



「夢の中で、学びは動き出す」

教務主任（図工担当） にしお ゆたか
西尾 豊

「先生、お願いですから、6時間目も図工にしてください。」

「先生、この授業を終わらせないでください。」

6年生の図画工作で「くるくるクランク」という題材に取り組んでいたとき、子どもたちからこのような声が聞こえてきました。クランクの仕組みから生まれる動きを生かして、自分なりの作品をつくる活動です。子どもたちは毎時間、授業が始まる前から材料や道具を手に取り、少しでも制作を進めようとするほど夢中になっていました。



教室には紹介したい作品がたくさん！

作品を見ていると、子どもたちの発想には何度も驚かされます。クランクの動きをゲームセンターのコイン落としに見立てたり、船の側面から大砲の弾が飛び出すように見せたり、回す部分まで作品の一部にしたりする子もいました。教師が思い描いていた枠を、子どもたちは軽々と越えていきます。

もちろん、最初から全員が豊かなアイデアをもっているわけではありません。なかなか動きから発想が広がらず、見本を参考にしながら作り始める子もいます。それでも、制作に取り組む中で、少しずつその子らしさが表れてきます。好きなキャラクターを登場させたり、見本とは違う場面に変えたり、友達と話しながら工夫を加えたりしていきます。気が付けば、それはもう「見本通りの作品」ではなく、その子自身の思いや発想が入った作品になっています。

この姿を見ていると、子どもたちは、夢中になって作る中で、自然に学びを進めているのだと感じます。まず試してみる。動きを見て気付く。もっと面白くするにはどうすればよいか考える。友達の仕事や言葉からヒントを得る。そして、また試してみる。図工の時間に見られるこうした姿は、単に「楽しく作っている」ということだけではありません。自分の考えをもち、友達と関わりながら、少しずつ自分の学びを深めていく姿でもあります。

本校では今年度、国語を中心に、子どもたちが自分の考えをもち、友達との関わりを通して学びを深めていく授業づくりを進めています。また、昨年度からのリーディングDXの取組に加え、今年度は生成AIパイロット校としても、これからの時代に必要な学びの在り方を考えています。

端末や生成AIなど、子どもたちを取り巻く環境は大きく変わっています。しかし、大切なのは、新しいものを使うことそのものではありません。子ども自身が「どうしたいのか」を考え、試し、友達と関わりながら学びを深めていくことです。

「作るって楽しい」「友達のアイデア、面白いね」。そんな思いが生まれる時間の中で、子どもたちは確かに学んでいます。これからも、子どもたちが夢中になって学び、自分の考えをもち、友達と関わりながら成長していけるよう、学校全体で授業づくりに取り組んでいきたいと思ひます。