

中 学 校

平 成 8 年 度

教 育 研 究 員 研 究 報 告 書

美 術

東 京 都 教 育 委 員 会

平成8年度

教育研究委員（美術）

区市町村名	学 校 名	氏 名
大 田 区	大 森 東 中 学 校	宮 暢 子
世 田 谷 区	若 林 中 学 校	吉 田 直 幸
豊 島 区	大 塚 中 学 校	渡 辺 恵 美 子
板 橋 区	志 村 第 二 中 学 校	石 井 元
足 立 区	青 井 中 学 校	高 木 裕 之
江 戸 川 区	東 葛 西 中 学 校	○ 大 泉 義 一
昭 島 市	昭 和 中 学 校	三 島 雅 裕
町 田 市	堺 中 学 校	高 橋 純 一 郎
瑞 穂 町	瑞 穂 第 二 中 学 校	◎ 野 口 寿 和
八 丈 町	三 原 中 学 校	石 井 緑

◎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 町 田 廣 泉

研究主題

生徒が自らの内にある力を発見し、創造の喜びを味わうことのできる授業の工夫

目 次

I	研究主題設定の理由	1
II	研究の構造図	1
III	研究テーマⅠ 発想を豊かにし技能を高める授業の工夫	2
	授業研究(1) 「ピーマンの夢」	3
	授業研究(2) 「見たことのない不思議な植物」(一版多色木板)	6
	授業研究(3) 「身近なものを描く」	8
	授業研究(4) 「ポスターによる私の主張」	10
	授業研究(5) 「身の回りの物をデザインしよう」	12
	授業研究(6) 「陶芸・土鈴」(テラコッタ粘土素焼き)	14
	授業研究(7) 「八丈島の土と釉薬を使った3年生のごはん茶碗作り」	16
IV	研究テーマⅡ 造形によるコミュニケーションの存在に気付かせる授業の工夫	18
	授業研究(1) 「1996ぼくの生活・私の生活」	19
	授業研究(2) 「○○くんの日常／○○さんの日常」	21
	授業研究(3) 「制作を通じた工芸作品の鑑賞」	23

I 主題設定の理由

新しい学力観が提唱されて久しいが、今日の学校や社会が抱える諸問題などを考えると、まだ完全に定着したとは言いがたい。具体的には従来の知識、理解、技能といった観点だけを重視するのではなく、関心、意欲、思考力、判断力、表現力、創造力などの観点を大切にすると、という評価観が、中学校の授業実践の場では十分に浸透していない。

定着しづらい理由を考える時、例えば関心・意欲・態度の評価は、それぞれの生徒の変容や定着を確認することが難しい、あるいは多くの労力を要するのではないかという先生方の指摘を耳にすることがしばしばある。

そこで本研究では、この新しい学力観に基づく学力を「内なる力」としてとらえ、一人一人の生徒に潜在する能力と考えた。その上で、新しい学力観を定着させるためには、どのような授業の工夫が可能であるかということを出発点とした。

日々の美術の授業では、色や形、材料といったノンバーバルな（非言語的）側面を中軸に据えている。したがって、新しい学力観を定着させるためには、非言語的側面をいかに生徒自身が意識して主体的に自分の表現や鑑賞に生かしていく能力を育成することが必要とされる。

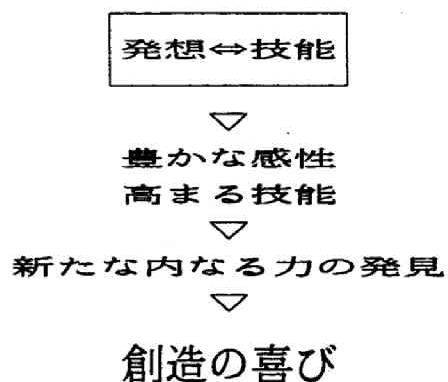
また、評価の在り方として作品の技能上の優劣や他者との比較を優先しただけでは、すべての生徒が創造の喜びを味わうことができない。このことから、生徒自身が自らの内にある表現欲求を発見し、発想を豊かにして表現や鑑賞の技能を高めることや造形表現を通じてのコミュニケーション能力を育成することが大切ではないかと考えた。

研究に際し、誰もが気楽に取り組み、学校や生徒の実態によって指導内容が工夫できるような授業の工夫・改善を目指し、可能な限り実践例や図版・写真を掲載するよう配慮した。

II 研究の構造図

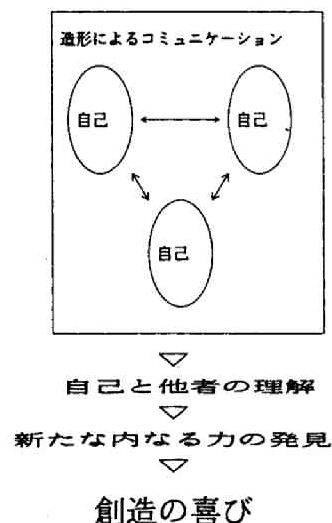
研究テーマ I

「発想を豊かにし技能を高める授業の工夫」



研究テーマ II

「造形によるコミュニケーションの存在に気付かせる授業の工夫」



Ⅲ 研究テーマⅠ 「発想を豊かにし技能を高める授業の工夫」

1. 研究テーマ設定の理由

現代の子供たちを取り巻く環境は、膨大な量の情報と物質にあふれ、一見豊かそうに見える。しかし、深く物事を考えなくても何とか毎日の生活ができてしまうことや何事も与えられるまで待つといった習慣が身に付いており、真の意味での生きる喜びを味わっているとはいえない。このことから、最近とくに「主体的に生きる」ことの大切さが広く訴えられるようになったといえる。

私たちは、中学生の実態を踏まえるとともに、美術における「主体的に生きる」こととは、表現活動における創造の喜びを味わうことであると考え、研究主題を「生徒が自らの内にある力を発見し、創造の喜びを味わうことのできる授業の工夫」と設定した。

美術の授業において、生徒一人一人が自分の心を素直に捉え、その気持ちを伸び伸びと表現することが大切である。そのためには、自分の考えを大切にしながら豊かな発想を行い、発想したものを確実に定着させる技能を身に付けることが大切だと考えた。このことが自分の表現に満足できる創造の喜びに繋がるのではないかと考えた。

このように研究テーマⅠでは、7名の研究員が研究主題に迫る実践研究を発想と技術を両軸にとらえて、それぞれの所属校で学校や生徒の実態に合わせて行った。

2. 研究の仮説

本研究では、美術における表現力を次のように捉えた。

- (1) 発想を豊かにするもの …… 構成力、構想力、想像力、感受性、鑑賞力
- (2) 技能を高めるもの …… 描写力、造形力、観察力

これらの要素は表現力には欠かすことのできないものであり、これら複数の要素を指導の重点として生徒の興味、関心に応じた題材の設定や指導の工夫を行うことにより生徒一人一人に潜在する能力（本研究では、これを「内なる力」と定義した）を引き出すことができるだろうと考えた。

この引き出す過程において、感じる心や自己を表そうとする意欲が育成され、最終的には創作活動に意義を見だし、充実感と成就感が得られるのではないかと考えた。

3. 仮説検証の方法

授業者は授業を展開していくうえで指導の重点についての子供の興味・関心・意欲がどのように変容していったかを調査確認し、上記仮説を検証する。

《具体的な調査確認方法》

- ◇制作プリントの作成 ◇鑑賞カードの作成 ◇自己評価カードの作成
- ◇授業の観察 ◇作品の評価 ◇授業のアンケート調査 など。

授業研究Ⅰ－(1) 「ピーマンの夢」

1 題材設定の理由

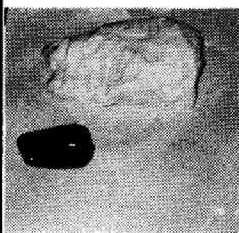
自己の能力を発見し内面を表現することにより、何かを想像することの喜びを味わわせ、創作活動の意義を感じとらせたい。

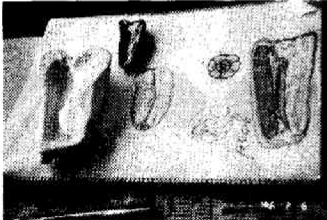
そのために、ここでは非日常的な縦割りのピーマンを観察し、中身を取り除くことによる違和感によって生徒自身による新たな発見をうながし、中身を自己の表現によって満たすことにより創造の喜びと充実感を味わわせたい。

2 指導のねらい

- ① ピーマンを観察しながら形態の面白さに気付かせ、ピーマンを擬人化しピーマンの夢を考えることによって自分の欲求を発見する。
- ② 写すことと表現することの違いに気付かせ、表現力の必要性を感じとらせる。
- ③ 粘土による塑像（モデリング）の技法と、粘土を彫ることによる彫像（カービング）の技法を学び表現力を養う。

3 展開例（第1学年 全16時間）

指導の流れ	学 習 活 動	* 評価の観点・留意点
1 課題把握と スケッチ 1～2時間 	1 準備 ・縦割りピーマン・鉛筆・クロッキーノート 2 スケッチ ・縦割りピーマンの表と裏を実物の3～4倍の大きさにスケッチする。 3 作品例とスケッチをもとに課題の説明と今後の作業の説明をする。 * 時間的にゆとりのある生徒は正面と側面のスケッチも描く。	* 表側の量感を表現できたか。 * 裏側の細部まで観察することができたか。 * 課題の内容と今後の作業が理解できたか。
2 モデリング 1～2時間 	1 準備 ・粘土（乾燥後彫刻できるもの）・スケッチ ・B5版程度の台紙・新聞紙・縦割りピーマン 2 モデリング ・粘土の4分の3を袋から出す。 ・粘土を台の上に置いた状態で縦割りピーマンの表側をつくっていく。	* 大きな塊として表現できたか。 * 裏側が平らになっているか。 ・粘土はなるべく水で湿さない。

指導の流れ	学 習 活 動	* 評価の観点・留意点
3 カービング 2～3時間 	1 準備 - 彫刻刀・新聞紙 2 カービング - スケッチをもとにピーマンの裏側にあたりをつけ、彫刻刀で彫ってゆく。 - 平刀、切り出し刀で丸刀、三角刀の彫りあとや表面の凹凸をきれいにしなす。 - 最後にヘタの部分を彫る。 	- スケッチをもとに深く彫る部分と残す部分を確認する。 - 種はないものとして掘り進める。 - 穴が開いた場合は残りの粘土を表裏両側からボンドで塞ぐ。 - ピーマンの空間を作りながら、中身が発想できたか。 - カービングとモデリングが理解できたか。
4 磨き 2時間 	1 準備 - 紙やすり (240番)・新聞紙 2 ヤスリがけ - ひび割れや皺をモデリングペーストでうめる - 主に表側をヤスリがけする。 - 裏側(内側)は彫刻刀の痕跡がなくなる程度でよいが、中身によって調節する。	- 切り口は特にきれいにしなす。 - 完成度はどうか。 - 中身が発想できたか。 
5 塗装(表) 2時間 	1 準備 - ジェルメデイウム・アクリルガッシュ - ペーパーパレット・筆・水入れ 2 作品の表裏にジェルメデイウムを指で薄く塗り込む。裏側の指のとどかない部分は筆を使う 3 ピーマンの色を調合し、表側に塗る。 4 塗りむらの状態をみて2回目を塗る。 5 完全に乾燥させてからジェルメデイウムを筆で1回塗る。 * 内側をどうするか決まっている生徒はそれに合わせた色を内側に塗装してもよい。	- よい色が作れたか。 - 塗りむらはないか。 - 中身をどうするか決定したか。 - 満足のいく仕上がりになったか。 

指導の流れ	学習活動	*評価の観点・留意点
6 塗装（裏） と 「夢」づくり 4～5時間 	1 準備 ・残りの粘土・彩色用具・木工用ボンド 2 内側の塗装 ・中身の「夢」にあわせて内側の色を塗る。 3 「夢」を粘土でつくる。 ・内側の塗装が乾く間に中身をつくる。 ・成形してから塗装する場合と粘土に絵の具を練り込む方法がある。 ・それぞれの部品は磨き、塗装の後ボンドで接着する。	・外側にはみ出さないようにする。 *それぞれの部品がうまくできたか。 
7 接着仕上げ 1時間	1 準備 ・木工用ボンド・各部品・提出用カード 2 レイアウト ・中身の各部品をボンドで接着する。 3 提出 ・提出用カードにタイトル等をかいてその上に作品をのせて提出する。	*思い通りの「夢」を形づくることができたか。 *新たな何か（自分）を発見できたか。

4 成果と課題

① 成果

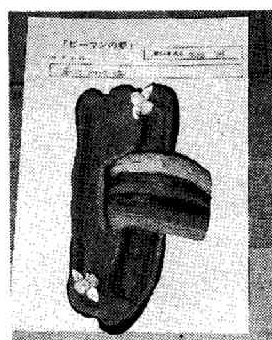
課題把握の段階では観察する対象がピーマンであることから抵抗なくスケッチに入ることができたようであった。作品例を見せた時の羨望と不安の念も作業が進む程に自分の作品に対する充実感、満足感に変わっていったことが見取れた。

ピーマンの外側が完成した段階ではそれぞれが作品に対する愛着と自信をもてたことと思われ、その後の作業については比較的進行がスムーズであった。

生徒が作品をとおして自分自信の何かをみつけ、確かな満足感を得たようであった。

② 課題

今後の課題としては完成までに16時間という長時間を、ピーマンの表側が完成した段階で中だるみさせず、意欲的に取り組ませる工夫が必要なこと、観察の対象をピーマン以外のもの設定することにより、新たな展開の可能性をみいだすことである。



授業研究Ⅰ－(2) 「見たことのない不思議な植物」(一版多色木版)

1 題材設定の理由

幼稚園の頃の「お絵かき」は、誰でも嫌いではなかったはずなのに、成長するにつれ、描くことに対して苦手意識をもつようになってくる。この苦手意識は「苦手＝下手」と思い込んでいる場合が多く、この「下手」という判断も「似せて描くことができない」という理由で下されるものがほとんどである。反対に「うまい」という判断は、本物に似せて描けるかを判断材料としているため、スーパーリアリズムのような絵はうまい絵として評価するが、そうでないものは、その価値を充分に感じ取ることができない。そのため「美術(芸術)は難しいもので理解できない」と自分の中から押し出してしまう傾向がある。そこでここでは、自分の頭の中や心に自由な形をイメージさせ、版を用いて描画とは違った効果の作品を作ることにより、表現する意欲を高めることができると考えた。「自分は絵がうまく描けないから美術は苦手だ」という自分自身のレッテルを自分ではがし、もう一度創造の喜びを味わうことができるのではないかと思う。

2 指導のねらい

- ① 課題を理解し、イメージや発想をふくらまして、新しい形を創り出し、画面を構成してゆく力をつけさせる。
- ② 発想の段階から摺りあがりまでの作業を計画的に組み立て、見通しをもって進めさせる。
- ③ 木版の特徴を理解し、彫りや摺りの工夫をさせる。
- ④ 版画の様々な技法や、歴史について理解する。また、美術作品や友達の作品を鑑賞することにより、鑑賞する能力と態度を育てる。

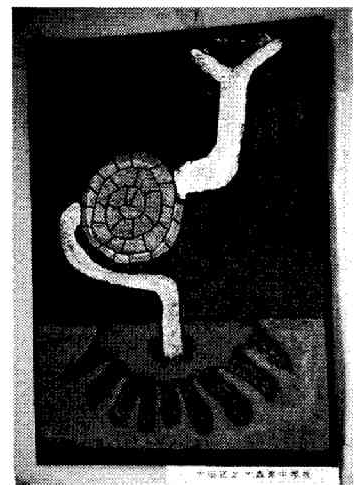
3 展開例(第1学年 全10時間)

学習段階	学 習 活 動	身につけたい力
課題把握	- 一版多色木版の技法の理解。 - 制作手順と学習課題を確認する。	- 制作への関心、意欲 - 課題を把握する力
発 想	デザインスケッチをしながら、見たことのない不思議な植物の名前や特徴を考える。  見たことのない不思議な植物の図鑑 名前 <u>パンパチ</u> 生息地 太平洋の南緯 体長は100cmくらいで、1mくらいの高さまで伸びる(木質) 目は数本ある葉のなかの2つばかりは必ず目影がはいっている。(葉はコブと似ている) 年 月 氏名  見たことのない不思議な植物の図鑑 名前 <u>目玉のサンパチ</u> 生息地 南島の国々 特徴 自分で自分で水をやることができる。 いつも目を閉じているので、目はガンになる予定し、サンパチをおどろこ。 年 月 氏名	- イメージを広げる力 - 自由に創造しスケッチする力

	・デザインスケッチの中から1つを選び、発表する。	
展 開	・発想で練ったイメージをもとに下絵を決定する。 ・下絵を板に転写する。 ・摺り上がりを予測しながら彫る。 ・線の太さを工夫する。 ・一色ずつ色をつけながら摺っていく。 ・色の重ね方等の工夫をする。 ・絵具と水の量に注意する。 ・バレンの使い方に慣れる。	・画面を組み立てる力 ・見通しを持って計画的に制作する力 ・表現を工夫する力 ・隅々まで気を配る態度 ・根気強く制作する態度
ま と め	・自分の作品に題名をつける。 ・互いの作品を鑑賞し、良さや工夫した点をまとめ、発表する。 ・版画の種類や浮世絵について学ぶ	・自己を見つめる力 ・他者を尊重する力 ・美術作品を鑑賞することに親しむ態度

4 成果と課題

- ① 発想の段階で、「見たことのない不思議な植物図鑑」を描かせることによって、多くのイメージを引き出すことができ、新しい形作りに役立った。
- ② 作品からは木版の彫りや摺りの工夫が見られ、描画とは違った思わぬ効果に、驚きという感動を味わうことができ、意欲的に学習に取り組むことができた。
- ③ 作品完成後は、鑑賞カードに自分の作品ができあがるまでの感想や工夫した点などについて書き入れ、同時に、友達からの感想も書いてもらい、次の作品への意欲へつなげることができた。



授業研究Ⅰ－(3) 身近なものを描く」

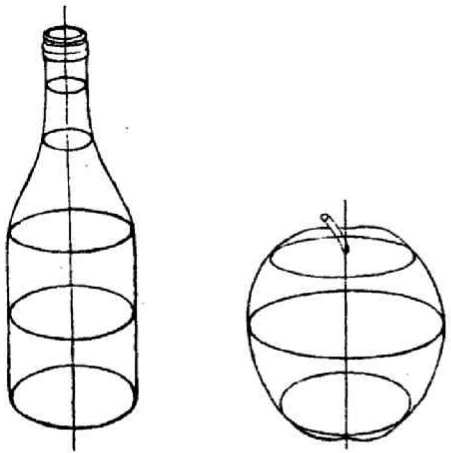
1 題材設定の理由

中学生では、観察力がついてくるが表現がそれにともなわない生徒が多い。その結果自由でなおかつ楽しく描くことができず、表現意欲も徐々になくなっていく。今回はビンや果物を使ってものの基本的な形をとらえる練習をし、構図のとり方や彩色の仕方を学ばせたい。そしてそのなかから一人一人のものの感じ方や見方を気付かせたい。

2 指導のねらい

- ①基本的な形（球体、立方体、円錐など）からものを立体的にとらえさせる。
- ②モチーフをみる角度、目の高さを考えさせ、違いに気付かせる。
- ③ものどもの位置、色合い、空間をよく観察し、調和のとれた画面づくりをさせる。

3 展開例

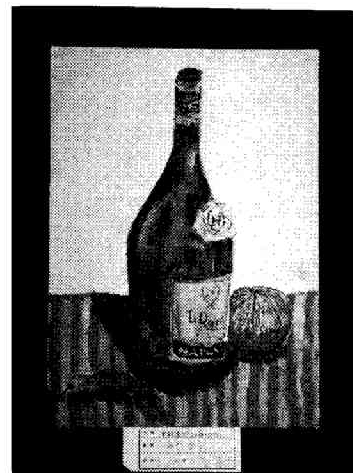
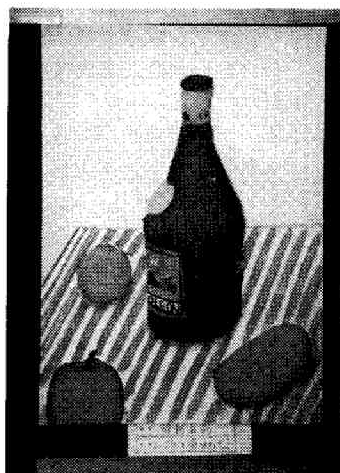
	学 習 の 流 れ	指 導 上 の 留 意 点
導 入	- 参考作品の鑑賞 - 練習1 基本形をデッサンする。(円柱 立方体) - 練習2 目の高さによる形の見え方の違いを確かめる。(ビンのデッサン)	- 参考作品を鑑賞し、これからどのような作品を制作していくのかを考えさせる。 - 外形線にとらわれず、大まかに陰影をつけさせる。その後、昨年度学習した一点透視図法を復習する。実際にビンを使って、視点をかえてデッサンし、違いを確かめさせる。 
展 開	- 構図を考える - 下がきをし、鉛筆で陰影をつける。	- ビンを中心に三角形を画面につくらせて、安定感のある構図を考えさせる。 - 最初から細部にとらわれず、大まかに形をとらえ、常に画面全体をみるように指導する。 - 床とモチーフの接する部分や、ものの重なり方、ビンの厚みなどをよく観察させる。

	・彩色をする。	・明るい色から薄くつける。一ヶ所に集中せずに画面全体で仕上げていくよう指導する。 ・ガラスビンの光と果物の光の違いを観察させて表現させる。影の色は、決して黒ではないことを理解させる。 ・画面の色調をよくみながら、背景の色を決めさせる。
まとめ	・自己評価カードをかく ・クラス作品の鑑賞する。	・観点別に自分の作品を評価させる。 ・友達の表現と自分の表現を比べさせる。単に形をうまくとらえるだけでなく、一人一人の個性的な面をみつけ、のばしていけるように助言する。



4 成果と課題

今回の課題ではものをじっくり細かく描写する観察力と表現力が必要である。美術ぎらいの生徒にとって最も困難な課題であった。しかし、対象をどう画面にとらえていくか、どうしたら「ぬりえ」にならないか、個人差はあるが順を追って説明していく中で、完璧ではないが各自が克服していく手助けができた。日常生活の中から、美しさを発見できたことは今後の造形活動においても、重要なことである。



授業研究Ⅰ－(4) 「ポスターによる私の主張」

1 題材設定の理由

現代社会において情報の伝達方法は多様化している。とりわけビジュアル主体の情報源としてのポスターは、様々な場面で目にすることができ、イラストと言葉の構成により、自己をよりストレートに表現できる伝達デザインとしてもっとも代表的なものの一つである。

しかし、多様な情報の中から問題意識をもって受けとめる機会は少なく、まして、自己表現のための美的感性を磨く機会はより少ないのではないだろうか。そこで、美術の学習の中で社会にかかわりながら自己を表現するための美的体験の機会を設けた。

生徒にとって身近なものであるポスター制作は、生徒たちの内にある問題意識を喚起し、身近な問題や社会問題に対して深く考える力を養うこと。また、柔軟な発想で表現する力を育てることができる題材であると考え、設定した。

2 指導のねらい

- ①自己の主張を明確にし、自己と社会を見つめる目を育てる。
- ②発想を豊かにして自分なりの感じ方や考え方を深め、幅広い表現ができるようにする。
- ③自己評価することにより、意欲を持って取り組み、課題を解決する力をつける。

3 展開例（第1学年 全16時間）

	学 習 活 動	指 導 事 項	ポ イ ン ト
導入 1h	：ポスターとは何か？機能目的、必要条件について理解する	参考作品の鑑賞を通し、アイデアの面白さ、技法の工夫などを発見させ、制作に対して意欲、関心を高めるようにする。	コンピュータを利用し参考作品をデータベース化しておき、いつでも自分で鑑賞できるようにしておく。
展開 14h	◎主題の追求 ：各自が考える社会問題や学校生活など身近な問題を整理し、テーマを絞る ：テーマ決定に至った理由を追求し、文章化する	より身近な生活の中から問題を考えるように促し、表面的なものにならないようにいろいろな見方、感じ方で考えさせる。	自分自身がどんな生活をし、どう生きていきたいかなど、自己を見つめさせることから問題を絞り込ませ、意識を高めさせる。 ワークシートの活用
	◎アイデアスケッチ ：テーマをもとにアイデアスケッチをする ◎コピー ：テーマ・図柄にふさわしいコピーを考える	できるだけ多くのアイデアスケッチを描かせる。 テーマについて多面的に考えさせるために、原因や結果等いろいろな面からアイデアを考えるよう指示する。 見る人の心に訴えるようなコピーを考えさせる。	苦手な生徒ほど細かい描写に入り込んでいく傾向にあるため、視点を絞り、あれこれ取り入れることなくシンプルに描くようにさせる。 テーマから連想する言葉を考え、組みたせる。 連想ゲーム的言葉遊び。
	◎レイアウト ：レイアウトを考える	図柄の配置や大きさを変更することでの効果の違いに気付かせる。	従来時間を取ることが難しい所なのでグラフィックソフトを利用して短時間でレイアウト・配色を試す。
	◎配色 ：配色を考える	どのようなものが人目を引き、図柄にあった配色になるのか考えさせ、工夫させる。	コンピュータの利用 色を作ることを再度確認する。
	◎レタリング ：書体を選ぶ	いくつかの書体の中から内容にあった書体を選ばせ、選択することも大切であることを教える。	ゴシック・明朝だけからより多くの書体を使用することで表現の幅を広げた。レタリングの学習がす

**POP・勸学体・隷書体・ゴシック
明朝・太明朝・丸ゴシック などなど**

◎制作
：下書きをし彩色する

正確な下書きをするよう指示する。

レタリングはプリントアウトしたものを転写させる。

配色計画に従って彩色させる。

- ・彩色の順序
- ・色づくり
- ・絵の具の必要量、水加減
- ・筆の特性

でに終了していることを前提に、ここでは書体を選択させ、コンピュータでプリントアウトし、そのまま下絵に利用する。

画面上でのレイアウトの大切さを説明し、ずれが生じないように、定規・コンパスなどを使用し、丁寧に書かせるようにする。

生徒は簡単にできるところからすすめていこうとするので、そうではないことを教える。
彩色で失敗して意欲をなくす生徒が多いので、できるだけ丁寧にゆっくり作業させる。

まとめ
1h

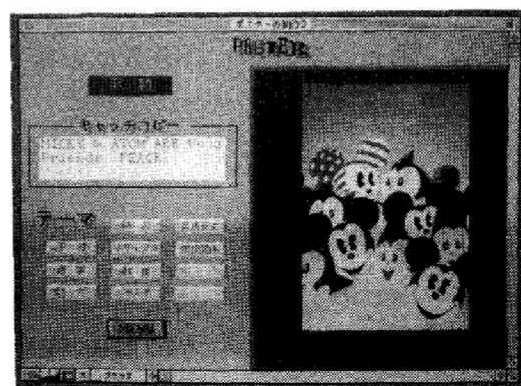
◎鑑賞
：完成作品の鑑賞と反省

工夫や苦勞した点など書かせ、互いの作品鑑賞を通し、考え方や表現の違いを認め合う。

自己評価カードの活用

4 成果と課題

自分を取りまく社会を見つめなおすことで、問題意識を高めることができた。また、時間毎の自己評価により制作意欲は以前に増して高まり、表現の幅も広がった。しかし、ポスターの制作には様々なステップがあり、課題を解決する力をつけるには、継続的な指導が必要である。



—— ポスターを創ろう！ ——

ポスターの制作に必要な事項をプリントにまとめよう。

- ①「最近こんな事が気になってしかたないぞ！」ということを考えていくつかあげてみよう。

・タバコのポイ捨て ・0-157 ・がんや問題 ・いじめの問題
・車の排気ガス

- ② ●で考えたことから、ポスターのテーマを決定しましょう。

タバコのポイ捨て

- ③ どうしてこのテーマに決定したのか理由を書きましょう。

よく道ばたにタバコの捨てがらがあちてゐるから

- ④ ポスターの制作において、注意しなければならないことを項目毎に確認し記入しましょう。

：アイデアスケッチ 気になった事をい、ばい書く。
：コピー ポスターの中の言葉
：レタリング
：レイアウト
：配色
：下書き
：彩色

●●については、先生の話・資料集・資料集・コンピュータにヒントがあります。必ず確認しましょう。

1年 組 ()

—— 自分の進捗を確認し評価しよう！ ——

- ポスターについて理解する・・・1時間
- テーマの決定・・・2時間
- アイデアスケッチ・・・2時間
- コピー・・・1時間
- レイアウト・配色・・・2～4時間
- 制作（下書き・彩色）・・・4～6時間
- 作成後評価・・・2時間

授業時間の目安です。参考にして自分の進捗を確認し、計画を立てなさい。

月日	今日の授業で取り組んだこと	自分の進捗	評価	次回の授業で取り組むべきこと（課題の手記）
9/10	ポスターについての話を聞いた。	ポスターについて分かった。	○	
9/11	テーマをきめたアイデアスケッチをした。	アイデアスケッチをきいた。	○	アイデアスケッチをきく。
9/12	アイデアスケッチをきいた。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトとコピー、レイアウトをきく。
9/13	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/14	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/15	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/16	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/17	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/18	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/19	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/20	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/21	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/22	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/23	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/24	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/25	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/26	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/27	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/28	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/29	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。
9/30	レイアウトがつかない。	レイアウトがつかない。	○	レイアウトをきく。

授業終了後に各自で必ず記入し、次回の授業への取り組みの参考にしよう！

1年 組 ()

授業研究Ⅰ－(5) 「身の回りの物をデザインしよう」・・・デザイナーになる

* 個人、および グループ学習によるデザインの調査研究と発表

1 題材設定の理由

現在の子供たちは、日常生活ですでにできあがっている物を自然に取入れ、またマニュアル化された物を与えられる事に慣れてしまっている。この事は、一方で自らの個性を発揮する場が失われてしまっている傾向にあるのではないかと考えられる。

生徒は、本来独創的な物を生み出す能力があり、その能力を引出し、伸ばすことは美術教育の使命ではないかと思われる。生徒が自らの独創性を十分に発揮し、積極的に自らを表現し、又、生活にかかわる力を育てることが重要と考え上記の題材を設定した。

我々が、日常生活の中で使用するほとんどの物はあらかじめデザインされた規格品であり、そこには自分でイメージし、作り出す必要のない「便利さ」がある。身の回りの様々な物に意識的に目を向けさせ、現代人の忘れかけているデザインの原点とも云える「物の生まれ方、作り方」に焦点をあて、使いやすさ、美しさを感じとる力と、作り出して行く能力を養わせたい。また、身の回りのあらゆる物を主体的に観察し、その良さを発見し、自分で評価することや、改善点などを自分で判断していく力を育てたい。

2 指導のねらい

- ①イメージや発想を膨らませ、自らが進んで「考える」創造活動”を活発にさせる。
- ②身の回りのデザインの良さに気付かせ、それを味わわせ、選択する力を育てる。
- ③自ら見つけたデザインを目的や条件、色彩、形態、機能等の面から考える力を育てる。
- ④デザイン利用者への配慮や生活や環境との関係を理解する力を育てる。
- ⑤身の回りの物の存在を通して、生活に積極的に関わろうとする態度を育てる。

3 展開例 (全14時間) * 活動の形態 (全体、個人、グループ①～③)

	学 習 の 流 れ	指 導 の 流 れ (留意点)
導 入	1 デザインの概念や方法、物の形や色についての基本的概念や性格について 物を作る事の目的、必要性や物の生まれた(作られた)過程について理解する。	参考作品を提示し、発想からデザイン、制作までの流れを理解させる。 用途や目的・色と形の関係について知らせる。(事例提示)
	2 デザインする物の分野、種類、内容の設定(参考資料等の配布説明) 日常生活で毎日何気なく使っている日用品の存在を再認識する。	実際使っている日常品を取り上げ、使用上の工夫の仕方に気付かせる。 身の回りの生活の中にある物の役割について理解させる。
	3 イメージ・トレーニング 色や形の持つイメージを再認識し、デザインする物の課題を設定しデザインする。 (トレーニング用紙配布)	デザインの作業の流れを知らせる。 使用目的を明確にし(発想)、その目的にあった色や形を考えさせる。

展 開	4 自らデザインする物を選択する。 (選択事例提示) グループ①・・自らデザインする物についてのグループ分け(共通の対象物について)	実際にデザインするものについて提示し分類する。 自己の目的に従って、デザインしようとする物を的確に選択し、決定させる。 イメージ・トレーニングに基づき、参考にして選択決定させる。
	5 自らデザインする物について調査、研究する。(対象物の種類、発想、開発等) * レポート形式 グループ②・・自らデザインする物についてグループで共通点について調査研究する。 (研究の項目を決め、分担する)	調査研究の仕方について指示する。 (資料収集の仕方) 共通の分野どうしのグループで、共通点については分担して調査する計画を立てさせる。 グループで協力し、積極的に調査させる。
	6 グループ③・・研究資料を持ち寄り、分析を行う。 (レポートや模造紙にまとめる)	収集した資料の整理、分類の方法について指導する。目的や伝えたい内容について要領よくまとめさせる。
	7 自らデザインする物についてデザインする。(調査研究に基づいて自分で構想を練り、レンダリングする)	デザイン(レンダリング)の方法、描き方等について指導する。 表現したい部分の明確化に配慮させる。
ま と め	8 自らデザインする物についての発表会 (発表時間5分以内) 班毎(又は個人)順番に発表を行う。 〈発表者〉①題材提示②選択理由③発想のポイント④工夫した点⑤感想、反省など 〈発表者以外〉発表についての評価を行い、記録をとる。 デザイン品評会	自分のコンセプトを要領よく表現するための工夫をさせる。 各制作品に対する相互理解を深めさせる。 発表の流れが単調にならないよう発表の仕方を工夫させる。 発表による作品の表現方法の大切さを理解させる。 発表内容を注意深く聞き、評価させる。
	9 デザインと生活との関わりなど、重要性についてまとめる。	活動の流れを振り返らせ、物の生まれ方、作り方の追体験を感じさせる。

4 成果と課題

物の作られて行く過程を発想から制作までの流れとして理解することによって、身の回りの様々な物に対して観察の目を向ける態度が育ち、日常生活をより豊かなものに、楽しくしていこうとする意欲や態度が育った。また、物の形や色についての基本的概念や性格についての理解と物を作る事の目的や、制作過程(成り立ち、作り方)について学んだことにより、生活の中にある目的意識を日用品のデザインという形で表すことができた。

今後も、作業中心になりやすい日常の授業の中で、頭の中で制作活動を充実させること、つまり「考える作業」を活発にさせることにより、発想や構想の能力を育成(イメージやアイディアを呼び起こす工夫)することが重要であると考えられる。

授業研究Ⅰ－(6) 「陶芸・土鈴」(テラコッタ粘土素焼き)

1 題材設定の理由

自然が作り出した粘土は、私たちに近い造形素材であり、造形素材として優れた数々の特性をもっている。①可塑性が豊か。②あまり道具を使わなくとも手や指だけで造形が可能。③常に適度な柔らかさに調整でき、硬くなったら適度な水を加えることで何度も繰り返し使える。④焼成することにより硬化し、施釉することで防水化も可能。⑤比較的容易に入手できる。以上のような特性に加え、粘土のもっている触覚的な手触りが「制作する意欲」に刺激を与えるということは、触覚などの「感覚」が造形活動の本質の一つをなしていることを示している。触覚感覚を磨くには、粘土という素材は最適である。そして、この土で作った作品が美しい音を出すということで、普通の塑像の制作とは異なった強い動機付けや目的意識をもたせることができると考えられる。素焼きのもつ素朴な音色はだれにとっても魅力ある題材となりうる。

2 指導のねらい

◇素材(粘土)のもつ特性を理解した土鈴の制作過程をとおして、素焼きという素朴な造形表現のよさと美しさを感じ取り、手作りのよさや喜びを味わわせる。

◇触知感覚を鋭敏に刺激することによって創造意欲を高め、視覚的、聴覚的な造形表現を試みることで美的感性を培う。

3 展開例(全6時間:乾燥・焼成は除く)

1校時 (本時)	①土鈴制作全般(粘土の特色、素焼きについて、土鈴の形態・作り方・構造と音色など)に関する質問用紙による確認を行う。(○×形式) 解答と共に解説を加える。 《土鈴制作の概要理解と構造理解その一》 ②民芸土鈴(市販)・土鈴(生徒作品)の鑑賞 形態の違いだけでなく作品を手でさわって、実際に音をだして形態によって、その音色が異なることを確認する。 《構造理解その二》 ③手作りへらの制作。「くりぬきつくり」で使用する割り箸とクリップ・木綿糸を利用した自分用のへらを作る。
2校時 (本時)	④粘土クロッキー制作 触覚感覚を磨くため粘土のもっている手触りを知り、その性質を生かして成形練習を行う。 テーマは自由とするが内部が丸みをもった形がよいことを理解させ、作りたい形をデフォルメ(形を単純化させたり省略させたり)し制作する。 《構造理解その三》 表面の装飾について、二種類の方法(粘土が生乾きのうちに付け足す方法・粘土が乾燥してから削る方法)があることを理解させクロッキー段階でどうするか決定させておく。
3校時	⑤「くりぬきつくり」の示範(制作ポイントを明確にして示範する) ◆成形した作品を二つに割るための適正位置の取り方。 ◆芯になる部分の粘土のかき出し方(厚さが均一で、凹凸がないように)。 ◆玉の入れ方(適正な大きさ把握と、内部壁面にくっつかぬ処理)。 ◆張り合わせる場合のどべの使い方と張り合わせ跡の隠し方。

◆音色の出る穴の適正な大きさと位置。

《構造理解その四》

⑥粘土による制作（成形1）

スケッチをもとに基本的な形のみを作る。余分な装飾は一切しない。

4校時 引き続き 制作（成形2・「くりぬきつくり」）

◇二つに割る → ◇芯をくりぬく → ◇玉を入れる → ◇張り合わせる → ◇穴を開ける → ◇加飾 → ◇作品の乾燥。

未完成者には粘土の保存処置を徹底させる。

5校時 ⑦粘土による制作（成形3・装飾）

乾燥した作品に対しては彫刻刀などにより表面加工（模様を彫り込んだり、面・形をととのえる）装飾を施す。（乾燥していて破損しやすいので刃の当て方や入れ方に注意させる）。生乾きの作品に対してはへらなどによって表面加工と装飾を施す。

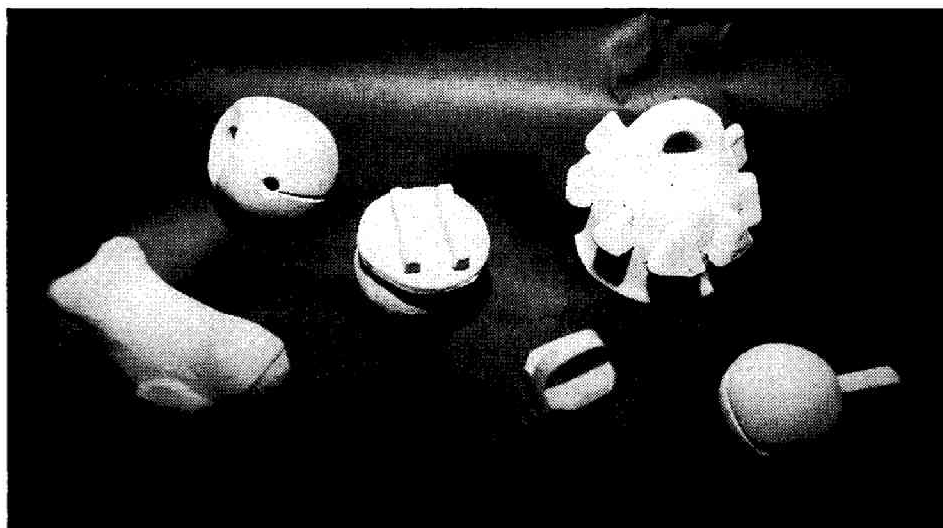
6校時 ⑧引き続き 制作（成形3・装飾）

⑨完成：相互の鑑賞と自己評価。

◇他の人の作品をデザイン（形）の面から鑑賞し感想を書く。

◇土鈴制作全般を通して感じたことと、自己の作品に対する評価を行う。

その後 乾燥2週間～3週間 → 焼成（素焼き）



4 成果と課題

触知感覚を敏感にし、さまざまな感覚をフルに引き出すことができる粘土クロッキーは、粘土の特性を知るために極めて有効な手段であった。また、頭で考えた形を上手に平面の紙の中に表現できない者も粘土をじかに触って作ることによって自分の表現したい立体が比較的容易に完成させられたことが一番の収穫ではないかと考えられる。このことは、土鈴制作の導入段階において挫折感を味わうことなく次の段階に移行できたということで、生徒の興味・関心・意欲の高まりを充分感じ取ることができた。

制作行程中、適宜行った制作カードへの記入は、生徒に制作の見通しや目標をもたせるとともに計画的に取り組むことの重要性を知らしめることができた。この制作カードは教師にとっても生徒のつまづきを的確に把握することができ、具体的な個別指導が可能となった。

授業研究Ⅰ-(7) 「八丈島の土と釉薬を使った3年生のごはん茶碗作り」

1 題材設定の理由

本校は、八丈島でも郷土色が濃く、自然の厳しさを受け止め、その恩恵を文化として育む地域にある。江戸時代から受け継がれてきた黄八丈の染めや織りの工房も近くにあり、島の窯業は、この染めに使う培染液の木灰に目を付けたことから始まっている。陶芸制作は今までに何度も行ってきたおり、生徒も意欲的に取り組む題材である。今回は、粘土での制作だけでなく工程全般を学ぶことにより、制作への意欲をさらに深め、人間の知恵のすばらしさや焼き物の不思議さを味わわせたいと思った。また、15年間、同じ小学校中学校で育ってきた3年生が、卒業を機に、東京の高校と八丈の高校と、それぞれの進路を選択する。そして、八丈の高校に進学した生徒もいずれは、島を離れる。そんな生徒達に、八丈の土で作った粘土と、八丈の土が育てた木の灰を使った陶芸制作を行うことにより、生まれ育った故郷への愛を深めてほしいと思う。

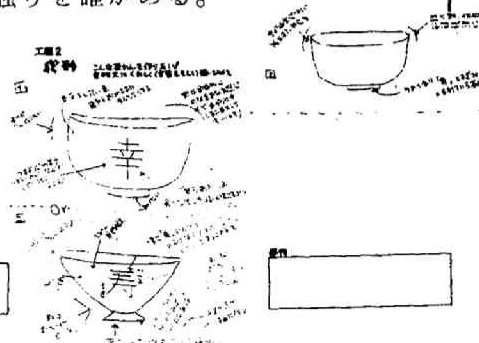
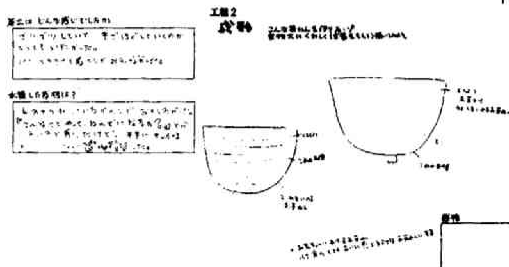
義務教育の終りは、子どもの成長の一区切りとして、親にも大きな喜びである。15年間育てた親の愛情を、生徒達にも、毎日使う食器を作ることによって感じ取らせたいと考えた。

2 指導のねらい

- ①日常生活で毎日、自分の使う食器を作るにより、使いよさや美しさを考えた作品を工夫し、創造の喜びを味わわせる。
- ②『土作り・成型・素焼き・釉薬作り・釉薬がけ・本焼き』という陶芸の工程を学ぶことにより、見通しを持って制作できるようにする。
- ③制作を通して、土や水や火を実感し、自然の不思議さやすばらしさを味わわせる。

3 展開例（第3学年 全9時間）

	学 習 の 流 れ	指 導 上 の 留 意 点
導 入 2 時間	焼き物についての説明 制作カードの説明 アイデアスケッチをする。 原土の水簀（精製） 自然の作った土の不思議さ	・焼き物全般を学ぶ学習であることを理解させる。 ・目的に合った作品を考えさせる。 自分の器を作るのか、お世話になった人にあげるものを作るのか。 ・八丈の土で作る意味を考えながら、土の手触りを確かめる。



展 開 6 時間	アイデアスケッチをもとに制作をする。 土練り 成型・表面加飾 (乾燥・素焼き)	・持ち重りのしない器を作る。 ・彫刻や櫛目、刷毛目で加工する。
	 釉薬作りをする。 アク抜き・乾燥 ふるい作業・調合 釉薬がけ・乾燥 窯づめ (本焼き)	・黄八丈の染屋さんからもらってきた灰をていねいにアク抜きし、乾燥させる。調合は実演して見せる。 ・呉須での絵付けをする。 ・友達の釉薬がけを見ながら、ていねいに浸しがけをする。
まとめ 1 時間	互いの作品を鑑賞し、発表する。 制作全般を体験し、感じたこと、完成作品への思いをまとめる。	・工夫した点や、よさを見つける。

4 成果と課題

今まではなにげなく使っていた粘土だったが、原土を手でつぶし、バケツの水を何度も変えながら土を沈殿させ、一握りの粘土が出来ていくのには、驚きの様子だった。そして、かなり粘り気のある不純物の混ざった土が、きめの細かいなめらかな粘土になり、また、それが乾燥し、火に焼かれると堅い実用に耐える器へと変化していくことを初めて実感できたようだった。ご飯茶碗というテーマの設定で、お世話になった人へそれぞれの思いで計画した。生徒は、自分のものや両親、祖父母、離れて一人暮らしをしている兄のために作っていた。成型の段階では、粘土の厚みを均一にすることと薄く作る事がとても難しく、ひびが入ったり形がくずれたりとずいぶん苦労していた。今回、表面の加飾は彫刻だけになってしまったが、ごはん茶碗という形にかなりの規制があったので、その分加飾の方法をもっと広げればよかったと思った。また、3年生は放課後の時間も忙しく、粘土作りと釉薬作りに十分な時間をかけることができず、合間合間にこちらでやってしまった部分もあり、何から何まで自分で作るというわけにはいかなかった。自然の不思議さを味わうという目標までは、達成することができなかった。全体の時間配分と成型や加飾方法に広がりをもたせるような工夫をしながら、今後もぜひ続けていきたい題材だと思っている。

Ⅳ 研究テーマⅡ 「造形によるコミュニケーションの存在に気付かせる授業の工夫」

1. 研究テーマ設定の理由

これまでの美術の授業の中では「作品」に対して、どのように制作するのか、どのように鑑賞するかなど、生徒が学ぶ内容をどう達成するかということに力が注がれ、学ぶ目標を達成するためのマニュアル的な授業展開に陥っていたのではないか。その結果として、造形活動のきっかけとなる自己の変容に気付く機会を少なくしているのではないかと考える。

また、現在の中学生は膨大な情報量に囲まれ、その中から自己の価値観をも含め様々な情報を一方的に提供されているのではないか。自己の変容にとって必要な「主体的に学習する力」を育てるためには、一方的に情報を与えられることのみではなく、自らが情報を発信する力を育て、「自己教育力」へとつなげたい。

ここでは、「制作と鑑賞」を別個のものにとらえず、「美術」がもつ視覚的イメージによるコミュニケーションの力を認識することで「制作」と「鑑賞」、「自己」と「他者」の作品の双方向性をもった関係の可能性に気付き自己に内在する力を発見させ、創造の喜びへとつなげたい。

2. 研究の仮説

〈造形によるコミュニケーション〉の概念は以下のものとする。

- ①自己の作品に表れる生活観 ②自己の価値観の表明 ③他者の作品から感じる価値観
- ④美的価値のインタラクティブ（双方向性） ⑤他者への影響力

○伝達を目的とする造形（伝達デザイン）以外にも、絵画や彫刻などの作品から発せられることがらがあることを発見し、理解することができるようになるのではないか。

○今までとは違う視点（＝他者理解）に立った、創造の喜びを感じることができるのではないか。

○作品を、制作、鑑賞、発表する前と後で、コミュニケーションを通して自己の価値観が変化することに気付くことができるのではないか。

3. 仮説検証の方法

仮説検証の方法として、以下の方法を採用。

- ◆1)授業（作品制作）の前後、及び過程でアンケート、感想作文などを実施し生徒の前後の変容を検証する。
- ◆2)生徒個々が他者とのコミュニケーションの多様な方法を創意工夫できたかを検証する。

■授業研究Ⅱ－(1) 「1996ぼくの生活・私の生活－情報の創造から発信へ－」

1 題材設定の理由

美術教育が、直接体験を重視した「物」の制作に重きをおいた理由は、手による活動が、思考力や創造力を引き出すのに直接的に関係するという点である。だが、美術教育が抱えてきた直接体験と、メディアの発達による疑似体験が対立するものという主張は成り立たない。

最近の工業製品でマイクロプロセッサが使われていない物を探すのは至難の業である。ゲーム機を例に出すまでもなく生徒たちの遊び道具や生活用具も同様である。また、一度も絵や彫刻をみななかったという日はあり得るが、テレビや写真を一度もみななかったという日はあり得ない。これが生徒たちをとりまく現実である。したがって、メディアの登場を拒否できない、となれば、その活用と自己のアイデンティティの擁護とを解決する必要がある。とはいえ、映画、写真、CG、ビデオなどを単に鑑賞するだけでは、生徒たちの声に答えたことにならない。生徒たちは、もっと能動的でもっと発信的な活動を求めている。

2 指導のねらい（コンピュータ活用の意図）

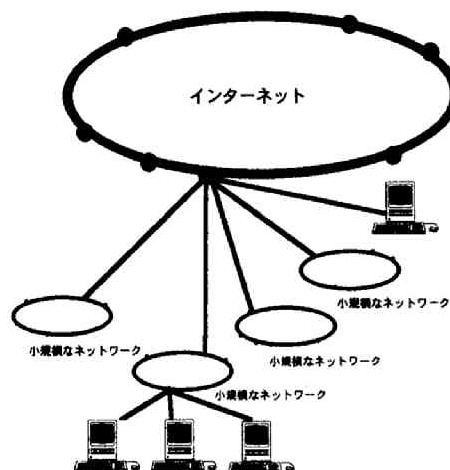
コンピュータの世界には、すでに世界の国々を結ぶネットワーク（インターネット）が存在し、世界中の情報に接すること、発信することが出来る。今まで紙や鉛筆などでは表現できなかったものを表現するための情報教育の可能性がある。一人一人の情報発信が相互に絡み合い刺激し合い新しいものが創造できる余地がある。

(1) 美術の学習を情報という視点から見直し、作品に込められている情報を収集、処理、創造、発信したりする活動にコンピュータを活用することによって、表現能力向上の可能性を探る。

(2) コンピュータを生徒自らが使って学習できるように

積極的に支援することによって、生徒の学習意欲向上を図る。

(3) 作品をインターネットで公開し、世界から作品に対する参加、評価を呼びかけることによって、限られた集団内での学習から、限定されない不特定多数の参加の可能性を探る。



3 展開例

本題材は、生徒の写した写真をインターネットのホームページ上に発表し、「ぼくの生活・私の生活」を表現することを主な内容としている。さらに発展させコンピュータソフトや複写機などを併用し、素材を加工すると、写真や絵だけでなく、自然物、自分でつくった画像データ、市販の素材集なども材料として活用でき、表現の可能性を広げることができる。カラージュにより写真に新しい意味をもたせたり、画面の構成を楽しんだりすることが考えられる。



■ 情報の創造から発信へ		
	教師の活動	生徒の活動
第一次	■単元目標を説明 - 写真によって新しい情報を創造する表現方法を知らせる。 - インターネットによる情報発信を知らせる。	■学習活動 本時の学習事項を確かめ、自分の生活をいくつかのキーワードにまとめる。
	■鑑賞（スライド、写真集） 作品例「雑誌ライフ」「ロバート・キャパ」「マン・レイ」「広告写真」など	
	■ワークシートによる作業 - 自分の生活を振り返られ、アイディアシートにいくつかのキーワードにまとめさせる。 - 自分の現在の生活を、写真によってどう表現するか考えさせる。	
	■課題説明 「レンズ付き白黒フィルム」配布 - 撮影上の注意（著作権、肖像権、撮影許可、校内撮影の注意）	■課 題 指示日までに、配付された「白黒レンズ付きフィルム」で、写真を撮影する。
	■現 像 ・ フィルムの回収と現像	
第二次	■課題説明 現像写真をもとに、組写真にまとめ、新しい意味の創造を考えさせる。	■学習活動 - 現像写真を、何枚かの組写真に選択。 - 新しい意味の創造を、考える。 - 写真につけるキャプションを考える。
	■プレゼンテーション ・ 組写真を、他の生徒にプレゼンテーションする。	
第三次	■ホームページ作成 - コンピューター機器の利用を指導する。（周辺機器ースキャナ MO コピー機など） - ソフトウェアの利用法を指導する。（使用ソフト NetScape Adobe Photoshop I - WRITE など）	
	◇発展展開例 写真を、コンピューターで加工（切り抜き、コラージュ、エフェクト、フィルタ）することを指導することも考えられる。	◇学習活動 - コンピューター上で、素材が様々な加工できることを理解する。 - 組み合わせ、加工することで、新たな意味の創造に気づく。
第四次	■情報の発信 - インターネット上に、生徒作品を掲載する。 - メーリングリストや電子メールなどで、作品掲載を宣伝する。	■インターネット体験 自分の作品を通してインターネットに触れる。
	■情報の受信 - 電子メールなどによる、不特定多数の鑑賞者の意見を、生徒に知らせる。 - 生徒の思いと鑑賞者の意見の差異に気付かせる。	■情報の受信 - 寄せられた鑑賞意見をもとに、作品がどう受け止められたかを理解する。 - 作品に込めた意味と、受け止められ方の差異を理解する。
	■ま と め ・ 課題を、通した感想をまとめる。	

4 成果と課題

美術の学習を情報という視点から見直し、生徒は自分なりの考えを広め合い、深め合う学習が展開できたかどうかは、今後のさらなる指導を要するが、生徒の自主的活動や感想を見る限り、意欲的に学習が展開できたといえる。また、今後の課題としては、学校の情報インフラの整備、ネットワーク利用上の情報保護や、著作権の問題などクリアにする必要がある。

授業研究Ⅱ－(2) 「〇〇くんの日常／〇〇さんの日常」

－コミュニケーション・アート－

1 題材設定の理由

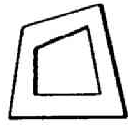
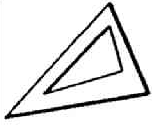
昨今の教育現場では、子どもを取り巻く病理的傾向（いじめ、親子間の断絶）の原因をコミュニケーションの欠如にあるとして、その教育的回復が求められている。本題材でも、このような意義をふまえてコミュニケーションを扱うが、特に以下の視点から題材を設定する。

- ①中学生という時期は、物事の客観視を好む傾向がある。それは自己の発見に関してもあてはまり、周囲が自分をどのように見ているか、ということが生徒たちの最大の興味でもある。また同時にそれは、彼らが社会性を身につけていく成育過程にあることを示している。
- ②造形というノンバーバル（非言語的）な要素によるコミュニケーションは、言語によるそれとは違って、不確実ではあるが創造性を含んでおり、教育的に豊かなイメージを生む。
- ③表現に終始する制作実技的な学習面だけに限定せず、表現を鑑賞と一体化させることによって「自己の客観的な理解」や「他者の共感的な理解」という認知的な学習面を拡大した。

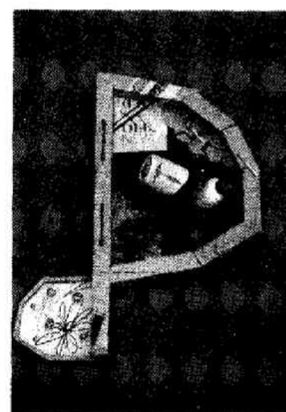
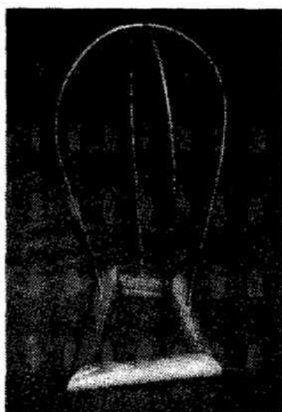
2 指導のねらい

- ①身のまわりにあるモノを収集させることによって、自分の日常を振り返らせる。
- ②友達の造形物から、今まで気付かなかった友達のよさや個性に気付かせる。
- ③友達が、自分を表現してくれた造形物から、客観的に見た自分を発見させる。
- ④自分のやりたい表現にふさわしい技法を発見させ、工夫しながら制作させる。
- ⑤言語や数値とは異なる、「造形によるコミュニケーション」の楽しさを味わわせる。

3 展開例

学習の流れ	学 習 の 活 動	指 導 上 の 留 意 点	造形によるコミュニケーションの流れ
●事前学習 (3週間)	①自分の日常を取り 囲むモノを収集	・自分の日常を構成しているささやかなモノたちの存在に気付かせる。	Aくんの活動 Bくんの活動
●制作グループの編成	②作品を制作しあう者をパートナーにする。	・気の合う者どうしが望ましいが、今後の制作活動を見通させて編成させる。	Aくんのモノ「収集」 Bくんのモノ「収集」
●視覚によるコミュニケーションの紹介	③言葉、文字以外にも、コミュニケーションが存在することを知る。	・交通標識、輸血相関図などを紹介する。 ・視覚を使ったゲームを楽しむ。 (カタシリトリ・伝形ゲーム…)	 
●制作のねらいと工程の理解	④造形によるコミュニケーション過程の理解。	・参考作品を提示しイメージをわかせる。 ・アッセンブラージュ技法を理解させる。	Aくんによるフレーム形「制作」 Bくんによるフレーム形「制作」
●作品フレームの制作	⑤自分自身の持ち味にぴったりしたカタチを棒材によって表現する。	・幾何形態や抽象形態によって、自分らしさを追求させる。 ・平面か、立体かを選択させる。	 

●ドローイングによる感情表現	⑥設定されたいくつかのテーマで、自分の気持ちをドローイングする。	・「喜」「怒」などのテーマを設定し、自由にドローイングで表現させる。 ・様々な描画材、描画用紙を用意する。	Aくんによるドローイング [制作]	Bくんによるドローイング [制作]
●造形物交換	⑦①、⑤、⑥を交換する。	・その造形物に関する情報も交換させる。	  材料交換 [造形によるコミュニケーション]	
●表現の構想	⑧美術鑑賞や制作シートの活用によって、表現のイメージを練る。	・現代美術に見られる技法を紹介する。 (アッセンブラージュ、コラージュ…) ・テーマをもたせ、表現を工夫させる。		
●造形によるコミュニケーションを交えた制作活動	⑨友達の個性や持ち味をイメージしながら、フレームにモノやドローイングを構成していく。	・絶えず材料や友達とコミュニケーションをとらせ、内面表現の深化を図らせる。 ・全体の構成美に留意させる。 ・友達に合った配色効果を考えさせる。	 	
●完成作品の鑑賞と自己評価	⑩パートナーどうしで完成作品を鑑賞し合うことを通して、自分の新たな持ち味を見い出す。	・友達が表現した作品(=客観的な自分像)を介してコミュニケーションさせ、そこから発見したことを記録させる。 ・作品から感じとった、言葉になりにくい印象も大切にさせる。		



4 成果と課題

以下の手順は、「造形によるコミュニケーション」がもつ教育的意義の検証概略である。

授業前	I・作文：『自分自身について』 II・アンケート：『パートナーの描いたドローイングはどれ?』	→	授業後	III・作文：『自分自身について』(友達の作品を鑑賞して) IV・アンケート：『パートナーの描いたドローイングはどれ?』
-----	---	---	-----	---

●I→IIIでは文章の量は概して増加し、質も深化した。これは「造形によるコミュニケーション」に、客観的な自己認識を円滑にする効果があることを示しているのではなかろうか。

●II→IVのアンケートにおける正解率は向上した。これは、「造形によるコミュニケーション」が、言葉にならないものに対する感受性を高める効力を有していることを示している。

授業研究Ⅱ－(3) 「制作を通した工芸作品の鑑賞」

1 題材設定の理由

工芸の学習では、生徒たちは生活の中で自分の作品を利用活用させることができることから、具体的に自分たちが制作するものへのイメージがわきやすく、完成への意欲も高まりやすい。また実材を使うことによる身体的抵抗感は、程度にもよるが、制作の充実感へとつながるものがある。

工芸の鑑賞は実際に使うという観点から鑑賞する作品に対するアプローチが具体的、身近なものになり、作品に対する理解を深めることができるのではないか。

自己と他者の作品を相互に評価し合い、自己の中に存在する造形への可能性に気付かせたい。

2 指導のねらい

- ・鑑賞の学習を通し先人の思考、技術や作品の美しさ（造形によるコミュニケーション）に触れる。
- ・制作された作品を実際の生活の中に役立たせるという視点から、自己と他者の関係の中に他者とのコミュニケーション、また客観的な自己表現へとつなげる。
- ・制作にあたっての計画性の育成、材料に対する感性の伸長、制作への意欲を高める。

3 展開例

「螺鈿紫檀五弦琵琶の鑑賞と螺鈿を使ったコースターの制作」

対象：2年週1時間、の授業 〈全9時間〉 〈 〉は時間

学習段階	主な学習活動	身に付けたい力	指導上の工夫
学習内容の理解 〈0.5〉	・題材の内容、学習活動の方法などを確認	・興味関心を基に主体的に鑑賞する能力と態度	・主体的に学習計画を立て案できる態度
鑑賞 〈0.5〉	・螺鈿紫檀五弦の琵琶を鑑賞する。 ・その他螺鈿の技法を使った作品の鑑賞	・作品を味わう。 ・技法について推理する。	・素材、題材についての観点指導 ・技法についての指導
発想 〈1〉	・螺鈿を使ったコースターの制作 ・絵柄について考える。	・使用の目的、素材の特性を理解し制作に生かすことができるようにする。	・技術的な方法について理解を深める指導

制作 〈6〉	・下絵を描く。 ・木材の下地を作る。 ・螺鈿用具の加工 ・木材の下地塗り ・貝の接着 ・カシューを塗り重ねる。 ・研ぎだし	・材料の特性を表現の特徴へとつなげる力 ・材料の加工方法にあった形の工夫をする力 ・用具、道具の正しい使い方 ・正しい手順による制作 ・作品を完成させる喜び	・制作段階の的確な技法の指示 ・自分の判断ができる作業手順の確認
鑑賞及び 反省 〈1〉	・完成の充実感を味わう。 ・実際の作品をお互いに鑑賞する。 ・参考作品の鑑賞	・鑑賞力（的確な表現、表現の工夫、使用感があるか） ・作品の完成度 ・鑑賞した参考作品とどのような違いがあるか。 ・参考作品を最初に見たときと現在見たときの鑑賞の視点の置き方	・制作にまつわるそれぞれの工夫 ・今後の制作に生かされる方法、表現の確認

4 成果と課題

ただ単に題材を提示するという形での授業より、具体的な制作へのイメージがわきやすく、制作の後に、再度鑑賞することで、鑑賞作品がより身近なものに感じられるという点で成果が上がった。

鑑賞で提示する作品はできるだけ多種類、身近な実物も用意することが必要であるが、制作についての関連性、材料の特性や制約との関連を理解させやすい資料提示も必要であろう。

「造形によるコミュニケーション」が理解されているかという評価は、今後の学習の中で継続的な指導の必要性を感じる。

