を生かし、友人と協力して楽しく活動することができたか。(4年生) (作品、観察、計画表) ⑧ 段ボールの使い方を工夫して、友人と協力して楽しく活動することができたか。(3年生) (作品、観察、計画表) ・次時の活動が何か。意欲が高まるように知らせる。
---	--

3 成果と課題

【成果】

(関心・意欲・態度)

- ・活動の場・題材・材料・学習形態等の工夫により関心や期待が高まり児童が生き生きと活動する授業になった。

活動の場となる体育館を探検し、つくる物の位置や使用する用具について話し合うことができた。製作するものを決定する際にも探検で気づいたことをもとにして、工夫やアイディアを生かし活発な話し合いが展開された。



《体育館の探検》



《設計図をかこう》

(発想や構想の能力)

- ・材料で遊ぶ時間を取ることで段ボールカッターの扱いになれ、材料にふれ、その良さや特性に気づき、発想を豊かにすることができた。

作品を作りたいという意欲が高まっていたが、段ボールカッターの使い方に慣れ、材料の特性に気づいてほしいと考え、遊ぶことを指示した。重ねる・立てる・折る・中に入る・切る等、様々な扱い方に気づきながら遊びが展開された。材料の形や特性にふれ、豊かな発想が生まれた。それぞれの発想をグループで話し合い、設計図をつくることができた。



《材料で遊ぼう》



《材料で遊ぼう》

- ・学習最後の「一緒に楽しく遊ぶ。」を設定することにより発想を豊かにすることができた。

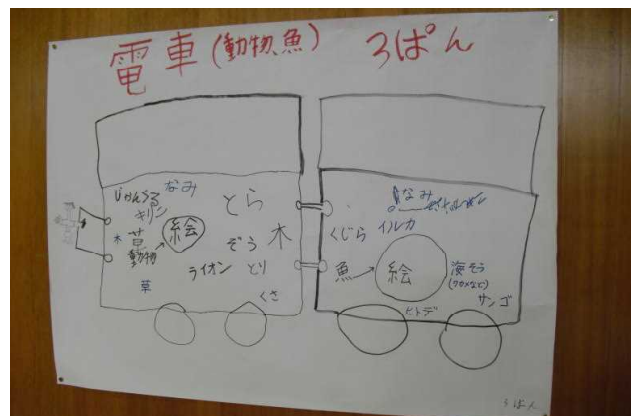
子どもたちはゲームや遊園地で遊ぶ経験が多い。しかし自分たちで作ったもので友人と遊ぶことは大きな喜びがあり、遊ぶことを前提に発想が膨らんでいった。造形活動では材料で遊ぶことやできた作品で遊ぶことが発想を豊かにする上で重要なことが分かった。

- ・グループで設計図をかくことで発想が豊にすることができた。

設計図をかくことは発想力を妨げるような印象を受けがちだが決してそうではない。発想によりつくりだされてた空想の世界を共有し、図や文字にすることにより確かめなが発想を膨らませていくことができた。



《設計図・迷路》



《設計図・電車》

(創造的な技能)

- ・段ボールの接着の工夫や段ボールカッターの使い方が上手になった。

「段ボールにはガムテープを使わない。段ボール以外の材料にもできるだけ見えないようにつかう。」という約束をしたため、段ボールの接着や立たせるための工夫が見られた。

段ボールカッターの使い方を指導し、遊びでたくさん切ることができた。安全に留意し上手に使えるようになった。

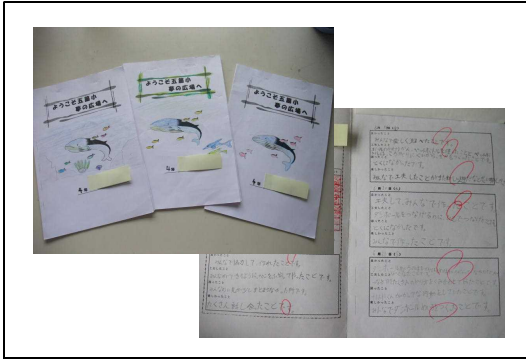
- ・話し合い(相談)を通して創造的な技能が生み出された。

製作過程の中で出てきた問題に対して児童同士が相談し、接着の方法や仕組み、遊び方などたくさんの方を見つけることができた。見つけたときの子どもたちの満足そうな表情が印象的だった。

☆学習カードと言語活動の成果

学習カードを工夫することにより目標や学習の見通しが明らかになり計画的に進めることができた。また評価の補助簿の役割と、振り返りにより児童の自己評価ができた。

話し合い活動を多く取り入れることにより、発想を豊かにしたり多くの工夫やアイディアを出すことができた。友人の意見を聞きそれに対する意見を述べることで、自分の意見が認められる喜び、みんなの意見をまとめる難しさなど様々な経験をすることができた。



《学習カード》



《話し合い活動》

【課題】

(関心・意欲・態度)

- ・高まった関心や意欲をどう発想に生かすか。

遊びを通してつくるものの形を連想したり、つくり方に気づかせたりするにはどんな手立てが必要なのか考える必要がある。子どもたちは材料の確保と遊びに夢中になり本来の目的を忘れがちである。楽しみながら材料の特性にふれ、発想に生かす手立てを研究し、検証したい。

(発想や構想の能力)

- ・独創的で豊かな発想をするための話し合い活動の設定のしかた。

発想を広げるために当初「遊園地で遊ぼう」という題材名を「夢の広場」に変えてみた。しかし話し合いの結果、迷路（3グループ）、びっくり箱（1グループ）、電車（1グループ）となった。「遊園地」という題材名を設定した方が話し合いが進めやすかったのではないだろうか。豊かな発想や構想は本校児童の大きな課題である。

(鑑賞の能力)

- ・評価規準に沿った鑑賞と鑑賞したことを自分なりにどう表現させるか。

子どもたちは大きな変化には気づくことはできても、徐々に変化していく様子や細部にわたる技能（切り方・組み合わせ方・つなぎ方など）の工夫には気づくことが難しい。鑑賞の観点に気づくことができて、その思いを表現することが難しい。鑑賞の結果を表現する方法が限られていることが原因ではないだろうか。他の有効な方法を探したい。

【評価について】

- ・1授業1評価、指導したことを評価が望ましい。

学年に応じた目標・評価規準を設定した。授業中の観察や学習カード、作品を利用して評価した。今回授業を参観された先生方のアドバイスで評価に「対話による」方法を伺った。こちら方質問を投げかけ対話する方法である。ことばや文章の表現が苦手な児童が対話することにより自分の思いを十分に伝え満足することができた。学習カードも評価規準を十分考慮して振り返りに生かすことを助言して頂いた。

【おわりに】

体育館を使うことによりダイナミックな授業が展開できた。一人一人が伸び伸びと楽しんで活動することができた。小規模校で日常的に異学年の関係作りがなされているので話し合い活動や学び合いがスムーズに行うことができた。学校の資源回収を利用し段ボールやペットボトルを用意することができた。十分用意したつもりでいたが最初の遊びで形が崩れたり切ったりしたため材料の不足を感じた。材料は多いほどいいのではないだろうか。

子どもたちが思い切り活動できるように1週間にわたり体育館を利用できるようにご配慮いただいたり、後片付けの際にご協力いただいたり、多くの方々のご協力をいただきました。心から感謝するとともに今後の児童の指導に生かしていきたいと思います。

作品や活動にみる児童の変容

活動過程の鑑賞会で質問したり意見を交換し合う



「これ何?」「どうしてここに作ったの?」「どうやって遊ぶの?」など質問が続いたあと、接着のしかたや工夫を賞賛し、「ここをもっと広くしたら。」「トンネルにこれをかぶせたら!」などのアドバイスをすることができた。そこから接着のしかたや遊び方のヒントを得て自分たちの作品に生かすことができた。相手のグループの作品を誉めながら良いところをマネたりライバル意識を高めたりしながら活動することができた。

4年生の作品をお手本に3年生が作った電車! 満足!!

4年生に主導権を握られやや落ち込みながら活動をしていた3年生に「4年生と同じものを作ったら。」と声をかけたら「そうだ。見ていたから作れる。」

と言って夢中で作り出した。友人同士声を掛け合いながら生き生きと楽しそうに活動していた。4年生の電車よりはやや見劣りはするものの満足そうに「1番楽しかったことは3年生だけで電車を完成できたこと。」がふり返りだった。



「いいこと考えた。」「みんなで考えよう。」



びっくり箱

クイズめいろ

びっくり箱では、中から手作り風船が飛び出す方法をみんなで考えた。「下に何か入れておこう。」「誰かが中に入って出そう。」などと考え悩んでいた。友だちの意見を誰も否定せず、自分の意見を言うときは「それもいいけど、〇〇はどうかな。」といえたことが素晴らしいかった。

クイズめいろでは、規模が大きくなりまとめるのが不安になってきた。そこで話し合いの結果、フラフープで迷路を広げることにした。自慢の迷路になった。

いい遊び方じゃないよ

友人を喜ばせたいあまりに、「おばけめいろ」では驚かすことから徐々にエスカレートしての当た遊びが始まってしまった。低学年の児童は大喜びし、的になっている児童をはじめグループの児童も満足だった。指導しなければと考えていると他のグループの4年生が「楽しそうだけど、的になっている〇〇さんがかわいそうだよ。」それに続いて「いい遊び方じゃないよ。」とアドバイスすることができた。「おばけめいろグループ」はやや不満そうではあったが「そうだね。」と違う遊び方に変えることができた。

