

中 学 校

平 成 4 年 度

教 育 研 究 員 研 究 報 告 書

美 術

東 京 都 教 育 委 員 会

平成 4 年 度

教育研究員名簿（美術）

区市町村名	学 校 名	氏 名
中 央	日 本 橋 中 学 校	◎野 崎 裕 一 郎
大 田	馬 込 東 中 学 校	大 畑 裕 之
世 田 谷	山 崎 中 学 校	朝 倉 真 理 子
渋谷	外 苑 中 学 校	川 副 咲
豊 島	朝 日 中 学 校	飯 田 秀 幸
足 立	入 谷 南 中 学 校	松 本 久
江 戸 川	春 江 中 学 校	藤 井 義 法
三 鷹	第 七 中 学 校	曾 根 信 行
町 田	成 瀬 台 中 学 校	内 田 恵 市
秋 川	東 中 学 校	○鳥 居 淨 治

◎世話人 ○副世話人

担当 教育庁指導部中学校教育指導課指導主事

永 関 和 雄

生徒一人一人の表現意欲を高めるために
「遊び」の要素を取り入れた授業の工夫
ー豊かな創造性を目指してー

目 次

I	主題設定の理由	2
II	研究の内容	3
III	「遊び」を取り入れた指導の工夫事例	
1.	ドライポイントー導入としての線表現の理解ー	5
2.	切り絵ーゲームをとおり表現と技法の理解ー	8
3.	想像画ーいろいろな技法を楽しみながらー	10
4.	想像画ー導入の鑑賞に「遊び」を取り入れた工夫ー	12
5.	自然物からの構成ー「影絵遊び」を取り入れた導入ー	14
6.	マークのデザインーパソコンを使用してー	16
7.	自分の思いをポスターにするー「言葉遊び」でコピーを考えるー	19
8.	ペーパークラフトー紙飛行機をつくろうー	22
IV	研究のまとめと今後の課題	24

生徒一人一人の表現意欲を高めるために 「遊び」の要素を取り入れた授業の工夫

－ 豊かな創造性を目指して －

I 主題設定の理由

中学校美術の教育目標は、「造形的な創造活動の能力を伸ばすとともに、創造の喜びを味わわせ、美術を愛好する心情を育て、豊かな情操を養う」である。豊かな創造性の育成を目標とする美術の授業は、生徒に普遍的な「美」の価値を理解させるとともに「社会の変化」や「生徒の変容」に対応していく必要がある。社会の変化が加速度的に進行している現在、私たち教師には、その進行に合わせ、変わるものと変わらないものを見極めながら、意図的、計画的に美術の授業を展開していくことが求められている。

そこで、私たちは本年度の研究を始めるに当たり、美術の授業での観察に基づいて生徒の造形活動における傾向を分析し、次のように整理した。

＜創造性の育成にプラスの面＞	＜創造性の育成にマイナスの面＞
• よいものを作りたいという気持 • 新しい楽しい体験をしたいという気持 • 新しいメディアへの対応能力 • 表現技術に対する関心 • 模倣や手作業をしたいという気持	• 集中力や根気の不足 • 何事に対しても指示を待つ姿勢 • 制作を見通す計画性の不足 • 手作業の未習熟 • 想像して作品を作りだす力の不足

この分析から、生徒たちは、一般的に、いいものを作りたいという気持はあるものの、その“願望”が、創造的なものを独力で表現していこうとする意欲や努力に結び付きにくいということが言える。このような生徒たちの実態は、私たち教師に対して、美術の授業における新たな対応を迫ってきているものと考えた。

そこで私たちは、生徒の変容に対応した「生徒一人一人の表現意欲を高める」ことを研究のねらいとした。また、ここでいう「表現意欲」とは、心的なレディネスとしての“興味”と、身体的なレディネスとしての“技能の習熟”という心身の両輪が相まって育つものであり、そのような「表現意欲」を高めるための工夫として、「遊び」の要素が必要であると考えた。

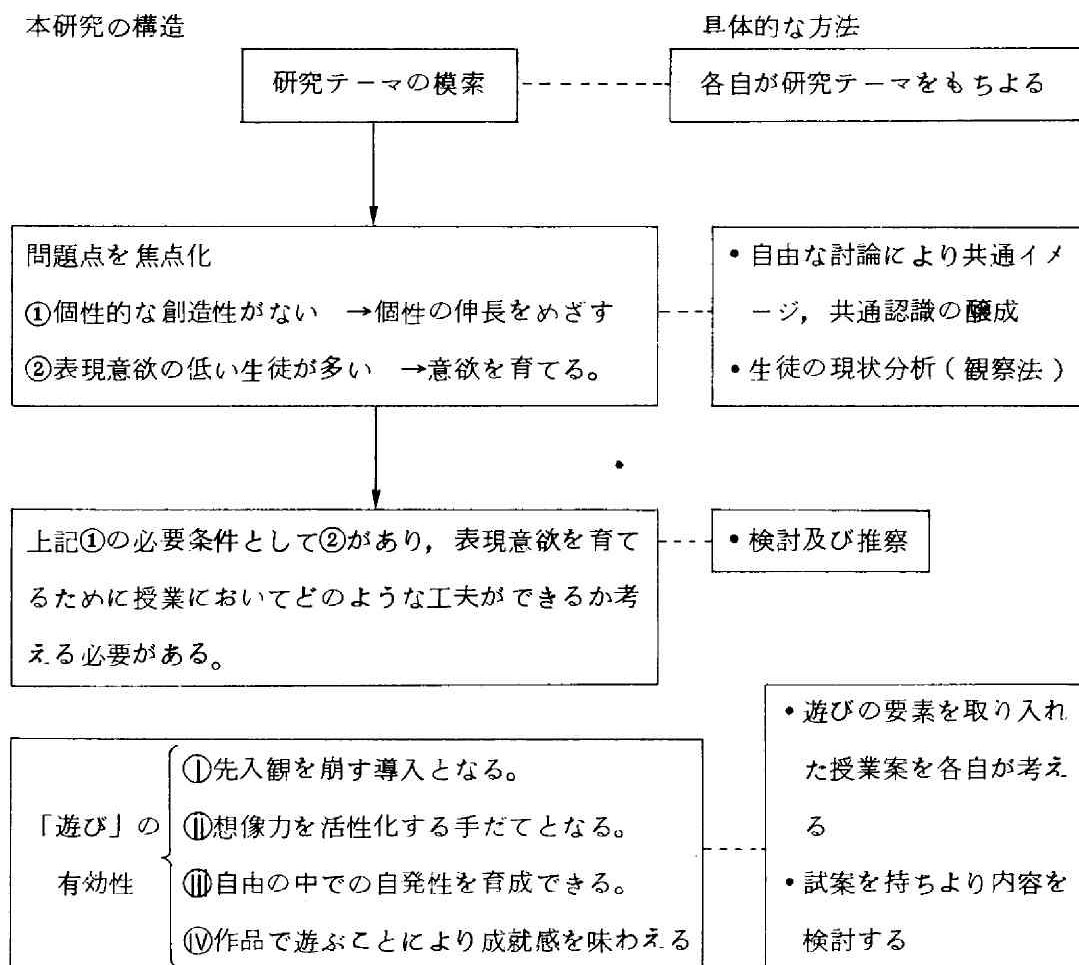
その理由として「遊び」はそれ自体が楽しさを伴う活動であるため、意欲に直接結び付きやすく、「興味」の喚起と、「技能の習熟」のいずれにも有効に機能するのではないかと考えた。

また、遊びという言葉を本研究で用いるに当たり、私たちは「遊び」を次のように定義した。「遊び」の本質は①楽しいこと（感情の覚醒）、②自由であること（非拘束、非強制）③それ自体が目的であること。このような「遊び」の活動を通して自発的「興味」を育て、それ自体に熱中し、集中しながら「技能の習熟」もできると考え研究主題を「生徒一人一人の表現意欲を高めるために『遊び』を取り入れた授業の工夫」とすることにした。

また、「遊び」の本質を理論研究する過程で、遊びというものがもつ本質的な創造性に注目し、「遊び」の導入を単に授業方法の道具としての導入にとどめず、「豊かな創造性の育成」へ到る始点でもあるととらえて研究を進めようと考え、副主題を「豊かな創造性を目指して」とした。

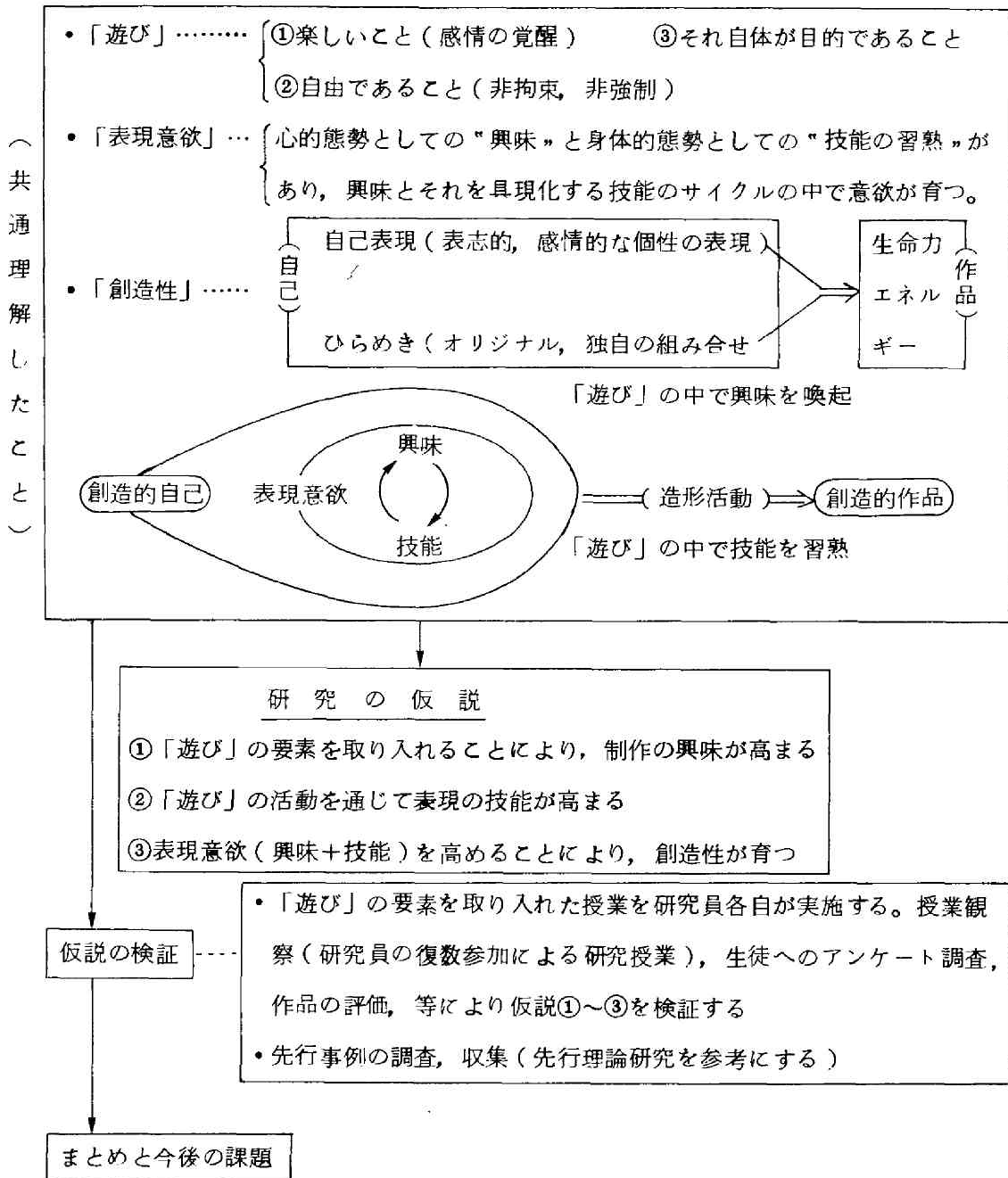
Ⅱ 研究の内容（流れ、及び方法と仮説）

本研究の構造



研究主題

生徒一人一人の表現意欲を高めるために
「遊び」の要素を取り入れた授業の工夫
— 豊かな創造性を目指して —



Ⅲ 「遊び」を取り入れた指導の工夫事例

1 ドライポイントー 導入としての線表現の理解 ー

(2年14時間)

(1) 「遊び」を取り入れたねらい

- ① 図と地から発想する形を考えさせることにより、想像力を養い興味を高める。
- ② ドライポイント(「靴」を描く)の導入段階として、絵画に苦手意識をもつ生徒に対し線表現の理解と、練習をさせ、絵画表現への自信をもたせる。

(2) 指導計画(★…「遊び」の工夫)

	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導 入	★クイズ1・ハイライド(陰影2段階)で描かれた絵画を鑑賞し、何が描かれているかを探し当てる。	・クイズ形式で当てさせ、陰影2段階の明暗だけでは絵が分かりにくい点に気付かせる。
展 開	・資料を参考に、立体感があるようにとらえるには、中間トーンと、線の方向性が大切であることを理解する。 ★クイズ2「シマウマをかくせ」・線の粗密表現で描かれた「シマウマ」の形を、重なりや方向性をもった線をボールペンでまわりに加えながら隠していく。(線表現の練習)	・できるだけ多くの資料を見せ、中間トーンの必要性和、一定の方向に線が集合すると立体感が生まれることに気付かせる。 ・ドライポイントの線表現を確認しながら、「シマウマ」の線をまねるように描く。部分の形をよく考え、何の形に見えるのか発想させる。
ま と め	・クイズ2の作品を鑑賞しあい、ドライポイントの線の描き方を理解する。	・丁寧な線の描き方。おもしろい発想をした作品を掲示する。
この後、ドライポイントの制作に入り、下絵(4時間)・ニードルによる彫り(4時間)・印刷(3時間)・鑑賞(1時間)で授業を実施する。		

(3) 生徒の変容

ドライポイントなど、絵画的要素を必要とする版画は、特に下絵が重要である。絵画に対して苦手意識をもつ生徒は、拒否反応を起こしがちであるが、「遊び」の要素を入れた工夫により、そのような先入観を取り去り、線描画の理解と、想像力を養うことができた。具体的には次のような変容が見られた。

- ① クイズ形式による導入により，興味関心が高まった。
- ② 明暗・線の方向性のもつ意味を多くの資料や「遊び」的な練習から理解できた。
- ③ おもしろい独自の発想をしようと努力することができた。

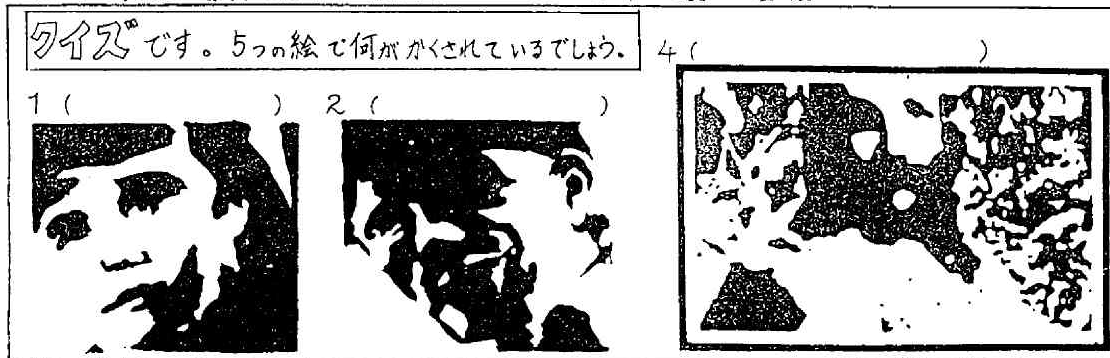
(4) まとめ

絵画表現において，いかに立体感のある作品を制作できるか，本時は，それを理解させる練習であった。「遊び」の工夫により，線描画の理解はできたが，楽しんで「隠し絵」を作った印象が強すぎた面があり，ドライポイント制作への直接的な結び付けが不十分であった。

しかし，ドライポイント「靴」の制作の中で，単に「靴」の形をとらえるだけにとどまらず，全員の生徒が，明暗をとらえようと努力していた。技術面では未完成であっても，線表現の理解と，明暗をとらえようとする意欲面には効果があったと思う。

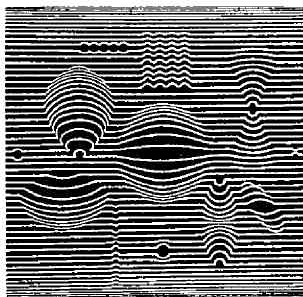
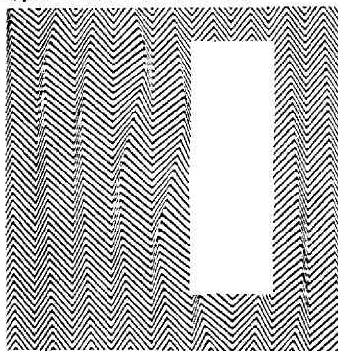
2年 美術 資料 No.1 H.4.9

2年 組 番 覧



ハイライトによるクイズ1 (1 部分)

- ① 空の巾を加えて，立体感があのようにしてみよう。



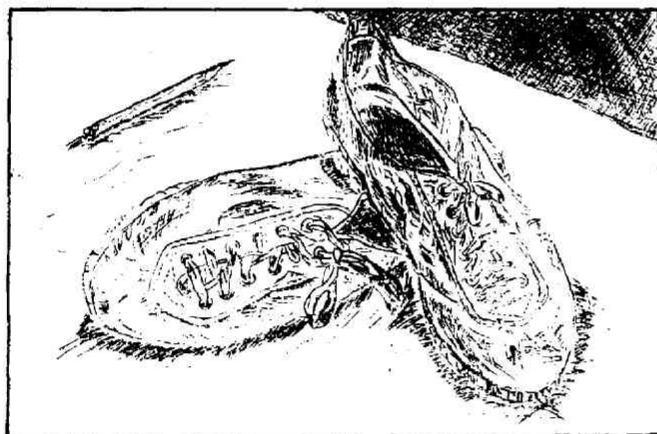
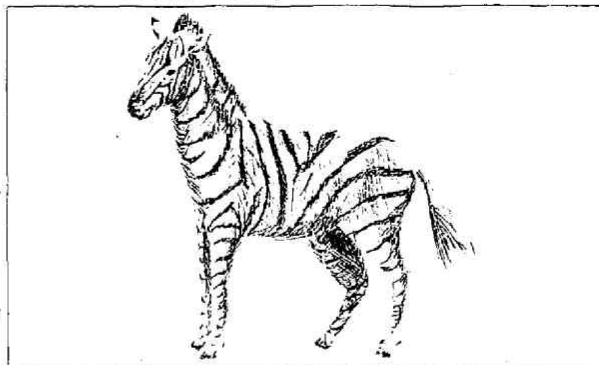
↑
← 線の方向のための資料 (1 部分)

「隠し絵」生徒作品。

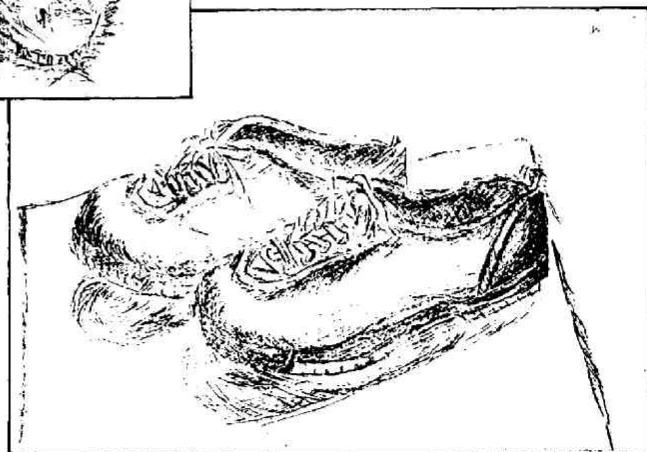
2年美術科第4

2年 組 番 第

7/18 「シマウマをかくせ」 (熊の掌のひきかきでシマウマの絵をかくておくこと。)



線表現を考えて制作した
ドライポイント生徒作品。



2 切り絵 — ゲームをとおり表現と技法の理解 —

(1年8時間)

(1) 「遊び」を取り入れたねらい

- ① 切り絵をカットする技術を競うゲームを取り入れることで、制作する意欲を喚起し表現技能を高める。
- ② 切り絵の進め方を理解し、その制約や切り絵特有の表現を感じとり、これからの制作のイメージを膨らませ表現意欲を高める。

(2) 指導計画(★…「遊び」の工夫・切り抜きゲーム2時間)

	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導 入	★ゲーム方法の理解 ・切り抜き方法の理解。	・切り抜きの速さと技能を競うゲーム方法を理解させる。 ・切り抜き順序を確認させる。 細部から広い部分へと進める。 中央部から外側へと進める。
展 開	★速さと技術を競いながら切り抜き競争をする。 ・それぞれ切り抜いた絵を貼り合わせる	・切り抜きしたもののがばらばらにならないように「つなぎ」の必要性を理解させる。(つなぎを自分でいれる箇所がある) ・確実に切り取る、無理にひきちぎらないなど注意させる。 ・下絵にこだわりすぎないで、シャープに切り抜きさせる。 ・準備した台紙にずれないように貼り合わせる。
ま と め	・作品鑑賞 ・決められた項目で採点する。	・決められた項目で採点することで、切り絵の美しさや、技術的なポイントを学び、自分の制作への意欲につなげる。

- (3) 準備 教師・ゲームに使う一律の下絵6枚(班の人数で分割してある。つなぎの必要なところを数箇所作っておく) ・分割した切り絵をすぐ貼れる台紙。

(4) 生徒の変容

通常の説明や参考作品などで切り絵のよさや表現上の制約などを理解させるという導入よりは、切り抜きゲームをする「遊び」が、そのままカッターを使う練習になり、遊びの段階で、失敗、勘ちがい、表現上の不都合を発見し体験できたため、制作段階での失敗を防ぐことができた。これまでは制作途中で、理解不足による失敗が制作意欲の喪失をまねき、作品が完成しないことがあった。今回は「遊び」での経験が『本番では失敗しない。』という自

信と慎重さにつながり、制作意欲を高めることができた。しかし当初考えていた、ゲームをするという遊びの要素で生徒の気持ちをひきつけ、制作意欲につながるという意図よりは、生徒に競争というゲームを学習の一部と考える気持ちが強かったように思う。

(5) まとめ

しかし、結果的には「切り抜きゲーム」により、意欲は高まった。切り絵という教材ではゲーム（競争の遊び）をとり入れることにより表現意欲を高め、創造性を育てるという「遊び」の要素よりも、描画表現と違い、ナイフで切る爽快な鋭い表現や特有の表現のよさを導入の段階で経験し、体験したことが制作に意欲を持たせたものと考ええる。

★「遊び」の工夫

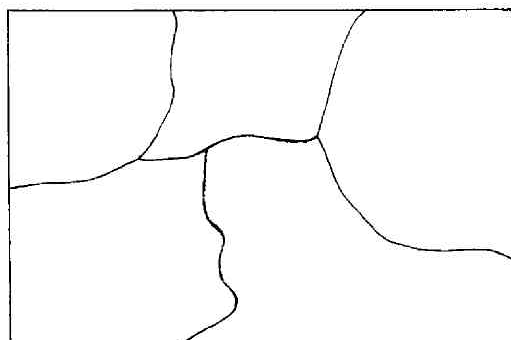
班対抗で、切り絵の切り抜きの速さと技術を競うゲームをしながら学ぶ。

- 切り抜きする絵は同じものにする

（切り絵の前の描画の絵も提示し、表現の違いと制作の進め方を知る）

- 45分で切り抜きをする。1つの絵を班で分担し切り抜く。

それぞれ、切り抜いたものを台紙に貼り合わせ完成する。



- 自分の班以外の作品を2項目で評価し順位をつける。

①速さ

早く、全部切り終えた。
切り抜いた分量が多い。

③美しく切れている

切り方がシャープ。
引きちぎっていない。

採点表（板書）

項目 \ 順位	1	2	3	4	5	6
①速く切れた						
②美しく切れた						

3 想像画 ― いろいろな技法を楽しみながら ―

(2年12時間)

(1) 「遊び」を取り入れたねらい

- ① 本題材の導入段階で、新しい表現方法を理解するために「遊び」を取り入れ、想像力を高める。
- ② 描くことの苦手な生徒も「遊び」を通して、既成の概念にとらわれることなく、表現意欲を高め、創造する喜びを味わうことができる。

(2) 指導計画(★…「遊び」の工夫)

	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導 入	- 参考作品の鑑賞をする。 - 技法を理解する。	- ピカソ、デュシャン、ピカピア、ポロック、エルンスト等多くの作品を鑑賞し、興味、関心をもたせると共に、何を表現しようとしているかを感じとらせる。また、使われている技法にも着目させる。 - マーブリング、ドリッピング、コラージュ等の技法を紹介し、理解させる。
展 開	★マーブリングによる表現をする。 灯油、エーテル、ナフタリン等を使用する。 - 下絵描きと技法の選択、着彩	- いくつかのグループに分け、様々な材料を使って美しいマーブリングをつくることができるか競わせる。 - マーブリングの際、手際よく作業するように指示する。媒介の違いによってどのような形に変化するか、またどの色が粒子が細かく長時間浮き、きれいに写し取れるか観察させる。 - 波の立て方、絵の具の置き方によって様々な形に変化するような工夫をさせる。 - マーブリングをする画用紙に、切り込みを入れたり、別な紙を貼ったりして工夫させる。 - 自分の表現したいものはどのようなものか、何枚か下絵を描き、使いたい技法を選択させる。また、マーブリング等で得た偶然な形を使って描いたり、コラージュをしたりさせる。
ま と め	鑑賞、評価	出来上がった作品を鑑賞し、各自が表現しようとしたものは何か、よい点や、苦勞した点などを話し合わせる。

(3) 生徒の変容

いろいろな技法を試す実験段階では、マーブリングや、モナリザのコピーを使ったコラージュなど「遊び」の要素が生かされ、意欲が見られた。また、技法に対する理解もできた。

描くことの苦手な生徒も、自分の考えやイメージを表現しやすいと感じたり、偶然性の中から、イメージを発見するなど意欲的に創作できるようになってきている。ただ「遊び」の段階に留まってしまう生徒もわずかであるが見られた。描写力のある生徒の中には、技法を生かしてより活発に創作する生徒と、技法はあまり使わず、描いて表現したいという生徒にわかれる現象が見られた。

(4) まとめ

いろいろな技法を理解するという点では「遊び」は効果的であった。また、創造性を豊かにするという点においても十分とはいえないまでも効果があり、描くことの苦手な生徒の中にも意欲的に取り組もうという姿勢が見られた。しかし技法からの発想や、技法を上手に生かし、創造性を更に深めていくという点においては、技術的な未然さが見られ、今後更に表現技術を伸ばすための指導の工夫が必要である。



4 想像画 — 導入の鑑賞に「遊び」を取り入れた工夫 —

(2年12時間)

(1) 「遊び」を取り入れたねらい

- ① 本題材の導入段階において興味を喚起し、想像力を豊かにする。
- ② 受けみの鑑賞ではなく「遊び」を通して鑑賞することにより制作への意欲を高める。

(2) 指導計画(★……「遊び」の工夫、2時間)

	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導 入	・キーワードからの自由な発想 ★三つの作品(①, ②, ③)の鑑賞	・「異質なものの出会い」と板書し、それについて自由に連想したものを用意したプリントに記入させる。 (生徒の、自由な発想・発言を促す。…自由な雰囲気作り) ・意外性、驚きを喚起するような、作品展示を演出する。 (①マグリット、②制作オブジェ ③宮澤賢治 ③の「月夜のでんしんばしら」において、詩作における擬人法を理解させる。自動筆記の説明をする。……)
展 開	★自動筆記の実験 ★らくがき遊び	・生活班を単位として4つのWカード(When, Where, What, Whoの4種類のカード)を配布し、各自が発想を記入した後、組み合わせ、ユニークな偶然の結び付きを発表させる ・B5版、モナ・リザのプリントを配布し、各種画材による加筆やフォトコラージュを行い、自由な発想や、イメージの転移を促す。(参考作品、デュシャン等の作品の例示) ユニークな生徒作品を発表させる。
ま と め	・キーワード理解	・キーワードの意味を、再度自分でプリントに記入させる。 既製概念を崩すことがテーマであったことを理解させる。 ・次のコラージュの造形活動とのつながりを確認する。

(3) 準備, [教師] 例示作品, ④教師制作オブジェ, 教材提示装置, カード, プリント

(4) 生徒の変容

本時は、①受けみではなく、積極的な「遊び」を通しての鑑賞、②「遊び」によって、先入観に基づく生徒の「美術」という概念を崩すこと、③造形活動に結びつく鑑賞教育の工夫、をねらいとして授業を行った。その結果、①作品の提示に終始する鑑賞よりも、遊ぶことにより生徒の興味・関心は高まった。②概念を崩し、イメージの自在な展開そのものが

“美術活動”であることを生徒は体験的に理解できた。また、ひき続き行った造形活動で発想が活性化し、作品が豊かになった生徒もみられた。しかし、技能の未習熟な生徒の興味は「遊び」の時点で止まり、造形活動の中で結実しないことが多かった。

(5) まとめ

本題材における「遊び」の導入は、制作意欲を高めるという点においては大変有効性があった。しかし、その意欲と造形表現が結び付かない生徒が多く、今後は表現力を高める「遊び」を取り入れた指導の工夫をする必要があると考える。

★「遊び」の工夫 ①…作品例示の中で「遊び」を取り入れる。

- ① マグリットの「物の力」などの作例を拡大して提示し“驚き”を演出する。
- ② オッペンハイムの「毛皮の朝食」(写真)を提示する。また、生徒の眼の前で、オブジェを制作してみせる。…オブジェ制作例、古眼鏡の内側に、眼の方向に向かって釘を瞬間接着剤で着けてみる。テニスラケットに画鋏を全面に貼り付けボールを打つ。
- ③ 宮澤賢治の「月夜のでんしんばしら」により擬人法を理解させる。

★「遊び」の工夫 ②…4種のWが入った6枚のカードを、班毎に配布し、お互いに相談せずに記入させ、自由な結び付きからくるイメージの展開を楽しむ。

カード1	When	イメージの広がる例をのせる	記 入 欄
カード2	Where	(例)うす紫色の干潟で	
カード3	Who		
カード4～6	What		

★「遊び」の工夫 ③…コラージュ、らくがき遊び。モナ・リザの写真に“意欲”を引き出すようなコピーをつけてプリントを作成する。

- コピー例
- ・モナリザに決定的な“何か”をつけ加えよう!
 - ・この落書きは、歴史的な落書きなのだ!
 - 君も美術史に名前を残そう。



5 自然物から構成－「影絵遊び」を取り入れた導入

(1年14時間)

(1) 「遊び」を取り入れたねらい

- ① 本題材の導入段階において、想像力を広げる方法として「遊び」が有効である。
- ② 身近なものを単純な形に置きかえ、形の様々な組み合わせや操作がイメージを膨らませながらできるようにした。

(2) 指導計画(★…「遊び」の工夫)

	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導 入	★「何の形かな？」 －影絵遊び－	①OHPで実物をそのまま投影して見せ、果物や野菜の名前を挙げさせる。
	★「どれだけ知っているかな？」	②横に切ったものを投影し、名前を挙げさせる。同じような形になるものが多いことを知らせる。 ・挙げた名前を記録させる。もしくは教師が板書していく。 丸い形のもの→() そうでない形→()
展 開	★「こんなふうにもなるよ」	①薄く切ったものを投影して見せ、光を通さないとそのままの形であることを知らせる。 ②薄く切ることで違う形が現われて見えるものがあることを知らせる。 ③薄く切ったものを離したり、ずらして重ねながら投影して見せる。形の組み合わせ方が様々なことを知る。
	アイデアスケッチ 下絵をかく 着彩	・モチーフを決め、形の組み合わせ方を考えさせる。 ・ケント紙を使用。定規・コンパス可 ・色彩の明暗・彩度の説明・絵具の濃さの説明を行う。
まとめ	鑑賞・評価	作品展で展示し、鑑賞させる。美術室にも掲示する。

(3) 準備〔教師〕 OHP、スクリーン、果物(レモン、みかん、かきなど)

野菜(ピーマン、れんこん、たまねぎ、オクラ、パセリ、にんじんなど)

〔生徒〕 スケッチブック、鉛筆、定規、コンパス、絵具

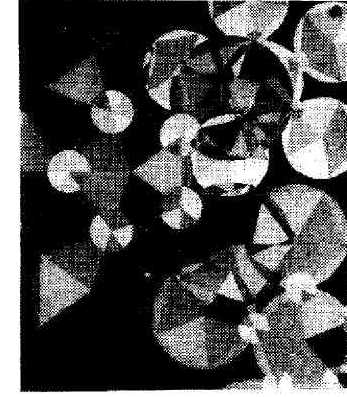
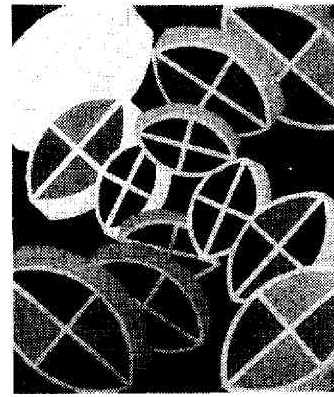
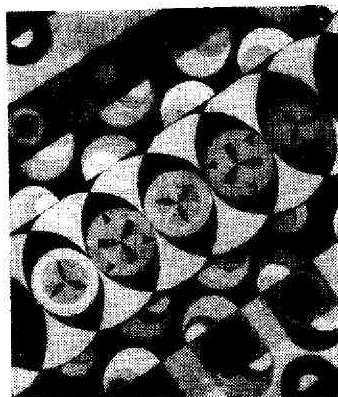
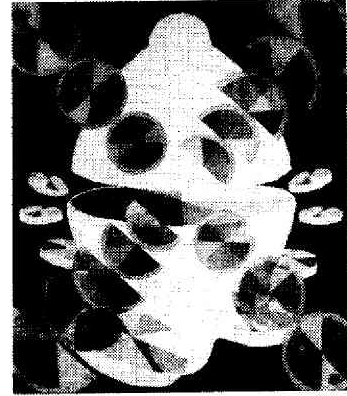
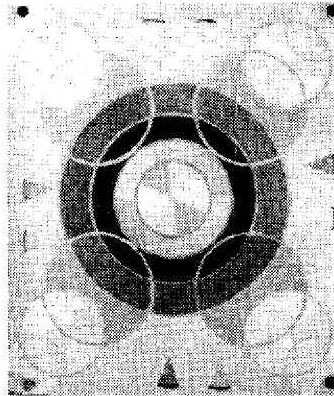
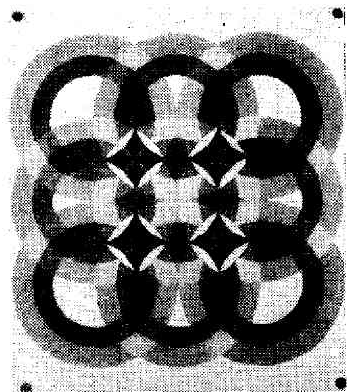
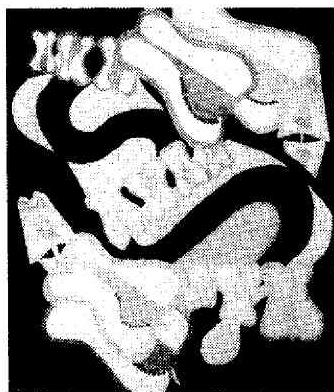
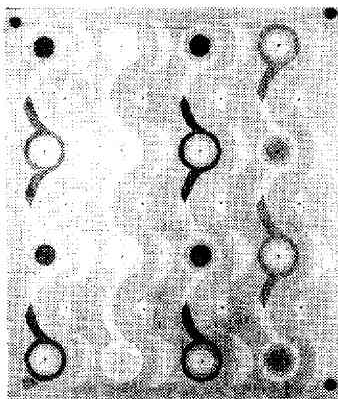
(4) 生徒の変容

OHPを使用して明るい画面に様々な影を黒く写し出し、「影絵遊び」から入っていくことにより、形の連想がイメージを膨くらませ、生徒の想像力を喚起することができた。

「これは何か？」の問いにどんどん名前が挙がったり、薄く切った形を重ねたり、組み合わせで見せることで形の構成が理解できたり、積極的な学習態度が見られた。

(5) まとめ

「遊び」を取り入れた導入により絵を描くことの苦手な生徒も積極的に参加でき、このあとの配色指導や着色指導につなげることができると思う。



6 マークのデザイン ― パソコンを使用して ―

(3 年 5 時間)

(1) 「遊び」を取り入れたねらい

コンピュータの基本的な操作方法を楽しく学び、機器に対する抵抗感を取り去ることができ
る。

(2) 指導計画 (★…「遊び」の工夫)

	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導 入	・マークの説明 ・アイデアスケッチ	・自分のイニシャルや部活動、クラブ活動の特徴を生かしてマ ークのデザインを数多くさせる。
展 開	・パソコン操作説明 ★「バイキンマン」 をかく ★できるかな？ ・自分で考えたマー クのデザインをパ ソコンでかく ・彩色	・パソコンの操作に慣れさせ、基本的な操作方法を「バイキン マン」の絵を描きながら覚えさせる。(ソフトは「花子」を 使用) ・さらに操作に慣れた生徒には、練習問題を出す。 ・アイデアスケッチに縛られ過ぎないようにパソコンで描く。 ・「網掛け」の装飾操作はさせない。 ・蛍光ペンやサインペン等で彩色させる。
ま と め	・プリンター用紙を 台紙に張る。 ・展示、反省	・スプレー糊を使用して貼り込ませる。 ・それぞれのよさに気付かせる。

(3) 準備 [教師] パソコンソフト「花子」(生徒人数分)、操作説明用紙、参考作品

[生徒] スケッチブック、フェルトペン等

(4) 生徒の変容一次のような感想をもつ生徒が多かった。(生徒の感想文から)

- ① 使い方がとてもよく分かるようになった。私も時代の波に乗れたような気がする。
- ② 頭の中で図形をいろいろ考えるようになった。すごくおもしろい。

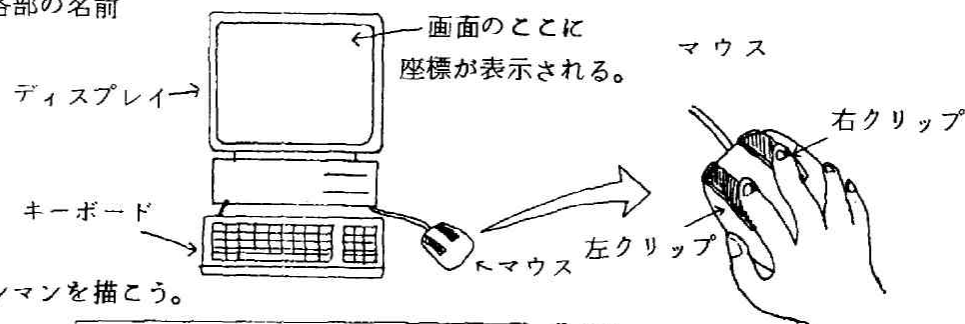
(5) まとめ

パソコンを前にした生徒は目を生き生きと輝かせて取り組んでいた。基本的な操作はすぐ
に生徒は覚えてしまい、いろいろな操作に興味を示していた。授業で全面的にパソコンを取
り入れていくことは、難しい面もあるが前向きに検討する必要があると痛感した。

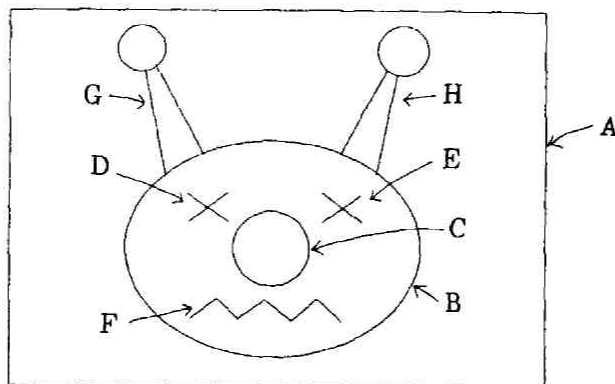
パソコンなんて簡単だ

第1段階「バイキンマン」の絵をまず描いてみよう。(ソフト名「花子」)

1. 機械の各部の名前



2. バイキンマンを描こう。



まず、枠Aを描きます。.....長方形の書き方

操作1 ←印を「図形」に合わせマウスの左クリックを1回押す。

(上記の操作をマウス左1回と略します。)

操作2 ←印を「長方形」に合わせ、マウス左1回。

操作3 マウスを動かして座標表示を(20, 5)にし、マウス左1回。

操作4 マウスを動かして座標表示を(125, 80)にし、マウス左1回。

バイキンマンの輪郭Bをかきます。.....楕円の書き方

操作5 ←印を「図形」に合わせ、マウス左1回。

操作6 ←印を「円」に合わせ、マウス左1回。

操作7 マウスを動かして座標表示を(45, 53)にし、マウス左1回。

操作8 マウスを動かして座標表示を(100, 31)にし、マウス左1回。

}} 中略

間違えた線の上に、画面の十字線の交点を合わせ、マウス左1回。(操作57)

消して良ければ、マウス左1回。(操作58)

?印が出ます。消しては困るとき、マウス右1回。(操作59)

さあ、印刷してみよう。

操作60 ←印を「印刷」に合わせ、マウス左1回。

操作61 ←印を「実行」に合わせ、マウス左1回。

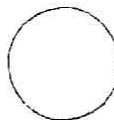
パソコンなんて簡単だ

第2段階（できるかな？）

まず、「バイキンマン」の鼻を描いたように「円」を作ってください。

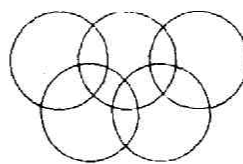
操作 9 ←印を「図形」に合わせ、マウスの左1回。

操作 10 ←印を「円」に合わせ、マウスの左1回。

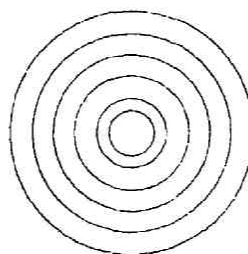


これで、円ができましたね。

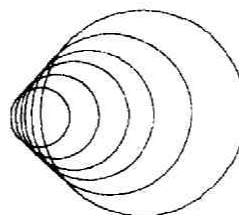
《できるかな第1問》 ←印を「編集」「コピー」に合わせて下のような図を作ってみよう。



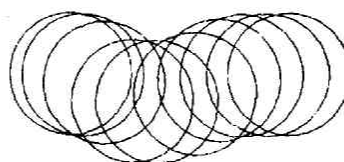
《できるかな第2問》 ←印を「編集」「変形」「原図」「残す」に合わせて下のような図を作ってみよう。



《できるかな第3問》 ←印を「編集」「拡大縮小」「原図」「残す」に合わせて下のような図を作ってみよう。



《できるかな第4問》 ←印を「編集」「コピー」に合わせ、キーボードのCTRL のボタンを押しながら、マウスの左クリップを押して、下のような図を作ってみよう。



7 自分の思いをポスターにする－「言葉遊び」でコピーを考える－（3年13時間）

(1) 「遊び」を取り入れたねらい

- ① 自分のテーマの内容を深め、主張したいことを明確にさせる。
- ② 「ことば遊び」の中から生まれた発想・言葉の意味を絵柄や表現方法に結び付け、意欲的に表現させる。

(2) 指導計画（★…「遊びの」工夫，2時間）

	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導 入	・自分の主張をテーマにまとめる。 ・鑑賞作品から、コピーの役割、絵との関係を考える ★「ことば遊び」でコピー・文字を考える	・新聞記事等からテーマの学習を深め、具体的事実やデータの収集を重視して自分の意見をまとめさせる。 ・コピーが絵を決定づける大きな役割を果たす事を理解させる。明確な主張，ユニークな発想・視点から，印象的で説得力のあるコピーができることを理解させる。 ・プリントで「ことば遊び」の3つの方法を理解させる。（資料） 「自分の主張」から最も強調したいことを抜き出し，その言葉を生かしてコピーづくりをさせる。 ・自信作を各自に板書させ，独自性があり，完成度の高いコピーには「著作権」を与える。競争により意欲を高めさせる。 ・出来上がったコピーを発表させる。訴えたいことやデザインがイメージできることを確認させる。
展 開	・下絵を作る ・制作する	・表現方法や使用する材料はすべて自由にし，自分の主張が明確に伝わるように工夫させる。
ま と め	・鑑 賞	・文化祭に全員の作品を展示し，鑑賞させ，よさに気付かせる。

(3) 準備 [教師]・プリント（ことば遊び，ことわざ），鑑賞資料，環境問題のプリント

(4) 生徒の変容

考えを基に制作するという生徒が最も苦手とする課題に対して，制作への意欲・見通しを与える指導の工夫が求められている。そこで表現したいテーマを表したコピーづくりから，「ことば遊び」を通して発想を転換し深める。楽しさを体験させる指導の工夫により生徒の意欲の高まりが見られた。

《生徒の感想》

- ・「コピーをすることには苦勞したが、考えることによって工夫ができるようになった。」
 - ・「コピーを考えながら、今回はすごく優しい気持ちで、楽しみながらできた。」
 - ・「『著作権』獲得に燃えた。そのあと、何かオープンに作業ができ、やりやすかった。」
 - ・「『当字』を使ってやることで、絵におもしろいところが出てよかったと思う。」
 - ・「人よりすごいもの、すごいものと考え過ぎて、かえって分かりにくいものになった。」
- これらを次のように整理した。

- ①「他人と違う自分を表現したい」という欲求を刺激し、創意・工夫への意識が高まった。
 - ②テーマに合った表現方法・材料への「こだわり」を強め、試行錯誤する粘りができた。
 - ③特に着色の段階では、他の人のよい部分を自分の作品に生かす積極性が見られた。
- (5) まとめ

「ことば遊び」は作品の出来栄と深くかわり、生徒は楽しさ半分、苦しさ半分といった様子であった。しかし、苦勞した生徒ほど納得のいく作品を作っている。発達に見合った「知的遊び」が刺激となって、制作意欲を引き出したためと考えられる。テーマの設定や掘り下げ方が今後の課題として残った。

「ことば遊び」によるコピーづくり《アンケートより》

- ①「ことば遊び」は楽しくできたか
- ・はい 24% ・まあまあ 37% ・いいえ 5%
 - ・苦勞した 34%
- ②テーマを深めることにつながったか
- ・はい 73% ・いいえ 6% ・どちらとも言えない 21%
- ③絵を考える上でどうだったか(複数回答)
- ・自分の言いたいことがはっきり表現できた 66%
 - ・今までより、発想が大型になった 37%
 - ・コピーに合った絵を考えれば良かったので楽だった 26%
 - ・ユニークな絵、構成ができた 19%
 - ・普通のコピーでやったので何とも言えない 17%

意外で「なるほど」なコピー文字を

1. 「大 林 カルタ」ことわざをパロディーで

「のど」過ぎれば熱さ忘れる ⇒ 「テスト」終われば漢字忘れる
 ※パロディーはもとになっている言葉の意味がわからないと、少しもおもしろさが伝わらない。ことわざが苦手な人は、最近はやっているCMで挑戦してみてもどうか。

2. いたずら当字にして

假首節(ネクタイ)、吸取露(ストロー)なども雰囲気伝わってきておもしろい。当字は外来(国)語に対して用いられるのが一般的。
 今回はあえて日本語を当字であらわし、主張したいことを強調してみよう。
 読美箱(ごみ箱)はよく見かけます。

3. 組みカルタをグループで……

ちえをだしあい
 きれいなはしに
 ゆうきもだせば
 つまれかわれる

⑤

⑥

⑦

⑧

何人かで集まって
考えるのも楽しいヨ

★「私の主張」の中から、最もアピールしたいことに係わる単語、文章を抜き出して下に書きなさい。それをもとにコピー・文字を考えよう!

★上の①～③の方法をもとにあなたのコピー、文字をかきなさい。

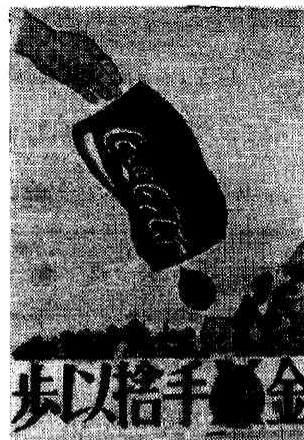
①パロディー

②いたずら当字

→

③組カルタ

指導事例の参考作品



パロディの
当字の
コピー例

- ・ポイ捨て罰金⇒歩以捨手×金・リサイクル⇒利再来
- ・タバコ⇒多破己・緑⇒美土里・紫外線⇒死害線
- ・水質汚染⇒糞失悪洗・深刻な問題⇒森酷な問題
- ・救急車⇒窮及車・自然⇒死前・排気ガス⇒肺鬼ガス
- ・武器をなくせ⇒怖来をなくせ・自然保護⇒自然捕誤
- ・帰る処がない⇒蛙処がない・メタンガス⇒命短ガス
- ・水心あれば魚心⇒良心あれば動物心・地球⇒地気湯
- ・頭隠して尻隠さず⇒核隠して廃棄物隠さず
- ・石の上にも三年⇒ゴミの上にも三年？



8 ペーパークラフト ― 紙飛行機を作ろう ―

(3 年選択10時間)

(1) 「遊び」を取り入れたねらい

本題材は、展開の前期において、模型キットを使っの「遊び」を取り入れた。これによって、制作に取り組む姿勢・意欲と、それに伴う技能の向上を図る。

(2) 指導計画(★…「遊び」の工夫)

	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導 入	参考作品・テキスト等を見て、制作過程や方法について理解する。	- 参考作品の提示により興味・関心をもたせる。 - テキストを使って制作手順を理解させる。
展 開	★創作紙飛行機のセットを使った制作練習をする。 ★創作紙飛行機のセットによる飛行テスト(1) - オリジナルのデザインをする。 - オリジナル作品の制作 - オリジナル機のテスト(2)	- テキストをもとにして作業を進める。 - 丁寧に、また正確につくるように机間巡視して、個別に点検する。 - 道具(カッター・ハサミ・接着剤)等の正しい取り扱いについて指導する。 - 総合評価カード(次頁参照)に記入させる。 - はじめに美術室前の廊下で予備テストを行わせる。(テストは、校庭にて行う。) - かなりのスピードが出るので、けが等に注意する。 - 機体の美しさ、実用性の相互のバランスに注意して、デザインさせる。 - 創作紙飛行機のセットの作業経験をいかすようにさせる。
ま と め	- 完成した機体について自己評価する - 友だちの作品を鑑賞する。	- オリジナル作品の、よいところ・うまくできたところ・工夫が足りなかったところなどを総合評価カードに記入し、自己評価させる。 - 友だちの作品のよさにも気付かせる。

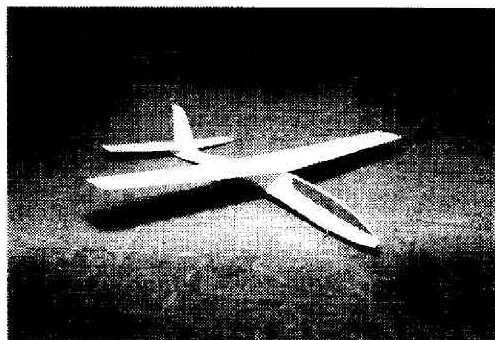
- (3) 準備 [教師] 参考作品・創作飛行機セット(市販のもの)・ケント紙・接着剤等
[生徒] 製図用具・ハサミ

(4) 生徒の変容

初めは、選択授業という「息抜き」と考えている生徒が多かったが、遊びを取り入れた本題材を実施したところ、生徒の制作に対する意欲や関心が、大幅に向上した。また、それに伴い、主体的に授業を受けるようになったので、技能面でもかなりの上達が見られた。飛行テストの後、感想文を書かせたが、その内容から生徒たちはみな大変意欲的に学習し、楽しんで授業を受けていたことが分かった。

(5) まとめ

「遊び」を取り入れたことにより、「美術の時間は楽しい」という雰囲気生まれ、時間前からどの生徒も作業に取り組む光景が見られた。これほど意欲的に授業に取り組む姿勢は学年当初には見られなかったものである。本題材は、一人一人の表現意欲を高めるという目的に合致する題材の一つであったと考えられる。



(6) 資料

総合評価カードの記入例

3年選択美術 総合評価カード C組 17番・氏名				
	機体の美しさ	飛行時間	飛行距離	総合評価
創作紙飛行機セット	Ⓐ B C D	分 10 秒 6	38 m 20 cm	Ⓐ B C D
オリジナル飛行機	A Ⓑ C D	分 3 秒 2	9 m 55 cm	A Ⓑ C D
<感想> 楽しかった。選択に美術とってよかった。セットがまだ残っているのでもた作ってみたい				

Ⅳ 研究のまとめと今後の課題

美術の授業は本来、ものを作ったり描いたりすることにより感性を伸ばし、創造性を豊かにするという一面をもつ。そのために生徒にとっては心が安まり、伸び伸びとすることができる教科である。しかし、社会の変化と共に生徒も変容してきており、今までと同じ対応では同様の効果が期待できない傾向も出てきている。

「よく学び、よく遊べ」と言われる。学ぶ時は真剣に学び、遊ぶ時もまた真剣に遊ぶことでより一層の効果が上がるという考え方である。私たちは美術の授業を通じて「学び」の中に「遊び」の要素や活動を取り入れることにより制作意欲や創造性を高めることができるのではないかと考えた。そして、研究事例に示したような様々な工夫をし、試みた結果次のようなことがわかった。

仮説①についてはどの事例も導入の段階において生徒の様々な関心を高め、先入観を崩すことで豊かな発想に結びつけることができ、以後の制作に向けて意欲の橋わたしとすることに大きな効果がある。

仮説②については事例の2、6などのように生徒の変容が制作の工夫や表現意欲となり、作品にも表われた。授業を心待ちにしたり、完成した作品で楽しむということもあった。

仮説③については興味の段階にだけ止まり、制作意欲にまで結びつかない場合もあったが、①、②で見られたような制作への興味の高まりは実践を継続していくことで表現意欲の高まりにつながっていくのではないかと考える。

これまでも「遊び」の要素というようには意識されてはいないまでも、様々な指導の工夫があったと思う。それを教師の個性や話術によるだけでなく、「遊び」をはっきりと意識し、授業体系の一部として組み込むことができるようにしようというのが本研究のねらいであった。その結果、「遊び」を取り入れることが授業を活性化させるうえで有効な手段になるということできた。今後は造形活動そのものとしての「遊び」を開発したり、「遊び」を取り入れることにより作品に表われる具体的な変化などについても実践的な研究を継続していきたい。生徒は作品制作のきっかけさえつかむことができると思いがけない意欲を示すが、そのきっかけをつかむ方法はいつも同じではない。一人一人の生徒理解を基に、私たちは一人一人を伸ばすという視点を大切に美術による教育を行いたいと考える。