

# 図画工作科

小 西 裕 一  
邑 井 吉 治

## 1 図画工作科の本質について

私たちは図画工作科の本質を次のようなものと考えている。

ものごととの造形的なかかわりを通して 自分の想いを表す喜びを味わい  
人間らしい心と創造性を培う

### (1) ものごととの造形的なかかわりを通して について

「ものごととの造形的なかかわり」とは、表現と鑑賞の2つが絡み合った造形的な創造活動であると考えた。表現は、対象（全感覚でとらえられるもの）に接し、～を表そうつくろうなど活動の具体的な想いが触発されたとき、その想いをもとに材料や用具を扱ってつくる活動である。鑑賞は、対象（視覚でとらえられるもの）に接し、考えたり感じたりしながら、情感や造形的なよさ美しさをとらえていく活動である。鑑賞は表すことではないが、つくる者の見方を広げるなど、よりよいものをつくり出すために表現に対し機能的に働くものである。また、特別な場合を除いて鑑賞は表現と別々に行われるのではなく、表現の活動の中で適時行われる。このような造形的な創造活動を学習として繰り返していくのである。

### (2) 自分の想いを表す喜びを味わい について

造形的な創造活動の学習において「自分の想いを表す喜び」とは、～を表そうという自分の想いにしたがって自分ならでは表現を進め、自分が望んでいたことに合致するようなものを実現する喜びである。やりたいことを思うままにやっていくことなので、夢中になって活動するだろう。この夢中になって自分の想いを実現しようとする姿が、学習において極めて大切なこととなる。その姿は人間として望ましい姿であるばかりか、自身を高めていくことにもつながることだからである。夢中になってつくる時、ものごとを考えたり感じたり、手を働かせてつくったりする活動が自然に活性化し、思考力や感覚や技能など自分に備わっているものが駆使される。これらの能力が、活動を重ねるうちに鍛えられたり身についたりして高められていくのである。

このように、「自分の想いを表す喜びを味わう」ことは自分の能力を駆使して想いの実現を体験することであり、そこで必要とされる能力が身についていき、自分が高まっていくのである。

### (3) 人間らしい心と創造性を培う について

以上のように図画工作科の学習では造形的なよさ美しさを大切にしながら、考えたりつくったりする創造活動を夢中になって行うことで自分を高めていくのであるが、これは「人間らしい心と創造性」をもった人間へと高まっていくことを期待しているのである。人間らしい心とは、自分の身のまわりにある造形的なよさ美しさに、敏感に気づいたり感動したりする感度のよい心のことである。また、身のまわりの造形的なよさ美しさを生かしたり、創造活動を行うことによって、自身の生活を楽しくしたり便利にしようとする豊かな心のことでもある。

創造性とは、欲しいものや表したいことを、安易に買い求めたり、他者にしてもらったりするのではなく、自分で考え、つくったり表したりできることである。

## 2 本質にもとづく基礎・基本について

図画工作科で大切にしたい基礎・基本とは何か。

基礎・基本を論じる前に最も大切なものは、～を表そうつくろうという想いである。しかし、想いを視覚的に練り上げたり、ものを扱ってつくりあげる力がなければ、作品として実現することはできないだろう。そこで、培いたい基礎・基本として、例えばよりよいつくり方を考えたり表すための方法や手段を適切に選んだりする力（思考力、判断力）や、よさ美しさを感じ取り表

現に生かせる感覚（直感、造形感覚）が内的な能力として挙げられ、また、目の前に、具体的なものとして作りあげるために、用具や材料を使う創造的な技能が外向的な能力として挙げられる。すなわち考える力や感じる力と、手を働かせてものを扱う力の2つであり、少なくともこの2つの能力が互いに作用し合うところに創造活動ができるのである。

そこで、図画工作科における基礎・基本を以下のように考えた。

### 3 自己の学びを広げ深めるについて

図画工作科において自己の学びを広げ深めていくこととは、自分らしい表現をすることである

自分の思いをもとに表現のしかたを考えたり味わったりできること  
自分の思いをもとに材料や用具を扱うことができること

と考えた。それは、子ども一人一人が思いをもち、自分の好みや考えに合わせて追究し、方法や活動を見出しながら自分ならではの表現に至ることである。では、このために私たちはどうあるべきなのか、これまでの実践から次のように考えた。

#### (1) 自分らしさを生み出すために題材のよさや楽しさを実感できる場を設定する

子どもが造形活動を起こす動機となるものが、やってみたい、つくってみたいという欲求であり、それは題材への思い入れにつながるものである。そこで、題材と出会う時に子どもが自由に発想を出し合ったり、もので試したりできる場を設定し、題材の楽しさが実感できるよう留意する。また、このような発想活動と試行錯誤の過程は、自分らしい表現への糸口を見つけるためにも有効であると考えた。

#### (2) 一人ひとりの自分らしさに対応できる学習環境をつくる

思いをもとに用具や材料を選択したり、自ら用意することは大事な力である。しかし、活動中にもっといい表し方を思いついたり、計画にないことを試してみたいくなる場合があるので、対応できうるかぎり用具や資料などを提供できるような学習環境をつくっていく。また、教師側が、個人や全体の様子に応じて解決すべき問題を投げかけ、考えさせることで、子ども自身のよりよい表現への新たな追求を引き出せると考えている。

#### (3) 自己鑑賞の場と相互鑑賞の場を設定する

自分らしい表現になってきているか、或いはなったかをふりかえる場を適宜設けることで、今後の方針を立てる手がかりとしたり、表現を吟味することができるようにする。途中段階でのふりかえりはよりよい表現への足がかりとなり、次の段階への意欲につながる。また、友だちの作品を互いに見合う活動の場を設けることで、想いの表し方のアイデアが豊かになると考えられる。友だちの作品のよさを見つけることで、自分一人では思いつかなかった方法や、別の見方があることに気づくであろう。

#### (4) 一人ひとりの自分らしさを楽しむ場を設定する

自分の表現したものについて他にアピールしたり、様々な個性を味わったりすることで、自他ともに自分らしく表現することはよいことだと感じられるのではないかと考えた。人それぞれに考え方や感じ方、見方があり、互いの自分らしさを認め合うことでそれぞれの作品のよさが感じられるであろう。同時に作品完成後にふりかえりを行うことで、工夫したことや努力したことへの満足感とともに自分の作品への愛着を増すことにもなると考えた。また、絵画ならば想いを伝えることであり、ポスターならば何かを訴えることがそうであるように、作品自体が人間の生活上での目的をもっている。そうした作品自体の目的を果たすことでも、ものをつくるよさや大切さが感じられるようになると考えられる。

#### 4 実践例 -6年-

##### (1) 題材名 アートスイッチ

- (2) 目標
- ・形や色を考えて楽しい美しいスイッチカバーをつることができる
  - ・糸のこぎりを使って木取り線どおりに切断することができる

##### (3) 指導にあたって

###### 学習材について

図画工作科では、人間らしい心と創造性をめざし、題材を「心を伝える」・「くらしをつくる」・「感じ方を広げる」・「特徴を生かして遊ぶ」の4つの領域に設定し、題材が主にどの領域に深く関わっているかに留意して、カリキュラムを作成した。本題材は「くらしをつくる」に深く関わる題材であり、実生活の中で役立つものをつくるというねらいをもっている。アートスイッチとは日常生活の中で使われている照明などの壁面スイッチを、自らの造形によって、楽しさや美しさのあるものにしようとする題材であり、これは造形的な創造活動を通して生活を楽しくするよさを味わうものである。

実際には糸のこぎりを使ってベニヤ板を切り、学校用と家庭用の2種の壁面スイッチカバーをつくろうというものである。

###### 本題材の基礎・基本

本題材では、次の2つを、経験によって高めていきたい基礎・基本として考えた。そして、これらを子どもが達成できるならば、表現に納得できる可能性が高まると考えた。

###### ●内的な能力として

本題材の目的は、照明のスイッチのようにふだんから見慣れた既製のものを、自分たちの手を加えること

によって作品にしてしまおうというものである。そこで、自分だけでなくみんなで楽しめるものにするために、色や形について考えたり、効果的な表し方を考えたり試したりする過程が必要である。

その中で培われるものとして、

- ・もとのカバーの形状をどう生かすか、何を使ってどのように表すか（場所にふさわしい形、動物の形など）考えること
- ・描材を選んだり、板材にできる彩色方法を考えたりすることを挙げた。

##### 単元計画（総時数 8時限）

主な活動と内容	学びを広げ深めるために
1 ふだんから見慣れた画一的なスイッチを楽しいものにするための構想を練る ・スイッチの種類や大きさを調べる ・自分がどこのスイッチをつくりたいか考える ・どんな表現ができるか思いつくまま描き出す	①
2 測った寸法をもとに設計図をかく ・先生や友だちの意見を参考にしながら自分が最もいいと思える案を選ぶ ・配色を考えたり形を見直したりする ・吹き出しを付けたり半立体にするなどの表し方の工夫を考える	③
3 設計図をもとに板に木取りをする ・材料の無駄が少なくなるような部材の取り方を考えて木取りをする	
4 木取り線に沿って電動糸のこぎりで板を切る ・中を抜きたい部分や切る角度が急に変わる部分に錐で穴を穿つ ・木取り線に沿って落ち着いて切る ・切った後スイッチに合わせてみて不都合がないか確かめる	②
5 切り出した部材の切断面を丁寧にヤスリがけする ・大幅な修正には金ヤスリを 仕上げには紙ヤスリを木切れや鉛筆などに巻いて使う	②
6 着色する ・設計図段階でたてた配色計画をもとにアクリル絵の具や油性マーカーを使って着色する	②
7 仕上げる ・彫刻を施したり 部品を貼り合わせたり 修整したりする	
8 鑑賞する ・作品のPRカードをつくる ・友だちの表現をいろいろな場所で鑑賞する	④

## ●外向的な能力として

電動糸のこぎりは第5学年時に扱っているが、今回はより正確に板を切ることが要求される。スイッチ板にぴったり取り付けのために、寸法を正確に測ることはもちろん、木取り線通りに切らなければならないことから6年生に相応しい力と考える。また、仕上がりをよくするためのヤスリがけの必要性も感じてほしい。そこで、

- ・電動糸のこぎりによる板材の切断に習熟すること
- ・基本的なヤスリのかけ方を身につけること

を挙げた。

以上の基礎・基本が、本題材において、自分の想いを表現するために必要であると考えた。

## 学びを広げ深めるために

### ① 自分らしさを生み出すために題材のよさや楽しさを実感できる場を設定する

ふだん見慣れているものに表現を加えることで、そこに今までとは違った楽しい場ができ、それに気付いたときに新鮮な感動が生まれるであろう。そこで、前年度の作例を見せることで新鮮な感動ややってみようという意欲を引き出したり、その場所に行って想いをふくらませたりする活動を行う。そして、校内のスイッチカバーをつくることは表現が自己の中だけで完結せず、より追求しようとする態度を生じさせると考えた。

### ② 一人ひとりの自分らしさに対応できる学習環境をつくる

作業を能率的に行うための道具やその使い方、表現に適した画材などを提供したりして、子どもの表現活動が自由に行われるようにする。また活動中にもっといい表現を思いついたり、計画にないことを試してみたいとなったときに、対応できる限り用具や材料を提供したり、実行に伴っての助言を行ったりする。また、個人や全体の様子を見ながら、課題を投げかけて追求の余地や用具の適切な扱い方に気づかせたりして、作品への思い入れと質的な高まりが促進されるように配慮した。

### ③ 自己鑑賞と相互鑑賞の場を設定する

制作の途中段階にふりかえりの場をもつことで、次の活動へのめあてをもったり表現への意欲を高めたりすることが期待される。また、制作途中で友だちの行っている表現を参考にしたり、情報交換したりしながら自分が気づかなかった板への表現方法や色の塗り方などに気づくことができると思った。

### ④ 一人ひとりの自分らしさを楽しむ場を設定する

できあがった作品を、作品PRカードとともに実際にスイッチに取り付けることで、自分らしさをアピールできると考えた。様々な場所で、いろいろな友だちの作品を見たり、さわったりして味わうことで、それぞれの作品のよさやおもしろさが感じられるであろう。また、生活の中で役立つ喜びを味わい、作品自体の目的を確認することで、ものをつくるよさや大切さが感じられるようになると考えた。

## (4) 本題材における授業の実際と考察

ここでは、前項で挙げた、「学びを広げ深めるために」の4つの観点をもとに目標について考察を行っていく。

### ① 自分らしさを生み出すために題材のよさや楽しさを実感できる場を設定する

題材のよさや美しさを実感する場を設けることによって子どものつくってみたい、やってみようという意欲が引き出され、造形活動をおこしていく。本題材では普段から見慣れている照明などの壁面スイッチのカバーをつくることで、そこに今までとは違った楽しい場ができ、新鮮な驚

きや感動が生まれると考えた。そこで導入の際に前年度の作例を見せ、前年の様子を思い浮かべながら、それらがもつよさを味わう場を設けることでつくってみたいという意欲を引き出そうとした。また、自分のつくりたい場所へ行って、自分ならどういふものをつくるかイメージをふくらませる活動の場を設けた。この場の後、以下のような自分らしさが感じられる取り組みが見られた。

### ●形や色において

具体的なイメージをふくらませるために、自分のつくりたい場所に行ってスイッチをよく観察し、形状や実際の大きさを調べながらどんなふうにつくるか考える活動の場を設けた。学校の中で人気が高かったのは、音楽室や理科室、家庭室などの特別教室で、具体的なイメージがつかみやすい場所が好まれていたようである。

#### 選んだ場所

1 F 理科室 パントリー プール 体育館 体育準備室 図工・準備室 玄関 トイレ  
西昇降口 ランチルーム

2 F 音楽室 レッスルーム 放送室 会議室 保健室 教官室 算数準備室

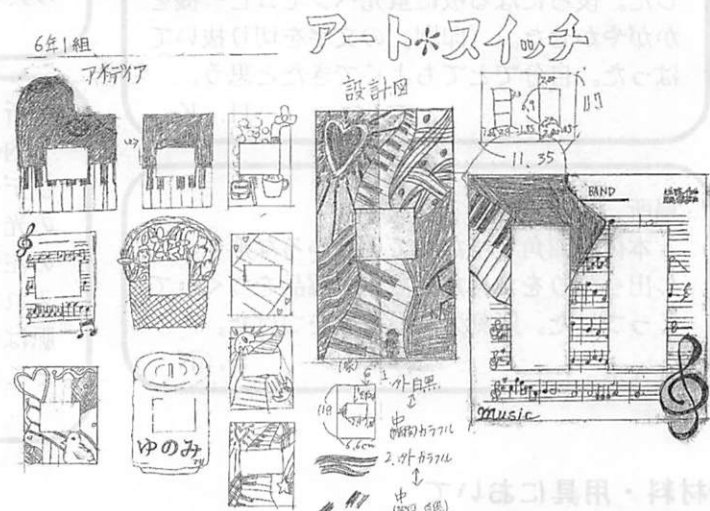
3 F 図書室 視聴覚コーナー 家庭室 コンピュータ室 教室

その他 各階廊下 階段

アイデアスケッチの段階では、場に合っているか楽しいものになっているか、子どもたちはそれぞれに知恵をしばり、工夫を凝らそうと熱心に取り組んでいた。選んだ場所は単につくりやすいから選んだというのではなく、ここをつくりたいという気持ちが強く表れており、様々なアイデア展開が見られた。アイデアスケッチ例は音楽室のものだが、ピアノや楽譜をモチーフにして何通りもパターンを考えた様子がうかがえる。

アイデアスケッチをもとに、実際に制作を行っていくために原寸大の大きさに「設計図」を描いた。ここでは調べたデータをもとに、内容が適切であるかどうか配色や形は納得のいくものになっているか見直しながらか完成作品への見通しを立てることにもなる。表現にもとの形からどのように自分らしくするかということを探ると、次のようなパターンが見られた。

#### アイデアスケッチと「設計図」



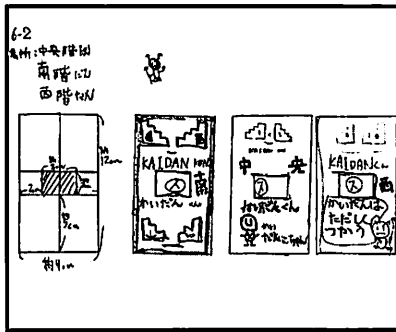
(a).スイッチパネルの形そのもの（中に楽しい絵）

(b).スイッチパネルから大きくはみ出し輪郭が何かを表しているもの（具象的なもの）

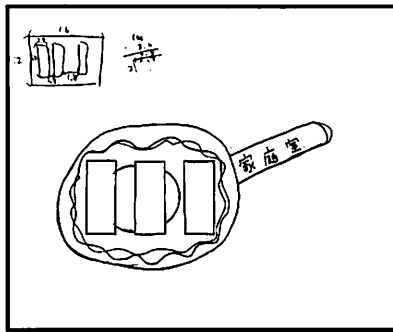
(c).長方形をベースとしているが後付けのパーツが付いたりするもの（(a)(b)の折衷）

## 「設計図」のパターン別分類

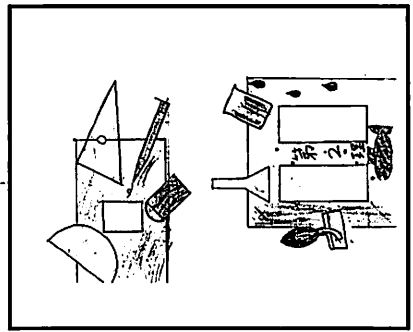
(a)のパターン



(b)のパターン



(c)のパターン



板材への自分らしい着色に関しては、描材から塗り方まで自分で選択することになっている。主に見られたものは次の表に示す通りである。ところで木材への着色時にはいくつか留意しなければならない点がある。白く漂白してある紙とは異なり、木には固有の色があり木目が存在すること、プラスチックのような厚みがあるが水分の吸い込みがあることである。そこで、木目を生かそうとする時は透明水彩的な描法を用いるが、そうでない場合は発色をよくするために絵の具に含ませる水分を少な目にして不透明な感じにする必要がある。できあがった作品の多くは発色重視の不透明描法であった。筆で塗るのが困難な部分には、油性のマーカーがよく用いられたようである。また、色・形に関して以外に見られた表現要素として、パーツの貼り合わせや、彫刻刀によるすじ彫りも見られた。以下は子どものふりかえりカードの中から抜粋したものである。

### 選んだ描材

アクリル絵の具  
水彩絵の具  
水・油性マーカー  
顔料マーカー

### 描法

不透明描法  
透明水彩的描法  
彩色後すじ彫り

#### 場所 教材制作室

一枚の板に2つのものをはって立体感を出した。後ろになる板に蛍光ペンでコピー機がかがやかせた。「印刷」の文字を切り抜いてはった。自分でとてもよくできたと思う。

H. K

#### 場所 パントリー

なるべくすきまなく絵の具をぬり、青の絵の具の中に「M i l k」と彫刻刀でほった。

N. O

#### 場所 音楽室

本体を四角じゃなくいろいろな形や、少し出っ張りをつけた。立体の部品をつくってくっつけた。彫刻刀でもようをつけた。

S. N

#### 場所 図工準備室

内側よりも外側を濃く（緑、黄緑、黄とグラデーションになる）したこと、葉が太陽の光を受けて光っているようにするために葉の左側の一部分に白をちょっとかすれさせて入れたり、彫刻刀で葉のりんかく、葉脈（葉脈は三角刀で、りんかくは丸刀で）をほり、そこだけ色をつけなかったりした。

Y. S

## ●材料・用具において

電動糸のこ機については前学年で経験しているので、用具としての新鮮さはないが、要求される技術はかなり高度である。先に述べたとおり、スイッチに取り付けるために板を木取り線通りに正確に切らなければならないこと、板の中に抜く部分があることが難度の高いことになる。正確に切るにはどういうふうに板を動かしていけばよいか、刃を折らないためにはどんなことに気をつければよいか、子どもは切る活動の中で、失敗を繰り返しながらそれらを体得したようである。

子どもの感想を見ると「かどをまっすぐにするためにゆっくりゆっくりとていねいに切りました」などその様子がうかがえた。

板の中に抜きたい部分がある場合、先に錐で穴を穿っておき、刃をそこから通して糸のこ機に取り付けるのだが、子どもによっては何回も付けたりはずしたりしなければならない。ネジの締め方が甘いと刃がはずれてしまうこともあって、反復を通じてしっかりとした取り付け方ができるようになってきた。



しっかりおさえ 特にかどはゆっくり

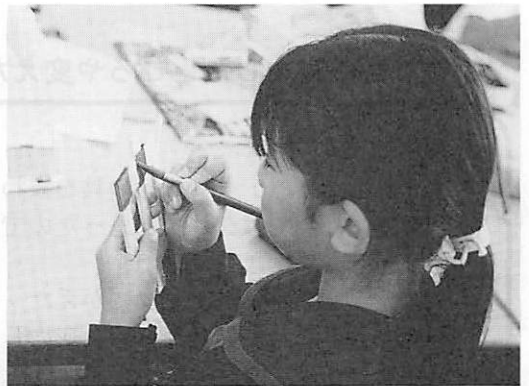
## ② 一人ひとりの自分らしさに対応できる学習環境をつくる

自分らしい表現を進めていくと、個別的な様々な問題（不足していること、困難なこと）が生じてくる。その時、もの、資料、人（教師、友だち）によって解決できる学習環境を整えなければならない。そこで形が曖昧で思いつかない場合など資料の所在（図書室の本、実物など）を知らせたり、子どもの要求に応じて材料・用具の提供（アクリル絵の具など）を行ったりした。

### ●形や色において

自分の描きたいものが、印象が曖昧でうまく描けないといった子に対して図書室で調べる時間を保障したり、実物が見られるものならその場所を知らせたりした。実際には、放送室ならばそこにある機械をよく観察してスケッチしたり、花を描きたいが実物がないという場合には図鑑で調べたりできるように配慮した。

また着色に際して描材は自分で用意することになっていたが、5年時に使ったアクリル絵の具を使いたいという子どもの求めに応じてこちらで用意した。子どもは前に経験していることもあって、アクリル絵の具の長所（乾燥がはやいので次の色を塗るまでの待ち時間が少なく済み、集中力をそがれにくいこと、乾燥後ならば重ね塗りをしても下の色と混じらないので、いったん塗った色を別の色に変更することが可能であること、発色が鮮やかであることなど）をよく知っており、ほとんどの子がアクリル絵の具を選択した結果からみても魅力ある描材であったことがうかがえる。



やっぱりアクリル絵の具はいいなあ！

### ●材料・用具において

板材の中を抜く場合には外側からそのまま切るわけにはいかない。そこで錐を使って刃を通す穴を穿つ方法を指導した。この方法は中を抜く時だけでなく、切っている時に刃の向きを鋭角的に変えなければならない場合が生じたときにも有効である。向きを変えたいポイントに予め穴を穿っておくと、板をまわすのが容易になるだけでなく、刃にかかる負担を軽減する効果もある。ほぼ同時期に行った5年生の板材の題材と比べて、糸のこ機への習熟度の差を考慮しても刃の折損率は著しく低かった。

ヤスリがけにおいても今回再度使い方を指導した。特に曲面では指を当ててやると滑らかになるのだが、直線的な部分でそれを行うと波打ってしまうので、紙ヤスリを木切れや鉛筆などに巻いて使い分けるとよいことを伝えた。後の感想では、「やすりを使ったら切ったところがとてもきれいになったし丸みも出せた」などが見られた。

### ③ 自己鑑賞と相互鑑賞の場を設定する

途中段階でふりかえりの場を設けることは、自分の行ってきた表現を見直したり、次の自己の学びを展開したりするうえで有効であると考えた。このことが自分らしい表現をより納得できる表現へと高めていくことになる。また、友だちの表現を参考にしたりヒントをもらったりして、互いに刺激を与え合うことで、意欲も高められるだろう。このような自己鑑賞・相互鑑賞の場は制作のどのような段階でも存在する。

具体的にはふりかえりカードを作成し、ふりかえりのポイントを示すことで考えが整理できるようにした。項目は現状はどうか、見直しや変更点はないか、参考になった作品やアドバイスはないか、これからの予定はどうかの4つに關してである。以下はその時に子どもが書いたふりかえりカードからの抜粋である。

### ふりかえりカード

#### アートスイッチ ふりかえりカード (途中版)

6年 3組

作品は自分の思いどおりのものになってきていますか

- ①. 予想以上にいい感じ
  - ②. 計画通り
  - ③. まあまあ、なんとかなる
  - ④. あまりうまくいっていない
- どうしてそう感じるのの原因や理由を考えてみよう (思い当たること)

設計図よりも、ていねいに色かぬれたところもあるし、それから、作っている途中に、「こんな物を作ろう、ついたら、さ、よくなるかしれない」と思、て、け、こう色々な物をたしたり、「ここを立体にしたら、これが目立たないかと、た、う、とりけしたりしたから

途中で見直しをしたところや変えたところ (何回分書いてもいいです)

葉の色の表し方をかえた。葉が色を所を、内側よりも、外側をこく(つまり、外側から、緑、黄緑、黄と、グラデーションをかけた)したこと、葉が太陽の光を受けて、光っているようにするために、葉の左側の一部分に、白と、ち、あ、すれこせて入れたり、彫刻刀で、葉のりんかく、み、く(み、くは、三角刃で、りんかくは、丸刃で)を、ほり、そこに、たけ色をつけたりした。

つくるうえで参考になった作品やアドバイス (できるだけ詳しく)

本物の葉や、植物図かん等の写真、絵の具のパーツは、アクリル絵の具(学校の)を参考にしました。あと、絵の具や、葉のパレットは、小西先生の、園工準備室のならば、園工にかんする物があるとい、な、お、し、て、絵の具とパレットが、いいかと思、て、行、く、た、つ、パレットは、葉と、き、体、で、さ、ないかと思、て

これからの予定

できらたけていないに、心をこめて、よい卒業作品になるよう作る。あと、学校、家とは、同じ「葉」をテーマとして、学校を卒業して、さ、て、も、家、に、い、な、か、う、学、校、の、い、い、思、い、出、せ、る、の、を、目、的、に、し、た、い、

### 途中で見直しをしたところや変えたところ

#### 形や色において

- ・色をかえたり、アクリル絵の具をまわり(板の断面のこと)にもぬってみたりしました
- ・色が実物の色ではダサイと思ったので、青にたくさんの白を足して水色にしてぬった
- ・色の配置をかえた
- ・カメラだったので、マイクにかえた マイクにかえたらものスゴクうまくいった(放送室)
- ・最初は何のへんてつもない四角形にしようと思ったけど、放送室にかざるのでカメラの形にした
- ・最初はやかんをななめにしようかと思ったけどまっすぐにした(パントリー)
- ・絵だけじゃわからないかもしれないから字もつけた
- ・ことばをかえた
- ・部品をくっつけずに手彫り模様にした 両面にがらをつけてリバーシブルにした
- ・中のしきりを切り、糸でつなげる移動式にした

#### 材料・用具において

- ・細く切る予定のところがあったけど、折れそうといわれたので、ちがう所で切ってはりつけた
- ・円がうまくいかないから、ボールは全部はりつけるつもりだったが、かくことにした
- ・かざりははじめの図よりも大きめに書き直してそれを糸のこで切ることにしました あまり小さいと、糸のこが使いにくいと思ったからです
- ・板を切ろうとした時にこの大きさでいいか、小さくなっていないか何度も見直しました
- ・はじめはペンだけですませようと思っていたところを彫刻刀を使ったりして少しだけ変えた

はじめに立てた計画通りにいかず変更を余儀なくされたケースもあるようだが、前向きな方向で変わっていったケースが多いようである。技術的な問題に当たって変更するにしろ、もっとい



い表現を思いついて変更するにしろ、その子なりに考えた末に最良と思われるものを選択した結果である。このような経験が子どもの創造性となっていくのであろう。

### つくるうえで参考になった作品やアドバイス

#### 形や色において

- ・おかあさんからアドバイスもらった
- ・本を参考にした
- ・O君からコンセントのカバーのアイデアもらった
- ・理科室のフラスコは今理科で勉強している「水溶液の性質」で使っている塩酸からです
- ・S君の立体的にする矢印がとてもユニークで自分も取り入れた
- ・Tさんが（お弁当箱の中のたまごやきを）もっと茶色っぽくしたほうが感じが出るよとってくれた
- ・会議室へ下見に行った時見た机のならば方
- ・放送用のマイクかな それにおかあさんにアドバイスしてもらった「カメラかと思いきやマイクのほうがいい」といわれた
- ・友だちが文字をはっているのを参考にしました
- ・バッグなどについていた花の絵など はねの色などをみんなにきいた
- ・水道のパイプと迷路を見て洗面所のスイッチにはこれだと思った
- ・本物の葉や植物図鑑などの写真
- ・体育館といえばボール！の一言でボールをメインにしようと決めました

#### 材料・用具において

- ・ヤスリをかける時は何かを中に入れてやればいいこと
- ・曲がる所に「きり」で穴をあけること 切りやすかった
- ・糸のこで切りまちがえた時もう一度もどってから切るとよいこと

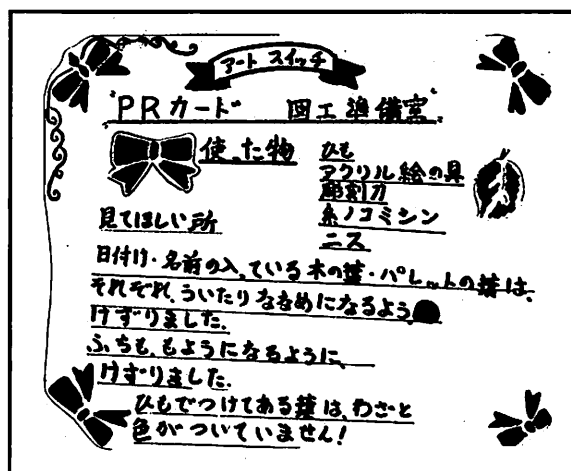
つくるうえで参考になることとは、それが美術品であったり、友だちの作品であったり、第三者の助言であったり、自然事象や人工物であったりする。大事なそれはそれらから何かを感じ取る眼であり、それは感度のよい心の眼である。様々な事象からそれらのよさ美しさを感じ取れる人間らしい心を大事に育てていかなければならないと考える。

### ④ 一人ひとりの自分らしさを楽しむ場を設定する

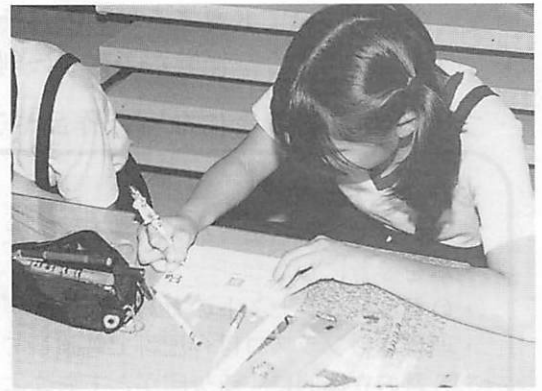
できあがった作品について発表あるいはPRする活動を設けることで、自分らしさをアピールするとともに、友だちの自分らしさも一緒に楽しむことができると考えた。これは自己存在感を感じる場であるとともに、共感的な人間関係をつくる場でもある。そこで、作品PRカードを作成するとともに実際に作品を取り付けて互いにPRし合う活動を行った。

PRカードの作成については、今までどんな題材においても作品カードをつくる活動を行ってきたので、戸惑いは見られなかった。PR活動の指導で留意したのは発信者は自分の作品の長所や特に知ってほしいことについて話すこと、受信者は作品のよいところを見つけてあげるようにすることである。しかし、自分の作品のよさをアピールする場であっても、失敗したところばかりを言ってしまうたり、PRカードにさえもマイナス

#### 作品PRカード



面を書いてしまっている子が一部に見られたのは残念だった。謙遜なのか、それとも自分のよさを堂々と言うことに対して抵抗があるのか、これは低学年ではほとんど見られないため、高学年特有の心理と考えられるが、いずれにしろ今後検討を要する課題である。他者に対して構えたりけん制したりするような人間関係では豊かな心は育たない。作品の発表の場に限らず、自分の想いを素直に表せ、互いのよさを認め合えるような思いやりのある温かな人間関係の構築を目指さなければ、この課題は解決できないだろうと感じた。

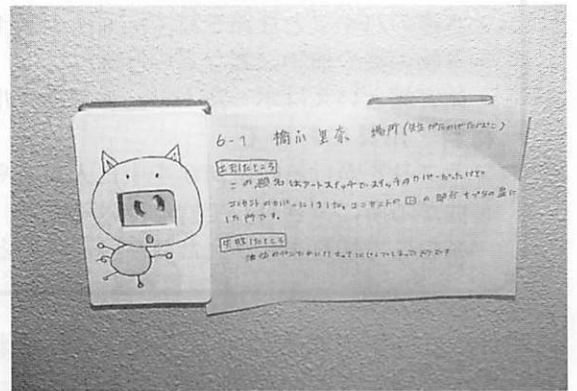


よし、あの事を書こう！



ほとくの作品の特長は...

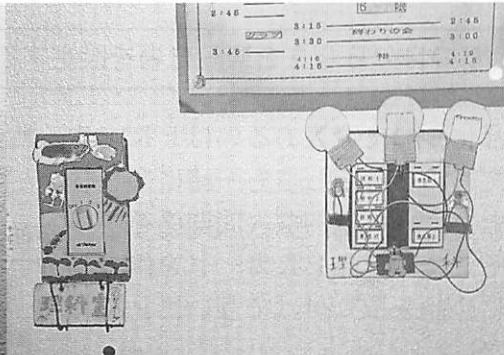
今回はPRの場を設けたが、強いて時間を設定しなくても、作品とカードの双方を一緒に取り付けることで、それを見る度にPRがなされていることになる。その意味では日常生活の中で自然にそれぞれの自分らしさを味わっていると考えられる。



このコンセントは！？



図工準備室



理科室

本題材を終えた後、様々な感想が寄せられたが、それぞれを読むと本題材でのねらいは十分に達成されたようであった。代表としてある子どもの感想を取り上げて締めくくりとしたい。

「はじめはこんなの作ってへたなのができてみんなにわられるのはいやだと思っていたのが、とっとうまくいって、みんなが喜んでくれるような作品をつくることがとてもうれしいです。このようなみんなの役に立つものをどんどんつくればこの学校もきれいになるし、いい学校になると思います。」

R. S