事例４　使用する目的から機能と美の調和を考え、創造的に表現する力の育成をねらった事例

○学年　　第１学年
○主な領域　　工芸に表す活動
○事例のポイント
①様々な用具を効果的に扱うことで技能の習得につながるようにする。
②パーツごとに成形してから接着していくことで、多様な立体的表現を可能にする。
③動植物の有機的な形を生かし、使いやすさと美しさを追求できるようにする。
④ＩＣＴ端末を用いて資料収集や記録、動画視聴を行い、学習を深める手立てとする。

１　題材名　「お気に入りの焼き物 ～使いやすさと美しさの形～」
【第１学年】Ａ表現⑴イ(ｳ)、⑵ア(ｱ)(ｲ)、Ｂ鑑賞⑴ア(ｲ)、〔共通事項〕⑴ア、イ
工芸に表す活動

２　題材について

⑴　生徒の実態（略）

⑵　本題材を指導するに当たって（略）

３　目標及び評価規準（※〔共通事項〕⑴ア、イはア＿＿＿＿＿、イ＿＿＿＿＿で示す。）

⑴　題材の目標

・形や材料などの性質及びそれらが感情にもたらす効果や、自然の動植物の造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風などで捉えることを理解する。　〈知識及び技能〉
・材料や用具の生かし方などを身に付け、意図に応じて表現方法を工夫し、材料や用具の特性などから制作の順序などを考えながら見通しをもって表す。　〈知識及び技能〉
・使う目的や条件、環境などを基に、使用する者の気持ち、材料、動植物の形などから主題を生み出し、使いやすさや機能と美しさなどとの調和や単純化、省略、強調などの効果を考え、表現の構想を練る。　〈思考力、判断力、表現力等〉
・日常で使用する焼き物の、目的や機能との調和のとれた美しさなどを感じ取り、作者の心情や表現の意図と工夫などについて考えるなどして、見方や感じ方を広げる。　〈思考力、判断力、表現力等〉
・美術の創造活動の喜びを味わい楽しく主題を生み出し、使いやすく美しいデザインを総合的に考え構想を練り、表現の学習活動に取り組もうとする。　〈学びに向かう力、人間性等〉
・美術の創造活動の喜びを味わい楽しく造形的なよさや美しさを感じとり、使いやすさと美しさの調和のとれたデザインの工夫について考えるなどの見方や感じ方を広げる鑑賞の学習活動に取り組もうとする。　〈学びに向かう力、人間性等〉

⑵　題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
知　形や材料などの性質及びそれらが感情にもたらす効果や、自然の動植物の造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風などで捉えることを理解している。 技　材料や用具の生かし方などを身に付け、意図に応じて表現方法を工夫し、材料や用具の特性などから制作の順序などを考えながら見通しをもって表している。	発　使う目的や条件、環境などを基に、使用する者の気持ち、材料、動植物の形などから主題を生み出し、使いやすさや機能と美しさなどとの調和や単純化、省略、強調などの効果を考え、表現の構想を練っている。 鑑　日常で使用する焼き物の、目的や機能との調和のとれた美しさなどを感じ取り、作者の心情や表現の意図と工夫などについて考えるなどして、見方や感じ方を広げている。	態表　美術の創造活動の喜びを味わい楽しく主題を生み出し、使いやすく美しいデザインを総合的に考え構想を練り、表現の学習活動に取り組もうとしている。 態鑑　美術の創造活動の喜びを味わい楽しく造形的なよさや美しさを感じとり、使いやすさと美しさの調和のとれたデザインの工夫について考えるなどの見方や感じ方を広げる鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。

※それぞれの評価規準は「内容のまとまりごとの評価規準（例）」を、そのまま使用したり、具体的な学習活動を踏まえ言葉を省略や変更したりするなどしている。（下線部は変更箇所）

4　指導と評価の計画（全８時間扱い）

○：指導に生かす評価、◎：全員の学習状況を記録に残す評価

<table>
<tr><th rowspan="3">時間</th><th rowspan="3">学習のねらい・学習活動</th><th colspan="5">評価の観点、評価方法等</th><th rowspan="3">備　考</th></tr>
<tr><th colspan="2">知識・技能</th><th colspan="2">思考・判断・表現</th><th>主体的に学習に取り組む態度</th></tr>
<tr><th>知</th><th>技</th><th>発</th><th>鑑</th><th>態</th></tr>
<tr><td>1</td><td>・動植物をモチーフとし、使用する目的から主題設定を行う。
・ＩＣＴ端末による資料収集をする。
・制作方法や手順、用具の確認をする。</td><td>○</td><td></td><td>○</td><td></td><td rowspan="8">◎
観察
対話
作品
記述</td><td>「知識・技能（知識）」、「思考・判断・表現（発想や構想）」の視点で、使用する目的を想定して自分なりのテーマをもつことができたかを把握し、指導に生かす。</td></tr>
<tr><td>2</td><td>・身近な文房具のデザインを鑑賞し、使いやすさと美しさについてグループで話し合う。
・使いやすさと美しさの構想を深め、アイデアスケッチをする。</td><td></td><td></td><td></td><td>◎
観察
記述</td><td>「思考・判断・表現（鑑賞）」は、使いやすさと美しさについて話し合い、他者の考えを聞いて自分の考えを広げることができたかという視点で評価する。</td></tr>
<tr><td>3</td><td>・使用場所の画像とアイデアスケッチをもとに班で意見交換をする。
・成形方法を学び、陶土の扱いに慣れる。</td><td>○</td><td></td><td>◎
観察
記述
作品</td><td></td><td>「思考・判断・表現（発想や構想）」は、使いやすく美しい形を構想しているかという視点で評価する。</td></tr>
<tr><td>4
5</td><td>・作品の形に合う制作方法や容器を検討する。
・用具を効果的に扱い、立体的に成形していく。</td><td></td><td>◎
観察
対話
作品</td><td></td><td></td><td>「知識・技能（技能）」は、用具を効果的に扱い、立体的に表現しているという視点で評価する。</td></tr>
<tr><td>6
7</td><td>・動植物の有機的な形を生かした形に成形していく。
・作品を魅力的にするための装飾や表面の仕上げなどの加飾を工夫していく。
・使いやすさや厚み、パーツの強度を確認して仕上げていく。</td><td>◎
観察
対話
作品</td><td></td><td>◎
観察
対話
作品</td><td></td><td>「知識・技能（知識）」は、使いやすさと形の工夫を追求して表現しているという視点で評価する。
「思考・判断・表現（発想や構想）」は、動植物の有機的な形を生かし、加飾を工夫しているかという視点で評価する。</td></tr>
<tr><td>8</td><td>・完成作品を鑑賞して互いのよさや美しさを感じとり、対話から自分の考えを広げていく。
・制作の振り返りをする。
・自分の作品のイメージに合う釉薬(色)を選択し、乾燥作業を行う。</td><td></td><td></td><td></td><td>◎
観察
記述</td><td>「思考・判断・表現（鑑賞）」は、作品鑑賞から自分の考えを広げているという視点で評価する。
「主体的に学習に取り組む態度」は、総合的に把握、評価して、記録に残す。</td></tr>
</table>

５　本時の学習（本時　５・６／８時）

⑴　目標　・材料や用具の生かし方などを身に付け、意図に応じて表現方法を工夫する。
〈知識及び技能〉

・使いやすさや機能と美しさなどとの調和や単純化、省略、強調などの効果を考え、表現の構想を練る。〈思考力、判断力、表現力等〉

⑵　準備

○教師：焼き物制作用の用具（※補足参照）、ＩＣＴ端末、プロジェクター、大型ＴＶ、動植物等の参考資料

○生徒：教科書、クロッキー帳、ＩＣＴ端末、タオル、筆記用具

⑶　展開

過程時間	学習活動 予想される生徒の具体的な姿（「　」）	指導の工夫 （〔共通事項〕に係る内容 ア＿＿＿、イ〰〰〰）	評価と手立て 【観点】：評価規準（評価方法） ◎　：十分満足できる状況 ♦：B評価に達しない生徒への手立て
導入 10分	1　本時の活動内容と進度を確認し、制作に見通しをもつ。 2　前時までの制作を振り返る。 「おわん型がきれいにできた！満足！」 「容器を使って形はできたけど、そこからどうやって自分の目指す形にしたらいいだろう？」 3　成形に必要な用具の確認をする。	○本時は計５時間の制作時間（成形３時間、加飾２時間）の３・４時間目であることを板書で示し、活動に見通しをもたせる。 ○手が汚れる前にクロッキー帳のアイデアスケッチを机上に出させ、自分の主題を確認させる。 ○制作中は水気が必要なため、ＩＣＴ端末は使用できないことを指導する。 お菓子の容器を型に使用した成形	**事例のポイント①** アイデアスケッチを参考に動物や植物の形を頭、胴体などパーツごとに制作する。その際、様々な容器を型にして成形していくと、粘土制作の苦手な生徒でも形を整えたり、立体的に表現したりすることができる。
展開① 40分	**提案１**　使いやすく工夫のある形にするには。 4　用具を効果的に扱い、動植物の形に近づけていく。 ・たまづくり →おわん、びん、カプセルトイのカプセルなど ・板づくり →たたら板、のし棒など 「生き物（植物）はどんな形をしていたかな、どんな特徴があるのかな」 「動物の頭にはおもちゃのカプセルが使えそう！」	○陶芸は容易にやり直しがきくため、上手くいかない場合や形が納得できない場合は、思い切ってつくり直すことも可能であることを指導する。 ○<u>自然の動植物の有機的な形や動きの特徴を捉えて立体的な形を表現できるよう</u>、教師用ＩＣＴ端末等を活用して資料を提示しながら指導する。 ○プロジェクターで教師の師範動画を繰り返し流し、基本的な成形方法をいつでも確認できるようにする。 **事例のポイント④** 複数の成形方法の動画を用意することで、個々の制作に応じた指導が可能。 ○班員の制作の様子から効果的な用具の扱い方を学ばせる。 ○かきべらで厚みを均一にさせる。	編 P100 指導計画の作成の留意事項⑹⑻ 編 P100 指導計画の作成の留意事項⑴⑻ かきべらの活用

	5　パーツを組み合わせて形を決定していく。 「薄い部分は弱くて形がつぶれそう･･･厚みを均一にしないと」 「もっと立体的にできないかな」 **事例のポイント②** パーツごとに成形することで、立体的で有機的な形が表現しやすくなる。	○単純化や省略、強調などの工夫をさせる。 ○陶土の性質や質感を生かし、全体のバランスを確認しながら使いやすい形へと調整するよう指導する。 編 P100 指導計画の作成の留意事項(6) ○乾燥した時の強度や安定感を考慮し、どべを用いて本体と一体化するように接着部分をなじませて接着させる。	【技】材料や用具の生かし方などを身に付け、意図に応じて表現方法を工夫している。 （観察・対話・作品） ◎アイデアスケッチを基に、材料や用具の特性を生かして制作手順を考え、創造的に表現している。 ◆容器の形を残さないよう、動植物の有機的な形や特徴的な凹凸を捉えるよう指導する。
展開② 40分	**提案２**　愛情込めてお気に入りの焼き物に！ 6　班で加飾のアドバイスを行う。 7　作品のイメージを深めるような加飾をする。 「飼っている犬がモデルだから、落ち葉で遊んでいるようなイメージにしよう！」 「あまり飾らずにシンプルなままでいいのにな･･･」 「加飾をしてみたら、雰囲気が変わった！」 **事例のポイント③** 使いやすさと形の工夫のどちらかに偏ることなくバランスよく追求させることで、長く使用できる愛着のもてる焼き物作品となる。	○互いのアドバイスを聞き合い、発想のヒントを得るよう指導する。 編 P100 指導計画の作成の留意事項(2) ○小さな加飾ひとつでも、作品のイメージを深められることに気付かせる。 ○陶土は手でつける、つまむ、へこませる、ねじる、薄く伸ばす、かきべらで削る、彫り込む等、多様な手びねりの技法があり、これらが細かい加飾に適していることを指導する。 ○用途を邪魔しないよう、多方向から見て加飾の位置やバランスを工夫させる。 加飾 【指導に生かす評価】 用途や形の工夫を追求する姿勢などから主体的に学習に取り組む態度を見取り、指導に生かす。	【発】使いやすさや機能と美しさなどとの調和や単純化、省略、強調などの効果を考え、表現の構想を練っている。 （観察・対話・作品） ◎作品のイメージに合うよう、より作品が魅力的になる加飾を工夫している。 ◆加飾のイメージがわかない場合は、班での話合いの内容や構想の時に用いたマッピングを活用して発想させる。 【態表】創造活動の喜びを味わい、使いやすく美しい形を総合的に考え構想を練り、表現の学習活動に取り組もうとしている。 （観察・対話）
整理 10分	8　本時の振り返りを行い、今後の見通しをもつ。 9　片付け。	○次回が加飾２時間目、制作の最後の時間であることを伝える。 ○１週間後の授業までに乾かないよう、湿らせた手ぬぐいで覆い、できるだけ保存袋の空気を抜き、片付けさせる。	

知＝「知識・技能」の知識に関する評価規準、技＝「知識・技能」の技能に関する評価規準、発＝「思考・判断・表現」の発想や構想に関する評価規準、鑑＝「思考・判断・表現」の鑑賞に関する評価規準、態表＝表現における「主体的に学習に取り組む態度」の評価規準、態鑑＝鑑賞における「主体的に学習に取り組む態度」の評価規準を表す。
※【記録に残す評価】は□、【指導に生かす評価】は○で示している。

６　補足

⑴　在籍生徒数 36 名

⑵　場の設定

・３～４人の少人数グループで活動することで、用具の使い方を学び合ったり適宜アドバイスをし合ったり、協力して準備・片付けを行ったりできるようにする。

・１人１kgの陶土（白土）を使用し、余った陶土は互いに分け合って使用できるようにする。

・水の入ったバケツを班で用意し、ＩＣＴ端末使用の際にすぐに手を洗えるようにしておく。

⑶　他の指導時間のポイント

・おわんや身近な容器、廃材などを互いに持ち寄り、効果的に使用して制作する。

たたら板やのし棒、ヘラなどの用具は、陶芸業者によっては一通り貸し出してもらえる。

・おわんを型に使用した成形の例

成形

パーツ接着

加飾

おわん型を活用して少しずつ変形させながら成形。

・ＩＣＴ端末による学習支援ソフトの活用（全て家庭学習による画像送信）

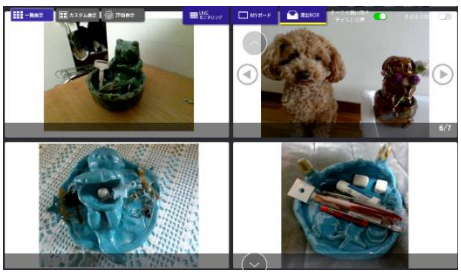
第１時後：身近な焼き物を探してみる。普段焼き物をどのように使用しているか、生活から振り返るとともに、本題材で目指す作品との違いに気付かせる。（資料１）
焼き物作品を使用したい場所の写真を撮影。より制作のイメージを深め、「自分ごと」として捉えられるようにする。（資料２）

資料１

資料２

作品返却後：完成作品を自宅に飾り、使用風景を撮影する。生活に関わる美術の働きを、家族とともに実感できるようにする。（資料３、資料４）

資料３



資料４

完成作品イメージ