

2023年度
愛知の美術教育
(第51集)

も く じ

I 第73次教育研究愛知県集会について

- 1 全体を通して
- 2 討論の内容
 - (1) 子どもの思いや考えを豊かにする題材の工夫
 - (2) コミュニケーション活動を通して発想や表現を広げる実践
- 3 今後に残された課題

II 授業実践

授業実践①

主体的に問題を追求し、発想を深めていく生徒の育成

第二学年 メッセージを持ち歩こう シルクスクリーンのロゴマークの実践を通して

(豊橋・亀崎 貴絵)

授業実践②

墨で描く楽しさ(中学校美術)

—自分の表現したいものを自信をもって表すことができる生徒の育成—

(西春・森田 弥生)

愛知教職員組合連合会 教育課程研究委員会美術部会
2023年度 教育課程研究委員

ブロック推薦

◎部長 ○副部長

名古屋			尾張			三河		
氏名	単組	学校名	氏名	単組	学校名	氏名	単組	学校名
清水 翔一	名古屋	桜山中	長谷川 恵輔	一宮	千秋小	内藤 季美	豊橋	栄小
石谷 和佳子	名古屋	森孝中	小林 佳奈子	小牧	応時中	浅井 優子	岡崎	葵中

第69次～第72次教育研究全国集会レポート提出者

69次			70次			71次			72次		
氏名	単組	学校名	氏名	単組	学校名	氏名	単組	学校名	氏名	単組	学校名
◎森田 弥生	西春	新川中	-----	---	----	○大島 聖矢	名古屋	明正小	○大道 士子	豊田	衣丘小

第73次 教育研究全国集会 レポート提出者 松浦 百香 (春日井・西山小学校)

I 第73次教育研究愛知県集会について

1 全体を通して

二つのテーマに沿った実践報告と討論の後、「美術教育を通して子どもたちに伝えたいこと～子どもたちのゆたかな学びのために～」をテーマに、総括討論がすすめられた。

総括討論では、子どもたちが自分らしく幸せな人生を歩いていくために、美術教育を通して生活や社会、人とつながり、経験値を高めていくことが重要であると話し合われた。そのために、表したいことや主題を基に、多様な材料や用具・表現方法に触れたり、鑑賞活動を重ねて見方や感じ方を深めたりすることの大切さが確認された。また、さまざまなアプリケーションソフトウェアや生成AIなどが普及し、子どもがそれらを、思いを表現するツールの一つとして取捨選択し、活用する力を身に付けることができるよう、題材のねらいを明確にし、有効であれば取り入れていく教員の判断力の必要性も確認された。

助言者からは、生活の中で「美しい」と感じるようにするためには、造形的な視点を理解することが必要であり、そのために、育みたい知識を明確にした題材開発や授業展開が大切であると助言を得た。また、子どもたちのICT機器の活用能力に高まりを感じたと助言を得た。

2 討論の内容

(1) 子どもの思いや考えを豊かにする題材の工夫

生徒が主体的に問題を追求し、発想を深めることができるようにするために、身の回りの社会問題を解決するロゴマークをデザインして印刷し、エコバッグをつくる実践、生徒が相手に伝わるように思いを表現することができるようにするために、ゲームやスケッチで対象を単純化したり、学校生活をよりよくするピクトグラムをデザインしたりする実践などが報告された。

討論では、個に応じた支援や表現方法について、系統性や他教科との関連についてなど、実践報告を基に活発な議論がなされた。

(2) コミュニケーションカ津堂を通して発想や表現を広げる実践

児童が互いの感じ方の違いを尊重しながら見方・考え方を広げることができるようにするために、名画に動きや音を加えたり、等身大以上のスクリーンに児童の作品を投影したりして鑑賞する実践や、生徒が主体的に学びを深めることができるようにするために、中学校のよさを小学校六年生にコマドリアニメで伝えるという目的と場を設定し、視点を示して自他の対話を促す実践などが報告された。

討論では、互いの見方・考え方やつくりだす喜びを共有するために、班編成の方法やICT機器の活用のあり方、ペア学年や学校全体、さらには学校をまたいだ交流の意義深さなど、それぞれの実践報告を基に活発な議論がなされた。

(3) 今後に残された課題

- 1 子どもたちの成長についながら、ICT機器やAIの活用のあり方
- 2 表したいことや主題を基に、造形的な視点を理解したり、表現方法を工夫したりすることができる題材の工夫

II 授業実践

主体的に問題を追求し、発想を深めていく生徒の育成 第二学年 メッセージを持ち歩こう シルクスクリーンのロゴマークの実践を通して

豊橋市立 高豊中学校 亀崎 貴絵

研究要項

1 主題設定の理由

本学級の生徒は、教員からの問いかけや与えられた課題について一生懸命学ぼうとする素直さを持ち、集中して制作に取り組むことができる。事前に「美術は好きか」というアンケートをとった結果においては、美術を「嫌い」と答えた生徒の主な理由は、「アイデアが考えられない」「絵を描くのが下手だから」などの理由があげられた。「好き」と答えた生徒の中にも、「美術はあまり深く考えなくてもいいから好き」「好きだけど、アイデアを考えるのは苦手」という意見があった。この結果の通り、制作中には、自ら考えたアイデアや構図に対して、途中であきらめてしまったり、安易に満足したりして何度も考え直す様子が少ない。そのため発想が深まらないまま題材が終わってしまう生徒もいる。これらの原因は、他者の意見と交わることがないため、思考があいまいなまま制作を続けてしまうせいではないかと考えた。そこで、一年生の終わりの題材「モダンテクニックで感情を表現する」では、自分が表したいテーマを決め、「友だちに自分の考えが伝わるような表現を工夫しよう」と投げかけたところ、「これ、どういう気もちかわかる」と何度も周囲に聞くなど、他者の考えと自分の考えを照らし合わせながら試行錯誤する様子が多くみられた。自分の表したいテーマを明確にし、他者とかかわりながら問題を解決していこうとすることで、生徒たちは粘り強く工夫しながら表現活動ができ、満足感を得たことが、授業の振り返りからわかった。

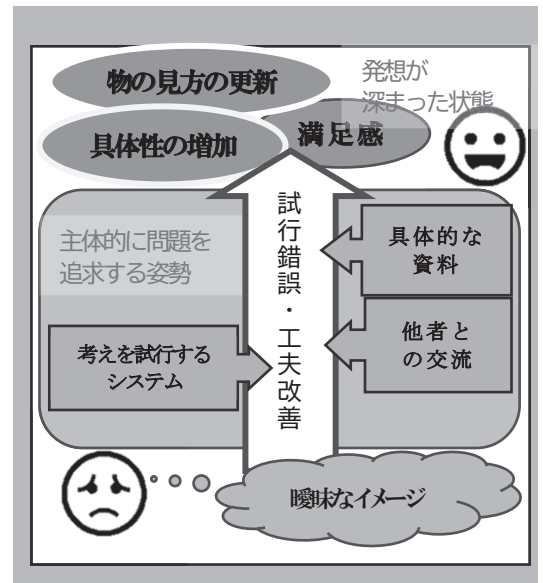
これらのことから、表したいテーマを明確にしたり、他者とかかわったりすることなどを意図的に授業に取り入れていくことが、生徒たちが主体的に問題を追求し、豊かに発想を深めていくことにつながるのではないかと考え、本研究主題を設定した。

2 めざす生徒像

主体的に問題を追求し、発想を深めていく生徒

【主体的に問題を追求する・発想を深めるとは（資料1）】

「主体的に学習に取り組む態度」とは、『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料』に、「知識及び技能や思考力、判断力、表現力等の資質・能力を、生徒が学習活動の中で主体的に身につけようとしたり、発揮しようとしたりすることへ向かう態度」「作品のよさや美しさなどを新しい視点を探しながら見方や感じ方を深めようと粘り強く取り組む態度」と示されている。したがって本研究においては、試行錯誤を繰り返して粘り強く取り組んだり、よりよい表現を目指して発想を工夫改善したりしていく様子を、「主体的に問題を追求している様子」ととらえた。また、「発想を深める」とは、生徒がもっているイメージ（今までの知見や、日常生活での経験が基になったもの）が、より強化されて具体性が増し、物の見方や考え方が更新されたりして作品に落とし込まれていくことであるととらえた。そのためには具体的な資料に触れたり、別の視点をもつ他者と交流をしたりすることや、アイデアを容易に試せるシステムを提供することが必要だと考えた。



3 研究の内容

(1)研究の仮説

本題材では、身の回りにある社会問題を解決するためのロゴマークをデザインし、題材の最後に自分が考えたロゴマークをシルクスクリーンでエコバックに印刷する。

【題材設定の理由】

- 生徒たちは一年時に色彩による感情表現の違いや、形の単純化・強調、構成美などを学習し、それらの視覚的な伝達力を理解しており、さらには「友だちに伝える」ことをテーマに形や色について考えながら制作する本題材は、一年時の題材と系統性があると考えられる。
- 普段の学校生活では、海岸クリーン活動を行い地域の自然に親しんだり、給食で残食をしないように呼びかけたり、社会に対して生徒たちなりにかかわっている様子がある。そのような生徒たちだからこそ、身近な社会問題をテーマとし、他者にメッセージを伝える必要性のあるロゴマークのデザインであれば、さらに主体的に問題を追求できるはずである。
- 学習指導要領では、要点として、小学校では「形と色」、中学校では「生活や社会の中の美術や美術文化」と豊かにかかわる資質・能力を育成することを一層重視することがあげられ、社会問題を教科の視点からとらえる本題材は、これを意識した教材として位置づけることができる。

そして、めざす生徒像をふまえて、以下のように仮説を設定した。

仮説① 表したいテーマを明確にし、試行錯誤できる表現手段を活用すれば、主体的に問題を追求しようとするだろう。

仮説② 意識的に意見交流の場を設定し、考え方の視点を与えることで、制作に必要な造形要素を意識しながら、発想を深めることができるだろう。

(2)研究のてだて

【仮説①のてだて】

ア 題材を貫く問いがもてる2種類のワークシートの活用

今までの授業の様子で、最初はやる気をもって制作に取り組んでいても、途中から何がしたかったのかわからなくなって制作意欲が低下していく生徒がいた。ワークシート①は、社会問題について順を追って考えられるようにステップで示し、思考を可視化して自分が表したいテーマを生み出す足がかりとした。デザイン構想の段階でこれを見直すことを促し、自分が表したいテーマを常に意識しながら制作できるようにする。ワークシート②は、現段階でのデザインを貼り、制作の意図などを記述させ、自分の考えを整理し、アドバイス活動に活用する。自分の作品への思いや解決すべき問題を明確にすることにより、意欲を維持したままその後の制作に取り組めると考える。(資料2)

イ 試行錯誤できる表現手段「ペイント3D」の活用

「作品をうまく作れないから」美術が嫌いだという事前アンケートの結果を受け、デザインの段階ではタブレットのペイントツールを扱うことにした。ペイントツールでの制作は、簡単にきれいな線が引けたり、幾何学の図形ツールを使って形を書いたりすることができる。また、図形ツールは、すでにあるものの中から選ぶことができるツールである。そのため描写にだけでなく、発想することに苦手意識がある生徒にも取り組みやすいのではと考えた。更に、失敗したと思っても、「戻る」ボタンですぐに元に戻すことができることから、色や大きさを自在

私が気になる社会問題 ① 2年 (

私はこの社会問題が気になります

関連するSDGs

気になる社会問題、原因は何？

こんな未来になってほしい

そのために改善すべきこと・希望する未来に近づく方法

伝えたいメッセージ

②

形や色について、メッセージを伝えるために工夫した点

単純化・省略 構成美 色のイメージ

困っていること・特に何についてアドバイスがほしいか

に変えて考えたことをすぐ試すことができるよさがある。失敗を恐れずに試行錯誤できる手段を通して、意欲に繋げていきたい。

今回使用するのは「ペイント3D」というアプリである。このアプリには線描・塗りつぶし・図形ツール・消しゴムなどの基本的で簡単なツールしか備わっていない。そのため自然と絵画的な表現を抑えてシンプルに表現することができることから、ロゴマークのデザインに適していると考えた。

【仮説②のてだて】

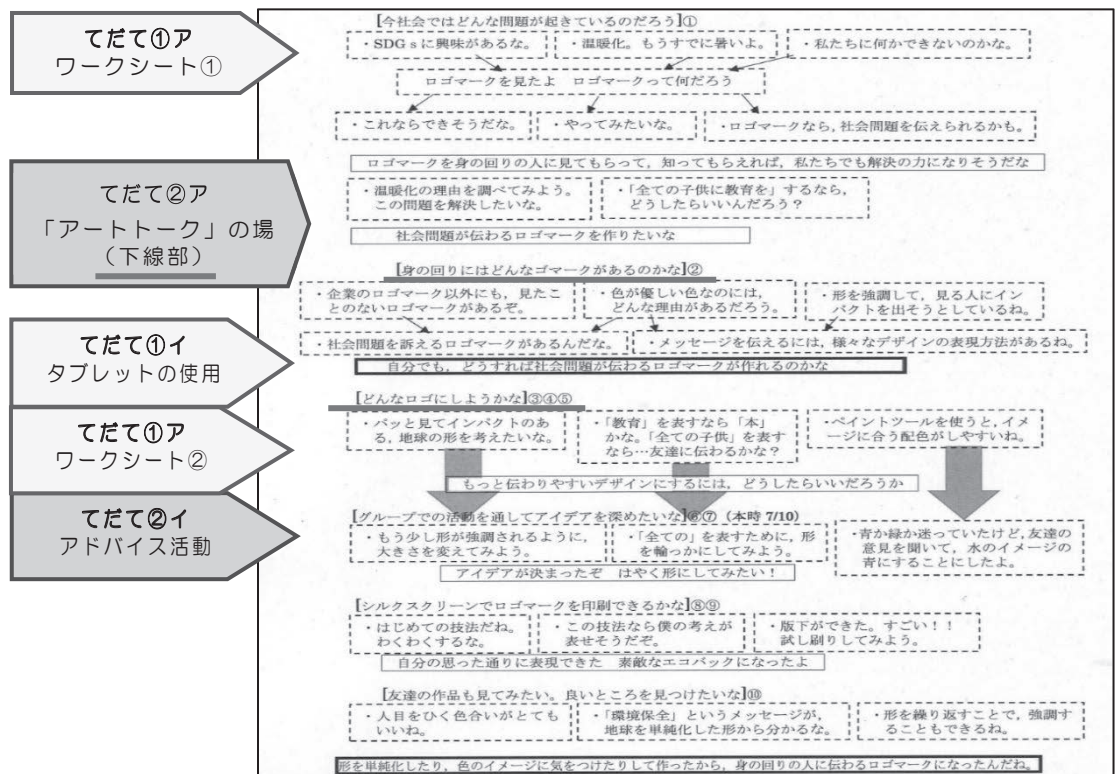
ウ アートトークの場で、問いをもたせ、造形的な要素に気づかせる具体例の提示

デザインの構想中、制作の方向性に困難を感じたり、安易に満足したりすることが考えられる。そこで、学級全体で意見交換する場「アートトーク」を意識的に取り入れる。アートトークの中では、実際にあるロゴマークや、教員が作った改善の余地のある例としてのロゴマークを提示する。具体的なイメージを示すことで、「単純化した形」「色での工夫」といった造形的な要素に気づかせることができると考える。生徒が発見した新たな視点を全体の場で共有することで、さらに考えを深めていくことを期待したい。

エ 視点をしぼり、付箋を使用したアドバイス活動

グループでのアドバイス活動は、実態把握による生徒の現状を踏まえたグルーピングを工夫する。また、作品を見るときは考えをまとめやすくするために、前もって省略や単純化、さまざまな構成美の要素、色がつイメージなど、デザインのための形と色の2つの視点にしぼる。そしてお互いの作品に対する気持ちを大切にするために、必ず相手の制作への意図を知ったうえで意見を記入する。その際、意見の視点をわかりやすくし、自分の思いに沿った意見を取捨選択しやすくするため、色違いの付箋を使ってアドバイス活動をする。自分と異なる考え方に触れることで、相反する意見や思考のずれがなぜ生まれるのかを考え、発想を深めていくことができると考える。

(3)題材構想図



(4)抽出生徒について

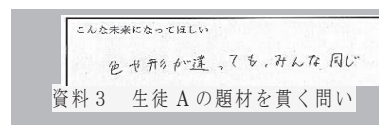
生徒Aは、理解力があり、指先も器用で丁寧に制作ができる。しかし、美術の授業に対して苦手意識をもっている。事前アンケートでは「物を作ることは好きだが、絵を描くことはうま

くできない」と答えた。実際に生徒Aは真面目に授業に取り組むものの、本人が苦手だという絵やデザインを描く場面ではなかなか描き出せずにいる。特に、デザインの授業においては改善の余地がないような完成品を一度の思考で考えようとする傾向が強い。それは苦手意識や自信のなさの裏返しであり、なかなか描き出せない一因ともなっている。そのため、一度考えたことに対して試行錯誤する様子が少ない。生徒Aには、本研究を通して自分の考えを他者の考えと照らし合わせながら、主体的に問題を追求し、発想を深められるようになってほしい。

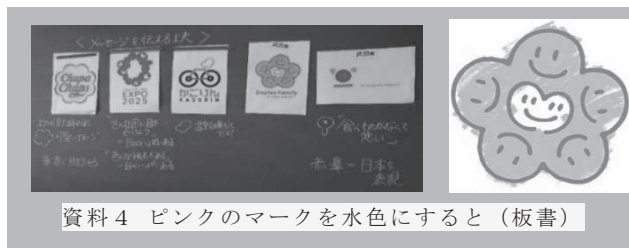
4 実践と考察

(1) 題材との出会い (第1, 2時)

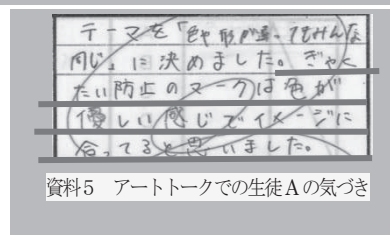
授業の導入では、社会問題への意識を掘り起こすため、「今、社会で起きている問題は何かがあるかな」と聞いた。すると生徒たちは、さまざまな社会問題をあげた。この時はウクライナ情勢が連日ニュースに取り上げられており、特に戦争に関する問題が生徒たちの関心を集めた。委員会活動で給食の残食ゼロを目ざしていることから、自分の生活にかかわる身近な問題として、食品ロスなどもあげられた。その後、「さまざまな問題を美術で解決するにはどうしたらいいのか」と問いかけると、「皆に知ってもらうために」という視点から、考えることができた。「ロゴマークをつくる」という意見は出てこなかったため、教員から例となるロゴマークを提示した。そこでもう少し社会問題について調べてワークシート①にまとめることにし、タブレットを使って調べ学習をすることにした。生徒Aは黙々と調べ学習に取り組み、この授業の感想に「今まで社会問題のことを全然気にしてなかったけど、いざ調べてみると世界にはたくさんの社会問題がありました」と書いた。このことから「どんな社会問題について気になるのか」「何が原因で、どうなっているのか」「どうすればいいのか」といったように、順を追ってワークシート①に自分の考えを書いていくことは、本人なりに題材に興味をもつために有効であったといえる。



第2時ではまず、前時で調べきれなかった社会問題の内容を調べる時間を設定した。前時の続きから、調べた内容や自分の考えをワークシート①にまとめていく。そうして、一番大切なこととして「伝えたいメッセージ」を明確に決めた。生徒Aは人種差別について関心をもち、「色や形が違ってても、みんな同じ」を伝えたいメッセージとした(資料3)。授業の後半では、身の回りにあるロゴマークを鑑賞し、そのロゴマークは「何を伝えたくて」「そのためにどんな工夫がされているのか」を話し合う「アートトーク」の時間をとった。多くの生徒たちは、ロゴマークがシンプルな形に工夫されていることに気づき、どのような意図をもって制作されたのかということに着目し、発言することができた。また、児童虐待防止のロゴマークは、色を暖色から寒色に変えたものも提示した(資料4)。生徒Aに発言はなかったが、この日の振り返りには色でイメージが変わることへの気づき書かれていた(資料5)。



また、その他の生徒にも、「何か怖い」「助けてくれなさそう」というつぶやきがあったことから、具体的なイメージ(色違いの例)を提示したことは、色での工夫について実感を伴って理解するために有効であったといえる。



(2) ロゴマークのアイデアを考える (第3~5時)

第3時では、前時のロゴマークの鑑賞を踏まえ、それぞれの伝えたいメッセージを基にアイデアを考えることにした。タブレットのペイント3Dを使って、指定された基本的な画像のサイズで、それぞれ思い思いにデザインを描いていく。線描での表現が苦手な生徒たちであっても、図形ツールを開いて人の形を作ってみるなどしながら、アイデアを考え始めることができた。しかし生徒Aは、この時間のほとん



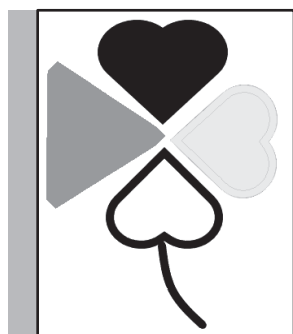
どをタブレットの画面をぼんやり眺めていた。「みんな同じ」という言葉から受けるイメージの形を使ってみることに、変だと思ったらすぐ戻せることを助言してからは、ハートの図形を画面に出したり消したりして、授業を終えた（資料6）。

この日の振り返りには、アイデアを考えることができずに苦しんでいる言葉が書いてあった（資料7）。「テーマが難しい」という言葉から、生徒Aの頭のなかでは、伝えたいメッセージが未だ言葉の形のままで、具体的なイメージになっていないことがわかった。

第4時では、生徒Aは近くに座る友だちのデザインを参考にし、ハートの形を4つ配置して四葉のクローバーのような形を作った。「みんな同じ」という言葉を「平等」「平和」に置きかえ、そのイメージで形を作ったという。色を塗りたいが、困っているというので、試しにこれと思った色を塗ってみて、印象を見たらどうかと助言した。生徒Aは何度もハートの色を塗り替え、授業の終わりには、資料8のように白・黄・黒で色分けした。ロゴマークのデザインに際して、シルクスクリーンで印刷する都合上、単色刷りであることを条件としていたが、生徒Aを含め何人かの生徒は、デザイン上どうしても多色がよいというので、認めることにした。生徒Aは白2枚のうち、あと1つのハートをどうするか悩んでいた。

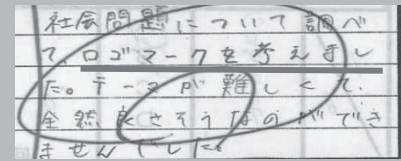
第3時、第4時では、いつも描き出しが遅い生徒も、図形ツールを使ってデザインの構想に取りかかっている様子がみられた。生徒Aも途中から塗り直しや書き直しができることに気づき、次第に何度もハートの形を移動させたり、色を試したりする様子がみられた。これはワークシート①で自分が伝えたいメッセージを明確にできたためとも考えられるが、この時ほとんどの生徒が図形ツールを使用していることから、一から描き出して行くより、自分の思いに近い形を図形ツールから「選ぶ」方が、美術に苦手意識をもつ生徒にとって取り組みやすかったのだと考えた。したがってペイント3Dの活用は、手だてとして有効であったと言える。第3、4時の制作を経て、生徒たちのロゴマークデザインは、複雑なイラストのような表現になってしまったものが多くなっていった。また、「伝えたいメッセージ」から離れて、場面の説明になっている生徒もいた。

そこで、第5時では、教員が作ったロゴマークのデザイン（資料9）を提示し、デザインをよりわかりやすく、シンプルにするにはどうしたらよいのか話し合うために、「アートトーク」の時間を設けた。教員が「このロゴマークは自然を守ろうというメッセージを伝えたいんだけど、少し複雑な形をしている。もう少しわかりやすいように、シンプルにしたいんだけど…」と相談をもちかけると、生徒たちは周囲と相談しながら色や形についての

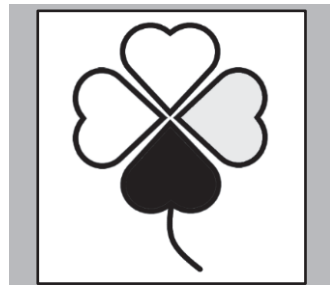


資料11 障がい者も一緒に
つくる世の中を表現した作品

「教員の作ったロゴマーク」という具体的な例を示されたことが、「色での工夫」という造形的な要素に気づくために有効であったといえる。また、伝えたいメッセージを「Uターンで田舎



資料7 生徒Aの苦しい気持ち



資料8 肌の色の異なる人種が
平等な世の中を表現した作品



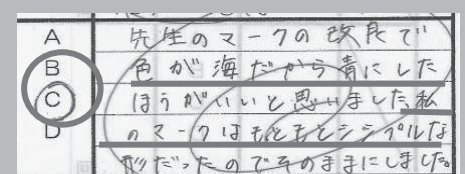
資料9 どこを直そう?



資料10 シンプルな形に（仮画）

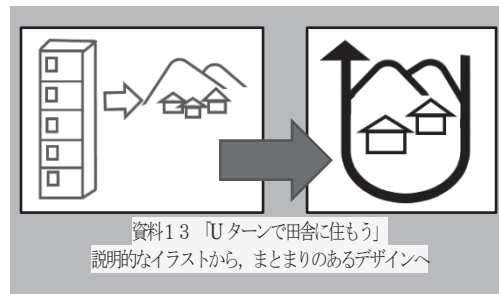
意見を出し合うことができた（資料10）。その後、再びデザインを考える時間をとった。生徒Aは悩んだ末、もう一つのハートを三角に変えた。形をハートから三角に変えたわけは

「肌の色だけでなく、手がなかったり、足がなかったり、形が違う人も平等だと言いたい。だから形を一つ変えた」と話した。生徒Aはいろいろな色を試し、資料11のようにデザインを作り上げた。この授業の振り返りでは、アートトークの中で、色について考えたことを記述した（資料12）。その後、色にこだわって制作している様子から見ても、



資料12 デザインはできたが、完成度はCのまま

に住もう」としてデザインを考えた生徒は、当初のデザインがかなりメッセージの説明的なイラストになってしまっていたが、この時間を通して、よりまとまりがあってわかりやすいデザインを自分なりに考えることができた(資料13)。このことから、具体的な例の提示は、色だけでなく、「形を単純化する」という造形的な視点に気づかせ、その視点を意識して制作に取り組むためにも有効であったと言える。生徒Aも「私のマークはもともとシンプルな形だったので、そのままにした」という振り返りの通り、形の視点からも自分の作品を見つめ、デザインを考えることができた。



資料13 「Uターンで田舎に住もう」
説明的なイラストから、まとまりのあるデザインへ

(3)視点を明確にしたアドバイス活動(第6,7時)

第6時から、グループでのアドバイス活動を開始した。グループにわかれ、自分の作品では何を伝えたいのか、また困っていることはないかなど、まずは自分のワークシート②に意見を記入していく。自分のワークシート②に意見を書いた後は、それぞれをグループ内でまわして読み合い、付箋にアドバイスやよいところを記入した。この時、伝えたいメッセージを更にわかりやすくするため、必ずアドバイスをする相手の作品の意図をくみ取り、他者から見てどう感じるか、という客観的な視点で記入するよう助言した。また、アドバイスの視点として、今までのアートトークで生徒たちが気づいた意見である「単純化した形」「構成美の要素」「色での工夫」の3つの視点を示した。単純化や構成美など形の視点からの意見は緑色、色の視点からの意見は黄色の付箋を使用し、視点を明らかにしながらアドバイスを書くこととした。

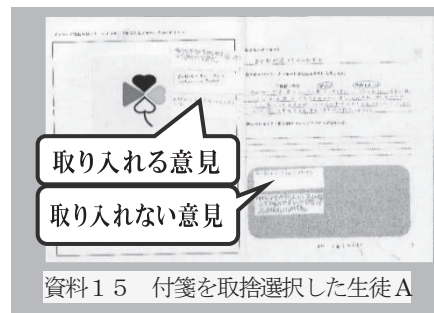
この時間、生徒Aを含め多くの生徒が、アドバイスを付箋に記入できた。アドバイスの視点を絞って提示したこと、制作者の意図などを整理したワークシート②を参考にすることができたためだといえるだろう。

第7時では、前時に付箋に記入した意見を基に、アドバイス活動を行った。(資料14)生徒たちはアドバイスをを行い、アイデアスケッチを貼ったワークシート②に、付箋を貼った。生徒Aは、友だちから「肌の色のみのメッセージにする。すべての形をハートに戻し、4つ目のハートを茶色にする」「△はもっと赤にした方がよい」などの助言を受けた。その後、交換した付箋を読み、自分の作品に取り入れたいと思う付箋と、そうでない付箋とをワークシートの中で移動させ、分けた。

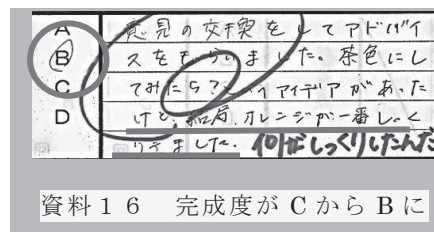


資料14 アドバイスを貼る生徒A

(資料15)アドバイスをしあった後、再びアイデアを練り直す時間をとった。生徒Aはこの時、アドバイスを受けたとおりにオレンジの三角を茶色に塗りなおし、しばらく眺めた後、自分のワークシート②を見直した。そして三角を元のオレンジ色に直し、再び自分のワークシート②を見直した。こうして、生徒Aのデザインが決定した。この時間、何度もワークシートを見直し、もらった付箋からよりよいデザインのためのヒントを探したり、自分の最初の思いに立ち返ったりする様子があった。このことから、主体的に問題を追求する態度として、ワークシートは有効であったといえる。振り返りには、「結局オレンジ色が一番しっくりきた」という記述があり(資料16)、ずっとCだった完成度も、Bに上がった。グループでのアドバイス活動が、生徒Aに「このデザインでよいのだ」という確信をもたせたといえる。いつも一度考えたら、それで安易に満足してしまっていた生徒Aであるが、「しっくりきた」という言葉から、試行錯誤の結果、自分が一番よいと思えるものを探せたようだった。



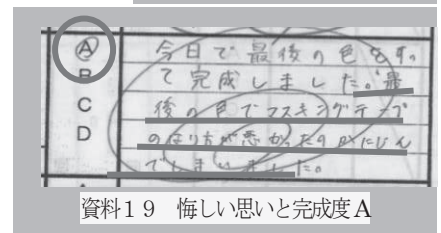
資料15 付箋を取捨選択した生徒A



資料16 完成度がCからBに

(4) 版に起こして印刷してみよう (第8, 9時)

デザインが決定したら、シルクスクリーンの版を起こして印刷する。今回はサン描画材を使い、描画法で版を作ることとした。乳剤や洗剤など、使ったことのない画材に生徒たちは興味津々で版を作っていた。版ができたら、8色の中から色を選択する。スキージーでインクを引き、版をもち上げエコバックに印刷されたロゴマークを確認すると、教室のあちこちから歓声が上がった。生徒Aは多色での印刷を希望していたため、刷る部分以外のところにインクがつかないようにするために、マスキングテープでふさぎながら、一色ずつ丁寧に刷った(資料17)。二色目を刷る時は、「変なところにも写ったらどうしよう。大丈夫かな」と不安そうな呟きもあったが、二色目もうまく刷れたときには「うまくできた」と友だちに語り、うれしそうな様子があった。同じ要領で3色目も手早く刷り上げた。少しにじんでしまったが、おおむね自分の考えた通りの刷り上がり(資料18)となり、この日の振り返りには完成度がAとなった。しかし、「最後の色でにじんでしまった」との記述があり(資料19)、達成感とともに、悔しさをにじませた。今までの生徒Aには、作品ができてできなくても淡々としたところがあったが、本実践では、制作に一喜一憂する今までにない様子や、振り返りへの記述がみられた。授業を通して主体的に問題を追求し、自分なりに工夫しながら制作したデザインを「上手にエコバックへ印刷したい」という気持ちにつなげることができたことが、授業の様子や振り返りの文面からわかった。



6 成果と課題

エコバックが刷り上がったとき、このような呟きが聞こえた。「このバックでおつかいとかなしたいな。」食品ロス解消を訴えるロゴマークを作った生徒からのつぶやきである。本題材は、自分自身の作品を最後に実際に使うことで完成する授業であった。生徒たちのなかには、エコバックを校内で使用する様子もみられる(資料20)。身近な社会問題を解決したいという思いをもとに、主体的に問題を追求することができたからこそ、発想を広げ、苦労して作った作品に愛着をもつことができたとわかった。生徒たちは本研究を通してものづくりの楽しさを改めて知り、今後の活動にもより主体的に取り組むであろうことは想像できる。今後も、生徒の実態や題材のねらいに応じたてだてを工夫し、主体的に問題を追求し、発想を深めていく生徒を育てていきたい。また、今後の課題としては、考えたことを自分の思い通りに表現するため、試し刷りできる機会をつくることや、ロゴマークやピクトグラムなどのデザインを制作しやすいアプリの導入や、タブレットを扱う技能習得にかかる授業時間確保のため、他教科と連携して指導にあたるのが大切であると感じたので、今後を生かしていきたい。



墨で描く楽しさ（中学校美術）

—自分の表現したいものを自信をもって表すことができる生徒の育成—

清須市立新川中学校 森田 弥生

- 1 学年・単元（題材）名
2年 「墨で描く楽しさ」

- 2 授業の工夫・改善について

水墨画に苦手意識をもつ生徒は多い。そのため、難しいと感じる瞬間を少なくするために、参考資料を多く提示したり、参考動画を視聴したりするなど、一つ一つの工程を丁寧に説明した。また、授業内容を段階的に分け、スモールステップを意識した授業展開とした。さらに、イメージの具現化の補助や、多くの考えや作品に触れる場面を多くするために、ICT機器を活用して作品制作に取り組みやすい環境を整えた。

- 3 具体的な授業の内容

はじめに水墨画の作品をいくつか見せ、画材は墨のみであるのにさまざまな濃さや、線があるのだと生徒たちに気付かせた。次に技法を紹介し、実演を混ぜながら説明した。全部で6つの技法を紹介し、一つずつ生徒に技法を体験させた。その後は、その技法を用いて竹を描く練習をした。墨の濃淡の使い分けや、筆の使い方に慣れてきたところで、墨で表現したいものは何かを考えさせた。考えたものに近いものをタブレット端末で撮影させた。撮影した画像を見ながら、墨でどのように表現するとよいかを考えさせ、実際に描くよう指示をした。その際、写真のデータをモノクロ加工にする方法を伝えた。そうすることで、濃墨と淡墨の使い分け方を考えやすくした。また、常に相談できる環境を整え、墨による表現をタブレット端末で調べることができるようにした。それぞれの授業の終わりには、その日に描いた作品をタブレット端末で撮影して記録に残すだけでなく、ロイロノートに提出させることで、相互鑑賞を授業毎に行うことができた。



【タブレット端末を活用して制作する様子】

- 4 評価の工夫

【知識・技能】

- ①技法の小テスト
- ②技法を用いた「竹」の作品
- ③オリジナルの作品

①では、技法の出来栄だけでなく、技法名とその内容が正しくインプットされているかも評価の対象とした。②では、竹稈の部分を「片隈」という技法を用いて描くように指定した。③では出来上がった水墨画の作品において評価する。

【思考・判断・表現】

濃墨と淡墨の使い分け、筆の使い方、表現方法の工夫など、制作中にみられる生徒の様子で評価する。毎時間、描いたものが記録としてタブレット端末に残っているので、その変容でも評価する。

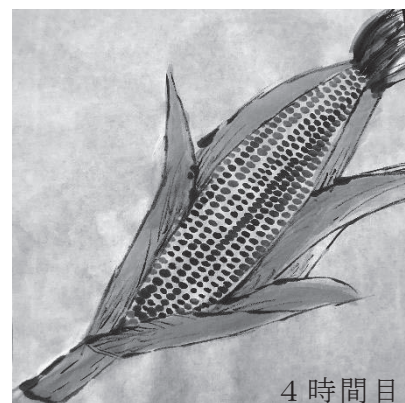
【主体的に学習に取り組む態度】

自分で立てた制作計画をもとに、主体的に作品を描こうとする姿を評価する。作品の完成にむけて、制作計画や作品を修正・調整しようとしているかを、制作する様子や作品、ワークシートの記述内容から総合的に評価する。

5 成果と課題

はじめに墨に興味をもたせ、少しずつ課題の難易度を上げていったため、最初から自分にはできないと決めつける生徒はいなかった。普段は濃い墨のみを使って文字を書いているため、水で薄めた墨を使うことや、筆の使い方で表現が変わることに興味をもつ生徒が多かった。また、タブレット端末を用いて画像を加工したことで、墨のみでどのように表現するかを考えやすく感じる生徒が多かったようである。実際の生徒作品の記録では、一時間ごとに表現方法が変化していく様子がみられた。オリジナル作品の制作が始まったところで、もう少し技法を紹介すれば、生徒の表現の幅が広がったのではないかという点が課題点である。

【「とうもろこし」を墨で表現した生徒の作品の変容】



【「猫」を墨で表現した生徒の作品の変容】

