＜小学校　図画工作＞

感じたことを自分らしく絵に表す喜びを味わわせる指導の工夫
――― 学習カードの活用と個に応じた指導を通して ―――

八重瀬町立東風平小学校教諭　宮　里　雅　代

Ⅰ　テーマ設定の理由

今日的課題から

思考・判断・表現

中教審答申(H20 1月)によると，図画工作科の課題の一つに，感性を働かせて思考・判断し，創意工夫をしながら表現したり，作品を鑑賞したりするという一連のプロセスを働かせる力を育成することが求められている。また，「感性を働かせながら」と言う文言が，今回新たに図画工作科の目標に加えられ，児童のもつ感じ方やものの見方，直感的なとらえ方を自由に発揮することが，「つくりだす喜び」につながることを示している。

感性が働く

したがって図画工作科の学習においては，児童の感性が働き，自ら思考・判断しながら，作り出す喜びを味わうことができるような指導を行うことが大切である。

児童の実態・これまでの実践より

図工が好き（95%）

児童の実態をアンケートの結果から見てみると(H20 10月２学年125人対象)，図工が「好き」「まあまあ好き」と答えた児童は合わせて95％で，関心・意欲が高いことがわかる。

絵をかく意欲は高くない

一方，好きな学習内容では，工作が70％，絵が30％で，絵に表す学習への意欲は高いとは言えない(図1)。その理由として，何を描いていいのか思い浮かばない，色，形，大きさなどがよく分からないといった理由があり，表現方法での悩みや絵に対する抵抗感を感じている児童が多いことが分かった。

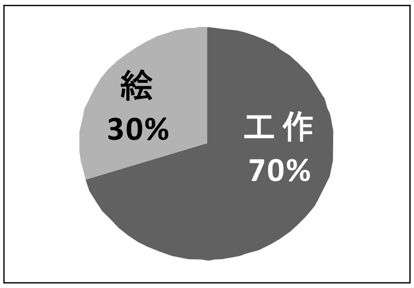


図１ 図工で好きな学習(125人)

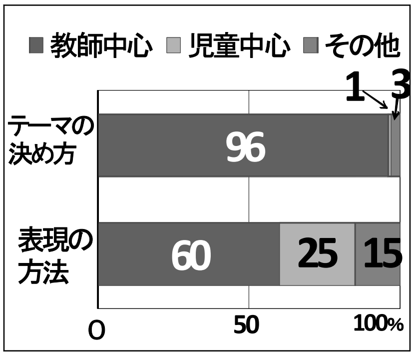


図２ 絵に表す学習の指導の実態(80人)

指導の実態アンケートより

また，教師の指導の実態調査の結果を見てみると(H20 11月島尻地区小学校 低学年担当教師80人回答)，絵に描くテーマは，96％が教師が中心となって決めており，表現の方法でも，60％が教師の指示が中心となっているということが分かった(図２)。

日頃感じている教師の悩みとして一番多かったのは，技能面を高める指導の工夫に関したもので，次に，のびのびと表現させる指導の工夫に関したものであった。

画一的な指導

これまでの自分の実践を振り返ると，教師がテーマを決めて画一的に描かせたり，児童の思いとは違う教師の価値観を押しつけたりするといった指導があった。児童の絵に表したい思いを重視せず，自由な表現を制限するような指導もあった。

価値観の押しつけ

これらが要因となって，児童の絵に表す意欲を低下させ，絵を描く楽しさや喜びを感じさせることが十分できていなかったと考える。

本研究において

学習カード

そこで本研究では，絵に表す学習過程において，学習カードを活用した授業展開を行う。学習カードは，発想，構想，表現，鑑賞の過程に位置づけ，「ことばのスケッチカード」「色ひらめきカード」「よかったよカード」といった３つの学習カードを使用する。そうすることにより，児童が学習に見通しを持ち，自分の考えを持って学習に取り組むことができるようになると考える。

個に応じた指導

また，学習カードの活用と同時に，個に応じた指導を行う。児童との対話，資料の提示，材料・用具・表現方法の紹介や提案，技能面の指導などを行う。これらの指導を行えば，児童は，自分に合った方法を見つけ，実際に絵に表し，絵のよさに気づくことができるようになると考える。

以上のことから，学習カードの活用と個に応じた指導を行えば，児童が自分の考えで学習に取り組み，自分らしさを発揮することができると思われる。このような体験によって，自分の表現のよさに気づき，自信を持ち，感じたことを自分らしく絵に表す喜びを味わうことができるのではないかと考え，本テーマを設定した。

Ⅱ　研究仮説と検証計画

1　研究仮説

低学年「絵に表す」学習過程において，次のような指導の工夫をすれば，感じたことを自分らしく絵に表す喜びを味わわせることができるであろう。

(1)　自分で考えて学習に取り組むことができるようにするために，各場面で学習カードを活用する。
(2)　自分に合った方法を見つけ，実際に絵に表したり，絵のよさに気づいたりするために個に応じた指導を行う。

2　検証計画

「絵に表す」学習に関するアンケートを検証授業前後に取り，児童の意識の変容をみる。検証授業を８時間行う。学習過程において，学習カードの活用と個に応じた指導を通して，児童が自分で考えて学習に取り組み，自分らしく絵に表す喜びを味わわせることに有効かどうかを児童の観察，発言，作品，学習カード，自己評価などをもとに検証する。

	検証の場面	検証の観点	検証の方法
①検証授業 ８時間	・学習カードの活用 ・個に応じた指導	**①学習カードを活用することで，自分で考えて学習に取り組むことができたか。** **②個に応じた指導をすることで，自分に合った方法を見つけ，絵に表したり絵のよさに気づいたりすることができたか。**	・観察 ・発言 ・作品 ・学習カード ・自己評価
②授業実践前後のアンケート　事前(10月)・事後(1月)			・アンケート
◎感じたことを自分らしく絵に表す喜びを味わわせるために，学習カードの活用と個に応じた指導は有効であったか。			①，②の結果より

Ⅲ　研究内容

1　感じたことを自分らしく表現する喜びについて

(1)　感じることの必要性

表現は，本来他から強いられるものではなく，内側からわき上がる思いに発する物である。鳥居昭美氏は，「人間行動のエネルギー源は感情で，創造性が中心的な役割を持つ芸術活動には，特に豊かな感情を必要とする。」と述べている。絵に表す活動においては，感動を引きおこすものに対し，色や形を与え，それを画面の上に表すことであり，表された絵はその児童の心の現れともいえる。

絵は心の現れ

また，新学習指導要領の図画工作科の目標に，「感性を働かせながら」という文言が新たに加えられ，児童自身の感覚や感じ方，ものの見方などを一層重視する指導が求められている。

興味関心を重視した題材

したがって，児童の心の中に驚きや感動が生じることによって，表現活動が主体的に展開され，児童一人一人の感性を働かせることができると考えると，児童の興味・関心

を重視した題材を設定することは重要である。

(2) 自分らしく表現するについて

① 低学年の児童の描画表現の特徴について

低学年の絵の特徴

低学年の児童は，形や色を意識し始め，主観的な表現が拡大し，自由に表現することの喜びと楽しさを体感する時期である。また絵に表すことは，話し言葉と同様に自分の内面を語る重要な表現手段であり，伝えたい事実を自分の主観をもとに感じたように表現する傾向にある。

表１，資料１は，低学年の描画表現上の特徴的な例を示したものである。このような表現の特徴や傾向を理解したうえで，図画工作科の目標や内容に即して，表現能力や態度を重視することが，児童がのびのびと自分の思いを表現することにつながると考える。

表１　低学年の描画表現上の特徴

○基底線の表現が複雑な描かれ方になったり遠くの物が画面上に描かれるなど空間や遠近の関係が描かれるようになる。(7歳頃) ○人と人，人と物などの重なりの表現ができるようになってくる。(8歳頃)	
アニミズム的表現	・太陽や雲など身の回りのものを生きものに見立てて顔を描く。
強調表現	・自分にとって興味関心のあるものを大きく描く。
レントゲン表現	・バスの中の人物など通常，目に見えないものが描かれる。
同時表現	・玉入れの軌跡など，時間の経過とともに変化した出来事を同一の画面に描く。
展開表現	・人物が寝ているように放射状に描かれる。
基底線表現	・画面に引いた一本もしくは複数本の線によって画面空間が定まりを見せるようになる。

アニミズム的表現

基底線表現

展開表現

資料１　低学年児童の特徴を表す作品例(本学級の児童作品)

② 自分らしさについて

自分のよさを発揮

「自分らしさ」とは，自分の思いをありのままに表現したり，納得がいくまで取り組み，思いのままに想像したりする姿である。自分らしさは，選んだり，決めたり，見つけたり，表したりすることを「自分の考え」で行っていくことを通して，豊かになっていくと考える。

低学年の表現は，表現そのものの価値を志向したものではなく，上手に絵を描くことを強いると絵を描くことを嫌になったり，描かなくなったりする児童も出てくる。

自己を発現させる時期

工作は，自分が作りたいように作れるので楽しいが，絵を描くことは，表現の方法に枠決めがあったり，教師の指示が多かったりするために，自分らしさが発揮できず，楽しさを味わえないといった思いを抱いている児童は少なくない。

そういったことからも低学年の時期は，技能に比重を置いた指導ではなく，ありのままに自分を表現することができるように指導を行うべきであると考える。

自分らしい表し方

③　自分らしい表し方を意識する場面

児童が，「自分らしい表し方」を意識する場面を**表２**に示した。

○題材に出会ったとき，感じたことや経験したことを基に自分なりの発想やイメージを持つ場面。
○自分の発想やイメージにあった材料や用具を考える場面。
○材料やその組み合わせを考えたり，作り変えたりしながら，自分らしい表現を求めて試行錯誤する場面。
○友だちの取り組みや作品に触れ，自分と比べたり刺激を受けたりして，自分の取り組みを見直す場面。

このような，「自分らしい表し方」を意識する場面を授業の中に設定し，自分らしさを発揮させることができる手だてを与えることで，児童は自分の思いをありのままに絵に表していくことができると考える。

(3)　自分らしく表現する喜びを味わわせる指導の工夫

学習カード

ひらめきタイム

個に応じた指導

これまでの絵に表す学習では，教師に頼りがちな児童が多く見られ，教師が指示を与えがちであった。

そこで，児童に自分らしく表現させるためには，児童が自分の考えで，学習に取り組むことができるようにしていく必要がある。その手だてとして，学習過程の各場面で活用できる学習カードを作成し，活用させる。彩色の際に使用する学習カードの内容は，朝の学習「ひらめきタイム」の中で経験させておく。

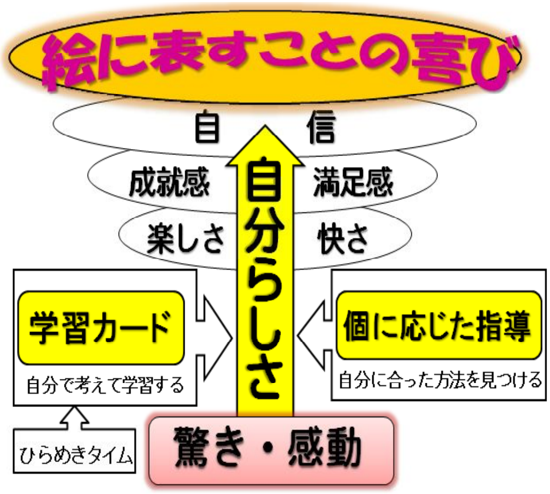


図３　研究構想図

また，児童が自分に合った表現方法を自分で見つけ，実際に絵に表したり，絵のよさに気づいたりすることができるように場の設定，資料の提示，技能指導などの個に応じた指導を行っていく。児童の活動の停滞やつまずきに対しても，対話によって思いや考えを引き出しながら，個々の児童の問題が解決できるように具体的な指導を行っていく。

本研究では，このような学習カードの活用と個に応じた指導を並行して行うことで，驚きや感動の中から生まれた思いを自分らしく絵に表していく楽しさ，快さを感じさせる。さらに作品を完成させた成就感，満足感を実感させ，自信へとつなげることで自分らしく絵に表していく喜びを味わうことができるようにする。

２　学習カードの活用と個に応じた指導について

(1)　学習カードについて

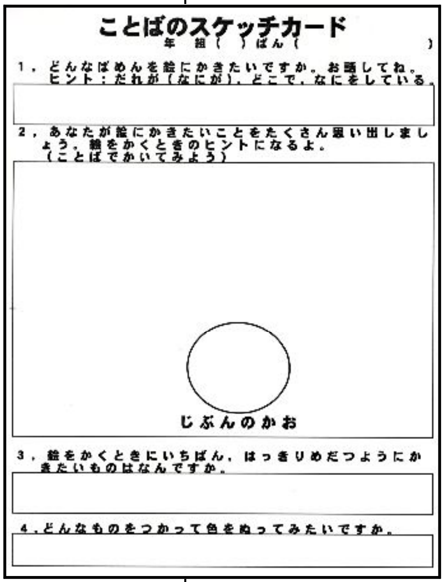
学習カードの効果

図画工作の学習において，学習カードを活用することによって，**表３**で示したような効果が期待できる。本研究では，**資料２**で示したような学習カードを作成し，学習過程の四場面（発想，構想，表現，鑑賞）で指導に活用する。

表３　学習カードの効果

児童	①取り組む内容を理解しやすく，見通しを持って学習ができる。 ②自分に合った方法を見つけたり，考えたりすることができる。 ③主体的な学習態度を身につけることができる。
教師	①児童の記述から，児童の思いや願いを読み取ることができ，指導のあり方や授業改善を図ることができる。 ②学習カードの記述内容は，評価の参考にすることができる。

発想・構想の場面	表現の場面	鑑賞の場面



ことばのスケッチカード

年　組（　）ばん（　　　　）

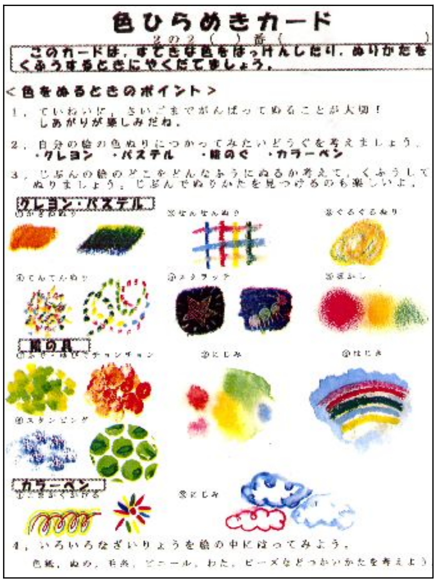
1，どんなばめんを絵にかきたいですか。お話してね。
ヒント：だれが（なにが），どこで，なにをしている。

2，あなたが絵にかきたいことをたくさん思い出しましょう。絵をかくときのヒントになるよ。
（ことばでかいてみよう）

じぶんのかお

3，絵をかくときにいちばん，はっきりめだつようにかきたいものはなんですか。

4．どんなものをつかって色をぬってみたいですか。



色ひらめきカード

このカードは，すてきな色をはっけんしたり，ぬりかたをくふうするときにやくだてましょう。

<色をぬるときのポイント>

1，ていねいに，さいごまでがんばってぬることが大切！
しあがりが楽しみだね。

2，自分の絵の色ぬりにつかってみたいどうぐを考えましょう。
・クレヨン　・パステル　・絵のぐ　・カラーペン

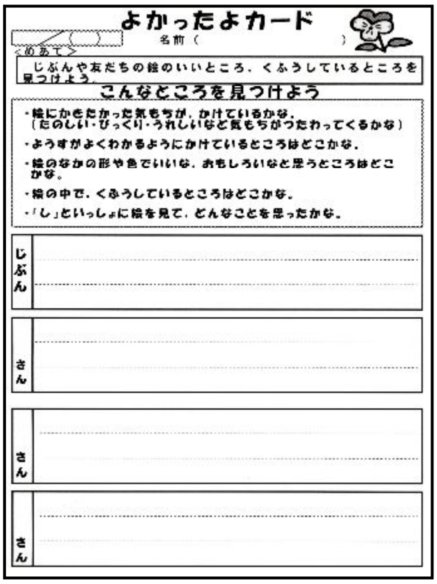
3，じぶんの絵のどこをどんなふうにぬるか考えて，くふうしてぬりましょう。じぶんでぬりかたを見つけるのも楽しいよ。

クレヨン・パステル

絵の具

カラーペン

4，いろいろなざいりょうを絵の中にはってみよう。



よかったよカード

名前（　　　　）

<めあて>
じぶんや友だちの絵のいいところ，くふうしているところを見つけよう。

こんなところを見つけよう

・絵にかきたかった気もちが，かけているかな。
（たのしい・びっくり・うれしいなど気もちがつたわってくるかな）
・ようすがよくわかるようにかけているところはどこかな。
・絵のなかの形や色でいいな，おもしろいなと思うところはどこかな。
・絵の中で，くふうしているところはどこかな。
・「し」といっしょに絵を見て，どんなことを思ったかな。

じぶん

さん

さん

さん

○絵に表したい場面を思い浮かべ，短い言葉でカードに書いていくことにより，絵に表したいイメージを自分で広げることができるようにする。	○いろいろな彩色の仕方に気づかせ，自分の好きな表現方法を自分で選択することができるようにしたり，色づくりや色の組み合わせ方のヒントにさせる。	○カードに示した，絵の鑑賞の視点を手がかりにして，自分や友だちの絵の表現のよさに気づかせ，お互いを認め合うことができるようにする。

資料２　自作の学習カードと活用方法

(2) 個に応じた指導について

児童は同じ年齢であっても，生活環境をはじめ，特性や能力，持ち味，得意・不得意などさまざまである。児童の数だけ取り組む内容，方法，つまずきがあるといってよく，その指導や支援のあり方も一人一人によって違ってくるのが当然である。

児童なりの進歩

個に応じた指導は，児童一人一人が持っている能力を十分に発揮できるようにするとともに，それを伸ばしていくことが基本である。児童の個性やもち味などを生かしながら指導し，その児童なりに何らかの進歩が得られるようにすることが大切である。

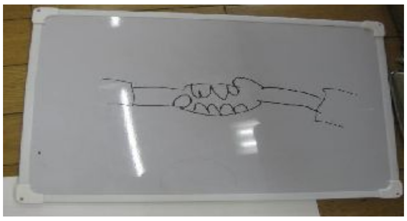
また，予想されるつまずきに対しての指導の方法も，個々にわたって考えていかなければならない。こうした，教師の思いや姿勢がうまく作用したとき，それぞれの児童独自の多様な表現が生まれる。

(3) 個に応じた指導の工夫について

本研究では,感じたことを絵に表す喜びを味わわせる学習活動を展開していくために,各学習過程において，**表４**に示したような個に応じた指導を行う。特に，活動の停滞やつまずきが見られる児童に対しては，児童の思いや考えを引き出しながら，より具体的な指導を行っていく。

表４　個に応じた指導の工夫

過程	個に応じた指導の例
発想	○日記の活用 自分が一番絵に描きたい主題(テーマ)を選ぶ。 ○参考作品の提示・鑑賞 表現のよさやおもしろさを話し合い，いろいろな表現方法があることに気づかせる。 ○教師との対話 児童の思いへ共感しながら，考えを引き出す。
	○参考作品の鑑賞

構想	構図の多様な表現方法に気づかせる。 **○描画材，材料，用具等の選択** 自分のイメージに合う紙や描画材を選ばせる。 **○ホワイトボードでの試し描き** 納得がいくまで何度も描き直しができる。 **○紙人形での動きや動作化** 人の動きを考えるときに活用させる。 **○発見タイム** 友だちの作品を見て回り，自分の表現の参考にさせる。 **○友だちや教師による演示や技能指導** 自分ではイメージが湧かない時に，やり方を教えたり，実演して見せる。 **○教師との対話** 児童の思いへ共感しながら，考えを引き出す。  （ホワイトボードでの試し描き） （いろいろな動きが作れる紙人形）
表現	**○参考作品の鑑賞** 彩色の多様な表現方法に気づかせる。 **○お試しコーナー・お試しカード** やってみたい表現を探したり，試してみたりしながら，気に入った方法で表現させる。 **○発見タイム** 友だちの作品を見て回り，自分の表現の参考にさせる。 **○友だちや教師による演示や技能指導** 自分ではイメージが湧かない時に，やり方を教えたり，実演して見せる。 **○教師との対話** 児童の思いへ共感しながら，考えを引き出す。 （材料・用具のおためしコーナー） （発見タイムの児童の様子）
鑑賞	**○一人一人の工夫や思いの発表** 自分の絵の一番見てもらいたいところや気に入っているところを強調させる。 **○鑑賞の視点の理解** 作品を鑑賞するときの視点を与え，絵から感じたことを素直に表現させる。 **○友だちや教師と一緒の鑑賞** 絵のよさに気づくことができないときに，友だちや教師と一緒に見て回り，個々の表現のよさに気づかせていく。 **○教師との対話** 児童の思いへ共感しながら，考えを引き出す。 （児童目線での鑑賞の場の設定）

Ⅳ　授業の実践

1　題材名　　**わっ！すごいな　～ドキドキワクワクをつたえよう～**

2　題材設定についての理由

（1）題材観（省略）　（2）児童観（省略）　（3）指導観（省略）

3　題材の指導目標

（1）題材の目標

○驚いたこと，楽しかったことなど心に残るできごとを思い浮かべ，絵に表す。

○どのように描いたら自分の気持ちが伝わるか，形や色を工夫して表す。

○作品を見せ合いながら，驚いたとき，楽しかったことなど心に残ったできごとを発表し合う。

(2) 観点別評価規準

関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
○驚いたこと，楽しかったことなど心に残るできごとを表すことに興味を示している。	○生活をふりかえり，驚いたり，楽しんだりしたことなど心に残るできごとをを思い浮かべている。	○自分の気持ちが伝わるように，形や色を工夫して表している。	○作品を見せながら，どんなことを表したかったかを発表したり，友だちの感想を聞いたりしている。

4　指導計画と評価計画　　（全９時間・・・図工８時間　国語１時間）

過程	時数	学習活動	評価規準（評価方法）	A　十分満足できる	C　努力を要する子への手だて	仮説の検証 検証方法
第一次	1	○参考作品を鑑賞する。 ○絵に表すための自分のテーマを決める。 ○ことばのスケッチカードを記入し，絵に表すことのイメージを広げる。 ○ふり返りカードに記入する。	〔関〕絵日記を活用して，自分のテーマを決めるとができる。 (表情，発言，活動の様子，ふり返りカード) 〔発〕自分の絵に表したことをイメージして，ことばや簡単な絵に表すことができる。 (ことばのｽｹｯﾁｶｰﾄﾞ)	・絵日記を活用して，進んで自分のテーマを決めることができる。 ・自分の絵に表したいことを次々にイメージして，ことばや簡単な絵に表すことができる。	・教師と一緒に絵日記を振り返りながら，対話によって心に残っているできごとを思い出させる。 ・教師との対話によってイメージを広げたり，友だちの考えを参考にさせたりする。	仮説（１） 仮説（２） ・発言 ・観察 ・学習ｶｰﾄﾞ ・自己評価
第二次	2 3	○描画材料を選ぶ。 ○自分の思いが表れるような画面づくりを考える。 ○自分の表したい思いが伝わるように下絵を描く。 ○ふり返りカードに記入する。	〔発〕学習カードをもとにしながら，画面の組み立てをしている。 (活動の様子，作品) 〔技〕選んだ描画材を使って，表したいことを線描きしている。 (活動の様子，作品，ことばのスケッチカード，ふり返りカード)	・学習カードをもとにしながら，配置や大きさ，動きなどの表し方を工夫して，画面の組み立てをしている。 ・選んだ描画材の特徴を生かしながら，動きのある線描きをしている。	・教師と一緒に動作化やスケッチ，紙人形等を手がかりにしながら画面づくりをする。 ・試し用の紙や描きなおしができる描画材を提案する。 (鉛筆，クーピーなど)	仮説（１） 仮説（２） ・観察 ・作品 ・学習ｶｰﾄﾞ ・自己評価
第三次	**4 (本時) 5 6**	**○場面の感じが絵に表れるように彩色する。 ○彩色のヒントに色ひらめきカードを活用する。 ○振り返りカードに記入する。**	**〔技〕自分の表したい表現になるように，色づくりや色の組み合わせ方を工夫している (活動の様子，作品，色ひらめきｶｰﾄﾞ，ふり返りカード)**	**・自分の表したい表現になるように，色の効果を考えながら，色づくりや色の組み合わせ方を工夫している。**	**・友だちの表現のよいところを紹介する。 ・参考作品を見せたり，おためしコーナーを活用させる。**	**仮説（１） 仮説（２） ・観察 ・作品 ・学習ｶｰﾄﾞ ・自己評価**
第四次	7	○絵に表した思いや伝えたいことを中心に詩を書く。 (国語１)	〔鑑〕絵に表した思いや伝えたいことを詩に書くことができる。 (詩の作品)	・絵に表した思いや伝えたいことを豊かな内容で，詩を書くことができる。	・児童の思いをひきだし，言葉をつなぎ合わせるようにして詩を作らせる。	
	8 9	○作品の鑑賞会をする ○カードに自分や友だちの作品のよいところなどを記入する。 ○振り返りカードに記入する。	〔鑑〕自分や友だちの絵のよいところ，工夫しているところを見つけることができる。 (活動の様子，よかったよカード)	・自分や友だちの絵のよいところ，工夫しているところ，気持ちがよく表れているところなどを積極的に見つけることができる。	・友だちの作品のよいところや工夫しているところを見つけるように話したり，教師と一緒に見つけたりする。	仮説（１） 仮説（２） ・発言 ・観察 ・学習ｶｰﾄﾞ ・自己評価

5　本時の学習　(4/9)

(1) 本時のねらい

○表したい場面の感じがでるように，工夫して彩色することができる。

(2) 本時の授業仮説

①彩色する場において，色ひらめきカードの内容を活かして，自分で考えて彩色することができるであろう。
②個に応じた指導によって，自分に合った彩色の方法を見つけ，彩色することができるであろう。

(3) 準備

教師 画用紙・色画用紙（四つ切り，八つ切り），パスコンテ，カラーマジック，スタンプ材，色紙，毛糸などのいろいろな材料，参考作品，色ひらめきカード，ふり返りカードなど

児童 クレヨン，水彩絵の具，クーピー，必要な材料，のり，はさみなど

(4) 本時の展開

	学習活動	教師の支援と留意点 ◎学習カードの活用　☆個に応じた指導	■授業仮説の検証 ◇本時の評価
導入10分	1　学習のめあてをつかむ 自分の絵に合う色をつくったり、色の組み合わせを考えたりして色ぬりをくふうしよう。	☆いろいろな材料，参考資料，試しの場等を紹介し，学習に役立たせる。	
展開30分	2　「色ひらめきカード」を使って，自分がやってみたい彩色の方法を考える。 3　場面の感じが絵に表れるように，自分なりに工夫して彩色する。 4　友だちの作品を見てまわり，友だちの表現のよさを見つけたり，自分の表現に役立たりする。	◎「色ひらめきカード」を活用させ，児童が自分らしく表現する方法を見つけることができるようにする。 ☆彩色に工夫が見られる児童を見つけ，そのよさを紹介し，他の児童の活動のきっかけとなるようにする。 ☆机間指導をしながら，一人一人の表現を認め，表現意欲が高まるような声かけをする。 ☆活動が停滞していたり，つまずきの見られる児童に対して，思いにあった彩色ができるように具体的な指導を行う。 ☆「発見タイム」を設け，お互いの作品を見る楽しさを味わわせる。	■検証① 「色ひらめきカード」を活用して，自分で考えて彩色することができたか。 （観察，学習カード，作品） ■検証② 個に応じた指導によって，自分に合った彩色の方法を見つけ，彩色することができたか。 （観察，作品）
まとめ5分	5　学習のめあてを振り返り感想を話し合う。 6　振り返りカードに記入する。	○今日の学習の努力を認め，次時の意欲につなげる。 ○今日の学習を振り返り，次時の学習に役立させる。	◇表したい場面の感じがでるように，工夫して彩色することができたか。 （観察，作品，自己評価）

6　授業仮説の検証と考察

授業仮説について，授業後の児童の自己評価及び感想と観察者（授業者を含む５人）からみた評価を基に検証する(**表５**)。検証の観点②の対象児童は、検証の観点①で観察者がＣと判断した児童を対象に検証したものである。

表５　観察者の評価　（観点①対象30人，観点②対象２人）

検証の観点	評　価			検証の結果
	十分満足	概ね満足	努力を要す	
①「色ひらめきカー	・カードの内容を取り入	・カードの内容を取り入	・自分で考えて，彩色す	※対象児童 30 人

ド」の内容を活かして，自分で考えて彩色できたか。	れて，色選びや色づくりの工夫が自分で考えてよくできる。	れて，自分で考えて彩色することができる。	ることがあまりできず，ヒントをもらって，彩色ができる。	
児童の自己評価	73%(22人)	17%(5人)	10%(3人)	Ａ90%(27人)
観察者の評価	37%(11人)	57%(17人)	６%(2人)	Ａ94%(28人)
②個に応じた指導で，自分に合った彩色の方法を見つけ，彩色できたか。	・自分がやりたい，できそうな彩色方法を見つけ，色選びや色づくりの工夫ができる。	・自分がやりたい，できそうな彩色方法を見つけ，彩色することができる。	・彩色の方法を見つけることができず，教師の提示した方法で彩色することができる。	※対象児童２人（観点①観察者の評価がＣの児童）
児童の自己評価	１人	１人	０人	Ａ100%(2人)
観察者の評価	０人	２人	０人	Ａ100%(2人)

評価基準（「十分満足」と「概ね満足」を合わせて・・・80%以上Ａ　79～50%Ｂ　49%以下Ｃ）

(1) 「色ひらめきカード」の内容を活かして，自分で考えて彩色することができたか

色ひらめきカードの活用
↓
彩色のヒント

表５より，「『色ひらめきカード』の内容を活かして，自分で考えて彩色できたか」の質問では，児童，観察者ともにＡ評価となっている。この結果から，「色ひらめきカード」を彩色のヒントにして，自分なりの考えで彩色に取り組んだことが分かる 。

また，授業中の児童の様子を見てみると，教師に頼ってくる場面がほとんどなく，カードを活用しながら，自分で選択した描画材を使って，試しぬりをしたり，友だちの作品を参考にしたりして，自分で考えて彩色に取り組んでいた。

しかし，「十分満足」「概ね満足」の割合を比較すると，児童と観察者の評価には差が見られる。観察者の「十分満足」に達している評価が児童の自己評価に比べて低いのは，彩色に取りかかる本時において，教師が「色ひらめきカード」の活用の仕方を十分指導できていなかったため，カードを意識して彩色した児童が少なかったことが原因だと考えた。

そこで，次時には，彩色の工夫のヒントに，「色ひらめきカード」を十分活用しながら，自分の考えで彩色していくことをしっかり押さえて指導した。

(2) 個に応じた指導で，自分に合った彩色の方法を見つけ，彩色することができたか

対話による指導

本時の授業で，どのように彩色していいか分からず，自分の考えで活動を進めることができない児童が２名おり，その児童らの思いや考えを引き出すために対話を行った。

Ａ児は，魚の色をどのようにぬろうか迷っている様子であったため，「魚の色は見たとおりの色でなくて，自分で決めてぬっていいんだよ。」と話すと，「きれいな色だったから，にじ色にぬる。」と話し，いろいろな色のクレヨンを使ってぬり始めることができた（**資料３**）。

資料３　Ａ児の彩色の様子

Ｂ児は，絵のどこからぬっていいかとまどっている様子で，活動が停滞していた（**資料４**）。Ｂ児に対しては，「自分がぬりやすいところからぬってごらん。」と話すと，ぬりなれている肌の色からぬり始めた。

資料４　教師と対話をするＢ児の様子

表５から，児童の自己評価は，それぞれ「十分満足」「概ね満足」であり，教師の指導に納得して表現活動を進めることができたことが分かる。

Ⅴ　研究の結果と考察

検証授業（８時間）での研究の考察は，観察・作品・学習カードによる教師の評価，児童の自己評価，感想，事前(10月)・事後(1月)の図工意識アンケートの比較をもとに行う。

1　自分で考えて学習に取り組むことができるようにするために，学習カードを活用することは有効であったか

学習過程を四場面（発想，構想，表現，鑑賞）に分け，それぞれの場面で学習カードを活用することにより，児童が自分で考えて学習に取り組むことができたかを考察していく。

発想の場面（ことばのスケッチカード活用）

発想の場面
↓
94%満足

図４は，「ことばのスケッチカード」を用いて，どんな場面を描きたいかを自由に思い浮かべる場面での教師の評価である。「十分満足」「概ね満足」を合わせると94%になり，多くの児童が絵に表したい場面を数多く思い浮かべることができている。

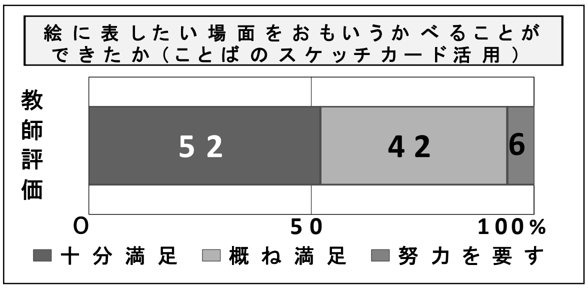


図４　発想の場面の評価(32人)

自己評価
↓
85%できた

図５は，「絵にかきたいことを自分で思いうかべることができるか」の質問に対する「ことばのスケッチカード」の活用前後の自己評価の結果である。「できた」「概ねできた」を合わせると75%から85%に増えている。

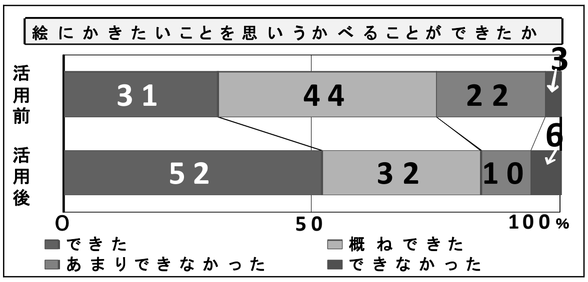


図５　カードの活用前・後の自己評価(32人)

ことばのスケッチカード
↓
場面を思い浮かべやすい

今回は，絵に表す場面を決める際の指導として，児童の日記の中から一番心に残っているできごとを児童に選択させて，決めさせた。そのため，絵に表したい意欲を高めることができ，場面のイメージもしやすかったと思われる。

これらのことから，心に残ったできごとや場面の様子をカードに書き込んでいくことで，児童が絵に表したいことを思い浮かべやすく，また広げやすかったと考える

構想の場面（ことばのスケッチカード活用）

構想の場面
↓
81%満足

図６は，「ことばのスケッチカード」を用いて，自分で考えて下絵をかく場面での教師の評価である。「十分満足」「概ね満足」を合わせると，81%となっており，８割の児童がカードを活用しながら，下絵を描くことができている。

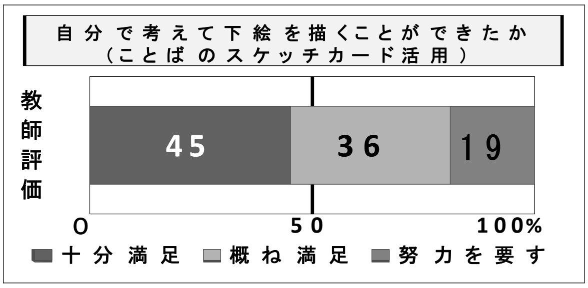


図６　構想の場面の評価(32人)

自己評価
↓
81%できた

図７は，「自分で考えて下絵を描くことができたか」の質問に対する「ことばのスケッチカード」の活用前後の自己評価の結果である。「できた」「概ねできた」を合わせると53%から81%に増えている。

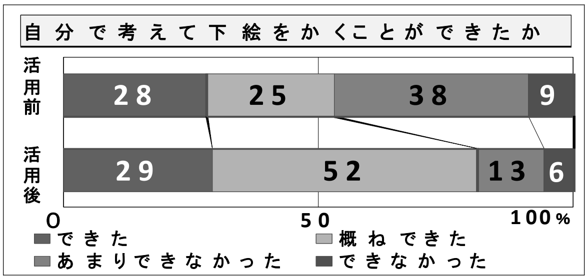


図７　カードの活用前・後の自己評価(32人)

ことばのスケッチカード
↓
下絵をかく際に効果

しかし，実際に絵に表すためには技能的な力も必要になる。その支援として，授業では参考作品の提示，動作化，動きを考えるための紙人形，ホワイトボードでの試し描き，友だちの絵の鑑賞等を行った。

これらのことから，「ことばのスケッチカード」は自分で考えて下絵を描くことに効果があると考えるが，技能面を支援する手だても教師は十分に考える必要がある。

表現の場面（色ひらめきカードの活用）

表現の場面
↓
84%満足

図８は，「色ひらめきカード」を用いて，自分で考えて彩色する場面での教師の評価である。「十分満足」「概ね満足」を合わせると，84%となっており，カードを活用することで，約８割の児童が，新たな表現方法を取り入れ，自分で工夫した彩色ができていた。

自己評価
↓
81%できた

図９は，「自分で考えて彩色することができるか」という質問に対する「色ひらめきカード」の活用前後の自己評価の結果である。「できた」「概ねできた」を合わせた結果が50%から81%に大幅に増えた。これは児童が，カードを活用することで新たな彩色の方法に気づき，自分で考えて彩色を工夫することができたと考える。

朝の学習「ひらめきタイム」で行ったクレヨンや絵の具での技法遊びの経験も，カードの活用につながっている。

これらのことから,「色ひらめきカード」の活用は，自分で考えて彩色を工夫することに効果があると考える。

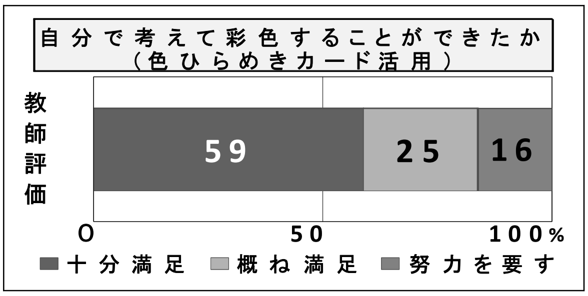


図８　表現の場面の評価(32人)

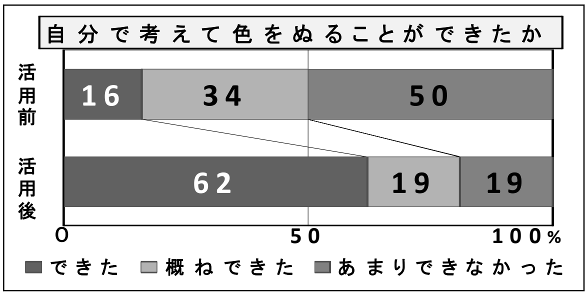


図９　カードの活用前・後の自己評価(32人)

色ひらめきカードの活用
↓
彩色の工夫ができる

資料６は，カードを活用して彩色した児童の作品例である。５月の作品は，クレヨンで面を隙間なくぬるといった表現方法であったが，今回の作品は２枚の画用紙をつなげ，彩色も混色，ぼかし，絵の具を部分的にぬるといった工夫が見られた。

資料６　彩色に工夫が見られる作品例（左は５月，右は1月）

鑑賞の場面（よかったよカード活用）

鑑賞の場面
↓
91%満足

図10は，「よかったよカード」を用いて，自分や友だちの絵のよさを自分で見つける場面での教師の評価である。「十分満足」「概ね満足」を合わせた評価は，91%と高く，ほとんどの児童が絵のよさを見つけることができていた。

自己評価
↓
94%できた

図11は，「自分や友だちの絵のよさを見つけることができるか」の質問に対する「よかったよカード」の活用前後の自己評価の結果である。「できた」「概ねできた」を合わせた結果を比較すると，59%から94%に大幅に増えている。

鑑賞の視点

これまでの鑑賞では，児童にどのような視点で絵を見るのか指導が十分できていなかった。

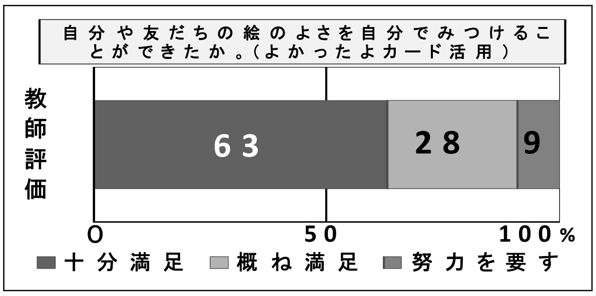


図10　鑑賞の場面の評価(32人)

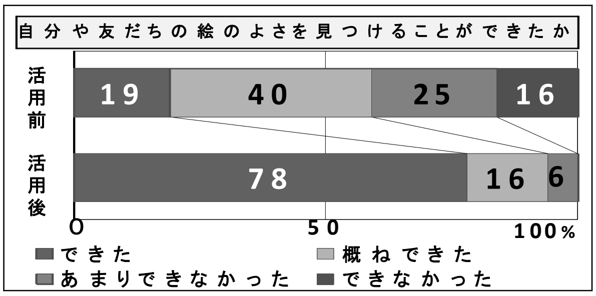


図11　カード活用前・後の自己評価(32人)

今回は，鑑賞の視点をカードに記し，理解を図ったために，「様子がよくかけている。」「ぼかした色がきれい。」など，自分や友だちの絵のよさを数多く見つけることができたと考える(**資料７**)。

資料８は，完成した作品の例である。絵に表した思いを伝えさせるために，絵を完成させた後，別の画用紙に詩を書かせ，絵の好きな場所に貼り付けさせた。

鑑賞の場面では，絵と詩の両方を味わうことで，カードに示した鑑賞の視点が広がり，絵のよさ，おもしろさが見つけやすかったと考える。

- わたしのいいところは，スカートをめずらしいみどり色でぬったところ。
- ○○さんはいろいろな色を組み合わせているところがくふうしている。
- ○○さんのくものぬり方がおもしろい。
- ○○さんの絵は，にぎやかでたのしそう。

資料７　「よかったよカード」より

資料８　　絵と詩(左側は詩の拡大)で表現した児童の作品の例

以上のことから，自分で考えて学習に取り組むことができるようにするために，学習過程の各場面において，学習カードを活用することは有効であったと考える。

２　自分に合った絵に表すための方法を見つけたり，実際に絵に表したり，絵のよさを見つけたりするための個に応じた指導は有効であったか

表６　　個に応じた指導の自己評価と教師の評価

指導の場面	対象人数	評価者	評価 十分満足	評価 概ね満足	評価 努力を要す	教師の評価
【発想】絵にかきたいことを思いうかべる場面	２人	児童	１人	１人	０人	A
		教師	１人	１人	０人	100%
【構想】下絵をかく場面	８人	児童	４人	３人	１人	A
		教師	５人	２人	１人	88%
【表現】彩色の場面	５人	児童	２人	２人	１人	B
		教師	２人	１人	２人	60%
【鑑賞】絵のよさを見つける場面	３人	児童	３人	０人	０人	A
		教師	１人	２人	０人	100%

評価基準（「十分満足」「概ね満足」を合わせて→80%以上Ａ　79～50%Ｂ　49%以下Ｃ）

個に応じた指導
↓
全体的に高い評価結果

表６は，各場面で教師の評価がＣとなった児童に焦点を当て，その児童に必要な指導を行った結果をまとめたものである。各場面において，個に応じた指導後，児童は自分に合った方法を見つけ出し，活動を進めることができている。

表７は，個に応じた指導を行った児童の実践例である。児童のつまずきの原因を見取り，対話によって思いや考えを引き出した後，表現方法を見つけだすことができるよう，児童の思いに共感したり道具や材料を紹介したり，演示をしたりした。その後，児童は自分に合った方法を見つけ，取り組むことができた。

表７　各場面で個に応じた指導を行った実践例

過程	児童の様子	教師の指導	指導後の児童の活動	カード・作品
発想	C児 ・絵に描きたい場面は決めることができたが，どんなことを描きたいか**思いうかべることができなかった。**	・絵に描きたい場面に誰がいたか，何があったか，目立たせたいものは何かなど対話で聞き出しながら，**イメージを広げさせた。**	・はじめは教師とのやりとりで少しずつ書いていたが，次第に自分でその場面の様子を**思い浮かべる**ことができるようになった。	 ・絵に描きたい場面の**イメージを広げる**ことができた。
構想	D児 ・「魚つりゲーム」を楽しんでいる様子を描きたいが，構図を考えることができず，**活動が停滞**していた。	・描きたい場面のイメージが弱いと見取り，対話によって何を絵の中心に描きたいかを考えさせた。**ホワイトボードで試しがきと紙人形で構図**を考えさせた。	 ・ホワイトボードにかいた絵と紙人形を**組み合わせて構図**を考えた。	 ・自分のポーズや魚の**形を工夫**した下絵を描くことができた。
表現	E児 ・自分の表現に**自信がなく**，彩色が思うように進んでいなかった。	・色ぬりがとても丁寧であることを誉め，意欲を高めた。「色ひらめきカード」を参考にさせ，どのようにぬりたいか**部分ごとに**考えさせた。	・部分ごとに彩色の方法を考えたので，**細かいステップで彩色**に取り組んでいた。不安になったときには教師に確認しながら，取り組んでいた。	 ・ボールの色を**ぼかし**てぬったことが気に入ったようであった。
鑑賞	F児 ・絵のよさを見つける**視点がよく分からない**様子で，カードに関係のないことを書き込んでいた。	・カードに示している「絵のよさを見つけるポイント」を再度説明し，**鑑賞の視点を理解**させた。自分の絵の好きなところ，友だちの絵の工夫しているところを見つけるよう促した。	・絵の**よさを見つける方法**が分かったようで，自分が気に入った絵を見つけると，その絵から感じることを，絵を見つめながら真剣に考えていた。	・自分の絵のいいところは，魚のうろこのにじ色がすき。 ・ゆきの色をぼかしているからきれい。 ・カラオケするテレビをプラスチックみたいにかいてあるからきれい。 ・自分の絵の気に入っているところ，友だちの**絵の工夫を見つける**ことができた。

以上のことから，自分に合った方法を見つけて，実際に絵に表したり，絵のよさに気づいたりできるようにするための個に応じた指導は有効であったと考える。

様々なつまずきの予想

しかし，構想や表現の場面においては，教師の指導を受けた後でも，解決する方法を自分で見つけ出すことができなかった児童がいることから，今後，様々なつまずきを予想して対応できるよう，さらに指導を工夫していく必要がある。

３　学習カードの活用と個に応じた指導を行うことは，感じたことを自分らしく絵に表す喜びを味わわせることに有効であったか

絵に対する自信
↓
事前68%
事後88%

図12は，「絵に表す学習」に対する事前（10月）・事後（1月）のアンケートの結果である。「自信を持って絵を描いているか。」の質問に対し，「自信を持っている」「概ね自信を持っている」と答えた児童は，事前68%，事後88%と大きく増えている。これは，自分の考えで学習を進

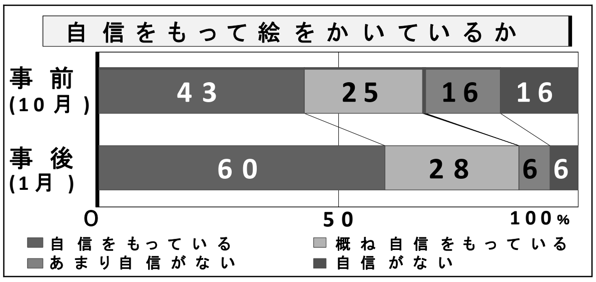


図12　児童の意識の変容（32人）

あまり楽しくない学習
↓
「絵」０%に減少

めることができたことによって，成就感と満足感を感じることができ，自信につながったと考える。

図13は，「図工の学習であまり楽しくないものは何か」の質問に対して，「特にない」が事前44％から62％と増え，「絵」と答えた児童は，事前34%から事後０％と減少した。このことから絵に対する抵抗感や苦手意識がかなり減少したことが分かる。

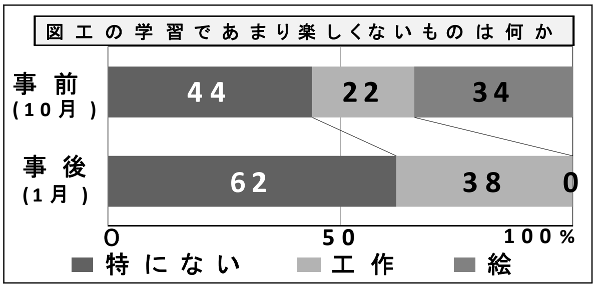


図13　児童の意識の変容(32人)

資料９の学習を終えての児童の感想からも「絵を描くのが楽しかった。」「自分の絵に自信がもてた。」など，自分らしく絵が描けたことに満足し，さらにそのよさを認められたことで，絵を描くことに対して自信を持つことができた様子がうかがえる。

- 前は，「絵をかけばいいんだ」と思っていたけど，思いをこめてかくことができた。
- これまでは先生にいっぱい聞いていたけど，この勉強をして自分の絵に自信ができた。
- 自分で工夫とかしたりしてとってもうれしかった。絵をかくのが楽しかった。

資料９　学習を終えての児童の感想

以上の結果と考察１，２より，学習過程の各場面で，学習カードを活用しながら自分の考えで学習に取り組ませたことと個に応じた指導によって，自分に合った方法を見つけて表現させたことは，児童に感じたことを自分らしく絵に表す楽しさや喜びを味わわせることに効果があったといえる。

Ⅵ　研究の成果と今後の課題

１　研究の成果

(1) 学習過程の各場面に応じた学習カードを活用させたことで，教師に頼りがちだった児童が，自分の思いを膨らませながら，自分の考えた方法で進んで学習に取り組めるようになった（Ｖ－１）。

(2) 学習過程の各場面において，多様な教材・教具を用意し，一人一人に応じた具体的な指導を行うなどの学習環境を整えれば，児童は自分に合った材料や表現方法を見つけたり，選んだりしながら，自分の好きな色や形で絵に表すことができることが分かった（Ｖ－２）。

(3) お互いの絵のよさやおもしろさに気づき，認め合ったことで，自分の絵を見せたり，友だちの絵を見たりすることを楽しむようになった（Ｖ－３）。

２　今後の課題

(1) 児童の多様な表現やつまずきを予想した個に応じた指導のさらなる工夫（Ｖ－２）。

《主な参考文献》

文部省編	『小学校学習指導要領解説 図画工作編』	日本文教出版株式会社	2008年
栗岡英之助　監修	『小学校低学年の絵の指導』	黎明書房	2007年
藤澤英昭　　監修	『よくわかる図画工作科　学習指導要領 ビジュアル解説　授業への生かし方』	開隆堂出版株式会社	2008年
板良敷敏・阿部宏行	『図画工作科の指導と評価 わくわく　どきどき楽しい授業！』	東洋館出版社	2005年