

1 はじめに

今年度、鳴門市の「造形遊びをする活動部会」では、「造形遊びをする活動を通して、活動を工夫してつくることができる」及び「造形遊びをする活動を通して、造形的な活動を思いつくことや活動の仕方について考えることができる」の二つが研究のテーマとして示されている。そこで、本実践研究では、この二つのテーマを実現しうる、充実した造形遊びの授業の在り方について考えていくこととした。4年生2クラスを対象とし、「クミクミックス」、「光とかげから生まれる形」2つの題材の授業を2回ずつ行った。そして、授業ごとに反省及び改善を行い、「造形遊びの充実、すなわち、二つの研究テーマの実現」のためには、授業のどこに着目し、どのように改善を図る必要があるのか探っていった。当時の私は、「造形遊び」についての知識や経験が浅かった。本実践研究では、そんな私が「造形遊び」の授業の中で試行錯誤を繰り返す中で導き出した、4つの「造形遊びを充実させるための手立て」を紹介する。

2 指導の実際

(1) 題材1 クミクミックス

〈 A 表現(1)ア、(2)ア、B 鑑賞(1)ア [共通事項](1)ア、(1)イ 〉

- ① 目標 ア ダンボールを組み合わせていくときの感覚や行為を通して、形の感じ、形の組み合わせによる感じなどが分かる。
 - イ ダンボールの形や大きさ、組み合わせた形など基に、造形的な活動を思い付き、新しい形などを思い付きながら、どのように活動するかについて考える。
 - ウ ダンボールを組み合わせてできた形の造形的なよさや面白さ、いろいろなつくり方などについて、感じ取ったり、考えたりし、自分の見方や感じ方を広げる。

② 実践内容もしくは指導計画

- 1.題材の手渡し/導入(10分)→2.活動(15分)→3.中間交流(15分)→4.再度活動(30分)
- 5.ふりかえり(15分)→6.片付け(5分)【全二時間(連続)】

(2) 題材2 光とかげから生まれる形

〈 A 表現(1)ア、(2)ア、B 鑑賞(1)ア [共通事項](1)ア、(1)イ 〉

- ① 目標 ア 材料同士の組み合わせや光源の当て方を試しながら、影の形をつくるときの感覚や行為を通して、形の感じ、形の組み合わせによる感じなどが分かる。
 - イ 身近な材料やかげの形などを基に造形的な活動を思い付き、新しい形や組み合わせを思い付きながら、どのように活動するかについて考える。
 - ウ 組み合わせてできたかげなどの造形的な面白さ、造形的な活動、いろいろなつくり方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げる。

② 実践内容もしくは指導計画

- 1.題材の手渡し/導入(10分)→2.活動(15分)→3.中間交流(15分)→4.再度活動(30分)
- 5.ふりかえり(15分)→6.片付け(5分)【全二時間(連続)】

3 結果と考察

(1) 児童の動線を意識した場の設定

活動中、ほしい材料を探しに、児童は足繁く、材料置き場を行き来する。この「行き来」の際に、児童は他の児童の活動に目をやり、そこでコミュニケーションが生まれて、新たな発想を獲得していくことが分かった。そこで、児童が材料を取りに行く動線上で、新たな発想へと導く多様な交流が生じるよう場を設定することが重要であると考えた。実際「クミクミックス」1クラス目の授業では、仲の良い人同士や、近くの人との交流が多く、活動の停滞が随所で見られた。反省を生かし、2クラス目の授業では、活動場の中央に材料を置くのではなく、児童の活動場を外から囲むよう材料を配置し、より児童の動線がクロスするようにした。また、児童同士の距離が遠かったため、活動範囲を確保しつつ、できる限り近くなるように調整した。結果、1クラス目よりも児童の交流がさかんになり、多様な活動を思いついたり活動を工夫したりする児童が多くなった。

(2) 児童の発想を引き出す材料選び

児童は材料を目にし、手に取り、やってみたいことをイメージする。つまり、児童の発想の源は「材料」にある。教材研究において、材料を試し、どんな発想ができるか検討し、より発想が生まれる材料を用意することが大切であると考えた。「クミクミックス」では、ダンボールを大きさごとに切り分け、さらに長方形や正方形だけでなく、様々な発想が生まれるように曲線的に切ったダンボールも混ぜるようにした。「光とかげから生まれる形」では、活動がしやすいよう、光の角度でかげの形が変わり、形自体が面白いものを用意することで、様々なかげの形を思いついたり映し方を工夫したりできるようにした。また、光源も複数あると発想の幅が広がると考え、3つの小さな光源も取り入れた。特に、この小さな光源は、児童に多くの発想をもたらした。

(3) 中間交流に向けて、活動の活性化を促す「たね」をまく

中間交流後の活動が停滞することがある。その解決のためには、まずは、前半の活動で教師が意図した介入をする、そして、中間交流において、各児童の活動のよさを捉え、後半の活動へとつなげていくことが必要だと考えた。具体的には、教師が想定している発想の手札(たね)を児童に手渡していくことだ。活動の展開を児童の発想に全て委ねるのではなく、児童の活動状況に応じて、たねをまいていく。このたねを自分なりに花咲かせた児童が、中間交流において活躍する。そして、後半の活動では、中間交流で友達の発想をヒントに、それぞれの児童が実際に試し、また新たな発想へとつなげていく。

(4) 導入で見せるのは「何をつくるか」ではなく、「どう活動するか」のイメージ

「造形遊び」の導入において最も大事なものは、「作品」ではなく「活動」のイメージをもたせることである。そのため、今回の題材では、どのような材料をどのように扱うのか、実際に活動を前で実演して見せた。それぞれの児童が自分のやってみたい活動、できる活動をイメージできるようにすることで、円滑なスタートが切られる。まずは、とにかく手を動かして、発想のきっかけを探すことを大切にさせると活動は活発になる。

4 おわりに

これまでの私が図画工作科で大切なのは、「作品」の完成だと考えていた。しかし、今回の「造形遊び」の実践研究への取組を通して、「作品」を完成させることではなく、その活動過程で、気づき、考え、資質・能力を発揮していくことこそが大切であるということに気付くことができた。発表に向けて取り組んだこの数か月間は、私の教師としての授業観を成長させてくれた。ここでの学びを胸に留め、今後の授業づくりに生かしていきたい。

