

1 題 材 「遊び心を形にしよう」

2 指導観

- 新素材の開発や加工技術の発展により、日々の生活で使用する日用品や生活用品などの機能性は飛躍的に向上している。しかし、私たちはただ便利さだけで心が満たされるわけではない。ユーモアを感じたり心を癒したりする、使って楽しめるものを求める思いは万古不変である。

本題材は、張子による玩具を制作する活動を通して、触れて感じる形や素材の心地よさ、見たり聴いたりして感じる仕掛けのたのしさなどを、造形要素と関連付けて表現させることをねらいとする。学習内容としては、博多張子の歴史と魅力、郷土玩具の地域性、張子の制作工程、プロトタイプ（試作）の重要性、「遊び」の造形要素、玩具としての機能性と造形美などがある。本題材は、日本古来より親しまれてきた郷土玩具である博多張子を着想の起点とする。プログラミングされた機械による大量生産品ではなく、人の手によって作りだされる素朴な造形美や郷愁感は、作り手が作品に込めた願い、美意識、幸福感などが、形、色彩、素材や仕掛けの構造といった造形要素によって表現されていることを捉えさせる上で、恰好の教材である。また、郷土の伝統や文化に触れさせることは、その時代に生きた人々の美意識や創造的な精神などを感じ取らせることにも通じる。これは、美術文化に対する見方や感じ方を深めさせる上で大変意義深い。

○

個人情報保護のため、
生徒観は省略しています。

- 本題材の指導にあたっては、素材に見たり触れたりしながら身体全体で思考し、粘り強く試行できるようにしたい。そのためにまず、学習課題をつかませる。ここでは、日本の郷土玩具が地域の自然素材を用いて作られ、現在でも継承されていることの貴重さに気付かせるために、実物を提示して重さや触り心地、制作方法を問う。次に、作品の構想を練らせる。ここでは、生徒の自由な発想を促すために、「粘土による試作（手で考える）」「マインドマップで目的・対象を定める（書いて考える）」「アイデアスケッチをする（描いて考える）」の三つの着想方法を示し、それぞれの思考内容と手順を記録させる。また、作品の構想を深めさせるために、記録した思考内容を交流する場を設ける。その際「遊び」の造形要素を交流の視点として示し、具体性に乏しい着想方法についてアドバイスし合うよう促す。さらに、作品を制作させる。ここでは、制作工程を後に振り返らせるために、毎時間の作品を画像で記録させる。その際、制作工程で使用した素材の特徴について問う。最後に、完成した作品を相互鑑賞させる。ここでは、張子の作品が飾られる場所や展示方法をイメージしやすくさせるために、展示場所の画像素材に作品の画像を合成してプレゼンテーションさせ、現存の博多張子との差別化のポイント（作品の魅力）を問う。

3 目 標

- 張子の形や色彩、和紙の材質、動きの構造などの効果を理解するとともに、材料や用具の生かし方などを身に付け、意図に応じて工夫して表すことができる。
- 使う目的や条件などを基に、使用するものの気持ちから主題を生み出し、遊び心をくすぐる仕掛けや愛着につながる作用を考えて表現の構想を練ることができる。
- 玩具の造形や構造、またそれらに込められた願いを形にすることに意義を見出し、使用する者を喜ばせるための表現活動に取り組もうとする。

4 計 画 (9時間)

次	配時	学習活動・内容	主な手だて (○)	評価の観点
一	1	<p>1 学習課題をつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・博多張子の歴史と魅力 ・日本の郷土玩具の地域性 ・手作業による造形の価値 	<p>○ 日本の郷土玩具が、地域特有の自然素材を用いて作られ、現在でも継承されていることの貴重さに気付かせるために、実物を提示して重さや触り心地、制作方法を問う。</p>	<p>態：郷土工芸品である博多張子について、形や色、素材感からその独自性を捉え、伝統工芸の保全の観点から玩具としての新たな提案に取り組もうとしている。</p>
		<p>【学習課題】 福岡の郷土玩具である博多張子の特徴を生かした、遊び心くすぐる作品を提案しよう。</p>		
二	3	<p>2 作品の構想を練る。</p> <p>(1) ～ (2) 直感に従って着想を得る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・郷土玩具の種類 (祈りの玩具) (からくり玩具) (自然玩具) ・張子の制作工程 ・プロトタイプ (試作) の重要性 	<p>○ 生徒の自由な発想を促すために、「粘土による試作 (手で考える)」「マインドマップで目的・対象を定める (書いて考える)」「アイデアスケッチをする (描いて考える)」三つの着想方法を示し、それぞれの思考内容と手順を記録させる。</p>	<p>知：郷土玩具の特徴から、地域性や玩具の種類の整合性をつかむことができる。</p>
本時		<p>(3) 着想を基に発想を膨らませ、構想を練る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他者の構想プロセス ・「遊び」の造形要素 <p>【形】 愛着ある形や表情 アンバランスさ等</p> <p>【色】 目的に即した柄、カムフラージュ等</p> <p>【機能】 動く、音が鳴る等</p>	<p>○ 作品の構想を深めさせるために、記録した思考内容を交流する場を設ける。その際「遊び」の造形要素 (形、色、機能) を交流の視点として示し、具体性に乏しい着想方法についてアドバイスし合うよう促す。</p>	<p>思：造形要素の視点で作品の玩具的魅力を分析し、作品イメージをことばや図、試作品で表現することができる。</p>
三	4	<p>3 作品を制作する。</p> <p>(1) 粘土で作品を造る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・油粘土による造形方法 <p>(2) 和紙を貼る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・和紙の柔軟性 <p>(3) ～ (4) 色を塗る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・絵の具による混色の幅 	<p>○ 張子の制作工程を後に振り返らせるために、毎時間毎の作品を画像で記録させる。その際「粘土」「和紙」「絵の具」の三つの工程でそれぞれの素材の特徴について問う。</p>	<p>知：構想したイメージを基に、粘土の可塑性、和紙の柔軟性、絵の具の再現性を生かして張子を造ることができる。</p>
四	1	<p>4 完成した作品を相互鑑賞する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・玩具としての機能性と造形美 ・地域の工芸品としての独自性 	<p>○ 作品の展示方法をイメージしやすくさせるために、展示の想定場所の画像素材に作品の画像を合成してプレゼンテーションさせ、現存の博多張子との差別化のポイント (作品の魅力) を問う。</p>	<p>態：伝統工芸品は、技術だけでなく、作り手の願いや思いなども継承されていることを捉え、自然や手作りを愛好しようとしている。</p>

5 本 時 令和4年11月10日(木) 第4校時 計画 第二次の2 美術室にて

(1) 主 眼

○ 「遊び心をくすぐる」仕組みについて意見を交流する活動を通して、作品の魅力を「形」「色」「仕掛け」の視点で分析し、それらをアイデアとして効果的に反映させることができる。

(2) 準 備

- ①張子の参考作品 ②張子の参考作品の掲示資料 ③試作用粘土 ④アイデアシート
- ⑤造形要素の視点で改善した参考作品

(3) 過 程 I…コンフリクト II…内化 III…外化(内化2) IV…リフレクション

学習活動・内容	準備	段階	主な手だて(○)と評価(◇)	形態	配時
1 参考作品を基に、玩具的魅力を分析する。 ・玩具的魅力 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> めあて 「遊び心をくすぐる」 作品の個性を磨こう。 </div>	① ②	I	○ 自分のアイデアが、玩具として「遊び心をくすぐる」仕組みになっているかを自問させるために、参考作品を提示し玩具として魅力的に感じる部分とその理由を問う。また、後に提示する「形」「色」「機能」の三つの交流の視点の伏線となるよう、多様な意見を出させて板書にて整理する。	一斉	10
2 作品の玩具的魅力を自分なりに整理する。 ・作品の玩具的魅力とその根拠 ・「遊び」の造形要素 【形】愛着ある形や表情、アンバランスさ等 【色】目的に即した柄、カムフラージュ等 【機能】動く、音が鳴る等	③ ④ ⑤	II	○ 「遊び心をくすぐる」仕組み(=「遊び」の造形要素)を掴ませるために、導入で提示した参考作品、板書に着目させ、全てが「形」「色」「機能」に分類されることを示す。 ○ 自分の作品の玩具的魅力を全体で共有させるために、アイデアシートの作品画像に印をつけるよう指示する。	個 ↓ 一斉	10
3 アイデアシート、試作品を基に、「遊び心をくすぐる」ための仕組みについて意見交流する。 ・テーマと「遊び」の造形要素との整合性		III	○ 互いの作品構想について議論を深めさせるために、試作品、マインドマップ、アイデアスケッチなどの思考内容について、造形要素の具体性に乏しい項目については、アドバイスし合うよう促す。その際、アイデアシートと試作品を合わせて交流させ、その場で修正や試行をするよう促す。	個	20
4 交流活動で出た意見を整理して本時の学習を振り返る。 ・「遊び」の造形要素のバランス ・「遊び心」の演出の多様性		IV	○ 本制作に向けて、交流で出た意見を整理させるために、アイデアシート上の班員からの大切にしたいアドバイスに印をつけるよう促す。 ○ 次時以降に繋がる見通しとして捉えさせるために、交流によって「遊び心」の演出がより具体的になった生徒を指名し、発表させる。 ◇ 「遊び心をくすぐる」郷土玩具として、遊べるという機能的側面だけでなく、飾るなどの工芸的側面で作品を捉え、それらを「形」「色」「機能」の要素から アイデアを整理し、ことばや図、試作品で表現することができたか。 (試作品・アイデアシート分析・様相観察)	一斉 ↓ 個	10