

第1分科会

自分の思いを豊かに広げ意欲的に製作活動に取り組む子どもの育成

発表者：大矢 奎哉（新潟市立日和山小学校）

助言者：南 伸裕（新潟市立赤塚小学校）

記録者：吉田 直彦（阿賀野市立安野小学校）

1 発表者から

様々な学習でお世話になっている地域の商店街を題材に取り上げ、感謝の気持ちを伝えるという目的意識をもたせ、学びを深めさせたいと考えた。子どもたちは、商店に出向き、その店のよさを調べたり、お店の人にインタビューを行ったりして得た情報を元に、ステッカーのデザインを考える活動を通して、商店のよさを伝えるために表現することをねらった。ステッカーのデザインを考える活動では、自分のデザインを友達に紹介し、アドバイスをもらったり、カードに立ち返ったりすることで一人一人が表現に磨きをかけた。

成果としては、言語活動を通じて自分の思いを整理したり、相手の考えを取り入れたりすることで、意欲的に製作活動に取り組めた。また、何を描いたらいいかわからず、困っていた子は、友達にアドバイスをもらい、自分の考えを整理したり、相手の考えを取り入れたりすることで思いを広げ、表現することができた。更に、商店の方とふれあいや実際に商店に活用されるという社会との繋がりが、子どもの製作意欲を高めた。

課題としては、色による印象の変化等の活動を予め行っていれば、子どもたち同士のアドバイスの観点が焦点化され、より充実した言語活動ができたのではないかと考える。また、はじめから表したいイメージがある子は、友達との関わりについて考慮しておくべきであった。以上から、振り返りカードを用いて自分の表現と向き合う時間を設定し、自分をさらに深く見つめさせることが必要だと考える。

この実践をきっかけにして商店街がステッカーを使ったスタンプラリーのイベントを行い、賑わった。地域の活性化や町おこしに図画工作が寄与することに図画工作の可能性を感じた。

2 参加者から

Q：言語活動でイメージを膨らませるとあるが、他の意見を取り入れない児童の評価、アドバイスはどうしているのか？

A：すぐに色を変えられる等の機能があり友達の意見を試すことができるので、試すようにアドバイスをする。また、試した結果友達の考えと自分の考えを比較し、最終的に自分の考えを選んだという判断も評価できると考える。

意見：課題の中で色のイメージを予めとあったが、教師の働きかけで子どもたちは十分にイメージ等を膨らませることができていたのではないかと感じた。

Q：地域の活性化につながる実践であると思った。学校と地域の繋がりを考えると、1回だけではもったいないので、日和山スタンダードという形にして繋げていくといいのではないかと考える。この後の展開についてイメージがあったら教えてほしい。

A：地域に深く関わるという点では、他学年の先生方にもいい提案ができた。今年度、来年度と総合的な学習の時間で福祉をテーマにこの商店街と関わっていく予定である。

3 助言者から

低学年から綿々と積み重なってきた記憶・知識がある地域の素材（商店街）を、ステッカーづくりという題材を用いることで、子どもたち一人一人の記憶・知識が動き出し、それぞれの新しい物語を紡ぎ始めた。子どもたちは、頭の中、心の中で広がるコトバの造形遊びを行っていたのではないかと捉える。タブレットの中で広がる仮想空間で行う造形遊びは、大事なことがあるのではないかと考える。本実践では、ICTが子ども一人一人の考えや知識を共有し、それを生み出し、違いを認め合う道具となった。

しかし、指導要領解説書に「実際にものに触れたり、見たりすることが、図画工作の資質・能力の育成において重要であることも踏まえ、学習のねらいに応じて必要性を十分に検討し利用することが大切である。」と記されている。使うことによって表現が痩せ細ってしまうケースもあるので、ICT活用ありきにならないよう気をつけなければならない。