

<県研究主題>

豊かに感じ取る力を高めることを重視し、生徒一人ひとりの資質や能力の育成を図る学習指導と評価の工夫・改善

提案1

提案者 石黒 紗規 (中地区)

<研究主題>

感じる心を育てるための新たな表現・鑑賞方法の模索

1 提案内容

研究テーマの「新たな表現・鑑賞方法」ではICTの活用に焦点を当てて行った。

(石黒T他、中地区の先生方の実践より)

- ① 指導ツールとしてのICT活用・・・題材名「補色残像体験」
- ② 鑑賞ツールとしてのICT活用・・・題材名 日本絵画の造形美  
「尾形光琳／伊藤若冲／円山応挙、鑑賞から鑑賞へ」
- ③ 表現ツールとしてのICT活用・・・題材名  
彫塑作品とプレゼンテーション「心のカタチ」

**石黒T提案題材** →模刻作品制作「見て感じる、触って感じる、香って感じる色とかたち」  
コマ撮りアニメーション制作「本物になっていく～作品に命が吹き込まれるまで～」

研究の成果

- ① 体験したときの驚きと感動を共有できた。
- ② 作品をクローズアップして見ることができた。また、作品の背景を知ることによって、本物との出会いを深く感じることができた。
- ③ 生徒はねらい以上に活動できた。イメージしたものを瞬時に視覚化・変換・選択し、自分の表現につなげることができた。しかし、最初のイメージの芽は生徒の実体験があったことなので、試行錯誤することで得られる達成感や五感を働かせる授業も大切にしながら活用することが大切である。

2 協議内容

○表現ツールとしての活用は今後増えてくると思われる。横浜の教育課程でも「心のカタチ」と同じような提案発表があった。いきなり抽象や立体でという課題を与えても理解できないので、1, 2年時に具象から抽象への過程がわかるヘンリームーアやブランクーシなどの作品鑑賞をしたり、毎回の授業の後、写真を撮って見通しをもたせたりするなどの工夫をしていた。アニメーション制作も可能性が広がる教材でよいが、アニメーションの面白さを追求するのは、折り紙などでも大丈夫ではないか。あえて立体にするのであれば、いろいろな視点から見せる工夫をするとよいと思う。

○この制作を通して生徒は何を学んだのか。ねらいとは違って来たというが、ワークシートには、何が書かれていたのか知りたい。

生徒は、限られている写真をもとに伝えたい内容をどんどん表現していった。ワークシートの記述には、友達のよさを発見する内容が多かった。模刻作品については、ただそっくりではなく、自分がつくりたいイメージ(例えば、やわらかそうな土が残っている

感じなど)を意識し、それぞれの見方の違いに関する記述が多かった。

○模刻作品について、立体のスケッチの要素が強い。指導要領P78に映像メディアの活用についての内容がある。この題材の場合、制作過程の記録をする行為が、思考・判断の促進となる。どのような視点で変化を見ていたのかということ考察し、その部分を掘り下げるだけでもICTの活用となると考える。

○活動を記録として残す。クロッキー帳でやっていたことをデジタルで残して撮りためるのは、これ自体に意味がある。ねらいがはっきりしていなかったのに、広げすぎずにねらいを明確に。(1)か(2)かつかみにくい。考えながらつくっていくと結果が変わってくる。教員の枠をのりこえた時の評価はどうするか。

**最初、ねらいがふんわりしていたゆえに、生徒の活動が広がっていったことが発見であった。**

○昨年、地区と県で鑑賞についての発表を行った。今の世の中の流れは、作品について学ぶよりも、まずは見せて感じたことを大切に、その後、背景・知識を与えるという感じである。でも、それにとらわれずに、3年間の中で、いろいろな方法を活用していけばよいのではないかと思う。

### 3 まとめ

提案者が気付かれた、生徒達のメディア感(映像に対する経験の豊富さ)にもう一度焦点をあてる必要があると感じた。今までは、生徒たちには直接体験が欠けているから問題が起こっている。映像についても、間接体験だからあまり評価されていなかった。

ところが、実際はスタートの焦点が不明確であるにもかかわらず、どんどん創造性が引き出されている。平塚でもタブレットを使ってのグループ制作を行い、ざっくりとした説明でどんどん制作をして積極的に意見交換をしていた。この学校だけではなく、ICTについては、生徒たちの持っている資質についてあまり差がなく、自然とグループ学習において、学び合いの場面が生まれるようである。

今後、生徒たちのもっている映像表現の力を再評価して授業を構成していくことが求められていくのではないだろうか。

抽象についても話があったが、意外に生徒達は抽象表現が好きである。自分自身の実践「立方体オブジェ」では、考え方を教えると、いろいろと制作していった。大人の目でルールをつくってしまわずに、生徒たちの持っている可能性をもう一度見直す必要があると感じた。

評価についてであるが、最近不安に思うのは、先生が価値観を決めてつくっている、発想性がしぼられている作品が増えていることである。

評価には、ドメイン ディファレンス アセスメント(枠の中で何ができたか、正確にレタリングできたか、写実的に見て描けたかなど)とスタンダード ディファレンス アセスメント(美術的な創造性をみる)があり、それが、今いわれているルーブリック評価である。いろいろなものがでてきても評価できることが大切。はずれたものは評価されない、というのはおかしい。表現の広がり大きくする単元構成はどのようなものだろうか。生徒の内部にあるものをどれだけ引き出せるか。そして、それをどのように価値づけることができるか。そのような体制づくりを考える必要があるのではないだろうか。

## ＜研究主題＞

発想・構想のプロセスを運動覚と関わり合いで具体化する工夫  
—マイ・チェアをつくろう—

## 1 提案内容

美術科の研究主題をもとに、「発想・構想のプロセスを運動覚と関わりで具現化する工夫」というテーマで取り組んだ実践提案であった。主体的な学びを支えるために、発想・構想のプロセスを教員が工夫するというテーマである。生徒一人ひとりの資質や能力の育成を図るには、意欲を引き出すこと、発想構想の能力を高めることが必要である。この能力を高めるための教員の手立てを『マイ・チェアをつくろう』という題材で実践された。この題材では、材料の魅力という力もかりながら、発想構想のプロセスを運動覚・関わり合いによって具現化しやすくすること・「これならできる」「自分はこうしたい」と生徒が感じることによって主体的に表現することを意図している。

## ① 題材名 『マイ・チェアをつくろう』 第一学年「A表現（1）2・3」

## ② 題材の概要

○「自分が使ってみたいイスを、木材を使ってミニチュアで表現する」という本題材で身につけさせたい能力

- 1) 「自分が“いつ”“何のために（どんな風に）”使うイスなのか」という機能（目的）と様々な形態の木材から、作りたいマイ・チェアの形を発想構想の能力
- 2) 機能と題材から構想した手順や方法を基に、試行錯誤しながら創造的に表す技能
- 3) 自分らしい表現を追求していく中で、新たな発想を生み出そうとする意欲

## ③ 題材設定の理由

手や体を使って考えながら表し、表しながら考える循環的・発展的学習過程の中で、よりよいものとして具体化していく姿勢を大切に、失敗を恐れず、いろいろ発想しながら構想を練り、思い切って挑戦してみる態度を育てるためにこの題材を設定した。表現を進めるうえで「つくりたい」という表現への意欲が必要不可欠である。「つくりたい」という気持ちをつくるために、「過去の作品は見せない」「運動覚を使う」「関わり合いを生かす」とした。まず、過去の作品を見せると、表現は一目瞭然な反面、発想が狭まってしまうという恐れがあるために見せることはしなかった。運動覚とは、「やってみる」というイメージで、体や手を動かして考える手法である。そして、ユニバーサルデザインの手法の一つで、「きいてわかる」「見てわかる」「やってみればわかる」ということで、この三つを意識した手立てを講じれば、どの生徒にとってもわかりやすいのではないかと気づき、体や手を使って考えさせることにした。さらに、アクティブ・ラーニングなど、関わり合いを生かして、思考力、判断力、表現力を高めるように工夫した。

#### ④ 授業実践

##### 1) 材料の特性を理解する

年輪の成り立ち、木目の構造などを考えて制作する時に必要な木の特性を考える。長い年月をかけて作られているため、大切に作りたいという思いが生徒たちに芽生える。

##### 2) 良いデザインとは何かを考える

「用と美の調和」(用途と機能、使用する者の気持ち、材料の特性などを踏まえて、美しく表現する)を理解する。数種類の「醤油差し」を比較しながら鑑賞する。

##### 3) 鑑賞する

さまざまな椅子に座って座り心地の違いを感じ取る。座面の長さを比べるなど、椅子の特徴を知り、使いやすさや使用目的によって形が違うことを知る。

##### 4) 主題を生み出す

自分が「いつ、何のために(どんな風に)」使うイスなのかを決める。既習事項を基に作ってみたいイスを言葉でメモする。「お試しセット」をさわりながらイメージを膨らませる。

##### 5) デザインする

経験を思い出し、木という素材の加工方法(切る・削る・組む・重ねる等)をグループで出し合い、確認する。構想した結果をワークシートに描く。

##### 6) 制作する

表現の途中で見えてきた課題や新しい発想により、計画を変更しながら自分らしく創意工夫し制作する。(紙での試作、木での試作、ワークシートの記入)

#### 【制作において失敗を減らす工夫 教員の工夫】

- ・ワークシートは消さなければまた書けないので、ノートにした。
- ・スケッチではなく「絵でメモ」にした。
- ・ノートに振り返りを書かせるようにした。

自分の変化に気付くことができる。力がついたことを実感できる。→評価と指導の一体化

- ・完成度は重視しない。自分らしい作品をつくることを大切にする。

#### 【研究を通して見えてきたもの】

- ・発想構想は「作りたい気持ち(学習意欲)」と表裏一体となって深まっていく。
- ・表現が主体的(自分事)になるきっかけは、生徒によって異なる。
- ・材料の抵抗感と戦いながら、発想構想はさらに深まる。
- ・生徒の主題は、関わり合いを通し、発想構想と共に変化する。

## 2 まとめ

美術の授業は子どもが自己決定する場面がどれだけあるかということである。そのためには意欲と共に、しっかりとした基礎的能力を身に付けること、身に付いているからこそ自己決定ができ、つくることの喜びがあるともいえる。そのためにどう支援していくのかを考えていくことが大切である。