

(2) 仮説のための理論

造形遊びの指導では、教師は、その重要性和必要性を把握し、造形遊びのめざしているものにどうしたら迫ることができるかをとらえておかなければならない。

また、児童の発達の特徴をふまえて、自由で創造的な取り組みが主体的にでき、造形活動の楽しさや豊かな発想が生まれてくるように、学習環境の設定を工夫することも大切である。

そのためには、活動させる上で教師は、成り行きまかせではなく指導のねらいを明確に持ち、大きな気持ちでその活動を見守りながら援助することが必要である。

そこで、材料の選定や題材設定では、身近な素材を生かしたり、季節や活動内容・児童の実態に応じたりすることができるように、「造形遊びマップ」の活用を図ることにした。

これは、植物・石・木材・土砂など地域にあるものの材料収集ができる場、季節や自然環境にあった遊びのできる場などを取材し記録したものである。

「環境づくり」とは、場の設定や雰囲気づくりを中心とし、材料や題材と児童との効果的な出会わせ方と、活動を発展させるための指導援助をさす。

「造形遊び」では、材料や題材との最初の感動的な出会いやかかわり方が大切である。これが、発想の刺激や活動のポイントとなるので、児童が遊び

を見つけ出し、発展させていく場の設定や言葉かけの工夫などが大切である。

3. 計画……………(略)

4. 研究の概要と考察

(1) 研究の経過

① 検証授業

ア 題材名 「はっばであそぼう」

イ 指導目標

- 自然と触れ合い、草木の葉のもつ形・色・大きさなどの特性や、おもしろさに気づかせる。
- 山に積む・並べる・かぶる・身につけるなどの活動を通して、材料の特性を生かしながら楽しく遊んだり、積極的に造形する態度を育てる。

ウ 指導の概要

○ 検証授業…… I <体育館>

学習活動・内容	時間(分)	・指導上の留意点 ※仮説との関連 ・評価
1. 教師の話を聞く。 ○ 虫の音を聞きながら虫の話を聞く。 ○ 虫とお話をし本時のめあてをつかむ。	5	※ 目の前に葉の山をつくり、イメージを広げさせ、発想を促すために虫の音を聞かせる。話の内容は、「虫が、みんなと遊びたい。仲間になるう。」と、さそっているもの。 ・ イメージを広げ、お話の中に入っていくことができたか。
虫になってはっばであそぼう。		
2. はっばの山で、全身で遊ぶ。 ○ はっばの山にもぐる。 ○ 他の遊び方をいろいろ工夫して遊ぶ。 ○ アイディアを出し合って協力して遊ぶ。	35	※ 自然に虫になりきらせ、活動ができるようになげかける。 ○ 時間を十分とり、思いっきり遊ばせる。 発想の乏しい児童には、他の活動を見せたり、グループで活動させたりする。 ○ 自然発生的なグループを大切に、協力して遊ぶ楽しさに気づかせる。 ○ 他の活動を聞き、発想のきっかけにさせる。
3. 遊んで楽しかったことを発表する。	5	・ 特性を生かして楽しく遊べたか。
4. 葉っぱを身につけ「楽しい虫」になる。	25	※ 「楽しい虫」という設定で発想のきっかけとし、体得した造形性を土台にさらに工夫させる。
5. グループごとの発表をする。 ○ 虫のパレード	10	○ 新しい発想や工夫を大切にしてみとめてやる。
6. あとかたづけをする。	10	・ 材料の特性を生かして表現したか。 ○ あとかたづけも学習として理解