

<図画工作>

造形的な創造活動を高める学習指導の工夫 — 自己評価や相互評価を生かした造形遊びを通して —

国頭村立辺土名小学校教諭 山城 芳江

I テーマ設定の理由

新学習指導要領図画工作科の目標に「造形的な創造活動の基礎的な能力を育てる」とある。これは、児童が自分の思いを表現しようと、描いたり作ったりする過程で、夢中になっているとき、心が満たされ、自分の持っている力をすべて出し切っていくようにすることである。その力には、たとえば、思いをふくらませる豊かな想像力や自分の思いなどを造形的に表す技能、よさや美しさを感じとる鑑賞の能力などが主に働いていると考えられる。

これらの力は、単独で働かせて高めるものではなく、相互に働き合いながら高まるものととらえることが大切である。

現代っ子の遊びの主流は、最新のテレビゲームやカード遊びへと変わり、土や泥・木ぎれなどの自然物を使つての遊びが見られなくなり、自然のよさやすばらしさに目を向けなくなった。また、これまでの授業を振り返ってみると、させっぱなしの授業で活動のみに終わり「活動あって教育なし」の学習指導であった。

中学年の子どもたちは、身の回りのものに対する興味・関心が深まると共に、比較して見たり、客観的に見たりするなどの見方が育ってくる。そして、造形活動においても、手の働きの巧みさが増し、材料や用具などとの関わりがより積極的になり、その種類が広がるようになる。このような時期に自然物や廃材を使った工作を取り入れ、形から発想してつくりだす造形遊びを試みたい。そのことを通して、豊かな発想や創造的な技能などを働かせ、その体験を深めることに関心をもつとともに、進んで表現する態度を育てたい。さらに自分たちの作品のよさや面白さなどに気づくことによって、創り出す喜びが広がり造形的な創造活動を高めていくことができるだろうと考え、本テーマを設定した。

<研究仮説>

身近な素材を使った造形遊びにおいて、自己評価や相互評価を生かし、互いの作品のよさや違いに気

づき、創り出す喜びを広げることにより、造形的な創造活動を高めることができるであろう。

II 研究内容

1 造形的な創造活動

新しい学習指導要領の図画工作科では、子どもたちが資質や能力を総合的に働かせ高めるようにするため、高学年にも「材料や場所などをもとにした楽しい造形活動」(通称「造形遊び」)の内容が設けられた。それによって、「造形遊び」は、すべての学年に位置づけられた。

(1) 造形遊びについて

造形遊びの内容は、板良敷敏(1999)によると「子どもの生活で自然に発生する造形的な遊びのよさ、例えば、思いのままに活動を楽しむこと、友だちと共につくる楽しさを体験すること、ものと様々な関係をもつこと、いろいろ試しながら新しい経験や発見をすることなど、遊びの教育的な意義に着目し、その特性(遊び性)を生かした学習活動である」と述べている。つまり、遊びの中にある自発性や子どもらしい楽しい思いつきが生まれる自由な精神を創造活動の中に生かしていこうとするものであるととらえられる。

(2) 造形遊びの特徴

造形遊びの特徴には、以下の三つの特徴がある。一つ目には、材料や場所などに進んで働きかけ、表し方を見つけ新しいことを試みるなどして、その過程の楽しさを味わう造形活動である。

二つ目には、対象への働きかけを一人でまた、みんなで発想したり構想したりして、手や体全体の感覚を働かせるダイナミックな造形活動である。

三つ目には、材料を並べる、組み合わせる、造形的に構成するなど創造的な体験を深める造形活動である。

このように造形遊びは、子どもの側に立つ学習内容である。自由に材料と関わり、自らの思いをふくらませることができる造形遊びが展開できるように

したい。

③ 「身近な素材」を生かすためには

① 身近な素材とは

身近な素材とは、入手しやすいもの・学校や地域に数多くあるもの・子どもたちが扱いやすいものととらえられる。身近な素材の中の自然物は、あたたかみや味わいがあり、枝であれ、石であれ、一つとして同じ形、同じ色のものはない。これが自然物を材料として用いる面白さである。廃材は、子どもたち自身の手で大量に集めることが可能であり、身近な素材となりうる。子どもたちにとっては、普段見過ごしがちな雑多なものの中から、材料として用いる経験や、造形的操作を加える経験が重要である。

② 身近な素材を生かすには

子どもたちの成長や発達に応じて、それぞれの時期に興味を示す材料がある。低学年では、並べたり積んだりできるビー玉やおはじき、いろいろな形を自在に変えられる粘土を好む。一方高学年では、簡単に変形できない手応えのある材料や曲がるストローのように動きのある材料を好む。ここで気をつけたいことは、「これがこの学年に適當だ」と断定して材料を決めることを避ける。子どもの関心に応じ、いつでも取り出せるようにし、多様な材料を図工室に保管しておく。そうすることが、身近な素材を生かすことになる。

(4) 共同制作活動の意義

図画工作科における共同制作活動は、集団の中で理解し助け合って、同じ目的のために作り上げるものである。このような共同制作活動の意義としては、次のことが挙げられる。

- ・友だちと共に造形活動を進める中で、協力、協調の大切さを知り、仲間意識や連帯感が育つ。
- ・一人一人の児童が、それぞれの感じ方、表し方を出し合うことで、友だちや自分のよさに気づく。その経験が、個性をより伸ばすことに通じる。
- ・個性をぶつけ合い、互いに認め合う過程を通して、質の高いものが作られ、一人では味わえない、より大きな喜びや達成感を味わうことができる。

2 造形的な創造活動を高める学習過程と評価

教師の支援によって互いに認め合い、学習過程の高まりを下図1に示す。評価は、完成した作品に対してではなく、その作品ができるまでの過程に焦点を当てて評価することが大事である。

(1) 自己評価について

自己評価とは、子どもが対象とどれ位具体的に関わり、自分の力で考え、判断し、表現したかを振り返ることである。また、教師にとっては、授業の観察からは読みとれない反応を把握することができる。さらに、子どものつまづきを見つけアドバイスする中で、コミュニケーションが深まるというよさがある。

(2) 相互評価について

相互評価とは、子どもが学習の中で、他の子のよいところや不足のところを見つけ合ったり、認め合ったりする中で、子どもの自他認識・自己認識を高めさせることである。話し合い活動や友だちのよさを見つけ発表する中で、他者の意見を認め自分の価値観を広げる大切な役割を果たす。また、教師のみによる評価だけではなく、互いのよさや違いを通して自己発見し新たな価値を見いだすよさがある。

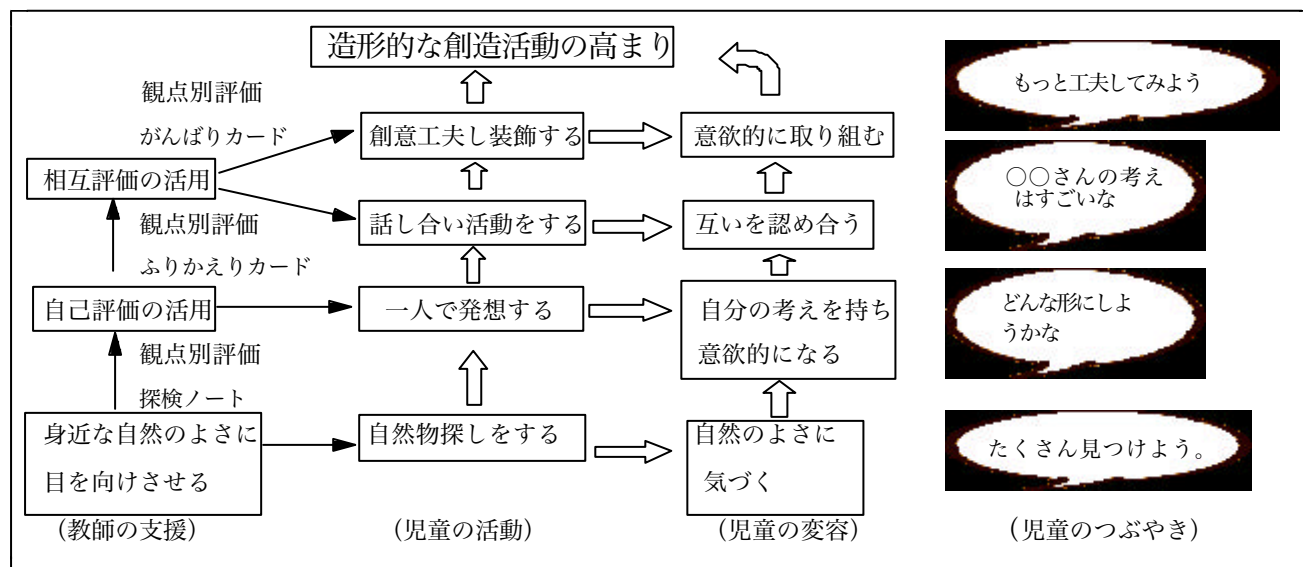


図1 造形的な創造活動の高まる学習過程と評価

3 自己評価・相互評価の工夫

学習カードを活用することによって、子どものつまづき・進捗・意欲を把握し、共感を持ったメッセージを返すことによって、きめ細かな指導ができる。この学習カードを指導のみではなく評価に生かしていきたいと考え、作成した。

(1) ふりかえりカード

作成にあたっては、友だちのよさや自分のよさに気づくことをねらって仮説につながるようにした。作品に託した自分の世界や思いが人に受け入れられるということは、自分は自分でいいのだという自信につながる。そこで、学習の次へのステップにするためにも「ふりかえりカード」を作成し、自己評価や相互評価に活用する（図2）。

ふりかえりカード		月	日	名前
こうもく	◎よくできた ○できた △あまりできなかった			
夢中になり楽しくできた				
自分で工夫することができた				
友だちのよいところを見つけた				
あとかたづけができた				
工夫さんみつけた！		今日の活動じまん		
-----		-----		
-----		-----		
次回がんばるところ				

図2 ふりかえりカード

(2) がんばりカード

話し合い活動の中で、一人一人が自分の課題を明確にし、見通しをもって計画的に活動を進めていけるように「がんばりカード」を作成し、グループで話し合うことによって相互評価に活用した（図3）。

ファンタジックカーに乗って		
どんなファンタジックカーをつくりたいですか		
{ }		
学 習 の 計 画		
材料集め	/ ()	
アイデア	/ ()	
モデリング	/ ()	
つくる	/ ()	
かんしょう鑑賞	/ ()	
仕上げた感想		先生から

図3 がんばりカード

(3) くふうさん見つけたカード

作成にあたっては、友だちのよさや自分のよさに気づかせたい。その気づきが意欲につながるだろうと思い作成した。これまでは、発表のさせっぱなしで後の記録がないため、評価に生かされなかった。学習過程で友だちのよさ（じゅんび・切る・打つ等）を見つけ発表する。それをカードを使って一覧表を作成しまとめた。まとめた表を常時掲示し、互いのよさをカードに貼り付けていくことで、自分の進捗具合を把握する。さらに、友だちの工夫が見え意欲につながる。これを相互評価に活用する（図5）。

くふうさん 見つけた！			
～友だちのすごいところを見つけよう～			
Aさん	じゅんび	切る	打つ
Bさん	切る	アイディアスケッチ	
Cさん	じゅんび	モデリング	かたづけ
Dさん	切る	話し合い	かたづけ
Eさん	じゅんび	打つ	かんしょう

図5 相互評価一覧表

III 指導の実際

1 児童の実態

本校の3年生40名へアンケートを実施し、その結果から実態をまとめた。

(1) 図画工作に関する意識調査

月曜日から金曜日までの時間割で一番好きな曜日は水曜日と答えた子どもが62%となっている。その理由として「図画工作のある日だから」である。このことから、半数以上の子どもたちが図画工作のある日を楽しみにしている。また、苦手とする理由の中に「色ぬりに時間がかかる」「うまくかけない」「手がよごれる」などがある。

(2) 工作の授業に関する意識調査

絵と工作を比べたら68%の子どもが工作が好きである。その理由として「作って遊べるから」「いろいろな用具を使うから」「家の人に見せられるから」等である。子どもたちは、平面的なものより立体的なものに興味をそそられる。自分の手で包み込みながら何回でも作り直しがきき、しかも用具を使う楽しさに工作の魅力を感じている。

2 検証授業

(1) 題材名 ファンタジックカーに乗って

(2) 題材について

本題材では、身近にある木片や木の枝などの自然物を集める中で、たくさんの材料に出会い・遊び・対話をしながらイメージの広がりにつなげたい。また、話し合い活動によってつくり出す喜びを友だちと共に味わい、材料と関わりながら「積む、並べる、重ねる、切る、つなげる、装飾する」などの活動を

繰り返すことで、創造する能力、表現する能力、鑑賞する能力を高めていけると考え本題材を設定した。

(3) 授業仮説

自己評価や相互評価を生かすことによって、互いの作品のよさや違いに気づき、造形的な創造活動が高まるであろう。

(4) 指導計画 (全7時間)

学習段階	時	主な学習活動	教師の指導・支援	評価の観点
第1次 題材把握	1	・題材について知る。	・題材やめあてを理解させる。	・課題を理解できたか。 (関心・意欲・態度)
 自然物さがし	2	・学習計画をたてる。 ＜がんばんりカード＞ ・自然物探しをする。 ＜探検ノート＞ ・「工夫さん見つけた」の発表をする。 ＜ふりかえりカード＞ ・自己評価をする。 ＜ふりかえりカード＞	・キャスター付きの「すのこ」を提示する。 ・身の回りの自然のよさに気づかせる。 ・発表の仕方を工夫させる。	・探検ノートを活用し自然のよさに気づくことができたか。 (関心・意欲・態度) ・材料集めができたか。 (関心・意欲・態度)
	3	・アイディアスケッチをする。 ・粘土で模型を作る。 ・「工夫さん見つけた」の発表をする。 ＜ふりかえりカード＞ ・評価をする。	・個々のイメージを尊重させる。 ・自分の考えや主題を明確化させる。 ・自己を見つめさせる。	・イメージすることができたか。(発想の能力) ・アイディアスケッチや模型はイメージをふくらませることができたか。(発想の能力)
第2次 制作	4	・個々のアイディアスケッチと粘土の模型を持ち寄って話し合いをする。 ・グループ分けをし計画を立てる。	・自分の考えをしっかりと発表できるようにさせる。 ・無理のない計画になるようアドバイスをする。	・アイディアのよさや違いを見つけることができたか。 (鑑賞の能力)
 飾り付け	5	・創意工夫し制作する。 ・友だちの工夫を見つけて発表をする。 ＜工夫さん見つけた＞	・用具の安全な扱い方について指導する。 のこぎり、金づち	・創意工夫し作成することができたか。 (創造的な技能)
	6	・仕上げる。[本時] ・自己評価をする。 ＜ふりかえりカード＞	・材料の効果的な生かし方に気づかせる。 ・自己をみつめさせる。	・用具の安全な扱いができたか。 (創造的な技能)
	7	・乗って遊ぶ。 ・自己評価をまとめる。 ＜ふりかえりカード＞	・お互いの作品のよさや違いを見つけさせる。 ・自己評価をまとめさせる。	・他のグループの作品のよさや工夫を見つけることができたか。 (鑑賞の能力)
第3次 鑑賞				

(5) 本時の指導

① 本時のねらい

・自分たちの乗り物が、楽しい形や色になるように工夫しグループで協力して造る。

② 準備

児童・・・のこぎり、金づち、自然物（小枝、木の葉、穂、木の実等）、廃材（段ボール、ペットボトル）
絵の具、包装紙等

教師・・・接着剤、両面テープ、ガムテープ、針金、麻縄、ビニールロープ、ポスターカラー、釘等

③ 本時の展開（6/7時間）

時間	学 習 活 動	教師の指導・支援	形 成 的 評 価
導 入 (5分)	・本時のめあてを確認する。 ・グループや自分の計画を確認する。 ＜がんばりカード＞	・前回までの学習を振り返り、本時の活動のめあてを意識させ、意欲をもたせる。 ・道具の使い方の安全指導をする。	・活動のめあてが分かり意欲を持つことができたか。 (関心・意欲・態度) ＜がんばりカード＞
制 作 (37分)	・グループや自分のイメージした乗り物になるように工夫しながら製作する。 ・色を塗ったり、材料をつなげたり、飾りをつけたり、イメージを広げる。 ・友だちと情報交換しながらさらに工夫し仕上げる。	・用具の安全な扱い方について指導する。 ・材料の効果的な生かし方に気づかせる。 ・イメージに近づくためには、新しい材料を試みたり、作り直したりしてよいことを助言する。 ・工夫が見られる方法を紹介したり、相互交流の場を設けさせる。	・グループや自分の思いを表現しようとしているか。 (創造的な技法) ・用具の安全な扱いができたか。 (創意的な技能) ・友だちの方法のよさに関心を持つことができるか。 (鑑賞の能力)
片づけ (3分)	・あと片づけをする。	・曲の合図で整理整頓しながら、進んであと片づけができるようにさせる。 ・次回の学習で使えるような材料は捨てずにグループ内でまとめさせる。	・進んで片づけができたか。 (関心・意欲・態度)
まとめ (5分)	・自己評価・相互評価をする。＜ふりかえりカード＞ ＜工夫さん見つけた＞	・それぞれの発表を認め励ます。 ・できるだけ多くの友だちのよさを見つけてさせる。 ・自己をみつめさせる。	・自分や友だちの作品の工夫を見つけ、認めようとしているか。 (鑑賞の能力) ＜ふりかえりカード＞＜工夫さん見つけた＞

3 仮説の検証

「自己評価や相互評価を取り入れることによって、互いの作品のよさや違いに気づき、創り出す喜びを広げることにより造形的な創造活動が高まるであろう」という研究仮説を以下の2つの視点から検証する。

視点 (1)： 自己評価カードの活用について

意欲の高まりを見るために＜ふりかえりカード＞図2の自己評価で「自分で工夫することができたかどうか」という項目を下記のグラフ図7にまとめ、創造活動における意欲の高まりを見た。

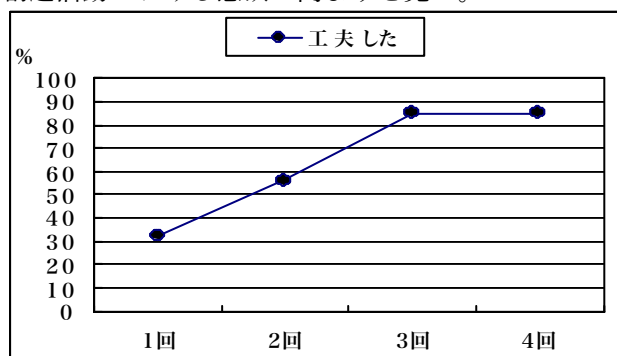


図7 創造活動の高まり

図7から、子どもたちは、1回目の授業では「よく工夫した」が32%で低かったが、2回・3回と回数を重ねるごとに自分なりの表し方で工夫するようになり、造形遊びの楽しさを感じ取ったことがわかる。そして、自己評価カードを何度も活用することで、手を十分働かせた創造活動への意欲の高まりにつながっていくことがうかがえた。

次に、授業における児童の感想を通しての意欲の高まりを見た。

表1 児童の感想 がんばりカード

- ・松ボックリを使っただけのこぎりつけがとても楽しくできました。やっぱりいっしょけんめい作ったもので遊ぶと楽しいなと感じました。これからいろいろなものを使って作り、遊びたいです。
- ・ぼくは、アイディアスケッチで夢のある車をイメージして後には、クリスマス気分ですりを書きました。とてもいいできばいになりました。
- ・アイディアスケッチやねん土の模型よりも本番のシンタジックカーが上等にできました。

前記の感想の「これからも、いろんなものを使って作り、遊びたい」「とてもいいできばいになりました」「アイデアスケッチや粘土の模型よりも本番のファンタジックカーが上等にできました」という文から、子どもたちが、自己評価カードを何度も使っていくことで、自分自身をしっかりと見つめ創造活動への意欲を高めたことが読みとれる。

視点 ②：相互評価カードの活用について

意欲の高まりを見るために＜ふりかえりカード＞で「友だちのよいところを見つけたかどうか」という項目をまとめ、造形的な創造活動への高まりを見た。その結果が、下のグラフ図8である。

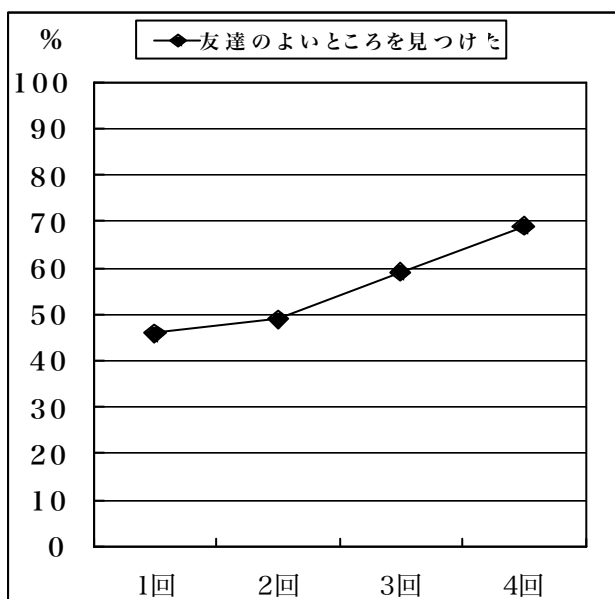


図8 創造活動の高まり

図8より1回目の授業では、「友だちのよいところを見つけた」が48%と低かった。しかし、2回・3回と授業回数を重ねるごとに変化が表れ70%と高くなった。また、子どもたちは、友だちのよいところをしっかりと見つめ、友だちから刺激を受け、自分の表現の仕方を考えるようになった。

相互評価カードを何度も使っていくことで、楽しさを共有し、学び合い、造形的な意欲の高まりにつながっていくことがうかがえた。

次に、授業における児童の感想を通して意欲の高まりを見た。

＜主な参考文献＞

- 矢田桂三 2000 『教育美術』 財団法人教育美術振興会
 若元澄男 2000 『図画工作・美術科重要用語300の基礎知識』 明治図書
 板良敷敏・三澤正彦編 1999 『新しい教育課程と学習活動の実践 図画工作』 東洋館出版社

表2 児童の感想（ふりかえりカード）

- ・〇〇さんは、マツボックリを木の糸を使って上手につなげて飾っていたので、「えらいなあ」と思いました。
- ・〇〇君は、話し合い活動で、自分の意見を進んで言っていたので、今度は私も言えるようにしたいです。
- ・〇〇さんは、金づちを使っての釘うちを何度もやりなおしてがんばっていたので、すごいと思った。

表2の児童の感想にある「木の糸を使って上手につなげて飾っていた」から学習過程で友だちのよさを見つけて、互いの工夫のよさやちがいに気づき、意欲的に取り組む姿勢うかがえた。また、「今度は私も言えるようにしたい」「何度もやり直してがんばっていた」という文から、子どもたちの創造活動への意欲の高まりが読みとれる。

以上のことから、自己評価カードや相互評価カードを生かすことによって、子どもたちの造形的な創造活動を高める手だてとして効果があったと考える。

IV まとめと今後の課題

身近な素材を使った造形遊びにおいて、自己評価や相互評価を生かし、造形的な創造活動を高める学習指導の工夫について研究を進めてきた。

成果として、自然物さがしの活動を通して、地域の自然の美しさや地域のよさへの関心が高まった。さらに、共同制作活動を通して、制作する中で互いのよさや違いに気づき、協力し合う態度が育った。また、学習過程において自己評価や相互評価を生かすことによって、互いの作品のよさや違いに気づき、創り出す喜びが広がり、造形的な創造活動を高めることができた。

今後の課題として、本テーマへの迫りがまだまだ不十分であったので、さらに価値ある造形活動の過程を重視した学習の評価について、引き続き追求していく必要がある。具体的には、今回の研究を発展させ、身近な素材を生かした子どもの発達段階に応じた学習展開の構成を学び深めていく必要がある。