

群 教 セ	G05 - 07
	平17.228集

つくりだす喜びを実感できるようにする 図画工作科の指導の工夫

— 絵に表す領域に学習カードを活用した支援を取り入れて —

特別研修員 森坂 実紀人 (中之条町立伊参小学校)

《研究の概要》

本研究は、図画工作科の学習において、学習カードを活用した支援を取り入れることで、つくりだす喜びを実感できるようにすることをねらいとしたものである。具体的には、絵に表す領域に学習カードを活用した支援を取り入れることで、課題を解決できるようにし、子どもの造形表現活動に自信をもたせ、自分の作品のよさに気付かせ、つくりだす喜びを実感できるようにする指導の工夫を行った。

キーワード 〔図画工作 絵に表す 学習カード 支援〕

I 主題設定の理由

群馬県の学校教育の指針「図画工作・美術」では、子どもが意欲的に取り組めるような題材を構成することを課題に、つくりだす喜びを実感できるようにする題材の構想と指導の工夫を重点事項として挙げている。具体的には、子どもが「描きたい」「つくりたい」「見てみたい」などと思えるような導入、自分のもてる力を発揮できるような展開などを工夫するなど、価値ある題材を構想することを目標に掲げている。授業の中で子どもたちがわくわくするような題材にとびつき、試行錯誤しながら自分の課題をつかみ、解決方法を見つけ、完成したときの充実感を実感してほしいと願っている。

本校の子どもは図画工作の時間が好きな子が多く、毎週の授業を楽しみにしている。しかし、楽しみにしている理由には、友達と話しながら作業ができるからとか、休み時間の遊びのようだから、というものもある。これらは、図画工作の本来の性質である、独創的な構想をすることや表現の工夫をすることで実感できる「つくりだす喜び」を十分味わえているとは言えない。また教師も図画工作の授業の中で、子どもの構想を深め、独創性を育てるような場面を設けたり、道具の使い方や表現の工夫を考えさせるような指導をすることは少なかった。

また、絵に表す学習は「どのように描けばよいか分からない」「どのくらいの大きさに描けばよ

いか分からない」「色の組み合わせ方が分からない」など、上手に描きたいという気持ちがあっても、自分一人では解決できない技能的な難しさがある。それでも、「描き方のコツが分かるようになれば、描けるようになる」「以前に上手くできたやり方を思いだせばできる」など、造形表現活動の中で、試行錯誤しながら自分の課題を解決した経験から、絵に表す学習が好きな子どももいる。

これまでの絵に表す学習の授業では、子どもの創造力に任せて絵を描かせ、作品を最後まで完成させることに最も力を入れてきた。なぜなら、つくりだす喜びを実感できるようにするには、作品を未完成のままで終わりにすることはできないからである。そのため、主に活動が遅れ気味の子どものに、教師の支援が行われていた。しかし活動の進み具合が順調な子どもには、自分の取組を振り返らせたり、自分の課題に気付かせたり、さらに上手く描く方法をアドバイスするなどの教師からの支援は手薄になっていた。そこで、どの子にも造形表現活動の途中で自分の取組について振り返らせ、自分の課題をつかませ、その課題解決のための支援を教師側で意図的に行うことが必要であると考えた。

そこで、本研究では、子どもが自分の造形表現活動に取り組む姿を振り返らせ、満足できる作品にするための課題に自分で気付けるようにし、その課題を解決できるようにするための学習カードを活用した支援を取り入れることで、自分の造形表現活動に成就感をもち、自己有能感を味わい、

つくりだす喜びを実感できるようになると考え、
本主題を設定した。

II 研究のねらい

つくりだす喜びを実感できるようにするために、絵に表す学習の指導において、学習カードを活用した支援を取り入れたことの有効性について実践を通して明らかにする。

III 研究の見通し

- 1 構想する過程において、アイディアスケッチを活用した支援を行えば、自分の描きたい場面が具体的になり構想が深まるであろう。
- 2 表現する過程において、振り返りカードを活用した支援を行えば、彩色をするときに道具の使い方や表現技法を自分なりに工夫して表そうとするであろう。

【目指す子ども像】

つくりだす喜びを実感できる子ども

自分自身のよさ（独創的な構想、表現の工夫）を実感

作品完成 → 作品づくりに成就感や自己有能感

見通し 2

表現する過程

学習カードを活用した支援

- ・図鑑や絵本など参考資料の提示・既習技法の振り返りの促し・教師からの具体的な助言・教師の演示
- ・友達との交流の促し

振り返りカード 気付いた課題

動物の色は何色？背景の色は何色？色の組み合わせ方はどうすれば？色の塗り方は？色の混ぜ方は？

見通し 1

構想する過程

学習カードを活用した支援

- ・教師との対話・図鑑や絵本など参考資料の提示
- ・友達との交流の促し・教師からの具体的な助言

アイディアスケッチ 気付いた課題

どの場面にすればよい？動物の描き方はどうすればよい？どのくらいの大きさにすればよい？背景は？

研究の基本構想図

IV 研究の内容と方法

1 研究の内容

(1) 「つくりだす喜びを実感できるようにする指導」

つくりだす喜びは、独創的な構想や表現の工夫などを実感できたときに得られるものである。それは子どもがつくった作品の中に凝縮されているよさである。つまり、つくりだす喜びを実感できるようにする指導とは、子どもが自分自身のよさに気付けるようにする指導である。子どもが造形表現活動の中で気付いた課題を解決することで、作品づくりに成就感をもち、自己有能感を味わい、自分自身のよさに気付けるようになると思う。

(2) 「学習カードを活用した支援」

本研究の学習カードとは、アイディアスケッチ、振り返りカードである。

絵に表す領域における学習カードの活用の仕方は次のとおりである。構想する過程では、教師はアイディアスケッチを基に課題を見取り、その課題を解決できるように支援をする。子どもは教師の支援からアイディアスケッチを描き直すことで、構想をさらに深めることができる。表現する過程では、教師は振り返りカードに書かれた課題を解決できるように支援をする。子どもは既習技法を振り返りカードで振り返り、過去の経験を生かすことができる。このように造形表現活動の各場面に学習カードを活用することで、子ども自身の振り返りと教師による支援を行うことができる。また、製作途中の画像を教師が振り返りカードに印刷していくことで、子どもは造形表現活動に対する段階的な振り返りを行うことができ、自分の作品の変容に気が付き、今までできなかったことができるようになったと自覚をもち、自己有能感を味わうことができると思う。

【アイディアスケッチ】

構想する過程において、自分の表現したい人や物、描きたい場面などを、簡単な絵で表現したものである。まだ漠然としている描きたい場面を、だれがいるのか、どこなのか、何をしているのかなどを考えることで、構想を深めることができる。また、描きたい場面をいくつか考えたり、同じ場面でも教師の支援から描き直しをすることで、自分が一番描きたい場面を明確にすることができると思う。

【振り返りカード】

表現する過程において、自分の造形表現活動を

振り返り、課題に気付くものである。振り返りを行うことで、よい点や課題点に自分で気付き、次回に自分の課題を解決していく見通しを立てられるようになると考える。また教師が振り返りカードに、その時点での作品の画像を印刷することで、子どもがあとから見返したときに、自分の作品の変容に気付き、今までできなかったことができるようになったと自覚をもつことができるようになると考える。

2 研究の方法

(1) 授業実践計画

対 象	中之条町立伊参小学校 3・4年 19名
研究題材	「そのときの気持ちを大切に」
期 間	平成17年9月28日～10月26日 9時間
抽出児童	A：活動への意欲はあるが、自分の思いどおりにできないと、やる気をなくしてしまう。学習カードを活用して、自分が今までにできたことを振り返ることで、自分の感じ方や見方に自信をもち、完成まで意欲が継続できるようにしたい。

B：表現力があり、筆などの道具も上手に扱うが、自分で考えて構想を立てることに苦手意識をもっている。学習カードを活用して、自分の感じ方や見方について構想を練り上げることで、自分のよさに気付き、自分なりに考え、作品に工夫がみられるようにしたい。

(2) 検証計画

	検証の観点	検証方法
見 通 し 1	構想する過程において、アイディアスケッチを活用した支援を行うことは、自分の描きたい場面が具体的になり構想を深めるために有効であったか。	・授業中の様子の観察 ・アイディアスケッチ
見 通 し 2	表現する過程において、振り返りカードを活用して、今まで身につけたことの振り返りと、支援を行うことは、彩色をするときに道具の使い方や表現技法を自分なりに工夫して表そうとするために有効であったか。	・授業中の様子の観察 ・途中の作品 ・振り返りカード

V 研究の展開

1 題材名「そのときの気持ちを大切に」(エルマーのぼうけん)

2 目標及び評価規準

(1) 目標

主人公や動物たちの気持ちになって想像を広げながら、絵に表したい場面の思いや様子を自分なりの表し方で工夫し、絵に表す楽しさを味わう。

(2) 評価規準

造形への関心・意欲・態度	お話の楽しかったことや驚いたことを絵に表す面白さを感じ取って表そうとする。
発想や構想の能力	主人公や動物たちの気持ちになって、想像の世界を発想して表し方を構想している。
創造的な技能	場面の感じが絵に表せるように、主人公の位置やまわりの動物や背景、色の使い方などの工夫をして表している。
鑑賞の能力	友達と話し合い、各々の表現の違いやよさに気付いている。

(3) 指導計画(全9時間)

過程	時間	主 な 学 習 活 動	学習活動の評価規準 □は評価方法	支援及び指導上の留意点
発 想 す	1	○お話を聞き、いちばん描いてみたい場面、あるいは心	○お話の楽しかったことや驚いたことを絵に表す面白さを感じ取って	○自分の描きたい場面や、心を動かされた場面について、「いつ」「エルマーと何が」「どの場面で」「何をしているのか」を具体的に短い文で書き、物語の読みとりを深められるようにする。

る		を動かされた場面を思いうかべる。	いる。 (関心・意欲・態度)	
構 想 す る	1	【見通し1】 ○描きたい場面をアイディアスケッチに描いて、構想を深める。 ○何をどこに描くのか思いをめぐらせながら描く。 ・最初のアイディアスケッチが描けたら、教師の支援を基に描き直しをする。 ・形や模様など、具体的にしながら描き直していく。	○主人公や動物たちの気持ちになって、描きたい場面をアイディアスケッチに表している。 (発想や構想の能力) 授業中の様子 アイディアスケッチ	○アイディアスケッチを描き始められるようにするための支援 ・友達との対話や相談を促し、何をどう描き始めればよいか、きっかけをつかめるようにする。 ・描きたい場面を決められない場合には、どんな絵を描きたいか質問し、何をどこにどのくらいの大きさを描いたらよいのか、対話をしながら助言をする。 ・何を描いたらよいのか決められない場合には、描きたい場面のお話の一部をもう一度読み聞かせ、何を描くのか思いうかべられるようにする。 ・取組が消極的で、描き始められない子には、最初だけ教師が描くことで、描き始められるようにする。 ○アイディアスケッチからの見取りを基に構想が深まるような支援 ・友達の絵を見るように促し、参考にできるようにする。 ・人物や動物などをより具体的に表すように助言する。 ・人物や動物などの数や配置を工夫するように助言する。 ・参考作品、参考図書を基に動物の形を具体的に描けるように促す。
	2	○自分の想像した場面が伝わるように、下絵を描く。 ○配色計画を立てる。	○場面の感じを考えて、下絵を描いている。 (創造的な技能) ○場面の感じを考えて、配色計画を立てている。 (発想や構想の能力)	○画用紙に描かせるときは、アイディアスケッチよりも画用紙は大きいので、エルマーやまわりのものの大きさや位置関係に気をつけて描けるように助言する。 ○配色計画を立てたときは、自分の想像した感じが表せるように、まわりと中心の色の組み合わせに気をつけて考えるように助言する。
表 現 す る	4	【見通し2】 ○既習技法を過去の作品の振り返りカードで振り返る。 ○場面の感じが絵に表れるように、自分なりに工夫して彩色をする。 ・過去の作品で使った道具の使い方を思いだし、道具を使う。 ・既習技法である重色やスタンプなどを使い、自分の絵に生かせるように表現する。	○既習技法を振り返り、関心をもって彩色に取り組もうとしている。 (関心・意欲・態度) ○場面の感じが絵に表せるように、主人公の位置やまわりのもの、色の使い方などの工夫をして取り組んでいる。 (創造的な技能) 授業中の様子 途中の作品 振り返りカード	○過去の作品の振り返りカードを活用して振り返ることで、絵の具や筆の使い方や重色やスタンプなどの表現技法を思い出すことができるようにする。 ○振り返りカードや授業中の子どもの様子からの見取ったことを基に、一人一人の課題を把握し、道具の使い方や表現技法を工夫できるような支援をしていく。 ○道具の使い方に関する支援 ・絵の具の色が薄い場合は、水の量の調整や重色をすることで、画面の色に深みが出るように助言する。 ・色塗りがはみ出してしまう場合には、小筆と太筆を色を塗る場所で使い分けたり、画用紙を塗りやすい向きに変えたりしてみることを助言する。 ○表現技法に関する支援 ・友達の絵を見るように促し、自分で取り入れたい技法などは、自分の作品にも取り入れるように助言する。 ・参考作品、参考図書を基にさらに詳しく彩色するように促す。 ・主人公と背景の色がはっきりしない場合は、色の組み合わせ方を変えてみるように助言する。 ・作品全体が色の変化に乏しい場合には、重色やスタンプなど

		○振り返りカードに記入する。	○自分の取組のよさや課題をみつけようとしている。 (関心・意欲・態度) 振り返りカード	の表現技法を生かすように促す。 ○自分の取組を振り返らせ、次回の課題をつかむことができるようにする。 ○振り返りカードから課題を見取り、意欲を高める支援をする。 ・頑張っていることやよい点を認め、賞賛する。 ・課題が書いてある場合には課題を解決する方法を助言する。
鑑賞する	1	○完成した作品の鑑賞会を行い、友達の作品のよいところをみつける。	○自分や友達の作品のよさをみつけるようとしている。 (関心・意欲・態度)	○完成した絵をみんなで見ながら、互いの表し方の違いやよさ、表そうとしたことがよく出ているところなど、気付いたことを話せるようにする。

VI 研究の結果と考察

1 構想する過程において、アイディアスケッチを活用した支援を行うことは、自分の描きたい場面が具体的にになり構想を深めるために有効であったか最初に描いたアイディアスケッチを基に教師が支援をすることで、お話の絵に対する、子どもの構想を深めることができた。子どもは今まで思いつきで描きたい場面を決めることが多かったが、構想を練ることで本当に自分が描きたい場面を選ぶことができるようになった。

また教師は、アイディアスケッチから子どもの課題を見取ることで、必要に応じた資料の準備をすることができた。例えば、頭の中では考えられるが、動物の姿を具体的に描くのが苦手な子どもがいるのをアイディアスケッチから見取れた。そこで、何種類もの参考図書を準備し、子どもが意欲的にアイディアスケッチを描けるようにした。

その結果、今まで表現方法や画面構成に戸惑っていた子どもが、参考図書（動物図鑑、恐竜図鑑など）を基に、積極的に動物や背景を描くようになるという変容がみられた。

Aは竜を助ける場面をどのように表現したらよいか迷っていた。

そこで、思いつくままに描いた一枚目には竜を大きく、ワニ、サル、エルマーが小さく並べて描いてあった（資料1）。

ここで、教師の支援として、アイディアスケッチから動物や背

資料1 Aのアイディアスケッチ①



景の描き方に困っていることを見取り、参考図書の活用を促した。形や大きさ、動物の特徴に注意して具体的に描くことができるようにするために、動物図鑑を参考にするように助言した。また、画面を有効に使うように上の部分にも動物を描いてみるように助

言した。すると 資料2 Aのアイディアスケッチ②

二枚目にはサルが三匹に増え、エルマーも大きく描くことができた。そして三枚目には画面いっ

ぱいに動物を描くようになり、ワニの鱗のような細かいところまで詳しく描くことができたようになった（資料2）。

このようにアイディアスケッチを描き直すことで、画面構成に工夫がみられるようになった。

授業後の感想でも、参考図書を活用することで動物の描き方がよく分かったことや、竜の気持ちを考えながら描けたことを書き記している（資料3）。

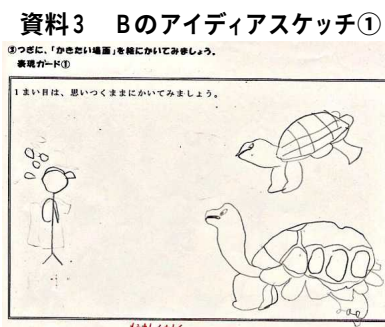
資料3 Aの感想文

毎カ動物図かんやきょうゆうのまわりゆうやワニ、サルなどいのかか物
のまきかたがよくなりました。その絵をみても、まじゆうかいて
もかいいそうたし、ふーとしいなからての絵をまきまげた。ふん
かきでまきまきもこうゆう気持ちをもつて楽しくしてきれいにや
れれい、いいと思つていま、今度は、もっとまきかたなりまきか物、
人間なり人間とゆうふうで書いていきたいです。

またBは、ウミガメに出会う場面とワニの背中を歩く場面のどちらを描くか迷っていた。そこで、

お話の中で面白かったことや、描きたい動物などを教師が問いかけたところ、ウミガメに出会う場面の方が印象に残ったということから、ウミガメに出会う場面をアイディアスケッチに描くよう助言した（資料3）。

そして、エルマーを詳しく描くことや、背景を具体的に描くようにさらに助言した。その際、ジャングルの背景を具体的に描くことができるようにするために、



このように描きたい場面を描き直し、構想を深めることで、自分の描きたい場面を具体的にすることができた。

アイディアスケッチを活用した支援を行うことは、自分の描きたい場面を具体的にし、画面構成を考え、構想を深めるために有効であったと考える。

2 表現する過程において、振り返りカードを活用して、今まで身につけたことの振り返りと、支援を行うことは、彩色をするときに道具の使い方や表現技法を自分なりに工夫して表そうとするために有効であったか

子どもは、振り返りカードを活用することで、過去の作品で身につけた道具の使い方や絵画技法を振り返ることができ、今回の製作に活用することができた。

また教師は、振り返りカードから一人一人の思いを見取れるので、だれにどんな支援が必要であるかが分かり、創造的技能を伸ばすための効果的な支援ができた（資料5）（資料6）。

その結果、道具の使い方や色の組み合わせ方に戸惑っていた子どもが、過去の題材の振り返りや教師の言葉がけを通して、順調に彩色を進めるこ

資料5 Aの振り返りカード

そのときの気持ちを大切に ふりかえりカード

三 年 名前 ()

今日の「めあて」 場面の感じがたつたように、色のくみ合わせや、道具の使い方をくふうして色をぬろう。

今日のふりかえり（自こひょうか）

①今日の「めあて」は達成しましたか。その理由は何ですか。 (A) B C

理由 3つほどできた

②今日の授業はよくできましたか、それはなぜですか。 (A) B C

理由 おもしろいやり方だった

③つぎの色ぬりでやってみたいことは何ですか。

つぎの図工 たんぽぽを使ってやりたい。

工夫 また、おもしろい場面。→ 表題カード②、おもしろい場面。

資料6 Bの振り返りカード

そのときの気持ちを大切に ふりかえりカード

四 年 名前 ()

今日の「めあて」 場面の感じがたつたように、色のくみ合わせや、道具の使い方をくふうして色をぬろう。

今日のふりかえり（自こひょうか）

①今日の「めあて」は達成しましたか。その理由は何ですか。 (A) B C

理由 色使いにへん化ができました。

②今日の授業はよくできましたか、それはなぜですか。 (A) B C

理由 おしゃべりがなまったからです。

③つぎの色ぬりでやってみたいことは何ですか。

つぎの図工 ジャングルの色使いや たんぽぽをうまく使いたい。

工夫 色をがわて、おもしろい場面。

とができるようになるという変容がみられた。

Aは振り返りカードで過去の作品を振り返ったとき、自分の表現したい中心になるものがあり

目立っていなかったことに気づき、今回は配色を工夫して、表現したいものがはっきり目立つようにすることを課題としてとらえることができた。教師の支援としては、過去の作品（資料7）では背景にあまり変化が見られず、登場人物も小さかったことを子どもに理解できるように説明して、今回は背景に変化をつけ登場人物も目立つような彩色をするように助言した。

資料7 Aの過去の作品



その結果、エルマーや竜などの動物を目立たせるような配色を意識して、背景に変化をつけ、自分なりに工夫して彩色をすることができた（資料8）。

資料8 Aの今回の作品



Bは過去の作品を振り返ったとき、色の変化に乏しく作品として大雑把であったことに気づき、今回は色の変化を工夫して細かいところまで丁寧に仕上げることを課題としてとらえることができた。振り返りカードには「暗いジャングルの色づかいやタンポ（てるてる坊主の形にしたタオルの

布をスタンピングすること）をうまく使いたい」や「ジャングルなので草などを濃い色か暗い色にしたい」と書いてあった。過去の作品（資料9）を振り返ることで、同色（緑）が多かったことや、タンポの効果が弱かったことを、自分でとらえられたことが分かる。

資料9 Bの過去の作品



教師の支援としては、色の組み合わせ方では、同じ緑でも茶色を混ぜる割合を変えて彩度の違いを出したり、緑に青や黄色を混ぜる割合を変えて色相の違いを出したりすること、効果的なタンポの使い方としては、明るい色の背景に暗い色をスタンピングして明度の違いをはっきりさせるような方法などを助言した。その結果、色の変化を工夫して細かいところまで丁寧に仕上げ、表現技法の一つであるタンポを効果的に使うことができた（資料10）。

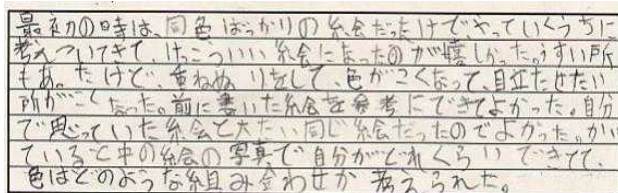
資料10 Bの今回の作品



このように、子どもは自分で気付いた課題を一つ一つ解決していき、さらに集中して造形表現活

動に取り組んだ。作品が完成したときの感想でも、見通しを立てて造形表現活動に取り組んだことや、課題を解決できた喜びを書き記している（資料11）。

資料11 Bの完成したときの感想



振り返りカードを活用して、今まで身につけたことの振り返りと、支援を行うことは、彩色をするときに道具の使い方を思いだし、自分なりに表現技法を工夫して表そうとする上で有効であったと考える。

VII 研究のまとめと今後の課題

- つくりだす喜びを実感できるようにするために、アイディアスケッチや振り返りカードを活用した支援を取り入れたことにより、子どもは自分の課題をつかみ、課題を解決しながら、意欲的に造形表現活動を行うことができたと考える。授業後、自分がどこをどのように工夫したのか振り返ることができ、自分の造形表現活動に成就感をもてたり、自己有能感を味わえたりするようになった子どもが多く見られた（資料12）。

資料12 授業後の子どもの感想

3年：アイディアスケッチを参考にしていたので、自分にだけの絵をかくことができた。

3年：いろいろな色が使えたし、むらをいっぱいつけた。絵の具の使いかたや、タンボを工夫した。カードは、ふりかえてみると便利。

4年：エルマーの絵をかいてみて色の組み合わせや、重色などの使い方がよくわかった。つぎの絵をかくときは、もっとよく重色と色を使いたいです。

4年：まわりの森の色をいろいろな色をまぜて作って、色をぬった。池の色はよくわからなかったから緑っぽくて、濃いめに色をだんだん濃くしていった

のがよかった。

- 教師は、子どもが振り返りカードに書いた課題や授業中の様子から、子どもの思いを見取り、支援をしてきたが、その支援の方法については、さらに工夫を重ねる必要を感じた。特に意欲を高める支援と技能を高める支援の両立を課題としてとらえた。子どもの意欲を高めるには、教師の支援として共感や賞賛は欠かせないのだが、もう少し描き込んでほしいときや丁寧にに取り組んでほしいときには助言や演示の割合が多くなってしまう。子どもにつくりだす喜びを実感できるようにしたいという教師側の気持ちが強ければ強いほどその傾向は表れる。しかし、子どもの気持ちとしては、教師に指示されて製作したという気持ちが強くなり、自分でつくりだしたという気持ちはあまりもてない可能性がある。このようなことから、子どもが自分でつくりだしたという気持ちを失うことなく、技能を高めるための教師の最適な支援の方法を追求していく必要を感じた。

一人一人の子どもが満足する造形表現活動になるよう、効果的な学習カードを活用した支援の方法をさらに工夫していきたい。

(参考文献)

- ・初田 隆著
『絵画の授業』 明治図書(2005.7)
- ・東山 明監修 松村陽子著
『基礎・基本をおさえた絵の指導』
明治図書(2004)
- ・小田勝巳著
『ポートフォリオがよくわかる本』
学事出版(2000)
- ・鈴木敏恵著
『こうだったのか!!ポートフォリオ』
学習研究社(2002)