

ほちほちにか

2020年7月20日

桜井谷小学校

4年図工通信 第4号

発行者：古田 みちる

ようこそ、アミューズメントパークへ

図工では、「コリントゲーム」作りがスタートしました。今回ポイントになるのは、①デザイン（絵）とポイントをどう結び付けるか②くぎの打ち方をどうするか（並べ方や間隔など）の2つです。

1学期は、板に絵を描きニス塗っておくところをゴールにしておいて、2学期に部品の取り付けやくぎ打ちをするという流れです。

完成してみんなの板がずらーっと並んだ時に「この板で遊びたい！」と思って選んでもらえるようなデザインを考えようという趣

みで取り組み始めました。ただ好きな絵を描くだけ

では実際にビー玉を弾いて遊ぶ時に、得点との繋がりが

なくて面白さに欠けます。テーマを決めて描く時

に、ストーリーをもたせることでゲームをより楽しめるのです。手順を理解したところで、早速鉛筆→クレパスの順で絵を描き始めま

す。既にイメージを膨らませて思うままに描き始める子もいれば、なかなかテーマが決まらず悩む子もいました。子どもたちが考えた

テーマをまとめると、植物、動物・昆虫、乗り物、宝箱、ゲームセンターや遊園地、好きなスポーツ、自分で創り上げた世界…といった

感じにジャンルが分かれました。クレパスの塗り方1つで、仕上がりも変わります。混色して海の深さによる色の濃淡を表現する子

や、指でこすって色をぼかす子、背景の色が浮かないように慎重に色を選ぶ子などそれぞれこだわって絵を仕上げることができました。

クレパスで絵が描けた人からニス塗りに進みます。クレパスに



かける時間によっ
スを塗れないか
と伝えていまし
り自分の作品は、
で自分の手で作り上げ

ては、自分でニ
もしれない
たが、やっぱ
最初から最後まで
てほしいですし、子

どもたちもニス塗りを楽しみにしていました。各時間のゴールに向かって一生懸命取り組む子どもたちの努力の甲斐あって、全員自分でニス塗りができました。ニスを塗ってツヤが出ると、遊園地に来て「どれから乗ろうかな〜!!」と悩む時のようなわくわく感が高まります。素敵に仕上がった作品に、これから部品の取り付けやくぎ打ちをしていくのをきっと楽しみにしてくれていると思います。仕上がるまではまだまだ時間がかかりますが、手順の1つ1つを大切に楽しんで作品作りをしてほしいです。

