

粘土による人体表現についての指導法

—鹿児島市内の小学校における実践研究—

A Research on Teaching Method of Human Body Expression with Clay

— A Practical at an Elementary School in Kagoshima City —

井上周一郎*・下之蘭崇**

Shuichiro Inoue, Takashi Shimonosono

*鹿児島女子短期大学 **鹿児島大学教育学部代用附属田上小学校

本研究では、図画工作科における“粘土による人体表現についての指導法”を考察するため、鹿児島市内の小学校で実践研究を行った。その際、事前アンケートで把握した実態を踏まえ、課題解決のための主な手立てを ICT 機器の活用、教科等横断的な視点、造形的な「見方・考え方」における主題と表現の関わりとの視点と材料や用具の取り扱いの視点、外部資源の活用と定め、これらを具体的かつ適切に学習指導案に位置づけて検証した。その結果、人体表現に関する興味・関心と知識・技能、教科等横断的な視点などで肯定的な成果が現れた。特に、外部資源の活用に関するゲストティーチャーの実演については、事後アンケートで8割を超える児童が好意的に受け止め、感動を伴った視覚的伝達の重要性を改めて認識した。今回、手立ての有効性が一定は得られたものの、粘土造形に関する知識・技能（粘土の付け方や表現法）と芯材（骨組み）の指導については更なる課題が浮き彫りとなった。そのため、児童の身体能力に基づく教材研究と基礎的な教え方を見直し、人体表現の造形力を高めるための段階的かつ実践的な指導法を掘り下げるべきであると認識した。

Key words : 図画工作, 粘土, 人体表現, 指導法

Arts and Crafts, Clay, Human Body Expression, Teaching Method

I. はじめに

これまで筆者は、所属する短期大学の「図画工作科指導法」「子どもと造形Ⅱ」などの担当科目で、幼児期から児童期までの粘土造形を実技指導してきた。多くの学生たちは、粘土遊びの段階では思い思いに楽しみながら造形するものの、写実的表現や芯材（骨組み）作りが求められる小学校中学年以降の粘土製作に取り組むと、途端に反応が鈍くなる傾向があった。

そこで今回、同科目の受講生に対し、小学校時代の粘土造形について自由記述の調査を行ったところ、芯材の作り方をはじめ、粘土の扱い方やイメージに基づく立体表現など、様々な問題を抱えていたことがわかった。とりわけ、中学年以降の人体表現において「顔の目や鼻、口を上手く表現できなかった」「手や足を思うように作れなかった」など、難しさを感じていた回答が顕著であった。一方、これらの困難を克服した学生からは「格別の達成感や満足感を得た」「自己の成長を実感した」など、前向きな感想が寄せられたことは興味深かった。このような学生の実態を把握したことにより、今日の小学生においても同様の問題に直面しやすいのではないかと推測するに至った。

以上の理由から、本稿では小学生の中・高学年を対象に粘土製作に対する意識調査を行い、実態把握に努める。そして実態に対する手立てを検討した上で、効果的な学習指導案作成を図り実践研究を行うこととする。ここでは「主体的・対話的で深い学び」における“深い学び”を実現するため、造形的な「見方・考え方」を学習活動の重要な柱と位置づけ、“粘土による人体表現についての指導法”の在り方を検証していくものとする。

Ⅱ. “粘土による人体表現についての指導法”の実践研究

1. 事前の意識調査

以下の通り、アンケートを行った。その内容については、学習指導要領の教科目標等を拠り所としている。

- (1) 実施の時期：令和2年9月
- (2) 実施の対象：鹿児島大学教育学部代用附属田上小学校
3年生（3クラスで計86名） 4年生（3クラスで計93名）
5年生（3クラスで計96名） 6年生（2クラスで計78名） 合計353名
- (3) 実施内容

【ねんどの授業についてのアンケート】

(年 組 名前)

これまでに経験したねんどの授業を思い出して、以下の質問に答えてください。当てはまるものに○をつけ、() の中にその理由を書いてもらえると大変ありがたいです。

- ① ねんどの「かんしょく」や「におい」などを、どのように思いますか？

「かんしょく」

好き ・ 普通 ・ 嫌い ・ その他

(その理由：)

「におい」(あぶらねんどではなく、12月～1月で使う紙ねんど)

好き ・ 普通 ・ 嫌い ・ その他

(その理由：)

- ② ねんどの授業では、自由な考えでやる気をもって取り組むことができますか？

できる ・ 普通 ・ できない ・ その他

(その理由：)

- ③ ねんどでは、きほん的な作り方(ひねりだす/くっつける/組み合わせる など)を使って、思いやイメージに合う表現(ひょうげん)ができそうですか？

できる ・ 普通 ・ できない ・ その他

(その理由：)

- ④ ねんどでしん材(はり金やペットボトルを使ったねんどの骨組みになるもの)をつくる場合、作り方を理解してイメージに合う表現ができそうですか？

できる ・ 普通 ・ できない ・ その他

(その理由：)

- ⑤ ねんどで、人(頭や手、足などを含め)をつくることにきょうみはありますか？

つくってみたい ・ どちらでもない ・ きょうみはない ・ その他

(その理由：)

- ⑥ ねんどで、人体(頭や手、足などを含め)を思い通りに表現できそうですか？

できる ・ 普通 ・ できない ・ その他

(その理由：)

- ⑦ 最後に、図工の授業の中で、ねんどの授業は好きですか？

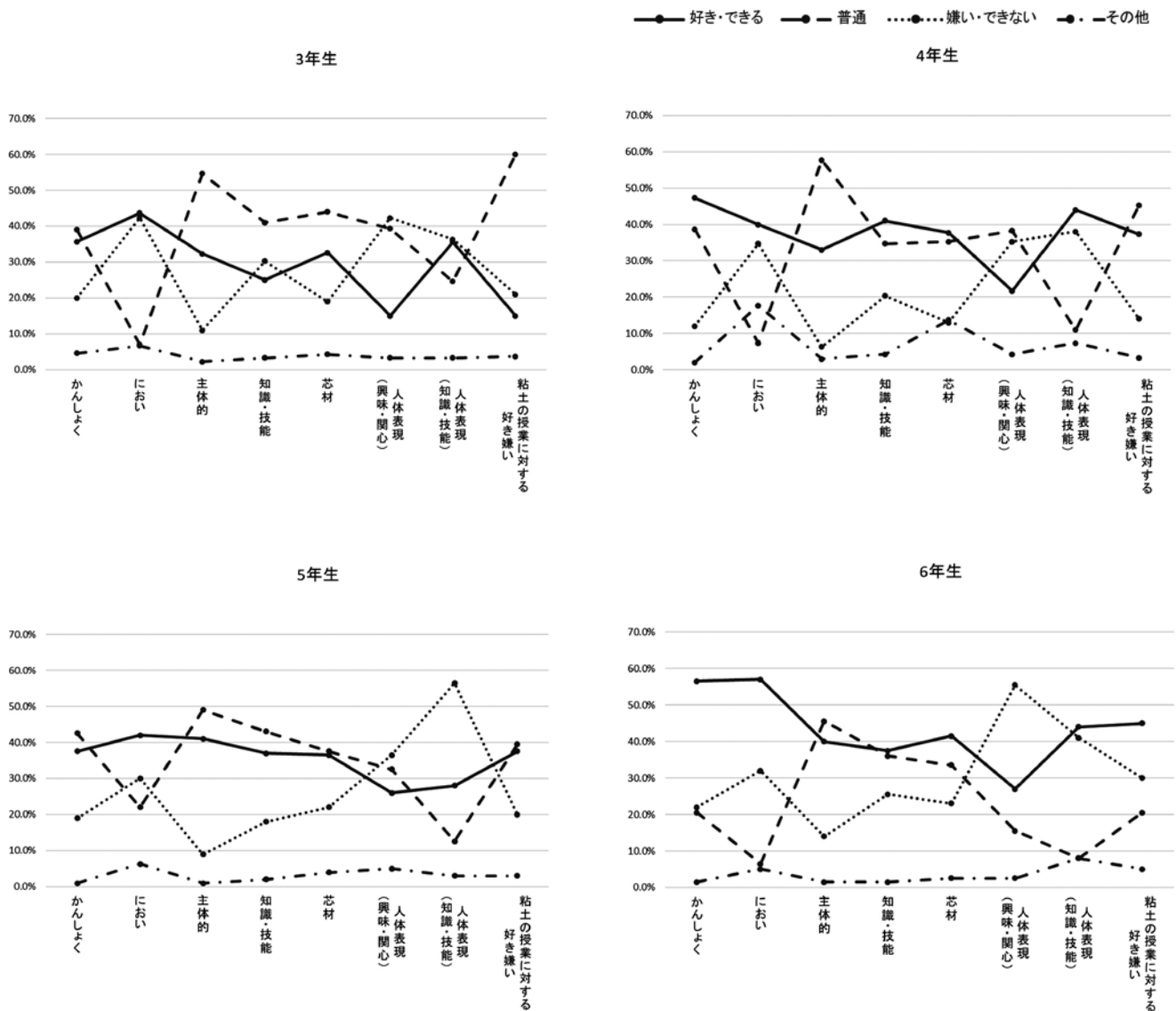
好き ・ 普通 ・ 嫌い ・ その他

(その理由：)

2. 事前の意識調査に関する結果と考察

まず、アンケートの実施結果を学年別に折れ線グラフに示す。グラフ下部には、アンケートの内容を順番にキーワードで左側から位置付けている。

粘土による人体表現についての指導法



これらのグラフから、次のような実態が見て取れる。まずアンケート①の“かんしよく”“にょい”については、学年が上がるにつれて若干の増減があるものの、6年生では“好き・できる”の割合が3年生より20%ほど高くなっている。現時点での学年別データのため推移を断定することができないが、粘土の学習経験を重ねることで全体的に肯定的な意識に変わるのではないかと推測される。

次の“主体的”（アンケート②）については、4学年に共通して“普通”の割合がもっとも高い。学年毎にわずかな増減はあるものの、全体平均値は52%でクラスの半分程度が“普通”に取り組める状態にあると言える。そして“好き・できる”の割合は徐々に上がり、6年生では40%になっている。グラフを推移で比べると、“普通”の数値との差が次第に狭まっていることがわかる。あくまでも推測になるが、①の“かんしよく”“にょい”と同様に各学年での積み重ねが教育効果として着実に反映されているのではないかと考えられる。

続いて“知識・技能”“芯材”（アンケート③④）においては、学年毎にわずかな増減はあるものの、推移としては特別の変化は見られない。本来は、様々な作り方・表現法を習得していく中で、これらの造形力の高まりが期待されるところだが児童側へ十分に伝わっていない現状がある。教師側にとっては悩ましい部分で、これらの習得を図るには十分な個別指導も必要になるうえ、限られた時間の中で画一的な指導法があるわけではなく、改善を図る手立てを探ることは急務であると言える。

そして、この度の研究課題に直結する“人体表現（興味・関心）”では、4学年で同じ結果が現れた。“好き・できる”の割合が平均で24%と他項目に比べて低く、折れ線グラフがもっとも落ち込んだ。また“嫌い・できない”の割合も全学年で高く、6年生では55%にも至っている。したがって、中学年以降の児童は総体的に人体表現に関して興味や関心が低く、苦手感も高いことが見て取れる。一方、“人体表現（知識・技能）”について5年生以外では“好き・できる”と“嫌い・できない”の両方が40%程度ある。このことは、得意・不得意がはっきりと表れた状況である。出来るだけ早期に、意識の改善を図るような手立てを講じなければ、そのまま苦手感を持ち続けてしまうのではないかと危惧する。つまり、本研究に至った経緯を裏付ける結果となった。

最後の“粘土の授業に対する好き嫌い”において、5年生までは“普通”の割合が最も高かったが6年生では“好き・できる”が上回っている。繰り返しになるが、推移で判断はできないものの学習経験によって改善してきたのではないかと期待される。ただ留意しておかなければいけないのは“嫌い・できない”の割合が、全学年で共通して20%前後で存在することも事実である。特に6年生では30%に達し、他の学年よりも高いことから粘土製作に対する好き嫌いが明確になっている。小学校の最終学年としてまとめの時期である上、小中連携を考慮しても可能なかぎり否定的な意識を拭えるような指導改善に努めるべきであろう。

3. 実践研究の題材

前述の実態を把握したところで、実践研究のための題材を検討した。何と言っても、まず頭に浮かんだのは「12年後のわたし（教科書・日本文教出版）」である。この題材は学習指導要領のA表現「絵や立体、工作に表す」として示されるよう、時代に即して多様な総合的表現が可能で、粘土製作を本格的に学習できる題材だからである。実際、短大生の調査結果には、この題材に関する記述が多々見られ「自己実現について自問自答でき、自分の将来を考えるきっかけになった」「自分自身で考えて工夫し、創造力や表現力が身に付いた」など十分な教育効果を感じた。今回の題材として選定したかったものの、現実的に当地の小学校では新たな教科書への移行時期に入ることから、その中から題材を選ぶほうが今後のためになると考えた。

このような事情から“みんなでたのしく「ハイ、ポーズ」（教科書・開隆堂）」に決定した。主な理由は粘土造形のみ集中できるうえ、立体表現の造形要素である動勢表現（動き）を学ぶことができる点である。また、学習内容を発展させて芯材（骨組み）作りから行い、紙粘土で造形することで専門的な人体表現を学習することができる点も有意義である。そして、前述のアンケート結果を踏まえた上で、課題解決のための要素が、この題材に含まれていると判断したからである。

4. 実践研究の方法

題材“みんなでたのしく「ハイ！ポーズ」（開隆堂）」に関して、筆者らは課題解決のための主な手立てを検討し、以下の6点を定めた。実際の授業に向け、これらの内容を十分に練った上で、共同研究者・下之菌が学習指導案を作成し授業を担当する。本稿の全体的な執筆は代表研究者・井上が行うものとする。

- ① ICT 機器の積極的な活用
- ② 理科で学んだ「人のからだのつくり」について、振り返る時間の設定（教科等横断的な視点）
- ③ 人体表現のポーズや動きについて、友達と学び合う場の設定
(造形的な「見方・考え方」における主題と表現の関わりの視点)
- ④ 粘土製作の流れ、骨組みの作り方や粘土による表現法の説明
(造形的な「見方・考え方」における主題と表現の関わりの視点)
- ⑤ 粘土や道具の扱い方について、既習部分と新しい学びの説明
(造形的な「見方・考え方」における材料や用具の取り扱いの視点)
- ⑥ 粘土による人体表現について、ゲストティーチャーの実演（外部資源の活用）

なお、児童への事前アンケートは学年の特徴などを把握するため中学年以降で行ったが、授業自体は学校側の都合もあり、1クラスで行うこととする。限定的ではあるが今回はこの形で、次頁からの学習指導案に基づいて実践研究を行う。

図画工作科学習指導案

5年1組 32名 指導者 下之菌 崇

1 題材 みんなでたのしく「ハイ！ポーズ」（立体に表す）

2 目標

粘土を用いて動きのある人体を表すことを通して、形や材料、方法を工夫しながら立体に表す。

3 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ねじったりひねったりすることから、立体の動きやバランスを理解している。 芯材を曲げたり、粘土をねじったりひねり出したりするなどして、動きのある表し方を工夫している。 	<ul style="list-style-type: none"> 動きやバランスなどの造形的な特徴をもとに、自分のイメージをもちながら、表したいポーズを考えている。 自分や友達の作品を見て、互いのポーズ（動き）や作品から伝わる感じについて話し合い、よさや面白さを味わっている。 	<ul style="list-style-type: none"> 粘土の手触りを味わい、主体的に動きを表そうとしている。

4 題材について

(1) 題材について

本題材は、高学年の内容A表現の(1)のイを受けて、子供自身が感じたこと想像したこと、見たこと、伝えたいことから発想や構想をし、技能を働かせながら立体に表す活動として設定している。ここでは、粘土を用いて動きのある人体を表すことを通して、形や材料、方法を知り工夫して表す力を培うことをねらいとしている。

この時期の子供たちは、興味・関心をもつ対象が広がるとともに、様々な視点から自分の考えを検討したり、友達の立場に立ってその心情に思いを巡らせたりするようになる。表現及び鑑賞の活動においては、自分なりに納得がいく活動ができたり、作品を完成させたりしたときなどに充実感を得る傾向が強くなってくる。しかし、周囲が気になり、友達と比較することによって自分の作品に自信をもてなかったり、写実的傾向の芽生えから、図画工作に苦手意識をもち始めたりする時期でもある。

そこで、人物を立体に表す活動を通して、子供自身の感じ方やものの見方を大切にするとともに、実際に見たことや感じたことについて表し方を工夫して表現する楽しさを味わうことができるようにする。そのために、理科の学習と関連させた教科等横断的な気づきを大切にしたり、針金による骨組みや粘土といった素材と向き合い互いの構想を交流したりする活動の中で試行錯誤を重ねながら自分の造形表現を追究する過程を大切にしたい。

(2) 子供について

これまでに子供たちは、3年生「切ってかき出しくっつけて 生き物ねん土ランド」4年生「立ち上がれ！ねんど」などの題材で、ペットボトルなどを芯材とした粘土の動物や空想上の生き物を製作してきている。また、4年生「わすれられないあのとき（絵に表す）」では、思い出を基に人物を

絵に表す活動を行ってきている。そこで、粘土による製作と人体表現に関するアンケートを実施した結果、粘土の授業に好意的な子供が24名、苦手や嫌いと感じている子供が7名いることがわかった。また人体表現に対しての興味等に関しては、半数以上の子供が興味があるとしながらも、実際に製作するとなると7割近くの子供が「顔などの細かい表現が難しそうだ。」「体のバランスが分からない。」「粘土を立たせるのが難しい。」など、どのように表せばよいか悩み、苦手意識をもっていることがわかった。

(3) 指導について（題材を通して）

本題材の学習では、粘土を用いて動きのある人体を表すことを通して、形や材料、方法を知り工夫して表すことができるようにしたい。

「思いをもつ」過程では、題材との出会いを大切にして、題材名ボードで興味・関心を高めるとともに、参考作品を基にこれまでの粘土製作を想起させ、人体表現への課題などを学級全体で共有し、活動のめあてを立てさせたい。

「思いを膨らませる」過程では、ワークシート（思考ツール）を用いて自分が表現したいポーズについて言葉やアイデアスケッチ等で整理するとともに、4年生時に学習した理科「人のからだのつくり」を想起させ、子供達が苦手意識をもっていた体のバランスや、動きを表現する上で大切にしたい関節等について拡大図やICT機器を用いて提示することで、課題意識をもたせながら今後の製作につなげさせたい。また、針金と麻ひもを用いた骨組みを作成し、友達と互いにモデルをし合いながら自分が表したいポーズについて試行錯誤を重ねる時間を確保することで自信をもって製作が行えるようにする。

「思いを表現する・自他のよさに気付く」過程では、手触りを味わせながら、粘土の可塑性に触れるとともに、基本的な製作手順や、これまでに経験してきた様々な粘土の技法も全体で共有する。また、製作の途中に中間鑑賞会を実施し、自他の作品について認め合う時間やそれぞれの困り感を出し合い、解決の糸口を見つける時間を確保することで継続的に意欲をもって製作ができるようにする。

「新たな思いをもつ」過程では、自分のイメージをより具現化するために、衣服や表情、手などの細部を製作する。特に子供達が難しいと感じている顔の作り方においては、目・鼻・口などのバランスがわかりやすいようにICT機器を活用して拡大して示したり、粘土べらだけではなく身近な道具（楊枝等）も紹介したりしながら自分の思いに合わせた表現ができるようにする。最後に鑑賞の時間を設定し、互いの作品のよさを認め合えるようにするとともに、振り返りの時間を設定し、これまでの活動でできるようになったことなど自分の成長を感じたり、今後の製作への意欲がもてたりできるようにする。

5 指導計画（総時数 6 時間）

過程	主な学習活動【評価規準】	時間
<p>思いをもつ／ 思いをふくらます</p>	<p>1 題材名ボードや作品例から、題材に興味をもつとともに活動のめあてを話し合う。</p> <p>2 ワークシート（思考ツール）を用いて自分が表したいイメージを具体化したり、理科の学習（人の体のづくり）を想起し、人体についての意識を高めたりする。</p> <p>3 針金と麻ひもを用いて人物の骨組みを作り、それを基に友達とポーズを取り合いながら、表したいポーズを表す。 【態：これまでの粘土の活動を思い出し、主体的に動きを表そうとしている。】 【知：芯材を曲げたり、粘土をねじったりひねり出したりするなどして、動きのある表し方を工夫している。】 【思：動きやバランスなどの造形的な特徴をもとに、自分のイメージをもちながら表したいポーズを考えている。】</p>	2
<p>思いを表現する／ 自他のよさに気付く</p>	<p>4 ワークシート等を基に、骨組みに粘土で肉づけする。（外部資源の活用） 【態：粘土の手触りを味わい、主体的に動きを表そうとしている。】 【知：ねじったりひねったりすることから、立体の動きやバランスを理解している。】 【思：芯材を曲げたり、粘土をねじったりひねり出したりするなどして、動きのある表し方を工夫している。】</p> <p>5 製作の途中で中間鑑賞会を行い、思いを表現するためのいろいろな工夫を知り、自分や友達のよさに気付くことで今後の製作に生かす。 【思：自分や友達の作品を見て、互いのポーズ（動き）や作品から伝わる感じについて話し合い、よさや面白さを味わっている。】</p>	2

<p>新たな 思いを もつ</p>	<p>6 全体のバランスを考えながら製作を進めるとともに、自分のイメージをより具現化するために衣服、表情、頭髮、手などの細部を作り込む。(外部資源の活用) 【知：芯材を曲げたり、粘土をねじったりひねり出したりするなどして、動きのある表し方を工夫している。】 【思：自分のイメージをもち、細部を整えながら、表したいポーズを考えている。】</p> <p>7 作品カードを書き、互いの工夫やよさを紹介し合う。 【思：自分や友達の作品を見て、互いのポーズ(動き)や作品から伝わる感じについて話し合い、よさや面白さを味わっている。】</p>	<p>2</p>
---------------------------	---	----------

□

6 本 時 (1・2/6)

(1) 目 標

動きやバランスなどの造形的な特徴をもとに、自分のイメージをもちながら、表したいポーズ考えることができるようにする。

(2) 評価規準

- これまでの粘土の活動を思い出し、主体的に動きを表そうとしている。

【主体的に学習に取り組む態度】

- 芯材を曲げたりねじったりひねったりするなどして、動きのある表し方を工夫している。

【知識・技能】

- 動きやバランスなどの造形的な特徴をもとに、自分のイメージをもちながら、表したいポーズを考えている。

【思考・判断・表現】

(2) 指導に当たって

本題材の学習では、動きやバランスなどの造形的な特徴をもとに、自分のイメージをもちながら、表したいポーズ考えることができるように、「思いをもつ」過程では、題材との出会いを大切に、題材名ボードや参考作品を基に体のバランスや人物の動きなど、製作のポイントに注目させ、思いをもって活動できるようにする。「思いをふくらます」過程では、自分が表したい動きのイメージをより明確にしていくために思考ツールを用いたワークシートに取り組むことで、スムーズに製作を進めることができるようにする。また、4年時の理科(単元名：人のからだのつくり)の学習を想起させることで、体のバランスや関節の動きなどを意識して製作ができるようにする。「思いを表現する」過程では、針金と麻ひもを用いた骨組みを作成し、友達と互いにモデルをし合いながら自分が表したいポーズについて試行錯誤を重ねる時間を十分に確保することで自信をもってこれからの製作が行えるよう

粘土による人体表現についての指導法

にする。「自他のよさに気付く／新たな思いをもつ」過程では、芯材の段階の作品を鑑賞し合いながら互いのよいところや困っているところを出し合ったり、全体で共有したりすることで、次時の肉付けの活動へとつなげたい。

(4) 本時の展開 1・2時(90分) [] 子供の意識 ○ 指導の手立て ※ 評価

過程	時間	主な学習活動	指導の手立て
思いをもつ	8	<p>1 題材名ボードや参考作品を基にこれまでの粘土製作を想起し、本題材の学習を知る。</p> <p>〔</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 今まで動物を作ったことがあるよ。 ・ 粘土は形を自由に変えられるからおもしろいな。 <p>〕</p> <p>2 本時のめあてを話し合い、学習の流れを確認する。</p> <p>粘土を使って生き生きとした人の動きを表すための骨組みを作ろう。</p>	<p>○ 題材名ボードや参考作品で本題材の意欲を高めるとともにこれまでの学年で行った粘土の学習を想起できるようにする。</p> <p>○ 様々なポーズの写真や人体彫刻の写真を提示し本題材への意欲を高める。</p> <p>○ 本題材のタイトルや参考作品から学習の流れをつかみ、製作過程を基に子供の言葉で本時のめあてを立てることができるようにする。</p>
思いをふくらます	10	<p>3 自分が表したい動きを考えながらワークシートに書き込む。</p> <p>〔</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 手や足をどう作ればうまくポーズが取れるかな。 ・ 理科で「人のからだ」について勉強したね。 ・ 友達にポーズを取ってもらって確認してみよう。 <p>〕</p>	<p>○ 漠然と「○○のポーズ」と決めるのではなく、より具体的に自分の思いを具現化できるように、思考ツールを用いて表したい動きについて言葉や絵で表せるようにする。</p> <p>○ 4年時の理科で学習した「人のからだのつくり」の学習を想起させ、関節や筋肉への意識を高めるとともに、著名な彫刻家も解剖学等を学んで制作していることを紹介し、教科等横断的に学ぶことの大切さに気付かせる。</p> <p>○ 早くワークシートが完成した子供や、アイデアが思い浮かばない子供には、実際に友達にポーズを取ってもらうことで、動きを確認できるようにする。</p>

思いを表現する／自他のよさに気付く	6 5	<p>4 ワークシートを基に、針金や麻ひもを用いて芯材を作る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ どの部分を曲げたらいいかな。 ・ 体のバランスが難しいな。 ・ もう一度友達にポーズを取ってもらおう。 </div> <p>5 中間鑑賞会を行い、互いの作品のよさに気付いたり課題を共有する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ 顔は少し小さく作ったらいいかも。 ・ ○○さんのやり方を真似してやってみようかな。 ・ 針金の巻き方を工夫してみよう。 </div> <p>6 骨組みを完成させる。</p> <p>7 本時のまとめをする</p>	<p>○ 針金やラジオペンチの使用上の留意点を提示し、安全に気を付けて活動ができるようにする。</p> <p>○ 体の比率についての資料を提示し、見通しをもって製作ができるようにする。</p> <p>○ 友達と交互にモデルをしながら製作させることで、動きを確認しながら製作ができるようにする。</p> <p>○ 途中段階の作品を鑑賞し合うことで友達のよいところを参考にしたり、困り感を学級全体で共有し解決したりすることができるようにする。</p>
新たな思いをもつ	7	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>人の動きを表現するためには、体のバランスや関節に気を付けるとが大切。</p> </div> <p>8 次時の確認をする。</p>	<p>※ 動きやバランスなどの造形的な特徴をもとに、自分のイメージをもちながら、表したいポーズを考えている。</p> <p style="text-align: right;">【思考・判断・表現】</p> <p>○ 次時の活動を予告し、見通しがもてるようにする。</p>

7 本 時 (3・4／6)

(1) 目 標

動きやバランスなどの造形的な特徴をもとに、自分のイメージをもちながら、粘土を用いて表したい動きを工夫して表現することができるようにする。

(2) 評価規準

- 粘土の手触りを味わい、主体的に動きを表そうとしている。 【主体的に学習に取り組む態度】
- ねじったりひねったりすることから、立体の動きやバランスを理解している。 【知識・技能】
- 芯材を曲げたり粘土をねじったりひねり出したりするなどして、動きのある表し方を工夫している。 【思考・判断・表現】

粘土による人体表現についての指導法

(3) 指導に当たって

本時の学習では、動きやバランスなどの造形的な特徴をもとに、自分のイメージをもちながら、粘土を用いて表したい動きを工夫して表現することができるように、「思いをもつ」過程では、理科で学習した「人のからだ」の掲示物や参考作品、それぞれの骨組み作りでの留意点等を振り返ることによって、肉付け段階においても体のバランスや人物の動きなどに意識を向けながら活動することができるようにする。「思いをふくらます」過程では、前学年までの粘土の学習を想起させるため、ねじったりのぼしたりするなどの粘土体操を取り入れ十分に粘土の質感や可塑性を感じることができるようにする。「思いを表現する」過程では、ゲストティーチャーによるデモンストレーションを見ることにより、肉付けの仕方や人体のバランスについて理解を深めることができるようにする。また、適宜中間指導を行いながら個々の製作を称賛したり、困り感を全体で共有したりしながら意欲的に製作を行うことができるようにする。「自他のよさに気付く／新たな思いをもつ」過程では、鑑賞のポイントを押さえ、互いの作品を鑑賞し合いながら互いのよいところや困っているところを出し合ったり全体で共有したりすることで、今後の自分の製作に生かすことができるようにする。

(4) 本時の展開 3・4時(90分) [] 子供の意識 ○ 指導の手立て ※ 評価

過程	時間	主な学習活動	指導の手立て
思いをもつ	5	1 前時の学習を振り返るとともに、本時の学習を知る。 [<ul style="list-style-type: none"> ・ 今まで動物を作ったことがあるよ。 ・ 粘土は形を自由に変えられるからおもしろいよね。] 2 本時のめあてを話し合い、学習の流れを確認する。 [<p>粘土を使って生き生きとした人の動きを表すために体のバランスを考えながら粘土で筋肉を付けよう。</p>]	○ 製作した骨組みを基に、製作の流れを確認するとともに、前時に活用した理科の学習「人のからだのつくり」を振り返り、本時のめあてにつなげる。 ○ 製作の流れを基に、キーワードを取り上げながら子供とともにめあてを立てる。
思いをふくらます	10	3 粘土体操を行い、これまでの粘土の学習を想起する。 [<ul style="list-style-type: none"> ・ 粘土をやわらかくしよう。 ・ ひねったり、伸ばしたりしたね。 ・ 細かくするとこねやすいよ。]	○ 十分に粘土に触る時間を確保し、粘土の質感や可塑性を感じることができるようにする。

<p>思いを表現する／自他のよさに気付く</p>	<p>7 0</p>	<p>4 ゲストティーチャーによるデモンストレーションを見る。</p> <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ どの部分を曲げたらいいかな。 ・ 体のバランスが難しいな。 ・ もう一度友達にポーズを取ってもらおう。 </div> <p>5 骨組みに粘土で肉付けする。</p> <p>6 中間鑑賞会を行い、互いの作品のよさに気付いたり課題を共有する。</p> <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ 顔は少し小さく作ったらいいかも。 ・ ○○さんのやり方を真似してやってみようかな。 ・ 粘土のつけ方を工夫してみよう。 </div> <p>7 大まかな人体と動き（ポーズ）を完成させる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>実際の動きを見たり，理科の学習を思い出したりしながら作ると，表したいポーズに近づく。</p> </div>	<p>○ ねじる，ひねる，つけるなど今後の製作に關係する動きを取り上げ，揭示する。</p> <p>○ デモンストレーションを見ることにより，肉付けの仕方や人体のバランスについて理解を深めることができるようにする。</p> <p>○ ねんどべら等の道具の使い方を揭示し製作途中に確認できるようにする。</p> <p>○ 適宜机間指導を行いながら個々の製作を称賛したり，困り感を全体で共有</p>
--------------------------	------------	---	--

<p>新たな思いをもつ</p>	<p>5</p>	<p>8 次時の確認をする。</p>	<p>したりしながら意欲的に製作を行うことができるようにする。</p> <p>※ ねじったりひねったりすることから、立体の動きやバランスを理解している。【知識・技能】</p> <p>※ 芯材を曲げたり粘土をねじったりひねり出したりするなどして、動きのある表し方を工夫している。</p> <p>【思考・判断・表現】</p> <p>○ 中間鑑賞会の気付きを生かした製作ができるように個別に声掛けをしたり友達同士でポーズの確認をしたりするように促す。</p> <p>○ 製作途中の作品から、課題を見付けさせることで、細部にもこだわりたいという思いをもてるようにする。</p>
-----------------	----------	--------------------	--

8 本 時（5・6／6）

(1) 目 標

自分のイメージをもち、細部を整えながら、表したいポーズを表現できるようにするとともに、自分や友達の作品を見て、互いの作品から伝わる感じについて話し合い、よさや面白さを味わうことができるようにする。

(2) 評価規準

- 芯材を曲げたり、粘土をねじったりひねり出したりするなどして、動きのある表し方を工夫している。

【知識・技能】

- 自分のイメージをもち、細部を整えながら、表したいポーズを考えている。

【思考・判断・表現】

- 自分や友達の作品を見て、互いのポーズ（動き）や作品から伝わる感じについて話し合い、よさや面白さを味わっている。

【思考・判断・表現】

(3) 指導に当たって

本時の学習では、自分のイメージをもち、細部を整えながら、表したいポーズを表現できるように、「思いをもつ」過程では、製作当初に作成したワークシートを基に自分の作品で表したかった感情を振り返り、感情と顔の表情を関連付ける掲示物を提示することで、体の動きだけでなく顔の表情にも意識を向けて製作ができるようにする。「思いをふくらます」過程では、目・鼻・口・耳などの大まかなバランスを提示するとともに、ゲストティーチャーによるデモンストレーションを見ることにより、顔だけでなく手や毛髪などの細部にまでこだわった作品製作のよさを理解することができるようにする。「思いを表現する」過程では適宜机間指導を行いながら個々の製作を称賛したり、困り感を全体で共有したり解決したりしながら意欲的に製作を行うことができるようにする。「自他のよさに気付く／新たな思いをもつ」過程では、作品カードを書き、互いの工夫やよさを紹介し合い製作を振り返ることで、本題材における自分の学びを実感させ、今後の活動に生かすことができるようにする。

(4) 本時の展開 5・6時(90分) [] 子供の意識 ○ 指導の手立て ※ 評価

過程	時間	主な学習活動	指導の手立て
思いをもつ	7	<p>1 前時の学習を振り返るとともに、本時の学習を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ だいたい形ができたよ。 ・ 顔や手が難しいな。どうすればいいだろう。 </div> <p>2 本時のめあてを話し合い、学習の流れを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>細かい部分までこだわった自分が表したいポーズを完成させよう。</p> </div> <p>3 ワークシートを振り返り、自分が表したいポーズについて振り返る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ ぼくはボールを投げるポーズだから力が入った表情がいいな。 ・ 動きを表すためには髪の毛がなびいていたほうがいいのかも。 ・ 手が難しいけれどどうすればいいかな。 </div>	<p>○ 前時までの学習を振り返り、これまでの製作の感想やこれからどのように製作をしたいかを聞くことで、本時の活動へ意欲的に取り組むことができるようにする。</p> <p>○ 前時の振り返りを基に、製作の課題や作品に対する思いから本時のめあてが立てられるようにする。</p> <p>○ 第一時に作成したワークシートを振り返ることで、現段階の作品をどのようにすれば自分の思いに近づけることができるのかを具体的に考えることができるようにする。</p>

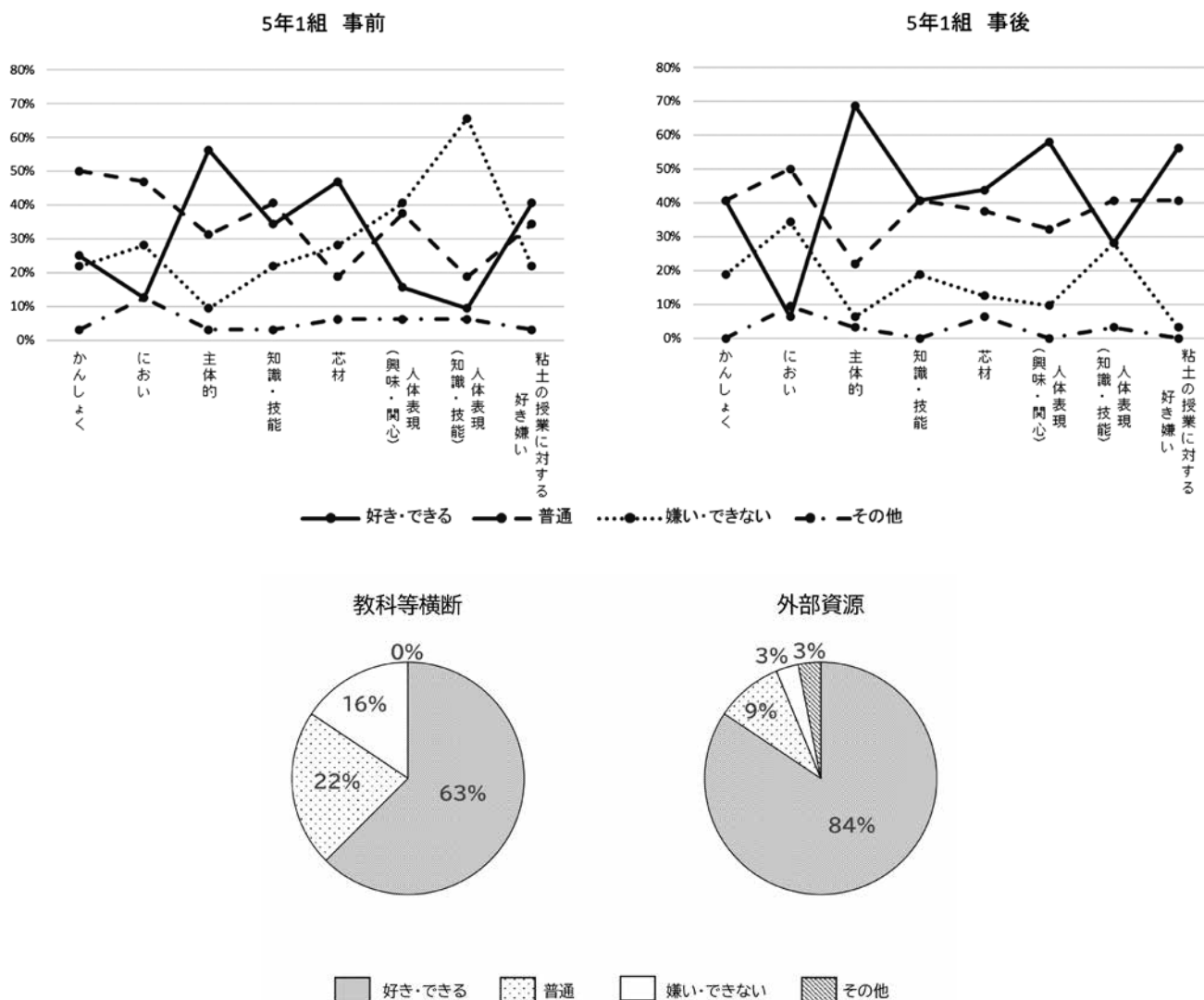
粘土による人体表現についての指導法

思いをふくらます	1 0	<p>4 ゲストティーチャーによるデモンストレーションを見る。</p> <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 0 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ 目や鼻, 口はあんな風に作ればいいのか。 ・ 細かいところまで気を付けるとどんどんリアルになってくるね。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 感情と表情に関する掲示物を提示し, ポーズに合った表情作りを意識して製作ができるようにする。 ○ デモンストレーションを見ることにより, 表情の大切さや顔のバランスについて理解を深めることができるようにする。 ○ ねんどべら等の道具の使い方を掲示し製作途中に確認できるようにする。
思いを表現する	4 5	<p>5 自分の思いに合わせて, 顔や髪, 手や服などの細部を製作する。</p> <div style="border-left: 1px solid black; border-right: 1px solid black; padding: 0 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ 体のバランスが難しいな。 ・ もう一度友達にポーズを取ってもらおう。 </div> <p>6 作品カードに記入したり, 鑑賞会を行ったりして互いの作品のよさに気付く。</p>	

<p>自他のよさに気付く／新たな思いをもつ</p>	<div data-bbox="422 295 877 586"> <ul style="list-style-type: none"> ・ ○○くんの作品からは力強さが伝わってくるよ。 ・ □□さんの作品は、細かいところまでしっかり表現していてすごいと思った。 ・ 初めて粘土で人物を作ったけれど、絵を描くときにも生かせそうだ。 </div> <div data-bbox="422 616 869 761"> <p>大まかな動きだけでなく、細かい部分まで気を付けて作ると、表したいポイント</p> </div> <p>7 本題材の学習を振り返り、自分の学びを実感し、これからの学習につなげる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 適宜机間指導を行いながら個々の製作を称賛したり，困り感を全体で共有したりしながら意欲的に製作を行うことができるようにする。 ○ 製作が滞っている子供には，ワークシートを基に質問をするなど，最後まで意欲的に製作ができるようにする。 ○ 作品カードと作品を照らし合わせながら鑑賞を行うことで，技巧的な部分だけではなく作者の思いも含めて鑑賞できるようにする。 <p>※ 自分や友達作品を見て，互いのポーズ（動き）や作品から伝わる感じについて話し合い，よさや面白さを味わっている。</p> <p>【思考・判断・表現】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 本題材の振り返りシートを記入することで本題材での学びを振り返り自己の成長を実感できるようにする。 ○ 本題材の感想を発表させ，全体で共有することで，本時のまとめとする。
---------------------------	---	--

Ⅲ．結果と考察

実践研究の結果を考察するため、授業を行なったクラスの事前・事後のアンケート結果を以下に示す。事後においては、課題解決のための主な手立てとして設定した教科等横断的な視点、外部資源の活用について、別に円グラフで表す。これらの2つ以外は、事後アンケート（折れ線グラフ）の中に入っているため事前と比較しながら検証を行う。



まず折れ線グラフの事前・事後で大きな変化が見られるところは“人体表現（興味・関心）”についてである。事前は“好き・できる”が15%であったのに対し、事後では60%に達するほど増加している。また“嫌い・できない”が40%あったのに対し、10%に減少している。どちらの数値も大幅に改善し、児童の意識が肯定的になったことが見て取れる。関連して“人体表現（知識・技能）”においては、事前では“嫌い・できない”が65%で、5年生の平均値と比べて10%ほど高い数値であった。苦手感を持つ児童が多いクラスであったが、事後においては30%ほどに減少した。数値としては35%ほどが改善したので、その児童の半分以上が“人体表現（知識・技能）”において前向きに変化したことがわかる。人体表現においては（興味・関心）と（知識・技能）の両面で十分な研究成果が現れた。

次の円グラフでは“教科等横断”と“外部資源”について、予想を上回る結果であった。“教科等横断”では、理科の授業で学んだ「人のからだのつくり」を振り返り、骨格や筋肉がどのように存在し機能するかを説明したところ、60%を超える児童が好意的に受け取った（P19図1）。製作に構造的・機能的な視点が加わったことで、生き生きとした人体表現に繋がっ

たことは言うまでもない。他方、文科省から促進されている外部資源の活用については、筆者がゲストティーチャーとして適宜参加した。導入場面での骨組みへの粘土の付け方と全体的な作り方をはじめ、成形段階では頭部と手の具体的な作り方などを実演した。ICT 機器で手元の様子を拡大し、短時間で粘土の塊が人体に変わっていく様を示したところ、真剣かつ好奇心を持って注目してくれた(図2,3,4)。80%を超える児童が“好き・できる”と好意的に受け止め、感動を伴った視覚的伝達的重要性を改めて認識することとなった。授業後のワークシートでは“よかったところ(自分のがんばり)”として「目や鼻、口は思ったように作れた」「筋肉などの細かい部分が上手くできた」など、学び得たことに対する記述が多く、製作に満足できた様子であった(図5,6,7)。“次回への改善点”としては「洋服や足を上手く作りたい」「骨組みにひもをもっとまいて粘土がくっつくようにしたい」など、明確な課題や表現意欲を持ち合わせていることが垣間見えた。実際、針金の骨組みを用いた人体表現に初めて取り組んだわけだが、十分に試行錯誤し表現に反映できたと筆者らは手応えをつかんだ。

前述の成果が得られたことで“粘土の授業に対する好き嫌い”についてもプラスの影響があるのではないかと期待したものの、やや改善したと言った感じである。その1つの要因としては、折れ線グラフの中央にある“知識・技能”“芯材”の割合が改善していない点が考えられる。むしろ“芯材(骨組み)”については“好き・できる”の割合がわずかながら減少している。残念ながら、授業中に骨組みづくりの段階で苦勞している様子を目の当たりした。針金をイメージ通りに扱えない点や腕力が足りずに加工できない点、骨組みに粘土をつけていくと重さで傾いてしまい思うように造形できない点など、“芯材(骨組み)”に関する様々な問題に直面した。この点に関しては、他の手立てであった造形的な「見方・考え方」④⑤を通して“知識・技能”“芯材”，を実演を交えて説明し(P20図8,9)，更に手立て⑥のゲストティーチャーによる実演で実践的に理解を促したものの、不十分な指導であったことは明らかである。このような製作状況によって、人体表現については前向きに変われたけれども、粘土の授業全般までは及ばなかったのではないかと推察される。

以上の考察により、主な手立ての有効性が一定は得られたものの、粘土造形に関する知識・技能(粘土の付け方や表現法)と芯材(骨組み作り)の指導については新たな課題が浮き彫りとなった。今回はあくまでも初歩的なアプローチとなり、これをベースに児童の身体能力に基づく教材研究と基礎的な教え方を見直し、人体表現の造形力を高めるための段階的かつ実践的な指導法を掘り下げるべきであると認識した。

謝辞

本研究にあたり、ご協力していただいた鹿児島大学教育学部代用附属田上小学校の校長先生をはじめ、各学年の先生方に心より感謝申し上げます。

参考文献

- 1) 「図画工作 5・6下」日本文教出版株式会社 2014
- 2) 「図画工作 5・6上」開隆堂 2020
- 3) 降旗孝「図画工作・美術への〔苦手意識〕の実態と解消のための要素」2016

(2021年1月13日 受理)

粘土による人体表現についての指導法



図1



図2



図3



図4



図5



図6



図7



図8



図9