

1, 題材名 [ようこそ お話の世界へ～絵をかく話]

2, 授業構成

(1) 教師と教材

自分の感じたことや思い描いたことを絵に表すきっかけの一つとして、物語を読んで心に残ったことを絵に表すという活動がある。子どもは、物語中の言葉から登場人物の気持ちや情景を様々な想像し、自分なりの表し方で描いていく。この活動は、言語表現と絵という空間表現が互いに支え合うことでより表現する力を高めようとするのをねらいをもっている。本題材は、この支え合いを大切にしながらも想像の絵としての一般的なお話の絵ではなく、イマジネーションのさらなる広がりと多様な方向性や、様々な描画表現の体験と獲得を意図している。イマジネーションを広げるためのストーリーの展開や、形や色などの描画要素を抽象的な言葉で表記するなどの工夫をし、子どもが楽しみながら言葉から想像し、自然に多様な描画活動が体験できるような物語を自作した。

(2) 子どもと教師

2年生の子どもたちには、絵本や物語を読むことが好きな児童が多く、聞きながら驚きや感嘆の声を上げるなど表情豊かに話を聞いている様子が見られる。図画工作科では、以前に子どもたちに人気の絵本「おまえうまそうだな」を読んで、心に残った場面や出来事を絵に表す学習をしている。登場人物(このお話では恐竜)の気持ちをその顔の表情だけでなく、背景の様子や色で表そうとしている姿も見られた。「うまそうとわかれてさびしいから、うすむらさきでぬったよ」「このたいようは、ティラノサウルスをはげましているんだよ」など自分の感じ方や感想をも画面に表そうとしている児童もいた。また、水彩絵の具を使い始めて間もないということもあり、絵を描く活動を通して、色づくりやクレヨンが水彩絵の具をはじく様子(パチック技法)に気づくなど、新しい描画の発見も楽しんでいる。しかし、想像力を働かせて心に残ったことを絵で表現するということに難しさを感じたり、表したいもの(こと)は明確にあるのに自分の描画力と比較することで自ら描きたいことを変更してしまう様子もうかがえた。また、イメージが持たなくて、友だちの描くものを模倣している児童もいた。絵を描く行為は、個々の子どもの内面をストレートに表してしまうものである。しかし、子どもにとって描きたいことと描くことができるということは必ずしも一致させられないところに絵画表現への抵抗感が生まれる要因があると考えられる。一般的なお話の絵では、登場人物など具体的な既成の対象があるため描く側にとっては正解に向かって描かなければならないという思いにとらわれてしまう場合もあるのではないかと推察される。本題材には、具体的な既成の造形的情報はなく、言葉から個々がいかようにもイメージし表現できることを保証していこうとするところに意義がある。お話を聞くことで、言葉からイメージし、一人一人のイメージで登場人物や場面の様子を描いていくことでこの物語は進んでいくのである。つまり、この物語を提示することそのものが、なかなかイメージできなくて困惑し表現活動が停滞してしまう児童への支援そのものになると捉えている。

(3) 子どもと教材

低学年の子どもたちは、素直に自分の描きたいもの、つくりたいものを表そうとする。大人の目から見ると一見不可思議に思えるものでも、子ども自身の思いや意図が表され、様々な表現への工夫がなされている。このことに気づくためには、子ども一人一人との対話なくしてはできない。特に本題材のように想像がもととなっている活動においては、対話を通して子どもを知ることが重要な支援の一つになってくる。対話を通して、一人一人の思いに心を寄せながら、自由に想像できる楽しさや表現できる喜びを感じさせることを大切にしたい。物語を読んだすぐに描画活動に取りかかるのではな

く、言葉から思い描いたことを児童相互に出し合い確認し合うことで、個々のイメージを広げたり、イメージを持てないで困っている児童へのヒントとなるようにしていきたい。本時の学習では、教材文の3場面からイメージしたことを描いていくのだが、個々の作品として完結させるだけでなく、自分のイメージしたことや表現したいことを大切にしながら、自分と他の表現をコラボレーションさせるおもしろさや楽しさも味わわせたい。そして、描いた絵を通して友だちと物語世界で遊ぶ中で、絵に付け加えをしたり新たな場面を描くなどさらにイメージを広げ進化していく絵になるよう画用紙の大きさや友だちの活動が常に見えるような場の工夫をしていきたい。

3, 題材の目標

- 「絵をかく話」を読み、お話の言葉から登場人物や場面の様子を楽しんで想像しながら絵に表す。
- 絵に表したいものや様子を、自分なりの表し方で工夫する。
- 友だちの表し方の工夫などについて気づき、そのよさやおもしろさを互いに楽しむ。

4, 学習計画(全6時間)

- 第1次 「絵をかく話(1、2場面)」を読み、お話に出てくる乗り物を想像して描く。(3時間)
- 第2次 3場面を読み、場面の様子を想像して描く。(2時間: 本時2/2)
- 第3次 互いに描いたお話の絵の中で遊び、自分や友だちの表現のよさやおもしろさに気づく。
(1時間)

5, 本時について

(1) 本時目標

- ・「絵をかく話(3場面)」の言葉から自分なりのトンデモ世界を想像する。(発想・構想)
- ・自分の表したいトンデモ世界の様子に合う色や着色の仕方、描き方を工夫したりする。
(創造的な技能)

(2) 期待される児童の様相

- ア: 自分のイメージをふくらませて自分で考え出したトンデモ世界の様子を描いている。
- イ: 物語中に紹介されたトンデモ世界の様子を自分なりに工夫しながら描いている。
- ウ: 物語中に紹介されたトンデモ世界の様子を描いている。

(3) 準備

教師: ロール画用紙、マジック、刷毛など。言葉のシート。

児童: 水彩道具、クレヨン、筆記用具。

(4) 本時の展開

学習活動(期待する子どもの様相)	教師の支援(・)意図(○)
1, 本時の学習を知る。 ・ふだんのくらしには、ありえないことがなんでもおこるんだよ。 ・色や形でそうぞうしたことがあらわれるよ。 ・12色のにじがある。 ・はねのはえたへびみたいなものが、空をとんでるよ。 ・頭がブロッコリーの人もいるよ。 ・おしゃべりをする花がさいてるね。 ・へんてこなもの(とんでもないけしき、いきものなど)でいっぱいだ。	・前時に読んだ3場面を想起させ、トンデモ世界には、どんなものがあつたか確認することでこれからどんなものを描けばよいのかイメージを持たせる。 ○文中にあげてあるトンデモ世界の様子は、子どものイメージをかき立てふくらませるためのものである。想像することの楽しさは、自由に想像できる安心感や開放感を感じなければ味わえないと考える。トンデモ世界の様子を紹介することは、自由な想像活動ができるという保証を与える意図がある。

・ ● ● でできた山。 ・ が な家。 ・ が × × になったどうぶつや虫。	・ 他にもどんな様子やものがあったら楽しいか考えさせる。 ・ 自分のイメージが描けたら、友だちと話し合いながら自分と友だちの絵をつないだり、新たなトンデモ世界の様子を描きたしたりしてもよいことを伝える。
2 , トンデモ世界を想像し描く。	
トンデモ世界には何があるのかな。トンデモ世界のようにすをかこう。	
ア：自分のイメージをふくらませて自分で考え出したトンデモ世界の様子を描いている。 イ：物語中に紹介されたトンデモ世界の様子を自分なりに工夫しながら描いている。 ウ：物語中に具体的に紹介されたトンデモ世界の様子（虹、花など）を描いている。	・ 班ごとに、長い画用紙上に向きや大きさに関係なく自由に描かせる。（できあがったら全部の班をつなげる。） ・ 活動中、友だちの想像したことや表し方で工夫をしているところなどを紹介する。 ○ 友だちの考えを知ること、イメージがもてなくて困っている児童へのヒントとなるようにしたい。 ・ ウの児童には、文中のトンデモ世界を再現することで色づくりを楽しませたり、形のおもしろさを味わわせたい。 ○ 楽しさに浸る中で、想像することの楽しさや自分なりのイメージがもてると考えている。 ○ 互いのよさやおもしろさを伝えることで、自信を持たせ、自由に想像したり表現したりすることや友だちとかかわりながら創造することの楽しさを実感させたい。 ・ 自分のペチャクチャピクチャライドに乗って、自分や友だちの考えたトンデモ世界にみんなで旅することを伝え、めあてをもって次時の学習に臨めるようにする。
3 , 学習の振り返りをする。	
4 , 片づけをする。	
5 , 次時の学習を知る。	