

子どもたちが自ら学びを生み出すための図工科授業のデザイン（Ⅲ）

研究代表者：寺川剛央（和歌山大学），大学共同研究者：永沼理善（和歌山大学）

共同研究者：西原有香莉（和歌山大学教育学部附属小学校）、笠原 彩（和歌山市立楠見東小学校）、南出苗央（和歌山市立野崎西小学校）、村山優子（紀の川市立安楽川小学校）

1. 研究の目的

前回の研究では、小学第5学年の児童を対象にワイヤーを素材とした題材開発をし、実践と検証を行った。活動の過程においては、それぞれのもつ感性に基づき、自分なりの「表したい」ことを見つけ、その実現に向けて試行錯誤し、個性的で多様な表現を生み出していく児童の姿が見られた。そのような姿を引き出すには、共通でありながら表現の自由度が高いテーマ設定や意図的に設定した鑑賞の時間における必要に応じた言語化が効果的であることが明らかとなった。

また、感性を育てることに重きをおき、感性的な対話の充実を目指して素材に関する知識・技能を培う造形遊び的な造形活動から、立体の表現活動へと移行する題材構成を行なった。そういった題材構成により、子どもたちが全身の感覚を働かせて素材や場、空間とより豊かに関わり合いながら立体の表現活動に取り組む姿が見られた。その姿は、まさに、自分なりの「表したいこと」、つまり、自分なりの課題を見つけ、そして自ら学びを生み出し活動する姿であった。

しかし、そのような創造的に物事を見、自ら感性的なものやことと関わっていく姿は、図画工作科の教科内や、その題材で扱った素材、またはその題材のレベルでのみ発揮されにくいことが課題として浮かび上がってきた。自ら価値や意味を創造し、生活を豊かにしていく資質・能力の育成を目指していく上では、弱いと感じる。前回同様、未来を切り開いていく資質・能力に目を向けた時、図画工作科では、「創造性」の育成が重要であり、それが生きて働く資質・能力にまで押し上げる必要があると考える。そこで、題材の構成のみに留まらず、カリキュラム・デザインの視点も取り入れ、図画工作科の独自性を生かしながら、汎用的スキルの育成を目指し、具体的な題材の開発と、実践・検証を行なった。

2. 題材の実践報告

本実践は、和歌山大学教育学部附属小学校5年生を対象に行った。

2. 1. 題材について

「もようをデザイン～見つけてつくりたい自分だけのいい形～」

西洋の歴史的な建造物やナイフ、フォークなどには模様がついており、日本でも、昔の服（着物）には、全て模様がついていた。それらの模様は、植物をはじめとする自然界に存在する形を由来としたものが多く、装飾芸術により、日常生活の中に自然が模様と化し、ごく当たり前に存在している。日本の伝統模様に着目してみると、「鹿の子」や「唐草」などがある。それらは、蔓や子鹿の背中のみだら模様などから生み出されていることから、模様は、生活する中で見てきた形の記憶をもとに作り出されたものであるともいえるだろう。

模様のもととなる“形”は、身の回りの世界に潜んでいる。個々のもつ感性により、よさが見出された瞬間、その“形”は特別なものとして存在し始めるのである。このように、まずは、身の回りの世界に働きかけることで、自分にとって価値ある形見つけをしていく。

そして、見つけた“形”を、ある一定の規則で並べ“模様”へと変化させる。一つの形が決まったリズムで並ぶことにより、形に対する新たな印象を受けると共に、これまでとは異なる造形的なよさを感じるようになるだろう。また、並べ方も多様なパターンがあり、その構成の仕方によって、表現の広がりが期待できる。

それぞれのもつ感性を働かせ、これまで見てきたはずのものを改めて見ることで、そのものがもつ造形的なよさを見出したり、それをさらに作り変え新たな価値をつくり出す体験をしたりすることで、生活の中の造形のよさに気づき、自ら形や色などに関わり、より豊かな生活

を創造しようとする見方・考え方を育むことができると考える。

2. 2. カリキュラム・デザイン

2. 2. 1 教科内におけるカリキュラム・デザイン

図画工作科には、表現および鑑賞の活動の中で、共通に働いているものとして、「形」「色」「イメージ」があげられている。また、これらは、身の回りの環境と自ら関わり、世界を認識していくための基盤となるものである。このような事実から、「形や色」を中心に指導事項を整理し、子どもが自分なりのイメージをもちながら、表現及び鑑賞の活動をより豊かに展開していくような題材配列を計画する必要があると考えた。

上記のことを踏まえ、本題材の活動により影響を与えるであろうことを予測し、1学期に「もようコレクション」という題材を設定した。この題材は、身の回りにある模様を探し、標本のように模様を集めていくというものである。子どもが見つけた模様は、図1のようなものである(図1)。

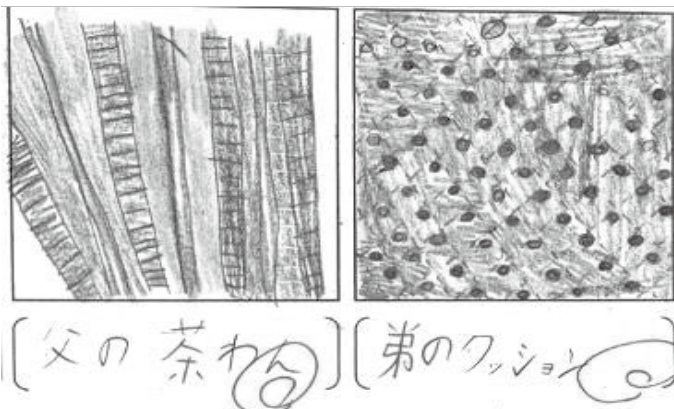


図1：子どもが見つけた模様

しかし、この題材では、図1のような模様だけでなく、自然の中にある模様にも目を向けていく。例えば、木製の机の表面にある“木目”や、金魚の体の表面を覆っているうろこなどである。それらのアウトラインをなぞると模様となる。これらのように、人がデザインしつくり出した模様に止まらず、自然がつくり出したものも模様として見ていくのである。このような見方で世界を子どもたちが見始めた時、見つけた模様は図2のようなものである。このような見方をしていくことで、子どもたちの日常がより豊かになるのではないだろうか。それは、図3の感想からも、可能性を感じている。

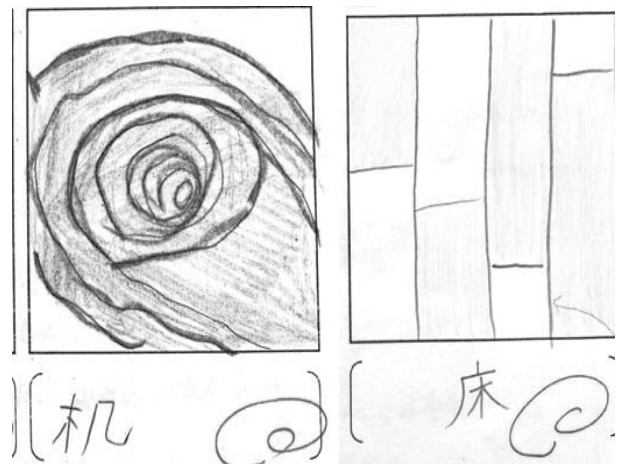


図2：自然にあるものから見つけた模様

「もようコレクション」で身につけた、回りの世界への働きかけ方(身の回りのものに対する見方を変え、浮かび上がる線などから「形」を捉えていく見方)が、次の題材の学びを深めることにより影響をもたらすと考えた。

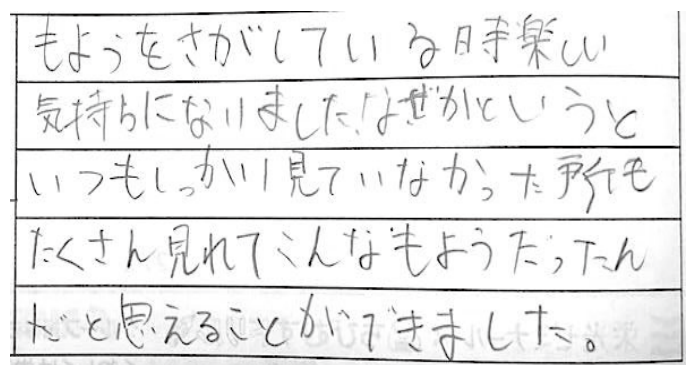


図3：模様見つけをした子どもの感想

2. 2. 2 他教科とのカリキュラム・デザイン

2020年東京オリンピックのエンブレムや、近年、爆発的に人気を博しているアニメのキャラクターには、日本の伝統的な模様である「市松模様」があしらわれている。そこで、CHANGE(総合的な活動の時間)において、日本の伝統的な模様をとりあげ、学びを進めている。日本の伝統的な模様を知っていく中で、子どもたちは、共通点を見つけ出した。それは、以下の5点である。

- ①同じ形が繰り返されていること
- ②その形には、元になっているものがあること
- ③形が同じ並べ方の繰り返しになっていること、または敷き詰められていること
- ④直線が多いこと

⑤模様には、意味があること

上記5点のうち、④以外の4点は、図画工作科における模様づくりをする際に、必要な知識として活用されることになる。また、模様は日常の中に根付いているものであるという装飾に関する知識をCHANGEで獲得し、図画工作科で模様作りの造形活動を通して、さらに装飾芸術の理解を深めていく。

また、図画工作科において経験した模様づくりの活動は、CHANGEのまとめ・表現のプロセスを充実させることもできると考えた。例えば、模様デザイン会社をたちあげ学校を飾ることや、模様をあしらった物をつくることなどである。図画工作科とCHANGEが、相互作用的に学びを深められるようなカリキュラムを考えた。

2. 3. 題材「もようをデザイン」の実際

2. 3. 1 形カードのコレクション

～“おもしろい”形を見つけよう～

1人1台タブレットをもち、自分の中で「いいな」と思う形を見つけ、撮影する。形は生き物に限定し、学校の敷地内で見つける。外に勢いよく出て行った子どもからは、「この葉っぱ、いい形してる。」「ここから見ると、おもしろい形に見える。」といったように、形見つけの様子が見られた(図4)。また、横や上、下から覗き込むように、など、様々な角度から撮影している姿



図4：形見つけをしている様子

も見られ、1つの同じ形でも、見る方向によってその形の見え方が変わり、見え方が変化する面白さを感じながら活動できている様子もあった。しかし、校内では植物

の種類が限られ、昆虫を撮影したい子は、動いたり小さかったりするため、明確な形を捉えられない問題がある。そこで、図鑑からも探すことにした。

上記のようにして集めた形を、透明のプラスチックカードに写していく(図5)。線のみで、そのものの形をなぞっていくことで、視覚でなんとなく捉えていた形を、

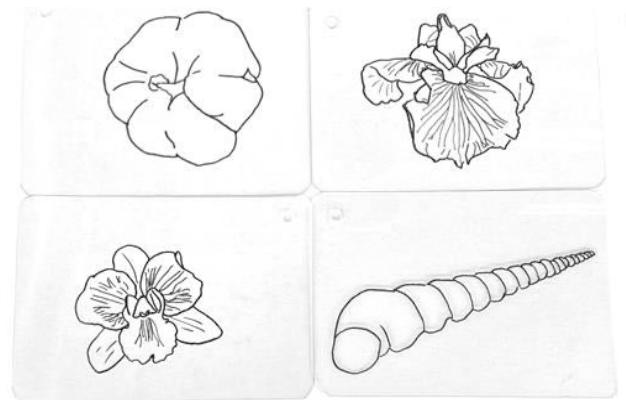


図5：形カード

より細かく見たり、手の動きから感じたりしながら、そのものの形をより明確に捉えることができる。また、立体であることによる奥行き感や色といった造形の要素を取り除き、そのものの「形」をより明らかにすることができる。

2. 3. 2 もようをつくろう

上記で集めたカードの中から、1枚、特にお気に入りの形を選び、版にする。そして、その版をある一定の規則性をもたせて並べていくことで、形を模様化していく。それによりできたのは図6のようなものである。



図6：もよう(1)

図6の模様を見て、「イルカショーをしているみたい。」

と発言していた子どもがいた。この発言からは、形を並べることで、その形の動きを感じ、自身を加えた操作により新たな意味を見出ししていることがわかる。形を複数化し、並べることで、形の新たな魅力を感じるとともに、模索している姿であるとも言える。

次に、ペアで、2つの形を持ち寄って、模様作りを行った。この活動の際、個人で模様作りをしていた時にはなかった模様の並べ方を思いつき、2つの形のイメージがうまく合わさった並べ方の構成を思いつくことができていた(図7)。

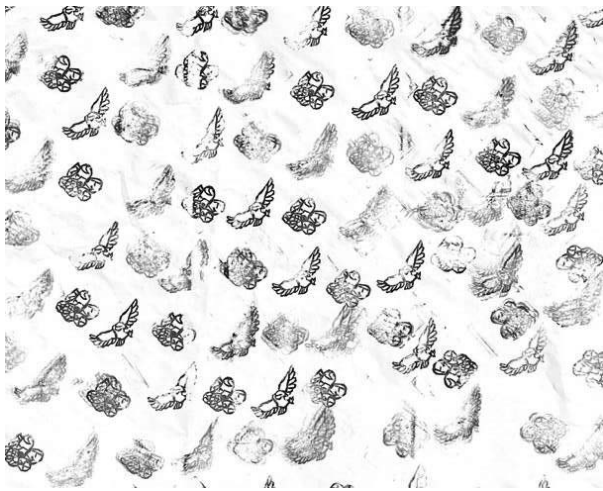


図7：もよう(2)

図7のペアは、形の濃さを、濃い・薄い連続にしたり、形の並べ方を交互にしたり、多様な模様のつくり方を試していた。その中で、図7の花の形をつくっていた子どもは、前時の個人での模様づくりにおいて、あえて何度も重ねて押すことで、花がふわふわと浮かんでいるように見えるということを発見していた。図7においても、同じ表現が見られることから、表現方法に関する知識が活用されていることがいえるとともに、ペアにより、その表現の価値が共有されていることがわかる。また、この表現により、鷹の形をつくった子どもは、「飛んでいるみたい」と表現の価値づけをし、互いに、自身もつ形の意味や価値が更新されていく姿が確認できた。

上記のように、児童がそれぞれ異なるイメージからできた形を2つ組み合わせ、新たにできた形の意味や、価値の模索が行われ、そして、形に関する感覚が更新されていくなかで、表現課題を自ら生み出し、その実現に向けて形を媒介とし、他者と活発に対話を行いながら、活

動を進める姿が見られた。

3. 研究の成果と課題

題材の実践後、教室の床にある染みを見つけ、「これ、ライオンみたい。」「ぼくは、千葉県の色に見えるよ。」といった会話をしている様子が見られた。5年生になって数ヶ月、同じ教室で過ごしてきて、目にしているはずの染みに注目し、見立て遊びがはじまったのである。他の図工の題材で校庭に出て行った時にも、「この形おもしろい」と、今まで通り過ぎて行ったものに興味をむけ、楽しむ場面が見られた。このような姿から、身の回りを取り巻く世界の中から、自分なりの意味や価値を見出す力が育まれていることを実感した。

上記のような事実から、1つの題材のみではなく、年間を通し、創造的な見方・考え方を育むといった資質・能力の視点からカリキュラムを考えたことの効果があったと考えられる。

しかし、図工科に独自の、また、それと同時に教科を超えて広がっていく、教えと学びの方法にはまだまだ検証が必要で、注目する必要がある。「自ら課題を生み出す」資質・能力の育成が、他教科・多領域へと広がることを可能にするための手立てが探究される必要があるだろう。