造形 JOURNAL

No.443／2023
開隆堂

本資料は「教科書発行者行動規範」に則り、配布を許可されているものです。



特集

チャレンジ好きな子どもを育む機構工作

―試行と思考で子どもが伸びる―



特集

チャレンジ好きな子どもを育む

機構工作

―試行と思考で子どもが伸びる―

14 美の姿
・色圖 【大坪圭輔】

15 ちかごろ気になる…
・表現する楽しみを 【前出倫美】
・鑑賞力を育む学校づくり 【佐藤恭司】

16 子どもと美術館
・大原美術館【社会連携課：寺元静香】

20 題材アレンジレシピ
・［小学校①］こすりだしから うまれたよ 【阿部ちひろ】
・［小学校②］のってみたいな いきたいな 【松尾誠】
・［小学校③］ほって表す不思議な〇〇 【髙畠博】
・［小学校④］入り口の向こうには… 【山本清】
・［小学校⑤］東疇芸術祭 2022 【上森麻衣】
・［小学校⑥］こどものまつり ランタンパレード【浅利德幸】

32 先生の め
・「I like 〇〇！」【内田佳代子】



何度もつくり変えて滑らかに動き始めた時の感動の笑顔。
形、色、動きから何かを思いついた瞬間の目の輝き。
子ども達のそんな表情は、
ある程度の困難を乗り越えた時にこそ得られます。
機構工作は、手を動かしながら思考することや、
何度もつまずきながら試行を重ねることを楽しむ学習です。
今回は、そのような魅力にあふれた機構工作についてご紹介します。

CONTENTS

04 特集 チャレンジ好きな子どもを育む機構工作 ― 試行と思考で子どもが伸びる ― 【北川智久】

08 紙パックでパックパク 【木口恵子】　10 くるくる回して 【粟津謙吾】　12 心も動き出す からくリンク 【守屋建】

チャレンジ好きな子どもを育む

機構工作

―試行と思考で子どもが伸びる―

これって、機構工作？

ものづくりの中で、動く仕組みが生かされた工作のことを「機構工作」と呼んでいます。少しかたい響きがありますが、「動くおもちゃ」と言い換えるとなじみやすくなるかもしれません。

機構工作は、材料を用意する必要があり、つくり方の説明も必要になります。そのためキット教材を購入している学校も多いことでしょう。

中学年の教材として、帆で風を受けて走るランドヨットのキットを見かけました。廊下の棚の上に、同じ形のランドヨットが並びます。本体に車軸を通し、タイヤを付ければよく転がります。帆を立てる部品もあって、確実に組み立てることができます。「動かない」という心配がなく、全員が楽しめるようにできています。子ども達が主に工夫するのは、白い帆の部分に絵を描くことです。



ここで私は首をかしげました。この教材は、工作なのだろうか。形は工作だけれど、実際には絵の題材になってはいないだろうかと。

私なら、段ボールなどをボディーにして、竹串を車軸にして、タイヤは子ども達に用意させるでしょう。ペットボトルキャップは高速走行に向いているし、片面段ボールで巻いたタイヤはゴトゴト面白く走ります。タイヤの中心が偶然ずれて、上下動しながら走る車が発明されるかもしれません。そういう違いに気づき、発見から学び合うことに学びの価値がある教材だと思うからです。

学校は失敗するところ

学校の先生は、本当は「失敗から学ぶことは大切だ」とわかっています。しかし、実際の授業となると、失敗した児童の心が傷ついてしまうのではないかとか、失敗への対応には指導技術がいるからなどという理由で、「成功する方法」を教えがちになってしまいます。残念ながら、それでは題材を形だけこなしているだけであり、骨太の学びにはなりません。

子どもや学級の実態にもよりますが、子どもに任せる、子どもの考えを引き出す部分を設定することが必要です。大きな失敗をさせるのはよくありませんので、そこは教師の見取りとさじ加減ということになります。

またキット教材の話になります。キット教材が悪いのではなく、うまく使っていただきたいのでご紹介します。

今回の特集で粟津先生が紹介してくださる「クランクで動くおもちゃ」（p.10）をキット化したものがあります。外箱やストローなどの軸がセットになっていてとても便利ですが、なんとあらかじめ曲げた針金まで入っています。開発会社の担当者にお話をうかがった際に「まっすぐの針金を入れたキットは先生方から選ばれにくいので、あらかじめクランク状に曲げた針金を封入している」とおっしゃっていました。私は耳を疑いました。クランクといえば、針金を曲げることが学習の主要な部分だと考えているからです。小学校学習指導要領でも、高学年で針金とペンチを扱うようになっているのですから、針金を曲げさせないことやペンチを使わせないことには問題があるのではないでしょうか。

針金の曲げ方の失敗からの学びには2種類あります。失敗を修正して正しくつくれるようになる学びと、一見失敗と思われたものから新たな気づきを得る学びです。もともと曲げてある針金を使って失敗なくつくることは、ゴールへの近道をつくっているだけであり、子どもの学びの機会を減らしていると考えます。大人になり、社会に出たときにそのような近道は用意されません。くじけずに仲間と支え合い、学び合って乗り越える体験をさせることの方が価値は高いはずです。

さて、ここでこのキット教材にプラスするとよいものを紹介します。単純なことですが、予備の針金を別途購入して用意しておけばよいのです。そして、教師の構えとして、授業の中で子どもの失敗をみんなで共有しながら解決する楽しさを共有できるように心がけることも重要です。

ある地域で、学校中で子ども達に機構工作に取り組ませた結果、粘り強く学ぶようになったという報告をうかがいました。家に帰っても試行錯誤し続ける。その姿勢が、図工だけでなく他教科にも伝播し、学校全体の覇気が増して学力まで高まったというのです。これは、図工の研究をしている学校にはよくあることのようです。決まった答えがないことに粘り強く取り組む力が伸びると、学習における思考力や粘り強く考える力が増すからだと言われています。







かかわりの中で学ぶ

新型コロナウイルスが流行し感染対策で図工室の机を向かい合わせではなく前向きにしました。そうすると、それまでは目の前の友達の様子から自然と得ていた情報がなくなりました。自由な離席も制限され、自然な学び合いの機会が減りました。この2~3年の子どもの学びの様子を見ていてわかったのですが、やはり子どもには「かかわりの中で学ぶ」ということが重要です。そうでなければ集団で学習する意義が弱まります。

紙コップに穴をあけて割り箸とストローを通した機構工作の授業（1年生）をしていた時のことです。私は机間指導をしながら、「よい発想で作品化し始めた児童がいるな」「紹介した作例にとらわれ過ぎている児童がいるな」「逆さに持ったり動かし方を変えたりして、一見間違いのようだが新しい発見をしている児童がいるな」「友達の情報が必要な児童がいるな」というような見取りをしま







した。しかし、子どもはなかなか友達を見ません。写真や動画に撮って一斉提示することも考えましたが、その場では次のようにしました。

中央の材料コーナーの長机のまわりに集まって、自分の作品を動かしながら反時計回りに歩き、対面している友達の作品を見ます。さながら、人間回転寿司のような状況です。会話は控えたものの、たくさんの情報が目から入り、子ども達はたくさんの刺激を受けました。その後は、自分の必要に応じて気になった友達のところへ見に行ってよいことにしました。その結果、友達とのかかわりが広がり、学習にも生かされました。

小さい試行から手ごたえを得る

私が最近やってみた、クランクで動くおもちゃ（5年生）の授業です。最初に、針金を切ったり曲げたりするウォーミングアップをしました。次に、200mlの牛乳パックと細い針金、ストローを使って、小さなクランクの仕組みをつくりました。通常は穴の位置や大きさなども子どもに委ねるのですが、本製作前の小さい試行と割り切って、穴の位置や大きさなども指示しました。早くできた児童が苦戦している児童に教えるなどしてくれたので、短時間で動く仕組みができました。

伝えたかったのは、「クランクの仕組みとはどのようなものか」「よく動く仕組みとはどのような手ごたえか」ということです。うまく回らない児童もいました。同じ仕組みをつくっているのに、どうして自分のは滑らかに回らないのだろうという疑問が生じます。やがて、針金の曲げ方、ストローを取り付ける位置、ストローの貼り方、穴の大きさや穴の形、といった部分の修正によって解決できたという学びを友達と共有できました。

そんな中、教師の予想を超えることが起こりました。クランクの仕組みが滑らかに動いたから、ゴムを巻き付けてゼンマイのように自動で動くようにできるのではないかと考えた児童が現れたのです。授業時間以外にも試行錯誤を重ね、翌日明るい顔で見せに来てくれました。「ほんの少しの時間だけど、ゴム動力でクランクが動いたよ」と言い、見せてくれました。見ると、牛乳パックもクタクタになっていて、壊れる寸前まで試したことが伝わりました。

このような追求心が育つのは、機構工作の題材に学年に応じた適度な困難さがあるからではないでしょうか。

読者の先生方にお願いしたいことがあります。図工の学びのよさは、結果としての見栄えのよさだけではありません。子どもが適度な失敗をすることをあたたかく見守ってあげてください。子ども達が相互に協力し合い、学び合えるような学習場面を増やしてあげてください。どうぞよろしくお願いします。

筑波大学附属小学校
教諭
北川 智久（きたがわ ともひさ）



1963年生まれ。千葉大学教育学部卒業後、千葉県公立小学校、千葉大学教育学部附属小学校を経て、現在、筑波大学附属小学校勤務。長年、図画工作教科書の編集に携わり、特に造形遊び、工作分野に造詣が深く、動く仕組みを生かしたおもちゃづくりなどの研究を重ねている。ICTを生かした授業研究、題材研究にも長年積極的に取り組み、生き生きとして活気にあふれた授業にも定評がある。児童造形教育研究会、ちばぞう（千葉造形教育ひろば・事務局）所属。著書（共著）：「図画工作でつく学力はこれだ！」（開隆堂）、「すぐわかる図画工作科『評価』のしかた 全3巻」（開隆堂）、「手軽でカンタン！子どもが夢中になる！筑波の図画工作 指導アイデア＆題材ネタ50／言葉かけ＆題材ネタ51」（明治図書出版）ほか。「教育研究」（筑波大附属小・初等教育研究会発行）などで論文、寄稿文多数。



チャレンジ好きな子どもを育む

機構工作

4年生

紙パックでパックパク

はじめに

動くおもちゃづくりは児童が大好きな題材です。仕組みから生まれる動きをきっかけに、児童の発想が広がります。一つの仕組みから生まれる動きは、一つだけとは限りません。試しながらさまざまな動きを見つける過程で、児童の発想がより広がっていきます。また、一つの仕組みからどんな動きや発想が生まれたのかを見せ合うことで、児童は互いの発想の面白さや表現のよさに気づくことができます。

題材について

題材名「紙パックでパックパク」の「パックパク」は、紙パックでできた四角い筒が開いたり閉じたりする様子を表しています。この筒を割り箸で動かす仕組みから生まれる動きを生かして、動くおもちゃをつくります。

割り箸を取り付ける位置によって筒の開き方が変わったり、割り箸の動かし方や見る方向によって、動きが違って見えたりします。導入では、割り箸の位置や動かし方、見る方向を何度も変えながら試す時間を十分に確保することで、児童がいろいろな動きを見つけられるようにします。また、あらかじめ机上に小さく切った色画用紙を置いておきます。筒から飛び出す形で色画用紙を貼って動かすと、よりダイナミックな動きになったり、別の動きに変換したりできることに気づく児童が出てきます。児童は仕組みを動かしながら、見つけた動きが何になったら面白いかを考えていきます。

この仕組みには、筒を動かすことで見える面が変わったり、はみ出ている部分が移動・反転したりという「変化」の側面もありますが、本題材では筒本体の「動き」に着目させて発想を促したいと思います。







1 児童作品
「おしゃれな魚」

実践中の児童の様子

はじめに、教師が仕組みの試作をつくり、動かします。割り箸の位置を変えて動かし、他の動きも見つけようと伝えると、児童はさっそく筒に割り箸を取り付け、動かし始めました。割り箸はテープで取り付けているので、はがして貼りなおすことができます。動かしては向きを変え、また動かしては割り箸の位置を変えて試し、確かめながら活動しています。「ここに割り箸を付けたらどうなるかな。」「この向きで動かすのもいいね。」「こっちから見ると面白いよ。」など、班の友達とも考えを交流していました。「この色画用紙も使っていいですか?」と机上の色画用紙を貼り付け始める児童が出てくると、今度は色画用紙の位置や大きさを変えて動かす試行錯誤が始まりました。

「見つけた動きは、どんなふうに見えるかな? この動きが何になったら面白いかな? 動きを生かして、楽しいおもちゃをつくろう。」という教師の声かけで、イメージを形にする活動に進みます。割り箸を接着剤で固定したら、色画用紙や厚紙で必要なパーツや飾りをつくり、動きを確かめながら接着剤で貼っていきます。紙を重ねて厚みがでると、仕組みだけのときと動きが変わってしまう場合もあります。つくっては動かし、またつくり直しては動かしをくり返しながら活動していました。

活動中に班や周囲の友達と動きを見せ合う児童や、一つできあがると二つ目に取りかかる児童が多く見られました。最後に互いの作品を動かして見せ合い、感想を交流しました。同じ仕組みから生まれた動きやそれを生かした作品について、自分と比較したり相手の意図について考えたりすることで、発想の違いに興味をもったり、友達の発想に刺激を受けたりした児童もいたようです。

おわりに

本題材で、児童は試して見つけたことを生かし、自分らしい発想で楽しいおもちゃをつくることができました。仕組みが単純なため、さまざまな発展の要素があります。今回の授業中にも、筒を連結した児童や、「動き」よりも「変化」に着目した児童がいました。一つの答えで満足するのではなく、新たな発想で次の課題に挑戦できる児童を育てていきたいです。

東京都江東区立
東川小学校
主任教諭
木口 恵子（きぐち けいこ）



2 児童作品
「ハンバーグぱくぱく」







4 変化に注目した児童作品
「朝と夜」



3 児童作品
「鼓笛隊の太鼓」



チャレンジ好きな子どもを育む

機構工作

5年生

くるくる回して



はじめに

ハンドルをそっと回してみると…、「すごい！なんでこんな動きをするの？」驚きに満ちた目をする子ども達。仕組みの工夫次第で、自分の想像を超えるような動きと出合えることに機構工作の面白さがあります。

多様な動く仕組みが、私たちの生活の中のさまざまな場所で使われています。動く仕組みを考えて、実際に動かした様子から想像を広げる経験は、身のまわりにあるものの機構の仕組みや構造について興味を抱く一つの機会になるのではないでしょうか。

仕組みづくりからはじめよう

本題材は、動く仕組みをもとにイメージを広げ、表したいものを表現します。仕組みを自分でつくることで、表したいものに合わせた調整ができるため、自分なりの工夫が生まれやすくなります。そのため、子ども達が針金を曲げて試行錯誤しながら仕組みをつくることは大切にしたいポイントです。仕組みを自分でつくることで、揺れ棒の位置や長さ、揺れ棒が通る穴の形などにも目が向きます。自分のイメージに合わせて仕組みをつくり変えたり、つくり足したりしながら形や色と豊かにかかわることで、授業のたびに表したいイメージを更新させていく児童の姿も多く見られます。

実践中の様子

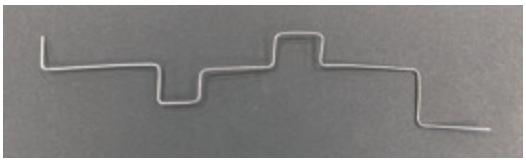
導入では、曲げた針金（クランク）がどのように動くのかについて、子ども達がイメージをもつことができるようにします。穴をあけた前開きの箱や透明な虫かごなどにクランクを入れて、動く見本を例示することで動きのイメージをつかみやすくなります。

動きからイメージをつかんだ子ども達は、失敗と成功をくり返しながらクランクづくりに取り組みます。北川先生の「学校は失敗するところ」（p.5）にあるように、失敗が許容できる授業をデザインしてみましょう。針金を曲げて、試して、考える、そのプロセスの重要性を感じることができるはずです。

失敗から発想が広がった例を紹介します。写真1の児童は、揺れ棒のくり返す動きからショベルカーの動きを連想しました。しかし、写真2のようなクランクでは求めている動きになりません。理想の動きを実現するためには同じように



1



2 左右異なる動きをするクランクの仕組み

2本の揺れ棒が動く仕組みが必要だということに自分で気づくまで何度も針金を曲げていました。クランクができたところで「理科の時間で使ったタイヤを使ってもいい?」と私に聞いてきました。やり直す中で箱から出た針金の動きに着目し、「もしかしたらタイヤをつけることができるんじゃないか」とイメージが広がったようです。何度も仕組みをやり直したことで針金の扱いに慣れていたためタイヤの取り付けも難なくこなし、タイヤを回して走ることでショベルが動く作品が完成しました。(3)

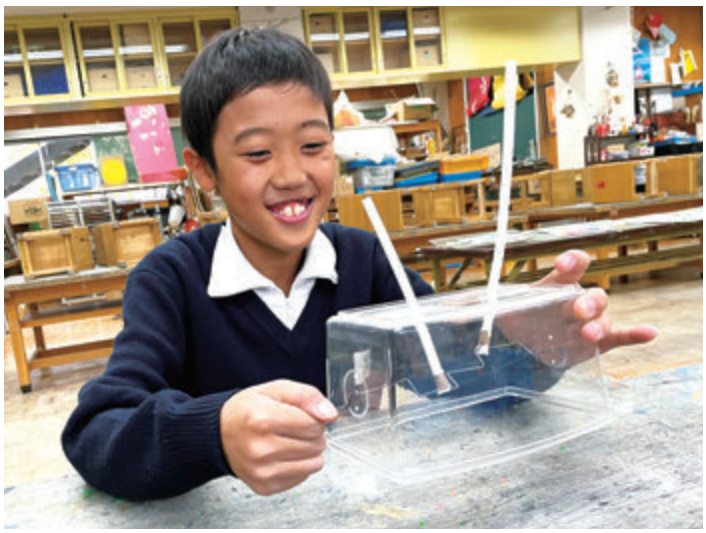
このように、「そういうことか!」と仕組みが腑に落ちて、揺れ棒の動きから表したいものを見立て始めればこっちのものです。5年生はどんどん走り出してくれます。しかし、中には動きからイメージをうまく広げられない児童もいます。そんなときは箱や揺れ棒をいろいろな角度から見てみるように声かけをします。時には友達に回してもらって、少し離れたところから見てみるとアイデアがひらめくかもしれません。



3 ショベルカーの動きをする児童作品

おわりに

ものづくりをする動画、ゲームをしている様子を実況する動画が流行っています。動画から情報を得て、「やった気持ち」になれるようです。そんな時代だからこそ自分の手を使い、失敗を経験し、楽しみながら困難を乗り越えていく工作には大きな価値があると考えます。試行錯誤を重ねながら、ものづくりの本質的な喜びを感じることができるはずです。





鑑賞は完成した作品を動画に撮り、共有し合うのもよいでしょう。「やった気持ち」ではなく、確かな実感をもって動画を視聴することができ、自分の取り組みをアーカイブすることもできます。

成城学園初等学校
教諭
粟津(あわづ) 謙吾(けんご)



6年生

心も動き出すからくリンク

はじめに

以前、テオ・ヤンセンのリンク機構作品のプラモデルをつくって、子ども達に見せたことがあります。風で動くその魅力的な造形と不思議な動きは子ども達を魅了しました。子ども達にとってその仕組みがブラックボックスとなってしまっているタブレット端末などと違い、工作で扱う仕組みは「なるほど」という納得感と、自分の考えた仕組みで動いているという実感を得ます。もちろんICT機器についてもいずれはその仕組みを理解し、自分の道具にしていくことでしょう。しかし、仕組みを知らないままの子どもは受け身に偏った消費者としての大人になっていくかもしれません。子ども達は本来、主体的に生み出していく存在です。仕組みを知り、自分にもつくれるかもしれないという好奇心から創造性を発揮し、主体的な大人になっていくのです。機構工作の学習はそのような体験として大きな意味があります。

活動の内容

本題材はリンク機構を用いた工作題材です。厚紙の帯を使って平行リンクの仕組みをつくります。割ピンまたははとめを使って連結し、軸となる帯を動くようにして可動部分をつくります。（1 2）はとめでこの連結部分をつくる場合は、あまり強く締めないようにすることがポイントになります。どの帯を固定するか、どこを持って動かすかなどで動き方も変化します。仕組みをつくったら、どのようなものをつけていくとその動きに合った作品になるかを考えていきます。走る動物の動き、押し合う相撲、追いかけっこをする様子など、子ども達は想像をふくらませていきます。完成したものは友達や他の学年の児童に見せに行けるようにしたり、動画にして公開したりするとよいでしょう。





1 平行リンクの仕組み①

2 平行リンクの仕組み②



〈指導のポイント〉

平行リンクの基本的な仕組みを知った後は、つくったものをいつでもつくり直してリンク機構の動きを変えていくなど、自分達で考えて工夫することが大切です。例えば、二つの紙軸が左右に動く様子から「スポーツで試合をしている場面をつくりましょう」と発問をした場合、それなりにどの子も同じように見栄えのする作品をつくることができるのかもしれません。しかし、それでは子どもが資質・能力を働かせて主体的に表現をしたとはいえません。子ども達が試したり、失敗したりすることから新しい発想が生まれることを一人一人の関心に寄り添いながら支援しましょう。最初に構想したものにこだわり過ぎず、実際に仕組みを動かしながら構想を広げていき、製作の見通しをもつことが重要です。リンク機構を動かすために、自分の手を動かすという感覚や行為とを合わせて考えていくとよいでしょう。

3 隠れたり現れたりする動きから構想を広げている児童



〈おわりに〉

わかりやすい動きだからこそ自分の力で面白くしようと、子ども達はそこにユーモアをつけ加えて作品を仕上げていきました。また、完成した作品を下学年にお話する物語の一場面として活用することもありました。子ども達は発想や構想を頭で考えるだけではなく、実際に手を動かしながら自分の感覚や行為と合わせて考えていきます。もちろん、子ども達の実態に合わせてタブレット端末上でのシミュレーションやアイデアスケッチで練り上げていく過程はあってもよいでしょう。しかし、想定していたことと実際の結果は得てして合致しないものです。だからこそ子ども達はそこから新しい発想を生むことを楽しんだり、試行錯誤してよりよい方法を見つけたりします。そのための授業づくりにこだわっていきたいものです。

東京学芸大学附属小金井小学校
教諭
守屋 建（もりや たける）

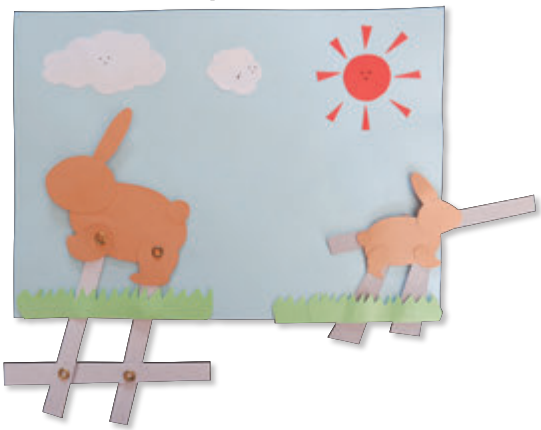




4 児童作品「いないいないばあ」



5 児童作品「はなれるウサギ」



「色圖（いろず）」



右:『小学教授法』　左:『小学入門教授解』

２０２２年は日本の鉄道開業や東京国立博物館開設などから１５０周年をむかえた年でおおいに盛り上がった。また、学校教育にとっても同じく１５０周年の節目の年であった。

１８７２（明治５）年に、近代的学校教育の開設を定めた「学制」が公布された。その後、刊行されたこの二冊の本は、『小学教則』に示された当時の小学校での学習内容を、教師用として編纂（へんさん）したものである。二冊とも木版刷りで和綴（わと）じの本となっている。その中の「色圖（いろず）」のページは一版多色で刷ったと思われ、西洋式の色彩理論に基づいている。これはあくまでも殖産興業のための知識としての「色圖（いろず）」である。

しかし、この本を手にした明治初期の教師たちは、純粋に美しいと思ったに違いない。我が国の学校教育の始まりに、美しい色の学びがあったことは大切にしたい。

大坪圭輔（おおつぼけいすけ）
武蔵野美術大学 教授
造形美術教育における実践研究、特に初等・中等教育段階での造形能力の発達とその教育方法について研究。

ちかごろ気になる…

表現する楽しみを

北海道岩見沢市立中央小学校
前出（まえで） 倫美（ともみ）



次回の学習内容を伝えた時、不満の声と落胆した表情が多く見られるのが、絵を描き水彩絵の具で色を塗る題材です。もちろん、目を輝かせる児童もいるのですが、人気が高いとは言えません。誰にでも得手不得手はありますが、算数などと違って、図画工作は正解の無い学習です。子ども達が思いのままに、自由に表現できたらいいのにな、と残念に思います。

苦手意識をもっている子に、「何が嫌?」と聞いてみると、「うまく描けない。」「色がうまくつくれない。塗れない。」などの答えが返ってきます。うまい絵とはどんな絵なのか聞くと「本物そっくりな絵。」と答えました。本物に似ていれば似ているほど「上手な絵」である、そんな意識が根強くあります。

子ども時代の絵は、子ども時代にしか描けないもの。子どもの絵独特のよさがあります。大人が真似しようとしてもなかなか真似することのできない、子ども時代にしか描けない素晴らしい宝物だと思います。自分達の表現の素晴らしさを、ぜひわかってもらいたいと思うのですが、限られた時数の中、なかなかよさを分かち合う時間を取ることができません。

しかし、そんなことを嘆いていても仕方のないこと。全体で評価できないのなら、一人一人を少しでも褒めて自信をつけさせよう。そう思って机間巡視をしています。「この線、勢いがあっていいねぇ。」「この形、先生は好きだなぁ。」絵の中で、いいね！と思うことが、必ずあると思います。実物と色が全然違っても、それも表現の一つ。自由に表現する楽しさを知ってもらいたいと思います。

図工·美術の知識や効果的な指導法について、まだまだ勉強中の身ですが、子ども達が笑顔で画用紙に向かえるよう、ちょっとした工夫と声かけを続けていきたいです。



指導をする様子

鑑賞力を育む学校づくり

福島県南相馬市立石神中学校
学校長 佐藤（さとう） 恭司（やすし）



本校には、18点もの作家作品が展示されています。彫刻家の佐藤忠良（さとうちゅうりょう）氏や舟越（ふなこし）保武（やすたけ）氏、中原悌二郎（なかはらていじろう）氏、橋本堅太郎（はしもとけんたろう）氏などのブロンズ像15点、二科会理事の中島敏明（なかじまとしあき）氏の絵画3点があります。ブロンズ像は、南相馬市在住の美術収集家から、市に寄贈された作品の一部です。また、絵画作品は本校の卒業生である中島敏明氏本人から寄贈されました。各ブロンズ像を校舎1階から3階の廊下、美術室、昇降口に設置し、絵画作品3点は、多目的教室に展示し、生徒はもちろん、保護者や地域の方が来校した際にも自由に鑑賞できるようにしています。美術の教科書にも掲載されている作家など、日本を代表する彫刻家や画家の作品を間近に鑑賞できるのが本校の特徴の一つです。

昨年、中島敏明氏からの作品贈呈式が行われました。中島氏の抽象作品の内容について、生徒が作者にさまざまな質問をする場面がありました。中島氏は、作品の心象は語らず、作品から受ける思いや考えについて、「作品を見て、今、あなたが感じたこと。それが答えです。」とだけ生徒たちに話されていました。作品の鑑賞をしていると、作者の意図や思いなどを知りたくなるものです。一般的に作品を鑑賞するには、「制作された時代背景を知る、どこで制作されたかを知る、制作者の人物像を知る、その作品を知る」と、よりいっそう作品を見る目も変わるように思われます。あえて、「作者の考えを話さず、見る人に考えさせる。想像させる。批判させる。」など、作者の思いを巡るのも鑑賞の楽しみなのかもしれません。

本校の生徒には、芸術性の高い作品に触れる機会を通して、造形作品の特徴や作風を理解するとともに、一人一人が感性や想像力を豊かにし、多様な美術の価値観を育んでほしいと願っています。



作品を鑑賞する様子

子どもと美術館

大原美術館

大原美術館
社会連携課 寺元（てらもと） 静香（しずか）



大原美術館について

岡山県倉敷市にある大原美術館は、１９３０年、西洋美術を公開する日本ではじめての私立美術館として開館しました。大原美術館の創設者である大原孫三郎（おおはらまごさぶろう）は、倉敷紡績などの企業を経営する一方、病院や研究所を創立するなど数多くの社会事業を手がけた人物です。その孫三郎の経済的支援で画家として活躍し、大原美術館の礎となる作品の収集にあたった人物が児島虎次郎（こじまとらじろう）です。虎次郎は、孫三郎の支援のもと、ヨーロッパの優れた美術作品を日本に紹介するために、クロード・モネやアンリ・マティスといった同時代に生きて活躍する作家への直接交渉もいとわず、熱心に作品を収集しました。また、エジプトにも足を運んでおり、古美術品も収集しています。それらの収集品と虎次郎



クロード・モネ『**睡蓮**』1906年頃



大原美術館
〒710-8575　岡山県倉敷市中央1-1-15
TEL:086-422-0005
開館時間:12月～2月 9:00～15:00(最終入館14:30)
3月～11月 9:00～17:00(最終入館16:30)
休館日:月曜日
(祝日、振替休日と重なった場合は開館)
冬期休館あり

自身の作品を広く公開するために、虎次郎が死去した翌年、大原美術館は設立されました。

戦後、大原美術館の運営を引き継いだのが、孫三郎の長男大原總一郎（そういちろう）です。總一郎は「美術館は生きて成長していくもの」という信念のもと、西洋絵画だけでなく、日本の近代洋画、民藝運動に関わる作家の作品を収集し、コレクションを拡充するとともに展示場を新設しました。現在でも大原美術館は、現代作家の作品収集と公開を続けています。このように開館当初から大原美術館は同時代の作家とともにありながら、その表現を受け止める場所として、異なる国、時代、文化、自分とは違う価値観に出会う、まさに多文化理解の装置としての役割を果たしているでしょう。



アンリ・マティス「**マティス嬢の肖像**」1918年



学校まるごと美術館について

大原美術館では、子ども達を対象とした教育普及活動として、就学前から美術や美術館に親しみをもってもらうことを目指した保育園・幼稚園・こども園との協働プログラムを実施しています。また、毎年全国から多くの学生団体を受け入れ、対話型鑑賞をはじめとした、さまざまな鑑賞支援をしています。そのなかでも、学校の先生が美術館で授業を行う「学校まるごと美術館」についてご紹介します。

「学校まるごと美術館」は、大原美術館の近隣にある倉敷市立倉敷東小学校、倉敷市立倉敷西小学校の全校児童が、休館日に来館し、展示室を舞台として先生が授業を行う事業です。「美術館で授業」と聞くと、絵を描くことや、工作することをイメージされるかもしれませんが、ここで開かれる授業は、いわゆる図画工作に沿った内容ばかりではありません。先生からの「美術館で子ども達にこういった体験をつくってあげたい」という授業案をもとに、美術館スタッフと相談しながら、授業をつくっていきます。その内容は、国語の単元と連動したもの、社会の学習に沿ったもの、さらにはキャリア教育にまで結びついたものなどさまざまです。例えば、作品を観察して俳句やお話をつくる授業や、作品を観察してわかったことを自分なりに解釈し、他者に伝える「気分は学芸員！」といった授業があります。他にも、大原美術館の魅力を伝えるためのポスター製作、作品から受けた印象と自分の想像を組み合わせたコラージュ製作など、それぞれの学年の学習に沿った授業を先生方と考えています。このように「学校まるごと美術館」の活動は、児童への鑑賞支援だけでは







なく、学校の先生方が美術館で授業を行うという機会提供であり、先生方自身が、美術館がどのような場所なのかを知り、美術館や美術作品をもとに授業をつくる体験でもあります。私達大原美術館は、先生方と共に授業をつくるほか、さまざまな部門のスタッフが授業や児童の鑑賞体験をサポートしています。

地域の学校と美術館が協働し、子ども達が定期的に美術館へ通う機会をつくることは、子ども達が美術や美術館との関わりを深めることはもちろん、学校や美術館にとっても地域との繋がりを体験する場になっていることでしょう。多くの子ども達にとって、大原美術館という場が、安心して想像や創造を楽しめる、いつでも作品に出会える場所であり続けられるよう、これからも地域に開かれた美術館でありたいと強く思います。



こすりだしから うまれたよ

横浜国立大学
教育学部附属
横浜小学校
阿部（あべ） ちひろ





アレンジする題材

開隆堂出版
「図画工作1・2上」
10・11ページ
クレヨンや パスと なかよし

題材のねらい

クレヨン、パスで身近なものを写し取ることで、生まれる形や色の面白さに気づいたり、いろいろな表し方を見つけたりしながら、その形や色をもとに表したいことを見つけて描く。

主な材料・用具

A4、B4程度のコピー用紙
クレヨン　パス

学年
第1学年

時間数
4時間



元々の題材名である「クレヨンやパスとなかよし」を、心や体を解放してクレヨン、パスを動かしてみることだと捉えた。とにかく身のまわりのでこぼこしたところを探し、こすり出してみる。たとえば、学校へのいろいろな気づきを促すための生活科における学校探検などの活動と行き来しながら絵をつくり出していくなどでもよいと思う。

1年生の児童にとって、「ちょっと面白い形を見つけた」と思ったり、クレヨン、パスを思いのままに動かして「塗るのって楽しい」と感じたりするところからスタートすることは、描くことの楽しさにつながる大事な一歩である。はじめから何かを描こうとする児童もいるが、何を表そうかと考え込んでしまうより、まずはのびのびとクレヨン、パスを動かすようにさせたい。手を動かしているうちに、思いもよらなかった形や色の重なりが見えてきて、そこから引き出されるようにイメージが湧いてくる。色を選ぶときも、まずは好きな色を選んでみるなど、絵にかかわることへの意欲を引き出していく。

夢中でこすり出しをしていく過程で得た「こうしたら、でこぼこがきれいに出る」「パスを立てたときと、寝かせたときでは模様が違う」などの感覚は、クレヨン、パスで表現する知識や技能につながる。

形や色から発想を広げていく段階では、「なぜ?」という教師からの問いかけは避けたい。「なぜ?」に答える理由を探し始め、体や思考が固くなってしまうからだ。そんな時は、子どもの話し始めたストーリーを「それで?」と聞いていくとよい。色の混ざり具合を共に確かめたり、形の見え方を一緒に考えたり、その子の視点になってみることを心がけたい。

学習の流れと子どもの活動

1. でこぼこ探しの旅①
校舎編
2. こすってみる
3. でこぼこ探しの旅②
校庭編
4. こすってみる
5. こすってみたものから表したいものを見つけ、どのように表すか考えて描き加える





こすり出した模様や色から魚を発想した

題材の観点別評価内容

知識・技能
クレヨン、パスでこすり出した形や色の面白さに気づき、こすり出す強さやクレヨン、パスの持ち方などを工夫して表している。

思考・判断・表現
こすり出した形や色の重なりなどから、表したいものを見つけ、どのように表すか考えている。

主体的に学習に取り組む態度
クレヨンやパスのいろいろな表し方を見つけ、楽しんで取り組もうとしている。

のってみたい
いきたいな

福岡県福岡市立
有田小学校
松尾（まつお） 誠（まこと）





活動の様子

学年
第1学年

時間数
2時間

アレンジする題材
開隆堂出版
「図画工作1・2上」
44・45ページ
できたらいいな こんなこと

題材のねらい
物語の世界から想像を広げ、自分の乗ってみたいもの、行ってみたい場所を絵に表す活動を通して考えたり試したりしながら、表現したいことを思いつく思考力・判断力・表現力を培う。

主な材料・用具
パス
画用紙
ノート型コンピュータ
乗ってみたい乗り物の写真や図鑑
さまざまな世界の掲示資料

今回の題材では、絵でペープサート（自分と夢の乗り物）とViscuit（ビスケット）（※1）（夢の世界）を組み合わせて表現する『アナログ×デジタル』のハイブリッド型の授業を行った。

この単元の大きな特徴は、Viscuit（ビスケット）内で描いた作品がそのアプリ内で多様に動かせるよさや面白さを経験できることである。また、友達の作品についても簡単にアプリ内で鑑賞し合って交流することができるよさもあり、場所を移動せずとも、「いつでも、どこでも、誰とでも」交流することができる。従来の授業にICTを組み合わせて行うことで、さらに児童の創造性を広げていくというねらいがあった。そのための手立てとして以下のことを行った。



1

学習の流れと子どもの活動

1. イメージマップをもとに、夢の乗り物や夢の世界の想像をふくらませる
2. 絵本や図鑑などを参考にして想像した夢の乗り物を、パスを用いて絵に表す
3. 掲示物の世界を手掛かりに、夢の乗り物に乗って行きたい世界を想像し、Viscuit（ビスケット）を用いて表す
4. 友達と作品を見せ合い、想像した乗り物や世界を表すための形や色、動き、発想のよさや面白さに気づく



2 3

（※1）ビジュアルプログラミング言語アプリ［合同会社デジタルポケット］
自分が描いた絵をアプリ内で自由に動かすことができる。
色の変更はもちろん、彩度や明度を誰もが簡単に自由に選択できる。

まず、夢の乗り物や世界を創造するための手立てとして、国語科の「くじらぐも」と関連させ、夢の乗り物や世界を想像しやすい雰囲気を醸成した。児童が乗ってみたい乗り物や行ってみたい世界について自由に交流を行いながらイメージマップにまとめ、児童自身と児童が乗ってみたい夢の乗り物をペープサートで表現させた。

次に、夢の世界を創造できるようにするための手立てとして、教室内にさまざまな世界を現した資料を掲示し、パスで作成したペープサートを動かしながら、児童どうしで十分に遊ぶ時間を設定した。（1）子ども達は、まるで自分が火山や氷の世界、草むらの中にいるような感覚で、ペープサートを動かし、「ぼくの夢の乗り物は、火山で乗っても平気なように頑丈につくられているんだよ。」「あっちの世界にも遊びに行ってみよう。」などと、児童どうしで遊びながら、どんどん自分の夢の世界へのイメージを大きく広げていった。

そして、Viscuit（ビスケット）で実際に自分の夢の世界を表現した。動きを加えることによって、作品自体がダイナミックに表現しやすくなり、児童の創造性の幅をこれまでよりも広げることができた。Viscuit（ビスケット）は誰もが簡単につくり、また、つくりかえることができるため、自分の作品に向き合って意欲的に表現する姿が多く見られた。（2）（3）活動が停滞している児童がいた場合には、先ほどの掲示物の場所にペープサートを持って遊びに行かせ、遊びながら夢の世界について想像を再度ふくらませたり、Viscuit（ビスケット）内の友達の作品を鑑賞して、自分の作品に生かしたりなどの手立てを行っていった。

本実践を通して、児童は自分の夢の乗り物や世界について想像を積極的に働かせながら、意欲的に表現活動に取り組んでいた。その中でもやはり自分の描いた作品を動かせることの面白さを強く感じていた。従来の授業にViscuit（ビスケット）というICTのツールを組み合わせることで、児童一人一人の創造性がより発揮されやすくなった。また一人一人の活動内容や思考過程を見取ることができ、評価にも活用することができた。

題材の観点別評価内容

知識・技能
パスやViscuit（ビスケット）などの扱いに慣れるとともに、乗ってみたい乗り物の形や色、動き方などを工夫して表している。

思考・判断・表現
身近な乗り物や動物などの形や色、物語を読んだ経験をもとに、感じたことや想像したことから表したいことを見つけ、どのように表すかを考えている。

主体的に学習に取り組む態度
自分が乗ってみたいもの、行ってみたい場所について自由に想像を広げながら、楽しく絵を描く活動に主体的に取り組もうとしている。

ほって表す不思議な〇〇

静岡県浜松市立三ヶ日東小学校
髙畠博（たかばたけひろし）



アレンジする題材

開隆堂出版
「図画工作3・4下」
42・43ページ
ほって表す不思議な花

題材のねらい

彫りでできる形や刷りの色などから自分のイメージをもち、あったら不思議、できたら面白いものを想像したり考えたりして、彫り方や刷り方をいろいろと試しながら木版画に表すことを楽しむ。

主な材料・用具

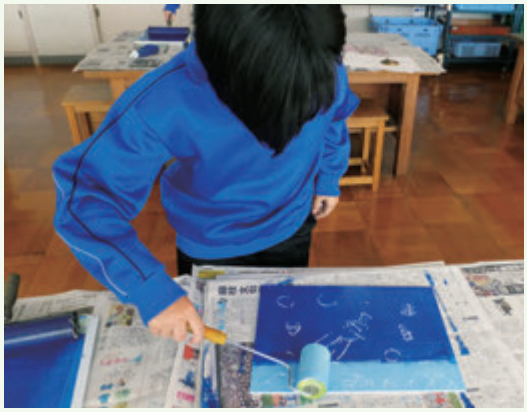
彫刻刀
版木
版画用紙
版画インク
ローラー
ばれん
練り板
新聞紙

学年
第4学年

時間数
6時間

初めて彫刻刀を扱う題材ということで、安全に楽しく木版画の活動に取り組ませたいと考え、彫刻刀の持ち方や彫り方、彫刻刀の進む方向に手を置かないといった安全指導はもちろん、題材のテーマについても興味が持続する楽しいものにしたいと考えた。そこで、あったら不思議、できたら面白い身近なものはないかと投げかけ、「ほって表す不思議な○○」と題材名を提示し、○○に入る言葉を考えることで想像をふくらませていった。「不思議な花」だけではなく、乗り物、建物、生き物、町、星、自然、食べ物などさまざまなものを出し合い、その中から、自分が表していきたいものを決めるようにした。





次に、アイデアスケッチを行った。初めての彫りということで、線彫りが中心になることから、面白い線がたくさんあったほうがよいと考え、絵を描く前に、描きたい不思議なものはどこにいるのか、どんなことができるのか、面白さは何なのかといったことを文章で書かせるようにした。線が細かすぎると彫ることが難しくなることも伝えた。児童は版画の特徴を考えながら思いを込めて表したいものを描いていった。

版画の製作は初めて行うことも多く、下絵を裏返して版木に写すことや彫刻刀の使い方、刷りの方法など、その都度教師が示範し、わかりやすく教えた。また、版画インクは混色ができるので、表したい色に合わせて二つの板に2色のインクをつけて刷ってもよいことを伝えた。刷り上がった作品を見せ合い、混色がきれいに出ているのを見て、自分もやってみたいという思いをさらに高めていくことができた。作品鑑賞会では、自分の「不思議な○○」を堂々と話すことができ、版画の楽しさを味わうことができた。



学習の流れと子どもの活動

1. あったら不思議、できたら面白い身近なものについて、想像をふくらませる
2. 想像したものから表したいことを絵に表す
3. 表したいことに合わせて彫刻刀で彫る
4. 刷り方を工夫して、木版画に表すことを楽しむ
5. 友達と作品を見せ合い、彫りの工夫や作品のよさや面白さを伝え合う

題材の観点別評価内容

知識・技能
彫ったり刷ったりすることを通して、形や色などの感じを理解するとともに、彫刻刀の扱いに慣れ親しみ、表したいことに合わせて彫り方や刷り方などを試しながら工夫して表している。

思考・判断・表現
彫りでできる形や刷りの色などから自分のイメージをもち、表したいことを思いつき、表し方について考えている。

主体的に学習に取り組む態度
版木を彫刻刀で彫ったりインクをつけて刷ったりして版画で表す喜びを味わいながら、主体的に活動に取り組んでいる。

入り口の向こうには…

熊本県熊本市立
隈庄小学校
やまもと きよし
山本 清





アレンジする題材

開隆堂出版
「図画工作5・6下」
16・17ページ
入り口の向こうには…

題材のねらい

日常の景色の中から「時空を越える入り口」を見つける活動を通して、形や色、材料や場所の特徴などから発想・構想をし、造形的な見方・考え方を培う。

主な材料・用具

タブレット端末
身のまわりのもの

学年
第6学年

時間数
2時間

本校では1学期に「図画工作5・6下」24・25ページの「時空をこえて」の活動を行いました。その時に、時間や空間を越えて、自分が行きたい場所を想像し、絵に表すことを楽しみました。本題材では、その活動と関連づけて、「時空を越える入り口を、校内で見つけよう」という設定で活動を計画しました。

まず導入では、子ども達がよく知っている物語やアニメなどに登場する、身近なところに現れる不思議な世界への入り口を紹介しました。机の引き出しなどが時空を越える入り口になっていることを思い出し、子ども達は題材を身近なものとして感じることができていました。さらに、黒板のチョーク入れや掃除用具入れを不思議な世界への入り口に見立て、チョークやほうきを使って、「いつもと違う違和感」を演出しました。子ども達は「その場にあるものを使えばいいんだ。」と、本題材でねらいとする思考・判断・表現のポイントを理解して活動に臨みました。

図書室や音楽室、運動場など、自分の興味のある場所へ移動し、その場にあるさまざまな材料を使って、入り口づくりに取り組みました。図書室では本を組み合わせたり、音楽室では楽器を組み合わせたりして、いつもとは異なる「違和感」をつくり出している様子が見られました。自然と友達と協力して材料を組み合わせ、発想豊かに、ダイナミックに活動する姿が見られました。2時間続けての活動でしたが、途中で飽きる姿もなく、最後まで意欲的に活動する姿が見られました。

授業の後半では、教室に戻り、タブレット端末で撮影した活動の記録に解説などを記入した後、友達と活動の成果を伝え合う時間を設定しました。自分が見つけた不思議な世界への入り口を見せ合い、友達の発想の面白さを味わうことができました。



本を使って壁にしたり屋根にしたりしている

学習の流れと子どもの活動

1. さまざまな「不思議な世界への入り口」の資料を参考に、想像をふくらませる
2. 校内のさまざまな場所へ行き、その場にある材料を組み合わせて、「不思議な世界への入り口」をつくる
3. タブレット端末で撮影し、必要に応じて端末上で画像に描き加える
4. 友達と作品を見せ合い、自他の作品の発想や工夫のよさを味わう



鎖で封印された
入り口の向こうには…

題材の観点別評価内容

知識・技能
見慣れた場所で材料を組み合わせることを通して、動きや奥行きを理解し、身近にあるものを材料として活用して場所との組み合わせ方を工夫している。

思考・判断・表現
身のまわりのものの形や色の特徴や場所を生かした組み合わせから発想し、自分の見方や感じ方を広げている。

主体的に学習に取り組む態度
身のまわりのものの形や色への興味・関心を高め、試行錯誤しながら発想する活動の楽しさを味わい、主体的に表現活動に取り組もうとしている。

東疇芸術祭 2022

岡山県岡山市立東疇小学校
上森 麻衣



アレンジする題材

開隆堂出版
「図画工作5・6下」
21ページ
カット、ペタッと、すてきな形

題材のねらい

はさみやカッターナイフで自由に切った紙を、形や色による動きやバランス、鮮やかさなどを考えながら重ね方や貼り方を工夫して表す。

主な材料・用具

画用紙
カッターナイフ　　のり
カッターマット　　はさみ

学年
第6学年

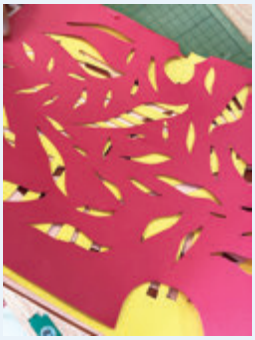
時間数
4時間

学習の流れと子どもの活動

1. 作家作品の鑑賞を通して、豊かに表現することに意欲をもつ
2. 自由にカットした紙を重ねていくとどんな絵に表せそうか考える
3. 並べた形や色の重なりの面白さなどに気づきイメージを広げる
4. 友だちと見せ合い、意見を伝え合いながら自分の作品の方向性を決める
5. 貼ったり組み合わせたりして、作品を完成させる
6. 壁に貼ったみんなの作品を見て、感想や自分の自慢ポイントを伝える

導入として、アンリ・マティスの「かたつむり」の鑑賞をした。「この作品のタイトルを考えて。」というと、花、風車、太陽、虫など、さまざまな答えが返ってきた。タイトルが「かたつむり」であることと、「でも、こんなふうにいろんなものに見えるのっていいよね。」ということを伝えました。「自分がこうだと思ってつくっても、人から見たら違うものに見えたり、逆にその考えの方がいいなと思ったり…。そうやって自由にやりたいことを広げていったらすごい作品ができそうだと思わない?」この時点で子ども達は作品をつくりたいという意欲で目を輝かせていた。

学校の少し寂しいと感じる壁を自分たちの作品で明るくする「『東疇芸術祭２０２２』を開催しよう!」という最終目的を掲げて作品づくりに取り組んだ。自分の好きな形や色で作品をつくり上げようという点に重きを置いて、重ねたり並べたりした。立体・平面の可否、四角の画用紙が台紙にならなければならないという前提をすべて取り払って、思いのままに作品をつくろうという声がけをした。



自由に、思い思いに紙を切ってみようと言っても、「太陽の形」というように具体的に形を示さないとはじめられない児童もいる。そういった児童には「思い切って紙を破ってみたら?」と、「自由につくる」ことへの助言をすることで、手を動かすきっかけをつくった。

作品を飾って完成した「東疇芸術祭２０２２」を鑑賞した。ある児童は「一つだけでもみんなの作品は十分すてきなのに、それがたくさん集まるともっとすてきな一つの作品になって、すごいなと思いました。」と鑑賞カードに書いていた。個人としての自由に表現することを楽しみ、みんなの作品が集まることでさらに広がる表現があることに気づいてくれたのだと思う。



完成した東疇芸術祭 2022

題材の観点別評価内容

知識・技能
色画用紙を切ったり重ねたり組み合わせたりすることから、形や色による動きやバランス、色合いなどを理解し、カッターナイフやはさみ、手などを使い、紙の切り方や重ね方を工夫している。

思考・判断・表現
切ってできた紙の形や色、その組み合わせから自分のイメージをもち、どのように表すか考えている。

主体的に学習に取り組む態度
重ねた感じを味わい、友達と作品を見せ合うことで自分の作品のよさを再確認しながら、主体的にいろいろな表し方に取り組もうとしている。

こどものまつり ランタンパレード



青森県青森市立
本郷小学校
学校長　浅利（あさり） 徳幸（のりゆき）



1年生の活動の様子

アレンジする題材

開隆堂出版
「図画工作3・4下」
46・47ページ　ゆめいろらんぷ

題材のねらい

創立130周年記念学習発表会で全校児童が自分だけの手づくりランタンを持ってパレードをすることを目的とし、周年をお祝いするデザインや光の通り方を考えながらランタンを製作することを通して、思考力・判断力・表現力を培う。

主な材料・用具

版画用紙　絵の具　墨汁
油性ペン　ろう　筆
電気ろう溶器　アルミワイヤー
LEDライト　など

学年
第1学年〜6学年
（全校児童）

時間数
4時間



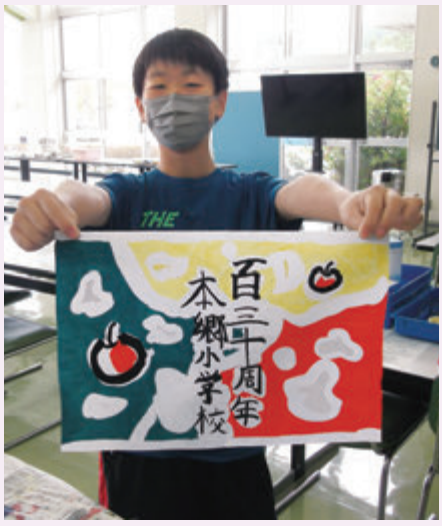
本校ではこれまでに「本郷凧（ほんごうだこ）」「ねぷた」といった地域の伝統文化を教材化し、オリジナリティーを加え、図画工作科の学習や学校行事に生かしてきた。

ランタンづくりはまず、紙に墨で文字や絵をかくことから始めた。乾燥中は並べて置き、鑑賞タイムとした。日を改めて、溶かしたろうで文字の縁取りや色の境目をかき、模様を入れる。ろうはすぐに冷えて固まるので、着色まで連続して行えた。ろうの入った部分は絵の具をはじき、光をよく通すようになる。乾燥後、できた絵を筒状に丸め、中にＬＥＤランプを入れて完成である。

ゆめいろらんぷは４年生の題材であるが、今回は難易度を変えて全学年で行った。高学年になると光の透ける効果を予想して、墨、ろう、絵の具の使い方を工夫して文字や模様をかくなど、学年や個人の差に応じた活動ができた。指導は基本的に学年担当の教員が行った。そのための講習会も兼ねて教職員も製作した。全校みんなで製作活動を楽しむことで、所属感や連帯感を高めることができた。

完成したランタンに灯りをつけると、光が透けてきれいに文字や模様が浮かび上がった。子ども達は、興味深そうにさまざまな方向から眺めたり、揺らしてみたり、並んだ光を見渡してみたりしていた。発見や気づきがたくさんあったようだ。

学習発表会を迎え、真っ暗な会場に現れたのは、ランタンを手に列を組んでゆっくりと進んでくる子ども達。揺れて流れる光、大きく動く黒い影。地域の「ねぷた」も登場し、神秘的で幻想的な世界をつくり出した。観客から「よかった。感動した。」とうれしい感想をいただいた。子ども達のやりとげた自信に満ちた笑顔。それを迎える先生方の笑顔。創立１３０周年をみんなの笑顔でお祝いすることができた。



雲をイメージして描いた5年生

学習の流れと子どもの活動

1. ランタンの基本的な外観や製作の目的を知る
2. ランタンの模様や色を考える
3. 墨汁で文字や絵をかく（低学年は油性ペンなどでかく）
4. 溶かしたろうで色の境界線や模様を入れる
5. 絵の具で着色する
6. ランタンを組み立てる
7. 学習発表会でランタンパレードを披露する
8. 校内に展示する

題材の観点別評価内容

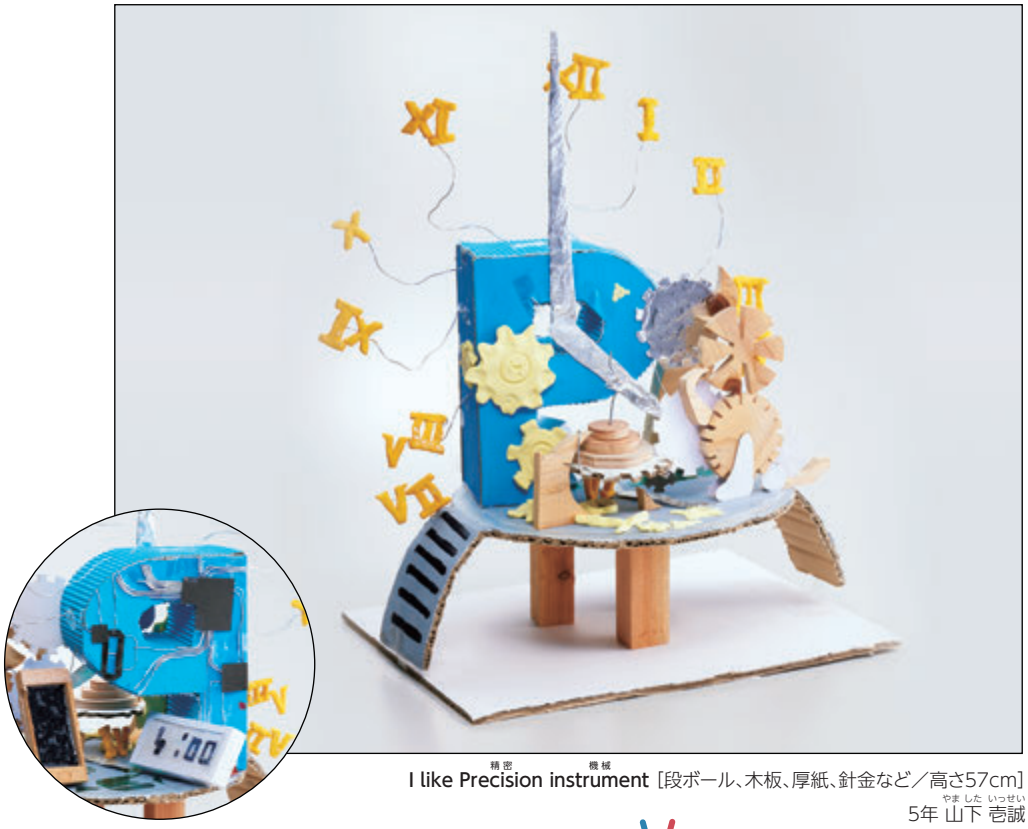
知識・技能
墨、ろう、絵の具の特徴や光を通して見たときの効果の違いを理解し、模様などの表し方を工夫している。

思考・判断・表現
お祝いやお祭りにふさわしいデザインを発想し、墨汁、ろう、絵の具による光の通り方の違いを確かめながら表したいことを考えている。

主体的に学習に取り組む態度
光の美しさや面白さを自分の感覚で感じながらランタンをつくり、学校のみんなでランタンを飾ることを楽しもうとしている。

I ♡ ○○! like

つくっている時は、とにかく楽しいし、
少しむずしいことにチャレンジできるのもわくわくするよ。
つくっていると次から次へとアイデアがわいてくる。
だから、次に進むことができるんだ。



I like Precision instrument［段ボール、木板、厚紙、針金など／高さ57cm］
5年 山下 壱誠

先生のめ

自分の好きなものを一つ決め、それを英語で表したイニシャルとその英単語からイメージしたものを、さまざまな材料を使って表そうという投げかけからこの活動は始まりました。

山下さんは、何の迷いもなく「『精密機械（Precision instrument）』をつくりたい！」という思いで、誰よりも早く取り組み始めました。歯車を表すために最初に板段ボールを材料にしましたが、「これだけじゃダメだな…」とつぶやいて紙粘土で大小の歯車も付け加えました。さらに「そうか、板材を使うと噛み合って動く感じが伝わるな。」と木切れ置き場から木板を選び、電動糸のこぎりで歯車の形に切って三種類の歯車をつくっていきました。ローマ数字を取り付けるために使った針金からインスピレーションを得て、電子回路を針金で表すことを思いつきました。まさに自分の感覚や行為を通して試しながらイメージを広げ、表現方法や材料を選択し、活用しながら表す活動となったのです。

目を輝かせて取り組んでいる子ども達の「あっ、いいこと考えた。」「つくるって楽しいな！」という言葉は、自分が表したいことを表す喜びが感じられます。この思いを、図工・美術の魅力としてこれからも大切にしていきます。

（文）東京都目黒区立緑ヶ丘小学校 主任教諭　内田 佳代子

造形 JOURNAL
No.443 ／ 2023
2023年2月22日発行　非売品

発行所　開隆堂出版株式会社
〒113-8608　東京都文京区向丘1-13-1
電話:03-5684-6121（営業）
03-5684-6118（販売）
03-5684-6117（編集）
編集兼発行人　岩塚太郎
印刷所　株式会社大熊整美堂
本文・表紙デザイン
有限会社アーバングラフィックス

開隆堂出版株式会社
http://www.kairyudo.co.jp
本　　社　〒113-8608 東京都文京区向丘1-13-1　☎03-5684-6111
北海道支社　〒060-0042 札幌市中央区大通西11丁目4番地2152 山京ビル7階　☎011-231-0403
東 北 支 社　〒983-0852 仙台市宮城野区榴岡4-3-10 仙台TBビル4階　☎022-742-1213
名古屋支社　〒461-0004 名古屋市東区葵1丁目15番18号 オフィスサンナゴヤ9階　☎052-908-5190
大 阪 支 社　〒550-0013 大阪市西区新町2-10-16　☎06-6531-5782
九 州 支 社　〒810-0075 福岡市中央区港2丁目1番5号 FYCビル3階　☎092-733-0174