

中 学 校

平 成 11 年 度

教 育 研 究 員 研 究 報 告 書

美 術

東 京 都 教 育 委 員 会

平成11年度

教 育 研 究 員 (美術)

区市町村名	学 校 名	氏 名
中 央 区	中 央 区 立 佃 中 学 校	吉 田 順
港 区	港 区 立 六 本 木 中 学 校	樋 口 久
台 東 区	台 東 区 立 台 東 中 学 校	石 川 和 子
涉 谷 区	涉 谷 区 立 原 宿 外 苑 中 学 校	小 田 島 慎 治
足 立 区	足 立 区 立 第 二 中 学 校	田 原 好 子
調 布 市	調 布 市 立 第 七 中 学 校	大 倉 知 恵
町 田 市	町 田 市 立 小 山 田 中 学 校	鎗 木 啓 之
福 生 市	福 生 市 立 福 生 第 二 中 学 校	高 橋 誠 一

担当 都立教育研究所教育経営部指導主事 杉 本 昌 裕
都立多摩教育研究所指導主事 永 関 和 雄

目 次

研究主題	2
I 研究の背景	2
II 研究主題設定の理由	2
III 研究の仮説	3
IV 本研究における基礎・基本とは	3
V 授業実践研究例	
1 【絵や彫刻、デザインや工芸など】「パターン模様と味のあるアジのレリーフ」...	5
2 【絵や彫刻など】「ある人物になったつもりで、オブジェを制作する」	8
3 【デザインや工芸など】「マイ・ブランド・グッズ」	11
4 【絵や彫刻など】「擬音語からうけるイメージの創造（抽象表現を通して）」	14
5 【デザインや工芸など】「世界でたった一つのオリジナル時計」	16
6 【絵や彫刻など】「想いを込めて」	18
7 【デザインや工芸など】「自分を映すもの（鏡を素材として）」	20
8 【鑑賞、絵や彫刻など】「自分の美術館を創る」	22
VI 研究のまとめ	24

I 研究の背景

1 美術の授業に見られる生徒の現状と課題

生徒を取り巻く社会環境は、以前にも増して速い速度で変化している。それに伴って、生徒はあふれる情報の洪水にのまれ、情報に操作され、自分で考える機会が少なくなっている傾向にある。

美術の学習では、ものをつくりながら自分をみつめ、試行錯誤を繰り返す実体験の中で個の自立を図っている。ところが、情報を簡単に手に入れられる社会環境や機器の進歩により自分を表現する努力よりも、ともすると安易な模倣や何かに頼った「自立しきれない個」が美術の活動の中に見られてきた。

自分の考えをもち、お互いを認め合いながら、個と個が有機的につながる社会が望ましい成熟した社会である。さまざまなストレスや障害を乗り越え共生の社会が求めるものは「ゆたかな人間性」である。人間形成の基盤となる情操や感性を養い「自立した個」をはぐくむことが美術の大きな役割であると考えている。

2 新学習指導要領を踏まえた4つの視点

(1) 視覚的言語としてのビジュアルコミュニケーション能力の育成

絵を描く、ものをつくるなど、自分自身の中にあるイメージや考えを形や色にして他者に伝える能力や自分とは違う考えや感性をもった人と出会い認め合う能力を育てる。

(2) 一人一人が自己を表現する方法を見付け出す能力の育成

生徒が自己を表現する時に、自らの中に内在するものから見付け出したり、多くの情報の中から自分というフィルターを通し取捨選択したりできる能力を育てる。

(3) 日本及び諸外国の伝統文化のよさを味わう能力の育成

先人のつくりあげた文化の継承を生活の中に見付けたり、自分の知らない時代や場所、未知の世界に想像を働かせたりして、不変的なもの・本質的なものを探究しようとする意欲や態度を養う。

(4) 表現と鑑賞の関わり

美術的な作品だけでなく、自分のまわりにある自然や情景などを「見て、感じる」鑑賞の能力を養うとともに自己の表現と影響させながら、さらによいものを求めようとする意欲を高める。

II 研究主題設定の理由

人は本来、描いたりつくったりしたいという欲求がある。また、見たり、聞いたり、読んだりすることで何かを感じる。そして「感じた」ことを言葉や音で表したり、造形活動として表現しようとするのである。創造的な造形活動は、自分の中の「表現しようとする心」と

「形として表す基礎的技能」の両面があってこそ調和する。そのためには、生徒が感じたことを引き出し、表現へと発展させる基礎的技能が身に付くよう指導するとともに、さまざまな体験を通して、感性や創造力を豊かにし、全ての生徒が創造する楽しさを実感できるようにすることが必要であると考え主題設定の理由とした。

Ⅲ 研究の仮説

題材のねらいに沿った基礎・基本を明確にして指導と評価することによって、生徒自身が創造的な活動の中に自己を表現する喜びを味わうことができる。

なお、本仮説を検証する研究の内容・方法として、題材の中で次の2点を視点とすることで問題点や方向性を見付け出そうと考えた。

- 課題ごとの「できるようにする」基礎・基本
- 学年や領域による基礎・基本のとらえ方

Ⅳ 本研究における基礎・基本とは

創造的な表現をするために必要な基礎・基本を項目別に整理すると次のようになる。

技術・技能面の基礎・基本

【知識・理解】

形や色、材料・用具等にかかわる知識、また、それを生かす理解力

【技術】

ものをよく見て、表現する描写力。材料・用具を使いこなす技術

情緒面の基礎・基本

【関心・意欲】

ものごとに関心を持ち、よさや美しさを感じとる気持ち。想像したり発想したりする気持ちなど

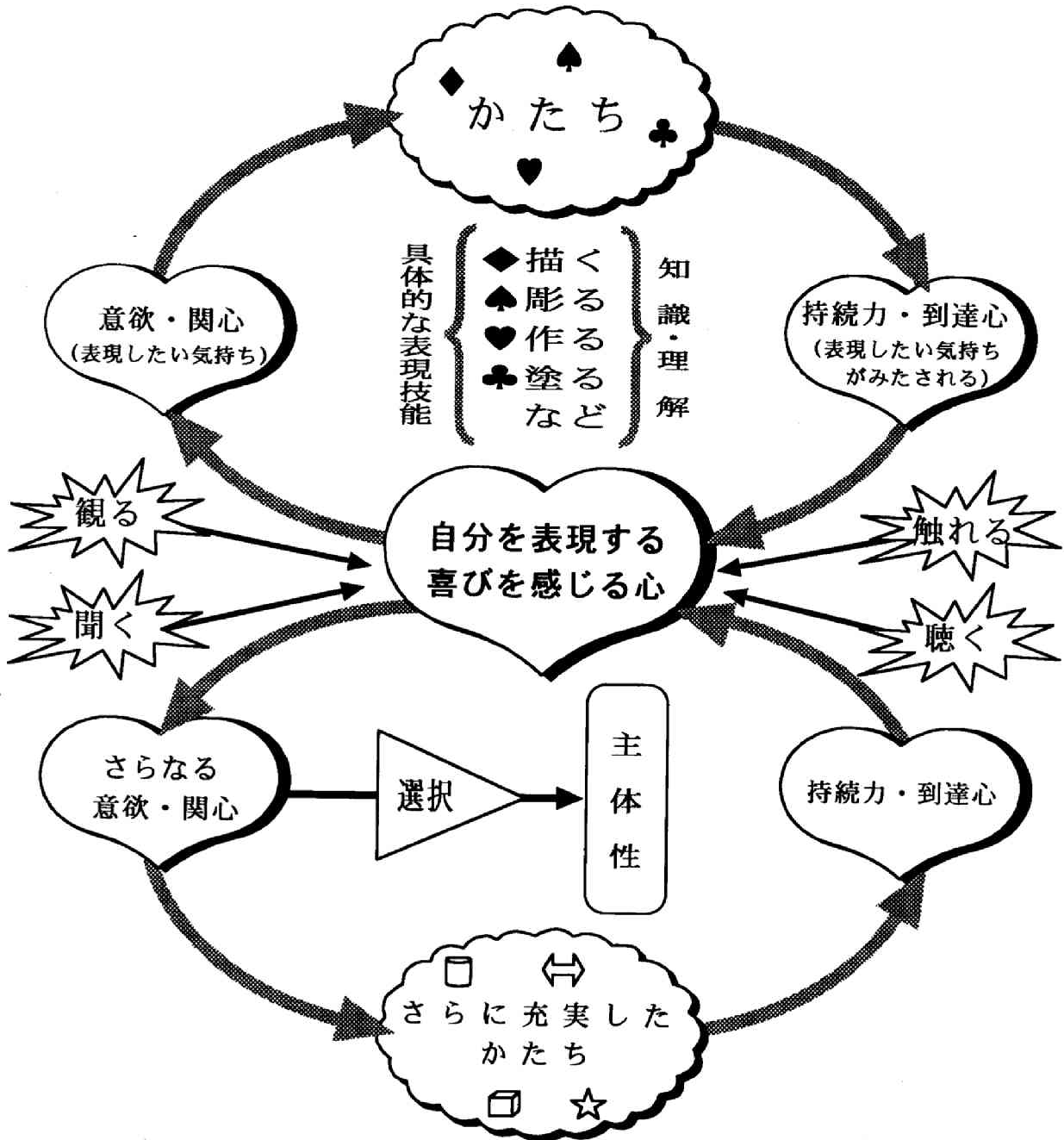
【持続力・到達心】

発想から完成まで、自分の考えを実現しようとする気持ちを持ち続けること

さらに、これらの基礎・基本は関連し合いながら高まっていくとともに一つの体験を基に循環して、膨らみながら生徒の中で培われると考えた。また、生徒が自分を表現する喜びを味わうように次の3点を配慮する。

- 自らの課題を確認し、生徒自身が表現方法を考え選択する。
- 発想から完成までのプロセスの中で、段階的に自分の表現に気づき確認する。
- 作品を鑑賞し合うことで互いのよさや個性を理解する。

造形活動における情緒面と技術・技能面の基礎・基本との関係図



V 授業実践研究例

【絵や彫刻、デザインや工芸など】

1 題材名 「パターン模様と味のあるアジのレリーフ」＜2年・28時間＞

2 題材設定の理由

美しいものをつくりたい、その中で自分を表現したいという欲求は人間本来もっているものであり、また美しいと感じるものは、時代の流れで多少の変化はあっても、本質的には、変わらないものである。

美しいものや美しいと感じるものを表現するには、技術的な裏付けとなる技術や能力を学習し身に付ける必要がある。このような学習の結果から、自分の表現を深めたり広げたりして、次ぎなるステップに進むことができる。

本題材では、一つの作品をつくりあげることのねらいとするが、作品づくりのプロセスを2つに分け、次のような基礎・基本の学習を重視することとした。

- 伝統的な彫りの技法（飾り彫り）を学習するとともに、材料・用具の扱い方を身に付けその上で自分が美しいと思う模様の組み合わせを考え、作品の枠の部分を彫り上げていく。
- 自然界のモチーフから美しい形、美しい色などを見付け、観察を基に描いたり、レリーフとして彫り込んだりする。

このプロセスを通し、自分のとらえたもの・表現したいものを確認し、実感のある表現に結び付けて行く。この実感を繰り返し広げていくことで、一つの作品づくりの中にもそれぞれ表現の違いがあることに気付き、表現する喜びを体験できると考えた。

3 この題材で育てる能力（評価の観点）

- | | |
|------------------------------------|-----------|
| (1) 木の性質の理解と彫刻刀の正しい扱い方 | (工芸的分野) |
| (2) パターン模様（飾り彫り）の正しい彫り方 | (工芸的分野) |
| (3) 模様を組み合わせ、自分なりのデザインをする力 | (デザイン的分野) |
| (4) モチーフをよく観察し、描き込み、存在感を表現する力 | (絵画的分野) |
| (5) モチーフの存在感を生かしながらレリーフとして立体に表現する力 | (彫刻的分野) |
| (6) こつこつとねばり強く制作する態度 | |

4 この題材における基礎・基本

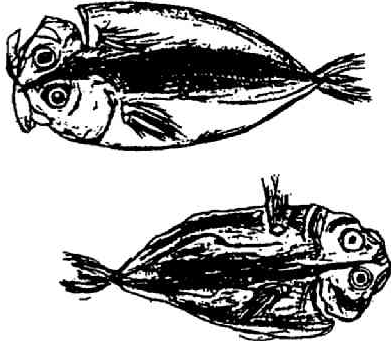
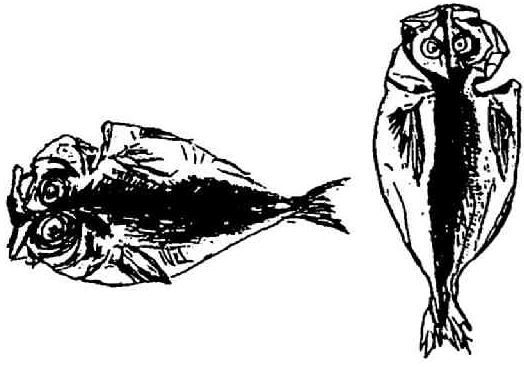
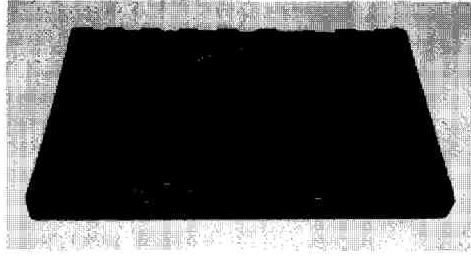
- ・デザインを工夫し、バランスを考えて自分らしい構成を考える。
- ・彫りの種類、彫り方の違いによる効果を理解し、美しく彫り上げる。
- ・自然物（アジのひらき）をよく観察し、実感のあるデッサンを描く。
- ・彫りの高低による強さの違いや面の違いなどに注意をして、生き生きとしたレリーフを彫る。

5 学習の展開

(1) デザインや工芸など

	時間	学 習 の 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導 入	4	・パターン模様の彫り方4種類の 特徴や違いを理解する。 ・彫刻刀の種類、使い方の説明。 ・木の性質についての説明 ・B5版、2cm厚の桂の板の裏に ためし彫り（練習）をする。	・片切り彫り・かまぼこ彫り・ひし彫り 薬研彫りの形の違いを理解する。 ・木表・木裏の違い、逆目・順面の違いを理 解する。 ・ためし彫りをしながら、切り出し刀の入れ 方、平刀でのさらい方に注意をして彫りの 違いを理解する。
展 開 ① 〔デ ザ イ ン〕	2	・クロッキー帳にB5版の枠をと り、外側から1.5cmのところに パターン模様をデザインする。  ・さらにそこから内側に5mmの枠 を取り中央にむかって深くなる 片切り彫りにする。 ・デザインが完成したら板に写す。	・クロッキー帳には、ボールペンで枠をとる。 ・模様は深い所は濃く、高い所は淡く、鉛筆 で濃淡をつけ、彫りの種類を明確にさせる。 ・大きな模様は彫る量が増え、また形がはっ きりしないので避ける。 ・強度を考え、細い模様でも5mm以上の厚み は保つ。
展 開 ② 〔彫 刻〕	8	・切り出し刀でしきりを入れて平 刀でさろうという作業を繰り返 しパターン模様の彫りを仕上げ て行く。 ・5mm幅の所に中央に向かって深 くなる片切り彫りを入れる。	・切り出し刀を入れる位置、深さを間違えな いようにする。 ・平刀を入れる角度は、45° くらいに保ち、 深く入らないように注意する。 ・逆目になったら順目の方向にそって彫るよ うにする。 ・切れない彫刻刀は刃物研ぎ機で常に切れる ようにしておく。 ・角の部分は斜め45° でしきり線を入れる。

(2) 絵や彫刻など

導入	1	・レリーフ（浮き彫り）の表現について、プリント等を使って学習する。	・コイン（お金）などのレリーフを見せ、丸彫りと浮き彫りの違いについて説明する。
展開① デッサン	2	・アジのひらきをよく観察し、クロッキー帳にデッサンする。  ・板にカーボン紙を使い写す。	・大きさ、形、厚みを感じて、しっかりと描き込み、濃淡で表現する。  ・表面的な線にこだわらず、高さの違いをしっかりと表していく。 ・必要な線は、そのつど描き込んでいく。
展開② 彫刻	8	・浮き彫りをするため、アジのまわりを5～8mmの深さで彫る。 ・荒彫りでは、細部にこだわらず大きな面を意識して彫り込む。 ・大きな面ができたら、細部、頭、口、目、ひれ等を彫る。	・切り出し刀、平刀、丸刀を中心に使う。 ・仕上げ段階では、三角刀なども使い、ひれの部分などを線彫りする。
展開③ 仕上げ	2	・染料（または着色塗料）を使って、作品に色を付ける。 ・紙やすりをかけ色の濃淡を出す。 ・固形ウッドワックスを塗り込む。 ・ブラシ、布などで光沢が出るまで磨く。 	・塗り残し、塗りむらのないよう注意する。 ・染料が乾いた後、雑巾で余分な染料を拭き取る。 ・高い所ばかりにやすりがかからないように注意する。
まとめ	1	・鑑賞カードを作成する。	・パターン模様の美しさ、アジのひらきの存在感など、互いの作品を鑑賞し合う。

【絵や彫刻など】

1 題材名 「ある人物になったつもりで、オブジェを制作する。」＜2年・12時間＞

『人間は無自覚な資源の大量消費を続け、取り返しのつかない環境破壊や戦争のあげく、文明の破綻を迎えた。環境の悪化は多くの動物を死滅させ、人間も同じ運命を迎えようとしていた。この荒廃した世界に残されたものは人間が過去数世紀にわたって出し続けた大量のゴミであった。

私はそういう世界に生まれ、荒廃した世界を今日を生きるためだけに奔走する日々を送っていた。そうした中、私はゴミの中から、あるモノを発見する。そのモノとは20世紀では大変有名であった芸術家の作ったオブジェであった。明らかにそのオブジェは、過去の道具の一部やあり合わせの日用品を組み合わせて、形づくられていた。私はそのオブジェに強く引きつけられた。

私は、もう一つの宝物を所有していた。それは古い動物図鑑で、今ではいなくなった動物が精緻に描かれている図鑑であった。この図鑑を繰り返しみて、過去にはこういう動物が人間と一緒にこの世界に生きていたんだということを想像することが唯一私の楽しみでもあった。そして、このオブジェをみたときに私は光がみえたような気がした。ある考えが浮かんだのである。図鑑のなかだけにしかみることのできない動物を自分のそばにおきたい。つくりだせばよい。材料は眼前に広がる無数のゴミの中から…。』

この人物になったつもりで廃棄物（ごみ）を材料にして、動物のオブジェを制作する。

2 題材設定の理由

表現や想像の行為は本来人間の欲求に伴い展開されていくものだと思う。しかし現代では、あふれる情報、あふれる物質によって、人間の欲求が判然としない状況があり、そのため主体的に表現や想像の活動に取り組むことができない人間が増えてきたように思う。生徒の様子をみても、深く観察したり、自ら発想や構想することが苦手で、安易な方法を選ぶ傾向にある。

ここでは苦境にたった一人の人物を想定し、その人物になったつもりで、未来の希望や現状を克服するための生きる力になる創作行為を自分なりに考え、作品として表現するをねらいとした。

3 この題材で育てる力（評価の観点）

- (1) 想定した人物のおかれている状況を理解し、自らの思いとして主題をとらえる力
- (2) 素材を組み合わせて、イメージに合った形体を構想する力
- (3) 素材の特徴を生かし、立体としての構造美や存在感を感じ取る力
- (4) 計画的に表す態度。

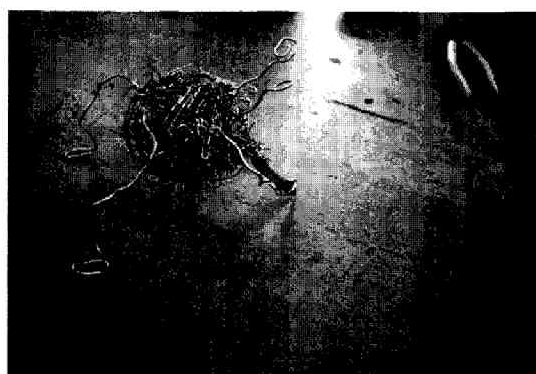
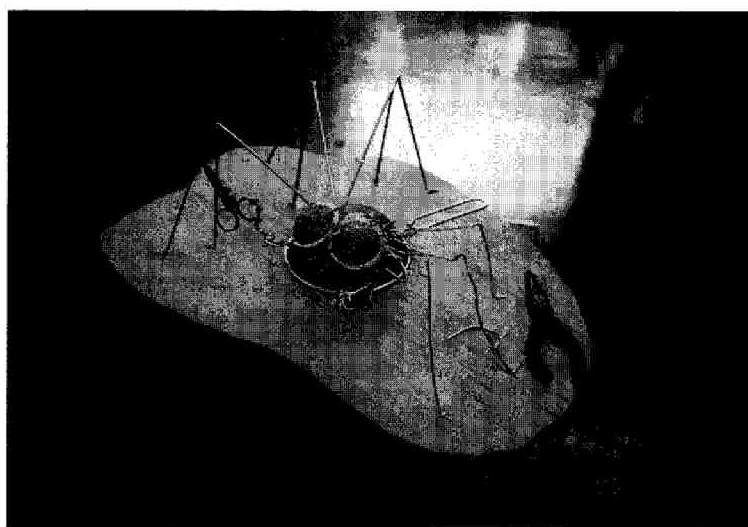
4 この題材における基礎・基本

文章を読んで、文章の人物のおかれている状況を理解し、文章の人物の思いを、自らの思いにすることで、想像や空想を基にした主題や発想を具体化する力を養う。また、形としての対象をよく観察し、自ら素材を選び、組み合わせる造形的な工夫が、自ら課題解決の方法を考えることや、イメージを組み立てる力を養うことにもなる。

- ・課題を理解し、空想やイメージを広げること。
- ・発想や構想をスケッチで表すこと。
- ・自ら課題解決の方法を考え、組み立てていくこと。
- ・作品を通して、互いのよさや個性を理解すること。

5 学習の展開

学習 段階	時間	学 習 の 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導 入	1	・ストーリーを表す文章と絵を見て、課題を理解する。 ・想定した人物の情感を理解し、自分はこういう状況におかれたらどうなのか考える。	・文章を読み、絵として想定する人物について、理解する。 ・自分がこういう状況におかれたらどうするか、考える時間を取る。
展 開	2	・この課題に近い、各種のオブジェを見て、制作するオブジェをイメージする。 ・素材（廃材）の形をみて、自分のつくりたい動物を決め、イメージスケッチをする。	・各種オブジェの写真などや、実際にこの素材を使った参考作品を見せる。 ・素材の種類や、接合（接着）の仕方の例を見せ、造形の可能な形について考えさせる。
	1	・イメージスケッチを基に廃材を選び、スケッチに重ね合わせる。 ・制作計画を立てる。	・まずつくりたい動物のスケッチを素材のことは考えずにする。その後、素材を考慮したスケッチに展開できたらさせる。（できない場合は無理にさせない。）
展 開 2	6	・台座に針金で骨組みとしての形を組み固定する。 ・イメージする形に近付けるために、廃材に手を加え（切り捨て、解体）成形する。 ・骨組みに組み合わせを考えながら、廃材を縛り付けたり接着させたりして、イメージする形をつくり上げる。 ・仕上げは、じか付けの粉末材を塗り着色して仕上げる。	・スケッチをもとに骨組みを針金で組み、台座に固定する。 ・素材の組み合わせを考える時、イメージに合う形体だけではなく、構造的な安定や強度についても配慮させる。 ・粉末材と着色による仕上げの面白さにも気付かせる。
ま と め	2	・班ごとに作品を互評し、班で班の代表作品選び、班単位で発表する。 ・自己評価をする。	・班での作品の発表に時間をとる。 ・自己評価カードに評価・反省・感想を記入させる。



1 題材名 「マイ・ブランド・グッズ」＜2年・12時間＞

2 題材設定の理由

現代の社会では、ものがあふれ、また、便利になりすぎたためにとすると生活の中で人間が本来必要とするものが何であるかを考えたり、創造したりする力が乏しくなることもある。普段何気なしに日常生活の中で使っているものは、すべて人間がつくり出したものであり、その目的によってあらゆる角度から研究し、使いやすく工夫されたものである。これらの点を十分に理解することが、デザインの基礎・基本を身に付ける上での重要なポイントである。

本題材では、自分の興味あるものをモチーフとして選び、現実の商品として自らのアイデアを基にデザインする。また、それがどのようなかたちで生活に働きかけるものなのかを十分に検討し、生徒一人一人の豊かな発想を生かし、幅広い分野の自分らしい自分ならではの商品を作成する。学習活動の中では、特にそれらをつくるまでの過程を重視し、商品自体は完成予定として平面か立体表現（立体モデル）とした。また、デザインする上で背景にある考え方や機能・効果を基にしたマークやネーミングを考案し、発表段階でアピールすることで、ものづくりの楽しさとともに他者へのコミュニケーションの手段を学べるよう考えてみた。

3 この題材で育てる能力（評価の観点）

- (1) デザインの目的や意味を理解する力
- (2) 見る人、使う人の立場になり考える力
- (3) 環境を見つめ、改善点に気付く力
- (4) 用と美の調和を考え工夫する力
- (5) 分かりやすく他者に表現し、説明できる力

4 この題材における基礎・基本

- ・デザインが生活に及ぼす働きについての理解
- ・環境を見つめ、構想を練る力
- ・自らの構想をアイデアスケッチする力
- ・分かりやすく周囲に表現する方法・技法の習得
（レタリング・ネーミング・マーク・イラスト・
立体モデル・コンピュータ表現）

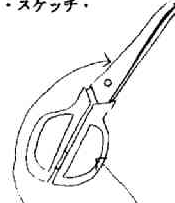
 mini 



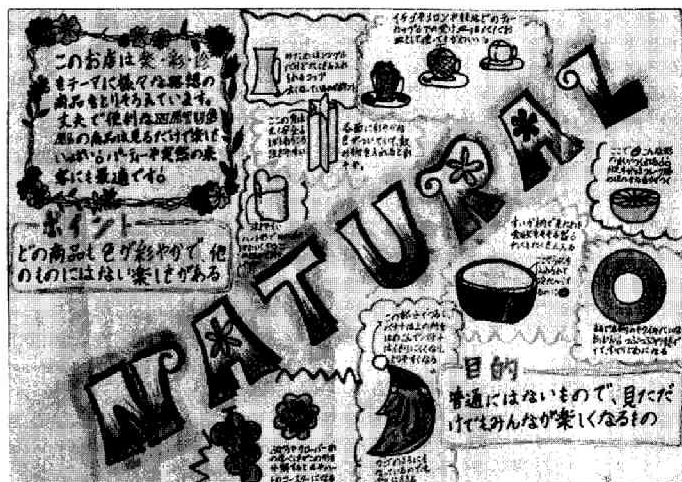
…ぬいぐるみとのふれあい…

★しゃべるぬいぐるみ、その場をなごませてくれるぬいぐるみ。話す内容によってそのぬいぐるみのしゃべり方が変わります。話した言葉を覚えたり、表情が変わったりするペットのようなぬいぐるみ。それを作るのがこの mini なのです。

5 学習の展開

	時間	学 習 の 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導 入	1	- 身のまわりにあるデザインされたものを探し、それら一つ一つについて用途目的、工夫されている点などをカードに記入していく。 - 野外調査に行き、資料を集める。	- 見付け出されたものには、それぞれ用途や目的使い手の立場になり形や色が決まっていることに注目させ、デザインが生活に及ぼす働きについての理解を深める。 - 幅広い分野の中から自分の興味あるものを見付け出せるように、できるだけ具体的な例をあげて説明する。
展 開	6 1	記録カード 品物名・・・はさみ 用途・・・物を切る。 目的・・・手軽に使えるはさみ。 色・・・切る部分には青い色に塗る。 材質・・・ポリカーボネート その他の特徴 「ない」 「コンパクトなサイズで持ち歩きやすい」 工夫されている点・・・ 人々の手にフィットする作りになっている。このため、切りやすくなる。また、このため、（人々が使いやすいものになる） 切るものによって、重さが違う。このため、切る部分には、ゴムやプラスチックで手が滑らない。 スケッチ  - 探し出した資料を基に自分がつくってみたいものを絞り込む。 - 表現してみたいデザインを思い付くままにスケッチする。 - アイデアが決まった時点で商品名の工夫（レタリング）及び、自分のブランドマークをデザインする。 - 商品を分かりやすく説明するためのプレゼンテーションを作成する。	- それはどんな用途、目的があるものなのか、そのためにはどんな形や色が好ましいのか十分に検討させる。 - 商品をデザインする上での背景にある考え方、機能・効果を基にしたネーミング、マークを検討させる。 - 分かりやすく説明できるように表現方法など工夫させる。 （B3画用紙にマジック・カラーペンなど自由に使用。また、コンピュータの使用も可とする）  「楽しくサイクリング」をテーマにデザインしている
展 開 2	3	〔モデル作成（平面または立体）〕 商品のモデルまたは完成予定図を作成する。大きいものは縮小する。	一番分かりやすく表現するための方法を考えさせるよう留意する。特別に必要なとする部品類などは、各自で準備させる。
ま と め	2	〔発表・鑑賞〕 - 各自が考案した商品を、パネルとモデルを使い、分かりやすく発表する。 - デザインするまでの過程や、商品としての工夫などについて、仲間のアイデアを鑑賞する。	- 個性を生かし工夫してできた作品には、それぞれの良さがあることに気付かせる。 - 自分の作品を説明することで、自分の考えを表現できる喜びを味わわせる。



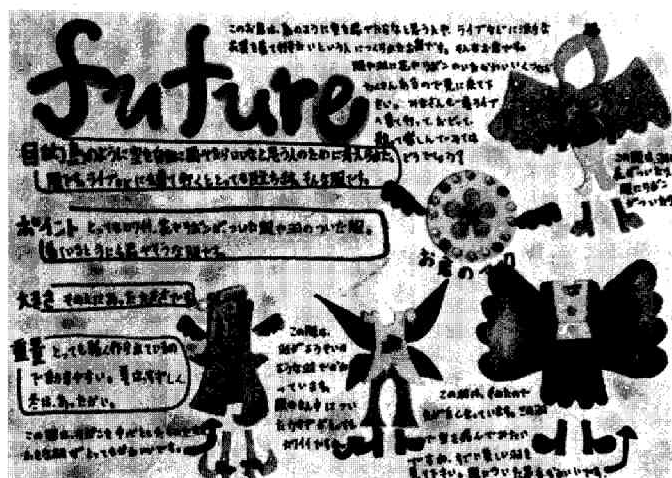


6 考察・まとめ

本題材を通して生徒が普段何気なしに見過ごしているものへの関心、身のまわりにあるものの意味を少しずつでも考えるようになってきたと思われる。

自分の興味あるものを追求するという点では、取り組みやすい課題であるし、また表現方法においても自分の得意とする技法を選択できることにより・スムーズに自己表現できる喜びを味わ

えたのではないかと考える。
同時に商品をデザインすること難しさや厳しさ、そして、喜びも感じられたことだろう。



【絵や彫刻など】

1 題材名 「擬音語からうけるイメージの創造」(抽象表現を通して)〈1年・14時間〉

2 題材設定の理由

美術の学習においては、デッサン力、色彩の知識、のこぎりや彫刻刀・カッターといった道具の正しく安全な使い方などが技術的な面での「基礎・基本」といえるが、それだけでなく、造形活動の中には、全ての場面で土台となる総合的な基礎・基本が必要である。

それは、個性を生かして多様で創造的な造形活動をしていくための感性や感覚、創造力、表現力・創意工夫する力、そして鑑賞の能力などである。さらに、これらの能力を発達段階に応じて身に付け、自らの考えを基に一層高めたり深めたりするとともに生活に生かすことのできる力であると考ええる。

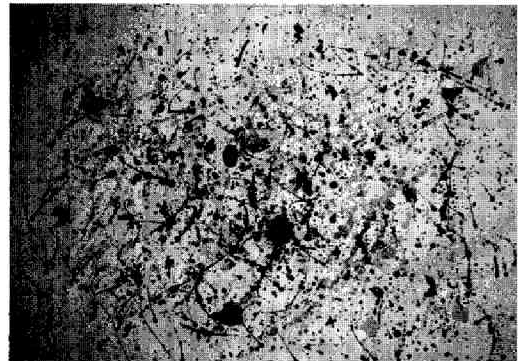
本研究においては、絵画をテーマとし、絵を描く行為とはなにか、表現することとは何かということを考えた。一つは、「デッサン」のように見えたとおりに表わすことであるが、

視覚を通して表現したものは、どうしても対象となったものに「似ている、似ていない」ということに終始してしまいがちである。しかし、視覚に頼らず、音楽や擬音を通して受けた感覚を基に自己のイメージを抽象的な形や色で表現する、つまり、純粹に頭に浮かんだイメージそのまま描く表現が、造形的な基礎・基本を養う上で効果があり、自己の表現の幅を広げると考えた。

また、抽象的表現の作品を鑑賞することによって、美術作品に対する生徒一人一人の表現と鑑賞の幅を広げたいと考え、本題材を設定した。

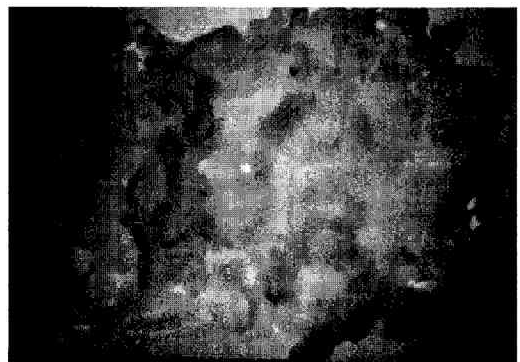
3 この題材で育てる能力(評価の観点)

- (1) 抽象表現や作品に対する正しい理解
- (2) 自己のイメージをストレートに表現する能力
- (3) 自己の表現に合わせて画面を構成する能力
- (4) 自他の作品に対する理解力



4 この題材における基礎・基本

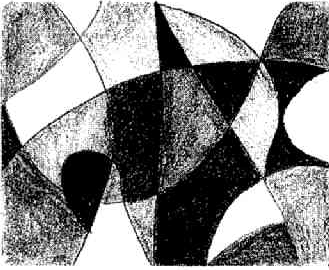
- (1) 擬音語を読んで自分の頭の中に浮かんだイメージをそのまま絵画(平面作品)として表現できる能力
- (2) 造形的に表現するための技術・技法
 - ・色の感情、補色対比等、色彩の特性の理解
 - ・線や面の特性の理解と構成力
 - ・コラージュ、フロタージュ、デカルコマニー等の表現技法の習得



5 学習の展開

	時間	学 習 の 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導 入	4	・美術史上に残る抽象画を鑑賞して自分が受けた印象について話し合う。 ・抽象画は、きちんとした意図の下に描かれていることを理解する。 ・様々な技法を知り、その技法を習得する。	・第一印象を大切にし、思ったことを素直に述べさせる。 ・抽象作品を自らの考えをもって正しく鑑賞できる能力を育てる。 ・様々な技法の活用法、作品への生かし方などを簡単な実習を通して理解させる。

[擬音語例] ふにふに、へろへろ、くちゃくちゃ、うにうに、ぼちぼち、わらわらぎしぎし、たらたら、あれあれ、おさおさ、とろとろ、ぴりぴり、うらうら、もちもちしゅうしゅう、ごんごん、ちーちー、どちゃどちゃ、ぐーぐー、かっかっ、じゅわっちどべった、びろろろ、ぶちゃ、ずっ、あびば、ぎょーん、もたっ、ぱとっ、ぶぶぶぶっ、ちゃっど、ぶろろろ、みゅー、だっ、げほっ

展 開	8	・上の擬音語から自分が感じたイメージをスケッチに表す。 ・イメージにあった技法を考える。  ・スケッチを基に導入で習得した技法を使いながら作品にする。条件として、10の擬音語を選んで制作する。材料は自由に考える。	・概念にとらわれることなく、自分のイメージを大切にさせる。 ・自分のイメージを効果的に表せる技法を導入時に実習した技法から見付け出す。 ・似通った擬音語を選ぶのではなく、多様な表現が可能となるように語句を選ぶ工夫をさせる。 ・模倣でなく、自己の感覚や感性を大切にして表現させる。
ま と め	2	・自己評価カードを作成する。 ・クラスの中で鑑賞する。 ・クイズ形式で、友達の作品に使われた擬音語を当ててみる。その後、作者が正解を述べる。	・自分の作品を、自己評価カードを通して振り返ってみる。 ・自他の作品について、考え、批評し合う力を育てる。

【デザインや工芸など】

1 題材名 「世界でたった1つのオリジナル時計」 <3学年・11時間>

2 題材設定の理由

私たちが生活している身のまわりを見渡してみると、美術が大変重要な役割を果たしていることに気付く。使用する事を目的とするものにもただ単に機能性だけでなく、形、色、材料などに制作者の心情が込められている。

本研究では、日常生活の中で、身近に使っている時計を題材として、美術やデザインが生活を心豊かにするものだを再確認してみる。また、様々な手段を用いた幅広い活動を通して制作することによって、個性を生かした表現ができるようにした。

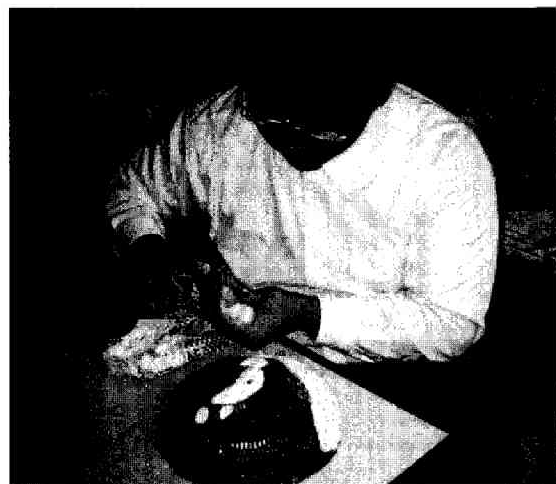
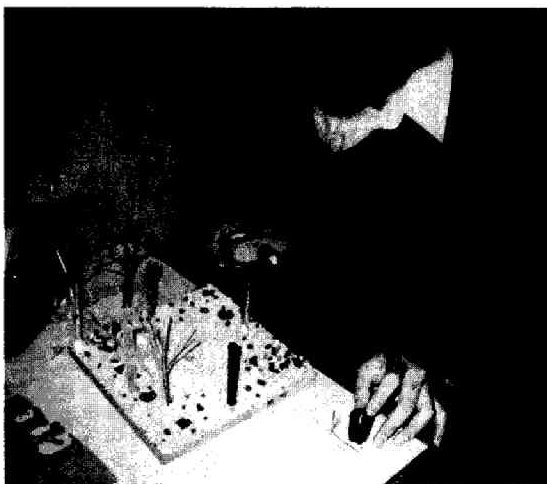
表現方法や手段の幅を広げることは、自分を表現する手立てを広めることでもあり、自己表現することの喜びを味わうことにもつながると考える。

3 この題材で育てる能力

- (1) 実用的であることと、創造していくことの両方の観点から制作していく力
- (2) イメージにあった材料、表現方法を考えて制作する力
- (3) 基本的な技能や知識を生かし、応用して制作する力
- (4) 計画的に制作しようとする態度
- (5) 制作活動を通して、表現することの喜びを感じる姿勢、態度

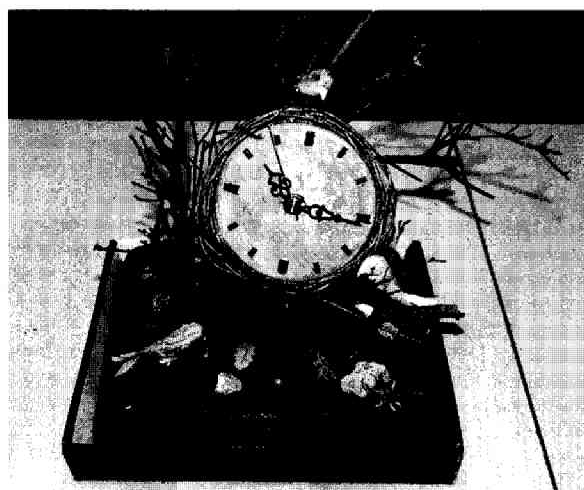
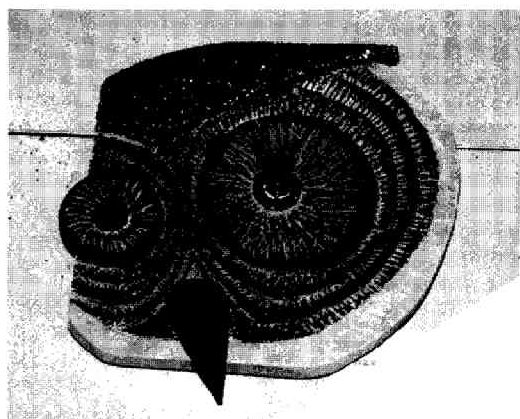
4 この題材における基礎・基本

- ・自分独自のイメージをもち、それをスケッチに表す。
- ・イメージに合った材料を選択、収集する。
- ・個性を生かした表現方法を考える。
- ・使用する道具を正しく使う。
- ・材料を加工していく方法や接着方法、着色方法などを適切に行う。
- ・自他の作品のよさを認め合う。



5 学習の展開

	時間	学 習 の 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導 入	1	・授業内容を知る。 ・時計として機能するための条件を考える。 ・実際の時計からイメージをふくらませる。	・実用性と装飾性という意味を投げかけ考えさせる。 ・時計であることの条件を考えさせる。グループで話し合い、他者との考え方の違いに気づき、発想を広げる。 ・時計店、材料店に行ってみることを勧め、実際の時計を改めて見直してみる。
	1	・イメージをもとにスケッチを行い、デザインを決定する。 ・材料、資料を集め、材料等からつくりたいものを再検討する。	・実用性をふまえたデザインになっているかを確認させる。 ・材料の特質を生かしたデザインであるかを考えさせる。 ・固定観念にこだわらないように、手段や方法をアドバイスする。
展 開	8	・スケッチをもとに計画的に制作する。 ・道具や材料を活用して表現を工夫する。 ・組立、着色、塗料等を工夫して仕上げる。	・スケッチをもとに制作を進めていくが、制作途中でのデザインの変更があってもよい。 ・仕上げ方法を考えさせる。
ま と め	1	・自他の作品を鑑賞し合い、評価する。	・評価カードに記入し、作品及び制作過程等についてまとめる。



[絵や彫刻など]

1 題材名 「想いを込めて」 <2年・12時間>

「喜怒哀楽」をテーマとした表情のお面の制作を行う。その際、発想の手立てとして「～の時の～な顔」という場面設定をし、想いを込めやすくした。また、材料については、紙粘土を主材料とするが、他の材料を付け加え自分の考えにそった表情を工夫する。

2 題材設定の理由

個性を大切にと言われている現代であるが、生徒の美術作品をみると自分を表現しきれているとは言い難い。生徒の多くは、流行に敏感で持ち物などを見ても同じようなものに興味をもち、同じようなことをすることで満足しているようである。人と違うことを思ったり、考えたりしているがそれを表現することを嫌がる。人は同じものを見ても感じ方が違い、違った意見や考えをもっていて当然である。

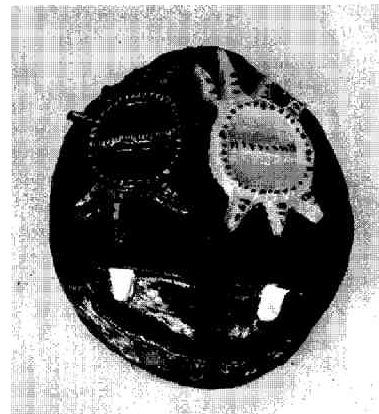
「表情」には人の気持ちが現れやすい。顔の一部分だけでもその人の感情（気持ち）を感じ取れる時がある。そこで、お面という題材を使い自分の想いを込めた表情をつくっていき、感情を表現することを実感させようと考えた。また、表情を見て友人がどう感じたかを知ることにより、自分とは違った意見や考えが数多くあることにも気付かせようと考えてみた。

3 この題材で育てる能力（評価の観点）

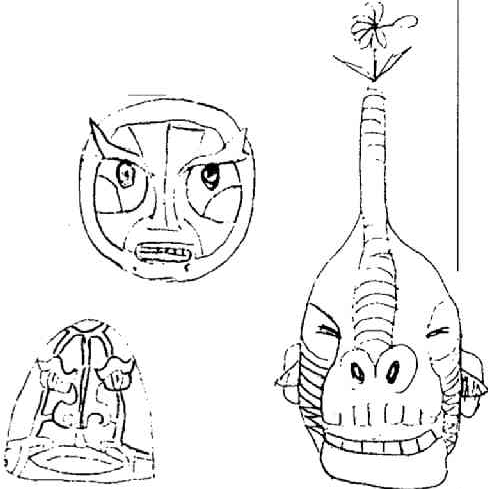
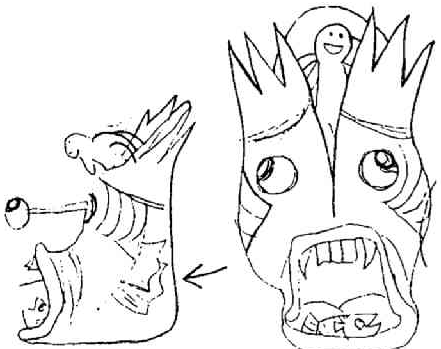
- (1) アイデアを意欲的に考える態度
- (2) 自分のイメージを形や色にして表現し、工夫する力
- (3) 材料の特質を生かし、構成を考える力
- (4) 作品を鑑賞し、表現や感じ方の違いを理解する力

4 この題材における基礎・基本

- ・イメージしたアイデアをスケッチに表す。
- ・平面から立体に制作する。
- ・自分のイメージにあった配色や描き方を工夫する。
- ・日本の伝統文化を理解する。



5 学習の展開

	時間	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導入 1	1	- お面についての説明を聞き、その歴史等について理解する。 「表情」とは何か、考える。 - お面についてのプリントを基に調べる。(宿題の説明)	- お面の調べ方を説明するが、次の点を重視するよう指導する。 ○お面の歴史(伝統)について ○地域性(何に使ったか) - できるだけ多くの資料を集め、お面の目的・役割を気付かせる。
導入 2	3	- 調べてきたことをもとに班の中で発表し合う。 - 自分のお面のイメージを考えながらアイデアをスケッチに表す。 - 場面を設定する。 	- 他人の意見に振り回されないように自分のアイデアを大切にすること。 - 調べてきたものを掲示すること。 - 自分なら、この場面ではこういう感情(想い)をもつことを考える。 
展開	7	- 場面やどんな想いを込めるのか、そのためにはどのような表情をつかっていくのかを考え制作していく。 - 配色や塗り方を考え着色する。 - 常に自分のイメージを考えながら作業する。 - 仕上げにニスを塗る。	- 紙粘土の特徴を知る。 - 壁に飾るので、重たくならないように工夫させる。 - 失敗を意識せず、つくりながらイメージを広げていくようにすること。(失敗を生かす) - 必要に応じて、他の材料を使う。
まとめ	1	- 自分のお面についてのまとめ、プリントに書く。 - クラスの中で鑑賞する。数点を選び鑑賞し意見交換する。 - 制作者の考えを発表し、班の中で意見交換をする。 - プリントを見て文化によっての違いなどを知る。	- 自分の作品についての想いや意見感想にまとめさせる。 - そのときに自分の想いと鑑賞した人との感じ方の違いに気付かせる。 - 日本や世界のお面の載ったプリントを配布。国によっての違いなどを説明し、伝統や文化についての理解を深める。

【工芸やデザインなど】

1 題材 「自分を映すもの（鏡を素材として）」 <3年・13時間>

2 題材設定の理由

中学生は、発達段階からみて、自我の萌芽の時期である。自分の中にもう一人の自分が存在し始める時期とも言われている。そのことに気づき、多くの生徒は、自尊心と自己嫌悪感を交錯させながら成長してゆく。自己を全面的に肯定できないながらも、自分を認められたり自分の考えていることや感じたこと・感じていることを伝えたりできた時に成就感をもつ。生徒は日々いろいろなものに感性が振れて、今日・明日と変わって行く。自分を模索しているこのような時期にこそ、感性の幅を広げるための刺激を与え、多様な経験をさせ、自分というものを見付けることが大切である。

自分を表現することとは、

自分そのものを、表現する。



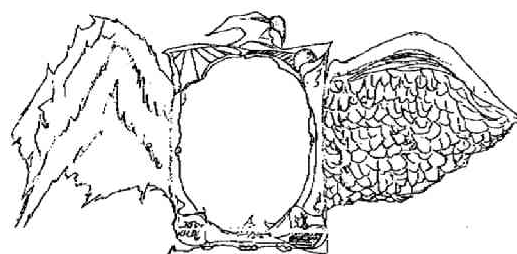
表現する自分がいることに、気づく。



表現することによって、自分の内面を見つめる。



新たな自分に気づく



この繰り返しを続けていくことではないか。

〔鏡に映る自分を中心に、回りの空間を自分なりに創造するという課題〕は、絵画的な要素と、工芸的な要素とが混在されている。そのため、どのような技法を用いるか、どのような材料・用具を使うかなどを工夫できる題材である。板材、紙粘土、布やその他の素材を用いたり1・2年生の時に学んだ色や構成についての知識を応用したりできる。

「鏡に映る自分」は、虚構の世界の自分であると同時に、現実の自分でもある。鏡に映る顔は、明日は違う、二度と同じものは映らない。14, 15歳の生徒自身が、それをどう受け止め表現しようとしていくのかがねらいである。

3 この題材で育てる能力

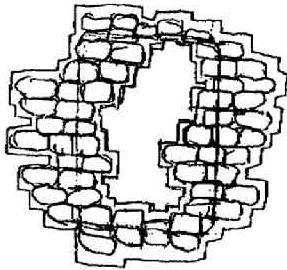
- (1) 自分についての主観的・客観的な洞察力
- (2) 自分のイメージする画面全体の構成や構造を考えて、素材を選択する力
- (3) イメージが生きる配色を考える力
- (4) 素材のもつテクスチャを効果的に表現する仕上げの方法および工夫する力
- (5) 自分の作品を完成させる計画性・持続力

4 この題材における基礎・基本

自分のイメージした形、用途を考え構造的に安定した形の両面から全体の構成を考えるとともに、素材・色・技法について適切な選択ができるよう次の点を重視して指導する。

- 道具の扱い方（電動糸ノコ盤・錐・紙やすり等）
- 板材、紙粘土の扱い方
- レリーフによる遠近感の表し方
- 組み立て・接合の仕方
- 表現にあった色の選択・着色の仕方

5 学習の展開

	時間	学 習 の 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導 入	2	- 参考作品を鑑賞し、題材のねらい、制作の手順や要点を理解する。 - アイデアスケッチを十分に行う。  - 形をとる時は、大まかに、次第に細部の形に入る。	- 自分の「好きな」「嫌いな」もの「気になる」「あこがれている」もの、自分の感じる「美しい」もの、自分が「似ている」もの自分の「行ってみたい世界」等々自分を表現しているものを、いくつか挙げて考えさせる。 - 左右対称の安定した形だけではなく、変化に富んだ動きのある形。鏡の上を横切るものがあったてもよい。 - 現実のものを、配置転換することによってイメージが変化することも考えさせる。
展 開	10	- 自分のイメージを生かせる表現方法や、素材を検討し、制作し始める。 - シナベニヤ板や紙粘土を、使い分ける。 - 写真・布も効果的に使用してよい。 - 鏡の枠取りは、木材でしっかり止めるようにする。 - 画面全体の主調色を決める。 - 仕上げのテクスチャを決める。	- 生徒の意図をよく汲み取り、一人一人に適切なアドバイスができるよう心掛ける。日頃の会話を大切にする。 - 素材の選択と制作は、組み立て可能なもの（重さ・強度など）を考えさせる。 - レリーフの遠近表現を応用して、奥行のある構成ができることを知らせる。 - イメージにふさわしい、色のもつ感じについて知らせる。
ま と め	1	- 自分の作品の意図やイメージを、再確認する。 - でき上がった作品に題名をつけ、展示する。友人の作品を鑑賞し、参考にする。	- 制作のはじめに立ち返り、変化したもの残しておきたかったものなどについて考えさせる。 - 文化祭の時や美術室に展示し、他学年の生徒や地域など、幅広い人に鑑賞してもらうよう機会をつくる。

【鑑賞、絵や彫刻】

1 題材名 「自分の美術館を創る」 <1年・2～4時間>

(2・3年では、選択の幅を広げて行う)

系統的な「鑑賞」ではなく、多くの芸術作品の中から自分の心に響く作品を見付け出す。

2 題材設定の理由

「鑑賞」の学習活動において、「自分を表現する喜びは何か」と考えると、自分自身の感性を働かせ、自分にとって価値あるものを見付け出すことであると言える。この実現には、自らに必要な情報を選択するとともに、より価値のある情報を求めていく中で、自己を表現する喜びの実感を得るような創造力が必要である。

中学校における美術の学習は、美術の専門家の育成が目的でない。人間が人間らしく存在するための教養や知識、経験を得て、美術と文化の継承者となる人間の育成を求めているのである。そのために、独立した鑑賞活動の中でも「自分を表現する喜び」を感じ・味わう指導を工夫すべきである。

すなわち、鑑賞の学習では、他人の評価や流行などに左右されることなく自らの意見を持ち、より高いものを求めていく生き方のできる人間を育成することが大切となっているのである。さらに、他者の考え方や自分と違う感性の存在を認めるとともに、自分の感性も変わっていくものであることを理解し、主体性と柔軟性のある鑑賞の態度をはぐくむことである。この結果として、鑑賞の能力の基礎・基本が身に付き、「鑑賞」の授業がより身近に感じられものとなるを考える。

3 この題材で育てる能力（評価の観点）

- (1) 作品群の中から自分の感性にあった作品を選び出す力（情報を取捨選択できる力）
- (2) 選んだ作品に関して、自分の言葉で批評できる力
- (3) 発表する力
- (4) スケッチに表す力
- (5) 他者の発表を聞く態度、理解しようとする態度

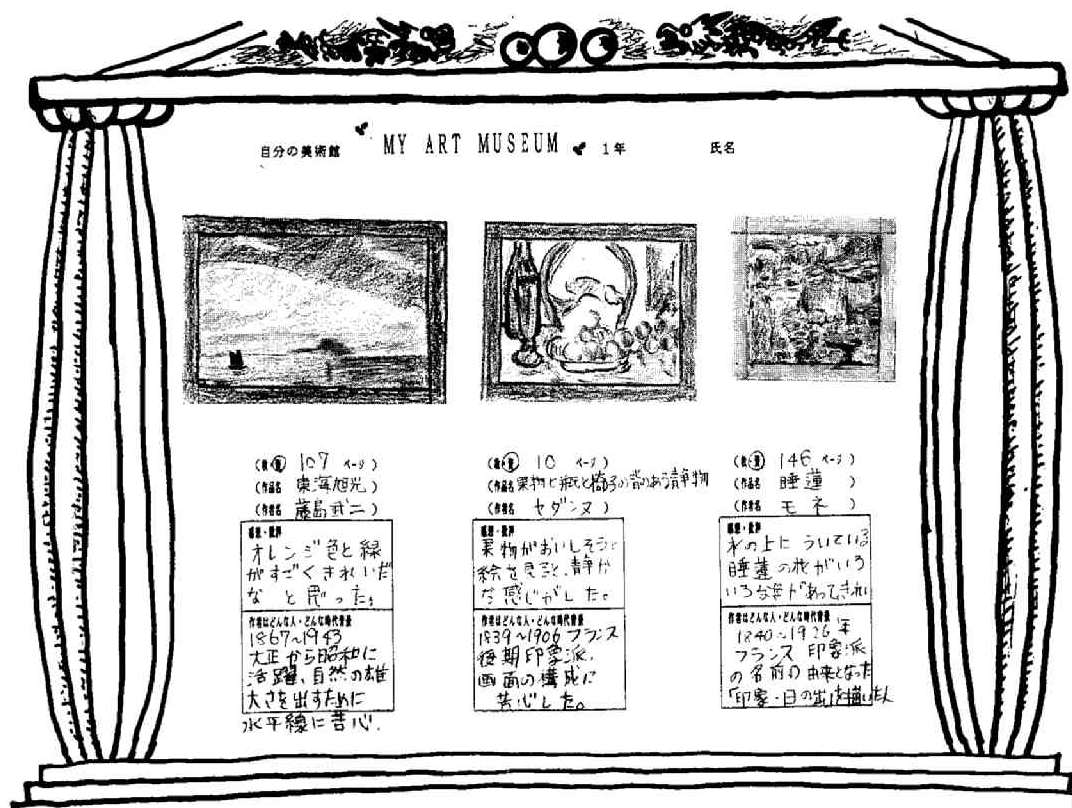
4 この題材における基礎・基本

- (1) 他者に左右されずに行動する心
- (2) スケッチ風の模写や作品・作家研究から作者の心情や意図を理解する心
- (3) 他の人の感性を認める心



5 学習の展開

	時間	学 習 の 活 動	指 導 上 の 留 意 点
導 入	1	副読本と教科書の中から気に入った作品を選び、プリントに記入する。(3 作品を選択する)	- 情報に流されない生き方、自分らしい生き方を学ぶための学習として位置付ける。 - 相談しないで自分で選択させる。 - すべての作品を見るようにさせる。
展 開	2	- 自分が気に入った作品の自己批評と感想を書く。 - スケッチ風の模写をする。 - 作品、作者等について調べ、プリントを作成する。 - 作者の生き方や作品に対する情報を書き出す。	- 自分の気に入った理由を自分の言葉で書く。 1 作品に20分ぐらいを掛け、クロッキーの要領で行う。できた作品をプリントに貼らせる。 - 様々な視点から作者や作品が描かれた背景等を調べさせる。 - 情報を調べる中で、同じ作品でも様々な見方・感じ方があることに気付かせる。
ま と め	1	プリントを基に自分の美術館の収蔵品とその作品に対する自分の思いを発表する。	相互評価と批評をし合い、自分の感性で作品を選び、自分の言葉で説明することがいかに価値のあることか理解する。また、様々な感性を認め合うことの大切さを学ばせる。



Ⅵ 研究のまとめ

1 授業研究のまとめ

- (1) パターン模様では、はじめ説明を聞いて「こんなの彫れるかなあ」と言っていた生徒も、基本的な技術を身に付け、自分のデザインが形に現れて来るにつけ、自信をもち、より美しい形へと目標を高めて取り組めた。
- (2) 初めての素材を前にしてのとまどいを感じられ、素材をただ触っているという生徒が多くいた。しかし、基礎的な表現を学び、一人また一人と形ができていくうちにヒントが得られるのか、作業が進むようになっていった。ただ、提示した作例や、進んでいる生徒の表現に似た表現になる者もいて、このような生徒はどこまで自分を表現したことになるのか、疑問である。
- (3) 自分の興味あるものを追求するという点では、取り組みやすい課題であるし、また、表現方法においても自分の得意とする技法を選択できることにより、自己表現できる喜びを味わえたのではないかと考える。本題材において一番の問題は、自分の興味が何処にあるのか見付けられない生徒の指導であり、今後の課題の一つである。
- (4) 様々な基礎的技法を体験するうちに、生徒の表現の幅が広がったように思う。初めのは、他の様子を伺い自分の表現の枠を越えられなかったが、作品例を提示すると堰を切ったように様々な表現が出てくるようになった。
- (5) 材料を選ばせたり、技法を考えたりすることによって、主体的に取り組む生徒が増えた。特に自由な発想ができる生徒にとっては、興味をもって取り組めた。さらに表現していく上で、個々に基礎的な技能を導いていくのに個別指導の重要性を感じた。
- (6) 場面設定をしたことにより、具体的に考えることができ、イメージをスケッチしやすかったように感じた。粘土をこねていくうちに特性をつかみ、何となくできた形からも工夫していく様子が伺えた。
- (7) 今までは、発想において素材からイメージする生徒が多かったが、まず自分のイメージを大切ににしてそれを生かすためどんな素材がふさわしいか考えられるようになった。
- (8) 与えられる鑑賞ではなく、自分で作品を選ぶ学習なので、喜びを感じ意欲的に取り組んでいた。スケッチは意欲的に行えたが、作者の思いなどを調べる方法などの基礎・基本を具体的に指導する必要性を感じた。

2 まとめと今後の課題

何もないところから発想し、主体的に表現を展開していくことは難しく、特に今の中学生にとっては、苦手とするところである。発想や表現のきっかけとヒントを与えることは重要であり、どの授業研究でも工夫されているところであるが、それでは、そこから自分ならではの表現にいきつけるのか、自分を表現する喜びを感じることができるのか、その必要性も含めて研究を深めていくことが、今後の課題である。