

研究テーマ	豊かな発想をし、つくりだす喜びを味わうことのできる学習指導の工夫 —小学3年「トントンドンくぎうち名人」の実践を通して—
-------	---

龍ヶ崎市立大宮小学校・河内町立みずほ小学校 教諭 中根 悦子

I 研究テーマについて

新しい学習指導要領では、これまでの「生きる力」の理念を引き継ぐとしながらも、次世代を担う児童たちが困難な状況に直面しても、逞しく生きるための資質や能力の育成を重視している。そう考えると、図画工作科の学習過程では、表現力に必要な知識技能をはじめ、これらを活用して考え、判断し、表現する力を習得し、さらには自分を取り巻く生活や社会に主体的にかかわるコミュニケーション能力を育成していくべきである。そのためにも、児童が自分らしい感じ方で色や形、イメージを捉えたり、相互の表し方のよさや違いを認め合い、言語にして伝え合ったりする学びの場として授業を創造することが必要であると考え。

以上のようなことから、材料や友達とかかわり合う活動を通して発想を広げ、自分の思いを十分に表現できるように支援することによって、自分らしい発想と表現の幅も広がり、つくりだす喜びを味わうことができるのではないかと考え、本テーマを設定した。

II 研究の実際

1 題材名 トントンドンくぎうち名人

2 題材の目標

- 釘を打つことに関心をもち、金づちや釘を安全に使いながら、木切れを使って表すことに取り組むことができる。（関心・意欲・態度）
- 木切れと釘を使って、打つ場所などをいろいろ試して、表したいことについて考えることができる。（発想・構想の能力）
- 手や体全体の感覚を働かせながら、表したいことに合わせて、釘や金づちを使い、表し方を工夫することができる。（創造的な技能）
- 自分や友達の作品や活動から、表現の違いを気付いたり、よさや面白さを感じ取ることができる。（鑑賞の能力）

3 題材について

(1) 児童の実態（男子5名 女子9名 計14名）

○ 自分のイメージに合った作品がつくりだせたとき、楽しいですか。
はい・・・12名 ふつう・・・2名 ぜんぜん・・・0名
○ いつも自分のイメージに合った作品ができますか。
できた・・・8名 あまり・・・4名 ぜんぜん・・・2名
○ どんな場合に、イメージが広がると思いますか。（複数回答）
材料がある・・・12名 友達との交流・・・10名 学習カード・・・10名

本学級の児童は、多くの児童が図工が好きで、心待ちにしている。進んで材料を集めたり意欲的に設計図を描いたりするが、表現活動になると、技術的にどうすればよいか、どのように組み合わせたらよいか分からず、手が進まなくなることがある。また、学習の様子や作品を見ると、友達と積極的にかかわって、イメージを広げたり表現を工夫したりしているようには見えない。

(2) 題材観

本題材では、金づちを使う活動を楽しみながら、木切れや枝を使ってつくりたいものを考え、つくり方を工夫して表すことをねらいとしている。木切れに釘を打ち付け続ける心地よさと、目の前に現れてくる形や色、形状の変化の美しさや面白さを味わうことができる。新しい用具を使うことに意欲をもち、釘が打ち付けられる木切れや枝から生まれる形をもとに発想し、金づちを使う活動を楽しみながら、自分がつくりたい形へと表現を広げることができる題材である。

(3) 指導観

活動の初期の段階で、釘や金づちの扱い方について分かりやすく指導し、材料や用具を安全に扱うことにより、達成感のある活動にする。また、児童の様々な発想に対応できるような環境づくりとして、木切れや枝などの材料を集めたり、釘をはじめとするいろいろな材料コーナーを設置したりする。さらに、授業の中で「交流する場」を設定したり、振り返りができるように学習カードを使用したりして、友達と教師のかかわりから、その見方や感じ方に共感や違いを分かり合えるようにしていきたい。

4 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
つくり出す喜びを味わいながら、木切れや釘などの材料の特徴を感じ、釘を打つことに取り組もうとする。	木切れと釘を使って、打つ場所などをいろいろ試して、表したいことについて考えることができる。	安全に金づちや釘を使い、釘の打ち方や木切れのつなぎ方を工夫することができる。	釘を使ってできた作品から、表現の違いに気付いたり、よさや面白さを感じ取ることができる。

5 指導と評価の計画（6時間扱い）

時間	学習内容・活動	評価規準・【評価方法】
第1次 ②	木とふれ合う。 (材料探し、木切れ選び)	・面白い形の木切れを意欲的に見付けることができる。 関 【観察・学習カード】
	釘打ちの練習をする。	・正しく金づちを使って釘打ちをすることができる。 創 【観察・学習カード】
第2次 ②	釘打ちしながら思い付いたものをつくる。	・釘の打ち方や木切れのつなぎ方を工夫しながら、思い付いたものをつくるができる。 想 創 【観察・学習カード】
	新しくイメージしたことを試みながら仕上げる。	・他の材料を組み合わせながら釘打ちをして、作品を仕上げるができる。 想 創 【観察・学習カード】
第3次 ②	自他の作品を鑑賞する。	・釘の使い方、木切れの選び方のよさや面白さを発見することができる。 鑑 【発表・鑑賞カード】
	鑑賞会を開く。 (みずほ動物園)	・釘の使い方、木切れの選び方のよさや楽しさを伝え合うことができる。 鑑 【発表・学習カード】

6 指導の実際

(1) 学習活動全体の流れ

活動	時	学 習 活 動 ・ 内 容	表現と鑑賞に視点をあてた授業の流れ
導 入 せ い 作 鑑 賞	1	1 木とふれ合おう。	
	2	① 校庭で、材料探しをする。 ② 木切れや枝が、何に見えるかイメージを膨らませる。 * 学習カードに記入し、友達と話し合う。 ③ 何かに見えて面白い、何となくいい形などの木切れを選び、釘打ちをする。 * 見せ合って気付いたことを話し合う。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 1 グループを 3～4 人で構成する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">鑑賞 (個人・学習カードに記入→グループ)</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 釘の打ち方や安全指導をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">表現 ⇒ 鑑賞 (付箋紙に記入→グループ)</div>
	3	2 釘打ちをしたものを見て、新しく思い付いたことをやってみよう。 ① 参考作品を見て、表現の意図と表現の工夫を考える。 * せい作の方向性を確認する。 ② 木切れの形や大きさからイメージを広げ自分の表現したい形になるように釘打ちを進める。 * 付箋紙でメッセージを発信する。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 材料コーナー (お宝コーナー) を設置する。 ・ 参考作品：教科書掲載の作品、過去の児童作品 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">鑑賞 (一斉) ⇒ 表現 ⇒ 鑑賞 (付箋紙に記入)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">→ 一斉 ⇒ 表現</div> 
	4	3 さらに工夫をして、楽しく表現しよう。 ① 木切れを組み合わせたたり他の材料も付け加えたりして、完成させる。 * 授業前半は、釘の打ち方や全体の形の工夫を発見する。 * 授業半ば、釘の打ち方や飾りの付け方のよさを見出し、メッセージを発信する。	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">鑑賞 (一斉) ⇒ 表現</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">⇒ 鑑賞 (付箋紙に記入) →</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">一斉 ⇒ 表現</div> 
	5	4 自他の作品を見て話し合う。 ① 自分が表したい思いとそれを表現するために工夫したことを説明したり、友達の作品のよさを見付けたりする。 * 学習カードに、自分のせい作過程の工夫を記入する。また、友達の作品のよさを付箋紙に記入し、話し合う。	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">鑑賞 (個人・学習カードに記入→グループ)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">⇒ 鑑賞 (一斉)</div> 
	6	② 児童の要望からの鑑賞会を開く。(動物園に想定して、作品展示) * ①②とは違う環境で、作品を自由に鑑賞し、改めて自他の作品のよさを見出す。さらにやってみたいことを思い付くなど、次への活動への意欲をもたせる。	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">鑑賞 (一斉)</div> 

(2) 授業の分析と考察

① 校庭や家での「お宝探し」について

校庭で「お宝探し」をした。児童達は、「みんなで枝探しをするのは、楽しいね。」「こんな面白い形があるなんて気が付かなかった。」などと、友達とともに楽しそうに集めていた。その他、自分で持ってきたり保護者の方が運んでくれたりして、お気に入りの木切れや枝を収集することができた。



② 材料コーナー（お宝コーナー）について

主材料の釘は、いろいろな長さのものを用意したり、木切れや枝などは大きさ別に段ボール箱に入れたりして、自由に選べるようにした。また、児童の活動がさらに広がるように、補助材料として、紐、針金、自然材料なども種類別に分けて置いた。

右の表1は、発想の広がりについて意識調査をした結果である。主な理由は、「たくさんの材料の中から選べたから。」「友達のアドバイスがとてもよかった。」「自分で材料を探していてアイデアが浮かんだ。」などであった。

(表1) 14人アンケート対象：複数回答

質問項目	回答項目	人数
どこから発想が生まれたか。	お宝コーナー	14人
	お宝探し	12人
	友達との交流	14人
	家からの材料	12人
	教科書	7人

以上の結果から、材料との出会いを工夫することや、たくさんの材料を用意し、選択肢を増やすことは、児童の意欲を高めるとともに、自分のイメージを広げ表現していくうえで、効果的であった。

③ 自分の表現に生かす材料や友達とかかわり、学び合うための鑑賞活動の設定

ア 導入の段階（出会い）について

収集してきた木切れや枝を観察し、「何をイメージするのか」を話し合った。友達への「いいね!」はピンク色の付箋紙に書き、友達へのアドバイスは水色の付箋紙に書くことにより、一目でコメントの違いが分かって、児童もチェックしやすかったようである。

導入時に、時間をかけて材料と出会うことで、形などの特徴やイメージに膨らませ、表現したいことを見出すことができ、意欲を高めることができたと考える。



イ せい作の段階（広げる）について

せい作の中で、友達とのかかわりを毎時間設定した。

鑑賞のキーワードである「釘の打ち方」を提示したので、児童にとって自他の相違点が把握しやすく、せい作の方向付けができたようである。

(ア) 自分なりに発想を広げて進化

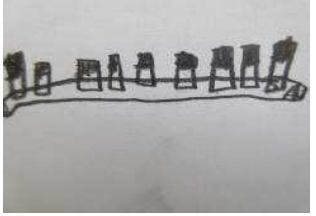
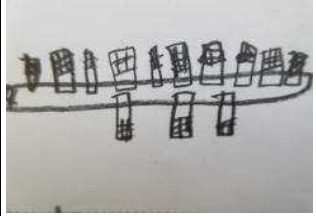

最初の段階では、あまり材料を使わずシンプルであった。しかし、段階ごとに自分のイメージを伝えたり友達から見る作品のイメージを率直に受け取り、自分なりに発想を広げて創造性をさらに伸ばしたりすることができた。

(イ) 友達との交流から進化

せい作が進むと迷いが出てきた。そんな時、友達からの付箋紙を読んだり会話したりするという活動を通して、つくりたいもののイメージが見えてきた。(図1)
 (ウ) 教師との会話からの進化

教師が声かけ(褒める)をすることは、自分の工夫を認めてもらった喜びと同時に、表現への意欲が一層高まり、表現活動がますます楽しいものとなった。

図1 児童の作品(友達の交流からの進化)

<p>導入「毛虫」見立て</p>  <p>木のえだにいっぱいくぎを打ったら、毛虫の毛に見えた。</p>	<p>せい作「いも虫」進化</p>  <p>友だちから、逆さまにしたらおもしろいと言われた。くぎがふしに見えて、いも虫になった。</p>	<p>「空とぶいも虫」最終</p>  <p>友だちのアドバイスでわたやひもを付けたら、いも虫が空をとんでいるようだった。</p>
--	---	---

右の表は、作品完成まで友達との交流における意識調査をした結果である。

「はい」と答えた理由は、「質問されたので答えやすかった。」「褒められて嬉しかった。」「友達のアイデアが面白かった。」「自分の作品が進化したので。」など好意的に受けとめていた。

質問項目	はい	ふつう	いいえ
自分の作品のよさを友達に説明できたか。	12人	2人	0人
友達からのメッセージが役に立ったか。	14人	0人	0人

「交流の場」の設定により、友達との交流を生かしながら表したいことの構想を練ったり、工夫したりして表現することがより意欲的に行われたと考える。 図2

④ 鑑賞の段階(伝え合い)について


鑑賞するグループと説明するグループに分け、交互に作品を鑑賞し合った。友達の説明を聞いた後、その場で質問をしたり、発表することもスムーズにできた。鑑賞している中で、動物に関するタイトルのものが多いことに気付いた児童から、「動物園にしたい。」という声があった。そこで、別の日に「みずほ動物園」が誕生した。教室を動物園と見立てたことで児童の鑑賞する意欲も倍増したようであった。

導入・せい作・鑑賞の各段階において、交流の場を設定したことにより、思いを相手に伝えることが上手になってきた。

⑤ 学習カードの活用と工夫について

設計図がなく少し戸惑っていたが、1時間

間ごとの自分のやったことや思ったことを学習カードに記録し、それに対して教師が

	<p>【児童の学習カードの記述】</p> <p>始めはいも虫に見えた。立てたらセミに見えた。アドバイスで毛糸やリボンを付けた。たてにするとかざかけみたいでよこにすると家みたいに思った。くぎの高さをかえた所が気に入っている。</p> <p>【付箋紙からの友達の感想】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・くぎの高さをかえていておもしろい。 ・木の枝が太くていろいろな形に見えていい感じ。 ・かざがたくさんかけられるね。
--	---

コメントを書いたことが、児童にとって意欲につながった。特に、表したい思いはあっても具体的なイメージをもつことが苦手だった児童にとって、学習カードを活用して言語で表すことにより、イメージをつかむことができたようである。(図2)

このように、学習カードに書く内容を毎時間ごとポイントを絞って書き込めるようにしたことは、互いのイメージを交流する手立てとして有効であった。

III 研究の成果と課題

1 成果

授業後に実施したアンケートから、材料との出会いの時間や材料コーナーを工夫することにより、児童が材料とかかわりながら自分らしい発想をし、想像を膨らませて造形活動に取り組む姿が見られた。また、材料コーナーや「交流の場」がアイディアのヒントとなり、作品が進化したと答えた児童の数値が高くなった。さらには、学習カードを活用を通して、イメージの広がりや活動の成果を実感しながら、せい作や鑑賞活動を行うことができた。

○ 材料さがしや材料コーナーがあって、たくさんアイディアがうかびましたか。
うかんだ・・・14名 あまり・・・0名 ぜんぜん・・・0名
○ 友達との交流によって、自分の作品が進化することができましたか。
できた・・・13名 あまり・・・1名 ぜんぜん・・・0名
○ 自分のイメージに合った作品がつくりだせて、楽しかったですか。
できた・・・14名 あまり・・・0名 ぜんぜん・・・0名

以上の結果から、自分自身が進化しながらつくりだす喜びも味わうことができたと考えられる。最初から教師に頼るのではなく、材料コーナーを活用しながら課題解決に取り組む姿や、各段階における「交流の場」を通して互いに発想や表現する能力を高め合っていく姿など、授業に主体的にのぞむ姿へと変化してきた。児童一人一人に寄り添い、共感的に支援をするために、造形活動やつぶやき、そして、学習カードから児童の思いや表現したい気持ち、どのように活動を進めたかが把握できた。適切な支援により、児童が新たなイメージを膨らませるきっかけを得る場面があり、学習カードの活用は効果的であった。

2 課題

身近な素材を用いることができるように、日頃より図工準備室に材料コーナーを整理し、いろいろな題材に合う材料を確保していきたい。児童のイメージを膨らませながら活動できるようにするため、イメージを交流させる鑑賞活動について、題材における鑑賞の位置付けを工夫し、学習状況に応じて実施できるように、活動方法や内容について検討していきたい。ポイントを明確にして、自らの学びとして捉えることのできる学習カードの改善工夫に努めたい。以上のようなことに留意し、児童が主体的・能動的に学び合えるような授業の研究を進めていこうと考える。

※参考資料 文部科学省「小学校学習指導要領解説図画工作編」平成20年8月
 図画工作3・4上 教師用指導書 指導解説編 日本文教出版株式会社
 岡田愨吾著者「だれにでもできる図画工作の授業」日本文教出版株式会社

