

中学校

平成 12 年 度

# 教育研究員研究報告書

美 術

東京都教育委員会

平成12年度

教育研究員名簿（美術）

区市町村名	学 校 名	氏 名
港 区	港区立青山中学校	落 合 良 美
文 京 区	文京区立第七中学校	平 野 康 夫
大 田 区	大田区立大森第四中学校	横 山 寿 子
練 馬 区	練馬区立開進第二中学校	濱 脇 みどり
葛 飾 区	葛飾区立青葉中学校	日比谷 彰 子
小 平 市	小平市立小平第五中学校	大 瀬 義 一
福 生 市	福生市立福生第一中学校	鶴 崎 靖 二
多 摩 市	多摩市立多摩中学校	服 部 圭 助

担当 都立多摩教育研究所指導主事 永 関 和 雄

研究主題

「自ら美を感じ、主体的に味わう力をはぐくむ美術の学習指導」

目次

研究主題 .....	2
I 研究の背景 .....	2
II 研究主題設定の理由 .....	3
III 研究の仮説 .....	4
IV 授業実践研究例	
1 日本の文化・美術作品の鑑賞 .....	5
2 「練馬美術館に行こう」校外鑑賞教室・パンフレットの制作 .....	8
3 屋外造形作品の鑑賞と撮影 .....	11
4 「見物から見学へ」調べ学習による美術鑑賞 .....	14
5 世界の面を鑑賞する .....	16
6 身近な街を鑑賞する .....	18
7 インターネットを利用した鑑賞の授業 .....	20
8 美術館での鑑賞授業 自作ワークシートを使って .....	22
V 研究のまとめ .....	24

# 「自ら美を感じ、主体的に味わう力をはぐくむ美術の学習指導」

## I 研究の背景

### 1 美術の授業の現状と課題

今生徒たちは、テレビ、雑誌、さまざまな物や情報にあふれる中に身を置き、学校と塾、習い事等、時間に追われる毎日である。遊びやファッション、流行などに敏感な反面、じっくり何かを観察したり、周囲の環境、生活の中で美しさを実感する経験は非常に乏しい。自己主張や自己表現が独りよがりであり他人を思いやる事や、他を理解し認める心の欠如を感じる。そのような中、学校教育で直接生徒たちの心に迫る教科として美術科の担う役割は大きい。じっくり見たり、感じたり、たくさんの価値観にふれ、様々な個性を認める経験を多く積むことで心の豊かな人に育つのではないだろうか。美術は、自分の知らないより広い世界へいざない、美しいものに出会うための「感性の扉」を開く教科でありたい。

今までの美術の授業では、表現活動が中心になりがちであり、鑑賞は表現の学習の付随的な役割として扱われることが多かった。作品制作の導入時に参考作品を教科書の写真などで鑑賞したり、文化祭の展示などで生徒が相互に鑑賞しあうことが中心で、鑑賞授業としては不十分な点があった。ビデオ・スライド・参考資料を用いた美術史の授業でも、知識の伝達に偏りがちで生徒の興味関心を引き出すまでには至っていない。暗記や詰め込みではなく、生徒の感性を刺激し、興味や関心を引き出す授業の工夫により、作品や作家、時代背景などを理解させることは、より深く作品を鑑賞する上で大切である。また、生徒が主体的に活動する授業の工夫で、それまでは気が付かなかったことに気付かせることが必要である。

鑑賞の授業を通して、好きな作家や作品にふれながら自己発見をし、いろいろな人の感じ方や考え方をすることで広い視野をもち、自分と違う他を認めて大切にしていける心を育てることができる。そのことが美術の大切な役割であると考えている。

### 2 新学習指導要領をふまえた鑑賞の授業での留意点

指導要領には次のようにある。

- ・主体的に美術の活動に取り組み美術を愛好する心情を深め、心豊かな生活を創造していく意欲と態度を高める。
- ・自然、美術作品や文化遺産などについての理解や見方を深め、心豊かに生きることと美術とのかかわりに関心をもち、よさや美しさなどを味わう鑑賞の能力を高める。
- ・作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などを理解し見方を深め、作品に対する自分の価値意識をもって批評し合い、よさや美しさを幅広く味わうこと。
- ・日本及び諸外国の美術の文化遺産を鑑賞し、表現の相違と共通性に気付き、それぞれのよさや美しさ、創造力の豊かさなどを味わい、文化遺産を尊重するとともに、美術を通じた国際理解を深めること。

- ・「鑑賞」の指導については、各学年とも適切かつ十分な授業時数を配当すること。
- ・各学年の「鑑賞」の題材については、日本や諸外国の児童生徒の作品、アジアの文化遺産についても取り上げるとともに、美術館・博物館等の施設や文化財などを積極的に活用するようにすること。

これらの学習指導要領の内容をふまえ、鑑賞の授業を行う際の留意点として次のように考えた。

- (1) 独立した鑑賞の授業時数を十分に配当し、鑑賞の基礎力を育てる。
- (2) 日本や諸外国の作品、特にアジアの美術についても重視して扱う。
- (3) 美術館や博物館などの施設や文化財を積極的に利用する。
- (4) 生涯にわたり美術を愛好していくために、文化の理解や美しさに感動できる情操を養う。
- (5) 生徒の感性と知的要求双方の興味関心を引き出すような、題材、教材を工夫する。
- (6) 映像メディアや情報ネットワーク、地域環境にまで視野を広げた授業を展開する。

## Ⅱ 主題設定の理由

学習指導要領には、美術の目標を「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、美術の創造活動の喜びを味わい美術を愛好する心情を育てるとともに、感性を豊かにし、美術の基礎的能力を伸ばし豊かな情操を養う。」と述べられている。制作者としてだけでなく鑑賞者としての基礎的な力を付けなければならない。

鑑賞の基礎的な力とは、好き、嫌い、快、不快、から始まり、自分の感性に照らして、たくさんの価値観の中から自分にあったものをさがし選ぶこと。さらに知的好奇心をもち、深く美術にかかわっていきこうとすることであると考ええる。

しかし、これまでの鑑賞授業の実践では生徒の感性を刺激したり、主体的・能動的な生徒の活動が少なく不十分であった。生徒自身がさまざまなものや現象などを見て、おもしろい、楽しい、美しいというような思いをもつこと、外の刺激に対して何かを感じるからこそが主体的な心の動きである。そうした体験を通し「感性の扉」を開くきっかけを数多く作る必要がある。

そのために鑑賞の授業では、生徒の興味を引く内容で、ものの見方が今までとは変わるように授業の工夫を行う必要がある。また、生涯にわたり美術を愛好する心は、授業中に与えられたものをただ受動的に見ているだけでは育たない。教師がいろいろなきっかけを作り、知的な興味や他人の考えと自分の考えの違いなどを知るなかで、生徒一人一人が自分のよさを発見し喜びをもって自己実現を果たしていくことができるようにすることが必要である。こうした理由から自ら美を感じることを、主体的に味わうことを重視し、主題を設定した。

## Ⅲ 研究の仮説

研究を進めるに当たって次のような仮説を設定した。

研究の主題である「美を感じ、主体的に味わう力をはぐくむ美術の学習指導」を実現する

ためには、次のような取り組みをすることが有効である。

- 仮説1 幅広い作品にふれることにより、自分の心の動きに気付かせる。
- 仮説2 他の人と意見を交換することにより、多様な見方・感じ方に気付かせる。
- 仮説3 作品の提示方法を工夫したり、鑑賞の場を校外に広げることで興味・関心を高める。
- 仮説4 表現活動と関連付けて鑑賞させる。
- 仮説5 作品についての知識理解を手がかりとして、作品を知的に味わえるようにする。
- 仮説6 鑑賞の対象を、美術作品だけでなく自然物や環境にまで広げる。
- 仮説7 美術の鑑賞に視覚以外の諸感覚も意図的に取り入れさせる。

#### IV 仮説検証のための実践

仮説検証	題 材 名	掲 載 頁
仮 説 1	調べ学習による鑑賞授業「見物から見学へ」 世界の面を鑑賞する インターネットを利用した鑑賞授業 美術館での鑑賞授業（自作ワークシートを使って）	P14 P16 P20 P22
仮 説 2	校外鑑賞教室・パンフレットの制作「練馬美術館に行こう」 調べ学習による鑑賞授業「見物から見学へ」 世界の面を鑑賞する 身近な街を鑑賞する インターネットを利用した鑑賞授業 美術館での鑑賞授業（自作ワークシートを使って）	P 8 P14 P16 P18 P20 P22
仮 説 3	日本の文化・美術作品の鑑賞 校外鑑賞教室・パンフレットの制作「練馬美術館に行こう」 屋外造形作品の鑑賞と撮影 インターネットを利用した鑑賞授業 美術館での鑑賞授業（自作ワークシートを使って）	P 5 P 8 P11 P20 P22
仮 説 4	校外鑑賞教室・パンフレットの制作「寝間理美術館に行こう」 世界の面を鑑賞する。 屋外造形作品の鑑賞と撮影 美術館での鑑賞授業（自作ワークシートを使って）	P 8 P16 P11 P22
仮 説 5	日本の文化・美術作品の鑑賞 校外鑑賞教室・パンフレットの制作「練馬美術館に行こう」 調べ学習による鑑賞授業「見物から見学へ」 美術館での鑑賞授業（自作ワークシートを使って）	P 5 P 8 P14 P22
仮 説 6	身近な街を鑑賞する	P18
仮 説 7	屋外造形作品の鑑賞と撮影 身近な街を鑑賞する	P11 P18

1 題材名 日本文化・美術作品の鑑賞〈第2学年・3時間〉  
修学旅行前に行うアートゲーム

2 題材設定の理由

3年生では、修学旅行が大きな行事の1つとして設定されている。多くの学校が、京都・奈良方面を選ぶ理由には、世界遺産にも登録された日本の文化の源流がそこに多く残されていることが挙げられる。修学旅行は日本の美術文化にふれる絶好の機会である。絵画・彫刻・建築物など多くの国宝級の作品が鑑賞できるが、生徒には、難しい、つまらないといったイメージがあり事前の鑑賞の授業には、心を閉ざしがちである。実際の作品を見てくると「すばらしかった。」と言う意見も多く聞かれるが事前に学習し、現地ではより深く鑑賞をしてきて欲しい。日本の文化にふれ、理解する事や本物の作品を見て心に何かを感じてくることは、中学生のこの時期にとっても大切な事だと考える。美術科においてはこの機会を、逃さず利用したい。今までのこの分野の鑑賞の授業はスライドやビデオなどを鑑賞する受け身の授業が多い。そのことも生徒に興味を失わせる一つの原因と考える。そこでアートゲームという方法を取り入れ、楽しく自然に作品鑑賞することができるように考えた。この方法により、生徒の興味関心を高められると考える。ゲームを通し、年代や技法などにも注目できるようにし、作品の知識理解を得ることにより、修学旅行の現地で本物を鑑賞したとき、これまで以上に感動し、より知的に作品を味わえるようになると考えこの題材を設定した。

3 仮説検証と評価の視点

仮説3「作品の提示方法を工夫することにより、興味や関心を高める。」に基づき、数多くの作品の写真を用意し、アートゲーム方式を取り入れることにより多くの作品に触れる機会を作る。

仮説5「作品についての知識理解を手がかりとして、作品を知的に味わえるようにする。」に基づき、アートゲームを通して、それらの作品の年代ごとの特徴や種類などの知識を得、本物を鑑賞するときさらに深く鑑賞できるようにする。

評価の視点

- (1) アートゲームを通して数多くの作品に触れることができたか。
- (2) 作品の種類や年代的特徴や名称などの知識理解ができたか。

アートゲームについて

ゲーム方式を取り入れた鑑賞教育の学習活動である。アメリカなどでは盛んに研究され教材化されている。日本でも美術館を中心に研究・活動が進められている。アートゲームは、実作品の有無にかかわらず「いつでも」「どこでも」「誰とでも」鑑賞教育が行える。次に載せたアートゲームは、修学旅行用に独自にアレンジしたものであり、題材や方法などは、教師や生徒が自由に工夫しアレンジしていくことができる。

アートゲームに必要なもの

カード 京都・奈良の代表的な仏像・絵画・建造物のはがきあるいは、写真をB5サイズ程度の大きさにし、ラミネートコートする。カードの裏には、作品名・所蔵場所・通し番号などを書いておく。

ワークシート ゲームごとのワークシートと最後にまとめて疑似修学旅行コースを作るシートなど。

方法 5～6人の班を作り班ごとに行う。

ゲームの例 年代別特徴当てゲーム（仏像編）

京都・奈良にある代表的な仏像（年代の特徴がよく現れた作品）を年代ごとに5～6作品ずつ選ぶ。年代は飛鳥（奈良）・平安・鎌倉・室町・江戸までとする。また、仏像の種類も様々なものを取り入れる。このカードを1班に1セット渡す。

ゲームの目的 カードがすべて並んだ時に年代ごとにまとまっていたり、特徴別にまとまっていると年代の流れを感じることができる。また、ゲーム中になぜ年代が近い意見か意見を述べることにより、実はその仏像の特徴を述べていくことになる。それらのことをゲームを通して考えることとなる。たくさんの作品にふれ、自分の好みや興味を知るきっかけとなる。また、ワークシートを利用し、まとめを行う。

ゲームの方法 ①1人に4～5枚のカードを配る。

②じゃんけんでカードを場に出す順番を決め、1番の人が場の中央にカードを1枚出す。

③次の人がそのカードに近い年代だと思う作品を隣に並べる。そのとき、なぜこの作品同士が、近い年代か考えを述べる。その考えに全員が納得したらカードを場における。納得しないとカードを場に出すことができずに次の順番の人に回る。

④次々にカードを出す。早く手持ちのカードが失くなった人が勝ちである。

#### 4 学習の展開

	時間	学習活動	指導上の留意点
導入	1時間	<ul style="list-style-type: none"><li>・修学旅行を踏まえた鑑賞の授業であること理解する。</li><li>・ゲームと修学旅行の関連を理解する。</li><li>・ゲームの方法、ワークシートの書き方を理解する。</li><li>・班を作る。（3班程度）</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・ゲームを通して、修学旅行で訪れる京都・奈良の文化や美術作品について考えたり、知識を得て現地で本物にふれたときより深く鑑賞できるようにするための授業であることを理解させる。</li></ul>

展 開	1時間	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A・B・Cのゲームを3つの班順番に廻して行う。</li> <li>• 1つのゲームは、だいたい15分間行い、5分間ワークシートの記入を行い、20分でゲームを交換していく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ゲームに積極的に参加することによりたくさんの作品にふれ、また、その中から自分の好みや興味について考えるようにする。</li> <li>• ゲーム終了後、ワークシートを記入することにより、京都・奈良の美術作品について知識理解を深めるようにする。</li> </ul>
ま と め	1時間	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ワークシートの記入の確認。</li> <li>• ワークシートを記入したり、まとめの解説を聞くことにより、正確な知識を身につけることが、修学旅行で本物の作品にふれたときより深く鑑賞する手助けとなることを理解する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ワークシートの知識理解の面で間違っ了解釈をしていないかなどを確認する。</li> <li>• 多くの作品にふれ、授業を楽しめたか確認する。</li> <li>• 本物の作品にふれたとき今回の知識を生かすように指導する。</li> </ul>



# 1 題材名：「練馬美術館に行こう」＜1年・10時間＞

(校外鑑賞教室・パンフレットの制作)

## 2 題材設定の理由

近年、私たちの身近には大小さまざまな美術館やアートスペースが出現してきている。本物の作品を鑑賞できる場としてその存在は大きい。本校の学区に隣接する練馬区立美術館は、電車で一駅、片道20分あまりの距離にある。毎年区の生徒作品展や書き初め展が開かれ、生徒にはなじみのある美術館だが、企画展や常設展に足を運んだことのある生徒は決して多いとは言えない。授業の一環として地域の美術館を訪れ、作品や美術館の存在を身近に感じることで、将来にわたって美術館に足を運ぶような生徒が一人でも多く育てばよいと考える。また、パンフレット制作という表現活動と一体化することにより、自分のものの見方をさらに深く掘り下げ、作品のよさや表現のおもしろさをより主体的に味わうことができると考えた。

\* 展示内容：企画展 現代美術の手法5『大きな版画と小さな版画』

日本の近・現代版画 約150点

## 3 仮説検証と評価の視点

(1) 地域の美術館を訪れ本物の作品を見る体験をすることにより、美術作品や施設に親しみ、興味・関心を高めることができたか

＜仮説3：作品の提示方法を工夫することにより、興味関心を高める＞

(2) パンフレットの形にまとめることによって自分の興味関心に沿って作品のよさや表現のおもしろさを主体的に味わうことができたか

＜仮説4：表現活動と関連付けて鑑賞させる＞

(3) 色々な版画技法について体験し学習することで作品の見方が深まったか

＜仮説4：表現活動と関連付けて鑑賞させる・仮説5：作品についての知識理解を手がかりとして作品を知的に味わえるようにする＞

(4) できあがったパンフレットを発表しあい、増刷りして友達と交換することで、仲間の見方・感じ方に気付くことができたか

＜仮説2：他の人と意見を交換することによって、多様な見方・感じ方に気付かせる＞

## 4 学習の展開

	時間	学 習 活 動	指導上の留意点
導 入	3	1 今回の鑑賞学習の流れをつかむ。	・【版画技法について事前学習→美術館で鑑賞→感想や興味をもったことを各自パンフレットの形にまとめる】といった流れを理解させる。 ・美術館からの資料を使い、展示作品を紹介しながら説明する。

導 入	続 き	2 代表的な版画技法について実技体験を織り交ぜながら凸版・凹版・孔版・平版の原理について大まかに理解する。 3 美術館での鑑賞のポイントや注意点を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>体験する技法は班ごとに2・3種類を選択する。未体験のものも他生徒や教員の実演を見て理解を深められるようにする。</li> <li>美術館でのマナーを確認する。</li> <li>マナーを守った上で、各自自由に館内を移動し、興味・関心にあわせて鑑賞できることを確認する。</li> </ul>
展 開 1	2	美術館での鑑賞（各クラス単位）各自ワークシートに記入しながら、パンフレットにまとめることを想定して鑑賞する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分の見方・感じ方を大切に、のびのびと鑑賞しているか。</li> <li>学習した技法・制作手順を考慮しながら見ているか。</li> </ul>
展 開 2	4	3 制作するパンフレットのテーマを決め、紙面内容・レイアウトをラフスケッチする。 *対象：他の中学生のために 4 B4両面刷りのパンフレットの体裁にまとめる。（3つ折り、2つ折り、カラーコピー、etc.）	<ul style="list-style-type: none"> <li>自らの感想をもとにテーマ・内容を決めさせる。</li> <li>対象を考えてデザインさせる。</li> <li>切り口が広がりすぎないように、焦点を絞らせる。</li> <li>効果的な色彩、キャッチコピー、レイアウトを工夫できたか。</li> <li>（美術館での）作品に対する印象がパンフレットにうまく反映できたか。</li> </ul>
ま と め	1	5 班ごとに発表しあい、各班の代表パンフレット1点を選ぶ。 *班員分+α印刷し、校内に掲示、美術館にも届ける。	<ul style="list-style-type: none"> <li>他の人のパンフレットを見て、興味・関心の違いに気付くことができたか。</li> <li>他の人の見方から、作品について別のよさ・おもしろさが発見できたか。</li> </ul>

1月の美術  
「**繪真美術館へ行こう**」 美術館周ワークシート

初めに

- \*版画を作ることは好きですか？ (はい・ふつう・あまり・いいえ)
- \*版画を見ることは好きですか？ (はい・ふつう・あまり・いいえ)
- \*内閣のどの版画でどちらが好き？ (内閣) (凹版)
- \*興味のある技法は？ (3つ選ぼう)

木版( ) エッチング( ) ドライポイント( )  
コラグラフ( ) シルクスクリーン( ) リトグラフ( )  
\*大きい版画と小さい版画、どちらに興味がある？ (大きい) (小さい)  
\*最大の版画ってどれくらい？ (単位10cm×10cm)  
\*最小の版画ってどれくらい？ (単位10cm×15cm)

1. この作品を鑑賞し

サイズ 10cm×10cm  
技法 木版  
作者 杉本よこ  
感想

サイズ 10cm×15cm  
技法 木版  
作者 杉本よこ  
感想

サイズ 10cm×15cm  
技法 リトグラフ  
作者 杉本よこ  
感想

2. 絵の表現を

「**カワイ**」 版画； サイズ 10cm×10cm  
技法 木版  
作者 杉本よこ  
感想

鑑賞を終えて

- \*興味を持って鑑賞できましたか？ (はい・ふつう・あまり・いいえ)
- \*色刷りと白黒の版画ではどちらがよかったですか？ (色刷り・白黒・どちら)
- \*作品を見て興味を持った技法は？ (回答で5つをつけよう)

木版( ) エッチング( ) ドライポイント( )  
コラグラフ( ) シルクスクリーン( ) リトグラフ( )  
\*大きい版画と小さい版画、どちらに興味がありましたか？ (大きい・小さい・どちら)
- \*最大の版画ってどれくらい？ (単位10cm×10cm)
- \*最小の版画ってどれくらい？ (単位10cm×15cm)

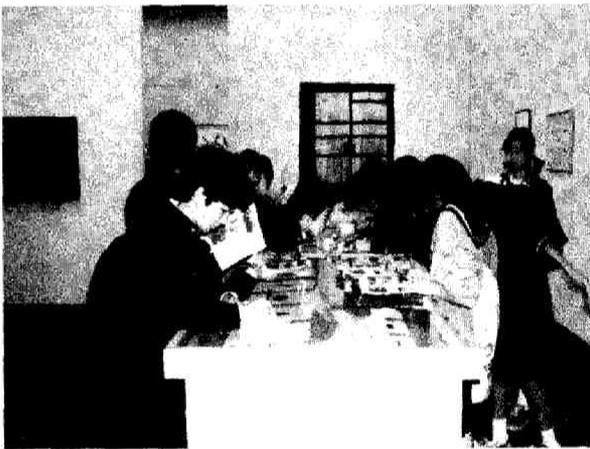
鑑賞日時  
月 日 時 分 時 組 番 氏名



<技法体験>



<美術館での鑑賞>



<制作したパンフレット>



## 1 題材名 「屋外造形作品の鑑賞と撮影」〈第2学年・2時間及び休日等の課題〉

### 2 題材設定の理由

街に住む私達は、身近に屋外造形作品と出会うことができる。屋外作品は、設置される場所とのかかわりが、一つの大きな要素となる。あらかじめ制作されたものが場所を選んで置かれるのか、あるいはその場所にあうものが制作されるのか、いずれにせよ外気にさらされることによって作品の表情は微妙な変化を見せる。

幸いにも、本校の生徒たちの生活圏に10点ほどの屋外造形作品が設置された公共庭園があり、鑑賞教育に活用しようと考えた。近いので授業時間ばかりでなく好きな時に鑑賞でき、屋外作品の変化を見守ることができる。生活のなかに気軽に美術鑑賞を取り入れ、美的価値について主体的に考えるきっかけとしたい。

また、感じ取ったことを文章化した後、写真に撮らせる。文章にする過程は国語力に大きく左右される。何かに感動していてもそれをうまく文章化できない生徒が少なからず存在する。そこで後半は、自分の感じ取ったものを他者に伝える手段として、作品を写真撮影させてみようと考えた。写真にした理由は、すでに身に付けている能力にあまりかかわらず、誰にでも扱い易いという視点からである。一方、写真によって自分が感じ取った対象の魅力を表現するためには、まずその魅力がいったい何なのかを追求しなければならない。このことでさらに深く作品を見つめさせることができると考え、この題材を設定した。

### 3 仮説検証と評価の視点

仮説3 作品の掲示方法を工夫したり、鑑賞の場を校外に広げることにより、興味・関心を高める

- (1) 校外へ出て風景の中の立体作品を見ることにより、鑑賞を特別な「学習」ではなく日常行為としてとらえることができたか。
- (2) 石、ブロンズ、ステンレスなどの様々な素材と、抽象的な表現に出会い、そのよさを感じ取ることができたか。

仮説4 表現活動と関連付けて鑑賞させる

- (1) 感じ取ったことを文章にすることで、漠然としていたものをはっきりと認識できたか。
- (2) 作品の魅力を表現するために、どんな天気の日、何時頃に、どの方向から撮影すればよいかを考え、作品を深く多角的に見つめることができたか。

仮説7 美術の鑑賞に視覚以外の諸感覚も意図的に取り入れさせる

- (1) 実物に触れ、その形と大きさを目のあたりにすることで、温度や光の加減による変化や手触りなどを実感として知ることができたか。また、感性の扉を開くチャンスとして、肌に風を感じ、耳に街が営む音を聞き、刻々と過ぎる時を意識するような時間を過ごすことができたか。

#### 4 学習の展開

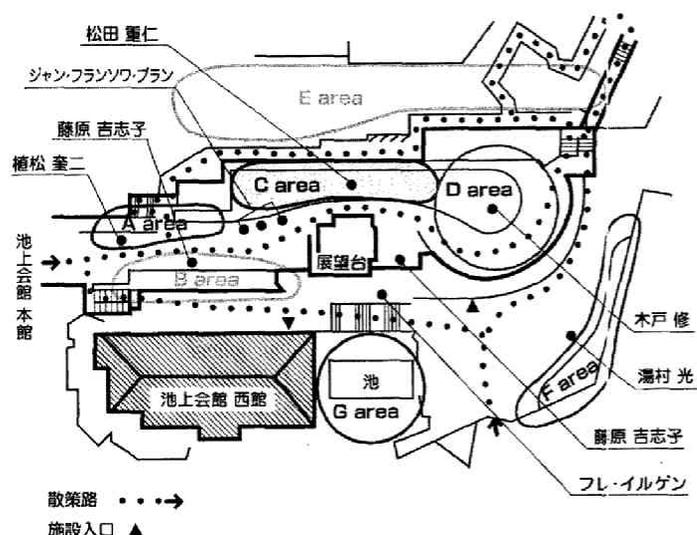
- 前時
- 鑑賞授業の予告と記録用紙の配布
- 1時限A
- 作品を鑑賞しながら、感じとったことを記録用紙に書き取る。
  - 提出は夏休み明けとする。
- 1時限B
- 作品を一つ選び、そのよさがわかるような写真を撮る。
  - 提出は冬休み明けとし、校内展示をする。

#### Aの展開

	時間	学習活動	指導上の留意点
	5	移動	
導 入	10	集合・人数確認 ・教室にいるときよりも開いた気持ちになっていることに気付き、それを鑑賞に向けていこうとする。 ・記録用紙の書き方と提出日の確認 ・各作品の設置場所を知る。	授業の目的をよく説明する。 ・公共の場で人に迷惑な行動を慎むように呼びかける。 ・単独で鑑賞をするように指導する。
展 開	30	鑑賞を始める（順序は自由） 感じ取ったことを記録用紙に書く。 ・テーマ、素材、作者、天気や時間帯でどう変わるか、触ったら冷たいか、思い出すことがあるか、好きか嫌いかな、等。	生徒と一緒に鑑賞する。 ・希望があれば作品の前で既成のパンフレットの解説を読み聞かせる。 ・グループ化しないように声を掛ける。 ・どの生徒がどの辺にいるかを常に把握する。
	5	帰校後、解散	人数確認

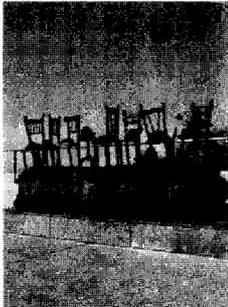


外構設置アート&植栽



Bの展開

	時間	学 習 活 動	指導上の留意点
	5	移動	
導 入	20	集合・人数確認 ・各自が書いた鑑賞の記録用紙に目を通し、Aの学習を思い出す。 ・カメラの確認（扱い、フィルム） 撮影の目的を理解する。 ・気に入った作品をそのよさがわかるように写す。 何点かの参考写真を見る。 各自のカメラを構えながら考える。	前もってカメラを使用することを伝え、自分で扱えるカメラを用意させる。レンズ付きフィルムでもよい。 撮影のポイントを話す。 ・光と影は立体感を出す。 ・影のでかたを平面的に捉えてみる。 ・一歩ふみ込むフレーミングをする。 ・近づきすぎないように注意する。 ・低く構えて写すと存在感がでる。
展 開	20	撮影を始める。 ・ひとつに絞らず、気になる作品をいくつか写して歩く。	巡回して個別に指導しながらポイントを確認する。
ま と め	5	どんな時間帯に写せばよい写真が撮れるか考える。	冬休みの課題にするので本時の撮影だけでなく、必ず再度来て、じっくり撮影するように話す。
		帰校後、解散	人数確認

<p>②</p>  <p>撮影 吉志子 Yoshiko Fujiwara 「輪辺文士村」 フロンス</p> <p>触ってみたら熱かった。何となくいすが沢山集よ。木を楽しく読んでいるように見える。いすがねじれた。斜めに傾いたりしているのが、笑ったり泣いたりしているように見えた。一つ落ちもうにな。ているのは、かんばつで仲間に入ろうとしているように見える。</p> <p>鑑賞日：8月16日(木) 時頃 12:00 天気：はれ</p>	<p>⑤</p>  <p>水戸 肇 Osamu Kido 「OTA」 ステンレス</p> <p>これは「OTA」のO? まわりの草から出ているのが「さぞくよかつた。丸はなんかしたしみやすいから、丸。こいのはいいと思う。まわりの花にちやうが来たりすると、またちがってかみりく見える。</p> <p>鑑賞日：7月7日(金) 時頃 天気：くもり</p>	<p>⑥</p>  <p>ジャン・フランソワ・ブラン(フランス)「空間」 Jean François Brun ステンレス、フィルム、照明器具3ヶ所</p> <p>二重円の「空間」の中にある空。青空を切り取ったような感じ。自由=空という感じがするけれど、この正切られた空は自由ではない感じがする。⑥「青空」という幸せの中に現実世界が見える。</p> <p>~~~~~</p> <p>鑑賞日：6月22日(水) 10時頃 天気：はれ</p>	<p>⑧</p>  <p>津村 光 Hikaru Yumura 「環 (DUAD)」 編田石</p> <p>この作品は何となく、木の枝が乾いて太陽の方向から伸びてゆこうとしているように見えました。</p> <p>夜見にしたら、この前と違って悲しく見えた。暗く、怖がっているようにも見えた。二重の、ているのが、横の二人で射えているように見えた。</p> <p>鑑賞日：7月10日(火) 時頃 天気：はれ</p>
--	--	--	---

1. 題材名 「～見物から見学へ～調べ学習による美術鑑賞の授業」〈第1学年・8時間〉

2. 題材設定の理由

絵画を鑑賞する上で、第一印象で何かを「感じる」ことは、感性を育む上でとても大切なことだと考える。そもそも芸術とは、素直で純粋な感性で接しながら感動を得るものである。実際は目や耳を通して受け入れるのだが、「感じる心」がなければ、何も伝わってこない。

しかし、芸術は、その国の文化と歴史の流れの中で生まれてきたものであるから、国や時代が異なると、第一印象だけでは、作品を十分理解することが難しくなる。特に時代が古くなるほど作家の個性よりもその時代や国の文化的・社会的背景（政治・宗教・思想・国民性・風俗など）の理解が必要になってくるだろう。

本題材は、作品や作家についての知識を深めていくことによって、より深く作品に対する理解を深めていくことに重点を置いている。作家の感性や作品に影響を与えたものや、生き方を知ることによる知的側面の充実によって、第一印象にとどまらず、多角的な作品の理解へ踏み込ませたいと考えた。また、グループ学習によって、互いの意見を交流し合うことにより、客観的な捉え方をさせたいと考えた。

3. 仮説検証と評価の視点

仮説1「幅広い作品に触れることにより自分の心の動きに気付かせる」に基づき、様々な作品を見せて、作品に対する印象をまとめさせる。

仮説2「他の人と意見を交換することにより、自分の心の動きに気付かせる」に基づき、発表を通して、絵に対する見方が第一印象からどのように変化したのかを考えさせる。

仮説5「作品についての知識理解を手掛かりとして、作品を知的に味わえるようにする」に基づき、調べ学習を通して、知的側面を充実させ、それによって絵画を見る姿勢をより深くし、また多角的な視野をはぐくみたいと考える。

評価の視点

- ①作家やその時代・社会的背景を知ることができたか。
- ②知識理解を深めることにより、作品の理解をより深めることができたか。

4. 学習の展開

	時間	学 習 活 動	指導上の留意点
導 入	2 1	<p>① 決められた時間内で自由に教室内の複製画パネルを鑑賞する。絵画を鑑賞しながら、アンケートを書かせる一枚一枚の絵画について、それぞれ第一印象に基づいて、感想アンケートを取る。</p> <p>またその中で、「お気に入りベスト3」を選択。どんなところが気に入ったのか、ポイントをまとめさせる。</p>	<p>絵画の複製画のパネルを多数用意し、教室の壁面や掲示用衝立・イーゼル等を利用して、美術館で見学するような感覚で、与えられた時間内で自由に絵画を鑑賞できるようにさせる。</p> <p>できるだけ多くの複製画を鑑賞する時間を増やしたいので、アンケートの記入はできるだけ簡潔に答えられるよう、選択肢を多く用意する。それ以外の感想も書けるようにする。</p>

導 入	2	1	<p>② アンケートを簡単に発表させる。 (数名)</p> <p>③ 各自が気に入った作品ごとに調べ学習の班を作る。</p> <p>④ それぞれの絵の作者や題名を教師が紹介しながら、絵をもとに共通項でグループを作る。</p>	<p>どんな絵画に興味を持ったのか、簡単に聞いていく。</p> <p>5～6人程度を目安に班を作る。</p> <p>第一希望をできるだけ優先させるが、班の人数に大きな偏りが出ることも予想されるため、少ない班は、作家の関連性（写実派・印象派など）に基づいて、一つの班にまとめていく。多い班は、話し合いで調整ができなければ、学習のテーマを個別に与えて、切り口の差別化を図る。</p>
		4	<p>① 作家とグループ・絵画や作品に対する考え方や他の代表的な作品にどのようなものがあるか等、調べさせる。</p> <p>② 発表原稿をレポートにまとめる。写真や図版を用意。模造紙にまとめたり、OHCを使って紹介する準備。</p>	<p>美術室・図書室資料を活用させる。参考になる部分は、レポート用紙に随時メモさせる。</p> <p>表や図版の大きさに留意させる。小さなものはOHCを使い、大きなものはそのまま掲示して発表させる。</p> <p>模造紙やOHC用の原稿をまとめさせる。</p>
まとめ・評価	2	2	<p>① 発表 グループ毎に発表する。他の班の発表を聞いて、感想をまとめる。</p>	<p>準備や発表を通して、作品や作家について深く知ることができたか。</p> <p>発表を聞いて、様々な作品や絵画に対し、それまでと違った見方をもつことができたか。</p>

## 1 題材名 鑑賞「世界の面を鑑賞する」〈第1学年 鑑賞4時間・表現10時間〉

### 2 題材設定の理由

学校教育の中、特に授業という枠の中で鑑賞教育のできることには制限が多い。理想を言えば芸術作品は実物を鑑賞する機会を与え、その迫力を体で感じる事が最もよい方法であると考え。今回行なう「世界の面を鑑賞する」はいくつかの本物の作品を鑑賞できるという意味ではその理想に近い形であると考えた。また日本、海外どちらでも制作をしているものなので日本と外国の作品の比較をしながら鑑賞することが出来るのもこの教材のよいところである。今回の鑑賞の中でのねらいは本物にふれると同時にその面の作られた目的・その国の文化・さらに表現の幅広さなどを感じ取れることをねらいとし、この題材を設定した。方法としてはできるだけ作品を手にとって鑑賞させるなどしてその素材の感触までも味わうことができるようにした。そして最初からその面についての解説をしてしまうのではなく生徒たちが感じとったものを発表しあい、意見を交換するという形式をとることにした。これは生徒それぞれに感じ方や興味の違いがある事に気付かせることも大切であると考えたからである。また1年生は2学期より木彫「面の制作」の学習に入る予定で、その制作の導入としても適当なものであると考えた。自分の作品を制作していく過程の中で表現方法など参考になることが多くあると考えられるので、その後の作品に期待したい。

### 3 仮説検証と評価の視点

- (1) 仮説1「幅広い作品にふれることにより自分の心の動きに気づかせる」に基づき、世界の国の様々な面の表現方法の違いに気付くことが出来たか。
- (2) 仮説2「他の人と意見を交換することにより、興味・関心を高める」に基づき、お互いに感じたこと、考えたことを発表しあい、感じ方や興味の持ち方に違いがあることに気づくことができたか。
- (3) 仮説4「表現活動と関連づけて鑑賞させる」に基づき、今後の制作活動～木彫～「面の制作」に生かすことができたか。



#### 4 学習の展開

	時間	学 習 活 動	指導上の留意点
導 入	1	木彫「面」についての説明を聞き、学習内容を理解する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>これから行なう木彫及び面というものに興味がもてるように説明し、あわせて制作を行なう上での留意点、制作の手順、「面」というものの面白さなどをプリントを見せながら解説する。</li> </ul>
展 開 1	1	面の制作の実践ビデオを鑑賞する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>木彫「能面打ち」の制作を解説したビデオを鑑賞させて、木彫の技法・表現方法などについての知識・関心を深めるよう解説をする。</li> </ul>
展 開 2	1	<p>世界の面を鑑賞する。</p> <p>面を鑑賞した意見・感想をワークシートに記入する。</p> <p>感想を発表しあう。</p> <p>鑑賞した面の解説を聞く。</p> <p>作品制作に向けてきっかけをつかむ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>作品をしっかりと鑑賞するために全員に面を回して触れながら鑑賞させ、その後、全ての面を黒板に掲示する。(10点位)</li> <li>それぞれの面が制作された国・目的・見ての感想などを思いのままに記入させる。</li> <li>感想や意見を発表しあい、お互いの感じたことの違いについて気付かせる。</li> <li>全ての面の解説をしたプリントを配布・説明をし、自分が創造したことと現実の違いや意外性について気付かせる。</li> <li>次回からの「面の制作」のために今回の鑑賞が活かされるよう興味をもったこと、印象深かったことなど感じたことの大切さについて話をする。</li> </ul>
展 開 3	10	<p>〈実践〉木彫「面の制作」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アイデアスケッチ</li> <li>・面打ち〈彫り〉</li> <li>・研磨・着彩・塗装</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>前回までの学習を生かし、自分独自の生き生きとした面ができるよう自由な発想で考え自由な方法で制作するよう指導していく。</li> </ul>
ま と め	1	お互いの作品を鑑賞しあう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>校内に作品を展示し、表現することの面白さを感じることができるよう鑑賞させる。</li> <li>その作品の名前、目的、制作しての感想などを書いて作品と共に展示し、制作の動機などが分かりあえるよう配慮する。</li> </ul>

1 題材名 「身近な街を鑑賞する」〈第3学年 2時間、及び休日等の課題〉

2 題材設定の理由

様々な人の営みによってつくられた街。その中には商店街や公園、散歩道など多くの顔があり、そこに暮らす一人一人の思いがある。しかし普段、意識してその風景を見ている生徒は少ない。

この題材は、美術作品の鑑賞にとどまらず、生徒が日常生活の中で、身近に接している、地域の街角、景色を取り上げることによって、その中に隠れた美しさを主体的に見いださせようというねらいがある。対象が何であれ、意識して見つめる行為には、主体性が伴う。身近な街で新しい発見をし、さらに本当によりよい環境とはどのようなものなのか、これからの時代を生きていく生徒たちに考えるきっかけを与えたいと考えた。

3 仮説検証と評価の視点

(1) 身近な街や風景に目を向け、意識して見つめることができたか。自分なりの考えを持ち、場所を選ぶことができたか。

〈仮説6、鑑賞の対象を、美術作品だけでなく、自然や環境にまで広げる〉

(2) 友達の選んだ場所や考えを知り、自分自身の視野を広げることができたか。

〈仮説2、他の人と意見を交換することにより、多様な見方、感じ方に気付かせる〉

(3) なぜその場所を選んだのか、好きになった理由を考える中で、視覚的な要素以外に過去の経験や思い出、音や周囲の雰囲気なども影響していることに気付き、よりよい環境への考えを深めることができたか。

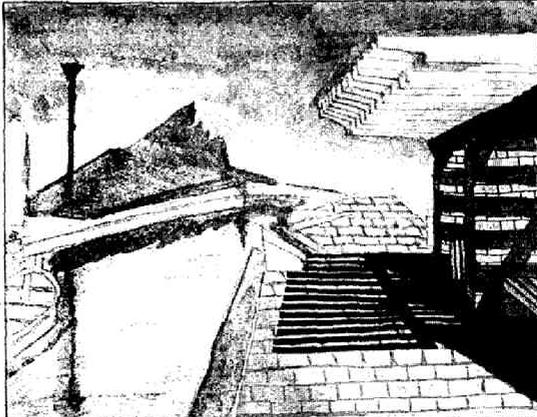
〈仮説7、美術の鑑賞に視覚以外の諸感覚を意図的に取り入れさせる〉

4 学習の展開

(1) 課題 宿題という形で、自分の街の好きな場所を見つけてスケッチし、提出する。なぜその場所が好きなのか、理由も書く。

事前指導として、手ごろという理由のみで、安易に場所を選ばないように注意する。

夏休み宿題 〈自分の街のおもしろいスポット〉  
○自分の街の好きな場所を見つけて、スケッチしよう。



選んだ場所:

夏休み宿題 〈自分の街のおもしろいスポット〉  
○自分の街の好きな場所を見つけて、スケッチしよう。



選んだ場所:

(2) 授業 (2 時間)

	時間	学 習 活 動	指導上の留意点
導 入		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 宿題のスケッチに取り組んだ時の気持ちを思いおこす。</li> <li>• 人気の高かった場所の写真を鑑賞する。周囲の環境や景観を意識する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 全体の作品の印象などを話しながら、制作していた時の状況や感想を問いかける。</li> <li>• 画面に注目するよう、生徒に答えさせながら、OHC等でテレビに写真を映していく。</li> <li>• 地図で場所の確認をする。</li> </ul>
展 開	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 作品をお互い鑑賞する。</li> <li>• 選んだ理由も紹介する。</li> <li>• 友人の作品や写真を見て、改めて自分の好きな場所、風景とはどんな場所なのか考えをまとめる。(プリントに記入する)</li> <li>• 自分の感想の中からキーワードを出し、写真に撮る場所や景色を挙げてみる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 絵のうまさよりも何を感じて、その場所を選んだのかに注目させる。</li> <li>• プリントに考えをまとめさせ、その中から組み写真のテーマを見つけさせる。(例の提示)</li> <li>• 組み写真の制作の説明。</li> <li>• 写真の撮り方の説明。</li> </ul>
ま と め	1	<p>組み写真の制作</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 自分で決めたテーマで撮影してきた写真を持ち寄り、3枚選んで画用紙に構成して貼る。 (写真撮影、現像は宿題)</li> <li>• テーマや自分の思いも書く。</li> <li>• 完成したものをお互いに鑑賞する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 画用紙の色や写真の配置などを工夫させる。</li> <li>• 自分がイメージしたテーマを3枚の写真によって見る人に伝えることが出来たか、改めて振りかえらせる。</li> </ul>

# 1 題材名 「インターネットを利用した鑑賞の授業」 <第2学年・8時間>

## 2 題材設定の理由

21世紀に向け、今国を挙げてIT革命に取り組んでいる。文部省も全ての学校でインターネットに接続できる環境を整備するよう方針を出し、学習指導要領では美術でも「コンピュータ等映像メディアなどで表現すること。」という記述が見られる。また今までの鑑賞の授業では、大きな画集等を教卓で開いて全員に見せるか、大きな参考資料、スライドやビデオを用いることが多かった。このような授業は、いくつかの作品を教師主体で選び、生徒からすれば「見せられる」授業と言える。

本研究では、インターネット上にある数多くの情報を利用することで、画集やスライドでは用意しきれない数の資料を、瞬時に生徒が選択しつつ主体的に鑑賞できるという利点に着目した。また、教師から指示されるのではなく、自分の感性に従い選択していくところから、主体的な鑑賞となると考えた。その上、現在の生徒たちはパソコンやインターネットに大変強い興味を持っているところから、授業に対して興味を持ち、自ら取り組む姿勢が期待できる。

## 3 仮説検証と評価の視点

仮説1を受け、授業で使用している資料集に名前が出ている作家、136名全ての作家について画像付きのホームページへのリンク集を用意する。予備知識を与えずそこから生徒が選択しながら鑑賞していく中で、自分の好みを見つけていくことができる。※下記資料1

仮説2を受け、鑑賞後各自が自分の感想を入れながら作家の紹介ホームページを作成する。それを、学内サーバーに登録し、他の生徒のページをさらに鑑賞することで、多様な見方・感じ方に気付かせる。

また、生徒の関心事であるパソコンやインターネットを利用することで仮説3についても検証することができる。

① 興味関心をもち、主体的に美術作品を鑑賞できたか。

② 友達のページを見ることで、自分では気が付かなかった見方に気付くことができたか。

### ※資料1

No.	作家名	年
1	Giotto di Bondone (ジオット)	1266~13
2	Donatello (ドナテルロ) 2 3	1386~14
3	Eyck, Jan van (バン エイク)	1390~14
132	Christo (クリスト)	1935~
133	Hockney, David (ホックニー)	1937~
134	Frank Stella (ステラ)	1936~
135	Richard Serra (セラ)	1939~
136	Anselm Kiefer (アンセルム キーファー)	1945~

↑ブラウザで表示し、作家名をクリックすると画像を見ることができる。



※資料2 使用ソフト及び教示用システム

イントラパケッツ：簡単なHTML形式でレポートの作成と、サーバーへの登録ができる。

Windows98 標準のインターネットエクスプローラー：ブラウザ

スカイシンクシステム：生徒機の管理、教示サポート（画面転送、操作補助等）

4 学習の展開

	時間	学 習 活 動	指導上の留意点
導 入	1	「イントラパケッツ」の使用法について。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 画像が扱えるようにする。</li> <li>• 文字が書けるようにする。</li> <li>• 登録の仕方を理解する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ソフトの使用法を理解させる。</li> <li>• ソフトの操作を理解させるためプロジェクターなどを使い、一つ一つ生徒の理解度を確認しながら進める。</li> </ul>
	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ホームページ形式で作家名と担当生徒の一覧表（資料1）からそれぞれの作家の作品を鑑賞する。</li> <li>• 自分の好みに合った作家を選び決定する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 予備知識を与えず、画像を自由に鑑賞させる。</li> <li>• ゆっくりと選べるように鑑賞の時間を十分に与え、決定は最後にする。</li> <li>• 作家を決めるときに同じクラス内でなるべく同作家を選ばないようにさせる。</li> </ul>
展 開	4	<p>「イントラパケッツ」を使い、鑑賞しながらホームページ形式で作家の紹介ページを作成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 自分の感想を記入させる。</li> <li>• 代表作品の図を入れる。</li> <li>• 作家名、年代、分類、特徴、作品の紹介なども入れる。</li> </ul> <p>* ページレイアウトのデザインをすることで、デザインの学習とする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• サーバーへの登録をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• パソコン上での操作であるから、やり直しが簡単なので、失敗をおそれず、作り始めるように指示する。</li> <li>• なぜその作家を選んだのか、どこを見てもらいたいかを、感想の中に入れてさせる。</li> <li>• 調べる部分はインターネットの検索を使ったり、書籍を利用し作成する。</li> <li>• 校内サーバーへ作家名で登録。作家名をクリックすると生徒が作成したページが表示されるようにさせる。目次ページ（資料1）からも検索できるように生徒名にリンクを張る。</li> </ul>
ま と め	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 他の生徒の作ったレポートを鑑賞する。</li> <li>• ベストホームページコンテストを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ブラウザで他の生徒の発表を見る。</li> <li>• アンケート用紙を配り、よかったページを選び感想などを書き込み作った生徒に渡す。</li> <li>• プリントアウトして、学内掲示をする。</li> </ul>

1 題材名 「美術館での鑑賞授業 自作ワークシートを使って」〈第1学年・12時間〉

2 題材設定の理由

これからの鑑賞は作品制作に付随した鑑賞や美術史を教えていくだけではなく、独立した内容として、また、生徒に身に付けさせたい力として鑑賞を捉えていく必要がある。この鑑賞の授業は本物と触れ合える場として美術館を積極的に利用することにより、鑑賞の力を育むことができると考え、題材に設定した。

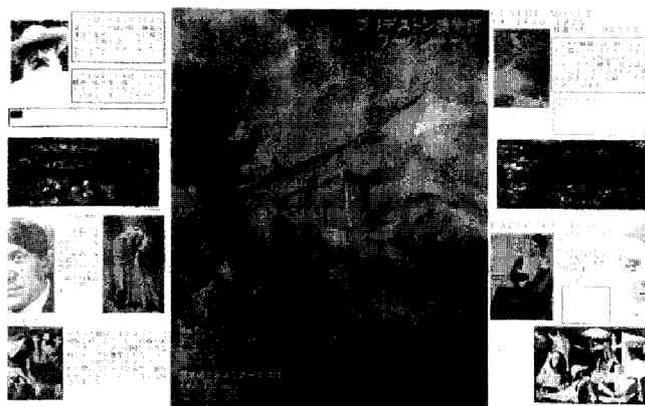
3 仮説検証と評価の視点

- (1) 美術館を利用することにより鑑賞の場が広げられ、幅広い作品に触れることが可能になる。〈仮説1、6〉評価の視点 興味をもち、積極的に作品に触れ合えたかどうか。
- (2) 自分の意見を発表することにより、他の人と意見の違いを感じることができ、多様なものの見方があることに気付かせることができる。〈仮説2〉評価の視点 感想の発表を大切にさせる。また、どの意見も大切であることを話し、理解させる。
- (3) ワークシート制作で、作品についての知識を得ることにより、作品を知的に味わえるようにすることができると思った。〈仮説3、4、5〉評価の視点 作品にふれ、最初の印象だけでなく、深く作品についての理解ができたか。

4 学習の展開 I

	時間	学 習 活 動	指導上の留意点
導 入	2	グルーピング 美術館の作品（ポストカードを拡大） を使ってクラス40人を生徒の興味にそっ て、一作品単位5人～6人にグルーピン グする。特に作品に対してどのような興 味をもったかを書かせて、発表させる。	使用ワークシートの設問 ①理想の部屋に飾りたい絵は？ ②魔法でどれかの絵を描く力を与えられたら？ ③一番気に入った作品は？第一印象を大切に させ、どの点に興味を持ったかを発表させ る。
展 開 I	6	美術館に行き、自分たちが選んだ作品 の前で発表、解説することを話す。選ん だ作家について調べ、発表の補助資料と してワークシートを作っていくことを話 す。	これから作るワークシートについて話し、 特に難しいものではなく他の生徒に興味をも たせることができるものを考えさせる。
展 開 II	3	美術館での鑑賞授業	学習の展開II参照
ま と め	1	事後学習 美術館での鑑賞授業の感想を書かせ、 発表させる。 ワークシートの評価を行う。	どのような点で見方が変わったか気付かせ る。

ワークシート作例



授業風景



5 学習の展開Ⅱ 美術館での鑑賞授業

	時間	学 習 活 動	指導上の留意点
導 入		学芸員さんよりホールでオリエンテーション (美術館の使い方について等)	美術館の利用法について知らせ、 マナーを守らせる。
展 開 Ⅰ	1	ークラスをA、Bに分け、ギャラリートークのリー ーダーがそれぞれの絵について、班ごとに作ったワー クシートを使い、解説していく 授業風景 	評価のポイント ○適度な声で説明できたか ○発表者の態度はどうか ○内容がわかりやすかったか ○一般の生徒に興味をもたせるよ うに工夫できていたかどうかメモ などは後で記入させる。(発 表時は作品、発表者に注目させ る。)
展 開 Ⅱ	1	自由鑑賞 自分たちが調べたもの以外におもしろいものがな いかどうか見学する。	選んだ作品以外にもおもしろい 作品があることに気付かせる。
ま と め		作品、発表を見て感想をそれぞれ記入させる。 ※作品を見ての感想 ※メモから次の授業を行わせることを話す。	※それぞれの発表についての評価

6 事後学習 ※12時間目 まとめ

美術館での鑑賞授業の感想を書かせ、発表させる。どのような点で見方が変わったか気づかせる。自分たちが作ったワークシートの評価を行う。

## V 研究のまとめ

### <仮説1・3>について

幅広い作品にふれさせるために実践では、複製・インターネット・実物の提示を試みた。この分野の実践では今までの、教師によって見るべき作品を与えられる受動性から、多様な作品の中から自分の感性に合う作品を選択する、という能動性への転換を示すことができたと思う。

掲示方法の工夫という点では、パソコン操作という行為、ゲームという遊びの要素、美術館という場の雰囲気などの力により、硬直しがちな生徒の意識を柔軟に、リラックスさせ、日頃この分野に興味をもちにくい生徒も知らず知らずのうちに鑑賞する対象作品へと引き込ませることができたのではないかと考える。

なお、美術館など校外の施設との連携は授業の幅を広げ大変有効であった。校外学習に限らず学芸員を招いたり作品の貸し出しによる校内展など、多様な展開が可能だと考える。

### <仮説2・4>について

他の人と意見を交換するためには、まず自分の側に明確な意見やイメージがなければならない。仮説4に基づく実践では、鑑賞した作品に対する印象をもとにスケッチや写真、パンフレットやワークシートづくりなどの表現活動や調べ学習などを十分に行わせた。そのことにより鑑賞した内容が深く掘り下げられ、各作品についての自分なりの考えを生徒たちが明確にすることができたと考え。そのまとめを元に仮説2に基づく実践を行った結果、自分とは違う友達の見方についても深い気付きができたと考え。

### <仮説5>について

今まで教員側からの一方的な伝授に陥りがちだった分野であるが、ゲーム化や技法などの体験、ギャラリートーク・発表会を目標においた調べ学習など、知識を得る方法を工夫することで、主体的で美術を愛する心につながる知識を身に付けることができたのではないかと考える。そして活動後の生徒の感想やレポートなどからは、知識が無いと得られなかったであろう作品に対する深い関わりが認められ、成果が見られた。

### <仮説6・7>について

従来の鑑賞の領域を一步広げる内容であったが、まず教室から飛び出し外気に触れることで得られる開放感があった。また日常見慣れた街を美術の授業という枠の中で美的に見直すことから、目の前の対象を今までとは違った新鮮な視点でとらえ直す体験をさせることができた。この二点から事例に示した実践は価値があったと考える。

### 今後の課題

今回の実践を通じて、鑑賞という領域は表現に勝るとも劣らない創造的な美術活動であることをあらためて認識した。今後、時間的な制約のある中で表現活動とのバランスを取りながら日々の実践の中に定着させていくために、パソコンやカラーコピーなど各種機器の有効な利用や外部機関との連携の方法など、さらに研究していく必要があると考える。