

実践研究部

教科(図画工作・美術)の本質からそれないために、
子どもに捉えさる「造形的な特徴」

中学校(実感的に理解) 色彩の色味や明るさ、鮮やかさ、材料の性質や質感、余白や空間、立体感や遠近感、量感や動勢、形や色彩、材料、光などから感じる優しさや楽しさ、寂しさ、構成の美しさ

小学校高学年

動き、奥行き、バランス、色の鮮やかさ

小学校中学年 形・色の感じ、

形・色の組合せによる感じ、色の明るさ

小学校低学年

いろいろな形や色、触った感じ

まとめ	1	思	のアルミ針金を使った表し方の工夫に気が付き、よさや美しさを感じ取ったり、考えたりしている。	た作品の味わう。	図画工作科
【活動の様子、ワークシート】					
題材末に期待される具体的な児童の姿					
アルミ針金は自由に形を変えられるから、ペンチでカクカクした線をつくったり、棒に巻き付けてグルグルした線をつくったりして、いろいろな線を組み合わせて面白い形をつくりました。柱の本数や全体のバランスを何度も試して、しっかりと立ち上がらせることができました。					
5 本時の指導					

		態	味わい、粘り強く表現の学習活動に取り組もうとしている。		美術科
【活動の様子】					
まとめ	1	思	○ 文字の意味や分かりやすさと調和のとれた美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と工夫について考え、見方や感じ方を広げている。	4 作品の美しさや表現の意図を味わう。	
【ワークシート】					
題材末に期待される具体的な生徒の姿					
名古屋のよさを伝えたいと思い、「NAGOYA」のGの部分をしちほこの形にデザインし、華やかな色彩にした。文字の形や色彩を工夫したり、絵を組み合わせたりと、印象が変わることが分かったので、今度は自分の名前をデザインしたい。					

形や色と豊かに関わり、新たにつくりだす造形活動

名古屋市立自由ヶ丘小学校 宮城島喜弘

I 研究のねらい

私は、形や色と豊かに関わる活動を通して、自分で新たに形や色をつくりだすことができる児童を育てたい。

本学級の児童は、つくることが好きな児童が多く、生き生きと元気よく造形活動に取り組んでいる。しかし、児童の中には、つくりたいものや思いは膨らんでいるが、どのように表していけばよいか分からず、製作が進まない姿も見られた。児童が形や色と豊かに関わる経験を積み重ねることで、新たに形や色をつくりだすことができるのではないかと考え実践に取り組んだ。

本研究では、次の 2 点の手立てを講じ実践を行うことにした。

手立て① 材料や用具を児童が思いのままに使えるようにする。

製作に使いそうな材料を豊富に集めて準備し、児童が思いのままに材料や用具を試したり作品づくりに生かしたりすることができるようにする。

手立て② 友達と積極的に関わりながらつくるように促す。

友達と積極的に関わり合い、使っている材料や用具を見せ合ったり使い方を話し合ったりしながらつくることで、形や色と豊かに関わるができるようにする。

II 研究の内容

実践 1 「ジャンジャカ演奏しよう！こんな形や色の楽器は初めてだ。」

1 題材について

本題材は、空き箱やペットボトルなどを組み合わせて楽器を製作するものである。鳴らしたい音の感じから楽器の形や色をイメージして、楽器の形や音が鳴る形に材料を組み合わせたり、すてきに飾ったりして楽器をつくりだそうと取り組む。

2 本題材における指導の重点

手立て① 材料や用具を児童が思いのままに使えるようにする。

空き箱、段ボール、色紙、ペットボトルなどの材料を多く集め、児童がいつでも好きなだけ使えるように材料コーナーを準備する。つくりたい形に材料を組み合わせるための接着剤やテープ、色を付けるための絵の具やマーカーペンなどの用具も、児童が使いたい時にすぐに使えるように用具コーナーに準備する。

手立て② 友達と積極的に関わりながらつくるように促す。

同じような種類の楽器をつくり始めた児童の席が近くなるように座席を移動する。お互いにつくっているものを見せ合ったり、つくり方を話し合ったりできるようにする。また、しばらく製作を進めた後、異なる楽器を製作していた児童とも近い席になって交流しやすくなるように頻りに座席を変えるようにして、多くの友達と積極的に関わるができるようにする。作品が完成に近づく頃には、つくった楽器を演奏しながら友達の作品を鑑賞するようにして、友達同士が積極的に交流して作品を見せ合ったり感想を話し合ったりできるようにする。

3 活動の様子

(1)「この材料ほしい！使ってつくりたい！」選んだ材料を工夫してつくりました。

ギターをつくりたいと話した児童は、大きな段ボールを選んだ。ギターの形に切り出し、ガムテープで段ボールを貼り合わせたり、色紙を貼り付けたりしてつくっていた。

マラカスをつくりたいと話した児童は、ペットボトルの中にビーズを入れて振り、鳴る音を楽しんでいた。菓子箱にも同様にビーズやどんぐりを入れて振って音を鳴らし、自分の思いに合わせて材料を試しながらつくっていた。

児童の中には、「楽器を首から下げるためのひもが欲しかった。」「カラーセロハンがあったらもっときれいな色になったのに。」と話した児童もいた。

(2)「カッコいい形でしょ。色もきれいでしょ。」友達と話して見せ合いました。

作品づくりを始めてしばらくすると、児童がイメージした楽器の形ができてきた。ギターのような形をつくり始めた児童、ペットボトルや缶にビーズなどを入れて振ってマラカスにする児童、箱などを叩いて太鼓にする児童がいた。児童は似たような楽器をつくらしている友達に声を掛けて、自然と話し合おうとし始めた。そこで、つくろうとしているものが似ている児童同士の席が近くなるように座席を変えた。すると、「自分も同じように色紙を貼ろうかな。」「何を使ってつなげたの？」などと話し合いながら作品づくりが進んでいった。また、違う材料を選んだ児童同士の座席が近くなるようにも座席を変えた。すると、「このアイデアいいね。」「段ボールを使ってみようかな。」「自分も演奏してみたい？」「すごい楽器ができてきたよ。」と自分の作品を見せ合ったり感想を言い合ったりしていた。

4 分析・考察

手立て①材料や用具を思いのままに使うことができるようにしたことで、児童は材料を自由に使い、多くの材料を使って作品を完成させることができた。しかし、準備した材料の種類が少なく、もの足りなさを感じていた児童もいた。もっと準備する材料の種類を豊富にしなければ、児童が自分の思いに合った材料を選んで使うことができず、作品づくりを思うように進められないことを強く感じた。

手立て②友達と積極的に関わりながらつくるように促したことで、児童はつくろうとする形や色について友達に相談したり、話し合う中で形や色について新たな発



【接着を試行錯誤する様子】



【作品について話す様子】

見をしたりすることができた。席替えを頻繁に行い、友達との関わりが深まるようにしたことで、自分の作品を客観的に見ることができ、様々な作品を製作することができた。活動全体を通じて友達と積極的に話し合ったり、つくっているものを見せ合ったりして友達と関わり合い、お互いの作品の気に入ったところやうまくできたところについて話したり共感し合ったりすることができていた。

実践2 「変身しよう！こんな自分は初めてだ。」

1 題材について

本題材は、紙やビニールなどの材料を切ったり貼り付けたりしてつくったものを、頭や体に巻き付けたり貼り付けたりして自分を飾っていく題材である。形や色を工夫すればするほど自分の体が見たことのない新しい自分の姿に変身していく。新しい自分になることを目指して、使う材料の形や色の組み合わせを工夫し、完成後には変身した自分の姿を見せ合うことを楽しめる題材である。

2 本題材における指導の重点

手立て① 材料や用具を児童が思いのままに使えるように環境を整備する。

児童が使う材料を思う存分に選ぶことができるように、材料の種類を増やした。材料の中からいくつか選び、組み合わせを工夫することで個性的な変身ができるようにする。集める材料は、切ったり貼ったりすることが容易で、色の工夫ができる材料を多く集め、選んだり使ったりすることを通して、形や色と豊かに関わることができるようにする。

手立て② 友達と積極的に関わりながらつくるように促す。

つくったものを身に付けた児童が集まる場所「変身ゾーン」を教室内に設ける。変身した児童が互いの姿を見せ合い、感想を伝え合うようにする。そして、よさを認め合い思い付いたことを話し合う中で得た意見を自分の作品づくりに生かしていくことで、形や色と豊かに関わられるようにする。

3 活動の様子

(1)「使ってみたい！この材料の組み合わせは自分だけ！」材料や用具がいっぱい。

多くの種類の材料を集め、思いに合わせて選べるようにした。製作開始と同時に、児童は一斉に材料コーナーに集まり、材料を夢中になって選んで体に付けていき、変身していった。

色画用紙と輪ゴムを組み合わせて頭に巻き付けようとしていた児童は、画用紙で動物の耳をつくって貼り付けていた。そこに、リボンやモールを貼り付けていった。色の組み合わせを考えながら画用紙の色を選び、「やっぱりこの色にしよう。」とつぶやきながら画用紙を並べ、思いに合わせて色の組み合わせ選んだ。

「バッグを持って変身したい。」と話し



【材料を選ぶ様子】

集めた材料…色画用紙、色紙、カラーセロハン、花紙、毛糸、布、たこ糸、リボン、モール、和紙、ビニールひも、新聞紙、紙コップ等

た児童は、色画用紙と布を使ってバッグをつくっていた。肩に掛けるためにビニールひもと毛糸を選び、「きれいな色のひもと毛糸がありました。三つ編みにして使ってみたいです。」と言って、編んだものを貼り付けて飾り付けていた。

(2)「この色いいね。かわいい形ができたね。」変身した姿を見て話し合いました。

児童は、自分の姿を友達に見せて「どう？」と聞いたり、「見せて。」と友達の姿を見に行ったりして、「すごい頭になったね。」「腰に巻いたスカートがかわいいね。」と感想を言い合っていた。

変身ゾーンの中で、つくったものを頭にかぶっていた児童は、姿を確認するために、友達にもかぶってもらい、作品を身に付けた友達の姿を見ることを通して変身している自分の姿を想像していた。

色画用紙でスカートのようにつくったものを腰に巻いていた友達を変身ゾーンの中で見た児童は、「私も付けてみたい。」と、作品を借りて自分の体に付けていた。児童は、「同じようにつくってみたい。」と話して腰に巻く作品をつくっていた。

変身ゾーンの中でファッションショーを行うと、児童は「頭に付けた耳の形がかわいいね。」「カラフルになって世界が変わったみたい。」と感想を伝え合った。



この色だと優しい感じがするね。

【友達と話し合う様子】



強そうな形にできたね。

【変身している様子】

4 分析・考察

手立て①多くの種類の材料を準備し、思いのままに使うことができるようにしたことで、児童は様々な材料を試しながら自分の思いに合った材料を選んで作品づくりに使うことができた。材料の種類が多かったことで、児童が材料の組み合わせを工夫することができて、変身を楽しむことができた。

手立て②変身ゾーンを設けたことで、変身した姿を友達と見せ合い、感想を話し合ったことで、工夫してつくった形や色のよさを友達同士で共感し合うことができた。また、自分の作品を友達が身に付けたり、自分の作品の感想を友達に言ってもらったりしたことを通して自分の作品づくりを振り返り、自分の作品の形や色のよさに気付くことができた。

Ⅲ 研究のまとめ

材料や用具を児童が思いのままに使えるように整備し、友達と積極的に関わるように促しながらつくったことで、児童は形や色と豊かに関わることができた。その結果、活動の中で新たに形や色をつくりだしている児童の姿が多く見られた。今後も、表現や鑑賞の活動を通して形や色と豊かに関わる造形活動の実践を行い、新たな形や色をつくりだすことができる児童を育てる研究を進めていきたい。

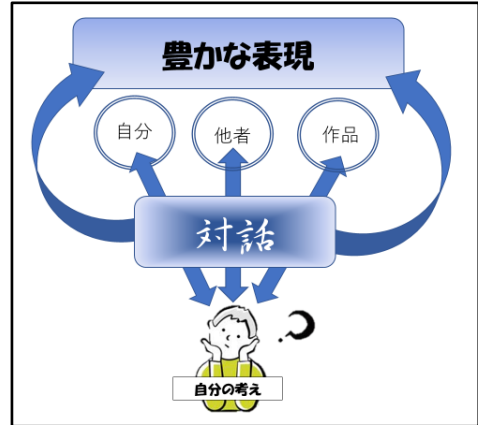
自分の考えをもち、豊かに表現することができる造形活動

— 自分・他者・作品との対話を通して —

名古屋市立桜田中学校 田中 佐知

I 研究のねらい

私は生徒に、作品に対する自分の考えをもってほしいと考えている。その根底には社会に出てから多くの場面で必要とされるであろう「課題解決力」の育成を目指したいという思いがある。自分の考えをもつことで、主体的に作品に関わり、自らの力で作品をよりよくするための課題を解決してほしい。これは新学習指導要領にある「主体的・対話的で深い学び」を実現するための足がかりになるとも考えている。また、「豊かに表現する」とは、ただ自分の考えを表現する自己完結型ではなく、他者や作品との関わりの中から双方向に考えを話し合い、深めた考えを造形的に表現することだと考える。様々な関わり合いの中から新たな考えが生まれたり、考えを深めたりすることで、豊かに表現する姿につながると考えている。



生徒一人一人が自分の考えをもつまでの過程には、「対話」が必要不可欠である。造形活動における「対話」として、①自分との対話②他者との対話③作品との対話の三つがポイントだと考える。①「自分との対話」では、今の自分の考えを見つめ、見直し、振り返ることで深め、自己内対話を行う。そして、自分の考えをまとめることや、自分の現状を見つめ直すことで自分の考えを明確にすることができる。②「他者との対話」では、自分では思い付かなかった造形的な工夫に気付くことができる。自分とは違う感覚に触れることで、自分の考えを更に深め、更新することができる。また、他者から共感してもらうことは自分の考えの自信につながる。③「作品との対話」では、作品と自分の考えを照らし合わせ、自分の考えが伝わるよう形や色など造形的な工夫を試行錯誤する。自分の考えが表現できているか客観的な視点をもって作品との対話を重ねることにより、自分の考えを明確にできると考える。

これら三つの対話を大切に、生徒一人一人が造形的な見方や考え方を働かせながら「自分の考え」をもち、「豊かに表現」できるようになってほしい。

以上のことから、次の三点を手立てとして考え実践を行った。

手立て① 自分との対話—考え明確化タイム—

→形や色など様々な方向から表現方法を精査し、自分の考えを明確にすることができるようにする。

手立て② 他者との対話—考え更新タイム—

→アイデア交換会、作品紹介タイムを設定し、考えの更新ができるようにする。
他者と表現のよさを共感し合うことで自分の表現に自信がもてるようにする。

手立て③ 作品との対話—考え表現タイム—

→制作カードやロイロノートを用いた作品の変容を振り返ることができるカードで、自分の考えと作品を照らし合わせ、作品との対話ができるようにする。

II 研究の内容

実践1 「伝わる絵文字」

1 題材について

本題材は、「自然」「食べ物」「学校」など、グループでの話し合いから生まれたテーマを基に、個々が連想した漢字一文字を、文字が意味するものの形や色とレタリングで構成し、漢字を知らない人にも伝わるような分かりやすいデザインとして表現するものである。グループテーマを基に主題を生み出し、文字の意味やイメージが相手に分かりやすく伝わるように構想を練り、工夫して文字をデザインする。



完成作品:「憧れの先輩」

2 活動の様子

【活動1：グループマインドマップを作り、テーマを決めよう】

それぞれが連想するワードをグループで一斉にマインドマップに書き出し、発想を広げた。他者との対話が生まれるよう、友達の考えからマインドマップを広げてもよいこととした。出てきたワードをグループで精査し、テーマを決定した。決まったテーマから漢字1文字を選び、ワークシートを用いながら自分の考えを深めた。「医療がテーマだから、命を守る温かいイメージを入れたい」という記述が見られ、自分や他者との対話を通して発想を広げたマインドマップやワークシートを基に自分の考えを明確にしていく姿を見ることができた。

【活動2：アイデアスケッチからのアイデア交換会】

活動①で決めた漢字から連想するイメージを形や色彩に置き換えアイデアスケッチをした。その後、自分の考えを広げることができるようアイデア交換会を行った。アイデア交換会では、それぞれの漢字が意味するものの形や色彩、造形的な特徴は何かを中心に話し合った。意見は付箋にまとめ、互いに交換した。振り返りシートには「友達からもらったアイデアを見たら、新しい考えが浮かんできた」という記述や「友達に、『この考えいいね!』と言ってもらえ、自信がついた。もっと工夫できないか考える」との記述があり、他者との対話から自分の考えを更に深め、更新していく姿を見ることができた。



【アイデア交換会の様子】

【活動3：伝わる絵文字を制作しよう】

アイデアスケッチを見直しながら、「希望があるように表すには、背景はどうしたらいいかな」など作品と対話をしながら制作を進めていた。モチーフが思い浮かばずに悩んでいる生徒には、アイデア交換会の付箋を振り返るとよいことを伝えた。生徒はレタリングとモチーフの組み合わせや配置、大きさなどを試行錯誤しながら、自分の考えを表現していた。

3 分析・考察

【手立て①】では、自分の考えを明確にするためのアプローチの仕方が不十分であったため、決まった漢字から伝えたい自分の考えについて練りきれていない生徒もいた。考えを明確にするための自分との対話について思考の引き出しを増やす工夫を見直していく必要があると感じた。【手立て②】では多くの生徒がアイデアスケッチを更新することができ、他者との対話を通して考えを広げることができた。しかし、中には初めに考えていた自分の考えが薄れてしまっている生徒もいた。自分の考えを大切にすることを工夫を見直していきたい。

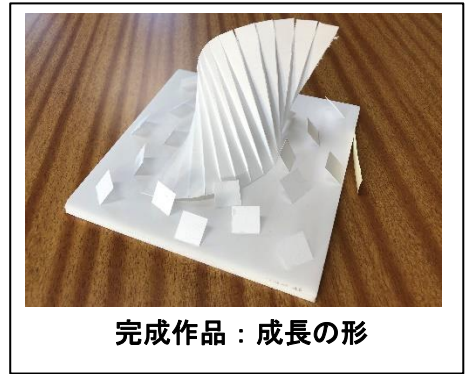
実践2「学校の象徴～桜田中のモニュメント～」

1 題材について

本題材は学校のモニュメントを、紙の抽象彫刻として表現する題材である。身近にある紙素材の可能性を探索し、自分の考えが伝わる作品となるよう、自分との対話、作品との対話につなげる。

また、形を作る中で紙のしなやかさや紙の陰影などについて味わわせ、自分の考えを豊かに表現できるようにする。

本実践よりロイロノートを活用し、思考ツールや振り返りカードをロイロノート上にまとめた。

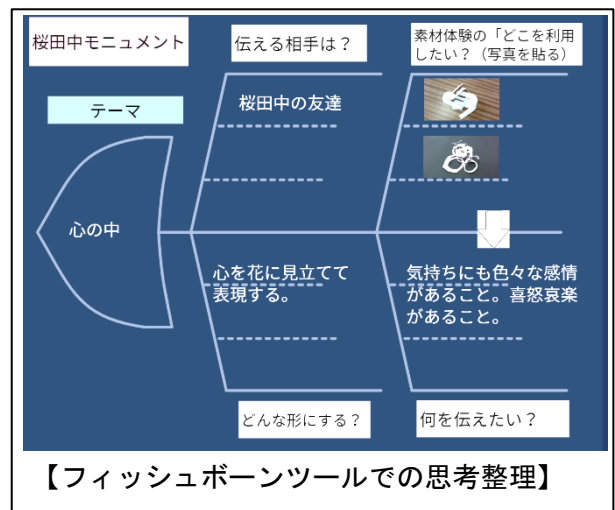


完成作品：成長の形

2 活動の様子

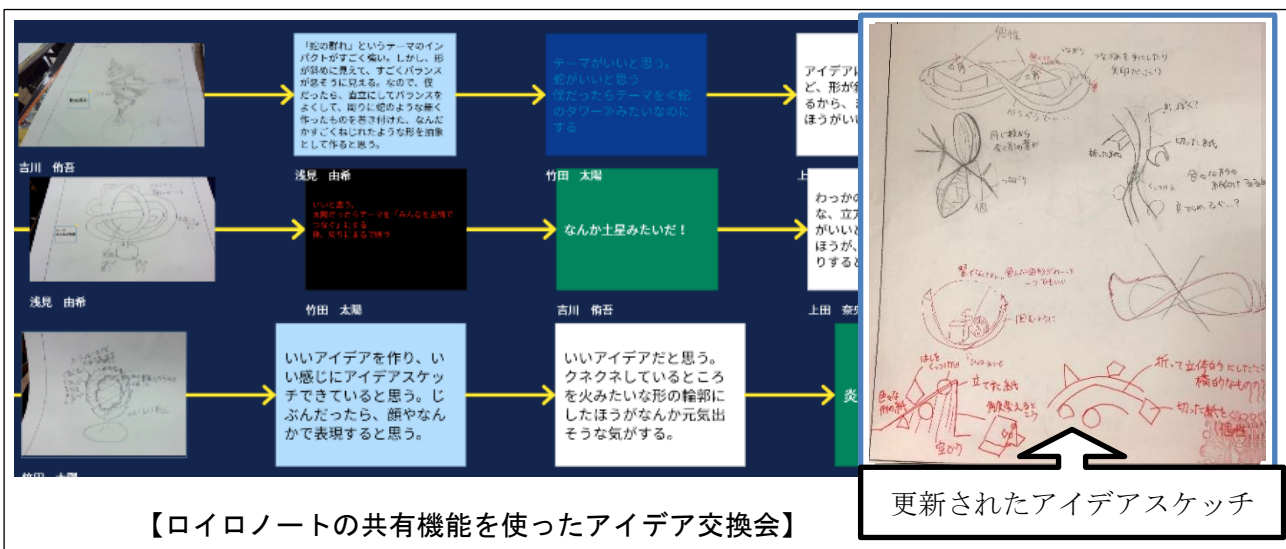
【活動1：桜田中ってどんなところ？】

考えを明確にするために、「桜田中のイメージ」「中学校生活で大切にしたいこと」などをロイロノートのカードで整理し、テーマを決定した。そして、決定したテーマを更に掘り下げるため、フィッシュボーンツールを活用し、自分の考えを様々な方向から明確にするためのステップを踏んだ。導入で行った素材体験から、見付けた紙素材のよさを生かす作品となるようテーマを考える生徒の姿も見られ、様々な視点をもつことができた。



【活動2：アイデア交換会】

ロイロノートの共有機能を活用し、発表者のアイデアスケッチに対してメンバーの意見や共感したことなどを書き込み、アイデアを交換した。アイデア交換会での他者との対話から、自分の考えや発想が更新された部分は色付きのペンで記入することでアイデア交換会の前後で変化がわかるようにした。自分のアイデアを生かしながら、友達の意見を追加したり形を変えさせたりして、よりテーマが伝わる工夫を重ねる生徒が多くいた。



【活動3：モニュメントを制作しよう】

制作をする中で、自分の考えが表現できているかを振り返るため、制作した写真を貼り、制作途中で気付いたことや、次回への課題を記入するカードをつくりグラフ化した。毎時間、作品を写真で残していくことで、テーマと自分の造形的な工夫を照らし合わせ、作品との対話を重ねる姿を見ることができた。

また、制作の途中に作品紹介タイムを設け、途中作品のどこにどのような考えを表現しているかについて、話し合わせた。作品を見ながら自分の考えが相手に伝わる作品となっているか、という視点から作品との対話を重ねた。作品紹介タイムで質問を受けた生徒は、自分の作品に対する自分の考えを振り返り、表現の工夫を見直すことができた。

【活動4：プレゼンテーションをしよう】

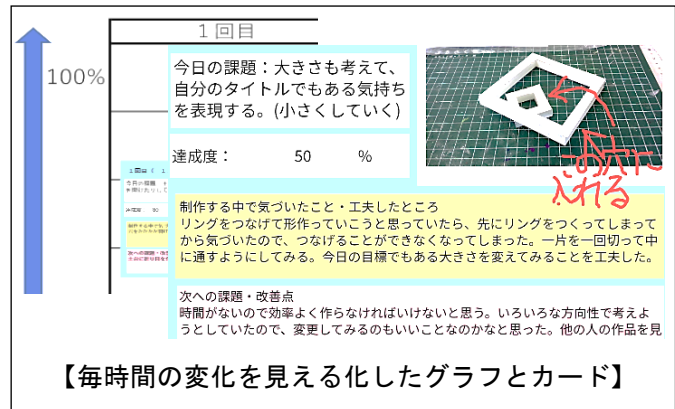
自分の作品の写真と学校の風景の写真を合成し、プレゼンテーションを行った。「一人一人の気持ち」をテーマにした生徒は、「気持ちの変化を表すため、四角形の大きさを変え、交互に重ね合わせることで気持ちの複雑さを表現しました」と自分の考えを明確にしてプレゼンテーションを行うことができた。

3 分析・考察

【手立て①】の課題であった、自分の考えを明確にするための思考の引き出しを増やす工夫については、導入時の素材体験やフィッシュボーンツールの活用をすることで、多くの生徒が様々な方向から自分の考えを明確にすることができた。【手立て②】では実践1と同様に多くの生徒が他者との対話を通して考えを更新することができた。また、途中作品紹介タイムでの他者に共感された工夫点は自信をもって制作するための原動力となっており、自分の考えに自信をもつことができた生徒が多くいた。【手立て③】については、毎時間の変化がわかる振り返りシートを記入することで、作品との対話を深めている生徒が多くいた。課題としては、まだ桜田中のことをよく知らない中1の生徒にとっては、思いを込めることが難しいと感じた。自分の考えを明確にするために、自分の思いを込めやすい題材設定が大切であると感じた。

Ⅲ 研究のまとめ

三つの対話が循環し、絶えず対話を繰り返すことで豊かに表現することへとつながっていくことを実践から改めて実感した。今後も三つの対話に重点を置き、どの場面でどの対話を重点的に行っていくかを考え、豊かに表現することができる生徒を育成していきたい。



【作品紹介タイム】



作品名は『心の中』です。四角形の大きさを変えたところや、つながっている輪に気持ちの複雑さを表しました。

表現と鑑賞を往還することで、つくりだす喜びを味わう造形活動

－ 見方や感じ方を深める鑑賞コミュニケーションを大切に－

名古屋市立豊岡小学校教諭 大須賀章人

I 研究のねらい

1 基本的な考え

私は児童が、表現や鑑賞の活動の中で、何か新しいものやことをつくりだす喜びを味わう経験を積み重ねてほしいと願っている。つくりだす喜びとは、表現及び鑑賞の活動を通して、自分の思いを実現したり、新たな意味や価値を生み出したりすることに、喜びや楽しみを得ることであり、表現のみで味わうものではなく、鑑賞でも味わえるものであると考える。また、学習指導要領解説で「表現と鑑賞はそれぞれに独立して働くものではなく、互いに働きかけたり働きかけられながら、一体的に補い合って高まっていく活動である」と述べられていることから、どちらか一方のみでは、つくりだす喜びを十分に味わうことはできないと考える。

私はこれまで、鑑賞の方法を工夫することで多様な視点から自分の見方や感じ方を見いださせることに取り組んできた。しかし、表現とのつながりが弱く、鑑賞で獲得した知識を生かして表現したり、表現する中で更に見方や感じ方を深めたりしていく姿はあまり見られなかった。また、活動自体は用紙に感じたことを記入する型にはまったものになり、児童が主体的に取り組むことができていなかったという課題もあった。

そこで、表現と鑑賞の往還の方法を工夫し、そのつながりを確かなものにするすることで、形や色、作品などのよさや美しさを主体的に感じ取ったり、感じたことを周りと共有したりして、自分の見方や感じ方を一層深められるようにし、つくりだす喜びを存分に味わえるようにしていきたい。つくりだす喜びを味わうことは、児童が自ら生活を豊かにしていく力にもつながっていくと考える。

2 ねらいに迫るために

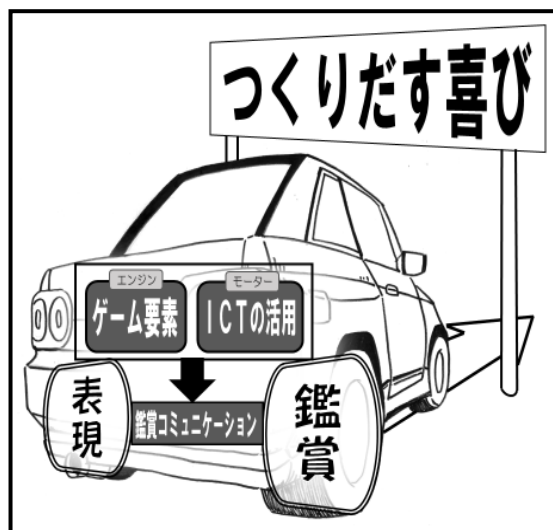
私は表現と鑑賞の往還を確かなものにし、児童がつくりだす喜びを味わうことができるようにしていくためには、表現と鑑賞をつなぐコミュニケーションが鍵となると考える。表現のよさを他者と伝え合い共有することで見方や感じ方が深まり、具体的に表現に生かすことができる。また、コミュニケーションの基盤となる言語活動について、今回の学習指導要領改訂で『A表現』及び『B鑑賞』の指導に当たっては」と、表現と鑑賞の両方で大切になることが述べられている。

そこで、私は表現と鑑賞の往還を確かなものにするコミュニケーションを「鑑賞コミュニケーション」と名付け、充実させていく。鑑賞コミュニケーションには、対象に対する自分の見方や感じ方を基に、言葉や絵に表したり、他者と対話したりする一連の活動を含める。鑑賞や表現をしながら主体的に対象と関わり、他者と考えを確かめ合うことで、多様な見方や感じ方に触れさせ、自分の見方や感じ方を深めることができるようにしていきたい。

では、鑑賞コミュニケーションは、どのようにしたら円滑に行われるであろうか。私は、次に挙げる二つの要素が大切だと考える。

一つ目は、「ゲーム要素をもった鑑賞コミュニケーション」である。山崎(2013)は、「ゲームの最大の利点は、人を没頭させ継続的にわくわく感を与えることである」と述べている。ゲーム要素を取り入れ、活動に期待感をもたせることで、児童の主体性を引き出す効果が見込めると考える。形や色などの造形的な特徴や対象のよさや美しさを、自分の見方や感じ方で主体的に感じ取った児童は、対象を捉える造形的な視点を理解し、それを表現にも生かすことができるようになると思う。

二つ目は、「ICTを活用した鑑賞コミュニケーション」である。文部科学省「学びのイノベーション事業実証研究報告書」の中で、ICTを活用するよさとして「試行を容易に繰り返すことができること」が述べられている。感じ取ったよさを、簡易的に表現として試す場を設けることで、獲得した知識を活動の中で生きるものにしていきたい。また、同報告書では、協働場面でのICTの活用について、「情報端末や電子黒板等を用いて、個人の考えを整理して伝え合うことにより、思考力や表現力を培ったり、多角的な見方・考え方に触れたりすることが可能になる」と述べられている。これは、形や色などの視覚情報に重きが置かれる図画工作科では殊更大きな意味をもつ。試行で獲得した知識を基に他者と鑑賞コ



【図1 研究構想図】

ミュニケーションをする際、タブレットPCを活用し、画像を伴うことで、言葉だけの鑑賞コミュニケーションよりも自分の伝えたいことを効果的に伝えることができる。ICTを活用することで、より効果的な鑑賞コミュニケーションが可能となり、表現と鑑賞の往還が確かなものになると考える。

II 研究の方法

1 研究の対象 名古屋市立豊岡小学校 6年28人

2 研究主題に迫る具体的な手立て

(1) ゲーム要素をもった鑑賞コミュニケーション「あそ美コミュニケーション」

児童が対象を主体的に鑑賞するためには、活動に期待感をもたせることが大切である。そのために、美術作品や鑑賞する対象を使って、ゲーム要素のある鑑賞コミュニケーション「あそ美コミュニケーション」に取り組む。その際、学びとの両立やコミュニケーションの促進を図るため、次の点を満たしたものになるように工夫する。

- ① 達成する楽しみがある活動とする
- ② 自然に対象をじっくりと見るような活動とする
- ③ 他者との対話が促されるような活動とする

ゲームの中で自分の見方や感じ方で主体的に感じ取ったことを、形や色などの造形的な特徴に着目して説明したり、他者と対話する根拠にしたりすることで、対象を捉える造形的な視点について確かな理解をすることができる。そして、理解した造形的な視点は、表現に生かされると期待される。

(2) ICTを活用した鑑賞コミュニケーション「ちょ美っとチャレンジ」

試行を容易に繰り返すことができるタブレットPCのよさを生かして、感じ取ったよさを試し、それを基に鑑賞コミュニケーションする場として「ちょ美っとチャレンジ」を設定する。試行し、それを基に鑑賞コミュニケーションを活発にする中で見方や感じ方を確かなものにし、深めていくことができる。また、田中(2021)はタブレットPCの教育機能として可視化機能、個別化機能、共有化機能、深化機能、活性化機能の五つを挙げている。「ちょ美っとチャレンジ」での鑑賞コミュニケーションを活発にするために、その中からコミュニケーションの促進に関わる可視化機能を活用する。可視化機能の活用として、タブレットPCは他の画像撮影機能をもつ携帯型ICT機器(デジタルカメラなど)と比べ画面が大きいので、画像を基にその場で他者と見合う・指し示し合うといったことが簡単にできる。効果的に他者の見方や感じ方に触れることで、自分の見方や感じ方を深めることができ、また、感じ取ったことを表現に生かすことにつながると期待される。

3 検証の観点と方法

実践後に質問紙による調査を行うとともに、児童の活動の様子、作品、振り返りから以下のような項目で本研究が「表現と鑑賞を往還することで、つくりだす喜びを味わう造形活動」として有効であったか検証する。

- (1) 「あそ美コミュニケーション」は、対象を主体的に鑑賞することで、対象を捉える造形的な視点について理解し、表現に生かすことに有効であったかどうか。
- (2) 「ちょ美っとチャレンジ」において、自分の見方や感じ方を深めることが、感じ取ったことを表現に生かすことに有効であったかどうか。

III 児童の実態

1 調査の方法（5月実施）

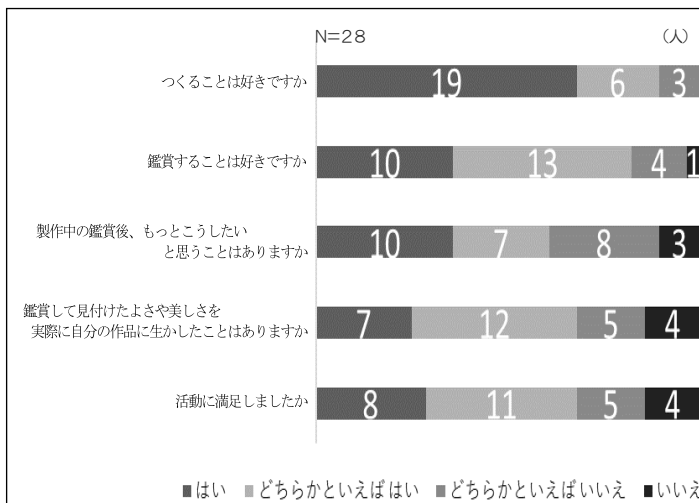
質問紙の記述から児童の実態を把握する。

2 調査の結果と考察

5月に行った質問紙による調査では、つくることや鑑賞することについて、ともに8割程度の児童が肯定的な回答をしている。しかし、「製作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うことはありますか」という問いに対しては、肯定的な回答が6割程度にとどまっている（表1）。「製作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うことはありますか」という問いと「活動に満足しましたか」という問いのクロス集計を行ったところ、表2のような結果となった。この結果から、製作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うことがあまりない児童は、造形活動への満足感も低くなる傾向があることが分かった。さらに、「鑑賞して見付けたよさや美しさを、実際に自分の作品に生かしたことがありますか」という問いと「活動に満足しましたか」という問いのクロス集計を行ったところ、表3のような結果となった。この結果から、約6割の児童が鑑賞したことを表現に生かしたことで、高い満足感を得ていることが分かった。

つまり、本学級の児童は、つくることや鑑賞することが好きだが、造形活動への満足感をあまり感じる事ができていないことが読み取れる。そして、表現と鑑賞の往還を確かなものにし、見付けたよさや美しさを作品に生かすことで、児童の造形活動への満足感が高まり、よりつくりだす喜びを味わうことができると予想できる。

【表1 質問紙による調査結果】



【表2 製作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うかどうかと活動に満足したかについてのクロス集計】

製作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うかどうか	はい	どちらかといえばはい	どちらかといえばいい	いいえ
活動に満足しましたか				
はい	6	1	1	0
どちらかといえばはい	3	6	2	0
どちらかといえばいい	0	0	3	2
いいえ	1	0	2	1

【表3 鑑賞して見付けたよさや美しさを、実際に自分の作品に生かしたことがあるかと活動に満足したかについてのクロス集計】

鑑賞して見付けたよさや美しさを、実際に自分の作品に生かしたことがあるか	はい	どちらかといえばはい	どちらかといえばいい	いいえ
活動に満足しましたか				
はい	5	2	1	0
どちらかといえばはい	2	8	1	0
どちらかといえばいい	0	1	2	2
いいえ	0	1	1	2

IV 第1次実践

1 題材名 「わたしの『叫び』」(6月実施)

2 題材のもつ魅力について


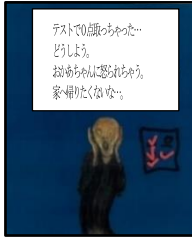
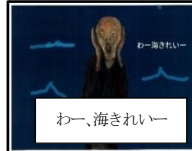



本題材は、自分の叫びを体で表現した写真を切り抜き、背景を組み合わせることで、形や色、構成、筆使いなどの表したい心情に対する効果に関連付けながら表現する力を育てる題材である。そのために、エドヴァルド・ムンクの「叫び」を鑑賞する。多くの児童は、ムンクの「叫び」を一度は見たり、題名を聞いたりしたことがある。「叫び」をパロディ化した商品が広く流通していることもあり、親しみをもっている児童も多い。また、「叫び」は、形や色、構成、筆使いなど、造形的な特徴も多く、自分の見方や感じ方で鑑賞するには適している。そして、「叫び」に描かれている人物がどんなことを叫んでいるかイメージを広げ、叫びの内容に合った背景を描くことで、造形的な特徴の表したい心情に対する効果などを捉えることができる。

3 目標

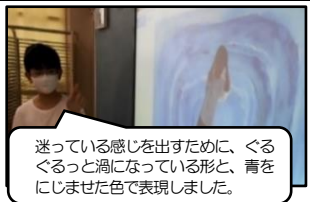
「叫び」を鑑賞して感じたことや、自分の思いから表したいことを見付け、主題が表れるように、描き方を工夫して表し、そのよさや美しさを感じ取ることができるようにする。

4 活動の様子(5時間完了)

時間	活動の内容と児童の様子
<p style="writing-mode: vertical-rl;">導入 1時間目(1/5)</p>	<p>ねらい 思いと形や色との結び付きを考えることができるようにする。</p> <p>「あそ美コミュニケーション〜パズルで鑑賞〜」を行った。ムンクの「叫び」、ゴッホの「糸杉」の2つのパズル(図2)が混在した状態から正しいものに直す活動に取り組むことで、形や色に着目して作品を見ることができるようにした。児童は、ピースをじっくり見て、描かれている形や色について友達と話しながら楽しんで取り組んでいた。パズルに取り組んだ後、教師が「どうして二つの作品を分けることができたか」という問いを発すると、「色が違うから」「木があるから(形に着目した)」「ぬり方が違うから」という反応が返ってきた。児童は自然に形や色などに着目し、作品を見ることができていた。</p> <p>その後、「叫び」の中心の人物がどんな一言を叫んでいるかを考える「あそ美コミュニケーション〜名画で一言〜」に取り組んだ。児童が一言を考える前に、教師と児童とのやり取りの中で、形や色を根拠に考えることを確認した。活動は、個人で考え、グループで発表し、グループの代表の一言を学級全体で共有するという流れで行った。大喜利のような活動に、意欲的に取り組む姿や、形や色を根拠にした一言を思い付いたときのうれしそうな顔が見られた。</p> <p>学級全体で共有する場面では、様々な一言が発表された。友達の発表を聞きながら、手元のタブレットPCで画像をズームして「叫び」をじっくりと見る主体的な姿も見られた。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <p style="text-align: center;">【図2 使用した教師自作のパズル】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="970 1267 1193 1626" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>B児の様子と一言</p> <p><u>じっくりと見る中で、橋とその色に着目した。橋が壊れかけていると想像し、「人が落ちたー！」</u>という一言を考えた。友達の発表に「なるほどね、確かに」とつぶやいていた(図3)。</p> </div>  </div> <p style="text-align: center;">【図3 B児の一言】 「人が落ちたー！」</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>《各グループの代表児童の表現》※太字は着目した造形的な特徴</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「同じ服を着た人がいる！被った！」 前の人物と後ろに描かれている人物の服の様子が似ているから。(前の人物と後ろの人物は他人であるという認識) ・「あー、もうこんな深いところまできちゃった！家に帰れないかもしれない！」(A児) 海に見える部分の色が深い青色なので、だいぶ岸から離れたところまで来ているように感じるから。 </div> <p>ここまで、「叫び」に描かれた形や色からどんな一言を叫んでいるかを考えてきた(造形的な特徴から表現の意図を考える活動)。今度は、「ちょ美とチャレンジ」として、「この人物は、こんな一言を言っているだろうな」という思いから、その一言に合う背景を形や色を工夫して表現した(表現の意図に合った造形的な特徴を考える活動)。タブレットPCの描画アプリで容易に背景の色を変えられることを伝えると、児童は背景の色を何度も変え、自分の思いを表現するために最適な色を試しながら選んでいた。簡単な絵を描いて、より自分の思いに近付ける姿も見られた。</p> <p>※ 作中の人物は「叫んでいる」のではなく、「耳をふさいでいる」ということは、授業の終わりに確認した。</p>

導入 1時間目 (1/5)	<p>A児の様子と表現、振り返り</p> <p><u>色から怖さを感じたことから、背景の色を様々変えていきながら、最終的には暗い緑色を選んだ。「ギャー奥に熊だー逃げろー」というせりふ</u>と、恐ろしいものを見るような目、背景の暗い緑がマッチして、怖さが十分に出せたと自分の表現に満足していた (図4)。</p>  <p>【図4 A児の表現】</p>	<p>B児の様子と表現、振り返り</p> <p>テストで0点をとった沈んだ気持ちを青色で表現した。<u>黒色と迷っていたが、「お母ちゃんの許しが得られる希望をもちつつ……」</u>ということで、<u>黒色より少し明るい青色を選んだ</u> (図5)。</p>  <p>【図5 B児の表現】</p>	<p>C児の様子と表現、振り返り</p> <p>先の活動の「名画で一言」では、なかなか一言が思い付かない様子だったが、<u>様々【図6 C児の表現】な友達の見方や感じ方に触れる中で、本活動では、思いをもつことができた。学級全体を見ると、ネガティブなせりふが多い中で、「わー、海きれいー」というポジティブな言葉はみんなに新たな見方を与えた</u> (図6)。</p>  <p>【図6 C児の表現】</p>
	<p>人の目や色、形、風景全部含めて考え、それをいかして、いろいろなやまをいきました。</p> <p>様々な部分に着目して考えようと、主体的に鑑賞していたことが分かる。図4の表現からも、鑑賞で感じ取ったことをその後の活動に生かしたことが分かる。</p>	<p>見たままの表現だけでなく、みんなの見方を感じ方を鑑賞したことで、自分の見方以外のみんなの見方を見本として感じ取ることができたと感じました。</p> <p>友達との鑑賞コミュニケーションから、見方や感じ方を深めることができたことが分かる。</p>	<p>名画一言は、友達作品を見るのが楽しかった。いろいろなアイデアがあってさくさくした。</p> <p>振り返りから、楽しんで鑑賞をしたことがうかがえる。友達の様子に表現に触れ、見方や感じ方を広げたことが、「ちょ美とチャレンジ」の表現につながったことが分かる。</p>
発想・構想 2時間目 (2/5)	<p>ねらい わたしの「叫び」について、思いが伝わるような形や色の組み合わせを考えることができるようにする。</p> <p>わたしの「叫び」を表すために、まず、今の自分が叫びたいせりふを考えさせた。叫びたいせりふが決まったら、その思いを体で表現し、タブレットPCのカメラ機能を使って写真を撮った。友達と写真を撮り合い、「この写真いいね」「でも、もっと手を上げた方がよくない?」「こんな感じ?」「いいじゃん」「よし、もう一回撮ろう!」と対話する中で、次第に意欲的になっていった。また、ここまでの鑑賞を通して、思いとポーズ(形)との関係性を感じ取っているため、撮った写真をその場で友達と鑑賞し、再度写真を撮って表現し、また友達とともに鑑賞するといった、より思いを表現するために、表現と鑑賞を往還させる様子が見られた。</p>		
表現 3・4時間目 (3・4/5)	<p>ねらい 思いが伝わるように表現方法を工夫して表現できるようにする。</p> <p>自分の写真を撮ると、児童は早く作品が作りたがりであった。自分の思いを再度確認すると同時に、「あそ美コミュニケーション」で「叫び」を鑑賞したときや、「ちょ美とチャレンジ」の試行で感じたことを思い出させた。「叫び」に描かれた空のおどろおどろしい雰囲気のように、思いを、にじみなどの絵の具の技法を使ったり配色を工夫したりして表現する児童、具体物を描いて表現する児童、様々な児童がいた。それぞれの児童が自分の思いが伝わるように表現方法を工夫し、作り、作り変え、作り続ける姿が見られた。</p>		
	<p>A児の様子と作品</p> <p>宇宙から地球にいる友達に話し掛けるといふ、現実にはありえない設定なので、明るい雰囲気を出したいという気持ちが強かった。 <u>「叫び」を鑑賞したときは、色を与えるイメージに着目していた。また、「ちょ美とチャレンジ」でも、色にこだわることで、満足いく表現をすることができた。</u>そこで、本製作でも、色にこだわって思いを伝えようとし、明るい心情を表すために、宇宙だけでなく、黄色や白といった明るい色も混ぜて色を付けていた (図7)。</p>  <p>【図7 A児の作品】 「おい、みんな宇宙は楽しいぞー!」</p>	<p>B児の様子と作品</p> <p>なくなったお昼ご飯を見たときの衝撃、暗い気持ちをいかに出すかを考えて活動していた。<u>いつもなら、色を選んだ理由について「特に理由はないけど……」</u>と言うことが多いB児だが、今回は、<u>「暗い気持ちを表すために、背景を黒くした」と明確な理由があった。</u>衝撃の大きさをポーズと表情で表現しようとしたが、写真と背景を構成してみると「あの時の衝撃が伝わりきらない」と表現を止め、深く考えていた。しばらく考えた末、自分の周りに白い線を放射状に描くことを思い付き、衝撃を表現することができ、満足していた (図8)。</p>  <p>【図8 B児の作品】 「うああ!僕の昼飯なんて食べたんだよ〜!」</p>	
鑑賞 5時間目 (5/5)	<p>ねらい 友達の作品を鑑賞し、自分の見方や感じ方を深めることができるようにする。</p> <p>全員の作品をはがきサイズに印刷してオリジナルアートカードをつくり、それを使って、「あそ美コミュニケーション〜かるたで鑑賞〜」を行った。教師が読み札として、児童の考えたせりふを読み上げ、児童は読み上げられたせりふがどの作品のものなのか、一つ一つの作品をじっくり見て、グループで対話をしながら選んでいた (図9)。</p>  <p>「連れてかれるー」という割には、色が明るいから違うかな?</p> <p>確かに、暗い色のほうが、不安とか焦りがでそうだよな。</p> <p>【図9 グループで対話をして選ぶ様子】</p>		

鑑賞 5時間目 (5/5)	<p>選んだ後は、それぞれの班がどの絵を選んだか確認した。せりふを読み上げられた児童は、どのような見方や感じ方で表現したのかを説明し、みんなで共有した(図10)。自分の表現についてうれしそうに語る姿が多く見られた。また、聞いている側の児童からは、時折「なるほど、そういうことかー!」という声が聞こえてきた。楽しく鑑賞する中で主体的に作品に関わったり、友達と対話したり、自分の考えを説明したりすることで、対象を捉える視点について確かな理解をする姿が見られた。【図10 自分の作品について語る様子】</p>	
	A児の振り返り	B児の振り返り
<p>他の人の作品を見て自分の思っていることと違うことをかいている友達がいっぱい改めて友達の作品を見て考えることができた。すごく楽しかった。また、このような特別なことをやりたい。</p>		<p>同じようなロケでも、いろいろな表現のしかたがあることがわかった。ムンクはロケでいいなかったことがわかった。</p>

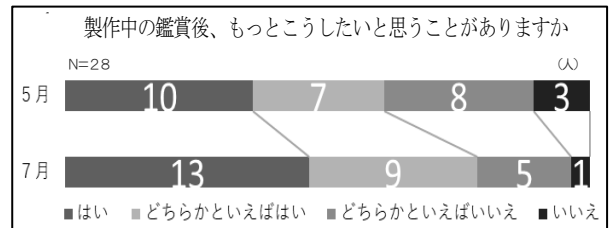


5 第1次実践の結果と考察

(1) 検証項目1

毎時間の振り返りで、「あそ美コミュニケーション」によって進んで鑑賞することができたか、◎○△の三段階で振り返らせた。その結果、1時間目の「パズルで鑑賞」「名画で一言」については◎が21人、○が7人だった。また、5時間目の「かるたで鑑賞」では、◎が22人、○が4人、△が2人だった。△を付けた二人は「自分の作品をじっくり見られて恥ずかしかった」「○○とけんかしたから」という理由であった。さらに、質問紙による調査(表4)では、「製作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うことはありますか。」という問いへの回答で、肯定的な回答をした人数が5人増えている。

【表4 質問紙による調査結果】

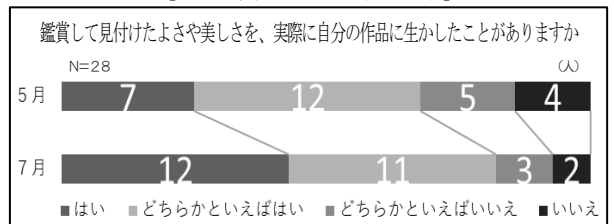


活動の様子や作品を見ると、A児の「ムンクの『叫び』の色から怖さを感じたことから表現した様子」に代表されるように、「叫び」を鑑賞して、形や色が与える印象について理解し、それを生かした表現をする姿、つまり、表現と鑑賞が往還している姿が多く見られた。これらのことから、「あそ美コミュニケーション」は、対象を主体的に鑑賞することで、対象を捉える造形的な視点について理解し、表現に生かす上で有効であったといえる。一方で、活動が間延びし、児童が活動の目的を見失いかけてしまう場面があったことや、達成する楽しみを優先し、表面的な鑑賞に終始してしまう児童もいたという課題があった。

(2) 検証項目2

「ちょ美っとチャレンジ」後の振り返りに、「自分の見方以外のみんなの見方が見れて他の人はこう感じているのかと興味深く思った」という記述を始め、「ちょ美っとチャレンジ」で試行し、それを基に対話したことにより、見方や感じ方に触れた記述が多くあった。また、質問紙による調査(表5)では、「鑑賞して見付けたよさや美しさを、実際に自分の作品に生かしたことがありますか」という問いに対し、「はい」と回答した児童が5人増えており、以前よりも、表現と鑑賞が往還していると考えられる。

【表5 質問紙による調査結果】



さらに、4月に行った別題材のときよりも、豊かに形や色を工夫していた。例えば、何か色を付けるときに、思いに合わせて微妙に色を混ぜたり水加減を調整したりすることを、意図をもって行っている児童が増えていた。各題材の最後に形や色の工夫について聞き取り調査をしているが、4月には意図をもって形や色を工夫している児童が10人だったが、7月には17人になっていた。これらのことから、「ちょ美っとチャレンジ」は、自分の見方や感じ方を深めたり、感じ取ったことを表現に生かしたりする上で有効であったといえる。一方で、試行を終えてから発表し、感想をもらうという流れでは、そこで得た気づきを生かして、更に試行することが十分にできなかったことが課題として挙げられる。

V 長期研修で学んだこと

1 長期研修について

先進的な研究をされている武蔵野美術大学教授三澤一実氏、日本体育大学教授奥村高明氏、群馬大学教授林耕史氏、国立教育政策研究所教育課程研究センター研究開発部教育課程調査官小林恭代氏、岡山大学教授大橋功氏から、次のような御指導を受けた。

- 「あそ美コミュニケーション」について、遊びの中に児童が問いをもつような仕掛けがあるとよい。児童が自ら生み出した問いを解決しようとするのが主体的・対話的で深い学びにつながる。それにより、形や色のもつ意味を理解することができ、表現と鑑賞の往還にもつながる。
- 表現活動は個人というよりも、教室内の協働的な目標の達成であり、授業づくりにおいては、とりわけ「学び合い」をどのように働かせるかが重要であるという視点をもつことが大切である。同時に、表現は一人で行わなければならないということにとらわれる必要はない。学習を個人で捉えるのではなく、個人間のアンサンブル（協働作用）として捉えることが重要で、抽出児童をはじめ、学級の児童がどのように周りから情報を取り入れているかなどを注視するとよい。
- ICTを活用する意義について、大きな要素の一つは試行錯誤が容易にできることであるのは間違いない。授業の中で「取り組む意味はある活動だが、あまり時間がかけられない」というときに上手にICTを活用するとよい。ICT活用が目的ではなく、目標を達成するための手段として効果的に生かせるかということが重要であることを忘れてはいけない。

2 第2次実践に向けての改善点

(1) あそ美コミュニケーション

児童が題材を通した問いをもつことができるような活動を設定する。活動の中で常にその問いに立ち返り、自身や他者の表現を鑑賞することで、対象を捉える造形的な視点についてより深く理解し、その後の表現に生かすことができるようにする。

(2) ちょ美とチャレンジ

個人で試行してから他者と鑑賞コミュニケーションするという活動の流れではなく、試行と鑑賞コミュニケーションが同時に行われるような流れを設定する。そうすることで、表現と鑑賞の往還が単発で終わらず繰り返され、見方や感じ方を深めることができるようにする。

VI 第2次実践

1 題材名 「出現！立体ピクトグラム」(10月実施)








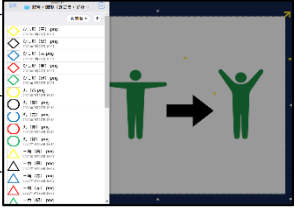
2 題材のもつ魅力について

本題材は、学校生活をよりよいものにするために、最高学年として、学校生活の中で全校児童に大切にしてほしいと感じたり考えたりしていることを伝える作品をつくることを通して、伝えたいことを見付け、その内容を表す形や伝える人を意識した表現方法などを考える力を育てる題材である。本題材で取り上げるピクトグラムは、道路標識や室名札など児童にとって身近な存在である。また、先に行われた東京オリンピックでも話題になり、興味関心を引きやすい。本題材では、容易に変形できる特徴をもつアルミ針金でつくった立体的な人形（以下、針金人形）を使ってピクトグラムを意識した表現をする。針金人形は、それ自体が余分な要素がそぎ落とされたシンプルなものであり、シンプルなデザインで必要な情報を伝えることを求めるピクトグラムに近いものがある。また、前学年で学習したアニメーションの仕組みを組み合わせることで、針金人形を動かすことができ、伝えたいことをより分かりやすく伝えることができる。

3 目標

学校生活の中で全校児童に大切にしてほしいと感じたり考えたりしていることから表したいことを見付け、主題が表れるように、表現方法を工夫して表し、そのよさを感じ取ることができるようにする。

4 活動の様子（5時間完了）

時間	活動の内容と児童の様子																				
<p style="writing-mode: vertical-rl;">導入</p> <p style="writing-mode: vertical-rl;">1時間目 (1/5)</p>	<p>ねらい 表現の意図と形や色などの結び付きを考えることができるようにする。</p> <p>導入時に、題材の目的が「学校生活をよりよいものにするために、学校生活の中で全校児童に大切にしてほしいことを伝える」であることを伝えた。そこで、まずは形に着目し、より思いが伝わるポーズについて追求する「あそ美コミュニケーション～針金ジェスチャークイズ～」を行った。教師が準備したお題に対し、児童が針金人形を動かして友達にお題の内容を伝えるジェスチャークイズである。お題を正確に伝えるために、どうしたら相手に伝わるかを自分に問いながら形をつくり、伝わらなかつたら問いに立ち返って新たな形をつくりと、試行錯誤して表現を追求していく中で、思いを表す形について理解を深める姿が見られた。つくり変える過程で自分の表現を振り返り、「これでは伝わらない」と表現直し、表現と鑑賞を往還させながら活動していた。周りの児童は、答えを当てるために自然と形に着目して意欲的に友達の表現を見ていた。答えを考える際に、自分で体を動かしたり、針金人形を動かしたりして鑑賞したものを自分で表現する、表現と鑑賞を往還させる姿が見られた。答えが分かった後は、「少し足を上げる形にすることで前に進んでいることを表していたんだ」と造形的な特徴に着目した会話も聞かれた。</p> <table border="1" data-bbox="240 667 1428 891"> <thead> <tr> <th data-bbox="240 667 853 712">B児の様子</th> <th data-bbox="853 667 1428 712">C児の様子</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="240 712 853 891"> <p>友達の針金人形の形と同じ形にして、違う角度から見て考えていた。友達の針金人形の形や自分で真似してみた結果「少し大きなポーズのほうが伝えたいことが伝わりやすい」ということに気付いた (図 11)。</p>  <p>図 11 自分の針金人形を動かすB児</p> </td> <td data-bbox="853 712 1428 891"> <p>自分の考えが浮かぶと、<u>身を乗り出して発表するほど夢中になって活動に取り組んでいた。少しでも答えを当てようとして、友達の表現を集中して鑑賞する様子が見られた</u> (図 12)。</p>  <p>図 12 身を乗り出して考えを発表するC児</p> </td> </tr> </tbody> </table> <p>「針金ジェスチャークイズ」の後は、作品の製作を始めた。はじめはアニメーションの説明をせず、あえて針金人形のみを使って写真で伝えたいことを表すという表現方法に限定した。そうすることで、針金人形のみでは伝えたいことを伝えることは難しく、「優しく声を掛ける」の優しくの部分はどう表すとよいだろうかといった課題をもっていた。</p> <div data-bbox="938 896 1428 1120"> <p>B児の表現と振り返り</p> <p>「ありがとう、ごめんなさいをしっかりと伝えよう。」</p>  <p>相棒（針金人形）を動かして伝えるのは、ジェスチャーゲームではよかったが、気持ちや気分を伝えるのは動きだけじゃ、伝えにくいと思った。</p> </div>	B児の様子	C児の様子	<p>友達の針金人形の形と同じ形にして、違う角度から見て考えていた。友達の針金人形の形や自分で真似してみた結果「少し大きなポーズのほうが伝えたいことが伝わりやすい」ということに気付いた (図 11)。</p>  <p>図 11 自分の針金人形を動かすB児</p>	<p>自分の考えが浮かぶと、<u>身を乗り出して発表するほど夢中になって活動に取り組んでいた。少しでも答えを当てようとして、友達の表現を集中して鑑賞する様子が見られた</u> (図 12)。</p>  <p>図 12 身を乗り出して考えを発表するC児</p>																
B児の様子	C児の様子																				
<p>友達の針金人形の形と同じ形にして、違う角度から見て考えていた。友達の針金人形の形や自分で真似してみた結果「少し大きなポーズのほうが伝えたいことが伝わりやすい」ということに気付いた (図 11)。</p>  <p>図 11 自分の針金人形を動かすB児</p>	<p>自分の考えが浮かぶと、<u>身を乗り出して発表するほど夢中になって活動に取り組んでいた。少しでも答えを当てようとして、友達の表現を集中して鑑賞する様子が見られた</u> (図 12)。</p>  <p>図 12 身を乗り出して考えを発表するC児</p>																				
<p style="writing-mode: vertical-rl;">発想・構想</p> <p style="writing-mode: vertical-rl;">2時間目 (2/5)</p>	<p>ねらい 伝えたいことと形や色などの結び付きを考えることができるようにする。</p> <p>前時でもった「気持ちを表現するのが難しい」「何をしているのかが伝わりにくい」といった課題を主体的に解消していけるように、「ちょ美とチャレンジ～みんなでピクトグラム～」を行った。タブレットPCの画面上で図形や記号を組み合わせて、班で協力して「ラジオ体操をして元気になろう」というお題を表すピクトグラムをつくった。班で一つのピクトグラムをつくるので、班員と対話をしながら、ピクトグラムをつくり上げていった。</p> <table border="1" data-bbox="240 1332 1428 2072"> <tbody> <tr> <td data-bbox="240 1332 375 1400">表現と鑑賞の往還</td> <td data-bbox="375 1332 1428 1400">B児と班の活動の様子 ※ ㊦は、タブレットPCのよさ（容易に試行できること）を生かしている場面</td> </tr> <tr> <td data-bbox="240 1400 375 1467">鑑賞</td> <td data-bbox="375 1400 1428 1467">「めっちゃあるなあ」と言い、うれしそうに資料箱に入っている素材の形や色を確認していた。まずは、ラジオ体操をどのように表現するかを話し合っていた</td> </tr> <tr> <td data-bbox="240 1467 375 1556">表現</td> <td data-bbox="375 1467 1428 1556">㊦おもむろに人型を出し、配置してみるがどうにも違う様子。ラジオ体操には動きがあるが、人型は動かないのでしっくりこない。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="240 1556 375 1646">鑑賞</td> <td data-bbox="375 1556 1428 1646">友達の「矢印で順番を表そうよ」という提案を聞き、画面を少し見詰めて考えた後「そうだね」と同意していた。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="240 1646 375 1758">表現</td> <td data-bbox="375 1646 1428 1758">㊦どんな順番で人型が並びラジオ体操の動きが出るか、順序性を考えながら人型を配置していた。このときはまだ矢印を、ただ順序を表すだけの記号として考えていた (図 13)。</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="240 1758 1428 1792">話し合いは、元気をどう表現するかという話題に……</td> </tr> <tr> <td data-bbox="240 1792 375 1870">鑑賞</td> <td data-bbox="375 1792 1428 1870">友達が「みんなで手をつなごっか？元気が楽しくない？」と言いながら人型を横に並べて手をつないでいるように見せた。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="240 1870 375 1937">表現</td> <td data-bbox="375 1870 1428 1937">㊦早速、画面上に出ている人型を並び替えて、手をつなぐようにして試していた。しかし、動きが表現できなくなるので、あまり納得がいけない様子だった。</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="240 1937 1428 1971">友達が色に着目し、色でも元気を表せることに気が付く</td> </tr> <tr> <td data-bbox="240 1971 375 2072">鑑賞</td> <td data-bbox="375 1971 1428 2072">友達の「元気が赤っぽくない？」という提案に「あ！じゃあ、矢印で『気分上がりましたー』でよくない？」と返し、さらに、「赤い矢印でいこう」と、矢印に新たな意味をもたせ、友達の見方や感じ方から、自分自身の見方や感じ方を深めていた。</td> </tr> </tbody> </table>  <p>図 13 「みんなでピクトグラム」の操作画面</p>	表現と鑑賞の往還	B児と班の活動の様子 ※ ㊦は、タブレットPCのよさ（容易に試行できること）を生かしている場面	鑑賞	「めっちゃあるなあ」と言い、うれしそうに資料箱に入っている素材の形や色を確認していた。まずは、ラジオ体操をどのように表現するかを話し合っていた	表現	㊦おもむろに人型を出し、配置してみるがどうにも違う様子。ラジオ体操には動きがあるが、人型は動かないのでしっくりこない。	鑑賞	友達の「矢印で順番を表そうよ」という提案を聞き、画面を少し見詰めて考えた後「そうだね」と同意していた。	表現	㊦どんな順番で人型が並びラジオ体操の動きが出るか、順序性を考えながら人型を配置していた。このときはまだ矢印を、ただ順序を表すだけの記号として考えていた (図 13)。	話し合いは、元気をどう表現するかという話題に……		鑑賞	友達が「みんなで手をつなごっか？元気が楽しくない？」と言いながら人型を横に並べて手をつないでいるように見せた。	表現	㊦早速、画面上に出ている人型を並び替えて、手をつなぐようにして試していた。しかし、動きが表現できなくなるので、あまり納得がいけない様子だった。	友達が色に着目し、色でも元気を表せることに気が付く		鑑賞	友達の「元気が赤っぽくない？」という提案に「あ！じゃあ、矢印で『気分上がりましたー』でよくない？」と返し、さらに、「赤い矢印でいこう」と、矢印に新たな意味をもたせ、友達の見方や感じ方から、自分自身の見方や感じ方を深めていた。
表現と鑑賞の往還	B児と班の活動の様子 ※ ㊦は、タブレットPCのよさ（容易に試行できること）を生かしている場面																				
鑑賞	「めっちゃあるなあ」と言い、うれしそうに資料箱に入っている素材の形や色を確認していた。まずは、ラジオ体操をどのように表現するかを話し合っていた																				
表現	㊦おもむろに人型を出し、配置してみるがどうにも違う様子。ラジオ体操には動きがあるが、人型は動かないのでしっくりこない。																				
鑑賞	友達の「矢印で順番を表そうよ」という提案を聞き、画面を少し見詰めて考えた後「そうだね」と同意していた。																				
表現	㊦どんな順番で人型が並びラジオ体操の動きが出るか、順序性を考えながら人型を配置していた。このときはまだ矢印を、ただ順序を表すだけの記号として考えていた (図 13)。																				
話し合いは、元気をどう表現するかという話題に……																					
鑑賞	友達が「みんなで手をつなごっか？元気が楽しくない？」と言いながら人型を横に並べて手をつないでいるように見せた。																				
表現	㊦早速、画面上に出ている人型を並び替えて、手をつなぐようにして試していた。しかし、動きが表現できなくなるので、あまり納得がいけない様子だった。																				
友達が色に着目し、色でも元気を表せることに気が付く																					
鑑賞	友達の「元気が赤っぽくない？」という提案に「あ！じゃあ、矢印で『気分上がりましたー』でよくない？」と返し、さらに、「赤い矢印でいこう」と、矢印に新たな意味をもたせ、友達の見方や感じ方から、自分自身の見方や感じ方を深めていた。																				

発想・構想

2時間目 (2/5)

最終的にB児の班は図14のピクトグラム作品を完成させた。児童は「ちょ美つとチャレンジ～みんなでピクトグラム～」を通して、形や色、動きといった要素が加わると、伝えたいことがより伝わりやすくなることを理解した。その後、教師が、針金人形と形や色を組み合わせることができるよう、透明シートやペンを出したり、動きを表現するためのアニメーションについて説明をしたりした。児童は、「ちょ美つとチャレンジ」で深まった見方や感じ方を生かして、前時の課題を解決し、作品をより伝わりやすくするために、透明シートに記号や図形を描き込んで針金人形と組み合わせたり、針金人形を動かしたりして表現を追求していた。記号や図形に描き込むときに、造形的な特徴に着目して形や色を選ぶ姿や、「どうすると1年生でも分かるだろうか」という問いをもちながら考える姿が多く見られた。



【図14 B児の班のピクトグラム作品】

A児の振り返り	B児の振り返り
<p>笑顔の表情やしゃべっている表情を表すために、にこちゃんマークをにこにこを表したりする！ 通学路を作るために車を書いて！でもしゃべっている表情が作れないのでりくじします。</p>	<p>マークとか矢印をつけたら、気持ちも伝えにくい、というのを改善された。</p>

表現

3・4時間目 (3・4/5)

ねらい 伝えたいことが伝わるように表現方法を工夫して表現できるようにする。

第1時の「針金ジェスチャークイズ」、第2時の「みんなでピクトグラム」を通して自分の見方や感じ方が深まった児童は、表現方法の工夫が思い浮かんだ様子で、主体的に製作に取り組んでいた。「どうすると1年生でも分かるだろうか」という問いをもちながら試行錯誤して表現する姿が見られた。

A児のアニメーション作品「通学路を守ろう!!」	B児のアニメーション作品「ありがとう、ごめんなさいをしっかりと伝えよう。」
<p>作品の解説</p> <p>車が飛び出してきて危ない目に遭うことと、ばつを付けること、背景の黒色で、通学路を無視することはいけないことだということを伝えている。後半は黄色い背景と友達と仲良く歩く姿、最後に出てくる花丸で、通学路は安全であることを表している。</p>	<p>作品の解説</p> <p>「ありがとう」を言うシチュエーションを、物を拾ってもらったときとした。謝っていると誤解されないために、拾ってもらった後に頭をかか仕草を入れ、背景をピンク色にした。謝るシチュエーションは人とぶつかったときとした。汗をかいて焦って謝っている様子であれば、1年生にも伝わるだろうと考え、表現した。</p>
<p>A児の振り返り</p> <p>1年生でもわかるようにと考えると、いろいろあると逆にわかりにくいと思って、にこちゃんマークはやめました。バツ、アヒルであけておもしろいところが一番のポイントです。満足のいく作品ができました。</p>	<p>B児の振り返り</p> <p>ごめんなさいというのを表すためにOMPシートにある車を書いてくふうした。1年生にも伝わりそうだったのでよかった。</p>

鑑賞

5時間目 (5/5)

ねらい 互いの作品を鑑賞し、よさを見付けることができるようにする。

完成した作品はQRコードにして、校内に掲示することにした。児童は、QRコードが印刷された画用紙をもらい、「これが僕の作品か、やったあ！」と、QRコードという形で自分の動画作品をみんなに見てもらえることに、改めて喜びを感じていた。そして、自分の作品をどこに掲示すると最も効果的かを考えながら、QRコードを掲示した。掲示した後は、校内を探検し、互いのQRコードを探し、読み込んで作品を鑑賞した。児童は、「自分たちの作品を見ることで、みんなが変わってほしい」などといった考えをもち、作品のもたらす効果を期待する姿が見られた。

作品を掲示すると、下学年の児童は、突如校内に出現したQRコードに興味を示し、早速作品を読み込む様子が見られた(図15)。



【図15 作品を読み込む下学年の児童】

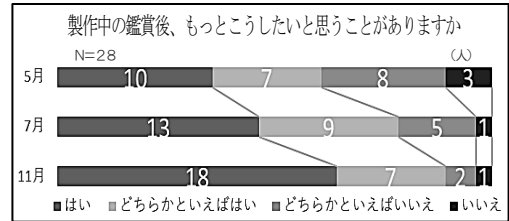
A児の振り返り	B児の振り返り
<p>1年生に通学路を通して帰る大切さを伝えるためにマークや絵をくふうして作った。これを見て1年生が安全に登下校してくれると嬉しい。</p>	<p>ありがとうやごめんなさいがちゃんと伝える1年生がふえてほしい。はじめてできたのはんのかたのしみ。</p>

5 第2次実践の結果と考察

(1) 検証項目1

質問紙による調査では、「製作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うことがありますか。」という問いへの回答で、「はい」と回答した児童が5人増えている（表6）。導入から問いをもって活動していた児童は、「針金ジュースチャークイズ」中はもちろん、本製作時にも「どうしたら相手（1年生）に伝わるか」を意識して、主体的に作品を鑑賞していた。A児は今まで発想したことを途中で変えることはなかった。しかし、今回は「どうしたら相手に伝わるか」という問いに立ち返ることで、最初に発想した「にこちゃんマークでにこにこを表す」ことを止めた。そして、より伝わるように、単純で分かりやすい記号を使ったり、対比する色で良し悪しを表したりするなどして表現を追求していた。他の多くの児童も同じように、自分の伝えたいことと形や色とのつながりをよく考えて表現を追求している姿が見られた。これらのことから、「あそ美コミュニケーション」は、対象を主体的に鑑賞することで、対象を捉える造形的な視点について理解し、表現に生かす上で有効であったといえる。

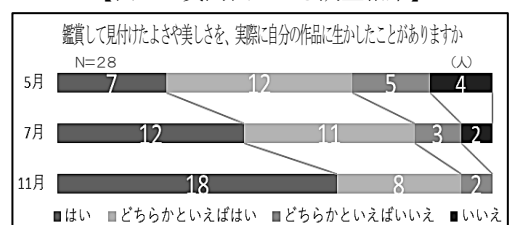
【表6 質問紙による調査結果】



(2) 検証項目2

「みんなでピクトグラム」の共同製作の中で、友達の見方を見たり意見を聞いたりし、そこから感じたり考えたりしたことを試行するという活動を何度も繰り返し、より見方や感じ方を深めていく様子が見られた。例えば、B児とその班では、鑑賞コミュニケーションの中で、矢印が、ただ順序を表すだけの記号から、気分が上がることを表すものという新たな意味に変わるだけにとどまらず、さらに、そこに色が加わることで、より元気になることを表すものへと新たな意味を生み出し、B児自身の見方や感じ方を深めていた。本製作では、前項でも記述した通り、自分の伝えたいことと形や色とのつながりをよく考えて表現をしていた。質問紙による調査でも、4人いた「いいえ」と回答した児童は0人に減っており、表現と鑑賞の往還が確かなものになったと考える（表7）。これらのことから、「ちょ美とチャレンジ」は、自分の見方や感じ方を深めたり、感じ取ったことを表現に生かしたりする上で有効であったといえる。

【表7 質問紙による調査結果】



【表8 製作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うかどうかと活動に満足したかについてのクロス集計】

製作中の鑑賞後、もっとこうしたいと思うかどうか	はい	どちらかといえばはい	どちらかといえばいいえ	いいえ	
活動に満足したか	はい	11	4	1	0
どちらかといえばはい	7	3	0	0	
どちらかといえばいいえ	0	0	1	1	
いいえ	0	0	0	0	

VII まとめ

実践後の質問紙による調査から、児童は、鑑賞後に表現を追求したいと思い、その思いを実際に表現に生かすことで満足のいく作品をつくることができたことが分かる（表8・9）。2次実践後、B児が「1年生が『作品すごかった！ありがとうをちゃんと伝えるね！』と感想を伝えてくれたよ」と教えてくれた。そのときのB児の顔は満面の笑みであった。表現と鑑賞を往還させ、追求して作りだした作品は、他者の心や行動を変えるきっかけになる、大きな力をもつものであると実感できたことで、作りだす喜びを味わうことができた。一方で、ICTを活用し、自分の見方や感じ方を深める手立てについては、改善の余地があると感じた。「容易に保存して新たに試行できる」という利点を生かせば、一人一人の試行が多様になり、見方や感じ方の更なる広がり、深まりが期待されるからである。今後も、表現と鑑賞を往還することで、作りだす喜びを味わう児童の姿を求め続けていきたい。

【表9 鑑賞して見付けたよさや美しさを、実際に自分の作品に生かしたことがあるかと活動に満足したかについてのクロス集計】

鑑賞して見付けたよさや美しさを、実際に自分の作品に生かしたことがあるか	はい	どちらかといえばはい	どちらかといえばいいえ	いいえ	
活動に満足したか	はい	13	3	0	0
どちらかといえばはい	5	4	1	0	
どちらかといえばいいえ	0	1	1	0	
いいえ	0	0	0	0	

参考・引用文献等 山崎和子『知能と情報（日本知能情報ファジィ学会誌）25巻3号』（2013）

田中博之『GIGA スクール構想対応 実践事例でわかる！タブレット活用授業』学陽書房(2021)

自らの主題を探求し、創造活動の喜びを味わう生徒の育成

名古屋市立南光中学校教諭 石谷和佳子

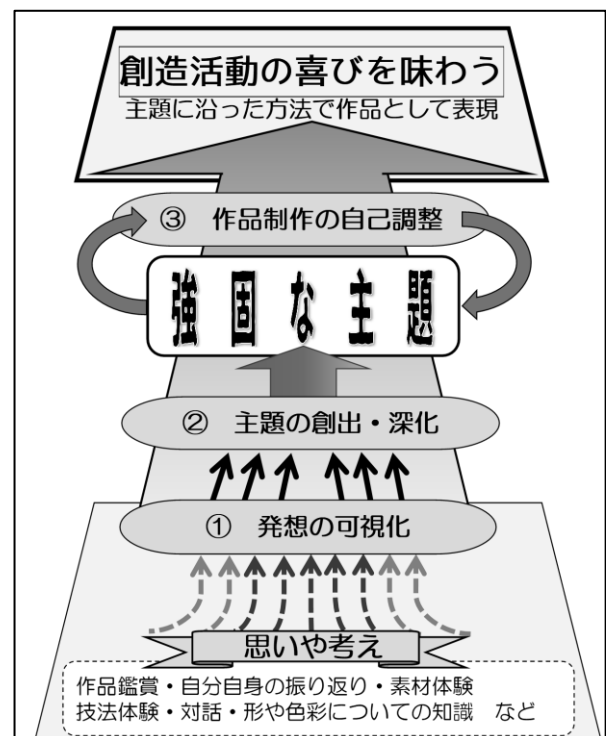
I 研究のねらい

私は、主体的に生み出した主題を強く心の中に思い描きながら、試行錯誤して創造活動の喜びを味わうことができる生徒を育てたい。中学校学習指導要領（平成29年告示）解説（以下解説書という）には、「主題を生み出し」とは、「感じ取ったことや考えたこと、目的や条件などを基に、生徒自らが表したいことを心の中に強く思い描くことであり、独創的で個性豊かな発想や構想をする際に基盤となるものである」と示されている。また、主題を探求するとは、生み出した主題を意識し、その主題を表現する（目標を達成する）ために生徒が試行錯誤し努力していくことであると考え。私はこれまで、発想を膨らませることを重視して研究を進めてきた。その結果、様々な手立てから発想を膨らませることで、生徒が表現の幅を豊富にもって制作に取り組めるようになった。しかし、制作のイメージはあるものの、主題を生み出せずに制作を始めてしまい、満足いく作品を完成させられなかった生徒が多くいた。ただ表したいのではなく、「強く表したい」と思わせる、つまり主題を生み出させる点で課題があったといえる。

また、解説書には、「発想や構想に関する資質・能力を育成する項目の全ての事項に『主題を生み出すこと』を位置付け、生徒自らが強く表したいことを心の中に思い描き、発想し構想を練り、生み出した主題を追求して表現することを重視した」と、主題を生み出すだけでなく、主題を意識して、つくり続けていくことの大切さが述べられている。これまでの実践を振り返っても、制作の過程で主題を見失い、制作の場面ごとにはよい発想をしているにもかかわらず、完成した作品に生徒が自分としての意味や価値を見いだすまでには至らなかったことがあった。

そこで、題材全体を貫く強固な主題を探求し、その主題を軸として豊富な発想の中から、意図して表現を選択・工夫していけるようにし、最後まで自身の表現したいことを明確にしながらか試行錯誤を積み重ね、作品に向き合い、つくりあげる創造活動の喜びを味わうことのできる生徒の育成を目指したいと考える。

本研究では、創造活動の喜びを味わわせるために、題材に興味をもち発想を膨らませ、膨らんだ発想から明確な主題を生み出し、見通しをもって表現できるようにする必要があると考える。よって、「①発想の可視化」「②主題の創出・深化」「③作品制作の自己調整」の3点を手立てとして生徒が自らの主題を探求し、創造活動の喜びを味わえるようにする【図1】。生徒それぞれが主題について考えを深め、その主題を強く心に思い描きながら自分が納得した表現方法で、作品として表現することができたときに、創造活動の喜びを味わえると考え。



【図1 研究構想図】

II 研究の方法

1 研究の対象 名古屋市立南光中学校 3年 34人

2 研究主題に迫る具体的な手立て

(1) 「発想の可視化」アイデアシート【図2】

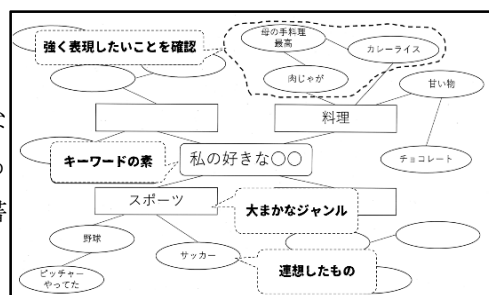
感じたことや頭の中で考えた発想・構想を、文字やイラストなどを用いて可視化する「アイデアシート」を使う。「自分自身について見詰め直したこと」「調べて分かったこと」「題材の導入や鑑賞で感じたこと」といった項目ごとに分けてかくことで、発想・構想を整理し、主題を創出しやすくする。また、常に机の上に置いて活動させることで、作品制作時に、可視化した発想・構想を意図して選択・工夫できるようにする。*文字で記入する時は「書く」文字やイラストを交えて記入する時は「かく」と表記する。

アイデアシート	3年()組()番	氏名()
自分自身について見詰め直したこと	主題: アイデアスケッチ	調べて分かったこと
		・題材の導入 ・鑑賞で感じたこと

【図2 アイデアシート】

(2) 「主題の創出・深化」ウェビングマップ【図3】

主題を生み出すために、思考ツールの「ウェビングマップ」を用いる。キーワードの素から「スポーツ」のような大まかなジャンルにつなげ、そこから連想したものを放射線状に広げることで主題の素となるキーワードを創出する。キーワードを書き込んだウェビングマップを友達と交換して「はい・いいえ」では答えられない質問をし合い、それに答える。それにより、自分だけでは出てこなかったキーワードを書き入れ、更に枝を広げる。主題を深化させるために、ウェビングマップを見直し、自分がより具体的に表現したいと強く思えるキーワードを見付け、選び、言い換えるなどして制作の焦点を定める。そして、明確な主題を生み出せた時に主題を深化させたといえる。



【図3 ウェビングマップ】

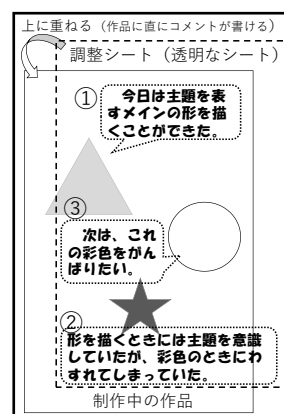
(3) 「作品制作の自己調整」振り返りカード【図4】・調整シート【図5】

毎時間活動の振り返りを「振り返りカード」「調整シート」に書く。本制作前までは「振り返りカード」、本制作に入ってから「調整シート」を使う。

日付	今日の目標	今日の活動内容 *具体的に取り組んだ事	できた・できなかった 反省・質問・悩みなど
○/○	アイデアスケッチを完成させたい	アイデアスケッチのメインになる所に彩色した。	主題を意識して、色を試しながら彩色できた。字とのバランスを考えるとほかの色の方がよかった。次回もう少し塗り試して本制作の色を決めよう。

【図4 振り返りカード】

伊藤(2009)は「自己調整学習の望ましい進み方は、『遂行』『自己省察』『予見』の3段階で構成される循環的なプロセス」と述べている。そこで、主題を意識しながら何を表現することができたか(遂行)や主題を表現するために努力すべき点(自己省察)、次回の目標や修正点(予見)を毎時振り返り自己調整していく。「振り返りカード」には、毎時間の振り返りを書くことで、自分自身で主題を意識して制作ができていくか確認することができる。「調整シート」には、透明なシートを用い、作品に重ねて①遂行②自己省察③予見を書き、毎時間積み重ねていく。そうすることで、自己の振り返りを行い、次回やるべきことを明確化し、生徒自身で作品制作の自己調整をしていくことができると考える。また、作品が完成した時に、努力の積み重ねを実感するとともに、創造活動の喜びを実感することができる。



【図5 調整シート】

3 検証の観点と方法

実践後に質問紙による調査を行うとともに、生徒の活動の様子、「アイデアシート」「ウェビングマップ」「振り返りカード」「調整シート」への記述、作品から以下のような項目で検証し、本研究が「自らの主題を探求し、創造活動の喜びを味わう生徒の育成」として有効であったか検証する。

- (1) 「アイデアシート」は、発想を可視化して膨らませ、作品制作に生かすことのできる発想を意図して選択・工夫する上で有効であったかどうか。
- (2) 「ウェビングマップ」は、主題を生み出し、深化させる上で有効であったかどうか。
- (3) 「振り返りカード」「調整シート」は、作品制作の自己調整をする上で有効であったかどうか。

Ⅲ 生徒の実態

1 調査の方法（4月実施）

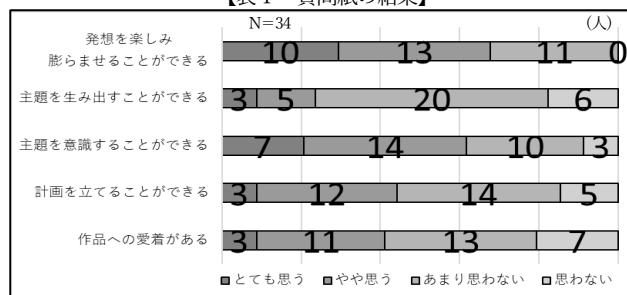
質問紙から生徒の実態を把握する。

2 質問紙による調査の結果と考察

4月に行った質問紙による調査【表1】では、「発想を楽しみ膨らませることができる」という質問に、「とても思う」「やや思う」と答えた生徒が34人中23人で、約68%の生徒が発想することを楽しんでいることが分かった。そして、「主題を生み出すことができる」という質問に対し、「とても思う」「やや思う」と答えた生徒は8人（23%）であった。「主題を意識することができる」についても「とても思う」「やや思う」と答えた生徒は21人（32%）であり、制作中に十分主題を意識していないという結果となった。また、「計画を立てることができる」については「とても思う」「やや思う」と答えた生徒は15人（44%）であり、半数以下の生徒は十分に見通しをもって制作をしていないことが分かった。これらの結果から、発想することを楽しむことはできるものの、主題を生み出したり、主題を意識して制作したりすることを苦手とし、主題を強く心に思い描けず計画的に制作することが苦手な生徒が多いことが分かった。

また、「主題を生み出すことができる」「作品への愛着がある」という質問に対する回答についてのクロス集計を行ったところ、表2のような結果になった。この結果から、主題を生み出すことができていると作品への愛着をもちづらいことが分かる。つまり、主題を生み出すことを軽視し、表したいことを強く心の中に思い描かずに制作を進めても、作品に対して自分としての意味や価値を見いだせず、作品へ愛着をもつことができないと推測される。よって、創造活動の喜びを味わわせるために、豊富な発想を整理させたり、発想を選択させたりして、主題を生み出し探求させる本研究の手立ては意義深いと考える。

【表1 質問紙の結果】



【表2 主題を生み出すことができると作品への愛着があるのクロス集計】

主題を生み出すことができる / 作品への愛着がある	とても思う	やや思う	あまり思わない	思わない
とても思う	1	0	1	1
やや思う	2	3	6	0
あまり思わない	0	2	7	4
思わない	0	0	6	1

Ⅳ 第1次実践について

1 題材名「私展」^{わたし展}（4月～7月実施）

2 題材観

本題材は、架空の美術館や博物館で自分の好きなものや興味があることを紹介する企画展示を考え、リーフレットを制作する題材である。伝えたい相手や内容から強く表したいと思える主題を生み出し、その主題を表現するために必要な情報を収集したり、友達との対話から発想を膨らませたりしながら、伝達の効果と形や色彩の美しさを追求させる。

3 目標

自己の振り返りや装飾の目的から主題を生み出し、表現の構想を練り、材料や用具の特性を生かし、見通しをもってデザインし表現することができるようにする。

4 活動の様子

時間	活動の内容と生徒の様子															
<p>導入</p> <p>課題との出会い (1/9)</p>	<p>ねらい 自分の好きなものや興味があることを紹介する企画展示のリーフレットを制作することに関心をもつことができるようにする</p> <p>架空の美術館や博物館に自分の好きなものや興味があることを紹介する企画展示を考え、その企画展示を紹介するリーフレットを制作する課題であることを伝えた。実際にどんな美術館や博物館があり、それぞれどんな作品を所蔵し展示しているのか調べ学習を行った。今まで美術館に行ったことがない生徒が多く、「美術館」と聞くと静かで大人が行くところというイメージをもっていたが、自分で調べることで、美術館がただ単に作品を並べているだけの場所ではなく、学芸員がねらい(主題)をもって企画している場所であることを知った。実際に調べてみることで、自分はどんな美術館にどんなものを展示するのかについて主体的に発想を膨らませ「アイデアシート」にまとめる様子が見られた。</p> <p>また、「主題」について理解を深めるため、同じ作品を企画展示しているが作品展の名称(主題)が違う二つの作品展を紹介した。展示する作品が同じでも「主題」は変わり、さらに、それが学芸員の見せたいねらいであることを伝えると、「主題はそのためにあるんだね」とうなずき、主題を深めることがより明確な制作イメージにつながることを理解した様子だった。</p>															
<p>発想・構想</p> <p>発想の可視化 主題の創出・深化 (2/9) (3/9)</p>	<p>ねらい 「アイデアシート」で発想を膨らませ、発想したことを可視化し主題の創出につなげることができるようにする</p> <p>文字の効果について知るために、新聞紙やチラシ、雑誌に使われている様々な形の文字を切り抜き、集め、調べて分かったことにまとめた。生徒Aは、【図6】のように「見出しは大きく描いて、題名は小さいけれど目立つように描かれている」「個性的な作品からシンプルな作品まで様々」と書き込んだ。また、展示内容を考えるため、自分自身について見詰め直し、好きなものやこと、興味があるものやことをどんどん書き込み、主題につながるキーワードを書くことができた。調べたことや見詰め直したことを、考えや思いを「アイデアシート」にまとめ、発想したことを可視化することでたくさんのアイデアをもつことができ、満足した様子だった。</p> <p>ねらい 「ウェビングマップ」をつくり、主題を生み出し、主題を深化させることができるようにする</p> <p>「アイデアシート」の自分自身を見詰め直したことに書き込んだ言葉を基に「ウェビングマップ」をつくった。生徒Cは、【図7】のように大まかなジャンルに「スポーツ」と書き入れ、「ウェビングマップ」を書き進めた。キーワードをより多く書き出したるために、「アイデアシート」の自分自身を見詰め直したことを見たり、隣の友達と「どんなところが好き?」「好きになったきっかけは?」などという「はい・いいえ」で答えられない質問形式の対話をしながらキーワードを書き込み、「ウェビングマップ」を広げた。</p> <p>生徒Cは、主題を生み出す場面で、表現した大まかな主題は「ウェビングマップ」から「スポーツ」とすぐに決まったものの、深化させることにつまずいた。そこで、友達の質問から球場でホームランボールをキャッチしたことを思い出し、その時印象に残った選手の姿を表そうと「スター選手が野球をプレイしているところを展示しよう」と具体的な展示イメージをもつことができ、『スター選手プレイ展』という深化した主題を生み出し、「アイデアシート」に記入した。他の生徒も対話を通して、主題を深化させていた【図8】。</p> <div data-bbox="778 779 1465 1288" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="965 1294 1465 1742" data-label="Diagram"> </div> <div data-bbox="829 1787 1465 1908" data-label="Table"> <table border="1"> <tr> <td>○ 食べ物</td> <td>⇒ 昼ご飯</td> <td>⇒ 「幸せ昼ご飯展」</td> </tr> <tr> <td>○ スポーツ</td> <td>⇒ ユニフォーム</td> <td>⇒ 「懐かしい選手のユニフォーム展」</td> </tr> <tr> <td>○ 宇宙</td> <td>⇒ 宇宙は謎だった</td> <td>⇒ 「愛しき太陽系展」</td> </tr> <tr> <td>○ 果物</td> <td>⇒ 外国の果物</td> <td>⇒ 「外国の珍しい果物展」</td> </tr> <tr> <td>○ 果物</td> <td>⇒ 色々な形の果物</td> <td>⇒ 「不思議なフルーツ展」</td> </tr> </table> </div>	○ 食べ物	⇒ 昼ご飯	⇒ 「幸せ昼ご飯展」	○ スポーツ	⇒ ユニフォーム	⇒ 「懐かしい選手のユニフォーム展」	○ 宇宙	⇒ 宇宙は謎だった	⇒ 「愛しき太陽系展」	○ 果物	⇒ 外国の果物	⇒ 「外国の珍しい果物展」	○ 果物	⇒ 色々な形の果物	⇒ 「不思議なフルーツ展」
○ 食べ物	⇒ 昼ご飯	⇒ 「幸せ昼ご飯展」														
○ スポーツ	⇒ ユニフォーム	⇒ 「懐かしい選手のユニフォーム展」														
○ 宇宙	⇒ 宇宙は謎だった	⇒ 「愛しき太陽系展」														
○ 果物	⇒ 外国の果物	⇒ 「外国の珍しい果物展」														
○ 果物	⇒ 色々な形の果物	⇒ 「不思議なフルーツ展」														

制作

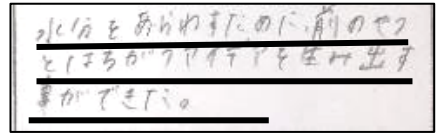
主題を基に表現する

(4/9/9/9)

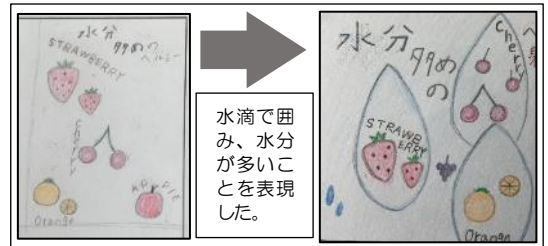
ねらい 主題に沿った表現方法を工夫して表現できるようにする

生み出し深化させた主題に沿って制作ができるよう、「アイデアシート」は常に机の上に置き、迷ったり悩んだりした時にはいつでも確認できるようにして制作を進めた。主題を強く心に思い描くことで、自分が作品に何をどのように表現したいかが明確になり、以前よりも迷いなく描き進める様子が見られた。生徒Cは、普段はなかなか手が進まず困る様子が見られるが、主題を深化させ友達と対話をするすることで、表現したいことが具体的になり、アイデアスケッチにスムーズに取り組み様子が見られた。

導入から発想・構想までは「振り返りカード」を使い、毎時間の活動を振り返り、作品制作の自己調整を行った。生徒Bの「振り返りカード」【図9】を見ると、「(主題を表現するための)『水分』を表すために前回のやつとはちがうアイデアを生み出すことができた」と具体的に自己省察し、その振り返りを生かして、「アイデアシート」【図10】に主題の「水分」を表現しようと水滴で果物を囲んだり、水滴を水色にしたりしてアイデアスケッチを調整する様子が見られた。

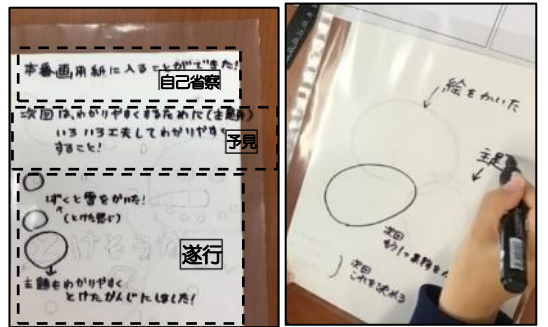


【図9 生徒Bの振り返りカードの記述】



【図10 生徒Bのアイデアシート (一部抜粋)】

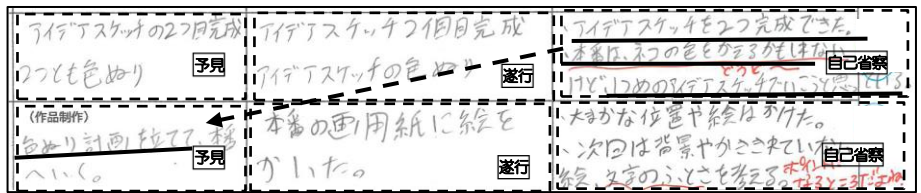
また、本制作が始まると「調整シート」を使い、透明シートに予見・遂行・自己省察を油性ペンで書き込み、毎時間積み重ねていった【図11】。透明シートにかくことで、具体的な場所を示して振り返ることができ、何をすべきかが明確になり、主題を表現するために試行錯誤する姿が見られた。レタリングの「と」を○で囲み、主題(とけそうな冬)を表現しようと「融けた感じにした」と遂行し、次回は「分かりやすくする(主題を)」と予見を書き、表現の工夫をする姿が見られた。



【図11 生徒の調整シート】

「調整シート」に予見を書き込み、次回何から取り掛かるのか書いておくことで、その時間に具体的に何をすべきかが明確になり、今までの制作よりも主題に沿った表現方法を用いて制作する姿が見られた。また、教師の支援も具体的な場所を示してアドバイスすることができ、的確な言葉掛けをすることができた。

主題を深化させ、表現したいことを強く心に思い描くことで、明確なイメージをもって制作する生徒が多かった。今までの制作風景では、「ここ何色で塗ろうかな」「背景の色何色にしようかな」など制作途中に考え、再度アイデアスケッチに塗り試す姿が見られたが、本実践では、主題をもっと伝えたいと作品に向き合い、試行錯誤する姿が見られた。自分が納得した表現方法で、作品として表現することができていた。



【図12 生徒Aの振り返りカード】

深化した主題：世界のネコ展～ネコの歴史と人との関わり～

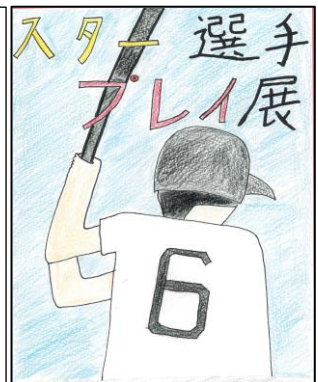
主体的に表現することができる生徒Aは、自身の大好きな「猫」から発想を膨らませ、主題を深化させることができた。「アイデアシート」を何度も見返しながら、可視化した発想を確認する姿が見られた。猫の顔にこだわり何度も描き直す姿が見られた。「振り返りカード」【図12】や「調整シート」には、具体的な予見を書き、自己調整して、作品を完成させ「前より計画的に制作できるようになった。」と満足そうな様子が見られた【図13】。



【図13 生徒Aの完成作品】

深化した主題：スター選手プレイ展

表現することに苦手意識をもっていた生徒Cは、友達との対話を繰り返して、発想したり主題を生み出し深化させたりした。表現方法に迷うと、対話をしたりタブレットPCで画像を検索したりして試行錯誤して表現しようとする姿が見られた。過去の作品に比べると完成度が上がり、自身も作品を完成させ満足そうな様子が見られた【図14】。



【図14 生徒Cの完成作品】

5 第1次実践の結果と考察

(1) 検証項目1

「アイデアシート」に、鑑賞で感じたことや調べたこと、自分自身の振り返りを文字や図、イラスト等でかき込んだり、表現に合ったフォントを試しに描いたりして、発想を可視化することで、自身が作品に関して感じたり考えたりしたことを確認することができた。質問紙による調査

【表3】では、「発想を楽しみ膨らませることができる」という質問に「とても思う」「やや思う」と答えた生徒は34人中23人から31人(91%)に増加した。また、「アイデアシートを活用して形や色彩の工夫をした」という質問【表4】に、28人(82%)の生徒が「とても思う」「やや思う」と答えた。よって、「アイデアシート」は発想を楽しみながら膨らませ、意図して何をどのように生かして描くのかを選択し、表現を工夫する際に有効であったと考える。しかし、発想・構想が直接作品に結び付かなかった生徒がいたため、2次実践で改善する。

(2) 検証項目2

「ウェビングマップ」に、自分自身を見詰め直したことをキーワードに思考を広げる姿が見られた。質問紙による調査【表5】では、「主題を生み出すことができる」という質問に「とても思う」「やや思う」と答えた生徒は34人中8人から31人(91%)に増加した。また、「主題を深化させることができた」という質問【表6】に対し「とても思う」「やや思う」と答えた生徒は34人中27人(79%)いた。

生徒がウェビングマップに記述した内容を分析したところ、254ページ【図8】に示した深化した主題の例のように「自分がより具体的に表現したいと強く思えるキーワード」を使い「明確な主題」へと深化していると判断したものは、24個だった。よって、「ウェビングマップ」は主題を生み出し深化させる際に有効であったと考える。しかし、キーワードを収束させ主題につなげることが難しい生徒がいた。

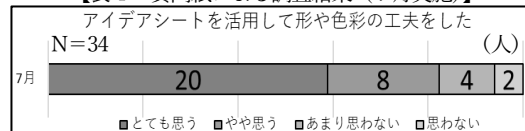
(3) 検証項目3

質問紙による調査【表7】では、「計画を立てることができる」という質問に「とても思う」「やや思う」と答えた生徒は、34人中15人から23人(67%)へ増加した。「振り返りカード」の記述内容を分析したところ、25人(73%)の生徒が「大まかな配置を決めることができた」「作品に合ったフォントを調べた。次回大きさを調整して描く」などと具体的に遂行・自己省察するとともに、予見を書き込み自己調整することができた。また、「調整シート」に調整すべき箇所を具体的に指し示し、書き込むことによって、次回やるべきことや、主題を意識しているかを確認して制作を進めることができていた。また、教師からの支援も該当する箇所に例をかきながら支援を行うことができ、作品の改善につながった。「遂行」「自己省察」「予見」を書き、作品を計画的に制作することができたことから「振り返りカード」「調整シート」は、生徒自身が作品制作の自己調整をしていく上で有効であったと考える。しかし、前時の振り返りを確認せずに制作に取り組む生徒もおり、確実に確認させ、目標を立ててから取り組ませる必要があると考える。

【表3 質問紙による調査結果(4・7月実施)】



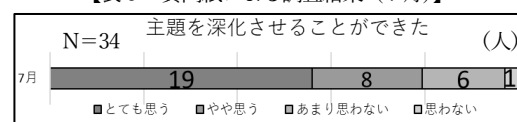
【表4 質問紙による調査結果(7月実施)】



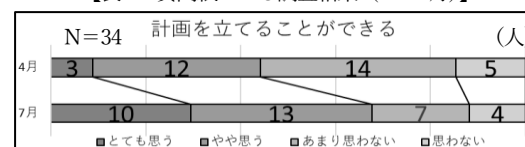
【表5 質問紙による調査結果(4・7月実施)】



【表6 質問紙による調査結果(7月)】



【表7 質問紙による調査結果(4・7月)】



V 長期研修で学んだこと

1 長期研修について

先進的な研究をされている、京都市教育委員会京都市総合教育センター副所長東良雅人氏、兵庫教育大学

特命教授福本謹一氏、早稲田大学教授大泉義一氏から、次のような御指導をいただいた。

- 「主題を生み出すこと」は、頭の中にあるイメージを、明確化していくことである。主題を生み出すためには、普段からの予備活動が必要である。予備活動とは、様々な思いを沸き立たせるために、面白いことを記録することであり、そのような習慣を付け、主題を生み出す活動につなげられるようにする。
- ワークシートは、学習のねらいを明確にし、教師も生徒もそのねらいを共有でき、鑑賞・発想・構想が一枚で収まるようにする。
- 振り返りの中で、できたことを確認させることは大切だが、失敗に気づき、どのように向き合い、粘り強く試行錯誤して改善し、解決していくかを細かく見取り、検証する必要がある。生徒にとって学校が安心して失敗できる場所であると伝えていく必要がある。

2 第2次実践に向けての改善点

(1) 「アイデアシート」【図15】

事前の鑑賞や発想、構想が表現の選択・工夫につながるよう、それらを一枚に収めたレイアウトにし、直接表現に結び付ける。何をどのように表現したいのか、作品に対する自身の思いを振り返りながら、ウェビングマップと合わせて主題を創出できるようにする。

(2) 「ウェビングマップ」【図16】

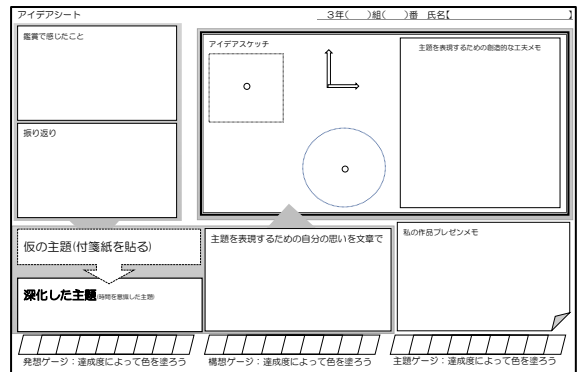
拡散したキーワードを視覚的に分かりやすく収束させ、主題を創出・深化できるようにするために透明シートを使う。拡散したウェビングマップに透明シートを被せて気になるキーワードに油性ペンで印を付ける。それについて友達と質問をし合い、質問やその答えを透明シートに書き込む。透明シートに書かれた内容が主題につながるキーワードとなり、そのキーワードから中心の主題の素になるキーワードに戻り、収束していく。拡散したキーワードが収束していく様を視覚的に見ることができ、より主題の創出・深化をさせやすいと考える。キーワードから仮の主題を創出し、更に客観的な視点から再考するため付箋紙に書き出し、より具体的で創作意欲につながるような主題に深化させる。

(3) 「振り返りカード」「調整シート」【図17・18】

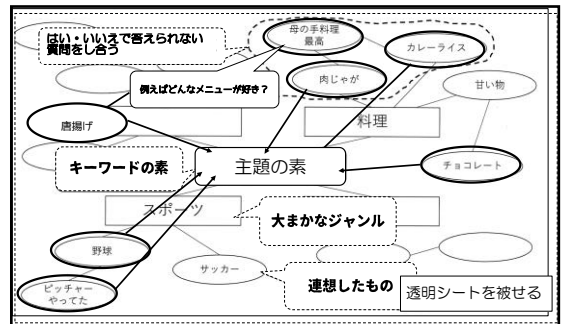
「振り返りカード」には、達成度や主題を意識することを実感させるためレーダーチャートを使う。できたことだけでなく、反省や悩みも書き込ませ、次時にどのよう

○	主題を意識してアイデアスケッチをした。	アイデアスケッチを完成させることができた。板をうまく切ることができるか心配。	板に下描きをして制作を始める。	目標達成 今日の頑張りで、主題を完成した。
○	下描きをして小は電動糸のこぎりで切った。絵の具で彩色もした。	板は少しガタガタになったが、彩色は丁寧にできた。数字の色をどうするか迷っている。	数字に彩色し、文字盤に貼る。	目標達成 今日の頑張りで、主題を完成した。

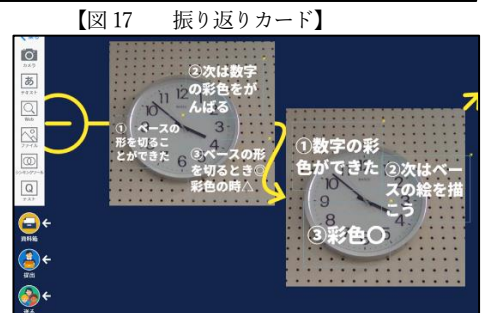
に調整改善するのかを考えさせられるようにする。本制作の際に使用する「調整シート」については、2次実践が立体作品になるため、タブレットPCの探究学習・協働学習システムを活用し、写真を撮り、写真に①遂行②自己省察③予見を書き記録する。前時の思いや表現を振り返り改善できるように毎時のカードをつなげていき、視覚的に作品がどう変わっていくのかを見ることで、具体的な改善点を見付けやすくし、見通しをもって作品制作の自己調整をすることができるようにする。



【図15 改善したアイデアシート】



【図16 改善したウェビングマップ】



【図18 探究学習・協働学習システムによる振り返り「調整シート」】

VI 第2次実践について

1 題材名「私時計」(9月～12月実施)

2 題材観

本題材では、中学校卒業を控えた3年生が、自分自身や周りで支えてくれた人を見詰め直し、その人のために時計をつくる。その時計を見て毎日癒されたり、元気になったりというように、単純に時間を見るための時計ではなく、時間の感じ方を豊かにできるように、使う人にとって特別な形や色彩の時計をデザインし制作をする題材である。使う人の時間に関するエピソードや時間に対する考え方、それらをより豊かにしたいという思いから主題を創出し深化させる。そして、主題を表現するための表現方法を工夫し、形や色彩の美しさや調和のとれた装飾を追求していく。

3 目標

使う人や使う場面などのイメージから創出し深化させた主題を基に、形や色彩などが感情にもたらす効果や、分かりやすさと美しさなどの調和、統一感などを総合的に考えて自分の表現方法を追求し、創造的に表すことができるようにする。

4 活動の様子

流れ	活動の内容と生徒の様子
導入 課題との出会い (1/9)	<p>ねらい 参考作品を鑑賞することによって、「主題」のもつ意味を考える</p> <p>主題を伏せた二つの作品を比較鑑賞した【図19・20】。形や色彩に着目したり、作者の制作意図に着目したりして、「二つとも丸い形は同じ」や「Aの作品の方が光を強く表現しているから、Aは日の出でBは日の入りだと思う」などの感想を「アイデアシート」に書いた。比較鑑賞をした後に主題を想像すると、「太陽」「朝日」という答えが出た。主題のもつ意味を考える様子が見られた。振り返りには、「同じ主題でも全然違う作品になっていいってことに気が付いた。」と書かれていた。「主題」とは自分がどのような作品をつくるのか強くイメージすることであると再度理解できた様子が見られた。</p> <p>また、予備活動として、家の居間や自分の部屋にある時計の特徴を見て、どんな時計を見て時間を確認しているのかを振り返った。また、どのような形や色彩の時計があるのかをタブレット PCなどで調べ、面白い形や色彩の時計があることを知り、自分自身の時計制作への意欲を高めた。</p>
発想・構想 主題の創出・深化 (2/9)	<p>ねらい 「ウェビングマップ」をつくり、主題創出に向けてのキーワードを集め、主題を創出し、深化させることができるようにする</p> <p>「ウェビングマップ」をつくり主題の創出に向けてキーワードを書き出した。1次実践での経験を生かし、各自がどんどんキーワードを書き、「ウェビングマップ」を広げていった。「誰のために」のキーワードから「どんな場面で、どのように時間の感じ方を豊かにできる時計」をつくるのかを意識しながら「ウェビングマップ」を広げた。広がったキーワードを収束させるため、透明シートを被せて気になるキーワードを油性ペンで囲み、それについて質問をし合った。広げたキーワードや質問の答えなどからキーワードを絞り込み、それぞれの大きなジャンルで気になるキーワードを一枚の付箋紙にまとめ、「アイデアシート」に貼り、具体的にどんな時計をつくりたいのか「つくる相手が、時間の感じ方を豊かにできる時計」をイメージしながら、主題を深化させた【図21】。</p> <div data-bbox="226 1691 1444 2027"> <p>【図21】 生徒Aのウェビングマップから主題を創出し深化させる変遷</p> </div>

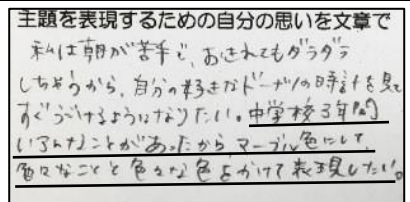
発想・構想

発想の可視化 (3/9)

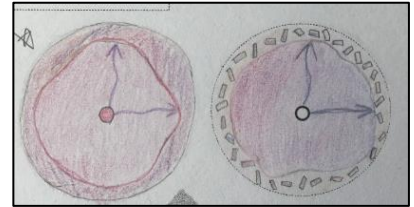
ねらい 「アイデアシート」で発想を膨らませられるようにする

深化した主題を基に、「アイデアシート」の「主題を表現するための自分の思いを文章で」の欄に、時間の感じ方を豊かにしたいという思いを文章で表現した。1次での課題であった発想・構想が直接作品に結び付きにくかった生徒もどんな形や色彩で表現したいのか自分の思いを文章表現することで、何をどのように表現したいのかを明確にすることができた。生徒Bは、【図22・23】のように様々な思いがあふれるカラフルなドーナツを3年間の中学校生活に重ねて表現しようと考え文章表現した。

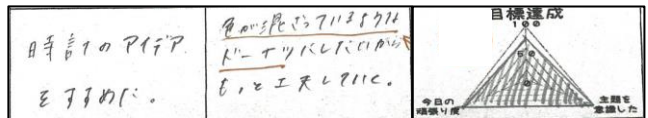
創出し深化させた主題を基にアイデアスケッチに取り組んだ。前時に主題を深めていたため、自分が何をどのように表現したいのかが明確になっており、主体的にアイデアスケッチを進めることができた。アイデアスケッチを進める際に「深化させた主題を常に意識して進めよう」と伝えたところ、生徒は何度も「アイデアシート」の「主題を意識するための自分の思いを文章で」の欄とアイデアスケッチを見比べて主題や自分の思いを見直しながら進める姿が見られた。生徒Bは【図24】のように「振り返りカード」のレーダーチャートを活用し、達成度を確認しながら制作を進めることができていた。



【図22 生徒Bの文章表現】



【図23 生徒Bのアイデアスケッチ】



【図24 生徒Bの振り返りカード】

制作

主題を基に表現する (4/9) (9/9)

ねらい 主題に沿った表現方法を工夫して表現できるようにする

主題を深化させ、明確になったイメージを基に時計の制作をした。生徒は、1辺20cmのベニヤ板をベースに、主題に合わせた用具・材料をそれぞれが用意して制作をした。板にそのまま絵を描き表現する生徒や、小は電動糸のこぎりで板を切って形を表現する生徒、造花や砂、石、ビーズなどを貼る生徒など様々な表現方法で楽しみながら制作する姿が見られた。「アイデアシート」を常に机の上に置き、発想・構想したことを何度も確認して、主題を意識しながら進める様子が見られた。

「調整シート」は毎時間写真を撮り、上から直接振り返りを書き込んだ。探究学習・協働学習システムに記録を保存することで、作品の変容を可視化し、作品の自己調整をする姿が見られた。生徒Aは、【図25】のように「猫の色を彩色した。予定より色が明るくなった」と遂行を書き込んだ。予見には「数字の色を考えてみよう」と書いた。アイデアスケッチでは数字は黒色で表現する予定だったが翌週には「数字をいろいろな色で彩色した。猫の色とマッチしている」と自己調整し作品により愛着をもつ姿が見られた。



【図25 生徒Aの調整シート】



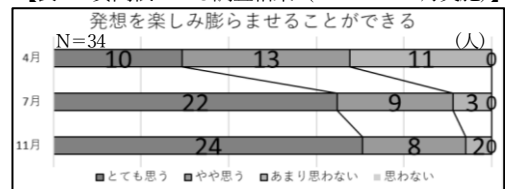
【図26 生徒Aの完成作品】

5 第2次実践の結果と考察

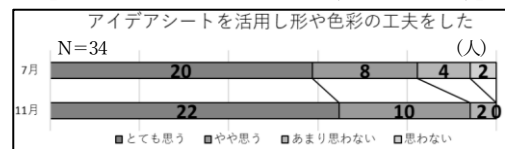
(1) 検証項目1 「アイデアシート」

作品制作中には、「アイデアシート」を何度も見返し、考えを見直したり考えたことを描き試したりする姿が見られた。質問紙による実態調査【表8】では、「発想を楽しみ膨らませることができる」という質問に対し、「とても思う」「やや思う」と答えた生徒が34人中31人から32人(94%)に増加した。また、「アイデアシートを活用して形や色彩の工夫をした」という質問【表9】に「あまり思わない」「思わない」と答えた生徒は34人中6人から2人(5%)に減少した。鑑賞・発想・構想を一枚で収めたことによって、生徒Aは、制作後の感想に「たくさん発想したことから自分の表現したいことを選んで考えることができた。もっといい作品にしたいと思って工夫ができた。」と書いた。「アイデアシート」は、発想を可視化して膨らませ、制作に生かすことのできる発想を意図して選択・工夫する上で有効であったといえる。

【表8 質問紙による調査結果(4・7・11月実施)】



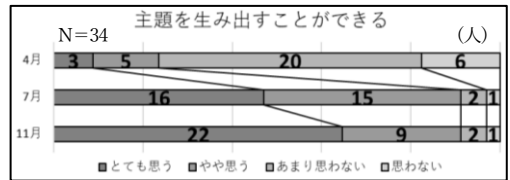
【表9 質問紙による調査結果(7・11月実施)】



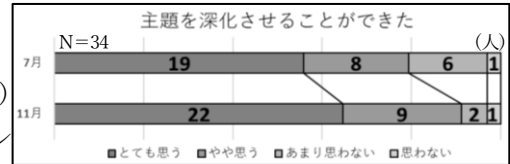
(2) 検証項目2 「ウェビングマップ」

透明シートを被せて広がった思考を収束させたことで、より主題を創出しやすく、かつ深化させやすかったと考える。質問紙による実態調査【表10】では、「主題を生み出すことができる」という質問に対し、「とても思う」と答えた生徒は34人中16人から22人(64%)に増加した。また、「主題を深化させることができた」という質問【表11】に対し、「とても思う」「やや思う」と答えた生徒は34人中27人から31人(91%)に増加した。「透明シートを使ったことで、広がったウェビングマップがまとまった。友達からの質問も、主題を生み出すのに自分では出なかったキーワードが出て、より深化した主題のきっかけになった」という感想が聞かれた。「母のための心ときめく花時計」や「妹に贈る大好き真っ赤なトマト時計」など形や色彩に時間の感じ方を豊かにする意味をもたせた主題を創出し、深化させる姿が見られた。よって、「ウェビングマップ」は主題の創出・深化に有効であったと考える。

【表10 質問紙による調査結果(4・7・11月実施)】



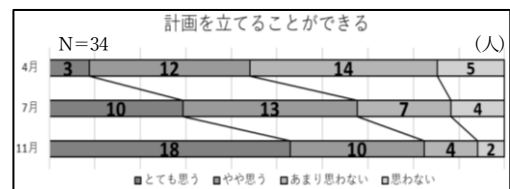
【表11 質問紙による調査結果(7・11月実施)】



(3) 検証項目3 「振り返りカード」「調整シート」

「振り返りカード」にレーダーチャートを入れることで「目標達成」「頑張り」「主題を意識した」それぞれの達成度を毎時間記入でき、自分自身でその日の達成度を確認することができた様子だった。また、探究学習・協働学習システムで「調整シート」のカードをつなげていくことで、視覚的に作品がどのように変化したかを見ることができ、自己調整する姿が見られた。質問紙による実態調査では、「計画を立てることができる」という質問【表12】に対し、「とても思う」「やや思う」と答えた生徒が34人中23人から28人(82%)に増加した。「調整シート」には、「今日はベースの色を塗った、主題は意識した、次回は数字の色を塗ってベースに合うように調整する」と具体的に書き込み、より主題に沿った表現を模索しながら、試行錯誤して表現し、自分が満足でき愛着をもつことができる作品をつくる様子が見られた。よって、「振り返りカード」「調整シート」は自己の振り返りを行い、作品制作の自己調整していく上で有効であったと考える。

【表12 質問紙による調査結果(4・7・11月実施)】



Ⅶ まとめ

発想は膨らませられるものの、主題を生み出せずに制作を始め、途中で表現に迷っていた生徒Cが、手立てによって明確な主題をもち、見通しをもって制作することができるようになった。「主題がちゃんとあると何をどうやって描いたりつくったりすればいいか分かって、いつもよりも工夫できた。できあがった作品が自分にとって大切な作品だって思えた」と感想に書いた。事後の質問紙による調査【表13】でも主題を生み出すことができた生徒は作品への愛着をもつことができたことが分かる。主題を創出し深化させたことで、常に主題を意識して、試行錯誤して作品に向き合い、完成した作品に自分としての意味や価値を見だし、創造活動の喜びを感じることができた様子であった。

一方で、授業時間内だけで発想・構想しようとする生徒が少なくない。予備活動の意識をもたせ、日常的に広い視野をもつことが作品制作へもつながることを伝えていきたい。今後も、生徒自らが主題を探索し、主体的に生み出した主題を強く心の中に思い描きながら、試行錯誤して創造活動の喜びを味わうことができるような生徒の姿を求め続けていきたい。

【表13 主題を生み出すことができると作品への愛着があるのクロス集計】

主題を生み出すことができる / 作品への愛着がある	とても思う	やや思う	あまり思わない	思わない
とても思う	13	5	0	0
やや思う	8	2	0	0
あまり思わない	1	2	1	0
思わない	0	0	1	1