

# 図画工作科

坂井容子  
宮本美紀

## 1 図画工作科における知識創造とは

造形とのかかわり

私たちの身の回りには、すばらしい造形の世界が広がっている。私たちは、回りの対象から造形的なよさや美しさを感じたり、それに基づいて考え、表現したりしている。そうして、造形の世界を自らが広げ、作り出しているのである。このように図画工作科では、対象からよさや美しさを感じ、考え、表現することを造形とのかかわりととらえた。

造形に対する  
価値観

その造形とのかかわりを支えるものは、一人一人の造形に対する価値観である。子どもは、対象からよさや美しさを感じ、考え、表現することにより自らの価値観を広げ更新する。これをくり返すことで、造形とのかかわりが豊かで新しいものになっていく。図画工作科の役割は、子どもの実態に応じて、意図的、計画的に造形との出会いをつくることである。そして、子ども一人一人の価値観を大切にしながら、造形とのかかわりをより豊かで新しいものになるよう支援していくのである。そうした造形とのかかわりを通し、子どもは、自分の思いや夢を色や形に託して実現させることに喜びを味わう。

図画工作科の役割

\*1 「自分にとって新しいもの」とは、これまでの自分をふり返し、更新をくり返しながら生み出した、自分にとってこれまでにない「感じ、考え、表現したこと（行為も含める）」を指す。

「自分ならではのもの」とは、他とのかかわりの中で自分が育み、見いだした他の誰とも同じではない「感じ、考え、表現したこと」を指す。（本校要第59集）

子どもは、既存の価値観をもとに造形とのかかわっていく。そして、他の様々な価値観と出会うことにより自らの価値観を広げ、更新していく。その価値観をもとに自分の思いや夢を実現させていくのである。それは「ひと・もの・こと」の背景にある様々な価値観と出会う中でこそ実現されていくものでもある。そして、一人一人がより豊かで新しい造形とのかかわりを育み、集団で学ぶよさを実感し、価値観を広げていくのである。この営みをくり返すことで、自分の思いが実現され、自分にとって新しいもの、自分ならではのもの\*1が作り出されていく。

これらの考えをもとに、図画工作科における知識創造を以下のように定義した。

図画工作科の  
知識創造

様々な価値観と出会い つなげることで 自らの価値観を広げ 更新しながら 自分の思いを実現させる営み

## 2 知識創造の力を育むために

比較の視点

\*2 ここでいう「自分」「他」とは、それぞれが「感じ、考え、表現したこと（行為も含める）」を指す。

図画工作科では、比較の視点を大切にして過去の3年間の手だてを学習に生かしていく。比較させるのは、主に次の三つである。「今の自分とこうなりたいと願う自分」、「自分と他」、「今の自分と前の自分」との比較である\*2。これらを子どもに意識させることで、つくり、つくりかえ、つくりつづける自分を認識することができる。それらを繰り返し経験することにより、自分の思いを実現させようとする意欲が高まり、知識創造の力が育まれていくのである。

### (1) かかわりの「場」のデザイン

図画工作科の四つの  
場

知識創造を促すかかわりの場のデザインのために、自分の思いを実現させる一人一人の価値観の表れを中心とした次の四つの場を有効に機能させる学習活動を展開する。

- ① 既存の価値観をもとに造形に働きかけ 自分の思いや意図をもつ場
- ② 自分の思いに合わせて 感じ 考え 表現する場
- ③ 価値観を広げ表出する場
- ④ 今の自分の価値観を認識する場

### (2) 「かかわり」の活性化

価値観を揺さぶることで生まれる自問自答

更に、かかわりを求める思いを高めていくために常に比較する活動を重視する。それは、相互鑑賞や自己評価をする際に、感じ、考え、表現したことを表出し合うことで、今の自分でのいのだろうかかと自問自答が生まれる。互いに様々な感じ方、考え方、表現の仕方を求めていくことで、かかわりがより主体的になっていくのである。

### (3) プロセスの自覚

図画工作科のよさ	プロセスの自覚のために、次の二点に焦点を当てた実践を行う。
言語化の有用性	・子どもが造形活動を重ねるうちに、価値観を更新すること。それは、知識が更新され、自分なりの意図に合わせた表現を選び、造形的な表現力が高まること。 ・子どもが、感じ、考え、表現したことを言語化して表出することにより、比較するものの観点が明確になり、適切な知識や技能の獲得につながる。

### 3 「活用する姿」をめざして

図画工作科における知識	図画工作科では、教科で得られる知識を次の三つと捉えている。それは、①もの（材料、道具などに関すること） ②技能 ③見方、感じ方である。
実践的な実感	子どもは、自分の思いを実現するために既存の価値観をもとに、持てる知識を生かして表現しようとする。だが、その知識が充分にない場合は画一的な表現になったり思い通りの表現にならなかつたりする場合がある。そこで、知識を習得し、それを蓄積していく学習が必要になる。図画工作科では、それらの知識は言語的な理解だけでなく実際に自分でやってみた実感を通さなければ得ることができないと考える。それらの価値を実践的に実感することで一人一人の価値観が広がり更新され、主体的な表現につなげていくことを活用する姿と捉える。

#### (1) 実践的な実感へつながる試行錯誤

表現における試行錯誤	造形的な知識を習得するには、その造形に働きかける行為の楽しさ、行為の結果生まれてくるよさを充分に感じ取らせることが大切である。 表現の場で、知識の意味やよさに気づくためには実際にやってみなければ理解できない。そのために、全員が習得のための学習を経験し、更に一人一人が試行錯誤してみる。自分の思いを色や形に託す中で試行錯誤することが有効であり、それが習得のための活用になる。言語的な理解から実際に表現していくことによって、知識は活用されるものとして獲得される。
鑑賞における試行錯誤	このような、実感を伴った意味の気づきが鑑賞の場でも生きてくるであろう。一度だけでなく何度か見ることで、個人やグループなど鑑賞の形態にも変化をもたせることで、自分の見方、感じ方が更に広がっていくと考える。

#### (2) 言語化による比較の視点

言語化による比較	子どもは、自分の思いをもとに、感じ、考え、表現する。製作の途中や終末に行う相互鑑賞や自己評価活動* <sup>3</sup> の場で、自他の表現の意図や効果を言語化し比較することで、そのよさが共有される。表現のために選んだ知識の意味やよさを再認識することで、によりよい表現を目指そうとするからである。
* 3 自己評価活動には次の三つの段階があると考えている ア 自己達成評価 イ 相互評価 ウ 自己客観評価 (本校紀要第56集)	子どもは、既存の知識の中から必要なものを選択する時に、ただ知っていたり何となく好きだったりするものを選ぶことがある。そして、他の多くの知識に目を向けることなく表現し始めてしまう場合が多い。そこで、選ばなかったものについて理由や根拠を言語化してみる。なぜ、それを選ばなかったのか、選ばなかった知識の意味を考えさせるのである。それまで、思いの外にあった知識が相互鑑賞の場などで比較し再認識することで、活用できる知識はこれまで以上に広がり、広い視野で知識の価値を理解することができる。
知識を広げる比較	また、子どもが感じ、考え、表現したことを様々な場面で言語化することで、自らの価値観の変容を実感することができると考えている。

#### (3) 長期的な取り組み

学習環境の整備	様々な知識を活用して試行錯誤するためには、時間や空間の保障や材料を自由に使える環境、材料や道具の扱い方の提示などの学習環境の整備が必要になる。そして、個々の価値観が集団で認められる場をつくることで、共感的な学びの意識を高めていく。
発達段階に応じた授業デザイン	低学年では児童の発達段階を考えて、実際にやってみて知識の意味を実践的に実感させる習得型の学習を重点的に行う。また、中・高学年でも同様の学習を題材の導入部分で行うようにする。こうして、習得型の活用によって蓄積されたそれらの知識が、学年を経て長期的に活かされ探求型の学習につながっていくと考える。

## 4 実践例 —5年—

題材名 あなたも感じて わたしの感じ

### (1) 本題材における知識創造

描き方とその効果を知り 試しながら実感できる活動を通して 有効な描き方を活用し  
風景写真から生まれた自分の感動を絵に表現しようとする営み

同じ風景を見ても、人によって感動のポイントはさまざまである。同じ人が描いても、感動が違えば、表現も異なってくる。風景を見て、子どもはそれぞれに何かを感じている。しかし、その表し方を知らなければ、自分の感動を思うように表現することはできない。図工が好きではない子どもの理由の一つは、このことである。

感動を表出するための知識（技能もふくめたスキーマ）を、子どもが獲得していく活動を重視する。描き方テクニック習得のためのミニ練習と相互評価を積み重ねることで、描き方とその効果を知り、実感をともなって活かせる知識を広げる。

習得してきた描き方の知識は、風景から生まれた自分の感動を、よりの確に表現するために活用されることになる。

### (2) 知識創造の力を育むために

#### ① かかわりの「場」のデザイン

描き方テクニック習得のためのミニ練習の中に相互評価や教え合う場をつくることで、子どもは自他の具体的な表現にふれながら、描き方の効果に気づくことができる。また、子どもの試行作品を多く取り上げたい。ここでは、描き方の違いを明確にし、自他の表現の良さや多様性にふれることで、感動を伝えるには自分の意図にあった描き方を生かす必要があることを理解するだろう。

#### ② 「かかわり」の活性化

子どもの意欲を尊重すれば、個々に風景写真を選ばせたいところだが、本題材で描く風景写真は共通のものを与え、描き方の違いが伝わる感動の違いを表すことに気づかせたい。同一の風景を描く活動が、逆に他の表現の仕方に関心をもたせることになるだろう。習得した描き方が生かされているかという観点での相互評価を取り入れることによって、その描き方に対する意識がさらに高まる。特に、さまざまな描き方を試行する過程で効果的に設定したい。また、描き手の感動の伝わり方に焦点をあて、好きな作品を見つける活動によって、単にテクニックに偏っていく意識をゆさぶりたい。

#### ③ プロセスの自覚

本題材では、今後活用できる知識の習得を促すための言語化を重視する。これまでは表現の意図と表現効果を言語によって確認させてきた。しかし、それでは子どもが選択した描き方にのみ注目することになる。他の描き方では表現できなかったのか、他の描き方では伝わるものにどのような違いがあるのかといった意識をもつことで活用できる知識は広がっていく。言語化は、それにともなって子どもが実感できたことを明確に残していく手だてである。

### (3) 「活用する姿」をめざして

本題材での「活用」は、描き方テクニックをもとに、終末で描く風景の感動の表現に表れる。しかし、1学期は「活用」イメージをもたせるための経験をより重視する。描き方テクニックは、[教師からの指導→試行→教師からの補足的な指導や相互評価→再試行]を基本的な流れとするミニ練習の場を重ねることで習得されていく。ここでの試行が「活用」の第一歩である。テクニックの言語的な理解が、試行によって以降の活用をうながす実践の実感を生む。そのためには、自他の具体的な表現をもとに比較することで気づく新たな見方・感じ方や、つかんだ意味の言語化が重要な手だてになると考えている。

(4) 学習計画 (総時数 16時間)

主な授業デザイン	モード	知識創造の流れ
1 図工への意欲を確かめる (図工は好きか?) (嫌いな人にアドバイスしよう)	表出 共有	・自分の考えで自由に表現できるから好き ・思うようにできないから嫌い ・うまくつくる経験ができるといいよ
2 感動を表現する描き方を知る ・構図 ・タッチ ・ラフスケッチ 3 スケッチテクニックの練習をする ・構図 (大きさ 位置) ・ラフスケッチ (大まかなあたり) ・タッチ (強-中-弱 細かく-あらく) 4 彩色イメージをつかむ 5 彩色テクニックの練習をする ・筆の動かし方 ・下ぬり (ジュースぬり) ・重ねぬり (大まかなかたまりのぬり分け) ・三原色かたつむりぬり (主役を中心に描き込み) ※ミニ練習と相互評価を繰り返し、テクニックの習熟を行う	共有 共有 共有	・描き方を知ると自分の考えを表現できそうだな ・構図やタッチを工夫すると、感動の中心が分かりやすくなるな ・構図を考えて、大まかなあたりをつけると失敗しないよ ・ラフスケッチは、鉛筆をねかせて柔らかい線で描くといいんだな ・下ぬりをする、全体の雰囲気がかめめる ・重ねぬりで、大まかな物のイメージができる ・物にあった筆の動きを意識しよう ・三原色かたつむりぬりで、さらに描き込むと、主役が際立ってきたよ
6 描く風景写真から感動の中心を決める 7 構図 (切り取り方) を考える 8 下描きする ・あたりをつけ、ラフスケッチする ・タッチを変えながら丁寧な線で形を描く ・感動の中心を強調する 9 彩色する ・全体の雰囲気を下ぬりする ・重ねぬりで、大まかなかたまりをぬり分ける ・かたつむりぬりで主役を中心に描き込む ※相互評価をしながら加筆修正を行う	活用 活用 活用	・主役をどこに、どのくらいの大きさで入れようかな ・構図を考えて柔らかい線であたりをつけよう ・主役を強いタッチで丁寧に描こう ・全体の雰囲気にあった色で下ぬりしよう ・大まかな物の違いをぬり分けよう ・質感によって筆の動きを考えよう ・4年生で経験した彩色を活かそう ・ぬり重ねただけ、感動の大きさが表現できるよ
10 活用の相互評価をする ・感動が伝わる構図 ・感動を伝えるために活用したテクニック	活用 有意 味化	・描き方の工夫で、感動が伝わったよ ・テクニックを活かすと、考えが表せるんだな

(5) 本時の学習 (8 / 16時)

① 本時の知識創造と「活用」の姿

感動を表現する描き方の観点を確かめ合うことを通して、自分の描き方を評価し、それを描き方に活かそうとする営み

② 展開

教師の意図	授業のデザイン	時	モード	子どもの知識創造の流れ
<b>かかわり</b> ・多様な見方、感じ方を表出しあい、評価の観点を共有させたい <b>よさ</b> ・相互評価での観点を自己評価でも活かせるようにしたい <b>言語化</b> ・描き方の観点など活用することを明確にさせたい <b>比較</b> <b>長期的</b> ・自分の表現の変容から気づいたことを、さらに活かしていく目を育みたい	1 課題を確かめる	5		<b>感動が伝わってくるかな?</b>
	2 スケッチを相互評価する ・構図 (大きさ 位置) ・タッチ (強→中→弱) (細かく-あらく)	10	想起 共有	・大きく描かれているのが感動の中心だな ・主役は目立つように描かれているかな
	3 スケッチを自己評価する ○評価内容を書く ○評価を聞きあう	10	活用	・みんなで確かめた見方で、自分のスケッチを評価してみよう
	4 スケッチを再挑戦する 5 二つのスケッチを比べる ○評価を聞きあう ○評価内容を書く	15 5	活用	・できているところ、足りないところを意識して描いてみよう
		<b>構図やタッチの工夫で、伝わる感動が違ってくるな</b>		

(6) 授業の実際と考察

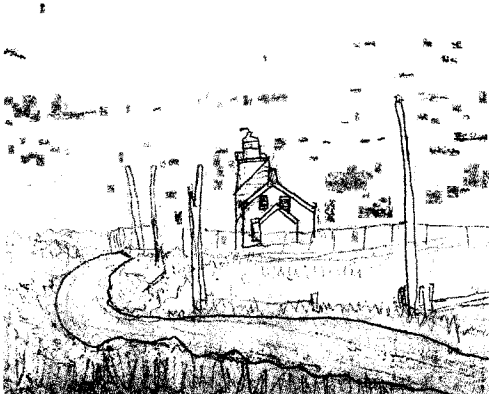
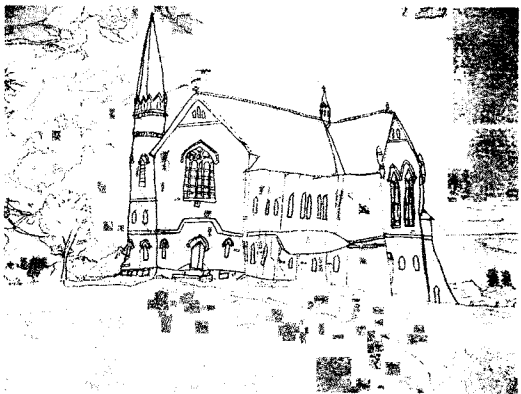
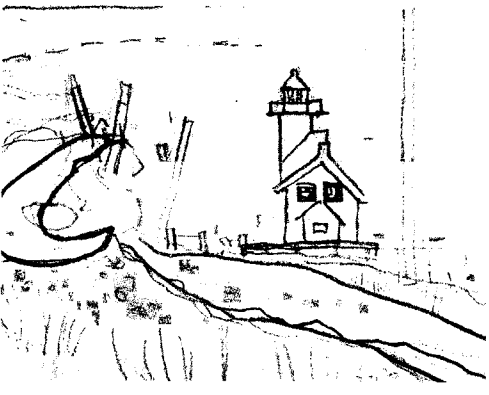
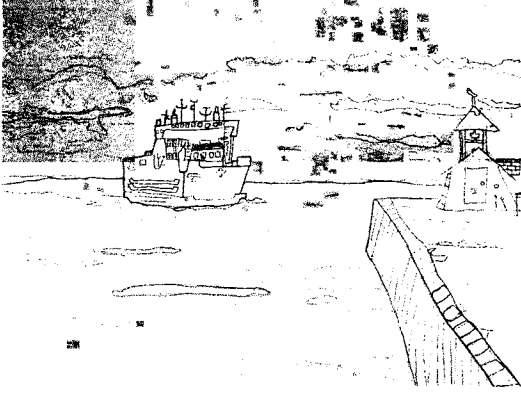
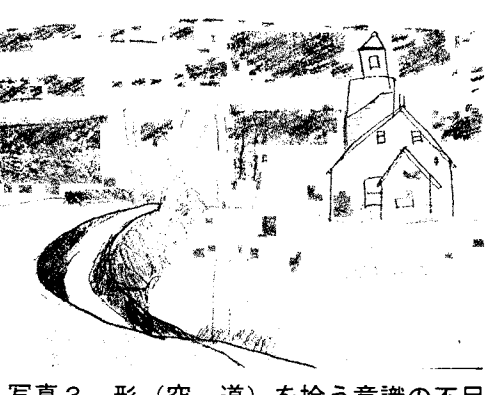

① 生まれた知識創造と「活用」の姿

子どもが身につけてきた描き方には個人差が有り、表現に活かせる知識（本研究では技能も含まれている）を多くもっている子もいれば、そうでない子もいる。子どものもっている知識が起点となって作品になると考えれば、その知識が広がり、深まらない限り、制作はいつもの知識をくり返し使っただけの単調な場になる。

図画工作科教科理論では、知識創造を次のように定義している。「様々な価値観と出会い つながり 自らの価値観を広げ 更新しながら 自分の思いを実現させる営み」

価値観をめぐる「出会い」「広げ」「更新」とは、活用する知識の充実と重なる。そう考えると、「自分の思いを実現させる」ためには、「活用」知識の新たな獲得が不可欠になる。

子どもは、選んだ写真から受けた感動を描き方の工夫で表現する。これが本実践における知識創造であった。そして本題材の学習を経て、子どもの表現が以下のように変容した（写真1～6）。この変容がなぜ生まれたのか。そのポイントを授業の実際と考察によって述べていくことにする。

	描き方テクニック試行段階の作品	描き方テクニックを活用した作品
A 児	 <p>写真1 タッチのあいまいな変化</p>	 <p>写真4 タッチの明確な使い分け</p>
B 児	 <p>写真2 基準ライン（地平線）意識の不足</p>	 <p>写真5 基準ライン（水平線）の意識</p>
C 児	 <p>写真3 形（空、道）を拾う意識の不足</p>	 <p>写真6 形（雲、波）を拾う意識</p>

## ② 「活用」知識の視点からの授業づくり

感動を絵に表したいという子どもの願いを起点に授業を展開した。従来であれば願いをもたせたのちは、描き方の観点を課題として与えながら学習を進める。そして、その観点をいかに受け止めて表現するかは子どもに任せている。つまり、表現するために欠かせない技能については、個々の力量にゆだねられるのである。図工が好きではない、苦手だという子の理由がここにある。表現したいという願いをもてたとしても、思うようには表わせないもどかしさばかりが残っていくのである。

どうすれば図工が好きになれるのか。どうすれば思うように描けるのか。まずこのことを話し合う中で、子どもは確かな技能の必要性を共有していった。

技能を重視することは、感動の表現とは正反対の意味合いでこれまでとらえられていたように思う。しかし、図工における技能は教科の学びを支える基礎的・基本的なものである。それらが確実に習得されていなければ、個性的な発想も制作も実現することは難しい。「自分で考える」ことだけでは、この基礎的・基本的な技能の習得があいまいになってしまう。それが、図工嫌いを生む原因にもなっているということ、子どもの意見は示していた。

このような考え方から、次の2点を重視して題材の流れをデザインした。一つは、作者の思いというものが表現の工夫次第で伝えられるということ(写真7)。そして、その表現の工夫として「活用」できる描き方テクニック(写真8)を与え、しっかりと習得させる必要があるということ。

本題材の大まかな流れは以下の通りである。

- ・感動を絵に表したいという願いをもち、スキーマの不足に気づく
- ・描き方テクニックとその効果を知る
- ・描き方テクニックを試し、その効果を実感する
- ・描き方テクニックの観点で、自他の描き方を評価する
- ・有効な描き方テクニックを「活用」して感動を表現する

## ③ 授業の実際

### ア 描き方テクニック(「活用」知識の明確化)

本実践において「活用」させたい知識を明確にして、試行的に習得していけるようにすることで、どの子にも活かすテクニックが明確に見えるようにした。

#### a 「あたり」

多くの子どもは、思いついたものから描き始め、描いたものが画面の中で大きすぎたり、小さすぎたり、位置がうまくいかず描きたいものが描き切れないという経験をしているだろう。そういった失敗経験が積み重なることが、描くことへの苦手意識につながっていると考え、「あたり」をつけるというテクニックを習得させることから始めた(写真9)。「あたり」とは、画面に入れたいもののおよその大きさや位置の見当をつけることである。やさしい線で描くことで、ズレを修正しながら描き進めることができる。思いとは違った大きさや位置になるといった失敗が少なくなる。「あたり」は、短時間で、正確にできなければ意味がないため、子どもが自然に描けるようになるまでミニ練習を繰り返した。

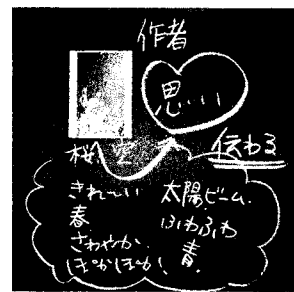


写真7 伝わる作者の思い

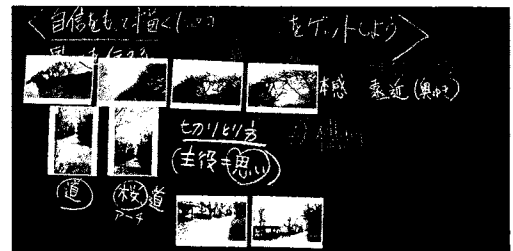


写真8 「活用」知識としての描き方テクニック

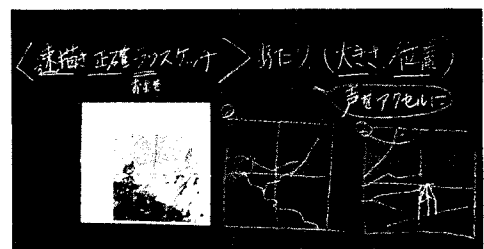


写真9 「あたり」

### b 「タッチ」

描くことに抵抗感のある子どもの多くが、筆圧をコントロールできずに、消すことができないくらい強く描きすぎたり、逆に弱すぎて形が定まらなかったりする。そこで、筆圧をコントロールするトレーニングと同時に、筆圧＝「タッチ」の変化が一つのテクニックとなり得ることを実感させた。子どもは、「タッチ」を強→中→弱とコントロールすることで、立体感や遠近が表せることに気づき、「タッチ」の活かし方を共有していった。写真10では、鳥を中心とする一かたまりの近景と、遠景の山で「タッチ」の違いが描き分けられている。また、薄くやわらかな線での「あたり」も活かされている。

### c 「構図」

感動を伝えるための重要な鍵となるものが「構図」すなわち主役となるものの切りとり方であり、「構図」の違いで伝わることも変わってくる。「構図」をどう考えるか、風景をどう切りとるかを考えさせ、一つのテクニックとして習得させた。写真11は、「構図」の違いと伝わるものの関係に気づかせた場面の板書である。

### イ 「活用」のための授業デザイン

描き方テクニックを「活用」知識ととらえることで、授業は、子どもが自分らしい見方・考え方で描く手がかりを獲得していく場となる。そして「活用」知識が効果的に活かされる授業のデザインが必要になる。その中からポイントとなった特徴的なものを述べていく。

#### a 風景写真の模写

基礎的・基本的なテクニックを一人一人全員が習得していくには、そのテクニックが明確にとらえられ、試行する中で正しく実践化できているかを可視化、判断できる状態が必要である。そこで、全員が同一の風景写真を模写する課題を設定していった。そうすることで、教師側が示した描き方や仲間の描き方と自分のものを比較し、絶えず修正点に気づきながら習得していくことができる。画一的な活動だからこそ、差異が際立つのである。

#### b ワークシート

描き方テクニックを「活用」知識とするためには、くり返し試行して習得していく場が不可欠になる。しかし、下描きから完成までの過程を何度も繰り返させるのでは時間的効率が悪い。そこで、短時間でミニ練習する小さなスペースに分割したり、必要に応じて自己評価や相互評価ができたりするワークシートを準備した。基礎的・基本的な技能を習得していくには、見通しをもったズレの少ない確かな学習方法が望ましいだろう。それがワークシートによる学習のメリットである。

#### c 試行スケッチ

描き方テクニックのミニ練習(写真12)や、習得したテクニックを「活用」知識として自己選択しながら描く試行スケッチ(写真13)の場を設定した。これまで習得してきた「活用」知識を「活用キーワード」一覧として掲載したワークシート(写真14)を用いることで、教師主導の習得段階から一歩進み、「活用」意識をもちながら描くスケッチを経験することができた。

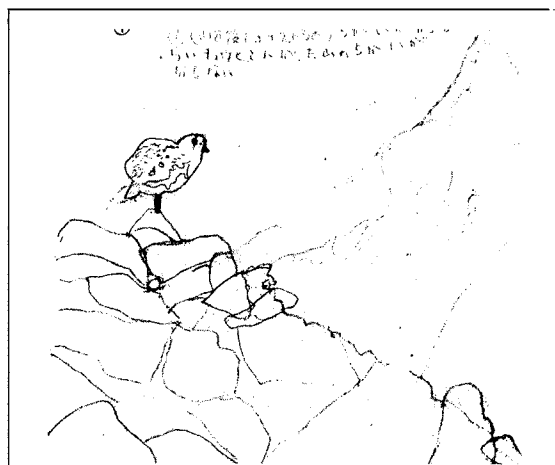


写真10 「タッチ」

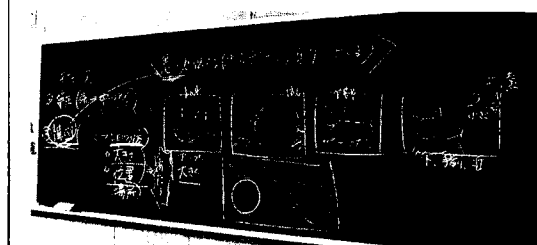


写真11 「構図」

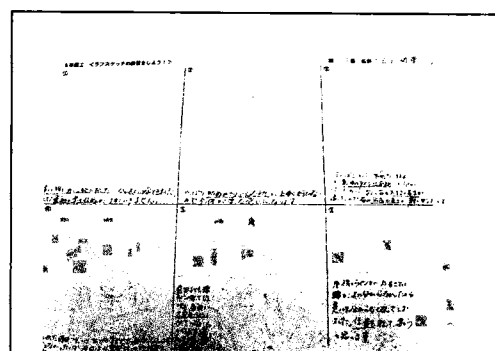


写真12 ミニ練習のための  
ワークシート

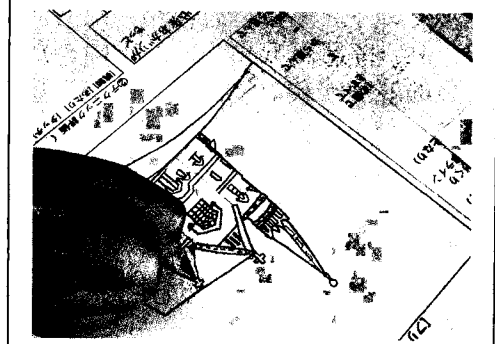


写真13 試行スケッチ

d 相互評価による言語化

造形的な表現における意図や効果を理解し、全体で共有するためには言語化が必要である。それによって、表現の見方や比較の観点といったものが明確になりその後の制作にも活かされて充実する。

たとえば、「描き方テクニックを活かして、感動を表現することができたか」と問うと、子どもは描き方テクニックという明確な観点をもって、自他の表現を評価できるようになる。写真14の相互評価では、「活用キーワード」がそのまま活かされて言語化されていた。「あたり」「タッチ」「構図」の習得段階から、頻りに相互評価の場を設定することにより、描き方テクニックに関わる評価眼も確実に養われていった。また、このような相互評価を通して友達からのアドバイスを受け止めたり、その見方で自他の描き方を評価したりしながら、つぎに活かそうとする姿が育まれたことも確かである（資料1）。

このように評価活動が充実することで、選んだ知識の意味やよさを再認識し、よりよい表現を目指す意識が生まれる。また選択しなかった知識の意味やよさについても再認識され、将来的に「活用」できる知識となっていくことが期待できた。

e 自己選択による挑戦

題材の終末、子どもは「活用」知識の自己選択によるスケッチに挑戦した。ここで改めて、子どもは「活用」知識としての描き方テクニックの効果を実感することができたようである（資料2）。

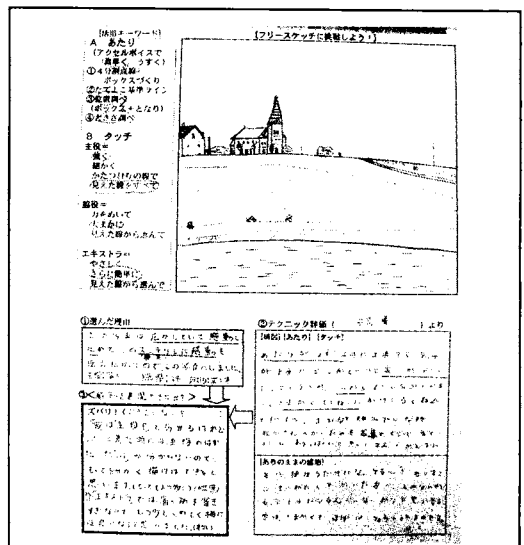


写真14 相互評価による言語化

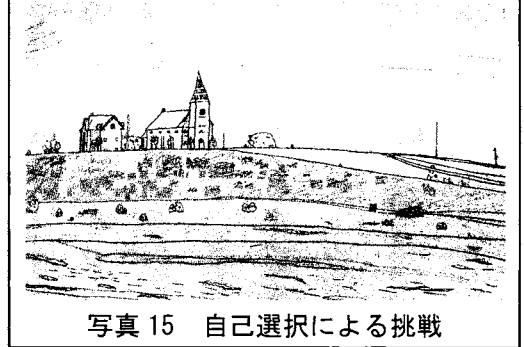


写真15 自己選択による挑戦

自己評価〈描き方テクニックを活用して感動が表現できたかな〉	
A 児	わき役やエキストラはお城をしっかり引き立たせられたと思うけど、アドバイスをもらったように主役のお城が少しかたがってしまったところが反省点です。それと、他のお城の作品を見たら、芝生がもっとくわしくなっていたので、もう少しくわしくしたいと思いました。
C 児	見ていると家と川がすぐ目に入ってきて、少し川がこいから主役にも見えてしまうので、もう少しだけ川をうすくした方がよかった。家をもう少し細かく描いてみると、川よりも主役に見えると思います。
F 児	空の雲は形がしっかりできたけど、木の所が枝だけしか描いてなくて、Aさんみたいに葉もしっかり描けていたらよかったと思いました。

資料1

描き方テクニックの「活用」に関して	
A 児	主役、わき役とかの濃さの違い（筆圧）を変えるっていうことができるようになったのと、あたりをつけるというのを初めて使ったので、これからも使っていこうと思いました。
B 児	ただ描くだけでなく、テクニックを使うことによって、たくさん+αができ、奥行き+立体感が出るようになって納得のいく絵になりました。
C 児	今までより自信をもって描けるようになった。前は不満ばかりだったけど。遠近感も出せて、5年生とは思えない感じになったので、見るたびにうれしくなる。
D 児	いろいろとテクニックをつかっていったら、前は縦横の基準がダメだったから立体にできなかったけど、今はとてもよくできた。
E 児	あたりをつけると、バランスがよくなり、タッチのとき自信をもって「こく」描くことができるようになった。いつのまにか遠近を出すコツを友達に教えられるようになっていてびっくりした。
F 児	今まで「絵」ってあんまりくわしく見て描けなかったけれど、テクニックでくわしく描いてうまくなって行って、とても楽しかったです！

資料2



#### ④ 成果と課題

##### ア 「活用」意識によって変わる子どもの姿

資料3は、下描きのスケッチに対する自己評価の記述である。これらの評価は獲得してきたテクニックを観点に記されている。描き方テクニックを「活用」して感動が表現できたかとの問いに、まず、できたことへの満足感が記され、さらに、今後の課題を明らかにしながらもっと良くしていきたいという追求意欲も書き添えられている。テクニックを「活用」して感動を表そうとした子どもが、主体的に知識創造を展開しているとみることができるであろう。また、「活用」を意識した授業デザインから生まれたテクニックの「活用」の成果も見逃せない。

自己評価〈描き方テクニックを活用して感動が表現できたかな〉	
B 児	私はできた！と思います。船と海の存在感を描きたかったので、船のどっしりとしているところや、海がドーンと広がっていることが描けました。船が主役で、建物と雲、海がエキストラ。ちゃんと見えるところを自分なりに描けました。船が海に浮かび、そして、そこに雲がかかっているということを表したかったので、船の中のもよう、柵、窓など、どんどん描き足していくと、とても存在感が出ることを発見できました。
D 児	城などすべての面で、自分の思いで何か伝えたいのかなどが表せるだけ描けたな—と思います。木の所もこまかくて、どれがどうなのかがわかっていったりして、思ったことを描くこともできました。だけど、エキストラが少ないなど、もう少し主役とわき役、エキストラを均等にして描いたらいいなと思いました。
E 児	私の絵は全体的に「こく」なっています。「こく」すると主役がいつもより大きくなっています。たくさん筆圧を変えて遠近感などが出ました。主役の船は、ドーンと目立つように描くことができたのでよかったです！！

資料3

教師が与えたテクニックの試行段階を経て、その意味や効果を実践的に実感したことで、子どもが主体的にテクニックを選択する「活用」ができた。さらに試行段階での相互評価によって、テクニックの意味や効果が共有される。テクニックの「活用」に対するこのような評価眼が培われることによって、相互評価が充実するとともに表現への追求意欲も高まることになった。子どもは「活用」意識をもつことで、思考の手掛かりを得られるようになったのである。それが知識創造の充実、つまり、作品の変容となって表れることになった。「活用」が効果的に実現するには、それをうながす技能的な試行段階と、「活用」知識を意識する言語化（相互評価）の場が重要だということを証明している。

##### イ 実感していく試行段階の重要性

造形的な知識を「活用」するには、表現したいことへの思いをもち、表現するために適した知識の選択ができること、そして選択した知識が使える状態になっていること、すなわちその知識が習得されていなければならない。まず、知識の意味やよさを理解していなければ、表現に適した知識を選択することができない。造形的な知識の意味やよさは、頭で理解し切れるものではなく、やってみて初めて実践的な実感をともなって理解できるものである。そこで、「活用」知識の習得の場面、「活用」知識を試行錯誤しながら実践化し、その意味やよさを確かめながら自分の求める表現に適した知識を選択していく過程が必要となる。（授業実践部会論「活用」プロセスモデル参照）

このような「活用」をめぐる一連の実践的提起を、D児のスケッチ（写真16～20）をもとにさらに具体的に説明したい。

[写真16]

写真16の試行段階では「タッチ」はぎこちなく、強弱の変化も乏しい。とにかく写真の形をなぞっているに過ぎない。

[写真17]

写真17の下描きでは「タッチ」も確実に身に付いており、意図的な強弱の変化によって描き手の思いが伝わってくる。D児の描き方が一度に変わったわけではない。最初から写真17のような質の表現を求めることは、子どもを混乱させるだけであろう。そこには、授業実践部会が提起する「活用」する力を育てるステップといった上達論をふまえたデザイン意識が必要である。

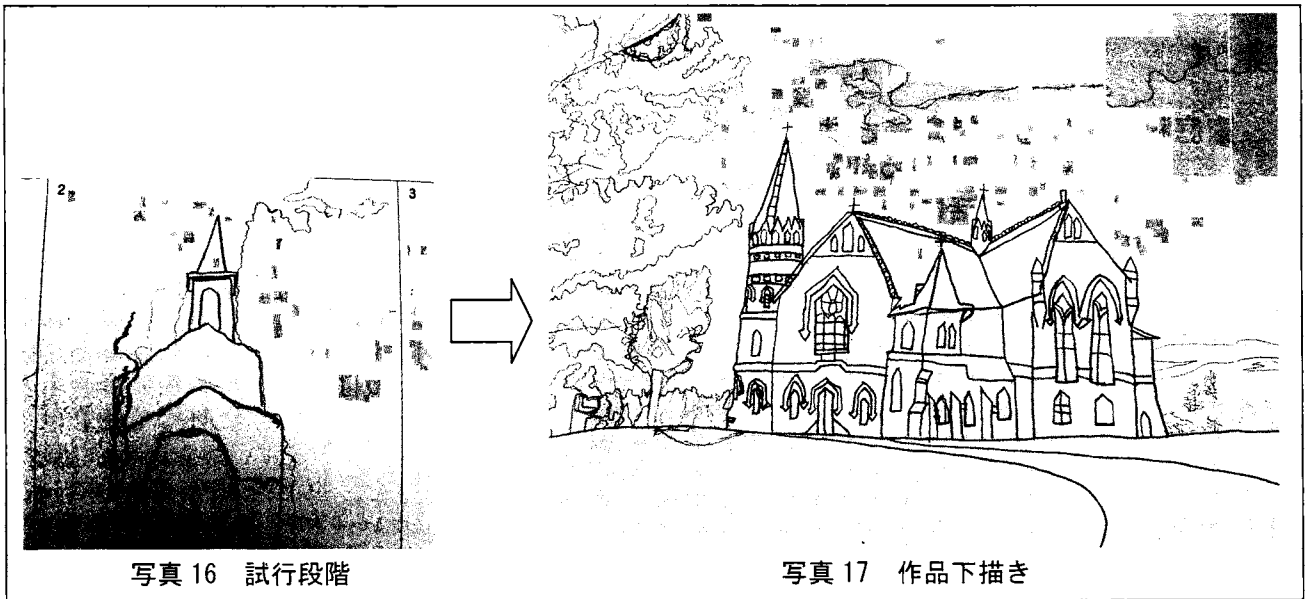


写真16 試行段階

写真17 作品下描き

[写真18]

「活用」させたい知識を明示し、その意味や効果をも子どもに理解させる「活用」知識化の場が不可欠である。写真18のワークシートでは、「あたり」というテクニックの意味や効果をくり返し試行することで、「活用」される状態にした。

[写真19]

「活用」知識化された描き方テクニックは、総合化されたスキーマとなり、その中から子どもが自己選択しながら感動を一つのスケッチに描き上げていく経験へと発展していく。この場は、風景スケッチを実際に屋外で描く探究型「活用」の準備段階にあたる場である。

ウ 「かかわり」がうながす知識創造

[写真20]

視野のひろがりや「かかわり」によってもたらされる。テクニックの習得、試行段階で、常に相互評価の場面を設定した。「かかわり」の中でテクニックの意味や効果といったものを「よさ」として共有していくことで、個の表現に終始しがちな図画工作科の学びは集団で学ぶ意識へと変わる。写真20のように、「活用キーワード」を観点にした相互評価の積み重ねによって、言語的な理解は実践的な実感へと結びつく。相互評価は、与えられたテクニックが「活用」できるテクニックに変容していく場なのである。

エ コンパクトな指導過程の確立

子どもに確かな「活用」に支えられて知識創造する力を育てていくためには、子どもが実践的な実感をもたせて、一つ一つの知識のよさや効果を理解する場を設定することが不可欠である。そのような授業デザインには、習得や試行のための時間の保障がどうしても重要になる。確実に習得させたい内容とかけられる時間を考慮し、「活用」知識の学年間での系統性を考慮し、指導過程のスリム化を実現していくことが今後の大きな課題として残されている。

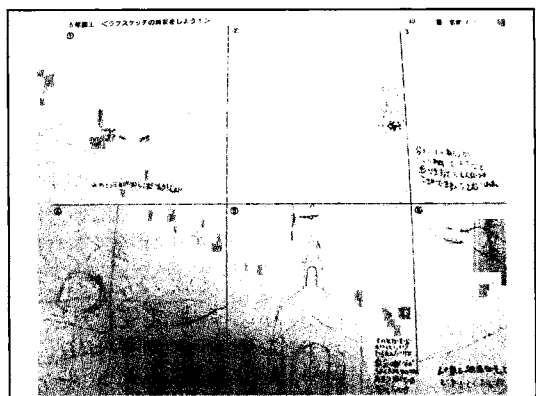


写真18 「活用」知識化  
(フリースケッチに挑戦しよう！)

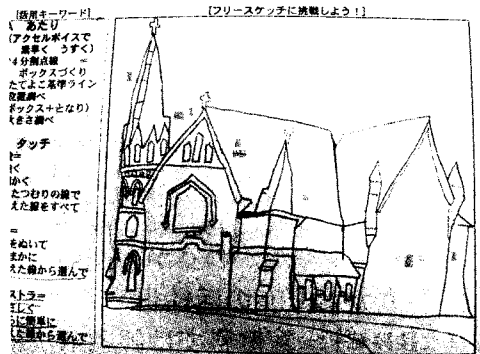


写真19 「活用」経験の蓄積

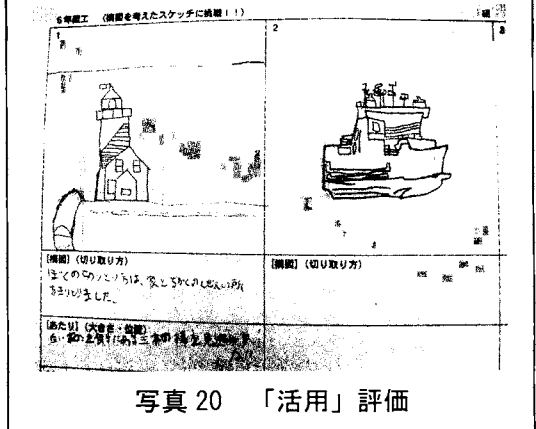


写真20 「活用」評価