

「立体を造形する力を養うとともに、
豊かに発想し構想を練る授業展開の工夫」



四街道市立千代田中学校 金野 あゆみ

令和6年8月22日(木)

成田市立大栄みらい学園

I 研究主題 立体を造形する力を養うとともに、豊かに発想し構想を練る授業展開の工夫

II 主題設定の理由

本校の生徒の多くは、八木原小学校・南小学校の卒業生からなる。学区内の開発が進み、新興住宅地「もねの里」に引っ越してきた生徒が多くなってきている。入学する前の表現の経験値が様々であると予想される。

本校は、1学年5学級（166名）、2・3学年が各4学級、特別支援学級4学級の計17学級の中規模校である。本校の研究主題は「基礎学力の向上及び課題解決に必要な資質・能力を育む授業の実践～ICT機器の効果的な活用～」である。そこで、美術科としては、主に調べたり、作品などの撮影をしたりしてタブレット端末を積極的に活用している。

生徒たちは、これまでの経験からモチーフを自分の目で見たまま素直に描くことが多い。学年が上がっても同様である。一方、一定の条件の下では、描いた経験のある視点からモチーフを描くことが多い。モチーフを「多面的・多角的に観察する」ことで表現が広がるだろうと考える。

そこで、本研究では、モチーフを多面的・多角的に捉える活動を多く取り入れ、立体を造形する力を養いたいと考えた。また、対象の造形的なよさや美しさを感じ取り、「豊かに発想し構想を練る」時間は重要であると考えた。

学習指導要領では、美術科の目標（2）に「主題を生み出し豊かに発想し構想を練る」と示されている。制作過程におけるICT機器とワークシートを活用、相互鑑賞を行うなどの授業展開を工夫していくことで、生徒が多面的・多角的に見ることができれば、生徒の伝えたい主題に迫れると考えた。立体造形を通して、多面的に見て表現できるようにしていきたいと考える。また、絵を描くときも、今までの成功表現にこだわらず、可能性やよさが伸ばせるようにしていきたい。

中学校3年間でより深い「思考力・判断力・表現力等」を育てたいと思い、本主題を設定した。

III 仮説

仮説1

何度も観察を行い対象の造形的な理解を促すことで、自分の思いを立体に表現することができるだろう。

手立て①モチーフを動画で観察する

モチーフの動画を提示しクロッキーする。その後、自分が興味のあるモチーフの動画を見て簡単なアイディアスケッチを制作する。作品の制作途中でも動画で観察を行う。そうすることで、習性として行う動作がわかってくるだけでなく、様々な角度から形を捉えることができると考えた。

手立て②デモンストレーションをする

毎時間の授業の導入（短時間）で、ICT機器を用いて教師の手元を映し、デモンストレーションを見せることで、制作のイメージを持つことができると考えた。

手立て③マケット（小さな模型）をつくる

本番の制作に入る前に、どのように形にしていくのか、マケット（小さな模型）をつくりながら創造的な構成を工夫し構想を練る。そうすることで、制作の見通しを持つことができると考えた。

仮説 2

制作途中に相互鑑賞の時間を設けることで、自分や友達作品からよさを感じ取り、多面的な見方をすることができるだろう。

手立て①制作途中、ペアで相互鑑賞を行う

自分の作品のねらいをワークシート2に書くことで、伝えたい思いを明確にする。その後、相互鑑賞を行うことで、作品の客観的な感想を知り多面的な見方ができると考えた。

IV 研究の実践

1 題材名 「とび出す縄文動物土偶 ～動物の生命力が模様や形となって表れる～」

2 題材について

(1) 題材観

本題材は、学習指導要領にある第1学年の内容を受けて設定した。

A 表現

ア(ア) 対象や事象を見つめ感じ取った形や色彩の特徴や美しさ、想像したことなどを基に主題を生み出し、全体と部分との関係などを考え、創造的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練ること。

B 鑑賞

ア(ア) 造形的なよさや美しさを感じ取り、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こと。

〔共通事項との関連〕

ア 形や色彩、材料、光などの性質や、それらがもたらす効果などを理解すること。

イ 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こと。

本題材は、動物を観察する活動を通して、造形的な特徴を見つけ、テラコッタ粘土でマケットをつくることで、イメージを広げ、自分が見つけた動物の生命力を形で表現することをねらいとしている。

生徒にとって動物は、身近で愛着を感じやすく観察しやすいモチーフである。大昔の人と動物の関りを示す様々な考古資料が全国から見つかっている。千葉県からは、縄文時代につくられた動物土偶が発掘されている。土偶は、作者が感じた動物への魅力があふれている。当時の人々が、写実性にとらわれることなく、素直に創造したものだ。縄文時代の土偶を「日本美術の原点」と位置づけ、作品制作を行う。

題材名を「とび出す縄文動物土偶」としたのは、写実的な表現ではなく、生命力に着眼させ、感じたままに表現させたいと考えたからである。生徒一人一人が心豊かに感じたものを素直に表現してほしいと思い、副題を「動物の生命力が模様や形となって表れる」にした。ポイントとしては、動物の鳴く様子や動く姿などである。自分の動物への思いを形に表現する活動を通して、豊かに発想し構想することができると思った。

テラコッタ粘土に初めて触れる生徒がほとんどである。この材料は、古代から造形用に用いてきた可塑性に優れた素材であり、失敗を恐れず、何度もつくることができる。いろいろな発想と構想を練

り思い切って挑戦してみることができるだろう。水分量を変え、硬さの調整をしていくことができ、様々な可能性を追求しやすいと考える。

縄文文化は、岡本太郎氏が見出した文化である。それまで、縄文時代に作られた土器や土偶は、文明や芸術作品とは考えられていなかった。しかし、縄文土器等の装飾や形を岡本太郎は芸術作品の一つであることを示したことで縄文文化が誕生した。これは、それまで気づかなかった美しさや良さを見出したことで、新しい価値観が生まれたとも考えられる。

一方で、児童生徒の作品も同様に考えることができるのではないだろうか。児童生徒達は、特に小学校高学年に入ると、写実性の高いものほど価値のあるものだと考える。しかし、写実性は価値判断の一つであり、作品の持つ価値基準はそれだけではない。取るに足らないと感じていたものでも、見方や感じ方によって価値を見出すことができる。生徒たちの作品も然りである。

今回の授業では、新しい自分なりの価値基準を持って制作させる。

(2) 生徒の実態

生徒は、小学校の時に油粘土や軽量粘土などで、形をつくった経験がある。低学年以来、粘土に触れていない生徒もいる。小学校の6年生の授業で縄文時代に触れている。中学校に入学したばかりの生徒には記憶に新しいところであると思われる。経験に差があるため、材料の特性を理解するのに時間がかかる。

最初の授業では、手のクロッキーを行った。よく見て描くという目標どおり、自分の視点を持ち描くことができた。その次に静物着彩を行った。自分なりの表現することを楽しいと感じている生徒が多く、写実性にこだわり、何度も描き直す姿があった。

入学当初の自己紹介で好きな動物を聞いたところ、身近なペットとして飼っている動物の名前だけでなく、自分が気に入っているオオカミやシャチのような動物名も出てきた。そこで、生徒が動物をどのように見ているのか調査を行った。生徒は、気に入っている動物の「雰囲気」「毛並みや動き」「声」に注目している。

(3) 指導観

タブレット端末で動きや声をいつでも確認できる環境を整えて制作の一助とする。その上で、動物の動画を見て粘土でマケットをつくったり、動物取材カード(ワークシート1)を作成したりした後、制作を行う。そうすることで発想・構想を練る時や制作する時に自分の思いに気づくと考える。また、動物を立体で表現するには様々な角度から観察したり、材料の特性を理解したりしていないと表現が難しくなる。制作の難しさを通して、自分のねらいに近づいた作品が出来上がった時、表現活動の喜びを得られると考える。

制作が進む中で、主題が決まるまでに時間がかかったり、生徒がイメージ通りに形をつくれないうちに迷ったりすることが予想される。個別指導を行い、生徒一人一人の困り感を解消する。また、粘土に触るのに抵抗感を示す生徒には、使い捨ての手袋を用意するよう配慮する。

制作途中で相互鑑賞を行う。自分の作品のねらいとする生命力が感じられる作品完成に向けて、意欲的に自分の表現方法を工夫していく姿を目指したい。

3 題材の目標

- ・動物が持つ生命力を捉える造形的な視点について理解するとともに意図に応じて表現方法を工夫して表すことができる。 [知識及び技能]
- ・動物の造形や縄文土器・動物土偶の造形的なよさや美しさについて考え、主題を生み出し豊かに発想し構想を練ることができる。
- ・動物の生命力を表現する活動において、作者の心情や表現の意図と工夫について考え、見方や感じ方を広げることができる。 [思考力、判断力、表現力等]
- ・楽しく美術の活動に取り組み創造活動の喜びを味わい、美術を愛好する心情を培い、心豊かな生活を創造していく態度を養おうとしている。 [学びに向かう力、人間性等]




[共通事項との関連]

- ア 形や色彩、材料、光などの性質や、それらがもたらす効果などを理解すること。
- イ 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こと。

4 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
<p>知 美しさや生命力などの形が感情にもたらす効果や造形的な特徴などを基に、全体のイメージで捉えることを理解している。</p> <p>技 テラコッタ粘土の生かし方などを身に付け、意図に応じて表している。</p>	<p>発 動物を見つめ感じ取った動物の動きや形、生命力などを基に主題を生み出し、心豊かに表現する構想を練っている。</p> <p>鑑 作品から動物に対する見方や感じ方を広げている。</p>	<p>態表 美術の創造活動の喜びを味わい動物の生命力などを基に構想を練ったり、意図に応じて工夫したりする表現活動に取り組もうとしている。</p> <p>態鑑 造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と工夫についての見方や感じ方を広げ主体的に知識・技能に生かそうとしている。</p>

5 指導と評価の計画 (全9時間)

時配	学習のねらい・学習活動	評価の視点			○教師の指導改善につながる留意点 【評価方法】
		知・技	思	態	◎評価規準【評価方法】
1	<p>1. 発想や構想 (3時間)</p> <p>・縄文土器や動物土偶と出会い鑑賞する。</p>  <p><仮説1手立て①></p> <p>・3種の動物の動画を見て、粘土でマケットをつくる。</p> 	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">知</div> ↓		<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">態表</div> ↓	<p>○縄文土器や土偶の形が感情にもたらず効果や生命力を多角的な見方ができるように、自分と他者の感想や考えを結びつける手立てを講じる。【発言の内容】</p> <p>○動物の動画を見て、生命力や全体のイメージで捉えようとしているかを見取り、悩んでいる生徒に対して作品や動画を再度見つめさせるなどの手立てを講じる。 【活動の様子】</p>
<p><制作の道具と材料></p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">テラコッタ粘土 1 kg</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">マケットの量</div> </div>					
1	<p>・動物の動画を見て簡単な動物取材カードを制作する。</p> 	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">発</div> ↓			<p>○動物の動画を見つめ感じ取った動きや形、生命力などを基に主題を生み出しているかを見取り、主題が生み出せていない生徒に動物から感じ取ったことや考えたことなどを振り返らせるなどの手立てを講じる。【ワークシート、マケット】</p>

<p>1</p>	<p>・主題を基に構想を練る。 動物の生命力を、どのような形に していくのか、マケットをつくり ながら発想し構想を練る。</p> <p><仮説1手立て①・③></p> 			<p>○構想がまとまらない生徒を中心に 見取り、悩んでいる生徒に対して、 動物を見つめ感じ取った動きや 形、生命力が主題と関係している か考えさせたり、主題に基づいた 全体のイメージを捉えさせたりす るなどの手立てを講じる。【マケッ ト、活動の様子】</p> <p>◎発動物の動画を見つめ感じ取った 動きや形、生命力などを基に主 題を生み出し、心豊かに表現する 構想を練っているかどうかを見取 る。【マケット、ワークシート】</p> <p>◎態表美術の創造活動の喜びを味わ い、動物の生命力などを基に構想を 練ったり、意図に応じて工夫したり する表現活動に取り組もうとしてい るかどうかを見取る。【活動の様子】</p> <p style="text-align: center;"> 発 態表 </p>
<p>3</p>	<p>2. 制作 (5時間)</p> <p>・テラコッタ粘土同士を接着する 方法を学び、特性を理解する。</p> 	<p style="text-align: center;">技</p> <p style="text-align: center;">↓</p>		<p>○テラコッタ粘土の生かし方などを 身に付けられているかどうかを見 取り、悩んでいる生徒には他の生 徒のマケットを紹介するなどして 工夫について考えさせる。また、作 品が平面的になってしまう生徒に は、作品が立ち上がった時に前後 左右から見た形を想像するよう手 立てを講じる。【作品】</p> <p>○テラコッタ粘土の様々な表し方を</p>

<仮説1手立て②>



・テラコッタ粘土を用いて、動物の生命力を心豊かに表現する構想を練り、自分の意図に合う表現方法を工夫し表す。



- 制作途中で相互鑑賞を行い、自分の作品のねらいが作品に明確に表れているかアドバイスを交換し合う。新たな感動を見つけるとともに、自分の作品のねらいをより明確にしながら作品を完成させる。

<仮説2手立て①>

作品のタイトル	ヒョウマシロウ
どんな動物の表現をしているか。(イメージ)	その動物の姿がうまく表現して
ここが面白い	ヒョウマシロウの尻尾の毛の表現が面白い
ここが感動する	ヒョウマシロウの尻尾の毛の表現が感動する
メッセージを記入してください	尻尾の毛の表現が感動する



態表

意欲的に試しているかを見取り、悩んでいる生徒に対して参考作品を見せるなどして表現の工夫などについての興味や関心を高めるよう手立てを講じる。【作品、ワークシート】

- 発想や構想をしたことを基に、意図に応じて様々な表し方を試して身に付けたテラコッタ粘土の表し方を生かし、意欲的に工夫しているかどうかを見取り、悩んでいる生徒に対してもう一度見直させたり、表現の意図とテラコッタ粘土で試したことと関連させたりするなどの手立てを講じる。【作品、活動の様子】


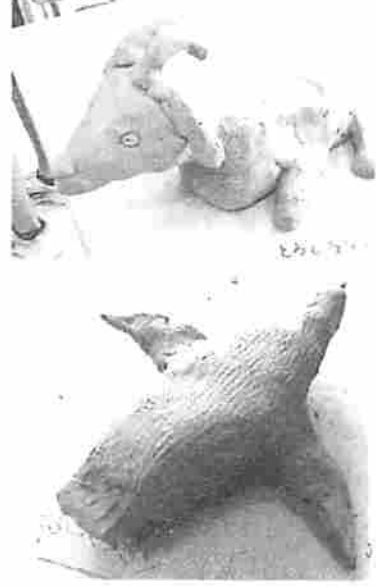
- 形がまとまらない生徒を中心に見取り、手立てを講じる。【制作途中の作品】

- 制作途中にペアで相互鑑賞を行い、造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と工夫について考えることを通して、作品のねらいをより明確にし合うことができるよう手立てを講じる。【作品、活動の様子】

- ◎**知・技** 作品からテラコッタ粘土の生かし方などを身に付け、意図に応じて表しているかを見取るとともに、美しさや生命力などの形が感情にもたらす効果や造形的な特徴を基に、全体のイメージで捉えることを理解しているかどうかを評価する。【作品】

発

鑑

<p>1</p>	<p>・仕上げる</p> 	<p>知・技</p>	<p>発</p>	<p>態表</p>	<p>◎態鑑 造形的なよさや美しさを感じ取り、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の見方や感じ方を広げ主体的に知識・技能に生かそうとしている。【作品】</p> <p>◎鑑 作品から動物に対する見方や感じ方を広げているかどうかを見取り評価する。【作品、活動の様子】</p>
<p>1</p>	<p>3. 鑑賞（1時間）</p> <p>・焼成した作品を見て、相互鑑賞を行い、作者の心情や表現の意図と工夫を考え、見方や感じ方を広げる。</p> <p><焼成前の完成作品></p> 	<p>知</p>	<p>鑑</p>	<p>態鑑</p>	<p>○形の効果や全体のイメージで捉えることを理解しているかどうかを見取り、できていない生徒に対しては具体例を示すなどの手立てを講じる。【ワークシート、発言の内容】</p> <p>○作品の造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と工夫について考えることができているかを見取る。できていない生徒に対して主題から作品を見つめさせたり、作者の心情について考えさせたりするなどの手立てを講じる。【ワークシート、活動の様子】</p> <p>◎態鑑 造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と工夫について見方や感じ方を広げているかどうかを評価する。【完成作品、ワークシート】</p>

<p><授業外：題材が終了後></p>	<p>知・技</p> <p>↓</p>	<p>鑑</p> <p>↓</p>	<p>◎知・技完成作品やワークシートなどから知・技の評価を再確認し、必要に応じて修正する。【完成作品、ワークシート】</p> <p>◎鑑作品の造形的なよさ美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と工夫などについて見方や感じ方を広げているかどうかをワークシートで見取り評価する。 【ワークシート】</p> <p>◎発発想や構想について、主題や構想の工夫などを記述したワークシート等を完成作品と併せて再度見取り必要に応じて修正する。【完成作品、ワークシート】</p>
---------------------------	---------------------	-------------------	---

6 資料

資料1 学習の過程

1 ワークシート1 (動物取材カード)

ワークシート1
生徒A



動物の姿や動きを写し取って描くよ

自分の作品のタイトル「うさぎ」

どんな動物が表現されているのか。(アビール)
顔が丸いところ、横棒が表れている。

ここが好きなところ「ふわふわで、ピンクの尻尾」

ここに好きな理由「うさぎはかわいくて、おもしろい」

動物の名称「うさぎ」

この動物が住む場所「うさぎは草原や山に生息している」

ワークシート1
生徒B



動物の姿や動きを写し取って描くよ

自分の作品のタイトル「トラ」

どんな動物が表現されているのか。(アビール)
顔が丸いところ、横棒が表れている。

ここが好きなところ「トラは強い動物」

ここに好きな理由「トラはカッコイイ動物」

動物の名称「トラ」

この動物が住む場所「トラは山に生息している」

ワークシート1
生徒C



動物の姿や動きを写し取って描くよ

自分の作品のタイトル「ゴリラ」

どんな動物が表現されているのか。(アビール)
顔が丸いところ、横棒が表れている。

ここが好きなところ「ゴリラは強い動物」

ここに好きな理由「ゴリラはカッコイイ動物」

動物の名称「ゴリラ」

この動物が住む場所「ゴリラは山に生息している」

2 マケット

生徒A



生徒B



生徒C



3 ワークシート2 (制作途中のヘアでの相互鑑賞)

生徒A

作品のタイトル「うさぎ」

どんな動物が表現されているのか。(アビール)
顔が丸いところ、横棒が表れている。

ここが好きなところ「うさぎはかわいくて、おもしろい」

ここに好きな理由「うさぎはかわいくて、おもしろい」

メッセージを添えての感想
うさぎはかわいくて、おもしろい。

生徒B

作品のタイトル「トラ」

どんな動物が表現されているのか。(アビール)
顔が丸いところ、横棒が表れている。

ここが好きなところ「トラは強い動物」

ここに好きな理由「トラはカッコイイ動物」

メッセージを添えての感想
トラはカッコイイ動物。

生徒C

作品のタイトル「ゴリラ」

どんな動物が表現されているのか。(アビール)
顔が丸いところ、横棒が表れている。

ここが好きなところ「ゴリラは強い動物」

ここに好きな理由「ゴリラはカッコイイ動物」

メッセージを添えての感想
ゴリラはカッコイイ動物。

4 完成作品



1 ワークシート1 (動物取材カード)

生徒D

ワークシート1

動物(アマガシ)は横で動物(カメ) → 動物の生息力が環境の形によって変わる →

生徒

動物の生息力をえんげつて絵にしてみよう



生息力を絵に描くところは「全体のくまのひびき」
 体についた模様で「カメ」をあらわす。 動物のポイントは「足」
 動物の名前「カメ」
 この動物の好きな場所「かめ(カメ)か、カメ(カメ)か、かた(カメ)か」

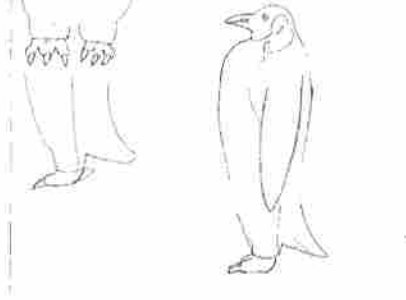
生徒E

ワークシート1

動物(ペンギン)は横で動物(ペンギン) → 動物の生息力が環境の形によって変わる →

生徒

動物の生息力をえんげつて絵にしてみよう



生息力を絵に描くところは「足と、ほ」
 体についた模様で「ペンギン」をあらわす。 動物のポイントは「足」
 動物の名前「ペンギン」
 この動物の好きな場所「足(ペンギン)か、ペンギン(ペンギン)か、かた(ペンギン)か」

生徒F

ワークシート1

動物(ソナガスクジラ)は横で動物(ソナガスクジラ) → 動物の生息力が環境の形によって変わる →

生徒

動物の生息力をえんげつて絵にしてみよう



生息力を絵に描くところは「大きくながしっぽ」
 体についた模様で「ソナガスクジラ」をあらわす。 動物のポイントは「尾」
 動物の名前「ソナガスクジラ」
 この動物の好きな場所「大きな海をゆうゆうと泳ぐ」

2 マケット

生徒D



生徒E



生徒F



3 完成作品

生徒D



「古代の」

生徒E



「いつか飛べるように」

生徒F



「そうだい」

資料4 ワークシート1 (動物取材カード)

ワークシート1

題材「とび出す縄文動物」例 ～ 動物の生命力が模様や形となって表れる ～

1年

動物の生命力をえんぴつで絵にしてみよう



生命力を感じさせるところ「毛並み」	」
身につけた模様で「毛並み」をあらわす。形のポイントは「尻尾」	」
動物の名前「ポルポットリバー」	」
この動物が好きな理由「大好きな子猫」	」

ワークシート1

題材「とび出す縄文動物」例 ～ 動物の生命力が模様や形となって表れる ～

1年 姓 名

動物の生命力をえんぴつで絵にしてみよう




生命力を感じさせるところ「うなみ」	」
身につけた模様で「うなみ」をあらわす。形のポイントは「かくかく」	」
動物の名前「ウマ」	」
この動物が好きな理由「足が速いから、こいし」	」

ワークシート1

題材「とび出す縄文動物」例 ～ 動物の生命力が模様や形となって表れる ～

1年

動物の生命力をえんぴつで絵にしてみよう



生命力を感じさせるところ「尻尾の毛並み」	」
身につけた模様で「毛」をあらわす。形のポイントは「尻尾」	」
動物の名前「ニホ、サル」	」
この動物が好きな理由「大好きな子猫」	」

ワークシート1

題材「とび出す縄文動物」例 ～ 動物の生命力が模様や形となって表れる ～

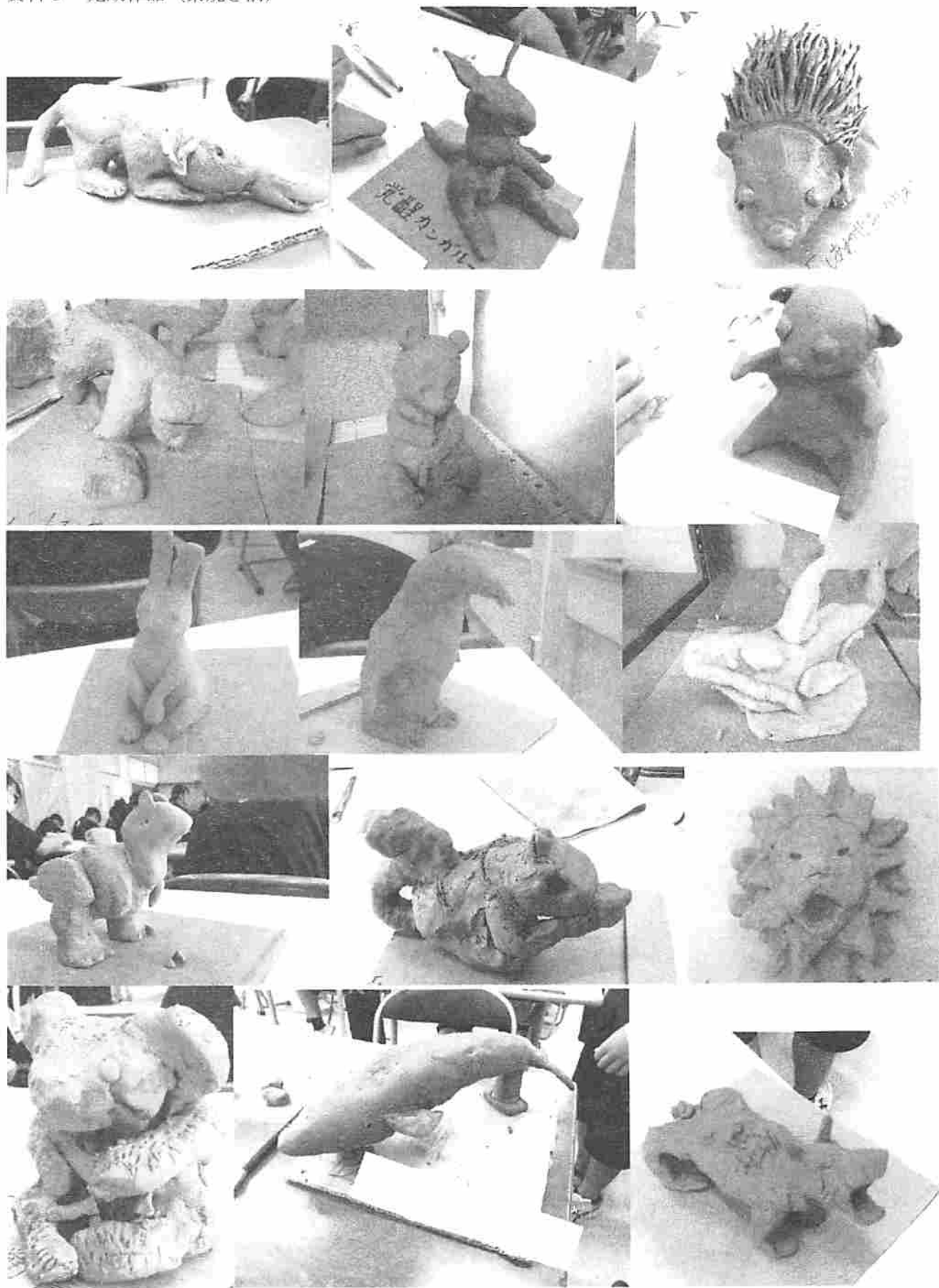
1年 姓 名

動物の生命力をえんぴつで絵にしてみよう



生命力を感じさせるところ「尻尾の毛並み」	」
身につけた模様で「毛」をあらわす。形のポイントは「尻尾」	」
動物の名前「カンガルー」	」
この動物が好きな理由「お母さんが大好き」	」

資料6 完成作品（素焼き前）



V 成果と課題

仮説 1

<仮説 1 手立て①>

成果

- ・タブレット端末を用いて、動画で観察することで、様々な角度から動物の形を捉え作品制作に生かす姿があった。生徒は一瞬の動きや自分なりに表現したい形について話していた。
- ・何度も構想することで、自分のねらいに近づくことができた作品が多数見られた。また、クラスによって色々な形が出てきて、個性があらわれた。

課題

- ・準備に時間がかかり制作時間が短くなってしまった。事前にタブレット端末を使えるようにしておく必要があった。

<仮説 1 手立て②>

成果

- ・毎回の授業の導入で、教師のデモンストレーションを見たことで、活動や制作の見通しをもち、構想する時間が多く取れた。

課題

- ・教師のデモンストレーションをヒントにして生かせる生徒もいたが、模倣になってしまう生徒もいた。

<仮説 1 手立て③>

成果

- ・マケット（小さな模型）を制作することで、制作の見通しを持つことができ、作品をよりよくしようとする姿がうかがえた。

課題

- ・マケットでは、うまくつくれたと手ごたえを感じていたが、大きなサイズに作品をすることに難しさを感じた生徒がいた。それは、振り返りシートからも、確認することができた。どのようにギャップを埋めていくのがよいか検討していく。

仮説 2

<仮説 2 手立て①>

成果

- ・制作途中の相互鑑賞を行うことで、友人に評価してもらい、ねらいが伝わった喜びと共に、新たな目標を見つけて作品制作に臨む姿があった。また、友人の作品のよさに触れ、自分の作品に生かそうと、道具を工夫し形を変化させていた。

課題

- ・相互鑑賞する際には、視点が必要だった。

<留意点>

①テラコッタ粘土の使用の課題

- ・テラコッタ粘土を焼成する時の水蒸気爆発を避けるため、制作途中で作品に空洞をつくった。そのため、頭と体を別々で制作していた生徒の作品の形が崩れてしまうことがあった。かたまりから一気につくった生徒は形の崩れがなかった。今後、気を付けて指導していく。

②生命力とは何かをつかむためには丁寧な指導が必要である。動きを表す言葉の方が「生命力」と結び付きやすかった。今後、生徒に働きかける工夫をしていく。