

平成29年度 JKA 公益事業振興補助事業（学術・文化の振興のための活動）

デザインによる子どもの創造性を 育む教育モデル事業

（大阪市立丸山小学校 H29.12.1～H30.1.25）

報告書

一般財団法人 大阪デザインセンター

この事業は競輪の補助を受けて実施しました。
<http://ringring-keirin.jp/>



目次

1. 事業概要	1
2. 事業実施の経過	1
3. モデル授業実施内容	2
4. モデル授業実施体制	2
5. モデル授業内容	3
(1) カリキュラム	
(2) モデル授業概要	
(3) モデル授業資料	
(4) 中学年（3年生）向けカリキュラム実施内容	
(5) 低学年（1年生）向けカリキュラム実施内容	
6. アンケート	14
7. 振り返り	22
8. まとめ	23

資料編

1. モデル授業企画委員会 委員名簿	24
2. 企画委員会 活動状況	24

1. 「デザインによる子どもの創造性を育む教育モデル事業」 事業概要

近年、デザインによる創造的な力を活用しながら、問題解決を図る方法が広く取り入れられるようになり、これらの力を低年齢期から育成する必要性が求められている。しかしながら、小学校では学級担任が全教科を担当するため、デザインを活かした教育を専門的に行うことは難しい。

そのため、当財団のもつデザイン人材資源を活かし、デザイナーと学識経験者、教育関係者などとともに、教育現場で活用できるデザイン手法を使った創造性教育のカリキュラム案を開発し、モデル授業を提案したいと考える。これまで作品制作を主眼としてきた小学校の美術教育（図画工作）等に、デザイナーやプロの芸術家等の外部の専門人材を派遣し、子どもたちが直接本物に触れ、モノやコトを身体全体で感じとれるようなカリキュラムを提供することで、豊かな創造性や発想力、他者への伝達力やコミュニケーション力などを養うモデル授業として教育現場へ発展・展開していくことを目指していくものとする。

2. 事業実施の経過

- ・ 本事業を実施するにあたり、受皿となる小学校を選定し協力を得る必要があったが、平成29年5月、大阪市阿倍野区役所に事業趣旨及び事業内容等の説明を行ったところ賛同をいただき、同年6月に阿倍野区内の大阪市立丸山小学校の推薦を受けた。
- ・ 同年7月にモデル授業企画委員（以下「企画委員」という。）とともに、丸山小学校を訪問し、学校長へ事業説明を行ったところ、1年生と3年生を対象とする事業実施の内諾をいただいた。
- ・ 9月には、学年担任の先生方も交え調整を行い、12月に3年生、平成30年1月に1年生を対象としてモデル授業を実施することを決定したが、学校側から、時間に余裕を持ったカリキュラムにしてほしいとの要望があり、当初各クラス45分×2限ずつの90分での授業を実施する予定であったが、1クラスにつき2限ずつのモデル授業を2週にわたり行う事が決まった。
- ・ またモデル授業には大阪市立デザイン教育研究所の学生がサポートにあたることとなった。

3. モデル授業実施内容

(1) 実施日時

平成29年	12月1日(金)	3-4限	3年1組
	同	5-6限	3年2組
	12月8日(金)	3-4限	3年1組
	同	5-6限	3年2組
平成30年	1月18日(木)	1-2限	1年1組
	同	3-4限	1年2組
	1月25日(木)	1-2限	1年2組
	同	3-4限	1年1組

(2) 参加児童

3年1組	37名
3年2組	37名
1年1組	32名
1年2組	33名
計	<u>139名</u>

4. モデル授業実施体制

企画委員	株式会社こふれ 代表取締役 北中 正紀 大阪市立デザイン教育研究所 准教授 宮本 昌彦 一般財団法人 大阪教育文化振興財団 キッズプラザ大阪 吉村 幸子
講師	同上
講師補助	株式会社こふれ 楠岡 麻純、那須 愛
サポート	大阪市立デザイン教育研究所 学生7名
主催	一般財団法人大阪デザインセンター
事業補助	公益財団法人 JKA

5. モデル授業内容

(1) カリキュラム

「○△□であそぼう ○△□でつくろう」

- ◆デザインによる創造的な力を活用しながらイノベーションを起こそうとする社会の動きが顕著になってきているとともに、2020年から自分で課題を発見し、主体的に考えて能動的に行動する力を身につけることをめざす学習内容「アクティブ・ラーニング」が小中高の新学習要領では打ち出され、グローバル化、IT化が進む現代の教育として注目されるようになってきている。

今回のモデル授業では、プロのデザイナーによる○△□という形の意味とその理解 をとおして、子どもたちが身近な環境や現象に対して「なぜ？」という疑問を持ち、自ら観察するなどの創造的な作業を行い、最後に「わかった」という結果に辿り着くまでの科学的な思考プロセスと豊かな発想力を育むことを目的とする。

- ◆カリキュラムのねらい—子どもたちに身につけさせたい力
私たちの身のまわりにあるものは、基本的なかたち「○△□」で作られている。「○△□であそぶ」をテーマとしてプロのデザイナーと共に実際にいろいろな「線」や「丸」を自分の手で繰り返し描く体験や「○△□」をかたどったパズルで平面作品や立体作品を作りだすことを通して、“かたち”の面白さに気づきや発見を得ることを狙いとする。

(2) モデル授業概要

3年生

<90分>

- ・デザイナーの本物の作品に触れる
- ・身の回りや暮らしの中に○△□でできているのを見つける
- ・身体全身を使ってのびのびと○△□のかたちを描く
- ・○△□のパズルを使って、立体造形作品をつくる
- ・作品の鑑賞会を行う

<90分>

- ・ダンボールで椅子を作る（誰のために作るかを考えて）
- ・椅子にデザインする、色をつける
- ・イスの展示会、作品の鑑賞会を行う

1年生

<90分>

- ・デザイナーの本物の作品に触れる
- ・身の回りや暮らしの中に○△□でできているのを見つける
- ・からだ全身を使ってのびのびと○△□のかたちを描く
- ・○△□のパズルを使って、立体造形作品をつくる
- ・作品の鑑賞会を行う

<90分>

- ・○△□を使って平面作品を作る
- ・色をつける、絵をかく
- ・美術館へようこそ！作品の鑑賞会を行う

(3) モデル授業資料 省略

(4) 中学年(3年生)向けカリキュラム実施内容

3年生① 「○△□であそぼう ○△□でつくろう」 90分

日時：2017年12月1日(金) 1組 10:50~12:30 2組 13:50~15:30

場所：大阪市立丸山小学校 音楽室

講師：吉村幸子・北中正紀・宮本昌彦

サポート：大阪市立デザイン教育研究所学生

【授業の様子】

冒頭のスライドやパネルを使った説明では児童からの発言も多く積極的な姿勢が見られた。スタッフの自己紹介でも名前ではなく、愛称で紹介したことにより児童との距離も縮まり、各グループに分かれて教室内の○△□を探す際には、サポートの学生とも打ち解けている様子だった。



「○△□を描いてみよう」では進捗に個人差があるものの学生のサポートもあり、○の組み合わせだけで熊を描く児童もいた。「○△□のパズルで作品を作る」では、最初からテーマを決めて作り出す子、作りながら「これ○○に見える」と発見しながらパズルを繋げていくなどの個性が出た。また、友達と共同してパズルを何かに見立てるなど豊かな発想で作品を作ることができた。



○△□のパズルで思い思いの立体物を作りそれぞれがタイトルを決め発表した。工夫したところ、見てほしいところ、作品への想いを自分の言葉で述べるができる児童が多く、そのことが他のグループの作品発表をきちんと聞くという鑑賞への態度にもつながっていた。



3年生② 「〇△□であそぼう 〇△□でつくろう」 90分

日時：2017年12月8日(金) 1組 10:50～12:30 2組 13:50～15:30

場所：大阪市立丸山小学校 講堂

講師：吉村幸子・北中正紀・宮本昌彦

サポート：大阪市立デザイン教育研究所学生

【授業の様子】

先週の授業を記憶しているため、最初からサポートの学生に声をかける児童もあり、和やかな雰囲気であった。この授業を楽しみにしているためか、説明もきちんと聞くことができていた。



前回の授業で、今回の椅子にどんなデザインをするかを考えるためのデザインシートを宿題で出していたため最初から下書きなしで進める子もいた。考えたデザインを実際どう描くか迷っている児童にはサポートの学生がアイデアや方法のヒントを与えるなどした。それぞれが自分の思いを形にし、絵で表現することを試行錯誤しながら行っていた。



出来上がった作品をグループごとに展示し、全員でみんなの作品を鑑賞した。



デザイン性の高い椅子を作った児童もあり、普段指導している担任教員が驚くほどであった。新たな才能に気づく機会となり、また児童本人も褒められたことにより自信を持つ機会となった。

(5) 低学年（1年生）向けカリキュラム実施内容

1年生① 「〇△□であそぼう 〇△□でつくろう～〇△□美術館へようこそ～」 90分

日時：2018年1月18日(木) 1組 8:55～10:35 2組 10:50～12:30

場所：大阪市立丸山小学校 講堂

講師：吉村幸子・北中正紀・宮本 昌彦

サポート：大阪市立デザイン教育研究所学生

【授業の様子】

皆、授業の始まりでは大人しい印象であったが、身の周りにある〇△□についても積極的に発言できていた。



「講堂にある〇△□探す」では、カタチを発見する友達やサポートの学生に大きな声で報告しており、発見する楽しさを感じている様子であった。1年生は、できるだけ説明を簡単にし、探す時間、描く時間を多く取ることによって生徒の集中力を切らさないよう配慮した。



〇△□パズルを使っでの作品制作は、1年生は3年生に比べると非力であるため、最初は制作に苦労する子も見られたが、徐々に慣れて大きな作品を作る子も現れた。



講堂という広いスペースだったためか、1年生であっても、大きな作品を作る子が多く、明確な意思を持って〇だけで作る子、パーティーというテーマで友達と共同で制作する子など多様な表現が見られた。

1年生② 「〇△□であそぼう 〇△□でつくろう～〇△□美術館へようこそ～」 90分

日時：2018年1月25日(木) 1組 8:55～10:35 2組 10:50～12:30

場所：大阪市立丸山小学校 講堂

講師：吉村幸子・北中正紀・宮本 昌彦

サポート：大阪市立デザイン教育研究所学生

【授業の様子】

先週の最後で、今回どんな作品を作るのか告知していたため、スムーズな導入ができた。スライドに表示された抽象的な作品が何に見えるか？という質問でも、自由な意見が多数とびだした。続く作品づくりでは、ボンドの使い方や、パーツの置き方などサポート学生からのアドバイスもあり、どの生徒も手が止まることなく楽しみながら作業できていた。



作品発表では、工夫したところや作品のテーマを発表。最後まで集中して作業することができ、生徒の達成感や満足度も高かった。下（左）雪だるま、（右）宇宙など、イメージを抽象的に表現できている作品や詩的なタイトルの作品、大人が思いもよらない発想でパーツを使った作品もあった。



6. アンケート

【3年生 担任教員（2名／2名）】

Q1. 今回のデザインによるこどもの創造性を育む教育モデル事業はいかがでしたでしょうか

A1.

とても良かった	2
良かった	0
ふつう	0
良くなかった	0

Q2. 1の回答の理由をお聞かせください

A2.

- ・ 日常の学習では、用意できないほど素晴らしい材料を扱って学習させて頂けたこと。もちろんその準備や授業の組み立ててくださったプロの方の熱意があったことにも感謝しています。
- ・ 素材が素晴らしく授業の組み立ても子どもたちにとってわかりやすかった。豊富な材料で子どもが飽きることなく集中して取り組めた。助手の学生さんに補助してもらえることも、とても良かった。

Q3. 今回の授業でお気づきになった点

A3.

- ・ 第1回目の授業ということもあってか、事業主の方々の意見がまとまりきらずに学校側との打ち合わせが行われている様に感じるがありました。しかし！そのお陰か私の思いも伝えられ、取り入れて頂いたのは有難かったです。
- ・ 普段見慣れている身近にある○△□の特長を子どもなりに捉えることができていた。

Q4. 本事業について今後のご希望があればご記入ください

A4.

- ・ 素敵な事業なので、可能であれば、また丸山小学校の子どもたちに良い刺激を与えていただけると嬉しいです。
- ・ せっかく指導いただいたので、継続性・発展性のあるものを今後もお願いしたいです。

Q5. その他・ご意見など

A5.

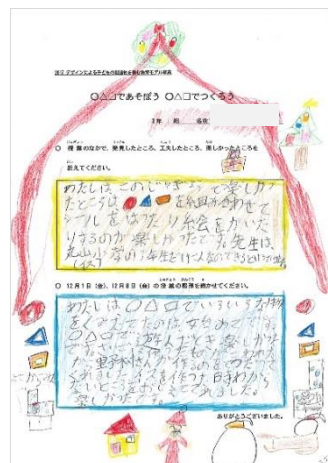
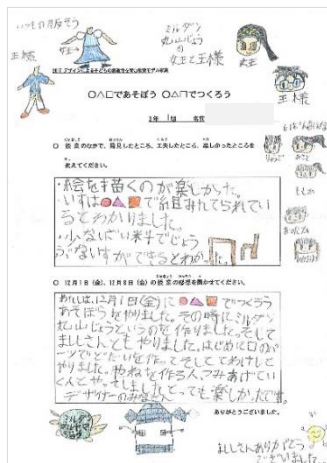
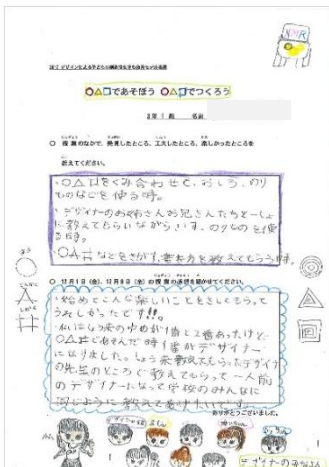
- ・ 学習内容や作品がとても素晴らしいので、完成させた作品の見せ方をもう少し工夫されるとさらにグレードアップすると思いました。貴重な体験をありがとうございました。
- ・ たくさんの材料を提供していただきとても感謝しています。ありがとうございました。

【3年生 児童 74名/74名】

1. 授業の中で、発見したところ、工夫したところ、楽しかったところ（主な回答）	
【発見したこと】	
△が一番丈夫だと初めて知った	17
少ない材料で丈夫な椅子が作れると知った	7
○△□が身の周りにたくさんあることを知った	7
白いダンボールが牛乳パックでできていること	6
○△□にいろいろな働きがあることがわかった	6
○△□で遊べること	3
実験をしてくれて勉強になった	2
○△□のキャラクターの性格の違いを学んだ	2
△で丈夫な椅子ができることが分かった	1
○△□について勉強になった	1
ゴキブリホイホイやポッキーの箱を見せてもらった	1
椅子にも△が使われていること	1
【工夫したこと】	
椅子のどこにシールを貼ったらいいか工夫した	4
野球のボールとバットを工夫した	1
座ると竜の顔が上がるように工夫した	1
本当の車を想像して作った	1
オートバイを作ったときハンドルも作った	1
椅子を開けたとき家族の名前を描いた	1
○△□をどう合体させるか	1
お城が崩れそうになった時△で支えた	1
椅子に肘置きを作った	1
【楽しかったこと】	
シールを貼ったり絵を描いたりしたこと	16
○△□を組み合わせて物を作ったこと	15
椅子を作ったこと	10
自分だけの椅子が作れた	5
○△□をいっぱい発見できて楽しかった	4
紙に○や△を描いたこと	3
デザイナーのお姉さん・お兄さんと交流できたところ	2
皆で協力した	1
○△□の仕組みを覚えてもらったこと	1

2. 12月1日、8日の感想を教えてください（主な回答）	
サポートのお兄さん・お姉さんが優しく教えてくれた	21
楽しかった	15
友達の作品が良かった	3
また授業しに来てください	4
難しかった	7
思い出になった	3
自分がデザイナーになった気がした。	1
デザイナーになりたいと思った	1
鳥の羽にも△がたくさん使われていることを知った	1
椅子に眼鏡の絵を描いて笑われると思ったらとても優しく褒めてくれた	1
ダンボールで自分の考えたものを作るのが楽しかった。おかげで「考える力」が身に付きました。	1
新しい友達ができる	1

3年生 アンケート（一部）



【1年生 担任教員（2名／2名）】

Q1. 今回のデザインによるこどもの創造性を育む教育モデル事業はいかがでしたでしょうか

A1.

とても良かった	2
良かった	0
ふつう	0
良くなかった	0

Q2. 1の回答の理由をお聞かせください

A2.

- ・子どもたちがいきいきと楽しそうに活動していました。○や△・□に形から豊かに発想をふくらませてデザインを楽しめていました。
- ・子どもたちが自由な発想で伸び伸び活動できるよう、様々な準備や工夫がされていて、とても良かった

Q3. 今回の授業でお気づきになった点

A3.

- ・作品作りから鑑賞までたくさん用意をしてくださることで、思いっきり活動できた。
- ・活動時間にもう少しゆとりがあれば良かった。各グループに支援者がいることで子どもたちは安心して活動できた。

Q4. 本事業について今後のご希望があればご記入ください

A4.

- ・これからも継続してほしい

Q5. その他・ご意見など

A5.

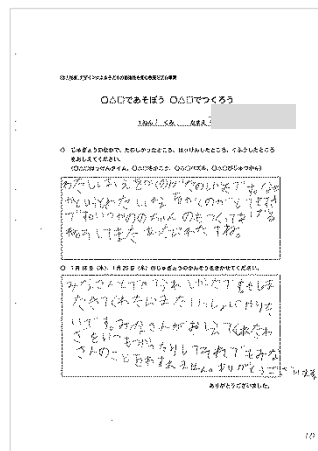
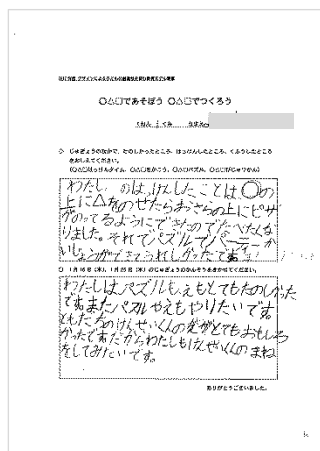
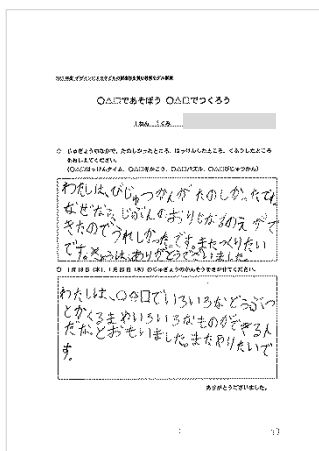
- ・お世話になりありがとうございました。
- ・鑑賞の時間がしっかりと設定されていてとても良かった。美術館のように大切に展示していただき、子どもたちも嬉しかったと思う。ありがとうございました。

【1年生 児童 65名/65名】

1. 授業の中で、発見したところ、工夫したところ、楽しかったところ（抜粋）	
【発見したこと】	
○△□が役に立つこと	2
○△□が体育館にいっぱいあった	2
長四角と四角を組み合わせてがりがり君ができた。丸と長四角を組み合わせたらリンゴ飴ができた。	1
○の上に△を乗せたらお皿の上にピザが乗っているようにできた	1
○△□がこんなにあると思わなかった	1
バスケットボールが○にも△にも見えた	1
○△□で動物や車やいろいろな形ができると思った	1
パズルのロケットが思ったより大きくなって良かった	1
○△□で横から見たり上から見たりすると、いろいろな形に見えるんだと思った	1
【工夫したこと】	
エレベーターのドアが開くところを頑張った	1
ピカチュウの顔を△で作った	1
○△□パズルで家の屋根をつくるのを工夫した	1
いっぱいパズルをつなげたこと	1
面白い魚にしようと考えた	1
○△□で雪だるまのお城を作った	1
ロボットと恐竜が戦っているところと、恐竜の背中に人が乗れるところと、恐竜の後ろにバイクをつけるとロボットに勝てるようにするところ	1
ライトや空をペンで描いたところ	1
可愛く作りたと思った	1
小さい丸を使って雪にした	1
【楽しかったこと】	
パズルで遊んだことが楽しかった	6
○△□で絵を描くことが楽しかった	3
思い通りの絵が描けて楽しかった	2
皆とできて楽しかった	2
○△□を見つけるのが楽しかった	1
○△□でクマやネコを作ったのが楽しかった	1
自分よりたかいビルをパズルで作ったこと	1
いろいろ工夫するのが面白かった	1
2. 1月18日、25日の感想を教えてください	
楽しかった	22

またやりたい	15
絵を描くことが楽しかった	3
お兄さん・お姉さんが優しくしてくれて嬉しかった	2
面白かった	2
友達の絵が面白かった	2
難しかった	2
作ることや色塗りに時間がかかった	2
大きくなったらデザインを考える人になりたい	2
もっとデザイン学習がしたい	2
カタチは面白いと思った	1
いつもの体育館にすてきな絵が飾られて楽しかった	1
またみんなで作りたい	1
最初は○△□のパズルができなかったけどできて嬉しかった	1
○△□のパズルが好きになった	1
きれいにデザインできて嬉しかった	1
皆で協力した	1
すてきな作品ができて嬉しかった	1
パズルでいろいろなものが作れて面白かった	1
またデザイナーさんと一緒に勉強したい	1
お兄さんお姉さんと遊ぶのが楽しかった	1

1年生 アンケート（一部）



【サポート学生 アンケート (7名/7名)】

Q1. 今回のモデル授業が児童の創造性を育むことに役立つと思いますか？

A1.

思う	6
少し思う	1
どちらともいえない	0
思わない	0
まったく思わない	0

Q2. あなたが小・中・高校で図工・美術科目として学んだことと比較して今回のカリキュラムの良いと思う点、悪いと思う点をご自由にお書きください。

A2.

- ・私が小学生・中学生のときは美術の授業は学校の先生だけに教えてもらったりするだけだったので、実際にデザイナーや専門学校に通っている学生と触れ合う機会がなかったので、良い刺激になったと思います。
- ・自身の感性をもとに作品をデザインする今回の授業は、小さい時からモノづくりに強い関心をもてる貴重な機会であると感じた。ただ、1回にかかる時間が長い上に材料も特殊なため準備にかなりの時間を要する。
- ・今回のカリキュラムではモノを観る力をつけることができる点が良いと思った。また○△□という形を使ってパズルや作品をつくることは他のことにも対応していけると感じました。
- ・今回のカリキュラムを行ったことでモノの見方が少し変わったかと思う。子どもたちに形を知ってもらう良いカリキュラムだったと思う。
- ・図形を使って何かを作り上げること自体初めてだったので、とても勉強になったと思う。デザインをしていることと一緒に事を小学生から少しだけでも触れておくことで、中学・高校に行っても何かと役に立つと思う。
- ・説明する時間、手を動かしていない時間が少なく、小学生でも集中を切らすことなく授業に取り組めた点が良いと思った。
- ・自分が学生だった頃は○△□などカタチの勉強はせず、色彩ばかりだったので立体の勉強や振り返りができて良かった。もし今後するならじっくりやるのが一番だと思った。少ない時間であの量を教えるのは難しいと感じた。
- ・今回実施したカリキュラムの良いところは普段意識することのないデザインにいち早く触れる事でモノをいろいろな角度で見る新たな視点を学べることです。理由として私がデザインに初めて触れたのは中学で、学んだのは高校からだったからです。悪いと思う点は時間が少し短かった。

Q3. 児童のサポートをして気づいた点、難しいと感じた点があればお書きください。

A3.

- ・一人ひとりできるスピードや考え方も違うので、どうサポートするのか難しいと思った。一人ひとりを理解しないとできないと思った
- ・教える側が普段使う専門用語や技術を、児童にいかに関わりやすく伝えるかで苦労した。また限られた時間の中で児童にどう動いてもらうか、どう作品を作ってもらうかを指導するのが難しかった。

- ・児童たちを上手く集中させて、児童の良いところや発想など引き出すことが大切だと感じた。重要な点をまとめてしっかりと伝えてあげれば分かってくれると思った。少し間があいたり、やることが分かっていないと集中が途切れてしまうので、けじめや区切りをつけることが大事だと感じた。
- ・1年生はバンド付けが苦手な子が多かった。お手本を一度見せると一人でできる子が増えたので良かったです。
- ・今回1年生・3年生の児童を見て、やはり3年生の方が落ち着きがあり、並ぶときでも先生が指示を出せばすぐに並んでいたように思う。逆に1年生は落ち着きはあまりないが講師の先生やサポートの学生が身体を使ったりして楽しく指導するとそれに従ってついてきてくれることに気づいた。
- ・班に分かれて子どもたちのサポートに入るとき、説明を一人ひとりにしないと聞いてくれない。その点が一番大変だった。でも班のメンバーの結束力はすごいと思った。
- ・自分たちが普通にできていることでも、生徒はできないことがあることを理解して教えてあげることの大切さに気づいた。また人に教えることの難しさも学んだ。

Q4. その他、ご意見ご感想など自由なご意見をお書きください。

A4.

- ・学生一人で5人の児童を見ているとどうしても手が回らなかつたりして見きれない児童がいたので、児童の学年によってサポートの人数を変えたりした方が良いと思った。
- ・今後は近隣の小学校にも本活動が広まっていくと思うが、児童数が多い学校で授業を行う際にどう対応するかが問われると思う。
- ・1年生に○△□を描いてもらうのはまだ少し難しいかなと感じた。次回やるとしたらもう少しずつ一緒にやるなど何か変えていかないといけないとおもった。このプロジェクトは私自身も大きな学びとなった。
- ・私自身子どもと関わるのがすごく好きなので良い時間を過ごせた。
- ・今回のプロジェクトで久しぶりに小学校に入って、自分達が昔使っていた机や椅子、様々な空間に触れ自分も昔はこんなに小さかったんだなと感じた。また、小学生の元気さに驚きすごく楽しくて元気をもらった。3年生からは歌のプレゼントや「今度また会えるかな〜?」と言われてたり、1年生からは「また今度な!」と言われてたり、今回のプロジェクトに参加してよかったと思う反面寂しい気持ちもありました。
- ・学生の頃、カタチについての勉強をしていなかったので子どもたちと学ぶことができ良かったと思う。子どもたちも元気でとても優しくだったので、説明したときもサポートしたときも、とても楽しく嬉しかった。
- ・今回参加したことで小学生の雰囲気や考えていることなどが知れて楽しかった。自分が小学生だった時と今の小学生の環境がどう違っているかも興味深かった。

7. 振り返り

モデル授業実施後、学年担任、講師、ODCを交え、丸山小学校にて振り返りを行った。

日時：2018年2月22日（木）17時～

場所：丸山小学校 教室

出席者：丸山小学校 3年生担任2名、1年生担任2名

企画委員 北中 正紀 宮本 昌彦 吉村 幸子

大阪デザインセンター 担当者

以下は、当日の担任及び講師のご意見を記載している。

- ・○△□のパーツをたくさん用意してもらい、とても助かった学校だけではあれだけの量を準備することができない。
- ・皆持ち帰った椅子をそれぞれに使っていると聞いている
- ・サポートのお兄さんたちに今でも会いたいと言ったり、1年間の思い出の振り返りで作文を書いているが、そこでもデザイン学習の事を書く子がおり、心に強く残っていることが伺える。
- ・作品を教室に掲示していたときに、通りがかりの他のクラスの先生に自ら「見て見て～」呼び込んで見ってもらう場面もあり、できたものに対して自信が持っていたようだ。
- ・思い通りのことができた。普段は思っただけでも細かいところまで手が回らないが、サポートのお陰で自分が作りたいことに対してアドバイスやお手つだいをしてもらえたことで満足度が高かった。
- ・学生にとっては緊張感もあり、もう一步踏み込んだ声掛けや対応ができたらと反省する声もあったが、子どもたちにとっては何気ない「頑張ってるね」や「上手にできてるね」という声掛けが励みになり、心強かったようだ
- ・1年生の方ができた作品に差がない。1年生とは思えない表現もあり驚くことが多かった。キャラクターを作る子も少なく、自由に表現できていた。手もずっと動いていた。ただ、隣の子の作品に影響される傾向もあった。
- ・3年生の反省を踏まえ、1年生では説明も大分カットした。論理まで理解できているかは判断が難しい。
- ・3年生はコンセプトまで話す子もいた。立体は1年生には難しかった。芸術面だけでなく○△□の構造的なことまで話してもらえたことが、その後の算数の授業に活かされている。デザイン学習のときは○を学んでいて、いまは三角形を学習しているのでデザイン学習を振り返りながら勉強している。
- ・製図について、3年生はほぼ理解できていたようだ。1年生はなかなか伝わりにくかったかもしれない。もう少し時間が必要で詰め込みすぎた反省がある。

8. まとめ

今回の授業に対する教員からの評価は高く、引き続き事業の継続を望む声が多かった。想定していたように、学校現場のノウハウや活用できる教材が少ないこと等により学校側だけの展開には限界があるとの意見もあった。

一方、児童の側の評価も、ほとんどの児童がアンケート用紙いっぱい感想等を記入しており、モデル授業が与えた影響の大きさが見て取れる。通常の学校での授業とは違って、これまで経験したことのない図形教材による自由な制作を通して、また、プロのデザイナーや近い年代の学生が入っていっしょに教えてくれることの新鮮さ等が刺激になって、子どもたちにも大きな印象を与えたことが想像できる。

アンケートでも、ただ「楽しかった」という感想以上に○△□の構造の違い、特に△が構造的に強いことに触れる児童が多く、カタチへの意識が強くなった様子がわかる。△が組み合わさると構造的に強いということが1年生にも、図形を手取ることによって感覚的に理解ができているということは驚きでもあり、身近にある○△□への気づきや図形に対する興味が、平面作品を作ることや立体の椅子の制作を通して、自由な発想への広がり生まれたと考えられる。

3年生は算数でちょうど図形の勉強をやっているところであったので、コンパスを使って椅子に絵を描く児童もいたなど、ちょうどうまく算数の図形の勉強の理解にも繋がったという教師の意見もいただいた。

このように、今回の○△□という基本的な形への理解を通して、身近な暮らしや生活環境のなかに、様々な形が活かされていることを発見するとともに、その形を応用して作品を制作するという行為を通して、誰のために、また何のために何を制作するのかという課題発見力や問題解決への思考プロセスが育まれた効果も見て取れたと評価できる。

加えて、サポートに入った学生に対する感謝や一緒に作業したことの楽しさを記入している児童も多かった。学生が入ったことで、歳の近い彼らとの交流が、形の理解により影響を与えたことが伺える。また、友達どうし協力して作品を仕上げていた子どもたちもおり、作品をつくるという行為において子ども同士の共感がうまく取れていたことも伺える。

身近な暮らしに役立つ仕事にデザイナーが関わっていることなど、デザイナーという職業に触れるきっかけにもなり、またデザインというものの面白さ・楽しさを知ることで、そこから生まれる創造性を育むという当初のねらいは概ね達成したと思われる。今後の発展性、可能性が大いに期待できるカリキュラムとなった。

この事業は競輪の補助を受けて実施しました。
<http://ringring-keirin.jp/>



平成29年度 青少年の健やかな成長を育む活動
「デザインによる子どもの創造性を育む教育モデル事業」報告書（丸山小学校）

一般財団法人 大阪デザインセンター

〒559-0034 大阪市住之江区南港北 2-1-10 ATC ビルITM 棟 10 階 A-1

TEL 06-6615-5571 FAX 06-6615-5573

メール odc@osakadc.jp HP <http://osakadc.jp/>

発行 平成 30(2018)年 3 月