

粘土の「ひねり出し」による人物づくりの題材

－ 梶田幸恵の先行実践をふまえた中学校での授業 －

宇田秀士

(奈良教育大学 美術教育講座 (美術教育学))

安平次直人

(奈良教育大学大学院)

Creating a Clay Human Figure Using the Pinchpot Method (Pinching and Forming): Junior High School Class Based on the Pioneering Work of Sachie Kajita

Hideshi UDA

(Department of Fine Arts Education, Nara University of Education)

Naoto ANPEIJI

(Graduate Student, Nara University of Education)

Abstract :Facing the teaching theme of creating a clay human figure using the pinchpot method (pinching and forming), we developed a teaching method based on the pioneering work of Sachie Kajita for first year junior high school students and verified this teaching method through actual practice. The lesson concerned was given introductory status towards forthcoming fully-fledged teaching themes involving the use of clay. The “basic clay shapes” adopted by Kajita as a step prior to pinchpotting in the clay working process were slightly modified so that the human poses expressed should reflect the actual interests of junior high school students. During the lesson, the students were very lively and immersed themselves in the drama created by freely posed human figures making use of the pinchpot method. The created human figures represented dynamic movements beyond the reach of the *incremental* method or use of a core rod. However, it was apparent that the pupils lacked sufficient experience of handling clay as some of the students could not produce “basic clay shapes” or could not learn the trick of using the pinchpot method. Such results confirmed the necessity for several trial works to familiarise them with clay.

キーワード : 人物塑像 clay human figure

「ひねり出し」 pinchpot method

梶田幸恵の先行実践 pioneering work of Sachie Kajita

美術の授業 art class

1. はじめに

本研究の目的は次の二つである。一つ目は梶田幸恵 (1942-) の小学校での土粘土の「ひねり出し」による人物づくりの先行実践研究の意義について考察し、さらに実践に用いる指導用の板書図について検討することである。二つ目は、この考察や検討をふまえ、梶田実践の趣旨を活かしながら中学校1年生向けに修正を加え、実践・検証することである。

梶田は1965年から神戸市立小学校ならびに神戸大学教育学部附属住吉小学校教員として16年間勤め、その後1981年から宮城教育大学助教授、1994年から奈良教育大学教授を務め、2008年に定年退職した。小学校教員時代から彫塑教育に取り組み、題材開発とその実践・検

証した内容を著作¹⁾にまとめ発表した。第一筆者宇田は、1996年から2008年まで12年間、梶田と美術教育講座で勤務し、彫塑教育実践に関する多くの示唆を受けた。第一筆者は、梶田の著作並びにこの直接の教示をふまえ、大学授業や教育実習指導などで梶田の先行実践研究をふまえた実践指導を行ってきた。

本研究では、第一筆者が、梶田の先行実践研究の意義を考察するとともに実践に用いられる指導用の板書図について検討し、改良を試みる。続いて、この第一筆者の改良のための教材研究をもとに、梶田の先行実践の趣旨を活かしながら第二筆者安平次と協議の上、第二筆者が非常勤講師として勤務する奈良県A市立B中学校の1年生向けに修正して題材開発をした。その上で、第二筆者が2015年7月にB中学校1年生(全5クラス)に授業

実践を行い、そのビデオ画像、作品写真、生徒の授業振り返りまとめカード、第二筆者の自己省察、第一筆者の観察記録などをもとに検証した。

2. 梶田幸恵の先行実践研究と修正の箇所

2. 1. 梶田の先行実践のきっかけ

梶田の神戸大学附属住吉小学校教員時代の著作では、自らの人物塑像における「ひねり出し」研究・実践については次のような経緯があることを記した²⁾。

- ① 粘土で人物をつくる時には、手足をバラバラにしてつくり、後で寄せ集める「くっつけ型」と粘土の塊から手足の部分伸ばしてつくる「ひねり出し型」の典型的な2つのパターンがある。梶田は、多くの子ども様子を観察し、ひねり出しは、部分的には使われているが、くっつける方法の方がよく使われていると感じていた。
- ② それまで特にどちらかの方法でつくるように規制したことはなかったが、研究を進めていくうちに、人物をつくるためには、「ひねり出し」の技法を子どもに一齐に教えるべきであるとの仮説に至った。
- ③ その仮説を神戸大学教授で彫塑教育の竹林信雄（たけばやし のぶかつ）に相談すると、彫刻家木内克（きうち よし）の（1892-1977）テラコッタ作品写真を紹介された。木内の作品は、自由なポーズで生き生きとしていると梶田は感じ取り、自らの仮説の一つの裏付けとなった。
- ④ その後、粘土のかたさやつくるスピードなどの研究を積み重ね、「ひねり出し」から人物をつくる方法を確立した。

木内克は、彫刻家の朝倉文夫（1883-1964）、アントワーヌ・ブールデル（1861-1929）などに師事し、ギリシャのアルカイック彫刻に心をひかれテラコッタの技法を修得し、素朴で力動感みなぎる独自の作風を示した。また晩年は大胆にデフォルメされた裸婦像も手がけ評価を受けている³⁾。この木内の作風と梶田の児童の造形活動に関する観察からの仮説とが、“出会う”ことにより人物塑像における一つの教育実践を生んだといえる。

2. 2. 梶田の先行実践の概要

梶田は、実践研究をふまえ、人物をつくる時に「ひねり出し技法」が適切である理由として、以下のことをあげ、その後指導の手順と要領を示した⁴⁾。

- ① 一気に全体をつくることができる。
- ② 自然な体の流れを表しやすい。
- ③ 人体のしくみ（ばらばら人間でない）に合っている。
- ④ 立ちポーズでも、座りポーズでも無理なく形づくれる

- ⑤ 子どもが思いのまま、手足を曲げたり伸ばしたりしやすい。
- ⑥ 作品が乾燥してもばらばらにならない。
- ⑦ 素焼き（テラコッタ）にしても壊れにくい。

「くっつけ型」でも、十分な接合ができれば、上記④、⑤、⑥、⑦の事項は達成できるのだが、子どもにとっては技術面で難しい所があり、より多くの子どもに自由なポーズの人物をつくらせるために「ひねり出し型」をとっているといえる。そして、以下のような手順・要領を示した。

- ① 1.5kg か 2kg の粘土を 20cm 位の高さに立てる。
- ② 教師が子どもの前で、足から順に上に向かって、2、3分程でひねり出してみせる。
- ③ 細部に手を入れていない未完成の像を動かしてみせる。
- ④ この後、一齐につくらせる。

さらに、この手順・要領をふまえて、「ひねり出し」を用いた人物づくりについて小学校1年から4年までの以下の実践事例を示した⁵⁾。

小1 「私はスポーツ選手」

小2 「私とおうちの人」

小3 「お話にでてくる人」「ききみみずきん」「八郎」

小4 「運動するぼくたち、私たち（共同制作）」

その上で、著作には出ていない事例もふまえ、小1から小6年まで、それぞれの発達段階に応じた活発な造形活動が展開できたと振り返った。そして、「ひねり出し」は可能な限り小学校の早い段階で指導することが効果的であると提案した。人間の形が容易くできることが分かると小学校1年生でも安心してつくれ、より大胆に表現が可能になるからであるという。

また、上記の内容が書かれている著作には、授業時に黒板などに板書し、子どもの制作の目安にする粘土の図も出てくるが、本研究では、1986年の梶田の著作にある図を参照する。附属小学校教員を経た後に大学教員となり氏の研究が一層進んだと推測されるからである。図1は、1986年の梶田の著作にある板書風景写真⁶⁾を第一筆者が引き写したものである。

これをみると、まず 1.5kg か 2kg の粘土の塊を 20cm 程の高さに「にんじん」型にし、足をひねり出した後で手をひねり出し、最後に頭をひねり出す指導をしている

- ①にんじながた ②足をひねり出す ③手をひねり出す ④頭をひねり出す

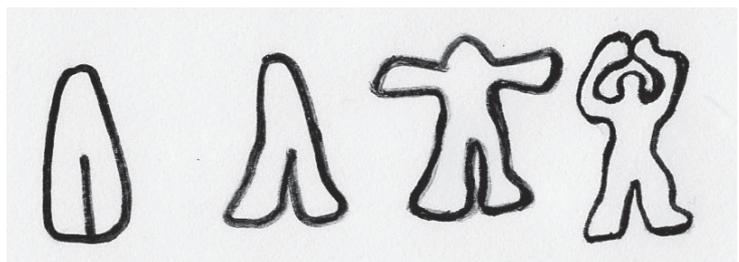


図1 梶田氏の板書の引き写し

ことがわかる。これでできた人物をもとに様々なポーズに挑ませている。

2. 3. 梶田の実践研究の意義

梶田の実践研究の意義については、美術教育実践者の中で共有の財産となっているとはいいがたい状況にある。現在刊行されている美術教育分野の教育現場向けの教育雑誌は販売部数が少ない上に、文部科学省の方針や新しい時代の動向をとりあげることが主となり過去の教育実践に学ぶ編集方針は明確にはみられない⁷⁾。また、学術論文においても、30年以上前の教育実践の内容を検討することは少なく、梶田の実践研究は彫塑教育の中での明確な位置づけがされていないと考えられる⁸⁾。

梶田の実践研究の意義として、先ずあげられるのは全科目を担当する教師が多い小学校の教育現場では、準備や後片付けの関係から敬遠されがちな土粘土の意義をあらためて明確にしたことである。油土、加工粘土などでは味わえない土の感触を味わいながら行う彫塑の造形活動は、現行の学習指導要領における「造形遊び」⁹⁾と関連させて活動を設定する事が可能であり、現在の教育内容にも十分に通ずる内容であると言える。

二つ目としては、「ひねり出し」の技法に焦点をあて、この技法を習得することで生まれる造形表現を明示したことである。現行の教科書では、「くっつけ」と「ひねり出し」は、技法の提示の形で簡単にふれられているだけである。また、そこから人をつくるような展開も明確には示されていない¹⁰⁾。これは、現行の学習指導要領は、子ども一人一人の感性を大切に、主体的な活動を重視し、一斉指導での技法を重視していないことからきけると考えられる¹¹⁾。

これに対して梶田は、「2. 1」「2. 2」でみたように「ひねり出し」を一斉指導することで造形表現の幅がひろがることについて実践結果をもとに主張する。子どもが自由に粘土を扱うだけでは生まれない様々なポーズをとれる人物が生まれるというのである。これは、一つの技法の習得が次なる表現活動に発展する可能性を示唆し、決して画一的な活動ではないといえる。絵に表す活動に比して、粘土などで立体に表す活動は、基本的な材料の扱い方や技法がなくては発展させられない部分が多い活動だからである。

次に述べるように梶田の先行実践研究をふまえて、第一筆者は粘土の素材研究や大学生向けの演習活動を行ってきたが、現在の教育活動に活かせる内容を十分に有していると考えた。

2. 4. 梶田の人物づくりの板書図の改良と中学校での実践にあたっての修正の箇所

第一筆者は、梶田の退職後の2008年度から2011年度まで、大学授業「美術教育特講Ⅰ(3回生後期)」の中で4回(1回90分)程度、「ひねり出し」を含む土粘土の

演習を取り入れてきた。美術教育専修所属学生5-10名程度を対象とした授業である。また2006年度、2010年度の教育実習では、研究室所属学生が、実習先の小学校において「ひねり出し」による人物づくりの授業を行い、参観・指導を行った。これらの実践や指導から、「ひねり出し」による人物づくりにおいては、図1にあるような「指導用の板書図」が特に重要であることがわかってきた。板書図に示されたモデルとなる形は、粘土経験の少ない者にはつくる指針になるからである。

大学授業「美術教育特講Ⅰ」では、当初、図1をそのまま使い授業を行ったが、両腕が細い人物ができあがる傾向があった。腕が細いと4人の粘土人物でつくる騎馬戦の中で下支えする二人のポーズや逆立ちのポーズなどがとりにくくなってしまっている。原因をさぐってみると、図1の「①にんじん」形を基本形としてつくり、「②足をひねり出し」を行った後では、上半身についている粘土の量が少ないからであった。第一筆者が1996年から2007年まで梶田の大学における実践を参観したときには、自身の意識が低く気が付かなかったが、足の部分からも手をひねり出すように細かい指導をされていたのだと分かった。この細やかな指導を学生に伝えることも考えられたが、より多くの学生に指導していくためには、最初につくる基本形を修正した方が一層効果的だと考え教材研究を行った。

また、上記の教育実習生のうち、2006年度に附属小学校6年生で実践を行った学生は、「板書図」の最初の形を「横から見て台形」形にしたところ、他の部位に比して頭が大きい人が多く現れることとなった。最初につくる基本形の上部は、最後にひねり出す頭部を意識して細くする方がよいことがわかった。この上部に関しては、図1の①の上部の形でよいことが確認できた。

これらをふまえて図1の板書図に修正を加え、図2に示すような「説明図」を用いることにした。図1と比べると、まず最初の塊を「にんじん」の形から「たまご型で底を平らにした」形にした。この形の方が、ひねり出す手の腕の太さが一層確保しやすいからであった。

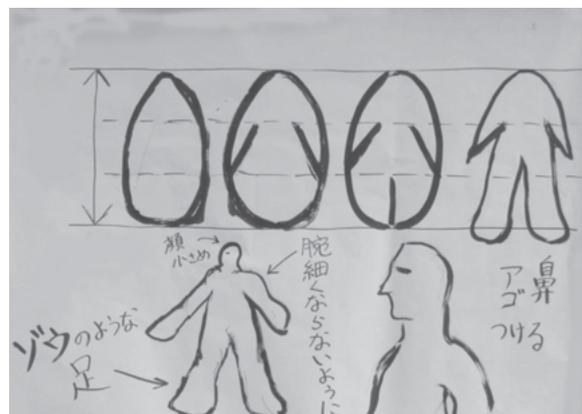


図2 B中学校で用いるための説明図

先に述べたように、「にんじん」型からでは、腕の太さが確保できないということではなく、「たまご型で底を平らにした」形の方が経験の浅い指導者にとってやりやすいのではないかと、という考え方に拠ったためであった。今回、実践を行う第二筆者は教職初年度であり、梶田のような的確な指導の言葉を用いるのが難しいという心配があり、図2を用いることとした。

しかし、図2を用いれば、自然にうまくいくということではなく、図1の「にんじん」形に比べ、図2の「たまご型で底を平らにした」形は、手と足を引っ張りだした後に腹の部分が大きく出たままになることがある。第二筆者は、その塊を腕や足に移動させる指導を念頭におき、模擬授業を重ねた。

また、できた人物を組みあわせてポーズさせる場面(主題)に関しては、梶田の実践に登場する「スポーツや運動する姿」を中心にした。中学生が所属する運動系クラブ活動を活かすことが可能であるからであった。ただ、これに加えて文化系クラブの活動風景で動きのある場面、生徒が関心を持ちやすい人気ダンスグループのダンスの場面、空想の世界での動きのある場面なども視野に入れ、幅のある指導をすることにした。

3. B中学校での授業実践

3. 1. 実践の概要

以上のような協議と教材研究を行った上で、2015年7月に第二筆者の非常勤講師先の奈良県内A市立B中学校1年生全5クラスに対して全2時間の授業実践を行った。

この実践の目的は、梶田の先行研究をふまえ、中学生にも土粘土の感触を味わい、ダイナミックな動きのある人物づくりを味わわせることが可能かみることである。実践の概要は以下のとおりである。

① 日時・場所・時間

2015年7月2日(木)、8日(水) A市立B中学校美術室 2時間(短縮期間で45分×2)

② 学年・クラス

1年生1組-5組 1クラス 36人前後

③ 題材名・分野

「ひねり出そう!動きある粘土の人」(彫刻)

④ 目標

動きのある人づくりを通して、土粘土の質感を感じとり、場面構成を工夫するとともに、友だちの表現の工夫を味わう。

- ・ 土粘土の質感・触感を味わい、人の動きを表現しようとする。(美術への関心・意欲・態度)
- ・ 「ひねり出し」でできた人物から動きのあるポーズや場面を想起し、構想する。(発想や構想の能力)
- ・ 「ひねり出し」の技能を身につけ、動きのある

場面を工夫して表現する。(創造的な技能)

- ・ 互いの作品を鑑賞し、感性や想像力を働かせそれぞれの表現の豊かさや良さに気付く。(鑑賞の能力)

⑤ 準備物

<指導者>参考作品、「ひねり出し説明」図、土粘土(「上信楽すいひ粘土」)一人1.5kg分とビニール袋、割り箸、粘土板、パソコン、プロジェクター、スクリーン

<生徒>運動服(汚れてもよい服装)、筆記用具

⑥ 指導計画(全2時間)

3学期での彫塑学習(腕のポーズ)の準備題材と位置づけた。

<第1次>土粘土に親しみ、「ひねり出し」の人物作りを学び、表現する・・・・・・45分

<第2次>できあがった人物で動きある場面をつくり、つくりながら人物を修正する。お互いの作品を鑑賞する・・・・・・45分

3. 2. 一時間目の展開の様子

3. 2. 1. ウォーミングアップ

授業の事前準備として、「上信楽すいひ粘土(陶芸用)」300kgを購入し、1.5kgずつに分けて適当な固さに練り、ビニール袋に入れ小分けした。このビニール袋入の土粘土を授業直前に各机に配置した。生徒が教室に入るとすぐさま土粘土に反応し、興味津々といった所であった。

土粘土は「砂よりも細かい粒子」と「水」でできており、肌に優しいものだと言え。小学校で紙粘土や油粘土を使っていたが、土粘土は初めての素材だったようで、「早く触りたい」という生徒の様子が見てとれた。

次に、袋から粘土を出して触らせたが、この時の粘土の形をよく覚えておくように指示した。後にこの形に戻すとき、重要になってくるからである。袋から土粘土を出すと、粘土がヌルヌルしており多くの生徒が驚いていた。7月の時期であったので、土粘土の水分が蒸発して表面が濡れていたからである。

その後素材の感触を味わいながら、土粘土に慣れるためのウォーミングアップを行った。ここでは、まず授業者が演示してからつくらせた。最初に土粘土の塊から厚さ2センチの板状の立体をつくり、それを四等分に切らせた。

そして、そのうちの一つを粘土板の上で転がすと作りやすいと助言し、野球ボールサイズの<球体>をつくらせた。次に粘土板の上で三角形を作り、それを手にとって整えると作りやすいと助言し、<三角おにぎり>をつくらせた。三つ目は、粘土を手で握りひねり出して指跡を残しながら<棒>をつくらせた。「ひねり出し」で人を作る際に、握るといふ行為は役立つため、粘土板の上で転がして紐状のものをつくるのではないことを強調した。

最後は四等分した粘土をさらに四つに分け、それを積

み重ね<塔>にさせた。四つの形をきれいに整えるのではなく、積み重ねる際に、重心を捉えて上手にバランスをとることを助言した。すべての形ができたなら周りの人とできたかどうかの確認をして、活動を終えた。

3. 2. 2. 人物の「基本形」づくりと「ひねり出し」

その後、つくった形を一つの塊に合体させ、もとに戻し「たまご型で底を平らにした」形（基本形）をつくる作業をした（図3）。配布した割り箸は、土粘土の塊を作るとき、高さの設定として使用した。20 cmの部分に印を付けて基本形の高さの目安としてわかりやすいようにした。この活動は、粘土を成形するためのある程度の腕力が必要であり、形のイメージが難しく、この活動を困難に感じていた生徒もいた。



図3 「基本形」をつくる生徒

この形が人づくりの基本になるため、実物を教卓に置き、念入りに指導して回った。「立ちながら粘土を捏ねると力が入りやすい」「塊の先が尖りすぎないように注意する」「イメージは恐竜の卵のような形にする」などの助言をした。全員の形ができたところで、今回の主要な活動である「人物づくり」に入った。

まず、生徒を教卓の周りに移動させ、授業者がつくった土粘土の人物（参考作品）を見せたのち、黒板に掲示した説明図（図2）と制作実演を交えながら基本的な



図4 教卓で授業者が説明する様子

「ひねり出し」の方法を指導した。簡単そうに見えて、意外と難しいので、一つ一つの手順をしっかりと指導していった（図4）。

手足を作るときは、「ウォーミングアップ時の棒の作り方をイメージする」「胴体に余った粘土は手足の伸ばして整えていく」「関節の感じをつくると人のように見える」

「足は象の足のように作る」など細部までつくるポイントを指導した。

参考作品と実演で作ったもので、「負んぶ」している場面を実演した。生徒は、「負んぶ」させても人物が2本足で立っている人を見て、「すごい！」「おー！」などの反応をした。ここで、土粘土は形を変えられ、強度もあるということも伝えた。

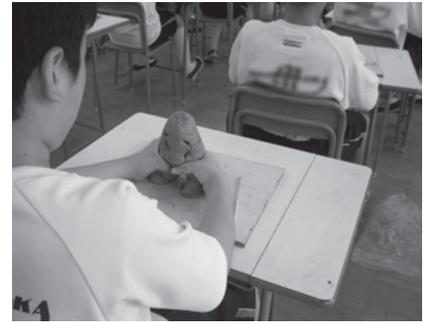


図5 ひねり出しをする生徒

その後、生徒を各自の席に戻らせ、パソコンによるスライド画像を見ながら人物が動く場面設定の説明をした。題材名「ひねり出そう！動きある粘土の人」を伝え、各自が人物をつくった後に席前後のペアで動きのある



図6 ひねり出された人物

場面をつくることを伝えた。「負んぶ」「騎馬戦」などの動きのある場面のほか、ダンスグループの動きを出した参考作品なども示して動機づけを行った。また、人をつくりながら場面設定をして、ペアの作品の後で人数を増やしたい場合は、数人になってもよしとした。

各自、人物づくりに入ったが、図2に示したような一つ一つのステップごとに授業者がまず演示し、生徒はそれを見ながら、それを追いかける形で行った。やはり、説明を聞くだけでは要領をつかめていない生徒もいたので、机間指導において個別に助言した。図5のような過程を経て図6のような人物がひねり出されていった。夏季の暑さの中で、伸ばした足が少し沈み込む状況がみられたが、ポーズの折に伸ばすことを指導した。

3. 3. 二時間目の展開の様子—人物を活かした動きのある場面づくりと鑑賞並びに授業者の振り返り

二時間目は、生徒が二人一組あるいは数人のグループになり、各自がつくった土粘土の人物で動きある場面を構成させた。授業の最初に再度、人物のつくり方を復習して、しっかりと立っているかを確認した。この後、授業者は主に人物のポーズづくりや場面構成の助言などの机

間指導をして生徒の支援を行った。動きのある場面ならば基本的にはどのような場面でもよしとした。夏季なので、土粘土の乾燥が早まったので霧吹きスプレーで湿らせるよう指導も行った。

授業者の参考作品に触発されてつくった作品もあれば、中学生らしい独自の作品も出来上がった。図7、8は、授業者が示した例示を基礎としているが、逆立ちや肩車ができることが、この「ひねり出し」の特徴である。このほか、ギターをもつバンドの二人、漫才のペアなどの場面があった。漫才の作品は、“なんでやねん”のツッコミを動きある場面としてとらえ、蝶ネクタイまで付けて表現した。動きの一つでも、関西ならではの文化が反映されていると感じた。

図9-1、9-2は、野球の打者、投手ともに腰の捻りや肘・膝の曲げに工夫が見られる作品である。打者は、ボールを打つ寸前の姿であるが、左足に体重をのせて腰を捻ることで打つ寸前の緊張感をしっかり表現した。首の捻りや腕の関節の曲りも出していて、全身の動きがよくわかり生き生きとした人を作っていた。投手も下半身をどっしりと落とし、しっかりと腕を振っていた。

スポーツをする場面では、ほかにバスケットボール、バレーボール、テニス、ハードル走などの種目の場面が見られた。スポーツは激しい動きを伴うので一般的に芯材を用いる彫塑題材としては



図7 二人で逆立ち



図8 肩車



図9-1 野球



図9-2 野球

表現しにくいものであるが、生徒は、簡単に手足を動かすことができる「ひねり出し」の技法を生かし、人物の重心をとらえ、腰をひねり、膝を曲げるなどしてダイナミックに表現していた。

また、生徒は余った土粘土や割り箸を使うことで、競技の備品を上手につくり、場面構成に役立たせる創意工夫を見ることができた。

図10も授業者の例示にあったTVなどで活躍するダンスグループの「ランニングマン」という踊りだが、動きをつかんで表現できていた。生徒は映像をみているので、実際に互いに踊りながらポーズをつけていた。このポーズを複数のペアがつくり、後であわせて迫力ある場面を構成していた。

図11は大人数による作品の一つであるが、組体操で見事立たせることに成功した。大人数の作品は、このほか、上記のダンス、野球、バスケなどのスポーツなどがあった。

図12は、電子ゲームやアニメなどに出てくる戦いの場面である。作られた場面を見てみると、武器を使った殺傷シーンがあった。これらの場面は日常生活にあるものではなく、ゲームやアニメで観た非日常的な内容を表現しようとした。戦う姿勢、緊張感、割り箸を材料として活用したことなどは、発想力のある活動だと感じた。しかし、じっくり見ると刀剣が体に突き刺さる場面や首を締める場面など鑑賞者に惨い印象を与えるものもあった。これは、中学校の現場ではモラル的に適切ではない



図10 ダンス「ランニングマン」



図11 四人でピラミッド



図12 戦闘シーン

と考えられ、鑑賞者のことを考えて場面構成するように授業者として指導するべきであったと反省した。

全体としては、各ペア、グループともに生徒が粘土の人物と同じポーズをとり、粘土の人物が織りなすドラマの世界に浸って楽しんでいただけたと感じた。組体操や体操の場面を見ると、細部より全体としてのバランスを意識した作品が見られた。彫塑学習では、常に全体を見失わないように、大づかみ表現することが大切であり、この意味で目標を達成していた。しかし中には、角を生やしたり、小道具を粘土で作るなど細部に意識がいった生徒もいた。授業者の指導として、体の動きとして作品を見るために、距離を離れて観察させるべきであった。

その後作品が完成したペア又はグループから展示台上に置き、各自で鑑賞(図13)して、活動の片づけをおこなった。他のペアやグループのドラマにも浸って鑑賞する場面が見られた。最後に授業のまとめカードを記入させ授業を終えた。



図13 鑑賞する生徒達

4. 振り返りまとめカードと作品の考察

4. 1. 振り返りまとめカードにおける質問項目

2時限目の授業の最後に、まとめカード(活動に関する質問と自由記述)を生徒に書かせ、活動を振り返らせまとめた。その質問項目に関する集計が表1である。

「土ねんどの授業は楽しいと思いませんか(Q1)」という質問項目に関しては、「とても思った(83%)」「ある程度思った(16%)」という回答をあわせると全体の99%にのぼり、また4件法では3.82となった。ほとんどの生徒が土粘土の活動を楽しんでいたと考えられる。

次に、「ひねり出して人を作ることができたと思いますか(Q2)」という質問項目に関しては、「とても思った(45%)」「ある程度思った(51%)」という回答をあわせると96%となり、概ね「ひねり出し」をすることができたといえる。しかし、「とても思った」と感じた比率がQ1の約半分に減り、さらに、「あまり思わなかった(3%)」「全然思わなかった(1%)」という生徒があわせて4%ほどいた。4件法では3.40となり、「ひねり出し」を難しいと感じた生徒が少数ではあるが、存在した。

「動きのある場面を作れたと思いますか(Q3)」という質問項目に関しては、「とても思った(61%)」「ある程度思った(35%)」という回答をあわせると96%となり、四件法

では、3.56となった。概ね場面づくりに成功していたといえるが、Q2の質問項目と同様に、少数ではあるが実現できなかった生徒がいた。

4. 2. 振り返りまとめカードにおける自由記述

上記の質問事項に関する集計結果を補足する意味で、まとめカードの書かれた自由記述をみる。記述は以下のような3つの感想の項目が含まれていた。一つの自由記述の中に複数の項目がある生徒もいた。

- ①土粘土の活動そのものについて
- ②土粘土の素材について
- ③土粘土での人物づくりについて

①は、86%(151/176)の生徒が書いていた項目である。初めて土粘土を扱う生徒が多く、多くの生徒が活動そのものを楽しんでいたと考えられる。「紙粘土や油粘土と違った使い方ができてよかった。」「土粘土はとても楽しかった。」などの感想があった。

②は、①と連動していると考えられ、厳密に分けることは難しい項目だが、35%(62/176)の生徒が書いていた。「土粘土はめったに使わないから、いろんな触り心地で楽しめました。」「土粘土はとてもぬるぬるしていて、最初は気持ち悪かった。途中からは楽しかった。」「土粘土は乾燥したら水を使ったらもとに戻ることが分かった。」「水をかけるとねちょねちょになるのが面白かった。」など感触に関する感想があった。授業では、水や乾燥による土粘土の変化に気付く生徒の反応を確認できた。このことから、生徒は紙粘土や油粘土とは違う土粘土の特徴をつかむことが出来たのではないかと考えられる。

③土粘土での人物づくりについては、質問項目のQ2と関連していると考えられるが、「人物づくりの難しさを感じた」という類いの記述は16%(29/176)あった。また、「人物づくりの達成感を感じた」記述と「人物づくりは難しかったが最終的に動きを表わすことができ満足感を得た」という類いの記述をあわせると、61%(108/176)であった。

授業では、一斉指導だけでコツを掴み自力で制作していた生徒もいたが、授業者の助言を求めてくる生徒も少なからずいた。「人物づくりの難しさを感じた」類いの記

表1 まとめカード集計結果(質問項目)

回答数 176人	4	3	2	1	無回答	当授業平均
Q1 土ねんどの授業は楽しいと思いませんか	146人 (83%)	29人 (16%)	1人 (1%)	0人 (0%)	—	3.82
Q2 ひねり出して人を作ることができたと思いますか	80人 (45%)	89人 (51%)	6人 (3%)	1人 (1%)	—	3.40
Q3 動きのある場面を作れたと思いますか	107人 (61%)	62人 (35%)	6人 (3%)	1人 (1%)	—	3.56

Q1 Q2 Q3 回答選択肢

4=とても思った 3=ある程度思った 2=あまり思わなかった 1=全然思わなかった

述の中には、「土粘土で人を作るのを先生がやっていたから簡単そうだったけど、実際に作ると難しく足と手のバランスをとるのに苦労しました。」「土粘土に動きを与えるのは難しかった。」「人の形を作るのは難しかったです。」などの感想が上がっていた。やはり、中学校美術科の授業の冒頭で行われることの多い3-5分の短時間クロッキーのように「ひねり出し」による人物づくりも何回か繰り返し行い、慣れることが必要であった。

4. 3. 第一筆者の観察記録から

第一筆者は、全5クラスの授業を教室で観察するとともにビデオ撮影を行った。第二筆者の振り返り、観察記録、ビデオ映像をもとにこの授業を振り返る。

まず教室内の状況であるが、日常的に第二筆者が非常勤講師として接し、1学期末の時期であったので生徒との信頼関係も構築しつつあり、親和的な雰囲気の中で授業が進められていた。もともと地域的に生徒は落ち着いており、このため、概ね授業者の指示がしっかりとききとれる状況であった。

そのため、第一筆者と事前に協議した内容で授業は進行したが、「ひねり出し」による人物づくりのための「基本形」（「たまご型で底を平らにした」形）やそこからの手順は、机間をまわっての丁寧な個別指導が必要であった。第二筆者の授業者も振り返っているが、説明だけではわからないひねるコツがあり、人物づくりは、やはり簡単ではないことを改めて実感した。手の感覚で粘土の量を加減したり、塊を各部位に移動させるコツであり、熟練する時間が必要であった。ここで得られた課題を次の教育実践に活かしていきたいと考えている。

しかしながら、生徒にとっては一度だけの経験であり、描画のクロッキーのように繰り返し活動することによって土粘土に関する技能も熟達していけるものと思われる。むしろ、土粘土や「ひねり出し」に関する経験がほとんどない割には一定の達成があったと考える。

本授業は、この後の本格的な芯材をつかった彫塑学習の礎として位置づけ、動きのある人物づくりを行う準備という意味では十分な成果があったといえる。「ひねり出し」でできた人物は「象のような足」を持ち、決してスマートなものではないが、その分、様々なポーズや動きに対応できていた。図7、図8、図10などは、この技法で行える基本的な場面であるが、全体の動きがよく表現されていた。彫塑学習としての「塊としての粘土の量感」、「動勢」、「作品の周囲の空間の意識」¹²⁾などを学ぶに適した題材だと感じた。

さらに、土粘土の感触を味わい、人物が織りなす世界に浸って制作する生徒の姿が印象的であった。経験として土粘土体験が少ないことにあるが、最初のウォーミングアップでの表情が柔和であり、幼少期の粘土や砂遊びを思い起こしているようであった。続く人物づくりと場面構成では、自らのポーズをとりながら、土粘土の人物

と一体化して生き生きと言葉を交わしながら活動していた。幼児期・児童期前半の人形（ヒーロー人形、敵役、怪獣）をつかった「ごっこ遊び」のように、そこにあるドラマに浸って制作しているように感じた。

これは、第一筆者が担当する大学授業の20歳前後の受講生にも共通することである。既述のように大学授業でも、梶田の実践研究をふまえた活動をこの10年ほど取り入れているが、大学生も同様に喜々として様々なポーズをとり、人物づくりをし、それを自らの携帯カメラにおさめる姿があった。

これらは、「ひねり出し」によって、動きがつけやすいという利点からきている。中学生では芯材をつかった本格的な彫塑学習が中心となるが、その準備段階で「絵画学習におけるアイデアスケッチ的な位置づけ」による形で「ひねり出し」を彫塑学習に導入してもよいのではないかと考えている。また、動きや生命感を出しやすい特徴があるので、「人物のポーズから発展させた構想を活かしたイメージ彫刻」の可能性もあると感じた。

5. おわりに

本研究では、以下の内容を文献研究、土粘土の素材や実技研究、授業実践・検証などにより確認した。

- ① 梶田幸恵は、児童の彫塑表現に関する観察と彫刻家である竹林信雄の助言や木内克の作品をふまえ、人物表現における「ひねり出し」の意義を見だし、実践・検証の上、指導法として提案した。
- ② 梶田の先行実践研究の意義の一つは、油土、加工粘土などでは味わえない土粘土の価値をあらためて明確にしたことである。土の感触を味わいながら行う彫塑の造形活動は、現行の学習指導要領における「造形遊び」と関連させて活動を設定する事が可能であり、現在の教育にも通ずる内容であると言える。
- ③ 梶田の先行実践研究の意義の二つ目は、「ひねり出し」の技法に焦点をあて、この技法を習得することで生まれる彫塑の造形表現を明示したことである。「ひねり出し」を一斉指導することで造形表現の幅がひろがり、子どもが自由に粘土を扱うだけでは生まれえない様々なポーズをとれる人物が生まれた。様々な彫塑表現につながるための粘土表現における基本的なことがらを示したといえる。
- ④ 梶田の先行実践研究のうち、指導に用いる板書図の基本形については、教材研究を重ね、「にんじん」型ではなく、「たまご型で底を平らにした」形の方が、経験の少ない指導者にとってはやりやすいとの結論に至った。そして、これをふまえた板書図（図2）を作成した。
- ⑤ 第一筆者宇田と第二筆者安平次は、梶田の提案をふまえて題材研究を行い、奈良県内A市立B中学校1年生向けに授業計画を作成し、授業を実施した。B

中学校1年生は、土粘土の体験が少ないこともあり、素材の感触を味わい、楽しみながら制作活動を行っていた。

- ⑥ 土粘土の「基本形」やそこから「ひねり出し」によって人物にしていくことは、繰り返しの熟練の時間の設定や個別指導など十分な指導が必要であり、指導としての課題が残った。しかしながら適切な言葉がけ指導を行うとともに、短時間で何度か繰り返すことで熟達していけると考えられる。
- ⑦ 本研究で実施した授業内容は、この後の本格的な彫塑学習の礎として位置づけ、動きのある人物づくりを行う準備という意味では十分な成果があった。「ひねり出し」でできた人物はスマートなものではないが、その分、様々なポーズや動きに対応できていた。完成した作品からみても彫塑学習として、「塊としての粘土の量感」、「動勢」、「作品の周囲の空間の意識」を学ぶに適した題材だと考えられる。
- ⑧ 「人物による場面設定」活動を通じて、生徒は幼少期の人形をつかった「ごっこ遊び」のように、人物が織りなすドラマの世界に浸って喜々として制作していた。自らのポーズをとりながら、土粘土の人物と一体化して言葉を交わしながら生き生きと活動を生み出すことが可能な題材であった。
- ⑨ ⑥の状況は、「ひねり出し」によって人物の動きが容易くつけやすいという利点からきている。現状では、中学生では芯材をつかった本格的な彫塑学習が中心であるが、その準備段階で「絵画学習におけるアイデアスケッチ的な位置づけ」や「人物のポーズから発展させた構想を活かしたイメージ彫刻」の可能性を秘めていると考えられる。

これらの成果や課題をふまえ、今後も継続して「ひねり出し」による人物づくりの実践研究を行っていきたいと考えている。

[謝辞]

奈良県内A市立B中学校の校長先生はじめ教職員の皆様には、研究授業の設定に関してご理解・ご協力をいただきました。ここに厚く御礼申し上げます。

[付記]

本稿執筆にあたっては、第一筆者宇田と第二筆者安平次の協議の下で、「1」、「2」、「4. 3」、「5」は、宇田が、「3」、「4. 1」、「4. 2」は安平次がそれぞれ執筆

を担当した。また、研究遂行にあたっては、以下の補助金の支援を受けた。

2014-2015年度 科学研究費補助金 基盤研究(C)No. 26381201「<美術教育における「あそび」概念の整理・構築>に基づく題材並びに授業モデル開発」(代表宇田秀士)」

注

- 1) 上野省策・梶田幸恵、(1980)、粘土細工から彫塑教育へ、明治図書出版。
梶田幸恵、(1986)、ねんどで人をつくる一子ども美術館 24、ポプラ社。
- 2) 同上、上野省策・梶田幸恵 (1980)、pp. 26-28.
- 3) 木内克の履歴については、以下を参照した。
東京文化財研究所アーカイブデータベース、<http://www.tobunken.go.jp/materials/bukko/9568.html>、2015年11月30日確認。
- 4) 前掲注1) 上野省策・梶田幸恵 (1980)、pp. 27-28.
- 5) 同上、pp. 30-57.
- 6) 前掲注1) 梶田幸恵 (1986)、p. 33.
- 7) 教育美術振興会、教育美術 (隔月刊行) .
美育文化協会、美育文化ポケット (季刊) .
- 8) 例えば、下の有田論文は、前掲注1) 上野省策・梶田幸恵 (1980) の内容のうちで、美術教育史に関連した記述の部分を取り上げているものの実践研究の内容にはふれていない。有田洋子、(2012)、「美術関係教科の内容構成に関する歴史的考察-粘土細工から彫刻への変遷-」、島根大学教育学部紀要、第45巻別冊、pp. 27-37.
- 9) 文部科学省、(2008)、小学校学習指導要領解説 図画工作編、日本文教出版、pp. 14-15.
- 10) 日本児童美術研究会、(2011)、「ねんどとともにだち」、図画工作編1・2上 教師用指導書 授業編 授業の指導編、日本文教出版、pp. 54-55.
- 11) 図画工作科の教科の目標に「感性を働かせながら」という文言を加えたり、技術という用語ではなく「創造的な技能」という表現で主体的に活動に関わることを強調する。前掲注9)、pp. 6-9.
- 12) 文部科学省著作においては、中学校1年における立体としての「形」の表し方については、「いろいろな角度から形体をとらえ、立体としての量感・塊、動きなどに気付かせて表現させる」と記している。文部科学省、(2008)、中学校学習指導要領解説 美術編、日本文教出版、pp. 42.