

思いを豊かにしながら表現する子供を育てる図画工作科科学学習指導 ～アートカードを用いた表し方を広げる活動、選ぶ活動を通して～

研修教諭 内野 良
指導教諭 平田 将太郎

1 主題設定の理由

(1) 社会の要請・図画工作科教育の動向から

「Society5.0に向けた人材育成～社会が変わる、学びが変わる～」では、AI技術が発達することに伴い、様々な分野において定型的な業務や数値的に表現可能なある程度の知的業務は代替可能になることや、今後の雇用にも変化があることについて触れられている。近年はAIにより、特定の文字列を入力したり、参考資料を読み込ませたりするだけで画像や文書、動画を作成できるようになり、自分の思いを基にした簡易的な表現も可能になってきている。一方で、処理の効率化・最適化を優先し、答えをAI任せにして一直線に求めることは、自分の思いを大切にしていると言い難い。平成23年3月の国立政策研究所「特定の課題における調査（図画工作・美術）調査結果」では、図画工作科の指導の改善に向けて、児童が意欲的に表現活動を行うプロセスを通して、児童が自分の発想や構想の能力を具体的に発展させる指導の工夫が求められており、作品や活動を完成させた結果ではなく、そこに至るまでの過程がより重要視されている。また、令和3年1月26日の中央教育審議会において、STEM教育にArts（芸術、教養等）の「A」を加えたSTEAM教育の推進が提言され、芸術的な感性も生かしながら心豊かな生活や社会を創り出す創造性の育成が必要とされている。つまり、思いを基にして、意味や価値を創造していく子供を育てることが求められている。以上のことから、本研究では、自分の思いを豊かにしながら表現する子供の育成を目指す必要があると考え、本主題を設定した。

(2) 子供の実態から

4月に本校の第1～4学年を対象として図画工作科の学習に対するアンケートを実施した（資料1）。この結果から、表したいことができる、見付けることができるという子供の割合が高いことが分かる。一方で、「自分の感じたことを大切にしている」という質問に対し、他の2問よりも、「あてはまる」と答えた子供の割合が低いことが分かる。

資料1 子供の実態について（N=140）

	あてはまる	どちらかといえばあてはまる	どちらかといえばあてはまらない	あてはまらない
材料や作品を見た時に、感じたことを大切にしている。	66%	30%	3%	1%
図画工作科の学習で、表したいことについて考えることができる。	79%	19%	2%	0%
図画工作科の学習で、表したいことを見付けることができる。	73%	18%	6%	3%

このことから、材料や作品、出来事との出会いを通して、わき上がってきた表現欲求を基に表したいことを考えることや見付けることに課題が見られる。そこで、自分の思いを豊かにしながら表現する子供を育てる本研究は意義深いと考える。

(3) これまでの指導の反省から

これまでの私自身の図画工作科指導においては、子供が自分の表したいことを決めることに困ったり、表現の途中で表し方について悩んだりする姿が見られた。このことから次のような指導上の課題があると考えた。

- 感受・構想段階において、子供の思いを自覚させる場の設定が不十分であったこと。
- 表現段階において、子供がどのようなことを表そうとしているのか、どのような手立てが必要かを、共有したり再考したりする場の設定が不十分であったこと。

以上の課題から、子供が表したいことを表すことができるように、造形活動において、自分の表したいことと関連させた形や色の選択を明確にする必要があると考え、本研究では、アートカードを用いた表し方を広げる活動、選ぶ活動を通して、思いを豊かにしながら表現する子供の姿を目指す。

2 主題の意味

(1)「思い」とは

対象や事象と出会った際に生じた、表現欲求である。

対象とは材料や用具、作品のことであり、事象とは出来事のことである。子供は出会いを通して、自分の夢や願い、経験したことや伝えたいことといった表したいことを、絵や立体、工作に表したいという意欲をもつ。表現欲求とは、表したいことと表したいという意欲が結びついた状態のことである（図1）。この二つは相互関係にあり、表したいことが具体的になっていくことで、表したいという意欲も増し、反対に表したいという意欲が増すことで、表したいことも具体的になっていく。このように、対象や事象と出会った際に生じた、表したいことを表そうとする表現欲求が「思い」である。この時の思いは、図画工作科の学習過程において、子供が表現する上で欠かせないものである。

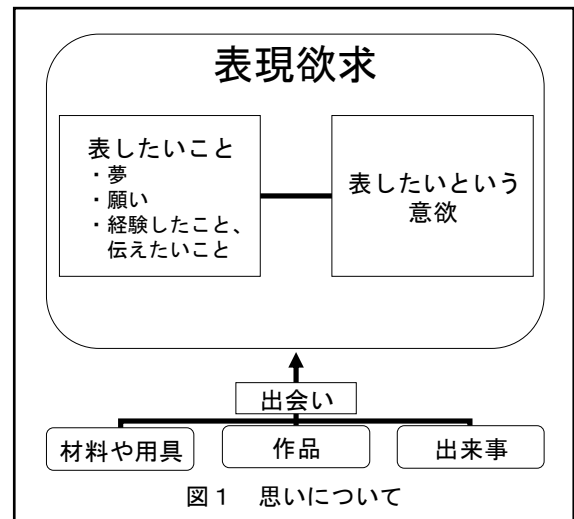


図1 思いについて

(2)「思いを豊かにする」とは

造形活動において、表したいことを表そうとする表現欲求が、感受の段階で芽生え、構想と表現の段階で広がり、表現と鑑賞の段階で深まっていくことである。

思いが芽生えるとは、表したいことが見付かり、表したいという意欲が生まれることである。感受の段階で材料や用具を触ってみたり、作品を鑑賞したり、出来事を振り返ったりすることで、造形活動への見通しをもったり、表したいことについて話し合ったりして、期待感を得る。思いが広がるとは、表したいことが膨らみ、表したいという意欲が増すことである。構想と表現の段階で、実際に表現に取り組み、材料や用具を扱う経験を十分に行うことで、多様な表し方を試そうとしたり、つくりかえたりしていこうとしたりして、充実感を得る。思いが深まるとは、表したいことが明確になり、表したいという意欲が高まること、つくりだした後に表現欲求が満たされることである。表現と鑑賞の段階で、表したいことの実現のために表し方を工夫して自分らしく表したり、よりよい表し方について考えたりすることで、つくりだしたことを楽しんだり、自身の造形活動を振り返ったりして、満足感を得る。これらの過程を経て、本研究による思いは豊かになっていくのである（図2）。

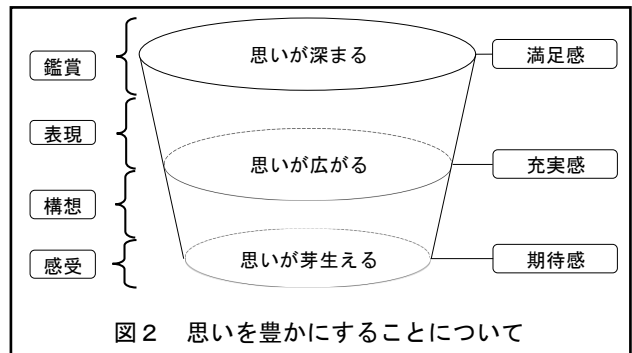


図2 思いを豊かにすることについて

(3)「思いを豊かにしながら表現する子供」とは

造形活動において、芽生えた表現欲求を広げ、深めながら、試したり、工夫したり、つくりかえたりして、自分の表したいことをつくったりかいたりする子供である。

試すとは、対象や事象との出会いを通して芽生えた思いを基に、試行することである。工夫するとは、広がった思いを基に、様々な表し方を用いて表していくことである。つくりかえるとは、深まった思いを基に、自分らしく表していくことである。本研究で目指す子供の姿は、以下のように育成されると考える（図3）。

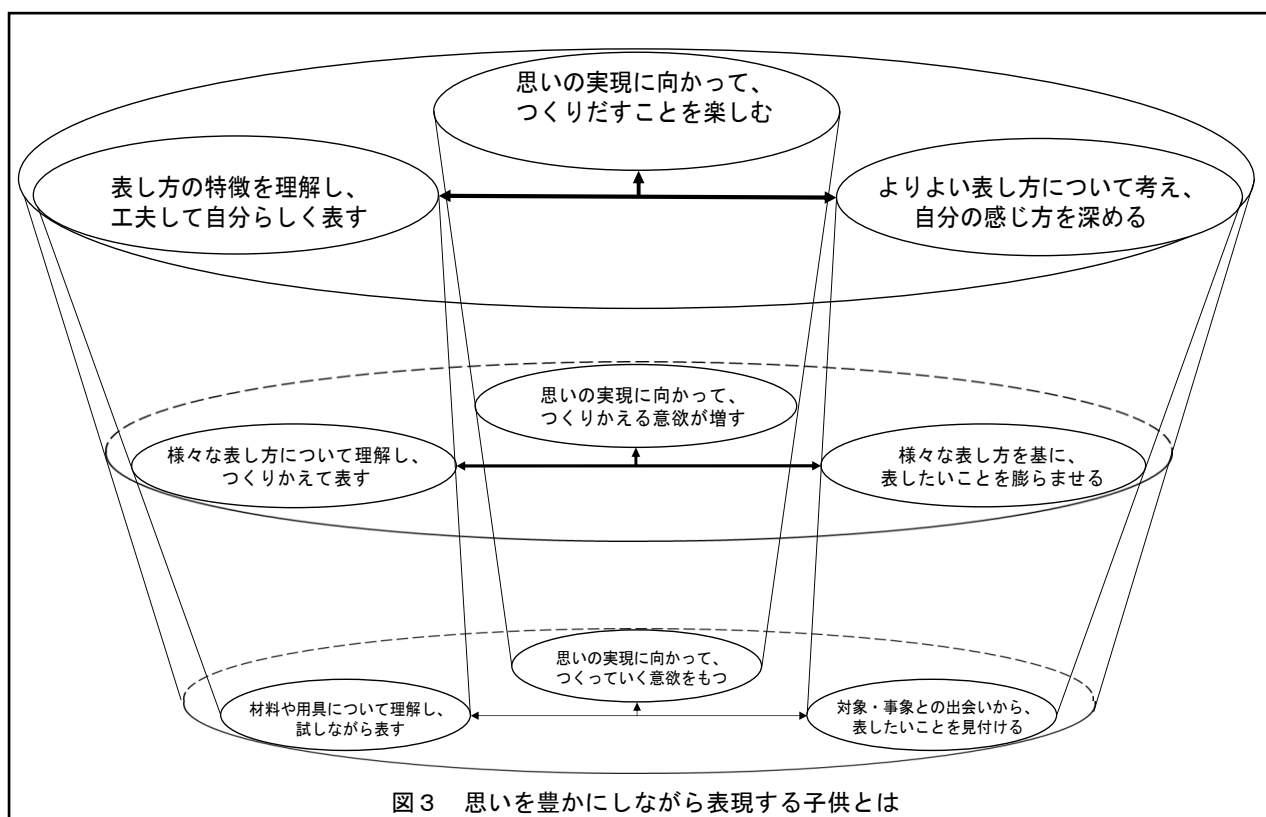


図3 思いを豊かにしながら表現する子供とは

試す際に、「かいてみたい、つくってみたい」「こうすると、どうなるだろう」といったことを試していくことで材料や用具について理解すると共に、表したいことの一部が具体化される。つくりかえる際に、「こういったことも試してみたい」「こんなやり方もある」「もっとつくりたい」といったようにつくりかえていくことで様々な表し方について理解すると共に、表したいことが膨む。工夫する際に、「この部分は、この表し方で表してみよう」「こっちの方が、表したい感じに合っている気がする」「つくることって、楽しい」といったように自分らしく表していくことで表し方の特徴を理解すると共に、表したいことが明確になり、つくりだすことそのものを楽しむようになる。このようにして思いを豊かにしながら表現していくことは、自分の生活を楽しく豊かにしていこうとする態度の育成にもつながる。

また、本研究で目指す思いを豊かにしながら表現する子供とは、以下のような資質・能力を身に付けた子供のことである（表1）。

表1 目指す子供の資質・能力

知識及び技能	自分の思いを表現するために、様々な材料や用具の活用の仕方や、表し方の特徴を理解するとともに、試したり工夫したりして、創造的につくったり表したりすること。
思考力、判断力、表現力等	対象や事象との出会いから表したいことについての思いをもち、どのように表したりつくりかえたりしていくか創造的に考え、自他の表現、作品のよさや美しさから、自分の感じ方を深めること。
学びに向かう力、人間性等	自分の思いを実現させるために作り続けたり、自分の表したいことを伝えることで満足感を味わったりして、造形的な創造活動を楽しむこと。

この三つの柱の資質・能力は、造形活動に取り組む中で、相互に関わり合って高まっていくものと考えられる。

3 副主題の意味

(1) 「アートカード」とは

試しの活動における表現について、自分なりの感じ方を学習者用端末に記録したものである。

試しの活動とは、表し方を簡易的に試行することである。表し方とは、構図や表現方法のことである。簡易的とは、モデルの材料や作品を準備したり、用紙や材料の量を小さいものにしたりすることである。このことで、多様な表し方を試行することができる。試しの活動における表現とは、表し方についての試しの活動を行った際の表現物である。自分なりの感じ方とは、子供の感性に基づいた、造形要素への気づきのことである。記録するとは、試しの表現の写真と、造形要素への気づきを文章で入力することである(図4)。

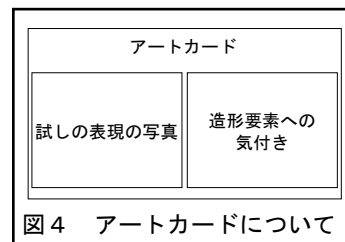


図4 アートカードについて

こうして学習者用端末内に保存することで、学習のログとしていつでも振り返ったり、共有ノートから自分のイメージに合ったアートカードを探したりすることができるようにする。

(2) 「アートカードを用いて表し方を広げる、選ぶ」とは

試しの活動における表現の記録を共有して構図や表現方法の選択肢を増やし、自分の表したいことを実現するためのよりよい構図や表現方法を選択し、収束させていくことである。

共有するとは、試しの活動における表現を集積、分類することである。集積とは、自分や友達を試しの活動における表現を学習者用端末内で一つに集めることである。分類とは、集積したものを表し方によって分けることである。これらの集積、分類については学級全員で行うことで、多様な表し方を参考にすることができる(図5)。構図や表現方法の選択肢を増やすとは、共有したアートカードを基に、他の表し方を取り入れたり、それらを参考に表し方を強化したり、新たに思い付いたりすることである。このことにより、表し方の量としての充実を図る。これは、表現の段階において、表し方の見通しをもったり、他の表し方を確かめたりすることにもつなげることができる。

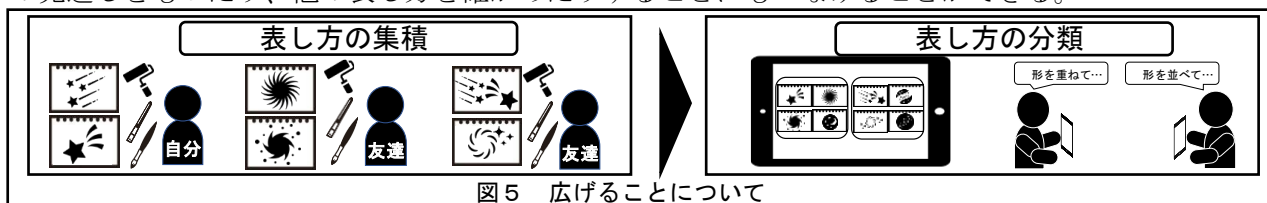


図5 広げることについて

よりよい構図や表現方法を選択するとは、子供が自分の表したいことを表すための表し方を自己決定することである。表し方を自己決定するために、共有したアートカードを基に、自分が使いたい表し方のアートカードを選択する。その際に、自分の表したいことと表し方を関連させてアートカードを選択し、友達と比較することで、表したいことを表すための見通しをもつことができる。収束とは、表し方の効果を実感したり、表し方を再び選択したりすることである。途中まで表したことによって見いだした造形要素を表したいことと関連させて交流することで、自他の表現のよさや美しさを見付けたり、友達の表し方を取り入れることや他の表し方を試すことを再度自己決定したりする(図6)。これにより、表し方の質としての充実を図る。こうして、よりよい構図や表現方法を選択し、収束していくことで、表現の意欲を高めていくとともに、つくりだすことを楽しむことができる。このようにして、意欲を高めていくことは、思いを豊かにしながら表現する子供の育成につながる。

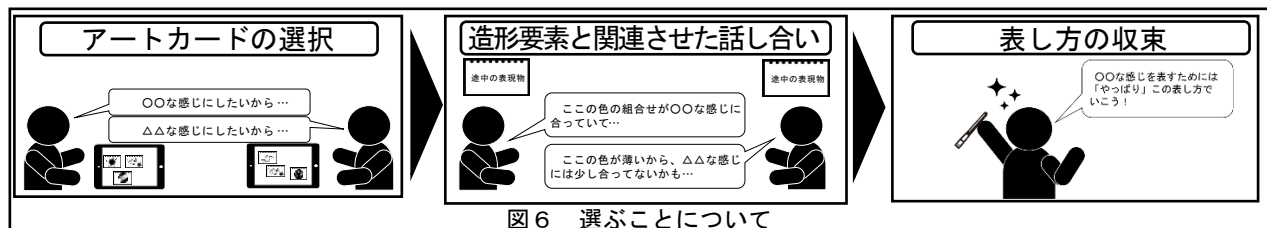
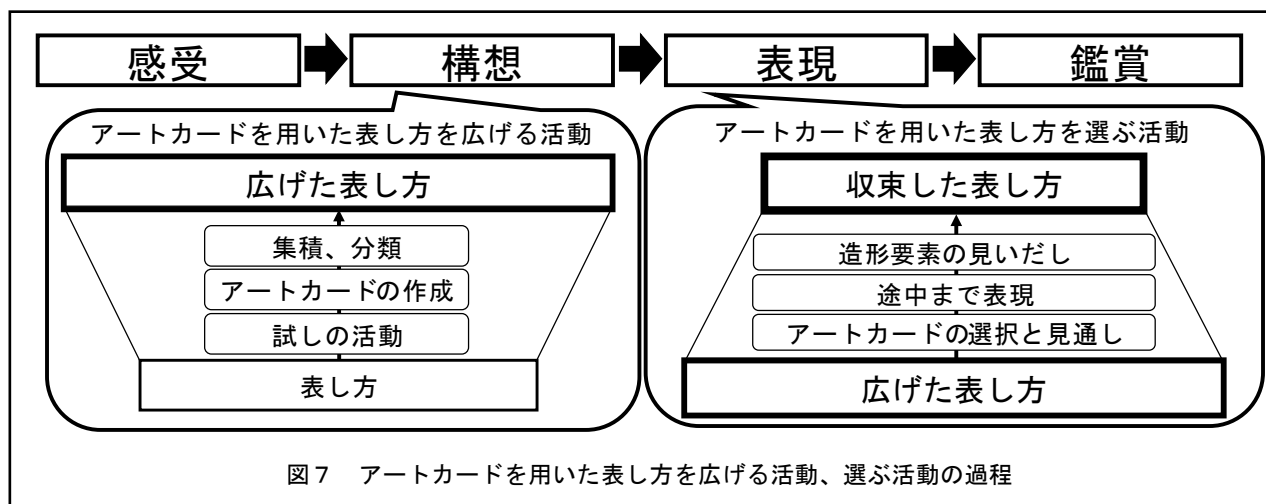


図6 選ぶことについて

(3) 「アートカードを用いた表し方を広げる活動、選ぶ活動」とは

造形活動の、一題材の学習過程における構想の段階に「アートカードを用いた表し方を広げる活動」を、表現の段階に「アートカードを用いた表し方を選ぶ活動」を位置付けることである。

図画工作科の造形活動において、求められる資質・能力は、「感受」「構想」「表現」「鑑賞」の四つの段階で育成される。その中でも、一題材における、考えをつくる「構想」の段階において表し方を広げる活動を、考えを基に表す「表現」の段階において表し方を選ぶ活動を設定する（図7）。



表し方を広げる活動では、その題材における表したいことについて、試しの活動における表現を基につくったアートカードを全員で集積、分類し、自分の構図や表現方法の選択肢を広げる。

表し方を選ぶ活動では、選択したアートカードについて、表したいことと関連させながら話し合っ て表現への見通しをもち、途中まで表現したことによって見いだした造形要素を、表したいことと関連させて話し合い、自分の思いを表現するためのよりよい構図や表現方法へと収束する。

表し方を広げる活動、選ぶ活動は、以下の目的、内容、方法によって成り立つ（表2）。

表2 「アートカードを用いた表し方を広げる活動、選ぶ活動」の段階、目的、内容、方法

活動	アートカードを用いた表し方を広げる活動	アートカードを用いた表し方を選ぶ活動
段階	構想段階	表現段階
目的	表し方の選択肢を広げるため。	よりよい表し方へ収束するため。
内容	試しの活動における表現を集積、分類し、多様な表し方を見付ける。	アートカードの中から、表したいことを実現するためのよりよい表し方を選択する。
方法	①試しの活動における表現を、学習者用端末で写真を撮って記録する。 ②試しの活動における表現の形や色（大きさや向き、明暗や寒暖等）といった造形要素についての気づきを文章で記録し、アートカードをつくる。 ③互いのつくったアートカードについて交流し、学習者用端末の共有ノート上で集積、分類する。	①自分の表したいことと表し方を関連させて、アートカードを選択する。 ②選択したアートカードを比較し、見通しをもつ。 ③見通しの表し方を試し、実際に表す活動を行う。 ④途中の表現物から造形要素を見だし、表したいことと造形要素を関連させて自分の表現について話し合う。 ⑤話し合ったことを基に表し方を付加、修正、強化し、どのように表すかを決定する。

4 研究の目標

図画工作科の学習において、思いを豊かにしながら表現する子供を育てる方途として、アートカードを用いた表し方を広げる活動、選ぶ活動の在り方とその有効性を究明する。

5 研究の仮説

図画工作科の学習において、アートカードを用いた表し方を広げる活動、選ぶ活動を以下の3点から工夫して行えば、思いを豊かにしながら表現する子供が育つであろう。

【視点1】表し方を広げる活動、選ぶ活動を活性化させるための題材化の工夫

【視点2】表し方を広げる活動、選ぶ活動を位置付けた題材構成の工夫

【視点3】表し方を広げる活動、選ぶ活動を進めるための具体的な手立ての工夫

6 研究の構想

(1) アートカードを用いた表し方を広げる活動、選ぶ活動を活性化させるための題材化の工夫

アートカードを用いた表し方を広げる活動、選ぶ活動を活性化し、思いを豊かに表現するために、以下の二つの観点から、題材化することを重視する。

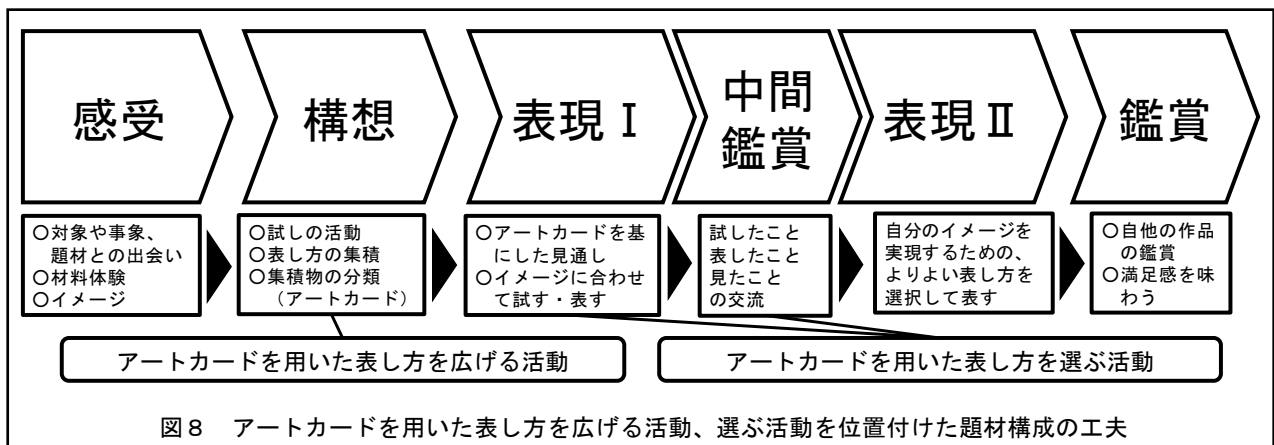
	内容
訴求性	表現する価値や試す必然性があり、「かいてみたい」「やってみみたい」と思いをもつことができる題材。
相互性	表現する共通の目的をもち、表したい思いを認め合ったり、共感したりすると共に、自分の表し方の選択肢を広げたり、感じ方を深めたりすることができる題材。

例として、題材「変身！ふしぎな乗りもの」では、以下の二つの観点から、題材化する。

	内容
訴求性	童話「シンデレラ」のカボチャが乗り物に変身するという面白さに出会い、「自分も身の回りのものを変身させてみたい」という思いをもつこと。変身した乗り物がどんな姿をしているか、アイデアスケッチに起こして形や色、配置を試すことができること。
相互性	不思議な乗り物について、変身させるものや行ってみたいところのイメージを共有したり、表そうとしていることに対して面白さやよさを伝え合ったりすることで、自分の表したいことに近づくために、友達が考えたり使ったりしている用具や表現方法を取り入れたり、使う色を選んだりすること。

(2) アートカードを用いた表し方を広げる活動、選ぶ活動を位置付けた題材構成の工夫

思いを豊かに表現する子供を育てるために、表し方を広げる活動、選ぶ活動を位置付けた題材の学習過程を「感受」「構想」「表現」「鑑賞」の四つの段階で構成する。また、「表現」の段階において、途中までの表現による効果と本時における造形要素を全体で共有する為に、「中間鑑賞」を設ける（図8）。これにより、自分の表したいことが表現できているか確かめるとともに、他の表し方の面白さや楽しさ、よさや美しさに改めて気づき、よりよい表し方を選ぶことができる。



(3) アートカードを用いた表し方を広げる活動、選ぶ活動を進めるための具体的な手立ての工夫 ア 図工ノートの活用の工夫

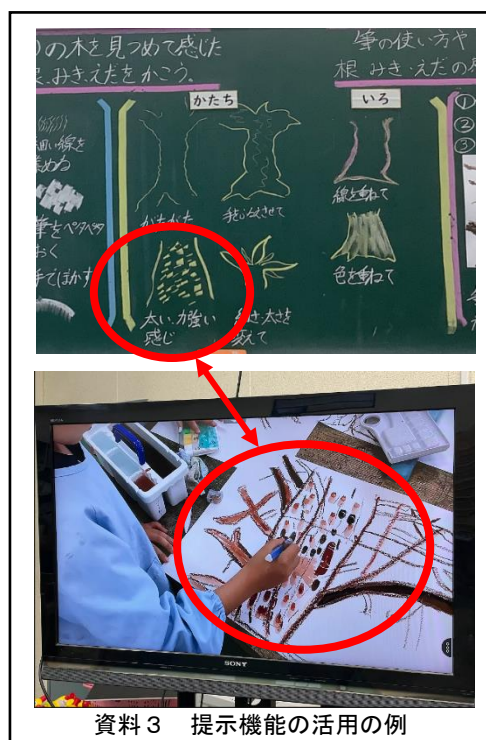
図工ノートとは、アイデアスケッチやイメージマップ、集積、分類したアートカード、作品の写真、表現に対する振り返りをまとめたものである。図工ノートの工夫とは、一題材の過程において、自分が感じたことや表そうとしたこと、作品の制作過程といったものを図や文、写真で記録していくことである（資料2）。「感受」の段階では、題材との出会いや、材料体験を通して感じたことを交流する場面を設定し、その時点での自分の表したいことをアイデアスケッチやイメージマップに描き起こすようにする。「構想」の段階における表し方を広げる活動では、全員の試しの活動における表現を学習者用端末で集積する。それらを分類したものを、自分のノートに貼り付けることで、いつでも閲覧できるようにする。「表現」の段階における表し方を選ぶ活動では、アートカードを基に、表し方の見通しをもつことができるようにする。この時に、感受段階でのアイデアスケッチやイメージマップと結び付けることで、自分の表したいことに合わせた表し方を選ぶことができるようにする。「鑑賞」の段階では、最初にもった思いを実現させるための表現の変容や、作品を完成させるまでの過程を振り返ることで、最後まで表現した満足感を味わい、次回に表現することに対しての意欲を高めることができるようにする。このようにして、表し方を広げたり、選んだりして、感じ方を深めたことを記録していくことで、どんなことを表現しようとしたのか、自分の図工ノートの記録が、より具体的になる。材料や用具の選択、表し方の工夫など、その題材でねらう内容毎に図工ノートに記録する視点を整理し、子供が自分の表現の面白さや楽しさ、よさや美しさを伝え合うことができるようにする。



資料2 図工ノートの活用の例

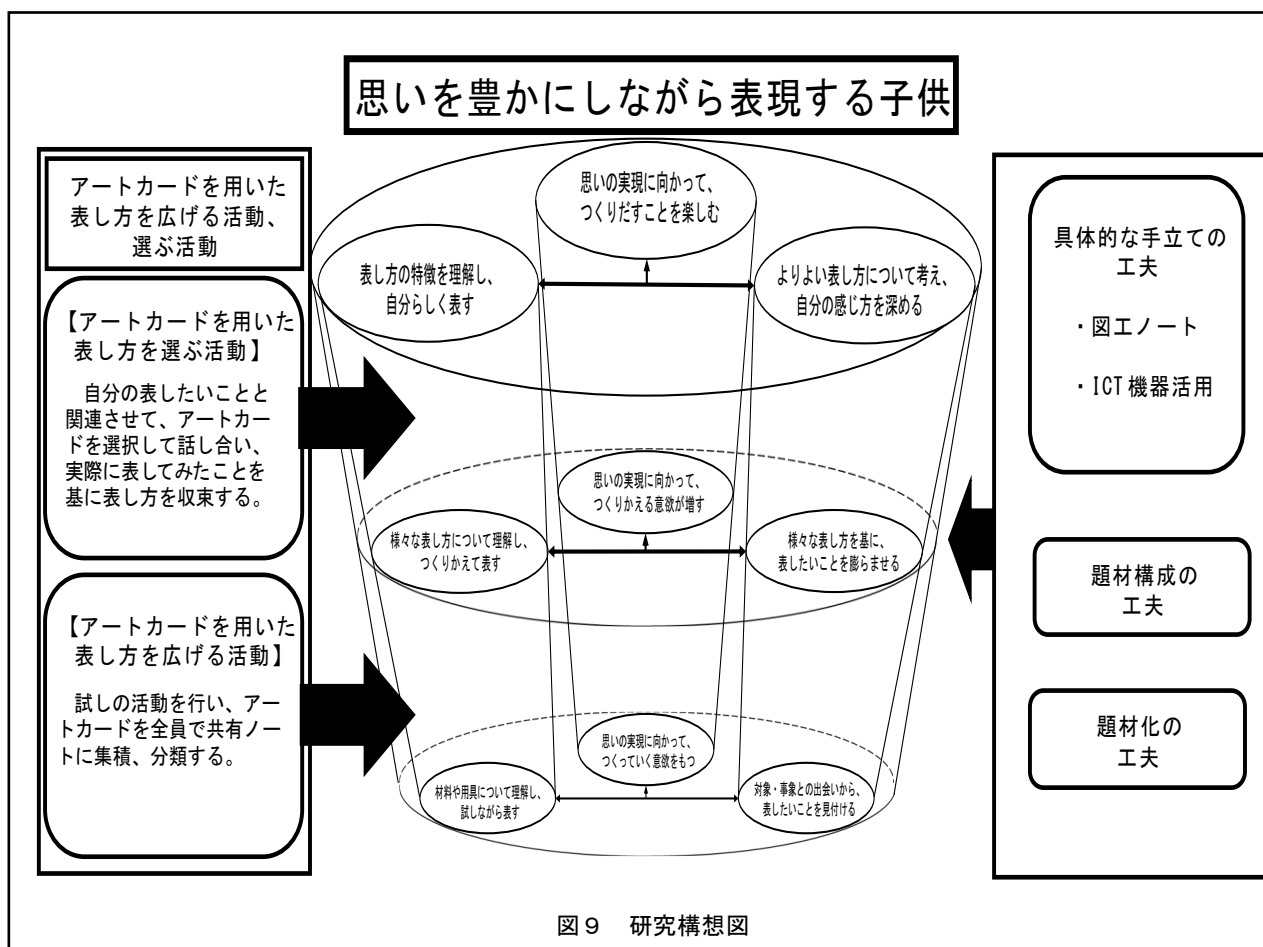
イ ICT 機器活用の工夫

本研究における ICT 機器活用の工夫としては、提示機能と保存機能を活用する。提示機能の活用としては、モデル作品や子供の作品を拡大して提示装置に映し出したり、学習者用端末に転送したりすることで、表し方の工夫を捉えることができるようにする。また、一単位時間において、子供が工夫して表現する様子をカメラで提示装置に映し出すことによって、表現方法の具体的な手順や効果をその場で確認することができるようにする。また、子供が表現する様子を、提示装置に映し出したり撮影したりしていくことで、中間鑑賞等で、板書にまとめたことと写真を照らし合わせることができる。これにより、板書の内容を、より具体的に子供に捉えさせることができると考える（資料2）。保存機能の活用としては、図工ノートに学びの記録が蓄積されていくようにする。一単位時間の学習毎に図に表したり、写真を撮ったりし、アイデアスケッチの図、下描きの写真、彩色の写真というように、作品の制作過程も記録することで、自分の表現の変容を見取ることができるようにする。



資料3 提示機能の活用の例

7 研究構想図



8 検証計画

検証過程	検証の視点	検証方法
アートカードを用いた 表し方を広げる活動	試しの活動を行い、アートカードを全員で学習者用端末に集積、分類する活動を行ったことは、子供の表し方の選択肢を広げる上で、有効であったか。	○試しの活動における表現の分析 ○アートカードの記述分析 ○発言や様子の観察
アートカードを用いた 表し方を選ぶ活動	自分の表したいことと表し方を関連させてアートカードを選択したこと、途中まで実際に表したことから見いだした造形要素と表したいことを関連させて話し合ったことは、子供が自分の表したいことに近づくための表し方へと収束していく上で、有効であったか。	○作品分析 ○発言や様子の観察 ○図工ノートの記述分析