

個が生きる図画工作科の授業

——中学年 造形遊びを中心に——

増村光恭

1. 造形遊びを中学年で取り入れた授業

(1) 新指導要領から

今回の新指導要領の改訂点として表現領域の中に次の点が明記されている。

第5. 6学年 A：表現

(2) 見たこと感じたこと、想像したことを立体に表すことができるようにする。

イ. 表したい感じがあらわれるように、粘土や身近な材料の特性を考へて表したり、材料の特徴から発想したことを立体に表したりすること。

(3) イ. . . . 材料の特徴から発想してつくったりすること。

第3. 4学年 A：表現

(1) 材料をもとにして、造形活動を工夫することができるようにする。

ア. 身近な材料を形や色のおもしろさなどの特徴に関心をもつて集め、その特徴を生かし方を試しながら思い付いた造形遊びをすること。

イ. 木切れなどの身近な材料の形や色などの特徴を考へ、切ったり組み合わせたりして新しい形をつくとともに、その形から発想してつくるなどの造形遊びをすること。

今回の改訂の大きな柱でもある造形活動での自主主体的活動を考へる時、造形遊びはその重要性を担っているようである。豊かな造形体験をすることを低学年と中学年のA表現に位置づけるとともに、高学年においてもこの内容の趣旨を発展させ十分に生かされるようにするため、表したいことを立体に表す内容及びつくりたいものをつくる内容にも視点が示されている。このことは造形遊びがいかなる学年においてもその趣旨を生かせるようにしなければならない重要性と現代の子どもたちの造形活動・造形体験の方向性を示唆していると考へる。

(2) 造形遊びについて

図画工作科の指導者の任務は、「環境をつくることである」

これまでの図画工作科の授業の流れは、教師が題材なり、テーマなりを提示し、それを通して子どもと「会話」を交わす・話し合う。そこからイメージを出させて表現に入っていく。その際に取り上げられたことに「個々の発想」が貧弱にならないよういかにイメージを広げ出させていくかが課題となってきた。「個が生きる授業」の第一年次の「発想を出し合う」(昭和63年度紀要)の課題の中にも発想について触れた部分がある。個々の発想はその個の造形体験・生活体験から生まれる着想・発想、内発的動機の形成に大きくかかわっていた。発想を生む母胎としての個、イメージを形成していく際の個々の過程は、本当は個性が多様であることと同じように多くの形を持つものだと考へる。しかしこの際の発想は、指導者が方向を持たせた課題であり、その基盤としての造形体験がどのようなものであるかは十分把握できないでい



るし、またその個の内部に題材の目標や造形体験がどのような影響を与えるかは十分知ることができない。また、現代の子どもたちの生活を考えると、図工の授業での経験が初めての経験ではないだろうか。子どもたちはあたかも経験を十分積んでいるように知識概念が発達し言語的には活発に先生と話をすることができる。表現する段階ではじめて子どもたちのイメージが乏しいことに気が付いて、言葉でわかっているにもかかわらず、雰囲気だけを知っていて言葉にあらわせないことよりもっと前の段階で子どもたちが右往左往しているのではないかと思う。そのため、私自身もそうであるように教師が自分のイメージの中に子どもの発想を引き込んだり、自分のイメージの中で造形活動の展開を考えるということが多思う。最初から子どもの手による造形活動の発端がないということは、発想を生む基盤や、より豊かに、より幅広く発想を展開させていくという造形活動の精気を失わせていると考える。そのため今回の新指導要領の内容に「造形遊び」の重要性が明記してあることに意義がある。そこでこれまでに実践した中・高学年での「造形遊び」の授業を振り返り、より「個が生きる授業」についての個々内部に於ける発想やその個性的な表現について考察をすすめることとした。



〈友だち〉(石を使って)

2. 個が生きる図画工作科の授業を求めて

子どもが自ら工夫や試みを凝らしていく、飽くことなく没頭する造形遊びにするには、その内容に次のような魅力が必要であろう。

- ①児童の心と身体が自然に躍動するような楽しさがある。
- ②作業のスピードが自在にコントロールでき、でっかく広々とした造形の場と物があること。
- ③切る、破る、並べる、積むといった生々しい造形の営みを繰り返し駆使できること。
- ④遊びのイメージを作り出す仲間がいること。

「楽しさ」「はやさ」「広がり」「深まり」のある「遊びの魅力」

以上の点を踏まえ「個が生きる授業」にするため「造形遊び」の授業を行う際の条件を次の3点に絞って授業を設計した。

- ①主体的造形体験を持つ場を設ければ、個々の思いによる楽しい活動展開が生まれるであろう

造形遊びの意義は、どうでなければならないという基準を持たないことによりその一人ひとりの子どもの主体的な活動・行為そのものが大事になっていることであろう。楽しい題材とここでいうのは、ある基準を持っていたり、到達点を持っている題材による達成の喜びを感じる題材というのではなく、ただ単に活動そのものが子どもたちの本能的ともいえる造形活動の欲求を満たすものであることを意識してあえて「楽しい」と表現している。ただし、題材の魅力としての抵抗感や、技能の活用場などを含み持った題材であることは、これまでの題材に関する条件となら変わりはないと考える。しかし材料をもとにした造形遊びを行うという点で多少の題材の条件の変化はあ



ると考えるし、子どもたちの生活を見守る中からの題材選択を行わなければならないと考える。

②一人ひとりの子どもが、造形的な活動を思い付き、それを工夫しながら活動していける活動展開があれば自分なりの追求活動が展開できるであろう。

材料をもとにした造形遊びを今回の題材とした意味は、個々の活動展開を個々の主体性を発揮しながら取り組んでいくことである。個の活動展開を保障すればそこにより高次の活動が展開できるわけではない。活動展開を進める中に、より幅広い活動展開が存在していることや、子どもにとって抵抗を感じる課題であればあるほど、より集中しそこに子どもたちの工夫・アイデアが生まれる。また、そこに現れる工夫やアイデアは、材料と子どものかかわりの中に生まれたものであるだけにより子どもサイドの思考が展開できると考える。

③集団の中で新たな発見や試みを認め合う場を設けることにより、より一人ひとりの思いを表現することができるであろう。

子どもたちにとって、友達とのかかわりのなかでの「造形遊び」ほど遊びとしての印象、心に残る活動になることは言うまでもない。一人ひとりの考えを出し合うことの中から、お互いを認め合うことが生まれると考える。ここでの認め合う姿勢は、作品やその心情表現の意図を語りあう場に比べより積極的でしかも、認め合う中から次への活動が生まれることを考えるとよりその関わりが深いと考えられる。造形体験をより豊かにそして印象深いものにする有意義な活動になるためには、子ども同士のかかわりを生むことのできる場（鑑賞あるいは話合いの場）が必要だと考えられる。またその場をもうけることによる発想の広がりや高まり、そして個が抱く発想を「生かす」ことができると考える。

3. 実践事例

*「冒険王」（材料をもとにした造形遊び）4年生

(1) 実践にあたって

今回の新指導要領の中で低学年の「造形遊び」を中高学年にまで位置づけよう考えられたわけは前述したが、中学年にとっての造形遊びを考える時、低学年での実践から引き継がなければならないことと、新たに中学年として考えなければならない点が一番の課題であった。そこでまず低学年での実践をそのまま中学年の子どもに実践を試みその方向性や課題を探ってきた。そのため実践の内容が学年発達を十分考慮したものになり得ていない弱さがあるが、その子ども達の反応や活動が、生活体験・造形体験を顕著に示しているものだと考え、あえてこの点については考慮せずに、授業を行った。

(2) 実践の概要

① 題材について

自然物を中心に材料をもとにした造形遊びを行った。自然物を中心にした理由としては、季節を感じて活動できること、思い付いた時にすぐその材料が存在していること、教室空間より大きな空間での活動ができることである。

また材料との出会いの場についても自分達が手に取ることを始めとして活動が展開できるように考慮した。

造形遊びの際、子ども達は自分で使ってみたい用具を図工室から自由に持ち出すことを許した。ただし、子どもたちの持って行った用具はこれまで扱ったことのある切り出し小刀、肥後守、のこ

ぎり（両刃のこぎり，合板のこぎり），金づち，釘，木工やすりを持ち出していた。

② 指導目標

○ 自然物の材料から思いついた造形活動を思いのままに楽しむことができるようにする。

○ 活動の中に発見したり工夫を思い付いたりすることができるようにする。

○ 友達の思い付きやアイデアを認め，支え合い励まし合うことができるようにする。



《イス》

③ 指導内容と計画

- | | | |
|--------------------------------|---|-----------|
| 身のまわりの材料から楽しんで造形活動に取り組めるようにする。 | *何にみえるかな？ | …………… 1時間 |
| | 材料をつかってみて遊びをする。
子どもたちは「ウルトラマンの工作」と呼んでいた | |
| | *すてきなかくれが | …………… 3時間 |
| | 自分たちのすてきな隠れ家をつくろう。
・一時間を経た後に「ひもをつくろう」という草や木の皮でひもをつくることをする。 | |
| | *変身!! | …………… 2時間 |
| | デラックスジム（遊具）を変身させる。 | |

*年間計画の題材「組む，編む，つくる」に発展していく題材となる。

(3) 実践の経過

① 「何にみえるかな？」の実践

（子どもたちの呼び名「ウルトラマンの工作」）

ア. 活動内容

3分以内に落ちていた木や葉をもとにみて遊びをするものである。木の形から発想をし組み合わせたり，積んだりしてオブジェを作っていく。最初は地球上の物を見立て次々といろいろな星の物体へと変化させ，最後には抽象的な表現をすることができた。

イ. 活動の経過

子ども達は，最初木ぎれを見つけることさえ難しそうにしていた。すぐに手に取ってみようとする子によって初めて木切れを手にとるようになった。一度その活動に熱中すると材料を山ほど集めてくるようになった。材料を集めてきてからが，一苦勞である。こういった活動の経験が少ないせいかわ物にみだてるものが虫，怪獣，にとどまり一回目にはほとんどの子が同じ題名をつけていた。二回目は，「曲がった〇〇」「不思議な〇〇」「〇〇な〇〇」という形の表現になり，そして宇宙の星の謎の物体に変わって行った。変わる方向づけは，4-5人のグループの中から一人の発表者を決め，集団での話し合いの中での評価によって進めた。



抽象的な表現は、「悲しそうに泣いている謎の物体」などの題名が出てくる際の鑑賞の場で指導者が「すばらしい題名ですね。今度は『悲しい、うれしい、楽しい、さびしい』などの言葉だけで表せる物をつくってみよう。」と投げかける。子ども達にとってこの課題はおもしろかったらしく2つのクラスで共にアンコールがあり、再度挑戦した。

ウ. 考察

子ども達の感想から：

「不動心の森（運動場、石碑がある森木は10本程あり、笹や草がある）にこんなにもたくさん材料があるとおもいませんでした。自然の物は形が変えにくく何もできないことがあったけど、だんだんおもいきってやると、〇〇さんがほめてくれたのでよかったです。」

「自然にあるものは、何かを作ろうとするとむずかしいです。ほくは、共同でやりましたできたものは、虫のようでねずみという題のものでした。」「悲しいを表したとき、笹の葉を一枚だけのこしました。みんながはくしゅしてくれました。」

② すてきな隠れ家

この題材は子ども達のグループ活動を中心に行った。しかし、自然物を組み合わせていだけでなく立体にすることから、釘や鋸だけでなく「ひも」がどうしても必要になってきた。三つ編みを教えることや、落ちてくる木（主に柳やポプラ）の皮をはいでつくることを車座になって教えた。指先についた木の樹液をヒントに、草や木ノ実で板に文字を書付けたりする活動も見られた。鉄棒に木の枝を吊したかわった隠れ家も生まれた。

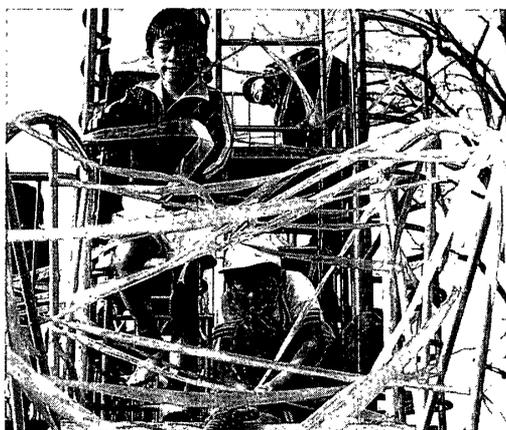
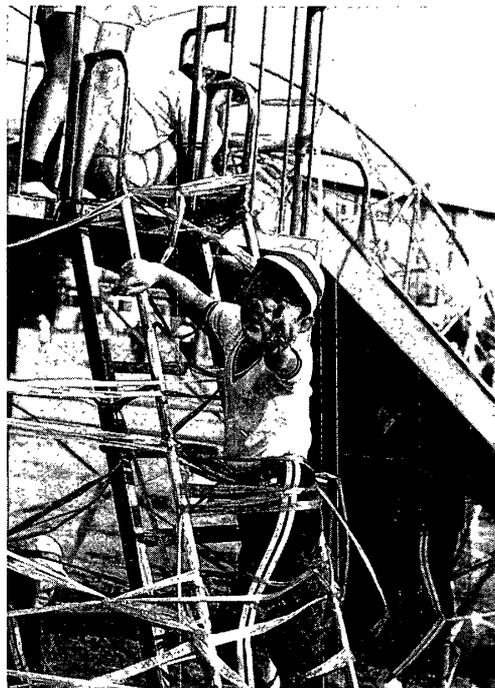
③ 変身!!

ア. 活動内容

運動場にある遊具を隠れ家にしようとするところから発展して前とは違ったものに変身させていく。荷造り用のテープ（4色）を使用した。

イ. 活動の経過

授業の開始を子ども達に委ねてみた。子どもは何をするのかの確認もなしに「はじめ」の号令で一斉にデラックスジムにとりついて、どんどんテープをまいていき始めた。「くもの巣」「ハンモック」いろんな場所にいろいろな名前をつけ、はては自分自身をジムにしばりつけて「守護神（ゲームの影響）」だと胸を張っていたりした。活動は活発で、活動後の話合いもいろいろな場所（子ども達は変身ゾーンと呼んでいた。）でおこな



ったため巡る楽しさも加わり大いに盛り上がっていた。

ウ. 考察

活動自身は極単純なものであるが、鉄の棒にテープを巻き付けるということは、随分工夫のいるものである。大きな空間を扱うだけに協力も必要になってくる。自分達の変身ゾーンをいかに工夫を凝らしていくかに集中して活動を展開していったことには、大変驚かされた。デラックスジム全体の変身には、目が向いていないのかと思うとそうでもなく。「今までの遊び方と違う、変身したデラックスジムだ」と説明してくれた。感想より：「工夫をいっぱい考えていて説明しきれませんでした。遊ぶときもその工夫全部がつかえなくて残念でした。」「最初はふざけて巻いていただけだったのに〇〇さんがテープを短く切って丁寧につくっていたのでまねをして小さくてあみの目の細かいものおきを作りました。」「自分をしばるのは、むずかしかったです。でもぐるぐるまいてギュッときつくすると本当に助けてもらわないと動けないぐらいでした。」

4. 考察

造形遊びは多様な活動を保障する活動であるため、教師側の準備がたいへんだといわれる。しかし、主体的な活動を展開する上ではいくら単純と思えることとでも多様性を秘めていることを教えられた気がする。活動の先を見通して「待つ」ことは、大変難しいことである。活動記録を読んでみて初めてわかることも多かったし、活動が子ども達の意欲を引き起こしたため初めて文字になったことを思うと、多くの広がり子ども自身が持っていることに気付かされた。材料との出会いから始まる造形活動は子どもの「個」がそのまま表現され始める。造形遊びそのものがもつ特性が「個を生かす要素と広がり」を持つものだと考える。しかし、造形活動を行えばそれだけでよいわけではなく、今回の実践の中でも感想に「楽しくない」と書いた子どももいた。この子は、自然物とのふれ合いが経験としてなかったため、「何をしたいかわからず、さわりにくかった。」と書いている。子ども達の実態を十分把握しなければ、予想以上に生活経験の違いが子どもの中に存在していることを気付かされた。造形遊びの活動がどの様に展開しどの様に子どもが変遷していくかの足跡を分析し、造形活動のあり方を検討する必要があることを実践の中で強く感じた。中、高学年での「造形遊び」の実践がどのように行われれば個が生きるのかを今後も追求していく必要がある。

