

中 学 校

平成 2 6 年度

教育研究員研究報告書

美 術

東京都教育委員会

目 次

I	研究主題設定の理由	1
II	研究の視点	2
III	研究仮説	2
IV	研究方法	2
V	研究の内容	
1	研究の構想図	4
2	検証授業	5
VI	研究のまとめと成果	24
VII	今後の課題	24

研究主題

美術を通して生徒の自己肯定感を高めるための指導の工夫

～主体的に取り組む態度を育む授業の実現～

I 研究主題設定の理由

平成 26 年度教育研究員共通テーマは「思考力・判断力・表現力等々を高めるための授業改善」である。

中学校美術科において、「思考力・判断力・表現力等」は「発想や構想の能力」及び「鑑賞の能力」として位置付けられており、さらに「創造的な技能」を加えた美術の基礎的な能力は、「関心・意欲・態度」とともに、教科における評価の四観点を構成している。

また、中学校学習指導要領では、「知識・技能を活用して課題を解決するために必要な思考力・判断力・表現力等」を、「生きる力」を育むための学力の重要な要素として「基礎的・基本的な知識・技能の習得」「学習意欲の向上」ともに位置付けており、さらに、美術科において美術の基礎的な能力を育成するためには、生徒の主体的な学習活動の中でこれらの能力が関連しながら、十分かつ有効に働くようにすることが重要であるとしている。

しかしながら、「自尊感情や自己肯定感に関する研究(5年次)指導資料」平成24年度(東京都教職員研修センター)によると、東京都における子供の自尊感情は、小学校5年生から中学校2年生にかけて低下している傾向があることが示されていることから、生徒たちが主体的に美術の授業に取り組むことができていない(自ら進んで学び、自己実現的な喜びの実感を味わっていない)現状があることが推測される。

この点について、「美術の授業に関するアンケート(平成26年度 東京都中学校美術教育研究会実施)」では、「自分の考えやアイデアに自信がもてずに自分で決めることができない。」「指導者や他者からの評価ばかりが気になり表現活動が進まない。」や、「自ら進んで取り組むことができない。」と感じている生徒たちが少なからずいることが明らかとなり、美術の授業において主体的な学習活動を実現することはまさに重要な課題である。

一方、「特定の課題に関する調査 - 小学校図画工作・中学校美術 - (平成23年度 国立教育政策研究所)」の調査結果によると、「美術の授業で、どんなことを学びたいですか。」という質問に対して、「アイデアを思い浮かべたり発想したりする力」と回答した生徒は36.0%、「描いたりつくったりする技術」と回答した生徒は52.4%、合計すると全回答の9割近くであり、生徒たちは本来、自ら美術を学びたいという願いをもっていることも推測される。

そこで、中学校美術部会としては、このような生徒たちの願いを叶えるために、育てたい生徒像を「根気強く創造する活動を追求して、自分の思いや考えを見つめ、他者に伝え表現する力を持ち、意欲的に夢や希望に向かって生きていく生徒」と設定するとともに、前述の課題を解決し、生徒たちの「思考力・判断力・表現力等」を高めるために、研究主題を「美術を通して生徒の自己肯定感を高めるための指導の工夫 ～主体的に取り組む態度を育む授業の実現～」とした。

Ⅱ 研究の視点

本研究では、「主体的に取り組む態度を育む授業の実現」の視点から、「美術を通して生徒の自己肯定感を高める」ための授業の工夫について、以下のとおり研究を行っていく。

1 「主体的に取り組む態度を育む授業の実現」について

美術の授業において「生徒が主体的に取り組む」とは、生徒たちが題材を自分のものとして考え、自らの主題（心の中に描いた表現したい内容や意味）を追求して、主体的な学び手となることと据えた。その主体とは生徒自身である。すなわち、生徒が主題を追求しながら「創造的な技能」を身に付け、自己決定（「自分で決める」）することにより自己実現を積み重ねれば、その主体性は高まると考えた。

2 「美術を通して自己肯定感を高める」について

「美術を通して自己肯定感を高める」とは、授業中の様々な場面で達成感を味わわせる指導の工夫を行うことと考え、「生徒が自他を認め合う活動が充実し、発想や構想を具現化するための技能が保障され、自由な発想や構想を保障する」ことと据えた。

「自尊感情や自己肯定感に関する研究」によると、中学校2年生の自己肯定感の低下する時期の前後に「自分の大切さ」や「自分のよさ」に気付き、受容する態度につながる実践を意図的・計画的に行うことが重要であると示されていることから、『「創造的な技能」を身に付ける」とともに「自分で決める」場面を多く設定する指導計画を作成し、指導の工夫に生かすこととする。

Ⅲ 研究仮説

【 仮 説 】

「創造的な技能」を身に付けさせるとともに、自分で決める場面を多く設定する指導方法の工夫・改善を行えば、生徒の自己肯定感を高めることができるであろう。

表現の活動を実現させていくために必要な「創造的な技能」の習得は、より創造する活動を追求していく状況を生み出し、生徒たちの主体性を引き出すことができる。

自分で決める場面が多く設定されることは、生徒たちの学習のねらいに対する理解を高め、生徒一人一人にどのように学習活動をすべきか見通しをもたせるとともに、主体性を生み出すことができる。そして、このような主体的な活動こそが、生徒の自己肯定感を高めることにつながると思われる。

Ⅳ 研究方法

1 今年度の共通テーマを受けて中学校美術部会としての研究主題を設定するにあたり、中学校美術の授業の実態を踏まえながら課題点を挙げた。設定した課題の改善と生徒の望ましい変容のために、中学校美術部会としての「育てたい生徒像」を設定した。

2 「育てたい生徒像」の実現のために「主体的に取り組む態度」が必要と捉え、出てきた課題や現状を基に研究主題を立て、下記の調査資料等の分析を行って研究仮説を立てた。

- ・ 次代を担う自立した青少年の育成に向けて(平成19年度 中央教育審議会答申)

- ・ 中学校学習指導要領解説美術編（平成 20 年 9 月 文部科学省）
- ・ 特定の課題に関する調査中学校美術（平成 23 年度 国立教育政策研究所）
- ・ 学ぶ意欲や態度の育成に関する研究（平成 21 年度 東京都教職員研修センター）
- ・ 自尊感情や自己肯定感に関する研究（平成 20～24 年度 東京都教職員研修センター）
- ・ 美術に関する意識調査（平成 26 年度 東京都中学校美術教育研究会）

3 研究仮説から、研究方法として仮説中の「創造的な技能」及び「自分で決める」を意識した指導計画に基づく検証授業を位置付け、研究全体の構想図を組み立てた。

4 課題を明らかにするための基礎研究として、東京都中学校美術教育研究会における美術科教員への「美術の授業に関するアンケート」の分析を行った。

質問	「どのような題材で、主体的な取組に差が出たと感じましたか。」
回答	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「生徒の生活実感とのつながりが薄い題材」 ・ 「授業の導入時に生徒の興味が低い題材」 ・ 「自由度が高すぎて、自分で考える幅の大きな題材」 ・ 「生徒が主題を発想できない題材」 <p>→生徒の主体性を引き出すのが難しいという記述回答がみられる。</p>
質問	「美術の授業で、生徒が主体的に学習に取り組むために大切にしていることは、どのようなことですか」
回答	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「自分たちが感じていることが活かされること。自分の考え・行為・感じ方を見てもらっていると感じさせていくこと」 ・ 「生徒の思いを大切にする」 ・ 「なるべく生徒の生活に当てはめて導入を行う。生徒の考えをまず聞くこと」 ・ 「授業が楽しくなりそうだ！やってみたいと思って取り組む導入が大切である」 ・ 「導入時、生徒が興味をもって取り組めるよう、身近なもの、生徒たちが好きそうなものに関連づけて画像を見せたり話をしたりする」 ・ 「意見を言いやすい環境、関係づくり」

〈出典：「美術に関する意識調査（抜粋）」平成 26 年度 東京都中学校美術教育研究会〉

5 各検証授業の実施後、授業者による観察記録や生徒による振り返りワークシート（アンケート調査）などによって、検証結果を定量化するとともに部会内で共有し、次の検証授業に生かした。

6 全ての検証授業が終了した後、生徒の変容等について検証結果のまとめを行い、本研究の成果及び課題とした。

V 研究内容

1 研究の構想図



2 検証授業

検証授業① 生徒が自他を認め合う活動を取り入れる授業

1 題材名

「私の形を表現しよう」～羊毛からフェルト作品の制作～

第2学年 A表現(1)イ(3)ア B鑑賞(1)ア

2 題材の目標

羊毛による表現に関心をもち、「私の形」のイメージなどを基に表現の構想を練り、表現方法を工夫し、創造的に表現するとともに、素材の特性や形の美しさを感じとり、自分の価値意識をもって味わう。

3 題材観

(1) 研究テーマとの関連

今年度の教育研究員の共通テーマ「思考力・判断力・表現力等高めるための授業改善」について研究を進めていく上で、美術において、生徒の基礎的な能力を伸ばし、主体的に取り組む態度を育む授業の実現を目指す。

本題材では、「創造的な技能」を身に付けさせるとともに、自分で決める場面を多く設定する指導の工夫を行い、自己肯定感を高めていく。「創造的な技能」を身に付けさせるために、導入の工夫(視聴覚機器の利用)、板書の工夫、教室環境の整理、素材との出合わせ方の工夫、を行う。自分で決める場面を多く設定するために、指導者の発問内容の吟味、ワークシートの工夫による段階的に自分で決める場面の設定、班活動での意見交換及び対話を相互に連動させること、を行う。特に自分を他者との関わり合いを通してかけがえのない存在、価値ある存在として捉える気持ちを育てたい。

(2) 教材観

「羊毛」は、羊の産毛のことで、柔らかい手触りで丈夫でコシがある繊維であり、水分や圧力によって繊維の表皮部分が絡み合いフェルト化する性質を持っている。羊毛のふわふわとした感触を味わい、手のひらからじかに伝わってくる感覚を楽しめること、ほとんどの生徒が初めて出会う素材で、先入観に左右されることなく主体的な取組を促し、自己肯定感が高められると考え、選定した。

(3) 「私の形」について

私と向き合い、「私の形」を言語化し、具体化、視覚化する表現活動である。私の選んだ形、私の好きな形、私の心の形など、自分なりの価値観で抽象的な形に表現していく。このように、生徒自身が発想し構想したイメージに作品を近づけるために、自ら探求したり、工夫したりして「創造的な技能」が高まっていく。自分で決める自信と、確かに身に付けた技能と、対話による気付きと認め合いの積み重ねが、自己肯定感を高めるであろうと考えた。

4 題材の評価規準

	ア 美術への関心・意欲・態度	イ 発想や構想の能力	ウ 創造的な技能	エ 鑑賞の能力
題材の評価規準	(1)「私の形」について考えて表現することに関心を持ち、主体的に構想を練ったり材料の特性を生かしたりしようとしている。	(1)主題などを基に想像力を働かせ心豊かな表現の構想を練っている。	(1)感性を働かせて、材料の特性を生かして、表現方法を工夫し制作の順序などを考え創造的に表現している。	(1)感性や想像力を働かせて、造形的な良さや美しさ、創造的な表現の工夫などを感じ取り味わっている。
学習活動における具体的な評価規準	(2)羊毛の特性を理解し、その特性を生かして表現しようとしている。	(2)「私の形」について、考え、イメージをふくらませながら、実際の色や形に結び付けて、表現の構想を練っている。	(2)羊毛の特性を生かし、私の形のイメージをもちながら、表現方法を工夫して心豊かに表現している。	(2)自分の作品、友達の作品の表現の工夫を感じ取り、良いところ美しいところを認め合っている。

5 材料・用具

【教師】 ワークシート、鑑賞作品、羊毛、液体せっけん、ビニール袋、発砲入り緩衝材、油性ペン、網、羊毛用ニードル、毛糸、はさみ、湯沸しポット、ペットボトル（キャップに穴をあけておく）、視聴覚機器（テレビモニター、パソコン）

【生徒】 筆記用具（鉛筆）、クロッキー帳、タオル、ビニール袋、エプロンまたはジャージ

6 指導計画（3時間扱い）

時間	学習活動と学習内容	指導上の留意点	評価
第1時	<ul style="list-style-type: none"> 授業の目標を確認し、羊毛の特性や魅力について学習する。完成までの流れをつかむ。 	<ul style="list-style-type: none"> 視聴覚機器の利用。 分かりやすく板書しておく。 	ア（1）
	<ol style="list-style-type: none"> 羊毛との出会いを大切にして、その特性を活かして積極的に表現しよう。 私の形について、自ら考え、イメージをふくらませアイデアを考えよう。 素材の特性を生かして心豊かな表現をしよう。 自分や友達の作品の良さや美しさや制作の工夫を感じとり認め合おう。 		
	<ul style="list-style-type: none"> 素材に触れてみて、感触を味わい班で意見交換する。 私の形について考えを広げ、深めていく。 個人のワークシート（資料ア）にアイデアを記入して、班で発表し合う。 実際に描いた「私の形」を緩衝材に描く。 	<ul style="list-style-type: none"> 参考作品を見せすぎない。 	イ（1）
		自分で決める場面	
		自己肯定感を高める	
		創造的な技能を身に付ける	

<p>第2時</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・緩衝材にかいておいた「私の形」のうえに羊毛を並べて、せっけん水をかけてこすって、フェルト表現する。 ・「こんな風にしたい。」というイメージを試行錯誤して表現する。 ・形はつくりながら変更してもよい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・実演して説明する ・いろいろな工夫への支援 	<p>イ(1)</p>
<p>第3時</p> <ul style="list-style-type: none"> ・完成披露発表会 ・グループ内発表 ・クラス内発表 ・鑑賞を通じて感じたこと、気付いたことをワークシート(資料イ)に記入し、伝え合う。 		<ul style="list-style-type: none"> ・視聴覚機器を利用して今までの学習内容を確認させる。 ・気づきが促される発問、声かけをして互いのよさに気付かせる。 	<p>エ(1)</p>

自分で決める場面

自己肯定感を高める

創造的な技能を身に付ける

自分で決める場面

自己肯定感を高める

資料ア

私の形を表現しよう～羊毛からフェルトの作品制作～ 実物大で描いてみよう

2年 組 番 氏名

目標

- 1 羊毛との出会いを大切に、その特性を活かして積極的に表現しよう。
- 2 私の形について、自ら考え、イメージをふくらませアイデアを考えよう。
- 3 素材の特性を生かして心豊かな表現をしよう。
- 4 自分や友達作品の良さや美しさや制作の工夫を感じとり認め合おう。

① 作品ができあがったとき、どのようになっていたら最高か。自分の目標を決めよう。

② 羊毛を触ってみて、どんな感じがしたか。

③ 私の形を考えてみよう。
私の形はどんな形か、言葉で表してみよう。

はじめは小さめに描いてみよう。

③ 何色の羊毛を使いたい。 ダーク・ミディアム・ナチュラル・ホワイト
レモン・みかん・さくら貝・ライム・ライラック・トルコ石 (○印をつける)

④ この形と色に決めた理由を書きとめよう。(どのように考えたのか。)

資料イ

私の形を鑑賞しよう

2年 組 番 氏名 _____

⑤ 他人の発表を聞いて、気づいたこと、考えたこと。

- 羊毛との出会いを体験して、その特性を生かして想像的に表現しよう。
- 私の形について、自ら考え、イメージをみくらせてアイデアを考えよう。
- 想像の特性を生かして想像的な表現をしよう。
- 自分の想像の表現のよさを話し合う活動の工夫を振り返りよう。

① 鑑賞の授業が終わったとき、どのように感じていたか。自分の目標を決めよう。

② 「私の形」を表現しよう〜羊毛からフェルトの作品制作〜 振り返り 気付いたことを書きとめよう。

③ 鑑賞のルール

- 作品「私の形」を色や形や素材の持つ特性に注目して、よく観察すること。
- 気づいたことや、考えたことは、きちんと発表すること。
- 作った人の考えや工夫に注目して、発表をしっかりと聞くこと。
- 人の意見や考えを笑ったり、茶化したりせずに、認め合うこと。

④ 発表準備 発表原稿を書こう

これから、私の作品の発表をします。

題名は _____ です。

これで発表をおわります。

作品に込めた思い、どんな「私の形」の色や形や素材で、工夫したのほどなど、どこが？など、発表のポイントを、よかったです、感動しました、など記入すること。

作品に込めた思い、どんな「私の形」の色や形や素材で、工夫したのほどなど、どこが？など、発表のポイントを、よかったです、感動しました、など記入すること。

資料ウ

授業の後の質問紙

次の質問について該当するところに○を付けて答える。生徒の取組について見取る。

A なった	B だいたい	C わからない	D ならなかった
-------	--------	---------	----------

1	はじめに自分の目標を決めて書いたことは、作品作りやアイデアを考えるときに、前向きに取り組むきっかけになったか。
2	画像を見ながらの題材の説明は、よく理解できたか。
3	本物の羊毛を見たり触ったりしたことは、アイデアを考えることの役に立ったか。
4	感想やアイデアをワークシートに記入したことは、自分が表わしたいイメージや表現の工夫をまとめることに役に立った。
5	班の人と感想や意見やアイデアを伝え合う活動をした。発表してみて自分の考えやアイデアに自信を持つことができたか。
6	班の人と感想や意見やアイデアを伝え合う活動をした。聞いてもらって自分の考えやアイデアが好きになったか。
7	班の人の話を聞いて、その人の作品(アイデア)の良さや工夫、美しさを見つけることができたか。
8	本日の授業で、「私の形」を羊毛でこのように表現しようと、しっかりイメージすることができたか。

7 成果と課題

(1) 成果

① 「創造的な技能」を身に付けさせる

導入の工夫（視聴覚機器の利用）、板書の工夫、教室環境の整理、素材との出会わせの工夫を行ったことで、**資料ウ**の集計結果で

- 2 画像を見ながらの題材の説明は、よく理解できたか。
- 3 本物の羊毛を見たり触ったりしたことは、アイデアを考えることの役に立ったか。
- 4 感想やアイデアをワークシートに記入したことは、自分が表わしたいイメージや表現の工夫をまとめることに役に立った。

の回答では、全体の80%以上の生徒が「よく理解できた。」または「だいたい理解できた。」と答えている。

また、資料イの記述には、

- ・想像をふくらますと、だんだんいろいろな形が思いついて、やり方も工夫して、楽しくなっていた。
- ・できるかわからなかったけれど、立体的な形に挑戦してみた。みんなで相談したり、やり直したりしてできるようになったときは、嬉しかった。
- ・はじめすぐむずかしかったけれど、やり方を見たり、聞いたり、練習したりしたらコツがわかって、うまくフェルト化してよかった。

などの回答があり、「創造的な技能」が段階的に身に付いていった様子を見取することができる。

さらに、授業者との対話の中でも

- ・立体的にしたいので、芯になるものを持参してもいいだろうか。
- ・私の形は、穴が開いたり、分厚くなったりしてもよいだろうか。
- ・一色ではなくて、2色以上使いたいので班の友達と交換した。

などの、「創造的な技能」を自ら高めていくための質問や工夫の場面が感じられた。

② 自分で決める場面を多く設定する

指導者の発問内容の吟味、ワークシートの工夫によって段階的に自分で決めさせる場面を多く設定して、班活動での意見交換及び対話を相互に連動させたことにより、生徒が主体的に取り組む態度を育み、最終的に、自己肯定感を味わわせたいと考えた。

資料ウの集計結果では、

7 班の人の話を聞いて、その人の作品(アイデア)のよさや工夫、美しさを見つけることができたか。に対して、他の人のことは認めることができる生徒が多く、80%以上の生徒が「よくできた、だいたいできた。」と回答している。

- 5 班の人と感想や意見やアイデアを伝え合う活動をした。発表してみて自分の考えやアイデアに自信を持つことができたか。
- 6 班の人と感想や意見やアイデアを伝え合う活動をした。聞いてもらって自分の考えやアイデアが好きになったか。

に対しては、自分の意見やアイデアについて「好きになった、自信をもつことができた、だいたい」は、70パーセント以上80パーセント以下と他の回答に比べると低めの結果で

あった。

8 本日の授業で「私の形」を羊毛でこのように表現しようとしてしっかりイメージすることができたか。

に「対しては、「私の形」をイメージすることができた生徒は 90%以上で、主体的に活動する準備ができたと捉えた。

資料イには、自分の考えをまとめ、選び、決める理由の記述があった。

自分の形をもっと真剣に考えてみたいと思った。この授業で自分についてもっと考えるきっかけとなった。

他の人の作品に込められた思いを知り、自分の思いもまとまった。

はじめは形になっていなかったが、だんだん形になっていって、完成した作品は達成感を感じて、素晴らしいものだった。

いろいろな作り方があることや、どのような作り方をしたらどんな形になるのかを考えるいい機会になった。

私の形について考えてもなかなか、アイデアが浮かばなかった。みんなと話したり、手を動かしたりして羊毛に触っているうちに、これでいいのかなという形を作り出した。ずっと、考えて、形を決められてよかった。

③ 自己肯定感を高める

2時間目の「私の形」の表現の授業の様子からは、無我夢中になり制作し、表現方法を工夫し、グループで相談し、主体的に取り組む態度を見取ることができたことから、表現の場面での指導者の授業改善が自己肯定感を高めることに、つながったと思う。

(2) 課題

① 美術における思考力・判断力・表現力とは、創造的な諸能力を活用しつつ、新しい意味や価値を考え、目的に合った表現を創意工夫したことを、言語活動や作品などによって表現する資質や能力のことである。

今回、すぐに、上手に形ができる方法を教えて欲しがったり、きれいな形を作り上げることが目的になってしまったりする生徒がいた。今後の取組で、主体的に取り組むことができるよう、働きかけたい。自分の考えや表現に自信をもってほしい。

② 話し合いや伝え合う活動は、照れてしまう場面もみられ、心の底から認め合うところまでいかずに、心の底からよかった、自分の作品が好きだ、表現しきったと思えるような自己肯定感に結び付くには時間がかかる。美術の授業だけでなく、他教科や特別活動でのグループ学習の取組がなされると、一層自己肯定感を高めることができるのではないかと感じた。また、自己肯定感を高めるには「自分で決める」ことが、題材のまとまりをこえて繰り返されることが大切であると感じた。

検証授業② 「創造的な技能」及びさらに基本となる技能を重視した授業

1 題材名

木材からイメージを形に ー透かし彫り鍋敷き

第2学年 A表現(2)ウ(3)ア B鑑賞(1)アイ

2 題材の目標

生活に密着して育まれた日本文化の一つである木彫りに関心をもち、構成美の要素を理解し、表現の基本となる技能及び「創造的な技能」を高めるとともに、日本の伝統的表現の工夫を味わう。

3 題材観

(1) 研究テーマとの関連

共通テーマについて研究を進めていく上で、中学校美術部会として研究主題を「生徒の自己肯定感を高める授業の在り方～主体的に取り組む態度を育む指導法の工夫～」とした。今回は、その研究の仮説「自分で決める場面を多く設定し、「創造的な技能」を身に付けさせる授業の工夫を行なえば、生徒は、主体的に取り組み、自己肯定感を高めることができるであろう」ことを検証する授業とする。

(2) 題材観

本題材は日本の伝統文化である木彫り(削り出し)による表現の学習である。本題材を通して伝統美術への見識を深め、彫刻刀の持ち方、使い方や基本的な彫りの種類などを復習し「創造的な技能」を高めるとともに、「自分で決める」ことのできる能力を養い、自己肯定感を高めることを目指している。

また、刃物の「研ぎ」も今回の題材の中で学習していく内容の一つである。不十分であっても自身で手入れを行なうことを可能とし、意図に応じて材料や用具を生かし創意工夫して表現する技能、すなわち基本となる技能の獲得は「創造的な技能」を高めることに結びつくものであると考える。

(3) 教材観

本教材は、伝統的な木彫り技法の一つである透かし彫りを現在の生活に使用可能な鍋敷きにアレンジしたものである。工芸について知り、生活に結びつき家庭でも使用可能なものを作ることによって、「主体性」をより高める試みである。

また、大田区はものづくりの町でもある。羽田地域にも数多くの中小企業があり、生徒の多くが生活の中で何らかの関わりを持っている。美術に限らず、ものづくりのためには用具が必要となる。用具は、その扱い方を知るとともに、その手入れを行うことができなければ継続して使用することはできない、基本となる技能である。

平成26年度に行なわれた中学校美術教育研究会による「美術に関する意識調査」から、「生活実感とのつながりがある題材は主体的に取り組むやすい」という実体が明らかになっ

ている。したがって、生活にも密接な関係を持つ刃物を扱うことによって「主体的な取組」を促し、「生きる力」「自己肯定感」「主体性」を高められると考える。さらに、用具を愛でる心情を育みその用具を使用して創る「作品」は、自身の思いをより深めていくことが可能である。

4 題材の評価規準

	ア 美術への 関心・意欲・態度	イ 発想や構想の 能力	ウ 創造的な技能	エ 鑑賞の能力
題材の 評価規 準	(1)表現することに 関心をもち、安全性 に考慮しながら主 体的に構想を練っ たり材料の特性を 生かしたりしよ うとしている。	(1)主題などを基に 想像力を働かせ、心 豊かな表現の構想 を練っている。	(1)感性を働かせ て、材料や用具の特 性を生かし、表現方 法を工夫し制作の 順序などを考え創 造的に表現してい る。	(1)感性や想像力を 働かせて、造形的な 良さや美しさ、創造 的な表現の工夫な どを感じ取り味わ っている。
学習活 動にお ける具 体的な 評価規 準	(2)安全に取り組む ことができ、学習内 容を理解し、その特 性を生かして表現 しようとしている。	(2)構成美の要素に ついて理解してイ メージをふくらま せ、立体表現に結び 付けて表現の構想 を練っている。	(2)研ぎ等によつて 安全に用具を使用 するとともに、彫り の基本を生かしな がら表現方法を工 夫して、イメージを 豊かに表現してい る。	(2)日本の伝統的表 現を知り、自分の作 品、友達の作品の表 現の工夫を感じ取 り、良いところ美し いところを認め合 っている。

5 指導計画（10時間扱い）

時間	学習活動と学習内容	指導上の留意点	評価
第1時	<ul style="list-style-type: none"> 参考作品を基に伝統的な表現について知り、題材について理解し、完成までの流れをつかむ。 過去のワークシートファイルから彫りの基本や構成美の要素について復習し、完成作品のイメージを深める。 構成美の要素を基にワークシートにアイディアスケッチを描き入れる。 イメージを試行錯誤して表現する。 	<ul style="list-style-type: none"> ワークシートファイル 具体例や参考作品はみせすぎない 機間指導 	ア（1） エ（1） イ（1） ウ（1）

第2時 第3時	<ul style="list-style-type: none"> ・描いたイメージに陰影をつけ立体感をだし、彫りのイメージを深める。 ・描かれたイメージを素材に描き写す。 ・外周などの、大まかな形を電動糸鋸機にて削り出す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・電動糸鋸機の実演、安全な使用法の確認。 ・各々への机間指導 ・安全性に常に気を配る。 	イ (1) ウ (1) ア (1)
第4時 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の目標について伝える。 ・安全に彫りを行うための彫刻刀の研ぎについて説明をし、具体的に視覚で理解させる。 ・各々のもつ刃物の状態を確認しながらそれぞれが研ぎを行う。 ・彫刻刀を安全に使用するにあたっての注意点を確認する。 ・研ぎが終了した生徒から順にそれぞれの作品制作に取り組む。 ・振り返りカードの記入。 	<ul style="list-style-type: none"> ・視聴覚機器の利用 ・自分で決める ・自分で確認させる。 ・自分で研がせる。 ・創造的な技能 ・机間指導による個々への助言 ・安全性に常に気を配る。 	ウ (1) ア (1)
第5時 第6時 第7時 第8時	<ul style="list-style-type: none"> ・彫刻刀を使用して透かし彫りの制作 ・安全に彫りを行うために、必要に応じて、各々が彫刻刀を研ぐ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・彫りの用具の準備 ・安全性に常に気を配る。 ・自分で決める ・机間指導による個々への助言 	ア (1) ウ (1)
第9時 第10時	<ul style="list-style-type: none"> ・色付きとの粉を使用しての目止め。着彩。 ・木彫ワックスを使用して仕上げる。 ・各々の作品を鑑賞し、良い点、気が付いた点等を伝え合う。 ・振り返りカードの記入。 	<ul style="list-style-type: none"> ・エプロン、またはジャケットを着用させる。 ・色付きとの粉を複数食用意する。 	ア (1) イ (1) ウ (1) エ (1)

彫刻刀の研ぎ方

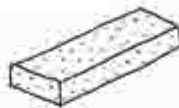
日本の木彫文化において刃物を研ぐことは、木彫の修養方法の1つであり精神修行の1つとされてきた。作品製作において、とくに仕上げの段階においてよく切れる彫刻刀は必要不可欠である。荒かった木肌をよく切れる刃物で仕上げると、木は宝石のように美しく輝きだす。

彫刻刀の基本的な研ぎ方を身に付けて、末永く自分の道具を使えるようにしよう。

砥石の種類



仕上げ砥石



中砥石



荒砥石

平刀

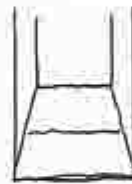
表刃



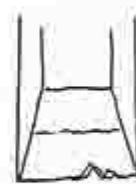
裏刃



研ぎが必要な例



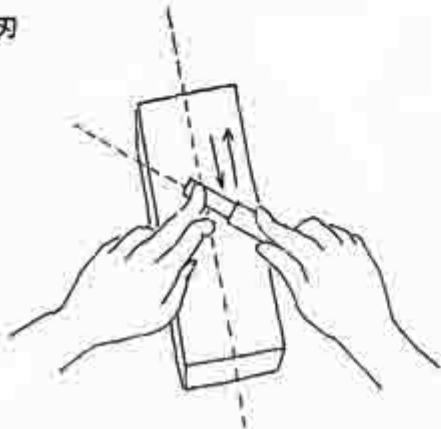
刃先の面が見える



刃こぼれ

彫刻刀を横にして右手で握り、左手(人差し指又は中指)は刃物の裏におき、前後に動かして研ぐ。表、裏ともに面を砥石にぴったりと合わせることが大切である。

表刃



裏刃 刃先の研ぎ部分を1~2ミリほど出す。



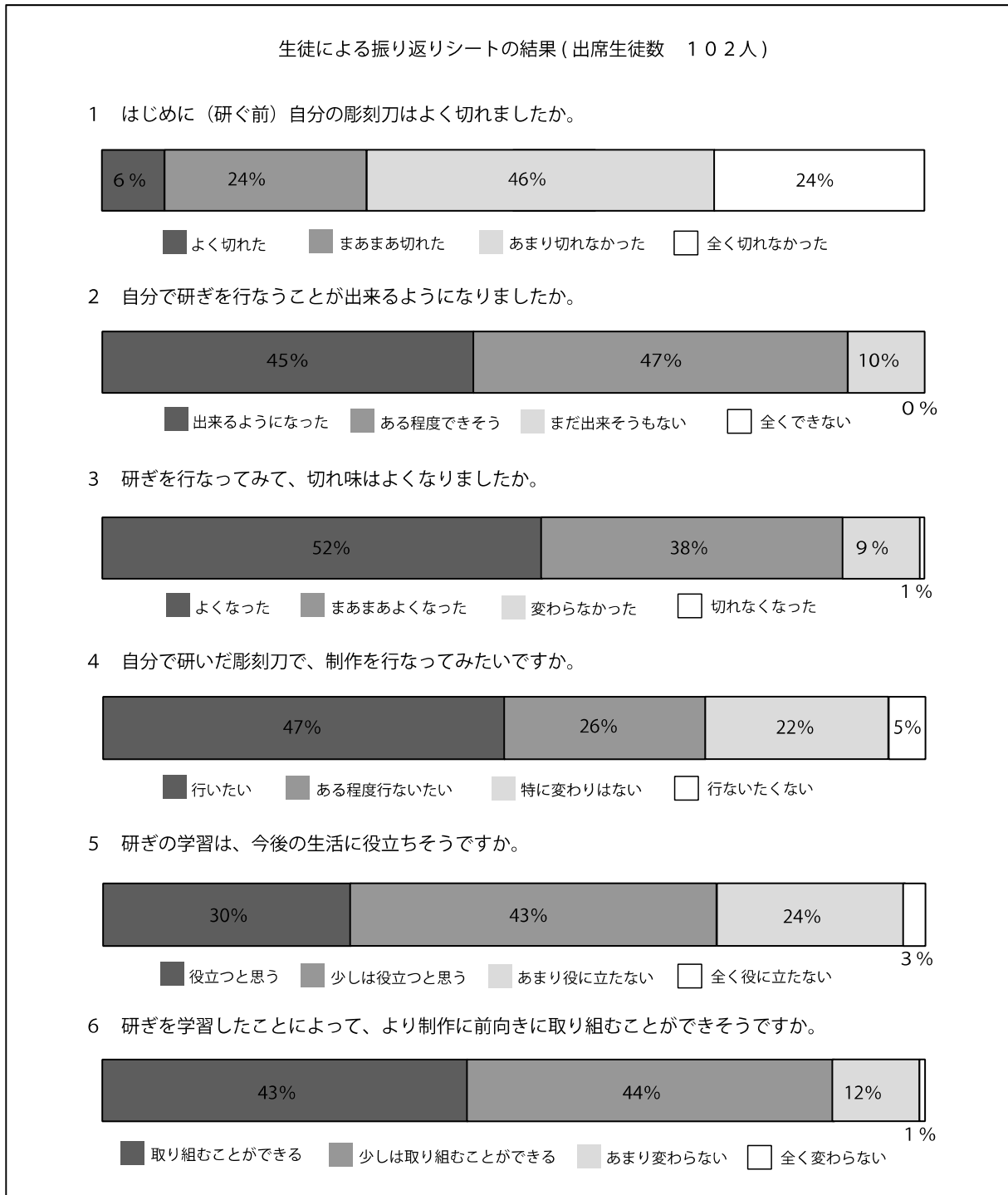
良い例



研ぎが必要な例

6 成果と課題

(1) 検証授業における生徒の振り返りシート結果とその分析



1の問に対しては、「あまり切れなかった、全く切れなかった」と70%の生徒が解答している。今回の制作では学校側で全て用意した彫刻刀(切り出し刀、平刀)を使用することにより、刃の切れ味を全てほぼ統一している。したがって刃の切れ味が良いということはない。

2の問に対しては、ある程度「自分で研ぐことが出来た」と感じた生徒は92%にのぼっている。また、3の問いに対しては、切れ味が良くなったと感じる生徒は「まあまあ良くなっ

た」を含めると90%にのぼった。これは基本となる技能を一定程度会得することができたと捉えられる。切り出し刀または平刀ということもあるが、技術的に年齢にふさわしい技能であると思われる。

主体性に対する問いとしては、4、5の間では「ある程度行ないたい」を含めると70%以上、また6の問いに対しては87%の結果となった。これは主体的に取り組む姿勢が高まっていると考えられる。また、「特に変わりはない」「行いたくない」と解答した生徒は27%になった。これは研ぎがさほどうまく出来なかった生徒あるいは、用具に対しての愛情が持てなかった生徒と判断できる。

6の問いに対し「主体的に取り組む」ことが出来る生徒は87%となった。これは一定の成果を得ることができたといえる。それとともに、13%の生徒は変容を感じることができなかった。これは、「主体的に取り組む」ことが出来なかった生徒といえる。

(2) 成果

中学校美術部会の仮説について、ある程度実証することができたと考える理由を以下に述べる。

第一に、検証授業全般における観察から見取ることができる、生徒の取組等の変容である。今回の題材の中には東京都中学校美術研究会での「平成26年度美術に関する意識調査」から、主体的に取り組みやすいとされている要素を意識的に多く取り入れたが、題材全般に渡って、生徒からは、得た知識や技能を試したい、もっと制作を行いたいという気持ちが今までよりも強く感じとることができた。

第二に、振り返りシートの分析結果である。「創造的な技能」を身に付け、自分で決める場面を多く設定すれば、生徒は主体的に取り組むことができる。すなわち自己肯定感を高めることが分かった。

(3) 課題

今回の検証授業において重視したのは、「創造的な技能」の土台であり、さらに基本的となる技能の育成である。そして、さらに発想の新たな視点を促し、表現の多様性を知り、表現の枠を広げるため、知識を基に何をどのように意識して表現するか、「自分で決める」制作を行った。

主体性を育む上において、目指す「創造的な技能」の評価規準が発達段階や生徒の実態に相応しいかという点が、題材を設定する上において最も考慮すべきことである。難しすぎると挫折してしまうし、簡単すぎると関心や意欲は低下してしまう。今回の課題は主体的に取り組むことができたと考えられるが、それを今後の題材においても継続することによって「自己肯定感」をさらに高めることができると考える。いかに継続し続けるかという点が今後の課題である。

また、美術における主体性的な取組や自己肯定感が高まる指導を継続するために、生徒がもっている知識や技能を生かしつつ、さらに進んだ感性を高めることの出来る題材を設定し続けることも課題である。そのような題材を設定し続けることによって、「思考力・判断力・表現力等」を高めるための授業改善へとつながることと考える。

検証授業③ 生徒が身近に感じる題材選び

1 題材名

「パラパラまんが」でアニメーション映像作品を制作しよう

第2学年 A表現(1)イ(3)イ B鑑賞(1)ア

2 題材の目標

「パラパラまんが」を楽しみながらアニメーション映像の基礎的な原理を理解し、自分の表現意図に合ったアニメーション映像を制作するとともに、鑑賞においては作者の意図を理解し味わう。

3 題材観

(1) 研究テーマとの関連

本題材では、研究仮説を検証するために、生徒が身近に感じる題材を通して「自分で決める場面」を多く設定する。そのことにより、生徒の学習に対する主体性や意欲が高まり、創意工夫が生まれる。さらに、「創造的な技能」が身に付き、自分が満足のいく作品制作へと結実することによって、自己肯定感が高まると考える。

(2) 教材観

「パラパラまんが」は、往々にして、ノートの端などに遊び感覚で描かれてきたものであり、生徒にとって親しみやすい教材である。また、アニメーション映像は、大多数の生徒が幼少期よりテレビなどのメディアを通して視聴体験のある親しみやすい表現方法であるとともに、特に日本のアニメーション映像は世界から高い評価を受けている。本教材により、「パラパラまんが」と、映画などにおけるアニメーション映像表現が、実は基本的な原理は全く同じであることを理解させたい。そして、自分の手によって主体的に表現活動することで、静止した絵が動き出して動画となって映像表現が実現する感動を体験させたい。

4 題材の評価規準

	ア 美術への関心・意欲・態度	イ 発想や構想の能力	ウ 創造的な技能	エ 鑑賞の能力
題材の評価規準	(1)題材に対して親感をもち、楽しみながら積極的に自分のアイデアを決め、主体的に制作を進めようとしている。	(1)アニメーション映像(動画)の特性を意識した表現テーマを発想しようとしている。	(1)表現の意図を明確にもって、自分らしさを意識した映像表現を生み出そうとしている。	(1)しっかり対象と向き合い、造形的なよさや美しさを感じ取ろうとしている。
学習活動における具体的な評価規準	(2)「絵が動く楽しさ」に興味をもち、自分らしい表現スタイルを探し、主体的に制作を進めようとしている。	(2)平面的な画面構成のみでなく、時間軸を意識した映像表現ならではの構成を、構想しようとしている。	(2)自分の表現意図に合ったアニメーション映像を制作するために、動きの速さや大きさ、線のタッチの表現方法や着色方法などを適切に使用している。	(2)映像表現の造形的なよさや美しさを、自分の基準で選べる価値意識をもって味わっている。 (3)相互鑑賞活動において、作者の思いをくみとり、積極的に発言し、協力して作品理解に取り組もうとしている。

5 材料・用具

【教師】 練習用パラパラまんが用紙、本番用パラパラまんが用紙、鑑賞ワークシート、振り返りシート、視聴覚機器(プロジェクター、大型スクリーン、ビデオカメラ、テレビモニター、パソコン、DVDプレーヤー)

【生徒】 筆記用具(鉛筆、シャープペンシル、色鉛筆、ネームペン、カラーペン等)

6 指導計画（7時間扱い）

時間	学習活動と学習内容	指導上の留意点	評価
第1時	<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーションにおいて、本題材の目標を確認する。映像表現の特性を感じ取る。 ・練習用パラパラまんが用紙(20枚綴り)を作成し、「アニメーション映像」の基本的な動きを練習する。 ・15秒程度の「アニメーション映像作品」の構成を構想する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・まず最初に、ビデオ撮影された「パラパラまんが」の作例を見せることで、生徒が自分にとって身近な題材であることを、直感的に感じ取らせる。(※視聴覚機器の活用) ・複数の静止画像を連続して見せることによって、動きや変化が生まれ映像表現として成立することを理解させる。 	<p>ア(1)</p> <p>イ(1)</p>
第2時	<ul style="list-style-type: none"> ・アイデア用紙に、作品の構成(絵コンテ・15秒)を考え記入する。 ・映像の要素(動きや形など)を、練習用パラパラまんが用紙に試作する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「移動する要素」「変形する要素」を意識して作品を構想するよう促す。 	<p>イ(1)</p> <p>ウ(1)</p>
第3～6時	<ul style="list-style-type: none"> ・本番用パラパラまんが用紙を配布し、「パラパラまんが」の実制作に入る。 ・平面的な画面構成のみでなく、時間軸を意識した映像表現ならではの構成を意識して制作する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・線のタッチや彩色の考え方が、自分の作品イメージと一致しているか考えさせる。 ・タイトルなどの文字要素の可読性を向上させたり、なめらかな動きを実現させる手がかかりとして、秒あたり6コマのコマスピードを意識させる。 	<p>イ(1)</p> <p>ウ(1)</p>
第7時 ※本時	<ul style="list-style-type: none"> ・作品を鑑賞する。 ・大画面での映写を鑑賞しながら、アニメーション映像表現の原理を再確認する。 ・鑑賞ワークシートへ記入する。 ・振り返りシートへ記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・他者の作品の映写を鑑賞し、その制作意図を聞いて、映像表現の特性を感じ取らせる。 ・他者の表現の良いところを認め合う気持ちを育み、自己肯定感を高められるよう留意する。 	<p>ア(1)</p> <p>エ(1)</p>

2年美術 「バラバラまんが」アイデア周紙

● 真鍮に、楽しんでつくろう！

今日は、映像表現に挑戦します！
みなさんが子どもの頃から観ている「アニメーション」を制作します。
いきなり「ジブリア」は無理なので、「バラバラまんが」です。
もう細かい説明は、いりませんね。
遊び感覚を生かしながら、短マジンに「バラバラまんが」に取り組みましょう。
(絶対に、他の教科の授業中には描かないように！)

アイデアを考える前に……

●「アニメーション」とは……

アニメーション（英語：animation）とは、動画（どうが）とも呼ばれ、コマ撮りなどによって、複数の静止画像を連続して見せることによって、動きや変化を作る映像手法である。

●「バラバラまんが」とは……

バラバラまんがとは、紙などの端一つ一つに少しずつずらした絵を描き、端をすばやくめくる事により、残像で絵が動いて見える漫画のこと。アニメーション手法の一つである。

●「バラバラまんが」のコツ

絵が連続して動いているように見えるためには、

- ①下にあるページが先頭になり、上に重なるページほど時系列的に後のコマを描いていくとよい。
- ②次のコマを重ねた時に、上から透けて見えるので、動かない部分は重ね書きをして、動く部分を前の状態から1コマ分だけ移動した状態を描くとよい。

●「アニメーション」の基本的な動き

テレビ放送では、1秒あたり30コマの静止画像があります。
(ちなみに、フィルム映画では、1秒あたり24コマ再生)
今回の「バラバラまんが」では、1秒あたり6コマ程度のスピードでアニメーションの動きを考えよう。



※(例)ボールがはずむ動き

●「移動」と「変形」を意識しよう。

アニメーションで、おもしろい映像表現を目指す上で重要なポイントは、
①「移動」…… 位置（場所）を移動させること。
②「変形」…… カタチを変化させること。（大きさ、○や△などの形）
以上の2点を、効果的に変化させることで、おもしろい動きを考えよう。

●「ストーリー」を考えよう。

最も大切なのは「アイデア」です。
アニメーションにおいては、「ストーリー（物語）」です。
15秒くらいの長さで、動きのある「ストーリー」を考えよう。

2年 組 番 名 前

2年美術 「バラバラまんが」映像鑑賞シート

2年 組 番 名 前

●「バラバラまんが」をみんなで鑑賞しよう！

● 大画面で見比べて、どう感じたか自由に書いてみよう！

No.1	作者の名前	
	作品タイトル	
	見た直後の印象は？	
	プレゼンをきいて、「なるほど！」と感じた「アイデアの種類」をさがそう！	

No.4	作者の名前	
	作品タイトル	
	見た直後の印象は？	
	プレゼンをきいて、「なるほど！」と感じた「アイデアの種類」をさがそう！	

No.5	作者の名前	
	作品タイトル	
	見た直後の印象は？	
	プレゼンをきいて、「なるほど！」と感じた「アイデアの種類」をさがそう！	

No.2	作者の名前	
	作品タイトル	
	見た直後の印象は？	
	プレゼンをきいて、「なるほど！」と感じた「アイデアの種類」をさがそう！	

No.6	作者の名前	
	作品タイトル	
	見た直後の印象は？	
	プレゼンをきいて、「なるほど！」と感じた「アイデアの種類」をさがそう！	

No.7	作者の名前	
	作品タイトル	
	見た直後の印象は？	
	プレゼンをきいて、「なるほど！」と感じた「アイデアの種類」をさがそう！	

No.3	作者の名前	
	作品タイトル	
	見た直後の印象は？	
	プレゼンをきいて、「なるほど！」と感じた「アイデアの種類」をさがそう！	

No.8	作者の名前	
	作品タイトル	
	見た直後の印象は？	
	プレゼンをきいて、「なるほど！」と感じた「アイデアの種類」をさがそう！	

「パラパラまんが」振り返りシート

2年 組 番 氏名(_____)

下記の質問に答えてください。もっともあてはまるところを○印で選んでください。
付け加えたいことがあれば、その下の記入欄に具体的に文章で記入してください。

(1) あなたは「アニメ」が好きですか。(※TVアニメも、映画もふくめて)

(A) 好き。	(B) どちらかというと好き。	(C) あまり好きではない。	(D) きらい。
---------	-----------------	----------------	----------

(2) 「パラパラまんが」をかいて遊んだことが、過去にありましたか。

(A) あった	(B) なかった
---------	----------

(3) 「パラパラまんが」を美術の授業でやるなんて、ビックリしましたか。

(A) ビックリした。	(B) ややビックリした。	(C) あまり驚かなかった。	(D) 普通だと思う。
-------------	---------------	----------------	-------------

理由など、付け加えたいこと……

(4) あなたは「パラパラまんが」をつくってみて、楽しかったですか。

(A) 楽しかった。	(B) やや楽しかった。	(C) あまり楽しくなかった。	(D) つまらなかった。
------------	--------------	-----------------	--------------

理由など、付け加えたいこと……

(5) 「パラパラまんが」の授業では、最初にアイデアを決める時、考えやすかったですか。

(A) とても思う。	(B) まあ思う。	(C) あまり思わない。	(D) 思わない。
------------	-----------	--------------	-----------

理由など、付け加えたいこと……

(6) 今日の鑑賞授業で、他の生徒の作品のアイデアや工夫を感じ取ることができましたか。

(A) すごく感じた。	(B) やや感じた。	(C) あまり感じなかった。	(D) わからなかった。
-------------	------------	----------------	--------------

理由など、付け加えたいこと……

(7) あなたは「パラパラまんが」の学習をしたことによって、今後の美術の作品で、もっと自由に発想しようという気持ちになりましたか。

(A) とても思った。	(B) やや思った。	(C) あまり思わなかった。	(D) 思わなかった。
-------------	------------	----------------	-------------

理由など、付け加えたいこと……

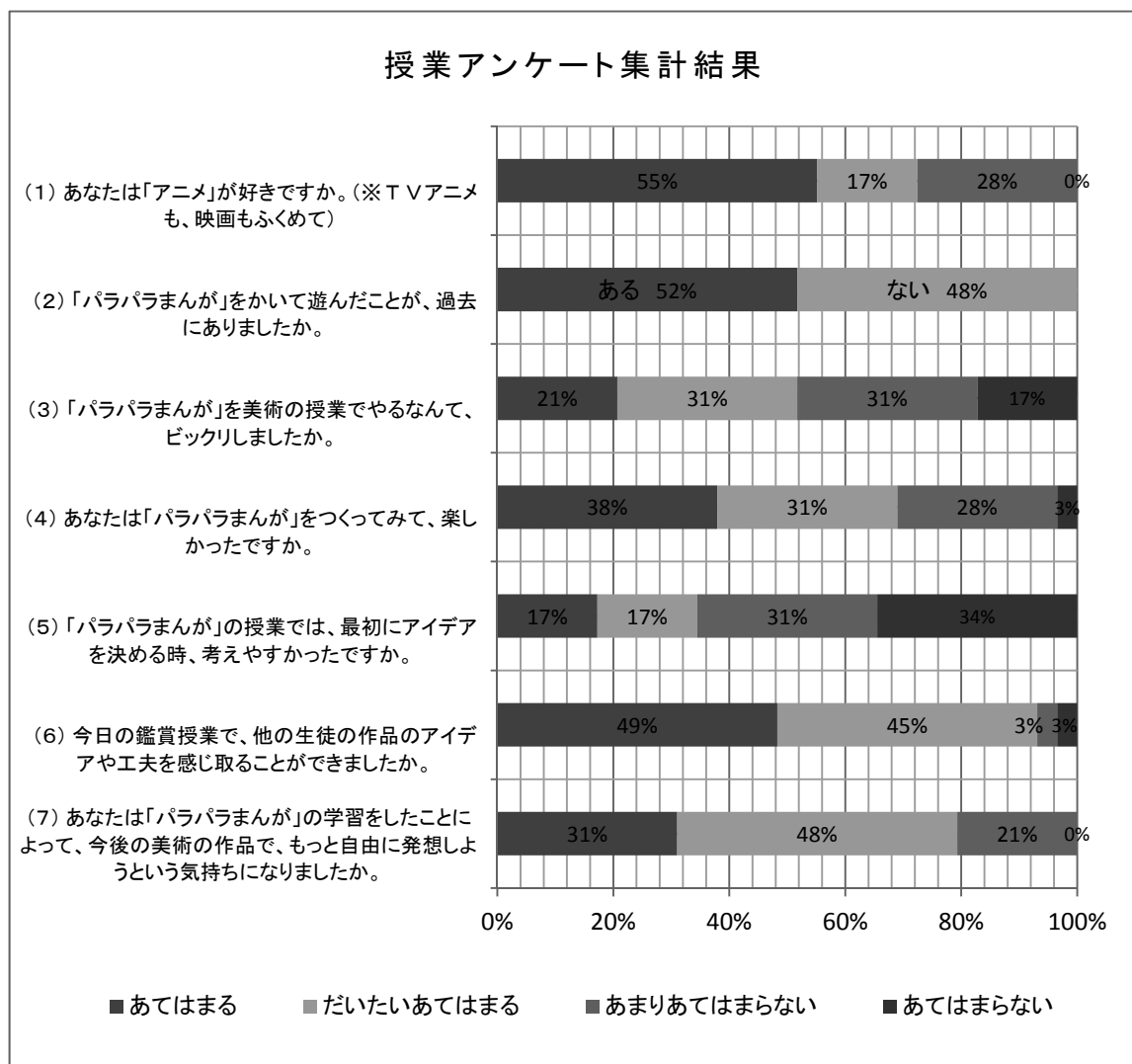
7 成果と課題

(1) 成果

授業アンケートの結果から、生徒たちは「アニメーション」が好き（72%）であり、「パラパラまんが」を制作して楽しかったと感じている生徒が多数いる（69%）ことが伺える。また、鑑賞活動において、他の生徒のアイデアや工夫を感じ取れたと感じている生徒が圧倒的多数おり（94%）、今後の美術の表現活動で、もっと自由に発想しようという気持ちになった生徒が多かった（79%）。

この検証授業では、アニメーションの総コマ数と画面サイズの2点の条件を指定した以外は、使用する画材、カラー又はモノクロ、絵のテイストなど、生徒自身が自由に決める場面を多く設定し、教員からも強調して声掛けをした。アニメーションの視聴経験が豊富な生徒たちは、表現に対する価値意識も高く、細部にこだわりながら創意工夫していく中で、「創造的な技能」の習得につながっていくことが確認できた。

生徒たちが、楽しく主体的に表現活動に取り組めるということは、自分自身で思考し、判断し、表現に結び付けることにつながっている。そして、鑑賞活動においても主体的に取り組めたことは、自分たちにとって身近に感じられる題材であることが、大きく関連していることが分かった。



(2) 課題

今回の検証授業では、生徒たちが身近に感じる題材を選ぶことで、生徒の主体性を引き出せるかどうかを検証したが、一定の成果を得られたものの、その反面、課題も見つかった。それは、生徒たちは動画を「見る」という経験については非常に身近に感じられているが、動画を「創る」という経験が既習の内容に少ないため、戸惑う場面が多くみられたことである。今後、本題材を実践していく上で、導入時の授業のさらなる工夫・改善が必要であると考える。

VI 研究のまとめと成果

平成 26 年度の教育研究員中学校美術部会は、研究主題を「美術を通して生徒の自己肯定感を高めるための指導の工夫 ～主体的に取り組む態度を育む授業の実現～」と設定した。

そして、表現の活動を実現させていくために必要な「創造的な技能」の習得は、より創造する活動を追求していく状況を生み出し、生徒たちの主体性を引き出すことができるということ、自分で決める場面が多く設定されることは、生徒たちの学習のねらいに対する理解を高め、生徒一人一人にどのように学習活動をすべきか見通しをもたせるとともに、主体性を生み出すことができるという考えから、『創造的な技能』を身に付けさせるとともに、自分で決める場面を多く設定する指導方法の工夫・改善を行えば、生徒の自己肯定感を高めることができるであろう。」という仮説をたて、指導計画の作成において課題解決のための工夫を下記のとおり行った。

- 検証授業① 生徒が自他を認め合う活動を取り入れる授業
- 検証授業② 「創造的な技能」及びさらに基本となる技能を重視した授業
- 検証授業③ 生徒が身近に感じる題材選び

それぞれの検証授業の成果からは生徒の自己肯定感の高まりを捉えられたことから、中学校美術部会として仮説を検証することができたと考ええる。

また、これらの検証授業により、「創造的な技能」を身に付けさせることと、「自分で決める」場面を多く設定することが、相互に関連し合いながら効果的に働くことも明らかになった。

「創造的な技能」を身に付けることによって「自分で決める」ことが意味をもち、主体的な態度が生まれ、生徒の自己肯定感につながる。

さらに、「自分で決める」ことの連続がさらに創造的する活動の追究する姿勢につながり、その実現のために、「創造的な技能」を身に付けようとする意欲は高まるものであると考える。

VII 今後の課題

これらの研究成果を生かし、さらに自己肯定感を高めるためには、今後の題材等においても、指導の工夫を継続することが重要である。自己肯定感を持続的なものではなく、高め続けることによって、さらなる生徒の行動変容、やがては生徒の成長につながる。

中学校美術部会では、題材を一つのまとまりとして生徒の自己肯定感を高めるための研究を重ねてきたが、このような継続性の視点を踏まえると、第 1 学年並びに第 2 学年及び第 3 学年をそれぞれまとまりとした指導計画の作成等が課題として浮き彫りになった。

中学校美術科の授業は、生徒にとって、人生で最後の美術教育の機会になることもある。高等学校における芸術科(美術)は選択科目であることが多く、専門学科高校等では履修科目にされていないことも少なくない。ゆえに、中学校美術科において、生徒が卒業するまでに、自分に自信をもち、夢や希望に向かって生きていく力を育むことを忘れてはならない。

平成26年度 教育研究員名簿

中 学 校 ・ 美 術

地 区	学 校 名	職 名	氏 名
墨田区	墨 田 中 学 校	教 諭	伊 藤 範 彦
大田区	羽 田 中 学 校	教 諭	井 上 智 宏
中野区	北 中 野 中 学 校	主任教諭	◎ 福 島 淳 子

◎世話人

[担当]東京都教職員研修センター研修部教育経営課
指導主事 井 上 天 平

平成26年度
教育研究員研究報告書

中学校・美術

東京都教育委員会印刷物登録

〔平成26年度第186号〕

平成27年3月

編集・発行 東京都教育庁指導部指導企画課
所在地 東京都新宿区西新宿二丁目8番1号
電話番号 (03) 5320-6849
印刷会社 正和商事株式会社