

| | |
|-------|--|
| 研究テーマ | 対話を通して、創造的に発想や構想をする力を高める学習指導の工夫 —第6学年「一文字で伝える～わたしの夢～」の実践を通して— |
|-------|--|

つくばみらい市立谷井田小学校 教諭

I 研究テーマについて

平成29年に公示された小学校学習指導要領図画工作編の目標には、「(2) 造形的なよさや美しさ、表したいこと、表し方などについて考え、創造的に発想や構想をしたり、作品などに対する自分の見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。」とある。また、解説には「創造的に発想や構想をし」について、「自分にとって新しいものやことをつくりだすように発想や構想をすることである。」と説明している。

何かをつくりだそうとするとき、人はこれまでの経験や知識をもとにする。しかし、既存の経験や知識をいくら組み合わせたところで、限界はある。ここで必要なのは、外からの刺激だと考える。「外からの刺激」とは、自分の今までになかった考えや感覚、知識などである。既存の経験、知識などに、そのような刺激が加わることで、自分の見方や感じ方が深まったり、広がったりしながら、新しいものやことを生みだすことができるのではないのだろうか。

本研究では、「外からの刺激」として、「対話」を取り入れることにした。「対話」とは、友人との意見交換を指す「友人との対話」がすぐに思い浮かぶ。しかし、それだけが「対話」ではない。図工では、表現の対象物や材料に触れ、感じ、それをもとに行動を起こすといった活動も、対象物や描画材料と「対話」をしていると言える。また、作品などを鑑賞するのも「対話」と言えるだろう。

これらの「対話」を、造形活動に取り入れることで、自分にとって新しいものやことをつくりだすことができるようになると考え、本研究テーマを設定した。

II 研究の実際

1 題材名 一文字で伝える～わたしの夢～

2 題材の目標

- 自分の感じたことや、伝えたいことを大切にしながら表すことを楽しむ。 (関心・意欲・態度)
- 自分の感じたことや、伝えたいことから表したいことを見つけ、表し方を考える。
(発想や構想の能力)
- これまでの経験を生かし、表現に適した描画材料を選び、表し方を工夫する。 (創造的な技能)
- 友だちの作品や生活の中の作品などの、よさや美しさ、表現の意図や特徴などについて、感じ取ったり考えたりする。 (鑑賞の能力)

3 題材について

(1) 児童の実態

本学級では、これまで、文字を図工の授業でとりあげたことはない。事前調査の結果から、ほぼ全員が書体の知識をもっていないこともわかった。しかし、児童が係活動などでポスターを描く際は、自然と字を飾ったり、変形させたりして描いている。どうしてそのように描くのか聴くと「大きくすると目立つから。」「誰かがやっていたから。」などの理由を述べていた。これらのことから、デザインされた文字を作品として捉えたり、そこに意図があることに気付いたりしている児童は少

ないと思われる。

また、扱いやすい描画材料について尋ねたところ、絵の具だと答える児童が多かった。これまでに、絵の具を使ったスパッタリングやドロッピングなどの技法を、たくさん経験している上に、絵を描くときは絵の具を使用することが多かったため、そのように答えたのかもしれない。しかし、何を使って描いてもいいと指示すると、多くの児童がクーピーやクレヨン、カラーペンを使おうとする。用意や片付けが簡単で、取り出しやすい描画材料であるからだろう。描画材料の様々な使い方や、その効果を知っていても、進んでそれを活用し、試してみようという意欲は低いのである。

さらに、友人との対話についても課題がある。本学級で図工の授業をすると、作品を興味深く見て考えたり、作品をつくりながらじっくり一人で考えたりする様子はよく見られるが、友人と話し合っている姿は、あまり見られない。全体で話す場を設けても、発言する児童は固定化されている。このことについて、事前調査を行った結果、友人と意見を交わすよさは感じているものの、間違った意見を言いたくないと言う理由から、自分の意見を述べることに抵抗を感じ、対話ができていることが分かった。

事前調査 (H31.1.22 実施 つくばみらい市立谷井田小学校第6学年2組 26人)

| 質 問 | 人 数 (人) | |
|-------------------------------------|------------------|-------------------|
| 1, デザインされた字や、書体について知っていますか。 | はい 2 | いいえ 24 |
| 2, 文字をデザインしたことはありますか。 | はい 1 | いいえ 25 |
| 3, 絵を描くとき、自分にとって使いやすい道具(描く道具)は何ですか。 | 絵の具 15 クレヨン 3 | カラーペン 6 クーピー 2 |
| 4, 友人と話し合うのはよいことだと思いますか。 | そう思う 24 | そう思わない 2 |
| 5, 友人がどんな意見をもっているか興味がありますか。 | そう思う 23 | そう思わない 3 |
| 6, 自分の考えをみんなの前で発表できている。 | そう思う 9 | そう思わない 17 |
| 7, 自分の考えや意見が間違っていたら、いやだ。 | そう思う 20 | そう思わない 6 |

(2) 題材観

本題材は、6年生の最後の学習として設定した。自分の将来に対する思いを1つの文字に込め、その文字をデザインするというものである。ここでの「デザイン」は、書体の知識やレタリングの技能を教えるのではなく、自分の感じたことや伝えたいことに合わせて、形や色などを変える、といったものである。また、描画材料についても、自分の感じたことや伝えたいことに合わせて、児童が自ら決定していく。

文字を変形させたり、描画材料を選んだりするためには、その動機となる、児童の「思い」が必要になる。しかも、描くものが目に見えないものであることから、その「思い」をしっかりと持っていなければ、製作することはできないだろう。どのようにして、児童に強い「思い」をもたせるかが重要であると考えられる。

(3) 指導観

本題材では、目的に応じて様々な「対話」を設定する。

まず、デザインされた文字の鑑賞をする、作品との「対話」を設定する。児童は、文字がデザインされていることにあまり気付いていないと思われるため、児童が作品を作る前に、この時間を設ける。ここでは、児童が普段よく目にしているであろう、デザインされた文字を、作品として捉え直し、まずは自分なりの見方や感じ方をもてるようにする。そして、製作途中にも、友人の作品を鑑賞する時間を設けることで、児童が自分にとって新しいものをつくりだすためのよい刺激が生み

出せるようにしたい。

しかし、そのためには、ただ作品を見て考えるだけでなく、友人との「対話」も必要である。作品を鑑賞するとき、別の見方や感じ方をもつ友人と意見を交わすことで、作品を違った視点で捉え直し、新たな発想や構想が生まれるからだ。ここでは、自分の意見を述べることについて抵抗を感じる児童がいるという実態も踏まえて、児童同士が自然と意見をかわせるよう、ゲーム性を取り入れるなどして、児童が肩の力を抜いて感じたことを気軽に話せるようにしたい。

また、描画材料を安易に選んでしまうという実態から、描画材料による「対話」も必要である。ここでは、いくつかの描画材料を用意しておき、試す時間を十分にとる。様々な描画材料に手を伸ばしたり、使い方をあれこれ悩んだりしながら、思う存分試すことで、児童本人が納得できる描画材料や、表現にたどり着けるようにしたい。

最後に、表したい「思い」を1人1人がしっかりとつために、描く対象物との「対話」をする場を設定する。本題材では、最終的に自分の夢や生き方を表現することになる。つまり、自分との「対話」とも言えるかもしれない。同時期に図工以外の学習でも、自分の将来の夢や生き方について考える。そこで時間をかけて考えたことや、感じたこと、伝えたいことを書きためておき、それを表すようにしたい。

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 |
|---------------------------------------|--------------------------------------|---|---|
| 自分の感じたことや、伝えたいことを大切にしながら表すことを楽しもうとする。 | 自分の感じたことや、伝えたいことを見つけて、表し方を考えることができる。 | これまでの経験を生かし、表現に適した描画材料を選び、表し方を工夫することができる。 | 友だちの作品や生活の中の作品などの、よさや美しさ、表現の意図や特徴などについて、感じ取ったり考えたりすることができる。 |

5 指導と評価の計画（6時間扱い）

| 時間 | 学習内容・活動（主な対話の対象） | 評価規準・【主な評価方法】 |
|--------------|--|--|
| 第1次 (1時間) | 商品のパッケージに使われている文字を鑑賞する。 (作品・友人) | ・デザインされた文字について、自分なりの見方や感じ方を深めることができる。 鑑【発言・ワークシート】 |
| 第2次 (2時間) | ①風を感じながら、「風」の文字をデザインする。 (風) ②友人の描いた「風」を鑑賞し、さらに改良を加える。 (友人・作品・風) | ・感じたことをともに、表したいことを見つけ、表し方を考えることができる。 発【行動・作品・ワークシート】 |
| 第3次 (3時間) | ①自分の夢や生き方を表す一文字を選び、それに合った表し方を、試しながら考える。 (自分・描画材料) ②選んだ一文字を描く。(自分・描画材料) ③友人の作品を鑑賞し、自分の作品に改良を加える。 (作品・友人・自分) | ・表現に適した描画材料を選び、表し方を工夫することができる。発【行動・作品・ワークシート】 ・自分や、友人の作品のよさを見つけ、自分の作品に生かすことができる。 発【行動・作品・ワークシート】 |

6 指導の実際

(1) 作品との「対話」

① 商品パッケージに使われている文字の鑑賞

始めに、2つのお菓子の袋に描かれた文字を見比べて、どんな商品が入っているのか、想像する活動を行った。

(資料1) 児童は、文字の意味から、「甘そう」「硬そう」などの味や食感に関するイメージを答えていたが、さらに、「どんな季節に発売されたのか。」「どんなお客さんが買いそうか。」などの発問をしていったところ、「桜って書いてあるから、春だと思うけど、もう1つは、黒いから、秋か冬かなと思う。」「やわらかい色だから、OLさんとか、女の人が気に入ると思う。」「字の周りがカクカクしているから、頑固そう。こだわってつくった感じがする。」「字が太いから、強そう。男の人がお酒を飲むときに、つまみにしそう。」などのように答えていた。ワークシートの「分かったこと」には、「色が違うだけで、女の人っぽくなったり、男の人っぽくなったりする。」「字の形や太さが変わると、イメージも変わる。」などと書かれていた。文字が意図的にデザインされていることに気が付き、発想や構想の手がかりとなる考えも、書くことができた。

(資料1)

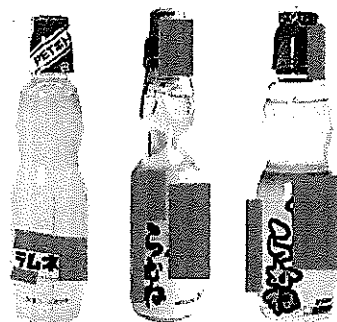
| どんな文字があるかな？ | | 名前() |
|-------------|---|-------|
| | A | B |
| 文字 | | |
| 形や色など | | |
| 感じたこと | | |
| 分かったこと | | |

(2) 友人との「対話」

① ゲーム性を取り入れた鑑賞

第1次では、ラムネの味を当てるゲームも行った。商品パッケージの文字の鑑賞と同じように、文字の形や色などに注目して、どんな味のラムネか、グループで話し合っただけで答えを見つけるものである。(資料2) グループ対抗のゲームにすることで、普段あまり発言のない児童も、この時は発言が多かった。書体の名前は知らなくても、「筆で書いたみたい。お茶かな?」「こっちは、ちょっと子どもっぽい。」など、書体の特徴を捉えた発言が多く出された。一方、「こっちは(背景が)全体的に緑だけど、こっちはだんだん緑。」「だんだん緑になっているのは、さわやかな感じ。」「これは黄色だけど上の方がちょっと緑だから、バナナじゃない?」などの意見も出され、新たに背景にも注目することができた。

(資料2)



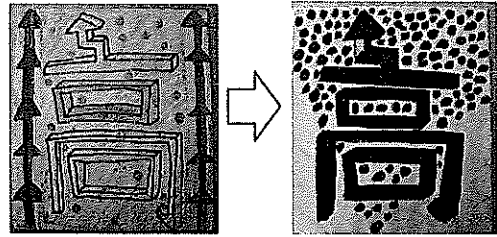
「ラムネ」の字や背景以外は見えないようにして、字の形や色、背景だけ見える状態にしたもの。

② 中間鑑賞

作品を作っている途中には、互いの作品を鑑賞した。デザインされた文字にどんな意味が込められているか、数人の児童とクイズを出し合うという活動にした。友人の表したかったことを知

って、「あ、わかる。」と共感している児童もいれば、自分もっていたイメージと違うことを友人に言われた児童もいた。その後、さらに製作の時間をとると、児童の描き方に変化が表れた。今までの作品に、新たな描画材料で描き加えたり、形自体を変えてしまう児童もいた。(資料3)は、始めから作り直したものである。描画材料や、背景を思い切って変えることで、自分が表したかった、「上へ向かう様子」を、よりよく表そうとすることができた。

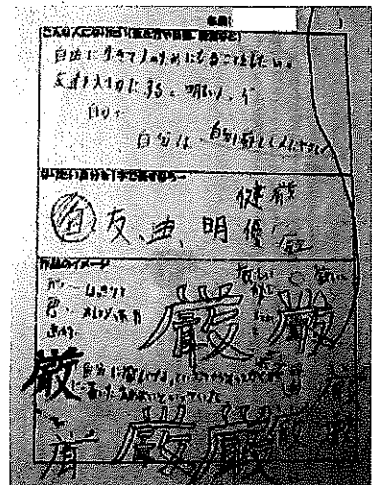
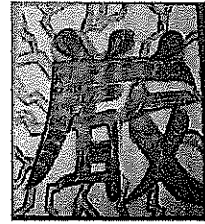
(資料3)



(3) 描画材料との「対話」

自分の納得できる描画材料を精選できるように、これまで使ったことのある描画材料と、それを試すための紙を多めに用意し、何を使ってどのように描くか決める活動を行った。さらに本来の表したい「思い」から、逸脱しないよう、何を表したいのかを書いたワークシートを机に置き、確認しながら活動するよう指示した。その結果、もともと考えていた形をガラリと変えたり、最初に計画していた表現の仕方とは違う、新しい表現の仕方を思いついて、試し用の紙に、夢中で描いていたりする姿が見られた。(資料4)の児童は、「思い」をもとに、表し方を細かく計画しているのがわかる。しかし、様々な描画材料を試すうち、発色のいい食紅を使おうと発想した。形に納得がいかなかったが、友人の意見を参考にしたり、別の描画材料を加えたりするなどして、自分の「思い」を表現しようとする事ができた。他の児童は1時間をかけて、描画材料を試し続けたが、それでももっと時間がほしいと話す児童もいるほどだった。

(資料4)

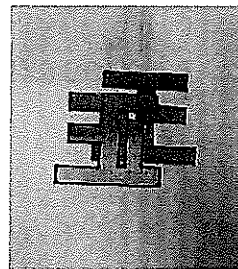


(4) 描く対象物との「対話」

総合的な学習の時間や、道徳、国語、特別活動などで、どんな職業があるか調べたり、どんな生き方をしたいか考えたりする活動があった。その度に、大切だと思ったことや、作品に表現したいと思ったことは、(資料4)のワークシートに書きためておくようにした。そして、作品作りをする時には、必ずワークシートを出して、自分の「思い」を確認した。また、中間鑑賞や描画材料を選ぶときも、自分の「思い」を確認することになるため、自分の「思い」に相応しい表現になっているのか、児童は何度も確かめ、根気よく改良を重ねる様子が見られた。

例えば(資料5)の児童は様々な学習を通して、「正しい事は1つではない。」と気づき、「正しいことは何か考えて生きていきたい。」という気持ちを作品に表したいと言う。児童は様々な描画材料や、使い方を試し、最後に紙を切り抜いて、ひっくり返したところで、目を輝かせた。そして「いいのが思いついた。」と、満足

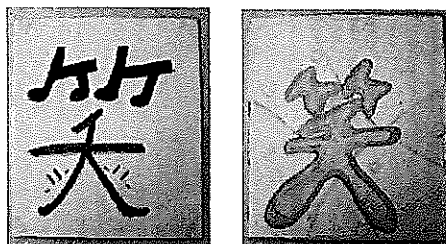
(資料5)



し、作品を教師に見せにきた。背景の黄色は、本人が進んで行く道を表しているとのことだった。作品の中の全ての形や色に、しっかりとした意図があった。

また、中には、友人と偶然同じ文字を選ぶ児童もいたが、伝えたいことは、はっきりと違うため、同じような作品になるものは、ほとんど見られず、それぞれの「思い」に合う表現を追究していた。(資料6)

(資料6)



III 研究の成果と課題

1 成果

造形活動の様子や作品を観察すると、児童は、自分の「思い」に合った一文字を描くことができ、ほとんどの児童が、製作の過程で自分の作品に改良を加えることもできていた。さらに、今回、「先生、何で描けばいいですか?」「先生、これでいいですか?」などと聞いて来る児童は1人もなく、表し方も、製作の終わりも、自分で決めることができていた。様々な「対話」の中で、作り出した「新しいもの」を見つけ、児童自らが感じたり、考えたりしながら作り出すことができたと言えるだろう。

また、本研究では、様々な「対話」が関わり合って、児童により刺激を与えていた。例えば、作品と「対話」するだけでも、よい刺激にはなったが、そこに友人との「対話」が入ることで、児童の見方や感じ方がより広がったり深まったりした。描く対象物との「対話」がしっかりとできている上で、描画材料との「対話」することで、児童自身が満足する作品を生み出したりもした。このことから、「対話」は、独立させて行うのではなく、様々な「対話」とともに行うことで、児童の発想や構想の力を伸ばすことが分かった。

2 課題

児童に十分「対話」をする時間を与えるには、しっかりとした計画が必要である。本研究でも、計画していた時間を超えて授業をしてしまった。児童の様子を観察し、必要なときに「対話」を入れることも大切かもしれないが、そればかりでは、活動している児童も見通しがもてなくなる。どの場面で、どんな「対話」を、どの程度させれば効果があるのか、研究する必要がある。

また、本研究では6年生を対象としたが、低学年の言語活動の実態を踏まえると、非言語による「対話」も必要となる。そのような「対話」をどうやって生み出すかも、課題となるだろう。

※参考文献

文部科学省「小学校学習指導要領図画工作編」平成29年度7月