

中 学 校

平 成 6 年 度

教 育 研 究 員 研 究 報 告 書

美 術

東 京 都 教 育 委 員 会

平成 6 年 度

教育研究員名簿（美術）

区市町村名	学 校 名	氏 名
大 田	羽 田 中 学 校	◎ 真 城 勝 彦
世 田 谷	梅 丘 中 学 校	山 本 展 子
北	北 中 学 校	佐 藤 徳 幸
荒 川	第 八 中 学 校	○ 粕 谷 泰 寛
板 橋	向 原 中 学 校	丸 山 正 晃
練 馬	石 神 井 南 中 学 校	小 林 利 夫
足 立	第 十 二 中 学 校	松 村 常 子
小 平	小 平 第 二 中 学 校	横 山 修
日 野	日 野 第 二 中 学 校	小 島 俊 子

◎ 世話人 ○ 副世話人

担当 教育庁指導部中学校教育指導課指導主事 大 島 克 己

研 究 主 題

素材を生かし、表現の楽しさを味わわせる指導の工夫

目 次

1 主題設定の理由	1
2 研究の構造	1
3 素材と美術との関係	2
絵画	
授業研究－1「家族の肖像」	3
授業研究－2「家族の肖像」	6
彫刻	
授業研究－1「金網で鳥をつくろう」	9
授業研究－2「スポーツをする人」	12
授業研究－3「印材を利用して彫刻（鈕）をつくる」	15
デザイン・工芸	
身近な素材〈題材・材料〉について	17
授業研究－1「洋服ハンガーの制作」	18
授業研究－2 焼き物「一輪ざし」	23

1 主題設定の理由

便利さや手軽さの中で、自らものを創り出すことの少なくなった現代の生徒たちにとって、美術の授業の中で、制作を通して、自分の発想や構想が実現する喜びや、苦勞して作品を完成させる満足感などを体験させることが特に必要なことであると考ええる。

本来、美術の授業の中で作品を制作するということは、素材と生徒自身がつもイメージとの双方向のコミュニケーションのなかで成立する学習である。この制作過程における素材の体験が、生徒一人一人に美的な表現への関心・意欲・態度を養い、自己実現につながる第一歩となる。

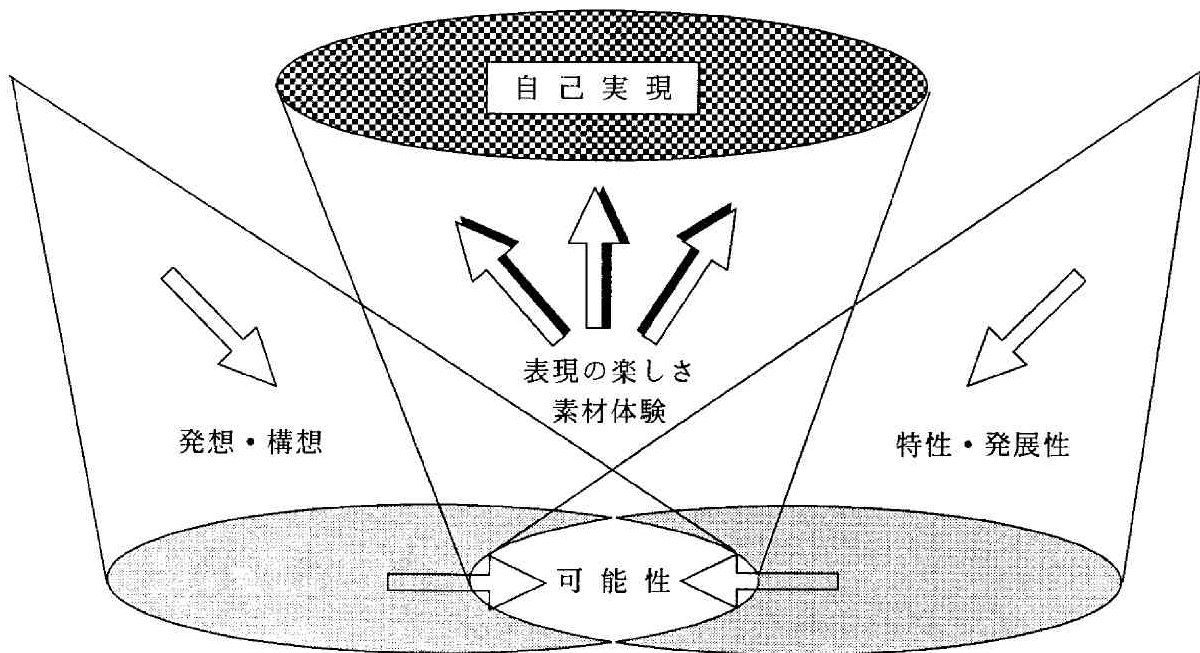
美術における素材といっても、表現材料や道具、あるいは、モチーフまでも含む幅の広いものである。しかも、それぞれの素材のつよさや特性などが生徒一人一人のイメージに及ぼす影響などは大変大きいものがある。

そこで、美術の各領域で、素材のつ可能性や特性、よさなどが、生徒のイメージや制作意欲などに影響を及ぼす有機的な関係を探っていくことは、とりもなおさず、生徒一人一人の興味や関心に働きかけ、自ら意欲的に取組む授業の創造につながっていくのではないだろうか。

このような考え方に立って、本研究において、我々が、特に、素材に着目した理由は、表現意図を生かす素材のつ可能性や発展性を探ることにより、生徒一人一人に材料・技法などとの関係の中で、全体の構想を考えさせ、制作にじっくりと取組む態度を養い、美的情操を豊かにすることができると思ったからである。

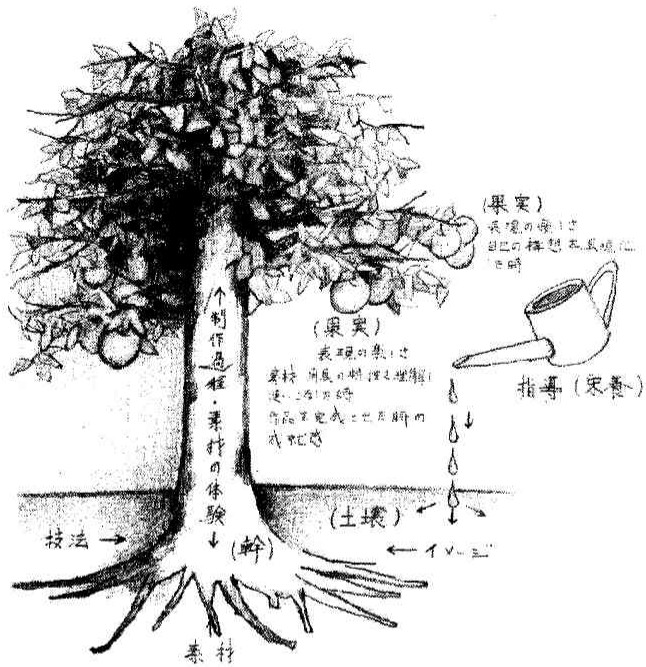
以上のことから、本研究においては、研究主題を「素材を生かし、表現の楽しさを味わわせる指導の工夫」に設定し、素材と表現との関係を中心に研究を進めることにした。

2 研究の構造

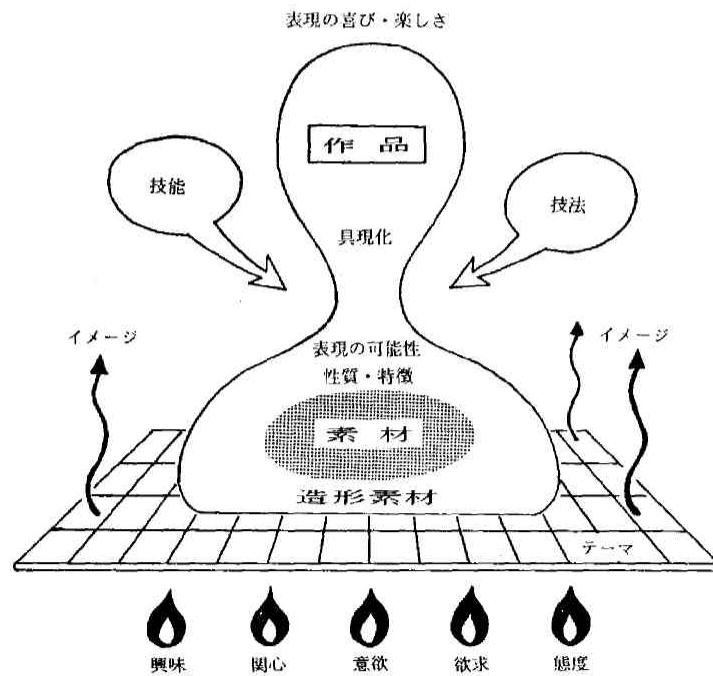


3 素材と美術の関係

木の図



餅の図



絵 画

絵画は白くて四角い紙や画布に、絵の具で塗り重ねるという固定観念から解放し、その紙や画布の代わりに様々な素材を使用することにより、素材がもつ特性を生かし、利用することによるイメージの広がりが期待できる。

授業研究 － 1 「家族の肖像」

素材：ダンボールを使ったドローイング、コラージュ、ペインティング

1. 題材設定の理由

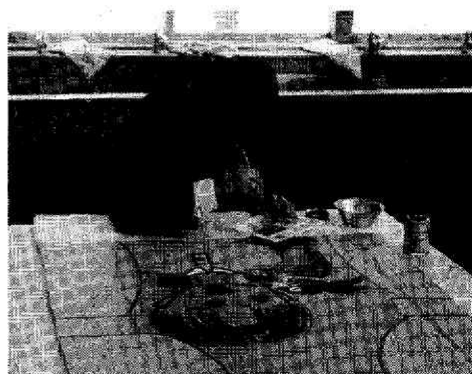
絵画の授業においては、「画用紙」や「スケッチブック」に描くということがあたりまえとして受け止められている。しかし、絵画の歴史を考えると画布や紙に描き始めた時代よりはるかに長い時代、絵は壁や板に描かれていた。

このような事実をふまえ、ダンボールなどを画用紙のかわりに使用することにより、画用紙に描くという固定概念から解放するとともに、ダンボールのもつ強度や材質感を利用し、自由で大胆な面の切り取りや、存在感ある厚みのコラージュ、ペインティングによる色彩効果などを生かした表現をさせたい。

また、絵画の表現は、表現材料としての素材ばかりではなく、モチーフ（ここでは家族）としての素材も重要な要素となる。制作過程の中で、表現材料やモチーフを生かして様々な生徒の思いや願いを画面に自由に表現させたい。以上のことから本題材を設定した。

2. 指導目標

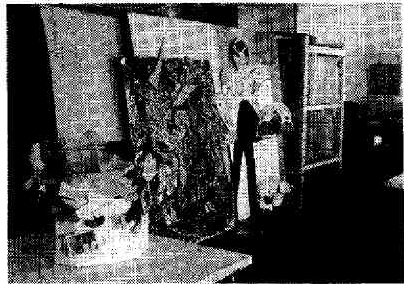
- ・ (1) 素材のもつ特性を生かし、自由な表現をさせる。
- (2) 材質感などを生かした創造的な表現力を養う。
- (3) モチーフ（ここでは家族）との関わりを考えさせ、群像の表現が画面構成の中に生かさせる。



制作風景

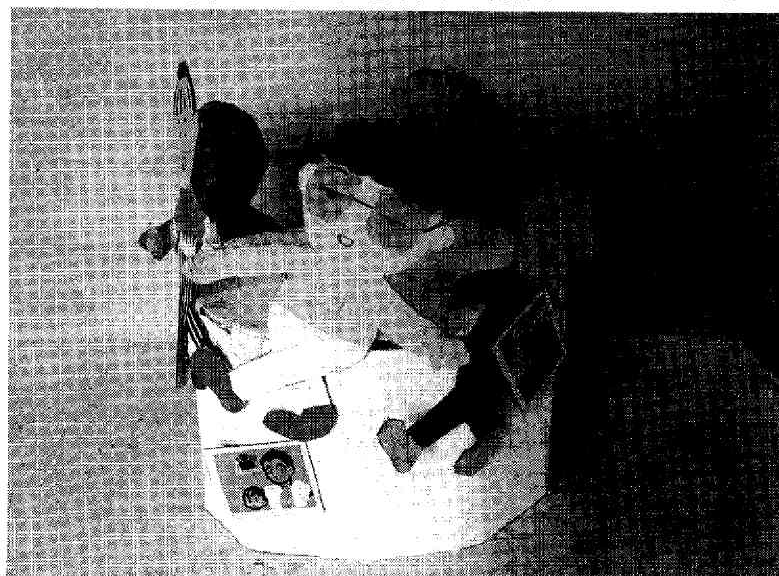
3. 展 開 例

	学 習 の 流 れ	指 導 上 の 留 意 点
導 入 50 分	○本時のねらいと制作について知る。 ○家族を題材にした作品の鑑賞	○ダンボールの特色，材質はどのようなものかを理解させる。 ・普段の生活の中でダンボールはどのようなものに使用されているか。
展 開 ・ 10 時 間	構想を練る。 ・エスキースによる家族紹介。  ○下絵を制作する。  ○ダンボールを切る 	○スケッチを重ね，いろいろなポーズや意図など構想を練らせる。 ○画面構成を工夫させる。 ・いろいろな材料（鉛筆，コンテ，水彩など）で紙，ダンボールの上にスケッチさせ，材料の特性を理解させ、表現の違いや新しい技法などを発見させる。 ○新しい絵画表現の素材に興味をを起こさせ制作に意欲をもたせる。 

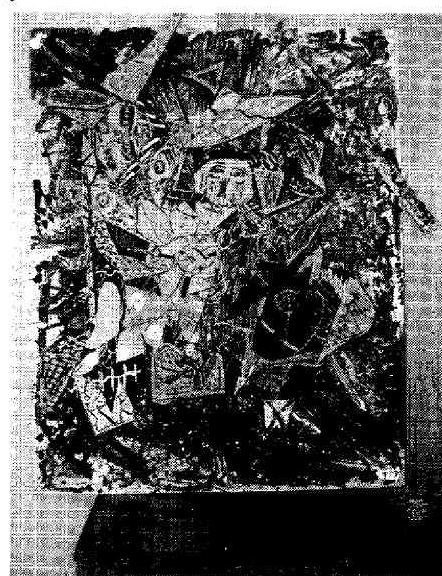
	○切り取ったダンボールに下絵を描き、着色、コラージュしながら作品を完成させていく。  制作風景	○切る、塗る、貼るという行為を繰り返すという素材の体験を大切にさせ、それによって得られた発見を作品に生かすようにさせる。 ・素材（ダンボール）のもつ強さ、厚みなどを表現に取り入れるようにさせる。 ○人物と背景との関係など、構図に工夫をさせ、自分の意図を効果的に表現できるよう工夫をさせる。 ○構想を練る段階でのスケッチだけではなく、制作過程におけるスケッチの重要性を理解させる。
まとめ・一時間	○作品を並べて合同鑑賞する。  鑑賞風景	○作品の並べ方もそれぞれに工夫させる。 ・壁にかける、壁に立てかける、机の上に置くなど自分の作品にふさわしい並べ方を考えさせる。 ○豊かな表現が出来たか、互いの作品から学ばせる。

4. 評価と考察

- (1) ダンボールの特徴をうまく生かした表現ができたか。
- (2) 人物の特徴をとらえた色使いや単純化・強調などができたか。
- (3) 画面構成が工夫できたか。
- (4) 興味・関心をもち、意欲的に制作することができたか。



生徒作品



生徒作品

授業研究 - 2 「家族の肖像」

素材：ベニヤ板及び桂板を使用したドローイング、コラージュ、ペインティング、彫刻

1. 題材設定の理由

元来、絵画はその主題に合わせて板や漆喰、岩肌、画布、紙、金属などに描かれてもいいものなのだが、最近では、絵画は「紙および画布に描くもの」と思われている所があり、学校でも通常は、画用紙を使用しているのが現状である。本来、絵画は主題に沿って、モチーフと表現材料などが共に能動的に刺激しあうことにより、イメージーションを拡大させ、造形活動をより一層豊かにするものである。しかし、時として、表現技法やそこに使用される絵の具などが中心になり制作過程があまり重視されなくなることもある。

そこで今回、絵画を板に描かせることにより、このような概念〔絵画＝紙・画布〕といったことを壊し、画面になる板も作品制作の重要な要素であることを生徒一人一人に理解させることを中心に制作にあたらせた。「絵画は四角い画面に描かなければならない」という原則を信じて育った生徒たちにとっては、自由な画面の枠取りによる制作は興味深いものであると考える。

また、この題材は、モチーフとして表現しようとする、家族のイメージを自由な画面の枠取りの中で表現ができて、はじめて素材としての板の特徴が生きてくる。

特に本研究においては、家族と自分自身の関係を深く見つめさせ、それをイメージ豊かに具体的な形に表現させることをねらいとして本題材を設定した。

2. 指導目標

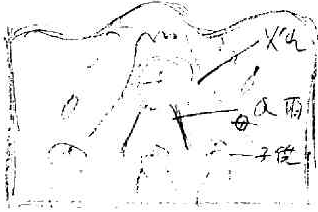
- (1) 木目や木肌を主題に合わせて生かす。
- (2) 表現の道具と板との関係を理解させ自由な表現をさせる。
- (3) モチーフ（ここでは家族）と自分とのかかわりを深くみつめさせ、具体的な形として表現させる。

3. 展 開

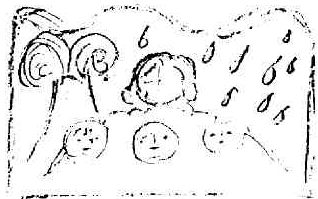
	学 習 の 流 れ	指 導 上 の 留 意 点
導入 1 時間	「家族の肖像」画を鑑賞し 制作のねらいを知る。	◆なぜ、板に描くのか、その理由と効果を説明する。 ◆木材の特質について、説明する。
展開	◆アイデアを練る。	◆記念撮影的な「家族の肖像」にならないよう配慮する。

10
時間

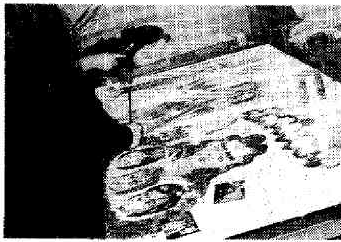
◆構成・フォルムを決める



◆下絵を描く。



◆板に転写



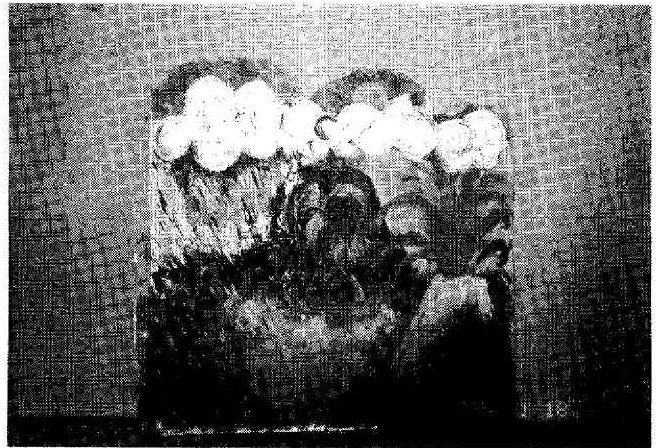
◆アクリル絵の具を着色する。油絵の具でもよい。



◆板のフォルムを切る。

◆画面構成を工夫させる。

◆人物の後ろ姿も描かせる。



◆表現意図に合わせて彫刻刀を使わせる。

◆ノコギリなど工具を正確に使用させる。



◆削る・彫る・切る・貼る・塗るなどの〔絵の具以外〕造形活動を取り入れさせる。

まとめ

◆合同鑑賞をする。

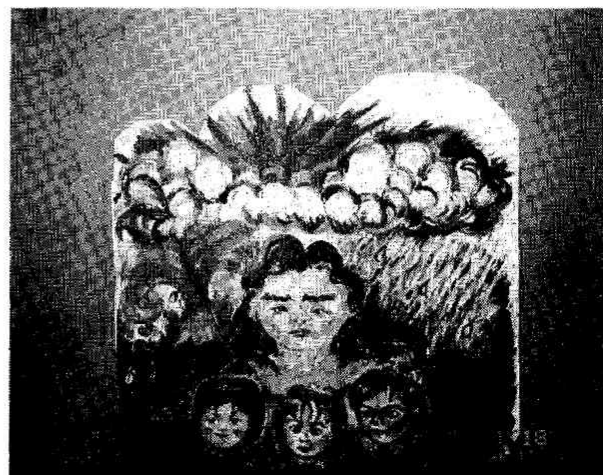
◆表現の構成や表現方法に工夫があるかを考えさせる。

ま と め	◆数点選出し，作者に制作の感想〔苦勞した点・表現したいこと〕などを発表させる。 ◆感想を紙に書く。	◆展示方法〔壁にかける，宙につるす〕などをお互いに考えさせ，アドバイスさせる。 ◆木の特質を生かしているかを観察させる。
-------------	---	--

4. 評価と考察

- (1) 板の特質を生かすことができたか。
- (2) 表現の主題にあった画面の枠取りができたか。
- (3) 材料・用具をていねいに扱えたか。
- (4) 用具を正確に扱えたか。
- (5) 工夫ある構成になったか。

参考作品



彫 刻

立体造形において、肌触りや重量感などの素材とのふれあいから得られる感触が彫塑独特の特性であり、この素材との体験よりイメージがふくらむものである。また、立体がつくられていく過程の中で、形を自由に变化させたりするなどの発想を豊かに広げていくことができる可能性も含まれている。

授業研究－１ 「金網で鳥をつくろう」

素材：金網、針金、粘土

1. 題材設定の理由

金網を立体造形の中心素材として使うことで、

- (1) 変形が容易で、やり直しができる。
- (2) 細部にとらわれず、全体の形をとらえることに意識を集中させることができる。
- (3) 中空の形が作れるので、大きく変化に富んだ立体造形ができる。

等の素材としての可能性が考えられる。これらの素材の可能性を生徒一人一人に把握させ、製作の明確な目標をもたせることで、素材とふれあう様々な個性的な作品を作り出す表現の楽しさを感じさせることができると考え、この題材を設定した。

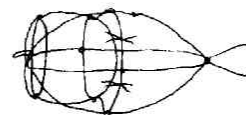
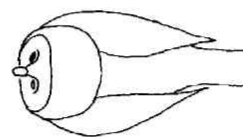
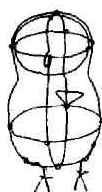
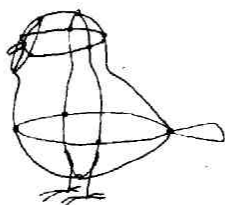
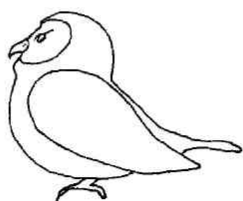
2. 指導のねらい

- (1) 鳥の形の特徴をとらえ、立体として表現させる。
- (2) 金網の特性を考え、造形に生かす。
- (3) 材料や技法、制作手順などを理解させる。
- (4) 自他の作品を鑑賞し、そのアイデアや工夫や技法について評価させる。

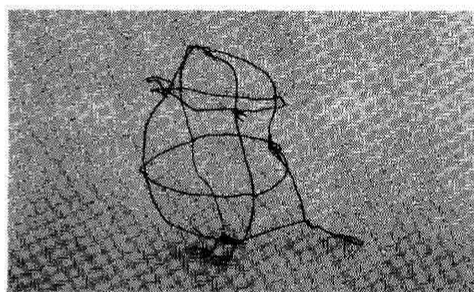
3. 展開例

<学習の流れ>	<指導の要点>	<評価の観点>
(1) 鳥の形を観察し、立体としての形のとりえ方を理解する。	鳥の剥製を用意し、横からだけでなく前や上から見た形を気付かせる。	

〈学習の流れ〉	〈指導の要点〉	〈評価の観点〉
(2) 実物や図鑑，写真などから鳥のスケッチをする。	前・横・上から見たときの形を描かせ，立体として表現できるようにさせる。	各方向からの形の把握ができているか。
(3) 針金でつくる骨組みの図を描く。	金網を上からはる基礎となる部分の構造を理解させる。	適切な構造図が描けたか。



(4) 針金で骨組みをつくる。	作品の大きさに注意させ，針金の接合方法を理解させる。	しっかりとした骨組みができたか。
-----------------	----------------------------	------------------



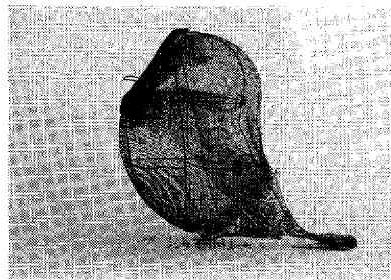
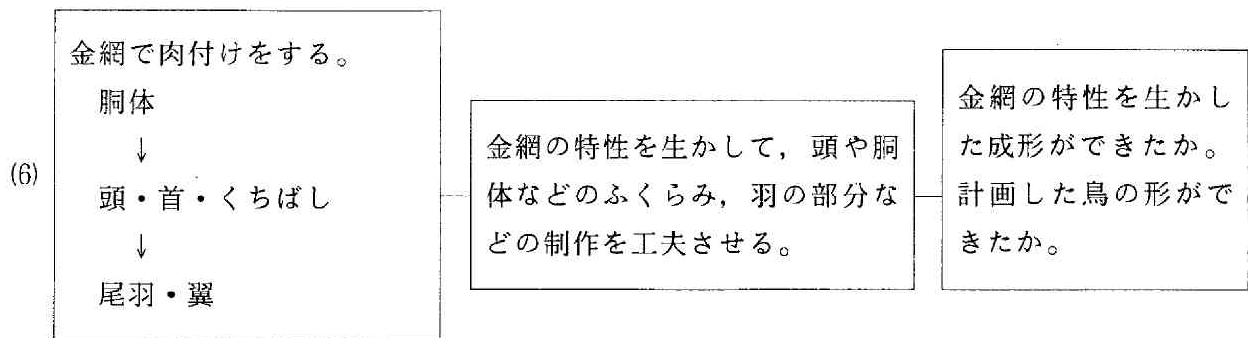
(見本)

(5) 金網を変形させ，その特徴や可能性を探る。	丸めたり，ふくらませたりいろいろな変形ができることに気付かせ，切ったり，接合したりする技法についても理解させる。	素材の特性を知り造形へのイメージができたか。
--------------------------	--	------------------------

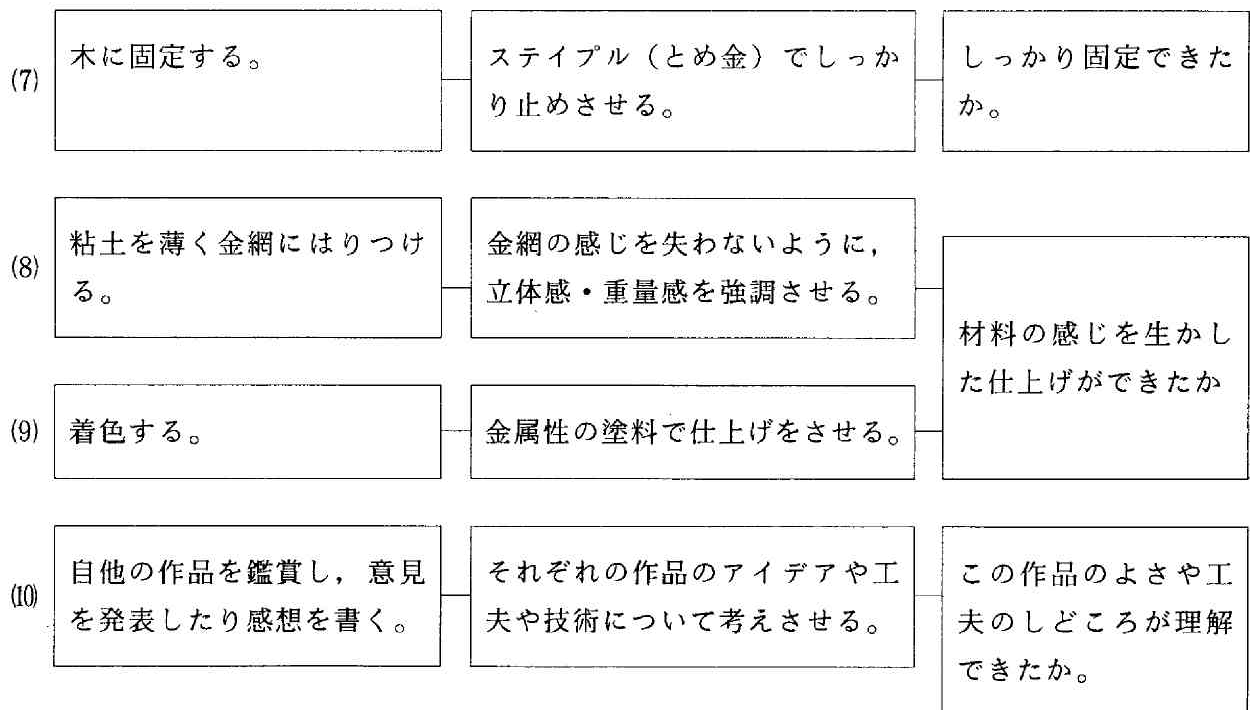
〈学習の流れ〉

〈指導の要点〉

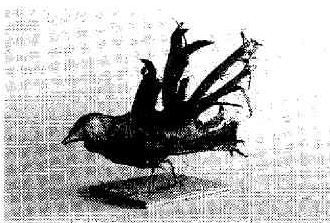
〈評価の観点〉



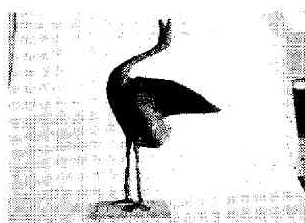
(見本)



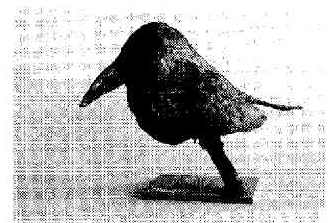
5. 作品例・資料



生徒作品



生徒作品



生徒作品

授業研究 - 2 「スポーツをする人」

素材：針金、粘土

1. 題材設定の理由

「人体の塑像」という課題は、美術教育のなかでは一般的なものである。しかし、現代の中学生に、ただ「物をつくる」と課題を与えても意欲の高まりはあまり期待できない傾向にある。

現代の生活において、スポーツは自分が参加するというばかりでなく、見るという要素も重要なものの一つである。最近ではマスコミの発達により、世界のトップレベルの競技・演技をその場に足を運ばなくても、いろいろな角度からとらえた映像や印刷物として目にすることができる。そして、それらの映像や印刷物の中に、直接目にしたときには見過ごしてしまうようなドラマチックな瞬間を発見することが多く、それをテーマ「スポーツをする人(ドラマチックな瞬間をつくる)」に取り入れることによって生徒の制作意欲が高まると考えた。

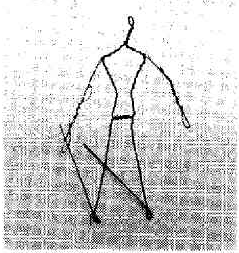
「塑像により人体をつくる」場合には、粘土、心材（針金）を素材として扱うが「ドラマチックな瞬間をつくる」と副題が付いたとき、制作するうえで、心材（針金）の役割が重要になってくる。なぜなら、ドラマチックな瞬間の表現は、陸上競技のハイジャンプの空中姿勢やサッカーのゴールキーパーがシュートされたボールに飛びつく瞬間など、動いている最中であり、静止している状態では極めてバランスが取りにくく、心材（針金）でどのように安定させるかがポイントとなるからである。また、針金を人体の心材以外の表現、例えば、水泳競技の水面の表現や棒高跳びのポールとバーにも活用できる。この様に、制作途中においても素材の性質を理解し、工夫していくことで表現の楽しさを味わわせることができると考えた。

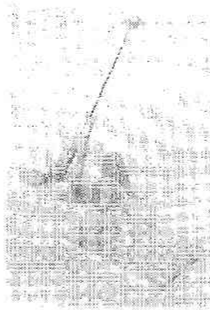
以上のような観点から、粘土の性質を理解し制作を進め、自分のイメージを具体化させていくことにより、創造の喜びと完成時の成就感を味わわせることができると考え、この題材を設定した。

2. 指導のねらい

- (1) 資料集めをしながら、人体の動作中の美しさを探り、それを感得させる。
- (2) 人体の構造、プロポーションを理解させる。
- (3) 針金（2種類の太さ）の性質を理解させ、人体の心棒をバランスよく制作させることにより針金という素材で制作することの楽しさ、成就感を味わわせる。
- (4) 粘土の性質を理解させ、肉付け（彫りをしていかまわらない）を行い、粘土により表現することの楽しさ、成就感を味わわせる。

3. 指導計画例

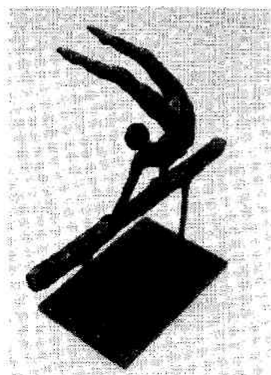
	学習の流れ	指導の要点	評価の観点
導入	説明 [1時間]	○「スポーツをする人（ドラマチックな瞬間をつくる）」の制作のねらいや資料集めの説明。 ○ラフスケッチの描き方の説明。 ※立体的に、細部は省略して描く。	・制作のねらいが理解できたか。 ・ラフスケッチの描き方が理解できた。
	参考資料 作品鑑賞 [1時間]	○参考作品を鑑賞することにより、制作への興味や関心、表現する意欲などを高める。 ○心棒の制作の前に、針金の性質と道具の使い方を理解するため、自由制作の時間を設定する。 ・針金1本とラジオペンチを配布 ※曲げる・折る・ねじる・巻く・切る・たたいて延ばす。	・題材に対する関心・意欲が高まったか。 ・針金の性質と道具の利用法を理解できたか。 ・素材としての針金の可能性を発見できたか。
制作	心棒の制作 [3時間]	○既成の教材は使わず、針金2本（太いもの細いもの）で制作する。 	・心棒がバランスよくできたか。 ・制作手順を理解し表現する喜びを味わったか。
	ポーズをつけ、台に固定する [3時間]	○制作意図を再確認し、関節の位置と曲がり具合、ねじれ、傾きなどに留意しポーズをつけ、台に固定する。 ・必要に応じて、支えや用具に使う針金を配布。 ※木ネジで台の板に固定	・制作意図にしたがいポーズをつけ、工夫して、台に固定できたか。
	麻紐を巻く [1時間]	○粘土を付けやすくするため、心棒の必要な部分に麻紐を巻く。	・太くならないように注意する。特に手首や足首。

	肉づけ [5 時間]	○表現したい人物の体型，肉付きを粘土で表現する。 	・粘土の性質を理解し，制作を進められたか。 ・制作意図どおりに人物を表現でき，制作の楽しさを味わえたか。
	塗装 [1 時間]	○塗料の性質を理解し，塗装を行う。	・塗料の性質を理解し，塗装ができたか
ま と め	鑑賞会 [1 時間]	○お互いの作品を鑑賞し，そのよさを学び合う。	・素直にお互いの作品を鑑賞しあい，よさや努力を感じることができたか。

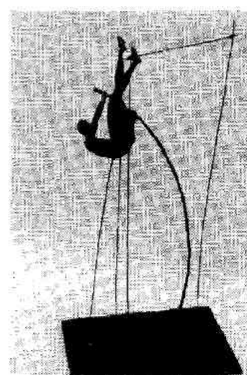
4. 評 価

- (1) 針金という素材の性質を理解し，表現の可能性を意識して制作できたか。
- (2) 粘土という素材の性質を理解し，制作意図どおりに制作できたか。
- (3) 表現する楽しさを味わえたか。

5. 作品例



生徒作品



生徒作品

授業研究－3 「印材を利用して彫刻（^{ちゅう}鈕）をつくる」

素材：印材（華彫石）

1. 題材設定の理由

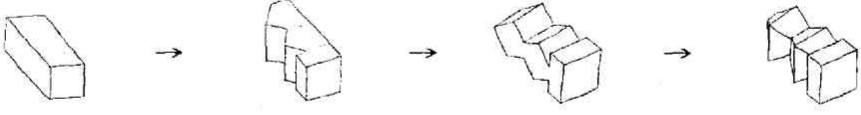
- ・「石」というと硬いイメージをもつが、印材に使われる「石」は比較的やわらかく、木目のようなものもないため、彫刻の素材としては加工しやすい。
- ・石には個々に偶然的な模様があり、天然素材の利用についての体験にもなる。
- ・鈕としての彫刻は、装飾性と実用性を兼ね備えている。
- ・塑像と異なり、やり直しが効かないため、計画的にかつ慎重に制作する必要がある。

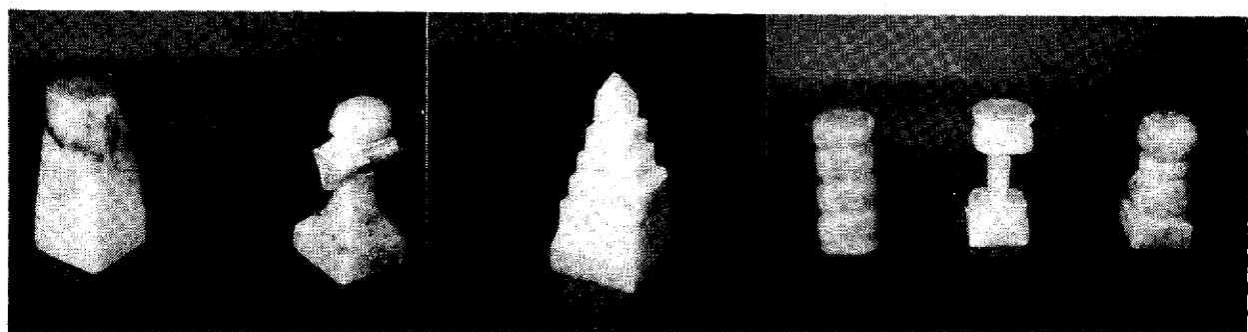
2. 指導のねらい

- (1) 石の模様や磨いたときに出る光沢を生かせるようなデザインを考えさせる。
- (2) 装飾性と実用性の両立を考えさせ、印章の鈕として彫刻させる。（強度を考えさせる）
- (3) 1・2年で学習した知識や経験を生かし、立体的なイメージを表現させる。
- (4) 彫刻の技法の理解と、デザインとの関係およびその手順を考えさせる。

3. 指導計画例

学習の流れ	指導の要点	評価の観点
○ 図案の作成	・石に触れ、重さ、硬さ、石の模様を確かめる。 ・磨いたときに石の光沢が生かせるような形を考えさせる。 ・鈕としての強度を考え、押印の際、力をかけられるような形にさせる。 ・立体図を想像しながら平面図を完成させる。	・つやが生きるようなデザインか。 ・石の性質を考えているか。 ・立体としての形の工夫はあるか。
○ 彫り方の計画を立てる	・全体の形を変える場合（四角柱→四角すい等）や平行に切り取る場合は糸のこ、ドリルを使用させる。 ・彫刻複雑な形や球を彫るようなときは彫刻刀とを中心に制作させる。	・手順と道具を考えて、計画を立てているか。
○ 転写	・図案を正面と側面、背面にカーボン紙で写させる。	
○ あら取り	・デザインを手がかりに不必要な部分を糸のこや彫刻刀で削り取らせる。	・糸のこ、ドリルを有効利用しているか。

a 糸のこを使用 			◦ unnecessary parts remaining.
b 彫刻刀を中心使用 			
○ 彫る さらに細かく 彫りすすめる。	• 全体を見ながら形を整えていく。 • 細かい部分を彫るときに、削りすぎに注意させる。	◦ イメージにしたがって制作できたか。	
○ 仕上げ 耐水ペーパー で磨く。	• 必ず水をつけさせる。 • 大きな傷は、彫刻刀で削りとらせる。	◦ つやがでるように磨いているか。	



《生徒作品》

考 察

- 立体造形において、金網（鳥をつくろう）や針金（スポーツをする人）、石印材（鈕をつくる）を素材としたことにより、生徒自身がどのように表現したいのか、どのようにつくりたいのか、という制作意欲や意図に沿った表現の可能性を広げることができた。
これは、比較的加工しやすい素材で、立体としての形をつくるのが容易であったためと考えられる。
- 「鳥をつくろう」は、素材とのふれあいを大切にしながら、細部にとらわれず全体の形で立体を表現できた。また、中空としたことにより、比較的軽量で大きさや動きなどに変化に富んだ作品の制作を可能にした。
- 「スポーツをする人」ではさまざまな瞬間のポーズが表現され、生徒の多様な個性のよさが作品に表れた。生徒一人一人の感性に基づいて、創造的な表現活動が展開された。
- 「印材で鈕をつくる」は、天然素材の「石」に触れ、重さ、硬さ、模様の美しさ、磨いた光沢などを体験しながら加工することで、石に対する抵抗感をなくさせることが学習の効果をあげた。

デザイン・工芸

『デザイン・工芸』における素材を考えると、必ず『用と美』の要素を取り入れなければならない。身近な材料（素材）の中には、『用と美』の実現可能につながるものがある。

こうした考えを基にここでは、親しみやすい身近な素材〈題材・材料〉を取り上げ、さらに実際の制作に入る前の発想・構想の段階を重視し、アイデアスケッチだけでなく、模型作りを構想を確かめる手段として取り入れ、素材に興味・関心をもたせることを重視した。

身近な素材〈題材・材料〉について

1. 身近な素材〈題材〉

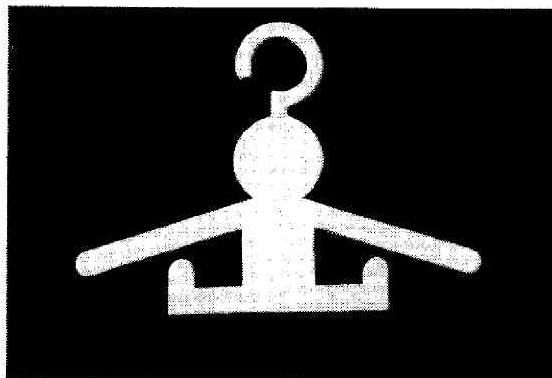
『デザイン・工芸』の表現制作と他の内容（絵画及び彫刻など）との違いは、実際に使用するという《機能》（＝《用》と《美》）にある。完成した作品は自分（もしくは他者）が使う。これは造形活動の大きな原動力になる。生徒にとって実際に使用できるものが完成し、使用したときの充実感、満足感は非常に大きい。ここでは、生徒に、比較的家庭に多くあるもので、使用頻度の高いものを素材として選ばせることで造形活動に意欲をもたせる事ができると考えた。

2. 身近な素材〈材料〉

『デザイン・工芸』では多種多様な素材が考えられる。布、紙、木材、皮革、土、ガラス、金属、プラスチック、気体、液体等、その性質、特徴、用途、加工方法は様々である。ここでは、比較的容易に加工し易い積層合板と粘土を選んだ。

積層合板は用途や機能、形の美しさを考えたとき、ある程度制約（粘土のような可塑性はない）があっても、描く、切る、削る、彫る、刻む、貼る、接着する、塗る等の行為が容易にできる。また、仕上がり美しいという特質がある。

粘土は、タタを使用した板づくりを基本にし、ピンやカンなどに巻き付けて成形し、最後に表面に模様をつけるようにした。特に、模様は偶然にできる様々な形を重視するようにした。



授業研究 - 1 「洋服ハンガーの制作」

素材：しな材積層合板 600×450×15（9層）・板目紙・段ボール

1. 題材設定の理由

家庭に必ずあるもので、使用頻度の高いものの一つに洋服ハンガーがある。ハンガーといえ
ば目にするものはいっぱい、外見上、同じ様なパターンのもの（形、材質等）が多く、装飾性
よりもむしろ機能性が重視されていることが多い。一般的には洋服をかけるとハンガーそのも
のが見えなくなるし、その上、タンス等に収納されれば、室内でハンガーに目を触れることは
なく、装飾性を追求する必要もない。

しかし、そんなハンガーもよく見ると、美しい形のハンガー、楽しい形のハンガーなどを発
見することができる。単に機能だけのものもあるが、服をかけたとき楽しい形になるものやハ
ンガーだけでも美しい形のものなど、ハンガーにも造形的に美しかったり、楽しかったりする
ものがあることがわかる。

また、昨今の住宅事情を考えてみると、収納スペースが少なくなり、インテリアの充実によ
り、『みせる』ことの要素も大きくなった。その際、ハンガーひとつ取っても、自分だけのハ
ンガー、個性の満ちあふれたハンガー、装飾性を兼ねたハンガーなどを使い易く、見るため
にも楽しむことができることが重要な要素となっている。

そこで、中学生が《用》と《美》を実感できる身近な題材として、洋服ハンガーを取り上げ
た。材料としては①加工し易く、狂いが少ない、②木口の文様が美しい、③材料の工夫の幅が
広い（木目の方向による強度を考えなくてすむことから）、この3点から、しな材の積層合板
を
選
んだ。

特に、本研究においては、発想・構想の段階を重視し、アイデアスケッチのみの発想だけで
なく、ハサミやカッターで容易に加工でき、ある程度強度のある板目紙や段ボールを使い、模
型を作りながら構想を練る段階を組み入れ、様々な形を試しながら追求する場面を取り入れた。

以上のような観点を中心に本題材を設定した。

2. 指導目標

- (1) 発想、構想の段階で多くの模型を作るようにさせる。
- (2) 制作の楽しさや完成、使用の喜びなどを味わわせ、身近な生活用具への美的関心を高め
させる。
- (3) 使いやすさ、美しさを考え、材料を生かしてデザインの工夫ができるようにする。
- (4) 発想から完成まで、意欲的、計画的に制作する態度を身につけさせる。
- (5) 用具を適切に使用し、最後まで安全に制作する態度を身につけさせる。

3. 展開例（16時間）

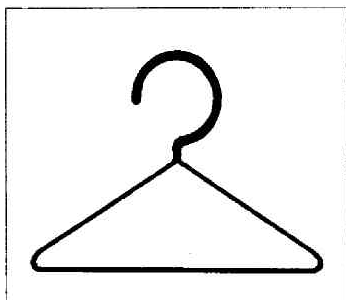
◆教師の動き（指導内容・留意点等）

◎生徒の動き（学習内容等）

《導入》（50分）

興味づけ

ハンガーについて知る



〔ハンガーの基本構造〕

◆実際に使用しているハンガーを持ち寄らせ、特徴等を理解させる。

◎小人数のグループを作り、各自持参したハンガーを比べ、用途・特徴・使用場所等を話し合い、発表する。

◇hanger（名詞）：ハンガー、衣紋かけ

hang（動詞）：をつりさげる、つるす、かける

◆ハンガーの基本的構造を追求させる。

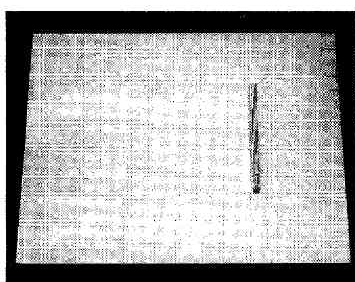
◎形や構造を知る。（必要最低限の形）

◆ハンガーの種類を知る。

◇洋服用、ネクタイ専用、子供用、衣紋かけなど

意欲を引き出す

材料提示



◆材料の特徴を理解させる。

〔しな材積層合板 600×450×15（9層）〕

①加工し易く、狂いが少ない。

②木口の文様が美しい。

③木目の方向による強度を考えなくてよい。

④軽くて丈夫である。

◆材料に余裕をもたせた理由

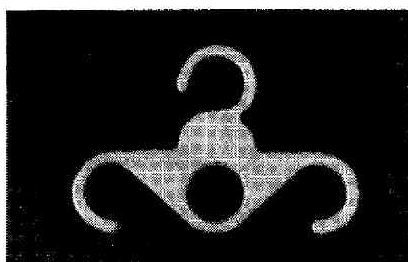
①同じもの、又は別のデザインのものをもうひとつ作ることができる。

②デザインの幅が広がる。（形や大きさ）

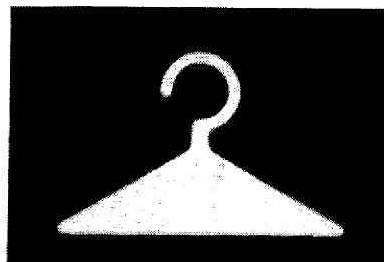
③失敗してもやり直しが効く。（安心感につながる）

参考作品提示

◆参考作品は機能性と装飾性を兼ね備えたものを用意した。また、単純な形のものも用意しておく。



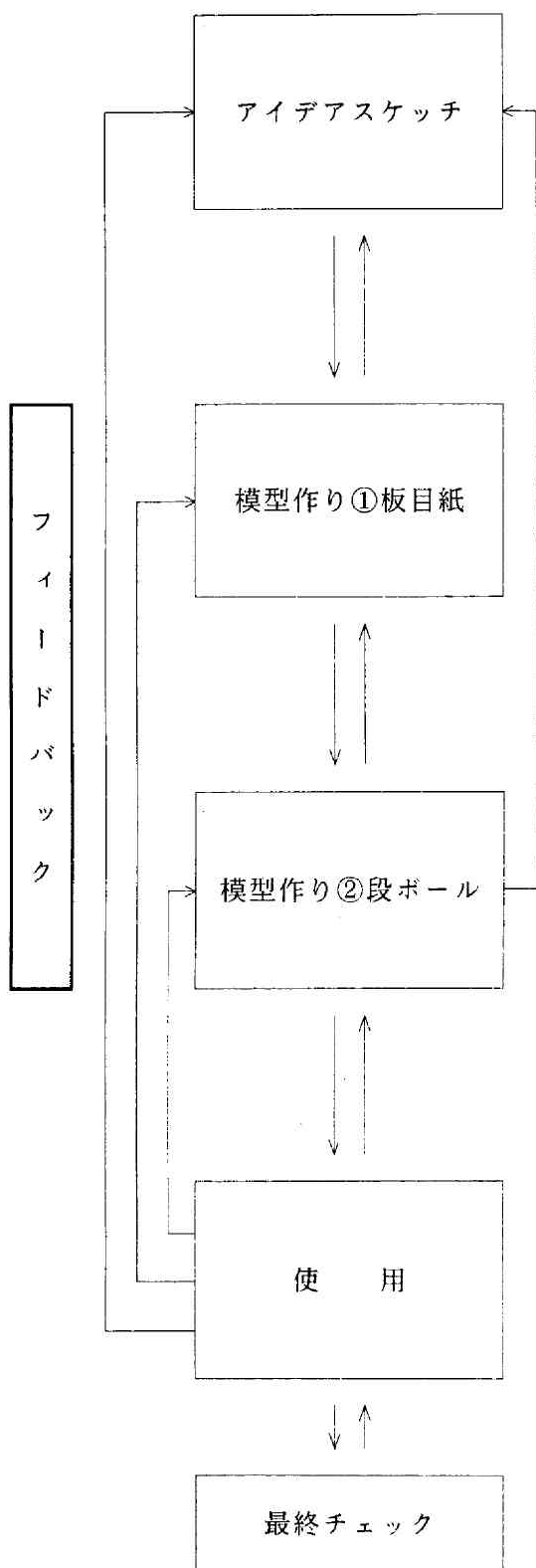
〈参考作品1〉



〈参考作品2〉

《展 開》

＜発想・構想の展開＞（200分）

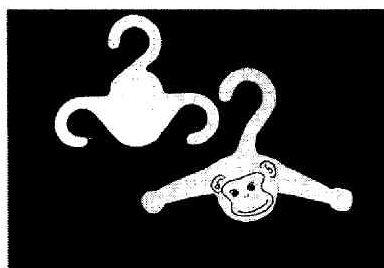


◆ここで大切なことは、いかに生徒から自由な発想を引き出すことができるかにある。

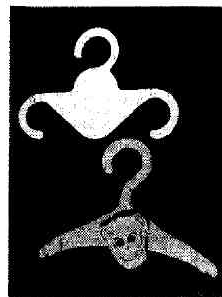
◆アイデアスケッチ・模型作り①板目紙②段ボールを行い、素材と格闘させることにより発想・構想を膨らませる。

◎アイデアスケッチ・模型作り①板目紙②段ボールを行い、構想を練る。

〔模型作りについて〕



＜板目紙の作品例＞



＜段ボールの作品例＞

◆ハサミとカッターを使い、細かい形や線にとらわれず自由に形を作っていく。

◆段ボールは実際に制作する大きさのものを作成する。

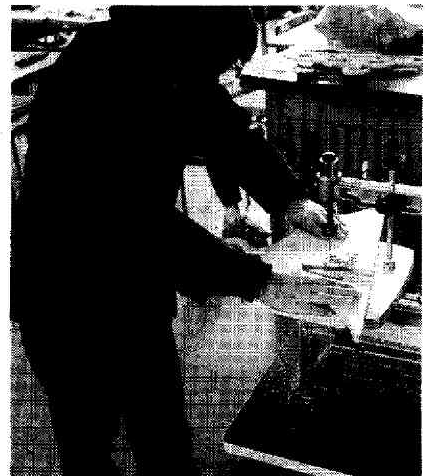
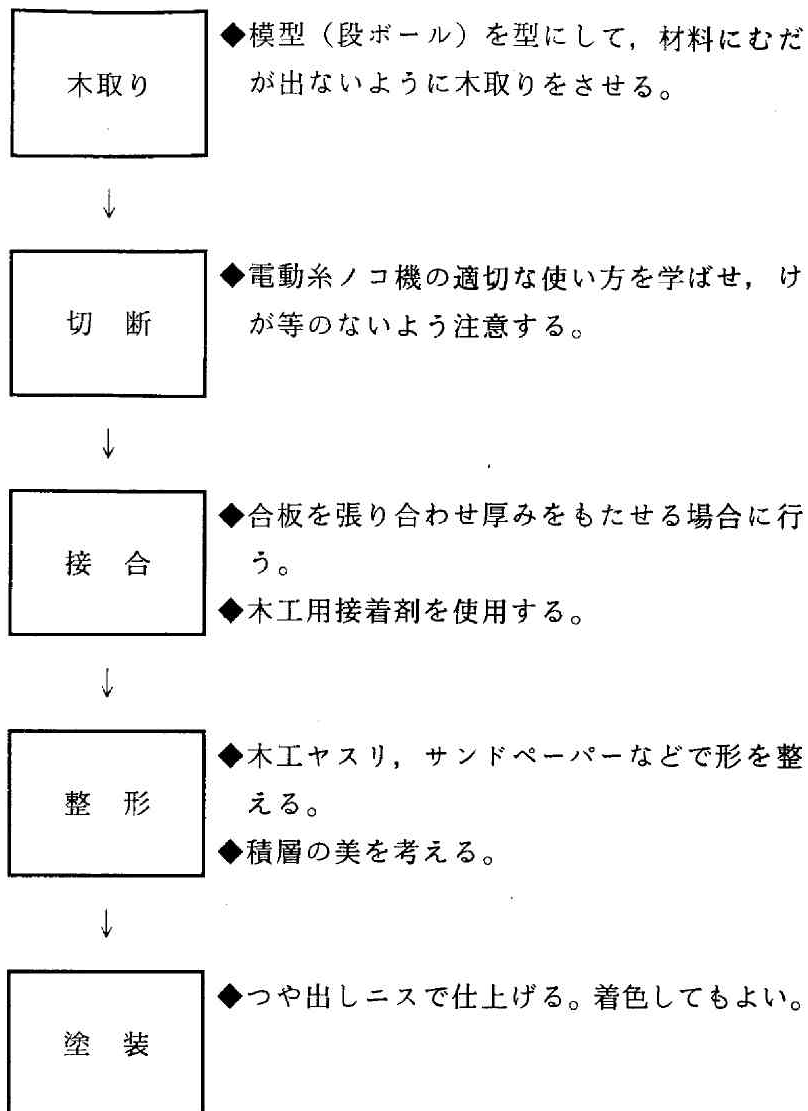
◆この方法は順序を問わず、自分に適している方法から行い、デザインをまとめていく。

＜段ボールの作品例＞

◎模型に実際に洋服をかけてみて問題点、改良点、よい点を考える。その結果を元に制作に入るかもしくは、アイデア・模型作りに戻って再考する。

◆全体の形や細部の形のチェックを行い、形を整える。

＜制 作＞（500分）

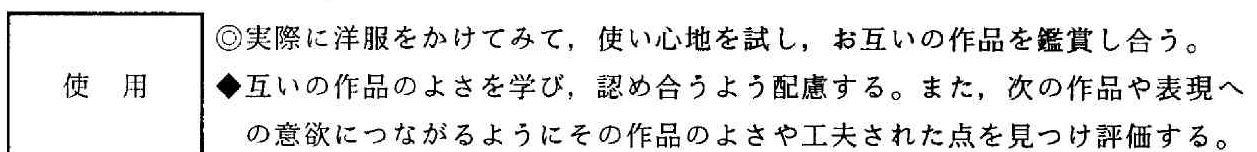


＜制作風景＞

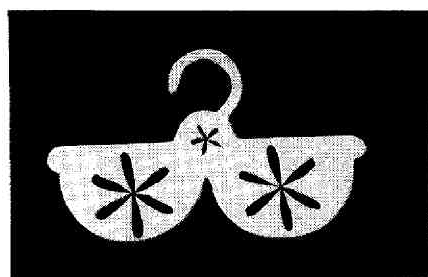
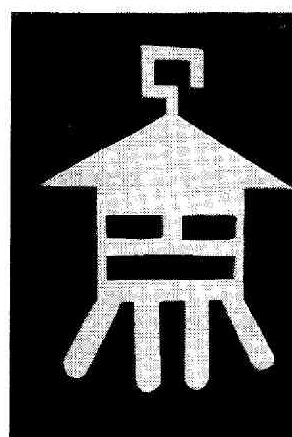
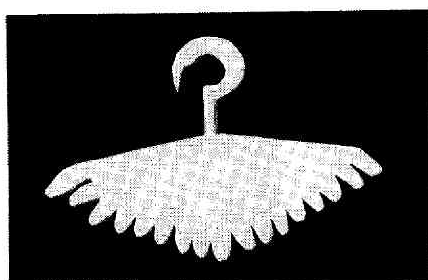
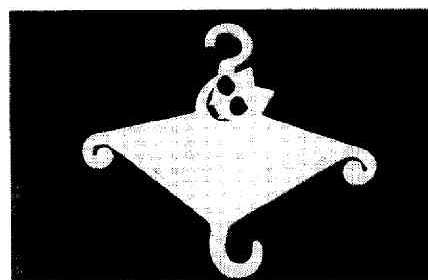
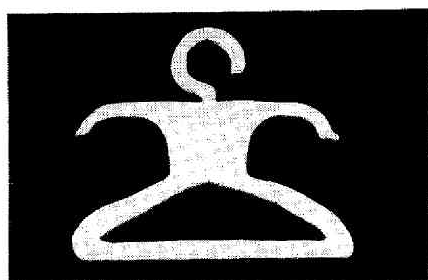
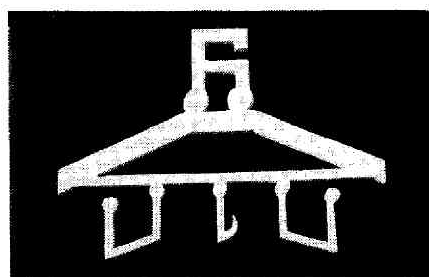
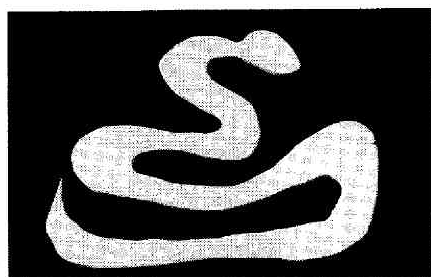


＜制作風景＞

《まとめ》（50分）



4. 生徒作品例



5. 評価と考察

生徒一人一人に与えた題材，材料で興味・関心をもたせることは大変難しい。『デザイン・工芸』の領域では実際に完成したものを提示することは効果もあり，幾つか例を提示して，機能や美しさなどの説明をし，興味・関心を高めようとした。特に，使用しているときといないときとの2つの場面があるようなものは，例えば，実際に使用させるなどして提示の方法に工夫をした。

今回，身近なもので使用頻度の高いものとしてハンガーを選んで題材としたが，生徒の既成のハンガーの形の意識を崩すのが大変であった。しかし，一度崩すと，自由な発想が広がり，既成のイメージをいかに崩すかが重要な要素である。

授業研究－２ 焼き物「一輪ざし」

素材：粘土（信楽・赤と白）

1. 題材設定の理由

授業における＜焼き物＞の成形では手びねり・ひもづくり・板づくり・ろくろづくりなどの制作方法を中心に上げてきた。この理由は、粘土の特質を生かした成形の方法でもあり、造形活動の楽しさを味わわせるのに十分である。

これらの基礎・基本を大切にしながらも、新たな工夫を加えることも造形活動の楽しさである。これらの新たな工夫として、二種類の色の異なる粘土を合わせ、タタラ板を使った板づくりを基本にし、のべ棒に巻きつけて成形し最後に表面の粘土を切り取って模様をつける成形を試みることにした。この偶然できた模様は、生徒が今まで気づかなかった美を発見したとき、焼き物への興味・関心は高まるのではないかと考え、この題材を設定した。

2. 指導目標

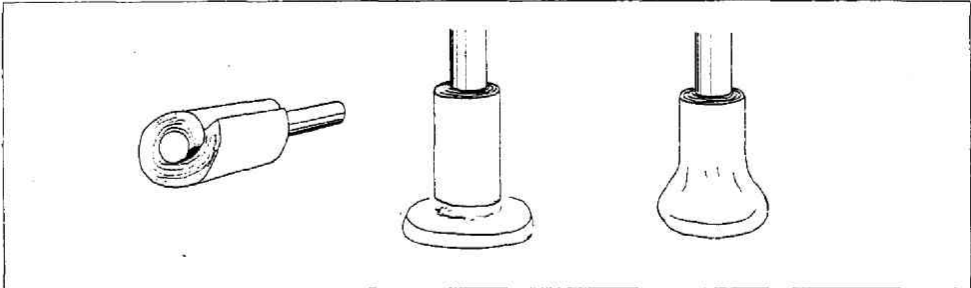
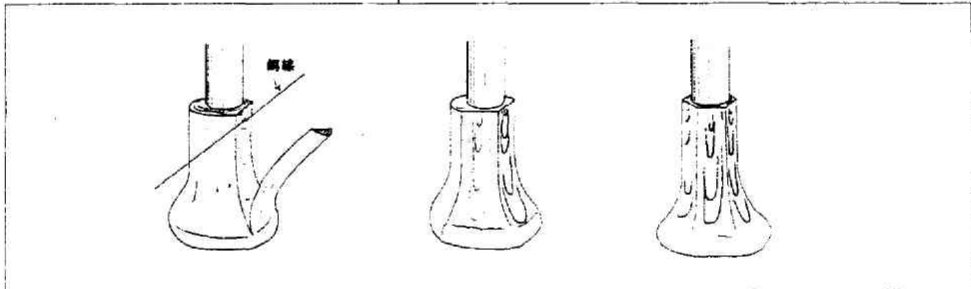
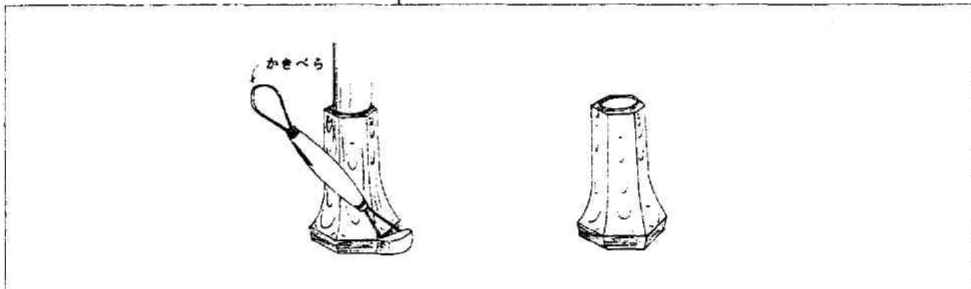
- (1) 粘土の積層の美しさを味わわせる。
- (2) 模様の美しさを発見させる。
- (3) 完成したときの感動を味わわせる。



生徒作品

3. 展開（１時間）

	学 習 の 流 れ	指 導 の 留 意 点
10 分	I 課題把握 ・興味・関心をもたせる。 ・制作のねらいを理解する。	・形や模様のおもしろさを認識させる。 ・完成を想像させる。 ・手際よく作業できるよう理解させる。
30 分	II 成形 ・2種類の粘土を重ねて板状に伸ばす。 ・粘土をのべ棒に巻き付け、底の	・気泡ができないようにする。 ・ドベを十分つけて隙間ができないように

	部分にも粘土をつける。	する。
		
	• 表面の粘土を銅線でそぎ取り、形を作る。	• 削りすぎないようにする。
		
	• かきべらで形を整え、のべ棒を抜く。	• 垂直に立てる。 • 形を整える。
		
10分	Ⅲ 作品鑑賞 • 自他の作品を鑑賞し、一人一人の生徒のもののよさを認め合う。	• 壊さないように注意。

4. 評価と考察

- 予想した形ができたか。
- 美しい模様がでているか。
- 一輪挿しとして、使用することができるか。

