

## 第6学年 図画工作科授業実践事例

### 1. 活動の指針（活動を通して育てたい力）

b-ふくらむ思い

感じたことや想像したことなどを形や色で思いのままに表す活動を楽しみ、より心地よいもの、美しいものへと新たな思いをふくらませながら表すことを大切にしていく。

### 2. 題材名「Let it be so! TARO/

Let it be so! ME」

～ 観て・飲んで・・・誕生12歳の自分！～（絵で表す）－9時間扱い－

### 3. 活動の指針と題材の関わり

まじめに物事に取り組める。休み時間は、仲良しの友達とよくおしゃべりしている。男の子達は、幼い面が目立ち外遊びが好きで、ボール投げや鬼ごっこで元気いっぱいの子もいる。いっぱいおしゃべりができるのに、自分の思いがたくさんあるのに、授業や話し合いになると、分かっているのに、分からなくても何も反応しない。首も振らない、頷くこともない。ふざけているわけではないが、周りの様子をうかがっているようにも感じられる。そんな子ども達も、子ども同士で話し合うときは、幾分話しやすいようである。いい考えやアイディアも多い。自分思いを自由に表現し語り合ってほしい。しかし、自分の思いや考えを発表するという場面では、間違えることを気にしたり、表現方法に自信が持てなかつたりしてなかなか発表につながらず多く見受けられる。図工の学習においても同様で、4月に取り組んだ「お気に入りの場所、5月に取り組んだ「どき、ドキ、土器づくり」では、表したいイメージはあってもその発想や表現方法に自信が持てず、簡単に描いたり、製作を終え、表現することを終えてしまう。

本題材では、『川崎市が生んだ芸術家「岡本太郎」の作品』を鑑賞した後に、自分で実際にドローイングに挑戦する。

岡本太郎の作品を鑑賞し、表現のおもしろさを感じ取り、それを消化し、実際に作品のアイデアを考えることは抽象表現を知る上でとても大切であると考えられる。岡本太郎から感じたものを、自分の中で更にふくらませ、12歳の「現在の自分～将来の自分」をあらわす、「文字と色」のコラボレーションで絵を描く。「岡本太郎」になったつもりで、文字と色で絵を描くことが今までの常識から解放され、新しい表現を知ることだろう。そうすることでお互いを認め合い、自分の考え方やものの見方が変化し、さらに新しいアイデアを生み出すことができると考えられる。

この学習において、子どもたちは岡本太郎のエネルギーがほとばしる線や色、形に出会うことができる。また、顔、目いや、穴と言うべきものにも気づくだろう。岡本太郎の作品にはかなり多く存在する。そこには、原色を超える色があり、もの凄いエネルギーが満ちている。「みる」だけでなく、「かく」活動を通して岡本太郎の幅広い表現の良さを気づいていけるような学習を構成していきたい。

### 4. テーマにせまるための具体的な手立て

#### （1）視点1「思いをふくらませる」

○岡本太郎の作品をじっくりと見つめるために「アートゲーム」を取り入れた。

カラーで印刷された作品カードを使い神経衰弱、スリーヒントで作品を当てる等のゲームをしていくうちに自然と作品を見つめ、鑑賞することができる。子どもたちは、作品をじっくり見ることによって表現の迫力だけでなく、色使いや構図等のことにも気づいていくはずである。

また、最後には、お気に入りの1枚を選ばせ、その理由を語らせたい。

例、色づかいで気に入ったのは、○○です、そのわけは、○○だからです。

今まで自分が考えていた芸術作品と比較させたい。友達の話聞く中で、今までの自分の感覚と変化したことがあれば気づかせたい。そうして、様々な表現があることを知ることによって、自

分も作ってみたいという思いをふくらませるものとする。

○岡本太郎の作品の良さは、絵画や立体にとられない自由な表現方法で作られていることである。

実際に岡本太郎美術館へ行き、本物の「大きさ、色、形」にふれることは子どもたちの驚きとなることだろう。本物のよさ・本物のもつエネルギーを目の前で実感する子とは、子どもたちの見方・感じ方を多様化し、自分だけの表現で表したいという思いにつながっていくものと考えられる。

○岡本太郎著「遊ぶ字」を子ども達に見せる。初めは、誰の作品ということを出せながら見せていく。次第に子ども達の会話から「誰のだろう」「何となく似ていない」と美術館での見学に近づけていく。幸い、美術館でも数点見学しているものもある。そこで美術館の作品を出し、誰かが「岡本太郎だ」と言ったら「どうしてそう思うの」と言う会話でも膨らませ、岡本太郎の持つ自由さや、のびのびとそしてくねくねと生きているような線の良さに気づかせる。同時に線の良さから、こんな風に字を崩していけばいいんだ、に変化させ下絵のイメージをふくらませる。

## (2) 視点2「思いをかたちにする」

○岡本太郎著「遊ぶ字」作品集に数多くの岡本太郎の作品が収録されているので特徴的な作品を数点教師が自作でまねをして作品を作り掲示用にする。

教師の見本となる作品の背景には、モダンテクニックを色々なパターンで用いる。子どもの中で自分の文字に合う技法の選択肢を広げさせたい。また、制作の手順が分かるように途中の段階が分かるような見本を用意する。

作品集を教室に常備し、子ども達が自由に鑑賞できるようにする。このように環境を整え、「鑑賞の時間」「アイデアスケッチの時間」を充分とることで、思いをかたちにするためのイメージをしっかり広げたり、深めたりできるようにさせたい。

○「将来こんな自分になりたい」という希望を持ち、希望をもっともよく表している文字を見つけ、岡本太郎をまねたドローイングにしていく。

見つけ方は、「将来○○な自分になりたい」「自分の将来の姿(目標)」を中心にウエビング図を用いて広げていく。卒業を控えた12歳の現在の自分を見つめることで、自分自身を大好きになってほしい。

広げられたイメージからそのイメージに近い文字を探していく。同時に文字にぴったりの色も考えさせ、作品へとつなげる手がかりにすることを大切にしたい。自分のイメージを強く持つことで、岡本太郎の作品や友達との会話から、刺激を受け更に自分を大好きになってほしい。

○字の崩し方は、作品集をまねることで、崩し方を考える。

岡本太郎著「遊ぶ字」の作品集に数多くの岡本太郎の作品が収録されており、作品集をまねることで、崩し方を考える。ダイナミックな線や色、大きく変形した文字や形を大切にする。

またくずし辞典や国語の学習で学んだ平仮名、片仮名の成り立ちよりくずす方法を利用し、更に自分らしく崩す事を進める。何度も色々なアイデアスケッチを描くことで広げ、自分の好きな線、好きな色、好きな形をたくさん描かせたい。

○「スケッチの時間」では、実際に習字の筆、刷毛、ブラシなどいろんな描画材を用いて新聞紙に沢山描かせていく。実際に書くことでより自分のイメージに近い線を見つけさせる。

描画道具は筆に限らず、はけや竹、ローラーなどを用いて絵の具の多彩な表現や可能性に気づかせていきたい。

○本作品は「背景+文字」から構成されているので、文字に合う背景を同時に考えさせる。制作の手順として背景が先行するケースが多いが、文字を書いた後で背景を深めることもできるので同時進行でイメージさせる。自分の選んだ文字に合う背景としてモダンテクニックを生かすことで、表現の幅を広げる。

「スケッチの時間」の中で技法遊びを取り入れることで、自分の選択幅を広げていく。

## 5. 題材のねらい

自分が岡本太郎の作風をまね、自分のイメージにあった線・色・形を考えたり、探したりしながら「12歳の自分」を絵(色と文字)であらわしていく。

## 6. 題材の評価規準（重観点・・・◎）

	造形への関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
評価規準	○岡本太郎の作品のダイナミックな「線・色・形」と出会い、その良さを感じ取りながら、抽象表現に興味を持ち、意欲的に製作することができる。	◎岡本太郎の作風をまね、「将来こんな自分になりたい」という「文字」を自分で発想をふくらませ、イメージにあった「線・色・形」を用いてその表現方法を考えることができる。 ◎「背景」は、文字に合う色と技法を組み合わせることができる。	○絵の具のよさを生かしたり、試したりするとともに、白ボール紙のよさを生かしながら自分が表現したい文字を絵で表すことができる。	◎他の学年に児童が紹介することで、作品を見た友達が、「線・色・形」の面白さやよさ、アイデアなどを鑑賞し、自分の抽象表現のよさを伝え、味わうことができる。

## 7. 準備

《児童》絵の具 クレヨン マジック 鉛筆

《教師》岡本太郎のドローイング（鑑賞用） 白ボール紙 はけ スポンジ

岡本太郎の作品カード（鑑賞用） ブラシ コンテ など

岡本太郎著「遊ぶ字」作品集

## 8. 指導と評価計画

時間	○活動内容 ☆★予想される子どもの姿	◆教師の働きかけ 【評価規準】・・・評価方法
一	<b>岡本太郎さんの作品で遊ぼう！</b>	
次 90 分	<p>○作品カードを配布し、グループでカードゲームをする。 ☆神経衰弱をして楽しんでいる。 ☆ババ抜きをして楽しんでいる。</p> <p>○作品カードから気に入った作品を一枚選び、作品当てクイズをする。 ☆おやが選んだ作品が分かるようなヒントを考えている。 ・「私は、巨大な怪物です。」 ★なかなか選べない。</p> <p>○すべての作品の題名当てクイズをしながら、題名を紹介する。 ・「私の班では、『透明人間』って言ってたよ。」 ・「あ、そう見えるか?。」</p>	<p>◆作品カードは、平面作品だけでなく、立体作品の写真を含む24枚の1セットを4人に2セット用意する。（岡本太郎美術館より貸し出し）</p> <p>◆なかなか選べないグループには、絵に登場している動物や人物が何か想起させる。</p> <p>◆クイズの最中は、場のカードをじっくり眺めるように支援する。</p> <p>◆作品カードを使って岡本太郎の作品に触れてみて、おもしろいと思ったことを自由に発表する。</p> <p>◆この時お気に入りの1枚を選び。理由も発表する。</p> <p>◆発表を通して、ひとによっていろいろな感じ方があることに気づかせるようにする。</p>

二次	<p>○岡本太郎美術館の様子を聞き、実際に見学することを伝える。</p> <p>○岡本太郎美術館で見学後自分自身が、岡本太郎の作風をまねて作品を作ることを伝える。</p>	<p>【関】・・・活動の様子・つぶやき・発言</p> <p>【鑑】・・・つぶやき・会話・発言</p>
	<p><b>岡本太郎美術館へ行って、観て、歓びよう！</b></p>	
90分	<p>○岡本太郎美術館で様々な作品を鑑賞する。</p> <p>○今後活動する題材名を子どもに話す。</p> <p>○岡本太郎の作品はどんなイメージがするか話し合う。</p> <p>☆思いついたイメージを発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「おもしろい」</li> <li>・「子どもっぽい」</li> <li>・「ぶきみだ」</li> </ul> <p>・友だちの思いや考えを聞いて、作品の見方を変えてる。</p>	<p>◆学芸員の方々には、子どもに寄り添っていただき、質問があるときは、立ち止まり答えて頂くようお願いする。</p> <p>◆学校でドローイングの作品を製作することを伝え、ドローイングの作品ではギャラリートークをお願いする。</p> <p>◆館内で岡本太郎の作品に触れてみて、おもしろいと思ったことを自由に発表する。</p> <p>◆退館する前にお気に入りの1枚を選び、理由も発表する。</p> <p>◆選べない子には、部分的にでも好きなどころがないか投げかける。</p>
三次	<p><b>12歳の「現在の自分」をあらわす、「文字と色」のコラボレーションで絵を描こう！</b></p>	
	180分	<p>○自分を再発見するために自分自身のイメージマップを作る。</p> <p>○「将来こんな自分になりたい」「こんな人になりたい」という希望を持ち、希望をもっともよく表している文字を見つける。</p> <p>☆自分から色々な物へと変化していく。</p> <p>☆好きな自分と嫌な自分がある。</p> <p>★思いつかず手が止まってしまっている。</p> <p>★最後に8枚に絞りきれないで、困っている。</p> <p>○絞り込んだ文字を岡本太郎になった気分で、小</p>
		<p>【関】・・・活動の様子・つぶやき・会話</p> <p>【発】・・・文字カード</p> <p>【鑑】・・・つぶやき・会話・発言</p>

<p>さな紙に思いつくままにアイデアスケッチを描いていく。</p> <p>☆楽しんで、のびのびと描いている。</p> <p>☆一枚の絵をじっくりと描いている。</p> <p>☆いろいろな発想で、たくさんの絵を描いている。</p> <p>☆友達の商品を参考にしながら、いろいろ考えて描いている。</p> <p>★文字がイメージと合わない。</p> <p>★発想がとまり、絵に広がりや深まりが感じられない。</p> <p>○アイデアスケッチから絵にしたい作品を選び下がきを描いていく。</p> <p>☆アイデアスケッチから作品を選び、下がきに描く。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「どれにしようかな?・・・」</li> <li>・「紙が大きくなると難しいな。」</li> <li>・「どの位置にしようかな?・・・」</li> </ul> <p>☆アイデアスケッチをかき足す。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「新たに浮かんだイメージを絵にかき足す。</li> <li>・「新たなイメージが浮かんだから、一度かき直そう。」</li> </ul> <p>★自分のイメージしたように表現できない。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「どれにしたらいいかわからず、活動が止まっている。」</li> <li>・「満足できるアイデアが浮かばない。」</li> </ul> <p>○自分の色をきめ、白ボール紙に絵の具を使って彩色する。</p>	<p>◆完成したアイデアスケッチは、さらに発想を広げたり、深めたりするきっかけにつなげられるように掲示する。</p> <p>◆思いの深まり、広がりをしっかりとみとるよう努力し、その思いに共感し、励ますと共に、他の発想ができないかどうか投げかける。</p> <p>◆完成したアイデアスケッチは、背景の色や線の色も考えるように投げかける。</p> <p>◆もう一度絞り込む前の文字まで、アイデアスケッチの範囲を広げてみる。</p> <p>◆イメージが広がらない子どもには、一緒に話をしたり、作品集を見たりすることを通して表現したいイメージがつかめるように支援する。</p> <table border="1" data-bbox="863 1003 1442 1128"> <tr> <td>【関】・・・活動の様子・つぶやき・会話</td> </tr> <tr> <td>【発】・・・文字カード</td> </tr> <tr> <td>【鑑】・・・つぶやき・会話・発言</td> </tr> </table> <p>◆白ボール紙をどの向きで使ったら自分の思いを表せるかをまず考えてから下がきを始めること。『鉛筆』・『クレヨン』・『コンテ』・『マジック』など何を描材として使って下がきをしたらよいかを考えてから始めることを指導する。</p> <p>◆一人ひとりの発想の素晴らしさ、表現の工夫などを認めるとともに、『自分のイメージマップ』を見直し、「もう少し工夫できるところは?」「自分らしいかな」などと問いかけていくことで、その子の思いをよりよいかたちにし、イメージを固めていけるよう支援していく。</p> <p>◆アイデアスケッチのよさについて話し合いながら、「どの部分を大切にしたいか?」「どの部分が満足できないのか」を考えさせ、良い部分、気に入っている部分をを生かしながら下がきが描けるように支援する。</p> <table border="1" data-bbox="863 1933 1358 2018"> <tr> <td>【発】・・・作品</td> </tr> <tr> <td>【技】・・・活動の様子・作品</td> </tr> </table>	【関】・・・活動の様子・つぶやき・会話	【発】・・・文字カード	【鑑】・・・つぶやき・会話・発言	【発】・・・作品	【技】・・・活動の様子・作品
【関】・・・活動の様子・つぶやき・会話						
【発】・・・文字カード						
【鑑】・・・つぶやき・会話・発言						
【発】・・・作品						
【技】・・・活動の様子・作品						

<p>☆「現在の自分」をあらわすのにふさわしい色をつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「好きな色を塗ろう」</li> <li>・「美しい色がいいな」</li> </ul> <p>★色が思いつかない。</p> <p>☆全体としてのイメージを大切にしながら彩色する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「何色にしようかな？」</li> <li>・「どこからぬろうかな。」</li> </ul> <p>★イメージ通りに塗れない。</p> <p>○12歳の自分が、「将来こんな自分になりたい」「こんな人になりたい」という希望をあらわすのにふさわしい色と線にこだわって彩色していくためにいろいろな描材で描く。</p> <p>★自分のイメージに合う線が分からない。</p> <p>○白ボール紙にベースの色が塗れたら、さらに全体のイメージを大切にしながら彩色する。</p> <p>☆全体としてのイメージを大切にしながら彩色する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「何色にしようかな？」</li> <li>・「どこからぬろうかな。」</li> <li>・「一番大事にしたい部分はどこだろう？」</li> </ul> <p>★イメージ通りに描けない。</p> <p>○彩色した部分とこれから彩色しようとする部分との色の関係、背景色との色の関係を考えながら彩色を続けていく。</p> <p>○付け足したい線をかき足す。</p>	<p>◆12歳の自分が、「将来こんな自分になりたい」「こんな人になりたい」という希望をあらわすのにふさわしい色と線にこだわって彩色していく。</p> <p>◆『自分のイメージマップ』に戻り、項目から色を連想し、イメージに合わせていく選び方を指導する。</p> <p>◆自分にふさわしい描材道具をオリジナルで持ち込むことも認める。</p> <p>◆にじみ、ぼかし、かすれなどのよさや、作品集を見たりすることを通して表現したいイメージがつかめるように支援する。</p> <p>◆ローラーの使い方、筆・はけ・スポンジやブラシなど多彩な描材の特徴をつかみイメージにぴったりした物を選ぶことを指導する。</p> <p>◆筆・はけ・ブラシ・スポンジなどを用いて、自分の表したい線を見つけるために、新聞紙に練習していくことを指導する。</p> <p>◆描材を動かすスピード、回転、方向などで大きく線の表現が変化することを指導する。</p> <p>◆線をいかして彩色する大切さを説明し、丁寧な仕上がりになるよう支援する。</p> <p>◆全体のイメージを大切に、追加して塗りたい色を決めるように伝える。</p> <p>◆水の使い方・筆の使い方・色の混ぜ方など一人ひとりのつまずきにあった支援を行っていく。</p> <table border="1" data-bbox="861 1601 1444 1691"> <tr> <td>【発】・・・作品</td> </tr> <tr> <td>【技】・・・活動の様子・作品</td> </tr> </table> <p>◆全体のイメージが12歳の「現在の自分」をあらわすのにふさわしいか、という視点で作品を眺められるようにする。</p> <p>◆制作中に、イメージが変化していく場合を認め、更により自分の表したいものに作品を近づけるように声をかけていく。</p>	【発】・・・作品	【技】・・・活動の様子・作品
【発】・・・作品			
【技】・・・活動の様子・作品			

四 次	<p>○線を足したり、彩色したりする途中で作品を眺め、自分のイメージに合うかを確認しながら仕上げていく。</p>	<p>◆制作途中に鑑賞する時間を取り、作品を見直したり、友達からの感想を聞いたりできるようにする。</p> <p>◆友達から自分のイメージにあったヒントを見つけたら、積極的に取り入れるように指導する。</p>
		<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">【発】・・・作品</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">【技】・・・活動の様子・作品</div>
45 分	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">他の学年の友達に自分の作品を見せて、ギャラリートークをしよう。</div>	
	<p>○作品を飾り、他の学年の友達に作品を見せて、ギャラリートークをしよう。</p> <p>☆自由に作品を見て楽しむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「どれから見ようかな・・・」</li> <li>・「〇〇さんの絵はすごくきれい！」</li> <li>・「△△さんのえは、迫力がある。」</li> </ul> <p>○第1印象を聞いた後に、少しずつ絵の説明をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「あのグニャグニャの線に、意味があるんだ・・・。」</li> <li>・「〇〇さんの将来は〇〇になりたいんだ。」</li> <li>・「□□さんの色って□□の意味があるんだ。」</li> </ul> <p>」</p> <p>○最後に、もう一度自分の作品を振り返る。</p>	<p>◆体育館に作品を置いてかざるというスタイルで鑑賞会を開く。</p> <p>◆自分の作品を置きたい場所を選ぶことも、自分の意志を持って展示するように指導する。</p> <p>◆自己主張は、感想を聞く中で少しずつ話していくこと、他の学年の友達の感じたことの良さを受け止めるように指導する。</p> <p>◆他の学年に対して、1カ所に長くても10以内の鑑賞になるように時間を考えてギャラリートークを進めるように指導する。</p>
		<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">【関】・・・つぶやき・会話・発言・鑑賞カード</div>

### 9. 指導の実際（9時間扱い）（405分）

○学習活動 ☆子どもの姿 ★支援が必要と思われる子どもの姿

◆教師の働きかけ

【評価規準】・・・評価方法

### 岡本太郎さんの作品で遊ぼう！（90分）

○作品カードを配布し、グループでカードゲームをする。

◆作品カードは、平面作品だけでなく、立体作品の写真を含む24枚の1セットを4人に2セット用意する。（岡本太郎美術館より貸し出し）

☆神経衰弱をして楽しんでいる。  
☆ババ抜きをして楽しんでいる。

- 作品カードから気に入った作品を一枚選び、作品当てクイズをする。
  - ◆なかなか選べないグループには、絵に登場している動物や人物が何か想起させる。
  - ◆クイズの最中は、場のカードをじっくり眺めるように支援する。

☆おやが選んだ作品が分かるようなヒントを考えている。

- ・「私は、巨大な怪物です。」

★なかなか選べない。  
◆もう一度作品カードを使って岡本太郎の作品に触れてみて、じっくり鑑賞させてみる。  
。 おもしろいと思ったことを自由に発表する。

- すべての作品の題名当てクイズをしながら、題名を紹介する。
  - ・「私の班では、『透明人間』って言ってたよ。」
  - ・「あ、そう見えるか?。」
  - ◆作品カードを使って岡本太郎の作品に触れてみて、おもしろいと思ったことを自由に発表する。
  - ◆この時お気に入りの1枚を選び、理由も発表する。
  - ◆発表を通して、ひとによっていろいろな感じ方があることに気づかせるようにする。

【関】・・・活動の様子・つぶやき・発言
【鑑】・・・つぶやき・会話・発言

- 岡本太郎美術館の様子を聞き、実際に見学することを伝える。
- 岡本太郎美術館で見学後自分自身が、岡本太郎の作風をまねて作品を作ることを伝える。

## 岡本太郎美術館へ行って、見て、楽しみよう！（90分）

- 岡本太郎美術館で様々な作品を鑑賞する。
    - ◆学芸員の方々には、子どもに寄り添っていただき、質問があるときは、立ち止まり答えて頂くようお願いする。
  - 今後活動する題材名を子どもに話す。
    - ◆学校でドローイングの作品を製作することを伝え、ドローイングの作品ではギャラリートークをお願いする。
  - 岡本太郎の作品はどんなイメージがするか話し合う。
    - ◆館内で岡本太郎の作品に触れてみて、おもしろいと思ったことを自由に発表する。
    - ◆退館する前にお気に入りの1枚を選び、理由も発表する。
    - ◆選べない子には、部分的にでも好きなところがないか投げかける。
- ☆思いついたイメージ  
を発表する。
- ・「おもしろい」
  - ・「子どもっぽい」
  - ・「ぶきみだ」
  - ・友だちの思いや考えを聞いて、作品の見方を変えてる。

【関】・・・活動の様子・つぶやき・発言
【鑑】・・・つぶやき・会話・発言



## 12歳の「現在の自分」をあらわす、「文字と色」の コラボレーションで絵を描こう！（180分）

○自分を再発見するために自分自身のイメージマップを作る。

◆最高学年として、小学校を卒業することをきっかけに「将来こんな自分になりたい」「こんな人になりたい」という希望を持ち、目指す姿、素直な自分を考えられるように支援する。

○「将来こんな自分になりたい」「こんな人になりたい」という希望を持ち、希望をもっともよく表している文字を見つける。

◆イメージマップからイメージできた、項目を見て、連想する文字を書き出してみるように投げかける。

☆自分から色々な物へと変化していく。

☆好きな自分と嫌な自分がある。

- ★思いつかず手が止まってしまっている。
- ・「沢山考えられると、迷ってしまう。」
- ◆とにかく書き出してみるように進める。（書くことで整理がはじまる。）
- ◆書き終えた児童には、カードを裏返し、山を作り2枚ずつ表にし、2枚の内イメージに合う方を残す。最終的にイメージに合う文字を8文字位に絞り込むようにする。
- ★最後に8枚に絞りきれないで、困っている。
- ◆8枚にこだわるのではなく、自分自身の気持ちに近い文字にこだわることを伝える。

【関】・・・活動の様子・つぶやき・会話
---------------------

【発】・・・文字カード
-------------

【鑑】・・・つぶやき・会話・発言
------------------

○絞り込んだ文字を岡本太郎になった気分で、小さな紙に思いつくままにアイデアスケッチを描いていく。

◆完成したアイデアスケッチは、さらに発想を広げたり、深めたりするきっかけにつなげられるように掲示する。

☆楽しんで、のびのびと描いている。

☆一枚の絵をじっくりと描いている。

☆いろいろな発想で、たくさんの絵を描いている。

☆友達の作品を参考にしながら、いろいろ考えて描いている。

- ★文字がイメージと合わない。
- ◆思いの深まり、広がりをしっかりとりとるように努力し、その思いに共感し、励ますと共に、他の発想ができないかどうか投げかける。
- ◆完成したアイデアスケッチは、背景の色や線の色も考えるように投げかける。
- ◆もう一度絞り込む前の文字まで、アイデアスケッチの範囲を広げてみる。
- ★発想がとまり、絵に広がりや深まりが感じられない。
- ◆イメージが広がらない子どもには、一緒に話をしたり、作品集を見たりすることを通して表現したいイメージがつかめるように支援する。

【関】・・・活動の様子・つぶやき・会話
---------------------

【発】・・・文字カード

【鑑】・・・つぶやき・会話・発言

○アイデアスケッチから絵にしたい作品を選び下がきを描いていく。

◆白ボール紙をどの向きで使ったら自分の思いを表せるかをまず考えてから下がきを始めること。『鉛筆』・『クレヨン』・『コンテ』・『マジック』など何を描材として使って下がきを

し

たらよいかを考えてから始めることを指導する。

☆アイデアスケッチから作品を選び、下がきに描く。

- ・「どれにしようかな?・・・」
- ・「紙が大きくなると難しいな。」
- ・「どの位置にしようかな?・・・」

★アイデアスケッチが広がらない。

◆一人ひとりの発想の素晴らしさ、表現の工夫などを認めるとともに、『自分のイメージマップ』を見直し、「もう少し工夫できる場所は?」「自分らしかな」などと問いかけ

ていくことで、その子の思いをよりよいかたちにし、イメージを固めていけるよう支援していく。

★自分のイメージしたように表現できない。

- ・「どれにしたらいいかかわらず、活動が止まっている。」
- ・「満足できるアイデアが浮かばない。」

◆アイデアスケッチのよさについて話し合いながら、「どの部分を大切にしたいか?」「どの部分が満足できないのか」を考えさせ、良い部分、気に入っている部分をを生かしながら下がきが描けるように支援する。

☆アイデアスケッチをかき足す。

- ・「新たに浮かんだイメージを絵にかき足す。」
- ・「新たなイメージが浮かんだから、もう一度かき直そう。」

【発】・・・作品

【技】・・・活動の様子・作品

○自分の色をきめ、白ボール紙に絵の具を使って彩色する。

◆12歳の自分が、「将来こんな自分になりたい」「こんな人になりたい」という希望をあらわすのにふさわしい色と線にこだわって彩色していく。

☆「現在の自分」をあらわすのにふさわしい色をつくる。

- ・「好きな色を塗ろう」
- ・「美しい色がいいな」

★色が思いつかない。

◆『自分のイメージマップ』に戻り、項目から色を連想し、イメージに合わせていく選び方を指導する。

◆自分にふさわしい描材道具をオリジナルで持ち込むことも認める。

◆にじみ、ぼかし、かすれなどのよさや、作品集を見たりすることを通して表現したいイメージがつかめるように支援する。

☆全体としてのイメージを大切にしながら彩色する。

- ・「何色にしようかな？」
- ・「どこからぬろうかな。」

- ★イメージ通りに塗れない。
- ◆ローラーの使い方、筆・はけ・スポンジやブラシなど多彩な描材の特徴をつかみイメージにぴったりした物を選ぶことを指導する。

○12歳の自分が、「将来こんな自分になりたい」「こんな人になりたい」という希望をあらわすのにふさわしい色と線にこだわって彩色していくためにいろいろな描材で描く。

- ★自分のイメージに合う線が分からない。
- ◆筆・はけ・ブラシ・スポンジなどを用いて、自分の表したい線を見つけるために、新聞紙に練習していくことを指導する。
- ◆描材を動かすスピード、回転、方向などで大きく線の表現が変化することを指導する。

○白ボール紙にベースの色が塗れたら、さらに全体のイメージを大切にしながら彩色する。

☆全体としてのイメージを大切にしながら彩色する。

- ・「何色にしようかな？」
- ・「どこからぬろうかな。」
- ・「一番大事にしたい部分はどこだろう？」

- ★イメージ通りに描けない。
- ◆線をいかして彩色する大切さを説明し、丁寧な仕上がりになるよう支援する。
- ◆全体のイメージを大切に、追加して塗りたい色を決めるように伝える。
- ◆水の使い方・筆の使い方・色の混ぜ方など一人ひとりのつまずきにあった支援を行っていく。

【発】・・・作品

【技】・・・活動の様子・作品

○彩色した部分とこれから彩色しようとする部分との色の関係、背景色との色の関係を考えながら彩色を続けていく。

◆全体のイメージが12歳の「現在の自分」をあらわすのにふさわしいか、という視点で作品を眺められるようにする。

○付け足したい線をかき足す。

◆制作中に、イメージが変化していく場合を認め、更により自分の表したいものに作品を近づけるように声をかけていく。

○線を足したり、彩色したりする途中で作品を眺め、自分のイメージに合うかを確認しながら仕上げていく。

◆制作途中に鑑賞する時間を取り、作品を見直したり、友達からの感想を聞いたりできるようにする。

◆友達から自分のイメージにあったヒントを見つけたら、積極的に取り入れるように指導する。

【発】・・・作品

【技】・・・活動の様子・作品

他の学年の友達に自分の作品を見せて、ギャラリートークをしよう。

(感じたことを聞き「線・色・形」の面白さやよさ、アイデアなどのよさを伝え、互いに感じたことを認めよう。)

(45分) 【今回は、2年生】

○本時の課題を確認し、展示する。

- ◆体育館に椅子を置き、その椅子に作品を置いてかざるというスタイルで鑑賞会を開く。
- ◆ワークショップ形式を作る。6年生がまず、第1感想を2年生に聞く。いろんな感想を聞いたり、質問を受けたりする中で自分の作品について「色」「線」のこだわりについて少しずつ話していく。

○2年生の友達が作品を見て、制作者の気持ちを知る。

- ◆2年生の子に対して製作者の思いを聞き鑑賞する時間を確保する。
  - ・「このぐにゃぐにゃなに？」
  - ・「この色すごい。」
  - ・「でっかい。ぼくとおなじくらいだ。」

○第1印象を聞いた後に、少しずつ絵の説明をする。

- ・「あのグニャグニャの線に、意味があるんだ・・・。」
- ・「〇〇さんの将来は〇〇になりたいんだ。」
- ・「□□さんの色って□□の意味があるんだ。」

○制作者の気持ちを聞いて更に作品を見ることで気づいたことを鑑賞カードに書く。

- ◆1作品の鑑賞時間を長くても、10分以内に納め一人が最低3作品位上鑑賞できるように促す。
  - ・「△△さんの話を聞くまでは、〇〇に気づけなかったな。」
  - ・「〇〇さんは、私と同じようだな」

○2年生は、次の作品へ移動して鑑賞する。

- ◆次の作品を鑑賞するように促す。
- ◆2年生は、一人で3人ぐらいの作品を鑑賞できるように移動していくことを指導する。

○最後に、もう一度自分の作品を振り返る。

- ◆2年生とのギャラリートークから、更に自分の作品を振り返り感じたことをまとめる。

○本時の感想交流を行う。

- ・「□□さんの夢がわかるようだな。」
- ・「△△さんのえは、迫力がある。」
- ・「〇〇さんの線はすごく勢いがある！」
- ・「〇〇さんの筆使いが気持ちを表している。」

【関】・・・つぶやき・会話・発言・鑑賞カード

## 10. 活動を振り返って

本題材において、岡本太郎さんとの出会いが一人ひとりに大きな影響を与えた。出会った後は、作品の価値観が大きく変化した。同時に一人ひとりが自分の気持ちを表すことが「いかに気分のいいもの」であることが体験できた。私がさきに子どもの実態を書いた通り、この子達は周囲の友達や先生の視線が気になって自分自身を自由に表現することができなかつた。しかし、岡本太郎さんと出会いで、言葉で表現できないもの凄いエネルギーを感じ、心の叫び声のようなものを受け止めた。人の気持ちや思いなど目には見えない物を伝えることができることを知ったのである。

もちろん表したい物を表現するためには、最低限の技術がないといけないことも改めて学んだ。絵の具の色作り、各種技法、各種描画材などその中から一番自分の気持ちに近い物を、表現できる物を選択する力が必要なることを思い知らされた。

また、自分自身が作品を作る段階での強い思いが、テーマにあることも重要であった。「将来〇〇な人間になりたい。」「将来の夢は、□□だ。」という強い思いを持つために、結果として12歳の子ども達も必死になって今の自分に向き合うきっかけになったのだった。

岡本太郎さんと出会い、「こんな表現の仕方があるんだ」と感動し、自分と向き合い、1本の線にこだわり、色にこだわったことが、背景にこだわったことが、難しく、苦しく大変であったが、一人ひとりに「できた」という充実感と満足感を味わえたと思う。

条件の制約がかなりあり、「漢字であること」「1文字であること」「背景を着色すること」「背景には、技法や描画材の工夫を取り入れること」「将来〇〇な人間になりたい・将来の夢は、□□であることを意味する文字であること」とかなり窮屈であったと思う。かなりの条件の中で何度も繰り返しデザインを考えたことは、かなりつらい場面であった。全員が必ずしも図工が好きではない。絵を描くことが嫌いな子もいる。その子達に一人ひとり寄り添うように努め、励ますことが子どもとの距離を縮められた。

出口の鑑賞の場面では、他の学年を考えるとかなり悩んだ。文字の意味や思いを正確に伝えるためには、高学年か同学年がいい。素直な感想を聞く場合は、低学年がいい。結果として2年生に協力を頂いた。6年生が素直に受け入れ、自分を語る。（この子達にとって、一番苦手な部分である。）と言うことを考えると、2年生の協力があって初めて、充実感につながったと思える。必死になって考え、線に工夫を凝らした文字を見て「熊みたい、かわいい」と言われても、「どの辺が熊に見えるの?」「おしえて?」と切り返す姿を見て本当に成長が感じられた。その後「実はねこの線は、・・・こんな字でね、こんな意味があるんだよ。」と教えられた2年生も「すごい」と感動していた。

お粗末なギャラリートークであったが、互いに感じたことを素直に受け止め合えたことは、大きな収穫になり、認めてもらう喜びを6年生は味わえたと思う。

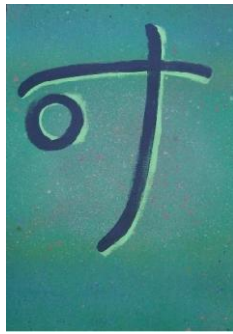
本題材での技法・描画表現などの経験が今後の表現活動に興味を持ち、新たな作品へつながるきっかけになればいいと考える。

### 【作品の一例】

<夢>



<夢が叶う>



<お金を大切に>



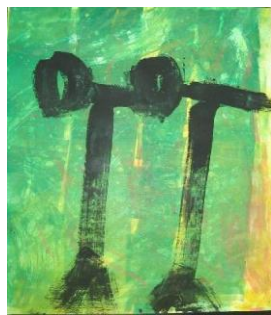
<喜び>



<知>

<光の架け橋>

- < 竹 >
- < 努力の証 >
- < 喜ぶ >



扉—1

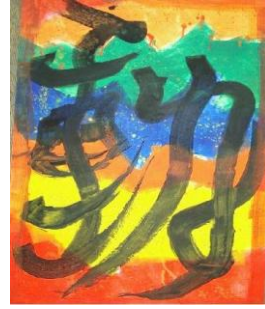
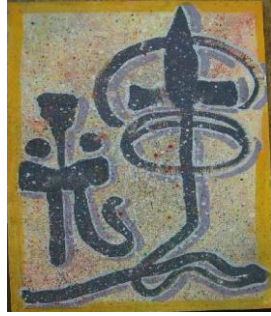




<三人の進歩>



<陽光>



太の>



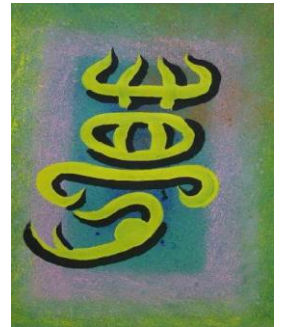
<輝き>  
<動き出す>  
<光>

<生命の誕生>



<るさ>  
<る夢>  
<かって>

<明>  
<実>  
<夢に向>



<力>