

生涯にわたり美術を愛好する心情を育てる

ー学びあいを契機としてー

藪 陽介

美術科では、創造活動の喜びを味わい美術を愛好する心情を育てることを目標としている。そして社会的にも、美術文化に触れ、情操豊かに生活していきたいという欲求も高まっている。そういった流れのなか、中学校美術教育の果たしている役割はなにかを改めて問い直し、生涯学習という視点からの実践を考えてみたい。

I はじめに

ーこれまでの研究の経緯ー

本校では、昭和41年度(1966)以来「主体性の高まりをめざす課題学習」を主題として、継続的に研究に取り組んでいる。美術科においても、「発想から完成までの過程の重視」「生徒自身が題材をある程度自由に選択する」「個人がそれぞれのペースで仕事を進める」などの工夫について研究が進められた。また昭和51年度(1976)からは、「主体性の高まりをめざす課題学習の学習過程はどうあればよいか(学習の仕方の学習)」が副題として掲げられ、それまでの見直しがはかられている。昭和61年度(1986)からは、「学ぶ意志の形成」が副題となり、情意の面からの研究が進められた。この間、一人一人に目を向けることに重点を置き、生徒が表現したい「内容」や、表現の「方法・技法」の選択幅に目を向けることで、より一人一人の表現意図が生きる課題設定の工夫が検討された。平成6年度(1994)からは、「感性を生かした学習」を副題として掲げ、個人からさらに個人の内面へ目を向けて、豊かな感性を育む創造活動の指導のあり方・工夫を模索しながら、主体的な人間の育成をめざした課題学習についての研究が進められた。さらに平成12年度(2000)では新学習指導要領に沿って「豊かな創造活動を育む美術の学習の基礎・基本」という副題で進められた。

そのような流れをうけ、平成16年度(2004)より、基礎・基本の定着をはかり、生涯にわたり美術を愛好する心情を育てることを主眼に取り組んでいる。

平成18年度(2006)までは、確かな学力を身につ

けるための指導と評価について研究を進めた。美術科における確かな学力とは、基礎的能力の定着ととらえている。具体的には新学習指導要領でも引き続き示されている「スケッチの技能」の育成や、絵の具の混色法、平塗りの技法などを始めとした具体的トレーニングのメソッドについて提案した。

さらに生涯にわたり美術を愛好する心情を育てる要素として、「基礎的能力の育成」に加え、「鑑賞の充実」を掲げた。中学生の時期に作品の味わい方を学んだり、古今東西の作家を始めとする芸術文化について知ったりすることは、将来的に大きな意味をもってくると考える。実際に美術館に足を運ぶことはもちろんのこと、街でふと見かけたり、テレビなどのメディアを通して見たりした作品が、中学校での鑑賞を想起するものであれば、更なる興味を抱くきっかけになるであろう。そのような素地をつくる美術教育を展開していくことが重要であると考え。アクションペインティングの鑑賞を目的として、自らも作品制作を体験することでよりその作品世界を理解することにつながったり、プロダクトデザインの鑑賞をして日常生活に美術的な感覚を持ち込んだりする実践などを提案した。

昨年度からは、「学びあい、自ら学ぶ」をキーワードに、さらに研究を進めている。美術科においては、ひとたび制作に入れば個人的な作業に終始しがちである。しかし、学習過程の様々な場面で友達と学びあう場を意図的に設定することで、個人制作のみでは得られない効果が多く期待される。またそれをきっかけとして新たな自分の学びが構築されるのである

う。本年はその取り組みの一端を紹介する。

II 研究主題設定について

2006年2月中教審答申では、② 具体的な教育内容改善の方向の イ 豊かな人間性と感性の育成として以下のように述べられている。

「表現する楽しさや喜びを味わうことを通して、生涯にわたって音楽や美術などに親しむ態度を育成することが大切である。また、芸術文化のよさを味わったり、生活や社会に生かしたり豊かにしたり態度や実践も重要である。特に、鑑賞は創造行為であり、自分なりの意味、新しい美、自分を発見するなどを大切にすることが必要である。」

平成16年度に行われた国立教育政策研究所の調査によると、「図工・美術に高い興味を示している一方、将来的に役には立たないと感じている」という結果がうかがえる。それは同時に保護者や世間一般の見方であるとも言えるであろう。

今回平成20年に告示された新学習指導要領でも「生きる力」を根幹に、美術という教科として生活に生きて働く力を主眼として打ち出されている。これからの時代、美術・音楽を始めとする芸術文化が生活や人間性を豊かにしていくことが大切になっている。そのためにも義務教育最後の必修となる中学校美術の在り方をこのような視点で捉えていく必要性を強く感じる。美術教育は「色と形」で美しく表現する能力や美の感受・芸術文化の理解などを学ぶ教科である。基礎的な技能を身に付けた上で、自分なりの創意工夫ができるという体験は喜びを感じるものである。また、コミュニケーションの際言語に加えて視覚に訴え効果的に伝える能力（ビジュアルコミュニケーション能力）も今日求められる力である。さらに文化伝承の側面からも、美術の価値や歴史を知り鑑賞する能力を高めることは、国際人としてまた一個人としても必要なことである。

そこで現在我々に求められているのは、美術の教科性について生徒の目線で示していくことであろうと考えている。そのことが、保護者や社会的に本当

の意味で理解されていくことにつながっていくのだと考える。

III 美術科における課題学習

美術科における「課題」とは、対象を見つめ感じ取った形や色彩の美しさ、想像したことなどを基に主題を生み出すことであり、主題を基に表現の構想を練ることである。また、鑑賞においては、作品などに対する自分の価値意識をもつことと捉えている。

以下、それぞれの学習過程における具体について示す。

課題設定

- ・ 題材に興味・関心をもたせる
- ・ 共通課題の明確化

課題把握

- ・ 情報や知識の収集、調査、分類
- ・ 五感を働かせての観察、体験
- ・ 個人の課題を見出す

課題追求

- ・ 収集した情報をもとにした発想・構想
- ・ 個人の課題の明確化

課題解決

- ・ 個人の主題に沿って、適する表現方法の検討、選択
- ・ 素材、技法などの吟味

課題の定着

- ・ 個人の主題を基にした作品制作
- ・ 他との意見交換

何よりも課題意識をいかに高めるかということが重要になる。そのためには、生徒にとって必要感のあるものでなくてはならない。そのために意識せねばならないのは、生活との接点を示すということであると考ええる。現在授業で展開されている内容と実生活がどのように関わってくるのかという視点を常にもつということである。社会的には高まっている美術文化への欲求がある一方で、学校で行っている美術教育は、別物という意識で生徒たちは捉えてはいないだろうか。例えば同じ題材でも、導入で実生

活にリンクした場面を提示したり、鑑賞場面で、作品を使ったり飾ったりする過程を仕組むことで、十分美術を身近に感じられるものにできるのではないか。

そしてこれらの創造活動を通して、「主体性」や「生きる力」を育むことが生涯にわたり美術を愛好する心情の育成につながると考える。

IV 「学びあい自ら学ぶ」

「学びあい」

表現（作品制作）の領域において大切にさせたいのは「発想・構想」である。なぜこのような作品をつくり出したのか、どうしてこのような表現方法を選択したのか、何を表現したいのかという部分である。しかし、自分のなかにだけ発想の源があるわけではない。生徒一人一人の思いはもちろん大切ではあるが、ともすれば独りよがりなものになったり、自分自身がそれほど思い入れの強くない作品になったりしてしまいがちである。作品制作に入る際、教師からの情報に加え、自分自身で情報を収集する活動を促すことが大切であると考ええる。

そのようにして自分の作品に対する思いを高めた上で、それらを共有する場面を意図的に設定する。そのことが「学びあい」につながる活動であると考ええる。

<具体的場面>

- ・ 作品の相互鑑賞（制作途中、完成後）
- ・ 「発想・構想カード」の鑑賞
- ・ 制作意図等のプレゼンテーション（制作途中、完成後）
- ・ 意見交換

特に制作途中に相互交流する場面を意図的に設定することで、自分の制作意図が明確化されるとともに、相互に影響しあい作品の完成度を高めていくことにつながると考える。このことこそが「学びあい」からもたらされる効果である。また、美術科では共同制作という形態も設定することができる。一つの共通課題のもとにグループで話し合いを重ねながら

制作を進める活動を通して、個人制作では得られなかったものがもたらされると期待できる。

「自ら学ぶ」

話し合いをする中で、友達と自分の考えの同じところ、あるいは異なるところについて考えさせる。その過程で、自分だけではわからなかった作品の視点に気付いたり、相違点を考える中で改めて自分の意図を明確に確認したりする場を意図的に設定する。それこそが「学びあい」であり、「自ら学ぶ」場面であると考ええる。

<実践事例>

A 「線のパズル」

（全校共同制作 富山県立近代美術館出品作品）

条件を設定し、10センチ平方のスペースに一人一人の創意でデザインを行った。それぞれのピースは可変的に組み合わせができるものであり、全校生徒の作品をつなげ一つの平面作品になる。どのピースをどれと組み合わせるかを考える活動の中で、配色や形のつながりなどを意識しながら、互いの考えを主張し認め合う姿が見られた。

作品名 線のパズル

富山県立近代美術館

「みんなのアート・ミュージアム2008」出品

参加生徒数 全校生徒470名



本校生徒1～3学年の共同制作作品の様子（会期始

め)



会期中、観覧者がパーツをつくり本校の作品につなげていった様子



どこにつなげれば一番バランスがよくなるか、検討している。

題材について

○ つながる楽しさ・つなげる楽しさ

次の2つの条件を満たすように設定した。

「10センチ四方の紙の1辺を4分割し、それぞれの点を必ず通るような模様を考える」「好きな色1色と、塗らない部分(白)の2色で塗り分ける」

そうしてできあがった作品を並べていくと図柄がつながってくる。クラス単位でつなげてみると、カード同士の組み合わせや、向きを変えることで全体の印象が変わってくるため、試行錯誤を繰り返しながらパズルを楽しむ姿が見られた。

○ 観覧者を巻き込む企画

もう一つの企画として、会場にきてくださった方にも参加してもらい、本校の作品につなげていってもらった。作品横に制作スペースを設け、カードを描き、どこにつなげようかと楽しんでいる様子が見られた。

指導の流れ

目標 条件に沿って、美しい線のデザインを描くことができる。

| 学習活動 | 配時 |
|--|----|
| 導入 発想・構想 ・条件:A 10センチ平方の紙の1辺を4等分し、その点を必ず通るようなデザインを考える。 B 好きな色1色と用紙の地色(白)の2色で塗り分ける。 ・構想を練り、アイデアスケッチをする。 | 1 |
| 制作 ・最もおもしろいと思ったテーマに絞り込み、その形状が特徴的に表れるように気をつけ抽象作品にする。 | 1 |

| | |
|--|---|
| 鑑賞 | 1 |
| <ul style="list-style-type: none"> 自己評価、他者評価（鑑賞会）をする。 展示空間を鑑賞する。 | |

実践を通しての考察

日常の活動では、共同作品の制作はなかなか困難であるのが実情である。富山県立近代美術館では、全国でも先駆けて学校との連携を試みてきた歴史がある。共同作品制作の経験させる、あるいは美術館というスペース的にも社会的にも恵まれた場で作品発表ができるという2つの側面から、今後も積極的に参加を考えるべきである。

題材としては非常に単純なデザイン構成の分野であるが、「つなぐ」という条件設定をすることで生徒の意欲を喚起することができたと思う。また、パズルということ、いろいろな位置に置いてみながら、形と色の感覚を働かせ育てることにつながったのではないかと考える。それぞれの作品を組み合わせる際、友達同士話し合いながら進める姿がみられた。（学びあい）自分の意見を言いながらも、友達の異なる考えに耳を傾け、新たな視点や価値に気づくきっかけ（自ら学ぶ）となったのではないかとと思われる。



<実践事例>

B 「ピタゴラ装置をつくる」

（3年選択、グループ活動）

（*NHK 教育のテレビ番組「ピタゴラスイッチ」より。佐藤雅彦 with 慶應義塾大学佐藤雅彦研究室）

7, 8人のグループを構成し、共同制作を行った。装置の工夫や、修正箇所を見直す活動の中で、グループ内での話し合いをもとに制作を進めた。互いのアイデアを出し合い、実際に作り、試す場のサイクルの中で集団の高まりや個の高まりが見られた。

題材について

子供の人気番組のコーナーに「ピタゴラ装置」というのがある。複雑なシステムをくぐり抜けながらボールが転がりゴールするというものである。その仕組みに、ボールの動きに、年齢に関係なく感嘆の声をあげるであろう。それを制作するのは大学の学生である。監修の佐藤氏によれば、チームを組み、綿密なトライアンドエラーを重ねて本番に臨むそうである。その過程では、集団での試行錯誤を経て、発想力を鍛え、実践力を養い、その結果得られる達成感がもたらされるであろう。そこには、美術科の目ざすべきものがそのまま存在するのではないかとと思われる。

共同制作という形態をとり、アイデアの練り合わせから材料準備、制作・修正を集団の関わり合いの中で進めることは、広い意味でのいわゆる「人間力」を育む活動にほかならない。単純であ

りながら、年齢を問わず夢中になれる題材である。

指導の流れ

目標 試行錯誤を重ねおもしろい仕掛けの装置を工夫することができる。

| 学習活動 | 配時 |
|---|----|
| 導入 ・ピタゴラ装置のビデオを鑑賞し、作例を知り、様々な仕掛けや材料についての発想を広げる。 | 1 |
| 発想・構想 ・グルーピングを行い、話し合いをしながら使用材料や仕掛けのアイデアを練る。 | 1 |
| 制作 ・材料を準備して、試行錯誤を繰り返しながら作品を制作する。 | 創意 |
| 鑑賞・評価 ・ビデオ映像にまとめ、全グループ作品の鑑賞会を行う。 | 1 |

評価の観点・評価資料

| 評価の観点 | 評価資料 |
|--|----------|
| ・材料を積極的に探したり、意欲的に制作を進めたりすることができる。(関心・意欲・態度) | 取材ワークシート |
| ・材料を組み合わせ、新しい発想で仕掛けを考えることができる。(発想・構想) | 作品、設計シート |
| ・材料の特性を考えて組み合わせたり、ボールがうまく転がるよう調整したりすることができる。(技能) | 作品 |

| | |
|--------------------------------------|----------|
| ・他のグループの作品をみて、そのおもしろさに気づくことができる。(鑑賞) | 鑑賞ワークシート |
|--------------------------------------|----------|

制作を終えて ～生徒の感想より～

- ・成功するまで微調整をしながらもやり通す大切さ、成功する喜びなどをつくるなかで学びました。
- ・何回も失敗したけど成功したときのうれしさは何事にもかえられないものがありました。
- ・一人一人の責任みたいなものを感じ、楽しみながらも真面目に取り組むことができました。
- ・テレビのピタゴラとは違う、自分たち独自のピタゴラをつくることができよかった。
- ・アイデアを出し合って高めていくことの大切さを学んだ。
- ・最後にビデオに残したときはうれしかった。
- ・テレビで見ていると簡単そうに見えるけれど、実際にやるととても難しかった。ものをつくる難しさや楽しさを学ぶことができた。
- ・自分だけのアイデアでは全くできなかったと思うけれど、グループだったのでたくさんのアイデアでいろいろな部分ができる。
- ・今振り返ると試行錯誤の日々がよみがえってきます。たいへんでしたが、一つのを仕上げることができよかったと思っています。

実践を通しての考察

導入時にピタゴラ装置のDVDを視聴した。この効果は大きく、生徒たちはその仕掛けのすばらしさに驚くとともに、仕掛けの発想を広げる手立てとしても有効であったと思われる。

感想にもあるように、グループ活動(共同制作)で行ったよい面が多く見られた。設計や制作段階でアイデアを出し合ったり、うまくいかなかったときは解決案を練ったりしており「学び合い」の場面が多く見られた。

週1時間という時間設定のため、前回制作したものをそのままの形で保管することが困難であった。ある程度、大きさの制限を設けた土台などを準備してやることで制作に連続性をもたせる

ことが改善すべき点である。

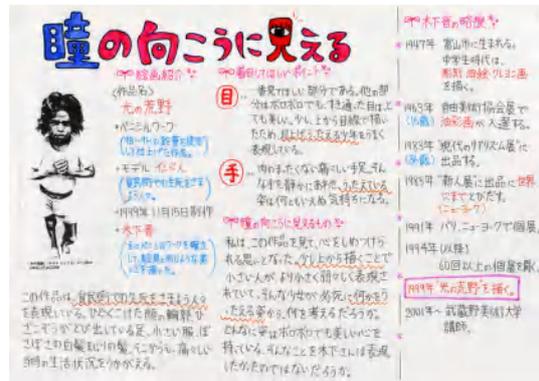
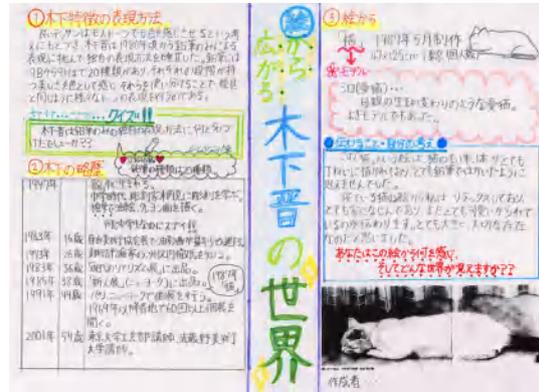
各自が制作したガイドブックを見ながら展覧会形式で鑑賞する。

<ガイドブック作品の例>

<実践事例>

C「友達の作った鑑賞ガイドブックをもとに作品を鑑賞する活動」

富山市出身の鉛筆画家木下晋の作品を鑑賞する際の手立てとして、生徒各自が「ガイドブック」を制作した。通常ガイドブックは、美術館において作品鑑賞の補助になるものとして作成される。ここでは、作家についての客観的な情報に加えて、作品からうけた一人一人の思いを書くよう促した。終末で作品の鑑賞会を行う際、友達が抱いた作品への思いと自分の思いを比較しながら鑑賞させた。同じ思いをもつ生徒や、異なる見方に気づきさらに深い鑑賞へ発展する生徒が見られ、個人の中で完結する鑑賞では得られないものとなった。



題材について

昨今は美術館においても、鑑賞に対するサービスが充実している。イヤフォンガイド、ボランティアの解説、ギャラリートーク、そして子どもにもわかりやすいガイドブックなどいろいろと工夫されている。

ここでは、地元出身の作家について調べながら、その展覧会を企画して同時に作家に関する情報を盛り込んだガイドブックを作成する。鑑賞の窓口はいろいろとあるが、地元出身の作家というのも知っているようで知らない場合も多いであろう。改めてその作家について知り、また誇りに思う気持ちにつながれば、今後の美術鑑賞にも興味をもつきっかけにしてくれるのではないかとと思う。

またガイドブックをつくるという設定を提示することにより、単なる感想にとどまらず、相手に伝えようとより客観的な見方を形成することにつながるのではないだろうか。

| | |
|--|----------|
| ・客観的な事実に加えて、自分の独自の見方を大切にしながら鑑賞ガイドブックを書くことができる。(鑑賞) | 鑑賞ガイドブック |
|--|----------|

指導の流れ

目標 鑑賞者に興味をもってもらえるような、ガイドブックを作成することができる。

| 学習活動 | 配時 |
|---|----|
| 導入・鑑賞 ・地元出身作家の作品数点を鑑賞する。(グループ単位) ・個人の見方を出し合い、友達との見方の違いについて話し合う。 | 1 |
| ガイドブックの作成 ・作品10点(例)程度のなかから、ガイドブックを作成したいものを選ぶ。 ・その作品の客観的な事実や、個人的な見方(思い)などを含めてガイドブックを作成する。 | 2 |
| 展覧会形式で鑑賞 ・作品を展示し、友達が作成したガイドブックをみながら鑑賞をする。(個別鑑賞) ・作品に対する自分の思いと、ガイドブックに書かれたことを比較しながら感想を述べ合う。 | 1 |

評価の観点・評価資料

| 評価の観点 | 評価資料 |
|--|----------|
| ・レイアウトや配色などを工夫しながら意欲的にガイドブックを作成することができる。(関心・意欲・態度) | 取材ワークシート |

実践を通しての考察

この実践では、直接的な教え合い、話し合いというよりは、友達のまとめた「ガイドブック」を通して間接的な「学びあい」がなされた。友達の視点を通して見た作品世界を窓口として、それに対する自分の思いなどが明確になったのではないだろうか。

場の設定も、壁や黒板を暗幕で覆いをかけ、スポットライトで作品を照らし出すなど工夫をした。ミニギャラリー的な雰囲気のなか、より熱心な鑑賞がなされたのではないかと思う。

V 生活に生きる

生徒たちに「美術」をどのような意識でとらえているかと問えば、多数の生徒が絵と答えるだろう。また、よくて彫刻を含め美術館においてある作品のことをイメージするのではないか。したがって、将来的に絵や彫刻をはじめとする作品づくりをしない(多数の)生徒たちにとって、美術の授業にそれほど意義を見出していないのが現状ではないかと推測される。

しかし、現代社会において美術という範疇に括られるものはそのようなせまい範囲のものではなく、さらにすそ野を広げ続けているのが実状であろう。カルチャー教室に通い趣味で作品づくりをする人、またフリーマーケットやホームページなどを利用し作品を発表したり売ったりする人。そのような実際に制作に関わる人を除いても、テレビで人気の美術鑑賞や骨董の鑑定、住宅のインテリアやリフォーム、最新のコンピュータやメディアを駆使したアマチュアの作品紹介番組、日本が世界に発信するイラストやアニメの隆盛。それらをはじめとし

たものを美術としてとらえる場合、それは生活に密着したものとして認識されるであろう。

ここで問題になるのは、学校教育における必修の授業として存在する「美術」において前述した意識をいかにもたせることができるか、ということだろうと思われる。そういったことを念頭におきながら授業を組み立てていくことが重要だと考える。以下「生活に生きる」を意識した実践事例を紹介する。

<実践事例>

D「携帯電話のデザイン

ープロダクトデザイン（ケータイ）の鑑賞とオリジナルのケータイをデザインするー」（鑑賞・デザイン）

題材について

美術という教科において今日的な問題として語られるもののひとつに、生活との遊離が挙げられる。従来のような単に絵を描いたり彫刻をつくったりする授業スタイルでは、ものづくりを趣味としない大部分の生徒にとっては意味のない美術教育を行っていることになりかねない。現在受けている美術教育が将来どのように生かされるのか、そのような問いに対して生徒の前で語っていき、具体的に将来どのような場面で生きてくるのかということを伝えていく必要性を強く感じている。その意味では、鑑賞やデザイン、工芸といった領域を特に重視し、意識して取り組んでいくことが生涯学習的な美術を考える際に有効であると感じている。

本題材は、現在注目される分野の一つであるプロダクトデザインの鑑賞として設定したものである。生徒にとって身近で興味のあるものの中に携帯電話がある。ここでは、「購買シミュレーション」という形式を取り、仮想的に一つの携帯電話を買うことに設定する。その際、美術的な要

素として入ってくることを情報整理しながら、最後には自分が納得した商品選択ができるようなスモールステップを設定した。

- ① 大量の情報を得る段階
- ② 収集した情報を「類型化」「体系化」する段階
- ③ その結果から自分の好みの位置づけを割り出す段階
- ④ 選択する段階

この4段階の思考の流れは、今回のように商品を選択する際のみならず、絵などをはじめとした美術作品を制作する際にも応用できるものだと考えている。例えば、作品のテーマ設定や、技法など、制作するときには自己の選択の連続がともなう。一般的な誤解に、「独創的なアイデアというものは、その人のもって生まれたものである」ということが語られるが決してそうではない。個性的なアイデアをもつ人ほど、大量の情報を収集、整理し、選択した上で自分の個性を少し加えているものである。本題材ではそのような思考過程を体験し、自分にとってよりよい美的な選択能力を身に付けてほしいと考える。

また、最後には自分の選んだベスト1の機種について、そのすばらしさをプレゼンテーションするという過程を設けている。一般社会ではプレゼンテーション能力が求められているが、その機種について分析した結果を効果的に他人に伝える能力も養いたいと考える。そして今後の発展題材として、「自分がデザインするオリジナル携帯電話」を設定している。今まで調べ、自分の好みにあった機種を選択してきた過程を十分生かし、「自分が本当にほしい携帯電話」をデザインする。そのことで創造する喜びを味わわせ自分の美意識を高める活動にしたいと考える。

題材の目標

- ・ 日常的な工業製品（携帯電話）に改めて目を向け、そのデザイン的な美しさを感じ取ることができる。

- ・ 類型化していく過程で美的な感性を働かせ、自己の美意識や美的選択能力を高めることができる。

| | |
|--|----|
| ・ 分析結果を具体的に示しながら、説得力のあるプレゼンテーションができる。 (鑑賞、関心・意欲・態度) | 観察 |
|--|----|

指導計画 (全3時間)

| 学習活動 | 配時 |
|--|----|
| 情報収集 ・ 全メーカーの携帯電話のカタログを集める。 | 課外 |
| カテゴリイズ ・ 集めた情報を整理し自分なりの視点を見つけ分類する。 | 2 |
| 好みの考察 ・ 選択する際の観点を設定し、3つの機種について観点ごとに分析する。 | 1 |
| プレゼンテーション ・ 最終的に選んだ機種について、分析結果をもとにそのよさについて発表する。 | 1 |

実践を通しての考察

この実践は大きく2つの流れに分けている。前半は「ケータイ電話」を純粋に鑑賞し、自分の好きなモデルを選ぶ(だけ)のものである。最初生徒の反応は「ケータイ…おもしろそうだけど美術と関係あるの?」「1つのモデルを買うつもりになって選ぶというけど、買い物って美術なの?」というものであった。

柳宗悦が提唱した民藝の思想は、我々が日頃眼にしている日常的なものの中に潜んでいる「美」を見出すことである。また、博物学者荒俣宏氏は「収集から始める」ということを言っている。まずは集めること、そうすることで比較され分類され体系化される、ということだと考える。

後半は、オリジナルのケータイをデザインした。既成概念にとらわれず、また、今まで鑑賞し分析した情報をもとに、それらを組み合わせながら自分が最もほしいケータイを創った。このように、まず見ることによりはじめて自分が創りたいイメージが形成されるのではないだろうかと考え実践を行った。

生徒たちの実態として機能面に目がいきがちであり、美術としてデザイン面とのバランスの取り方が難しいと感じた。

評価の観点・評価資料

| 評価の観点 | 評価資料 |
|--|--------|
| ・ カタログを積極的に集めることができる。 (関心・意欲・態度) | 観察 |
| ・ 3つ以上のカテゴリをつくっている。(鑑賞) ・ 1つのカテゴリについて数種の機種を入れ、共通点を見出している。(鑑賞) | ワークシート |
| ・ 具体的な表現で、観点別に自分の好みについて文章化できる。 (鑑賞) | ワークシート |

<ワークシートの例>

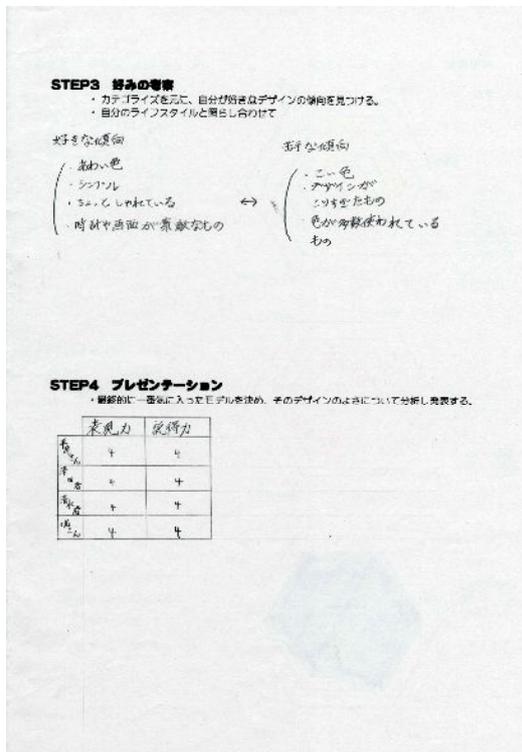


カタログを切り抜いてカテゴリーを考える

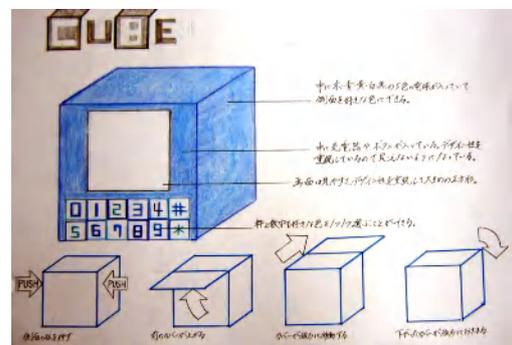


選んだベスト3について観点別に分析する

<オリジナルデザインのケータイプレゼンボード>



自分でつくったカテゴリーの中から好みを割り出し、一番気に入った機種についてプレゼンテーションを行う





<実践事例>

E「オリジナルブックカバーをデザインしよう」

題材について

本の装丁は日常で目にするデザインの一つである。最近の例では、太宰治のカバーを人気イラストレーターのものに替えたことで、ベストセラーとなっているというニュースがあった。

本題材では、お気に入りの本の装丁を制作する。取材の段階で、身の回りのブックカバーに目を向けることが、生活のなかに存在する美術の意識を育てることにつながる活動になると考える。また、本の雰囲気伝えるデザインを考えることは、ビジュアルコミュニケーション能力の育成につながるであろう。その過程で、意図を伝えるためにレイアウト・配色などデザインの基礎項目の習得をおさえなければならない。

できあがった作品は自分の本にかけることができ、自分でデザインしたものを使う楽しみを感じることができるであろう。この活動を通して、日常生活を豊かにする態度の育成につながればと考える。

指導の流れ

目標 伝えたいイメージを大切に、自分の表現方法でブックカバーを制作することができる。

| | |
|------|--------|
| 学習活動 | 配 時 |
|------|--------|

| | |
|--|---|
| <p>導入</p> <p>取材活動→身の回りのブックカバー(本の装丁)を調べよう。(本屋へ、インターネットで)</p> <ul style="list-style-type: none"> •どのような傾向があるかな(傾向をカテゴライズする) <p>図版:イラストタッチのもの、CG(コンピュータグラフィックス)、抽象的な図柄、 写真など</p> <p>文字:配置、字体、配色、などについて</p> <p>紙質:つやあり、クラフト紙、和紙、など></p> <p>・デザインしてみたいお気に入りの1冊を選ぶ</p> | 1 |
| <p>発想・構想</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分がデザイナーとして依頼されたらどんなデザインにするだろう。 ・デザインする本の本質を探る。 →その本は何を訴えているか? ・その本が醸し出す雰囲気は? <p>・これらをもとに一つ一つの要素を考える。 (図版、文字、紙質…はどうするか)</p> | 3 |

| | |
|--|---|
| <p>制作</p> <ul style="list-style-type: none"> •数種の紙を準備する(自分で用意しても可) •元のカバーをはずし、大きさの通りにトレースする。 •自分が適すると思う技法を使ってデザインする。 <p style="text-align: center;">(水彩、アクリル、モダンテクニック、コラージュ、写真、スキャンニングしてコンピュータで加工、CGで文字を組み合わせる)</p> | 4 |
| <p>鑑賞・評価</p> <ul style="list-style-type: none"> •自分のデザインしたカバーに付け替えた本を並べて鑑賞する。 <p style="text-align: center;">↓</p> <ul style="list-style-type: none"> •どの本を手にとってみたいと思うだろう •それはなぜだろう。 | 1 |

評価の観点・評価資料

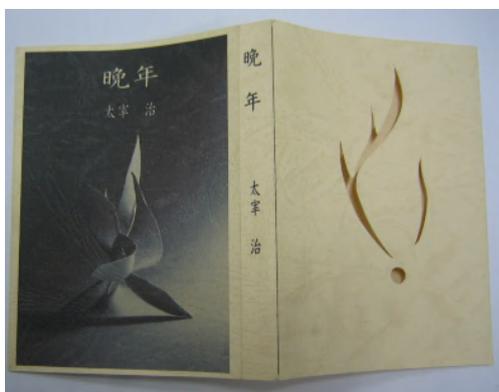
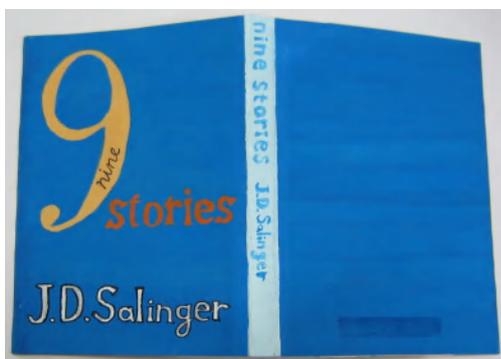
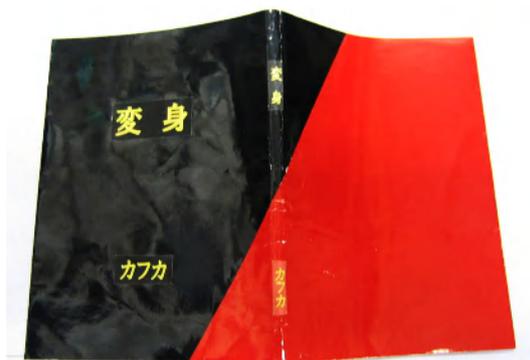
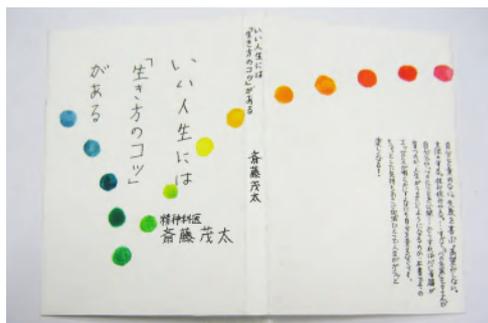
| 評価の観点 | 評価資料 |
|--|-----------------|
| <ul style="list-style-type: none"> •事前の取材活動で多くの本について調べることができる。(関心・意欲・態度) | <p>取材ワークシート</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> •伝えたい意図を明確にし、多くのアイデアスケッチをもとに検討することができる。(発想・構想) | <p>アイデアスケッチ</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> •意図が伝わるように、自分の表現で作品を制作することができる。(技能) | <p>作品</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> •身の回りのブックカバーや友達の作品を見てそのよさに気づくことができる。(鑑賞) | <p>鑑賞ワークシート</p> |

実践を通しての考察

動機付けとして、NHK 仕事の流儀「装丁家」(鈴木成一)を視聴した。プロとしての仕事の現場を見ることができよい刺激となっていた。彼の座右の銘「本の個性を顔にする」という言葉は、自分勝手なデザインではなく、本の内容を最もよく表すにはどうすればよいか、ということ語っている。それをもとに本授業を展開した。

学習発表会では、実際に制作したカバーをかけた本を本屋のように並べて展示した。保護者からも「買ってみたいくなる本ばかり」という反応も聞かれ、他学年の生徒たちも興味をもって観覧していた。

この活動をきっかけに、本屋で装丁家の名前をチェックするようになったという生徒の声も聞かれるなど、身の回りのデザインに興味をもつきっかけとなったのではないかとと思われる。



VI おわりに

「生涯にわたり美術を愛好する心情を育てる」をテーマに継続的に研究を行っている。生活に生きる新たな題材の開発や、学習過程を工夫している。新学習指導要領の理念にも「生きる力」を養うことが示されたが、美術科においてもその果たすべき役割を十分理解する必要がある。発想したり、それを形にしたり、あるいは見ることで豊かに感じ取ることができたりする力は、生活や社会に生かしたり、豊かにしたりする態度を育成することにつながる。

また、今回の新学習指導要領では「A 表現」「B 鑑賞」の指導を通して共通に働く資質や能力を「共通事項」として示された。このことは本来一体的に行われるものであった「表現」と「鑑賞」のつながりを再確認する項目であると捉えている。美術科の指導においては表現と鑑賞を一つの視点で見ることにより、生徒の理解が深まるという効果が期待できる場面が多い。今後も、そのような指導過程を工夫しながら取り組んでいく

いと考える。

次年度以降「学びあい、自ら学ぶ」における学び合いから得られたことをもとに、個にフィードバックした自らの学びをより深めていけるよう、さらなる研究を進めていきたい。

<参考文献>

『新しい学習指導要領を読む 図画工作・美術』
日本文教出版

『美育文化 vol.58 新しい学習指導要領を読む』
美育文化協会

「これからの図画工作、美術で重視すべきこと」2007
聖徳大学教授 遠藤友麗

富山大学教育学部附属中学校美術科
「主体性の高まりをめざす課題学習」『研究紀要』
1966～2005

『佐藤可士和の超整理術』佐藤可士和
日本経済新聞出版社

美術科学習指導案

3年2組 男子20名 女子19名 計39名

授業者 藪 陽介

1 題材名「モンドリアンになる」(鑑賞)

2 題材について

生徒にとって抽象画というと「難しい、わからない」ととらえられ、敬遠されがちである。しかし、それは具象画だと「何を描いてあるか」がわかりやすいだけであり、作品の本質を探ろうとすると両者の間に差はないと考える。ある意味では、描いてある対象物のもつ意味に左右されない分、抽象画の方が純粋に理解しやすい場合もあろう。

この題材は、抽象絵画の先駆者の一人であるモンドリアンの学習を通じ、彼がいかにして自分の作風を確立していったかという作品の変遷を理解した上で、制作の過程を追体験するワーク(実際の作品「赤と青と黄のコンポジション」の色の塗っていないものに塗り絵をする)を通して、難解だと思われた作品を少しでも身近に感じさせたく思い設定した。

モンドリアン作品の要素として、画面の分割、分割線の太さ、色の選択、色の配置などが考えられる。本題材ではその中でも取り組みやすい「色の配置」にしぼり、短時間でも設定しやすいものとした。鑑賞は見る行為に終始しがちではあるが、実際にモンドリアンの思考や制作活動を追体験することで、彼の考えを理解するとともに、色を配置するという単純な行為にも様々な感覚を意識して行うということを実感させたい。第2次では、各自が制作した塗り絵作品について相互鑑賞を行う。塗った色とそのスペースの意図について発表し話し合いをしながら友達と自分の考えの同じところ、あるいは異なるところについて考えさせる。その過程で、自分だけではわからなかった作品の視点に気付いたり、相違点を考える中で改めて自分の意図を明確に確認したりする場となるようにしたい。それが「学びあい」であり、「自ら学ぶ」場面であると考え。さらにこの学習を通じて、抽象絵画の鑑賞に興味をもったり、日常にあるものに対しての色彩感覚を育成することにつながったりすることを期待している。このことも「自ら学ぶ」契機となるのではないかと考える。

3 題材の目標

- ・ 抽象画に対する興味をもつとともに、意欲をもって制作を行うことができる。

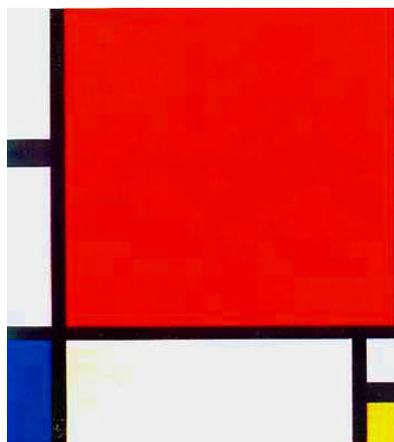
(美術への関心・意欲・態度)

- ・ モンドリアン絵画の主要素の一つである「色の配置と面積のバランス感覚」を追体験することにより、その組み合わせにより喚起される効果について考えを深めることができる。(鑑賞の能力)

4 全体計画 (全3時間 本時: 第2次 3/3)

| 次 | 学習活動 | 評価規準 | 配時 |
|---|--|---|----|
| 1 | <p>○モンドリアンについて知る。 (出身地、抽象絵画の先達者、スタイルを確立するまでの作品の変遷、後に与えた影響など)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作品の意図について理解する ・形態は水平と垂直線、色彩は三原色に帰結していくと考え、もっともシンプルな表現を目指した。 ・単純な構成の中にも、画面をどのように分割するか(割合、線の太さなど)と、分割されたどのスペースに何色(三原色)を配置するか、熟考した上で制作する。 <p>○作品「赤と青と黄のコンポジション」の色をとったもの(画面を黒の線で分割されただけのもの)を配布し、着色の試作をする。 (8つの試作スペースを準備、1スペースに一色、計3スペースの三原色を塗ることを基本条件とする)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・試作を進めていくうちに配色、配置による効果を考え、もっとも自分が好きなものになるよう試行錯誤を繰り返す。 <p>○最終的に一番(自分にとって)よいものを、大きなものに着色する。</p> <p>○採用されなかった他の試作について気に入らなかった理由および、最終案として提示したもののよかった点について、解説を加える。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・モンドリアンの一連の作品を通して抽象画に興味をもち、意欲的に自分の考えを発言することができる。 ・試行錯誤をしながら意欲的に「塗り絵」のワークに取り組むことができる。 (関心・意欲・態度) ・試作の段階や最終案を決定する段階で、意図をもって配色や配置を検討することができ、それを文章化することができる。 (鑑賞) <p>・自分の好みを明確に文章で表現することができる。(発想・構想、鑑賞)</p> | 2 |

| | | | |
|---|--|--|---|
| 2 | <p>○数名の生徒が自分の思考の流れ（着色の試作ではどのような考えを持って行っていたか、どう色の配置をしたらうまくいかないと判断したか、最終案のねらいや効果は何か）についてプレゼンテーションを行う。（OHC、プロジェクタ使用）</p> <p>○意見交換を行う。（共感できる場所、自分の考えとの違い）</p> <p>○本物の作品を見る。 （このとき、作品はあくまでもモンドリアンが考えた配色の例であり、正しい答えを示すものではないことを確認しておく…自分が、表現意図に応じて考えたものも立派な作品である）</p> <p>○モンドリアン作品が他に与えた影響を知る。 抽象的な美術作品の見方 日用品を見る目への応用（色と配置）</p> | <p>・自分の作品の意図を明確にして伝えることができる。 （関心・意欲・態度、鑑賞）</p> <p>・友達の考えのよさや意図を理解することができる。（鑑賞）</p> | 1 |
|---|--|--|---|



ピート・モンドリアン 「赤と青と黄のコンポジション」

5 本時の学習

(1) 本時のねらい

- ・自分の作品の意図を明確にして伝えるとともに、友達の考えのよさや意図を理解することができる。

(2) 展開

| 学習活動 | 指導上の留意点と評価 (●) |
|--|---|
| ○本時の課題を確認する。 | |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>○○モンドリアンならこのように塗る</p> <p>(自分の名前)</p> </div> | |
| ○小グループ内で作品の意図を相互発表する。 | <p>●自分の作品の意図を明確にして伝えることができる。</p> <p>(関心・意欲・態度、鑑賞：ワークシート、観察)</p> |
| ○数名の生徒の作品についてプレゼンテーションを行う。(OHC、プロジェクタ使用) (学級全体) | <ul style="list-style-type: none"> ・机間指導を行い話し合いが円滑に行われるよう助言するとともに、各自の発表を聞き、全体の話合いの意図的指名に生かす。 |
| ○その都度意見交換を行う。 | <ul style="list-style-type: none"> ・共感できるところ、自分の考えとの違いなどが明確になるよう発言させる。 ・あらかじめ以下の視点を準備しておき、生徒の意見を整理していく。 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ・右上の最も大きいスペースに色を配置するか 否か ・色を配置するスペース同士が、線で接するか、点で接するか、あるいは接さないか ・赤、青、黄それぞれの色が与える印象の違い ・同じ配置でも、配色を変える(色の面積が変わる)ことによる効果の違い |
| ○本物のモンドリアン作品を見る。 | <p>●友達の良い考えや意図を理解することができる。</p> <p>(鑑賞：ワークシート)</p> |
| ○モンドリアン作品が他に与えた影響を知る。 | <ul style="list-style-type: none"> ・作品はあくまでもモンドリアンが考えた配色の例であり、正しい答えを示すものではないことを確認しておく。 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ・視覚資料を準備し、建築、ファッションを始め、日用品にいたるまでその影響を理解させ、この鑑賞と自分の生活をつなげる意識をもたせる。 |

