**造形遊びをする活動部会（下学年）　提案発表**

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　上板町高志小学校　後　藤　紀　子

**１　はじめに**

本学級の児童は，明るく元気で，図画工作科においても意欲的に取り組んでいる。「すきなものいっぱい」では，自分が好きなものをクレヨンで思い思いに描き，「チョッキン　パッでかざろう」では折り紙を折ったり切ったりしていろいろな模様を作り教室に掲示をして楽しんだ。しかし，どこから取り掛かったらよいのかと考えるあまりに制作時間に余裕がなくなり，自分の思いを十分に表現できない児童もいた。そこで，思わず身を乗り出してしまうような材料との出合いの場を設定することにより，のびのびと活動する楽しさを味わって欲しいと考えた。また，近くを流れる吉野川の河原で遊んだ経験が少ないという児童に，河原での自然物との出合いの場をもたせる等，自分の机の上で活動が完結してしまうのではなく，もっとダイナミックな造形活動にチャレンジさせてみたいと考え，この題材を設定した。

**２　指導の実際**

1. 題材１『おきにいりの　いしで』

〈造形遊びA表現(1)ア(2)ア　B鑑賞(1)ア　共通事項(1)ア(1)イ〉

①　目標　ア　いろいろな形や色の石があることに気づくとともに，石を並べる順番や積み方を考えて置く。

イ　石に絵を描いたり，置く場所を考えたり，表し方を工夫するとともに，自分や友達の表現のよさや面白さを伝え合う｡

ウ　石の形や色に関心をもち,並べ方や重ね方を試しながら,楽しく取り組もうとする。

　 ②　実践内容

　　 第１次　河原で様々な石を触り，並べたり，積んだりする。・・・・・・・・・・・２時間

　　 第２次　学校の石を並べたり，積んだり，色を塗ったりする。・・・・・・・・・・１時間

　　 第３次　お気に入りの場所に石を置く。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１時間

　　 第４次　自分や友達の作品を見て，よさや面白さを伝え合う。・・・・・・・・・・１時間

（２）題材2『スタンプスタンプ』〈造形遊びA表現(1)ア(2)ア　B鑑賞(1)ア　共通事項(1)ア(1)イ〉

　 ①　目標　ア　材料や手・体全体を使ってできた形や色の面白さに気づくとともに，重ねる・ずらすなど，手や体全体の感覚を働かせながら，工夫して表す。

　　 イ　活動をしながら，自分の表したいものにするには，どうすればよいかを考えるとともに，自分や友達の表現のよさや面白さを伝え合う。

　 　 　 ウ 写すことに興味をもって，楽しく取り組む。

　　②　実践内容

　　 第１次　カップやペットボトルの蓋でスタンプをする。・・・・・・・・・・・・ １時間

　　 第２次　手でスタンプをする。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ ２時間

　　 第３次　足やローラーを使ってスタンプをする。・・・・・・・・・・・・・・・ ２時間

　　 第４次　みんなの活動の跡を見て，よさや面白さを伝え合う。・・・・・・・・・ １時間

**３　結果と考察**

（１）わくわくする場の設定

造形的な活動を思い付くためには，材料と出合える場が必然となる。題材１では，学校近くの吉野川の河原に行くことで，自然の中に転がる魅力的な石と出合うことができた。児童は様々な形や色の石を発見しては喜んだり，実際に持ち上げて石の重たさや硬さを感じたりしていた。また河原ということでその活動範囲は広い。時間も十分に確保し，思う存分活動することができた。ひとつとして同じものがない様々な石とじっくり向き合うことで，表現活動の選択肢が広がり，自分のしたいことが明確になり時間を忘れて活動できていた。また，自分のお気に入りの場所に石を置くという活動では，運動場，教室通路などいろいろな場所の中から自ら選択させることで，さらに意欲的に自分の思いを表現しようとすることができた。

題材２では，カップやペットボトルの蓋を使ってのスタンプ経験（学級目標掲示用の紙にスタンプ）や人権ポスター制作時に絵の具で背景を塗る経験と，回数を重ねることで「また絵の具を使ってみたい」「次はちがう材料でスタンプしたい」という思いが高まっていった。そして，教室での画用紙サイズから体育館でのロール紙サイズへの広がりというわくわくする場の設定により，発想も広がり，のびのびと活動することができた。

（２）互いに感じ合う授業づくり

河原での活動では，最初は一人で活動しているが，そのうち，自由に動けるという場を生かして「これ見て」と自分の活動を友達に紹介したり，「何つくっているの？」とそばに寄っていき一緒に活動したり，協力したりする場面が見られた。手でスタンプをする活動では，３〜４名がグループとなり材料をともに使う場も設定した。取り掛かりに躊躇してしまう児童にとって，友達と会話をしたり，友達の作品をヒントにしたりできることが有効な支援となった。

また，学習過程でICTも活用した。自分の作品を友達に紹介するために，写真に収めたり，作品のコメントを吹き込んだりした。各自がそれぞれの場で活動するためその場でお互いの作品を鑑賞し合うことはできないときも，写真や映像に収めることで，随時，またあとからでも確認することができ，友達の作品の良さや面白さに気付くことができた。そして，「○○ちゃんすごい」と称賛されたり，拍手が起こったりすることで，達成感だけでなく，自己肯定感も高まった。ただ，コメントや感想を録音する場面では，十分に説明できない児童もいるため，説明の仕方の例を黒板に提示したが，生かされていないこともあった。ひらがなを十分に書けない児童も振り返りをしやすいようにと口頭でのコミュニケーションを利用することが多かったが，視覚的にも振り返ることができる作品カードなど文字での振り返りも選択肢として取り入れていきたい。

（３）楽しさが広がる授業づくり

造形遊びでは，材料に進んで働きかけ，楽しむ意識をもたせながら自分の思いのままにイメージを具現化していくことを大切にした。題材１で，児童は河原で見つけた素敵な石を「学校に持って帰りたい」ということで，それぞれが大事に持ち帰った。そして，「この石に模様をつけたい」とマジックでペイントをした。ペイントした石は自分のロッカーの上に飾ったり，ロッカーの奥の方に大事にしまったりと様々であった。河原での石を使った造形遊びから楽しさが広がり児童はその活動で満足していたが，「自分のお気に入りの石を友達に紹介したらどうか」と声をかけてみたことで児童の興味関心が高まり，次段階の活動へと移行していった。児童の思いを十分に尊重しつつも，授業づくりの上で，折々での教師の声かけは大切になってくることをこの実践を通して再確認することができた。

題材２では，靴下に絵の具をつけてスタンプするといういつもならありえない活動に児童は意欲を掻き立てられた。足型の上にローラーで引く線が重なった偶然の表現に気づいたり，足型をよけるように意図的に線を引いたりと，自由に発想を広げながら表現することの面白さや楽しさを味わうことができた。できた作品はどこかに飾ってみんなに見てもらいたいということで，児童が話し合いをして廊下に展示することにした。他の学年から「すごい！」と言ってもらい喜びもひとしおであった。コロナ禍であるために，多少のソーシャルディズタンスを保ちながらの活動にはなったが，もっとやりたい，またやりたいと，このあとも楽しさが広がる学習となった。

**４　おわりに**

取り掛かるのに少々時間がかかっていた児童が，今回の学習では自分から作ってみようと手にとった石を試行錯誤しながら積み上げる様子や絵の具に足を嬉しそうにつけている様子を見て，「やってみたい」と思わせる材料や場を設定することが必要不可欠であることを痛感した。思ったとおりいかないことがあっても，もう１回やってみる，違う方法でやってみる，友だちに聞いてみる等，多様な方法で挑戦しようとする姿は，まさに「学びに向かう力」が発揮されているようにも思えた。児童のいきいきした学びを止めることのないよう，様々な方向にアンテナを張り，自分も楽しみながらさらに研究を進めていきたい。