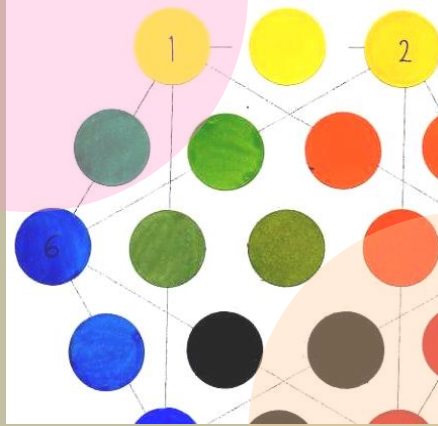


教育課程 研究指定校 事業研究 協議会



岡 山 大 学
教 育 属 中 学 部
附 属 中 学 校
美 術 科

共通研究主題「学びの本質を追究する中学校教科教育のあり方」

形・色・材料を介して学ぶ喜びや価値を実感する生徒の育成をめざして
題材間の関連性系統性を重視した単元構成の工夫

造形要素を学び活かすこと

造形要素に関する理解を深めること

造形要素からイメージを豊かに創出すること

新学習指導要領〔共通事項〕

ア 形や色彩、材料、光などの性質やそれらがもたらす感情を理解すること

イ 形や色彩などの特徴を基に対象のイメージをとらえること

形・色・材料を介して思考判断し、
意味や価値をつくりだす生徒の育成をめざして
〔共通事項〕を明確に位置づけた単元構成からの考察

本校では平成17年度から19年度にかけ、本校の共通研究主題「学びの本質を追究する中学校教科教育のあり方」を受け、テーマをこのように設定し、「なぜ美術を学ぶのか、美術の学びの成果とは何か」を、生徒の美術の学びに対する喜びや価値意識の変化を検証しながら研究に取り組んできました。

この研究では、まず、現授業時数において効果的な指導計画をめざし、「題材間の関連性や系統性」を重視した単元構成を行い、授業実践の成果を確かめようとした。そして、この研究過程で「美術科ならではの学び」として重視してきたのが、「造形要素に関する理解」と「造形要素からイメージを創出する力」の育成など、「造形要素を学び活かすこと」ことです。

これらは、この度新学習指導要領で示された〔共通事項〕の内容に相当するものです。この〔共通事項〕は、美術の全領域分野にわたって「豊かに感じ取る力、見取る力、思考する力」の育成を図るためであり、「発想構想する能力」「創造的な技能」「鑑賞の能力」などの資質や能力を育むために必ず活用されるものです。

そこで20年度の研究は、これまでの研究を踏まえ主体的に思考判断しながら表現及び鑑賞活動に取り組み、自分なりの意味や価値をつくりだすことのできる生徒の育成をめざして〔共通事項〕を指導内容に明確に位置付けた単元構成の在り方の提案、考察を行うことを研究テーマとしました。

平成17～19年度 第1学年前半の単元構成

「造形要素に関する理解を深めること」「造形要素からイメージを豊かに創出すること」



これは平成17から19年度にかけて、
本校で実践してきた第1学年前半の題材配列及び単元構成を示したものです。

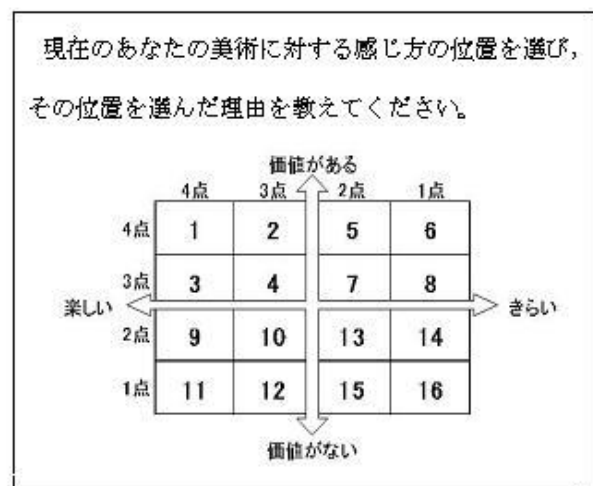
生徒が主体的に美術の基礎的能力を身に付けていけるよう

「知る」 「試す」 「確かめる」

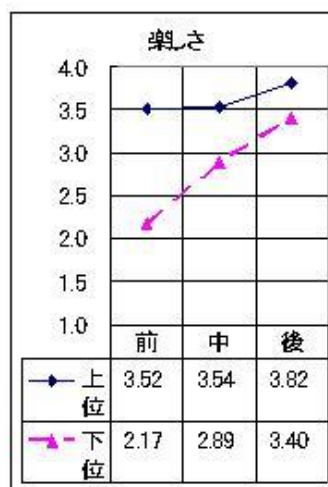
の3段階の学習場面を設定し、
各題材間の関連性系統性を重視した単元構成を行いました。

その結果 次ぎのような一様の成果は得られましたが・・・

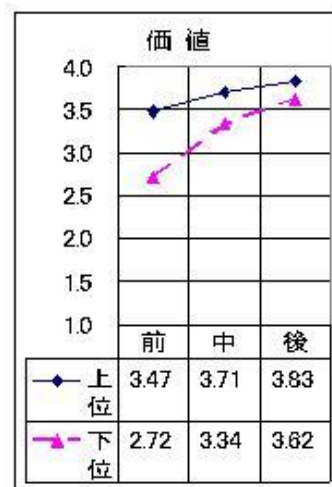
授業前後（前…入学時，中…「知る」段階終了時，後…「試す」・「確かめる」段階終了時）に下記のアンケートを実施。アンケートの学習前の回答より，上位群（楽しさ・価値ともに3点以上 … 110人），下位群（楽しさ・価値のいずれか2点以下 … 74人）にグループ化し，それぞれの群の授業前後の美術に対する「楽しさ」及び「価値」の変化 と下位群の生徒の理由の変化を示した（表4）。



アンケートの内容



「楽しさ」の変化



「価値」の変化

生徒	前 入学時	中 「知る」終了時	後 「試す」「確かめる」終了時
A	位置 8 美術は絵の具を使って描くところは楽しいと思うが将来役に立つかといえばそうではない。画家にならなければ意味がない。	位置 3 色の勉強スケッチをすることで美術の技術の幅が広がった。テストでは点は出せなかったが，楽しかったしきっと価値のあるものだと思う。	位置 1 制作がとても楽しかったし何よりも自分の手でものを作り上げていくことを実感できた。それを実感することに価値があると思った。
B	位置 10 ものをつくるのは好きだけど描いたりするのは特徴がつかめないののでいやだ。	位置 2 ドライブラッシュとかやっているいろいろな色の塗り方がることがわかった。いろいろな塗り方をするとべた塗りしたときと感じが変わった。	位置 1 今まですべての授業が繋がっていたことがわかり，これからの美術に対する思いが変わった。自分の思ったことを表現できることが最高です。
C	位置 12 どのように自分の思いや考えていること形に表せばよいかわからないし，つい周りの人と比べてしまい自分の作品を恥ずかしく感じてしまう。	位置 3 美術と生活が繋がっていることがわかって，美術面からも生活面からも美術を見つけたくなった。美術館に行くのも好きになった。	位置 1 美術から学んだほとんどのことが身の回りのことに関係していることがわかり，どんどん学びたいと思っているから。
D	位置 14 絵がへたくそだし不器用だから。	位置 12 頭の中で将来どのように役に立つのかわからない。	位置 4 ものをいろいろな視点から見るのに美術はとても大切だと思う。

美術は、ものをそのまま描くだけではなく、そこに思いを込めたり目には見えない感情を視覚化して見る人達に伝えていく役割をもっているのだと授業を受けて感じました。でも、その伝えたいことをどうすれば伝えられるのかを知らなくてはなりません。そこで、技法を学び深く表現できるようにするのです。また、美術の学習では学んだことが次から次へと生きてくるところも楽しいです。

私は初め「美術は教養であって生きていく上ではあまり必要ない」と考えていました。でも最初の「色」の勉強をしたときに、私たちは色から、イメージや雰囲気を受け取っていることを知りました。今から考えると当たり前のことかもしれないけれど、私はそのときものすごく驚き納得したのを覚えています。色や形などといった自分のすぐ身のまわりから私たちは情報を受け取ったり、気持ちを考えたりしているんだなと思いました。だから、今はそういう色や形で感情を表したり理解したりする美術が生きる中で大切なものなんだと思います。



他人から学ぶという勉強が多い中、自分から学ぶ美術でいつもいつも作品の案を考え楽しい時間が送れました。一日中美術だったらと思うときもあるほどでした。私にとって美術は自分を知るための大切な手段だと思います。自分が自分に伝える自分。そのとき、そのときだけの気持ちを形に残しておくことは、いわば「日記」のようなものです。後で自分の気持ちを見てみたときに自分の気持ちを大切にできるように私は自分の美術を大切にしていきたいと思っています。

美術の中で実技的な物はそんなに多くないのではないかと思います。もし美術が技能を鍛えるだけにあるのなら鑑賞の授業の意味がなくなる。技術を手に入れるのなら絵のうまい人の作品を真似るだけだ。でもそんなことはしなかった。鑑賞することは「描き手作り手の感性を理解する」ことかそれに近い物だと思う。数学とかは高校・大学で生かす物だけど、美術は社会人になって初めて本領発揮すると思う。わかったような言い方もかもしれないが美術は相手の中に、見えない物を見つける理解することを学ぶ教科だ。学生を卒業して社会人になったとき自分がどれだけ美術を勉強してきたかがわかると思う。





与えられた題材によってどこまで自分をさらけ出せるか。どこまで自分の感情を見つめ制御し表現できるか。その中で自分はどのような存在なのだろうか。美術からそれを学んだ。美術は教科であるが、精神面を鍛えてくれるもの。美術は自分と向き合うことのできる教科であると思った。

3年間でもものすごくいろいろなことを経験した。作品を見てもわかるように成長の色が見える。作品を追って見ていくとそのときごとに名前が付けられるくらい作品の雰囲気ガガリと変わっているところがある。それは私自信が変わったからではないだろうか。つまり美術は「私をうつす鏡」だ。私を最大限に引きだしてくれる。私の中で美術はただの「学習」ではない。(中略)何かを美術の力を借りて仕上げると悲しかったことでもすごくきれいになってうれくなる。私を成長させてくれる世界で一番素敵な鏡。それが私にとっての美術だと思う。



「美術は単に絵を描いたり作品をつくる教科である」これは中学校1年生の最初の自分の考えを大袈裟にしたものだ。自分はこの作品をつくり続ける図工は嫌いではなかったが、自分でも驚くほど絵を描いたり作品をつくるのは苦手だった。そのため美術は図工の名前が変わるだけぐらいに思っていたが、現実は違っていた。もちろん美術にも作品制作はある。ただしここからが図工と違う。絵を描くとなると、美術では色の勉強から始まる。自分の印象深かった授業の一つに「色から感じられる重量温度質感」についての授業があげられる。触感から感じられるはずの重量や温度が触れてもいない物から感じられる。今まで何気なく見ていた周囲の物に対する価値観が少し変わったような気さえた。また、授業の目的は「制作」のその向こうにある。図工との決定的な違いだろう。「美術は作品をつくる中で知識や感受性を養う教科である」これは中学校3年生現在の自分の考えである。

平成17～19年度 第1学年前半の単元構成

「造形要素に関する理解を深めること」「造形要素からイメージを豊かに創出すること」



問題点

- ・「知る」段階が知識や技能の習得に偏り
- ・発想や構想の能力を育成する学習機会に乏しい。

〔共通事項〕の趣旨

- ・全ての指導内容に・・・
- ・共通事項だけを取り出して題材化するものではない
- ・アとイの関係が相互補完など

改善点

〔共通事項〕の活用を意識させる表現と鑑賞による単元構成を行う。

「知る」段階が知識や技能の習得に偏っており、発想や構想の能力を育成する学習機会に乏しいなどの問題点が浮き彫りになりました。

そこで本年度の研究課題として、〔共通事項〕の趣旨が

- 「全ての指導内容に位置づけられるもの」
- 「共通事項だけを取り出して題材化するものではないこと」
- 「アとイの関係が相互補完し合うもの」

であることを理解・重視し、20年度からは、生徒がこの〔共通事項〕を活用しながら表現や鑑賞を行えるよう、各題材の指導内容に〔共通事項〕を明確に位置付けた単元構成の改善を行うことにしました。

平成17～19年度

平成20年度

I 知る段階

- ・用具や描画材料の特徴、形色材料のもつはたらきなどについて自覚
- ・美術の学びに対する興味関心を高める

II 試す段階

- ・刺激や感情など非視覚的なものを抽象表現
- ・造形要素に対する価値意識を高める。

III 確かめる段階

- ・形・色・材料を分析的に読み取る鑑賞活動
- ・互いの感じ取ったことを共有、相違に気付かせ、表現の効果を確認
- ・造形要素のはたらきを意識して活用しようとする意欲や態度を高める。



1单元内で〔共通事項〕の活用を意識させる学習場面の設定

STEP1 気付く段階

形・色・材料に性質や感情効果があることに気づかせる。

STEP2 試す段階

STEP1の状態、形・色・材料のもつ性質や感情効果やそれらの特徴がもたらすイメージを意識させ、発想や構想、表現に取り組ませる。

STEP3 確かめる段階

STEP2の表現に使用されている形・色・材料の特徴を基にイメージをとらえテーマを感じ取る鑑賞活動を通して、互いの考え方、見方、感じ方の相違のよさや価値に気づかせる。

具体的には、これまでの「知る・試す・確かめる」の3段階の学習場面をあらため、

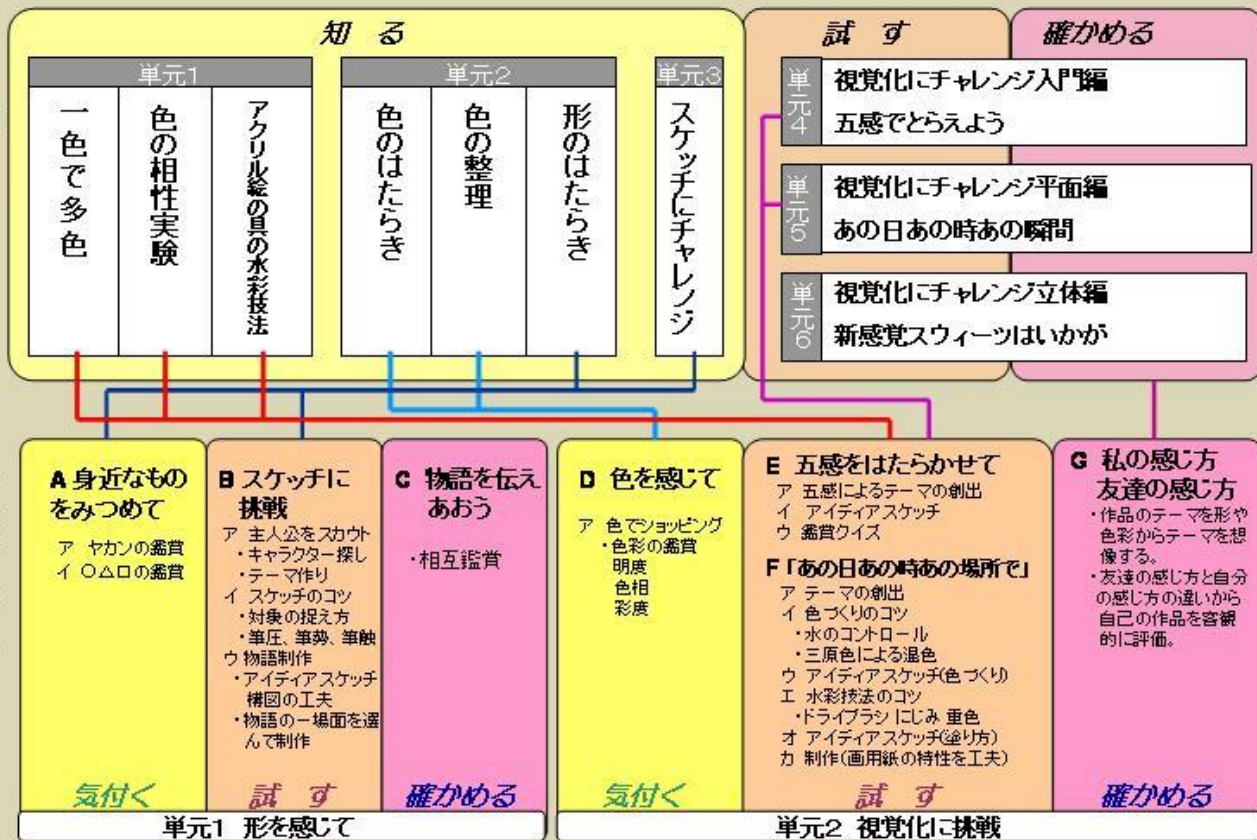
〔共通事項〕を活用し表現や鑑賞に取り組みながら創造的な基礎的能力を身に付けていけるよう

「 気付く 」 「 試す 」 「 確かめる 」

の3段階の学習場面を、各单元内に設けるように改善を図りました。

平成19年度まで

平成20年度から



この図は、19年度から20年度への単元構成及び題材配列の改善の様子を示したものです。

20年度は、ご覧のように1単元内で「3段階」の学習場面を設定しました。

単元1 「形を感じて」			
5 時 間	I		
	対象のとらえ方や描画材料の扱い方などを身につけスケッチを楽しみながら、形のはたらきに対して興味関心を持たせる。		
題材名及び主な学習活動		観	指導内容 太子 (共通事項)
気 味 付 く 話	A 「身近なものをみつめて」		Ⅳ (1) 形の特徴に注目した鑑賞を行い、 形のもつはたらきを感じ取り理解させる とともに多様な見方感じ方を広げさせる。
	ア ヤカンの鑑賞 イ O△□の鑑賞		
試 す 段 階	B 「スケッチに挑戦」		Ⅱ (1) 身近なものの 形の特徴から性質や性格などを想像してテーマを創出 させる。
	ア 主人公をスカウト ・キャラクター探し ・テーマ作り イ スケッチのコツ ・対象の捉え方 ・筆圧、筆勢、筆触 ウ 物語制作 ・アイデアスケッチ 構図の工夫		
	Ⅲ (3) 対象から感じ取ったイメージの特徴を大切にしながら、鉛筆のタッチなどを工夫してスケッチ させる。		
鑑 賞 の 結 末	C 「物語を伝えあおう」		Ⅳ (1) 互いの作品に描かれた モチーフの形の特徴が持つ感じや全体の構図の工夫に注目 して作者の表現のよさを感じ取らせる。
・相互鑑賞			

ア
形や色彩、
材料、光など
の性質や、
それらがもた
ら感情を理解
すること

イ
形や色彩な
どの特徴を基
に
対象のイメ
ージをとらえ
ること

実践事例をご紹介します。

単元1「形を感じて」では、

美術の学習を積み重ねていく上で最も基本となる対象の捉え方とスケッチの基礎的な技能の習得を図りながら、形のもつはたらきを感じ取ることの楽しさを味わわせることをねらいとしました。

そして各段階の指導内容に共通事項アとイの内容をこのように位置づけました。

単元1 形を感じて

STEP1 気付く段階

A 身近なものをみつめて

1時間

ア ヤカンの鑑賞

どれが欲しい?

お芝居の役を
させるとしたら?





			
他の人の考え ・よく見るから。	他の人の考え ・和風な感じ。	他の人の考え ・こぼれにくそう。	初めて見たから ・使ったたい ・形がおもしろい から。
A 若侍 ・主役っぽい から。	D 父 ・古くて小さくて 弱そうだから。	B 悪代官 ・角々しくて 悪そう。	C 娘 ・丸い感じか ら女の子、ほい。

いろいろな見方が
できるようになった。
○、△、□やヤカンの
勉強で身近なも
のの形の特徴から
性格を想像するこ
とがおもしろいと思
うようになった。

学習自己評価の
記述

物の見方が一層
深まった。前は物を
ありのまましか見
ていなかったけど、
今ではいろいろな視
点角度から見るこ
とができるようにな
った。

イ ○△□の鑑賞

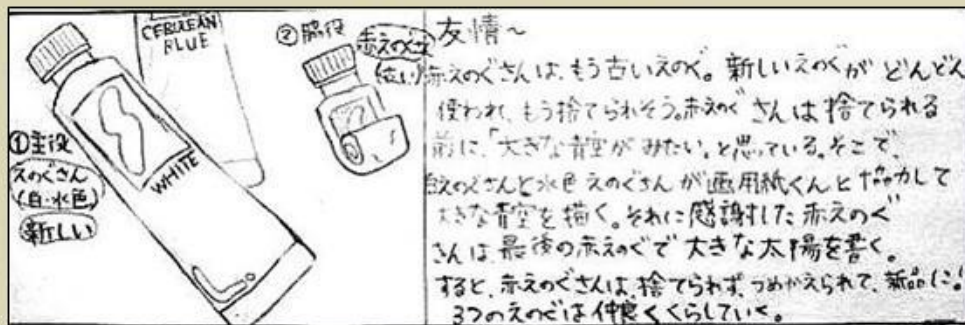
 形・やさしく、おだや かな性格 ・のんびり ・素直そう・やさしそう ・穴が広い・明るい	 ・いじわる・ひねくれて いやく(スネオタク) ・おこりっぽい ・ずるがしにくそう・ケチ ・文句い	 ・頑固そう・しがり者 ・強そう ・正々確そう ・まじめ・ひとりじめ
 ・まじめ ・おちやめ ・性格が世 でいそう。・たよりない ・おもしろい・いじわるが 目	 ・マイペース ・だらしない ・柔軟・弱そう ・気まぐれ・アキビ ・入念美人・穴が広い	 ・三角よりいじが 悪そう。 ・あわてんぼう ・どじ

気付く段階で
は、身近なもの
の形態や基本形
態の特徴から
様々な情報が得
られることに生
徒自身が主体的
に気付きながら、
形のもつ性質や
感情効果への興
味関心を引き出
していくよう授業
を進めました。

単元1 「形を感じて」		題材A 「身近なものをみつめて」
時	教師の主な発問・指示	指導上の留意点
気付く段階 第1時	<p>ア ヤカンの鑑賞</p> <p>発問 どのヤカンが欲しい? どうしてそれを選んだの?</p> <p>発問 お芝居の配役はどのヤカンがふさわしい? その理由は何?</p> <p>ストーリー: ここは、大江戸八百屋町。美しい町娘が、悪代官にさらわれた。どこからともなく若侍が現れ、悪代官をこらしめ娘を救いだす。</p> <p>配役: A 若侍 B 悪代官 C 娘 D 父</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○4種類のヤカン・ポット等の白黒写真(形に着目するように)を提示。 ○機能性やデザイン性から鑑賞させる。選んだ理由を記入させ発表。 ○他者の意見も記入させ、比較できるようにしておく。 ○形の印象に着目、実用物としてではなく、キャラクターとして鑑賞。 ○配役に選んだ理由を記入。互いの意見発表し合い多様な感じ方があることにの違させる。
	<p>イ ○△□の鑑賞</p> <p>発問 ○△□の形はどんな性格?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○幾何形態からの受ける性質を感じ取らせ、他者の意見も記入させ、多様な感じ方があることにの違させる。
	<p>指示 学習前後の変化(何が身に付き何が分かったか)を書き自己評価しよう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○自己評価観点は、I・IV

ア 主人公をスカウト ・キャラクター探し ・物語作り

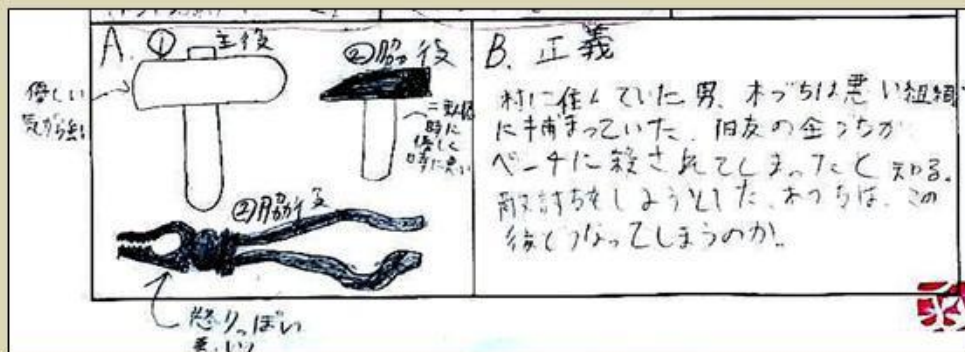
生徒 A



一つの身近な物からでも物語が作れることにおどろき感心した。

学習自己評価記述

生徒 B



身近な物から話を作るといことができるようになったと思う。
いろいろな物の特性を知ることができるようになった。

試す段階では、対象から捉えたイメージを基に個々のテーマを創出させ、単に形を写し取らせるのではなく、自分の感じた対象のイメージを大切にさせながらスケッチの基本的な技能の習得を図っていくことをねらっています。

ステップ1での学習を生かして、身のまわりにある様々なアイテムを主人公にした物語を作成していくことを伝え、主人公をスカウトすることから始めました。そこからストーリーを考えさせました。

単元1 「形を感じて」

題材B 「スケッチに挑戦」

時	教師の主な発問・指示	指導上の留意点
試す段階	ア 主人公をスカウト ・キャラクター探し ・物語作り	
第1時	指示 身のまわりのもの形の特徴を感じて、主人公をスカウトしよう。	○特に対象の形の特徴からキャラクターを創造する。簡単なスケッチで特徴を記録しておく。
	指示 テーマやストーリーを考えよう。 例 正義 愛 友情 平和 希望・・・	○物語が難しい生徒には、キャラクターの関係を考えさせる。
	指示 学習前後の変化(何が身に付き何が分かったか)を書き自己評価しよう。	○自己評価観点は、I・II・IV

イ スケッチのコツ ・対象の捉え方 ・筆圧 筆勢 筆触



生徒 A



生徒 B



前はシャープペンで書いてばかりだったけど鉛筆のよさを知っているいろいろ描くときに使い分けられるようになりました。美術では理科と違って線を重ねたり、影をつけたりという違いが分かりました。

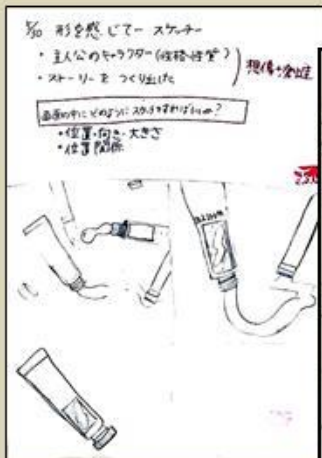
学習
自己
評価
記述

スケッチなど絵を描くのはあまり好きではなかったけど、少しずつコツがつかめて、少しずつきれいに描けるようになった。

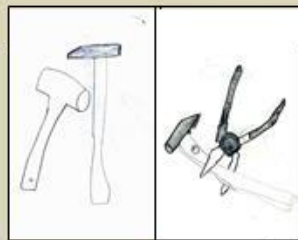
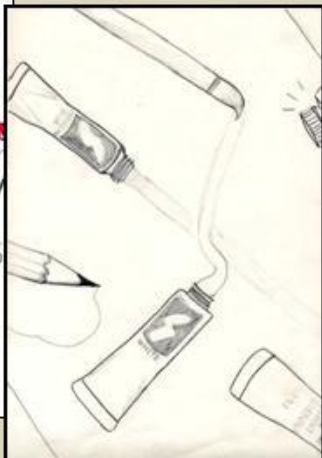
ここでは、これから自分の考えた物語の一場面を制作していくにあたり、スケッチの基礎的な技能として、描画材料の特徴を生かすことや対象の捉え方などについて手をモチーフにスケッチの習得を図りました。

試す段階 第2時	イ スケッチのコツ ・対象の捉え方 ・筆圧 筆勢 筆触	
	指示 鉛筆とシャープペン、どちらがスケッチに向いているか調べてみよう。	○線の太さ、濃さ、タッチの変化などについて比較実験しながらそれぞれの描画材料の特性に気づかせる。
	指示 今日は普段あまり使っていない鉛筆でスケッチしてみよう。	○手をモチーフに先ほど気づいた鉛筆のよさを生かしてスケッチさせる。時間は3分 消しゴムを使わない。
	指示 スケッチしていて困ったことを発表してみよう	○スケッチしながら、困ったことを発表させ黒板に板書しておく。
	指示 先生のスケッチを観察して、気づいたことを発表しよう。	○黒板にチョークでスケッチしている様子を観察させ、自分たちのスケッチの方法と何が違っていったかを発表させ、スケッチのコツを整理しておく。
	指示 気づいたことを生かして、もう一度スケッチしてみよう。	○ポーズを工夫してもよいことを伝え、時間は4分 消しゴム×。
	指示 学習前後の変化(何が身に付き何が分かったか)を書き自己評価しよう。	○自己評価観点は、I・III・IV

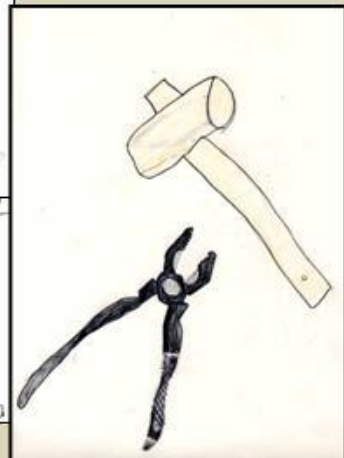
ウ 物語制作 ・アイデアスケッチ 構図を工夫しながら ・物語の一場面を選んで制作



生徒 A



生徒 B



よく観察して特徴を生かしたり考えたりして、イメージを絵にできた。実物の物をよく見、詳しく描くことができました。

学習自己評価記述

前までは物を見て描くことが苦手だったけど、今は見る方向を工夫して上手に描けるようになった。今まで思わなかったところまで目があったので、将来役に立つと思う。

以上の学習を踏まえ、自分の表したい場面をどのように構成すればよいか、アイデアスケッチで構図を確かめさせてから制作に入りました。

試す段階 第3時 ウ 物語制作 ・アイデアスケッチ

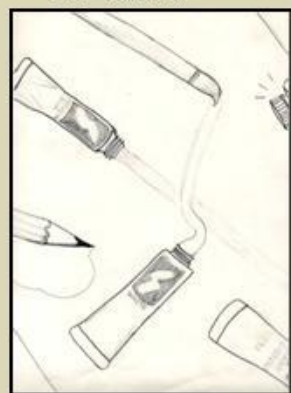
指示 自分が考えたストーリーを絵本にしてみよう。
表したい一場面のどんなふうに表示せよいかアイデアスケッチをかきながら、工夫してみよう

指示 アイデアスケッチで一番自分が表したい様子が確かめられたらスケッチしてみよう。

○自分が表そうとする場面の雰囲気を読者に伝えるために、何に気をつければよいか発表させ、画面づくりのためのコツ(大きさ、位置、数、向きなどの関係を工夫すること)を整理しておく。
○背景やオノマトペは入れないことを伝える。また極端なデフォルメも避けさせる。

指示 学習前後の変化(何が身に付き何が分かったか)を書き自己評価しよう。 ○自己評価観点は、I・II・III

・相互鑑賞



生徒 A

もうすぐ捨てられそうな赤絵の具さんのために、白絵の具さんと水色絵の具さんが画用紙君と協力して大きな空を描いてあげた。そのお礼に赤絵の具さんは最後の絵の具で大きな太陽を描いた。すると…



生徒 B

木づちは、親友の金づちの敵を取ろうと、ペンチに戦いを挑む。

さて、この後どうになってしまうのか！

ヤカンの鑑賞したときはなんでこんなことするんだろう？不思議だなと思っていたが、形から色から材質からいろいろな性格を、描き方を生み出すことができる。美術の心は十人十色で答えはないと実感した。

学習自己評価記述

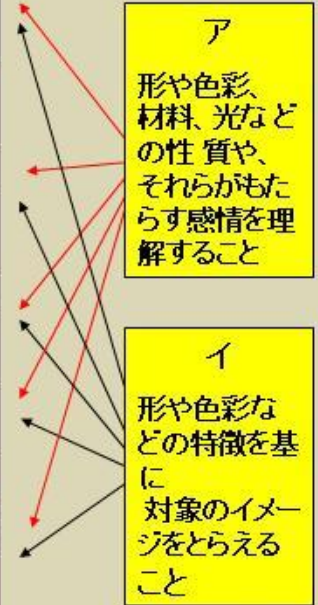
友達の考えや意見を聞いたりすることでそれぞれの表し方や感じ方が分かって参考になる。

この単元の最後の題材として、先ほどの作品について一人ずつ物語を発表させながら相互鑑賞を行いました。

互いの表現の工夫やよさを感じ取らせながら、身近なものを見つめる楽しさや面白さ、また形や構図を工夫して表現することへの関心や意欲を高めることをねらいとしました。

単元1 「形を感じて」		題材C 「物語を伝え合おう」
時	教師の主な発問・指示	指導上の留意点
確かめる段階 第1時	<p>・相互鑑賞</p> <p>指示 できあがった物語の一場面をみんなで鑑賞しよう。 スライドで自分の作品が映しだされたら、その場面のお話をみんなに読んであげましょう。</p>	<p>○提示装置でクラス全員の作品を一枚ずつスクリーンに大きく映しだし、登場するキャラクターやどのような場面を描いたのか説明させていく。 友達がどのように工夫しているかを感じ取らせながら鑑賞させる。</p>
	<p>指示 学習前後の変化(何が身に付き何が分かったか)を書き自己評価しよう。</p>	

単元2 「視覚化に挑戦」		
12 時 間	I	感覚や感情を形・色・材料によって、表現すること伝えることの楽しさを味わわせ、形や色彩のはたらきに興味関心を持たせる。
		題材及び主な学習活動
	新・目	指導内容 太子 (共通事項)
扱 段 階	D 「色を覚めて」	IV (1) 色彩の比較鑑賞を行い、お互いの感じ方の多様性に気付かせながら、 <u>色彩のもつはたらきを感じ取らせ理解を図る。</u>
	ア 色でショッピング イ 色彩の鑑賞 ウ 明度 色相 彩度	
試 す 段 階	E 「五感をはたらかせて」	II (1) 感覚や刺激、感情を想起しながら、テーマを創出させる。
	ア 五感によるテーマの創出 イ アイディアスケッチ ウ 鑑賞クイズ	II (1) テーマについて <u>自分なりの形や色彩のイメージを試しながら豊かに発想を広げ、構想をまとめさせる。</u>
	F 「あの日あの時あの場所で」	II (2) <u>形や色彩などの感情効果を理解し、それらの効果を意識しながら伝えたいイメージの構想を練らせる。</u>
	ア テーマの創出 イ 色づくりのコツ ウ 木のコントロール エ 三原色による混色 オ 色づくり カ 水彩技法のコツ ク ドライブラシにじみ 重色 コ アイディアスケッチ(塗り方) カ 制作 (画用紙の特性を工夫)	III (3) 絵の具や用具の基本的な扱いを身につけ、 <u>描画材料の特性を理解し、テーマにあった形や色、塗り方を工夫させる。</u>
確 か め る 段 階	G 「私の感じ方伝達の感じ方」	IV (1) 作者の工夫や思いについて <u>形・色・材料の効果を意識したり、全体の雰囲気を感じ取ったりしながら鑑賞し、感じ取ったことを言葉で伝えあい、自他の感じ方の多様性や、個性のよさに気付かせる。</u>
	イ 作品のテーマを形や色彩からテーマを想像する。 ウ 友達の感じ方と自分の感じ方の違いから自己の作品を客観的に自己評価	









単元2「視覚化に挑戦」の実践についてご紹介します。

この単元では、先ほどの単元1で学んだことを生かしながら、刺激や感情など非視覚的なものをテーマとした抽象表現を、これまでの学びを意識させながら取り組ませることにより描くことみることの楽しさを体験させながら造形要素の持つ感情効果を一層実感させていくことをねらいとしました。

そして共通事項を各段階の指導内容にこのように位置づけました。

ア 色でショッピング - 色彩の鑑賞 明度 色相 彩度

<p>A</p> 	<p>B</p> 	<p>A</p> <ul style="list-style-type: none"> *色が明るい *女の子っぽい *好きな色が入ってる <hr/> <ul style="list-style-type: none"> *明るい、気持ちいい、色が目立つ *シンプル *軽い、*子どもらしい *分かりやすい *華やか 	<p>B</p> <ul style="list-style-type: none"> *重たい感じがする、高級感 *暗さ、*暗くはない *服にも合わない、*地味-安全 *渋い、*シック
<p>C</p> 	<p>D</p> 	<p>C</p> <ul style="list-style-type: none"> *お洒落 *清潔感 *爽やかな *涼しい *お洒落 *清潔感 *爽やかな *涼しい 	<p>D</p> <ul style="list-style-type: none"> *冷たいものが飲みたい *甘いものじゃなく他の物が飲みたい
<p>E</p> 	<p>F</p> 	<p>E</p> <ul style="list-style-type: none"> *赤い、新鮮、食べたい、この色 *お洒落 *お洒落 *新鮮 *お洒落 *お洒落 	<p>F</p> <ul style="list-style-type: none"> *まだ味が、たことがない未知の *試してみたい、*お洒落 *お洒落、*お洒落

どっちの
カバンが欲
しい？
どうして？

自分が
選んだ
理由

友達が
選んだ
理由

学習
自己
評価
記述

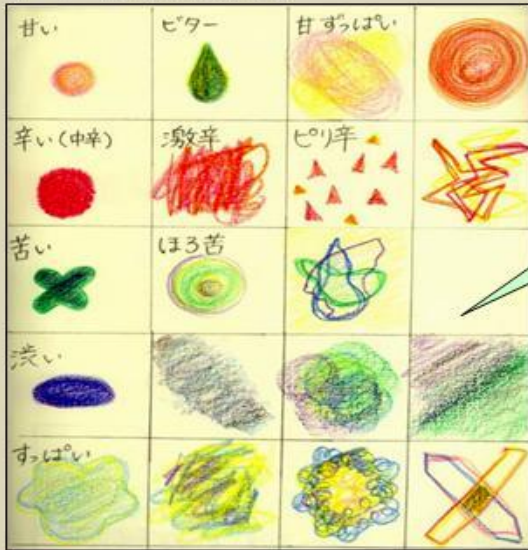
色から受ける印象って不思議だなと思った。私たちは色から受ける印象を日々感じていることに気付いた。これからは色の印象を理解して生活していきたいと思う。

題材D「色を感じて」では、同形の品物について色彩の違いに(明度・色相・彩度)着目させ、ウインドショッピングの感覚で鑑賞を行いました。

また、各属性の違いがもたらす感情効果、例えば明度なら軽重、色相なら寒暖、彩度なら新古といったことを、各々の配色の印象の違いから気づかせていきました。

単元2「視覚化に挑戦」		題材D 「色を感じて」
時	教師の主な発問・指示	指導上の留意点
気付く段階	<p>ア 色でショッピング</p> <p>- 色彩の鑑賞 明度 色相 彩度</p> <p>発問 明日から旅行に出かけます。バッグを買いにきました。AとB、どちらが欲しいですか？ その理由は？</p> <p>発問 店員さんが持ってみてくださいといいました。二つを持ち比べて気付くことは？</p>	<p>○高明度、低明度の違いから受ける印象を引き出す。</p> <p>○自分の意見と他者の意見を比較できるようにノートに記入。</p>
第1時	<p>発問 そうですね。Aは軽くBは重く感じましたね。色の何が違うからかな？</p> <p>なるほど色の明るさ暗さの違いで軽さや重さの違いを表すことができるんだね。</p> <p>発問 今日どっちのカップの飲み物が飲みたい？ その理由は？</p> <p>発問 なるほど赤っぽい色はあたたかく、青っぽい色は冷たく感じられたんだね。色の何が違うからかな？</p>	<p>○白・灰色・黒の色カード(無彩色)を順に提示し、明るさが変化していることに気付かせる。</p> <p>○暖色、寒色の色味の違いから受ける印象を引き出す。自分の意見と他者の意見を比較できるようにノートに記入。</p> <p>○黄・オレンジ・赤の色カード(無彩色)を順に提示し、色みが変化していることに気付かせる。</p>
	<p>発問 どちらのリンゴが食べたいですか。その理由は？</p> <p>発問 なるほど、色が真っ赤な方が新鮮な感じがして、濁っている方は腐っているように感じたんだね。これは、色の何が違っているんだろう？</p> <p>指示 そうだね、鮮やかさが違っているんだね。</p>	<p>○純色、濁色の彩度の違いから受け取る印象の違いを引き出す。自分の意見と他者の意見を比較できるようにノートに記入。</p> <p>○赤の純色から濁色へと変化する様子を色カードを順に提示し、鮮やかさが変化していることに気付かせる。</p>
	<p>指示 学習前後の変化(何が身に付き何が分かったか)を書き自己評価しよう。</p>	<p>○自己評価観点は、I・IV</p>

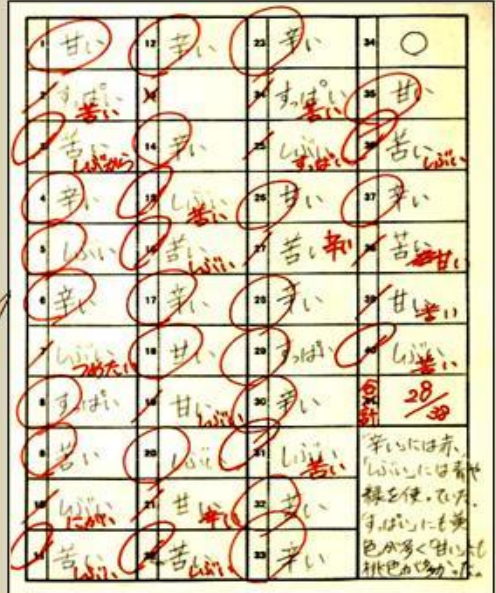
ア 五感によるテーマの創出
イ アイディアスケッチ



味が見えるとしたらどんな形?どんな色?
アイディアスケッチはどんどん描く。消さない。

友達の描いた味をいくつか当てられるかな?

ウ 鑑賞クイズ



学習自己評価記述

五感で感じたことを色や形に表せられることを知って表現方法が豊かになったと思った。また、同じ感覚を表すのにいろいろな色や形で表せることを知っておもしろいと思った。

試す段階では2つの題材を設定しています。

一つ目の題材では、五感から得られる情報をテーマとし、目には見えない刺激や感覚を形や色彩のはたらきを生かして抽象表現させ、お互いのテーマを感じとる鑑賞クイズを行い、形や色彩のはたらきへの関心や理解を深め、そこからイメージを捉えたりすることができることを実感させ、描くことみることの楽しさを味わわせていくことをねらいとしました。

単元2「視覚化に挑戦」		題材E「五感をはたらかせて」
時	教師の主な発問・指示	指導上の留意点
試す段階 第1時	発問 人間は五感を使って色いろな情報を得ているよね。五感で何かな?	○小学校の学びを想起させる。
	指示 そうだね、視覚聴覚味覚触覚嗅覚だよ。それぞれの感覚器でわかることを黒板に書いていこう。	○わかる事柄をどんどん黒板に書きせ、お互いの気づきを共有させる
	指示 目に見えるものには 形や色があるけど目に見えないものは、色や形で表現できるかな。今日は味を表現できるかどうかやってみよう。 指示 色鉛筆でアイディアスケッチしていこう。	○レモンを描いて酸っぱいとか、ケーキを描いて甘いとかではなくて、舌の上で感じている刺激や感覚を形や色にしていくことを伝える。 ○アイディアスケッチのコツとして、とにかく思いつくものをどんどん描いてみることに、たくさん書いてみることに、描いたのが気に入らなくても消さないことなどを伝える。
試す段階 第2時	指示 学習前後の変化(何が身に付き何が分かったか)を書き自己評価しよう。	○自己評価観点は、I・II・III
	指示 前回のアイディアスケッチの中から一番表したいものを清書してみよう。	○作品の裏目にはどんな味を表現したか記入させておく。
	指示 みんなの作品をクイズに出すよ。いくつか当てられるかな。	○提示装置で全員の作品を一枚ずつスクリーンに大きく映しだし、感じた味を記入させていく。
第2時	指示 それでは順に答えを発表しよう。	○一人一人に答えを発表させ、自己採点させる。
	指示 学習前後の変化(何が身に付き何が分かったか)を書き自己評価しよう。	○自己評価観点は、I・III・IV

ア
テ
ー
マ
の
創
出

この夏休みの忘れられない出来事を思い出して、どんな事があったか書き出してみよう！！

- ① うらじまに出場したこと
- ・ 盆と祭りに行ったこと
- ・ 吹奏楽コンクールに出場したこと
- ・ コンバクス岡山のステージに出場したこと

夏休みの
出来事を
ピックアップ

私はこの夏休み、豊来もぎ隊、琴株キッズ隊、らうチームでうらじま踊りに出場した。
 去年は賞がとれず、涙、涙。今年こそと思えば、
 今年もダメで、涙、涙、涙。
 本当に悲しくて、辛くて、くたがたです。
 来年こそは練習をして、リーダーとしての責任も、
 一生けんめいがんばって、賞をとりたいです。

一番印象に
残った出来事
を体験したとき
の気持ちが他の
人にもわかる
ように作文

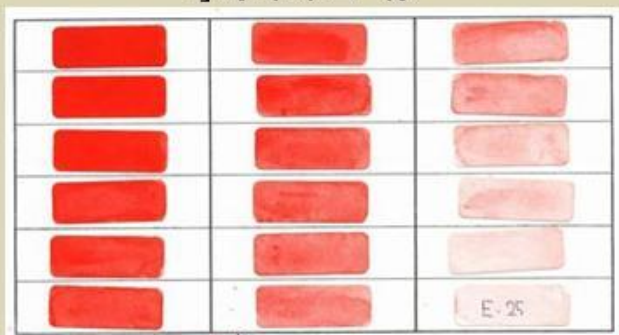
ここから2つ目の題材になります。

ここでは感情をテーマとし、アクリル絵の具の扱い方などの習得を図りながら、制作に取り組みせました。

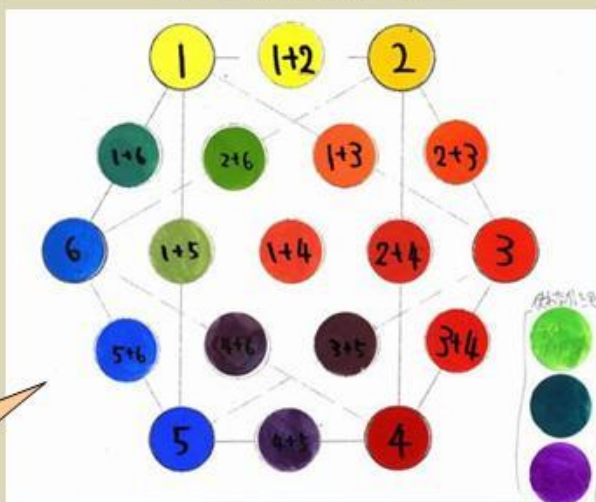
まず主題の発想段階では、自分の体験の中で最も忘れられない出来事をテーマとし、そのときの感情わかるように作文によってテーマを明確にさせておきました。

イ 色づくりのコツ

・水のコントロール



・三原色による混色実験



一色で何色
つくれるかな？

絵の具セットにはどうして
赤色系、青色系、黄色系が
2色ずつあるんだろう？

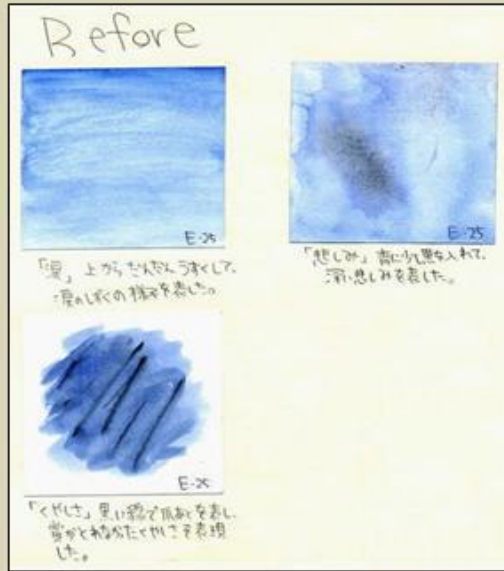
学習
自己
評価
記述

中学校に入学する以前は例えば混色なら赤と黄はオレンジ、くらいにしか感じていなかったが中学で詳しく学びはじめてにこりの少ない混ぜ方など少し発展した知識を知った。またそれを実際にやってみることで塗り方描き方のコツが見えてきてとてもおもしろかった。

この題材ではアイデアスケッチを進めていくにあたり、アクリル絵の具の特徴や色づくりにおける水分量のコントロールや3原色による混色の違いなど、用具の扱いなどと合わせ、基礎的な知識技能の習得を図ることをねらいとしました。

単元2「視覚化に挑戦」		題材F「あの日あの時あの場所で」
時	教師の主な発問・指示	指導上の留意点
試す段階	<p>・水のコントロール</p> <p>発問 ところで、みんなは思うように自分の色が作れるかな？一つの色からたくさん色が作れるかな？どうすればいい？やってみよう。</p>	<p>○自分の好きな色(白はのぞく)を選ばせ、タックシールにできた色から塗らせていく。 できた色をグラデーションの状態になるよう貼らせ整理させる。</p>
第4時	<p>指示 学習前後の変化(何が身に付き何が分かったか)を書き自己評価しよう。</p>	<p>○自己評価観点は、I・IV</p>
試す段階	<p>・三原色による混色実験</p> <p>発問 この前は、一つの色で、たくさん作ったけど、今日は、2つの色を混ぜて色づくりを試してみよう。みんなは色の中で、混ぜても作ることが難しい色があるのを知ってる？オレンジや緑はどんな色を混ぜればできるのかな？</p>	<p>○小学校までの学びを想起させる。</p>
第5時	<p>発問 みんなのセットには・・・ それぞれ2色ずつあるけど混ぜてできる色は同じかな、違うかな？</p> <p>指示 それぞれの混色の違いを確かめてみよう。</p> <p>発問 どうして2色ずつあるのかな？</p>	<p>○どんな色ができそうか予想をてさせる。</p> <p>○レモンy、yディーブ、バーミリオン、カーマイン、セルリアンb、コバルトbをそれぞれ互いに混色させ、タックシールにできた色から塗らせていく。</p> <p>○黄色青色系の混色結果を例にきれいな緑と濁った緑になることに着目させ、色をつくる際、絵の具を選ぶことの大切さに気付かせる。</p>
	<p>指示 学習前後の変化(何が身に付き何が分かったか)を書き自己評価しよう。</p>	<p>○自己評価観点は、I・IV</p>

ウ アイディアスケッチ(色づくり)



エ 水彩技法のコツ



オ アイディアスケッチ(塗り方)



学習自己評価記述

重色やドライブラシなど今までは知らずに何となくできていたものが、学習してからは意図的に使っていけるようになった。この場面はこの塗り方、こっちの場面はこの塗り方をしようというふうに自分の表現が広がった。

そして、先ほどの作文で確かめたテーマについて

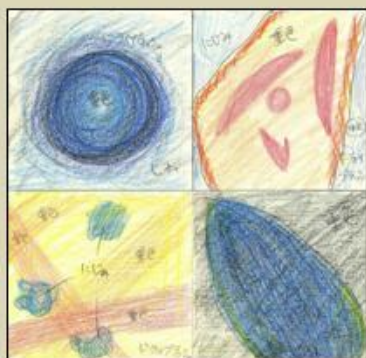
まず、どのような色で表現すればよいか色づくりをしながらアイディアスケッチさせました。

その過程で、彩色の基本としての重色やにじみといった水彩技法を試させる場面を導入し、

塗り方も工夫させながら更にアイディアスケッチを進めさせました

単元2「視覚化に挑戦」		題材F「あの日あの時あの場所で」
時	教師の主な発問・指示	指導上の留意点
試す段階	<p>ウ アイディアスケッチ(色づくり)</p> <p>指示 自分の気持ちを表したい色をつくりながら、一枚の紙につき一つの気持ちをアイディアスケッチしてみよう。</p>	<p>○以前書いたテーマに書いた感情について、チューブから出した色ではなく自分の色をつくることを意識させる。</p>
	<p>エ 水彩技法のコツ</p> <p>発問 さあこの絵を見て、どれとどれが仲間かな。どんな感じがする。どんな塗り方の工夫がしてあるかな。実はここにそれと同じ塗り方のサンプルがあるよ、どれがそうかな。</p> <p>指示 こんな塗り方をするにはどうしたらいいのかな？</p>	<p>○にじみ、ドライブラシ、重色技法を生かした生徒作品を2枚ずつ提示し、対をつくらせながらその塗り方の特徴に気付かせ、その表現技法がもたらす印象について話合わせる。</p> <p>○技法のコツを予想させ、ポイントを整理して板書する。</p>
	<p>指示 見本のような効果をがしてみよう。</p> <p>指示 うまくいかない人は先生がデモンストレーションするから見に来なさい。</p>	<p>○小さい画用紙を配付し、見本のような効果になるように試し塗りをさせていく。</p> <p>○説明なしで所作だけを見せる。</p>
第6・7時	<p>オ アイディアスケッチ(塗り方)</p> <p>指示 このやり方はみんなの表したい気持ちを表現するのに使えそうかな。今度は塗り方も工夫しながらアイディアスケッチしてみよう。</p>	<p>○これらの技法を使うかどうかは生徒に決めさせる。</p>
	<p>指示 学習前後の変化(何が身に付き何が分かったか)を書き自己評価しよう。</p>	<p>○自己評価観点は、Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ</p>

力制作 (描くだけでなく、画用紙の特性等もを工夫して)



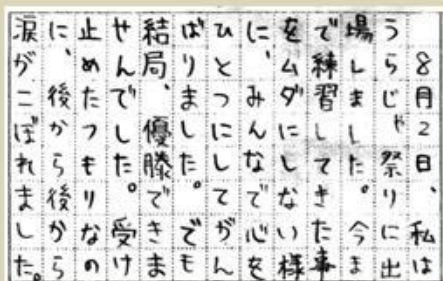
エスキース



「ある夏の日」 10cm×10cm

学習自己評価
記述

感情を視覚化するの
に、今まで
に習った「ド
ライブラシ」
「にじみ」な
どを使うこ
とにより、
表現しよう
としたもの
が表せた。



作文

ここから制作に入るのですが、
まず、描くことに加えて、画用紙の特性(折る, 破る, 切る, 貼る, ひっかく, しわを
入れるなど)についても工夫できることに気づかせておきます。
そして、これまでの学習の中で身につけてきた知識や技能を活用することを意識さ
せるために、エスキースで再度 作品の構想を練らせました。

試す段階第8・9時 力制作

発問 今日はいよいよ本番です。これまで習ってきたことを
生かして、そのときの気持ちを表現してみよう。
そのとき画用紙の特性を生かしてみよう。
画用紙は塗るだけじゃなくて他にできることは？

○画用紙の特性として、切る・折る
破る・貼るなどができることに気付
かせる。

指示 こうしたことも生かしてどんな作品にしていくなか完成
予想図を描いてみよう。

○色鉛筆でエスキースを描かせどん
な技法や構図にするか図やメモで
確かめさせる。

指示 確かめられた人から準備をして制作を始めよう。

○できた作品の裏面には、鑑賞の際、
テーマを確かめられるように作文を
貼らせておく。

指示 学習前後の変化(何が身に付き何が分かったか)を書
き自己評価しよう。

○自己評価観点は、Ⅰ・Ⅲ

ア 形や色彩、塗り方
などからテーマを
予想、コメント記入

コメント
交換

コメント
分類

イ 友達の感じ方と自分の感じ
方の違いから自己の作品
を客観的に評価。

学習自己評価
記述

25 青が深みのある感じ
けりりが細く、動きもゆるい
↓
かなしい

25 少しくさい感じの色に
ミズを入れている
↓
悲しい

25 深海のように、濃い青をカ
ッターでひっかいている。2色く
らい。
↓
悲しい

① テーマと一致した要因?
・バ、アをダブルにしたところ。
・明るい青と、黒を重ねたところ。
・カ、ターナイフでミズをつけたところ

25 黒に近い青をみている
ところに入っさきミズを入
れていて、暗くてゆい感じがした

25 色をぬった後に、ひっかいて傷
をつけている。
色の濃さを変えている。
↓
いろいろミズを考えている感じ

25 夜空に光る星のように見える。
希望が見えてくる感じが
する ⇒ 明るい

② テーマと一致しなかった原因?
・ミズをつけた?
・下の方がよかったです?

友達の感じた
ことや気持ちな
どが表現され
ているものを鑑
賞してみて自
分との価値観
の違いや表現
の方法などを
学んだ。

また、自分の
感じ方なども知
ることができた。

確かめる段階では、形・色・材料のもつ感情効果への理解を深めながら、造形的な表現が感情を伝えたり感じ取ったりする手段となり得ることに自ずと気づくことをねらいとした相互鑑賞を行いました。

まず 形や色彩、塗り方などを手がかりに、テーマを予想させ、なぜそう感じたのかをコメントカードに記入させました。

次に互いの感じ取ったことをコメントカードで伝え合い、自分が表したかったテーマと一致したものとそうでないものに分類し、互いの感じ方の相違に着目させながら自己分析を行わせました。

単元2「視覚化に挑戦」		題材F「私の感じ方友達の感じ方」
時	教師の主な発問・指示	指導上の留意点
第1・2時	指示 友達の作品のテーマを読み取ってみよう。	○班(4人)ごとに、五分間で、他の班の作品を順に回覧させる。 ○鑑賞のポイントとして、形や色、塗り方、画用紙がどのように工夫されているかに着目させる ○ワークシートにテーマと理由を記入させておく。
	指示 自分が書いたコメントを交換しよう。	○ワークシートを一人分ずつに切り分け、作者に渡す。
	指示 もらったコメントを自分のテーマと一致していたものとそうでないものに分けてノートに整理して貼ろう。	○ノートの見開きに、比較できるように整理させる。
	指示 どうしてうまく伝わったのか、うまく伝わらなかったのかその原因を考えよう。鑑賞してみて気付いたことをまとめてみよう。	○それぞれの要因を分析させる。
	指示 学習前後の変化(何が身に付き何が分かったか)を書き自己評価しよう。	○自己評価観点は、I・IV

成果

検証方法



入学時

単元1 終了時

単元2 終了時

関心意欲態度
(喜びや価値意識)

発想や構想の能力

創造的な技能

鑑賞の能力

生徒の授業前後の各観点に対する感じ方の変化を検証

今回の研究の検証方法として、入学時、単元1単元2終了時の生徒たちの美術の学びに対する喜びや価値意識等の関心意欲態度、発想や構想の能力・創造的な技能・鑑賞の能力の変化について、

成果

授業前後で行ったアンケートの内容

- 美術への関心意欲態度
- 発想構想の能力
- 創造的な技能
- 鑑賞の能力

A	美術を学ぶ楽しさを感じる。
B	美術を学ぶことの価値や必要感を感じる。
C	自分の表したい感じの発想を広げ構想をまとめていく力が身に付いている。
D	自分の表したい感じを形や色彩、材料などを創意工夫して表現を追究する力が身に付いている。
E	身近な自然やものよさ美しさ、自他の表現の意図や工夫を感じ取る力が身に付いている。

回答5段階

- 1 あてはまらない
- 2 あまりあてはまらない
- 3 どちらともいえない
- 4 概ねあてはまる
- 5 あてはまる

5段階の回答人数割合の変化と生徒の記述により検証

このような内容のアンケート調査を実施し、

それぞれの項目に対する5段階の回答人数割合の変化と生徒の記述により今回の実践の成果を検証しました。

アンケート結果 項目A 美術を学ぶ楽しさを感じる。

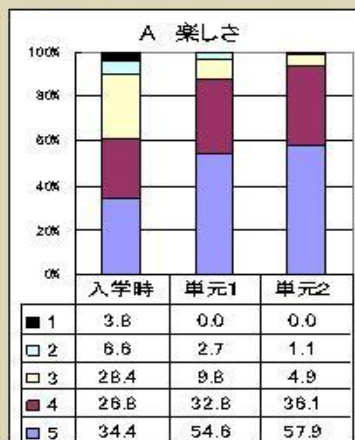


中学校に入学して美術という教科は何だろうと思っていた。スケッチするのがとても大変でとても難しいとも思っていた。

しかし美術というものはとても自由ですごく楽しい授業だとわかった。これからもっと美術の力を身につけたい。

小学校の頃はポスターを描きましょうとかこの題で描きましょうとかが多かったです。

中学の美術は自分で選んで自分で考えて表現します。ちょっと難しいけれど自分が表現したいと思っているものを表現できるととてもうれしいです。



アンケート結果 項目B 美術を学ぶことの価値や必要感を感じる。



図工なんてやってもためになるのかなとったりしていましたが、でも楽しいからやっていました。中学の美術で「美術」というのは、ただ描いたりつくったりすることだけじゃないことがわかりました。自分で感じたことを表現するということがわかりました。

美術は文章だけでは表せないものを表し、見る人を考えさせ楽しませ、描く私も考え楽しむことができます。色々なところからものを見るとおもしろいと思いました。

美術は「暗記して、覚えて、答えは一つ」という科目ではないのがすごいところだと思います。



アンケート結果 項目C

自分の表したい感じの発想を広げ構想をまとめていく力が身に付いている。

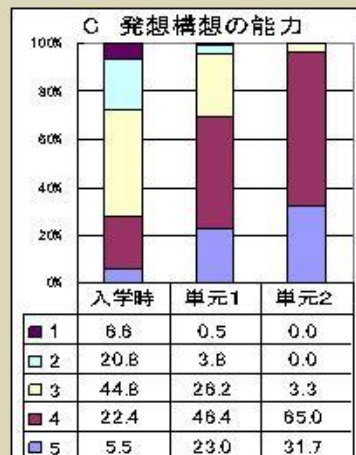


小学校のときもいろいろな発想はしていました。

今は自分の気持ちがどうしたら表れるだろうと考えながら1つのことに限らずたくさん表せるようになってきました。構想をまとめるのも上手になったと思います。

小学校の頃は「これでいいや」と適当に色をつくり何も考えずに塗っていた。

しかし授業のおかげで形や色を意識することの大切さを学んだ。そして発想がとても多く出てくるようになった。



アンケート結果 項目D

自分の表したい感じを形や色彩、材料などを創意工夫して表現を追究する力が身に付いている。



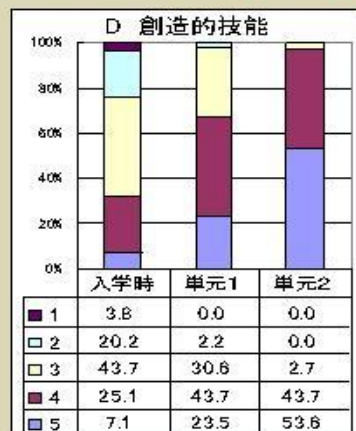
小学校のときは描き方とかはあまり意識せず同じような絵ばかりだったと思います。

今はこの筆はあっているかなとかこの描き方だと表現できるかなとか工夫できるようになりました。

もっといろいろな表し方が知りたいなと思うようになりました。

小学校の頃は何を表したいかどんな工夫をすればよいかなど一回も考えたことがなかった。

しかし、今は表したい感じを形や色などを気にしながら塗ることができた。もっともっと表現を追究して力を身につけたい。

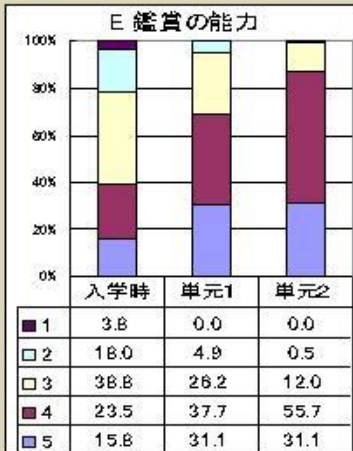


アンケート結果 項目E

身近な自然やもののよさ美しさ, 自他の表現の意図や工夫を感じ取る力が身に付いている。



鑑賞の授業では、友達と意見を交換しあうことで自分になかった意見もたくさんわかっていろいろな見方が学べられたと思う。
 これからはいままで習ってきたことを生かして一つの作品をいろんな方向から見られるようにがんばっていきたい。



今まで「上手かどうか」で人や自分の作品を判断していたのが「どんな思いがこの作品に込められているか」で人や自分の作品を見ることができるようになりました。
 そこから美術館や展覧会へいくのも好きになりました。

今回の研究の成果として、

〔共通事項〕を各指導内容に明確に位置付けた単元構成のもと、生徒は、形や色彩、材料などのはたらきを理解したり、イメージを捉えたりすることによって、主体的に形や色彩、材料などを意識し思考・判断しながら、豊かに発想や構想を巡らし、自分なりの表現を創意工夫して追究するようになり、鑑賞においては、作者の表現の工夫や意図を感じ取るようになったものと思われます。

そして、こうした学習を通して、自分なりの見方捉え方を身につけられたことで、美術を学ぶことへの喜びや価値を実感している姿を確かめることができました。

「気付く」「試す」「確かめる」の3段階の学習場面設定
〔共通事項〕を明確に位置付けた単元構成

形や色彩、材料などのはたらきを理解したり、イメージを捉えたりすること

主体的に形や色彩、材料などを意識し思考・判断

豊かに
発想・構想

自分の表したい感じを
創意工夫・追究

表現の工夫や
意図の感受

**形や色彩など自分なりの見方捉え方ができたことに
喜びや価値を実感**

今後の課題

- ・彫刻, デザイン, 工芸分野及び3年間を通した検証
- ・小学校との系統性を重視した実践

研究成果の普及

- ・実践発表会などの形で紹介

今後の展望

大学と連携して

- ・美術科の役割に対する共通認識
- ・現授業時数における効果的なカリキュラムを構築提案

★今後の課題としては、

後続の彫刻, デザイン, 工芸分野及び3年間を通した指導計画による検証を行っていくことや、小学校との系統性を視野に入れた実践を行っていきたいと考えています。

★研究成果の普及については、

本校では、全教科共通の主題で取り組む研究とは別に、年に数回、各教科独自で行う「実践発表会」を開催しています。こうした機会を捉え 本研究で実践した事例について、公開授業及び協議会、題材研究会などの形で紹介していきたいと考えています。

★今後の展望は、

今回の実践結果を受け、

現在、岡山大学大学院と連携して美術科の役割に対する共通認識を図り、カリキュラムの構築に着手しようとしています。

3年間で学びを積み重ね活用しながら「豊かな情操」を備えた生徒の育成を目指し、大学と附属校が一体となって、現授業時数における効果的なカリキュラムを構築し提案することで、寄与できることを願っています。