

A小 K先生のあたりまえ

その① 「 思いが生まれ、広がる場づくり 」

図画工作科の学習では、表現したいものが直ぐに思い付き、夢中になってつくる子どももいる一方で、何をつくったらよいか悩む子どももいる。つくりたいものを思い付いたり、更に発想を広げたり、「なんだかやってみたい！」とワクワクすることができる教室環境づくりは重要である。



〈材料コーナー〉(写真 1年生 造形遊び)

子どもの技能を高める、発想を広げる、子どもの関心が高い(事前にアンケートを行うなど聞き取る)、題材に合った大きさ、色、形、材質など、様々な視点から材料を用意する。材料コーナーは設置場所を工夫し互いの作品を鑑賞し、高め合えるように工夫する。造形遊びにおいては、材料の数を十分に確保できるように、計画的に準備することが大切であった。



〈ヒントコーナー〉(写真 5年生 コマどりアニメーションづくり)

アニメーションのテーマが思い付かない、もっとストーリーをつなげたい、面白くしたい、という子どものためにアクションカードを準備した。題材の導入では、アクションカードを1人1枚ランダムに配付し、お試しでアニメーションづくりをしたことで、コマどり撮影の基本的な技能を身に付けたり、材料の動かし方を試行錯誤したりすることができた。題材に応じて、子どもにつけさせたい力を基に、表現の幅が広がるような言語をヒントにしたい。



〈場づくり〉(写真 1年生 造形遊び)

制作過程で、作品を見つめ直したり、新たな発見をしたりすることができるような場づくりをする。作業する机の向き、つくった作品を吊り下げる、制作途中の作品をテレビに映して友達と見るなどの手立てを工夫した。

その② 「 ちょこっと図工 」

制作時間には個人差があり、作品づくりが早く終わってしまう子もいる。授業の隙間にできた時間は「ちょこっと図工」の時間にすることもあり、Tシャツデザイン、マイ迷彩色(右写真)、おしゃれ帽子、魔法の手袋、などをテーマに、小さい画用紙に印刷しておき、自由にとって描けるようにする。できた作品は掲示したり、ミニコンテストをしたりすることもあった。技法の練習や絵を描く前のウォーミングアップ、図工が苦手な子どもでも描いたり見たりすることを楽しむのに、効果的だった。

