

分科会名 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> 図画工作科 </div>	会場 川崎市立新城小学校 助言者 川崎市立小学校図画工作科教育研究会会長 <div style="text-align: right; border-bottom: 1px solid black;"> 松下 友子 </div> 川崎市総合教育センター <div style="text-align: right; border-bottom: 1px solid black;"> 岩崎 知美 </div> 授業者 川崎市立新城小学校 <div style="text-align: right; border-bottom: 1px solid black;"> 鈴木 貴久 </div> 司会者 川崎市立小田小学校 <div style="text-align: right; border-bottom: 1px solid black;"> 原 美由紀 </div> 記録者 川崎市立稗原小学校 <div style="text-align: right; border-bottom: 1px solid black;"> 石川 裕貴 </div> 世話人 川崎市立平間小学校 <div style="text-align: right; border-bottom: 1px solid black;"> 森 俊文 </div> 出席者数 95名
---	---

1 提案の概要

題材名 : 「鏡の中に うつして 見つけて」A表現(1)造形遊び 2時間扱い
 題材のねらい: 鏡(ミラーシート)に映し出された形のよさに気づき、鏡の特徴を生かしながら、自分なりの形のよさ(おもしろさや美しさ)を見つけたり、つくったりする。
 児童の実態から、育てたい力を発想や構想の能力とした。A全判大のミラーシートに4人程度の人数で活動を行うことで「鏡の上」という場所にはたらきかけながら画用紙で造形的に遊ぶ活動を生み出していく題材である。画用紙で単に形をつくっていくのではなく、今までに経験した「並べる」「組み合わせる」「つなぐ」「置く」ことを想起しながら、形を鏡に映しそこに浮かびあがる形のよさに着目し発想を広げていく。自分で「感じる」「考える」ことを通して自己決定をくりかえしながら、自分らしい造形的な表現の探求と発見をしていく。

2 研究協議の概要

[研究協議]

- ・児童が「○○ワールド」という世界観をもって活動していた。
- ・グループ内の会話で「鏡に映す」という本題材で大切なことに帰っていた。
- ・友達の偶然できた形のよさを、他の子が伝えるなどかかわりあっていたが、グループから広がっていなかった。
→ミラーシートを机ではなく床に置くと、より広いかかわりが生まれたのではないか。
- ・教師がデジカメで撮った活動の様子や作品をすぐテレビに映したり、紙工作の技法を掲示したりするとヒントになったかもしれない。
- ・置く場所を変える活動もあつたら、子どもの活動や発想も広がったかもしれない。
- ・色と形という視点が大切だが、白い画用紙のみを用意したのは、形をつくりこむというよりも、形を映すよさを感じてほしかったから。色がついているとその色から発想してしまう。(授業者)
- ・ワークシートを使わなかったのは、声をかけながら活動をとることで評価することができるから。B規準に達することが大切なので、書く時間をとるよりも鏡に映すおもしろさを感じられる時間を十分とりたかった。「ここまでみとれそうだ」ということを考えながら授業を組み立ててほしい。(授業者)
- ・グループにしたのは、造形遊びは人とのかかわりが大事だから。他を見るような声かけをした。(授業者)
- ・場所がせまくなったら広くする、高くするということは想定していた。「床でやりたい。」という声が出たら対応したが、今回はなかった。(授業者)
- ・途中で手が止まってしまっている子には、途中での鑑賞を促した。途中の鑑賞は、入れなくてはいけないものではないが、活動を見て必要なら取り入れていくとよい。(授業者)

[研究のまとめ]

- ・造形遊びは全ての領域の活動につながるので大切にしたい。評価でみとれなかった部分は、次の活動で補うとよい。今回は、用意していた理科の手鏡を1グループにでも紹介したら、広がったかもしれない。また、一人一人の思いがあるので、映し出すスペースがもう少し広いとよかった。映し出すスペースが広いと、テーマを見つけたかもしれない。高学年なのでテーマをもたせたい。各学年の造形遊びの時間を学年間のつながり、他でどう生かすかというように考えていきたい。(松下)
- ・造形遊びが改めて必要な学習であると感じた。図工では、造形遊びで培う資質・能力がとても大切である。造形遊びは作品ではなく、プロセスとしての力が大切。他の領域で生かされるとともに、生きていく力にもつながる。造形遊びは難しいと言われるが、ただ楽しいだけでなく、目的・ねらいを児童と共有していきたい。ねらいに帰ることで活動が修正される。ねらいをしっかりと意識させる場が、本時の導入にしっかりとあった(「映して見つける」の共有)。見立てる力は創造性へつながる。中学校で造形遊びはないので、小学校の造形遊びで見立てる力を身につけさせたい。造形遊びを通して何が身につけているのかを教師がみとり、さらなる授業づくりへつなげてほしい。(岩崎)

3 今後の課題

- ・造形遊びで活動やかかわり、発想の広がるような場の設定・手立て

分科会名 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px 0;"> 図画工作科 </div> 平成29年6月7日（水）	会 場 川崎市立久本小学校 助言者 川崎市立小学校図画工作科教育研究会会長 <div style="text-align: right; margin-right: 50px;"> 松下 友子 </div> 川崎市総合教育センター 岩崎 知美 授業者 川崎市立久本小学校 黒田 智 司会者 川崎市立宮崎小学校 藤原 由希子 記録者 川崎市立末長小学校 石井 結実子 世話人 川崎市立稗原小学校 種田 真奈 出席者数 97名
---	--

1 提案の概要

「コロコロ大冒険！～第2章 板から生まれる大冒険～」A表現（2）工作（立体）に表す

3年時に行なった「コロコロ大ぼうけん！」の続編として、冒険が大好きなコロコロ族がさらなる冒険に出かけていくという設定のもと、ビー玉が転がる仕組みを生かして楽しく遊べる冒険コースをつくっていく。今回はある程度の強度があり、ボンドで接着する絵具やカラーペン等で着色する、釘を打ち込むといった造形表現が可能で、電動糸のこぎりで切り分けやすいシナベニヤを主材料とした。

2 研究協議の概要

〈グループ協議〉

- ・児童の作っている作品のテーマが多岐にわたっていた。
 - ・掲示や参考作品が工夫されていて、それらが児童の興味をかき立てていた。
 - ・これまでに使ったことのある材料や道具を活用できてよかった。
 - ・想いをなかなか形にできない児童に対しての指導について
- じっくり時間をかけて作る児童については見守ったり、児童が事前に書いたアイデアシートを活用しながら近いゴールまでの手立てを一緒に考えたりする。
- ・机の上にビー玉が用意されていることによって、試しながら作ることができていた。
 - ・掲示をヒントにしたり、児童同士で作品を見合ったりする姿がよかった。
 - ・活動を迷っている児童に対しての手立てについて
- 「こういう方法もあるよ。」と提案することによって選択肢を与えることや、動きと奥行きを意識させることを心がけた。

〈指導講評〉

- ・今日の学習においては新たな課題がたくさん提示されているが、できる時間が限られているためカリキュラムマネジメントが必要。学習を組み立てる上で大切なのは、「つなげる、広げる、深める」であり、今回の授業では、3年時からの学習のつながりがあったことで、5年時で広げ、深めることができたといえる。
 - ・想像力だけでなく、電動糸のこの技術も身につけさせなければいけない授業であったため、板の3分の2は指定された線を切らせ、3分の1は児童が意図的に切るという2段階に分けた活動が効果的でよい手立てであった。
 - ・冒険というテーマづけがよく、ワークシートが手立てとして有効的であった。
 - ・見立てることの大切さ
- 板を立たせたことで、そこから膨らむイメージが多岐にわたっていた。児童が前から後ろから横から様々な見立てをしていた。
- ・よい参考作品とは
- ①何を学習すべきかがわかる。②使うべき技法がわかる。③先生とは違う自分らしい作品が作りたいと思わせる。※参考作品が2つあることによって比べることができる。