

[図画工作・美術]

低学年造形遊びにおける他者と経験を共有することの有効性の検討

—小学校1年「すなとつちとなかよし」の実践から—

宮澤 諒也*

1 問題の所在と研究の目的

図画工作科では、児童一人一人が自らの諸感覚や行為を手掛かりとして、周りの「ひと、もの、こと」である環境と豊かに関わることが大切にされている。児童は、制作を行っていく過程で、つくる喜びを感じながら様々な思いや願いを基に対象と関わり、諸感覚によって児童の心と体が連動し行為が行われると、周りの環境に変化が生じる。その変化を諸感覚によって感じ取り、新たな思いや願いが生まれる。このように、児童一人一人の思いや願いの実現が連続していくことによって、周りの環境との豊かな関わりが積み重なり、児童の学びが深まっていく。それゆえに、児童一人一人が自らの諸感覚や行為を手掛かりとして、自らが周りの環境と豊かに関わり続ける一連の過程が、図画工作科における児童の探究する姿であると捉える。

一方で、図画工作科では、一人一人が自分の思いや願いを表現しきれない側面もある。これは、制作の対象と関わる経験の浅さからくる関わることへの困難さが現れていると筆者は考える。

平成29年告示の小学校学習指導要領解説図画工作編においては、造形遊びの充実を図る点として、「学習活動としては、想像したことをかく、使うものをつくるなどの主題や内容をあらかじめ決めるものではなく、児童が材料や場所、空間などと出会い、それらに関わるなどして、自分で目的を見付けて発展させていくことになる」とある。また、『造形遊びをする』では、「児童が、つくる過程そのものを楽しむ中で『つくり、つくりかえ、つくる』という、学びの過程を経験している。児童は一度つくって満足することもあるが、つくっている途中で考えが変わって、つくりかえることもある」ⁱとある。このことから、造形遊びでは、制作中の対象との関わりの経験の浅さからくる関わることへの困難さが現れにくいと筆者は捉えた。一人一人が自分の思いや願いを表現することを実現するには、教師が「児童の実態と材料や場所、空間などの関連を検討し指導計画を立てることが重要」ⁱである。

館岡 (2010) は、流木を用いた2つの実践の中で「言語活動を意図的に取り入れることにより、表現活動や鑑賞活動のより一層の充実を図ることができる」ⁱⁱとしている。ここでは「他者との意見交流」が実践内で行われ、有効性が示唆されている。この論考を基に本研究では、「材料や場所、空間」における周囲の環境の一つとして「他者」に焦点を当てる。造形遊びは必ずしも制作することを目的としていないため、材の経験がなくても制作が困難ではない。材と関わることの困難さに差がないため、他者と経験したことを共有することができる。館岡 (2010) の実践から、言語活動を行うことで、造形遊びにおいても「より一層の充実を図ることができる」ⁱⁱ。すなわち、児童と造形の間である「砂場」との関わりがより豊かになると筆者は考えるからである。

また、この仮説は、「自分のイメージ」からも成り立つ。小学校学習指導要領解説図画工作編において「児童は、材料に働きかけ、自分の感覚や行為などを通して形や色などを捉え、そこから生まれる自分なりのイメージを基に、思いのままに発想や構想を繰り返す、手や体全体の感覚などをはたらかせながら技能を発揮していく」ⁱⁱⁱ。「児童は、視覚や触覚などの感覚、自分の行為などを通して身の回りの世界を把握している。そこに、児童の経験や発達の状況、伝統や文化などが加わってよさや美しさなどを捉えている。さらに、感じたことを、自分で確かめたり友人と話し合ったりするなどして、その見方や感じ方を深めている」^{iv}とある。このことから、他者との経験を共有することで他者のこれまでの経験をもイメージとして共有され、それを基に自分の活動を展開していくのではないかと筆者は考える。

このことを筆者が図1の問題の所在にまとめた。材との出会いに表現の困難さが生じにくい造形遊びの特徴から、児童間での材との経験の差が活動に困難さを生じさせないこと、むしろ材との経験差があることやこれまでの生活経験の

*糸魚川市立糸魚川小学校

多様さが表現の多様さにつながりやすいこと、それまでの経験が積み重なって新たな活動に展開すること、造形遊びにおいて新たな材との出会いや発見があることが分かる。このことを利点として捉え、造形遊びで経験を児童間で共有させる場面として意図的に学習をデザインすることでよりよい造形遊びの学習の機会になるのではないかと考える。経験が児童間で共有させる場面の一つとして、経験したことを言語化する活動と関連させることで、経験されたものが言

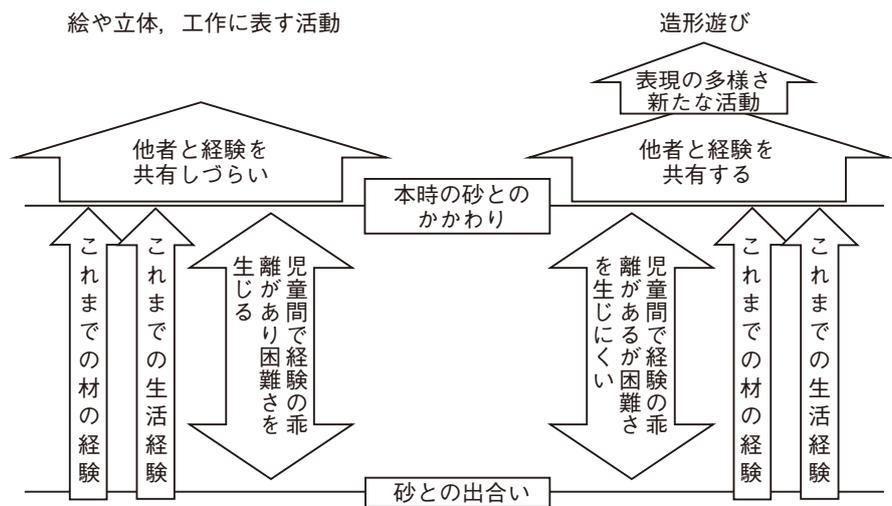


図1 問題の所在

語化され、共有することができる場面が作りだされるのである。そこで、第1学年の図画工作科「すなとつちとなかよし」と国語科「えにつきをかこう」の経験したことを絵や文で表現する活動の関連を図る。本研究では、造形遊びにおいて、言語活動と他者との経験を共有していることに着目して研究を進める。本研究の目的は、造形遊びの学習過程に他者と経験を共有する活動を行うことにより、造形の場と関わりが一層豊かなものとなることを検証する。

2 研究の構想と方法

(1) 造形遊びにおける経験を共有する学習デザイン

本研究では、言語活動として経験したことを絵や文に表す国語科と砂場での造形遊びを関連させた活動をデザインした。「えにつきをかこう」の学習が砂場での友達（他者）との造形活動での関わりとその経験への手立てとなり得ると考える。そこで、造形遊びに取り組みながら、経験が共有されるように単元間を横断的に展開していく。

① 「すなとつちとなかよし」の単元について

身近な自然と関わり合いながら遊ぶ活動については、幼稚園や保育所で十分な経験があるため、児童は、先行経験を生かし主体的に遊びに取り組むと考える。その中でも夏の季節を感じることでできる砂と水を使った遊びにおいては、心も体も開放し、夢中になって遊びに取り組むと考えられる。そして、夢中になって遊ぶからこそ、児童は様々な場面で遊びに対する思いや願いをもち、伝えたいという気持ちを高める。砂や土の感触を十分に味わいながら、造形的な活動を思い付き、他者と楽しむことができる単元である。

② 「えにつきをかこう」の単元について

本単元は、経験したことの中から書きたいことを見つけ、伝えたいことを明確にするとともに、絵日記の形にして文章を書くことをねらいとしている。書くことの学習過程の中で重要なことが「何を書くのか」という題材の設定、情報の収集の部分である。題材を「すなとつちとなかよし」の学習に定め、情報を経験したことから収集することができる。

③ 単元間の学習デザイン

思いや願いを表現したり、共有したりする場をもつこととする。その場で、各自の思いや願いを生かした、より楽しい遊びが展開されるとともに、思いを伝えられたと思うことができるよう単元間の学習を展開する。「自分で遊ぶ」「自分で工夫する」「思いを伝える」といった活動の繰り返しの中で、自分が遊ぶ楽しさだけでなく、「友達と遊ぶ」「友達と工夫する」といった、友達と一緒に活動することの楽しさにも気付くだろう。こうして、友達関係を広げたり、深めたりすることが、造形の場において一層豊かに関わることに繋がると期待した。

3 実践と分析

(1) 授業実践

- ① 題材名 「すなとつちとなかよし」 第1学年23名（男子15名、女子8名）
- ② 活動日 令和4年7月15日（計2時間）

③ 題材の目標 砂の感触を十分に味わいながら、造形的な活動を思い付き、楽しむ。

④ 指導計画（国語3時間、図工3時間の合科的計画）

	教科	内容	指導上の留意点
I	国語 (1時間)	○教科書の例を参考に絵日記の書き方を知る。	教科書の例を参考に絵日記で書くことを「したこと、みたこと、きもち」の観点として確認する。
II	国語 (1時間)	○絵日記に書く内容を文にして書くことができる。	観点を基にして、自分のこれまでにした砂遊びでの経験を書く。
III	図工 (1時間)	○砂遊びの活動について確認する。	思いや願いを全体で共有し、班ごとに話し合いをする。「わたしは、砂遊びをしました。」と絵日記の冒頭を書く。文章を未完成とすることで、砂遊びの「経験」へ焦点化する。次時の活動の詳細や注意点を確認する。
IV	図工 (2時間)	○砂の感触を十分に味わいながら、掘ったり、並べたり、積んだりしてつくる。	各4人を基本とした6つのグループで活動をスタートする。
V	国語 (1時間)	○砂遊びをして楽しかったことや分かったことを思い出して、「したこと、みたこと、きもち」の観点で絵日記を書く。	前回の未完成の文章の続きを書く。

⑤ 題材と指導計画設定の理由（具体的な手立てについて）

本実践での、教師の意図は、経験を共有する場面を活動の中に仕組むことである。そこで、大きく2つの手立てを行った。

1つ目が、絵日記を書く言語活動を造形遊びの前後に行った。このようにすることで、他者との経験したことの表現が造形遊びをした後の学習成果物を示すパフォーマンス課題になり得ると考えたからである。造形遊びを学習の目的とするのではなく、言語活動の必要感として、友達に経験したことを文章にして伝えるという具体的な学習のゴールの姿をもたせた。造形遊びでは、児童がその身体で材料と関わりながら、その時その場で、つくりつくりかえながら進めている活動である。しかし、I IIの授業では、本学習全体のゴールを説明し、当日については、スムーズに活動が行えるように活動の流れのみを確認した。また、自分の思いを言葉に表しやすくなるように、自分のこれまでにした砂遊びでの経験を書いてみることで、活動後の文章がよりよい文章になる練習として位置づけた。作文の例を参考にしながら、文章を書くことへの抵抗感がある児童もいるため、「したこと、みたこと、きもち」の観点として文章の型を身につけられるように行った。これまでの砂遊びでの経験を言葉に表す活動をあえて位置づけることで、活動中や活動後により共有しやすいのではないかと考えたからである。

2つ目が、共同の場面を学習活動で意図的に行った。IIIの授業では、班ごとに思いや願いを共有した。IVの授業で、他者との関わりが物理的にだけでなく心理的な関わりも含めた経験とを共有される場面で設計できると考えたからである。ここでの、物理的な関わりとは、一緒に穴を掘るや「○○くん、あれとって。」といった実際の関わりである。心理的な関わりとは、「一緒に作って楽しかったね。造りたいものができたね。」などの関わることで生まれた充実感や達成感などの友だちと感じたことである。ただし、本活動は、あるものをつくるなどの主題や内容をあらかじめ決めるものではないことに留意し、「つくるものはかわってよい」、「班のメンバーは固定しない」ことを事前に伝えて活動を行った。IVの授業では、児童はさまざまなものを友達との関わりから「つくり、つくりかえ、つくって」いった。班も道具の準備の段階では、定まっていたものの、砂場との関わりに応じて変化していった。

(2) 授業の実際

活動開始後、2名を除く児童が個人や複数で思い思いの活動を始める。開始1分30秒でバケツなどの道具を使い始め、水道で水を汲みに始める児童が現れる。開始5分後、一番大きな穴を掘っていたグループA（写真1右）が穴に水を入れ始める。それを見ていたグループB（写真1中央）も13分52秒で穴に水を入れ始める。その後、グループAは、穴を深く掘り進め、グループBは穴を広く掘り進めた。そのほかの児童は、山をつくったり、穴を掘ったり、細い道をつくったりしていた。写真1は、39分40秒、グループBで活動していた児童（写真右）が二つの穴を上から見て「つなげ

たい、つなげたい」と思いを口にする。写真2は、39分50秒でグループAに近づき、「つなげたい」というとグループAで活動していた児童（写真2左）が「いいよ」と答えた。それをきっかけにはかの児童も加わり写真3の二つの穴をつなげる活動をする。二つの穴がつながると、写真4のように「温泉」に入って活動する姿が見られた。写真5は、グループAで穴を掘っていた児童の絵日記である。絵には、活動終盤の砂場の様子が上から見た視線で描かれており、児童の絵には笑顔が見られる。文章には、活動開始から「温泉」を作るまで過程の変化を「そして」という接続詞で表現している。友達と楽しく活動できた様子が伝わる絵日記である。

(3) 分析方法

絵日記の内容から他者との経験を検証するために、絵日記の記述を全てテキスト形式で入力し、データベースを作成した。その上で、テキストマイニングの手法を用いて分析した。本研究では、樋口（2001-2020）が開発した計量テキスト分析システムKH Coder Ver. 3. beta.32（以下、「KH Coder」という。）を用いることにした。KH Coderは、文章、音声、映像など様々な質的データを分析する方法で、内容分析の具体的な方法を積極的に取り入れながら、データの計量的分析を想定した分析を行うことができるといった特徴もっている（樋口, 2014）^v。KH Coderは、テキスト全体を、これ以上分割することが不可能な形態素と呼ばれる単位に分割し、出現パターンの多い語を抽出することができる。さらに、抽出された語は円で描かれ、出現パターンが似通った円と円は、線で結ばれる共起ネットワークを描くことができる。これは、出現数が多い語ほど円が大きくなり、出現パターンが似通う度合いが強い程、太い線で描写される仕組みになっている。本研究では、KH Coderを用いて、絵日記の記述の共起ネットワークを描き、他者との共有経験をみる。



4 テキストマイニングによる絵日記の分析結果・考察

(1) 出現パターンの多い語の抽出結果

総抽出語数は1249語となった。図2では、語が絵日記の文中で、使用された語の出現パターンが多いものを中心に抽出した。1番多かった「砂遊び」は、絵日記の書き出しを統一させたものである。2番目に多かった語は、「楽しい」、「友達」である。本実践で意図していた「友達」、他者の存在が意識されていたことが考えられる。3番目、4番目、5番目に多かった語は、「温泉」、「穴」、「ケーキ」である。砂遊びによって児童につくり、つくりかえたことによって生み出されたものである。このほかにも、「プリン、城、国、川、餅」の記述があった。ただし、言語化されないものもつくられている。

(2) 「KWICコンコーダンス」の結果

絵日記の文章の中で「温泉」の出現回数が多かった。そして、数値だけでなく語の前後の文脈（context）を見るのが大切であるため「温泉」のKWIC = Key Word In Contextコンコーダンスの出力を行った。その結果が図3である。「温泉をつくりました」の前後の文には、「友達」と「班で」という言葉があり、「温泉」を協同してつくりあげている。加えて「みんなが温泉をつくっているのがよかったです。」という記述もあり、第三者の視点で友達がつくりあげた「温泉」への視線がある。「温泉は冷たかったけど」という記述からは、身体性における感覚が「温泉」を通して共有されている。このようなことから、「温泉」が共有経験のキーワードになっていると考えた。

抽出語	出現回数
砂遊び	24
楽しい	17
友達	17
温泉	13
穴	10
ケーキ	9
嬉しい	7
プリン	6
泥	5

図2 頻出語

ったです。私は、砂遊びをしました。プリンと穴をつくりました。そして、	温泉	をつくりました。すごく楽しかったです。私は、砂遊びをしました。友達と
は、砂遊びをしました。友達とお城と泥団子をつくりました。全員の班で	温泉	をつくって楽しかったです。私は、砂遊びをしました。友達とケーキと穴をつ
濡れたかという水と泥です。私は、砂遊びをしました。ボールとプリン、	温泉	をつくってみただけ、難しかったです。私は、砂遊びをしました。友達と
ました。あともう一個つくりました。それは、餅つきです。あと三人の班で	温泉	をつくりました。気持ちはとても楽しい気持ちです。私は、砂遊びをし
ったです。私は、砂遊びをしました。プリンと穴をつくりました。それで、	温泉	みたいでした。すごく良かったです。私は、砂遊びをしました。ボールをつ
私は、砂遊びをしました。お友達と大きなケーキをつくりました。みんなが	温泉	をつくっているのが良かったです。私は、砂遊びをしました。友達と温泉をつ
が温泉をつくっているのが良かったです。私は、砂遊びをしました。友達と	温泉	をつくりました。友達がつくった温泉に入っていました。温泉をつくって楽し
です。私は、砂遊びをしました。友達と温泉をつくりました。友達がつくった	温泉	に入っていました。温泉をつくって楽しかったです。私は、砂遊びをし
ました。友達と温泉をつくりました。友達がつくった温泉に入っていました。	温泉	をつくって楽しかったです。私は、砂遊びをしました。友達とケーキをつ
ら友達とやったからです。私は、砂遊びをしました。友達と温泉へやっぱ	温泉	り冷たかったけど、楽しかったです。私は、砂遊びをしました。四班の友達
ました。とても楽しかったです。ボール、砂遊びをしました。友達と泥団子を	温泉	をつくりました。たのしかったです。私は、砂遊びをしました。ケーキと穴
りました。穴をつくって嬉しかったです。私は、砂遊びをしました。友達と	温泉	をつくりました。つくるのが楽しかったです。私は、砂遊びをしました。穴

図3 頻出語「温泉」の前後の文脈

次に、絵日記の文章の中で「楽しい」の出現回数が多かった。そして、数値だけでなく語の前後の文脈を見るのが大切であるため「楽しい」の出力を行った。その結果が図4である。「楽しい」の前の文には、「つくって」という言葉があり、造ったことへの楽しさを言語化している。加えて、「楽しい」ことの意味付けに友達の存在がある。なぜなら、協同的につくられた「温泉」をつくって「楽しい」や、「みんな」と「つなげて」「楽しい」「友達と」つくって「楽しい」という記述があるからである。このことから、造形遊びの前時で班ごとに思いや願いを共有したことが心理的な関わりを生じさせたといえる。

ました。嬉しかったです。いっぱい水を汲んだりみんなで協力して水を運んで	楽しかっ	たです。最後に崩されました。でも、楽しかったです。私は、砂遊びをし
りみんなで協力して水を運んで楽しかったです。最後に崩されました。でも、	楽しかっ	たです。私は、砂遊びをしました。プリンと穴をつくりました。そして、温
しました。プリンと穴をつくりました。そして、温泉をつくりました。すごく	楽しかっ	たです。私は、砂遊びをしました。友達とお城と泥団子をつくりました。
しました。友達とお城と泥団子をつくりました。全員の班で温泉をつくって	楽しかっ	たです。私は、砂遊びをしました。友達とケーキと穴をつくりました。つく
です。私は、砂遊びをしました。友達とケーキと穴をつくりました。つくって	楽しかっ	たです。穴をみんなでつなげて楽しかったです。私は、砂遊びをしました。も
ケーキと穴をつくりました。つくって楽しかったです。穴をみんなでつなげて	楽しかっ	たです。私は、砂遊びをしました。泥団子をつくりました。砂遊びをして嬉
。それは、餅つきです。あと三人の班で温泉をつくりました。気持ちはとても	楽しい	気持ちです。私は、砂遊びをしました。友達とケーキと穴をつくりました。
と穴をつくりました。国みたいになって驚きました。みんなで頑張ったので、	楽しかっ	たです。頑張りました。私は、砂遊びをしました。友達と落とし穴をつ
ました。友達と落とし穴をつくりました。泥団子をつくりました。僕は、とても	楽しかっ	たです。私は、砂遊びをしました。プリンと穴をつくりました。それで、温
をしました。ボールをつくりました。プリンをつくりました。つくってすごい	楽しかっ	たです。あと、すごく上手にできて嬉しかったです。棒も刺して可愛くでき
温泉をつくりました。友達がつくった温泉に入っていました。温泉をつくって	楽しかっ	たです。私は、砂遊びをしました。友達とケーキをつくりました。楽しか
楽しかったです。私は、砂遊びをしました。友達とケーキをつくりました。楽しか	楽しかっ	たです。ケーキをみんなでつくって楽しかったです。みんなでつくったからめ
。友達とケーキをつくりました。楽しかったです。ケーキをみんなでつくって	楽しかっ	たです。みんなでつくったからめっちゃ上手にできたから友達とやったから
。私は、砂遊びをしました。友達と温泉へやっぱ温泉は冷たかったけど、	楽しかっ	たです。私は、砂遊びをしました。四班の友達とケーキと穴をつくり
私は、砂遊びをしました。四班の友達とケーキと穴をつくりました。とても	楽しかっ	たです。ボール、砂遊びをしました。友達と泥団子を温泉をつくり
たです。私は、砂遊びをしました。友達と温泉をつくりました。つくるのが	楽しかっ	たです。私は、砂遊びをしました。穴とお城をつくりました。川み
砂遊びをしました。穴とお城をつくりました。川み	楽しかっ	たです。

図4 頻出語「楽しい」の前後の文脈

さいごに、絵日記の文章の中で「友達」の文脈を見るため「友達」の出力を行った。その結果が図5である。「友達と」の後の言葉には、造形物の名詞があり、造形物が協同的につくられたことが読み取れる。個人でつくられたものも「友達と」を言語化していることから「友達」の存在が意識づけられていることが分かる。

僕は、砂遊びをしました。	友達	と落とし穴を作りました。嬉しかったです。私は、砂遊びをしました。プリ
。嬉しかったです。私は、砂遊びをしました。プリンをつくりました。あと	友達	と穴を繋げて嬉しかったです。私は、砂遊びをしました。友達とケーキをつ
ました。あと友達と穴を繋げて嬉しかったです。私は、砂遊びをしました。	友達	とケーキをつくりました。みんなで協力していいなと思いました。嬉し
い、温泉をつくりました。すごく楽しかったです。私は、砂遊びをしました。	友達	とお城と泥団子をつくりました。全員の班で温泉をつくって楽し
た。全員の班で温泉をつくって楽しかったです。私は、砂遊びをしました。	友達	とケーキと穴をつくりました。つくって楽しかったです。穴をみんなでつ
く、温泉をつくってみただけ、難しかったです。私は、砂遊びをしました。	友達	とプリンをつくりました。あともう一個つくりました。それは、餅つき
つくりました。気持ちはとても楽しい気持ちです。私は、砂遊びをし	友達	とケーキと穴をつくりました。国みたいになって驚きました。みんな
頑張ったので、楽しかったです。頑張りました。私は、砂遊びをし	友達	と落とし穴をつくりました。泥団子をつくりました。僕は、とても
です。棒も刺して可愛くできて嬉しかったです。私は、砂遊びをし	友達	と大きなケーキをつくりました。みんなが温泉をつくっているのが
みんなが温泉をつくっているのが良かったです。私は、砂遊びをし	友達	と温泉をつくりました。友達がつくった温泉に入っていました。温
のが良かったです。私は、砂遊びをしました。友達と温泉をつくり	友達	がつくった温泉に入っていました。温泉をつくって楽し
っていました。温泉をつくって楽しかったです。私は、砂遊びをし	友達	とケーキをつくりました。楽しかったです。ケーキをみんなでつく
りなでつくって楽しかったです。みんなでつくったからめっちゃ上手	友達	とやったからです。私は、砂遊びをしました。友達と温泉へやっぱ
りめっちゃ上手にできたから友達とやったからです。私は、砂遊びをし	友達	と温泉へやっぱ温泉は冷たかったけど、楽し
温泉は冷たかったけど、楽し	友達	とケーキと穴をつくりました。とても
と穴をつくりました。とても	友達	と泥団子を温泉をつくり
をつくりました。穴をつくって嬉	友達	と温泉をつくり

図5 頻出語「友達」の前後の文脈

(3) 共起ネットワークの結果

絵日記の文中の出現パターンの似通った語、つまり、共起の程度が強い語を線で結ぶ共起ネットワークを作成した(図6)。KH Coderのオプション設定により、抽出語により様々なつくりだされたものが多く検出されたため、最小出現数は2回以上の語を抽出した。さらに、共起関係が強いほど太い線の記述とし、出現数の多い語ほど大きい円で描画する設定(Frequency)を行った。さらに、語と語の結びつきが比較的強い部分を自動で検出し、グループ分けを行い、その結果を色分けして示すサブグラフ(Subgraph)検出設定を行った。色がついていない語は単独の語であり、自動検出されたグループ間に繋がりが認められるときは実線で示されている。

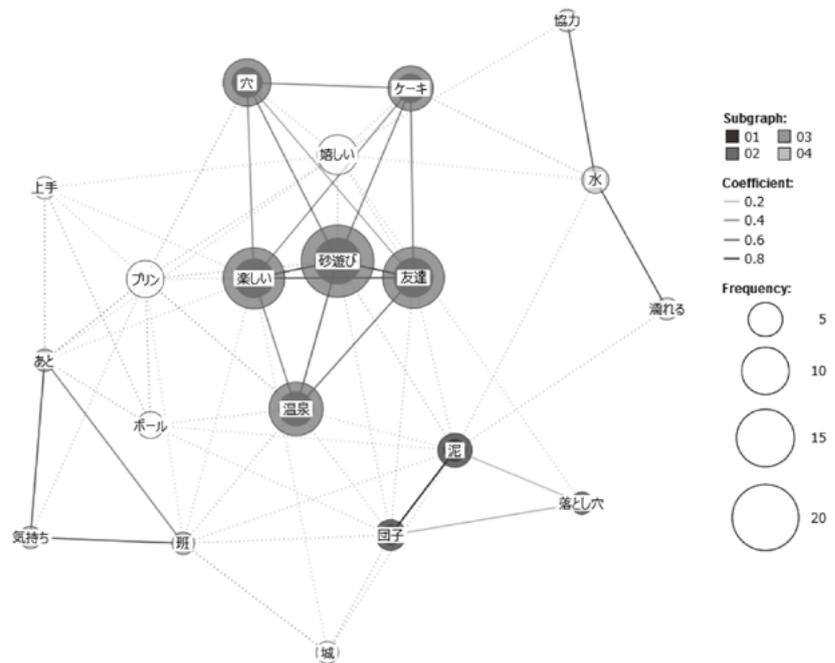


図6 絵日記の共起ネットワーク

この図から強く結びついた部分ごとに自動的にグループ分けされ、同時に色分けされている語が、「砂遊び、楽しい、友達、温泉、ケーキ、穴」で検出されている。このことから、「温泉」が「友達」と「つくり、つくりかえ、つくる」結果の産物であることが読み取れる。つまり、協同的に友達とつくりかえられていると考えられる。一方で、「泥団子」は個人でつくられたものであり、このグループには属さないものであり、共有経験のキーワードとはなりえなかったつくられたものであると考えられる。また「協力」という語が「水」と関連されており、「温泉」をつくる際に、「水」を「協力」して運んでいたり、役割分担がされていたりすることが要因と考えられる。以上のように、造形遊びが、協同してつくり、つくりかえ、つくるが行われているが、目的別に協働していないことが推察される。このことが、規定のものに縛られない、造形遊びの特色を示しているとも考えられる。

5 まとめと今後の課題

本実践を通して以下の成果が明らかになった。1つ目は、造形遊びの学習過程で生活経験と砂場との経験を他者と共有したことで、砂場との関わりが一層豊かなものになった。2つ目は、学習目標の達成における「材料や場所、空間」の一つとして「他者」ⁱⁱの重要性が示された。

課題は以下のとおりである。『『造形遊びをする』では、児童が、つくる過程そのものを楽しむ中で『つくり、つくりかえ、つくる』という、学びの過程を経験している』^{iv}とあるが、共有経験が「他者」によってどのように創造されていったのかが不明である。本実践では、「温泉」という一つの言葉に注目したが、その様相は計り知れない。今後は、ビデオ撮影を行い、つくる過程の共有経験の様相を分析していく必要がある。児童の実態を考慮して、題材や空間を設定したが、より一層の充実には「他者」だけでなく、空間そのものをデザインすることがさらに求められる。

(引用参考文献)

ⁱ 文部科学省『小学校学習指導要領解説 図画工作編』, 東洋館出版社, 2017年, p.26

ⁱⁱ 館岡牧子「図画工作科における言語活動の有効性に関する検討－流水を材料とした二つの実践(5年生・6年生)を通して－」『教育実践研究論』第28集, 上越教育大学学校教育実践研究センター, 2010年, pp.145~150

ⁱⁱⁱ 文部科学省『小学校学習指導要領解説 図画工作編』, 東洋館出版社, 2017年, p.21

^{iv} 文部科学省『小学校学習指導要領解説 図画工作編』, 東洋館出版社, 2017年, p.22

^v 樋口耕一『社会調査のための計量テキスト分析 内容分析の継承と発展を目指して』, ナカニシヤ出版, 2014年, pp.1~16