

うらめしや～（図画工作科）

津市立南が丘小学校 教諭 三輪辰男

I はじめに

図画工作科の造形活動は、イメージやメッセージを色や形等によって可視化して伝え合う営み、すなわちコミュニケーションである。この特性を活かし、楽しく効果的なエネルギー・環境教育を展開できないか—この問題意識に基づき平成19年度から様々な試みを続けてきた¹⁾。

本実践は、その一環である。テーマは食品ロス。対象学年は5年生である。

II 題材の概要と指導計画

■ 題材の概要

近年注目されている問題に食品ロスがある。売れ残りや賞味期限を超えた食品、食べ残し等、本来はまだ食べられるのに捨てられる食品のことである。

日本の食品ロスは年間約642万トンと言われる。これは世界で飢餓に苦しむ人々に向けた食料援助量の約2倍に当たる²⁾。日本の食料自給率は約39%（平成27年度）。食料の大半を海外からの輸入に頼っている。しかしその一方で、まだ食べられる食品を大量に廃棄しているの

である。これは資源の有効活用という点において大いに問題である。また、廃棄の処理段階でCO₂を発生させる。環境負荷への配慮の点においても問題である。

残念ながら、食品ロスは学校でも生じている。給食の残飯である。よって、その削減は積極的に取り組むべき課題であると考え、本題材を設定した。

本題材は、児童における食品ロス削減に向けた意識喚起をねらいとして設定するものである。具体的には、アニミズム（animism）³⁾的な発想によって残飯のお化けを絵に表し、校内に掲示することで食品ロス削減を呼び掛ける活動である。

■ 指導計画（全5時間）

第1次の導入時、お化けを視覚的に表現した典型的な事例として「百鬼夜行絵巻」（室町時代・大徳寺真珠庵蔵）の絵⁴⁾を紹介する。次に、データを示しながら本校、および国内における食品ロスの現状を知らせる。

第2次では、学習課題を知らせ、給食の残飯から発想したお化けを絵に表す。ワークシートを用いて構想を行い、本制作は画用紙（B5）に油性ペンと色鉛筆を

¹⁾ これまでの取り組みについては、平成19～22、平成24～26年度の「エネルギー環境教育成果報告書」（三重大学・中部電力）を参照いただきたい。

²⁾ データは「平成28年度版消費者白書」（消費者庁）による。

³⁾ あらゆる生物・無生物、自然現象に靈魂（anima）が宿っており、人類はそれらと交流できると信じる世界観。

⁴⁾ 正確には、付喪神と呼ばれる器物の妖怪が描かれている。

用いて行う。

第3次では、お化けが思いを伝える物語を想像し、4コママンガに表す。用紙は4コマの枠を印刷した画用紙(B4を縦向きに半裁)を使用し、描画材料は第1次と同様とする。

第4次の鑑賞活動は、二人組で行う。相手を代えながら、複数の友だちと互いの表現について交流できるようにする。

授業終了後、作品は全校で鑑賞できるよう、校内各所に掲示する。

Ⅲ 授業の実際

■第1次：お化けの基本特性と食品ロスの問題を知る。

(1) お化けの基本特性を知る

「今日は、これをいっぱい働かせましょう。」と言って、黒板に「想像力」と書く。次に、「これは何でしょう。」と言い、「百鬼夜行絵巻」の一部(図1)の絵を黒板に貼る。



図1



図2

「ギターみたいな楽器のお化け」が出る。琵琶のお化けが琴のお化けを引き連れていることを確認し、次の絵(図2)を貼る。「帽子をかぶった狸」等が出る。絵を逆さにして見せ、ご飯を炊くお釜であることを告げる。いずれも

500年程前(室町時代)の絵であると説明し、「楽器や道具が、なぜお化けになったのでしょうか。」と問う。「人に大事してもらえなかったから。」「人の役に立ってきたのに、感謝もされず捨てられたから。」「うらみがあって化けて出た。」等が出る。「人にうらみをもって化けた」とまとめ、板書する。

「お化けは何と言って登場しますか。」と問う。「うらめしや〜。」が出る。「つまり、あなたをうらんでいます、ということですね。」と、セリフの意味を確認する。

(2) 食品ロスの問題を知る

「みんなの周りには、お化けになって出てきそうな物はありませんか。」と問う。教室の忘れ物入れの中の鉛筆や消しゴム等の文房具が出る。

「なるほど、ではこれは何でしょう。」と言って、次の紙を黒板に貼る。

11月20日(金)

麦飯	60
高野野菜の卵とじ	40
小松菜ともやしのあえ物	20
ひじきふりかけ	20
牛乳	10

給食の残飯であることは、すぐに分かる。しかし、数字の意味については正解が出ない。そこで、数字の横に「人分」と書く。この日の食品別残量であることを確認し、「残飯が出たのは、この日だけでしょうか。」と問う。全員が「違う！」と言う。ほぼ同じ量の残飯が毎回出ていることを確認し、「1年間

に給食は何日あるでしょう。」と問う。数名に予想を出させた後、「正解は、これです。」と言って、「183日」と書く。「えーっ、だったらすごい量やん！」と驚きの声上がる。

「残った給食は、この後どうなるでしょう。」と問う。予想を出させた後、焼却することを告げると、「もったいない。」という声上がる。

「今までに給食を残したことのある人？」と問う。半数以上が挙手。挙手しなかった児童（残食傾向にない児童）を褒め、「残すのは、どんな理由からですか。」と問う。「体がしんどいから。」「時間がないから。」「きらいだから。」「お腹がいっぱいだから。」が出る。「この中でお化けが出そうなのは、どれですか。」と問い、挙手で確認する。「きらいだから」に全員挙手。

「給食の残飯のように、まだ食べられるのに捨てられる食品のことを、食品ロスと言います。日本では、一年間に約 2801 万トンの食品が捨てられますが、このうち約 642 万トンが、食品ロスと言われている。」と、要点を書いた紙を黒板に貼りながら説明する。

続いて「食料自給率」と書いた紙を貼り、「日本の食料自給率は、何%でしたか。」と尋ねる。社会科で学習したばかりなので「39%」がすぐに出る。正解であることを告げ、外国から輸入した食料を大量に捨てている、という現状を確認する。

「では、今度は世界に目を移してみ

ましょう。」と言い、「世界では、約 8.5 億人の人が栄養不足に苦しんでいます。食べ物がなくて餓死する子どもは、約 2 万 4000 人います。」と説明する。

これに対し、「捨てている食料をあげたい。」「支援すればいい。」等の意見が出る。「国連でも、この現状を何とかしようと食料援助が行われています。その量が約 320 万トン。日本では、その倍ぐらいの食品が 1 年間に捨てられているのです。」と話す。

■第2次：学習課題を知り、お化けを絵に表す。

（1）学習課題を知る

「この問題をどうしたいですか。」と問う。「解決したい。」「何とかしたい。」等が出る。「では、図工らしく取り組んでみましょう。」と言い、次の学習課題を書いた紙を貼り、音読させる。

給食に出る食品のお化けを工夫して絵に表し、食品ロスの問題をうったえよう。

次に、題材名（「うらめしや〜」）を書いた紙を貼り、音読させる。

続いて、表現の際に留意すべき3点の事項について説明する。

- ①元の食品が何か分かる
- ②言葉にたよらない
- ③残こくな表現はさける

①③は訴求効果を高めるため、②は色や形等、造形要素中心の表現を追求させるためである。

(2) お化けのイメージを明確にする

予備的な作業として、どの食品をモチーフとするか、候補を絞り込む。そのため、「給食もりつけ表」⁵⁾を配布し、「お化けになりそうな食品」、すなわち、教室で残飯化しやすい食品に赤鉛筆で○印を付けさせる。



「給食もりつけ表」を見て点検する。

「うわ～、めっちゃある!」「これもありそう。」等のつぶやきがあちこちから聞こえる。児童は給食時における自己の在り様を想起しながら作業を進める。この作業によって自己と食品とのこれまでの関係性が再確認される。

次に、お化けのイメージを明確にするため、「構想ワークシート」と「給食に出る食品一覧表」(以下、「食品一覧表」)を配る。前者のシートには、次の設問が印刷されている。

- ① お化けになりそうな食品(料理・食材)を3点選びましょう。
- ② 上の3点を選んだ理由を書きましょう。
- ③ かん単な図をえがき、色も着

けてお化けのイメージをはっきりさせましょう。

- ・元の食品(料理・食材)
- ・お化けの思い
- ・性格・行動
- ・その他の特ちょう

シートの後半で「お化けの思い」を想像させ、簡単な文で表現させる。これが表現の主題となり、以後の表現活動に方向性と統一性を与える。

「食品一覧表」には、食品のイラストが42種類印刷されている。イラストを見ることで、どのようなお化けにするか発想を得やすくなる。食品の形状を確認することができ、表現の端緒となる。



アイディア・スケッチをする。

(3) お化けの絵を画用紙に表す

本制作は、画用紙(B5)に油性ペンと色鉛筆を用いて行う。

「構想ワークシート」への取組みでイメージは、ある程度明確化されている。しかし、本制作は構想時のアイディア・スケッチをそのまま画用紙に写すだけではない。この段階でも、より効果的な表現を求めて試行錯誤は行われ、イメージ

⁵⁾ その日の給食で何をどの器に盛り付けるかを図示した紙。栄養教諭によって月別に作成され、教室に掲示されている。

が再構成され続ける。その一例を「きのこのおんりょう」（顔の一部をかじられたきのこのお化け）と題された作品で示す。図 3 が構想段階、図 4 が本制作の途中段階である。



図 3



図 4

図 3 と比べると、図 4 では目の形状、頭部と胴体部の比率、ポーズが変更され、角が追加されている。両脇にも形状等の変更が確認できる。図 3 よりも明らかにお化けらしさが増している。こちらをじっと見据える眼差しからは、恨みの強さも伝わってくる。



背景を描き込む。



図 5

完成時（図 5）には、さらに大きな変化が確認できる。輪郭線がペンで描かれ、お化けの周囲に黒い背景が追加

される。鬼火もシャープな形状になる。これらの改編によって、お化けの存在感が一層強まり、訴求力も高まった。

児童は各自、こうした試行錯誤を重ね、恨み・怒り・悲しみ等を体現したお化けたちを完成させていった。

■第 3 次：お化けの物語を 4 こまマンガに表す

続いて、完成したお化けが登場し、思いを伝える物語を想像し、4 こまマンガに表す段階である。

まずは、「4 こまマンガ構想ワークシート」を配布する。シートには、「4 こまマンガ」の基本的な構成（以下参照）と 4 こまの空欄が印刷されている。

①「起」：物語の始まり

食品が捨てられる場面（食品ロスの問題をしょうかい）

②「承」：物語の進展

捨てられた食品が化ける場面（うらみを持った食品がお化けに変身）

③「転」：物語の山場

お化けが現れる場面（人間の前に現れて思いを伝える）

④「結」：物語の結末（オチ）

人間が反省する場面（問題が解決される）

基本的な構成について説明し、質疑応答を行う。その後、児童はシートに印刷された 4 こまの空欄に、簡単な図とセリフを書き込みながら構想を練る。

構想を終えた児童から本制作に移る。

用紙には、4 こまの枠を印刷した画用紙（B4 を縦向きに半裁）を使用する。描画材料は第 2 次同様、油性ペンと色鉛筆である。



本制作に取り組む。

■第 4 次：友だちと作品を鑑賞し合い、活動を振り返る

完成後、作品の相互鑑賞を行う。

各自が作品を持って離席し、歩きながら出会った友だちと二人組を作り、互いの作品について対話する、という形式をとる。

活動に際し、次の学習課題を書いた紙を貼り、音読させる。

作品から表し方の工夫や良さを見つけ、伝え合おう。

続いて、活動の進め方を説明する。

- ①二人組を作る。
- ②鑑賞の順番を決める。
- ③1 人目の作品について対話する。
- ④2 人目の作品について対話する。
- ⑤新しいペアを作る。

活動時間は 15 分。互いの作品について意見や感想が表明され、質疑応答が行われる。対話を通し、互いの作品の訴求

効果や魅力等が確認される。作者本人すら意識していなかった表現の「新たな意味・価値」に気付くこともある。



自分が気づいていなかった作品の魅力が指摘され、笑みがこぼれる。

ひとしきり対話を終わると、児童は組を解消し新しい相手を求める。こうした活動が数分ごとに繰り返される。

鑑賞終了。授業の残り時間は 10 分。最後に「ふり回りワークシート」に記入させ、授業を終える。

シートには授業の感想を記入する欄の他、質問項目が 3 点設けられている。各設問には 4 件法で回答し、併せて理由を自由記述するようになっている。

授業後、全作品を校内に掲示し、全校で鑑賞できるようにした。作品は他学年の児童からも好評を得た。



登校後、作品を鑑賞する児童たち

IV 児童の作品

■ お化けの絵 () はモチーフ



■ 4 こまマンガ



V 児童の感想

- ・ 「うらめしや～」を学習して、食品が「こんなことを思ってるんじゃないのかな？ あんなこと思ってるんじゃないのかなあ。」などのことを思えて楽しいな、と思います。食品の切ない願い(?)にこたえて残さないようにがんばります。
- ・ この学習によって、毎日あたり前のようにあるごはんを食べられることが、どれだけ幸せなことかを学ぶことができました。残された食品の気持ちを絵に表すことがおもしろかったです。最近では、残さないように心がけています。お化けらしく、こわくするために火をつけてみたり、目や口を工夫したりしました。すごく楽しかったです。
- ・ 食品がかわいそうだと思った。自分が残される食品になったつもりで考えたら、自分がやっていることは、だめなんだ、食品はおこっているんだということが分かった。残さないようにがんばりたい。
- ・ 食品の気持ちを想像してかくと、余計に人間に対するうらみを絵に表現できたと思います。世界でたくさん食べ物を食べられない子供もいるなら、しっかりと食べて食品が無駄にならないよう、気をつけていきたいと改めて思いました。

VI 実践を終えて

本題材は食品ロス削減の啓発を企図

し、給食残飯のお化けを想像して絵に表す活動であった。

自己に直接関係する問題をテーマとしたことで学習課題が切実性を帯び、児童はお化けの造形と命名、セリフ等に工夫を凝らす等、問題解決を志向した表現活動を進めた。

残食傾向にない児童にとって、当該活動は他者を対象とした行為であった。一方、残食傾向にある児童にとっては、それは同時に自己への訴求でもあった。世界の厳しい食料事情を知った上で自己に起因する残飯の気持ちを想像し表現する過程では、自己のこれまでの在り様が反省を伴って想起されたことだろう。「食べ残す」という行為の社会性が強く認識されたことだろう。その意味で本題材の表現活動は、当該児童にとって自己変容の契機となったと考えられる。

しかし、それは必ずしも居心地の悪い活動ではなかったことが感想文から伺える。それどころか本題材に対する児童の評価は、いずれも肯定的である⁶⁾。この反応はおそらく、お化けという児童に人気の存在⁷⁾を表現媒体としたことが生んだ成果であろう。

今後も、児童が楽しみながら活動を続ける過程において、効果的に機能する題材開発と指導に努めたい。

⁶⁾ 授業終盤の質問紙調査において、「この題材は、やる気が出る楽しい題材でしたか。」の質問に対し、76%の児童が「とてもそうだ」、24%が「そうだ」と回答している。

⁷⁾ 例えば「妖怪ウォッチ」(RPGゲームを原作とする漫画・アニメーション作品)は、2013年の登場以来、絶大な人気を誇る。