

I 研究計画

目指す子供の姿

共につくりながら、自分らしくやり切る子供

図画工作科における納得解を導く姿を、「共につくりながら、自分らしくやり切る子供」と設定し、研究に当たる。

1 目指す子供の姿について

(1) その具体として

ア 「共につくりながら」とは

自分たちの活動や作品について、視点をもった話合いを基に、つくったり表したりすることや、教師の意図的な配置による活動する場所や材料・用具などを共有しながらつくることである。友人と関わりながらつくることにより、どのような形や色にするか、それを実現するために用具や表し方をどう工夫するかについて考える力や一度つくったものを改めて見直し、新たなものをつくりだそうとする力などが働き、子供の新しい発想や構想につながると考える。

イ 「自分らしくやり切る」とは

自分の思いを基に活動を充実させ、自分が納得するまでつくったり、活動の終わりを自分で決めたりすることである。具体的には、子供が題材のめあてや材料などから、それまでの経験を生かして発想や構想をしたり材料や用具を活用したりして、自分なりに納得のいく活動や作品ができたという実感や満足感を得て活動を終えることである。

2 これまでの取組について

本研究部では、研究主題に迫るために、①視点を明確にした言語活動の設定と②子供の発想や構想についての多様性を踏まえた題材の設定に取り組んできた。成果として、①の視点を明確にした発問や板書の工夫により、子供の思考が深まったことが挙げられる。同じ視点でお互いの発想や構想について交流することで、より自分の表したいことや表し方について深く考えて表す姿が、活動の様子や図工ノートから見取ることができた。また、②の材料や用具の種類や数、場の設定の工夫では、一つの材料や方法だけではなく色々なやり方を試してみたり、どのように表すかを考える際に、自然とお互いの作品を見合って話をしたりしながら自分の活動に生かしていく姿が見られた。

課題としては、言語活動の焦点化が挙げられる。教師が設定した話合いの視点の数や内容が子供の思考に沿っていなかったり、子供に必要感のないタイミングで言語活動を行ったりする実践もあった。活動するための時間を十分に確保するためにも、題材で育成したい資質・能力を基に話合いの視点や題材の中での話し合う場面をより精選していく必要がある。

3 研究内容について

目指す子供の姿に迫るために、2年次後半は研究内容として以下の2点に取り組む。

(1) 視点を明確にした適正な場面での言語活動の設定

言語活動を設定する際、育成したい資質・能力を基に視点を明確にし、題材全体のどこで行うのが効果的なのかを考え設定する。例えば、発想や構想を重視する題材では、題材の前半の段階で子供の表したいことが広がるようにそれぞれの思いを交流する場面を設けるようにしたり、技能を重視する題材では、子供が様々な方法を試した後に見つけた方法を共有できるよう設定したりする。また、そこで共有された発想や構想、表し方などを板書に反映させ、子供が活動中に話し合ったことを振り返ったり、自分の活動に生かしたりできるよう工夫する。

(2) 子供の発想や構想、技能についての多様性を踏まえた教材と場の設定

題材設定の際、題材全体や一時間で育成を図る資質・能力を図（図1）に表し明確にする。その図を踏まえ、以下の二つの工夫を取り上げる。

一つ目は、材料や用具の種類や数、活動する場所などについて工夫をする。材料や用具の種類や数については、題材で育成したい資質・能力を踏まえ、つくっている途中で考えが変わってもつくり変えたり他の材料を試したりすることができるよう種類や量にも配慮する。用具については、表したいことに合わせて適

当な用具を選べるようにしたりすることや使い方について提示したりする。

活動する場については、子供が活動中もお互いの作品を自然と目にしたり、作品について話をしたりできるような教室の動線を考え設定する。例えば、材料コーナーの位置を工夫し、子供が必要な材料を取りに行く時になるべく多くの子供の活動を目にするように設定する。また、机の向きや、製作途中の作品の見え方を試す場所など、教室全体の意図的な配置により子供相互の交流を促すようにする。

二つ目は、子供が各題材で使用した材料や用具をシートにまとめ、積み重ねることにより、教師が子供の経験を把握することで次の題材設定に生かせるようにする。

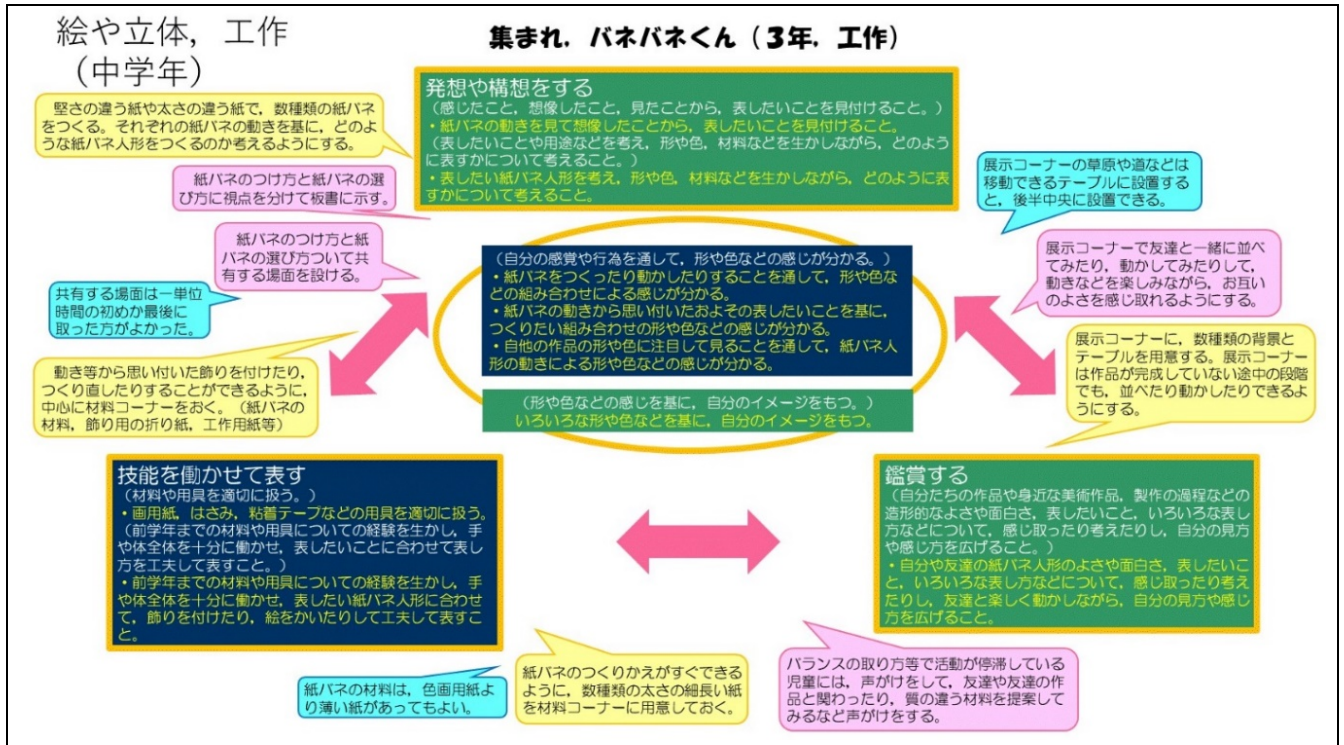


図1

4 検証方法について

上記の実践は、子供の活動や発言、作品、振り返りカード、また記録した映像などを基に、子供一人一人の変容を捉え、検証を行う。

(外崎 美佳)

II これまでの実践から明らかになったこと

1 成果

授業におけるコロナ対策として言語活動に制約があったが、これまでの実践からの成果は、ワークシートやICTなどを利用することで改善が見られたことである。具体的には、手元のワークシートを拡大し黒板でも同じ説明をするための2種類のワークシートを使用することで、友達の考えを聞きながら多様な受け取り方をする姿が見られたこと。また、鑑賞の場でICTを活用することにより、友達の作品を全体で共有したり相互に鑑賞し合ったりすることができたことなどである。

2 課題

これまでの実践からの課題は、言語活動の設定と子供への定着についてである。コロナ禍で話し合ったり友達の作品を間近で鑑賞したりすることが困難になったことで、視点を設定させる方法が変わってきた。育成したい資質・能力に合わせ、子供の思考に沿った言語活動を授業のどの部分に設定するか。また、定着したものをより深化させていくための新たな方法について題材のつながりなどを踏まえながら検討し、題材ごとに検証していく必要がある。

(坂本 卓也)

Ⅲ 研究実践及び考察

第5・6学年4組 図画工作科学習指導案及び考察

指導者 坂本卓也

(5・6年4組教室)

本時で目指す授業

親しみのある美術作品を鑑賞することで造形的なよさや美しさ、表現の意図や特徴などについて感じ取りたり考えたりする授業。

1 題材名 この絵、どんな絵？

2 本時の目標

作品の中から見付けたことを基に話し合うことを通して、作品の造形的な美しさや表現の意図・特徴などについて感じ取り、自分の見方や感じ方を深めることができる。

3 目指す子供を育てるために

(1) 子供の実態

子供はこれまでに教科書に掲載されている絵画や友だちの作品などを鑑賞し、自分なりの感想を友だちに伝えたり、友だちの感想を聞いたりしている。そして、鑑賞を通して得たことを生かし、その後の製作活動に表し方を工夫しながら表現してきた。事前調査の結果※1から、子供は絵画を鑑賞するとき「明るさや色」「写実的かどうか」「絵画から受ける印象などを感じたり想像したりすること」などを視点としていることが分かった。しかし、絵画の主題や作者の思いなどを考えたり想像したりする経験は少ないという結果が得られた。また、共通点よりも相違点について目を向ける子供が多かった。

(2) 題材について

本題材は、世界的に有名な絵画を鑑賞する活動を通して自分の見方や感じ方を深める題材である。本時前半では、二つの作品を鑑賞し、絵画から見付けたことを基に共通点や相違点などを話し合う。後半の作品では、さらに①造形的なよさや美しさと②表現の意図や特徴の二つの視点について話し合うことで、作品に対する自分の見方や感じ方を深めることができるようにする。

(3) 育てたい資質・能力

- ・作品の中から様々なものを見つけ出す力。
- ・見つけたものから作者の意図を想像する力。
- ・作品に対する自分の見方や感じ方を深める力。

(4) 手立て

- ・子供がこれまでに見たことがある世界的に有名な絵画の活用。
- ・作品の中からいろいろなものを発見したり、作者の意図や想像したことを話したり聞いたりする場面の設定。

(5) 目指す子供の姿

作品をじっくりと鑑賞し、様々な気付きを基に作者の意図を想像することや自分の見方や感じ方を深めることができる子供。

主に働かせる見方・考え方
親しみのある美術作品の造形的なよさや美しさ、表現の意図や特徴などについて感じ取りたり考えたりすること。

4 事前調査 5月10日実施 対象15名

子供の絵を鑑賞する時の視点について調査を行った。

○似ているところよりも△違うところを見つける子供が圧倒的に多かった。また、人や全体から受ける印象に関する感想が多かった。



△相違点 ○共通点 ◆その他

	人の印象	絵全体の印象	写実的かどうか	表面の形状	明るさ	色	対象のポーズ	作者について	画材について	何も感じない	①造形的な良さや美しさ	②表現の意図や特徴	合計
		△	△	△	△		○		△		△	△	
	△	△	△	△	△		△		△		△		
	△						○			◆		△	
	△	△			△		○					△	
	△						○						未
	△			△	△	△	○						
	△	△					○						
	△						○	△	△				
		△	△	△	△	△					△	△	
	△	△		△	△	△							
相違点	8	8	3	7	8	3	1	1	3	0	3	4	49
共通点	0	0	0	0	0	0	6	0	0	0	0	0	6

5 本時で使用した鑑賞絵画

鑑賞するにあたって、実物の鑑賞はできないためA1サイズ（教師用）とA4サイズ（子供用）を使用する。

また、絵画の実際の高さや制作年なども合わせて紹介し、イメージを膨らませる手助けとする。

<鑑賞絵画A>

『最後の晩餐』

レオナルド・ダ・ヴィンチ（1495-8年、サンタ・マリア・デルレ・グラツィエ教会）
420×910 cm
室町時代（525年前）

<鑑賞絵画B>

『モナ・リザ』

レオナルド・ダ・ヴィンチ（1503-6年、ルーヴル美術館）
77×53 cm
室町時代（517年前）

<鑑賞絵画C>

『落穂拾い』

ジャン＝フランソワ・ミレー（1857年、オルセー美術館）
83.5×110 cm
江戸時代終わりごろ（163年前）

本活動では、前半で鑑賞絵画AとBを、後半でCを鑑賞する。これらの絵画はメディアでも取り上げられることが多い作品である。Bは本校の図書室にも図書作品の紹介のために掲示されており、日常的に複数の子供が目に見えている。しかし子供は、今までに見たことはあってもじっくりと二つの作品を見比べたり、作品の細部にわたって見たりした経験はないと思われる。そのため、本時で鑑賞することで絵の中から新たに発見することを数多く体験することとなる。Cについては、人の動きや奥行きが分かりやすく、前景と後景に描かれている人物が対照的であることなど、様々な事に気付きやすい絵画と思われるために選択した。

また、AとBの二つの作品を比べる際には、共通点と相違点を鑑賞の視点とする。予想される共通点は、「近いものと遠くのものがあって奥行きが感じられる」「人が描かれている」「作者が同じ」などが考えられる。予想される相違点は、「人数が違う」「何か話をしている」「部屋の中と外」などが考えられる。これらの気付きをじっくりと鑑賞するきっかけとしたい。Cの鑑賞は、AやBとの共通点や相違点の気付きの他に①造形的なよさや美しさ、②表現の意図や特徴を鑑賞の視点として話し合いをする。このように、作品の中から作者の意図を想像することで自分の見方や感じ方を深めることができるようになると思う。

6 本時の学習について（1/1）

(1) 目標

作品の中から見つけた様々なことを基にして、作品の造形的な美しさや表現の意図・特徴などについて感じ取り自分の見方や感じ方を深めることができる。

(2) 展開

・主な発問や指示	・予想される子供の発言・思考	・教師の関わり◎具体的評価規準 教師の手立て
1 絵をよく見てたくさん発見しよう。 ・初めにAの絵を見て下さい。何がどのように描かれていますか。	・見たことある。 ・たくさん人がいる。 ・人が食事をしている。 ・けんかしているみたい。 ・みんなこっちを向いて座っている。	子供がこれまでに見たことがある世界的に有名な絵画の活用 ・絵の名前や作者名など知っているか尋ねるなどして絵を見た経験についても発表させる。 ・教師用（A1サイズ）子供用（A4サイズ）を用意する。

・次に B の絵を見て下さい。何がどのように描かれていますか。 ・二つの絵を比べて似ている所や違うところを探してみましょう。	・図書室に飾ってる。 ・このまえテレビで見た。 ・モナ・リザ ・遠くに川みたいなのが見える。(共通点) ・立体的に描いている。 ・人が描かれている。(相違点) ・人数が違う。 ・部屋の中と外。	・比べることで共通点や相違点に気がやすくなる。
2 めあてを確認しよう	絵の中からいろいろなことを見つけて作者の思いを想像してみよう。	
・次に C の絵を見て下さい。何がどのように描かれていますか。見つけたことをワークシートに書いてみましょう。 ・絵を見て自分が感じたことや想像したことを発表しましょう。(ワークシートに書いてから発表する。) - 視点①いいなと思ったところはどんなことですか。 - 視点②どんな気持ちを込めてこの絵を描いたと思いますか。	・田植えかな、稲刈りかな。 ・遠くに家がある。 ・馬がいる。 ・荷車みたいなものがある。 ・木かな、山かな。 ・スカートみたいな服装 ・帽子をかぶってる。 ・顔がよく見えない。 視点① ・広い地面がよくわかる。 ・人の様子がよくわかる。 ・3 人がそれぞれ違う動きをしています。 ・人の形が本物みたい。 ・全体的に静かな雰囲気です。 視点② ・働く人を描きたかった。 ・農家の仕事は大変ということを伝えたかったと思う。 ・収穫の喜びを描きたかったのかな。 ・がんばっている様子を描きたかった。	・見つけたことを発表し、板書する。 作品の中からいろいろなものを発見したり、作者の意図や想像したことを話したり聞いたりする場面の設定 ① 造形的なよさや美しさ、②表現の意図や特徴を鑑賞の視点として話し合わせる。 ・いろいろな意見が出てても集約せずにすべての考えを認める。 ◎作品の中から見つけた様々なことを基にして、作品の造形的な美しさや表現の意図・特徴などについて感じ取り自分の見方や感じ方を深めている。 (ワークシート・発言)
3 振り返りましょう。	・人によって受け方が違っていました。 ・絵に気持ちが込められていることを知りました。 ・今度は自分も伝えたいことを考えて描いてみたい。	

7 板書計画 ワークシート

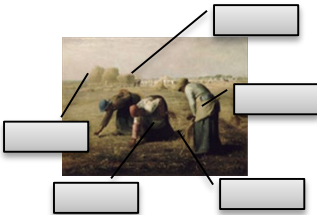
この絵 どんな絵？
め 絵の中からいろいろな物を見つけて作者の思いを想像してみよう。



似ている所
立体的に描いている。
人が描かれている。



ちがう所
人数が違う。
部屋の中と外



見つけたことをカードに書いてみましょう。(書き込み可)



① いいなと思ったところはどんなところですか。
② 作者はどんな気持ちを込めてこの絵を描いたと思いますか。

振り返り

8 成果と課題

(1) 成果

- ・作品に描かれていることを基に話し合うことを通して、新たな発見をする様子が見られた。
- ・ビニールシートを作品に重ねて考えを記入していく方法は、少人数の話し合いでは有効だと思う。
- ・自分の生活経験と照らし合わせ、作品に描かれている造形要素からいろいろな発見をしていた。

(2) 課題

- ・ICTの活用で、話し合う場面の充実ということもねらえるのではないかな。
- ・授業の中で見方・考え方を働かせるための具体的な手立てについて明確にする必要がある。
- ・鑑賞する作品をどのように選ぶか、またその根拠を明確にしておくとうい
- ・鑑賞を深めるため、直観的に感じ取る第一印象を基に、それがなぜそのように感じるのかを造形的な視点と関連させながら話し合うための有効な手立てを検証する必要がある。

9 子供の変容

事前調査のワークシートで絵を見て「何も感じない。」と答えたA児についての変容を見る。

5月10日（事前調査）
（何も感じない）

《考察》
何をどう書けばよいかわからない様子。

6月26日絵の書き込みから
人がいっぱい・まち・馬に乗っている人・立っている人

- ①いいなと思ったところはどんなところですか。
（手前の人のさらに前に草がない）
- ②作者はどんな気持ちを込めてこの絵を描いたと思いますか。
想像して書きましょう。
（ゆうふくな人、まずしい人の差）
- ③振り返り・感想・今度やってみたいことなど
（1枚の絵に作者の思いが入っていることが分かったので良かった）

《考察》
絵の中に書いているものをいくつか見つけている。（具体物）
描かれている人物の服装から貧富の差を想像して書いている。

10月13日（前半）

- ①二つの絵を見て気づいたことを書きましょう。
昼と夕方？
かげの向きがちがう
木の葉が多いのと少ないの
少しきりがかかっている
家がある



《考察》
描かれているものをいくつか書いている。
影の向きや画面の印象から、時間の変化を感じ取っている。

10月13日（後半）

- この絵の説明
- ・もう日がくれそうで、みんなが家に帰っていく時間。



《考察》
鑑賞の授業を3回行った結果「何も感じない」と答えた子供は絵から受ける印象を自分の生活経験と結び付けて「時間」という抽象的な概念を書くことができるようになった。

- ①描いているものを見つける。
↓ ↑
- ②見つけたものから想像する。
↓ ↑
- ③作者の意図を想像する・全体的な印象を感じ取る。

（坂本 卓也）

【参考文献】

- 安部宏行『なるほど！そうか！学習指導要領 新・図工のABC』日本文教出版, 2017
岡田京子『成長する授業 子供と教師をつなぐ図画工作』東洋館出版社, 2017
佐藤晃子『西洋絵画の鑑賞辞典』永岡書店, 2016

(2年3組教室)

指導者 八嶋 孝幸

本時で目指す授業

プログラミングの仕組みを生かして「不思議なたまごから生まれてくるもの」を表す活動において、多様な表現を目にしながらかつくり、つくりかえ、つくる活動を通して、自分のイメージを広げたり深めたりしながら、形や色を工夫して表現する授業。

1 題材名 「ふしぎなたまごからうまれたよ」(絵に表す)

2 題材の目標

「不思議なたまごから生まれてくるもの」について自分のイメージをもちながら、表したいことを見付け、タブレット端末の操作に十分に慣れるとともに、手や体全体の感覚などを働かせ、表したいことを工夫して表すとともに、自分たちの作品の造形的な面白さや楽しさ、表したいこと、表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げつくりだす喜びを味わい、進んで表現する学習活動に取り組む。

3 目指す子供を育てるために

題材で目指す子供の姿

「不思議なたまごから生まれてくるもの」について発想を広げ、形や色を工夫して表すことに面白さや楽しさを見だし、つくり、つくりかえながら多様に表現をしていく姿。

手立て

①視点を明確にした適正な場面での言語活動の設定

- ・「不思議なたまごから生まれてくるもの」から発想を広げ思い付いたことを、どのように形や色を工夫して表したかに着目し交流するようにする。

②子供の発想や構想、技能についての多様性を踏まえた教材と場の設定

- ・タブレット端末を使用して表現することで、何度もつくり、つくりかえながらよりよい表現のために試行錯誤できるようにする。また、ICTを使用した鑑賞の場を設定することで、多くの子供の活動を目にしながらかつくりだす喜びを味わい、進んで表現する学習活動に取り組む。

題材について

図画工作科で育てる資質・能力とプログラミング的思考を相関的に育てることを意図した題材である。

- ・「不思議なたまごから生まれてくるもの」から発想を広げ、たまごの模様、生まれたものなど、イメージをもち作品をつくる。子供は、たまごから生まれてくるものを想像し、そこからたまごの模様を考えたり、生まれたものをかいたりする。プログラミングによって生まれる、出てくるといったイメージを動的にとらえ、表現できる。
- ・動的なイメージを表すためにビジュアルプログラミング言語「viscuit」¹を使用して簡単なアニメーションづくりを行う。たまごが割れる動きと生まれてきてからの動きをプログラミングする。どのような動きになるかを考えることで、イメージを膨らませることができる。

本題材で育みたい資質・能力

- ・思いを広げて表現する際の感覚や行為を通して、いろいろな形や色などに気付く力。
- ・用具を活用し、手や体全体の感覚などを働かせながら表し方を工夫して表現する力。
- ・自分のイメージをもちながら、表したいことを見付け、好きな形や色を選んだり、いろいろな形や色を考えたりしながら、どのように表すかについて考える力。
- ・自分たちの作品の造形的な面白さや楽しさ、表したいこと、表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げる力。
- ・つくりだす喜びを味わい、思いを広げながらよりよく学習活動に取り組もうとする力。

子供の実態

- ・手や体全体の感覚などを働かせながら、表し方を工夫する力については個人差がある。
- ・タブレット端末の基本的操作を体験している。
- ・思いを表現するためにどのように形や色を工夫したかを伝えることができる子供が多い。
- ・授業の最後まで時間をかけて、よりよい表現を追究しようとする様子が多くみられる。
- ・友達の表現からよさを見付けたり、自分の表現に生かそうとしたりする姿が見られる。

主に働かせる見方・考え方
「不思議なたまごから生まれてくるもの」という対象がどのような形や色であるかについて思いを膨らませたり、想像の世界を楽しんだりしながら自分のイメージをもつこと。

4 題材計画

題材の指導計画及び評価の計画（全2時間）

次	時間	主な学習活動	・主な評価規準
一	1	「不思議なたまご」のお話を聞き、たまごから何が生まれるか想像する。 ○ワンペーパーポートフォリオに、生まれるまでの様子のアイデアをかく。 ○たまごから何が生まれるか想像し、話し合ったり考えたりして自分のイメージを広げる。 ○「viscuit」で、アニメーションをプログラミングする方法を知り、試す。	・「不思議なたまごから生まれてくるもの」について自分のイメージをもちながら、表したいことを見付け、好きな形や色を選んだり、いろいろな形や色を考えたりしながら、どのように表すかについて考える。 【思（発）】（行動観察、ワンペーパーポートフォリオ） ・「不思議なたまごから生まれてくるもの」について、発想を広げて表現する際の感覚や行為を通して、いろいろな形や色などに気付いている。 【知】（発言、ワンペーパーポートフォリオ）
二	1	不思議なたまごが割れて何が生まれるまでをプログラミングの仕組みを生かして表現する。 ○「viscuit」を使用して大きさ、形、色、たまごのわれる様子などを工夫しながら表現する。 ○完成した作品を鑑賞し合う。 ○学習の振り返りをする。	・タブレット端末の操作に十分に慣れるとともに、手や体全体の感覚などを働かせ、表し方を工夫して表している。 【技】（行動観察、作品） ・いろいろな形や色などを基に、自分のイメージをもちながら、自分たちの作品の造形的な面白さや楽しさ、表したいこと、表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げている。 【思（鑑）】（発言、ワンペーパーポートフォリオ）

5 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に取り組む態度
・「不思議なたまごから生まれてくるもの」について、発想を広げて表現する際の感覚や行為を通して、いろいろな形や色などに気付いている。 ・タブレット端末の操作に十分に慣れるとともに、手や体全体の感覚などを働かせ、表し方を工夫して表している。	・「不思議なたまごから生まれてくるもの」について自分のイメージをもちながら、表したいことを見付け、好きな形や色を選んだり、いろいろな形や色を考えたりしながら、どのように表すかについて考える。 ・いろいろな形や色などを基に、自分のイメージをもちながら、自分たちの作品の造形的な面白さや楽しさ、表したいこと、表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げている。	・つくりだす喜びを味わい、思いを広げながら表現する学習活動に主体的に取り組もうとしている。

6 授業の実際

第1次

・「不思議な卵」のお話を聞き、卵から何が生まれるかを想像する。

導入では、何が生まれてくるかわからない不思議な卵の話をし、教師が「viscuit」で作成した見本の鑑賞を行った。見本は、何層にも色を重ねてつくった卵と、それを触ると羽の生えた生き物が生まれ、動きながら飛んでいくものである。(図1、図2)

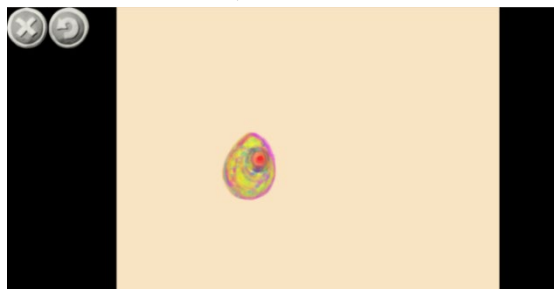


図1 見本①

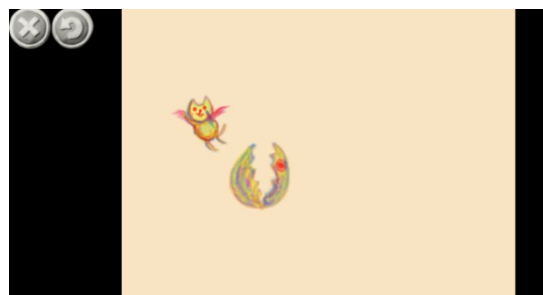


図2 見本②

まず、子供たちは卵の形や色からイメージを広げ、「カラフルなものが生まれてきそう」「鳥の卵の形かな」など話しながら何が生まれてくるか想像した。

また、卵が割れて生き物が出てきた様子を見た後は、卵と生まれてきたものの形や色をつなぎ合わせて考える様子も見られた。

その後、「不思議な卵から生まれてくるものを考える」という課題を提示し、段階的にプログラミングの手順を学習した。タブレット端末は二人で1台を使用した。プログラミングの手順は以下の通りである。

- | |
|---|
| ①卵を割るための方法→②卵から生き物が出るための方法→③卵から出てきた生き物を動かす方法→④割れた卵を元に戻す方法 |
|---|

これらの手順を確認した後、自分でイメージした卵や卵から生まれてくるものを、形や色を工夫しながら表現することを試した。自分のイメージに近付けるため、色の修正をしたり、動きの工夫をしたりしながら何度もつくり、つくりかえを繰り返す様子が見られた。つくった作品は、インターネット上のクラウドに保存し、どんどん思い付いたことを試すように指導した。

授業の後半には、お互いの表現を見合うためにインターネット上のクラウドに保存されたそれぞれの作品を鑑賞する方法を指導した。子供たちは、席を移動することなく、保存された他の子供の作品を鑑賞しながら、多様な発想や表し方の工夫に気付き、自分の活動に生かそうとする様子が見られた。活動の振り返りでは、タブレットを用具として使う際のよさとして、「何度もやり直すことができる」「互いの作品を見合い、イメージを広げることができる」「生まれてくるものを動かすことができる」「色の工夫がしやすい」などという意見が出された。

授業の終末には、次回は今回の活動を生かして、自分のイメージしたものを形や色を工夫して表すということを伝えた。また、ワンペーパーポートフォリオシート（以後OPPシート）に表現したいもののイメージを記入させた。(図3、4)

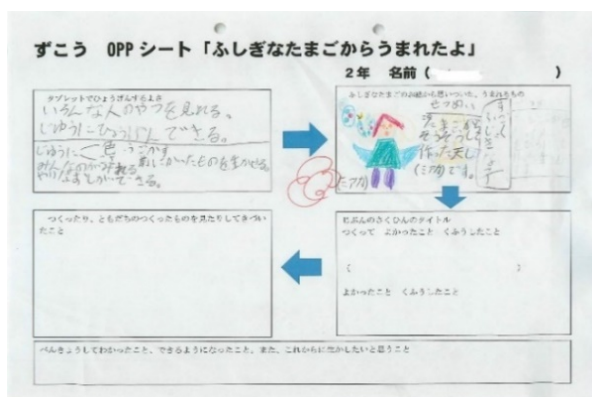


図3 OPPシート①



図4 OPPシート②

第2次

・「不思議な卵」が割れて何かが生まれるまでをプログラミングの仕組みを生かして表現する。

導入では、クラウドに保存された前時の子供の作品を紹介しながら活動を振り返り、そのよさについて価値付けるようにした。また、OPPシートに記入されたアイデアを一部紹介し、卵や生まれてくるものの形や色の工夫の例を共有した。

活動の展開では、前回の活動を生かし進んで自分のイメージしたものを形や色を工夫しながら表現する様子が見られた。(図 5, 6, 7)

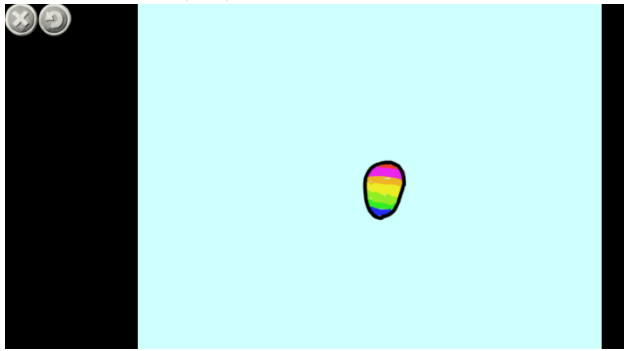


図 5 子供作品例①

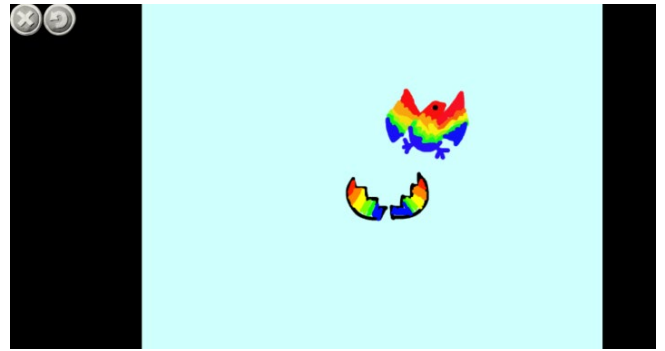


図 6 子供作品例②

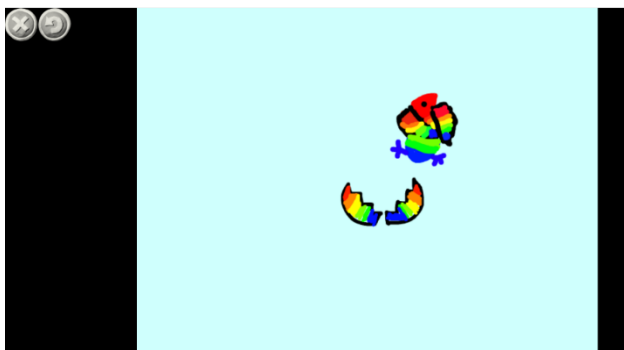


図 7 子供作品例③

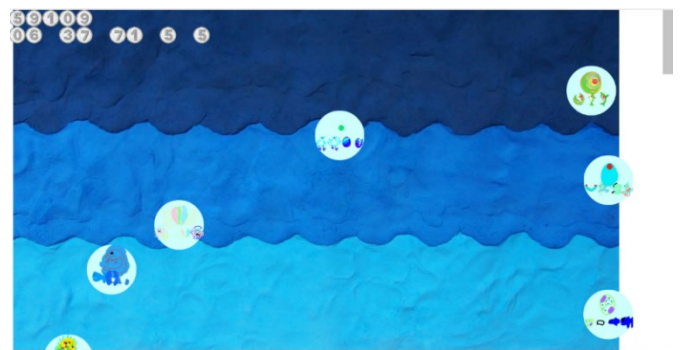


図 8 クラウドに保存された作品の一部

また、つくりながら思い付いたことを試し、「もっとイメージに合う動きにしよう」「卵の形や色と生まれたもののイメージを結び付けよう」と試行錯誤する様子も見られた。途中でクラウドに保存されたそれぞれの作品を鑑賞しながら新たな刺激を受け、自分の作品を改めて見直し、卵や生まれてくるものの形や色の工夫を追加したり、動きを付け加えたりする様子も見られた。

授業の終末には、完成した作品の鑑賞会を行った。事前に鑑賞した中で、面白いと思った作品を子供に聞き、プロジェクターでその作品を大きく投影して全体で鑑賞した。「卵の形の変化が面白い」「生まれてきたものと卵の色のイメージが合っている」「反対のイメージのものが生まれてきた面白かった」などの子供の発言から、自分で表現した際の感覚や行為を通して、気付いたことを基に、それぞれの作品の造形的な面白さや楽しさに理解を深めている様子が見られた。また、思っていた以上にクラウドに保存されたお互いの作品(図 8)を見ながら活動していたことが、子供の振り返りの発言から確認できた。

7 本実践の成果と課題

(1) 成果

タブレット端末の表現する際のやり直しが容易であるという特長を生かし、何度もつくり、つくりかえながらよりよい表現を試行錯誤する様子が見られた。また、ICT を活用して鑑賞の場を設定し、多くの子供の活動を目にしながらか活動できるようにしたことで、いろいろな形や色などに気付く力や自分たちの作品の造形的な面白さや楽しさ、表したいこと、表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げる力の向上が見られた。

(2) 課題

図画工作科で ICT を活用する際には、実際に材料や用具に触れたり、見たりすることが、図画工作科の資質・能力の育成において重要であることを踏まえ、学習のねらいに応じて十分に検討しながら取り入れることが必要であると考え。

そのために、カリキュラム全体を見直し、よりよく資質・能力を培うためにどのように ICT を活用していくかを意図したカリキュラムデザインについて、今後も検討していきたい。

(八嶋 孝幸)