

「子どもの学びによりそい、表現力を高める指導のあり方」

～児童一人ひとりがイメージを具現化できる題材開発・指導の確立～

1. 設定理由

本校の子どもたちには、図画工作科に意欲的な子どもが大勢いる一方で、自分のイメージしたものを表現することに対しては、苦手意識を感じている子どもが少なからずいる。これらの実態から、苦手意識を解消するために手立てを工夫し、発想や構想の力、基本的な技能を発達段階に応じて身に付けさせていきたい。また、彼らが成功体験を積み重ね、「できる→楽しい→もっとできる→もっとやりたい」といった自己表現を肯定的に感じられる気持ちを醸成できるように、彼らの内面にも寄り添えるような授業づくりを行っていきたい。

そのために、図画工作科における表現活動からのアプローチを図り、イメージを表現できた喜びや達成感を味わわせることを通し、自己表現力を高めることを狙いとし、そのための指導の手立てを追究していきたいと考え、この主題を設定した。

2. 研究仮説

○子どもがイメージを具現化するための教員側の技能の知識、アドバイスの引き出しが多く、的確に行われていれば、児童の表現する力を伸ばすことができるだろう。

○一人ひとりがある主題のもと、みなそれぞれ別々違うイメージで表現できる題材であれば、自分のイメージを表現する力を伸ばすことができるだろう。

3. 研究内容

・想いを形にする3つのステップ【！？・・・∞・・・(*°▽°*)】

(第68回千葉県教育研究会造形教育部会研究発表大会(松戸大会)のテーマとの関連)

・図工の授業づくりの7つのポイント

・発想をふくらませる2つのアプローチ

・「教員主導」と「児童主体」の授業づくり

4. 結論

○子どもたち全員が同じ題材で同じ技法のもととりくむような題材・指導ではなく、一人ひとりが、ある主題のもと、みなそれぞれ別々違うイメージで表現できるような題材開発を行うことができた。そのため、一人ひとりの作品は、個性が一層発揮されるものになった。

○題材開発する際も教材キットを活用し、そこから発展した作品制作も行うことができた。一から題材や材料を開発するだけではなく、教材キットの活用方法も工夫したことで、専科ではない学級担任でも授業研究にとりくむことができた。

○一人ひとりの作品が個性の出るものになっているため、教員側が明確な評価規準を定めておく必要を一層強く感じた。

1. 研究主題

「子どもの学びによりそい，表現力を高める指導のあり方」 ～児童一人ひとりがイメージを具現化できる題材開発・指導の確立～

2. 主題設定の理由

(1) 今日の課題から

佐々木達行氏（千葉大学教授，2010）は造形を通じた教育を総括して，そこから次のような大きな教育課題を示している。

「造形的表現活動を通し，子どもたちに自主的，主体的，創造的に表現すること，造形的なものの方の見方や考え方，造形感覚や感性を培いながら，生きることの意味や価値を問い，他との関係の中に『自分らしさ（Identity）』を求め，人間的な自立を促す。」

自己肯定感が低いと感じている，他国と比べてもそのような子どもが多い日本の現状を鑑みると，造形教育を通して自己表現を行っていくその「価値」を，改めて重要視したい。

本校では，今まで各教科における子どもたちの自己表現，言語活動の充実を目標に，同主題をもとに研究にとりくんできた。しかし，先の造形的表現活動の価値を踏まえて，子どもたちの自己肯定感を高めていくために，昨年度から図画工作科における表現活動からのアプローチを図っている。そして，イメージを表現できた喜びや達成感を味わわせることを通し，自己表現力を高めることをねらいとし，そのための指導の手立てを追究していきたいと考え，主題を設定した。

(2) 児童の実態から

本校の児童に対してアンケート調査を行ったところ，結果は以下の通りであった。

図画工作アンケート 東部小学校児童754人	児童数	割合
1. 図工の学習は好きですか		
好き	522	70%
まあまあ好き	180	24%
あまり好きではない	33	5%
きらい	9	1%
2. 自分が思い浮かべたことを，絵で表すことは得意ですか		
得意	195	26%
まあまあ得意	275	37%
あまり得意ではない	189	25%
苦手	85	12%
3. 工作の時，自分の思い浮かべたことを形にすることは得意ですか		
得意	320	43%
まあまあ得意	235	32%
あまり得意ではない	108	14%
苦手	83	11%
4. 他の人の作品を見て，良いところを見つけることは得意ですか		

得意	326	44%
まあまあ得意	262	35%
あまり得意ではない	112	15%
苦手	40	6%

アンケート調査の結果から、図画工作科に意欲を感じている児童が9割以上もいることが伺える。一方で、自分のイメージしたものを表現することに対しては、苦手意識を感じている児童が2割～3割ほどいることが分かる。また、この苦手意識の傾向は、高学年になるほど周りの目を意識し苦手意識が強まる傾向にあった。

これらの実態も踏まえ、苦手意識を解消するために手立てを工夫し、発想や構想の力、基本的な技能を発達段階に応じて身に付けていく必要がある。また、そのような子どもが成功体験を積み重ね、「できる→楽しい→もっとできる→もっとやりたい」といった肯定的な気持ちを醸成できるように、児童の内面に寄り添えるような授業づくりを行っていきたい。

3. 第68回千葉県教育研究会造形教育部会研究発表大会（松戸大会）との関連

松戸市では、11月10日（金）本校と隣接する中学校を会場校とした「第68回千葉県教育研究会造形教育部会研究発表大会（松戸大会）」が開催される。大会テーマとして、「想いを形にする3つのステップ」【！？・・・∞・・・(*°▽°*)】という内容を掲げている。下記の内容が、このテーマに込められた意図である。

3つのステップでは「導入」「展開」「まとめ」で、子どもの姿を表現している。	
導 入	『 ！？ 』・・・ 子どもたちの驚きや疑問、発見から始まる。
展 開	『 ∞ 』・・・ 発想・構想・制作段階では、気持ちの動きや表現の模索などの試行錯誤を繰り返しながら進めていく。
ま と め	『 (*°▽°*) 』・・・ 制作を通して味わう達成感、自己肯定感である。自他の作品を通して感じる驚きや発見や喜びが、更に次の制作への意欲へとつながっていく。

テーマ設定の背景として、「若手教員の力量向上」について今一度考えたい。

1980年代には中学校の美術の授業必修は3年間で175時間だったが、現在では115時間まで減少している。それに伴い担当する美術家教員の人数も減少傾向にあり、また小規模校では他教科との兼務や非常勤講師が担当するという状況が多く見られる。さらに、松戸市では小学中学校ともに団塊の世代の退職に伴う教員の若返りが急激に起きている。例えば、統計を見てみると、市内小中学校の図工主任・美術家教員の割合は、5年経験年数未満の教員が全体の3分の1以上を占めているなど、教員の指導力の低下が大きな課題となっている。この課題については、今後もさらに深刻化するであろうことは言うに及ばない。「図工の指導をどのようにしたらよいかわからない。」「図工の授業の進め方がわからない。」「中学校美術科は校内で学ぶ機会がない。」などの声をよく耳にする。そしてこれらの悩みは、決して松戸市だけでのものではなく、全国的な課題となってきている。

しかし、指導力の向上をめざそうにも、残念ながら学校内外における図工美術に関する研修や

研究の機会、意見交換や交流の場は皆無に等しいのが現状である。このような状況では、図工・美術の授業が、教員自身が受けてきた原体験と独学を頼りにした独りよがりのものになる危険性は否めないだろう。（第68回千葉県教育研究会造形教育部会研究発表大会要項より）

このような小・中学校の実態も踏まえ、本研究では、先の松戸大会のテーマである「想いを形にする3つのステップ」【！？・・・∞・・・(*°▽°*)】の流れを汲んでいきたい。この3つのステップのスパイラルを重視し、子どもの自己表現力の高まりをめざし、そして教員の力量向上も目的としていきたい。ひいては、本大会を使つてのこのとりくみが松戸市教育の変革へと繋げていくことに期待したい。

4. 研究の方向性と研究仮説

研究主題に掲げる「子どもの学びに寄り添う」という文言は、児童の「こう表現したい」というニーズに応じている状態と捉える。また、本研究の根幹をなす「表現力」とは、サブテーマにもある「イメージを具現化する力」と捉える。（思ったことを表現する鑑賞の能力とも捉える）そのため、「表現力を高める指導」とは、

- ① 児童がイメージを具現化するための、教員側の技能の知識、アドバイスの引き出しが多く、的確に行われている指導
- ② その題材で児童に付けさせたい力が明確であり、それに対する教材研究が十分になされている指導

と捉える。このような指導を行うことにより、児童が自分のイメージをのびのびと表現する力を伸ばすことを目標とする。

また、「表現力が高まった」、「目標が達成できた」という状態は「児童一人ひとりが、ある主題のもと、みなそれぞれ別々違うイメージで表現できるようになった状態」と捉える。

そのため、以下の2つ仮説をもとに研究にとりくむ。

【仮説1】

子どもがイメージを具現化するための教員側の技能の知識、アドバイスの引き出しが多く、明確に行われていれば、児童の表現する力を伸ばすことができるだろう。

【仮説2】

一人ひとりがある主題のもと、みなそれぞれ別々違うイメージで表現できる題材であれば、自分のイメージを表現する力を伸ばすことができるだろう。

5. 研究内容と方法

【仮説1の手立て】

図工授業づくり7つのポイント

- ① 教材キット以外にも幅広い材料の工夫
- ② 導入時にイメージをもたせるための資料提示
 - ・ICTの活用。大画面を使って、提示する際は数多くの種類を。
- ③ 素材と向き合う時間、イメージを引き出すための時間の確保
 - ・アイディアスケッチ、イメージマップの活用。個人と対話できる時間を。
- ④ 表現する時の個に応じた教員の支援
 - ・「これでいいですか。」と言わせない。→聞き返す。「きみはどう思う？」

- ・その題材で扱える技法や素材を幾つか提案し、選択させる。
- ⑤ 単元で扱う新しい技能の明確化・習得
 - ・「教員主導」と「児童主体」の授業づくり
- ⑥ 前学年までに獲得した技能を活用できる教員の支援
 - ・素材や技法を限定しすぎない。子どもと対話しながら。
- ⑦ 言語活動を意識した鑑賞活動

【仮説2の手立て】

(1) 発想をふくらませる2つのアプローチ

① 主題、素材、技法を限定する

そこからどう抜け出して、自分の個性を出すか

(例)

- ・素材 (クレパスで)、技法 (スクラッチして) → 主題 (何をかく?)
- ・主題 (お花を)、素材 (絵の具やクレヨンで) → どのようにかく? (技法)

② 主題、素材、技法 等を数多く用意する

それらをどう使うか、児童に選択させる
自己選択の連続=自己表現

(例)

- ・主題 (お花を、動物を、魚を、建物を)、
- 素材 (絵の具で、クレパスで、色鉛筆で、ペンで)
- 技法 (ぬりつぶして、ぼかして、スクラッチして、はって)

「何をつくる？」
数ある選択肢の中から、
自分はこれ!という個性



(2) 「教員主導」と「児童主体」の授業づくり

「教員主導」とは・・・

授業の中で、「素材」「技法」「仕組み」等の説明
および「試作」「演示」をする場面

実際に制作するのは「児童」

しかし、教育課程内の授業であるからには、はじめは「教員主導」

「その時間でつけさせたい力」を明確にし、「児童主体」の段階につなげる授業の
流れを作る必要がある。

これがはっきりしていれば
評価もぶれない!

(松戸市立東部小学校 校内理論研修会より参照)

6. 授業実践

題材名 「スクラッチでたんじょう!カラフルワールド」 小学校 第3学年

(1) 題材について

① 題材観

本題材の内容は、スクラッチの技法を生かして、絵に表すことが主となる活動である。画用紙にクレヨンを厚めにぬり重ね、その上にアクリル絵の具を塗り、乾いたアクリル絵の具の表

面を削ることにより、下地のクレヨンの色を生かした形ができる。アクリル絵の具は油性のクレヨンの上でも端端下れずしっかりと塗ることができる上、その濃さを調節することにより、下地の色や形を透かして見るができるよさを持つ。削り出すことによって、様々な色や形を表すと言う意外性や、その作業の心地よさにより、児童が高い関心を持ってとりくむことが期待できる。

本題材の主なねらいは、削り取ることで描くことができるというおもしろさや心地よさに触れさせるだけでなく、スクラッチの仕方の違いによる表し方のよさを感じ取らせることである。そして、自分がよいと思うスクラッチの仕方を見つけながら、描きたい絵を表すことができるようになることである。そして、そのよさやおもしろさを味わうようにするとともに、造形的な見方や表し方を広げるようにすることである。

学習用指導要領との関連として、本題材は、第3学年及び第4学年のA表現(2)の以下の内容に沿ったものである。「発想・構想の能力」を育てるためには、自分なりの表現イメージや見通しを持つことができるように、数点のモデルの絵と出会う場と、その絵の鑑賞の場を位置づけた学習展開を図る。「創造的な技能」を育てるために、材料や用具の特徴を生かしながら、表し方を考えて表すことを大切にしたい。

②児童の実態

本学級の子どもは、男子15人女子13人の合計28人である。明るく活発的で、学習に対して向上心が見られる子どもが多く見られる。親和的で協力的な子どもが多く、互いに考えを話し合ったり、困っている友だちに進んで手助けをしたりすることができる。友だちのよさに気づき、認めることができ、成長に繋がる模範的な行動は自身の行動に移そうとする姿が見られる。自分の気持ちを表現することについては、絵をかく、色をぬる活動は好んでいる子どもが多いが、言葉や文章で表現する、それを人に伝えるといった活動に対しては消極的な子どもが何人か見られる。

③指導観

導入の題材との出会わせ方では、クレパスで描いた絵と、同様の絵の上に黒い(同系色可)アクリル絵の具を塗ってスクラッチをした絵を提示して、教員が児童にその技法を示す場を持つ。

展開では、試作が出来るように小さめの画用紙を用意しておく。またスクラッチをしすぎたときの修正用としてのアクリル絵の具も準備しておく。クレヨンで下地が描けたら、アクリル絵の具を塗れるコーナーを作っておくなど場の設定は工夫したい。

また、クレヨンで下地の色を塗るときは、スクラッチをしたときに色がよく出るように、厚塗りをするように促す。加えて、アクリル絵の具の濃さは、下地に描いた色や形がうっすら透けて見える程度の濃さにする。

ぬり重ねたアクリル絵の具の色から、表現しやすいイメージをつかませたい。例えば、黒色であれば「夜空」や「宇宙」を、青色であれば「水中」や「空」を表しやすいといった感じである。そのような色だけの画用紙から、どのような絵をかいてみたいかイメージを広げさせていきたい。

(2) 学習の目標

【造形への関心・意欲・態度】

- ・スクラッチの技法のよさやおもしろさ、美しさを感じ取り、表し方を考えながら描こうとする。

【発想や構想の能力】

- ・スクラッチの技法を生かす絵を思いつき、自分の絵に合うスクラッチの仕方を考える。

【創造的な技能】

- ・アクリル絵の具とクレヨン色の組み合わせを考えながら、スクラッチの技法を自分の思いに合わせて工夫して表す。

【鑑賞の能力】

- ・自分や友だちのスクラッチの技法を使った表し方の中で、よさを見つける。

※共通事項との関連について

- ・ひっかくことでできる模様や画用紙にぬり重ねた色などの感じをもとに、自分の表現したいイメージをもつ。

(3) 材料・用具

《材料》クレパス、ボール紙、アクリル絵の具

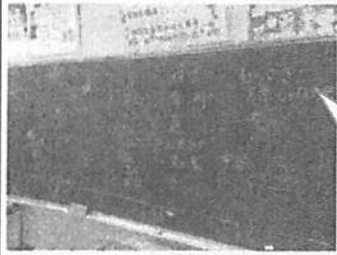
《用具》はけ、クレパス、スクラッチができる用具、スクラッチをする用具（竹串、ドライバー、フォーク、割り箸ペンなど）、モデル作品

(4) 指導計画（6時間）

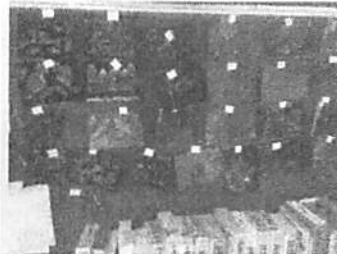
次	時	主な学習活動	評価の観点				指導と評価の留意点・評価方法等
			関	発	技	鑑	
！？ 導入	1	・スクラッチの技法を使った絵を見て、どのような技法を使っているか知る。	○				・2つの柄を比較しながら良いと感じられたところを見つけ出している。 【関】（発言・活動の様子）
∞ 展開	4	・小さめの画用紙に試しに描いてみる。 ・自分が表したい絵を考える。 ・大きな画用紙にクレパスで厚塗りし、その上からアクリル絵の具を塗る。 ・スクラッチをして絵を仕上げる。		○	○		・自分が思いついたスクラッチの仕方の効果を探ろうとしている。 【発】（活動の様子） ・自分が見つけたスクラッチの技法を使って、イメージした絵を描いている。 【技】（対話・作品）
(*°▽°*) まとめ	1	・鑑賞会を行う。				○	・自分や友だちの描いた絵のよさを見つけている。 【鑑】（発表・ワークシート）

(5) 実践の流れ (6時間)





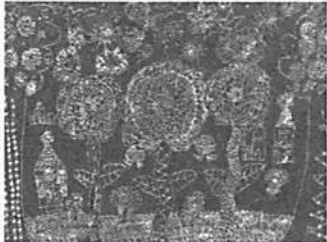
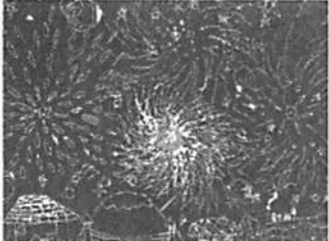

学習過程	学習内容と活動	支援・指導上の留意点	学習評価
<p>【導入】 ！？ 1時間</p>	<p>・スクラッチの技法を使った絵を見て、どのような技法を使っているか知る。 「きれいだなあ。」 「不思議な感じがするよ。」 「おもしろそう。」 「やってみたい。」</p> <div data-bbox="344 577 1110 645" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">スクラッチで「たんじょう！カラフルワールド」</div> <p>・どんな絵をかいてみたいか想いをふくらませる。</p>	<p>・スクラッチの技法を使った絵を見せたり、スクラッチの技法を実際に教員が実演してみせたりする。</p>	<p>・いくつかの柄を比較しながら、良いと感じられたところを見つけ出している。 【関】(発言・活動の様子)</p>
<p>【展開】 ∞ 4時間</p>	<p>・小さめの画用紙に試しにかいてみる。 「クレパスは厚く塗った方がきれいな色が出せそうだな。」 「不思議な感じの柄を思いついてきたよ。」 「とにかくクレヨンの色をぬり重ねてみて、スクラッチをしたときに様々な色が出てくるようにしましょう。」 「〇〇の風景をクレパスで書いてみよう。」</p>	<p>・スクラッチの技法の良さや面白さを試行錯誤しながら確かめることが出来るように小さめの画用紙を渡す。</p>	<p>・自分が思いついたスクラッチの仕方の効果を探ろうとしているか。 【発】(活動の様子)</p>
	<p>・自分が表したい絵を考える。 ・大きな画用紙にクレパスで厚塗りし、その上からアクリル絵の具を塗る。</p>	<p>・試してみた技法を児童全員で鑑賞する場を持ち、気に入った表し方を見つけられるようにする。 ・ぬり重ねる色の特徴をつかませる。(黒：夜空、宇宙など。青：水中、空など) ・自分が表したい絵を発想する場を持つ。次に大きな画用紙にクレヨンで厚塗りをするようにして描き、アクリル絵の具を塗る場を設定する。</p>	



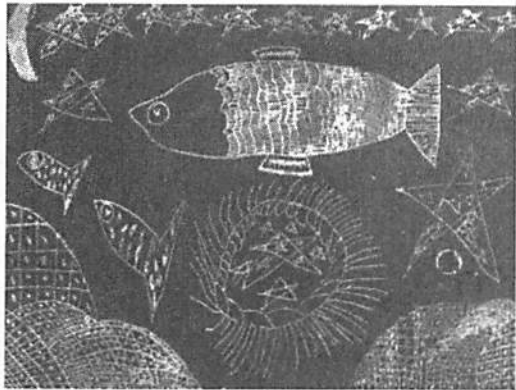
みんなならどんな絵を描いてみたい？



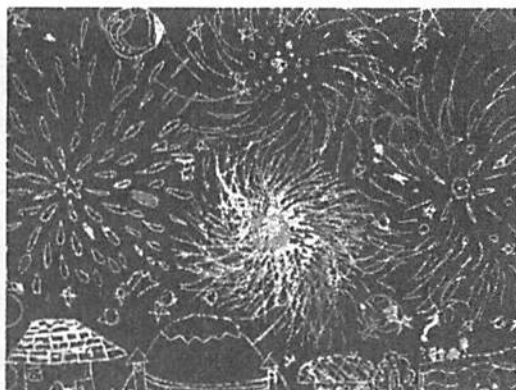
色々なおもしろい絵ができたね。

	 <p>わたしは黒でぬり重ねてみよう</p> 	 <p>ぼくは線みたいぬりつぶしてみ</p> 	<p>はやく、けずりたいなあ</p>
	<p>完成したら</p> <ul style="list-style-type: none"> スクラッチをして絵を仕上げ <p>「わたしは、色々な大きさの点と細い線を組み合わせて花火を描いたよ。」</p> <p>「ぼくは、魚をかいて、ウロコに色々な模様を描いてみたよ。」</p> <p>「空いている所に点や線の模様をつけてみたよ。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> 手が止まっている子どもには、友だちの表し方を参考にするなどして、新たな視点を与える。 スクラッチして描いた絵をさらによくするために、カラージュしたり、書き加えたりして仕上げて良いことを指導する。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分が見つけたスクラッチの技法を使ってイメージした絵を描いている。 <p>【技】（対話・作品）</p>
<p>【まとめ】 (* ▽ *) 1時間</p>	<ul style="list-style-type: none"> 鑑賞会を行う。 <p>違う色のクレヨンをたくさん塗り重ねていたので、削り方によって、色の変化が出てとてもきれいだと思った。</p>  <p>スクラッチはいろいろな技法が組み合わせてあって工夫がすごい。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 友だちや自分が表した絵を鑑賞しあう場を持つ。  <p>スクラッチで細かい模様を作っているところがとてもいいと思う。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> 自分や友だちの描いた絵のよさを見つけているか。 <p>【鑑】（発表・ワークシート）</p>

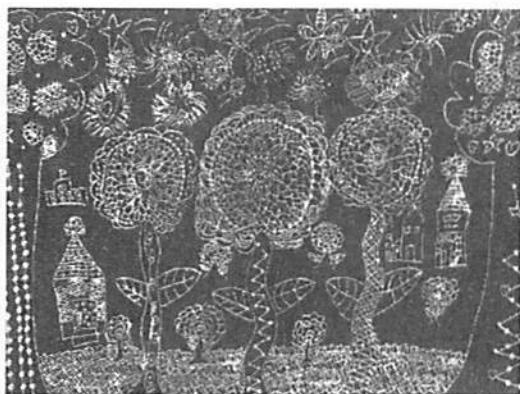
(6) 児童の作品 (一例)



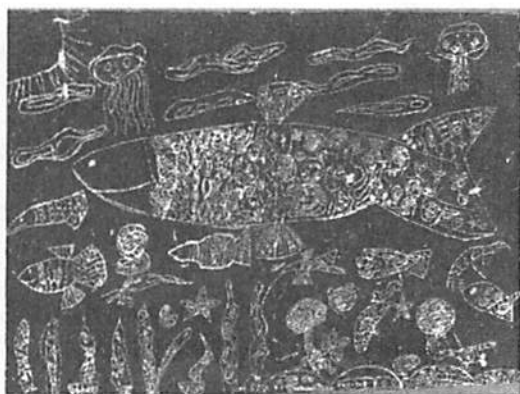
『竜宮城へようこそ』



『はなび大会』



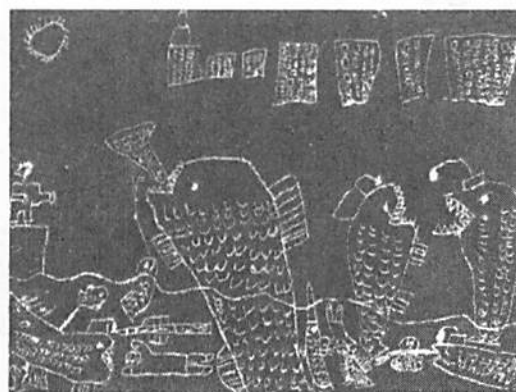
『おどる花たち』



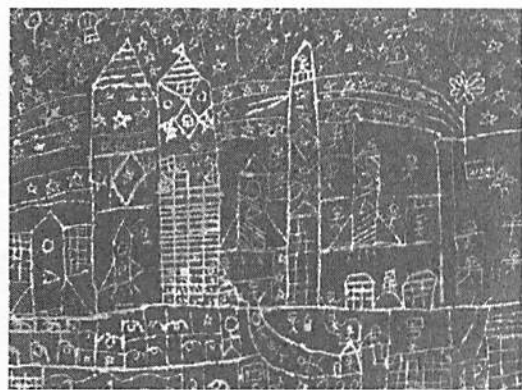
『海の世界』



『すごく大きな流れ星』



『こんにちははちょうちんあんこう』



『せかいのはじまり』



『光りがやく人魚のりゅうぐう』

7. 研究のまとめ（成果と課題）

《 成 果 》

- ・児童全員が同じ題材で同じ技法のもととりくむような題材・指導ではなく、児童一人ひとりが、ある主題のもと、みなそれぞれ別々に違うイメージで表現できるような題材開発を行うことができた。そのため、児童一人ひとりの作品は、個性が出るものになった。
- ・教材キットを扱った学年でも、キットをそのまま使うのではなく、「この材料を工夫すれば、さらにこういうこともできる」と、少し発展した作品制作を行うことができた。一から題材や材料を開発するのではなく教材キットの利用方法を工夫したことで、図工専科ではない学級担任でも、負担感をあまり感じずに授業研究にとりくむことができた。
- ・理論研修や校内授業研を通して、授業の流し方のイメージを共有することで、児童一人ひとりが表現力を高める指導について理解を深めることができた。

《 課 題 》

- ・今回の実践はまだ1学期ということもあり、子どもの変容についてはこれからも続けて見続けていきたい。全員が画一的な絵をかくわけではなくなるため、子どもが自分のかきたい絵を「イメージ」しようとする経験をこれからもふやしていきたい。そのために、イメージを具現化しやすいような主題、素材、技法の吟味・選択も一層研究していく必要がある。
- ・個に応じた声掛けや支援を行うことは、教員自身の引き出しを増やす必要があり、一層の授業研究・力量向上が求められるため、今後も研修を続けていきたい。
- ・児童一人ひとりの作品が個性の出るものになったことで、評価のつけ方が難しくなった。気「教員主導」の授業づくりの中で、この時間につけさせたい力を明確にしておく必要がある。（評価規準の明確化）
- ・用具の扱い方の系統性、どの学年でどの用具の基本的な扱い方を修得するのかを明確にする必要がある。

8. 他学年の実践

- ・別ページ参照

9. 参考文献

- ・小学校学習指導要領 2008年（平成20年）3月告示（文部科学省）
- ・第68回千葉県教育研究会造形教育部会研究発表大会要項（県造形松戸大会実行委員会）
- ・図画工作でつく学力はこれだ！一ひと目でわかる指導と実践のポイントー（開隆堂）
- ・図画工作の基礎基本 用具・材料のあつかい方（開隆堂）

他学年の実践紹介

- 1 学年「てでさわってかくのきもちいい！」
- 2 学年「ギュッとしたいわたしの『お友だち』」
- 3 学年「でこぼこもよりのなかまたち」
- 4 学年「ゆめいろらんぷ」
- 5 学年「ビー玉，大ぼうけん」
- 6 学年「言葉で見つけて！アートカード」

内容

1. 題材名
2. 題材の工夫
3. 材料・用具
4. 実践の流れ（総時間）

【1学年】

1. 題材名 「てでさわってかくのきもちいい！」(絵画分野)

2. 題材の工夫

指や手のひらの使い方によって、様々な技法で絵の具を自由にかいたりぬったりできるようにすることで、自分が思いついたイメージを表現できる活動にした。

3. 材料・用具

《材料》 液体粘土, 共用絵の具, 画用紙, 新聞紙

《用具》 液体粘土を入れるパック, 液体粘土用スプーン, 液体粘土を混ぜるトレイ, 混ぜる用のスプーン, 手拭き雑巾, 手洗い用バケツ

※「どろどろ絵の具」は、液体粘土と絵の具を混ぜたものの名称としている。

4. 実践の流れ(4時間)

次	時	主な学習活動	指導と評価の留意点(・)
!? 導入	2	<ul style="list-style-type: none"> ・「どろどろ絵の具」と出会い、関心を持ち、かく活動をたのしむ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・指や手のひらで、かいたりぬったりする快さを味わいながら、かく活動をたのしんでいる。
		<ul style="list-style-type: none"> ・「どろどろ絵の具」の触り心地をたのしみながら、表したいことをかく。 	<ul style="list-style-type: none"> ・指や手のひらを動かす勢いや強さなどによる絵の具の跡, 色の違いなどを生かして表現することができる。 
∞ 展開	1	<ul style="list-style-type: none"> ・色の混ざり具合や指の跡などから創造を広げ、表したいことを工夫する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・指や手のひらでかいたりぬったりすることから想像を広げて、新たな活動や表したいものを思いつく。 
		<ul style="list-style-type: none"> ・作品を見合い、お互いのよさを感じる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分や友だちの活動のよさや作品のおもしろさに気づくことができる。
(*) まとめ	1	<ul style="list-style-type: none"> ・作品を見合い、お互いのよさを感じる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分や友だちの活動のよさや作品のおもしろさに気づくことができる。

【2学年】

1. 題材名 「ギュッとしたいわたしの『お友だち』」(工作分野)

2. 題材の工夫






手で揉んでやわらかい質感にした紙を切って自分の考えた形に変えていくことで、主題から自分がイメージした「お友だち」を表現できる活動にした。

3. 材料・用具

《材料》 めいぐるみ等, クラフト紙, もみ紙, 新聞紙, チョーク, カップ, 装飾品(折り紙・リボン・ビーズなど)

《用具》 提示作品, 掲示物, はさみ, ボンド, へら

4. 実践の流れ(6時間)

次	時	主な学習活動	指導と評価の留意点(・)
！？ 導入	2	<ul style="list-style-type: none"> ・題名からイメージを持つ。  <ul style="list-style-type: none"> ・クラフト紙を揉んで柔らかくし, 感触を味わう。 ・柔らかく, やさしい感触から「お友だち」のイメージを持つ。 ・どんな「お友だち」にするか, 簡単なアイデアスケッチを描く。 ・「お友だち」の形に合わせて袋をつくる。 ・袋状になった作品を紹介し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・揉んだ紙で自分の「お友だち」をつくることに興味や関心を持つことができる。 ・揉んだ紙の感触を味わいながら, 自分の表したい「お友だち」を考えたり, 思いついたりすることができる。  
∞ 展開	3	<ul style="list-style-type: none"> ・丸めた新聞紙を袋に入れて立体にする。 ・手や足を工夫してつくる。 ・材料を工夫して飾りをつける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・紙の大きさや触り心地など材料の特徴から, 思いついた「お友だち」の形を工夫することができる。 ・付け足す形や材料を選びながら, すてきな「お友だち」になるように工夫してつくっている。 
(*) まとめ	1	<ul style="list-style-type: none"> ・友だちと作品を交換しながら, 感触を味わう。 ・友だちの作品のよさを見つける。 ・鑑賞カードを書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分や友だちの作品の触り心地のよさや面白さを見つけることができる。

【3学年】

1. 題材名 「でこぼこもよりのなかまたち」(絵画分野)

2. 題材の工夫

厚紙や身近にある材料を貼り合わせ方や、刷る時の色の組み合わせ方で様々な表現ができるようにすることで、自分がイメージした「お話の主人公」を表現できる活動にした。

3. 材料・用具

《材料》 厚口画用紙、段ボール紙、麻ひも、ペットボトルキャップなど、模様のある材料

《用具》 はさみ、ボンド、インク、ローラー、トレイ、新聞紙、スタンプ(受け皿)

4. 実践の流れ(8時間)

次	時	主な学習活動	指導と評価の留意点(・)
！? 導入	2	<ul style="list-style-type: none"> ・教員の用意した様々なでこぼこのあるものの手触りを確かめ、気づいたことを発表する。 ・試しにでこぼこのある物を小さく切り、インクをつけ写してみる。 ・材料集めをすることを知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・身の周りにある様々な物が版の材料になることがわかり、版づくりに関心をもとうとしている。
∞ 展開	2	<ul style="list-style-type: none"> ・どんな主人公がよいか考え、思いついた形に厚紙を切る。 ・身近にある材料の中からどんなものを使うか選ぶ。 ・どこにどんな材料をはるか、材料の組み合わせを工夫しながら厚紙に材料をはってく。 	<ul style="list-style-type: none"> ・様々なアイデアを思い浮かべ、ゆめのお話の主人公を考えようとしている。 ・材料の特長を生かして、組み合わせを工夫しながら、版づくりをしている。
	2	<ul style="list-style-type: none"> ・できた版からお話を想像したり、写し方を考えたりする。 ・思いに合わせて、形や色、向きや位置を工夫して刷る。 ・主人公を繰り返し刷る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・お話を想像したり、形や色、向きや位置を工夫したりして、主人公を繰り返し刷ろうとしている。
(◁▷) まとめ	2	<ul style="list-style-type: none"> ・思いに合わせて、新たに版をつくったり、友だちと版を交換したりする。 ・まわりの様子をかき足したり、思いついたものをかき足したりする。 ・自分や友だちの作品を味わい、そのよさや美しさ、表現の工夫に気づく。 	<ul style="list-style-type: none"> ・写すことを繰り返したり、新たにかき足しをすることによって、表現を広げたりしようとしている。 ・友だちの作品のよさや工夫を見つけ、味わおうとしている。



【4 学年】

1. 題材名 「ゆめいろらんぷ」(工作分野)

2. 題材の工夫


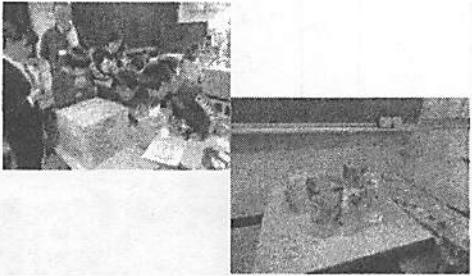
透明容器に身近な材料を切ったりはったりして明かりの見え方を変えられるようにすることで、自分がイメージしたランプを表現できる活動にした。

3. 材料・用具

《材料》 LED ライト, 容器 (ペットボトル, 牛乳パックなど), セロファン, ホログラムシート, レース, 梱包材

《用具》 はさみ, ボンド, のり, カッター, 段ボール (途中鑑賞用), 参考作品, 写真, 文教用デジタルビデオカメラ, タブレット PC

4. 実践の流れ (6 時間)

次	時	主な学習活動	指導と評価の留意点 (・)
！？ 導入	1	<ul style="list-style-type: none"> ・持ってきた材料を紹介する。 ・集めた材料にライトを当てると, どんな光や影ができるか試す。 ・気づいたことを発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・材料を透過する光の美しさやおもしろさに関心をもとうとしている。
∞ 展開	1	<ul style="list-style-type: none"> ・ランプのテーマを決める。 ・アイデアスケッチをする。 ・どんなランプを作るか発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・様々なアイデアを思い浮かべ, 自分の思いを込めたランプのテーマを考えようとしている。
	1	<ul style="list-style-type: none"> ・ライトが入るように考えながら, ランプの基本的な形を作る。 ・材料を曲げたり, 穴を開けたりする。 ・ペットボトルなどを切る方法や道具の安全な扱い方, 接着・接合の方法などを学ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・材料の使い方を試しながら, ランプの形を考えようとしている。 ・意図にあった材料の切り方や貼り方ができる。
	2	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のアイデアを形にするために, 材料の組み合わせや, 色合いを試しながら工夫し, ランプを作る。 ・のぞき穴のある段ボールを使って, 光を試しながら作る。 ・材料を重ねすぎると, 光が透過しづらくなることに気づかせる。 ・材料の組み合わせによって, 光や影が変わることを確かめながら作る。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・材料を透過する光の美しさやおもしろさに関心を寄せ, ランプを作ることを楽しもうとしている。 ・自分のアイデアを形にするために, 材料の形や色の組み合わせを試しながら, ランプの形や映る光の陰や色を考えようとしている。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div>
(* ▽ *) まとめ	1	<ul style="list-style-type: none"> ・全員の作品をどのように飾るか話し合い, ランプを並べる。 ・ランプ美術館をひらき, お互いに鑑賞する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・感じたことを話し合いながら, 形や色, 表し方や材料による違いなどをとらえて, よさやおもしろさを感じ取っている。

【5学年】

1. 題材名 「ビー玉、大ぼうけん」(工作分野)

2. 題材の工夫

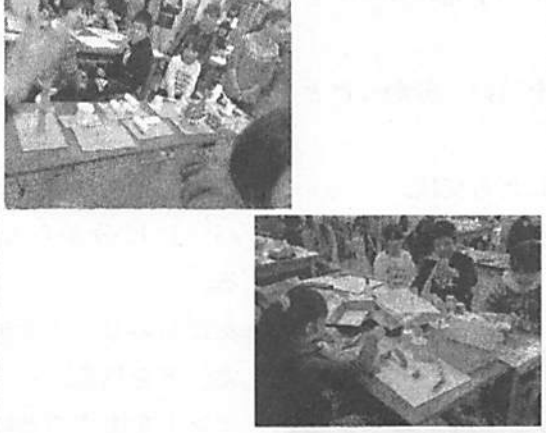
ビー玉の動き方を観察し、ビー玉が「大ぼうけん」できるような形や仕組みを考え、身の回りにある材料を使って自分がイメージしたコースを表現できる活動にした。

3. 材料・用具

《材料》ビー玉、画用紙、段ボール、カップ、牛乳パック、空き箱、トイレットペーパー、わりばしなど(素材になるもの)

《用具》はさみ、ボンド、カッター、タブレットPC、見本部分作品

4. 実践の流れ(7時間)

次	時	主な学習活動	指導と評価の留意点(・)
！？ 導入	2	<ul style="list-style-type: none"> ・題からのイメージをもつ。 ・ビー玉をころがし、「わくわく・ドキドキ」にはどうしたら良いか気づいたことを発表する。 ・気づいたこと・材料を参考にして、部分アイデアスケッチをする。 ・アイデアを制作してみる。 ・アイデアについて発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ビー玉がいろいろな動きをする形や仕組みに関心を持ち、作ることを楽しもうとしている。 ・材料の組み合わせを試したり、動きを確かめたりしながら、部分アイデアスケッチを表すことができる。 
∞ 展開	4	<ul style="list-style-type: none"> ・基本となる技法を学ぶ。 ・制作を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ビー玉がいろいろな動きをする形や仕組みに関心を持ち、作ることを楽しもうとしている。 ・材料の組み合わせを試したり、動きを確かめたりしながら仕組みを考えたり、自分のアイデアを実現するために材料を加工したりすることができる。 ・材料の良さや違いを味わいながら、意図に合った形や丈夫さを工夫することができる。
(◁ ▽ ▷) まとめ	1	<ul style="list-style-type: none"> ・遊びを通してお互いに鑑賞し、気づいたことを伝え合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・互いに遊びながら、アイデアのおもしろさや材料の生かし方の工夫等を伝え合うことができる。

【6 学年】

1. 題材名 「言葉で見つけて！アートカード」（鑑賞分野）

2. 題材の工夫




手の平サイズのアートカードを使って、自分の選んだカードを友だちにクイズで紹介できるようにし、鑑賞して感じた自分のイメージを言葉で表現できる活動にした。

3. 材料・用具

《材料》 アートカード×8（開隆堂）、ワークシート

《用具》 なし

4. 実践の流れ（1 時間）

次	時	主な学習活動	指導と評価の留意点（・）
！？ 導入	5 5	<ul style="list-style-type: none"> ・カードを選ぶ。 ①第一印象で気に入ったカードを取っていく。 ②取ったカードをまとめて自分の前に伏せて置く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・深く考えずに、一斉に取っていかせる。 ・楽しい雰囲気テンポよく。希望したカードがかちあったら、ジャンケンをさせる
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 言葉で見つけて！アートカード ～わたしの選んだカードはどれだ！！～ </div>	
∞ 展開	1 0 2 2 8	<ul style="list-style-type: none"> ・カード当てゲームのやり方を知り、自分の問題を考える。  <ul style="list-style-type: none"> ・カードゲームをする。 ①順番を決め一人ずつ手元のカードを並べる。 ②一つずつヒントを言い、分かったところで確認する。 ③三つ言って確認したら交代。 <ul style="list-style-type: none"> ・グループ代表の問題を全員で考え、前で出題する。  	<ul style="list-style-type: none"> ・黒板で例示する。5つの特性について説明し、ヒントを出す順番についても考えさせる。黒板にまとめておく。 ・カードを選び自分なりのイメージを持つ。 ・カードの特性を言葉にする。 ・カードゲームのやり方を理解させる。 ・第一、第二ヒントで分かった時には出題者に確認するが、他のメンバーには分からないようにさせる。 ・友だちのヒントを聞き、集中してカードを見る。 ・ヒントを出すごとに確認させる。 ・ゲームを楽しむとともに、友だちの考えにも関心を持つ。 ・とりくみの良い点を紹介する。
(*) まとめ	5	<ul style="list-style-type: none"> ・活動を振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自他の感じ方に対する気づきを深める。