

創造的心情の育成に向けて

第4学年「何でも発明家」の実践を通して

加藤 潔 己

1 研究課題

教育の在り方についての見直しがよりいっそう求められているのは周知の通りである。これまでの教育は子ども達が知識・技能など、与えられたものをどれだけ効率よく取り込み、消化できるかということに偏重して重点がおかれてきた。その結果、自分たちで考え、表現し、新しいものをつくり出すことや、自分の在り方を自分で決めたり、つくり出していくという力が乏しくなっていると言われてきている。受験の勝者となって社会に巣立っても、真に「自立した」存在であるかどうか、こころもとないと言わざるを得ない。

図画工作科の本質的なねらいは「創造的心情の育成」であると繰り返し述べてきた。この「創造的心情」の「創造」、「創造性」という言葉のとらえを次のように考える。

「創造性」という言葉は、ただ、たんに新しいものを「創る」という意味だけの「創造性」ではない。「創造性」には、「新しい価値をつくり出す」ということと同時に、「既成の価値を破壊する」ということも含んでいる。困難な状況にあっても、それと立ち向かい、既成の枠を越え、自分の新たな可能性を求めてゆけるチャレンジスピリッツの源である。さらに言えば、「創造性」こそ、人間が生まれもった普遍的資質である。「もっとこうしたい。」「こうしたら楽しいだろう。」「こうしたらもっと便利だろう。」と考え、工夫して、私たち人間は今日の文化を築いてきた。つまり、生きること、すなわち創造であるといっても過言ではない。これは、学校教育という枠を超え、生涯にわたって学ぶ力を自ら育てていくものである。

つまり、新しい発明をしたり、芸術作品を生み出すのみならず、自分たちが、これからどのような人生設計をし、自分の人生をクリエイトしていくかに関わるものであると考える。子ども達が将来、自分の人生をより豊かなものにしていくためにも、創造性の育成に目を向けないわけにはいかない。

「自立に向かう子ども」を「自ら求め、判断し、行動できる資質を持つ子ども」と考えるとき、まさに、「創造的心情を持った子ども」の育成こそ私たちの課題となる。

2 研究の方向

「創造性」について、その育成のための諸能力や要素について挙げてみたい。

創造性に関わる諸能力及び要素

想像力 発想・構想力 思考力 表現力 知識・技能

また、これまでに、図画工作科で重視すべき創造的心情の育成のための条件を次のように構想してきた。

①多様な経験、深い感動の体験の保障

創造的活動の機会を与えること。

豊かな気づきや感じとりを育むこと。

本物、価値あるものに出会わせること。

おどろきの心を養うこと。好奇心を持つ場を与えること。

②自由に試行錯誤できる時間と空間の保障

先入観をもたず、開放された心の柔軟性を養うこと

自主性を育て、冒険性をもたせる

③自信をもたせる支持的風土の保障

自由でのびのびとした雰囲気

間違うこと、失敗することをおそれない雰囲気

他人と違うことをおそれず、違うことを認めあえる雰囲気

本年度は、創造的心情の育成にむけて、想像力、発想・構想力について、研究の焦点を当てていきたい。

本校図画工作科として「創造的心情をもつ子ども像」を「自立」の視点でとらえて、次のように構想した。

- ◎自分で活動の見通しをもつことができる子
- ◎よりよいものを求めて試行錯誤を繰り返せる子
- ◎課題解決のための必要な方法を考えることができる子
- ◎友達のよさを認め合える子

さらに、発達段階を考慮して低、中、高学年別に、子ども像を具体化してみた。

(本紀要、教科提案に掲載)

3 研究の方途

「自立に向かう子ども像」の構想のなかで、中学年段階のものを挙げる。

- ◎見通しを持てる子
- ◎自分から活動に工夫や改善を加えながら活動しようとする子
- ◎よりよいものを求めて試行錯誤を繰り返せる子
- ◎じぶんらしさを思う存分、表現できる子
- ◎友達のよさを認め合える子

中学年の児童において「見通しを持つ」ということは、活動の全体を、ある程度「こうしてゆきたい。」とか「こうなったらいいな」というめあてと、そのために「これを用意したらよさそうだ。」「こんなことをやってみるといいかな。」というおおまかな計画が構想できることと考える。

ただし、その計画も、自由に試行錯誤することによって、変更可能なものであるということは、言うまでもない。あくまでもおおまかな見通しである。「自分から活動に工夫や改善を加える」とは、自分の活動や作品に対して、「これでいいかな。もっと工夫することはないかな」と、自らの力で、自己の内面へ対話することが求められる。



4 実践事例

第4学年「何でも発明家になろう」

～君のアイデアいくらで売れるかな～

(1) 題材について

子ども達にとって、想像の世界で現実にはないものを自由に発想し、架空の発明をしていくことは大変魅力的であり、あこがれや夢をふくらませながら表現する楽しさは格別なものであろう。自由な発想であこがれや夢、アイデアを出し合うことは、想像力を十分にはたかせ、発想の能力を育てることになると考える。

子ども達は、マンガ「ドラエモン」のなかで未来のねこ型ロボット、ドラエモンが次々に出してくる発明品の楽しさを十分に知っている。しかし、それだけにとどまらず、もっと自分の生活のなかにある必要感や彼らなりの夢や願いを彼らなりの方法で発想してくる。子ども達の発想から、ひとりひとりの生活感や夢、あこがれ、願いを知ることができる。

児童のなかには、なかなかアイデアがうかばない子、友だちの発想にたより、自分らしさが出し切れない子もいる。発想の方法をヒントづけるなどの支援を行うものの、自分の力でアイデアを出せるように見守り、励ますことを基本としていく。

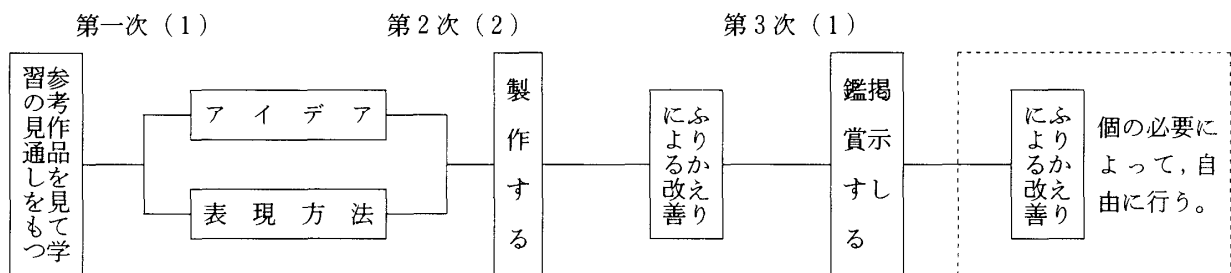
また、自分の発明したものを広告にして張り出すことを提案した。自分の作品を他の人にかにかにアピールできるかというめあてでふりかえり、工夫や改善を加える場を設定したいと考えた。

自分の作品に対して、「ここはこの色でいいかな。」「文字はここの方がいいな。」「もっと工夫することはないかな」と、自己の内面へ対話すると期待できる。

(2) 指導目標

1. 想像の世界で現実にはないものを自由に発想し、架空の発明をしていく楽しさを味わうことができるようにする。
2. 自分の発明について広告を作り、見る人によくわかり、しっかり印象づけるようにするための工夫をすることができるようにする。
3. 自分や友達工夫・発想のよさに気づき互いに認め合う態度を養う。

(3) 指導内容と計画…………… (全4時間)



(4) 指導の実際

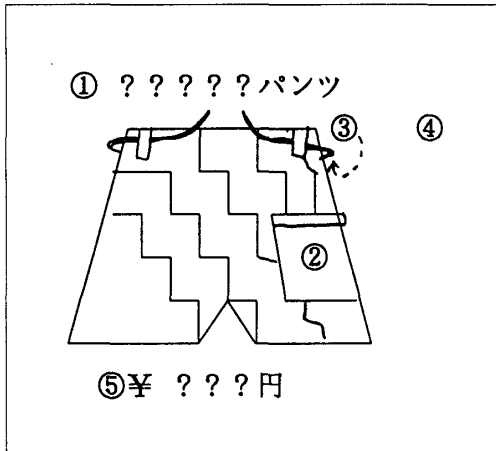
第一次 (1時間)

指導にあたって以下の点に留意する。

- 導入での参考作品の提示のしかたは、子ども達が活動のめあてや見通しを持ちやすいように、焦点化する。具体的には、参考作品のなかに秘密の項目があり、子ども達が自由な発想で予想することによって、発想する項目、アイデアのポイントをクローズアップし、発想する方向についての見通しをつかめるようにする。

名前の子想 ①このパンツの名前は？

機能の子想 ②このポケットの秘密は？

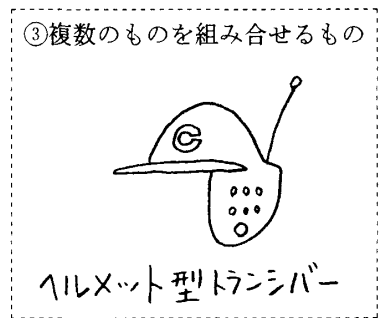
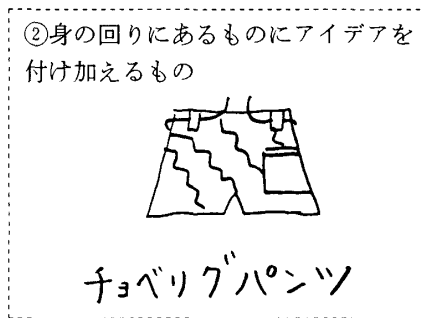


- ③このひもを引っ張ると？
- ④使用上の注意は？
- 値段の予想 ⑤いくらだろう？
- いくらなら売れるだろう？

正解 ①チョコベリグパンツ②一日一つだけお菓子が出てくる③速く走れる④水に濡らさない⑤2800円

正解にこだわらず、「君のアイデアの方が売れるね」など、子ども達の発想を大切にする。

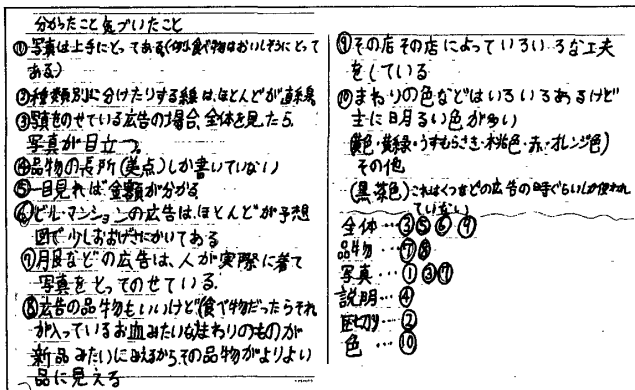
・発想するのが難しい児童には、発想の方法を類型化して示す支援を行う。



- ①まったく新しいもの
 - ②身の回りにあるものにアイデアを付け加えるもの
 - ③複数のものを組み合わせるもの
- ・一人一アイデアと限定せず、複数考えたなかで、自分が気に入ったもの、より独創的（オリジナリティ）なものを選び作品にすることを奨める。

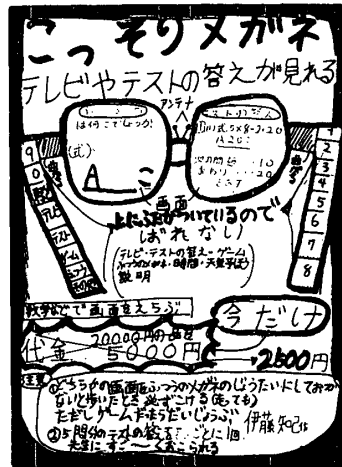
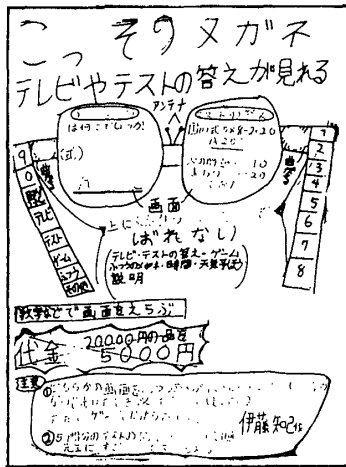
第二次（2時間）

- ・自分の発明品の広告をつくるときに、見る人に分かりやすく、しっかり印象づけるようになるための工夫について、少し離れた壁に掲示し、振り返る活動を設定する。また、目立つための工夫を知るためには、どんなものを調べたり、どんなことを調べるとよいかと投げかける。子ども達は、新聞の折り込み広告を調べることを考え、折り込み広告集めをした。そして折り込み広告を調べての気づきをまとめた。（家庭学習）



第三次（1時間）

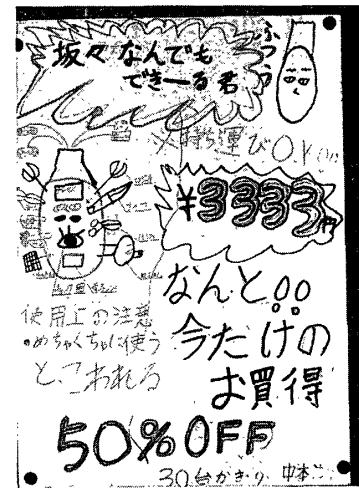
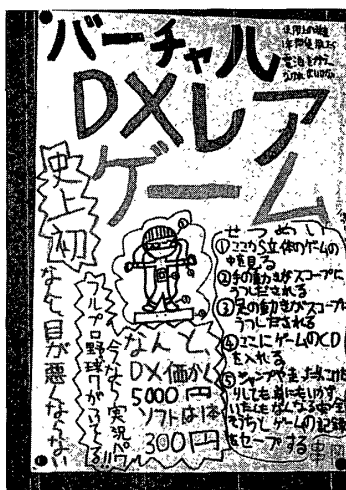
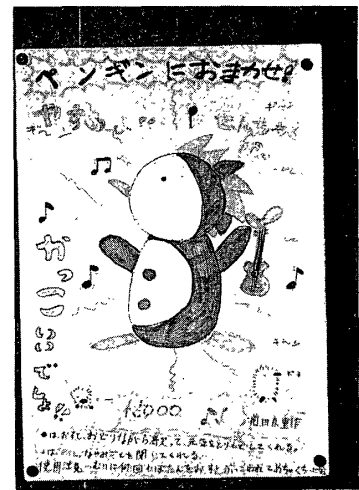
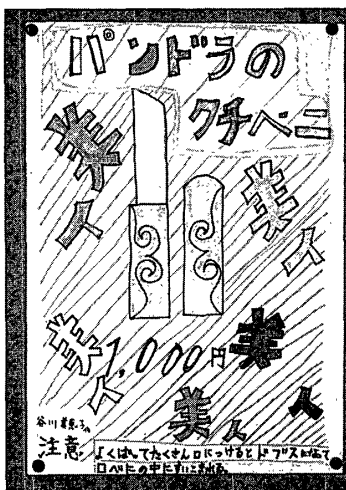
- ・教室の掲示コーナーやろうかの掲示板に掲示し、見合う場を設定する。
- ・友だちの工夫・発想のよさを見つけ合う。そして、必要に応じて自分の作品にに取り入れることを奨める。



振り返りによる作品の変化

- 色の変化
- 文字かこみ
- 彩色に使うペンの変化

(5) 作品



5 考察

(1) 検証の視点

- 1 本題材が、想像力をはたらかせ、発想の能力を育てることができる題材であったか。
- 2 自ら課題解決のための必要な方法を考え、活動に取り込み、工夫や改善をすることができたか。

(2) 考察

【検証の視点1】

検証の方法として、子ども達の作品から考察する。

• 子ども達の考え出した作品群を類型化

- ①まったく新しいもの……………4種
- ②身の回りにあるものにアイデアを付け加えたもの……………18種
- ③複数のものを組み合わせたもの……………4種
- ④箱形……………8種
- ⑤ペット, キャラクター(7), たまご, カプセル型(5)……………12種

サイテー君	ロケットシューズ	ねがい箱
スケスケカプセル	コンピューター鉛筆	何でも箱
金のたまご	こっそりめがね	お金持ち箱
何でもカプセル	いーおさいふ	何でもレンジ
スーパーチョコベリグT	スリスリセット	災害予知機
Vゲーム	高性能ウオッチ	お金自動販売機
バーチャルDXレア	だれのサインでも Deal	なんでも金替え機
ミニザルアノドミニグマ	勉強づくえラクチンづくえ	まねきブタ
ミニボケ君ミニボケちゃん	どろぼうよけ	チョコベリグペット
ペンギンにおまかせ	ネトネトカーペット	パンドラの
エンゼルにおまかせ	スーパー大辞典	クチペニ
たこにおまかせ	まねき貯金箱	ミニお料理セット他

• 種類が多様になり、試行錯誤等を通して、発想が広がったと考えられる

【検証の視点2】

課題解決(見る人によくわかり、しっかり印象づける)の方法として以下のような試みを行っている。

〈構図・色づかいの工夫〉

新聞の折り込み広告のデザイン, 色づかいを調べることを考えている。

〈彩色〉筆箱に入っている細字サインペン, ラインマーカーなどから, 太字または極太のカラーペン, 太字マジック, 顔料マジックなどを自分から持ってきて使うようになった。

• 解決のための必要な方法を考え, 活動に取り込み, 工夫や改善をしている。

6 成果と課題

(1) この授業を通して, 子ども達は, 想像力をはたらかせ, 発想することの楽しさを味わいながら, 発想の仕方として, さまざまに試行錯誤することや, 組み合わせやつけ加え, 身の回りに目を向ける方法などにふれた。しかし, 子ども達の自発性, 子どもの側からの発想という点から見ると, まだ指導者側の範疇を越えていない。課題の解決の仕方についても, まだまだ, 方法を子ども達がより自発的に, しっかりと考え出すことが必要である。そのための題材の在り方, 授業展開の在り方を追求することが課題と考える。

また, ふだんから, 身の回りのいろいろなもの, この場合の新聞広告あるいは, ポスター, あるいは, 家具, 日曜品などのデザインについても, 造形作品についても, そのよさについて, 自分の思いや必要によって「しっかりと視る」ということについての必要性を感じた。鑑賞について, 研究することも今後の大きな課題であると考えている。

参考引用文献

- 1) 文部省「小学校図画工作科指導資料」開隆堂出版
- 2) 前田博「創造性を育てる教育」明治図書
- 3) 梶田叡一「内面性の人間教育を」金子書房
- 4) 遠藤友麗「創造性を育てる指導」
教育美術1997年1月号P74-79財団法人教育美術振興会