

# 中学校 美術科 部会

部会長 川崎町立池尻中学校 校長 伊藤 敬之  
研究員 福智町立金田中学校 教諭 土肥 洋次郎

## 1 研究主題

発想や構想の能力を高める美術科指導の研究  
～協働による試作品の制作と交流活動を通して～

## 2 主題設定の理由

### (1) 社会的な要請と新学習指導要領の動向から

現代社会における情報技術は加速化しながら急速に進歩している。今後の社会変化を予測することは難しく、その中で生きて行く子どもたちにはその変化に受け身ではなく、主体的に関わり合い、その過程を通して、自らの可能性を発揮しながら、よりよい社会と幸福な人生の創り手となることが望まれる。このような状況に対応すべく、中学校では「何を学ぶか」「どのように学ぶか」「何ができるようになるか」を育成すべき3本柱とする新学習指導要領が平成33年度より全面実施される。それにともない、美術科においては、生徒が積極的に自己のイメージーションを働かせ、より深い思考をするようになる学びの場を生み出す指導法を究明することは急務である。

以上のことから、自らの発想や構想を対話を通して見直し、より深い思考をすることができるようになる学習活動に取り組みせる本研究は意義があると考えられる。

### (2) 生徒の実態から

表現及び鑑賞の活動における、「見る・描く・作る」などの行為は、本来、内発的な動機によって自然と行われるものであり、大部分の生徒にとって楽しいもの、好きなものである。しかし、造形的に、自分なりのイメージを生みだし、工夫して表現を追求することについては苦手とする生徒が多くいるのが現状である。

日常の授業のなかで、説明や講義などの受動的な学びの場面ではさほど問題は見えてこない。一方、制作における発想を生み出す段階では、自分なりのアイデアを生み出せず徐々に意欲を失っていく生徒を目にすることがある。ひとつだけの安易なアイデアで満足し、追求を深めようとしない生徒も多い。直接的な生活体験の不足による発想力の低下は、学習意欲の低下にもつながっている。

どの段階でどのような活動を仕組みれば発想力や構想する力を高めることができるのか。その指導法について究明することは、生徒たちにとっての作品制作がより楽しく、より深い学びにつながると考え本主題を設定した。

## 3 主題の意味

発想や構想の能力とは感性や想像力を働かせて感じ取ったことや考えたことなどを基に、豊かに発想し、よさや美しさなどを考え、心豊かで創造的な表現の構想をする力のことである。本研究では、自分独自のアイデアを生みだし、そのアイデアをさらによりものにするため練り直し、作品制作の計画について具体的な表現方法について考えることができるようになった姿を、発想や構想の能力が高まった姿と捉える。

#### 4 研究の目標

どの段階において、どのような活動を取り入れれば、発想や構想の能力を高めることができるかを究明する。

#### 5 研究仮説

第1学年表現において次のような手だてを取れば、発想や構想の能力を高めることができるであろう。

本制作の前に、グループの協働による試作品制作や発表活動を行い、対話的な活動の場を設定する。

#### 6 研究の計画（授業の計画）

(1) 題材 デザイン「レタリング・文字のデザイン」

(2) 題材の目標及び指導計画

題 材		総時数	9 時間	時期	1 1 月
題材の目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>○見る人の気持ちを考えて表現することに関心を持ち、主体的に構想を練ろうとしたり、文字やイラストを工夫して表現しようとする。</li> <li>○文字の表す意味とイラスト表現が一致した絵文字のおもしろさやよさを味わおうとする。 【美術への関心・意欲・態度】</li> <li>○絵文字やレタリング文字を用いて伝えたい内容を多くの人々に伝えるために、形や色などの効果を生かして分かりやすさや美しさなどを考え、表現の構想を練る。 【発想や構想の能力】</li> <li>○アイデアスケッチを描くことをとおして表したいイメージを具現化する。</li> <li>○ポスターカラーの特性を生かし、自分の表現意図に合う新たな表現方法を工夫するなどして創造的に表現する。 【創造的な技能】</li> <li>○文字の表す意味とイラスト表現が一致した絵文字の工夫を感じ取り、伝達のためのデザインの面白さやよさを味わおうとする。 【鑑賞の能力】</li> </ul>			
次	時	具体的な目標	学習活動・内容	指導上の留意点(援助・支援)	
1	1	・生活とデザインにおける機能や美しさのつながりに気づくことができる。	・デザイン作品を鑑賞し、様々な分野があることを知る。教科書の作品例をもとに、レタリング文字や絵文字について理解する。	○デザインの性質や用途による表現方法の違いに気付かせる。	
	2	・書体の特徴やきまりについて知り、基本的な書体が描ける。	・「永」を明朝体・ゴシック体で描く。	○レタリング文字を実際に描くことで作品づくりの見通しをもたせる。	
2	3	・絵文字の意味につ	・参考作品を見て、絵文	○絵文字についての基	

		いて理解し、自分 なりのアイデアを 生み出すことがで きる。	字について理解し、絵 文字表現に関心を持つ。 ・初発のアイデアを複数 スケッチする。	礎的なことのみ説明 し、多くのアイデア を出すことに集中さ せる。
	4 ( 本 時 )	・絵文字の作り方の ポイントについて 理解することができる。 ・意見や考え方を交 流することで、表 したい内容がより 伝わるように表現 の構想を練ること ができる。	・絵文字の条件につい て学び、グループによる 模擬制作を行い、様々 なアイデアについて交 流する。	○発表することについ てあらかじめ説明し ておく。 ○絵文字の条件につい て整理する。 ○発表は発案の中心に なった人を互選する。
3	5 6 7 8	・自分自身のアイデ アをもとに、学習 した技能を生かし ながら、文字の意 味とイラスト表現 が一致した作品を 完成させることが できる。	・初発のアイデアスケッ チを見直し、修正や付 加をおこなう。 ・基礎的なポスターカラ ーのについての知識を 学ぶ。 ・アイデアスケッチをも とに作品を制作する。	○色彩の整理で学習し たことを生かすよう にさせる。 ○はみ出しや色むらが ないように注意を促 し、修正も根気強く させる。
4	9	・学習の始めと終わ りを見渡して成長 したことを感じ、 文章でまとめるこ とができる。	・お互いの作品を鑑賞し 合い、友だちの作品の よい点をわかりやす い言葉で伝える。 ・自分自身の初発から最 終のアイデアスケッチ や作品をふり返り、気 づいたことや感想をワ ークシートにまとめる。	○ アイデア・配色・構 図・技術など作品を 見るポイントについ て示唆する。

## 7 指導の展開

(1) 日時 平成30年1月12日金曜日 第3校時 美術科教室に於いて

(2) 本時の指導観

生徒は、これまでの学習でレタリングの基本的な書体の特徴について学習している。前時では、絵文字の参考作品を見て課題についての理解と初発のアイデアスケッチ制作に取り組んでいる。しかしこの段階では、自由な発想を苦手とし構想する力が弱い生徒は行き詰まり、何とかアイデアが浮かんでも安易で追求不足なもので

終わることが予測される。また発想の手がかりすら見いだすことができず、「何も思いつきません」と悲しそうな表情を浮かべる生徒もいる。そのような生徒にとっては、このような発想の豊かさやユーモアのセンスが求められる課題は、最初の段階で超えなければならないハードルが高すぎるといえる。また、指導する私自身もどのような助言が適切なのかとまどった末に、参考作品を多く示したり具体的すぎるヒントを与えてしまったりしてかえって生徒自身の発想を引き出さず、封じ込める結果となることがあった。

本時は、絵文字の試作品制作にグループで取り組ませその結果を発表し交流させる。これらの活動が対話を生みだし発想や構想の能力の高まりを促すと考える。結果についてはワークシートと次時に制作するアイデアスケッチの内容で確認する。

### (3) 本字の主眼

試作品制作と発表によるアイデアや考え方の交流を通して、よりよい作品制作にするための発想や構想の仕方について理解を深めることができる。

### (4) 準備

指導者：①掲示用カード ②ワークシート ③試作品用紙 ④色鉛筆  
⑤実物投影機・プロジェクター

生徒：筆記用具

段階	配時	形態	教師の働きかけ	生徒の反応
導入	5	全	1. 前時の絵文字のアイデアスケッチを想起させ、今日のめあてを確認させる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>アイデアはでたけど自信がないなあ。</li> <li>全くできなかった。何も思い浮かばない困ったなあ。</li> </ul>
			<p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">めあて 班で協力して「なるほど・楽しい」と感じる絵文字を作ろう。</p> 2. 今日は、「なるほど・楽しい」と思われる絵文字の試作品を班で協力して作ることを説明する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>おもしろい作品にしたいなあ。</li> <li>どうすればなるほど!と感じるのかな。</li> <li>班のメンバーが協力すればいいものができるかもしれない。</li> </ul>
展開	5	班	3. 制作目標・発表のポイントについて知らせる。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 5px;">             制作の目標              ①「なるほど・楽しい」と感じる              ②意味がしっかりつたわる              ③制作時間は20分              発表のポイント              「なるほど・楽しい」と思わせるための           </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>いいアイデアを出してみんなの役に立ちたいなあ。</li> <li>面白い考え方があるんだなあ。</li> <li>文字の形と意味するものの形の似ているところを見つけ出せばいいんだ。</li> <li>意味するものが持っている雰囲気</li> </ul>

		①形や色の工夫 ②その他の工夫	気や印象から連想する配色を使えばいいんだ。
20		4. 春夏秋冬の文字を4つの封筒に入れておき班長に選ばせる。 5. 制作を開始させる。	・一人で考えてると自分のアイデアに自信が持てなかったけど、友だちに説明して褒めてもらえたら自信が持ててきた。 ・話しているとアイデアが浮かびやすいなあ。
15		6. 各班に発表させる。 ※発表の前に再度、発表のポイントを確認する。 発表は主な原案を考えた生徒にスクリーンを使って説明させる。	・自分のアイデアがまだまだ練り直さないといけないことが分かった。
まとめ	5	7. 各班の発表を聞いて、気づいたことをワークシートにまとめさせる。 8. 最初のアイデアを見直して、本制作に入ることを伝える。	・今日の学習を次回に生かして、もっと面白い作品にしたいなあ。

## 8 研究のまとめ

生徒の振り返りを見ると「班で共同制作すると、楽しくできるし、よりいいアイデアがでたりして一人で作ったときよりいい作品ができる。」「いっぱいアイデアを出して、みんなの意見を作品に取り入れる努力をした。」「アイデアを出すのが楽しくて、時間を忘れてしまいました。」「みんなで意見を合わせるのは難しかった。でも自信を持って描けた」「班全体をまとめたりみんなが参加できるように努力した。」など自分の発想の努力だけではなく他者のアイデアとの融合や人間関係の調整まで努力していたことがわかった。その後の制作においても初発のアイデアにいくつも変更を加えたり、最初からやり直したりなど発想・構想段階において様々な挑戦を試みる生徒が増えた。

これらのことから、発想・構想段階において対話的な活動を位置づけることは、生徒の発想・構想の能力を高め制作への意欲を向上させる上で有効であった。本題材のように、豊かな発想とユーモアを求める題材である場合、指導する側も楽しみ面白いが心で授業に臨むことが大切だと感じた。

## 9 成果と今後の課題

### (1) 成果

- ① 発想・構想段階に対話的な活動を取り入れたことでさまざまなアイデアとの出会いが生まれ、発想を苦手とする生徒にとっては発想の手がかりをつかむことが

できた。

- ② 制作時間の制限を明確にしたことで、終了3分前くらいはどの班もお互いに声を掛け合い、競い合って完成を目指した。生徒たちには、楽しく充実した時間を共有することができた。
- ③ ユニークなアイデアの登場に笑いが生まれ、これまでの孤独な発想段階の活動が生き生きとしたものになった。
- ④ 交流することで自分が生み出したアイデアへの不安が減少し、よりよいアイデアを生み出そうとする姿勢が大切なことを理解させることができた。

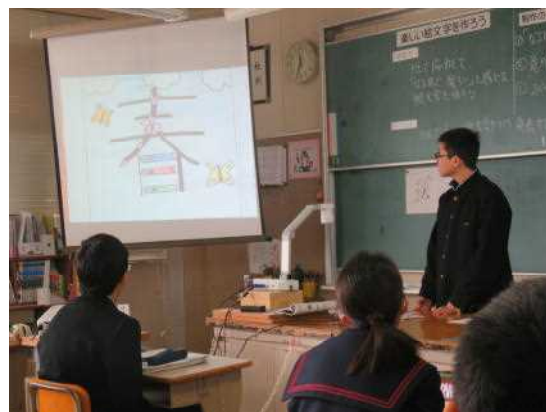
## (2) 課題

- ① 班によっては試作品の制作時間が不足し、今一步のアイデアで終わったり未完成で心残りだったりする班もあった。進め方についてももう少し適切なアドバイスが必要であった。
- ② 発表に対し、質問や意見を交流させる時間をとれなかった。せっかくの試作品を示しての発表なので全体の交流方法を改善する必要がある。
- ③ 班による共同制作の場面で、どうしても積極的に参加できにくい生徒が存在する。そのような生徒の積極性を引き出すことも指導のねらいの一つとして位置づけておく必要がある。

【写真1】 班で協力して制作している様子



【写真2】 発表の様子



【写真3】 班による共同制作（試作品）





◎ 参考文献

○中学校美術科学習指導要領

○教科横断的な資質・能力を育てるアクティブラーニング 中学校

上條晴夫 編著 図書文化社