

1 授業の実際

本時では、タブレット上で絵を動かし構成について試す(図 1)際、形や色などの配置や奥行きに着目して構成について考える子どもの姿を期待した。

導入では、表したいイメージについて問うた。子どもたちは、登場人物である松井さんの優しさや人柄のよさ、面白さ、うれしさなどを表したいと発言した。子どもたちは、「自分のイメージを表すにはどんな構成にするとよいのかな」という問いをもち、前時まで描き溜めた絵をタブレット上に並べながら構成していった。

ある子どもは、「山ねこに気付いた驚き」を表したいと考えた。そのため、山猫を大きめに描き、松井さんはそれよりもさらに大きくすることで表現しようとした。大きさに着目して工夫をしたのである(図 2)。

別の子どもは、「松井さんと山猫の絆」を表すために、配置や重なりに着目し、松井さんと山猫の間隔を狭くしたり重ねたりすることで表現していた。他にも、絵の大きさやバランスに着目して強調の効果をねらったり、向きに着目して操作することで動きを表現したりする姿も見られた。

このように、タブレットで絵を表す学習に取り組むことが、配置や奥行きなど、形や色などの造形的な特徴に着目することにつながった。子どもたちは、自分のイメージに合わせて絵を配置したり、配置や重なり具合、大きさ、向きなどを少しずつ修正したりしていた。その際、配置や修正などの行為の理由を問うことで、子どもが表したいイメージとのつながりが明確になり、イメージと構成とを関連付けて考えていたことに気付くことができた。(作品：図 3、図 4)

2 今後に向けて

今後は、表現の根底となる「自分のイメージ」を明確にもつことができるような授業づくりをしていきたい。

本時では、子どもたちが「自分のイメージを表すにはどのような構成にするとよいか」という問いをもつまでに時間がかかった。「自分のイメージ」を明確にもつことができているならば、それを表すために構成を工夫したいという思いにすぐに結びつくはずである。対象

となる物や事柄は題材により変わるが、子どもたちがしっかりと対象とかかわり、「自分のイメージ」を明確にもつことができるような授業づくりについて考えていきたい。

また、造形遊びの学習においても、子どもたちが「自分のイメージ」をもつことを大切にしていきたい。材料や空間などと自由にかかわり、多様な発想をしたり試行錯誤をしたりすることができるのが造形遊びのよさである。しかし、これを遊びとして終わらせるのではなく、「自分のイメージ」をもつことにつなげることができれば、表現の学習にも生きてくると考える。造形遊びの学習でも、子どもたちが自分の行為とイメージを関連付けることができるよう、授業の工夫をしていきたい。



図 1 学習の様子

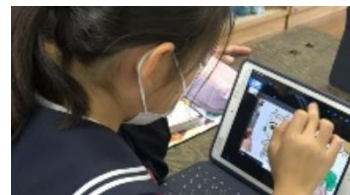


図 2 試行錯誤する様子



図 3 児童の作品①



図 4 児童の作品②



図 5 第 3 次 の 作 品