

あおぼと美術教室

小学生造形クラス



近年、注目されている「STEAM教育」とは、与えられた問題を解く、暗記するといったこれまでの受け身の学習スタイルではなく、自発的に課題を見つけ、学習する主体性と対話性が重要視された能動的学習です。当教室では2016年の開講当初よりこの方法を取り入れ、「生み出す力」が最初の教室のキャッチコピーでした。0を1にする難しさ、ひらめく楽しさを何度も知ってもらえる造形クラス。STEAM教育の芸術では自分のイメージや考えを表現する・伝える力が必要となります。「ひらめき」に加えて、日常の中でも柔軟な気転ができるようになる、修正する力や最後までやりとげる忍耐力も身に付きます。こども達が大人になる頃、今では想像のつかないほどさらにテクノロジーが進んでいても、人の発想力、想像力はAIに負けず唯一無二の存在でありつづけることでしょう。あおぼと美術教室では、そういったそれぞれの可能性を作品へ変えていきます。

STEP 01 なにをつくりたい？
なにを描きたい？
どんな体験をしたいかな

えんぴつを持って手をうごかしてみよう。

描き始めたら面白い
アイデアが浮かんでくるかも！
自分の好きなものってなんだろう？

はじめの1・2年は
布・紙・板・粘土・
絵画ぜんぶに挑戦。
素材ごとの発見へ

作ったことのない素材から
考えてみよう。

先生は個々の年齢
経験・興味を把握し
提案を3つほどします。
そこからアイデアが
咲くことも本人の力。

先生から
おすそめを教え
てもらおう。

Point! 消去法や「これでいいや」ではなく「これが作りたいたい！」と自分で決めることが大事☆

あらたな制作意欲へ

STEP 02

「大きさ・パーツの寸法」を決める。素材集めをする。

どんな世界なのか自由に想像し作品の「テーマ」を決める。

誰がでてくる？
なにをしているところ？
どんな場所なのかな？
イメージをふくらませよう。

完成作品となるデザインをしつかりと考えよう

心を解放して描きたいものを探してみよう。

Point! この過程は頭を悩ませることもあるけど、楽しい気持ちでね(^ ^)

STEP 03 デザイン画が描けたら、本番へ♪

「今日の目標」を先生と確認する。

目標達成することで、毎週「できた！」を感じられる！
お話を聞く姿勢も身につけよう。

よし、やってみよう！

うまくいかない時は先生ともう一度考えたり、修正して納得いくまでやってみよう

道具の使い方、進め方を教わる。お手本を見たり、自分の「こうしたい」表現をはなす。

方法が何通りもある時は紹介のみで、どんな風にしたいかは子ども本人が決められるようにします。

技術習得

発見

アイデア

うまかった！
絵の具で好きな色をつくってみたりと楽しむ♪

ひらめいたこと、うまくいったことを自慢してね！
こだわって制作しよう！！

堪能する

表現追及

完成！

ここにあるかないかで完成度が大きく変わります！
今ある最大の想像力を余すことなく開花させよう

力作の誕生！頑張ったね！



