

中学校 6

平成 10 年 度

教育研究員研究報告書

美 術

東京都教育委員会

研究主題

美的体験の場を通して、豊かな感性を育む授業の研究

目 次

I	主題設定の理由	1
II	豊かな感性を育むためには（仮説）	2
III	美術の学習における美的体験と生徒の学習へのキーワード（構想図）	2
IV	豊かな感性を育むための研究の視点（内容・方法）	3
V	授業実践研究例	
	□ 自然木や流木などに生命を吹き込もう	4
	□ 動きの創造	6
	□ あんな感じこんな感じどんな感じ	10
	□ デッサン力を身に付けよう	12
	□ 気持ちにタッチ	15
	□ 私の時代	18
	□ 祈りの絵	20
	□ HEART OF PICTURE	22
VI	研究のまとめ	24

教 育 研 究 委 員（美術）

区市町村名	学 校 名	氏 名
千 代 田 区	千代田区立練成中学校	北 澤 昭 俊
大 田 区	大田区立大森第一中学校	並 木 光 司
世 田 谷 区	世田谷区立桜丘中学校	中 山 昇
足 立 区	足立区立足立第十中学校	村 上 達 茂
江 戸 川 区	江戸川区立小岩第五中学校	伊 藤 未 知 子
町 田 市	町田市立つくし野中学校	松 永 か お り
国 立 市	国立市立国立第二中学校	林 洋 一
あ き る 野 市	あきる野市立秋多中学校	廣 瀬 正 徳

担当 教育庁指導部高等学校教育指導課 杉 本 昌 裕

I 主題設定の理由

人はだれでも様々な対象に対して心を揺らす。美術の学習において生徒は、美的体験の場を通して、美しさや快さ、情や愛といったものに心を揺らし感性を育む。また、地域や社会をはじめ自らを取り巻く環境やできごとの中に一人一人が様々な思いをもち、自らの気持ちを言葉や形にして発信している。

しかし、現代の社会では、刺激的な情報が氾濫し、用意されたものや仮想の世界に生徒たちは満足し、一人一人が豊かな感性を磨いているとは言い難い。ものや人との関わりが希薄になったことも感性の高まりを鈍化させている一因と考えられる。また、昨今の子どもたちの行動を見ると、命や自然に対する畏怖や自他への思いやりを身に付ける学習が必要である。

中学校の美術の学習では、美的体験の中で感性を鋭くし、知識や見識を高め豊かな感性を育むことをねらいとしている。そのために、美術の基礎・基本である、感じる力・見る力・表現する力を授業の中で生徒一人一人が体得することを重視している。様々な観点から授業を見直し、題材・教材、授業の流れなどを工夫することで豊かな感性を育む授業にできると考え、この主題を設定した。



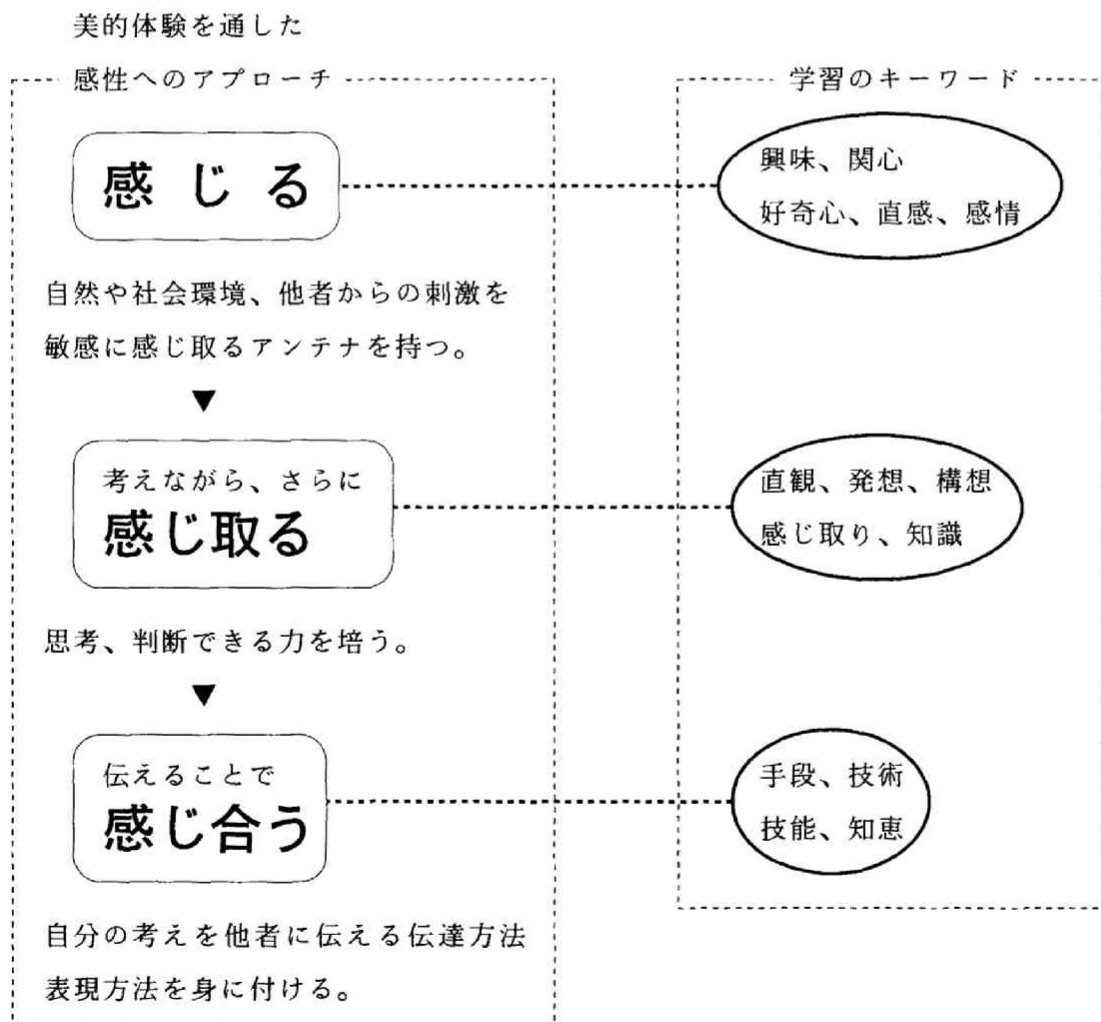
Ⅱ 豊かな感性を育むためには（仮説）

豊かな感性を育むためには、

- どんな些細なことも逃さない鋭い感覚
- 判断、行動、表現のよりどころとなる知識、技能
- 感動できる心と追究する気持ち

が必要である。さらに指導にあたっては、自ら主体的に活動できる前向きな姿勢を支援することが大切である。

Ⅲ 美術の学習における美的体験と生徒の学習へのキーワード（構想図）



Ⅳ 豊かな感性を育むための研究の視点（内容・方法）

- 題材・教材を工夫した研究
- 授業の流れ（指導計画）を工夫した研究
- 授業の中で他者（人）とのかかわりを工夫した研究

学習活動での生徒の感性へのアプローチ

◎…特にアプローチできるところ

○…アプローチできるところ

研 究 の 視 点	授 業 の 流 れ		
	導 入	展 開	ま と め
○題材・教材を工夫した研究 ・素材との関わりの工夫 「自然木や流木などに生命を吹き込もう」 ・生徒にとって新鮮な題材の工夫 「動きの創造」	◎ 興味・直感 ○	 ◎ 発想・構想	○
○授業の流れ（指導計画）を工夫した研究 ・感じ取る授業の工夫 「あんな感じこんな感じどんな感じ」 ・技術・技能の獲得の工夫 「デッサン力を身に付けよう」 ・ものを作りながら考える 「気持ちにタッチ」		◎ 感じ取り ◎ 技術・技能 ◎	◎ 鑑賞の能力 ○ ○
○授業の中で他者（人）とのかかわりを工夫した研究 ・自己を見つめる授業の工夫 「私の時代」 ・在り方生き方を考える 「祈りの絵の鑑賞」 ・多くの作家の考えに触れる 「HEART OF PICTURE」	○ ◎ 興味・関心 ○	◎ 構想・手段 ◎ 感じ取り	◎ 鑑賞の能力 ◎ 鑑賞の能力 ◎ 鑑賞の能力

V 授業実践研究例

自然木や流木などに生命を吹き込もう

1 題材設定の理由

今日、豊かな自然が少なくなり、生徒が自然や自然素材と触れ合うことが少なくなってきた。美術の授業でも、新しい素材を使うことが多くなっている。豊かな感性を育むには、生徒ができるだけ自然素材と触れ合い、自然から受ける感情や感覚を大切にする授業の工夫が必要である。自然素材を生かし、素材との出会いから新たな発想・構想を引き出したいと考え本題材を設定した。

2 学習の展開

学習の流れ	学 習 活 動	指導の工夫及び評価の観点
準 備	○自然素材の収集 ○自然木や流木、石などの自然素材の色や形、肌合いなどに興味をもつ。	○自然素材の特徴を発見させる。 ○表現意図をもって、素材と接しているか。
導 入	○自然素材を、動物や昆虫などに見立てる。(発想・構想) 	
展 開 1	○素材に合う道具を選び、正しい使い方を身に付け、加工・制作する。 	○道具の正しい知識・使用法を理解させる。 ○表現意図に合った、表現方法を工夫しているか。

展 開 2	○机の上に置いたときにどのようなになるかなど考え、さらに工夫を加える。 	○つくりながら考え、最後まで素材を生かす工夫を図らせる。 
ま と め	○自分の作品についてPR・説明する。 ○自他の作品を批評し合う。	○自他の作品及び表現の工夫に対し共感し、評価ができたか。

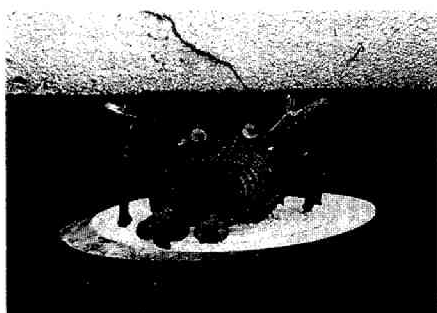
3 考 察

本研究は、題材・教材を工夫することに視点を置いて進めた。市販のキット教材を使わず生徒にとって新鮮で、興味・関心をもてる教材を工夫したことで、意欲的な制作態度を培うことができた。素材から発想し、表現活動に発展し、作品をつくりあげすることは、「ものづくり」の基本である。生徒の自由な発想や思いが、生徒自身が山林や河原から収集した自然素材に込められ、その結果、鳥や動物などの生き物に形を変え、新たな生命が宿ったようである。

アイデアに合わせて自然素材を選んだ生徒、素材の色や形、肌合いからアイデアを引き出した生徒など様々であったが、生徒の発想や創意工夫に幅をもたせることができたのは大きな成果であったと考える。

生徒作品

——— 自然木や流木などでつくった生き物たち ———



動きの創造

アニメーションによる、動きのデザイン・伝達

1 題材設定の理由

アニメーションは、生徒の日常生活の中に、伝達表現方法の一つとして深く入り込んでいる。生徒たちに分かりやすく、色と形による表現に「動き」をプラスし、楽しく表現体験し、学習できる活動である。音楽や声等の音素材と組み合わせることによって、さらに複合的な表現となり、新たな感性を育むことも考えられる。

本題材では、動きの中のリズム・気持ちよさ・面白さなどの要素を学習し、自らも発想を拡げてアニメーションをつくっていく。映像表現を楽しみ、自らも工夫をし、体験を通して豊かな感性が育めると考えた。

2 授業のポイント

(1) ねらい及び育みたい感性と能力

自分の絵や図柄を動かす → 自分のつくりだしたものに命を吹き込む ⇨ 生命感
見る人を楽しませる工夫 → 発想・構想の工夫 ⇨ 発想力・構成力
個々の感性を働かせた「動き」の創造 ⇨ 創造力、独創性
映像づくりを体験する → 映像機器の理解 ⇨ 技術力、知識・理解

(2) 学習内容の概要

時間の感覚を高めるため、音楽に合わせた「動き」を考える。

○ 8 拍の「動き」を考える ⇨ 2 拍×4、4 拍×2、リピテーションなど

○ 作品の量 ⇨ 8 拍を 6 秒で表現し、1 拍 6 枚で、計 48 フレーム分の動画を描く。

○ 表現材料 ⇨ [学校で準備] 市販の動画用紙、顔料ツインペン（耐水性のものがよい）
[個人で準備] 色鉛筆、色紙、水彩用具…制作意図による工夫

○ 使用機器 ⇨ 1/8 秒のコマ撮り機能付きデジタルビデオカメラ、ビデオ編集機
手作り撮影台（次頁参照）、三穴タップ板 40 枚、ストップウォッチ

○ 使用した楽曲 ⇨ パッヘルベルの「カノン」を原曲として使う。

○ その他 ⇨ テキスト、ワークシート、絵コンテ用紙、タイムシート、保管袋

3 学習活動

導入 1 ……映像資料の鑑賞

セルアニメや人形アニメの作品、制作現場、撮影風景など

導入 2 ……表現形式の意識と理解

8 拍の「動き」を考える。

〔例〕起承転結、A B C D, A A B B, A A A B など

導入3……動きのポイントの理解

- 動勢の変化 → 落ちる、弾む、飛ぶ、流れる、動きの誇張、動きの変化など
- 速度 → 加速する、減速する。
- 繰り返し → リピート、リバーズ

テキスト資料の項目

- ・アニメーションってなんだ？
- ・いろんな表現のアニメがあるんだね
- ・ストーリーボード・絵コンテってなんだ？
- ・撮影用タイムシートってなんだ？
- ・原画・動画・中割ってなんだ？
- ・「リズムカルアニメーションの制作」ってなにをするんだろう？
- ・動きのおもしろさってなんだろう？
- ・時間枠をイメージしよう
- ・アイデアを練ってみよう
- ・絵コンテを描いてみよう
- ・運動曲線（動きの流れ）のシートを作ってみよう



机を転用した撮影台を起き、試し撮りもすぐ見られる様にした

テキスト資料～「アイデアを練ってみよう」より

◎キャラクターを決める

この場合、人物とは限らず、物や図形・幾何形態でもよい。自分が動かしたい形。動き・変化を描き進められる形。おもしろい・美しい動きになりそうな形。変形（トランスフォーム・メタモルフォーゼ）し続ける形も考えられる。

◎補足・追加・注意点

- ・一枚では動かないはずの絵が動いて見えること。生命を持ったように生き生きと見えてくこと。ここがうれしいところ。見る人を楽しませることを考える。
- ・書き込み過ぎて不自然な動きが出てしまうと見にくくなる。きれいに動いて見えるようにキャラクターは単純に考えた方がよい。変化し続ける形を追いかけて描けるように。
- ・具体的・立体的な形を書く場合にはスケッチ・デッサンが不可欠。少しずつ形を変化させ、一枚一枚ていねいに描ける密度で描く。
- ・動きの流れ（目盛りつき）を書き込んだシートも作った方がよい。

④展開・制作の流れ

- ワークシートでアイデアを練る
- 絵コンテ・タイムシートの記入
(→運動曲線(動きの流れ)のシート作成)
 - 動画の制作(下書き~清書)
 - (→試し撮り・その鑑賞・手直し)
 - 撮影班による、時間外での撮影
 - ……→完成作品の鑑賞・相互評価

ワークシートの内容(右図)

- ・時間枠と拍数・絵の枚数のイメージ図。
 - ・どんな動きを表現したいか言葉で書く。
 - ・キャラクターのデザイン。
 - ・動きの流れで描いてみる。
- (絵の枚数に合わせたアイデアスケッチ)

⑤評価の観点

- ・アニメーションのつくり方を理解できたか。
- ・動きの表現・ユニークな発想ができたか。
- ・楽しんで制作し、鑑賞することができたか。

リズムカルアニメーションの制作 資料その2
 原画「カンノン」 by 中村(中) 2年 組 番 氏名

時間枠と拍数・絵の枚数のイメージ図

拍数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
絵の枚数																				

どんな(なに)の動きを表現したいか、考えられることをどんな言葉で書いてみよう。その動きに必要な時間(拍数)はどのくらいかな？
 少なくとも2拍数は繰り返しの動き(しかもちょっと変化をつけたやつ)ができるといいね。

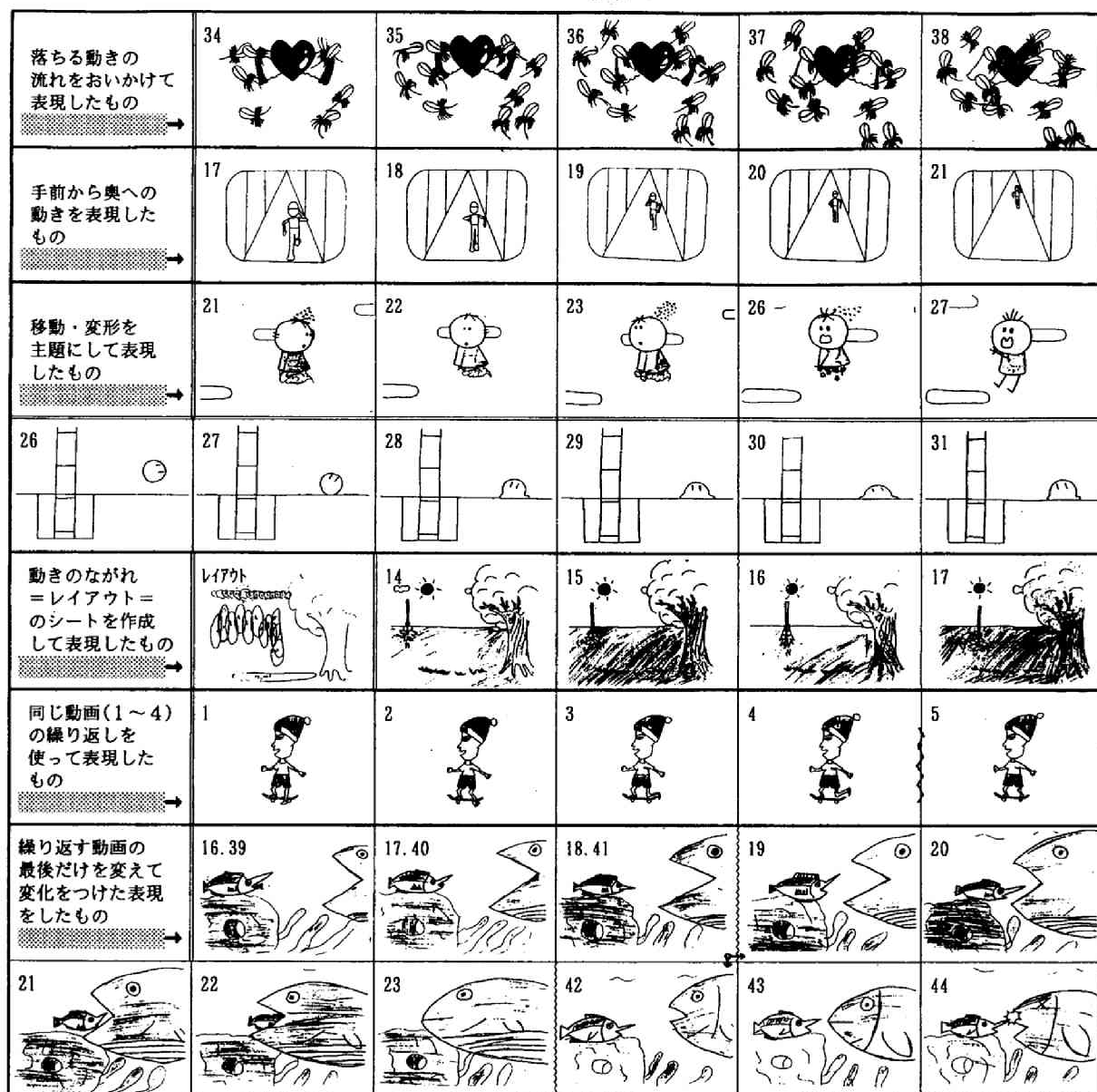
キャラクターのデザイン(キャラクター)をデザインしてみよう。

動きの流れで(複数のものを描く場合はそれぞれどんな動きになるのか)描いてみよう。
 (アイデアスケッチ=ストーリーボードみたいなものだね、または絵コンテの下書きのつもりで)

リズムカルアニメーション 絵コンテ用紙 2年 組 番 氏名 No.

絵	画面	内容	メモ	拍数
1		若葉は「おはよう」で「おはよう」	下までおはよう	1
2		はっはっか下までおはよう。はっはっか左からで「おはよう」	はっはっか下までおはよう。はっはっか左からで「おはよう」	1
3		おはようかまで「おはよう」	おはようかまで「おはよう」	1
4		おはようかまで「おはよう」	おはようかまで「おはよう」	1
5		おはようかまで「おはよう」	おはようかまで「おはよう」	1
6		おはようかまで「おはよう」	おはようかまで「おはよう」	1
7		おはようかまで「おはよう」	おはようかまで「おはよう」	1
8		おはようかまで「おはよう」	おはようかまで「おはよう」	1

生徒作品—動画—より 生徒が選択した主題や表現方法の例



3 考察

生徒は、テレビで見るアニメーションの影響から、発想段階でストーリー性を盛り込みすぎてしまう傾向があった。実際には一瞬の作品になるため、時間の流れについては、十分な指導が必要である。

本題材は、生徒にとって初めての体験である。他の生徒作品を鑑賞したり、構想を練り直したりすることで、アニメーションに対する理解が深まり、制作に創意工夫が生まれた。今後の課題として、次の点の改善を考える。

- 条件やテーマを絞り込んだ制作活動にする。
- 動きのポイント（動静、緩急、変容）を限定した制作活動にする。

反省点はあるが、多くの生徒が意欲的に取り組めたのは成功であった。また。アニメーションという題材が、生徒にとって興味・関心の高いものであり、今後研究を深めるべきものであることを確信した。さらに、新たな感性を生徒にはぐくめるものだと考えられる。

あんな感じこんな感じどんな感じ

1 題材設定の理由

自然や人間、造形物などわたしたちの周りにある物事や対象物に出会った時、だれもがさまざまな「感じ」方をする。しかし、心動かされるが通り過ぎてしまうことの方が多い。豊かな感性とは、そんな時に立ち止まり、対象と向き合い、感じ取ることができることではないか。

本題材では、対象から感じ取る「感情や感覚」を生徒が形、色、言葉、文章等で表現する力を身に付ける指導の工夫を図った。自己の作品の中に、具体的なものでなく「感じ」を表現することで感性を高めることを考えたのである。さらに、互いに鑑賞し合う活動を通して、自他の作品に込められた「感じ」を理解し合い、意見を交換し合うことで感覚を磨くことができる考えた。

2 学習の展開

— 導 入 —		指導の工夫及び評価の観点
学 習 活 動		
☐ 発想トレーニング [2時間] ☐ 形容詞的な言葉「～のような」を使って、色を表現する。(例：燃えるような赤) 「感じ」や「感覚」ってどんなものか、考える。 ☐ 抽象画題名当てクイズ 抽象的な表現に込められた作者の思いを考える。		☐ 叙情的な表現について気付かせ、感じたことを表現する手がかりとする。 ☐ 自分には、どのように見えるか、感じるかを大切にし、鑑賞する。
— 展 開 —		
☐ モダンテクニック練習 [1時間] さまざまな技法に挑戦してみる。		☐ さまざまな表現技法を身に付けたか。
☐ 作品制作 [2時間] モダンテクニックを活用して制作するが、作品の「感じ」を考えながら進める。		☐ 題名を考えながら制作させることで、表現したい「感じ」を明確にさせる。
— ま と め —		
☐ 鑑賞 [1時間] ☐ 作品鑑賞カードの制作		☐ 自他の作品について深く考えさせ、共通点や違いなどに気付かせる。 ☐ 感じ方と表現について学習できたか。

[生徒の鑑賞カードから]

自分の作品を文章化すると、自分でも「俺、こんなこと思ってたんだ……。」と、後々気付いたりして、自分でもあんまり意味のない作品と思ってても、よく考えてみるとそれ以上に深い意味があったりする。これから絵を見るときのにもこのことを大切にしたい。

3 考 察

さまざまな技法を体験しながらの制作中に、生徒から「こんなことやっていいの？」という声が上がった。自分の表現意図に合う自由な表現方法に挑戦できたからである。また、偶然できた形や色から発想を膨らませ、独自の世界を工夫して表現する生徒も多かった。

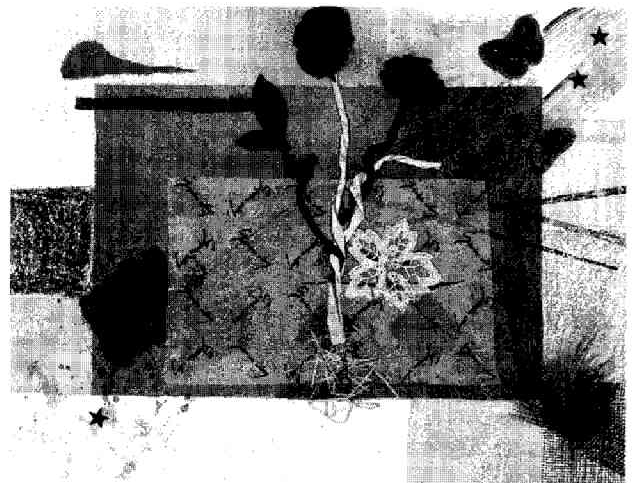
実体のない「感じ」をテーマとして表現を試みたことで、立ち止まって感じることや内面を見つめることの必要性を体験できたようである。これから生きていく社会の中で心の豊かさを養うきっかけとなればと考える。

[生徒作品と感想文から]



「夢中空間」

この作品の原点は、昔から私の中に潜在する「歌好きの心」だ。その心の中に天の川が流れている。水でもなく、星でもなく、心にある歌の旋律が流れている。オレンジのスパッタリングはみんなで歌った合唱の歌声だ。流れる旋律に溶け込もうとしているけれど、まだまだこれからだ、という不安、希望、願い、その他何もかもを詰め込んだ作品にしたつもりだ。



「旅立ち」〇〇さんの作品

私がなぜこの作品に「旅立ち」をつけたかというと、たくさんの鳥みたいなのが生徒一人一人、その一人一人が一つにまとまって旅立つ時がきた、というような感じがした。まわりは少し暗めだけどそれがまた「一つにまとまれ大丈夫」というような、団結する力は大きいような感じがする。今は団結していても大きくなれば独立する、子供から大人への成長を感じる作品でした。

デッサン力を身に付けよう

写実の追究

1 題材設定の理由

豊かな感性なしには、豊かな造形表現は望めない。感性を育む上で、自分が見て感じたものを表現・伝達することは非常に重要なことである。ところが生徒の中で自分の表現した作品に満足感や達成感を感じているものは意外に少ない。

中学校の年代は、写実的な表現への憧れや、欲求がとても強いので、自分の作品を見たときに、自分の技術の未熟さを感じてしまうことがある。特に、絵画において苦手意識をもつ生徒が多い。

そこで、感性豊かな造形表現を望むために、見たとおりに描きたいという生徒の欲求に可能な限り応え、見る力、描く力の向上を目指し授業の工夫を考えた。

2 生徒の現状をふまえた指導のねらい

現 状

- ・観察力の不足（対象を漠然と見ている）
- ・シンボル化された形の出現（幼児性を引きずったままの絵）
- ・空間の概念が作られていない。
- ・明暗の追究不足（輪郭線だけで満足してしまう。）



指導のねらい

- ・絵画表現に対する自信と、意欲の向上を目指す。
- ・対象をとらえるということはどういうことなのか、また、それには色々なアプローチの仕方があるということに気付く。
- ・深く観察し、追究する姿勢を身に付ける。

3 具体的なてだて

- ・対象をとらえる（見る）ということを経験し、形、明暗の二つの角度からとらえてみる。

形

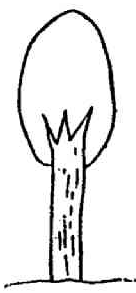
- ① 純粹に抽象的な形として線や面をとらえる
- ② ファインダーの活用
- ③ ネガティブスペースの確認

明 暗

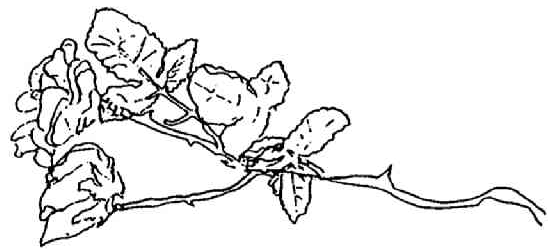
- ① 鉛筆による明度段階の作成。
- ② ハイライト、最暗部の確認
- ③ ハッチング、クロスハッチングの練習

4 学習の展開

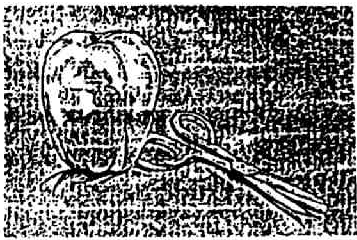
《導入》 見ることの大切さを知る

生徒の活動	自己評価の観点
何も見ないで描く。 題材（木、手、顔） 〈自己評価〉	- 自己評価は形、明暗、感想、満足度について記入する。 - シンボル化した形が出現していないか。 （綿あめのような木） 
見て描く。 題材（手、友達の顔） 〈自己評価〉	シンボル化した形の出現が写実的表現の邪魔をしていることに気付くか。 対象を見ることの大切さに気付いたか。

《展開》 形をとらえる

「永」の字を分割、逆にして描く。 	- 対象を正確にとらえることができたか。 - 普段書いている文字の癖が出ないので忠実に形をとらえようとしていることに気付くか。
線で描く。（輪郭線、重なりの線） 題材（手、バラの花） 〈自己評価〉	線のつながりや方向などを細かく観察できたか。 
ファインダーを使って描く。 題材（基本立体、花びん、イス） 〈自己評価〉	- ファインダーによるネガティブスペースの確認を必ず行わせる。 - ネガティブスペースを意識して描けたか。 

明暗をとらえる

明度段階をつくる。(5段階)	鉛筆1本で幅広い明暗の表現ができたか。
ハッチング クロスハッチングの練習	ハッチング クロスハッチング  
ファインダーで描いた花びん等に明暗をつける。	ハッチング、クロスハッチングを使う姿勢が身に付いたか。
灰色の紙に描く。 題材(くだもの、花びん) 色鉛筆(白、黒)を使用。 〈自己評価〉	ハイライト、最暗部を確認できたか。 

《まとめ》写実的に描く

写実を総合的にとらえて描く。 題材(手、顔) 〈自己評価〉	最初に描いた作品と比較して、表現上で変わった点、良くなった点などを認識できたか。
---	--

5 評価の観点

- ・意欲的に作業に取り組むことができたか。
- ・今までとは違う対象のとらえ方に気付き、それを自分の表現に生かすことができたか。

6 生徒アンケート(この授業を終えての感想)

- ア 対象のとらえ方がある程度理解できた。 (YES 146 NO 14)
- イ 前よりも上手に描けるようになった。 (YES 143 NO 17)
- ウ 前よりも意欲的に授業に取り組もうと思う。 (YES 150 NO 10)

7 考 察

今回の取組みは、いろいろな対象のとらえ方を理解し、意欲の向上を図るという点で、効果があった。しかし、自己の表現した作品に満足感をもてなかった生徒も若干だがいる。以前よりも意欲的に取り組めた姿勢を大切に、今後の授業の中で継続的に指導していきたい。

気持ちにタッチ

－五感に触れる表現－

1 題材設定の理由

具体的な題材設定の理由として次の三点を上げることができる。

- ①生徒が自分自身で表現方法を選択できる内容にしたかった。
 - ②表現方法の選択の幅をできるだけ広くし、遊びの要素を取り入れたかった。
 - ③表現したい内容がどのように伝わったかを楽しく確認し合えるような課題にしたかった。
- この三点を満たす課題により、

- ①生徒の中で物事に対する新たな視点の発見に繋がる。
- ②表現することへの興味が喚起される。
- ③互いの個性溢れる表現にふれて意見交換することで、他者の存在、特性、個性の再発見とともに、自己を再発見し認めあう。

といった様々な効果が生まれることが期待される。と同時に、多方面から生徒の感性に刺激を与えることができるのではないかと考えてこの課題を設定した。

2. 指導上で意識・留意したこと

(1) 表現方法（技法）について

- 絵画、彫塑、版画といった通常の授業内容にある表現形式に加え、触覚・聴覚・嗅覚といった五感に訴えるような方法まで含めて、表現方法（技法）選択の幅を広くし、自由に取り入れることが可能であるということを強調する。
- 五感のうち、今回は視覚的な表現を除くことで、作品をどのような感覚を重視してつくるかを考えさせた。

〈例〉触覚・聴覚・嗅覚を敏感にした制作

単に作品触れたり、動かして音を聞いたり、持ち上げた時に重心が移動することなど、持った感じが変わることで、何かを訴える作品にする。

〈例〉素材について

聴覚面：小豆、ゴマ、ビー玉、モーター、オルゴール、電子キット等

触覚面：海綿、キャップシート、布、毛糸、フェイクファー、小豆、ゴマ、モーターなどを利用した振動。

視覚面：電気的な光（発光ダイオード、麦球、豆電球、玉電気）、発光素材、光学繊維
だまし絵の要素、名画の立体化

(2) アイデア・デザインをまとめるにあたって

- ただ漠然と作業するのではなく、表現内容と技法を意識して作業することを強調する。
- そのために、次の①から③のようなパターンを示し、いずれのパターンでもよいことを説明する。
- ①表現したい内容をまず明確にし、もっとも的確に表す方法を考えて使う技法を選択していく。
〈内容→技法〉

②興味、関心をもった技法を生かせるように内容を考えていく。 〈技法→内容〉

③ “①”あるいは“②”でスタートして、作品を作っていく課程で、さらに新たな技法を利用したり、内容の明確化や変更をする。 〈内容→技法→内容→技法…〉

(3) 鑑賞について

○作者が何を表現したかったのかを考える。

○互いに感じ取った内容を意見交換する場であり、お互いの作品を自由に鑑賞し、自由な感想を述べあえる時間をもつ。

○今回の作品は、この互いに鑑賞しあって意見交換するという時間をもつことで本当の意味で完成することを理解させる。

3. 授業の実際

授業クラス

(1) 2 学年選択美術 17名（男子 9 名 女子 8 名）

(2) 題材内容

○一合升に様々な素材を加えて自分の考え、気持ちなどを表現する。

視覚に限らず、相手の五感（視覚・聴覚・嗅覚・触覚・味覚）を通じて自分の考えや気持ちを伝えるように工夫する。

その際、無理なく手に入る素材であれば、どんなものでも加えてかまわない。ただし、できるだけ升の形を利用し、升の原型を大きく逸脱するようなものにはしない。

また、複数の升を組み合わせたたり、いくつかのパターンを作って並べることで表現することも可能とした。

(3) 授業の流れ

○導入、アイデアスケッチ、素材集め（2 時間－2 週間）

- ・自分の伝えたい内容をどうすれば的確に伝えられるかを念頭においてデザインさせる。
- ・視覚だけではなく、他の感覚（複数可）を働かせ、相手に訴える工夫を考える。
- ・興味を持った表現の方法が先行し、理屈や内容があとからついてくる形になってもかまわないことも伝える。
- ・作例のまねからスタートしてもかまわない。
- ・描いたアイデアスケッチは、失敗したと思っても絶対消さない。
- ・頭よりも手で考える。

* 完全にオリジナルなものでなくてもかまわない。作例に影響されることを案ずるよりも、そこから自分なりの作品に昇華させればよく、表現の内容が自分の考え、感じたものであることが重要であることを説明する。

○作業（4 時間）

- ・適切な工具、材料についてのアドバイスをを行い、表現の方向性が変わることも自分の気持ちに沿ったものであればかまわないということを確認する。
- ・作品の内容が変化していく過程は簡単にでも必ず記録しておくことを指示する。

○鑑賞（2時間）

・次の三段階で行い、指導者は最後の段階で適宜質問や、感想を述べていく。

1) 互いの作品を、自由に一つ一つ鑑賞する時間を取り、コメントを鑑賞カードにできるだけ具体的に記入しておく。

2) フリートーキングの時間を設定する。

3) まとめとして、自分の作品の解説を含め全体の前で発表する。

4. まとめ・考察

(1) 技法について

〈実施学年〉

本内容において、まず今後の課題となるのが技術の習得であろう。せっかくの技法選択の自由さも、生徒個々に自己表現に必要な技術が備わっていなければ効果が半減である。その点を考えれば実施学年は3年とするのが適当かと考えられる。

〈カリキュラムの設定〉

さらに重要なことは、中学校3年間を通して計画的に基礎・技能を修得させたり、多くの表現分野や技法に触れる機会を持たせるようなカリキュラムの設定であろう。必修の時間数が減少傾向にある昨今においては、困難なことは想像に難くない。小学校との連携による基礎・技能の修得もその解決の一策であろう。

〈生徒を取り巻く情報〉

現在、三年生の授業は本内容に近いものを行っているが、中学生が素材として利用するものの幅が広いことには驚かされる。例を上げればきりが無いが、紙粘土やペーパーフラワーの材料はゆうに及ばず、ドールハウスに使用するパーツからフロップीडィスクまで多種多様である。今年一番意外だった材料の中に、“つけ爪（正確な名称はわからない）”がある。これも現代の中学生ならではのであろう。素材ばかりでなく、その主題となりうるものも、古代生物からレトロな郵便受け、おかもち、アニメをテーマにしたものと様々で、表現方法もコラージュのような技法からジオラマ仕立てにしたり、びっくり箱にしたりと凝りに凝ったものまで見られる。このような多様な表現を評価していくためにも、指導する側もアンテナを広範囲に向けて、多くの情報を柔軟に受け止める必要がある。

(2) 評価について

このように多様な作品が輩出する課題では、評価の方法がもっとも問われる部分であろう。本来の評価を、「それによって生徒個々がそれぞれ次の課題を持つためのものである。さらに前進するための動機となるべきものであり、進むべき方向への示唆ともなるものである。」とするならば、特にこのような課題の場合、個々の生徒と向き合い、お互いに触発しあう意見のキャッチボールであろう。

私の時代

自分の時代をポップアート風に表現する。

1 題材設定の理由

情報化社会といわれて久しいが、近年におけるメディアの加速度的発達により、私たちは膨大な量の情報に取り囲まれて生活をしている。また地域社会の崩壊、核家族化などにより生活様式は個別化が進み個人主義が台頭している。

感性を育むには外界からの刺激に対する感受性を鋭くしたり、他者と感覚を共有することによって自らの感覚を深めることが必要だと考える。ところが子供達は大量で刺激的な情報に日常的にさらされていることにより、外界からの刺激に対する感受性を鋭くできないし、個人主義的な生活様式は他者と感覚を共有する場面を不足させ、自分の感覚を確認したり深めたりすることを阻んでいる。このように現代社会は、子供達の感性を育てていくことが難しい時代であると言えよう。

そこで大衆消費文化を逆手にとって、ポップアートを築いたウォーホルの手法をまねる事で、氾濫する情報に対して主体的な関わりができないか、また自分たちの時代を扱うことで、共感を深めあう場面を作り出すことができるのではないかと考えた。

2 学習の展開

導入 ①「自分とは何なのか？」と考えるときに、どうしても切り離すことができないものは、自分の育ってきた時代ではないだろうか。人は好むと好まざるとにかかわらず時代の影響を受けながら生きている。

だから自分自身を表現するとき、自分のかかわってきたものや人・生活してきた場所について考えてみることは、とても大切なことではないだろうか。

②ウォーホルの作品提示

素材を集める→版下の製作

製作環境
(参考)

ハード	NEC Mate NX
ソフト	SUPER KiD95
デジタルカメラ	SONY Digital Mavica



生徒との対話を
活発に行い、個
々のイメージの
具体化を支援す
る。



雑誌の切り抜き・写真

イメージスキャナ



デジタルカメラで取材



SUPER KiD95



①使用ソフトのさまざまな機能がどんな効果があるか興味を持って活動しているか。②イメージが深まり効果的な構成になっているか。③生徒同士、刺激しあい発想が広がる雰囲気があるか。

製版 シルクスクリーン感光法

テترون200メッシュの木枠に感光フィルムを張り付けたものを使用。
ハーフトーンを出したい場合には、ホワイトスクリーン（65L-30%）で
版下に網掛けをした。

刷り

版下のアウトラインをトレースし、
アクリル絵の具で着彩したものにプリ
ントする。



3 考 察

生徒は、コンピューターのさまざまな機能に熱中し、楽しんで製作できた。

また制作過程を見較べながら互いに感想を言い合うなかで、勇気づけられ、さらに意欲的になっていく場面も持てた。

素材選びの傾向としては、好きなタレント的なものを選ぶ生徒も少なくなかったが、意欲を大切にし、生徒にまかせた。結果的に、できあがった作品を展示することで、トータルとして「私たちの時代」が感じられるものになったと思う。

祈りの絵

無言館・戦没画学生たちの作品

1 題材設定の理由

作品には作者の思いが詰まっている、その思いが深いほど作品は何かを語りかける。音楽が流れ、テーブルの上には果物と紅茶、きれいな着物や背広を着た家族の団欒、妹や妻、恋人の肖像、戦地で家族との幸福な食卓を空想して描いた作品や生きて帰ってきたら続きを描くはずだった未完の作品。後世に知られる画歴もない画学生の修業途中の作品たちだが、その作品に込めた様々な思いを考え、鑑賞することで、表現することの素晴らしさ、作品の中に流れる様々な気持ちを感じてほしいと考え、この題材を設定した。

2 学習の展開 学習活動・指導上の留意点

導入	伊沢洋『家族』 太田章『和子の像』二枚の作品を提示し、それぞれの作品にたいして感じたことを発表し合う。 	投影機に映しながら、黒板に拡大した作品の横に意見を書く。「何を描いたものか」「描かれた人物の表情」など 
展開①	『家族』『和子の像』のエピソードを載せたプリントを配布する。 改めて作品の感想を発表する。	『戦地でどういう気持ちで描いたのか』『妹の表情などから感じる兄の気持ち』戦争についても触れながら。
展開②	戦没画学生の作品を集めた美術館『無言館』の話と、その他の作品とエピソードの紹介 ◇市瀬文夫『温室の前』…………… ◇興梠武『編みものをする婦人』…………… ◇大貝彌太郎『飛行兵立像』…………… ◇伊勢正三『数寄屋橋界限』…………… ◇前田美千雄『戦地からの絵葉書』……………	美術館の様子などビデオ（NHK・新日本探訪）とプリントを使って説明 ・美大を卒業し、現在無言館で働いている孫と父との、文夫の作品を通じての思い（ビデオ） ・絵の具がはがれた痛みの激しい作品たち ・出征の前日まで好きな数寄屋橋を描いた ・四百通を越えた戦地から妻に送った絵葉書

HEART OF PICTURE

作者の心に触れる。

1 題材設定の理由

情報・物質過多となっている現代社会だが、子どもたちが造形作品に込められた作者の「心」を感じたり気付くことがあるだろうか。その「心」は芸術作品だけでなく、アニメーションや漫画等子どもたちの身近な中にも見ることができる。身近な造形作品にただ接するだけでなく、作品に込められた作者の「メッセージ」を感じたり気付いたりする力を育むためこの題材を設定した。

2 学習の展開

	学 習 活 動	指導上の留意点
導入	・日常生活の中の造形作品にどんな作者のメッセージがあるか考える。 〈それらにはどんな思いが入っているのか〉 * 親の愛情→ディズニーランドの木馬の話 身近な生活での小話（餃子の話） * 命、自然の大切さ→アニメーション映画 ディズニー・宮崎駿作品 * 巨匠といわれる人もメッセージを受け取った ミケランジェロとスピルバーグ * 何事もあきらめずに最後までやり通す心 YAWARA * 手塚治虫もメッセージを受け取った * 手塚治虫について、作者・他作品の紹介 虫マニア→作者名 医学生→ブラックジャック 漫画と時代背景 →作者が作品を通して訴えたいことを考える ・身近な物の中にも、作った人のメッセージがある事を感じさせる	・手づくりの作品への強い思い、工夫等作者の気持ちが作品に込められていることに気付かせる。 ・子供の興味、関心をひくような人や物のエピソードを準備する。 ・ただの漫画としてしか見てなかったものにも、作者の心があると気付かせる。 ・映画の台詞などに監督の伝えたい言葉があったりする。 このようなことを探し出すきっかけをつくる。 ・たくさん興味・関心や経験があることは、何においても人生の無駄にはならないことを知る。

展開	・いろいろな作品を見て作者がどんな思いで作ったのか考える。 →簡単な文章で表現する。 《作品群》 ①「オーベールの教会」ゴッホ ②「私と村」シャガール ③「夕日」生徒作品 ④「兵馬俑」秦始皇帝陵より出土 ⑤「出雲」唐招提寺壁画・東山魁夷 ⑥「原生林のセル画」もののけ姫より ⑦「叫び」ムンク ⑧「家族」伊沢 洋、無言館より ・それぞれが考えた「作者の思い」を発表する。	・芸術作品ばかりでなく、友人の作品やアニメーション、立体作品も含める。 ・作品も見er人によって感じ方が違うことを気付かせる。 ・同じ「山や林」を描いた作品でも作者によって表現が違うことに気付かせる。 ・作品だけを鑑賞した時と作者の思いと作者について考えながら鑑賞した時の違いに気付かせる。
〈生徒の受け取ったメッセージ〉 絵には色々な思いが込められていると思った。今まで知らなかった作者のヒストリーを知ることによって分かるものがあると感じた。絵だけでなく「もののけ姫」などのように絵画や会話等、全てのものに様々な思いが込められているのだと思う。		
まとめ	・それぞれの作品の由来やエピソード、制作した過程、作者について等簡単な説明をする。 ・自分が作品から受けた印象と説明を聞いた後で感じたことの違いなど文章で記入する。 ・自分の身近な物にメッセージがあるか見てみよう。	・作者がどんなメッセージを持って作品を制作したのか。また、「作品＝作者の思い」という関係を知る。

3 考察

本研究を通して、生徒たちが、正面から造形作品に触れ、作者の気持ちに向き合う経験が足りないと改めて感じた。その経験は日常の中で、生徒自身が少し視点を変えるだけで（例えば漫画やアニメーションからも）体験でき気付くものである。生涯を通して、作品や作者及び人の心に素直に向き合うことができれば、自他を思いやるだけでなく、さらに感性の芽を育み開花するきっかけになると考える。



本研究後の「イメージ画」

Ⅵ 研究のまとめ

1 授業研究のまとめ

(1) 題材や教材に視点を置いた授業研究から

環境や自然素材に目を向けた教材、アニメーションを取り上げた題材に、生徒は、美術の楽しさや表現のおもしろさを体感できたようである。新しい体験は、感じ取る力を引き出し、ものの見方・感じ方に広がりをもたせる。豊かな感性を育む一つの肥料になる。

(2) 授業の流れを工夫した授業研究から

美術の表現の授業は、生徒自身が感じ→感じ取ったものから発想し→計画に基づいて体験し→体験の中で創意工夫し→表現するものである。本研究では、このプロセスの中での生徒の気づきに重点を置いたのだが、体験から学ぶものは、生徒に「こうしたらできるのか」という気持ちと自信を育成できると考察できた。

(3) 自己とのかかわり、他者とのかかわりを工夫した授業研究から

自分を見つめること、美術作品を通して作者の思いを感じることを重視したことで、自己の再発見、思いを伝達することの意味などを生徒に感じ、考える機会を与えられた。

特に、人の生き方や考えに触れることで感性を高める工夫ができると考えた。

2 評価について……感性の評価の問題点とその対応について

(1) 「感性」の評価の問題点

○内面的・情意的な「感性」の評価に、いかに公平性・客観性をもたせるか。

○「感性」の定義を明確にできるか

(2) 現行の評価の観点について

○関心・意欲・態度……「感性」と同様に内面的・情意的な評価である。

○発想や構想の能力……客観的に説明できる評価である。

○創造的な技能……誰もが分かりやすい評価である。

○鑑賞の能力……心や気持ちなど「感性」の評価につながるものである。

(3) 感性の評価についての考察（これからの美術で考えるべき評価について）

○表現活動の評価の視点

表現活動の指導においては、誰もが納得できる「発想や構想の能力」や「創造的な技能」など、分かりやすい評価を重視すべきでないか。

○豊かな感性（心）の育成、および生涯にわたって美術を愛好する評価の視点

数値化しにくく、公平性・客観性にかける部分があり、美術においてさらに研究開発すべき課題である。教師の評価に対する共通の認識や理解が必要である。

3 まとめ

感性は、長い時間をかけて育むものと瞬間的に体得するものがある。今、生徒に必要なのは、経験の積み重ねや手応えのある体験の中で培う感性ではないか。本研究は、豊かな感性を育む第一歩の研究であるが、5年、10年、20年先に生徒一人一人の感じ方・見方に変化が生まれることで成果が実証されるものだと考えている。