

吉備国際大学研究紀要
(人文・社会科学系)
増刊号, 107-114, 2017

子どもの意欲と創造性を引き出す図画工作の導入の考察

佐藤 尚宏

Consideration on the introduction of Art &Handicraft that draws on children motivation and creativity

Takahiro SATO

Abstract

This paper examined the concrete procedure of "Introduction of Art &Handicraft that draws on children motivation and creativity ", & considers the way of "guidance to nurture skills of ideas and concepts" and "guidance on capturing images with shaping features".

I devised a way to introduce such as quizzes, reading of picture books, presenting examples, exemplifying skills, meeting with materials, and so on, children can naturally have the thoughts and images they want to express, focus on their creative activities.

Key words : Art &Handicraft, Example of Practice, Introduction

キーワード : 図画工作、実践例、導入

1. 主題設定の理由と研究の目的

(1) 図画工作科の授業づくりの課題

学習指導要領では「生きる力」の理念を継承しつつ、育成すべき学力の重要な要素として「何ができるようになるか」を明確化し、①知識・技能、②思考力、判断力、表現力、③学びに向かう力（意欲）、人間性等、の3本の柱で、全ての教科等を再整理している。^{註1)}

この考え方のイメージを表したのが図1で、③の学習意欲を土台として、①の基礎・基本としての知識・技能の習得と、それを操作し使いこなせる力である②の思考力、判断力、表現力のバランスの良い育成をめざすと考えられる。

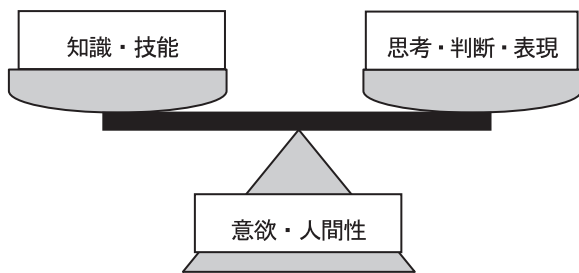


図1. 学習指導要領の3本の柱の関係のイメージ図

H25年に学習指導要領の検証のために国立教育政策研究所により行われた調査では、H20～21年改訂の指導要領の改善事項を中心に、各教科の目標や内容に照らした児童の学習の実現状況について調査研究が行なわれた。^{註2)}『小学校学習指導要領実施状況調査 結果のポイント』によると、調査結果のポイントとして『形の特徴を考えながら表し方を構想して絵に表すことや、自分たちの作品について表し方の変化、表現の意図や特徴などをとらえること等については、相当数の児童ができている。』一方で、『表したいことを見つけて絵に表すことや、我が国や諸外国、暮らしの中の作品について表し方の変化、表現の意図や特徴などをとらえること、複数の造形的な特徴を根拠に作品の印象を説明すること等については、課題があると考えられる。』と報告されている。^{註3)}

これらの課題をその領域で整理すると表1となる、①表したいことを見つけて絵に表すこと、は【発見・発想、構想、表現】の領域、②我が国や諸外国、暮らしの中の作品について表し方の変化、表現の意図や特徴などをとらえることは【造形言語の読み取り】の領域、③複数の造形的な特徴を根拠に作品の印象を説明することは、【造形言語から言語活動への展開】の領域と考えることができる。

課題の領域	課題
発見・発想、構想、表現	表したいことを見つけて絵に表す
造形言語の読み取り	表し方の変化、表現の意図や特徴などをとらえる
造形から言語活動へ	複数の造形的な特徴を根拠に作品の印象を説明

表1. 学習指導要領実施状況の課題とその領域

(2) 図画工作科の指導上の改善点

『F-2. 指導上の改善点（図画工作）』において、充実させるべき指導として、1.発想や構想の能力を育成する指導、2.鑑賞の対象や鑑賞の方法を工夫した指導、3.造形的な特徴をとらえイメージをもつことに関する指導、4.共に学び高め合う場としての指導の4つを挙げている。

これらを表1に照らし合わせ、学習指導要領実施状況の課題と充実させるべき指導の関係を整理すると表2になる。

課題の領域	課題⇒充実させるべき指導	
発見・発想、構想、表現	表したいことを見つけて絵に表す ⇒1.発想や構想の能力を育成する指導	⇒3(b) イメージをもつことに関する指導
造形言語の読み取り	表し方の変化、表現の意図や特徴などをとらえる ⇒2.鑑賞の対象や鑑賞の方法を工夫した指導	⇒3(a) 造形的な特徴をとらえる事に関する指導
造形から言語活動へ	複数の造形的な特徴を根拠に作品の印象を説明 ⇒4.共に学び高め合う場としての指導	

表2. 学習指導要領実施状況の課題と充実させるべき指導の関係

元来「学習指導要領」で示されている図画工作で育成すべき能力とは「造形的な創造活動の基礎的な能力」とされている。^{註4)} その育成のために“充実させるべき指導”の内容の中でも特に1. 発想や構想の能力を育成する指導、3. 造形的な特徴をとらえイメージをもつことに関する指導の充実が、不可欠である。2. 作品鑑賞から造形言語をとらえる事や、4. の造形言語を言語活動へ展開していく事ができるようになるには、造形活動の経験を積み重ねる中から、造形言語を育成していく必要があるからだ。

(3) 主題設定の理由

図画工作の特色として、正解は教科書にあるのではなく、児童ひとりひとりの内部に潜んでいる点が挙げられる。そこで問題になるのは、1. 発想や構想の能力を育成する指導、3. 造形的な特徴をとらえイメージをもつことに関する指導、の2つについては教授型の指導では成果があがりにくい点だ。

例えば教師の「考えてみよう」「自由な発想で」などの声かけは子どもたちに何も伝えないどころか、何をしたいかわからなくする可能性さえある。普段、正解を求められる学習に慣れすぎてしまった子どもにとっては、図画工作の答えのない探求的な活動は目的地のない旅行のようで戸惑う面もあるからだ。「何をしたらいいの?」「どう描いたらいいの?」「これでいいの?」など、すぐに教師(外部)に正解を求め、確認する子どもが確実に存在する。しかし表したいことを思い付くとは、子ども自身の内部から沸き上がってくるものでなければならない。児童に主体を置きながら、やる気を引き出す工夫が必要で、教師の役割は触媒のようなものである。

(4) 研究の目的(導入の手立て)

そこで本研究では、「子どもの意欲と創造性を引き出す図画工作の導入」について、教師の具体的な指導・援助の在り方や手立てを明らかにする事を目的とする。

児童のやる気を引き出し、イメージを豊かにふくらませていく触媒としての教師の役割の具体的な方法論について、導入部に焦点を当て実践研究を行った。

子どもたちの「おもしろそう」「やってみよう」という《やる気スイッチ》が入り、主体的・自発的な造形表現活動が生まれる指導こそ、1. 発想や構想の能力を育成する指導、3. 造形的な特徴をとらえイメージをもつことに関する指導、につながるからだ。

2. 実践の概要

(1) 授業の在り方の概要と教師の役割

中野(2017)は授業を《導入》《展開》《終末》の3つの段階で以下のように整理している。^{註5)}

- ア. 表したい思いをもつ《導入》
- イ. 思いの実現に向かう《展開》
- ウ. 思いの確認とさらなる表現へのイメージをもつ《終末》

《導入》で行われる事と、教師の具体的な手立てが成功した成果は以下のように整理できる。

- ア. 表したい思いをもつ《導入》
 - ・題材(材料・技法・テーマ)や作例(参考作品)に出会う
 - ⇒ 興味・関心生まれる
 - ⇒ 意欲生まれる
 - ⇒ 憧れ生まれる
 - ・題材(材料・技法・テーマ)に触れ、試す
 - ⇒ 材料・技法・テーマの特色や特徴に気づく
 - ⇒ 表してみたいイメージ生まれる
 - ⇒ 表現を試してイメージと照らす

(2) 題材について

題材名:かわら石で動物をつくろう。

材 料:かわらで拾ってきた自然石

技 法:グルーガンによる接着

特 徴:かわらの石は多様性に富み、様々な見立て
=イメージを喚起しやすい、

技 能：自然の造形の美しさに気づく

形の特徴を読み取る

形の特徴を生かした見立てをする

3. 実践の結果（授業の実際）

授業実践は順正キッズクラブ（学童保育）の1年～5年生、12人程度、順正学園岡山駅前キャンパスにて行った。

(1) YES・NOクイズ（アイスブレイク）

子どもたちにとっては初めて会う教師なので、緊張をほぐしリラックスしてもらい、主体的な参加感を増し主体性を引き出すことをめざしアイスブレイクとしてクイズからはじめた。

《具体的な内容》

- ・ 今日と一緒に楽しい工作、ちょっと変わった工作をしようと思います。たぶんみんな初めての内容だと思います。
- ・ まず最初は「材料当てクイズ」をしましょう。
- ・ 今日の工作の材料は何だと思えるかな？先生の頭にあるものをみんなで当ててみてください。
- ・ ルールは簡単。
みんなが質問して先生ははい（イエス） いいえ（ノー）で答えます。
- ・ 例えば「それは食べられますか？」と聞くとします。
今日の材料は食べられないので先生は「いいえ」と答えます。

緊張していた子どもたちが、ゲームをはじめると、徐々にリラックスして積極的な発言が増え、楽しい雰囲気生まれた。

(2) 読み聞かせ「はまべにはいしがいっぱい」

導入として絵本「はまべにはいしがいっぱい」^{註6)}を読み聞かせた。



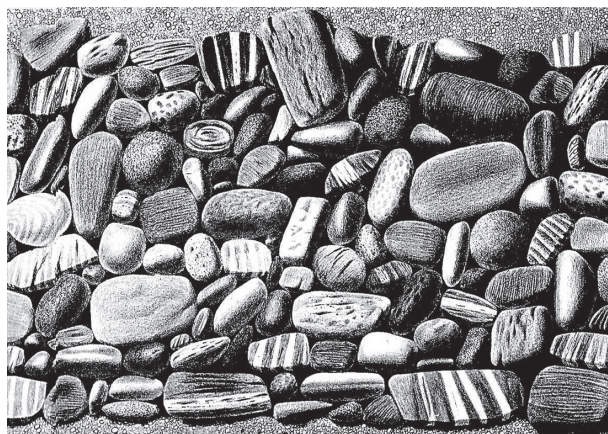
今回使用する材料「かわらの石」への子どもたちの理解や興味の度合いは

様々である。又、普段の生活では「目の前の石の固有性」まで読み取ることなく「石は石」という概念的な把握に留まっている。「よく見てみよう」「どんなかたちをしているかな？」という口答での問いかけでは、子どもた

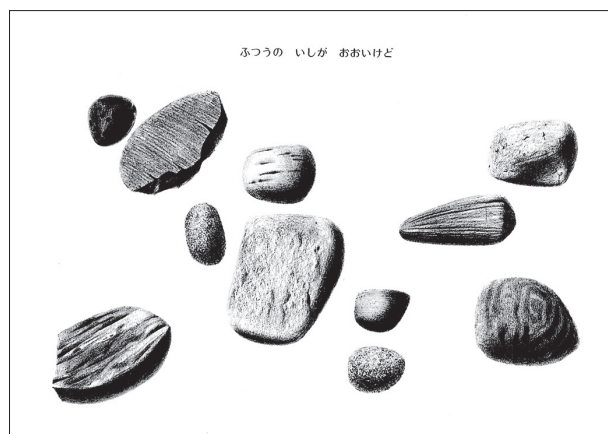
ちの心が十分働かない。単なる言葉による問いかけや説明でなく「自然にそうしたくなるための手立て」としてこの絵本は以下の点で有効であると考えた。

1. 石ころのかたちや色・柄などの造形要素には多様性があること、
2. 多様だからこそ特別な石があること、
3. 石は様々な見立てや連想・発想により、別のものに変身していくこと

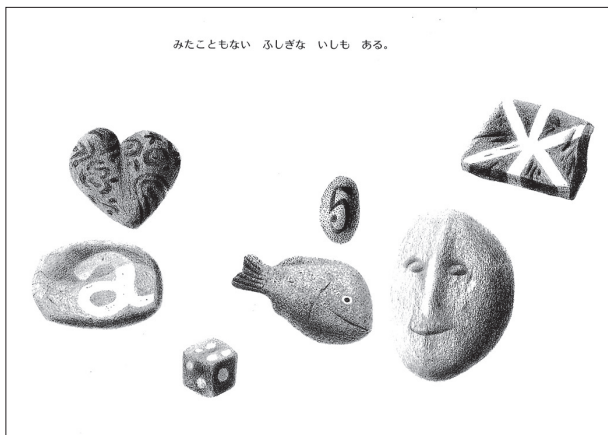
これら3つの事が絵本の物語を通して子どもたちの心に物語として流れ込み、子ども自身の持つファンタジーの力が働き始めることが期待できる。



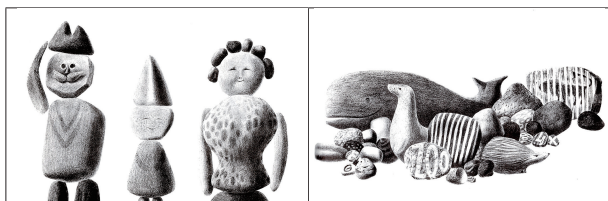
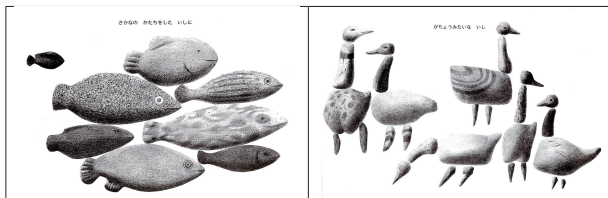
裏表紙、様々な石が描かれ、多様性を示唆している「ひとつひろうとしたらどれを選ぶ」と問いかける



『ふつうの いしが おおいけど』
お話しは一般的な石のイメージからはじまる



『みたこともない ふしぎな いしも ある』
特別な石、変わった石があることを示し興味を引く



見立ての先に広がるファンタジーの世界を例示

絵本を読み進めると子どもたちの表情から集中力が高まる様子が見て取れた。「石は石」という概念の壁を乗り越え「石は多様」という概念の世界へ移行する事で、目の前のひとつひとつの石の形や色・柄などの固有性と向き合う心の構えができたといえる。

(3) 作例の提示

絵本で生まれた興味とイメージを作品づくりにつなげていくため、導入の2段階目として今回のテーマである「かわら石の動物たち」の作例を提示した。

作例は「この動物は何に見えるかな？」という問いかけと共に一体ずつ提示していき、作ってみたいという意欲をかき立てることを意図した。



子犬



ネコ



犬



水鳥



ゾウ



キリン

質の高い作例により「やれば出来る」という意識のドアを開ける事ができた。作例の質が高いからこそ、より高い目標を掲げ、試行錯誤を促す事ができた。

作例を見た後に題材「かわら石で動物をつくろう」の説明をした。動物はひろくとらえて「動くいきもの」で良いとした。

(4) 見立ての技能を例示する

導入の2段階目は子どもたちに“使える道具”としての技能を与えることである。


石ころを見立てるには、形態の特徴を読み取り、連想をひろげる力が必要だが、子どもたちの観察力や注意力、発想力や連想力は様々である。観察力の足りない子どもでも発想・連想が進むように、石ころの形の類型を例示し、何か他の物に見えないか問いかけ、それぞれに発想・連想を広げて発表してもらった。

形の特徴と動物の形の特徴を関連づけるイメージが子どもたちの心に生成し、発表で共有することでより

広く深いイメージを持つことを意図した。

形の読み取りが不慣れな子どもの場合、縦横比の違いを見分ける意識がない場合もある。縦横比が変わった時に、見え方がどう変わるのか？をプロセスとして順番に見ていった。これは形の違いを形の変化のプロセスとして見せていくことで、比率の違いの意識を持たせることを意図した。

《縦横比の見え方の違い》

	<p>「この形はなに？」 「何かに似てる？」 「何かに見える？」 かわら石の丸さには微妙に表情があることに気づく。 目、耳、尻尾など</p>
	<p>円が少し伸びたらどんな形？ 頭、胴、耳、尻尾など</p>
	<p>さらに伸びたらどんな形？ ここまで細長くなると足に使いやすくなる</p>

次に、表情がある形には、動きのイメージが隠れている。一方向にただ伸びるのではなく、少し曲がった出っ張りや伸び方が形にリズム感を生む様子を例示し、形のニュアンスへの意識を持たせることを意図した。また、特別な部位にはまる石の形がある。ここでは鳥の頭、四足獣の前足にピッタリな形として例示した。

造形の世界を言語で説明や解説ではなく、石ころの形の類型を具体的に絵で例示して感覚で伝える事ができた。石の絵の向きを変えて見え方が変わるところや、並べて比較して違いをはっきり認識させるなど、それぞれの形の特徴と動物の形の特徴を関連づけるイメージを子どもたちの心に生成することができた。

《形の表情による見え方の違いと特別な石》

	<p>丸い石の一部が少し出てしゃくれた感じが表情を持っている。 頭、耳など</p>
	<p>丸い石の2方向に少し出てしゃくれた感じが表情を持っている。 胴、耳など</p>
	<p>特別な石① 円が少し伸びた形の中央部が細くなり、先が尖った形。 鳥の頭に最適</p>
	<p>特別な石② 細長い石でS字の動きがある形。 前足に最適</p>

(5) 素材との出会いと石の選択

いよいよ材料—かわら石—と出会う段階である。河原を模して床に広げたかわら石の中から作品に使えるような石を、子どもたちはめいめいがイメージを探し想起しながら探していく。

これは、河原にでかけて石を拾うことの疑似体験であり、石を拾うことでイメージが想起されたり、石を捨てることでイメージをリセットしたりといった身体的な動きとイメージの想起の関連を重視したためだ。

子どもたちには事前に、1、気になる石は候補の石として5~10個くらい自席へ持ち帰って良いこと、2、頭や足などピッタリな石をひとつ見つけたらそれに組み合わせられそうな石を探す事、3、よくわからなくなったら諦めて他の石を中心にやり直す事、などを指示しておいた。

イメージを読み取ることは経験値によって養われる面が大きい。石を拾う→イメージを想起する、石を戻す→イメージをリセットする、の繰り返し作業により経

験値が増えたことは確かである。

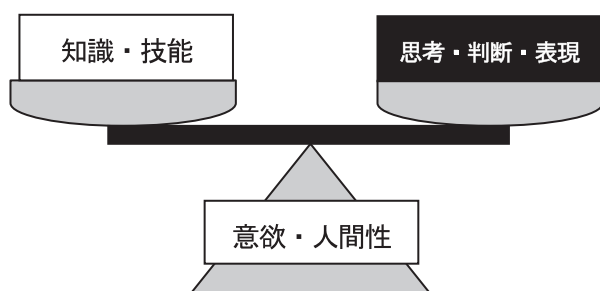
(6) 接着方法の説明と注意事項

組み合わせが決まった子どもができてきたら、全員にいったん手を止めてもらい、接着方法の説明と注意事項を伝える。

グルーガンは粘度が高く付着するとそのまま皮膚に留まるので、熱湯よりも火傷が重傷化しやすい点を十分に伝え、上方からつけると自分には付着しにくい点を実演で具体的かつ完結に伝えた。口答指示よりも実演の方が伝わりやすく、具体的に感覚で掴む事ができるからだ。

(7) 展開（制作）

子どもたちが本格的に制作に入ると、思いの実現に向けて試行錯誤を重ね、出来た形を判断する力や、より良い姿へと変えていくための工夫を重ねる思考力が必要となり、その積み重ねで表現力が育まれる。



4. まとめ—結果の評価と考察

(1) 全体の評価

今回の実践の手立てと意図した成果を整理すると次のようになる。

1. YES・NOクイズ（アイスブレイク）

⇒リラックスして、主体的参加感を増す

2. 読み聞かせ「はまべにはいしがいっぱい」

⇒石ころの造形要素の多様性に気づく

⇒特別な石（唯一無二）があることに気づく

⇒見立てで別のものに変身することに気づく

3. 作例の提示

⇒組み合わせ次第で生き生きした動物に変身
（優れた造形表現の実例から実感する）

⇒作ってみたいという憧れを誘う

4. 見立ての技能を例示する

⇒比率の違いで見え方が変わること気づく

⇒形の表情で見え方が変わること気づく

⇒生き物の動く印象をとらえることに気づく

5. 素材との出会いと石の選択

⇒石の観察とイメージの想起・廃棄を繰り返す

⇒作るイメージの直感的なひらめきを捉える

子どもたちは、導入の後の展開部で十分に制作活動に熱中する事ができ、楽しみながら主体的な制作の姿が見られたことから、導入の手立ては効果的だったといえる。

(2) 今後の課題

図画工作の本質として、児童に主体を置きながら、題材への興味・関心やイメージを児童自身の内部から沸き上がってくるように促す工夫は、題材が変わると手立ても変わる。全ての題材において十分な教材研究をする事は難しいが、ひとつひとつ研鑽を重ね、有効な手立てを開発・発見していく必要がある。

さらに、その手立ての本質は「児童の心の働きに目を向け、その動きを活性化していく」点で、教師が触媒としての役割をしっかりと果たすものでなければならない。

子どもたちの「おもしろそう」「やってみたい」という《やる気スイッチ》が入り、主体的・自発的な学習が生まれる指導は、全ての教科に通じる視点である。

引用文献・参考文献・註

- 1) 文部科学省 学習指導要領「生きる力」改定の基本的な考え方. より抜粋
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/idea/1304378.htm (2017年6月20日アクセス)
- 2) 国立教育政策研究所教育課程研究センター 小学校学習指導要領実施状況調査
https://www.nier.go.jp/kaihatsu/shido_h24/index.htm (2017年6月20日アクセス)
- 3) 国立教育政策研究所教育課程研究センター 小学校学習指導要領実施状況調査 結果のポイント p3より抜粋
https://www.nier.go.jp/kaihatsu/shido_h24/point.pdf (2017年6月20日アクセス)
- 4) 学習指導要領「生きる力」より抜粋(第2章 各教科 第7節 図画工作 第1 目標)
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/syo/zu.htm
- 5) 中野 和幸「思いを表現へとつなげる図画工作科の授業づくり：小学校第2学年の授業を通して」佐賀大学教育実践研究p378、2017、より抜粋
- 6) レオ・レオニ「はまべには いしが いっぱい」谷川俊太郎(翻訳) 好学社(2012/4/6)