

図画工作科教育への一考察 ～学習の実践指導から～

A Perspective on Art & Craft Education : The Study of Practical Teaching

郷 倉 祀 子

GOKURA Toshiko

今日的課題

「人間性豊かな幼児・児童の育成」をめざし、造形活動を通して創造の喜びを感じさせることは、図画工作科の原点である。最近では教師をめざす学生の教科の本質に対する理解不足。教育現場では若い教師の乏しい指導力が指摘されている。そして今、教員養成課程を置く大学の教育力の充実が強く求められている。それには、教科性と具体的実践の方向の確立こそが基軸になると考える。

はじめに

造形活動は人間の単なる感情の表出ではなく、まず人間の主体性が基底になければならない。理念・理想を造形的に表すには色と形が関わることになる。また、造形活動の内容を幼児・児童の立場で考える場合は、子どもの立場にたった集約が必要であろう。

図画工作教育の本質

①表現と鑑賞の活動で育てる、②造形性を基底とする、③造形活動を方法とする。

図画工作教育の目標

①創造活動の基礎、②表現の喜び、③豊かな感性（個性）、④鑑賞、⑤美的情操を深める。

図画工作教育の内容

- ①幼児や児童の感動や心情を大切に表現する。・・・描画・自動的表現・彫塑など。
 - ②目的をもち、その機能の追及を幼児・児童なりに表現する。・・・デザイン・工芸
 - ③子どもの造形を理解する。・・・造形と心身発達・表現の傾向と類型・発達と指導
- ①と②は純粹美術と応用美術に分けて考える場合もある。前者は純粹に美的であるということで、存在価値をもつ物を指し、後者は美的であることと併せて、人間の生活上の使用目的を付帯していることから生活美術とも言われ、機能目的を果たすための表現上

の制約を受けると考えられる。

本質・目標を踏まえ、内容①、②、③に即した学生への実践指導の要旨を示し、図画工作科教育への一考察とした。

1、内容・・・図画工作教育の内容 ①

(1) 自画像（自我像）の制作

対象学生 1年生

描画材（自由）・画用紙（16切り）

ねらい 肖像画はその顔を見て、その背後に隠れている性格を見通したいという人間の根源的衝動に感応するものである。鏡をのぞき込み、自分自身の顔を探求しようとする「自画像」はそれにも増して興味や関心がわくものである。制作を通じ、自分自身の内部をみつめた人間づくりを軸とし、自ら個々を確立することは、幼児や児童一人ひとりの人格の尊重・理解の基礎となる。

展開 ①ジュリアン・ベルの自画像論から

私には顔があるが、顔は私そのものではない。顔の背後には心があり、それはあなたには見えないが、あなたのほうを向いている。私の顔、あなたには見えるが私には見えないその顔は自己の一部を表現するために、私が有している手段である。・・・顔がどのようにして自分の性格を決定付けているかを見つけ、それを記録することによって、「これが私(自我)である」を探求する。

②自画像の鑑賞

学生に馴染みのある作家の作品を数点選択し鑑賞する。多様な表現を身近に感じることで、個々の自画像のイメージを広げる。また同一作者で異年齢の自画像を比較対照することで、表現における内的・外的要因のあり方の実際を認識する。

シャガール、ダリ、ゴーギャン、ミレー、レオナルド・ダビンチ、クールベ、葛飾北斎、ジャン・デュビュフェ

ゴッホ・・・ゴーギャンとの共同生活と崩壊、精神のバランスを失うなど、その生き方から人物像を伝え、耳を切る前と後の自画像を比較鑑賞し、その表現を理解する。

ピカソ・・・自画像を多く描いていることから、学生と年齢に近い青の時代から赤の時代の作品を鑑賞することで、心の葛藤を表現に移行する作者の真情を少しでも共有できるのではないかと考える。

結果・考察 表現方法は画用紙とサイズを指定し、その他は自由としたことや「鑑賞」を設定したことで既成概念にとらわれない、表現が見られる（コラージュ、色鉛筆・鉛筆、ガッシュなど）。描くことを通して個々を見つめる「ねらい」については、描くことへの苦手意識から個人差が感じられる。

巧に描こうとすることが意識的に優先されることは、主観的表現に位置づけされる幼児

教育では個性を優先するが、顕著な変化をみせる客観的表現における児童教育では、個性を育てることは画一化された学習内容にこだわらず、児童の発達実態に応じた具体的活動が工夫されなければならないと考える。青年期の「絵を描くこと」への抵抗感は幼児期、児童期の過ごし方が重要な影響を与えている。

(2) 自動的、偶然的表現

対象学生 1年生

テーマ 水絵具の可能性-技法の開拓

ねらい 子どもにとって、遊びは生活や学習である。その遊びを通して総合的にいろいろな形での認識を深めていく。造形的な遊びの基本は材料と一体になり、材料と繰り返し対話し、活動を楽しむことである。筆は手の延長であるが、「絵具は筆で描く」という既定の条件から離れて、ごく自然な物理的現象の状態において、絵具そのものの「あらわれ」を探ってみる。ふりまく、たらす、ながす、にじむ、など絵具が紙につけられることから確かめる。人間の働きとは全く別にオートマチック（自動的）、スポンテニアス（偶然的）に現れる形や色には思いがけない美しさを発見しその発言力を理解する。子どもが造形活動の基礎となる体験を楽しむことは、あらゆる表現活動に興味、関心を持つことであり、創造意欲の向上に通じる。

展開 ①DRIPPING (図2-①a、①b、①c)

画面に絵具をたらし、息を吹きかけ偶然できる色模様から、興味や好奇心を生み出させる。筆以外に間接的に絵具を動かせる、描けることに興味をもたせる。

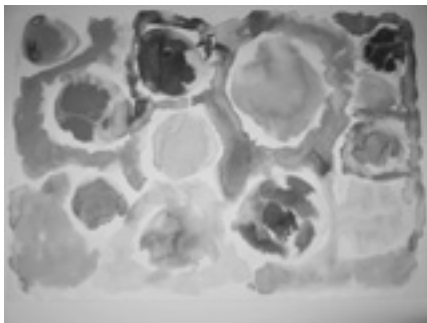


図2-①a にじみ

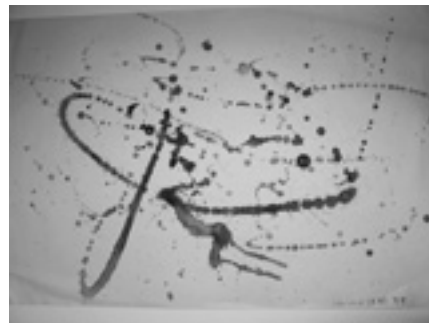


図2-①b かけ絵



図2-①c 吹き絵



図2-①d 流し絵

指導のポイント

- ・ 絵具を紙（吸水性の少ないもの）に、たらしその落ちた絵具の玉に口を近づけて吹き、絵具を散らせると絵具の玉は流れるように飛びおもしろい模様になる。（口の近づけ具合や吹き方により自由に線や模様に変化することを体験する。）
- ・ 3歳ぐらいの幼児にはストローを利用し、息を吹きかける。うまくできない子どもには、ストローの長さを短く調節してやる。また息を吹きかけないで、紙を両手で持ち画面の上で絵具の玉を転がし、楽しませる。（流し絵）
- ・ 描画活動で花火や花などを描く場合この技法を利用することも楽しい。

材料、準備 水性絵具（水彩、ポスターカラー、など）筆（絵具を多く含まれるもの）紙（アート紙、ケント紙などの吸水性の少ない、滑りやすい紙）

かけ絵・・・画面の端（一辺）に水を多く含ませた絵具を筆でたらしこみ、ゆっくり画面を傾けて絵具が自然に流れる軌跡を楽しむ。また、貼ってはがせるテープを画面に任意にはり、絵具を振りかける。絵具が乾いた後テープをはがす。テープの絵具が入らない部分が、偶然の思いがけない模様を生み出す。

展開 ②DECALCOMANIE

おどろいたり、不安になったり、得意になったり、心のときめきの幅の大きい幼年期には、遊びの中から表現へと自然に移っていくことが「表現すること」への自信につながる。写る楽しさや混色の理解も絵具遊びの中から子どもが発見できるようにすることが大切である。この活動は写すことから版的活動として、版画の範疇に位置づけられる場合もあるが、「ねらい」の設定内容で多様な可能性が期待できる活動である。

指導のポイント

- ・ 簡単な2等分は、繰り返しいろいろ機会をとらえて指導し、体得させることで後の多方面への活動への発展につながる。紙の端と端をぴったりと合わせることで2等分できることを理解させる。
- ・ 共同絵具を使用の場合は必ず同色の絵具に同じ色の付いた筆を返すことの約束。筆で描くのではなく、絵具をたらすことから体験する。（3、4歳）
- ・ 左右対称形になることを発見したら、出来上がりの形をイメージしながら片面に筆で片方だけ描く。この場合は各自パレット筆洗等を準備させる。（4、5歳）（図2-②a、②b）



図2-②a

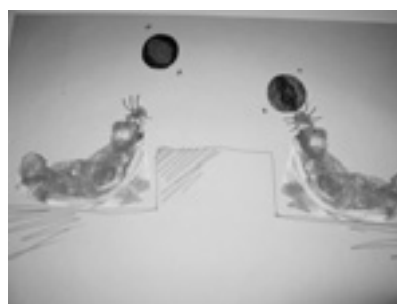


図2-②b

- ・画面での混色で新しい色の発見ができるように誘導する。(赤と青、黄と青など)水道の蛇口で赤や青の絵具の筆を洗う時に色水が混色され、紫の色を発見するなど。
- ・子どもの前で実践する。片面に絵具をたらし、ゆっくりと子どもの表情を見ながら、おもむろに開く。まず、子どもたちに「やってみたい」という気持ち(興味)を持たせることが大切である。

材料、準備 アート紙(カレンダーやポスターなどの裏面を利用するが、日ごろから意識して収集しておく。)吸水性の少ない紙。共同の絵具4~5人に1セット。色数は3原色に2~3色加える。サインペンやパス類(描き足し用)筆(絵具を多く含む太筆)

教材と子どもとのかかわり

絵具遊びをしていくうちに、あたらしい色を発見し、不思議な形からいろいろな発想を広げ、展開できることで、効果の大きい題材である。(形みつけから、描き足しをするイメージ遊びなどへ発展)

展開 ③MARBLING

造形活動と科学的な観察が上手に結び付けられた遊びである。溶液の濃度や材料によってできる模様がいろいろ異なるなど、不思議な体験や発見から、子どもの科学する心を芽生えさせたい。

水面に墨やインキ(マーブリング用)や油絵具(ペンティングオイルを混ぜる)をたらし、すばやく写し取る模様。いろいろな水絵具遊びの一つとして試みるとよい。水面から写し取る活動から平版に位置づける場合もある。「墨流し」の技法は日本の染色における伝統文化として存在しているが、ここでは楽しい絵具の実践活動として経験しておきたい。

指導のポイント

- ・まず、教師が子どもの前で実践することで、興味を引き出し、どの子も充分に楽しめるように指導すること。
- ・バット(広い洗面器でもよい)2~3センチ水を入れる。水面を騒がせないようにする。
- ・筆にたっぷり墨やインキを浸し水面に置く。割箸に油(髪や鼻の油分を利用することで、子どもにさらなる興味をもたせる。)墨と油を交互に水面に置くことで模様をつくる。
- ・全体があまり広がらないうちに画用紙を水面に置き、写し取る。
- ・バットの水が汚れたら換える。子どもが、水の汚れを理解する目安として、バットの底部隅に油性サインペンで印を付けるなど、見えなくなったら水をかえることを、あらかじめ約束しておく方法がある。(絵具の使用時、小バケツの水交換の目安を伝える場合も同様)

- ・紙の一部を最初から濡らすと、その部分には絵具は写らないことを体験する。（この場合、水の筆で写す紙を直接濡らすので、数字や文字は逆さにならない。）
- ・マーブリングの模様紙は葉やブックカバーに利用したり、空き缶、空き箱を飾ったり、造形化の動機づけに使うこともできる。

材料、準備 底の広い器、八つ切り画用紙〔薄手〕、筆、墨汁、彩液〔市販〕

展開 ④はじき絵（図2-④a）

ロウソクやクレヨンに含まれているロウ分の持つ排水性を利用して、絵を描く技法。子どもにとっては大きな驚きである。この「はじく」を利用して自然界や日常用品に似た物を探し、「はじく」事の理解を深める。傘やレインコート、はすの葉など具体的に、「はじく物」を生活体験から考え、見つけ出し、話し合う。

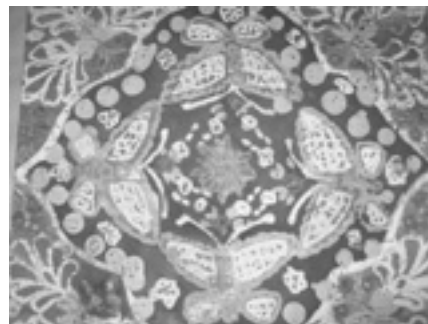


図2-④a

クレヨンの小さくなった物を捨てないで、削って画用紙において電熱器などで暖めるとクレヨンは顔料とロウ分が画用紙の上で分離する。薄い水絵具を上から塗ることでクレヨンの色が浮かび上がる。（図2-④b）

指導のポイント

- ・素材のもつ特有の性質を認識し、一つの手がかりとして、いろいろの素材の組み合わせが相互に効果を生ずることを理解させる。また技法によりできるデリケートな色や形の変化から叙情的な世界を子どもの中に育てたい。

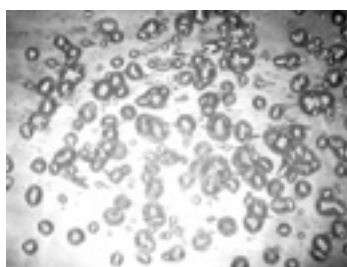


図2-④b-1

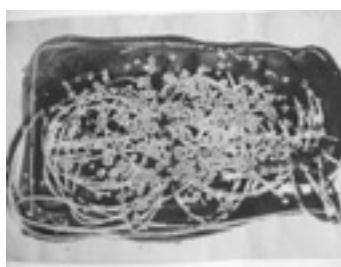


図2-④b-2

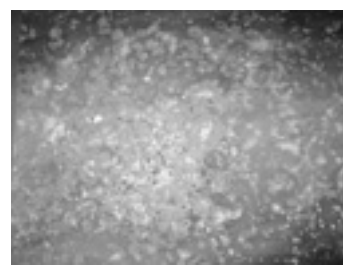


図2-④b-3

- ・画用紙にクレヨン、ロウで模様や絵を描く。あまり塗りこませないようにして、はじく効果を発見しやすいようにする。テーマとして花火や雪などを与えることも有効。
- ・絵具は少し薄めに溶いた絵具を塗る。
- ・クレヨンは小さくなったものを集めておき、カッターなどで削り、色別や、混色にして浅いビンなどに入れ、子どもがクレヨンの粒を利用しやすいようにする。
- ・電熱器で画用紙の上のクレヨンの粒を溶かす。溶かす加減（電熱器と紙の距離）が

難しいので、教師が援助し実践する。クレヨンの顔料とロウ分が分離してできる不思議な様子を共感しながら観察する。

材料、準備 クレヨン、ロウ、水絵具、電熱器、カッター

結果・考察 子どもの主体的活動は物的環境においては、子どもがいろいろな現象や物に興味をもち、意識がそこに集中できることが重要である。4, 5歳児は探索活動を経て自己中心性からの離脱などからくる不安から、生活の中で認められようとする行動が出るため、不安を解消して自信のある活動ができるように援助することが必要になる。個々の内的イメージを具現化できるオートマチックな表現活動は制約が少なく効果が得やすい。やがて7, 8歳では内的イメージを外界に表すことができることで、表現への自信が深まると考えられる。それには低年齢の頃より使い慣れ親しんだ教材用具の使用が望ましい。

学生には絵具遊びとしてテーマ設定をし、各自がそれぞれに水絵具の造形教材としての可能性を追究し、新しい技法の開拓に積極的に楽しく取り組む。子どもの自動的、偶然的表現に対して、驚きや喜びを共感できる望ましい人的環境の育成として、有効な実践活動である。

(3) 間接的表現

対象 1年生

テーマ 偶然の驚きや楽しさの体験と造形の可能性の追究 — 版画 —

ねらい 版画は他の領域の造形と違った独自の性格と魅力をもつ。段階的な製作過程を経て作品が完成されることから、描画に比べ計画的意識的活動である。その反面、思いがけない効果が現れ、それを自らの意図で発展させたとき、一層のおもしろさを発見することになる。本来の版画活動は書く、彫る、刷る、という工程で考えるのではなく、偶然性の強い写る驚きや写しとれた喜び、楽しさから出発し、そこから造形の可能性を追究しなければならない。それには、教師の活動に対する環境設定が特に重要である。

展開 凸版画 ① 型押しスタンピング

実物版として手型や野菜（たまねぎ、レンコン、ピーマンなど。水分を多く含む野菜は避ける）、木片葉、ビンのふた、紐類、ダンボール、紙類、布類、空箱など日常生活の中にあるいろいろな物を型押しする。固定した形の材料から野菜は切り口、イモ類、消しゴムは自由に形を作ることができる（芋版）。紙は折ったり、丸めたりする。物の持っている材質感をそのまま表現できることから、物の形や材質の美しさを改めて知る機会にしたい。色、形、動き（転がしたり、並べたり、重ねたり）から構成することを体験する。また、ダンボールに両面テープやガムテープ（接着面を外側）を貼り、吸水性ある糸、紐や紙、落ち葉などを利用した大小の手作りスタンプを準備する。（図3-①）

指導のポイント

- ・ 日常生活の中で、「ハンコを押す機会はどんなところにあるかな」など、子どもと話し合うことで活動を身近に感じ、より親しみや興味をもつ。（宅配、郵便、銀行など、ごっこ遊びへの発展）

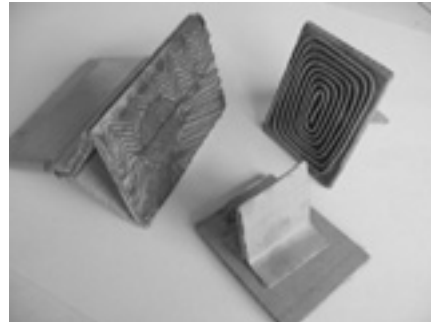


図3-①

- ・ 水性の絵具を使用。簡易スタンプ台（脱脂綿をガーゼで包む、またはタオルを2～3枚重ねて、絵具（濃い目に溶いたものを流し込む）子どもの手のひらサイズからビンのふた、ボタンなど小物用に大きさを変え、5色程度準備する。市販のスタンプ台を利用する方法もあるが、身近な生活の中にあるものでいつでも、どこでも、スタンプ遊びができることを知らせたい。
- ・ 紙は薄手画用紙、和紙、障子紙、色画用紙などある程度吸水性がある紙を使用。色の变化も体験させる。

材料、準備 スタンプ台、タンポ（脱脂綿一握りとガーゼ30から40センチを2重、輪ゴム、必要に応じ割り箸などをつける。）古新聞、画用紙〔薄手〕、模造紙、色画用紙、障子紙、和紙、その他型押しができるものを使いやすいように机にまとめておく。

展開 凸版画 ②スチロール版画

スチロールは熱やシンナーに溶け、鉛筆や割り箸、釘などで書いた線は簡単にへこむ性質であるという素材に対する理解をする。版画教材として抵抗が少ないので、早期からの体験が可能であることを認識する。描画とほぼ同様に描くことができることから、テーマを設定しないで自由表現として、個々が素材のもつ造形の可能性を追究する。油性サインペン（シンナー性）では描いた部分は溶け、簡単に凸版ができ、素材がやわらかいことから点や線ばかりではなく、幅のある物（ものさし、へら、など）で軽く削ることで変化のある面ができるなど、版製作の段階での実験的体験が大切である。中性版画インキの使用でスチロール板のインキは水で簡単に流せるので、版の色を変えて刷ることで作品のイメージの違いを比較してみる。色彩のもつ感情の心理的効果を体験する。

指導のポイント

- ・ まず、紙と違った材質（スチロール）であることを、手で触れさせ、やわらかい、温かい、軽いなどその性質を子どもに実感させる。最初に版刷りの結果を子どもに説明しても理解は難しい。
- ・ 導入の段階で版の性質から描画的な進め方が望ましいが、文字を書いた場合、逆になることを知らせておくことで、版画の基本的特徴を理解する。
- ・ 活動の場の設定においての工夫は、版画の場合は直接作品に影響がでることから特に重要である。例えば、刷る準備としてインキをつける机、刷る机を分ける。古新

聞（一日分の半分をつながっている部分をホッチキスで止めたもの・机一面に敷くもの）を用意しておくなど。

- ・ 練り板とローラー、タンポの扱い方を示し、細部はタンポの使用が便利なることを理解させる。
- ・ 刷る時のバレンの使い方（片手に持ち、版上の紙、中央から外側へ）を子どもに示す。片方の手は紙をしっかりと押さえることを説明する。
- ・ 活動のプロセスで子どもが試行錯誤しながら繰り返し体験することはとても大切である。子ども一人ひとりがその中で何を発見し、何を感じたかを話し合いながら進めたい。

展開 凸版 ③STRING（糸版画）（図3-③a、③b、③c）

糸（吸水性のある紐類）に 水性絵具（濃い目に溶いたもの）を含ませ写す。3通りの方法を実践する。

- a、糸引き絵・・・画用紙（8切りを2つ折にする）の折り目を中心に片面に50センチ程度の絵具を含ませた糸（両端は絵具を含ませない）を自由におき、糸の両端を画用紙の外側に出しておく。画用紙の片面をかぶせる様におき、片手でしっかりと押さえながら片方の手で出ている糸を引く。画用紙を開く糸が引かれたときに出来た不思議な形が写る。形見つけ遊びに発展させる。糸が絵具を多く含みすぎると形が出にくいので、絵具を含ませた後、新聞紙で糸の余分な水分を吸い取ってから、画用紙におく。繰り返しの体験で、その加減を理解する。



図3-③a

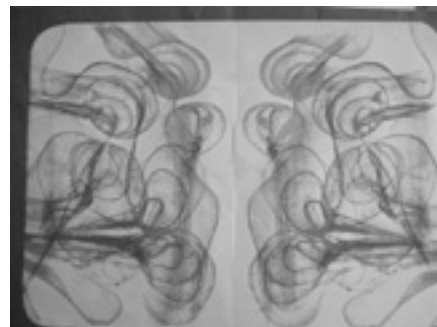


図3-③b

- b、転がし絵・・・丸箸、丸い棒、タコ糸の芯（塩化ビニール樹脂 直径1.5センチ）など画用紙（8切り）の上で転がせる太さの物に糸を巻きつけてから、筆などで糸に絵具を含ませる。古新聞紙を数枚重ねて画用紙の下に敷いて弾力をあたえて転がすと、きれいに写り予想以上の模様を体験することが出来る。網目の様になるので、例えば子ども一人ひとりが魚として参加できる共同制作用の網としてこの方法を利用すると便利である。

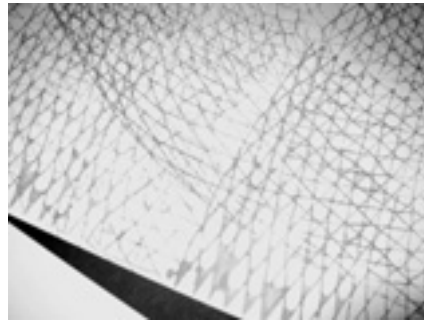


図3-③c-1

c、糸はじき・・・かつて、大工さんが木材に印をつけるために用いた方法からヒントを得た活動である。60センチ程度の糸の片方に小さい輪を作り画鋏で作業機の端に固定する。片方の糸をひっぱり張って持ち上げながら、糸に筆で絵具をたっぷり含ませる。絵具の含んだ糸を張った状態で下においた画用紙に近づけ、片方の手ではじいて少しずつ移動しながら画用紙に写していく。糸に絵具をつける時、筆から絵具が滴り落ちて、下の画用紙に落ちて偶然の効果として楽しむ。画用紙は糸の下になるようにおくと、写しながら移動することで、異なった効果を得ることを体験する。画用紙の下には必ず古新聞を数枚重ねた物を敷くと、クッションとなり写りが良くなる。糸を替えて、3～4色で楽しむ。



図3-③c-2

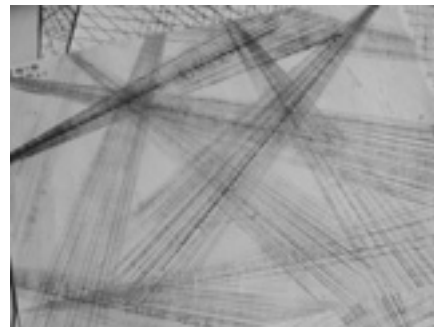


図3-③c-3

展開 凸版 ④ 接着剤の版画 (図3-④a、④b)

チューブに入っている速乾性の接着剤を厚紙(厚ケント紙 16切り)の上に出しながら絵を描いていき、良く乾かして(30分程度)からローラーやタンポで中性版画インキをつけて、薄手の画用紙や和紙、障子紙などで写す。接着剤は意思どおりに出ないので偶然性が高い版ができる。大量に出た場合は、割り箸などで固まりを崩すようにすると、おもしろいマチュエルができる。厚紙に鉛筆などで下書きをして接着剤をおくこともできるが、思い切り画面の中で接着剤を動かして偶然できるいろいろな線の表情を楽しむことで、新しい発見や驚きなどを体験する。

展開 孔版 ⑤ STENCIL

型染め、型刷りといわれる表現方法のひとつである。孔(穴)を利用してインキ、顔料などで紙、布、板などに写す。ここでは紙(吸水性の少ないアート紙、ケント紙、

使用済みラベル用紙)で型紙を作り、タンポ、スポンジやローラーで中性版画インキをつける。コンプレッサーやスプレーマーカーで色を吹き付けることも出来るので、実践して刷り上がった作品を比較してみる(内刷り、外刷り)。型紙を作ることから単純化され、装飾性が高いことから、デザイン遊び(構成学習)として発展。

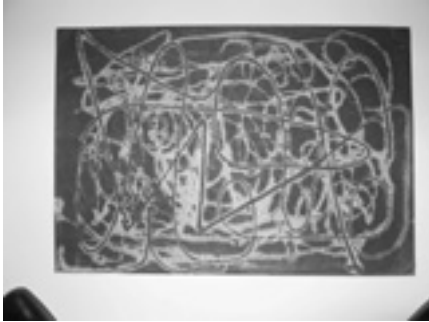


図3-④a



図3-④b

展開 平版 ⑥ モノプリント(図3-⑥a、⑥b)

技法としては単純でやさしく、平面の上におかれた絵具が直接「版」になる。平面の選択として、水面を利用したマーブリングも平版の範疇にある。(ここではオートマチズム)セルロイド板、ガラス板、アクリル板などに水彩やポスターカラーなどで絵を描き、その上に紙をのせてバレンや手でこすり、写しとる。中性版画インキ、練り板で実践。練り板に版画インキをローラーでまんべんなく塗り、へら、割り箸、厚紙の切れ端など面と線が表現できる物で自由にインキを削り取るように描き、刷る。これを数回繰り返した後、創意工夫の例として、描かれた練り板に数色のインキ(竹ひごの先に少しつけたもの)をランダムにおき刷って、前の作品と比較をさせる。制約が少ない版画活動なので、各自が独自の表現を思い切り模索しながら楽しく体験することに留意する。



図3-⑥a

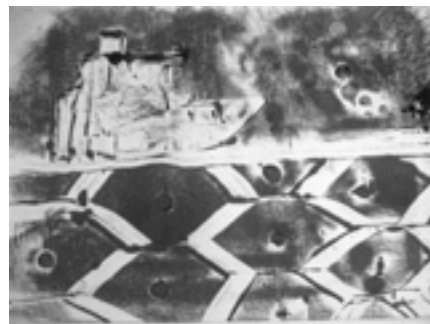


図3-⑥b

指導のポイント

- ・ 技法が単純な活動は、表現も画一化されたものになりやすく、繰り返しの活動そのものが難しいので、興味を持続させる工夫が必要となる。

- ・あまり約束事がなく、いろんな手段方法でも楽しむことができることを、子どもに実際に示す。（教師は子どもの様子をみながら、少しずつ表現の幅や奥行きを知らせることで、個々の表現を引き出す。）
- ・ローラーを使用する場合のインキの量は言葉では無理なので、練り板で実際に練って見せ、インキの量を練板の表面のマチュエルでしっかり確認させること。多く出したインキはヘラで練板の隅に一時的に移動し、使用することを伝える。

結果・考察 描画の直接的表現に比べ計画的、意識的表現であることから、版を作る段階で活動への意欲を失わせないことに留意し版材（接着剤、糸、練り板と版画インキなど）を選択する。日常生活の中の生活用品が、全く異なる使用目的の版画に利用できる意外性が興味や好奇心を高める。版画活動に意識的行動を求めすぎて、個々が思いがけない発見や偶然の喜び、なによりも版画活動の楽しさを感じることができなければ、本末転倒である。絵を描く事に苦手意識をもっていた学生がこの間接的表現を実践することで、造形の楽しさ、おもしろさに触れる機会となり、教師が子どもの心身の発達に目をむけ、それに応じた間接的表現（版材など）を選択し、提供する動機になると考える。

（４）視覚的、触覚的表現

対象学生 ２年生・１年生

テーマ 表現への導き—活動の中で感動を体験する

課題 ① FROTTAGE (図４－①a、①b)

ねらい 物のもつ自然な肌合いのデリケートな変化から、子どもの連想を引き出すことや、そのかわりから、子どもが正しく物を見る目を育てたい。身近にあるいろいろな形をこすりだすことにより、感覚的知覚を養い高め、表現の楽しさや喜びを味あわせる。また素材の形を理解し、描画活動などに幅広く表現する。



図４－①a



図４－①b

展開 地肌みつけの最初は教室の内外で直接ものに触れることで、地肌の凹凸を探す。やがて視覚から触覚また触覚から視覚への遊びとして自然に探索する範囲が広まり、それぞれが個々の生活の中から新たな地肌をみつけて持ち寄り、何をこすりだしたものを当てるゲームをする様子が見られる。こすりだしたものは絵画的表現として貼り絵などに応用する。

指導のポイント

- ・ こするための描画材は凹凸の状態を使い分けけることを実践のなかで理解させる。
クレヨン、パス・・・折れた小さいものを捨てないで集めて、大きな凹凸の場合に横にして使う。
色鉛筆、えんぴつ・・・小さな凹凸の場合に使う。
- ・ こするための紙は薄手を使い、いろいろな材質の紙を試すことは材料体験として有意義である。和紙、カラー上質紙、障子紙（化学繊維が含まれるので強度を高く使いやすい）、色紙、画用紙
- ・ おなじ凹凸は色を変えて重ねてこすりだすことで、視覚的にももしろい表現になることを体験する。
- ・ 子どもには、教室の内外にあらかじめ凹凸のあるものを集めておき、触って地肌みつけだけでも楽しめるようにすることは、よりこすりだすことへの興味や意欲を高めることになる。

材料、準備 クレヨン、パス、色鉛筆、コンテなど、薄手の紙、はさみ、のり、色画用紙など

課題 ② SCRTCH

ねらい 画用紙にクレヨンやパス類でいろいろな色を塗り、その上を版画インキで黒く塗りつぶし、先の尖ったものでひっかき、好きな絵や模様を描く。クレヨンなどの鮮やかな色が黒い画面に一変し、次にひっかくことで、黒色との対比効果で予想以上のあざやかな美しい色調を楽しむ。

展開 画用紙またはケント紙（16切り・B5）に15cm×20センチの四角形を中に描き、その中をオイルパスで自由に色塗りをする。次に版画インキの黒で画面を塗りつぶす。いろいろな物でひっかきそのマチェルや色を楽しむ。繰り返しの活動はパスの塗り具合、ひっかき方やひっかく物によって画面の変化を確認できるので、いろいろな方法で繰り返すことをパス塗りの段階から促す。

指導のポイント

- ・ 「ひっかく」行為はこどもの生活の中ではどんなことがあるか、子どもとの話し合いをもってから活動にはいることは、展開がスムーズに流れることから導入として有効である。
- ・ 丁寧に色塗りをしてから版画インキで真っ黒にしてしまうことで、自分の絵がつぶされるように感じ、次の工程に進めなくなる子どもがいるので、子どもにはあらか

じめ全体の活動を理解させておくことが必要である。

- ・色塗りだけで飽きてしまわないように大きい画面は避け、パスを強く塗ることを伝える。また子どもは黒色との対比を考えないで好きな色を塗るので、最初にクレヨンの全色を見せて、暗い色、黒に近い色など具体的に示し、使わないことを約束して色塗りをさせることで、ひっかくと鮮やかな色調が必ず表れるので、失敗したという感覚は子どもにはなく、それぞれの色調を楽しむことができる。この場合、なぜこの色は使わないのかを試して子どもに見せて理解させることも大切である。
- ・画面を色塗りすることは子どもにはたいへんな作業なので、画面を分割する方法として、それぞれの子どもの名前の頭文字一字を中央に書かせ(図4-②)、文字から四方に自由に線を延長する。またじゃんけんなど、ゲーム感覚で色塗りの段階で、興味をなくさないように工夫する。
- ・ひっかいて失敗と感じた子どもには、版画インキを上から塗れば何度でもできることを知らせ、おもいきり活動に集中できるようにする。



図4-②

材料、準備 ケント紙(16切り)、パス類やクレヨン、版画インキ〔黒〕、練り板、ローラー、釘、割り箸、接着テープの刃(使用済み捨てないで集めておく。安全で同じ線を同時に引っかくことができる)その他、古新聞紙(版画インキは中性を使用することで、塗ってすぐひっかくことができるので、新聞紙の上で作業し、作品の保管に利用する)

結果・考察 感覚器官の発達(視覚、聴覚(高等感覚)においては、乳幼期にその機能が整い幼児期に著しく発達をし、触覚(皮膚感覚)、味覚、臭覚(劣等感覚)は新生児において一応の機能が発揮できる水準であることから、子どもが感覚的刺激を造形活動から体験することは、子どもの心身の発達を踏まえ、その成長を助長するものとする。また表現力の発達は、単に物の客観的観察力を高めるためではなく、個々の内的な心象(イメージ)から形象化されるべきもので、創造的表現力を育てる。

(5) 立体的表現

対象学生 1年生 2年生

テーマ 素材の可能性を追究—自然の形や色を生かす—石、木(木片・流木・小枝など)

ねらい 描画は心に感じたことや考えてことを平面的に表す活動であるが、ここでの立体的表現はそれを立体でつくる活動として区別した。それぞれが自然の素材にイメージをいかにふくらませる事ができるかが大切で、それには実材の収集からはじめるこ

とである。方法は、廃材としての木片は近くの材木店へ、流木は海岸で、石は川原、小枝は庭や公園、山などで拾い集めるなど学生は各自、可能な方法で実施する。その中で、素材の感触を体感し、感動をとおり立体的認識を深める。つまり立体造形の美の追究ではなく、自由に素材に挑みその可能性を確認しながら立体の表現体験をすることが重要と考える。

課題 ① 何に見えるかな—石・木 (図5-①a、①b)



図5-①a



図5-①b

展開 各自が川原などで拾った石の形や表面の模様から、また触った時の感触からイメージを広げる。よりイメージが具体化できるように自由に補助材（布、色紙、紐など）を使用する。着色の場合は下塗り（白のアクリルガッシュ）をすることで、発色が鮮やかになることを理解する。乾燥後、水性ニス（2～3回塗り仕上げ）。素材に直接、造形的感情移入ができることで容易に表現の喜び体験できる。

流木や小枝は自然の形や質感を生かしイメージする。（流木と松ぼっくりのワニ）
(図5-①c)



図5-①c

指導のポイント

- ・ 個々が素材を道端や川原・砂浜に求めることは、子どもが探し見つけ出す遊びから、多くの素材との対話の機会を得ることになる。これは指導における基本的な要点として位置づけられる。
- ・ 実際の材料で実在的に表すことから、子どもの発達実態、や興味関心をふまえ、イメージが表現しやすく、素材が一律ではないことから、個々が自由に活動できる。感じたこと、考えたこと→見たもの、想像したこと（動小物、アニメのキャラク

ター、乗り物など) →観察したこと、想像したこと。

材料、準備 アクリル絵具(アクリルガッシュ、下塗り用の白を含む)、ボンド(石の接着用)油性サインペン、ニス、刷毛その他

課題 ② 子どもの遊びの空間の模型 (図5-②a、②b)

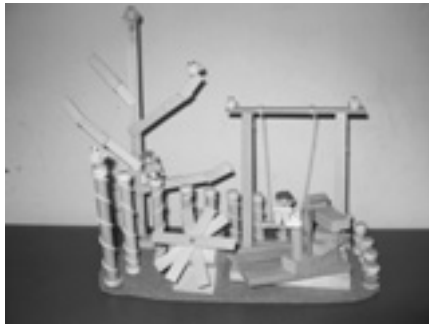


図5-②a



図5-②b

展開 廃材の木片を主材料として、子どもの遊びをイメージし模型を作る。創造した空間から子どもが何かを発見できること。つまり子どもにどれだけ主体的な遊びを提供できるかを考える。「イサム・ノグチの世界」「イサム・ノグチと遊ぼう」を参考資料として提示。その単純化されたフォルムの美しさを鑑賞する。いろいろな形の木片を組み立てることを繰り返しながら、自らのイメージを深める。接着剤(木工用ボンド)は面と面の接合には適すが円柱や三角錐など接点が小さいもの同士の接合には不適であることから、釘の使用や電動ドリルで穴を開け、紐を通すなど工夫をする。電動糸ノコ、のこぎり、彫刻刃で裁断。イメージにあわせ着色し、カラー粘土や竹ひご、針金などは補助的に使用。

指導のポイント

- ・ 木片による造形素材は粘土のように可塑性に富んでいるものと異なり、意思のままに容易に形は変えられないが、不特定の形の組み合わせで、予想外のフォルムを発見することができる。
- ・ 素材体験(対話)を自由に与えることで、それぞれのイメージの構築を促す。(素材は段ボールなどにまとめておき、各自が形や材質などを確認しながら自由に選んで使用する)
- ・ 切断や接着方法については、工具の使用、接着剤(数種)の選択など試行錯誤しながら工夫することを体験させる。のこぎりの使い方、釘の打ち方、電動ドリルなどは使用経験があまりないので、この機会に基本的な扱い方を理解する。

結果・考察 イメージした空間を限られた素材で表現することは、平面活動にはない制約された必要条件が付帯することに気づき、最初は試行錯誤の状態、切断する工具の選択や接合方法にはかなり無頓着で困惑する様子が見られる。道具や工具を正しく使用することや稚拙な表現から形の美しさの統合に努力することを褒めながら励ま

すことで、イメージの見直しや技法の工夫が見られるようになる。「指導者は常に個々の表現の意図や技術的な抵抗を理解して、きめ細かい指導、助言が必要であること。」
「自他との作品の比較から考えや表現方法の違いを気づかせる。」は、個々を次の表現活動への意欲へと導く大切な留意点と考える。

2、内容・・・図画工作教育の内容 ②

(1) 適応表現

対象学生 1年生 2年生

テーマ 人間の生活とデザイン・工芸

ねらい デザインの語源はデッサン (dessin) と共通。実目的をもつ造形活動一般をさして使われていることで、条件創造といわれている。人間がものに働きかけて、人間の生活・行動・環境に調和を求めることは、子どもが遊びや生活の中で飾るもの、伝えるものを作り、その生活をより楽しく豊かにするために創意工夫することと同様である。このような経験はやがてものに対する人間の関わり方を深め、計画的な生活造形を生み出す能力を育てる。また、視覚的表現によって伝達交流する能力の高まりは、社会生活を営む中の人間力を育てることに通じる。

課題 ①図画工作のテキストの製本と表紙のデザイン(図1-①a、①b)



図1-①a



図1-①b

展開 解説 1年次に2年次の内容を含んだテキストを製本して、2年間使用する。シラバスにそって、必要な資料をプリントしたものを、学生が製本テープとホチキスで各自のテキストを作成する。(B5版、P42) 表紙のデザインは色上質紙(厚口) B4、淡色5色(クリーム、ピンク、水色、きみどり、うす紫)に表紙となる左側に、テキスト名(図画工作I・II)、年度、学籍番号記入欄、11.5センチ×12センチの四角形を、右側には目次をそれぞれプリントしておく。製本テープは35ミリ幅を4色(パステルレモン、パステルグリーン、パステルピンク、パステルブルー)で、自由に表紙の色との組み合わせができるようにする。四角形の中をデザインする。カッティングシートで、デザインした部分を被うため、描画材は自由であるが、あまり厚みのある素材は使用しないようにする。

「図画工作」と「造形表現」（実技編、実践編、理論編）の教科書の内容が重複していることから、独自の手作りテキストを作成する。一般的に教科書は同じ内容で、同じ表紙のデザインであることから、学生にはそれぞれが自由に色を選択し、デザインした表紙の自分だけのテキストを製本化することは新鮮な体験となる。既成の教科書を使用した時は、教室に必ず1、2冊の置き忘れがあったが、この課題を設定して、各自が自分のデザインしたテキストを持つようになってからは、置き忘れはなくなり、2年生では、表紙のデザインを手直して大切に使用している姿がみられる。

課題 ②手作り案内状の作成 (図1-②a、②b)



図1-②a



図1-②b

展開 解説 案内状は他の印刷物（学校便り、園ニュース）などと違い、特にその目的が明確である。案内状は学校、園から出るものとして、保護者の会（父母の会）、研究会、保育参観、授業参観、入園式、入学式、卒業式などの案内と、楽しい子どもの行事として、遠足、運動会、発表会、クリスマス会などの案内の2通りに分けられる。前者は目的が明確で、レイアウト・文章をはっきりと描くが後者はカットや色彩で楽しいイメージを表現する必要がある。

課題作成の条件

- ・ 子どもの楽しい行事の案内（行事の内容は自由）
- ・ 材質は紙、大きさはB6 形状種類、色は自由
- ・ 描画材自由
- ・ 子どもから保護者に手渡しをする。

製作上の留意事項 導入として、いつ、どこで、誰が誰に、何を一文章（コピー）を決める時の基本条件であることを理解し、どのような方法で目的の相手に渡すかを考える。

- ・ デッサンをして、案内状作成の構想を練る。— 文字、大きさ、紙質、色、カット、枚数など
- ・ レイアウトを決める。キャッチコピー（見出し文字）、大きさが決定したら原稿作りへ
- ・ コピー（文字 書体・行間・文章は簡単に短く、むずかしい専門語・用語はなるべ

くさける)

- ・ キャッチコピーは少ない言葉でイメージづけができ、見て読みたい意欲を起こさせるもの。

結果・考察

単位実習や自主実習などで、幼稚園、保育所での行事に関わったり参加したりする機会があることから具体的にイメージをもって、行事の内容を決めることは容易であるが、発想から着想、着想から具体化の段階では、かなりの戸惑いが見られた。色や形に対する基礎的な認識と表現の能力は1年次に色と形の感情、対比、混色などの体験からある程度は備わっていると考えていたが、空間の扱いや色や形のバランス、動きや方向性などの理解は不十分である。具体的に学習する課題では、造形要素や視覚言語の設定ができ、造形表現における読み書きの能力の必要性を感じる。いままで、視覚リテラシー（VISUAL LITERACY）は芸術家育成のための美術教育の一つとして位置づけていたが、教育・保育における養成現場においても有効な側面を感じる。

課題 ③ 陶芸 — ひもづくりで器をつくる

展開 解説 陶芸は子どもが泥団子をつくることから始まる、人間本来の創造活動である。可塑性に優れた粘土を素材とした活動は 複雑な準備や工程を必要としないので、子どもから高齢者、視覚障害者など、さまざまな立場の人が気軽に取り組めることができる。ひも状に伸ばした粘土を、輪積みやらせん状に積み上げて形を作る方法。ろくろ形成以前の成形方法で、縄文や弥生土器、埴輪がこのひもづくりで成形されている。焼きものづくりの技法の中で最も古くから行われてきた方法で、ろくろの使用や型おこしの方法と比べると思いつくままに、さまざまな形をつくることができる。

工程と指導のポイント

- ・ 素材としての粘土に触れることでその性質を理解する。・・・整ったひもを作る練習をする。
- ・ 適量の粘土を粘土板の上で転がす、両手のひらで粘土をはさむなど均一（同じ太さ）のひもをつくる方法を実践して見せる。
- ・ 作ったひも状の粘土には、乾燥を防ぐため必ず濡れタオルをかぶせる。
- ・ 底部をつくる・・・適量の粘土を手の側面でたたき1～1.5センチ程度の厚さにのばす。形や大きさ、どんな器にするかを決める。
- ・ 底部と一段目のひもは、やや内側に押し付けるようにつけてながら、積み上げていく。（巻上げ）
- ・ 広がりやすいので、下のひものやや内側に積み上げていく。
- ・ 積み上げながら、へら、手でひもとひもの隙間を埋めてくっつける。
- ・ 口をすぼめる→内側にあてた手はあまり動かさず、外側の親指で外側の粘土を内に向けて延ばす。
- ・ を広げる→外側の親指をあまり動かさず、内側の指で、内側の粘土をのばす。

- ・ 装飾はたたき板で模様をつける→粘土を締めることにもなる。模様を刻む、櫛などで引かく、絵模様のハンコを押すなど、工夫する。
- ・ 乾燥は北側で直射日光を避けて1~2週間（形成の時期を6月に設定）。その後、風通しの良い場所で再び完全乾燥。（素焼き時に低温度で数時間乾燥することも可能）
- ・ 素焼き・・・設定温度800℃
- ・ 釉薬かけ・・・素焼きした素地の吸水性を利用するので、水を吸った素地は釉薬がよくかからないことを理解する。ずぶがけ、浸しがけ、ひしゃくがけなど。
- ・ 本焼き・・・設定温度1200℃

結果・考察 陶芸は知っているが経験がほとんどない（100人中3~4人）対象への指導には、全工程の資料を提示し、説明をしても理解することは難しい。まず、一人ひとりが粘土に直接触ることから始めることが大切である（粘土あそび）。大きな粘土の塊から各自が、粘土を切り糸で取り分ける作業ではその心地よい感触を、何度も切り糸で味わっている。最初は均一のひもはほとんどが作ることができないが、粘土に直接触り、その特性を確認しながらかかわることで、素材に慣れ、美しい形状のひもが作れるようになる。均一のひもを作る活動を個々が楽しみ集中する姿がみられ、あらためて、造形素材としての粘土の高い可能性を感じる。言葉や文字での説明は指導上の効果は期待できないので、ひもから形成までの全工程の実際を学生に見せるためには、陶芸における指導者の技術や専門的知識が必要である。基礎的な技術や知識の段階であることは否めない。ただ、題材として設定し、器づくりの目的に対して、学生の主体的造形意欲を喚起できたことでは有効である。

材料・準備 陶芸粘土（美濃白土、信楽、瀬戸・・・初心者が扱い易い）粘土板、小口クロ、釉薬（各種）へら、カンナ、たたき板、切り糸、なめし皮、ひしゃく、電気窯、その他成形、装飾、などの用具。

課題 ④ 紙 — 加工法とフォルムの形成（造形素材としての可能性を探る）

展開 幼児が生まれて初めて触る造形素材が紙と言われているように、私たちの生活の中で氾濫しながら、かつ必要なものが紙である。紙のもつ可変性（質的、形態的な特性）はその加工が容易なことから、子どもの造形材料として挑んだ、体験は誰もが持っている。ここでは異なった方法で紙に挑むことで、それぞれのフォルムから紙のもつ本質的な美しさとその可能性を理解する。動物や人間など具象的な相似形に価値を求めると紙本来の美しさからはなれるので、ここではあくまでも紙の価値を追究する。基本的な知識として、紙の「表」と「裏」の違いは画用紙やデザイン紙に触れて確認する。最初は裏、表を区別することは少し困難な様子であるが、どのような紙でも使用する前に必ず触って、確認する習慣を持たせる。紙の「縦目」と「横目」は新聞紙を縦と横の方向に破いて実験する。

工程と指導のポイント

- a、紙に挑む方法や紙の価値観など話し合う。

- ・ 折る (FOLDING)、切る (CUTTING)、曲げる (BENDING) (図1-①a) 組む (CONSTRUCT)、作る (MAKING) を挑む方法としてまとめる。まとめることについては例えば、紙を契ることは子どもの造形の出発であり、切り離す行為は「切る」方法として考える。
- ・ 2枚の紙を提示し、1枚を規則正しく折り、もう1枚はくしゃくしゃに丸めて、どちらが美しいか、どちらの紙の価値が高いかなどを問う。(図1-④b)



図1-④a

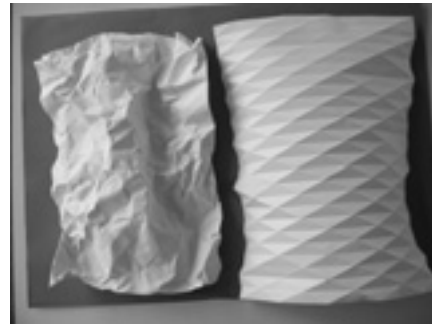


図1-④b

- ・ 同じ2枚の紙なのに、なぜ折った紙が美しく価値が高く感じるかを考えさせる。
 - ・ 挑み方の相違を理解し、挑む方法で紙の価値が決定されることを認識する。
- b、資料 (展開図) を配布し製作する。
- ・ 各資料から自由に選択し製作をする。(資料には同じ方法で4~5通りの展開図を記載) 座席ごとにグループに分け、その中で必ず違う展開図で製作することを指示。学生にとって、実際の製作は1通りだけであるが、他の展開図の、予想しなかったフォルムを発見することができる。
 - ・ 展開図に示された「線」について説明。実線、破線、一点鎖線、二点鎖線など。工作用展開図に示される線であり、知っておくと便利。
 - ・ 異なる挑む方法を体験して、紙の本質を理解する。原則は、ケント紙 (白) を使用し応用として両面色ケント紙、色ケント紙を使用。「組む」では厚ケント紙。特に大きいフォルムが美しい展開図については、B3サイズ、普通はB4サイズと紙面の大きさを決めておく。
 - ・ 授業の中でなるべく作品紹介をして、学生が製作しながら、作品を鑑賞する機会をもつことで、感動や喜びと同時に、展開図から完成される形を予測することができる。
- c、作品展示と鑑賞
- ・ 指定した空間 (立体)、スペース (平面) に学生が各自の作品を展示し、相互の美しいフォルムや創意工夫点を確認。

材料・準備 ケント紙 (白) B3・B4、Cuttingボード、コンパス、ものさ

し、カッター厚ケント紙、その他

課題 ⑤ 生活を飾る—ガラス（空き瓶、七宝焼）



図1-⑤ a

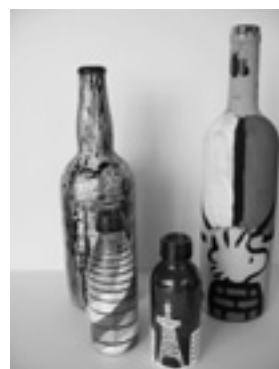


図1-⑤ b

展開 ガラスを素材とする活動は、他の造形素材との相違を見つけることで、その特徴を生かしガラスの造形の可能性を理解、確認する。

- a、空き瓶・・・透明と不透明（色のついているもの）（図1-⑤a、⑤b）のラベルを取った空き瓶をそれぞれに準備させる。透明にはカラービニール（市販 カラーダタック）を自由に切って貼り、模様などをデザインする。瓶の下に白い紙を置き、太陽光線で色光を楽しむ。平面では粘着性があることで直接、窓ガラスにつけて、スタンドグラスにすることもできる。不透明な瓶はアクリルカラーで着色し、乾燥後、割り箸などで、削って瓶の色を出す。削る方法や削るものを工夫することで、飾れる美しい瓶が出来ることを発見する。色の瓶も削ったところは光を通すので、光にかざして見るとおもしろい。廃品を利用した活動として、子どもの造形活動として位置づけたい。
- b、七宝焼・・・釉薬がガラスの粉末である。かなり緻密な作業であり、焼きものではあるが、陶芸とはまったく異なる。常に子どもの姿を想定しながらの活動から開放される課題として設定する。学生にとって、未経験の作業工程はたいへん興味深く新鮮であり、集中し楽しむ工芸活動として生産的意欲の向上を資する有効な体験となる。ペンダントやスプーン、栓抜き、など生活用品の飾りを製作する。

課題 ⑥ フォトフレームのデザイン— 木（図1-⑥a、⑥b、⑥c）



図1-⑥ a



図1-⑥ b



図1-⑥ c

展開 木の加工は種類や作業の内容により異なるが、彫刻刀を使いレリーフをする。紙の縦目、横目と同様に木には、正目と逆目があることを理解する。逆目では木の繊維が出るので、サンドペーパー(120~150程度)で表面を滑らかにする。着色は自由(アクリルカラー)だが、仕上げに水性ニス(2~3回塗る。はがきサイズの中身は、写真(自分で撮影したもの)や絵を描き完成。彫刻刀は使い慣れているが、ここでは、正しい使い方を教える。(刃先の方向に絶対に手や指を置かない)言葉で伝えるより、実際に使い方を示し危険であることを知らせる方が効果的である。

(2) 手作りおもちゃの製作

対象学生 1年生 2年生

テーマ 子どもが遊ぶおもちゃ、子どもと遊ぶおもちゃ

ねらい 自身で作ったおもちゃでどんなに破損しても何度も修理を繰り返しながら大切に、遊んでいる子どもの様子を見るとき、市販のどんな立派な遊具にもない愛着や温かさ、いとおしさを感じているのだろう。そのような子どもの心を手作りおもちゃで遊ぶ中で育てたい。また、教師といっしょに作ったり、教師が作ったりして、遊びを広めたり、深めたりする、手作りのおもちゃは、動小物にえさをやることや、草花に肥料や水をやることと同様に、子どもの心に感動の準備性を育てる。子どもとともに、興味と好奇心をもって楽しく遊ぶことに共感をする。

課題 ① ぶんぶんゴマ・くるくるカード (図2-①a、①b)

展開 「色と形の基礎」で 色の混合、残像現象、同化現象の「実践・応用」として製作。ぶんぶんこまは、作ること、遊ぶことに一定の工夫が必要であることや両面で2通りの中間混色を楽しめることができる。くるくるカードは残像や同化の実験としての応用で、学生には作ったカードを3~4点見せて解説をする。

工程と指導のポイント

a、ぶんぶんゴマ・・・製作は小学校で経験済みの学生が多いことから、色の変化や中間混色の原理を理解することに留意する。こまの模様は回しながら、色の変化を確認しながらデザインすることで、中間色を理解する。回したときに、指に紐がくい込み痛くなることから、工夫として紐の両端にカードリングを付けたことで、思い切り回転することができる。いろいろな形のこまを作ることは可能だが、回転時に角ができる、四角形や三角形のこまは危険であることに留意する。



図2-①a

材料 白表紙(直径10センチ2枚重ね、タコ糸10番 長さは遊ぶ子どもの肩幅に合わせるが、ここでは学生)目打ち、カードリング(3号)、色紙、サインペン、パスなど描画材。

b、くるくるカード・・・残像と同化の現象を利用したおもちゃで、ケント紙で直径12～15センチの円形カードを2枚作り、それぞれに関連のある絵や漫画、アニメーションを描く。（例えば果物と籠、跳び箱と男の子、ライオンと檻など）1枚のカードの中心に竹ひごや丸箸をカードから10センチ程度出して、両面テープで固定し、もう一枚のカードと糊などで接着する。出ている竹ひごを両手に挟み前後にカードをくるくると回すと裏と表の描かれた絵が同時に見える。裏、表に描く絵やアニメがうまく入るようにゆっくり回し、確認しながら描く。参考作品を提示することで、イメージがより明確になる。

材料 ケント紙（直径12～15センチ）、両面テープ、のり、描画材



図2-①b-1



図2-①b-2



図2-①b-3

課題 ② 変わる立体、変わるカード、パタパタカード（図2-②a、②b、②c、②d）

展開 解説 展開図が書けなくても立体が作れることを伝えたい。（小学生の高学年では展開図からの立体作成は可能）紙を丸めて筒状にする。→テープや糊で接着→円柱を平につぶす。→できた折り目と折り目を合わせる。→再度折ることで円柱から角柱ができる。→同じ長さに切り、交互に差し込むことで立方体ができる。（図2-②a）立体は大きい段ボールからお菓子や薬など小さい空き箱を日ごろから集めて利用することで、さまざまな画面の変化を楽しむことができる。大きいものは運動会のゲーム用として製作する。

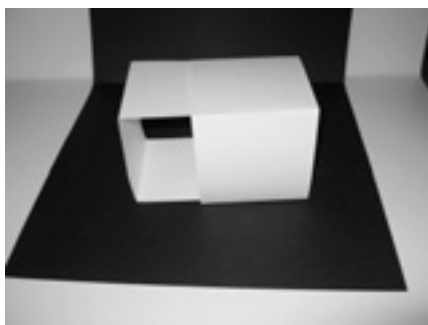


図2-②a

工程と指導のポイント

a、変わる立体・同じ形の立体（立方体・直方体）の箱4個をテープで、3ヶ所をつなぐ。立体は牛乳パック（1000ccや500cc）、お菓子の箱などの利用、また厚紙で作る。極端に小さい面（一辺が5センチ以下に）にならないように注意する。3ヶ所を布テープでとめ、4個の立体をつなげる。（裏からもテープをとめる）回転して面の変化を確認し、お話やゲームなど各自がアイデアを考える。ここで、回転面や面の変化の数を把握し構想をしやすくするために、別に小さい箱を4個準備しておき、面ごとに番号をつけておくと便利である。薄手の画用紙を貼り、デザインする。回転時に面と面が接触するので、パスやクレヨンなどの描画材は避ける。一人ひとりがクラス発表（教師と子どもの立場で模擬授業の形式をとる）をする。他の作品を鑑賞し、お互いの作品に対して感想や考えを話し合い、各自の自己評価の機会とする。

材料 箱（上記）4個、布テープ（白）、メンディングテープ、両面テープ、描画材、薄手画用紙、色紙、はさみ、カッター、お菓子箱や牛乳パックなどの同形の立体を4個、資料として絵本や参考作品

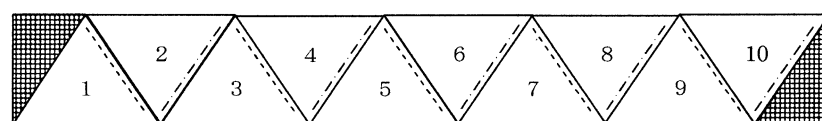
工程と指導のポイント

b、変わるカード・・・正三角形を10個作図（4つ切りケント紙の長辺 図2-②b）



図2-②c

し、谷折と山折で折り線をつける。2個の三角形を糊付けし、正六角形のカードを作る。（図2-②b）三頂点を合わせると、カードが回転し本体は完成するのが、あくまでもおもちゃとしての創意が必要であることを確認する。作図のときに、二等辺三角形と間違えないように、正三角形の定義を再認識する。作図された正三角形に鉛筆で番号をつけることで、折る作業がわかりやすいことやカードを回転したときにその変化（表と裏3回ずつ回転）を理解することが容易である。カードの回転から子どもにどのような遊びを提供できるか、子ども自身がどのような遊びを創造できるかなどを考え、カードをデザインする。描画材はサインペン、色鉛筆など、パス類（すれる）や油性サインペン（カードの裏側に写る）は避ける。（色鉛筆には定着液をかけて、色の擦れを防ぐ）（図2-②c）



----- 谷折り - - - - - 山折り ■■■ 切りとり

図2-②b

c、パタパタカード・・・8センチ×12センチの厚紙（白表紙2枚重ね）5枚を12本のテープでつなぎ、一番目のカードを裏返すと残りの4枚のカードが順に表から裏へ変わる。カードの作成にはまずテープのかけ方を理解することから始める。厚紙（ダンボールや白表紙）と紙テープ6色×2本の計12本（幅1.8センチ、長さ14センチ）を別に準備し5枚のカードに1～5までの番号を記入する。（番号の記入面を仮にカードの表と設定しておく）テープのかけ方は学生とともに、色を決めてカードにかけていく。学生の理解を見届けながら進め、12本を5枚のカードにかける。2～3枚のカードにテープをかけたところで、一定の規則でテープがかけられていることに、気づかせる。一番のカードを裏返して、順に5番目のカードまで回転したらテープのかけ方が正しいことを確認させる。カードの変わり方を見て、各自が遊び方を考え、工夫してデザインする。製作用では2重の厚紙のカード（カードにある程度の重さがあると回転し易い）と障子紙を紙テープ状に切ったもの（テープ上にもデザイン可能で、強度がある）とする。応用として、順にパタパタと変化するカードの様子から、実習時に子どもに自己紹介する小道具として、大きいカードに名前を一文字ずつ書いて、枚数を増して作成する。テープのかけ方が解ればカードの本体はできてしまうので、どのようなアイデアで、どのように工夫したか、学生自身が考え、試行錯誤しながら作成することに重点をおく。（図2-②d）



図2-②d

課題 ③ エンドレスアニメーション (No.1) (図2-③)



図2-③

展開 解説 子どもはTVや映画では、アニメーションはよく見る。手作りのおもちゃとして簡単な動画をいつでも楽しむ機会を子どもに与えることは、アニメーションを

より身近な物として、興味をもち、動画のイメージを深め、創造の喜びを体験することに通じる。

工程と指導のポイント

- ・ 直径20センチの厚紙の片面を黒く塗る。一方の面に、円周から中心の方向に12個のスリット（2ミリ、2センチ）を作る。（円板とスリットを切り抜く前に、厚紙の裏側を、黒く塗る。）
- ・ スリットとスリットの間に簡単な動きのアニメーションを12個描く。（円板の中心部に近いほど回転が小さいことを理解する。4～5の動作でひとつの動きを表現し、繰り返すキャタピラーフィルムの作成の要領を理解する。）
- ・ 表の中心から画鋏を裏側の消しゴム付き鉛筆のゴムに付ける。
- ・ 約30～40センチ離れ、鏡に映しスリットから覗きながら円板を手で回転する。

材料 白表紙、墨汁、黒のポスターカラー、画鋏（ヘッドが透明プラスチックの物）、消しゴムつき鉛筆、ものさし、はさみ、カッター、描画材など

課題 ④ エンドレスアニメーション (No.2) (図2-④)

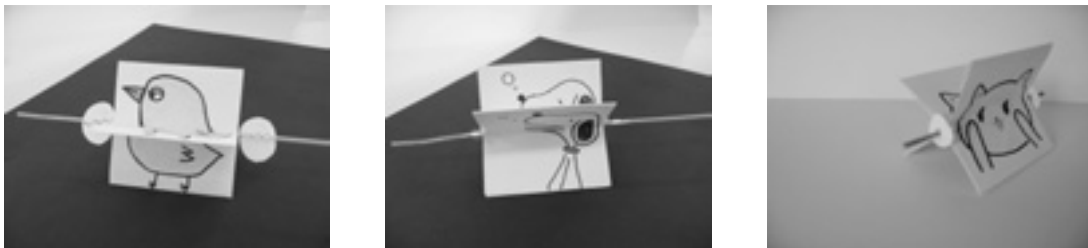


図2-④

工程と指導のポイント

- ・ ケント紙で8センチの正方形のカードを4枚作り、そこに簡単な動画を描く。
- ・ 動画を描いた面を半分に谷折りにする。
- ・ 4枚のカードの描いてない面を糊付けしその中心に8センチのストローを固定し、20センチ程度の竹ひごを通す。
- ・ カードを回転し、4コマの動画を楽しむ。（カードが動かないように両側にストッパーとして、竹ひごに色紙を巻いたり、厚紙でデザインしたものを取り付けるなど工夫する）

材料 ケント紙、ストロー、竹ひご、両面テープ、糊、はさみ、カッター、ものさし、描画材など

結果・考察 作り方や留意事項についての理解はできるが、動画の作成で十分な把握ができない場合はエンドレス動画を資料で説明し、完成した作品で動画の原理を確認することでアニメーションに工夫が見られるようになる。例として、花を種から蕾、開花まで、では動画として成立しにくいだが、花びらの開閉だけの動画のほうが分かりやすく美しい。細かい人物表現ではなく単純な表現の方が、回転した場合よく動くな

ど。製作工程で自分の作品をお互いに見せ合い、比較し話し合いながら製作することは、創意工夫することの重要性を個々が認識する機会となる。

課題 ⑤ 飛び出す模様 — 廃品を利用して

工程と指導のポイント

- ・ 使用済みのラベル用紙や蠟引き紙のつるつるした面を幅15センチ、長さ2メートル20～30センチ丸箸やアイスクャンデーの丸い棒に両面テープで端を固定し、つるつるの面を内側に巻きつける。（ラベル紙や蠟引き紙をつなぐときは、重ならないようにセロハンテープで外側から接着する。丸箸に巻いた紙に、巻きぐせをつけるために30分ほど輪ゴムでとめておく。）
- ・ 外側になる面に好きな模様をデザインする。（摩擦を少なくするため、油性サインペンを使用する。
巻きぐせをつけた物を飛ばし、飛び出す様子を確認して、見える面や部分だけをデザインする。）
- ・ 丸箸を持ち、前に突き出すように投げると描いた模様が飛び出してくる。上に向けると摩擦が少ないことで、元に戻ろうとし、最初の箸に巻きついた状態に戻る。繰り返し遊ぶ。
- ・ 素材は紙であるが、直接人の顔に向けて飛ばして遊ばないことを約束する。

材料 使用済みラベル用紙や蠟引き紙、丸箸やアイスクャンデーの棒、セロハンテープ、両面テープ、はさみ、ものさし、油性サインペン、など。

課題 ⑥ 空き缶の万華鏡（図2-⑥a、⑥b、⑥c、⑥d）



図2-⑥a



図2-⑥b

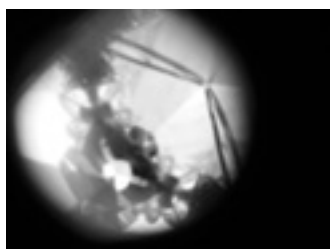


図2-⑥c

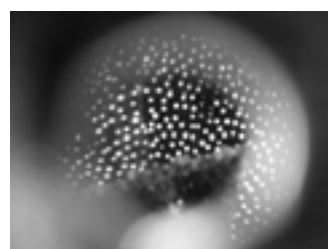
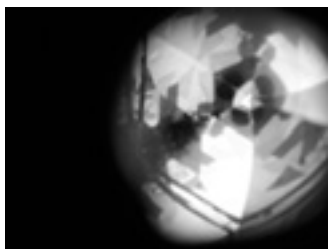


図2-⑥d

工程と指導のポイント

- ・ 空き缶 350cc(アルミ缶)または190cc(スチール缶)のプルトップ側を缶切りで切り取り、底面の中央にポンチや切りで穴(直径5~10ミリ程度)をあける。
- ・ ミラーシート(市販)や薄いアルミ板を缶の長さや直径に合わせて組み入れる。350ccは47ミリ×114ミリ3枚。190ccは40ミリ×100ミリ3枚。をミラーの面を内側にテープで止め正三角柱の形にして、缶に入れる。それぞれ大きいミラーシートなどは1枚をサイズに折り正三角柱にして缶に入れると便利。
- ・ 缶の表面はアクリルカラーや千代紙、色紙などでデザインする。缶の美しいプリントを生かしながらデザインする方法もあることを伝える。回しながら遊ぶので、手に付き易い絵具や引っかかりやすい材質の紙や布は避ける。アクリルカラーは水性ニスを塗ることで、表面につやが出て、色も鮮やかになる。紙や布などは、ビニールテープ(50ミリ幅)で被って、回しやすいようにする。(図2—⑥a)
- ・ 樹脂のキャップ(市販)直径5.5センチ(350cc)は日頃、不要になった瓶や缶の樹脂のふたを集めておく。仕切り板は透明な薄い樹脂板を、キャップの直径に合わせて円形に切り取っておく。
- ・ キャップの中にセロファンやビーズをいれ、仕切り板をはめ込んで缶の開口部に取り付け、底面の穴から缶を回しながら覗く。(図2—⑥b)
- ・ 中に入れる物は光を通すものが美しいことや、重さや大きさの異なるものを入れることで、変化がある模様を楽しめることを体験の中で見つける。絶対に同じ模様はできないことから、友達の万華鏡を覗き、見比べながらお互いに工夫点を話し合いながら製作することで、個々の物を作ることへの自信につながる。(図2—⑥c、⑥d)

材料 空き缶(アルミ・スチール)、ミラーシートやアルミ板(薄手)、樹脂キャップ、透明樹脂板(薄手)、ビーズ、セロファン、ビニールテープ、アクリルカラー、水性ニス、ポンチや目打ち、缶きりはさみ、糊、など

3、内容・・・図画工作教育の内容 ③

(1) 子どもの造形

a、描画の観察と記録

対象 1年生

ねらい 1年生の後期から付属幼稚園での観察実習が始まると同時に展開することから、夏休み期間を利用して自主実習など、各学生が可能な方法で子どもの絵の収集をする。実習期間中で実際に子どもとかわりながら、授業を進行することで、子どもの造形に興味や関心が深まり、学生の子ども理解に資する。

展開 0歳児～6、7歳児までの子どもに絵を描いてもらい、その様子を観察し記録する。子どもに絵をかいてもらう条件は下記のとおりで、同じ条件(15年間継

続中) で収集することで、過去の子どもの描画と比較鑑賞できるようにする。学生には絵を集めることが第一の目的ではなく、直接子どもの描画活動のプロセスを観察し、記録することが大切であることを知らせる。子どもが描かないこと(白紙)も意思表示であり、表現として受け止め、子どもにはテーマを設定、誘導するような発言をしないこと。無理やりに描かせないことを、事前に共通理解する。

描画の条件 対象児・・・0歳から6, 7歳。

テーマー「好きなものを描いてちょうだい」だけで、テーマその他を強要しない。

画材ーパス、サインペン、子どもが選んだ描画材。

画用紙 (八つ切り) 共通のものを配布

観察記録の内容は、共通の用紙(下記)に記入し、子どもの絵の裏面(両面に描いた場合はホチキスで止める)に糊付けする。

年 齢	歳	ヵ月	男	・	女
兄弟、姉妹	有無や何番目				
住 環 境	(例) 海岸部、山間部、住宅街 など				
そ の 他	気づいたこと。(例) 描いた時の健康状態など(風邪気味)				
子どもの描く様子					
テーマ (ある場合のみ)					
観察記録 (例) 子どもの描画材の持ち方 描く順序 集中していた時間 描きながらの言語や歌など その他(図など)					
観察記録者		学生の氏名(学籍番号)			

b、学生の描画の観察発表と鑑賞

0歳から6、7歳を年齢別、月齢別に掲示し、鑑賞する。作品ごとに観察記録者が子どもの描画の様子を発表する。学生は直接子どもにかかわり、何に興味をもって描いたか、子どもの表現への意図、その表現の傾向や特色を具体的に把握することができたことで、各自が自信をもち、観察内容もそれぞれの視点で発表する。また、かかわれなかった年齢の子どもの観察内容を聞くことで、間接的ではあるが描画活動を観察し、その未分化な発達段階を総合的に理解する場となる。

補足資料として「描画の発達段階」(筆者作成)を配布し、過去の子どもの描画も加えて、年齢別に解説することでその理解を深める。

c、造形活動の背景となる幼児の発達と実際

子どもの描画活動の発達には心や運動機能の発達が背景にあることを理解する。あくまでも一般的な発達段階であり、個人差があることや子どもの造形を理解するひとつの目安として認識する。

- ・ 情操の発達では本質的体験として美的感動の経験が必要であることや、それには感情的経験と知的経験を豊富にあたえること。
- ・ 知覚の発達として高等感覚器官である視覚では、生後1ヵ月の明暗反応が生じる～6ヵ月までの眼球運動。特に眼球運動の発達は錯画期の子どもの絵に表れることを確認する。
- ・ 大きさ(大小の比較)は3歳でかなりの成長し、遠近の判断は3歳6ヵ月ごろに大小の関係を手がかりに、6ヵ月以上は重なりも手がかりとする。6歳ごろにはほぼ成人の水準になる。
- ・ 形は幾何学図形を弁別する力は2歳では円、三角形、正方形。3歳6ヵ月では加えて正三角形、半円、十字形、菱形。4歳では10種類の形。(はめ込み板の実験)を描画の上で確認する。
- ・ 方向については4、5歳でかなりの発達はするが、成人の水準に近くなるのは低学年(8、9歳)と考えられる。方向の知覚については、4歳後半、5歳児の子どもの描画に文字が多く表れることや、逆位知覚(鏡映文字)であることから特徴として、文字に興味をもつが、空間の方向には無頓着であることを知る。

結果・考察 子どもの造形表現の実態を知る方法として、平常の子どもの造形活動とその作品を分析する。子どもに直接、調査内容のアンケートをとる。調査内容による子どもの表現の結果を収集し分類する。などが考えられる。ここでは学生が初めて将来の教育者の立場で子どもに接すること、子どもの描画の収集が主なる目的ではなく、それぞれが子どもの描画活動の実態を知ること、子ども理解の手がかりをつかんで欲しい期待を優先した。そこで、子どもの造形の発達を、図形獲得の姿や年齢別表現の特徴を発達的にとらえることが比較的容易である、二次元空間の描画を対象とし、一人1～2点を夏休みの課題とした。自主実習先の子どもたち、近所や親戚の子どもに描いてもらうなど学生は積極的に子どもにかかわる機会をもつことになる。同時にあまり意識しなかった子どもの描画活動のプロセスを知ること、子どもの造形に興味や関心をもつ契機となる。子どもの造形活動を心の欲求や感情の表出ととらえるならば、結果となる作品はある意味では残滓である。どのようなプロセスによって残滓となりえたかが造形活動のもっとも重要視される点であり、二次元の領域ではあるがプロセスを新鮮な視点で観察・記録する経験は、教育者(保育者)を目指す学生には必要かつ、有効と考える。

おわりに

教科の教育理念やねらい、方法論、子どもの実態など基本的なことは把握されていないが、それを具体的に授業の上で展開させるには教材に対する実践的研究が必要である。特に、幼児や児童の図画工作の学習は表現製作の活動を通して展開されることに、その独自性があると考え。教師や保育者自身が実技を通して教材研究することは、この図画工作教育には欠くことはできない。

作品を完成させることや製作に関する理解や技法を会得することのみを目的としてはならない。課題を製作する場合、作品を完成する間のプロセスの活動が最も重要である。教師自身の創作過程の体験が教材研究の手がかりになり、子どもの表現活動をより確かに理解する実技研究である。課題においては基本的・基礎的な教材となる素材の選択。課題に対する基礎的な理解と技法の把握。製作後の反省考察事項として子どもの表現製作上の問題点、指導上の留意点、指導資料、環境設定などがあげられる。一般的に教えること、伝えることに比重をかける教科が多い中、図画工作教育は表現活動を中心に子ども一人ひとりの個性を伸ばし、育てることに重点をおいた教科である。また唯一絶対の方法や技術は存在しない、子どもの実態に即した教科であり、子ども自身が一人ひとりの基準で表現し、鑑賞する。この教科の特性は、指導者がその「ねらい」と、一人ひとりの子どもの「個性」に目を向けて評価しなければならないとう、大きな問題と課題をもち続けなければならないことであろう。

子どもはなぐりがきや泥んこ遊びのような本能的活動から、自らの意志で表現するプロセスの中で、困難や問題点にぶつかった時、思考・忍耐・決断と自由など人間として成長するための貴重な体験することになる。それに立ち向かって達成感を得た時こそ、はじめて子ども一人ひとりがそれぞれに、作り出す喜びや楽しみを味わうことになるのではないだろうか。我々は箸や茶碗の持ち方は教えられても、ご飯の味は教えられない。子ども一人ひとりがそれぞれに感じるのである。そんな感じることを育てるのが造形教育の立場であろう。

最後に教員養成課程に身を置く教員として、近年教育者（保育者）に求められる多様なニーズの中、教育や保育現場からは「即戦力として間に合う教諭、保育士」を新卒者に求める傾向を強く感じている。子ども一人ひとりの大きな可能性を信じ、その個性を大切に小さい体いっぱい基本的な人間力を育み、次の初等教育の現場に託す役割が幼稚園や保育園であるならば、同様に未来の教育者（保育者）として、その才能と可能性を信じ、その個性を大切に懸命に養成して、見事に開花することを願い教育・保育現場に託すのが養成校の学生に対するスタンスではないだろうか。現場には「よい教諭（保育士）に育ててください。」とお願いしている。小さく完成された教育者（保育者）を教育・保育現場に送り出したくはない。大きい未完成の教育者（保育者）を育てることを目指したい。

参考文献

- | | | |
|-----------------|------------------------|-------------|
| 感性による教育 | 宮脇理 著 | 国土社 |
| 真の個性教育とは | 梶田叡一 著 | 国土社 |
| 美術教育とユートピア | 北川民次 著 | 創元社 |
| 表現の指導 造形 | 熊本高工 編 | 同文書院 |
| 名画の見方 | 早坂優子 著 | 視覚デザイン研究所 |
| 幼児教育法 | 花篤實・岡一夫 編 | 三晃書房 |
| 造形技法 | 宮脇理 監修 | 建帛社 |
| 図画工作 (理論編) | 新川昭一 監修 | 三晃書房 |
| 図画工作・美術教育研究 | 藤澤英昭・新井哲雄 編 | 教育出版 |
| 絵画製作・造形 | 長坂光彦 編著 | 川島書店 |
| 図画工作科教育の研究 | 宮脇理・西光寺亨 共著
森市松・松本巖 | 建帛社 |
| 図画工作 | 長谷川喜久一 著者代表 | 建帛社 |
| 世界デザイン史 | 安部公正 監修 | 美術出版 |
| 色彩理論とデザイン表現 | 谷欣伍 著 | アトリエ出版 |
| 色彩学 | 向井裕彦 著 | 建帛社 |
| 色彩 | 大井義雄・川崎秀昭 著 | 日本色彩事業 |
| 芸術と色彩 | 武井邦彦 著 | 美術出版社 |
| ヨハネス・イッテン色彩論 | 大智浩 訳 | 美術出版社 |
| 美の哲学 (芸術と人間の研究) | 岩山三郎 著 | 創元社 |
| イサム・ノグチの世界 | 綿引幸造 著 | 株式会社ぎようせい |
| 陶芸入門 | 江口滉 著 | 分研出版 |
| 陶芸初級 | 島田文雄 共著 | 視覚デザイン研究所 |
| 陶芸の技法百科 | ピーター・コンティエーノ著 | 株式会社グラフィック社 |
| はじめて楽しい陶芸 | 島田文雄 監修 | 視覚デザイン研究所 |
| 紙のフォルム I, II | 尾川宏 著 | 求龍堂 |
| 紙の彫刻 | 谷内庸生 著 | 玄光社 |
| 折り紙建築 | 茶谷正洋 著 | 彰国社 |
| 世界の木工文化図鑑 | ブライアン・センテンス著 | 東洋書林 |
| 児童画の発達過程 | ローダー・ケロッグ 著 | 黎明書房 |
| アート・リテラシー入門 | 奈良義巳 発行 著 | フィルムアート社 |
| おもちゃの歴史 | フランソワ・テメル 著 | 白水社 |

(平成20年1月15日受付, 平成20年2月5日受理)

