

The Futaka Spirit

(現教だより第21号)

1年 図工科

单元名 「あわあわーんど」

指導者 山本 明伸 先生

泡の世界にどっぷりと浸り、遊びに没頭する子どもたち……。イメージから行為につなぐのではなく、行為からイメージや造形の面白さを見出していく。破天荒な活動の先にある学びは何だったのか。教科の在り方について考えさせられる提案でした。

【子どもの活動】

1 前時までの活動を振り返り、本時の課題を確認する。



友達の作品をもとに本時の展開を見通す

2 泡の特徴を生かした面白さを考えながら活動する。



個別への声かけを通してイメージの意識化を図る

3 全体交流を行い、面白さを感じた表現について話し合う。



全体交流で友達の表現に触れる

4 本時の活動を振り返り、まとめを行う。



思い思いの造形遊びに取り組む



子どもの“遊び性”の場を保障していく



ものさしをもとに4観点で活動を振り返る

(文責 橘 慎二郎)

【山本先生コメント】

今回、自分自身が初めて取り組んだ「造形遊び」でしたが、造形遊びにおいて子どもがどのような課題意識を抱くとよいかもっと想定しておく必要を感じました。研究会に向けて、4観点の姿が問題解決に寄与するものとなるような授業をさらに構想していきたいと思います。

- 従来の複数単元を「造形遊び」という内容でつないで系統化したことで、図工科のカリキュラムが整理され、より系統的に見方・考え方を育むことができるようになった。
- △ 1年生の段階では、子ども自身に4観点を意識しながら本時の内容を振り返らせることは難しい。子どもの自己評価を価値付ける教師の支援やものさしづくりの要件を明らかにしていく必要がある。