

# 高学年における「造形遊び」の題材開発

## －材料の特徴から想起し、創造的な活動へと展開する題材－

研究指導主事 中 川 賀 照

Nakagawa Yoshiteru

### 要 旨

今回の学習指導要領で改訂された「造形遊び」の高学年への拡充を取り上げ、その経緯と意義を考察するとともに題材の開発を行った。この題材では、身近な材料である木や接着剤を用い、視覚や触覚、臭覚などの多くの感覚を動員しながら、小さな発見や工夫を積み重ねることによって、意欲的な造形活動へと展開・発展することを目指している。

キーワード： 図画工作科、造形遊び、繰り返し試す

### 1 はじめに

今回の学習指導要領の改訂によって、「造形遊び」が全学年で取り扱われることになった。子どもたちの学習は、新たな発見や課題を見つけ出すような問題解決的な授業の中で行われる。それらの体験的な学習の過程で、子どもたちは身体的活動や生活と結び付いた「知」を獲得することになる。

「造形遊び」は、このような子どもの主体性を重視しようとする教育全体の動向を先取りする形で取り入れられたと考えられる。しかし、学校現場では、これまでの中学年での目標や内容の移行でよいのかという戸惑いもあり、本県においてもまだまだ実践例が少ない。そこで、本研究では材料から想起し、創造的な活動へと展開できる題材を開発することにした。

### 2 研究目的と方法

- (1) 高学年「造形遊び」導入の経緯と現状
- (2) 高学年「造形遊び」の指導と評価についての考察
- (3) 高学年「造形遊び」の題材開発とその考察



### 3 研究内容とその結果及び考察

- (1) 高学年「造形遊び」導入の経緯と現状

昭和52年の学習指導要領の改訂において、「造形的な遊び」が小学校低学年で位置付けられ、平成元年の改訂では材料を基にした造形活動として中学年でも取り入れられた。そして、今回の改訂によって高学年まで拡大され、これで全学年で取り扱われることになった。

今回の重要な改善点は、造形教育における指導の一貫性を図ることで、低・中学年での「造形遊び」の体験を基に、子どもたちがもてる力を総合的に働かせるようにしたことである。「造形遊び」の内容は、子どもたちが自分の関心などを基に資質や能力を働かせながら、それまでの意味付けや見方などの枠組みをつくったり、つくり変えたりすることであることから、高学年においても必要な内容として設けられた。

「のびろ、ひろがれ」の実践より

「造形遊び」には、すでに20年の歴史があるが、これまでの取組を類別すると、「現代美術的な要素を取り入れたもの」「子どもの発想を生かし、子どもらしさを大切にしたもの」「子どもが材料を使って、あるいはつくったもので遊ぶもの」「子どもの思うがままに何をしてもよいもの」などが挙げられ、指導者によって受け止め方が様々であった。

「造形遊び」の導入の当初は、遊びのもつ総合性によって幼稚園と小学校の指導に関連性をもたせようとする目的があったものと推察されるが、小学校の高学年まで拡大されたことで、小学校と中学校との連携をどのように図るべきかという問題も新たに浮上してきたように思われる。

## (2) 高学年「造形遊び」の指導と評価の考え方

### ア 指導上のポイント

新学習指導要領における〔第5学年及び第6学年〕「A表現」(1)の内容

(1) 材料や場所などの特徴をもとに工夫して、楽しい造形活動をするようにする。

ア 材料や場所などの特徴をもとに発想し、よさや美しさなどを考え、想像力や創造的な技能などを総合的に働かせて楽しく表現すること。

イ 材料や場所などに進んでかかわり合い、それらをもとに構成したり、つくるものと周囲の様子を考え合わせて表したりしながら造形遊びをすること。

「造形遊び」では、子どもたちが身近にある材料に手や体全体を使って働きかけ、その材料や場所のもつ特徴から造形的な思いを自由に広げ、子ども自身が表現の方法や内容を選び、試行錯誤しながら造形活動を進められるようにすることが大切である。また、そのためには、学習の過程で子どものよさや可能性を生かし、自己学習能力や表現力を身に付けられるような指導や援助が必要である。

「造形遊び」で重要であると思われる指導上での留意点を、次にまとめてみた。

- ① 子どもたちの連続的な発想を誘発し、活発な活動へと展開させるためには、子どもたちの小さな思い付きを大切にし、それらを基にして自信をもって表現できるように励ましてやること。
- ② 子どもたちの思い付きをいち早く見抜くとともに、活動そのものを楽しめるようにその思い付きを認めてやること。
- ③ 子どもたちの活動で、停滞している原因を見抜き、言葉掛けをしたり材料の扱い方を具体的に示範したりして、発想を広げられるようにすること。
- ④ 外見的な行動だけでは子どもたちの個人差は把握できにくいので、一緒に遊んで、その実態を肌で感じながらの支援を心掛けること。

これまでの造形指導においては、「指導者が題材を決めて材料や用具を準備し、技能的に優れた参考作品を提示する。子どもたちは、自分の作品をそれに近付けようと頑張る。」などの方法がよく見受けられた。しかし、このような指導方法では子どもたちの個性が現れにくく、指導者の指示を待つという傾向も見られた。これからは、「指導者が作品のイメージが先にあり、それをいかにして教えるのか」という考え方から、「子どもが表現したいものを、どのように引き出していくのか」という考え方へと転換する必要がある。

### イ 評価について

「造形遊び」の評価においては、テストなどによる数値化や点数化は馴染みにくい。評価に際しては、子どもたち個々の表現過程に着目し、子どものつづやきや想いを具体的に読み取り、個性に応じた共感と指導・支援を行うことが大切である。

「造形遊び」では、活動の形跡すら残らないことも予想される。故に、作品の結果から優劣を付

けるような評価の仕方は意味をもたない。評価はそれをするのが目的ではなく、むしろ、子どもの学習への取り組みや学習後の変容などをとらえた形成的な評価となることが重要である。

次に示すのは、平成13年5月に国立教育政策研究所教育課程研究センターから「評価規準、評価方法等の研究開発（中間整理）」として出された、学習指導要領における第5学年及び第6学年の内容A表現(1)「楽しい造形活動をする（『造形遊び』）」のまとめりごとの評価規準である。

造形への関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能
材料や場所などに働きかけ、それらの特徴から発想したり、考えたりしたことをもとにして、想像力や技能などを総合的に働かせ、美しさなどを感じ取りながら、自らつくりだす造形活動の喜びを味わおうとする。	材料や場所などの特徴を見付け、それをもとに発想し、つくるものの意図や美しさ、楽しさなどを考え、周囲の様子を考え合わせるなどして、デザイン的能力などを働かせ、構想する。	材料や場所などにかかわり、構成の美しさや面白さを感じ取り、つくりつつあるものを振り返り、環境を造形的に構成するなど、創造的な技能や造形感覚、感じ取る力などを関連づける創造的な表現の能力などを働かせ、表し方を工夫する。

※「鑑賞の能力」は他の3つの資質や能力と一体的に働くため、それぞれの評価規準の中にも含まれる。

「造形遊び」の評価では、学習の過程を的確に評価する必要がある、そのためには一人一人の子どもの取り組みや変容をとらえた適切な支援がポイントとなる。中間整理では、さらに新学習指導要領の解説書を基に「評価規準の具体例」が示されている。これらのことを踏まえ、高学年における「造形遊び」の題材を開発した。

### (3) 高学年「造形遊び」の題材開発

前回の研究で考察した「遊びと発想の関係」では、私たちは遊びを通じて発想や創造の基礎訓練をしてきたといえ、「遊んでいるときは好奇心が持続すること」「遊びはとにかくおもしろいので熱中できるし、遊びだから失敗しても致命的な事態にはならないこと」「遊びは発想の準備段階とも考えられること」などが分かった。また、子どものときに遊びに熱中できなかった人は、成人しても発想が広がりにくくなるともいわれるほど、遊びが大切なことも分かった。今回の題材開発に当たっては、それら遊びのもつ特性を有効に取り入れるように工夫した。

次に留意した点は、「小さくても自らの発見があること」である。野口悠紀雄氏は「超発想法」の中で、「創造的な発想は突然生まれるものではなく、単純な行為の連続や一部の組み替えからの中から、起こるべき土壌があって生まれる。」と述べている。このことは、昨年度の美術研修講座で京都教育大学名誉教授・日本画家の鳥頭尾精氏が、「芸術家の制作と職人の仕事」で話された内容とも一致している。

「造形遊び」に限らず、造形活動を活発に展開する原動力は、自分のものになっているという手応えや実感であろう。職人は、連続的で作業的な行為の積み重ねの中で、カンを磨き、技を磨いていく。この作業的な行為には、続けても疲れにくいという性質があるように思われる。筆者の経験では、まったく新しいものを創造する場合に比べて、作業的な工程が多いほど集中力も増し、また新しいアイデアも生まれやすいと感じている。このような状態を「マラソン効果」と名付けた。

マラソンを続けていると、最初のころは苦しいが、習慣化する頃には逆に走ることが心地よく感じられるようになる。今回の題材開発に当たっては、このような「マラソン効果」を生かし、基礎的・基本的な技能を確実に身に付けられるようにするとともに、自ら学び、自ら考える中で豊かな発想が生まれるように考慮した。

#### ア 高学年「造形遊び」の題材例

子どもたちは、内緒の話や秘密が大好きである。そこで、そのような状況を意図的に作ることに

よって仲間意識が生まれやすくなるように計画した。また、グループ活動での他者評価に加え、デジタルカメラの活用によって、自己評価に大切な振り返りを容易に行えるように工夫した。

<p>&lt;題材例&gt; 「ひみつ基地」大建造作戦</p>
<p>&lt;準備物&gt; 大量のヒノキの端材（製材所で無料で入手可能）、造形粘土（ここではコルク粘土） 木工用ボンド（速乾性タイプ）、古タオル、デジタルカメラ、提示装置一式</p>
<p>&lt;展開例&gt; 子どもたちの活動</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 「ひみつ基地」の仲間を募る。（3～5人が理想的）</li> <li>2 自分たちだけの「ひみつ基地」に思いを馳せる。</li> <li>3 様々な大きさのヒノキ材を木工ボンドで接着しながら組み合わせ、「ひみつ基地」を建造する。</li> <li>4 「ひみつ基地」を根城にする仲間を、粘土で造形し配置する。</li> <li>5 他のグループの建造状況を偵察する。</li> <li>6 「ひみつ基地」を補強する。</li> <li>7 「ひみつ基地」建造の計画過程や工夫点、協力体制を報告する。</li> <li>8 他の「ひみつ基地」建造計画に対する評価を行う。</li> </ol>
<p>&lt;指導上の留意点&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 材料の特性を十分に体感できるように、最初からあまり計画を立てさせすぎないようにする。</li> <li>・ 子どもたちが自ら工夫できるようにじっくりと待つようにする。</li> <li>・ 近くに、デジタルカメラを固定し、定期的に（3～5分）製作過程を撮影する。（完成まで）</li> <li>・ デジタルカメラで撮影した画像を、パソコンのスライドショー機能を使って連続再生する。</li> </ul>
<p>&lt;題材の評価規準&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 造形への関心・意欲・態度… 自分たちでつくりたい場所を見つけ、材料の特徴に興味をもち、選んだ場所や材料とかかわりながら、自らつくり出す喜びを味わおうとする。</li> <li>・ 発想や構想の能力… 自分たちが選んだ場所（形、明るさ、広さなど）や材料（形、色、材質など）の特徴をもとに、互いに刺激し合い、新しい発見を積み重ねて発想や構想を広げる。</li> <li>・ 創造的な技能… 手などを働かせ、選んだ場所に関係付けて自分なりに材料の形や色、性質などを生かし、繋いだり接着したりしながら視覚的な効果や構成の美しさなどを考え、表し方を工夫する。</li> <li>・ 鑑賞の能力… 材料や場所、作品などから美しさを感じ取り、様々な表現に触れ、新たな見方に気付く。</li> </ul>
<p>&lt;使用する材料・用具の特性&gt;</p> <p>(ア) ヒノキの端材</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ よい香り、アロマセラピー効果 … ヒノキは、香りの元である<math>\alpha</math>-ピネンによるリラクゼーションに加え、花粉症の原因といわれるハウスダスト、カビなどを除去して室内空気を浄化する効果があるといわれている。</li> <li>・ ヒノキチオール(HINOKITIOL) … この含有物は抗菌性が強く、歯科・皮膚関係、頭髮用品、防腐剤、対病害虫、植物生理学などの広い範囲で使われている。</li> </ul> <p>(イ) コルク粘土</p> <p>コルク樫から取れるコルクを原料とし、ザラザラした手触りとナチュラルな色合いを残しながら、自由自在に形を作れるように粘土状にしたものである。</p> <p>(ウ) 木工用ボンド（速乾性タイプ）</p> <p>水溶性の酢酸系合成接着剤である。粘着性が強く、仮止めするだけの時間的な余裕もあるので作業がしやすい。短時間で接着できるので作業効率が良い。</p>

#### イ この題材の特徴と指導のポイント

この題材で最も大きな役割を果たすのが、香りや手触りの良いヒノキの端材と速乾性の木工ボンドである。特に製材所から無料で入手できた国産のヒノキの端材には、発想を広げるための魅力が秘められていた。それは、端材の特徴である寸法の不揃いである。一般的には、寸法が一定の方が

形をつくりやすい反面、いかに寸法通り正確につくり上げられるかが中心になったり、組み合わせのパターン化が起こったりして発展性が少なくなるとされる。

端材は、1つ1つの大きさが微妙に違うので、いろいろと組み合わせを試しているうちに、これまで思い付かなかった方法を見つけられることがある。それが他人にとっては常識的なことでも、本人には新たな発見であり、大きな喜びである。自分でつけられたことがうれしいのであり、そのような体験を通して理解し身に付いたことは、生涯を通して生きて働く力となる。

このような経験の積み重ねによって、自分にもできるという自信が生まれ、次へのチャレンジへとつながっていく。この材料には、そのようなプラスサイクルへの展開の可能性を秘めている。

#### ウ 同材料用具を用いて実施した研修講座や実践事例から

今年度は、残念ながら本題材を高学年で検証することができなかったが、研修講座や指定研究員の研究授業などを通じて、同材料用具を使った題材をいくつか試みたので紹介する。

##### (ア) 新規採用幼稚園研修講座 「表現」－ひみつ基地をつくらう－（平成13年6月15日）

幼稚園では、様々な遊びの中で豊かな感性や表現する力を養うことがねらいであり、小学校の「造形遊び」とも通じている。

各班4～6人の10班に分かれ、全班共通テーマで行った。

40×60cmのベニヤ板を使ったので、各自がつくったものを持ち寄って再構成するグループや、形が上に伸びていくタイプのものなどが主に見られた。班別での活動では、最終の形が決定されて進められていくというよりは、テーマから思い浮かぶイメージを互いに確かめ合いながら造形活動が行われていた。



##### (イ) 家庭教育部講座 親子のふれあい「表現」－住んでみたい家－（平成13年6月28日）

約30名が、個人又はグループで行った。講座の目的が、家庭での「親子のふれ合い」なので、このテーマを設定した。

20×30cmのベニヤ板上での制作のため、積み木感覚で家を組み立てているケースが多く見られた。ある受講者が、家族の反対で取り付けられなかった螺旋階段のある家を、熱心につくっておられた姿が印象に残っている。自己の願望を造形に託した例で、ここでは他にも何点かその傾向が見られるものがあった。



##### (ウ) 図画工作科研修講座「高学年の造形遊び」－「ひみつ基地」大建造作戦－（平成13年8月9日）

今回、開発した題材に基づいて実施した。1班4～6名の6班に分かれ、全班共通テーマで行った。教育研究所の思い思いの場所での造形活動となった。設置する場所をイメージして制作する姿も見られた。デジタルカメラを使って活動を振り返る自己評価法を取り入れ、更にそれを使ったグループ発表を行い、他者評価を試みた。「互いの活動状況を画像で知ることができたので、振り返り学習の参考になった」との感想があった。





- (エ) 鎌田小学校 4年生 (指導者 平成12年度指定研究員 森脇睦美) (平成13年6月15日)  
余裕教室に材料を豊富に置いておき、いつでも自由に造形遊びができるようにした例である。



こどもたち、すごいです。すごく、のっています。  
はじめは、個人でしかできなかったのが、いつの間にかみんなで寄ってきて作っています。朝も昼も休み時間も誰かが作っています。  
驚きました。子どもたちがボンドを使わずに積み重ねたり、互い違いにしたりして、動かないようにする方法を見つけました。ボンドで付けているときに気が付いたようです。  
感動しました。これこそが、本当に自然の素材を生かした造形活動のような気がします。  
それに、以前にも言いましたが何かしら自分たちのエネルギーを発散しているようで、顔つきが違います。素晴らしいです。

指導者からのEメールでの報告より (抜粋)

- (オ) 生駒市立壱分小学校 4年生 (指導者 平成13年度指定研究員 福田敦子)  
造形教育における指導と評価の一体化 ―振り返りを大切にした授業― (平成13年10月25日)  
校舎に囲まれた中庭での造形遊びが、保護者や全校生徒にまで広がっていった。(この実践研究の詳細は、今年度の研究集録に紹介している。)



「助け合う場面が生まれた」「振り返りのための発表」「横へ広がっていった」「上へ伸びていった」

- (カ) 県立盲学校 4年生 (指導者 正井隆晶) 「僕の基地」 (平成13年10月)

造形活動が大好きな弱視の男子の作品である。積み木感覚で組み立てていくうちに、どんどん造形が深まっていった。自分の顔写真を貼って登場したり、モーターで部分的に動くようにしたりするなど、多くの工夫がされている。本人の希望で、この作品は身障者作品展に出品された。



#### 4 おわりに

数回の実践例から、この題材には年齢に関係なく熱中できることも分かった。活動の中では小さな失敗や発見が多くあり、それを繰り返し行っているうちに、材料の性質や特性が自然と見えてくるようである。このように体験から獲得された技術や感覚は、心と体の中に深く刻み込まれ、それが確実に次の場面で生かされ、生涯生きて働く力となる。そういう意味で、この学習は「自分で課題を設定し、自ら学び、自ら考える」ことができる体験的で問題解決的な学習といえるのではないか。

#### 参考文献

- |                |                                    |      |      |
|----------------|------------------------------------|------|------|
| (1) 杉浦健二       | 小学校高学年の造形遊び (子どもの創造力が育つ造形遊びの展開 所収) | 建帛社  | 平10  |
| (2) 稲垣達弥・伊東弥四夫 | 学習に役立つ・おもしろ図工教室〈5・6年〉1造形遊び         | 岩崎書店 | 1997 |
| (3) 野口悠紀雄      | 「超」発想法                             | 講談社  | 2000 |
| (4) 岩崎由紀夫      | 造形遊び (美術科教育の基礎知識 所収)               | 建帛社  | 平13  |