日文教育資料［図画工作］

図工のみかた

子どもの姿から図工を考える
号
04
2018.03

INTERVIEW

西尾正寛（畿央大学教授）

学習指導要領
「思考力、判断力、表現力ってなんだ？①」

本資料は、「教科書発行者行動規範」に則り、配布を許可されているものです。

日文の実践事例、教科情報
詳しくはWebへ！ 日文 検索

未来をになう子どもたちへ
日本文教出版

図工の先生のそのまわり

図工のみかたのみかた

MIKATA NO MIKATA

今号の図工のみかた、西尾先生をかたちづくるもの。西尾先生が図工を考えるその手前、西尾先生と「つながる」ものを教えてもらいました。

ぼくは、大学時代にアメリカンフットボールをやっていました。33番がぼくです。大学2年のリーグ戦の2週間前に、膝を痛めてしまい、そこからずっと控えでした。それまでにも怪我が多かったので選手としての信頼を失ったんでしょう。そこに悔しさはあったんだけど、じゃあ自分にできることってなんだろうって。いつ出番が来てもいいように、トレーニングの方法を工夫したり、怪我をカバーするテーピングを学んだり、できることをしていました。思うような選手にはなれなくても、その状況でできることをやっていこうと行動できた経験は、今の自分の考え方につながっています。今ここにあるもの、環境で、少しでもよくなるようにしようという態度や思考は、きっといろんなことにつながってくんじゃないでしょうか。ちょっと造形遊びにも似ていますよね。

小学生のとんちクイズ「大阪城をつくったのは誰でしょう？」「豊臣秀吉」「ちがいまーす、大工さんです」を連想するというと、作者に失礼でしょうか。この小説の主人公は、織田信長に仕えた、鉄砲技師です。この時代の小説だったら織田信長を代表とする武士が主役ですが、山本兼一さんの小説には「つくる人」を主人公にしているものが多く、そこが魅力です。安土城をつくった大工、銘刀虎徹を打った刀鍛冶、歴史の中では裏方だと思われている人たちです。彼らの「つくりたいものをつくる」という思いが執念のように描かれます。必要な材料や方法を探し求め、あるものを使い、知恵を絞ってなんとかつくってやろうという生々しいプロセスを、わくわくしながら読み進むことができます。

『雷神の筒』
山本兼一（著）
集英社刊

休日はお気に入りの
自転車で近所の公園へ

学習指導要領　資質・能力の三つの柱

思考力、判断力、表現力等ってなんだ？①

思いついた！(p.02) → 発想

ポジティブな問題解決 (p.07) → 構想

今号は主に、「思考力、判断力、表現力等」のうち、発想や構想についてのお話でした。思い付き、考えていく力は、意味や価値をつくりだしていく過程で育まれていきます。しかし、自分にとっての意味や価値を、先生が教えることはできません。子どもたち自身が、形や色、友だちの活動などから、想像を膨らませ、「こうしたい」を思い付き、「どうやってやろう」と考え、自分のゴールを決めていく。そのようなポジティブな問題解決を通して、子どもたちの思考力、判断力、表現力等は育まれていくのではないでしょうか。

想像を創造へつなげるもの、それが、「発想や構想」なのです。

造形的な見方・考え方　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

図画工作の目標（2）　造形的なよさや美しさ、表したいこと、表し方などについて考え、創造的に発想や構想をしたり、作品などに対する自分の見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。
A 表現を通して育成する思考力、判断力、表現力等
B 鑑賞を通して育成する思考力、判断力、表現力等

（平成 29 年 6 月　小学校学習指導要領解説図画工作編より）

表紙　『ぬのをつないでいくと』(3年生)
布をつなぎながら、思い付いたことを試す造形遊びの題材。どことどこをつなごうか、次は何色をつなごうか、どんな場所につなごうか、友だちと話し合いながら、思い付き、考え、自分たちの世界をつくりだしている瞬間。

クリエイティブディレクター：池田晶紀（ゆかい）
アートディレクター：畑ユリエ
表紙写真：伊藤萌（ゆかい）
フォトグラファー：川瀬一絵、伊藤萌（ゆかい）
イラストレーション：やまねりょうこ（ゆかい）

図工のみかた 04号
日文教育資料［図画工作］
平成30年（2018年）3月31日発行
編集・発行人　佐々木秀樹
発行所　日本文教出版株式会社
〒558-0041　大阪市住吉区南住吉4-7-5
TEL：06-6692-1261

本書の無断転載・複製を禁じます。

CD33386

日本文教出版 株式会社
http://www.nichibun-g.co.jp/
大阪本社　〒558-0041　大阪市住吉区南住吉4-7-5　TEL:06-6692-1261　FAX:06-6606-5171
東京本社　〒165-0026　東京都中野区新井1-2-16　TEL:03-3389-4611　FAX:03-3389-4618
九州支社　〒810-0022　福岡市中央区薬院3-11-14　TEL:092-531-7696　FAX:092-521-3938
東海支社　〒461-0004　名古屋市東区葵1-13-18-7F・B　TEL:052-979-7260　FAX:052-979-7261
北海道出張所　〒001-0909　札幌市北区新琴似9-12-1-1　TEL:011-764-1201　FAX:011-764-0690

ず こう って、なんだ？

図工の時間、
「いいこと考えた！」と声を上げる子どもがいます。
何度も試し、納得いくまで考えている子どもがいます。

想像を創造へつなげるとき、
子どもたちは、
どのような力を育んでいるのでしょうか。

学習指導要領のキーワードと、
図工の見方について、図工の味方、
西尾正寛先生に聞きました。

語り手
西尾正寛
（畿央大学教授）

思いついた！ それでOK

子どもって、その場にあるものからどんどん発想が飛び出してきますよね。公園に行って、遊び道具がなくたって、小枝を集めて「やきそばできた！」、並べて「道になった！」とか言ってね。造形的な思考の入り口をすぐ見付けちゃう。子どもは発想名人なんです。形や色とイメージをつなげて、発想していく力をもともともっている。

図工の評価は難しいってよく聞くけど、ぼくはすごくシンプルだと思っています。自分のしたいことを見付けていたらOK。木切れの造形遊びなら、並べたり積んだり、したいことを見付けてそれを形にしようとしていれば、もう発想や構想をしてるってことじゃないですか。だって「やきそばって発想はよくて、道って発想は悪い」ってことはないでしょ。

そもそも図工では自分にとっての意味や価値を創造することが大切だけど、それ自体は教えられない。教えるというのは、ゴールに先生がいて、子どもがスタートからどこまで近づけたか距離を測る感じ。そうではなくて、先生は、子どもが自分でゴールを決められるように、材料や場をしっかり準備しておいて、あとは活動のスタート地点に立って、「Aさんはこっち、Bさんはあっちやな」ってずっと見守っている。転んだ子がいたら駆け寄って「どうしたの？」って声をかけて支える。そんなイメージ。それぞれのゴールに向かう子どもたちを見て、先生自身が「そういう方向もあるんや！」と一緒に楽しめたら、すごくいい授業ですよね。それこそ、子どもが「先生、これはしてもいいんですか」って聞いてきたら、「あぁ、ぼくの授業、アカンかってんなあ」って落ち込みます。

ポジティブな問題解決

図工って、問題解決型学習のように思考している場面があります。でも「わからない、できない」課題を解決していくのではなく、図工は「こうしたい」を実現していく。夢実現型学習ってどうでしょう。材料との出合いとか、環境に身を置くことから、自分がしたいことを思い付いて、追求していく。解決というより追求。それが図工の面白いところだと思います。「こうしたい！」って発想したら、当然「どうやるの？」と構想するし、知識や技能の活用も必要になって、思考力が育まれていく。

4年生の造形遊びで、校庭でポリ袋をつなぐ活動をしたことがあります。あるグループが、45リットルのポリ袋を開いて筒状にしたものをひたすらつなげていたんです。8メートルほどになって、最初は横向きに膨らませて喜んでいたけど、それを立てたくなっちゃった。でも下から空気を入れるだけだと、途中でポキンと折れちゃう。いろいろ試すうちに、子どもたちがジャングルジムに登って、筒の途中を支えたら、完全に上までズドンって立った！　自分たちの力でどうにか「こうしたい！」を実現して、「先生、やったー」って言っているのがすごくうれしかったですね。

発想というのは、芽みたいなものです。先生の役割は、その芽が出やすいよう、題材名や導入の提案方法を工夫したり、どんどんイメージが湧き出てくるような材料や環境を整えたりすることだと思います。そして、その芽をどうやって伸ばそうかと考える子どもたちを見て、どうしても困っている子どもがいたら精一杯支える。そういうことがすごく大切なんじゃないでしょうか。

図工を「つなげる」

図工って、「共有」がキーワードだと思っています。見たり対話したりして共有することは、学びの中でとても大切なんです。学校生活では集団でという考えはあるのに、図工では個別に活動しようとしすぎている場合もあるんじゃないかな。

例えば、共有＝まねるってことでもあって、友だちの作品の形や色を捉えてそれをなぞっているうちに、ふっと自分の中で新しい発想が出てきて、独自の作品になる。自分なりの発想をつかむために、そういう時間が必要なこともあるんです。まねるのも学び方の一つですよね。授業の導入でも、何か思い付いた子が、みんなの前で材料を使いながら「こうしたらめっちゃ面白くなる！」って発想を共有すると、それを見て「あ～！」って思い付く子が出てきますよね。

活動中も共有してますよね。砂場での活動で、最初は別々だったのに、気が付くと何人か集まってつくってることがよくある。そういうときって、一緒にやったほうがより自分たちの楽しいことができそうって思ってるんだと。心の中のわくわく感というか「もっと大人数でやったほうが面白そうだ」っていうのがあって。見たり対話したりしながら、お互いの発想に影響されてもっとイメージが湧き出てくる。絵をかくときも、どんな活動だってそう。大人だって、誰かと対話して発想が広がると思います。

ぼくは図工そのものも共有したい。ものをつくるという方法でも、考え方の本質でもいい、違う分野の人とも図工でつながっていきたいと思っています。

にしお・まさひろ
1961年、大阪府生まれ。中学校教員として8年、小学校教員として13年間勤務を経て、現在畿央大学教育学部現代教育学科教授、同大学現代教育研究所所長。日本教育美術連盟事務局長、幼少年美術教育研究会代表などを担当。日本文教出版小学校図画工作教科書の著者の一人として美術教育の発展に努める。

『線から 生まれる おはなし』

ニョロニョロ、カクカク、フワフワ。
言葉とイメージがつながって、いろいろな線が思いつく。
かいた線とイメージがつながって、おはなしが生まれてくる。

（日本文教出版　forme NO.314「学びのフロンティア」より　5年生が実践）

イメージがつながっていく。

形や色が、イメージとつながって、
「思いついた」「こうしたい」が湧き上がる。
発想が、知識や技能とつながって、
「どうやってやろう」が前へ進む。
友だちの考えもつながって、
イメージはもっと広がっていく。

「できた！」のその前には、
イメージの「つながり」があります。