

第64回徳島県小学校図画工作教育研究大会 造形遊び(中学年)  
～豊かにかかわり つながり 「わたし」が広がる造形活動～

## 「造形遊び」を充実させる 4つの手立て

---

「クミクミックス」・「光とかげから生まれる形」の実践より

鳴門市板東小学校

谷脇 諒 1



# 目次

01 実践研究の視点

02 実践研究の方法

03 実践授業の概要

04 「造形遊び」を  
充実させる手立て

05 まとめ及び今後の課題

---

# 01. 実践研究の視点

---

## 鳴門市の研究テーマ



造形遊びをする活動を通して、  
活動を工夫してつくる。



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。

# 鳴門市の研究テーマの実現



## 「造形遊びの充実」



どんな指導の手立てがあるか

---

## 02. 実践研究の方法

---

# 二つの単元の授業実践を基に、 「指導の手立て」をさぐる



クミクミックス

光とかげ

から  
生まれる形

# 4回の授業実践から手立てを導く



4年1組



4年2組



4年1組

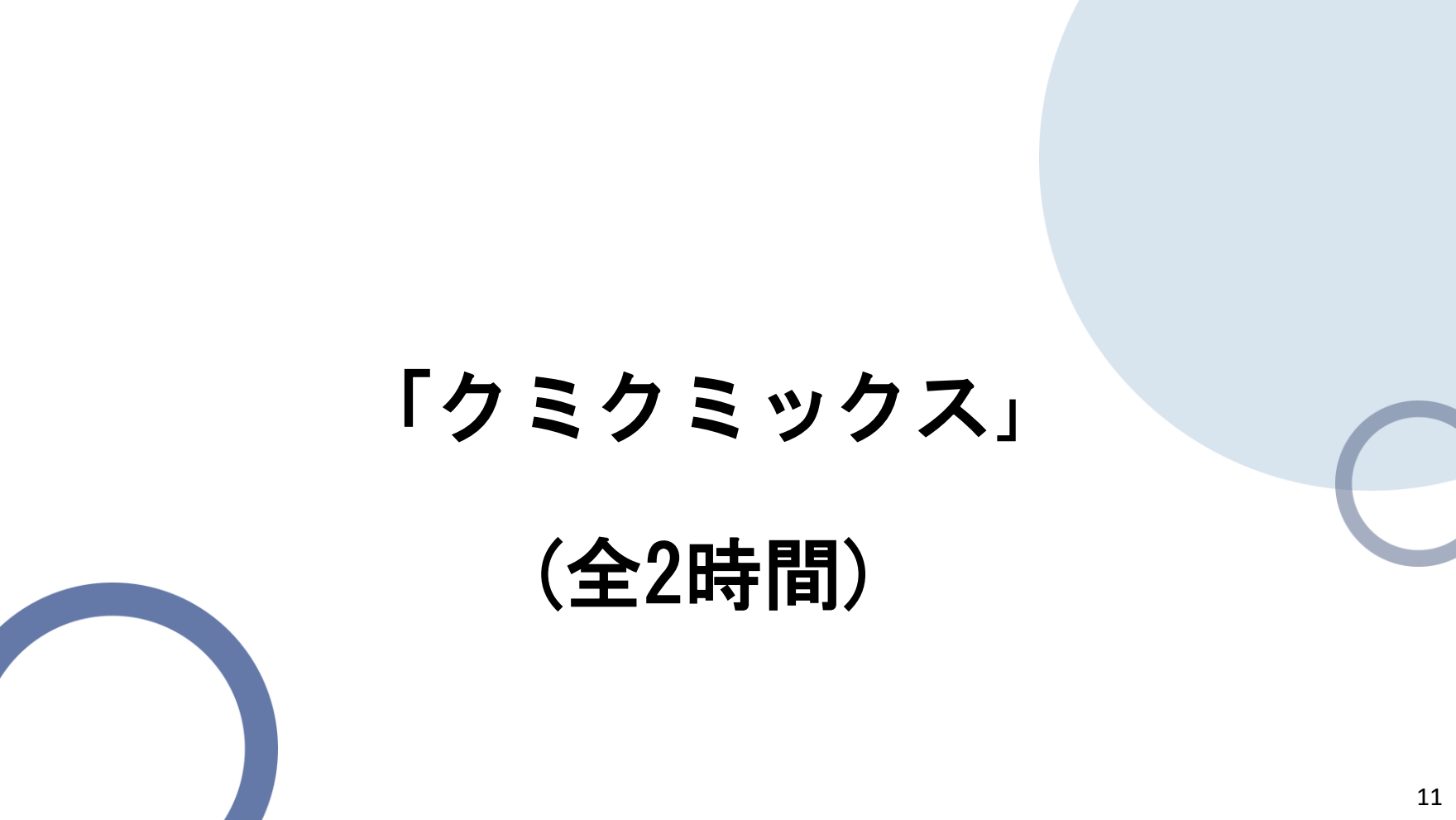


4年2組

---

## 03. 実践授業の概要

---

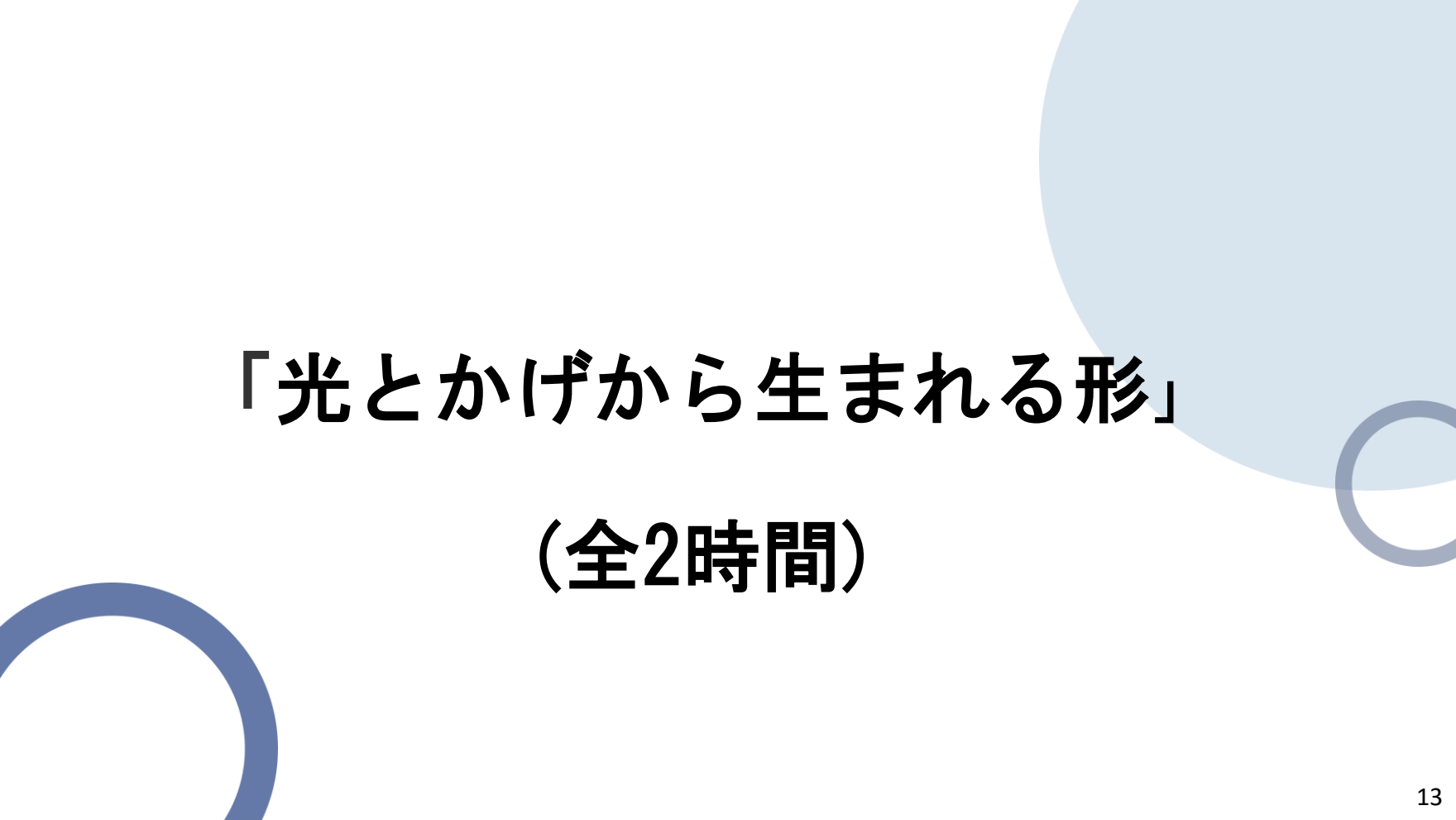


**「クミクミックス」**

**(全2時間)**

# 段ボールをどんどん組み合わせていく





**「光とかげから生まれる形」**

**(全2時間)**

# 光を使って「かげ」を組み合わせる



---

## 04. 「造形遊び」を充実させる手立て

---

# 導いた4つの手立て

- 児童の動線を意識した場の設定
- 児童の発想を引き出す材料選び
- 導入は「何をつくるか」ではなく、  
「どう活動するか」のイメージをもたせる
- 中間交流に向けて  
活動の活性化を促す「たね」をまく

#### 04. 「造形遊び」を充実させる手立て①

# 児童の動線を 意識した場の設定



# 1回目

## 児童の交流があまりない…



他の児童の活動が目に入りにくい



児童間の距離も遠い

## 2回目 自然と交流が生まれる活動場に

 児童の動線上で、他の活動が見える



 児童間も近く

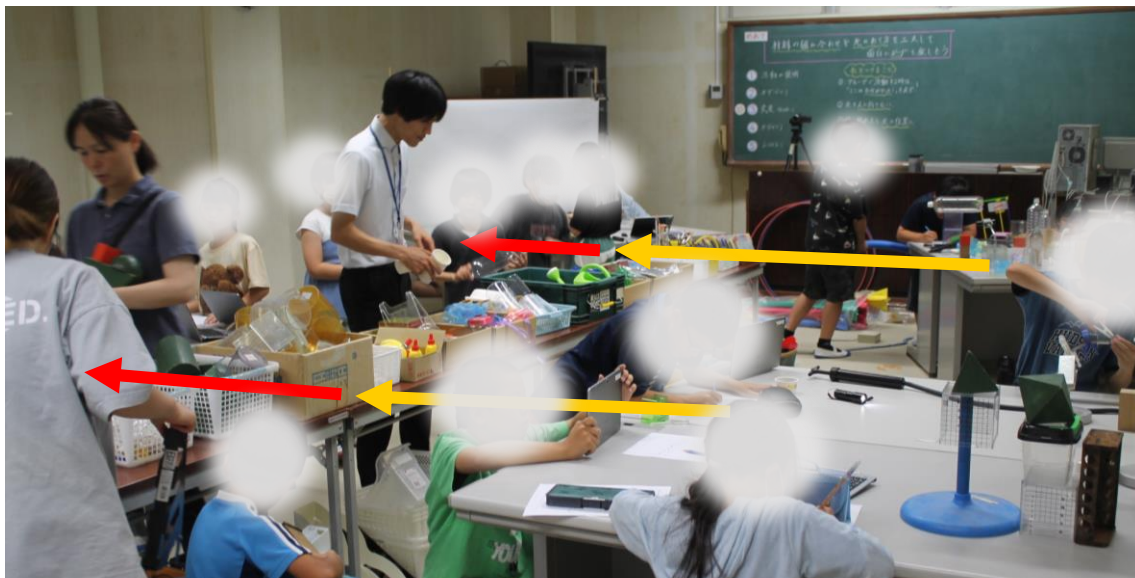
# 他の児童を見て、活動を思いついたり、



だれかと協働的に活動したり、など  
活動の仕方について考えたりする。



# 1回目 動線上で活動が見えるように



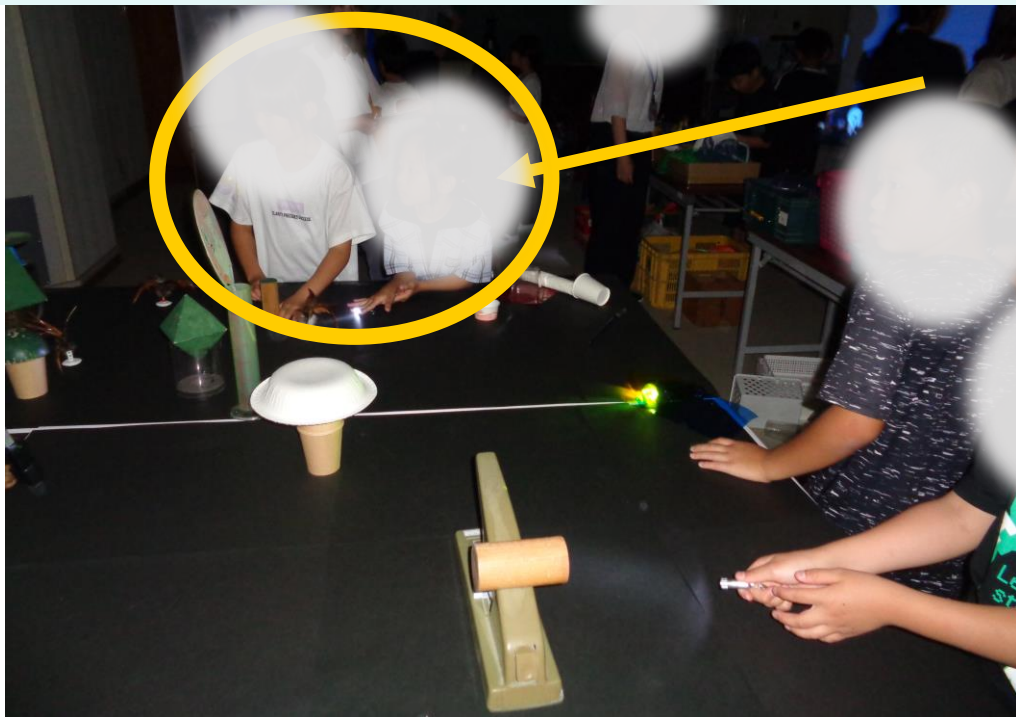
向こう側のグループへ行きにくい

## 2回目 よりスムーズな動線を確保

 材料机の間を空け、通り抜けできるように



# 他の児童の活動を、より見に来れる



自然と交流が行われるよう、  
児童の動線を意識して場を設定すること

活動を工夫して作ったり、  
活動の仕方について考えたりすることにつながる

#### 04. 「造形遊び」を充実させる手立て②

# 児童の発想を 引き出す材料選び



# まずは、活動のしやすい材料



クミクミックス

大・中・小、  
大きさごとに  
切り分けたもの

# そして、発想を引き出す材料

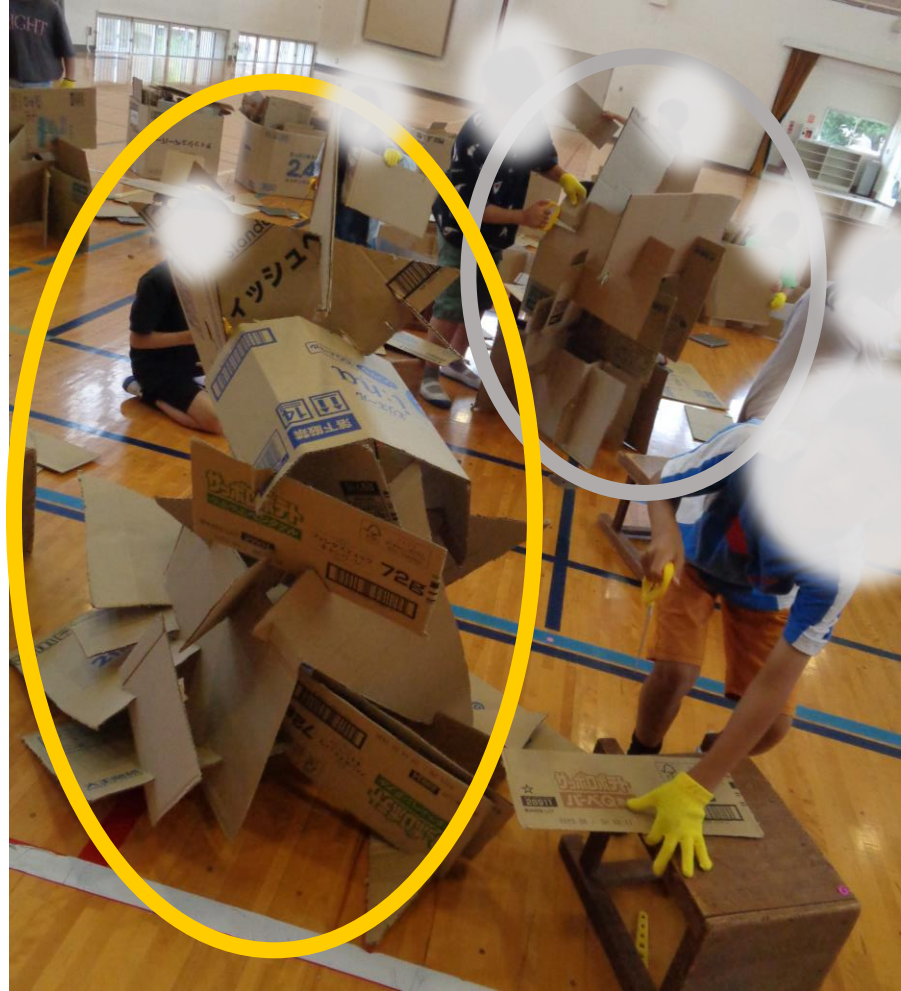


クミクミックス

三角形や  
曲線的な  
パーツ

曲線のパーツが、  
上手く交わり、  
組み方や形に味が  
生まれている

なんとなく  
組んでいく中で、  
児童が発想に気づく



# まずは、活動のしやすい材料



光とかげ から  
生まれる形

安定感があり、  
置くだけで  
面白いかげが  
できるもの

# そして、発想を引き出す材料



光とかげ から  
生まれる形

複数の光源  
カラーセロハン

## 複数の光源



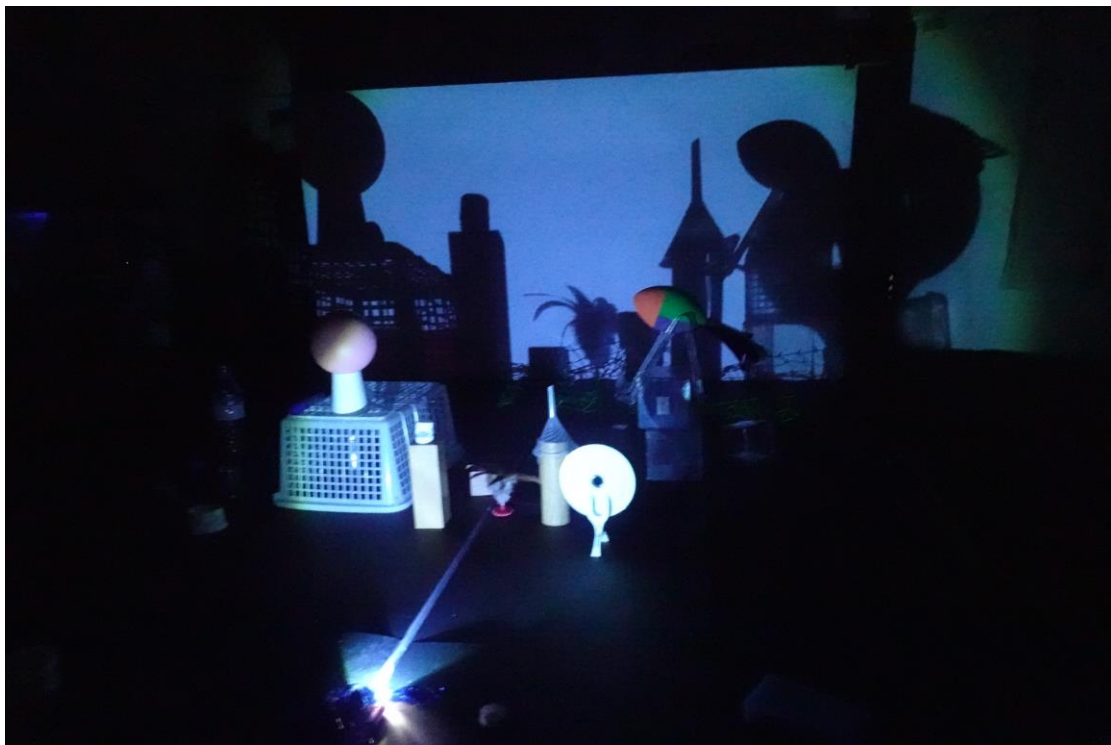
色々な角度や  
数で照らすと  
なんだか、  
幻想的に見える  
かげの分身



# カラーセロハン



かげに色が  
つくことで、  
イメージが  
広がる。



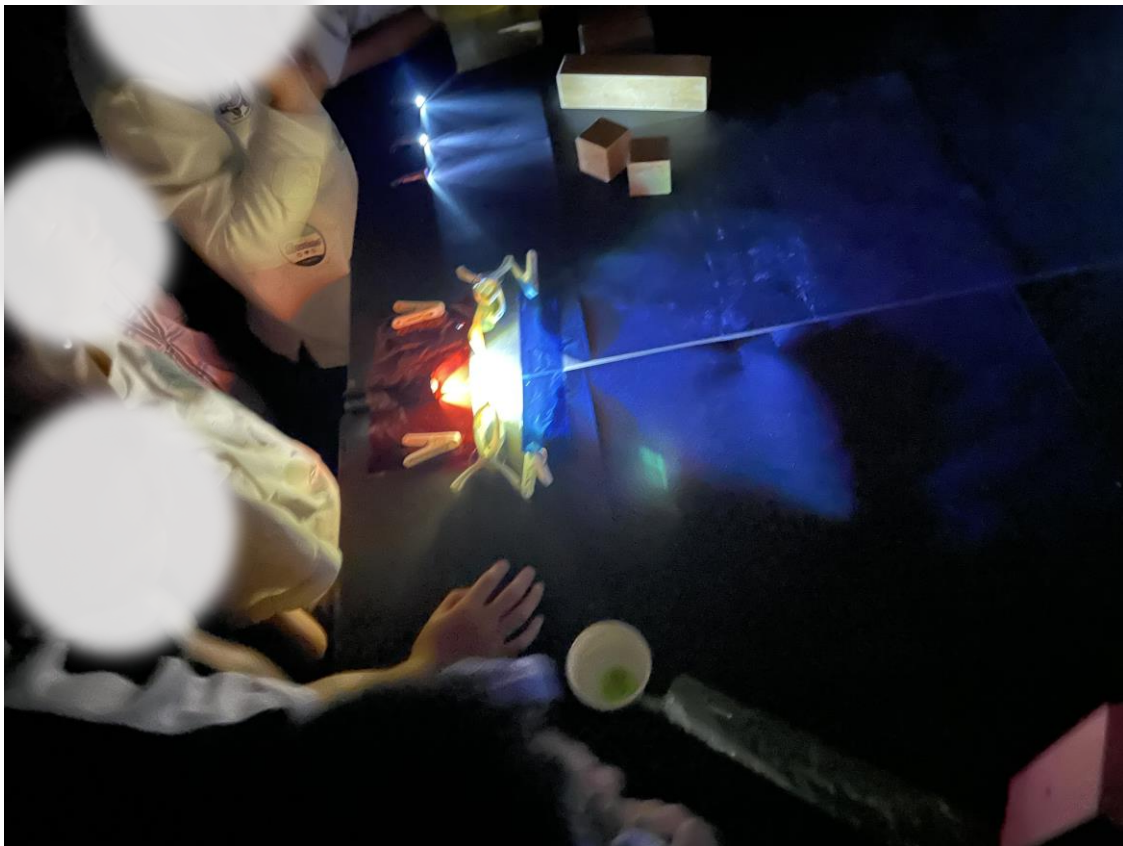
カラーセロハン

×

複数の光源



どんどん  
工夫が進化し…



## 三色の重なり（カラーセロハン）



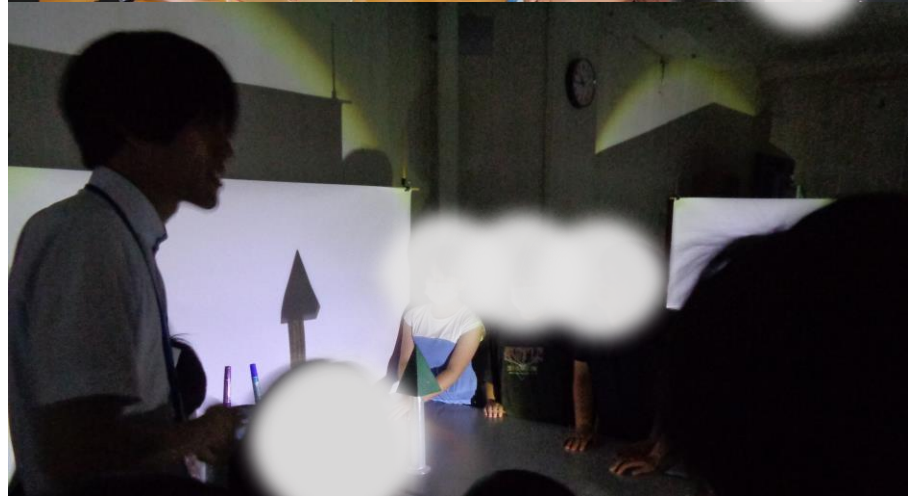
一つのかげが二つに（複数の光源）

なんとなく試す中で、発想につながって  
いくような材料を、意図的に用意する



活動を工夫してつくったり、  
造形的な活動を思いついたりすることにつながる

**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**



# 題材をどう手渡すかの

**「導入」は非常に重要**

手立て③ 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

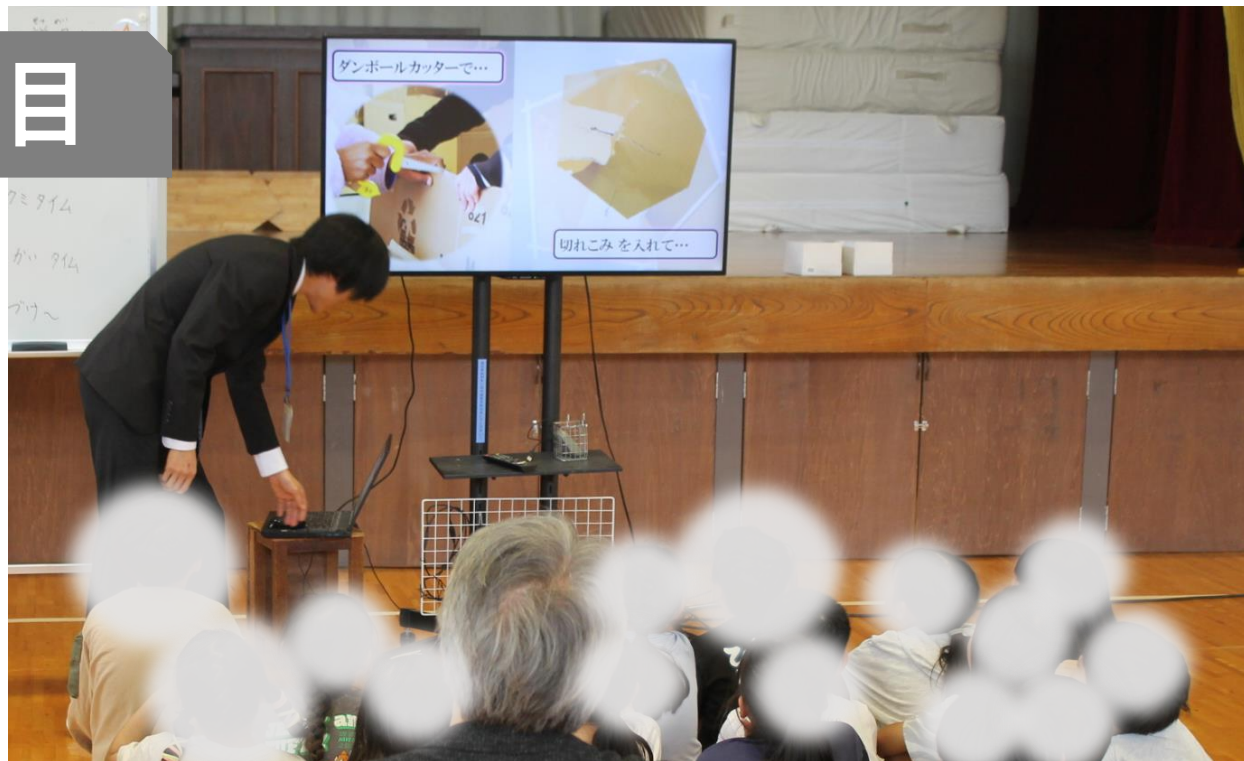
# うまく題材を手渡せなかった、 クミクミックス 1 回目では…



見当違いの活動に…

手立て③ 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

# 1回目



活動のイメージが十分にもてていない

# うまく題材を手渡せた2回目を

ダイジェストで紹介します

キーワード

実演・発言への切り返し

手立て③ 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



# 今日は、これを使って活動するよ



手立て③ 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



さあ、まずは…



手立て③ 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



(ギコギコ…) 切れ込みを入れて…



手立て③ 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



## 切れ込み同士をはめて…



手立て③ 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



こんな感じにしてみようか



手立て③ 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



次はどうしてみたい？



手立て③ 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



いいね、やってみよう



ここに、つけてみたい!

手立て③ 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



さあ、次はどうしてみたい？

手立て③ 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

👤 楽しそう！

👤 やりたい！



手立て③ 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



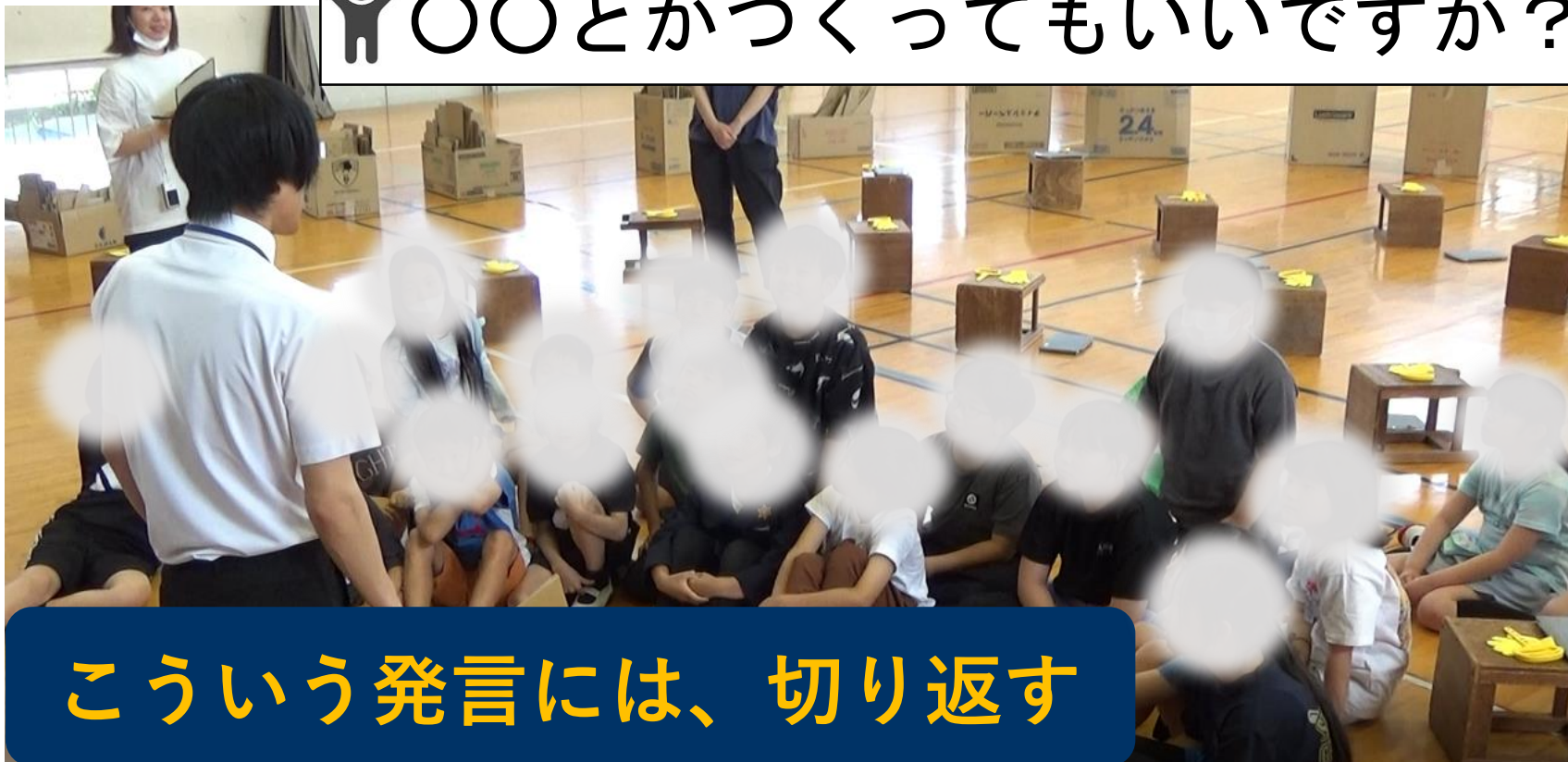
## 今日の活動、見えてきたかな



**実演** = 活動イメージがより具体化

手立て③ 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

〇〇とかつくってもいいですか？



手立て③ 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



〇〇とかつくってもいいですか？



「何をつくるかじゃなくて、始めは、  
どんどん組んで、楽しんでもほしい。  
やっていく中で、「〇〇みたいだな。  
〇〇をつくってみよう」は、いいよ。  
まずは、とにかく組んでみよう！」

手立て③ 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



- ・ 実演で具体的な活動イメージを持たせる
- ・ 「何かをつくる」ではなく、「活動」自体を大事にさせる言葉かけ

活動を工夫してつくったり、  
造形的な活動を思いついたりすることにつながる

#### 04. 「造形遊び」を充実させる手立て④

中間交流に向けて  
活動の活性化を促す  
「たね」をまく



## 中間交流のねらい

児童の「すごい発想」を共有し、  
後半の活動を活性化させる

01 ————— 02 —————→ 03

前半の活動

中間交流

後半の活動

手立て④ 中間交流に向けて活動の活性化を促す「たね」をまく



# 教材研究で、すごい発想を想定しておく



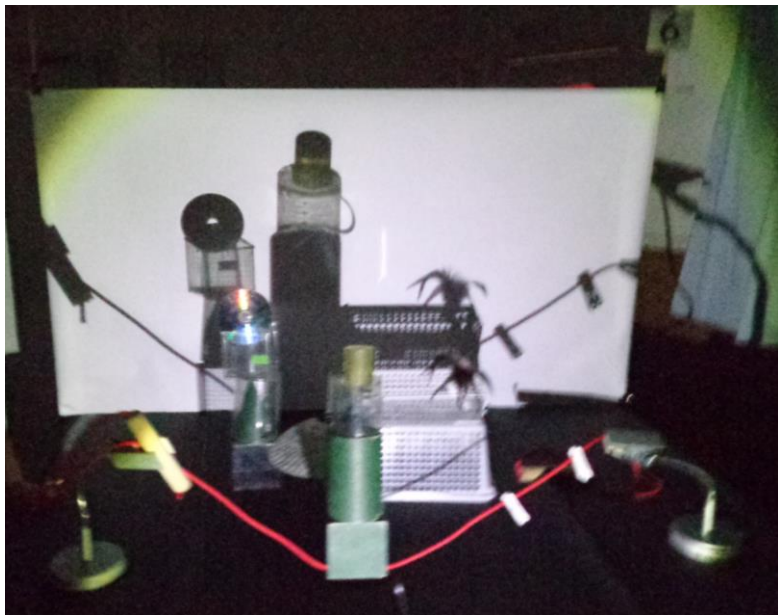
立たせる方法



遠近のかげの組み合わせ



# 教材研究で、すごい発想を想定しておく



吊り下げて浮かす

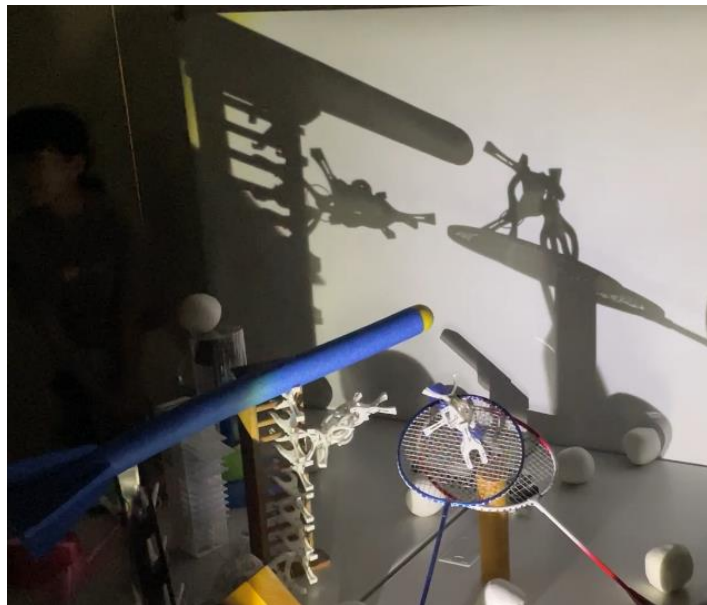


カラーセロハンの工夫

手立て④ 中間交流に向けて活動の活性化を促す「たね」をまく



# 教材研究で、すごい発想を想定しておく



光源を動かしていくと、見え方がどんどん変わる



活動過程で、児童の状況に応じて、  
すごい発想につながっていくような  
言葉がけや、技法の手ほどきをする

「たね」をまく



充実した中間交流



後半の活動

## たねをまく際の、児童へのアプローチ



すごい発想をしている児童  
(しそうな)



活動のよさをほめ、  
場合によって、その先の可能性を示す

手立て④ 中間交流に向けて活性化の「たね」をまく

# かげの後ろにかげをおく児童



懐中電灯動かしたら、それどうなるん？

## たねをまく際の、児童へのアプローチ



活動しているが、手がとまったり、  
この先どうしようか、考えている



「たね」をいくつか提案してあげ、  
その中から、やってみたいのを選択させる

手立て④ 中間交流に向けて活性化の「たね」をまく

# 「なんか面白いことしたいんだけどなあ…」



こんなのはどうかな？それかこんなの。

# それぞれの活動のよさを、しっかり共有

## 中間交流



後半の活動の活発化へとつながる

- ・ 中間交流が充実すると、後半の活動が◎
- ・ 中間交流で、たくさん発想が共有されるよう、前半の活動で「たね」をまく

活動を工夫してつくったり、  
造形的な活動を思いついたり、  
活動の仕方を考えたりすることにつながる。

---

## 05. 実践研究の成果及び今後の課題

---

# 他の造形遊びでも生かせそう

- 児童の動線を意識した場の設定
- 児童の発想を引き出す材料選び
- 導入は「何をつくるか」ではなく、  
「どう活動するか」のイメージをもたせる
- 中間交流に向けて  
活動の活性化を促す「たね」をまく

## 05. 今後の課題



# より高度な 高学年の「造形遊び」

作品をつくらせるということではない、

図工のあり方

ご清聴ありがとうございました。

# 造形遊び

---

時間の都合上、発表しない補助資料

---

## 「光とかげから生まれる形」のタイムスケジュール

材料の組み合わせや光の当て方を工夫して、面白いかげを楽しもう

01 ————— 02 ————— 03 ————— 04 —————→ 05

題材の手渡し

活動（1回目）

中間交流

活動（2回目）

ふりかえり

10分

15分

15分

30分

15分

片付け（5分）

## 「クミクミックス」のタイムスケジュール

ダンボールの組み合わせ方を考えながら、工夫して活動しよう

01 ————— 02 ————— 03 ————— 04 —————→ 05

題材の手渡し

活動（1回目）

中間交流

活動（2回目）

ふりかえり

10分

15分

15分

30分

15分

片付け（5分）

# 主体に向かわせる 声かけ



## 声かけの例

ふつうに  
活動している児童

すごい児童



(周りに聞こえるように)

「なるほど！」

「そうきたか！」

「その発想はなかった！」

「そういうやり方があるのか！」

「これって、だれも考えてないんじゃないの!？」



「どんなことしようとしてるの？」

「つぎはどんなことしてみたい？」

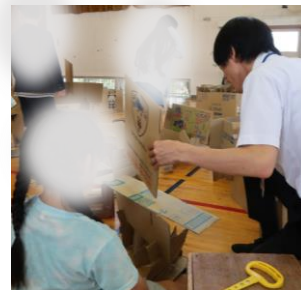
→ (いまやっていることが  
うまくいっているかを聞く)

↓

「こんなのはどうかな？」

(必要に応じて、工夫の手助け)

活動できてい  
ない児童



「どんなことしてみたい？」

「材料、一緒に見に行こうか」

「こんなのはどうかな？」

→ (児童の願いに合わせて、  
いくつか提案する。)  
(頭で考えさせるよりは、  
とにかく、手を動かせる)

※児童にイメージを聞かない (何作ってるの (作りたい?) /何に見える? 等)

#### 04. 「造形遊び」を充実させる手立て（補助資料）

（評価はICTも活用）



## タブレットでの写真撮影を、個人のポートフォリオとして使う。

### 「造形遊び」評価の課題

- 最後に活動の成果が残ってない場合もある
- 一人一人の活動の質的高まりが分からない。
- 協働的な活動になった場合の、個人の評価が見取りにくい。



### タブレット端末での活動記録

- 活動課程での成果物を評価できる。
- 一人一人の活動の質的高まりを見取れる。
- 「ここは自分がやった！」を見取れる。
- ふりかえりにも使える。

