

1 日時 平成17年10月13日(木) 第5校時

2 題材名 「回して見よう!カラフルディスク」

3 題材について

(1) 才能の伸長を図る題材構想

回るものに対して私たちは、その回る様子を目で追ってしまうところがある。子どもは更にその傾向が強く、洗濯機の中をのぞいては、水の流れと共に回る洗い物をしばらくの間見ていたり、電子レンジの中をのぞきこんでは、置かれた皿の回る様を楽しんでみたりと、回転に対する関心の強さを生活の場面で見て取れる。図工科でも、回るものを取り扱った教材があり、作る過程で遊ぶ感覚も入れて、造形に対する感覚を養っていることが言える。本題材も、回ることによって変化する模様を楽しみ、色や形が変化しているかのように見える不思議な感じ方を自らの手でつくり出そうとするものである。回転によって連続したかに見える色や形の効果を認識して、自身の造形体験の1つに加えていけるものと考えた。

また、模様の変化は、自分も友達のものも見たいという感情が表れ、表現物をはさんでの交流が活発になると予想する。これまで形骸化していた鑑賞が、回しているその場から子ども自身より主体的に生まれると期待する。

(2) 基礎基本の習得を図る教師の支援

本学習の最大の支援は回転を生み出す道具の設置にある。そのためレコードプレーヤー機を数台用意して、模様を完成させてから見るだけではなく、試作段階より、その効果を見ながらかきすすめていくことに使うようにする。レコードプレーヤー機については、ジャンク品として低価格で購入し、子どもたちで考えられる粗い取り扱いにも対応できるようにする。電源は入れずに、手で回すことにより、右にも左にも容易に回転が可能となり、自分が表した模様の様子やその効果ぶりを、その場で即感じ取れるものと考えた。

回すことが最大の目的として、表現したものをすぐに回せるように画材の絞り込みを行う。速乾性と手軽さからマーカーを選ぶ。子どもたちも市販されているものを多種にわたって準備しているが、赤・青・黄等の原色が多く、配色での広がりが少ない。回転によって混色も期待できるが、中間色との組み合わせがよりその効果を高いため、水色やピンク等の色を取り揃えておく。また、画材がマーカーとなると消すことができないため、大量に用紙を用意し、少しでも自分のイメージに合わせたものに近づけるよう、用紙の取替えも認めるようにする。

(3) 個の才能の伸長を図る教師の支援

どのような模様でも回してみると何らかの変化は見られるが、その変化が大きければ大きい程、活動の楽しさや造形の面白さにつながる。そのため、回転したときの効果を子どもに気付かせる必要がある。同心円よりは中心より外れた円ほど回転が実感できることを、見本の提示によって視覚に訴えられると判断した。このイメージのもとせ方によって、一人一人の創造力をかきたてる引き金となり、才能の伸長への足掛かりになると考えた。

本学習では、鑑賞についての改善を図り、自分たちの表現を見せたり、友達の表現を見たりする場を増やすことによって、個の造形感覚を刺激し高めていこうと考えている。そのためにも、自身がかいた模様の効果を見ようとする場、すなわちレコードプレーヤー機を置く位置と、次の順番を待つところとを対面式にして、表したものを回すときには、常に友達の視線が集まる状態をつくる。これによって、回しているその場で他者の反応を受け、効果ある者は表現の喜びを実感できる。効果の薄かった者には、修正したり新たにつくったりの、造形に対する意欲の発進の場になるものと思った。

4 題材の目標

- ・自他の表現を主体的に見たり、見せたりする場を設けることによって、鑑賞を活性化し、表現する喜びを感じ合うことができる。
- ・自分のイメージで表した模様に、「回す」という動きを加えることによって、感じ取れる不思議な感覚や面白さを味わい、新しい造形体験にする。
- ・色の組み合わせを工夫したり、円盤の形を変えたりして、多様な表現方法に気付き、構成にも眼を向けた表現をし、造形感覚を高める。

5 学習指導計画 <全4時間>

<第1次> レコードプレーヤー機を紹介し、模様を回転させて、不思議な感じを知る。(1時間)

<第2次> 自分が考えた模様を表しながらプレーヤー機を使って、鑑賞・交流をし合う。(1時間)

<第3次> 友達の表現を参考に、より効果が出る模様を表して、鑑賞・交流をし合う。(2時間:本時 1/2)

6 本時の学習指導

(1) 目標

- ・自分のイメージに合わせて友達のディスクのよさを取り入れながら、色や形を工夫してディスクを表現する。
- ・表したディスクを回転させ、自分と友だちの表現を見せ合いながら、共に造形感覚を高めることができる。

(2) 学習指導過程

〈◎…才能の伸長に関する内容〉

学習活動	本質に迫る認知構造の変容	指導者の支援											
<p>1 本時の学習において、自分のめあてと友達に対しての約束について確認をする。</p> <p>2</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達のディスクを回してみ、自分のディスクにいいところを取り入れていく。 ・プレーヤー機を使って、回しながらかきすずめていく。 ・マーカーの使い方を工夫しながら、イメージに合うディスクに仕上げていく。 <p>3 本時の学習についての振り返りをカードに記入する。</p>	<p style="text-align: center;">色や形を工夫して、カラフルディスクをつくろう。</p> <p style="text-align: center;">友達のよさもとり入れて、カラフルディスク2号をつくろう。</p> <p style="text-align: center;">(回してみよう)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>色</p> <p>〇〇くんのように、ど回ったら色が変わるようにしたい。</p> </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>形</p> <p>まわりのように、ど回したら切るといかな。</p> </td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">(回してみよう)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> <p>どの色とどの色とを組み合わせたいかな。回してみたいかな。</p> </td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> <p>ぬるところは同じ大きさがいいよ。今度できたら、見せてね。</p> </td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> <p>もっと模様が動くようにしたいなあ。まっすぐな線より曲がった線がいいらしい。紙コップでした模様をとり入れてみよう。</p> </td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">(回してみよう)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>友達のディスクをヒントに、ぼくは色が変わるころを2箇所にしたよ。</p> </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>うずまきを挑戦してみたよ。回ったらどんな感じになるかよ。</p> </td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">(回してみよう)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>ほんとだ。見事に色が変わったよ。自分のディスクでもできてうれしい。</p> </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>色がまざってきれいだな。赤と黄色でオレンジに見えるんだ。マジックでもできるんだ。</p> </td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">(回してみよう)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>すごいね。うずまきが回ると吸い込まれていくようだ。3号はうずまきでいこう。</p> </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>ぐるぐる回って、つづいていく感じがする。</p> </td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">(回してみよう)</p> <p>友達のディスクを見てよかった。前のより、もっと回ったときの不思議な感じがでたよ。</p> <p>自分の模様と友達の模様をミックスして、すごくきれいになったね。</p> <p style="text-align: center;">友達に見せてみたいカラフルディスク3号をつくろう。</p>	<p>色</p> <p>〇〇くんのように、ど回ったら色が変わるようにしたい。</p>	<p>形</p> <p>まわりのように、ど回したら切るといかな。</p>	<p>どの色とどの色とを組み合わせたいかな。回してみたいかな。</p>	<p>ぬるところは同じ大きさがいいよ。今度できたら、見せてね。</p>	<p>もっと模様が動くようにしたいなあ。まっすぐな線より曲がった線がいいらしい。紙コップでした模様をとり入れてみよう。</p>	<p>友達のディスクをヒントに、ぼくは色が変わるころを2箇所にしたよ。</p>	<p>うずまきを挑戦してみたよ。回ったらどんな感じになるかよ。</p>	<p>ほんとだ。見事に色が変わったよ。自分のディスクでもできてうれしい。</p>	<p>色がまざってきれいだな。赤と黄色でオレンジに見えるんだ。マジックでもできるんだ。</p>	<p>すごいね。うずまきが回ると吸い込まれていくようだ。3号はうずまきでいこう。</p>	<p>ぐるぐる回って、つづいていく感じがする。</p>	<p>(事前) レコードプレーヤー機についての使用方法を伝えたり、時代背景にも触れたりして、理解をもって活動に臨めるようにする。</p> <p>◎友達の表現を自分のものに取り入れやすくするため、実際に回して見れるよう、レンタルコーナーを設けておく。</p> <p>このコーナーでは、色と形の観点を出して展示し、自分のめあてによってレンタルできるようにしておく。</p> <p>○プレーヤー機に取り付けやすくするため、また、円の中心が分かり、模様づくりに役立たせるため中心に穴を入れておく。</p> <p>◎表現の途中段階から回してみることを勧め、その効果が出ているか確認するよう助言する。</p> <p>○つくる観点を、色・形と変えることも示唆し、ただ数を増やしていくことで、表現が雑にならないよう呼び掛ける。</p> <p>◎プレーヤー機の前に玩具用のマイクを設置することで、回している友達に感想を伝えられやすいような演出をし、関わり合いの手立てとする。</p> <p>評：自分の表したディスクを進んで回してみたり、友達のディスクを見たりして、形や色が回る面白さを感じ取ることができる。</p>
<p>色</p> <p>〇〇くんのように、ど回ったら色が変わるようにしたい。</p>	<p>形</p> <p>まわりのように、ど回したら切るといかな。</p>												
<p>どの色とどの色とを組み合わせたいかな。回してみたいかな。</p>	<p>ぬるところは同じ大きさがいいよ。今度できたら、見せてね。</p>	<p>もっと模様が動くようにしたいなあ。まっすぐな線より曲がった線がいいらしい。紙コップでした模様をとり入れてみよう。</p>											
<p>友達のディスクをヒントに、ぼくは色が変わるころを2箇所にしたよ。</p>	<p>うずまきを挑戦してみたよ。回ったらどんな感じになるかよ。</p>												
<p>ほんとだ。見事に色が変わったよ。自分のディスクでもできてうれしい。</p>	<p>色がまざってきれいだな。赤と黄色でオレンジに見えるんだ。マジックでもできるんだ。</p>												
<p>すごいね。うずまきが回ると吸い込まれていくようだ。3号はうずまきでいこう。</p>	<p>ぐるぐる回って、つづいていく感じがする。</p>												