

Ⅲ 研究の実際



第1学年 「めざせ！カラフルいろ水はかせ」

1 単元計画（全4時間）

時間	学習活動
1	「いろ水けんきゅうしつ」5色の色水を思いのままにまぜながら、色水遊びをする。
2・3	「いろ水てんらんかいのじゅんびをしよう」できた色水から自分のイメージをふくらませ、思い付いた活動に取り組む。
4	「カラフルいろ水てんらんかい」つくったものを上級生に紹介する。

2 ねらい

- ・色水を混ぜ合わせたり、並べたりするときの感覚や行為を通して、いろいろな色や形に気付くことができるようにする。
- ・色水を混ぜたり、重ねたり、積み上げたりするなど手や体全体の感覚などを働かせ、活動を工夫して表すことができるようにする。
- ・色水の色や容器の形などを基に、イメージをふくらませながら、造形的な活動を思い付き、どのように表現するかについて考える力を育てる。
- ・つくったものの造形的なおもしろさや楽しさを感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げることができるようにする。

3 学習活動の実際



2色の色水を混ぜると一瞬で新しい色に変身する面白さや、色の組合せによってできる色に気付いている。

色水の入ったカップを、色や形に注目しながら自分のイメージに合ったように並べている。

タブレットを活用して電子黒板に写し楽しさや面白さを共有し価値付けしている。



中庭で、友達と一緒に発想や構想を繰り返しながら表現している。



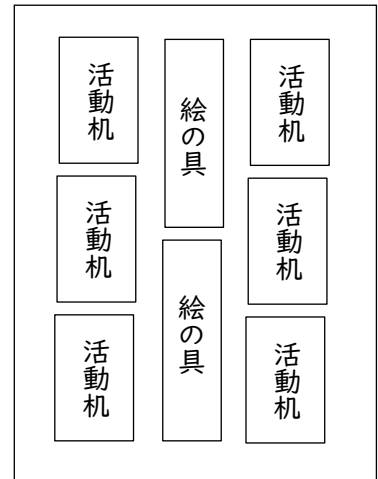
展覧会を開き、自分の見方や感じたことを伝え、上級生に共感してもらえる喜びを感じたり、新しい見方や感じ方へと広げたりしている。

4 成果と課題

①育成する資質・能力を明確にした指導計画の工夫について

導入においては、学習前から活動教室ドアに「色水研究室」と表示し、その窓からは色水の入った容器が見えるように置き教材との出会わせ方を工夫した。また、導入時に展覧会を開くことがゴールであると示すことで目的をはっきりさせ、博士を目指して色水をつくることを提案した。その結果、児童の「早くやりたい。」という意欲をかき立て、探究心をも刺激し、とぎれることなく生き生きと活動が続けることができ、造形的な見方・考え方を広げながらつくる楽しさを味わわせることができた。

活動場所においては、第1時は友達のつくったものが目に入りつつ、活動できるように活動室で行った。児童の動線を考えて、絵の具や活動机を設置したため、協力して色水づくりを行ったり、色水同士を混ぜ合わせたときの色水の変化を友達と共有したりすることができた。第2時以降は、色水づくりに慣れ、活動に広がりが見えてくることを見据え中庭へと移動したことで、広くて明るく、水をこぼしても躊躇することなく活動できるようにした。第4時は、展覧会を開き、鑑賞の時間とした。つくったものを紹介しながら自分自身で価値づけするとともに、憧れる上級生からの評価をもらい、見方やものの感じ方を広げることができ、そして何よりもつくる喜びを感じることができたようだった。



材料は、色のイメージや形のおもしろさに気付ける透明の容器や様々な形、大きさの容器(プリンカップ・コップ・卵ケース・蓋付き容器など)をできるだけ多く準備したため、自分のイメージにあった容器を使って思う存分表現活動に浸ることができていた。また、絵の具は綿棒で取りやすいように卵パックに入れ設置したため、ストレスなく色水づくりが進み、活動意欲の持続につながった。

ねらいとする資質・能力が育成できるように事前に研究や準備にかなりの時間を要することとなったことが課題となった。多くの教師と一緒に研究を進めたり準備を行ったりすれば、スムーズに準備が進むだけでなく、活動の質を向上させることができたであろうと考える。

②「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善について

上記のように場の設定を工夫したことにより、自然と友達との交流が増え、「この場所に並べるときれいかも。」「じゃあ、どうやって並べる?」「こう並べた方がいいかも。」などと会話が生まれ、「こうしたい。」というイメージがどんどん湧き、「つくり、つくりかえ、つくる」を繰り返しながら、より深い学びとなった。また、相互にアドバイスをし合ったり、つくったものの色や並べ方などの面白さを伝え合ったり感じ取ったりする様子も見られた。



第4時の展覧会では、つくったものの価値付けの手段として、上級生に自分たちのつくったものの見方や面白さを伝えた。上級生から共感してもらったり新たな価値付けがあったりし、つくり出す喜びを再認識することができたと同時に、見方や感じ

方を広げることにつながった。

教師の言葉のかけ方にも注意を払った。「どうやってつくったの。」と声をかけ、児童の気付きやイメージを引き出したり、友達の色水と比較するような声かけを行ったりすることで色や感覚の違いに気付き、色彩感覚が豊かになっていった。また、「いいね。」「すてきだね。」と声をかけることで自信も深まり、さらに、活動意欲を高めていった。だが、深い学びへと導く声かけは難しく、これからの課題である。児童の考えを引き出し、理解し、活動を意味付けできる力量の必要性を感じている。

③指導と評価の一体化の工夫について

第1時は教師の目配りが行き届く教室で活動し、色水づくりに楽しむ時間を十分に取るように配慮した。結果、多様な色が生まれたり思いついた並べ方を試したりと、色水を扱う楽しさや面白さを味わい、「もっと色水をつくって並べてみたい。」という意欲をもたせることができた。第2・3時では、さらにイメージをふくらませながら造形的な活動を思い付き表現の仕方を考える力を育てるために、十分な広さがある中庭へと場を移し、体全体の感覚を働かせて活動ができるようにした。また、平面から立体へ意識が芽生えるように、新たに蓋付き容器



を準備したり、色水を下から見上げる感覚も働かせることができるようにアクリル板を設置したりと、活動が広がる仕掛けづくりを行った。結果、並べたりつないだり積んだりするなど、自然と構成的な活動がみられた。アクリル板の上に置かれた色水を下から寝ころんで「光が当たったらもっときれいに見えておいしそう。」と友達と色の変化のおもしろさにも気付くことができていた。しかし、活動場所が広いと、一人一人の活動の様子やつぶやきなどの評価情報を収集することが難しかった。活動の様子を何方向からかビデオで録画しておくなど、評価方法の工夫が必要である。

④ICTの効果的な活用について

第1時でミニ展覧会を開き鑑賞した後、電子黒板に写し友達のつくったものを伝え合い、いろいろな見方や感じ方ができることに気付き、それらの楽しさや面白さを共感し合えるようにした。また、活動の様子を写真撮影し、評価や次時への指導改善に活用することができた。水を扱う単元のため、児童は表現活動中タブレットの使用を控え、展覧会後にお気に入りのブースを撮影し MetaMoji に貼り付け、振り返りを行った。今回は、タブレットや電子黒板、カメラの使用にとどまったが、様々なICTの有効な使い方を知り活用していきたい。

第2学年 「ぶくぶく あわあわ 何に見えた？」

1 単元計画（全4時間）

時間	学習活動
1	シャボン色水を用いて、様々な模様の泡づくりを繰り返し試す。
2	グループごとに大きな紙に泡の模様づくりをする。
3	クレパスやカラーペンで泡の形から想像したものをかき加え、表し方を工夫して表す。
4	さらに作品に工夫を加え、できあがった互いの作品を紹介し合う。

2 ねらい

- ・シャボン色水を用いていろいろな表し方を試すことを通して、そこから生まれる形や模様の面白さや違いに気付かせる。手や体全体の感覚を働かせながら、自分が表したいことを基に工夫して表すことができるようにする。
- ・形や色、模様から想像したことを基に表したいことを見付け、どのように表すかについて考える力を育てる。作品の面白さや楽しさ、泡の形や模様を生かした表し方について感じ取ったり考えたりすることを通して、見方や感じ方を広げることができるようにする。
- ・好きな形や色を見付けながら思いのまま表す活動を通して、つくりだす喜びを感じさせるとともに、形や色などに関わり楽しい生活を創造しようとする姿勢を育てる。

3 学習活動の実際



協力していろいろな形の泡をつくり、形や模様の面白さや違いを伝え合っている。



友達作品から、形や色を生かした表し方を見付け、作品のよさや面白さを全体に伝えている。



泡の模様が「大きな海の生き物」に変身！

4 成果と課題

①育成する資質・能力を明確にした指導計画の工夫について

本校の図画工作科に関するアンケート結果によると、特に第2学年では「思い通りにいかない時に、どうすればよいか考えることを」好まない」割合が35%と高く、自分がつくりだすものに自信がもてないという傾向が強いように感じた。6月に絵に表す題材「ぼかしあそびで」を行った際にも、思ったように表現ができず意欲が失われてしまう児童や、自分のかいた絵に自信がもてず不安そうにしている児童の姿がとても気になった。そこで、友達と互いの作品のよさを伝え合い認め合いながら共に作品をつくり上げる喜びや、思いのままに表現する楽しさを感じさせたいと思い、本題材を10月に設定した。これまでに、造形遊び「ならべてつんで」で、自由にグループをつくり、チームで造形活動を行う経験も積んでいる。秋ごろになると人間関係もできており、嗜好の合う仲間同士でグループをつくり、活動を進めていくのにもちょうど良い時期であると感じた。また、シャボン色水をストローで吹いて泡をつくり出し、絵に表すという新しい表現活動との出会いとなるので、ある程度学校生活にも慣れ親しみ、様々な用具を扱う経験を積んだ頃に、本題材を取り入れるのがよいと考えた。

②「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善について

児童が協力し対話しながら活動に取り組むことができるように、第1時の泡の模様づくりでは、泡を「つくる」人と泡で「かく」人と役割を分け、交代しながら行うようにした。また、泡をつくる時に使うストローの長さを、あえて一人では扱いづらい長さに変え、仲間と協力しないと活動が進められないような仕掛けを取り入れた。それにより、児童同士で「もう少し強く吹くときれいな模様の泡ができるよ。」「次はここに違う色を重ねてみよう。」等と話し合いながら試行錯誤する姿が見られた。第3時では、できあがった泡の模様に想像したことをかき加える前に、それぞれがつくった泡の形や模様を見て「何に見えたか」「どんなことを想像したか」を伝え合う時間を設けた。友達の見方・感じ方を聞くことによって、さらにイメージが膨らみ、早く絵をかきたい！という思いが強くなったようであった。また、大きな紙(70cm×612cm)のまわりにみんなで集まり、自由に絵をかくようにしたこと、自然と友達がかいたものが目に入り、その絵と繋がるように絵をかく児童や、始めにかいた場所を起点に友達と声を掛け合いながら広がっていくように絵をかいている児童もいた。共同製作の形をとったことで、大きな1つの絵に仕上がり、クラスの一体感や達成感を味わわせることができた。反対に、本題材では一人1作品をつくらなかったため、最後まで自己の構想を探究するという点では十分ではなかったと言えるかもしれない。



③指導と評価の一体化の工夫について

一人ひとりが自分の表現するものに自信をもち、安心して活動に取り組むことができるよう、十分に「試す」時間を確保するようにした。第1時では、たくさんの紙を用意し、児童が繰り返し泡の模様づくりを試すことができるようにした。自由に試す時間を取り、教師が様子を見て回ることで、うまく泡の模様をつくることができているグループに声かけがしやすかった。また、息の吹き方や泡の置き方を工夫し、はっきりとした模様をつくり出しているグループを紹介し、きれいな泡の模様をつくるコツを全体に共有した。第3時の導入では、タブレット端末に同じ泡の模様を映し、個別に自分が想像したことをかき入れる時間をとった。それぞれがかいたものをモニタリング機能で全体に見せると、児童は「同じ泡の模様でも、見方を変えればちがうものに変身する」ということに気付いた。不安に思いながらかき入れていた児童も、友達から「そんな風に見えたの！面白いね！」と賞賛され価値付けされたことによって、自信へと繋がったようである。全体で共有したことが、自分の作品をつくり変える次のヒントとなり、『試す→意味付けする→共有する→つくり変える』というサイクルをつくり出すことによって、それぞれの思考がどんどん深まっていった。いつもは「何をかいたらいいんだろう」と悩んでいる児童も、適宜コツや例を共有することによって、自分の表したいものがひらめき、全員が困ることなく表現活動を進めていくことができた。

④ICTの効果的な活用について

前述したように、第3時の、個別に自分が想像したことをかき入れる際には、タブレット端末を活用した。初めから紙にかき入れるのではなく、タブレットで試しがきをすることによって、次の活動の具体的なイメージもつことができたようである。タブレットを使えば、容易にペンの色や太さを変えられることができ、間違えてもやり直しボタンを押せばすぐに戻ることができるので、自分の表現したいものを整理し、考察する際にとっても効果的であった。本時で扱っ



た泡の模様の写真は、画像の回転ができず、一方向からしか見ることはできなかった。児童が「見る向きを変えると、別のものにも見える」ことに気付くことができるように、向きを変えた画像を追加で用意したり、タブレットの向きを変えて見る時間をとったりすると、よりよいと感じた。

第3学年 「これでかきたい～せかいに一つだけのふで～」

1 単元計画（全4時間）

時間	学習活動
1	身近な材料に触れ、触り心地のよさや違いなどを味わい、材料を組み合わせてどんな線や形がかかるのか想像を膨らませる。
2	材料を試しながら、かいた線や形の感じからイメージを膨らませ、工夫してつくる。
3	前時の活動記録を振り返り、自分のめあてをもって、工夫してつくりかえる。
4	つくった筆やペンに絵の具やインクをつけて、線や形をかきながら、かき心地を楽しんだり、かいた線など見合ったりして、よさや面白さを味わう。

2 ねらい

- ・身近な材料に触ったり組み合わせたりして筆やペンをつくるときの感覚や行為を通して、形や色の感じが分かるようにする。枝などの材料を適切に扱うとともに、前学年までの材料や用具についての経験を生かし、手や体全体を十分に働かせ、表したいことに合わせて表し方を工夫して表すことができるようにする。
- ・材料に触って感じたことや、試してかいた形を見たことから表したいことを見付け、用途を考え形や色、材料などを生かしながら、どのように表すかについて考えることができるようにする。実際に使うなどして、自分たちの作品の造形的なよさや面白さ、表したいこと、表し方などについて感じとったり、考えたりし、自分の見方や感じ方を広げることができるようにする。
- ・進んで材料を組み合わせでつくったり、かき心地を試したりする活動に取り組み、つくりだす喜びを味わうとともに、形や色などに関わり楽しく豊かな生活を創造しようとする姿勢を育てる。

3 学習活動の実際



はりがねを使うと、
枝とくっつけること
ができたよ。

材料を変えてみると、
かき心地が違う！

4 成果と課題

①育成する資質・能力を明確にした指導計画の工夫について

本校の図画工作科に関するアンケート結果によると、第3学年では、「思い通りに行かないときに、どうすれば自分の思ったようにすることができるのかを考えることは好きですか。」の項目において、否定的な回答をした児童の割合が36%と高く、自分のつくり出したいものを創意工夫しながら「つくり、つくりかえ、つくる」ことを楽しんで活動している児童が少ない現状が分かった。

6月に工作題材の「わりピンワールド」では、わりピンを使って組み合わせた紙を動かしながら思いついたものを表現した。また、材料や接着方法を選ぶなどつくりたいものを表現するために、何を使うとよいかを試行錯誤をする様子が見られた。しかし、接着方法がうまくいかずつくりたいものを諦める児童や、自分のイメージをもっていながらも、意欲的に活動に取り組めない児童がいた。さらに、出来上がった作品に対して愛着も少ない様子であることが気になった。そこで、自分のイメージにあった作品になるように、何度も試行錯誤しつくりかえ、出来上がった作品に愛着を感じさせたいと思い、本題材を10月に設定した。本題材「これでかきたい」は、木の枝をはじめとする身の回りにある材料を使って、自分だけの筆やペンをつくりことができる題材である。形や触り心地の違う多くの枝を準備することで、思い通りにならなかったときに児童が気軽につくりかえることができると思い、本題材を設定した。



②「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善について

本題材では、「つくり、つくりかえ、つくる」を楽しみながら、自分らしい作品を表現する喜びを味わわせたいと考えた。そのために、児童の中で自然と対話が生まれるように材料や接着材料の位置、お試しコーナーを用意するなど場の設定を工夫した。第1時では、教室の真ん中に枝をおき、初めて枝と触れ合う場面を友達と共有できるようにした。その中で、「ざらざらしている。」「穴が開いているところに、細い枝を入れると面白そう。」など、自然と会話が生まれ、その中で、形や色の感じを伝え合い、自分の筆のイメージを広げることができた。第2・3時では、素材や枝の質が違う枝、材料を選び、お試しコーナーでかいてみることで、かき心地にもこだわった筆を作ることができるようにした。材料を探したり、試しがきをしたりする中で困ったことを自然と友達に話している姿や一人で難しい作業は、友達と助け合う姿も見られた。しかし、接着方法がうまくいかず、悩んでいる児童が多く見られた。中間指導をして、悩みを一緒に解決することで、児童が考えていたことをよりよく表現することができたかもしれない。児童が改善方法を選んで主体的に行動できるように、教師の提示の仕方やタイミングを工夫する必要があると感じた。



③指導と評価の一体化の工夫について

構想から鑑賞まで、タブレットで振り返ることができるようにした。振り返りと一緒に、写真を撮って記録することで、児童がどの部分を工夫したのか、こだわりのもってつくったのかがよく分かった。また、その時間のめあてと完成の写真を児童が見返すことで、工作の目的からずれずに活動を進めることができた。さらに、児童が苦戦をしたことを把握することができたので、次時

の導入で、「～に困っている友達がいたのですが、どのようにするとうまくいきましたか。」と全体に問いかけて一緒に考えることで、児童主体で方法を共有することができ、その方法を活動に生かすことができた。

また、自分のイメージにあった材料を選ぶことが難しい児童については、材料を選んだ後一緒に試しがきをすることで、枝や材料の形や色の感じが分かるようにした。児童と対話を重ね、何を表したいか児童の思いをつかみ、その思いに共感しながら、表現の提案をするようすることで、児童同士の輪が広がったり、活動に意欲的に参加したりする児童が見られるようになった。

④ICTの効果的な活動について

第1時で、せかいに一つだけのふでの発想・構想をタブレットにかき込んだ。タブレットを活用することで、木の枝に何度も触れながら、お気に入りの枝と出会ったときに、児童のタイミングでかき換えることができた。児童のイメージを広げることにつながったと感じる。第2・3次の振り返りと活動過程を記録していくようにした。「もう少し、この部分をこうしたい。」と思うところを、写真にかき込むことで、次時の活動にスムーズに入ることができた。また、「かくものをつくる」という目的から外れないように、前時のまとめの時間に、自分の次時のめあてを決めておくようにした。児童は、活動を始める前に、自分が前時に決めためあてや写真を振り返り、課題をもって取り組んでいる姿が見られた。その姿を全体でも共有することで、友達の良いところを見付けたり、目的から外れないように活動を進めたりすることができたように感じる。今回は、振り返りの時間を短くするために項目を作り、選択できるようにしていた。しかし、個々の児童が迷ったり悩んだりしていたことが、かき込めるように自由枠を設けていれば、個別最適化された授業につながったのではないかと考える。



第4学年 「不思議なかげの実験室」

1 単元計画（全4時間）

時間	学習活動
1	身近にある材料に光を当てて、様々な影をつくることを試す。
2	グループで材料を組み合わせたたり、光の当て方を試したりする。
3	自分たちのイメージに合わせた工夫や偶然の発見を基に影の形をつくり変える。
4	さらに作品に工夫を加え、できあがった互いの作品を紹介し合う。

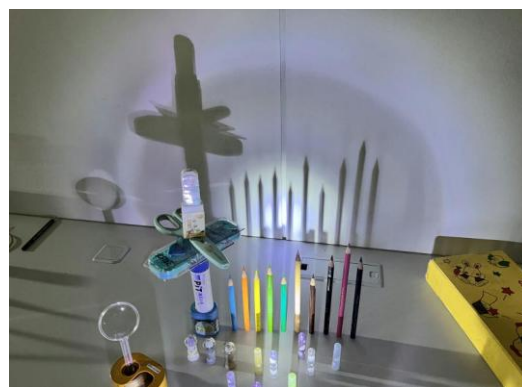
2 ねらい

- ・身近にある材料を組み合わせたたり、光の当て方を試したりして、影の形をつくる時の感覚や行為を通して、色の感じ、それらの組合せによる面白さに気付かせる。光源となるライトや身近な材料を適切に扱い、手や体全体を十分に働かせ、活動を工夫してつくることができるようにする。
- ・身近な材料や影の形や色などを基に造形的な活動や、新しい形や色などを思い付きながら、どのような活動するかについて考える力を育てる。材料を組み合わせて光を当ててできた影の造形的なよさや面白さ、造形的な活動、いろいろなつくり方などについて、感じ取ったりし自分の見方や感じ方を広げることができるようにする。
- ・進んで材料の組合せ方や光の当て方を試し、面白い影をつくる活動に取り組み、つくりだす喜びを味わうとともに、形や色などに関わり楽しく豊かな生活を創造しようとする姿勢を育てる。

3 学習活動の実際



大きなものを手前に置くと、どんな影になるのかな。



細長いビルの横に、大きなタワーが建っているみたい。

透明な材料を使うと、模様が透けて見えて面白い。
手で持って見てもきれいだよ。



4 成果と課題

①育成する資質・能力を明確にした指導計画の工夫について

本校の図画工作科に関するアンケート結果によると、特に第4学年では「思い通りにいかない時に、どうすればよいか考えることを好まない」児童の割合が30%と高く、自分がつくり出すものに自信がもてない傾向が見られた。6月に実施した造形遊びの題材「つながれ、広がれ！だんボール」でも、その傾向が顕著であった。段ボール箱を切ったり、つないだり、組み合わせたりしながら自由に発想できる活動であったにもかかわらず、多くの児童が試すことに自信をもてず、不安そうな様子を見せていた。また、自分の表現に自信がもてないことで、積極的に製作に取り組みせず、意欲が低下してしまう姿も見られた。そこで、児童が表現することに自信をもち、創造を楽しめるようにするため、今回は、次のような工夫を取り入れた。

- ・気に入った表現や面白い形ができたなら、その場で感じたことや考えたことを友達と話し合い、想像の幅を広げながら活動を進める。
- ・互いに作品をつくり上げる喜びや、自由に表現する楽しさを感じられるようにする。

また、これまでに行った絵画活動「へんてこ山の物語」では、「こんな山があったらおもしろいな」と想像を膨らませながら、お話を考え、絵に表現し、友達と作品を通して交流する活動を行った。この経験を活かし、身近な材料の形に注目しながら造形遊びをすることで、自由な発想を引き出せるようにしたいと考えている。さらに、児童が学校生活に慣れ、様々な用具や材料の扱いに慣れた時期に取り組むことで、より意欲的に活動できると判断し、本題材を取り入れることとした。

②「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善について

児童が意欲的に活動に取り組めるよう、材料の提示方法を工夫した。導入では、児童が普段使っている鉛筆やお道具箱の中のを材料として活用し、身近なものを通して表現を広げられるようにした。その後の授業では、大きさや色や透明度の異なる材料を提示することで、新たな発想を引き出し、意欲的に活動に取り組めるようにした。しかし、その過程で、新たな材料に興味をもつあまり、それまでの活動を中断し、新しい材料だけを使って製作を進めてしまう児童が見られた。今後は、新しい材料を「追加」することで、現在の活動をより発展させる視点をもてるような支援を行っていく必要がある。また、今回は個々の発想の面白さに気付くことができるように、グループでの活動を取り入れた。しかし、グループ活動では、積極的に取り組む児童に作業が偏り、一部の児童が自分の表現を試す機会を十分にもてない場面も見られた。これを改善するため、児童が自由に活動できる場を選択できるように工夫する必要があると感じた。そこで、場所の設定にも工夫を加え、影を十分に映すことのできる視聴覚室を活動の場として選ぶことで、子ども達の表現の幅を広げることができた。視聴覚室には暗幕があり、影を使った表現活動に適しているため、新たな創造の場として有効であると考えた。しかし、壁に材料の影を映してしまうと、児童の関心が影の形だけでなく、材料の組み合わせにも向いてしまうことがわかった。そのため、より影の表現に集中できる環境を整える必要がある。具体的には、材料と光源（ライト）の間にスクリーンを設置することで、映し出された影のみに注目できるよう改善することが求められることがわかった。

③指導と評価の一体化の工夫について

児童一人ひとりが自分の表現に自信をもち、安心して活動に取り組めるように、十分に試す時間を確保することを意識した。第1時では、児童が身近な材料を使い自由に影をつくり、さまざまな光の当て方や材料の組み合わせを試せるようにした。試行錯誤の時間を十分にとることで、教師が児童の様子を観察し、影の形や濃淡の工夫がうまくできていない児童へ適切に声かけを行うことができた。また、面白い影を生み出していた児童の工夫をクラス全体で共有し、活動のヒントとした。第3時の導入では、これまで活動してきたことを振り返り、新たな材料も提示し意欲的試すことのできる時間を確保した。その後、偶然できた形の面白さに気付いた児童の影をクラス全体に共有したり、行き詰まって活動に困っている児童と一緒に材料を選びに行ったりすることで、不安を感じながら活動していた児童も、友達から「その形いいね！大きい影！」と賞賛されることで、自分の発想に価値を見出し、自信へとつながっていった。普段「何を表現したらいいかわからない」と悩みがちな児童も、適宜コツや例を共有することで、自分なりのアイデアを見付けることができ、主体的に表現活動を進めることができた。

④ICTの効果的な活用について

第3時では、児童が個別に面白い形を見つけた際に、その記録としてタブレット端末を活用した。その場で見せ合うのではなく、タブレットで気に入った角度から写真を撮影し、第4時の鑑賞活動に活用できるようにした。タブレットを使用することで、面白い影を何枚も撮影できるだけでなく、児童自身がどの部分に着目したのかを記録し、かき込みを加えることが可能となった。また、タブレット内で付箋を貼る機能を使い、それぞれの感じたことを共有することができたため、児童同士の意見交換がより活発になった。一方で、影だけを撮影した写真では、どのような材料を用いたかが分かりにくく、鑑賞時に影の工夫が十分に伝わらない児童もいた。そのため、今後は材料の組み合わせ方や光の当て方の工夫が分かるような紹介方法を取り入れ、より深い学びにつなげていきたい。

第5学年 「心のまどから見ても」と

1 単元計画（全6時間）

時間	学習活動
1	教室の中で、自分が「いいね！」と思った写真を撮る。
2	いすの写真を撮り、様々な撮り方を試す。
3	学校の中で、自分が「いいね！」と思った写真を撮る。
4	撮った写真の中から1枚を選び、題名をつける。
5	互いの作品を鑑賞し、感じ取ったり考えたりしたことを伝え合う。
6	自分の作品を校内に展示する。

2 ねらい

- ・互いの作品を見て、自分なりの意味や価値を見いだしたり、友達の感じ方に触れたりして、色や形などの造形的な特徴がわかるようにする。
- ・色や形などの造形的な特徴を基に自分なりのイメージをもちながら、互いの作品のよさや特徴、表現の工夫を感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を深めることができるようにする。
- ・つくりだす喜びを味わい、主体的に互いの作品を鑑賞し、友達との対話を通して、見方や感じ方を深める学習活動に進んで取り組もうとする姿勢を育てる。

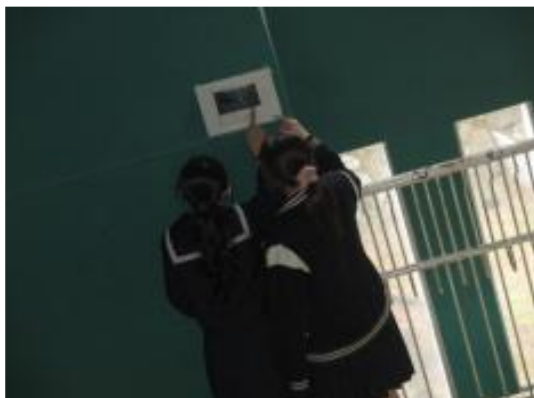
3 学習活動の実際



自分の作品を紹介し合い、「何に見えるか」や「題名は何だと思うか」を友達に聞いている。

全員の作品を見た後なので、「その子の作品はどれだろう。」「どんな工夫がされているのだろう。」「とわくわくしながら聞き合っている。

どのように展示をすると、自分の感じたことや撮り方の工夫が伝わるかを考えながら、自分の作品を校内に貼っている。



自分の作品と比較しながら、展示された友達の作品を興味深く見ている。また、題名や工夫している所を見て、感想を伝えている様子も見られた。

4 成果と課題

①育成する資質・能力を明確にした指導計画の工夫について

本校の図画工作科に関するアンケート結果では、5年生は「図工は好きですか」という質問に、好き（どちらかといえば好きも含む）と答えた児童の割合は93%だった。また、「絵や作品を作る時にこんな風に表したいこんな風にしてみたら、などと考えることは好きですか」という質問にも88%と好意的に答えた児童の割合も高かった。しかし、「仕上がりが思い通りではなかったとき、完成した自分の作品を見てどう思いますか」という質問に好きと答えた児童は37%と、自分の作品に満足感を得ていない児童が多いという実態が分かった。自分の技能に自信がもてない児童や自信のなさ故に自分の作品に満足できない児童が多い。そこで、児童の身近な存在である学校を舞台にして何枚か写真を撮ること、どの児童も取り組みやすくなると考えた。自分なりのこだわりをもって撮影すること、友達に見せるための写真を選ぶこと、お互いに鑑賞すること、それら全ての活動をどの児童も楽しめると考えたからである。

導入においては、まずは教室にある身近なものを撮影することから始めた。自分が「いいね!」と思った写真を撮影することと撮影した写真を一つの作品として題名をつけることを伝えた。さらに、教師自身が撮影した写真を見せ、どんなことを考えて撮ったかや題名は何だと思うかと尋ねた。児童は話し合い予想する中で、自分たちもやってみたいという雰囲気となった。消しゴムや床、教室の風景など児童は思い思いに撮影した。図画工作科の目標である形や色などと豊かに関わる資質・能力を育成するために、児童の作品の中から蛍光灯と影の形に着目したものや床を斜めに撮りすべり台に見立てるなどを取り上げた。色や形に着目したり、見立てたりといった作品が「いいね!」であることが共通理解できたと感じた。(授業では「いいね!」ポイントという名称とした。)教室にある身近なものから学校全体へと撮影範囲を広げていくことで、どんなことを考えながらどんなものを撮ればよいかをどの児童も順序立てて考えられるよう計画した。最後に各自が校内で見付けたそれぞれの場所に展示をすることも伝えたので、児童は最後まで見通しをもって活動に取り組むことができた。

ただ、展示も計画に入れると6時間単位となるので、時数が適切であったかは今後の課題ではないかと思う。

②「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善について

本題材は、学校にあるものを写真に撮り、互いの写真を見て伝え合うことで、自分の見方や感じ方を深めることをねらいとしている。写真に対して「いいね!」と思ったポイントを伝えることで、自分や友達の見方や感じ方、発想の面白さに気付かせたい。また、互いに鑑賞することで、自分の作品のよさや美しさにも改めて気付かせ、自分の作品への愛着を深めたいと考えた。一人で鑑賞する時間と友達と話し合い交流する時間を設けることで、自分と他者の視点を往還しながら見方や考え方を広げ、色や形とより深く関わっていくことができるとも考えた。さらに、色や形にこだわったり、○○のように見えると見立てたり、写真の構図を工夫したりといろいろ試しながら、作品のよさや美しさを見つけることを通して、自分の見方や感じ方を広げ、色や形と深く関わっていく力も育てたいと考えた。そのため、友達の作品を見るときに、色や形、構図、表現の工夫などを基に感じたことを伝え合う活動を設定した。初めて友達の作品に出会ったときの驚きや感動を大切にしながらも、自分の見方や感じ方が変化する面白さや自分の思いが伝わる喜びも感じて欲しいと思い授業を行った。

撮影する範囲を広げていくことでどの児童にも取り組みやすくすることとタブレットで撮影することで児童の技能差を意識せずに作業ができるようにした。また、第1時に撮った作品を基に、友達の作品の工夫点や題名を伝え合うことで、どのような工夫をすればよいかをどの児童も考えられるようにした。途中で、椅子を撮影する活動を入れることで、撮る角度の工夫やアップ・ルーズで撮る工夫などをどの児童にも見付けさせることで、さらに活動への意欲を高めた。



③指導と評価の一体化の工夫について

指導に当たっては、時間によって変化する光の色や影の形、普段自分が何気なく見ているものが見方によって全く違ったものに見えること、色や形の組合せによる見え方の違いなどに気付かせることで、自分なりの見方や感じ方ができるようにした。教師の例や友達の工夫された作品を見ることで、どのようなポイントが「いいね！」ポイントであるかを考えていた。教師が評価する観点を児童と共有することで、児童の感じ方と教師の評価のずれを少なくできると考えた。また、児童の活動の様子をビデオで録画したり、ワークシートにかかせたりすることで、自分の作品の「いいね！」ポイントの説明や、友達の作品の「いいね！」ポイントを見付けて伝え合うことを教師が見取ることができるようにした。ワークシートのかき方も、文章でも絵でもよいことにし、児童が自分に合うかき方を選べるようにした。

④ICTの効果的な活用について

タブレットを活用することで、全員の作品を自由に見ることが可能になり、どの作品にもかき込みができるようにした。児童が友達の作品の「いいね！」ポイントを説明するときに、大型テレビに友達の作品を掲示し、タブレットの指す機能を使って説明することで「いいね！」ポイントを付けた箇所がすぐに分かり、分かりやすくなった。その後の友達との関わり合いもタブレットがあるため、互いの作品を見合い、見方や感じ方を深める活動につながったと感じた。

展示する際、自分で貼り方や場所を考えながら展示をしていた児童もいれば、友達に「ここにこう貼ったら、（自分の思いが）伝わるかな。」と聞きながら展示をしていた児童もいた。自分の作品を展示するときに、MetaMojiに作者・作品・題名・工夫点を入れることで、どの児童もどこにどんな風に貼るかを考えながら展示することができた。タブレットを使い、見通しをもって、技能差なく作品作りに取り組めるようにしたことで、全ての児童が「つくり、つくりかえ、つくる」活動に取り組むことができた。



ただ、タブレットがすぐに起動しなかったり、更新中になり授業中に動かなかったりといったトラブルも何度かあった。前もって予測して、授業前にきちんと着くか確かめたり、予備のタブレットを用意したりと不測の事態に備えた対策を考えながら進めていくことが大切であると感じた。

第6学年 「夢の新製品」

1 単元計画（全5時間）

時間	学習活動
1	「こんな新製品が開発されたらいいのにな」と思うものはどんなものか投げかけ、全体で共有する。出てきたものから構想を練り、自分の「夢の新製品」の設計図を作成する。
2	グループごとに新製品企画プレゼン会を開き、アドバイスをもらったことを生かして作品づくりをする。
3・4	中間評価をして、材料の組合せを考えたり作品の特徴を考えたりしながら工夫してつくる。
5	グループごとに完成作品の魅力を伝え合い、それぞれの新製品のよさを感じ取る。

2 ねらい

- ・自分の身近な生活と結び付けながら「あったらいいな」と思うものを考え、多様な身近な材料でどのようにつくることができるか自由に発想を広げることができるようにする。
- ・計画の段階においてグループで意見を交流させることで、友達のアイデアを取り入れながら発想を広げられるようにする。
- ・企画、完成の発表会を同じグループで行うことを導入で伝えることで、主体的につくることを楽しみ、思いをもって新製品の魅力の伝え合いができるようにする。そこからものづくりの楽しさやアイデアを伝え合うことの楽しさを味わえるようにする。

3 学習活動の実際



企画書を見せながらどのような作品を作るかを説明。友達からアドバイスをもらう。



アドバイスをもらった企画書を見ながら作品の作成。



新製品の魅力が伝わるようにコマーシャルを作成中。



作成したプレゼンテーションを見せながら完成作品の発表会。

4 成果と課題

①育成する資質・能力を明確にした指導計画の工夫について

本題材は6年生の3学期に実施し、前学年までの材料や用具などについての経験や技能を総合的に生かし、発想や構想の力を生かして表したいことを工夫して表現することをねらいとしている。

本校の6年生の実態として、「作品を作る時にこんな風に表したいと考えることは好きですか」や「完成した自分の作品は好きですか」等、作品の製作に関する質問項目に対して否定的な回答が多かった。そこで、計画の段階と完成の段階で「自分の作品の魅力を伝え合う」場を設定することを導入で伝えることで、必然性をもって作品づくりを行うことができると考え指導計画を立てた。成果は、テーマを主体的に捉えながら各自が表し方を考え、必要な材料を身近なものから用意し、組み合わせながら作品に仕上げていくという課題追求型の授業ができたことである。「自分のイメージを表現するためには何を用意すればよいか」、「材料をどのように組み合わせるか」や「こうすればもっとおもしろい作品になる」等、これまでの図画工作の学習で積み上げてきた知識・技能、発想や構想の力を複合的に発揮することができていた。また、児童同士の考えを交流する場を設定することで、自分の表現したいことをより明確にしたり、友達のアドバイスを参考にした表現方法を試してみたりと、表現の追及を促すことができた。

課題は、中学校教育との接続性や系統性に配慮した指導計画を立てることが十分にできなかったことである。6年生の3学期に実施する題材なので、中学校での美術の学習につなげる視点をもった指導計画を立てていく必要がある。



②「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善について

導入で自分の作品の魅力を伝え合うことをゴールとすることを伝えたことで、必然性をもって自然と「つくり、つくりかえ、つくる」という試行錯誤ができていた。「思い通りにいかない時に、どうすれば自分の思ったようにすることができているのかを考えることが好きではない」という児童が多い中で、主体的に活動に取り組むことができていたのは成果として挙げられる。また、単元の中で同じグループでの対話の場を2回設定したことで、自分の表現のねらいが作品に表れているか、友達にねらいが伝わっているかを振り返ることができていた。対話を通して互いのよさや個性が作品にどのように生かされているかを考えることで、見方や感じ方を深められていた。

課題として、自分のイメージを言語化することが苦手な児童が前向きに製作活動を行うことができなかったことである。「自分の表したいこと」のイメージはもてていても、対話的にそれを表現することには消極的な児童も見られた。国語等、他教科の学習と関連付けながら自分のイメージを表現する方法や伝え方を学び、対話的な学習を通して、表現内容への新たな意味や価値をつくりだせるようにしていく必要がある。



③指導と評価の一体化の工夫について

計画→交流→製作→交流という指導計画を通して自分の活動を振り返りながら、次の活動に移ることができていた。また、互いによさを伝え合う相互評価の場があることで、他者の視点から自分の作品を捉えることができ、より深く自分の作品と向き合うことができた。その結果、自分の表し方や工夫に自信をもつことができ、自分のイメージから自由に表現することの楽しさを感じている児童の姿が見られた。その際に出てきた形や色の工夫やイメージしたことをどのような材料を使って、どう表現しているかなどを全体に周知し、価値付けた。そうすることでこれまで積み重ねてきた図工の学習を想起し、自分の作品と向き合いながら自己の振り返りを生かし、友達の発想から新たな要素を加えている姿も見られた。

課題として、児童の活動を十分に価値付けすることができなかったことである。ある程度意欲的に活動している児童に対しては声かけをせず、完成品の発表と振り返りからの評価になってしまった。児童の表現や活動をしっかりと見取り、次の表現につながる指導ができるように、児童との対話の場面を多く取ることで、適切な評価をして活動の価値付けができるようにしていきたい。

④ICTの効果的な活用について

自分の作品の魅力を伝えるための工夫として、タブレットを活用して友達にプレゼンテーションをしていた。対話に苦手意識をもっている児童でも、自分の作品のよさを箇条書きで示したり、よりインパクトのある伝え方を考えたりと、表現することに対して前向きな姿が見られた。また、プレゼンテーションを作成することで、これまでの製作過程を整理しながら振り返ることもできていた。その結果、自分の作品とより向き合うことができ、自分の作品に愛着をもつこともできていたように思われる。

しかし、全ての児童がタブレットを使って作品の魅力を伝えていたわけではないため、どのような場面で効果的に ICT を活用することができるか、指導計画の段階で十分に検討しておくことが課題である。

