

図画工作科の授業シミュレーション II

Lesson Simulation of Art and Craft Subject at the Elementary School II

高木厚子（兵庫教育大学）

Atsuko TAKAGI (Hyogo University of Teacher Education)

大学の小学校教員養成カリキュラムの初期段階にある学生を対象として図画工作科の授業シミュレーションを実施した。実施の形態は、学生が教師役・児童役をロールプレイングする模擬授業であった。教師役は、4～8名のグループでティームティーチング、児童役は約50名で、ワークシートを教師役グループに配布して記述させた。ワークシートの記述内容と実際のシミュレーション場面の状況に基づいて、18の実践事例について報告した。事例の傾向として、楽しさの追求、グループ活動によるコミュニケーションの深化をはかろうとする活動計画、予想外の発想にもとづく児童役の製作に出会う驚きの喜びの記述が目立った。

キーワード： 図画工作科、授業シミュレーション、模擬授業、教員養成、美術科教育

筆者が担当している教員養成カリキュラムの初期段階における図画工作科に関する授業で実施した授業シミュレーションについて前著で論じた¹⁾。授業シミュレーションは、1) マイクロティーチング、2) 模擬授業、3) ロールプレイング、4) 机上授業、5) コンピュータによる授業シミュレーションに分けることができると言われる²⁾。

前著は、図画工作科の授業シミュレーションについて、学生らが教師役と生徒役をロールプレイングすることによって模擬授業を成立させるあり方を検討するものとして位置づけられるものである。本論文では、前著をさらに発展させた新しい取り組みの結果について報告し論考したい。

前著に続き、新たな実践においても、「～を作ろう」という作品完成指向の実践例を避けさせるため、題材発想の観点について筆者が論じた別著³⁾にもとづいて、授業シミュレーション前に講義し、美術教育について一般の人が考えがちな「常識的教科性」⁴⁾にもとづく発想からの脱却を促した。また、前著同様、授業シミュレーション前に、図画工作科の学習指導要領、学習指導案に関する資料を配布して概説すると共に、小学校教科書の一事例を筆者がWebページ化したものを授業時内に限り、コンピュータ教室内で学内専用のサーバから全員に閲覧させた。その後、授業シミュレーションを実施することを知らせ、教師役をするグループを決定した。自由に5、6名で1グループとなるよう指示した。実際には、4～8名のグループとなった。

1. 授業シミュレーションの概要

兵庫教育大学の教員養成課程で学んでいる2年生2クラス各50名程度を対象として図画工作科の授業シミュレーションを含む授業を実施した。期間は、2006年4月から7月である。

授業シミュレーションにあたっては、ワークシートを各グループに1枚ずつ配付し、全項目について記述したものを提出するよう求めた。このフォーマットは学習指導案とは異なるものである。授業受講者はカリキュラム上、大学3年時に附属小学校で1ヶ月間の教育実習を行い、その際に学習指導案を書くことになっている。本研究の授業シミュレーション用ワークシートでは、学習指導案作成の前段階の学習となるような性質の部分をフォーマットの中に含んでいる。

学習指導案では、実際の授業はどうであったのかについて記述することはない。すなわち、プレ授業用のものである。これに対し本研究で用いたワークシートは、プレ授業、授業中、ポスト授業を含むフォーマットである。プレ授業の部分は、ワークシートでは学習指導案よりも簡易な記述が可能な小さな書き込み欄としている。

ワークシートは、前著で使用した形式をを改訂した。改訂した新たな記入欄に関しては(新)と付する。「題材名」、「教師役グループ記号」(A～I)、「想定対象学年」「実施年月日」、「教師役全員の氏名」を記載する欄、授業シミュレーション前の枠、授業シミュレーション後の枠がある。授業シミュレーション前の枠には、「題材設定の理由」(新)、「ねらい・教育的価値」(新)、「準備(準備するもの・準備しておくこと」(新)、「授業の流れ(計画)・時間・児

童（役）の活動・教師（役）の活動」「授業時に気づいたこと」（新）、これらの時系列にそった記入欄を前実践よりも記入枠を長くし、緻密な記述を促すこととし、さらに「授業前に考えたこと（箇条書きにして末尾にかっこでくくった氏名を書き添えること）」の記述欄を設けた。また授業シミュレーション後の枠には、「授業後に見つけたこと（箇条書きにして末尾にかっこでくくった氏名を書き添えること）」「授業後感じたこと（箇条書きにして末尾にかっこでくくった氏名を書き添えること）」の記述欄を設け、これも記述欄を大きくした。

また、授業シミュレーション後に、新たにコメントシートを全員に配布し、記述する時間を設け、A「今日の子ども役の私にほめてあげたいこと、思ったこと、考えたこと」、B「今日の先生役についてほめてあげたいこと、思ったこと、考えたこと」を記入させた。教師役の場合は、A「今日の先生役の私についてほめてあげたいこと、思ったこと、考えたこと」、B「今日の子ども役についてほめてあげたいこと、思ったこと、考えたこと」を記入させた。これらのコメントシートを回収し、筆者が目を通した後、次の週に、教師役グループに渡すこととした。

次章では、図画工作科の授業シミュレーションの実際について事例を報告する。

2. 授業シミュレーション事例

18種類の授業シミュレーションの事例について、ワークシートへの記述例を報告していくことにしたい。基本的には学生が記述した語句に基づきながらも、若干の変更を加え表現を整えた。

「ねらい」を明確に記述することができていない事例も多く、未熟な点はあるが、自分たちが興味をもって楽しく取り組みそうなものを実施しようとしている傾向が見られたのは前著と同様の傾向である。

なお、授業シミュレーションに使用する素材や道具の準備は教師役のグループが、実施の1週間前に、児童役の学生に連絡して持参させるか、自分たちですべて用意することとした。そのことによって、準備品についての配慮の重要性に体験的に気づくことを期待したのは前著と同様である。18個の事例について報告していくことにしたい。[]内は授業実施時に気づいたことである。

2.1 「世界に自分だけの国」（3・4年生対象を想定）

「題材設定の理由」自分という存在を省みて、豊

かな発想や創造的技能などを働かせ、自分を表現できるようにしてほしいから。

「ねらい（教育的価値）」最近の子どもは自分を表現するということを苦手としている。その自分を表現するということは、自分を考えることにもつながり、また、他者に理解してもらえることにつながる。このような他者との相互理解・自己との関わりを大きなねらいとしたい。

「準備」（児童役）A4大画用紙1枚、クレヨン、葉、綿、ボタンなど紙に貼りつけられるもの、のり、セロテープなど貼つけるためのもの。（教師役）糸、忘れた人用の予備、国旗の絵。

「授業のながれ」[]内は授業時に気づいたこと。（教師役）国旗を貼る「これを見てね」（児童役）国旗を見て、何かを答える。（教師役）アメリカの国旗の説明をする。自分の国を想像して、この紙に表してみよう。[反応がうすい]「世界に自分だけの国」と板書。持ち物を確かめる。[思ったより道具を持ってきていた。][画用紙のサイズを間違っている子がいた。]10分：自分の国を考え、紙に表すよう指示し、自分の国の名前を考えさせる。（子ども役）紙に自分の国を想像して表す。国の名前を考える。[とまどいが大きい。]40分：（教師役）机間巡視。製作終了時間5分前に完成している子の作品を前に持ってこさせ、作品を貼る。[作る時間が足りない子がたくさんいる。]作品を貼っている間に、片づけさせる。[準備不足で、貼るのに時間がかかり、その間児童役が暇そうだった。]自分の作品の発表を何人かにさせる。国の名前や、何を表現したのかについて。[積極的に発表してくれる児童役がなかった。]貼られた作品の中で、良いと思うものを発表させる。選ばれた作品を描いた児童役に説明させる。60分：片づけ。70分：終了。

「授業前に考えたこと」児童役の人が忘れずに材料を持ってきてくれるか心配だ。課題設定に苦労したので計画どおりうまくいくか心配だが楽しみだ。

「授業後に見つけたこと」一人一人違っており、良い作品にもなっていた。楽しんで製作してくれていたようで良かった。教師の思惑通りことを進めることは難しいと感じた。

「授業後に感じたこと」楽しそうに製作に取り組んでいる人が多くて良かった。言葉かけが難しく、同じ言葉ばかりしか出てこなかった。すごく楽しくできたかなと思う。また、誰もが楽しそうにできていたので、良かった。発表の部分をもっと工夫する

ことで、より良いものになると思う。

2.2 「ぼくのわたしの水ぞくかん」(2年生対象を想定)

「題材設定の理由」絵、はさみ、のり等、低学年の図工で教えたい技術を一通り含み、また、自分の手で「水族館」を作るという創造の意欲をふくらませる内容だと考えたから。

「ねらい(教育的価値)」材料を加工することで、発想をふくらませて「つくりたいものをつくる」ことがねらい。指導要領における「表したいこと、つくりたいものを自分の表現方法でつくりだす喜び」、この部分を念頭に、すべての造形活動の内容に対応した資質、能力に相互に働き合って高め合えるところに、教育的価値をおいている。

「準備」(児童役)おかしの箱等、加工しやすい厚紙の箱、色鉛筆、ハサミ、のり、カッター(教師役)青のセロファン、楊枝、たこ糸、セロテープ、画用紙。

「授業のながれ」(意欲づけ)(児童役)魚がのっている本、ビデオ等を見て魚たちの世界について想像する。魚の名前、特徴を知り、表現の仕方を考える。(教師役)学習の主題にそって魚の話をし、テーマからそれないように気をつける。[例や写真の見せ方を工夫し、多くの児童が見やすいよう工夫する必要がある。]10分:(構想と魚の表現)(児童役)紙に魚の絵を描き、好きな色をぬる。独創的なもの、創造的なもので良い。」一枚作った魚の絵を切り取り同じ型をとってもう一枚切り取る。以上の活動を繰り返し、3体程作る。(教師役)素材を活かし、独創的な構想の魚を描いているか机間巡視する。魚ではなく、イルカやタコ、あるいは独特のものを作って取り組んでいる児童をほめ、より良い表現方法につながるよう指導する。色鉛筆での彩色の仕方を指導、説明する。[発想が豊かな絵を描いている児童をしっかりほめる。材料を事前に配布しておいた方が良い。]40分:(箱作りと水族館の表現)(児童役)箱の片方に窓を作り、内側から青セロファンをはりつける。2枚の魚の間にタコ糸をはさみ、その先に楊枝をつける。箱の上部に500円玉を入れることができる程度の長方形の穴を開け、そこに糸を通し、高さを調節する。箱に飾りつける。仕上げで作品を飾る。(教師役)児童の表現したい生物らしさが出ているかをチェックし、適切に指導する。箱で海の中を表現するには、どうすればよいかを考えさせる。はさみ・カッター等の使用は危険をとまなうので、よく指導をする。発想を広げながら製作活

動をしているか留意しながら指導する。最後まで楽しみながら活動しているか意識しながら指導する。[箱の内側に貼る作業が難しすぎる。]60分:(鑑賞)(児童役)完成した水族館の様子を楽しんで味わう。(教師役)友だちの作品の良さを発見しようとしているか観察する。友だちの発言に耳を傾けさせる。[しっかり見てもらう時間をとった方が良い。中途半端な活動になっている。]

「授業前に考えたこと」2年生にカッターを使用させても大丈夫か。色鉛筆以外の画材を用いるべきかどうか。

「授業後に見つけたこと」材料の配布を手際よくできるように事前準備する必要がある。最初の説明で、もっと児童のイメージが広がるような資料が用意できればよかった。

「授業後に感じたこと」時間配分が難しかった。

2.3 「メッセージカードをつくろう」(3・4年生対象を想定)

「題材設定の理由」扱いやすい材料として紙を使用し、平面だけではなく、立体で表現する楽しさを知ってほしいから。

「ねらい(教育的価値)」とび出すしくみを効果的に利用し、自分の気持ちを自由に表現し伝えることができるようにする。グループ同士で作品を紹介し合い、自分や友だちの発想の面白さや良い点・工夫されている点に気づく。

「準備」(児童役)はさみ、のり、画用紙、色鉛筆、ペン、おりがみ、紙にはれる飾り。(教師役)わらばん紙、おりがみ、はさみ、計画用紙。

「授業のながれ」(教師役)班をつくるよう指示し、計画用紙を配布する。紙の飛び出し方のパターン3つを板書し、おりがみを配る。(児童役)班をつくった後、計画用紙に記入する。板書事項を見る。[計画用紙を書くのに、予想以上に時間を要した。画用紙をもってこない人が多く大変だった。]15分:(児童役)製作(教師役)一人一人の児童の作品を見て回る。良い工夫を見つけたら、全体に紹介する。[作るスピードが極端に違うため、時間配分が難しい。予想外の工夫が見られ興味深い。外側に工夫をすることに関心をもちすぎて、飛び出す部分への工夫ができていない児童役が目立つ。班ごとにカードの内容が似ている。]55分:(教師役)自分のカードを班内で見せ合うように指示する。(児童役)班の他の人にカードを見せ合う。60分:(児童役)班ごとに工夫について発表する。(教師役)児童役

の発表した工夫を板書する。[発表が予想以上に良い。さまざまな工夫がなされていて、全員感心している様子である。工夫を見つけ合えて良かったと思う。]

「授業前に考えたこと」 どのような物を作ってほしか伝えることと、子どもたちのイメージを固定化してしまわないかという不安を抱えた。見本をみせるかどうか。

「授業後に見つけたこと」 時間進行が難しかった。できた作品が近くの人と似ていた。

「授業後に感じたこと」 作業に没頭している子どもを、前で話している自分に一旦ひきつけるのが難しかった。今回は、グループで教師役だったが、一人で授業を実施するのは大変だと思った。

2.4 「いろんなモノがプリンプリン」(2年生対象を想定)

「題材設定の理由」 クラスがえしたばかりで友だちをつくるキッカケを与えたい時期であると想定。

「ねらい(教育的価値)」 身近なモノを簡単なくみで動かす楽しさを覚える。完成したものを使い、友だちと競争することで交流を深める。

「準備」 プリンカップ、輪ゴム、厚紙、セロハンテープ、色紙、油性マジック、ハコ、紙、粘度、はさみ、楊枝、きり。

「授業の流れ」(児童役) まわりの友だちといっしょに騒いでいる。(教師役) 注意を教師に向けさせる。今回はどのような題材で授業をするか児童に提示する。児童に作ってもらった作品をあらかじめ教師が用意しておき、見本として見せる。回覧させる。[予想以上に児童役がおしゃべりをする。] 5分:(教師役) あらかじめ伝えておいた準備物を児童役が持ってきているか挙手をさせて確認し、忘れてきた分は教師役が用意しておいたものを渡す。7分:(教師役) 準備物をあらかじめ配ってしまうと、児童がそれに気をとられ、説明をきちんと聞かない可能性があるため、準備物は説明が終わってから配る。作り方の概要を説明する。1) プリンカップの下の方にきりで穴を開ける。*穴が対角線上にくるようにする。*きりは鋭利で危険であるため、使い方に注意するよう指示する。2) 穴に輪ゴムを通し、つまようじで固定する。3) 輪ゴムのネジネジに紙をはさみ込み、紙をまるめまわりをセロハンテープで固める。-タイヤの核作り この紙の回りに油粘土をくっつける。-タイヤの完成。4) 画用紙に自分の好きな絵を描き、切り取り、プリンカップに貼

りつける。[黒板を有効に活用した方が分かりやすくなる。] 15分:(教師役) 1) きりを児童役たちに回す。2) 輪ゴム・楊枝・紙・粘土を配る。3) セロハンテープを切って渡す。4) 作業を見回りながらアドバイスをしてやる。(児童役) きりが回ってくるのを待ち、回ってきた人から使い方に注意し、穴を開ける。手順に従い、製作を進めていく。[早く完成する人、時間がかかる人様々であったので、早くできてしまった児童に対する時間の使い方を考えてやらないといけないと思う。] 60分:机をつけて、プリンカップで作った完成作品を走らせるコースを作る。そのコースで競争をさせる。いろいろな児童と交流させることにより、ふれあいの機会を作ってやる。片づけ。[完成品を用いて競争させたらかなり盛り上がる。作って終わりにしない方がいい。]

「授業前に考えたこと」 どのようにしたらうまく走るのか、友だちと話し合っ、その答を各自みつけてほしい。

「授業後に見つけたこと」 すぐに完成してしまい、寝ている者があった。早く完成した人は、遅い人にアドバイスや手伝いをさせる等、何かすべきことを与えるべきだったと思う。競争の盛り上がりは予想以上であった。

「授業後に感じたこと」 班分けをしたことが良かった。少しうるさくなるが、教え合いができていたし、楽しみながらできていた。きりの扱いは小学2年生には難しいと思った。

2.5 「パズルであそぼう」(2年生対象を想定)

「題材設定の理由」 パズルにすることで単に絵を描くだけでなく、形の変化があり、また、全体がバラバラになり何度も組み合わせていくことの面白さがあり、それを味あわせたいため。

「ねらい」 普段なら捨ててしまう段ボールを全く違う遊びの道具に変身させることによってリサイクルの意味をつかむ。はさみやカッターを使って、いろいろな形を自ら作り出し、それらを組み合わせることにより構成する力を培う。

「準備」 ポスカ、ボンド、クレヨン、段ボール、はさみ、カッター

「授業の流れ」(教師役) 普段なら捨ててしまう段ボールを使う意味を子どもに考えさせ、リサイクルであることに気づかせる。何を作るのか作品例を提示する。(児童役) リサイクルを知る。段ボールが何に変化するのかわかる。(教師役) 2枚の段

ボールを台紙とパズルにすることを板書して説明する。カッターナイフを使うので安全に使えるよう指導する。(児童役)パズルの土台をつくる。段ボールを枠とパズルの部分にカッターナイフで切り分ける。台紙と枠をボンドではりつける。(教師役)後で絵がバラバラになることを予想させ、紙面いっばいに絵を描くよう促す。(児童役)パズルの仕組みを考え、絵をどのように工夫すればいいか考え、発表をし、空白の少ない絵にすればいいことに気づく。段ボールに絵を描く。[意外に時間がかかり、時間を区切ることが難しい。](教師役)できるだけ単一な形を避け、具体的な形をイメージさせた切り方をさせる。絵を気にして自由な切り方ができないことがあるので、裏から切らせることも促す。机を回り、切り始めた子の工夫を取り上げ発表し、みんなの参考になるようにする。(児童役)はさみやカッターナイフでパズルのピースをいろいろな形に工夫しながら切る。[カッターの使い方の説明をすることができなかった。]自分のパズルを分解し、組み立てられるか試してみる。(教師役)パズル遊びに参加しながら、工夫されている所をほめる。(児童役)同じ班の人のパズルをやらせてもらう。班以外の人パズルもどんどん試してみる。[あまりパズルの交換ができていない。](教師役)どんな工夫があったから楽しかったか、難しかったかを発表させる。(児童役)いろいろなパズルをしてみても、どんな工夫がなされていたかを見つけ、発表する。「授業前に考えたこと」児童役の人が小学校2年生として反応してくれるのか不安だが、小学校の頃の気持ちに戻って楽しんでもらいたい。工夫をこらせる部分がたくさんあるので、児童役の人が、できるだけ自分でそれを発見していけるようにしたい。

「授業後に見つけたこと」時間配分が難しい。カッターナイフで段ボールを切るということが小学校2年生には難しいだろうと気づいた。対象学年について考えるべきであった。

「授業後に感じたこと」コメントシートにも多く書かれていたが、カッターやはさみの使い方について、もっと説明や注意点を付け加えておけば良かったなと思った。コメントシートで概ね喋り方を誉めていただいた中に、大阪弁がきつすぎるとの指摘があり、自分では全く気付かなかったのが目から鱗だった。予想通りいかないことだらけで、多くの反省点があるが、コメントシートに「今までで一番楽しかった」「パズルを自分で作ることができて嬉しか

った。」とたくさんの人に書いてもらえて嬉しかった。

2.6 「割り箸鉄砲で遊ぼう」(4年生対象を想定)

「題材設定の理由」コンビニなどでよくもらう割り箸は、たまってしまうので、何か遊び道具にならないかと考えたから。

「ねらい」カッターナイフの安全な使い方。安全面での他人への配慮

「準備」割り箸、輪ゴム、カッターナイフ

「授業の流れ」(教師役)班になるよう指示する。することを黒板に書く。材料の確認。割り箸3膳のうまい割り方を教える。切り方を実演する。切れ目を入れてから折る。組み立て方を説明する。的をつくるよう指示する。見本の的を見せる。(児童役)班ごとに自由につくる。的あてして遊ぶ。

「授業前に考えたこと」カッターナイフの使い方と鉄砲を人に向けてたりしないかが心配だが、みな久しぶりに作ると思うから楽しんでくれると思う。

「授業後に見つけたこと」手順を言ってしまうだけではなく児童に考えさせることも図画工作には大事だとわかった。

「授業後に感じたこと」的作りに力を入れて楽しそうだった。

2.7 「くるりんパツ!!」(3年生対象を想定)

「題材設定の理由」絵を描くだけでなく、筒を回すと絵が変わる面白さや、見通しを持って工夫して作る楽しさを味わわせるため。説明を元に完成を予想し、想像的な造形活動を行わせるため。

「ねらい」筒を回すと絵が変わることに興味をもって、工夫して作る楽しさを味わわせる。回した時に絵や目玉がどのように変わるか、その仕組みを考えながらある程度の見通しをもって作れるようにさせる。絵の組み合わせを工夫し、あっと驚く楽しい表現をさせる。

「準備」(児童役)下絵のデザイン(3種類)。厚紙A4サイズ2枚。はさみ、色鉛筆、ペン、のり、定規。(教師役)空き缶、下絵用のワークシート

「授業の流れ」(教師役)グループに分かれるよう指示する。回すと変わる絵に興味をもたせる。題材名を発表。下絵、図柄作成、筒作りについてこれからの作業の流れを説明する。図柄のつながりをどこにするかが重要なポイントであることを伝える。下絵用のワークシートを配布し、具体的な使用説明をする。(児童役)作業の順番を確認する。下絵になる厚紙を、空き缶に巻く。(教師役)3種類

の絵をイメージさせ、下絵を描かせる。(児童役) 3種類の絵がくるくる回りながらパターンを変えていくことを想像しながら、思い思いの絵を描く。(教師役) 下絵にしたものを図柄にさせる。(児童役) 図柄作成をする。(教師役) 色鉛筆やペン、折り紙の色などは、児童のイメージに任せて選ばせる。遅れている児童がいたら、アドバイスをする。出来たら紙を3等分にして切る。図柄が出来上がった紙を筒になる空き缶に、なるべく回りやすい太さで巻きつけていく。(児童役) 下絵にならい、画用紙に色紙や色鉛筆、ペンなどで絵を完成させる。3つに折って切る。筒作りをする。(教師役) 出来上がった作品を見ながら、各班より一人ずつ、作業をしながら、面白かったところ、難しかったところ、工夫したところ) 感想を述べてもらう。(児童役) 友人の作品を見て、工夫しているところ、面白いところなど、思ったことを発言する。(教師役) 後片づけをさせる。(児童役) ゴミを片づける。

「授業前に考えたこと」3種類のつなぎの部分の合わせ。まきつけるときに注意する。出来上がりの作品をいくつか持っていく。

「授業後に見つけたこと」予測される子どもの行動をきちんと考えていなかった。三等分しますといった言葉の選び方のように、学年に合うものにできなかった。

「授業後に感じたこと」作業工程を視覚的に分かりやすくすることが必要。作業が早い児童役への対応を考えていなかった。児童役が児童になれるような教師の言葉にできなかった。

2.8 「音ってどんな色」(5年生対象を想定)

「題材設定の理由」子どもたちに表現する力をも身につけてほしいから。普段、聞かない音を聴いて創造してほしいから。

「ねらい」想像力を豊かにする。一つの考え方にとらわれずに、いろいろな見方を身につける。

「準備」クレヨン、色鉛筆、紙

「授業の流れ」今回の内容の説明。5分:(教師役) 音楽を流しながら、具体的なものを描くのではないと注意する。(児童役) 音楽を聴く。10分:(教師役) 音楽を流し続ける。(児童役) クレヨンで利き手ではない手で描く。30分:(教師役) 5~6人の班になるよう指示する。(児童役) 班で、各自がどのようなイメージで描いたのか言う。その中で、一人、おもしろい作品を選ぶ。35分:各班の代表者が前に出て、自分の作品の説明をする。55分:あ

とかたづけをする。

「授業前に考えたこと」どんな曲を用意するか。集中が切れないような曲が必要。

「授業後に見つけたこと」児童の年齢に合わせた話し方が必要。興味をひきつける方法をもっと考えれば良かった。

「授業後に感じたこと」臨機応変に自分のすべきことを見つけることが必要だと思った。作品に対するコメントのしすぎは、発想を固定してしまうのではないかと感じた。

2.9 「つなげよう!! ビー玉の道」(3年生対象を想定)

「題材設定の理由」ダンボールや空き箱は、本来捨てられるものであるが、それを有効に使うことによって資源の大切さを理解させるため「ねらい」ダンボールや空き箱は、本来物を入れるものとして使われているが、切ったり、はったり、曲げたりなど工夫することで一つの遊び道具を作ることができる。それらを友だちとつなげて遊ぶことで、子どもたち同士のコミュニケーションを図る。

「準備」(児童役) お菓子の箱、ティッシュの箱、セロハンテープ、ボンド、段ボール、はさみ、(教師役) ビー玉

「授業の流れ」(教師役) 机を班の形にする。ダンボールを何に使ったことがあるかを質問する。(児童役) 答える。(教師役) ダンボールを切ったり、貼ったり、曲げたりしながらダンボールや空き箱を変身させて、迷路を作ることを説明し、完成形を児童に渡して回らせる。持ち物の確認。忘れた人に渡す。[持ち物の確認は一気にする方が良い。]5分:(教師役) 空き箱のふたをはずしておいたものを再びはめておいて、はずして見本を見せる。(児童役) 空き箱のふたをはずして半分の高さに切る。(教師役) 入り口と出口を作らせる。工夫の見本を実演してみせる。(児童役) 作り始める。(教師役) 足りない分はダンボールで補うように促す。良いアイデアをみんなの前で紹介する。45分:(児童役) 個人で順番交代に遊ぶ。友だちの作品とつなげて遊ぶ。班で3つ代表を作って班対抗めいる合戦をする。

「授業前に考えたこと」スムーズな授業展開ができるように、頭の中で何度もイメージトレーニングした。作り方の過程をできるだけ細かく見せて、一緒に見本を見せながらすることで子ども達の作業がスムーズに進むようにした。作った作品で遊ぶ時間をたくさん入れるよう意識した。

「授業後に見つけたこと」ダンボールをただ切って貼るだけではなく、ちぎったり、めくったりしながら違った見方ができていたと思う。児童役の人たちのアイデアは自分が想像していた以上のものであると同時に、それを周辺の人に紹介することで、作業があまり進んでいなかった人も作業を進めるきっかけになっていた。

「授業後に感じたこと」児童役の人たちのアイデアには驚かされることが多かった。教師側に注目させることの難しさを痛感した。時間配分が難しかったが、最後は盛り上がったので良かった。

2.10 「どこまで飛ぶかな？」(1・2年生対象を想定)

「題材設定の理由」簡単な仕組みを用いて、紙コップ、牛乳パックなどを用い、飛び跳ねるおもちゃを作って楽しむと共に、班活動を通して友だちの良さや自分の良さに気づく。「ねらい」飛び跳ねる仕組みに興味・関心を持つ。動きの特徴から絵を考える。友だちの良さや、自分らしさに気づく。

「準備」(児童役)色鉛筆、クレヨンなど色の塗れるもの、はさみ、のり(教師役)紙コップ1人2個、輪ゴム、牛乳パック1人1個、画用紙、ガムテープ2個、見本、ゴミ袋

「授業の流れ」(教師役)説明、図を板書する。今日の授業の題材名を言う。同時に見本を見せる。(児童役)班に分かれる。作り方の説明を聴く。[見本の数少なく、うまく全体にまわらなかった。](教師役)作品1つ目、紙コップの作品の説明をする。紙コップの口に深く、できればなめに1cmから2cmくらいの切り込みを4カ所入れるよう説明する。[小学1年生はcmやmmの単位を知らない。]ゴムの結び方を説明する。[一緒にすることで後からわからない人が出てこなかったのが良かった。]15分:作品2の説明 牛乳パックを適当な幅に切る。4~5cmくらいの幅。切り込みを5mmくらい4すみにつける。切り込みは対角線に入れる。[クレヨンは、牛乳パックに色がつかず、色鉛筆や、鉛筆は色がつかず、児童が困っていた。]材料を配る。[2つの作業の説明を一度にやってしまったので、ややこしかったかもしれない。]45分:完成。60分:(教師役)飛ばして遊んでみよう!!班の中でどれが一番飛ぶかな?班の中でよい作品を決めるよう指示する。75分:(児童役)よい作品に選ばれた人が前に出る。なぜ、このような作品にしたか動機を言う。飛ばしてみる。[2種類の作品のどちらを持って出る

かとまどっていた。]

「授業前に考えたこと」2つのタイプの作品を作る活動だったので、説明を理解できるか心配した。時間配分の予想が難しかった。材料を手際良く配布するにはどうしたらいいかと考えた。説明を図示する板書がうまくできるか心配だった。

「授業後に見つけたこと」牛乳パックに色がつかず困っていた。

「授業後に感じたこと」説明することの難しさを感じた。全体に対して説明しても伝わりきらなくて結局、席を回って個別に説明しなければならなかった。

2.11 「紙コップでビューン」(2年生対象を想定)

「題材設定の理由」身近にあるものから、遊び道具を作り出すことのできる喜びを得られるから。小2でも作れる程度の作業だから。失敗することがあまりない。

「ねらい」どういう風に工夫することで、より良い作品が作れるかを考えさせる。素材から発想をふくらませる。

「準備」(児童役)紙コップ2個、輪ゴム2個、色鉛筆、セロハンテープ。(教師役)紙コップ、輪ゴム、はさみ、折り紙、セロハンテープ。

「授業の流れ」(教師役)作品の紹介。とぼして見せる。準備物の確認。作り方の説明。1)1つのコップに絵を自由に描く。2)底から4カ所にはさみで切り込みを入れる…加工手順略…[児童役の心があまりつかめなかった。][図示して説明するのではなく、実物を見せて説明した方が分かりやすくなったと思う。]生徒の作業を見て回る。道具を安全に使っているか。作り方が分からない子に声をかける。個性的な作品があれば、みんなの前で発表してもらおう。[飾りつけに凝り過ぎて、なかなか飛ばすところまでいかなかった。][紙コップは固い方が形がくずれにくく、跳びやすい。](教師役)グループ内で1個の机から跳ばす。1人代表を決めて、前で決勝線。自分の作品に名前をつけさせ、板書。(児童役)みんなで跳ばす競争。[全員が前に注目してくれた。1番跳んだ子を皆でほめたたえた。名前もそれぞれ個性が出ていた。](教師役)片づけの指示。(児童役)片づけ。

「授業前に考えたこと」単純なつくりなので、そこからどれだけ個性的な作品ができあがるか子どもの力に期待。各自、どうすればよく跳ぶかを考えながら作れるようにする。

「授業後に見つけたこと」作業の早さが人によって全然違っていた。早く終わった人は暇そうであった。よく跳ばすことだけではなく、ユーモアのある作品がたくさんあった。跳ばすことに興味をもつと思ったが、飾りつけにこっていて、様々な工夫がみられた。

「授業後に感じたこと」跳ばし大会はとても盛り上がったので良かった。手順の説明があいまいだった気がする。時間配分が難しい。紙コップへの切り込みの数や時間配分など、自分たちの意図していないことがたくさんできて難しかった。

2.12 「とび出すプレゼントカード」(3年生対象を想定)

「題材設定の理由」家族や友人との関係が希薄になっている現代において、人に感謝する心を育てるため、子ども自らプレゼントを工夫してつくり、感謝している人や仲の良い人に渡すことにより、心を込めてつくることの大切さや喜びを味わわせるため。

「ねらい」自分の考えたものを楽しくつくる喜びを味わう。紙を折る、切る、のりづけするといった造形の基本的事項を身につける。目的に応じて、形や色を工夫し、心のこもった作品をつくることができる。

「準備」(児童役)はさみ、カッター、色鉛筆、のり。(教師役) 忘れた人のためのカッター・はさみ・色鉛筆、新聞紙、ケント紙

「授業の流れ」(教師役) 皆さん感謝している人はいますか。そして、それは誰ですか、と聞く。(児童役) 普段、感謝している人のことを考え、口々にその人の名を挙げる。(教師役) 本時の学習活動の明示。10分:(教師役) 誰にプレゼントを渡すのか決めさせる。(児童役) 誰にプレゼントを渡すのか決める。15分:(教師役) つくってみたい、贈ってみたいという気持ちを起こすためにも基本的な型を幾つか示し、つくり方をしっかりと理解させる。(児童役) 説明を聞き、とび出すしかけのじっけんプリントをする。30分:(児童役) つくり始める。(教師役) 工夫しながら製作させる。紙を折る、曲げる、丸める、切るなどの技法を提示し、自分の作品に生かすよう工夫させる。全体の色合いを考えて飾りなどを自由につくらせる。60分:(児童役) 作品をみんなで鑑賞する。(教師役) 互いに良いところを見つけ出させる。工夫しているところ、苦心したところなどを話し合わせる。

「授業前に考えたこと」飛び出させ方の例を元に、それ以外のやり方を発見し、それを周りの子どもたちに教えてあげることが期待したい。

「授業後に見つけたこと」(参考図書では) 小学3年生対象であったが、大学生でも出来ていない人が多かった。こだわるには少し作業時間が短かったようである。また、本当にあげるつもりで良いものを作っている人が多かった。

「授業後に感じたこと」実際に子どもを相手にする場合は、もう少し時間をかけて飛び出させ方を説明する方がよい。紙を切る手段として、全員カッターナイフに統一させて、カッターの使い方も覚えさせるということもねらいに含めば良かったという気がした。

2.12 「友達に肖像画をプレゼントしよう!!」(3年生対象を想定)

「題材設定の理由」普段見慣れている友達の顔をじっくり見て、いつもは気付かない点を発見する。友達との仲を深める。

「ねらい」原色だけで様々な色が表せることを知る。科学技術が発展する中、写真ではなく、絵を描く技術(力)を高める。

「準備」ダンボール、画用紙、色鉛筆、クレヨン、クーピー、はさみ、のり

「授業の流れ」(教師役) まず注目させる。みんな友達の顔をよく見てください。(児童役) 1人の人の顔を見る。(教師役) みんな顔の色や目の位置もちがいますね。2人か3人のグループになってください。(児童役) グループを作る。(教師役) その友達に肖像画をプレゼントしてあげましょう。一度下書きをしてください。鉛筆でまず描いてください。(児童役) 書きをする。(教師役) 前に注目させる。原色の3色、赤・青・黄だけを使って色をぬるように指示する。その時、その色をまぜてぬるように言う。(児童役) 赤・青・黄の3色だけを使って、混ぜてぬる。(教師役) 前に注目させる。赤+青は何色になったか? 青+黄は…? を子どもにあてて発表させる。(児童役) 前を見て、考え、発表する。(教師役) 作業の続きをさせる。(児童役) 作業の続きをする。(教師役) ダンボールに貼るように言う。(児童役) 絵を完成してダンボールに貼る。(教師役) 周りの人と見せ合いをし、いつも様々な色が使える時の絵と違うところも言いあう。絵を描いた友達にプレゼントさせる。

「授業前に考えたこと」児童がどのようなペース

で作るのかわからないので、見ながら授業を進めようと思った。どんな活動をするによって児童の興味がわくか考えた。

「授業後に見つけたこと」原色の使い方を色々に変えることで、その人の雰囲気が変わることが発見できておもしろかった。

「授業後に感じたこと」図画工作の授業は生徒の活動が多いので、先生は見守る感じだと思っていたが、指示をしたり、生徒の机の所まで行く活動が多くて難しかった。予想していたこと以外のことも発見し、個性ある作品をつくっていたので驚かされた。

2.13 「ピョコピョコストローマジック」(2年生対象を想定)

「題材設定の理由」作り方を工夫しながら発想したものをつくる。自分や友だちの作品のおもしろさや工夫を感じて楽しむ。

「ねらい」動く仕組みから発想し、楽しんでつくる。作り方を工夫しながら発想したものをつくる。自分や友達の作品の面白さや工夫などのよさがわかる。

「準備」色画用紙、ストロー、サインペン、ビニールテープ、セロハンテープ、はさみ、のり

「授業の流れ」(教師役) 参考作品を紹介し、感想疑問などについて具体的に引き出すようにする。実際に参考作品に触れさせて遊ばせる。(児童役) 参考作品を見てその作品の動きの面白さや仕組みについて話し合う。さわってみたり、つくりたいもの考える。何が動くか楽しいかな。[もう少し数多く確実に動くものを用意した方が、親しみやすいと思う。動かしかたの説明をもう少ししていねいにした方が良かった。] 5分:(教師役) ストローの切り方、合わせ方、動かしかたを図を使ったり、実際にみせたりしながら子どもにつくらせる。基本形を各自動かすことによってさまざまなアイデアをうかべることができるようにする。(児童役) 動く仕組みの基本形をつくる。このストローの動きからどんなものができるかアイデアを練る。[どのようなものが動いたら楽しいのかを何例かあげて説明した方が良かった。ストローの切り方の補助を、もう少ししていねい、かつ分かりやすくした方が良かった。] 15分:(児童役) 自分のつくってみたいアイデアを決め、つくりはじめる。画用紙に絵をかいたり、切ったり、つなげていく。気づいたことはどんどん表現に取り入れるようにする。動かしたり試しながらつくる。(教師役) つくりながら気がついたことは積極的に取り入れるように励ます。発想の幅が広がるように

支援する。[ストローの組み合わせ方をもう少ししていねいに説明し、様々なバリエーションが子どもの中で生まれるようにしてあげれば良かったと思う。ストローを多く用意して、班の中でオリジナルの人形劇ができるような授業のもっていき方も在りだと思った。] 50分:(児童役) できた作品を動かして友達に見せたりして遊ぶ。友だちの作品の工夫しているところや、面白いところをみつけていく。(教師役) できた作品をグループ内で遊んだり、発表したり、みんなの前で発表してもらい、それぞれの作品の面白いところ工夫しているところをみつけていく。[人形劇などを通して作品を見せるのもいいと思った。発表や発言を板書するのも良い。] 日本文教出版 図画工作 1・2下(平成17年発行) P.38を参考にした。

「授業前に考えたこと」ストローを切る作業で、切り過ぎてストローが二つになるおそれがあるので、その指導に注意する必要がある。うまく動かさずかたをしっかりと見てやり、指導していきたい。つくった作品はそれぞれ個性があるので、どの作品もほめてやれるようにしたい。

「授業後に見つけたこと」切り方など作り方を考えた方が動きやすかった。他者の作品を見たり動かす時間がもう少しあればよかった。グループを作ると、もちろん一人一人の個性も表れていたが、同時にグループ毎の集団での個性も表れていた。工夫のしかたがグループのメンバーで似ている。

「授業後に感じたこと」時間配分が難しい。個性的な作品ばかりで楽しかった。みんな楽しそうだったので、いくつか作品を作らせてあげたほうが良いと感じた。こちらが考えている以上にアイデアが生まれ楽しい作品が多く、楽しかった。

2.15 「たなばたの日のねがいごと」(2年生対象を想定)

「題材設定の理由」七夕の季節だから。

「ねらい」日本の文化にふれる。文字を使わずに自分の思いを表現する。道具に頼らず自分の力で創造することを経験する。

「準備」A4の画用紙、色紙、のり、ボンド、ハサミ、マジック、クレヨン、アルミホイル、広告、布、フェルト、ビーズ、ボタン、折り紙、テープ、糸、ゴミ袋。

「授業の流れ」(児童役) ザワザワしている。(教師役) 笹を少し持っていき、見せて注意をひく。こ

れは何でしょう？分かる人？（児童役）はい！笹あー！（教師役）そうですねえ、笹ですえねえ。明日は笹と関係がある日ですが、何の日でしょう？（児童役）七夕あー。（教師役）そう、七夕です。七夕の説明をする。（児童役）話を静かに聞いている。（教師役）今日はみんなもお願い事をしましょう。普通は文字でお願い事をするんですけど、もしかしたら今年の神様は字が読めないかもしれないので、今日は絵だけで、文字を使わずに、お願い事をしようと思います。事前に教師役が作ってきたたんざくを見せる。事前に教師役が作ってきたたんざくを見せる。どんな願い事があてさせる。10分：（教師役）道具はあまり使いません。前にあるものを使っていいです。（児童役）作り始める。（教師役）見て回る。よい作品、アイデアを紹介する。40分：あと10分のカウントダウン。できた人から前に持ってこさせ、黒板に貼る。時間があまった人にはかざりを作ってもらおう。50分：全員、前に持ってきてもらおう。途中の人も一旦前へ。60分：貼り終わり。発表。教師役が、雰囲気によって臨機応変に選択して、発表させる。65分：片づけ。

「授業前に考えたこと」七夕といえば短冊に願い事を書くのが一般的です。しかし、絵で願いを表現するのが課題となる今回の授業で、子どもが楽しめれば成功だと思う。不安だけれど、いろいろな材料をちぎったりはったりすることで、質感の違いを感じて、思いを表現してくれるように頑張りたい。

「授業後に見つけたこと」ししゅう糸やフェルトを使ってそれぞれのやり方で切り貼りしていたので面白かった。風船をふくらませて顔にしたり、気球にしていたのも意外でした。実際の小学校2年生だったら、もっと思いがけないアイデアが出るのではないかと感じた。同じ材料でもそれを使う人によって様々に異なっていたので感心した。

「授業後に感じたこと」文字を使わずに表現するのが難しいと感じる人もいることに気づいた。その際、いくつか会話を交わし、イメージをふくらませてやるのが大切だと思った。集中している人に声をかけて手を止めさせていいものなのか、とまどった。

2.16 「パタパタストーリー」（6年生対象を想定）

「題材設定の理由」日頃、絵本の読み聞かせの実践をしている。子どもたちに紙の弾力を生かし、切ったり折ったりしながら生まれる単純な仕組みを元に、自由に発想を広げて表現に展開していく中で自

分らしさを追求し、創造的に表現する態度を育てたい。

「ねらい」動くことに関心を持ち、意欲的に表現しようとする。動きから思いついた発想をもとに、自分らしい物語をつくり出そうとする。思いを広げながら、動きを生かす工夫をして表す。創意工夫した点などを交流し、楽しみ合う。

「準備」（教師役）ケント紙、色鉛筆、はさみ、のり。（児童役）色鉛筆、はさみ、のり。

「授業の流れ」（教師役）子どもに関心や意欲を持たせる。今日はみんなでパタパタストーリーという作品を作りましょう。パタパタストーリーというのは、一枚の紙に切り込みや折り目をつけて、それに色をつけて物語を作ることです。例えば黒板に書いてあるように、紙を折って、切り込みをいれると、このように紙が動くようになります。黒板に工夫をしてと書きましたが、例えばどのような工夫があるのかを今から見せてもらいます。（児童役）簡単な仕組みがつくる動きに関心をもつ。のびたり縮んだりする。見る方向を変えると起きたり寝たりするようにも見える。紙に帯をひくと隠れていた台紙の部分が見えるようになる。[子どもの興味・関心を引き出すためには、はじめに作品を見せてからワクワクする気持ちを引き出しつつ授業を進めていくべきかどうか児童役の反応や子どもの反応を想像して考えた。] 10分：（教師役）例を3つ提示して、工夫したことを説明する。児童の発想を広げる。（児童役）着目した動きから思いついて発想したことを友達同士で話し合う。紙でいろいろと試してみたい。見つけた動きを生かして何かつくってみたい。[もう少しゆっくり楽しく語りかけるようにするとよかった。] 20分：（教師役）では、今から作品を作りましょう。皆さん、色鉛筆とはさみとのりは持ってきましたか。確認をして、忘れてきた児童には予備を貸す。班を作って始めましょう。ケント紙を配る。机間巡視をする。表している途中で新たな発想や構想が生まれている児童を認め、造形活動に表れるよう励ます。自分の着目した動きを生かし、思いを広げながら表現しようとしている活動の姿を認める。お互いの表現のよさを認め合うあたたかな雰囲気づくりをする。（児童役）何かできそうだ、何かつくってみたいという気持ちを生かしてつくる。仕組みを全体の形の一部として、動かしたときの変化を楽しめるように表す。横から見たときの動きを生かしてつくってみる。自分の思いを広げながら表し

方を考えて表す。動きが大きく見えるように工夫してみる。繰り返し動かして楽しめるようにしたい。[色鉛筆以外を使わせてもよかった。忘れてきた児童役に対する言葉かけをどうすべきか。作品を表している途中で、新たな発想や構想が生まれている児童に対して言葉かけがワンパターンにならないようにいろいろ考えた。]50分：(児童役)各自の作品を紹介し合い、自分や友だちの作品を見合い、動きや変化を楽しみながら、創意工夫した点や表現の良さを感じ、味わう。[失敗したときに新しいケント紙を安易に渡すことは教育的にいいのだろうか。その偶然の失敗が児童の新たな発想や構想を生む機会とはならないだろうか。]70分：終了。

「授業前に考えたこと」材料の加工が簡単なので、物語の構想を深めて楽しい作品をつくってほしい。物語のオチを考えることで、シンプルな中にも奥深さを出させるようにする。折り方、切り方、向きを変えることにより、様々なパターンの土台を作ることができる。

「授業後に見つけたこと」作り方を説明すると生徒はその通りにするので、あまり工夫は出ない。全体的には工夫が見られない結果だったが、創造的な発想をする人もいた。

「授業後に感じたこと」思ったより工夫をこらした作品が出てこなかった。もっと分かりやすく説明すれば、時間を有効に使えたのかもしれない。パタパタストーリーという題材なので何か簡単なストーリーを考えてほしかったが、みんなシビアにおもしろさを極めていたので、もう少し子どもらしい内容になるようあらかじめ注意を促すべきであった。参考資料 図画工作6、開隆堂、平成11年。

2.17 「オリジナルスタンプをつくろう！」(4年生対象を想定)

「題材設定の理由」普段使っている紙に書いた字とは違った野菜などの素材を生かすことで出てくる線のおもしろさや味わいを知る。

「ねらい」材料から豊かな発想をし、手を十分に働かせることでその材料がもつ独特の線のおもしろさを知る。自分の作品だけではなく、他の人の作品の美しさや良さを感じる。楽しく表すこと

「準備」(児童役)人蔘かイモを切ったもの2～3個。カッター、彫刻刀、油性サインペン、新聞紙。(教師役)絵の具、筆、トレイ、トイレットペーパー、つまようじ、包丁、下書き用紙、スタンプラリー用紙。

「授業の流れ」(教師役)身近なスタンプを例に出すなどして、スタンプの良さを伝える。ラジオ体操のスタンプ、お父さんやお母さんのもっているはんこなど(児童役)スタンプのよさ、おもしろさに気づく。(教師役)今日のめあてを伝える。(児童役)今日のめあてを知る。(教師役)作り方を教示する。下書き用紙を配布する。(児童役)作り方を知る。(教師役)注意点を子どもに気づかせられるよう発問する。(児童役)スタンプをつくる時の注意点に気づく。(教師役)説明する。下書き用紙にイモの大きさをうつす。下書き用紙にスタンプのデザインをする。スタンプをおすとどんなふうにつくかな？(児童役)スタンプは反転してうつるという事に気づく。[動機づけに工夫がもっと必要だと感じた。例が難しかった。]デザインを書いた下書き用紙を裏返して、人蔘またはイモの上に置き、線の上をつまようじでさしていく手でデザインを人蔘またはイモにうつす。カッターあるいは彫刻刀で人蔘またはイモを彫る。(教師役)カッターを使う時に気をつけることは何か？(児童役)手がカッターの前にあつたら危ないということに気づく。(教師役)彫つたら、ためしずりをする。仕上げ。手順を説明した後、分からないところはないかどうか発問する。(児童役)スタンプを作る。(教師役)机間巡視をし、分からない児童がいないかみてまわる。おもしろい作品、工夫の感じられる作品を全員に提示する。絵の具を配付する。[早く進められた子と遅い子の差があり、早くできた子の対応を考えていなかった。工夫が必要だった。絵の具をぬる筆が足りなかった。]《できたスタンプを使ってスタンプラリーをしよう》と提示。スタンプラリー用紙を配付。(児童役)スタンプラリー用紙の1番最初に自分のスタンプをおす。(教師役)ルールを説明する。じゃんけんして勝った人が負けた人のスタンプを押してもらう。数を競う。(児童役)ゲームを開始。[スタンプラリーの説明不足のため、勝手におしてしまふ子がいた。](教師役)スタンプの数をあげていき、児童に手をあげさせ、一番数の多い子を優勝者とする。[優勝者に拍手をおくるだけで終わってしまった。]

「授業前に考えたこと」今まで授業を受けてきて、つくり方の面で分かりにくいことが多かった。そこで予め、作り方を全て伝えることに加え、視覚的にも訴える工程表をつくり工夫した。

「授業後に見つけたこと」一つの作品を完成さ

せるのに早く終わる子もいれば、遅い子もいる。その差をどううめるのか、事前に工夫がいたと思った。

「授業後に感じたこと」何度か話し合いをもってねった授業案だったが、実際に授業をしてみると至らない点がたくさん見えた。個人的な授業に対する経験不足ももちろんあるが、二度三度やることで上手く行く授業もあるのかなと感じた。何を描けばいいかアイデアが思い浮かばない子に対してどのようにアドバイスしてあげればいいのか、どうすればその子のポテンシャルを引き出すことができるのか困った。

2.18 「カラフルチップス」(4年生対象を想定)

「題材設定の理由」ダンボールは新聞などと同様に手に入りやすい材料の一つである。また、平面から立体まで幅広い用途に使うことができる。今回はモザイクチップとして使用し、ダンボールの厚みや色あい、素材感を味わう。そして、様々な色・形にふれることにより、自分の色や形が生まれてくることを楽しませる。

「ねらい」様々な色や形のチップを使い、いくつものチップの集合体で色をつくることを行う。同じ色のチップが集められない場合は同系色のチップを集めることになり、児童は色の感覚を働かせることになる。また、自分たちで好きな形に切ることのできることで形の自由度が広がる。形や色の組み合わせから自分の思いを形にしていく活動、発想する楽しさを学ばせたい。

「準備」(児童役)はさみ、のり、ペン。(教師役)色をつけた棒状のダンボール、A5版用紙、色紙

「授業の流れ」(教師役)本時の内容を説明する。カラフルチップの見本を見せ、どのようなものを作るのかイメージを膨らませる。(児童役)先生の話聞く。[今まで取り組んだことのない題材で少し戸惑いもあったようだが、作品例を見てイメージがわいてきたようだった。](教師役)班で一つのテーマを決め、そのテーマや話の流れの1場面を決めさせる。(児童役)班で話し合いテーマを決める。(教師役)はさみの取り扱いに注意させる。複雑に小さく切りすぎると並べて貼りにくいことを伝える。(児童役)棒状のダンボールを好きな形に切る。[イメージに合わせてダンボールを選んで切っている様子。物語に取り組んでいる班が多く見られる。班の中でお互いに色々話しながら、素材の違うものや色の使い方等に工夫をし、取り組んでいる。](教師役)絵を考えてから、それに合わせてチップを探して形

を作る方法と何を作るか考えず無造作にチップを選択して、その色や形から発想して絵に表していく方法の2種類があることを知らせる。思った形ができない、思ったチップがないと作業が進まないという児童には、自分の思う形にチップを切りながら作業を進めていくようにさせる。(児童役)チップを貼る。(教師役)チップの周りに背景を描いたり、チップの上に着色しても良いことを知らせる。児童一人ひとりの思いが広がるように支援する。(児童役)色をつける。(教師役)できた作品を机の上に置き、全員で作品を鑑賞し合う。プチ展覧会。[おもしろく発表したり、思ったことを伝えようという意志が感じられ良かった。他の班の作品を肯定的に受け入れられており、発表会をおこなって良かった。]

「授業前に考えたこと」時間内に終わらせることができるか不安。創作活動を通しての仲間意識を期待。

「授業後に見つけたこと」作品の発表を行うことによって、児童の表情がやわらかくなった。平面だけではなく、立体で表すといった工夫が見られた。

「授業後に感じたこと」作品のテーマをもう少し限定してもよかったと思った。しかし、班で考えたテーマやストーリーを自由にイメージし表現できていたので良かった。また、具体物ばかりでなく抽象物もみられ、教師側の意図としては成功であったと感じた。もう少し工夫できる点を促し、伝えておけば良かった。また授業中に様々な工夫を発見できれば良かった。

3. 授業シミュレーションの事例に見られた傾向

全体としては、教師役の学生グループは楽しい授業にしたいという気持ちをこめて計画をたてる傾向が強いことがうかがえたのは前著と同様である。前著でも指摘したとおり、それは、ややもすると図画工作科の学習で何を目標とするのかについての配慮や知識の不十分さにつながる結果を招きかねない。児童役の思いがけない発想にもとづく製作に会う驚きの喜びを記述した例が多く見られ、実際の児童との出会いに思いを馳せる記述、グループ活動にもとづく協力やコミュニケーションを歓迎し期待する記述が多く見られたことも前著と同様である。

しかしながら、題材名の設定については、あらかじめ、その重要性について概説しておいたのだが、前著とは異なり、「を作ろう」「を描こう」が題材名に含まれている事例が見られた。講義でのとりあげ

方が前著のときよりも弱かったことが原因と見られる。図画工作科の授業をプランニングする際、この点については、理解を深めてほしい第一の重要課題である。作り方を、順に指示を与え、割り箸鉄砲をつくる事例は、最も典型的な「○○を作ろう」型のものであった。教師役で説明にあたった学生がきわめて明瞭な説明をしたことで、「○○を作ろう」型の授業の良い事例となった。この事例の際には、授業の型について、考察させる時間を割いた。

前著と同様、ポップアップカードや機構工作の事例が目立った。児童役が楽しんでとりくんでくれることをめざす傾向があることから、これらの内容がとりあげられやすいのであろう。授業時の楽しさの盛り上がりを工夫する点においては、実に流暢な事例が多くみられたが、その一方で、みんなが楽しそうにとりくんでくれて良かったという点で思考停止している事例が目立った。水彩絵の具を使用して絵を描かせるステップが含まれている事例はなく、クレヨン、クレパス、色鉛筆、マーカーのような色描画材が使用されていた。クレヨン、クレパスは退行的な役割を果たし、児童役の活動が促進される効果がある。また、準備や道具の足りない、気軽に使える描画材が好まれる特徴がある。

インターネット検索や、教科書掲載の事例をもとにして立案されたものが前著にはなかったが、今回の事例では、いくつか見られた。特に機構工作に興味をもって取り組まれた事例に、教科書を参考にし

た例が目立った。

全般的に、作品製作の楽しさを追求することが第一に意識され、それを教育的な価値あるものとしてコーディネートしようとする思考プロセスが欠落しがちな点が問題点として見られる。美術で減退していた意欲に対し、図画工作科は楽しく貴重な学習体験であったということを思い起こさせるという点で、ほとんどの事例は成功しており、それは筆者も期待してきた点である。しかしながら、楽しく取り組んでくれて良かった、という点に終わらずに授業シミュレーションを終結させることが必要な事例が多くなりしがちな点は課題として残る。

註

- 1) 高木厚子、「図画工作科の授業シミュレーション」、兵庫教育大学教科教育学会誌、第19号、pp.15-24.
- 2) 山川信晃、「授業シミュレーション」、奥田真丈・河野重男（監）、『現代学校教育大事典』、第4巻、ぎょうせい、1993、pp.71-72.
- 3) 高木厚子、福本謹一、「図画工作科における豊かな学びを誘発する題材名に関する一考察」、大学美術教育学会誌、第37号、2005、pp.231-238.
- 4) 高木厚子、「美術（図画工作）科の「教科性」の構造－構造の原型と教科存立の正当化概念」、大学美術教育学会誌、第21号、1989、pp.1-8.