

持続可能な未来社会を創造する主体を育成する図画工作科の構想

図画工作科で目指す資質・能力

変化の激しい未来社会に対応するためには、固定化した見方で既存のものを捉えるだけでは不十分である。そこで図画工作科では、生活や社会の中にある既存のもの（形や色など）を新しい視点で捉え、自分のイメージを基に意味や価値をつくりだしていくことを重視する。

具体的には以下の3つの資質・能力の育成を目指す。

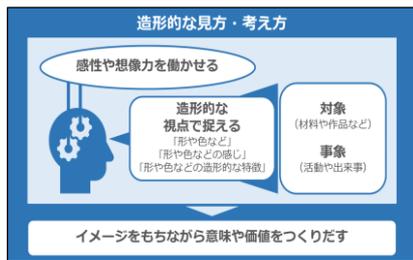
- 表現や鑑賞の活動を通して、生活や社会の中の形や色などを造形的な視点で捉え、自分の見方や感じ方を深めたり、表したいことや表し方などについて考えながらつくったりすることができる。
【主に「知識及び技能」、「思考力、判断力、表現力等」に関わる創造性】
- 造形的な視点、よさや美しさ、表したいこと、表し方などを共有し、作品などに対する他者の見方や感じ方を認めることができる。
【主に「学びに向かう力・人間性等」に関わる協働性】
- 自分の活動を振り返り、表したいことや表し方などについて考えると共に、つくりだす喜びを味わいながら自分の伸びを自覚することができる。
【主に「学びに向かう力・人間性等」に関わる省察性】

造形的な見方・考え方

造形的な見方・考え方は、

感性や想像力を働かせ、対象や事象を、形や色などの造形的な視点で捉え、自分のイメージをもちながら意味や価値をつくりだすこと

である（図1）。この造形的な見方・考え方を児童が自在に働かせ、豊かで確かなものに高めていくためには、子供が捉えている



【図1 造形的な見方・考え方】

「造形的な視点」や「つくりだす意味や価値」の具体化（表1）と、それらを捉えることができる題材及び題材構成を検討し、整理する必要があると考えた。

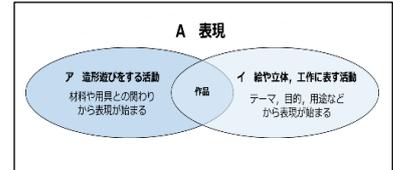
【表1 造形的な視点とつくりだす意味や価値の具体】

造形的な視点	造形要素（形、色、質感、大きさ、硬軟、動き、奥行き、空間、光、線、面、組合せ）やそれらももつ感じ など
つくりだす意味や価値	〈自己外〉 作品、作品のよさや美しさ、新たな場 新たな空間、新たな環境、新たな文化 など
	〈自己内〉 発見、想像、疑問、喜び、充実感 など

具体的構想

1 学びの文脈を生み出すカリキュラムの構想

目の前に材料があると、子供はそれらを造形的な視点で捉え、自然と表現を始める。教師が関わらなくとも、子供は造形的な見方・考え方を働かせることができるのである。しかし、そこに教師が意図的に関わり、テーマや目的を見いだすことで、それらはより活性化し、新たな意味や価値をつくりだす姿に変わる。図画工作科の学びの文脈は、そのようにして生み出される。図画工作科の「A表現」には



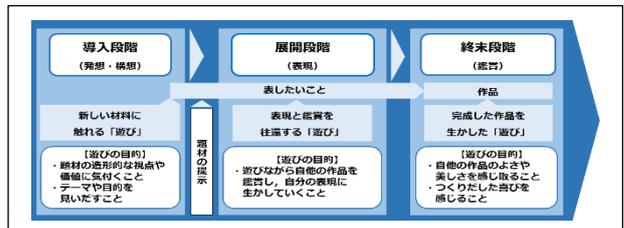
【図2 図画工作科における表現の内容構成】

「造形遊びをする活動」と「絵や立体、工作に表す活動」の

2つの内容が示されている（図2）。どちらの活動も結果として作品になることはあるが、前者が、始めから具体的な作品をつくることを目的としないのに対して、後者は、およそのテーマや目的を基に作品をつくらうとすることから始まる。しかし、題材を提示しただけで、テーマや目的を見いだすことは難しく、「絵や立体、工作に表す活動」において、学びの文脈を生み出すことに困難を感じることも多い。そこで、「絵や立体、工作に表す活動」に、能動的で創造的な性格をもつ「遊び」の要素を取り入れた題材構成を行う。それにより、子供は、遊びながらテーマや目的を見いだしたり、造形的な視点を捉えたりすることができ、学びの文脈を生み出すカリキュラムになると考える。

2 題材構成の具体（低学年を例として）

ここでは、「遊び」の要素を取り入れた「絵や立体、工作に表す活動」の題材構成の具体を説明する。低学年の子供は「遊び」を通して、多くのことに気づき、自分の学びとしていく。本題材構成における「遊び」の条件としては、①子供が楽しい活動になっていること（制限されると感じさせない）、②子供にとって遊ぶことが目的となっていること、③題材に関連した内容になっていることの3点である¹。②と③は相対する条件に感じるが、教師にとって、意図的に設定した遊びであっても、子供にとっては、遊びが目的となるような位置付けが大切である。以下にそれぞれの段階における「遊び」を位置付けた題材構成の例を示す（図3）。



【図3 「遊び」を位置付けた題材構成（低学年）】

具体的な実践事例

第2学年「かぶってへんしん！～ふぞく小の不思議な生き物」

1 本題材における造形的な見方・考え方

本題材における造形的な見方・考え方とは、「材料、作品、場」という対象や「袋を被る」という事象を造形的な視点で捉え、「附属小に住む不思議な生き物」という作品やその作品の楽しさや面白さをつくりだすことである。具体を以下に示す(表2)。

【表2 本題材における造形的な見方・考え方の具体】

対象	材料(袋, 画用紙, 彩色用具), 作品, 場
事象	袋を被ること(変身すること)
造形的な視点	形, 色, 質感, 大きさ, 組合せ
つくりだす意味や価値	〈自己外〉 作品, 作品の楽しさや面白さ 〈自己内〉 発見, 想像, 疑問, 喜び, 充実感 など

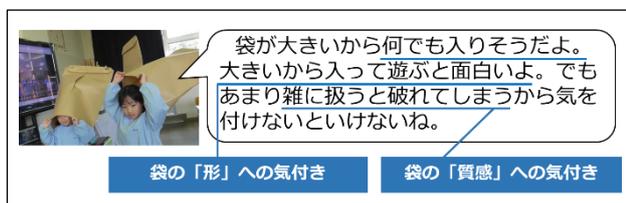
意味や価値とは、「作品」や「作品の楽しさや面白さ」といった自分の外につくりだすものだけではなく、「発見」や「喜び」などの自分の内につくりだすものも含めている。本題材においても、不思議な生き物をつくるだけでなく、つくりだしたことによる自己内の変化も大切にしていく。

2 本題材で重視する学びの文脈

本題材では、自分の表したい「不思議な生き物」のイメージを基に、形や色、表し方について考えながらついたり、自他の作品の楽しさや面白さを感じ取ったりすることをねらいとした。本題材は、「絵や立体、工作に表す活動」であるため、およそのテーマや目的を基に表現していくことを目指した。しかし、教師が「袋を使って不思議な生き物をつくろう」と題材を提示しただけでは、子供がテーマや目的を見いだすことは難しい。そこで、導入、展開、終末の各段階において、意図的に「遊び」を位置付けた題材構成を設定した。

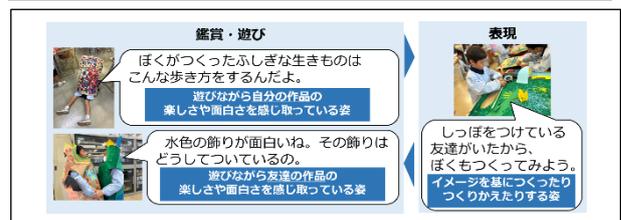
3 授業の実際

導入段階(発想・構想)では、①「袋」という材料を造形的な視点で捉えること、②表現のテーマや目的を見いだすことの2つを目的として「新しい材料に触れる遊び」を位置付けた。自分で制作した袋を使って、友達と自由に遊ぶ活動を設定したことで、袋を被って見せ合ったり、袋の特徴について伝え合ったりしながら、袋を造形的な視点で捉えた発言をしていた。(資料1)。その後、「袋を被って附属小の不思議な生き物に変身しよう」という題材と出会い、生き物がいそうな場所を探検したことで、遊びの経験と題材が繋がり、自分のテーマや目的が生まれていった。



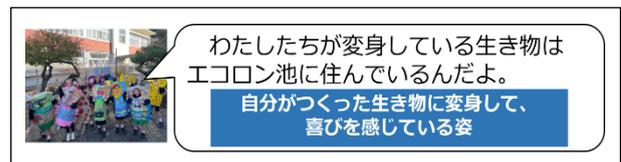
【資料1 導入段階における子供の様子と発言】

展開段階(表現)では、自他の作品の楽しさや面白さを感じ取り、自分の表現に生かすことを目的として、「表現と鑑賞を往還する遊び」を位置付けた。前述した通り、「遊び」には教師視点と子供視点がある。展開段階における「遊び」とは、教師視点で捉えると「鑑賞」であり、子供視点で捉えると「遊び」になる活動である。そのための手立てとして、①子供が自分の姿を客観的に捉え、生き物になりきるための場(姿見, ビデオカメラ, Google Meet)と、②2つの教室を自由に往来できるようにし、子供が表現しながらも友達と遊ぶことができる場の2つの環境を整えた。子供は資料2に示すように、鳴き声や動きを考えながら友達と遊んだり、遊びながら気付いたことを基に表現したりする姿が見られ、鑑賞と表現の往還を行っていた。



【資料2 展開段階における子供の様子と発言】

終末段階(鑑賞)では、自他の作品の楽しさや面白さを感じ取ったり、つくりだした喜びを感じたりすることを目的として、「完成した作品を生かした遊び」を位置付けた。自分のつくった生き物がいそうな附属小の場所に行き、生き物になりきって写真撮影を行った。子供は写真に写るだけではなく、様々なポーズを考えたり、友達と鳴き声で呼びかけ合ったりしながら遊ぶ姿が見られた(資料3)。



【資料3 終末段階における子供の様子と発言】

4 考察

題材を通して、「何をつくればよいか分からない」「どのように工夫すればよいか分からない」という姿は見られず、子供が創造性を発揮する姿が見られた。それは、「袋」を造形的な視点で捉え(資料1)、それらを基に、表したいことや表し方を考えながらつくる姿(資料2)から分かる。そのため、「遊び」を位置付けながら、材料と関わったり、鑑賞や表現の活動を行ったりする題材構成は、図画工作科の資質・能力を発揮する上で有効であったと考える。

課題としては、つくりだす意味や価値の具体が「作品、作品の楽しさや面白さ」では不十分であった点である。子供達は、不思議な生き物という「作品」をつくるだけではなく、その生き物が住んでいる場所まで考えながら表現を行っていた。そのため、つくりだす意味や価値の具体に「場との関わり」を加え、表現や鑑賞の活動を行うことで、より創造性を発揮する子供の姿が期待できると考える。

1. 安藤浩太(2023)「そこに遊びがある授業」東洋館出版