令和５年度研究実践集

# みること
# みえてくること

神奈川県公立中学校教育研究会　美術科部会　研究部

# 中学校美術教育の目指すところ

学習指導要領、各教科の第1章総説に次のような記述があります。
「人工知能がどれだけ進化し思考できるようになったとしても，その思考の目的を与えたり，目的のよさ・正しさ・美しさを判断したりできるのは人間の最も大きな強みである」

材料や自然との相互作用から感じ取ったことをもとに主題を生み出して形や色に置き換えたり、人や社会との関わりから問題を発見して課題を設定し、その解決の方策をデザインしたりする題材を学びの糧とする中学校美術科の学習は、子供たちが自分の頭で考え、造形的な見方・考え方を働かせながら、人間の強みを伸ばし、鍛えていく沢山の要素を含んでいます。

私たちは、新しい学習指導要領に則り、その目標を実現することを通して、子どもたちが未来を生き抜く力を育てています。

横浜国立大学 教職大学院 教育学研究科 高度教職実践専攻　教授
横浜国立大学教育学部附属 横浜中学校　校長
松原　雅俊

## 神奈川県公立中学校教育研究会美術科部会研究部（神中美研究部）

私たちは「神中美」研究部として、神奈川県の公立中学校美術科教員として県内各地から選出された２０名ほどの部員で組織され、活動しています。

**神中美研究部テーマ**

## 「みること・みえてくること」～こどもが変わるとき～

２００７年に設定され継続されているテーマです。大テーマの「みること・みえてくること」はこどもが題材と出会い学ぶ中で気付きを通して世界が変わることやそこから新たにみえてくる「もの」や「こと」を意味するものですが、同時に教師側にも取り組んだからこそみえてくる変化や成長、課題なども意味しています。

サブテーマの ～こどもが変わるとき～ は、それぞれが日々の授業の中でこどもを前にして、学びがこどもたちの中で生きて働いているのかどうか、いつどの瞬間に学びが輝いたかを発見したり反対に効果が得られていないと判断した場面はどこだったのかを考察し、自身の授業をふり返る手立てにもなるものです。この変わる瞬間を見逃さないという視点は、目の前のこどもに必要な授業を計画(PLAN)･実践(DO)･点検(CHECK) ･改善(ACTION) するというＰＤＣＡサイクルを回してより良い授業に変えていくことにも大きく役立っています。

こどもは授業の中で様々に「もの」や「こと」と出会い常に大きく成長し変わろうとしています。

### 神中美研究部の活動内容

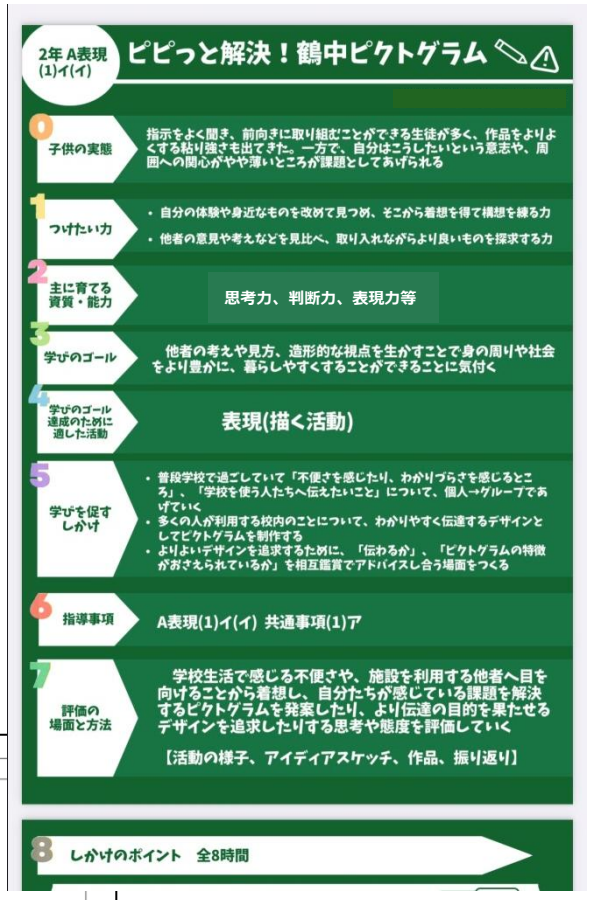
神中美研究部では左のテーマを軸としてそれぞれが取り組んでいる授業実践を持ち寄り、生徒の作品を囲んでその成果や課題を共有し合い、研究を深め各地区に持ち帰り貢献することを担っています。教師がこどもに身に付けさせたい力はなにか、授業を通してこどもがどのように変わったかなど毎回時間が過ぎるのを忘れ議論し、より良い学びのある授業を追求しています。どの研究部員も日常の学校業務を抱え、決して自由な時間があるとは言えない中、学びのある授業を目指し、こどもや日々の授業を大切にしたいという強い思いやねがいを原動力に研鑽を積んでいます。

# つけたい力チェックシートとは？

授業づくりをするうえで、何よりも大切なのは「何ができるようになるか」ということです。そのためにまず、生徒の現実を把握することです。生徒の現実に合っていなければ子どもは思考判断して深い学びを追及したり、主体的に学んだりしたりすることができません。

中学校における教科の中で、教師が生徒の実態や発達段階、地域性などを考慮し、年間指導計画と扱う題材を決定できる教科は「美術科」だけです。題材を考えることは、美術の先生にとって、とても大切な仕事といえます。「次は～がやりたいな」「～をさせよう」などと表現方法や材料から題材を考えてしまう時ほど、「育成したい資質・能力」が抜けてしまい、作品を描くこと・つくることが目的になった授業になってしまいます。これがいわゆる”活動あって学びなし”といわれる状態です。

授業を通して生徒が身に付けてほしい力は何か、向き合っている生徒たちの現状から授業づくりを考えられるように「つけたい力チェックシート」を使ってみると、美術で育てることができる力がより明確になります。今年度の研究部では、このシートを使って授業づくりを見直してみました。授業づくりから『みること、みえてくること』、そこには目の前の生徒が生き生きと活動する姿があるのではないでしょうか。



# つけたい力　チェックシート

**0** 子どもの実態と課題

**1** 身につけて欲しい力

**2** 主に育てる資質能力に○

知識及び技能　　思考力、判断力、表現力等　　学びに向かう力、人間性

**3** この(2👆)題材を通して期待できる成長や、学びのゴール

**4** 達成するための活動に○

(1)心の中に思い描いたものを形や色で表す活動

(2)目的や条件を基に(発想したものを)形や色で表す活動

(3)感じたり考えたりしたことを言葉にする活動

**5** 学びの仕掛け

・誰かに伝える(描く)活動

| (1) | (2) | | |
|---|---|---|---|
| 心の中に思い描いたものを<br>描く　・　つくる | 形や色で飾る<br>描く　・　つくる | 誰かに伝える<br>描く　・　つくる | 使い易さを考えて形にする<br>描く　・　つくる |

(3)感じたり考えたりしたことを言葉にする活動

| ア | | イ | |
|---|---|---|---|
| 感じ取ったことや考えたことなどを基にした表現に関する鑑賞 | 目的や機能などを考えた表現に関する鑑賞 | 生活や社会を美しく豊かにする美術の働きに関する鑑賞 | 美術文化に関する鑑賞 |

具体の仕掛け

**6** 指導事項

A 表現(1)ア　　(1)イ　　(2)描く・つくる

B 鑑賞(1)ア　　(1)イ

〔共通事項〕　(1)アイ

**7** 評価：学びを見とる場面と方法

**8** 題材名

子どもに学びが伝わる「題材名」は

指導事項：

年　　で、決まり

| 9 | 子どもの学び | 仕掛けのポイント |
| --- | --- | --- |
| | | |

ぶつぶつ仏像鑑賞会

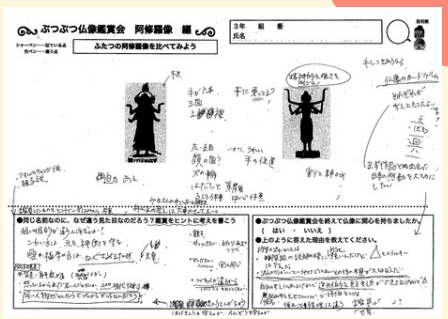
# 夏季研修会の報告

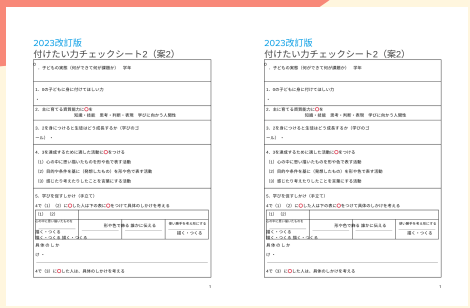
## ～鑑賞の授業づくりからみえてくること～

《流れ》
- 鑑賞（仏像）の授業について～渋谷香菜子先生～
- 質疑応答
- 鑑賞授業について意見交換、グループ協議
- 意見交換

～昼休憩～
- 鑑賞の授業をつくってみる
- 発表と意見交換
- 講評　河合克彦先生／松原雅俊先生

2023/8/10、横浜国立大学にて、神奈川県内外の中学美術の先生、大学教授、美術教育を志す学生方を対象に夏季研修会を行いました。




## AM

渋谷香菜子先生

まずは研究部のメンバー渋谷香菜子先生による、阿修羅像の鑑賞の授業を他試験。その名も『ぶつぶつ仏像鑑賞会』！題材のコンセプトは「仏像の前で足を止める人になる」です。対象は3年生、修学旅行で実物を見る機会のある3年生に、「仏像」の前を素通りせず、実物を見てよさや面白さを感じる心を持って欲しいという思いから設定した題材とのこと。参加者は中学生になったつもりで、興味津々で聞いていました。会場には等身大のポスターが貼られ、実物こそないもののかなりリアルに阿修羅像を体感することもできました。

その後は、博物館の学芸員の方からさらに詳しい歴史の流れを教えていただいたり、〇〇たりして活発な意見交換が行われ、グループ協議の時間が取れないほどでした。

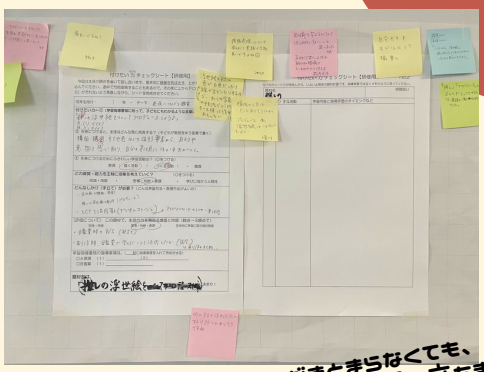
昼食をとりながらも、
会場のあちこちで美術の話に
花が咲きました。
研究部が用意した缶バッジマシーン
が大人気！
すぐにやってみたくなるのが、
さすが美術の先生達です。

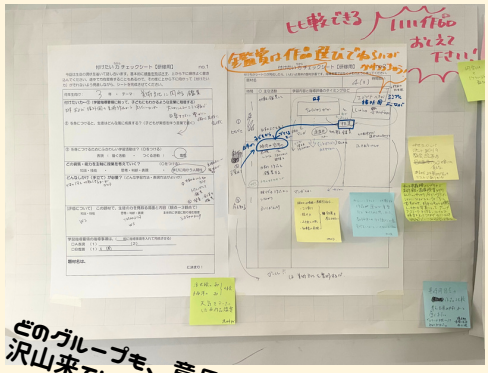
午後は、グループに分かれて実際に鑑賞の授業をつくりました。
学年とテーマ（表現・美術文化・美術のはたらき）をくじで引き、それに沿って授業を考えるという形です。研究部で用意した「つけたい力シート」を基に、つけたい力は何なのかをまず考えてから内容に入るのですが、どうしても題材ありきになってしまい、我々の意識改革が必要だと感じました。教科書や学習指導要領を見ながら、大変白熱した話し合いが行われ、午後の部もあっという間に時間が経ってしまいました。

## PM

### グループ協議

普段一人で考えているので、
実は新鮮な授業プランづくり



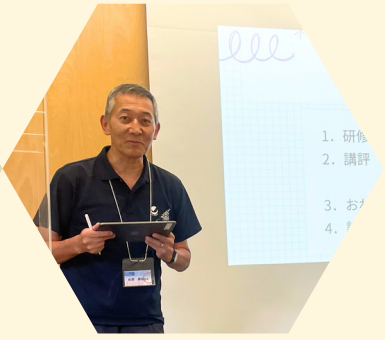


たとえ話し合いがまとまらなくても、
必ず今後の授業づくりに役に立ちます

どのグループも、意見や質問が
沢山来ています!

### 講評　川合克彦先生

### 講評　松原雅俊先生



最後の講評は、川合克彦先生、松原雅俊先生のお二方でした。
・美術教師は、授業をコーデイネートしファシリテートする力が必要
・生徒の価値観を肯定的に捉える
・美術を言語化することの重要性
など、改めて我々が目指すべきところを示して頂来ました。
今後もより魅力的な授業を展開できるよう、このような活動の場を提供できたらと思っています。

研究部

付けたい力　チェックシート　　東山田３年版

A 表現　(1)イ(イ)　(2)ア(イ)　B 鑑賞　(1)ア(イ)　イ(ア)　共通事項　(1)アイ

3年生向け　実践事例 6

# アイコンデザインにチャレンジ!!

## ～アプリのデザインは意味のない柄じゃない！～

荻島 千佳（横浜市立東山田中学校）

＊日本文教出版　「学びをアップデート」より

ALL デジタル版

### 子どもの実態と課題

1 年時からデジタル表現と ICT を念入りに活用してきたので割と使える
意欲的に取り組むが思考力に課題ありで、教科の枠を自分で超えて来られるのは３割くらい？

### 身につけて欲しい力

・単純・省略・強調を駆使し、「伝わる伝わらない」を体験しながら粘り強く制作する喜び（苦しみも含む w）も味わわせたいし、試行錯誤は面白いと感じる力も欲しい

### 主に育てる資質能力

思考・判断・表現

### この（2☝）題材を通して期待出来る成長や、学びのゴール

アピールしたい相手に対して伝わりやすいか？を考え「他者視点や他者意識」を育み、「相手によって伝わり易さは違う、独りよがりではいけない」等、寄り添う思考力と表現との関わりの理解を獲得

### 達成するための活動

目的や条件を基に伝える　A 表現
感じたり考えたりしたことを言葉にする　B 鑑賞

**学びの仕掛け**
デジタル機器で描く活動
（お買い物タイム）鑑賞会　2 回

### 具体の仕掛け

・アプリの中身は評価対象外、伝えるデザインが評価対象とする（ド〇えもんのポケット的なの OK）
・当てっこタイムで他者視点の確認
・実際のアイコンの宣伝と同じデザインで宣伝（これが作品）☞
・鑑賞は　お買い物タイム 1、2　に分ける。
　1 はいつも通りスタイル。
　2 は全クラスアプリストア（7 クラス 300 人）から自由に選ぶ。
　ここで、伝わりやすいもの、心地の良いものを集めている自分に気づかせる☆仕掛け☆

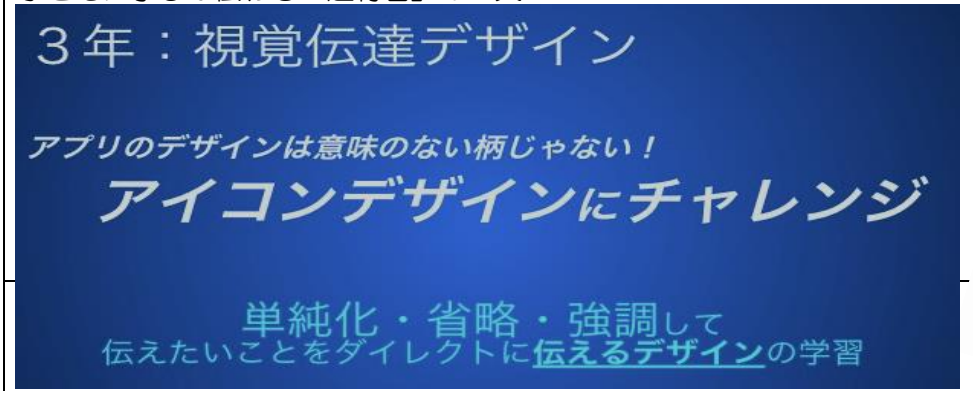
### 指導事項

A 表現　(1)イ　(2)見通し付き　B 鑑賞(1)ア 1 回目　(1)イ 2 回目　2 回やるのがミソ　〔共通事項〕(1)アイ

### 評価：学びを見とる場面と方法

活動の様子　作品シート　鑑賞シート

### 子どもに学びが伝わる「題材名」の工夫




出典
・ReproJournal ・Goodpatch,com
・ケータイ Watch
・METI Journal
・日本文教出版株式会社
・子どもデザイナーさんたち

| 子どもの学び | 仕掛けのポイント |
| --- | --- |
| ◆他者の視点で考える（幼～中３）<br>◆デザインと絵は違うんだ！？ | ●直感的に理解するために必要なものは何か？<br>●デザインと絵画の違いを理解しているか！？ |

参考サイト

① https://goodpatch.com/blog/app-icon-design

② https://repro.io/contents/guide-to-mobile-icons/

③ https://k-tai.watch.impress.co.jp/docs/news/1426261.html?fbclid=IwAR2yYtCZjAAO2cfDGsCoTU6Mg_mTnAUgtzQYCSJ6sU

資料はシェアで

**活動の手順**

1、どんなことができるアプリがあればいいか考える
2、　↑　1の情報の、必要十分条件をあぶり出す
3、ターゲットユーザーの好みを分析する
4、色彩の理屈や形がもたらすイメージを操る
5、デザイナーの個性を打ち出す

真似っこしすぎはNG　他との違い、美しさ、ユニークさなど

●活動に必要な知識の補充、図だけ見て判断させない
（活動を見ていないと、絵だけ見て判断しようとしている場合あり！全然ダメ！ここ重要◉◉）

ラフスケはラフ！
時間をかけない
手間のかけどころを間違えさせない

**時間配分**

2時間目までに決めておかないと間に合いません
描く時間：正味2時間です。

本時　：アイコンデザインと授業の条件について知り、情報を収集したりデザインを始める。当てっこタイムも活用
2時間目：表現を始める。（持ち帰りは不可）
3時間目：作品を完成し切り取り。配布するスライドに貼り付けて宣伝用紙を作る。
4時間目：宣伝用紙完成、提出。時間内に提出できない場合当日居残りで。
5時間目：他社の作品から「自分がダウンロードして使いたいアプリ」を選択する。

●絶対に口で説明しない中で「当てっこタイム」
男女必ず隣いて回らせること！

ICT
●レイヤーの活用方法を確認。別にしておくと色違いや要素のあるなしを確認しやすい！
レイヤー機能がない場合はスクリーンショットとコピペを活用で！
●遊び心も大切❤ユーモアは高度な能力

◈自分のアプリを宣伝　ユーザー目線で

アプリアイコン鑑賞会①
クラス内で相互鑑賞し一番気に入ったものをひとつ選ぶ（条件縛り）

アプリアイコン鑑賞会②
学年全員の作品を鑑賞し直感的に気に入ったものを、主観で収集（無条件）

まとめ
無意識～を実感

ハッ！伝わりやすくて綺麗なの選んでんじゃん自分！

●あらかじめ全員のスライドをコピーしてまとめ、アプリストアを作っておく　自分でコピペさせる手も
＊アプリストアは閲覧のみに設定！しても図はコピー可能

これからの時代を生きよう

https://journal.meti.go.jp/p/27945/

やっぱ美術っていいな

リンクは全て飛びます

考察

彼らの ICT スキルは年々向上しているが、大人はどうだろう。どんどん使いながら子どもに習えばいい。デザインと ICT の相性は抜群、手仕事とデジタルの両方を活用できれば、いずれ彼らの力となるはずだ。

この学習を終えた学年の卒業期には、クラス代表数名のグループでデジタル機器を使ってクラスページ制作に取り組み成果を上げた。今後も展開予定。

2年
A表現
(１)イ(ア)
B鑑賞
(１)イ(ア)

# 地域を照らす　私の灯篭デザイン

横浜市立原中学校　井出 芙美子

## ０．子どもの実態

・温かな地域性の中育った素直な生徒が多く、教えられたことを吸収しようとする意欲がある。身の回りで起きていることにも興味がないわけではないが、自ら課題意識をもつことは難しい。
・1年次の身近なマーク調べ等を通して、美術の働きが生活の中で生きていることについて理解しており、形や色が、自分たちの印象や感情に与える効果を使いこなすことで生活をより良くしていきたいと考えている。

## １．つけたい力　〖学校目標：ゆたかな心を育み、社会との関わりを大切にします〗

・目的や条件を考え、用いる場面や環境、社会との関わりなどから主題を生み出し、調和のとれた洗練された美しさなどを考え、表現しようとする力。
・身近な地域に目を向け、自分たちが発揮した美術の力が、地域社会に影響を与えられることについて考え、美術を愛好し心豊かな生活を創造していこうとする力。

## ２．主に育てる資質・能力・・・学びに向かう力、人間性

## ３．２を育てるとどう成長するか (学びのゴール)

・目的や用いる場面、社会とのかかわりなどから主題を生み出し、美しさを考えて表現しようとするようになる。
・美術の力が地域社会に影響を与えられることについて考え、見方や感じ方、美術を愛好する心情を深め、心豊かな生活を創造していこうとするようになる。

## ４．３を達成するために適した活動は・・・目的や条件を基に(発想したものを)形や色で表す活動

## ５．学びを促すしかけ

・前題材として、抽象表現に触れ、身近な言葉を線や形で抽象的に表現する学習を設定し、自らの主題や、装飾という目的に合わせ抽象表現も活用できるようになる。
・生徒が制作した作品を地域のお祭に飾ることで、地域社会との関わりや美術の働きを感じられるよう「七夕灯篭祭り」実行委員の方々にご協力いただき、来校してレクチャー頂く等、交流の場を設定する。
・平和学習と関連づけ、テーマを「祈り」とし、自分にとっての「祈り」を模索させる。

## ６．指導事項をまとめると・・・A表現　(１)イ(ア)　共通事項(１)ア　イ

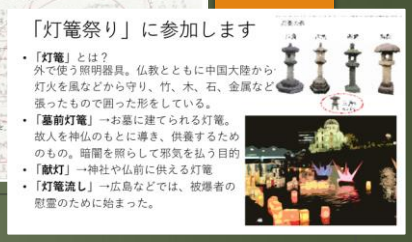
## ７．学びを見取る場面と方法 (評価)

・目的や用いる場面、社会とのかかわりなどから主題を生み出し、美しさを考えて表現しようとしているか。(アイディアスケッチ、制作の様子、作品)
・美術の力が地域社会に影響を与えられることについて考え、美術を愛好しながら心豊かな生活を創造していこうとしているか。 (ふりかえりの記述内容)

## ８．学びが伝わる題材名は・・・・・地域を照らす　私の灯篭デザイン

## ９．子どもの活動・学び（〇）と仕掛けのポイント（☆）　(全７時間)

１．灯篭について、
アイディアスケッチ　(1時間)
〇灯篭とはどのようなものか、役割等について知り、ワークシートにテーマをもとに取り入れたい造形要素を整理し、アイディアスケッチする。
☆抽象的な表現も適宜活用しながら、美しい画面構成の構想を練る。
〇今後の制作に対し、見通しをもつ




２．和紙に本制作　(全４時間)
〇竹灯篭４面にデザインするため、和紙４枚を計画的に仕上げる。
☆灯篭祭りに飾られることや、内側からろうそくで照らすことを考慮し、表したいテーマやイメージに合わせ、試行錯誤しながら色材の濃淡や表現方法を決める。

３．地域の方からの和紙貼りレクチャー (１時間)
☆灯篭祭りの際にボランティアをしている地域の方にご来校いただき、灯篭本体への和紙の貼り付け方等について教えていただくことを通して地域の方と交流する。
☆８クラス分の授業時間に合わせて来校していただくことで、制作への想いや、地域のお祭り運営等について対話を深められるようにする。
〇生徒各々のchromebookを使って自分で作品を撮影し、クラスルームに提出する。

４．制作のまとめと地域の方へのお礼状作成 (1時間)
☆灯篭祭り終了後、ワークシートに制作のまとめと振り返りをし、制作過程で思考したことを整理する。
☆地域の方へのお礼状を作成し、地域の方々が時間を割いて来校してくださったことや関わっていただいたことに対する思いを深められるようにする。

## １０．生徒のふり返り

・灯篭祭りに行き、自分の作品を見たときは、感動と達成感で気持ちがいっぱいになりました。
・地域行事への関心を深めることができ、よりこの地域を好きになることができた。僕たちの灯篭のために「おやじの広場」の方々などが来てくれてうれしかった。これからも地域の温かさに触れながら感謝を忘れず過ごしていきたい。
・この灯篭はもともと地域の人が土台をはじめから何個も何個も手作業で頑張って作ったものだから、デザインづくりに参加して、地域の行事に彩りを増やして、私たちの絵を見たりして楽しんでもらえてよかった。来年も違うテーマでやりたい。
・自分は灯篭制作にあまり前向きではなかったが、地域の方にはげましていただいて、最後まで完成させることができた。

## １１．先生が準備すること

・「七夕灯篭祭り」実行委員会の方と連絡を取り、授業時間に合わせて灯篭を運んでいただき、レクチャーしていただけるよう調整する。

詳しくは授業展でご覧ください

1年美術　(1)イ(ア)

# 「家族の団らんを飾る文様」

横浜市立篠原中学校
吉田　浩気

## 0．生徒の実態

## 1．身につけてほしい力

①自ら思いをもって主題を生成する力
②美術で生活を豊かにする視点
が、必要だな、コレ。

## 2．主に育てたい資質・能力

は、思考・判断・表現 !!

## 3．学びのゴール

美術の力で生活を飾ったり、身近な人のことを想って表現することを楽しめるようになればいい！

と、なると…

## 4．3を達成するために適した活動は、

やはり「表現」の活動かぁ…

じゃあ、どんな「しかけ」が必要なんだ？
モヤ

主体性を引き出すには「なぜこの授業？」が腑に落ちないとな～
モヤ

モヤ

## 5．まとめると、必要なしかけは…

①主題設定の動機や表現する目的を明確にする。
②思いを形にする→大切な人が喜んだり豊かになるような視点をもたせる。
③美術って生活を豊かにしていたんだ！と気付かせる問いをつくる。かな?

指導事項は(1)イのどれかがいいけど、この前文字のデザインやったから、(イ)はナシで、用途や機能を自分で設定するにはまだ経験が足りないから(ウ)も難しい…

## ⇒ 6．指導事項『(1)イ(ア)』にしよう！！！

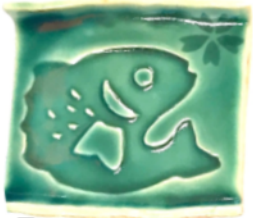
# 題材の中身をどうするか??

例年やっている文様の題材は、
生徒たちも楽しんで取り組む＆生活とのつながりもあっていい！
これまで、ブックカバー、ランチョンマット、ネクタイ・リボンの柄…など、いろいろな「文様題材」をやってきた。

だけど…

紙や布は長持ちしない…。
自分しか使えないのがもったいない…。

もっと長くいろいろな人に飾ったり使ってもらえる作品はできないかな…



過去にやった凹凸で絵皿をつくる題材と、

＋

文様デザインを組み合わせて…

＝

文様タイル!?をつくるのはどうだろう??

**文様タイルのメリット**

①耐朽性があり、長持ち。しかも、鍋敷きや壁飾りとして使え、生活の場を飾れる。
②家庭内で共有するものなので、家族のことを思ったり、主題に込める思いも変わってくるのでは？

と、なると…

7．評価の視点と方法は…(授業のねらいと関連させて)

①飾る場面や家族への思いなどから主体的に主題を生み出そうとしているか(ワークシートや授業の様子)
②モチーフの形や構成を工夫して文様のアイデアを練っているか(アイデアスケッチ、作品、鑑賞)
③生活を豊かにする美術の働きを理解しているか(発言やふりかえり等) だね。

8．題材名は… **家族の団らんを飾る文様をデザインしよう！** なんてどう!?

→ 家族との大切な時間、空間を想像しながら、ふさわしい主題を考える！

9．しかけのポイントは…

①文様を身近に感じてもらう
→ 身近な文様探し、どの文様が好き？
自分の部屋のカーテンの模様にするなら？などの質問

9．仕掛けのポイント(つづき)

文様の役割について考える → 「縄文土器」と「弥生土器」を比べてみる．時代や文化，生活様式の比較．縄文様に込められた意味や感じ取れるイメージを探る．

⇒ 文様は単なる飾りではなく．祈りや願いを形にしたものなんだ!!

本題材のテーマへとつなげる．

に気づかせたい．

家族の団らんを飾る文様をデザインしよう！

→ どんなモチーフやテーマがふさわしい？ ⇒ 主題生成!!

→ それを見たり．使う人のことも考えてみよう！ ⇒ 他者意識!!

【文様デザインを考える上で参考になるもの】

①tokoroパターンマグネット → TOKYO五輪のエンブレムデザイナー野老さんがデザインした文様マグネット

②エッシャーの連続文様 ｝ 同じモジュールを反復するだけでタテヨコにつながっていく形の面白さ．連続することでみえてくる美しさや形の妙！

③数学の敷き詰め図形 ｝

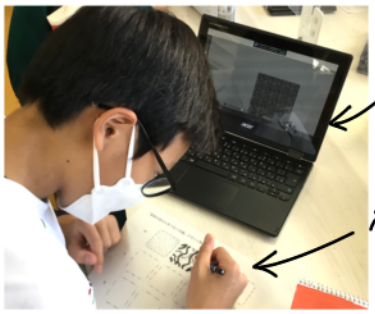
④江戸小紋 → 食べ物や文字をモチーフにした文様もあり．アイデア出しのヒントになる！

【文様を考える時の便利アプリ】

今回は．コレを使いました．

○アイビスペイント → 形のリピート機能で、描いた形が一瞬で文様に！

○Amaziograph → 有料（120円くらい）だけど．いろいろなパターンの文様が直観的に描ける！



アイビスペイントで形のつながり方を確かめる．慣れてくると．意図的につながりをつくり出せるようになる → 発想を広げるICTの活用だいじ！

紙にかくのは．スタンプに転写するため。

【陶板タイルにする上での技術的な課題】

①消しゴムハンコだと上手く陶土に押せない。

②ハンコを木にすると、彫るのに時間がかかる。そして細かい造形ができない。

そこで！

木を彫るのではなく．逆にボンドで盛り上げることで凹凸をつけた．

ボンドは油差しで"盛る"．

4×4で押しました。

何度もトライ&エラーできる

反りの少ないMDF板に挟んでゆっくり乾燥

→ 素焼き → 施釉 → 本焼成 →

陶板タイルの"モノ"としての存在感。「親が飾ってくれた！」「鍋敷きとして使いました！」と嬉しい報告をしてくれました！

3年生　A表現
(2)ア(ア)(イ)

川崎市立田島中学校
棚野修平

# パブリックアート
## ～カワサキ１００年～

## 0. 子どもの実態

卒業後も学区内にいる生徒が多いが、川崎についての知識が少ない。一方で地域の活動には協力的でお祭りなどの行事には積極的に参加する姿が見られる。

## 1. つけたい力

・川崎市の特徴などから主題を生み出し、形や色彩が感情にもたらす効果や、構成の美しさなどの造形的な見方、考え方のイメージをもつ力を養う。

## 2. 主に育てる資質・能力

知識・技能

## 3. 学びのゴール

地域の特色や良さに気づき、見方、造形的な視点を生かして自身の生活や身の周りや社会をより豊かに、暮らしやすくすることができることに気づく。

## 4. 学びのゴールの達成のために適した活動

目的や条件を基に形や色で表す活動

## 5. 学びを促すしかけ

・川崎市が１００周年を迎えることについて触れ、川崎市について知っていることを確認する。その後、川崎市のHPなどを見ながら川崎市について知っていく。
・川崎駅前にあるパブリックアートについて、どうして置かれているのか、誰が置いているのかについて考えることで記念や置く人の思いについて考える。
・もし、１００周年記念にパブリックアートを制作するとしたらどのような形や色がふさわしいか考える。

## 6. 指導事項

A表現（２）ア（ア）（イ）共通事項（１）アイ

## 7. 評価の場面と方法

生活している川崎市について目を向けて、川崎市民として１００周年にふさわしいと感じるパブリックアートを発案することができる知識を身につけ、より市民が愛着をもって川崎で生活を送ることができるデザインを追求したりする思考や態度を評価する。（活動の様子、アイディアスケッチ、作品、振り返り、発表スライド）

# 8. 指導計画（８時間）

## １時間目：川崎市について考える

・川崎市の特色や名産、観光地について知っていることを確認する。
・川崎市が２０２４年で１００周年を迎えることを知る。
・１００周年にできることは何かを考えたり、話し合ったりする。
・実際にはどのようなことが行われるかを川崎市のHPで確認する。
・過去の記念ではどのようなことが行われてきたのかを知る。
→記念のパブリックアート制作するならどのような作品がよいだろう？

## ２時間目：川崎市の特色を意識してアイディアを出す

・川崎駅前に展示することを想定してアイディアを出す。
・多くの特色や名産、観光地を取り入れ、形や色を考えていく。
→１００年続いた伝統とこれからの発展を祈願するような作品とは？

## ３時間目：アイディアの交流会

・１００周年にふさわしい形や色になっているかをグループで考える。
・何をテーマにしたのか、工夫や思いをグループでシェアをしてアドバイスする。
→川崎市民の誇りになるような作品にするならどんなアドバイスを？

## ４、５時間目：立体アイディアスケッチ、制作①

・油粘土を用いて実際にその形を作ってみる。
・自立するのか、無理な形になっていないかを考える。
・安全面や機能面にも考慮して形にしていく。
→実際に置く時に考えるべきことはなんだろう？

## ６時間目：制作②

・油粘土を石膏で型取り、粘土をくり抜き雌型を作る。

## ７時間目：制作③

・石膏の雌型に樹脂を流し込み成形する。

## ８時間目：完成、鑑賞

・着色後、作品の撮影をする。
・川崎駅前の写真に合成をする。
・合成後の写真を使って作品の説明をスライドの１ページにまとめる。
・１００周年記念の作品としてふさわしいものは何か考えながら鑑賞する。
→実際に展示する時にはどのように見えるのだろう？
→川崎市の記念としてふさわしい作品はなんだろう？

## 作例

２年[redacted]組[redacted]番[redacted]

～サボテン～
川崎のマークの「いろいろって、未来。」というのを参考にサボテンのとげ一つ一つに色をつけて世界には一人ひとり自分の色があるから個性を尊重し合おうという意味がある。

# 紙コップからみえるもの

川崎市立東橘中学校　相原典子

## ０．子どもの実態

４月最初の「鑑賞」授業では、作品から自分なりに様々なイメージを広げて言葉にできる様子はたくさん見られたが、イメージしたものを絵や立体に表現することに困ったことがあると美術アンケートに答えている生徒がいるため、イメージできたものや思い描いたものを表現することに課題があると考えられる

## １．身につけてほしい力

・対象を見つめて感じ取った形の特徴や、イメージしたことを全体と部分の関係を考えて構想を練る力
・鉛筆だけでも濃淡を生かして、物の質感や量感、イメージしたものの存在感を表現できることを実感する力

## ２．主に育てる資質能力

知識及び技能

## ３．学びのゴール

・対象から見つめて感じた形の特徴やイメージしたことから構想を練り、濃淡だけでも様々に表現できることを実感する

## ４．学びのゴール達成のために適した活動

表現（描く活動）

## ５．学びを促すしかけ（手立て）

・絵に表現する時に、鉛筆の濃淡だけでもで立体的に表現できることを体験する
・紙コップと一緒に描くものを考える時に、何が出てきたら楽しかったり面白かったり、
素敵な感じになるのか、互いにイメージを出しあってみる
・制作途中で鑑賞会を行うことで、表現の良さに気づき、自分の表現に生かしていこうとする

## ６．指導事項

Ａ表現（１）ア(ｱ)（２）ア（ｱ）(ｲ)　　共通事項（１）ア　イ

## ７．学びを見とる場面と方法（評価について）

・濃淡の表現で形を捉えられることを理解し、紙コップから考えた物語の構想を練って主題を生み出し、
全体のイメージで捉えることを理解しようとしていることを評価する

【活動の様子や発言内容、作品、ふりかえり】

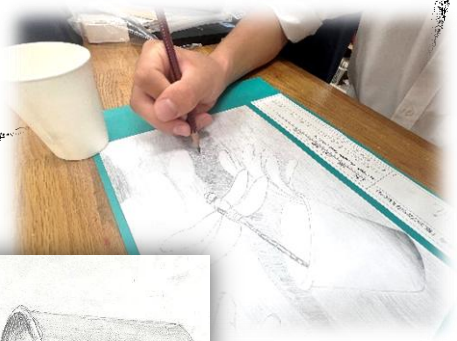
## ８．学びが伝わる題材名は…

「紙コップからみえるもの」

## ９．しかけのポイント

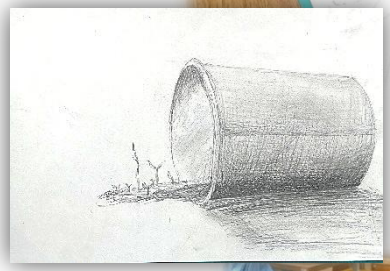
### １．紙コップから物語を考える

・紙コップから、何が出てきたら楽しいか、面白いか、どんなことが起きているかを考えて、描く場面を考える
・どんなイメージを広げてみたのかを意見交換する
・広げたイメージから構図を考えて、画用紙に描く



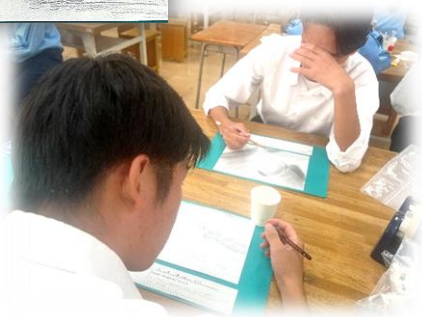
### ２．紙コップからみえるものを描く

・紙コップをじっくり見て濃淡を意識して描く
・広げたイメージを描く

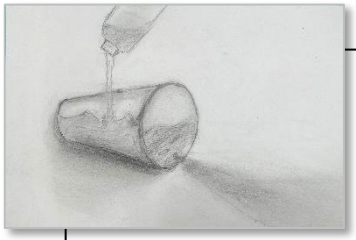


### ３．完成＆鑑賞会

・紙コップから「みえた」ものをテーマとして考えた物語をイメージしながら作品タイトルを考える
・互いの作品を鑑賞することで、表現の良さを感じる
・付箋紙を使って作品への意見を交換する



## 生徒の作品と振り返り



**タイトル**
**「満たされない”ココロ”」**
ペットボトルで嬉しい気持ちや楽しい気持ちをタンク（ココロ）に注いでいるのにタンクに穴が開いていて、満たされないという場面をイメージした

**タイトル「成長の雫」**
葉っぱは水がないと成長しないから、水を大切にして育てられるようにという想いを描いた

・紙コップの立体感を表現するために、思ったより濃くぬらないといけないことがわかった
・流れる水を描くために、水道から水を出してよく観察していたら描けるようになってきた
・自分では思いつかなかった描き方やアイデアが見られて、これから生かしていきたい
・同じ紙コップでも、見方によっていろんな描き方があるんだとわかった

相模原市立上溝南中学校　竹内美穂

１年
A 表現
(1)イ (イ)

# 飲み物が映えるコースター

## 0 子どもの実態

素直で幼さの残る生徒たちである。授業には一生懸命に取り組む生徒が多い。感情はストレートに表現できるが、生活経験や芸術に触れる機会等が乏しく、「すごい！うまい！」という言葉で済ませ、見方や感じ方を深めることが難しい生徒が見られる。

## 1 付けたい力

・デザインから制作まで粘り強く作品と向き合い作品として実体化させる力。

・創意工夫をして表すことが挑戦しがいのある楽しい活動であることを実感する力

## 2 主に育てる資質・能力

学びに向かう力、人間性

## 3 学びのゴール

・身の回りの物を、使っていて楽しいものにすることができるデザインの魅力に気づき美術の働きによって生活に潤いや豊かさがもたらされると感じられる。

## 4 学びのゴール達成のために適した活動

表現（つくる活動）

コースターをつくる

## 5 学びを促すしかけ

・班活動と個人活動を効果的に組み合わせ、アイデアを引き出しやすくする。それぞれの意見を交流させることで見方を広げたり、お互いの美術経験を補い合わせたりさせたい。

・動画と練習用の木材を準備し、彫りの技法をいつでも何度でも確認し練習できるようする。自分のペースで進めることで主体性を育みたい。

## 6 指導事項

A 表現（１）イ（イ）、B 鑑賞（１）ア（イ）、共通事項ア、イ

## 7 評価の場面と方法

・言葉によるアイデア出し、マッピングの記録、アイデアスケッチ、鑑賞文（ワークシート）

・制作中の様子（机間指導による見取り、振り返りシートの記録）

・完成した作品

## 8　題材名

『飲み物が映えるコースター』

## 9しかけのポイント　全８時間

### 班活動と個人活動を行き来しながら進める。

木彫をはじめ、木でできたものを班で挙げる。まずは班活動で答えやすい問いを投げかけ深く考えることへの抵抗感を低くする。（コの字型と４人班を繰り返し場面で使い分ける。）
アイデアスケッチの初期段階では班員で様々な飲み物を挙げる。それをヒントに自分の好きな飲み物や気に入った飲み物を選び、デザインを始める。

### 『ばえる』という親しみのある言葉をきっかけに深める。

深く考えるためのきっかけとして『ばえる』と『はえる』の違いについて言葉の解説をする。本来の映える（はえる）は『調和して一段と良く見える。引き立つ。』という意味であることを確認。「今回はばえるじゃなくてはえるコースターを作っていこう。そのためにはさまざまなことを考えてデザインする必要があるね！コップやグラスを乗せたときに引き立つのはどんなデザイン？木のよさを生かすにはどのような彫り方が効果的だろう？コースターという機能も踏まえて美しくデザインするには単純化したデザインのほうが調和するかもしれない。」

### 練習はいつでも何度でも自分が納得するまでご自由に。

クラスルームに動画資料をアップする。練習用木材を準備する。彫の技法は、資料集を活用して説明した後はいつでも必要なタイミングで練習確認をすることができる。

### 見通しを持って制作する。自分で発見したコツを次回に生かす。

クラスルームに振り返りシートをアップする。記録写真と振り返りを毎回積み重ねることにより、授業数の把握、進度の確認、自分で発見したコツを次回に生かす等見通しをもった制作ができる。

第2学年
A表現
(1)ア(ア)

# 長沢中に潜む〇〇～立体に挑戦～

横須賀市立長沢中学校　安樂光海

## 0. 子どもの実態

・明るく人懐っこい生徒が多く、またしっかりした印象のある学年である。
・欲しいものは簡単に手に入りやすい家庭が多い。その為、美術と社会のつながりを深く考える生徒は少ないと感じる。

## 1,付けたい力

・自然や身近な環境の中に見られる造形的な美しさなどを感じ取り、自然との共生などの視点から生活や社会を美しく豊かにする美術の働きを考え、楽しく表現する力。
・材料や用具などの特性を生かし、意図に応じて自分の表現方法を追求し、見通しをもって表現する力。

## 2, 主に育てる資質・能力

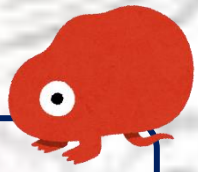
知識・技能　　思考・判断・表現　　学びに向かう人間性

## 3, 2を育てるとどう成長するのか？(学びのゴール)

・キャラクターの造形と美術との関りなど考え、新たな美術と社会つながりについて見方・考え方(感じ方)を深めることができるようになる。

## 4, 3を達成するために適した活動は？

〇心の中に思い描いたものを形や色で表す活動　→　つくる活動



## 5, 学びを促すしかけは？

・校舎をモチーフにすることで、生徒の日常生活から「主題」を生み出すことができる。
・立体表現にすることで、よりその場に潜んでいるように見せるため、造形美を創意工夫をすることができる。

## 6, 指導事項をまとめると・・・

第2学年【10時間】 A表現(1)ア(ア) (2)ア(ア)(イ) B鑑賞(1)イ(ア) 共通事項(1)ア, イ

## 7, 学びを見取る場面と方法(評価)は？

身近な環境の中に見られる造形的な美しさなどを感じ取り, 自然との共生などの視点から生活や社会を美しく豊かにする美術の働きについて考えるなどして, 見方や感じ方を深め, 対象や事象を深く見つめ感じ取ったことや考えたこと想像や感情などの世界などを基に主題を生み出し, 材料の組合せなどを考え, 創造的な構成を工夫し, 心豊かに表現する構想を練っている。

①エスキース(デザイン画) ②学習カード(振り返りと題材まとめ) ③作品 ④活動の様子や発言の内容

## 題材コンセプト

漫画や映画に登場する想像の生物。例えば「妖精」や「妖怪」、「神」「悪魔」と言われる存在はどこから来たのだろう？人間は古代から、想像の生物に夢を託して、さまざまな思いや願いを表現していました。本校の校舎は3つの棟に分かれており、各棟をつなぐ渡り廊下や紙垂状の面白い形の校舎である。校舎の中で、生徒が面白い現象や不可解な現象をテーマに「学校に潜んでいる〇〇」を粘土で具現化させる。

## 8, 子どもに学びが伝わる「題材名」は・・・

**長沢中に潜む〇〇**

**～立体に挑戦～**

## 9, しかけのポイント(10時間)

導入:(鑑賞1時間)

「これは、何の悪魔でしょうか?」

参考文献: ディエゴ・デ・ラ・クルス作

『聖母マリア』

**誤字脱字の悪魔「ティティビラス」**

SNS で話題になっていて面白かったので引用しました

「この妖怪は、海坊主といいます。海坊主は、なぜ生まれたのか?」

実際の作品は

参考文献:水木しげる作

「水木しげるの妖怪絵本」からです

態鑑

**【ポイント1】**

悪魔や妖怪、神や妖精など現実に存在しないのに「なぜ、生まれたのか?」時代の背景や、歴史などを基に考え方を広げていく。

生徒の気づき

**昔の人々は何か分からない現象から「○○の仕業かもしれない!」とその現象をつくっている何かを想像して安心感を得ていた?**

**だから、妖怪や悪魔、神様などが生まれた。**

**展開①:2時間**

**主題を考える**

知識

思考・判断

**【ポイント2】**

① 悪魔と妖怪、神と妖精などの違いは何だろうか?

②校舎の中に潜んでいる○○はなんだろう?実際に起こっている現象などを基に潜んでいる場所と種類(主題)を考える。

端末で悪魔と妖怪の違いを調べ、アイディアスケッチ(構想を膨らませる)

**展開②:6時間**

**粘土で制作**

技能

思考・判断・表現

**【ポイント3】**

①自立できるデザインであること。

②表現に必要な材用は、組み合わせて制作してもよい。

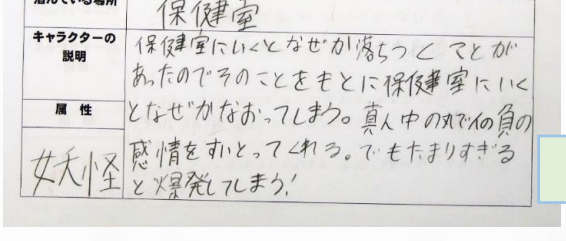
③粘土に絵の具を混ぜて作ってもよい、乾燥してから着彩をしてもよい。

④潜んでいるものの大きさも考えること。

**まとめ:1時間(2時間)**

**学校に潜んでいる○○の**

**図鑑を記入・鑑賞**



「美術の学び展」へ To be continued

# 心のイメージを形に　回転版画

第２学年
全7時間

横須賀市立池上中学校　浦吉　美咲

## 0．生徒の実態

・主題の生成に時間がかかるが、主題が明確になると、表現活動に積極的に取り組む姿が見られる。
・造形特有の言語〔共通事項〕や、表現に関する知識と結び付けて、感じたり考えたりしたことを表現することが難しい。
・主題を考えるとき、何を表現したいかなど、具体的な事柄に結びつけたり、より深く考えて追求することが難しい。

## 1．子どもに身につけさせたい力

・自ら思い描いたイメージをより深く考え、試行錯誤をして表現を追求することができる力。

## 2．主に育てる資質能力

☞　思考力・判断力・表現力等

## 3．2を身につけると生徒はどう成長するか（学びのゴール）

・感情を抽象的な線や形として表現し、それを回転版画として表現することで、はじめの意図とは異なる偶発的な表現につながり、そこからさまざまな見方や考え方を深めることができる。

## 4．3を達成するために適した活動

☞　（1）心の中に思い描いたものを形や色で表す活動

## 5．学びを促すしかけ（手立て）

・生徒が様々な抽象的な表現に出会えるように、横須賀美術館アートカードを活用したプログラムを題材の導入で行う。
・版が回転することにより、より自分の主題を求めて、版の向きや重ねの色の順序を吟味しながら、試し刷りを繰り返し、納得のいく表現を追求する。

## 6．指導事項をまとめると…

☞　A 表現（1）ア（ア）　（2）ア（ア）　B 鑑賞（1）ア（ア）〔共通事項〕（1）ア、イ

## 7．学びを見取る場面と方法（評価）

・自分自身のこれまでを振り返り、心に残る場面やエピソードなどから結びつく感情や、自己の心を見つめて考えたことなどを基に主題を生み出し、形の単純化や省略、強調などを考え、創造的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練っていることを評価する。
【アイデアスケッチ、作品、活動の様子や発言内容】

## 8．学びが伝わる題材名は…

☞　≪心のイメージを形に　回転版画≫

## 9. しかけのポイント

1. 発想や構想（2時間）

●抽象的な形を全体のイメージで捉えることなどを理解する。

・横須賀美術館アートカードを用いて作品を鑑賞し、抽象的な形などが感情にもたらす効果や全体のイメージで捉えることを理解する。

●主題を生み出す。

・「楽しい」「怒り」「悲しい」「嬉しい」のイメージを、それぞれ google 描画キャンバスを用いて抽象的に表現し、全体で鑑賞し、受ける印象や感じたイメージを共有する。

・作品のテーマとなる感情を設定し、ウェビングを用いて心に残る場面やエピソードなどから結びつくことを言葉で書き表したりしながら主題を生み出し、アイデアスケッチを行い構想を練る。

2. 制作（4時間）

●発想や構想を基に、効果的な用具を選び、用具の特性を生かして版に表現する。

・主題に合った表現方法を考え、粘土ベラやビー玉、身近な道具（キャップのフタなど）を用いて版に表現する。

●赤、青、黄の版画用絵具を使い、表現したいイメージに合わせて、回転させながら重ね刷りをする。

・重ねる色の順番や、絵具の濃さ、版の向き、ばれんの擦る力など、効果的な表現方法を考え表現する。

3. 鑑賞（1時間）

●自他が表現した版画作品を鑑賞し、造形的なよさや美しさなどを感じ取るなどして、見方や感じ方を深める。

・題名が分からないようにお互いの作品を鑑賞し、互いの作品から感じた表現の意図などについて説明し合う。

## 10. 教師の準備など

・版画用インク（水性）、メディウム：インクに透明感が増し、混色の発色が鮮やかになる。

・スチレンボード orSP 版：版にするシートによって刷りが異なるので複数枚のシートを試してみる。

☞版を重ねることにより、完成作品が元の版の形と異なるため、実際に教師が重ねる順番を何通りか試し刷りを行い、見通しを示しておく。

・参考文献：「回転版画による版画教育についての研究―子ども講座での実践を通して―」
清野　泰行（2010 年 5 月 17 日公開）東京学芸大学リポジトリ

# アジアをつなぐ獅子の舞

## ～海南神社例大祭と諸外国の比較鑑賞～

三浦市立三崎中学校　内田爽

### 0.生徒の実態

○ 身の周りの文字やマークに関する学習などを通して、生活を美しく豊かにする美術の働きに気付きはじめている。

○ 日本やアジアの美術や美術文化への関心がやや低い傾向にある。

○ 地域の伝統的な行事等（海南神社例大祭など）に積極的に参加する生徒が非常に多い。

### 1.つけたい力

日本やアジアの美術や美術文化に関する比較鑑賞を通して、日本と諸外国の共通性や違いを感じ取り、自身の地域の伝統に誇りを持つとともに、日本文化や異文化を大切にする姿勢・力

### 2.主に育てる能力

○ 思考・判断・表現

### 3.2を身に付けると、生徒はどのように成長するか

感性が育まれ、自身の地域や日本文化について誇りを持ったり、異文化を理解し多様な人々と協働したりする姿勢が磨かれる。

### 4.3を達成するために適した活動は

感じたり考えたりしたことをことばにする活動

### 5.学びを促すしかけ（手立て）

○ 本校生徒の多くが参加している「三浦市三崎町　海南神社例大祭」における「獅子」を題材として取り上げる。

○ 比較鑑賞を通して、造形的な特徴や共通性、違いに気付かせことで感性を育ませる。

○ 比較鑑賞を通して、海南神社例大祭の獅子は、それそのものが独立したものではなく、遠い過去から現代に続く国境を越えた大きな歴史の文脈の中でつくられているものであると感じさせる。

### 6.指導事項を整理すると

○ Ｂ鑑賞（１）イ（イ）　共通事項（１）ア

### 7.学びを見とる場面と方法（評価について）

① 展開１では、獅子を比較する中で形や色彩、素材などに着目し、華やかさや迫力などのイメージや、獅子の共通性や違いを捉えることができる。（ワークシートの記述）［主に知識・技能］

② 展開2、3では、自分たちが住む三浦市三崎町と世界との文化的・歴史的つながりについて考えるなどして、見方や感じ方を広げることができる。（ワークシートの記述）［主に思考・判断・表現］

③ 題材全体を通して、獅子に見られる造形のよさや美しさなどに関心を持ち、社会の中の美術の働きや美術文化について考えるなどして、意欲的に鑑賞に取り組むことができる。（ワークシートの記述）［主に主体的に学習に取り組む態度］

### 8.学びが伝わる題材名は・・・

○ アジアをつなぐ獅子の舞　～海南神社例大祭と諸外国の比較鑑賞～

## 9.しかけのポイント

| 授業内容 | 主な活動内容（評価の場面） |
| --- | --- |
| **1/1時　本時のめあて**<br>獅子の造形的な特徴を基に、自分たちが住む地域とアジアとの文化的・歴史的なつながりについて考えるなどして、見方や感じ方を広げることができる。<br>［思考・判断・表現］ | <br>海南神社例大祭の獅子舞<br> <br>中国の獅子舞 |
| **導入**　10分<br>❶海南神社例大祭について思い出す。<br>❷獅子の造形的な特徴に着目し、個人でワークシートに記述する。 | ●獅子を比較する中で形や色彩、素材などに着目し、はなやかさや迫力などのイメージや、獅子の共通性や違いを捉えることができる。<br>（ワークシートの記述）［主に知識・技能］ |
| **展開1**　10分<br>❸❷を基に、海南神社例大祭における獅子と、諸外国の獅子を比較し、違いや共通点を班で話し合う。 | ●自分たちが住む三浦市三崎町と世界との文化的・歴史的つながりについて考えるなどして、見方や感じ方を広げることができる。<br>（ワークシートの記述）［主に思考・判断・表現］ |
| **展開2**　10分<br>❹❸を基に、なぜ海南神社例大祭の獅子と遠く離れた地域の獅子同士に共通点があるのか個人で考える。 | |
| **展開3**　10分<br>❺❹を基に、それぞれの考えを班で伝え合う。 | |
| **リフレクション**　10分<br>❻本時の授業を通して、最終的に考えたことを個人で記述する。 | ●獅子に見られる造形のよさや美しさなどに関心を持ち、社会の中の美術の働きや美術文化について考えるなどして、意欲的に鑑賞に取り組むことができる（ワークシートの記述）［主に主体的に学習に取り組む態度］ |

湘南地区　茅ヶ崎市立萩園中学校　竹中優香

美術探検隊!

# パブロ・ピカソ《泣く女》
## ピカソさんなぜその色、その形なの?

### 0 子どもの実態

中学校に入学し、２つの題材を経て、初めての鑑賞の授業。作品制作の中での思考の楽しさは感じているが、見ることの楽しさにまだまだ気がつけていない生徒がほとんどである。

### 1 身に付けてほしい力

・作品を見ることの楽しさを感じ取り、様々な見方で作品鑑賞ができる力。

・造形的な視点で作品を見る力を身に着け、造形的な視点で作品を語り合う力。

・物事を多角的に、捉えることのできる力

### 2 主に育てる資質・能力

思考力・判断力・表現力等

### 3 学びのゴール

鑑賞の楽しさに気がつくことでき、多様な見方を通して感じたことや考えたを深められるようになる。

### 4 学びのゴールのために適した活動

感じたり考えたりしたことを言葉にする活動

### 5 学びを促すしかけ

・感じたことを話すことができる雰囲気を大切にし、感じたことや気づきを生徒同士で活発に共有する。
・誰もが、自分の意見を発信できるように、簡単な問いかけから行い興味を持って鑑賞するしかけを作る。
・【感じたことや気づきをきっかけとし、思考する⇨思考したことを共有し新たな視点を獲得する⇨思考を深める】という流れを意識した授業展開にする。

### 6 指導事項

B 鑑賞（1）ア（ア）　共通事項（1）アイ

### 7 評価の場面と方法

主体的に対話活動に取り組み考えを深めているか。イメージブック（ノート）に自分の考えを記述することができているか。

### 8 題材名

美術探検隊　パブロ・ピカソ《泣く女》
ピカソさん、なぜその色、形なの?

## 9しかけのポイント　全２時間

### 1時間目

**絵画を見て感じたことを対話する**

絵の感じが独特で、泣いているような…少し怒っているようにも見えた。だから見ていると何があったんだろうと思える絵。

顔の形がどういう風になっているのかわからない何だか少しだけ気持ち悪いと思った。

**この絵を見てどう思いましたか？**

何でこんな絵を描いたのだろう？

第一印象を大切に。
子どもの率直な感想を大切にする。感じ方はそれぞれで、感じたことを否定せず、発言して良い場を作る。

**何が描かれているのか探し出し共有する**

**この絵にはいったい何が描かれていますか？**

木でできた壁
帽子
青い花
女の人
花が尖っている
５６歳くらい？
毛虫みたいなまつげ
手みたいなのがいっぱいある
紫のほっぺ
メガネ？
髪の毛が長い
ケツアゴ
ピアス
イヤリング？
黒のスーツ？
アゴが立派

歯を食いしばっている
仮面？
ティッシュ
ハンカチかじって悔しそう

絵画にのめり込む仕掛けを作る。描かれている隅々までに目を向けたくなる、絵の中から見つけたいと思えるような言葉がけを意識。

**ピカソにダメ出ししてみよう**

顔が角ばっていておかしい！

顔の向きがおかしい！

顔の色が統一されていないのが変。ゾンビっぽい肌。

描かれているものに不思議さを感じてきたところで、子どもの感じている違和感を取り上げる。

### 2時間目

**ピカソの他の作品を見てみる**

キュビスムの特徴が強く出ている作品だけでなく、ピカソの他の作品やピカソの生涯を知ることで、ピカソの表現について深める。

**感じたことと資料を活用し絵画を読み解く**

カメラが誕生して、リアルに描く必要がなくなったから、立体的ではなく平面的に描いてその絵の影とか光をあまり見ない色で描いた。

ピカソの絵からは孤独を感じる。裏表のある色使いの感じが影があるように見える。ピカソの感情や気落ちをそのまま表しているから。

一つのものだけではなく、いろんなものを合わせて泣く女のような絵が誕生したのでは。

ピカソの絵からは孤独を感じる。裏表のある色使いの感じが影があるように見える。ピカソの感情や気落ちをそのまま表しているから。

自分の心情とかを絵に描いていたんじゃないかな。

リアルで一般的に見て上手な絵は個性がないと思った→描いた絵を見る人が目を引く作品を描きたい→たくさんの色・形を使って印象に残る絵に！

**ピカソはなぜ、この色・形で描いたのだろう？**

感じたことと、ピカソの生涯について学んだ知識を活用して、ピカソの表現について考えを深める。

親や親友が亡くなってしまったりして、悲しい思いを絵で表したのではないか。

2年
B鑑賞
(1)イ(イ)

# 美術がつくる豊かなくらし

鎌倉市立手広中学校　総括教諭　鈴野　江里

## 0.子供の実態

身の回りの美しいものに対する興味はあって見つけることはできているけど、それを生活の中に取り入れようとする力は弱く、美術の働きについてより深い理解が必要。また、日本の美術文化についての習得が曖昧で感覚的。（特に伝統文様など漫画の影響が大きい）

## 1.つけたい力

先人（過去の偉人、今生きている先輩）「よりよく生きていきたい」という思いを汲み取り、自分たちの生活に結びついていることに気づく力と、今の生活をより豊かなものにしていこうとする力！

## 2. 主に育てる資質・能力　　学びに向かう力、人間性

## 3. 2を育てるとどう成長するか（学びのゴール）

先人の「よりよく生きていきたい」という思いを汲み取り、自分たちの生活もより豊かなものにしていこうと思うようになる！

また、共通事項の視点を他の教科に連動させて知識として扱うことができるようになる！

## 4. 3を達成するために適した活動は　　鑑賞

## 5. 学びを促すしかけ

日本美術文化や先人の生活を知る中で、日本で暮らしてきた先人たちの叡智にふれられるよう、社会科歴史的分野の履修に合わせて江戸時代の文化を取り上げる。

他教科の資料も活用、収集時はグループやペアワークを基本にする

（すべてを1人で解決するのは2年生には難しいとおもう）

## 6. 指導事項をまとめると・・・ B鑑賞　(1) イ(1)　共通事項(1)ア　イ

## 7. 学びを見取る場面と方法（評価）

主体的に作品を鑑賞し、日本文化の根底に受け継がれてきた独自の美意識や、それぞれの時代の創造的精神や創造への知恵などを理解しようとしたり、生活に求めた願いや心の豊かさなどについて感じとろうとしたりする思考や態度を評価する

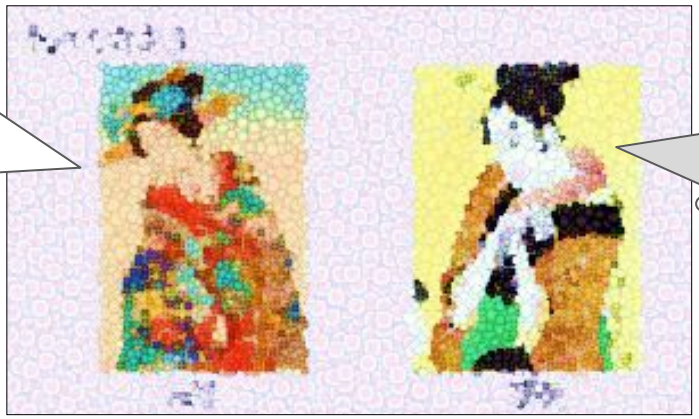
【活動の様子や発言内容、ワークシートの記述】

## 8. 学びが伝わる題材名は…

「美術がつくる豊かなくらし」に決まり！

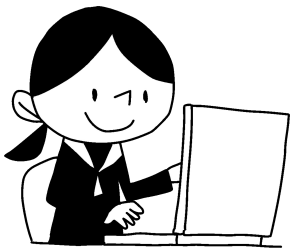
## 9. しかけのポイント

鑑賞1「探る・共有する」～比較することで特徴が捉えやすくする！～
　江戸時代（元禄・享保）の美術作品を比較鑑賞して、着物の柄や色彩など造形的な特徴から感じ取ったことや考えたことについてペアグループで話し合い、全体で共有する。




鑑賞2「調べる・考える」
～他教科の資料やICTをフル活用して調べる！～
　享保の改革（奢侈禁止令）から、江戸の人々がどのように生活を豊かにしようとしたか「四十八茶百鼠」や「江戸小紋」、「歌舞伎役者」などを基に調べ、感じたことや考えたことをワークシートにまとめながら、再び作品を鑑賞する。

「発表・まとめ」
～みんなの考えから自分の考えを広げ・深める！～
　グループで感じたことや考えたことをクラス全体に発表する。
　学習をふりかえって個人の考えをまとめる。



【生徒のふり返り】
　江戸の町人たちは、制限された中で活路を見つけ出して、ある意味姑息な手段で自分達がやりたいことをやり遂げていたことに驚いた。四十八茶百鼠のような茶色や灰色の微妙な色合いを生み出せたのも、日本の豊かな自然や春夏秋冬を感じとり、暮らしを楽しみたいと思う気持ちからだと思う。それによって、本来制限されているファッションを楽しみ、精神的にも楽になったことで暮らしを楽しむことができたと思う。豊かな生活は、暮らしを楽しむことで実現されると思う。だから、今もバリエーションが増え続ける色や形を生活用品や衣服等に取り入れることで、楽しく生きることができ、満足度の高い豊かな生活を送れると思う。

### 先生が準備すること・参考文献

・社会科の先生と連携し、既存の習得事項を確認すること。江戸時代の文献を漁ること。
・四十八茶色百杜鼠、江戸小紋、歌舞伎、町人文化などについて調べること。

【参考文献】
・「日本伝統色色名辞典」、「改訂版色名小辞典」日本色研事業株式会社
・江戸小紋辞典　著者：片野孝志　河出書房新社
・日本の装飾と文様　解説・監修：海野　弘　株式会社　バイ　インターナショナル
・時代別　配色辞典　著者：城　一夫　株式会社　バイ　インターナショナル

教科書や資料集だけでは網羅できない知識がたくさんあるので、しっかり確認してから授業に向かうことをおすすめします！

2年 A表現
(1)イ(イ)

# ピピっと解決！鶴中ピクトグラム

秦野市立鶴巻中学校　渋谷香菜子

## 0 子供の実態

指示をよく聞き、前向きに取り組むことができる生徒が多く、作品をよりよくする粘り強さも出てきた。一方で、自分はこうしたいという意志や、周囲への関心がやや薄いところが課題としてあげられる

## 1 つけたい力

- 自分の体験や身近なものを改めて見つめ、そこから着想を得て構想を練る力
- 他者の意見や考えなどを見比べ、取り入れながらより良いものを探求する力

## 2 主に育てる資質・能力

**思考・判断・表現**

## 3 学びのゴール

他者の考えや見方、造形的な視点を生かすことで身の周りや社会をより豊かに、暮らしやすくすることができることに気付く

## 4 学びのゴール達成のために適した活動

**表現(描く活動)**

## 5 学びを促すしかけ

- 普段学校で過ごしていて「不便さを感じたり、わかりづらさを感じるところ」、「学校を使う人たちへ伝えたいこと」について、個人→グループであげていく
- 多くの人が利用する校内のことについて、わかりやすく伝達するデザインとしてピクトグラムを制作する
- よりよいデザインを追求するために、「伝わるか」、「ピクトグラムの特徴がおさえられているか」を相互鑑賞でアドバイスし合う場面をつくる

## 6 指導事項

A表現(1)イ(イ) 共通事項(1)ア

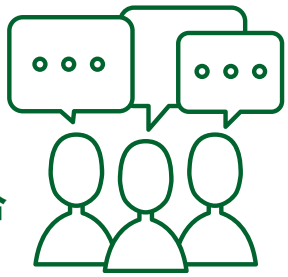
## 7 評価の場面と方法

学校生活で感じる不便さや、施設を利用する他者へ目を向けることから着想し、自分たちが感じている課題を解決するピクトグラムを発案したり、より伝達の目的を果たせるデザインを追求したりする思考や態度を評価していく

【活動の様子、アイディアスケッチ、作品、振り返り】

# 8 しかけのポイント　全8時間

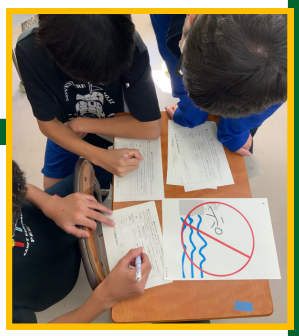
## 1時間目：体験、経験から考える



・ピクトグラムの「ひと目で伝わる」を体験(ピクトクイズ)
・ピクトグラムの役割や特徴を確認する
・学校で感じるの不便やもっとわかりやすくしたいところをグループで出し合う

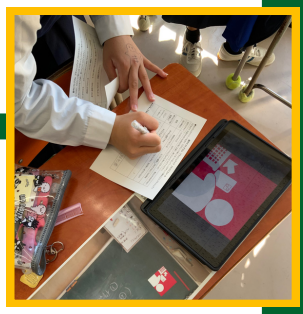
## 2～4時間目：アイディアスケッチ・制作①

・グループであげた問題点を解決するようなピクトグラムを考える
・単純化や強調など形や色を考える上でのポイントをおさえながらアイビスペイントで制作する



## 5時間目：アドバイスタイム(中間鑑賞)

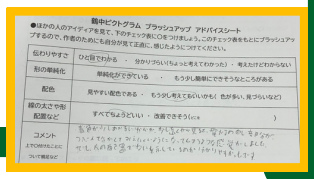
・ピクトグラムの働きや造形のポイントの項目に照らし合わせながら相互鑑賞を行う
・他者からもらったアドバイスシートをもとに自分のデザインを見直す



## 6時間目：制作②

・アドバイスシートをもとに自分のピクトグラムをブラッシュアップする
・ブラッシュアップ前と後のものを見ながら制作を振り返る

ひと目で伝わるかを追求



## 7，8時間目：統一性の視点から考える

・グループになり６時間目までで学習したことを生かしながら、指定された条件に沿ってピクトグラムを統一性を意識して制作する
・どんなところを意識して制作したか振り返りを行う

統一性を追求

**先生が準備すること**

- できるならば、ペイントソフトが使える環境を整える！手直しはアナログより圧倒的にやりやすいです。
- 学校の見取り図などを準備しておくと設置する場所のイメージがより具体的になりそうです。
- アドバイスシートは項目に丸をつける方式にすると項目が明確になり、中間鑑賞がスムーズでした。


**参考文献**

「アイコンデザインのひみつ」
著:米倉　英弘

「ICONISM世界のアイコン・ピクトグラムのデザイン」
出:パイインターナショナル


**生徒たちがどんなアドバイスをし合い、それをもとにどうデザインを変化させたのか…次回の授業展でご紹介します！**

2年

A表現（1）ア（ア）

# 心の種をそだてよう

秦野市立大根中学校　教諭　渡辺　重之

## 0. 子どもの実態（何ができて何が課題か）

・楽しいこと、新しい内容などに関心を持って取り組むが、周りの人の評価を気にしてしまうことがあり、思い切った発想・表現が苦手である。
・自ら計画して進めていくより、与えられた目安をもとに着実に進めていくところが見られ、どのようなことを表現したいかを深く考えることより思いついたことからすぐに制作をしてしまうことが多い。

## 1. 付けたい力

・自分の考えを大きなイメージとして、想像力を働かせて捉えられる力
・粘り強く自らの主題を追求し、表現に工夫を加えられる力

## 2. 主に育てる資質能力は

思考・判断・表現

## 3. 2を身につけると生徒はどう成長するか（学びのゴール）

自分の経験や発想から主題を生み出し、アイデアを抽象的なイメージとして感覚的に捉え、作品について想いや制作意図について自分のこととして語れる姿

## 4. 3を達成するために適した活動は

つくる活動

## 5. 学びを促すしかけ（手立て）

自分の心の中に大切に思っていることを「種」として形を表現し、想いから発生している様々な感情や出来事などを自分が成長していく姿と重ね合わせ、表現をすることで自らの存在を感じ取れる形として立体表現をしていく

## 6. これまでをまとめて指導事項を決めると

A表現　（1）ア（ア）つくる活動　〔共通事項〕（1）　ア　イ

## 7. 学びを見とる場面と方法（評価）

・導入時のワークシート（関心のある事、大切に思っていることを抽象的に捉えることができているか）
・アイデアスケッチ（イメージをどのように捉え、図案化することができているか）
・授業中の制作の様子（道具の特性を理解し、主題を実現するために見通しを持って制作しているか）

## 8. 子どもに学びが伝わる「題材名」は

「心の種をそだてよう」

# 9. しかけのポイント（10時間）

## 1. 主題を考える（1時間）

・自分の中にある気持ち（自分を見つめ直し、関心のあるものや趣味などから自分にとって大切なもの）を種として、それを育て成長した姿を想像して自らの主題を決める。
・ワークシートで成長に意識を持たせられるようにする。

## 2. アイデアスケッチ（1時間）

・自分の中にある気持ちを種としてそれを育て成長した姿を表現する。
・材料の工夫がわかるようなスケッチを描くようにする。

ポイント
4人グープでお互いの主題と表現の意図を紹介し、より伝わりやすい工夫は何かを話し合う

## 3. 制作（6時間）

・針金等で骨組みを作る。
・紙粘土などで大まかな形を成形する。
・素材の面白さを表現に加えより主題を明確にする。

ポイント
様々な材料を自由に選び、表現に生かせるように材料をコーナを用意する。

## 鑑賞会（1時間）

それぞれの主題を基に作品に対しての想いや表現の工夫などにつて鑑賞し合う。

### ☆生徒の振り返りや感想☆

・自分が感じていることをイメージの形に表すところが難しかったが、粘土をこねていると思っていることに近い形がつくれました。
・実際にあるものの形よりイメージの形の方が自分の感じていることを伝えやすいところもあった。
・使える材料が自由に選べたことで自分のテーマにあった表現がしやすかった。

### 授業のポイント

ワークシートを主題を導き出しやすいように工夫することでアイデアスケッチまでの思考の流れがわかりやすくまとめられます。生徒のもやもやしたイメージを確かな形や色に変換できる手助けができるといいですね。

主題を考える中で、何がもとになっていたのか、自分の考えをイメージとして、捉えることができているか、粘り強く自らの主題を追求し、表現に工夫を加えられる力を育てていきたい。

小田原市立城南中学校　小島萌

１学年　１時間
Ｂ鑑賞（1）ア（ア）
〔共通事項〕（１）ア、イ

# 受け継がれる日本の美を味わおう
# 俵屋宗達『風神雷神図屏風』の魅力とは何だろう？

## 0．子どもの実態

美術の活動に対して前向きである。鑑賞は、描写されているものや描かれ方から根拠を持って作品について自由に想像し、言葉に書き起こせる。だが、作者の心情やそれを表現するための工夫点について考えることに難しさを感じている生徒がいた。加えてこちらの生徒同士の対話を通して新たな見方・考え方を広げる仕掛けが不十分であった。

## １．つけたい力

・作者の思いや発想、表現の意図を自分なりに感じ取り、より深く作品を鑑賞し、生徒それぞれが作品に対して見方・考え方を広げていく力。

## ２．主に育てる資質・能力

思考力・判断力・表現力等

## ３．２を育てるとどう成長するか（学びのゴール）

・作者の思いや表現の意図を感じ取り、より作品のよさを味わい、鑑賞を親しめるようになる。
・生徒同士の対話を通して作品に対して見方・考え方を広げ、自分なりに価値を作り出せるようになる。

## ４．３を達成するために適した活動は

感じたり考えたりしたことを言葉にする活動（鑑賞）

## ５．学びを促すしかけ

・風神雷神の動きや表情、位置関係などの描き方から２神の関係性や状況などが想像しやすく、作者の表現の工夫や作品に対して様々な見方ができるためこの作品を選んだ。
・風神雷神の表情や動き、装飾に注目して作者の表現の工夫を感じ取ることができる発問をする。
・構図にも注目して作品全体を見るよう促す。そこから自分なりに風神雷神の関係性や何をしているところなのかを想像し、グループや全体で共有し、作品の見方・考え方を広げる。
・なぜ宗達はあの配置、表情、動きをつけて描いたのかを、実物大の屏風として立っている作品を見て作者の意図を考える。

## ６．指導事項をまとめると

Ｂ鑑賞（１）ア（ア）　　〔共通事項〕（１）ア、イ

## ７．学びをみとる場面と方法（評価）

俵屋宗達の『風神雷神図屏風』の造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図や工夫などについて考えるなどして、見方や感じ方を広げ思考している様子を評価する。

【活動の様子や発言内容、ワークシートの記述】

## ８．学びが伝わる題材名は・・・

**受け継がれる日本の美を味わおう**
**俵屋宗達『風神雷神図屏風』の魅力とは何だろう？**

## ９．しかけのポイント

一の発問は最初に共有していく中で、生徒が作品に対する考え方を発言したら拾い上げ、話を広げていく。(次の発問につなげる)

**一、特徴を感じ取り、工夫点を探る**

俵屋宗達の「風神雷神図屏風」に描かれていることから、風神雷神の表情や動き、装飾に注目し、特徴を感じ取る。その後全体で何がどのように描かれているかを共有する。

**二、風神雷神が何をしているところなのか考える**

位置関係にも注目して作品全体を見ていく。一で行ったことも踏まえて自分なりに風神雷神の状況や関係性を想像し、グループや全体で共有し、作品の見方・考え方を広げる。

**三、俵屋宗達の『風神雷神図屏風』の魅力を考える**

風神雷神の主題について説明をする。また、実物大の作品を見て、屏風として実際に立てたときの見え方の変化を感じ取り、宗達の『風神雷神図屏風』の魅力について考えをまとめる。

二の発問に対して主題に迫る考え方が出てきたら取り上げ三の発問につなげる。

## 生徒のまとめより

・まんなかに何かあるのではないか！？と感じた。
・二神の距離が開いているので屏風のように折ると距離が縮まりなびいている服や雲が前側に出てきて、平面でも躍動感や迫力があるのに、立体感も生まれ、今にも動き出しそうな迫力がすごいと思いました！
・屏風の形にしてみると風神雷神がキレイに向き合っていて、描くだけじゃなくどうしたらキレイに見えるかとかも考えているところも魅力なんじゃないかなと思った。
・オリジナルの構図から「互いに戦っている」とか「風神が雷神のお手伝いに行っている」とかいろいろな考えが出た。また、表情や体の形とかでいろんなストーリーが生まれる。いろいろな意味が伝わってきて正解のない絵みたいな感じがしました。
・屏風を見るとケンカしているのか、勝負しているのか、協力しているのか、たまたまなのかわからない姿勢と姿と向きがあって、いろいろな想像ができるように風神雷神をいい距離で描いているのかなと思いました。

生徒同士が作品に対する見方・考え方を広げていることがまとめからうかがえます。また、作品に対して自分なりに考え価値をつくり出し、作品鑑賞を楽しんでいる様子がワークシートや授業から伝わりました。

## 先生が準備すること・参考文献

・実物大の屏風（屏風を見せる際は実際の見方と同じような目線・明るさにする。）
・パーツごとに切り抜いた風神雷神と全体をすぐ見られるようにした風神雷神図屏風（印刷物でもタブレットでもどちらでも可。）
・構図の異なる俵屋宗達の『風神雷神図屏風』（構図を見ていくときのヒントとして用意する。）

【参考文献】

・みんなで「風神雷神」を鑑賞しよう！　山崎正明・上野行一　光村図書「美術準備室　創刊号　対話による鑑賞の授業」

| | |
|---|---|
| 3学年 | A表現（1）ア（ア）、（2）ア（ア）（イ）<br>共通事項（1）ア・イ<br>B鑑賞（1）ア（ア） |

# 15歳の私

## ～今を見つめ、未来を願う思いを込めて～

厚木市立藤塚中学校　森元　勇気

**0．子どもの実態**

間もなく義務教育を終える中学3年生にとっての将来の夢は、何になりたいや、こんな大人になりたいというイメージよりも、どこの高校に行きたいかといった目先の進路だけにとらわれている実態がある。そのため、高校に入ることだけが目標となってしまい、もっと幅広い視野における自分自身の将来の夢や、どんな大人になりたいのかなどのイメージが希薄で、人生における現在地を把握する視点に乏しいのが現状である。

**1．子どもにつけて欲しい力**

・今までの人生経験や、図工・美術をはじめとした教科等における学習活動で培ってきた学びを作品に生かす力

・美術の造形活動の喜びを味わい、主題を生み出し表現する力

**2．主に育てる資質・能力**

学びに向かう力、人間性等

**3．2．を育てるとどう成長するのか（学びのゴール）**

・学習活動をはじめとした今までの様々な経験を振り返ることで、自分自身を俯瞰することができるだけでなく、それらを統合したり結びつけたりするなど学習活動に生かすことができるようになる。

・美術の創造活動の喜びを味わうことで、創り出した満足感や自身がさらに高い課題市域を湧出させ、自己挑戦していく強い意志と愛好心が育つ。

**4．3．を達成するために適した活動は**

心の中に思い描いたものを形や色で表す活動

**5．学びを促すしかけ**

心の中に思い描いたものをつくる

・材料や表現方法など、自分の主題にあった方法、手法を取り入れるための例示（参考作品など）をしながら選ぶ事ができるようにする。

・今までの図工や美術の授業で培った創造的な経験を振り返る。（ポートフォリオなど）

**6．指導事項をまとめると**

A表現（1）ア（ア）、（2）ア（ア）（イ）　共通事項（1）ア・イ　B鑑賞（1）ア（ア）

**7．学びを見取る場面と方法（評価）**

美術の創造活動の喜びを味わい、主体的に今までの経験などの振り返りを基に表したい『私』を表現したり鑑賞したりする学習活動に取り組もうとする態度を評価する。

**8．学びが伝わる題材名は**

15歳の私　～今を見つめ、未来を願う思いを込めて～

## 9．しかけのポイント

**主題生成**

・１５歳の私をテーマにどんな私を表したいか考える。
・今までの学校生活や経験してきたことを振り返る。

**表現**

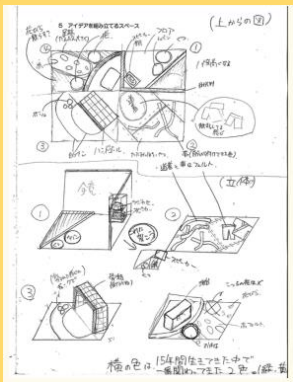
・どんな素材で、どんな技法で、どのように表すか考える。

**俯瞰**

・制作を進めながら先の見通しを捉える。
・はじめの頃と今現在と、作品や主題にどのような変容がみられたか、また、それはなぜかを考える。

### ■授業のながれ　（１０時間）

| | |
|---|---|
| 導入<br>1時間 | 自画像をはじめとした様々な作品を鑑賞し、『私』を表す表現について意見や考えを述べ合いながら表したいことについてテーマを明確にする。木製の箱を使い、どんな私を表すか材料の特性等を踏まえながら構想を練る。 |
| 展開①<br>2時間 | 表したい『私』を様々な角度で捉え、どんな『私』を表したいかワークシートを使いながら表出させていく。<br>また、それをどんな表現方法で表すかアイデアスケッチ等を重ねながら構想を練る。 |
| 展開②<br>6時間 | 表したい表現でどんな作品にしていくか、材料とワークシートを使いながら、見通しを立て、作品を制作する。 |
| まとめ<br>1時間 | お互いの完成した作品を鑑賞し、作品から感じたことや考えたことを説明し合う。<br>鑑賞活動を基に、作品キャプションを書く（振り返りを含む）。 |



# 想い・願いをカタチにして

## 第３学年　A表現(１)ア(ア)

横浜国立大学教育学部附属横浜中学校　谷田恵実

### ０．子供の実態

学習意欲が高く，自ら学びとろうとする姿がよくみられる。しかし，美術科における２年時のＡ表現ア(ア)を指導事項とした作品制作では，自分が表したい事ついて深く考えることが苦手な生徒もおり，発想や制作の段階では「どうすればいいですか？」「これでいいですか？」と教員に聞く場面がみられた。また，アイデアを考える時は，「なんとなく」で終わってしまい、自己の感覚に向き合って深く考える事が苦手な生徒が多く，自己の内面や感性と向き合う力を付けたいと考えた。

### １．子どもに身に付けてほしい力

自分自身の抱えている想いや達成したい願いについて考えさせることで，自分の想いに向き合い，大切にしていく心情を育てたい。

自らが生み出した作品の形や色彩，質感の美しさを感じ取り，振り返りながら，自己認識を深めると共に，様々な表現の美しさを味わう力を育てたい。

### ２．主に育てる資質・能力

思考力，判断力，表現力等

### ３．生徒の成長した姿

・自己の内面を深く見つめ，自分の想いや感覚を大切にしながら行動する姿

・造形的な視点を働かせ，自己認識を深めていこうとする姿

・目標の実現に向けて，創意工夫しながら粘り強く取り組む姿

・様々な表現のよさを味わい，美意識を高め，生活を豊かにしていこうとする姿

### ４．３を達成するために

表現（　描く　つくる　技能なし　）　　鑑賞

### ５．仕掛けのポイント

・抽象的な形で表現された立体作品を鑑賞し，「どこから何を感じるか」を言語化する場面を設定する。

・「一番頑張ったこと」「嬉しかったこと」など，自己の経験を振り返る場面を設定する。

・抽象的な形で立体に表現する鑑賞活動を通して，作品に向き合いながら、自他の想いを深く考えるように促す。

### ６．指導事項

A表現(１)ア(ア)、A表現(２)ア(ア)(イ)、B鑑賞(１)ア(ア)、〔共通事項〕(１)アイ

### ７．学びを見とる場面と方法

| 場面 | 方法など |
|---|---|
| 導入時：参考作品鑑賞の様子<br>ワークシートの記述 | 造形的な視点をもって作品を鑑賞し，そこからどんなことを感じているか，制作に生かしたいことを考えているか等を見とる。 |
| 制作時：アイデアスケッチ・活動の様子<br>制作活動の様子 | 自己の想いや感情に向き合いながら効果などを考え，自らの感覚を働かせて表現しようとしているかを見とる。作品とのやりとりを通じて，よさや美しさを味わい，表現の効果を考えながら制作しているかなどを見とる。 |
| 作品鑑賞時：作品、振り返り内容など | 作品のよさや美しさ，工夫などを味わうと共に，題材を通して学んだことについて言語化する。 |

８．子どもに学びが伝わる題材名は　「　想い・願いをカタチにして　」に決めました。

９．指導計画(９時間)

１次　導入(１時間)

**仕掛け①　自分の経験を振り返り「どんな出来事からどんなことを感じたか」を記述する。**

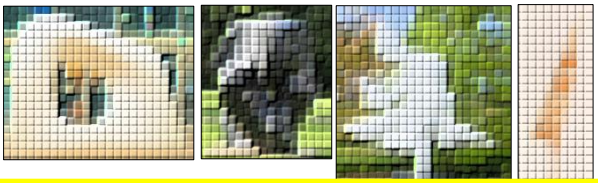
「一番がんばったことは？」「心に残っていることは？」など質問形式のワークシートに記述し，過去の経験を通して，想いに向き合えるように促した。

**仕掛け②　資料の立体作品を鑑賞し，形や色彩・質感・大きさなどから，「どんな感じがするか」考える。**

立体作品の鑑賞では，ヘンリー・ムーアや岡本太郎など具体的な対象から抽象的な形態を生み出した作品や，感情をテーマとした作品などを見て，【想いや願いを作品にするために、自分の気持ちに向き合うこと】が大切であるということに気付くように促した。

真ん中に空いた穴は，気持ちがぽっかり空いて寂しい感じがするが，色が白いので落ち着いて見える。

黒い作品は形が分かりにくいけど，つやつやしているので，ワクワクしているような感じもする。



２次　アイデアスケッチ(2 時間)、制作(5 時間)

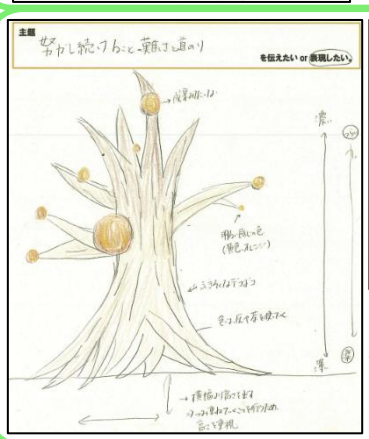
**仕掛け③　想いと表現のつながりや効果を考えるアイデアスケッチ**

アイデアスケッチを行う際には，どのような意図で形や色彩，質感を表現したいかを考えるように促した。授業時には，ワークシートを活用しながら生徒が設定した主題である「想いや願い」を基に，「どのように表したいのか」「○○色にした理由」などを考えるよう，教師からの問いかけやワークシートへの記述で促すことで，造形的な視点をもってアイデアを練ることができるように促した。

**仕掛け④　４人班で行う制作活動**

制作時は４人で机を付けて制作した。人の作品が視界に入るようにし，作り方や工夫などを学び合い相談しながら制作することで，級友の作品鑑賞をしながら自分の表現に生かすことができるように促した。

「自分は多くの人に支えられながら、いろんなものをもらいながらできている」ことを球と色彩で表現したい。色んな人の想いは様々な色で表現する。丸いのは自分で，出来上がったときにツルツルして綺麗にみせたい。




努力の成果があったとしてもいくらでも上を目指せるため，ゴールはない部分が，木の伸び続ける部分と共通していると思う。努力が実ることを丸で表したい。また，丸の大きさを変えていくことで，成果の大きさを表現する。

２次　作品完成、鑑賞会(１時間)

**仕掛け⑤　４人班での発表鑑賞＆クラス内作品鑑賞を行った。**自他の表現を味わい、感覚や感情の違いについて考えながら鑑賞していた。

９．　先生が準備すること

・美術史における立体表現の変遷を確認し，具体と抽象について説明できるように学ぶこと。
・材料や用具の基本的な使い方の説明のための準備をすること。技術科の既習事項を確かめる。
・「子どもの心」について学校カウンセラーに相談するなどして，児童の心理について学んだ。

完成作品・題材の解説・見えてきたこと・次年度に生かすことなどは来年度の授業展で掲載します！

1年

A表現

(1)イ(イ)

# 自分のマークをつくろう ～デザイン入門～

三井穂高　横浜国立大学教育学部附属鎌倉中学校

## 0.子どもの実態

- 好奇心旺盛で研究熱心ではあるが、評価を気にしたり正解を求めたりする側面もある。
- 身近なものを見て感じたことを形や色で表現する力はついたが、想像力を働かせてものを生み出す力が弱い。
- 他者や周りに目を向けられておらず、美術が身近な存在であることにあまり気づいない。

## 1.つけたい力

想像力を働かせて自分の考えや思いを形にし、伝え合いながら、
美術が身近なものであることを感じる力

## 2.主に育てる能力は･･･

思考･判断･表現

## 3.2を育てるとどう成長するか

- 目的や条件を基に制作する活動を通して、他者の存在を意識し共生しようとする力が身に付く。
- 身の回りのものに目を向けて、美術が身近なものであり、生活を楽しく豊かにするものだと認識する。

## 4.3を達成するために適した活動は

表現(描く)

## 5.学びを促すしかけ

- 単純な形や色で表すマークのデザインを取り入れる（客観的な主題の生成はまだ難しいため、自分のマークとした。また他者意識の向上にも役立つのではないかと思ったため）。
- デザインの魅力や必要性を感じてもらうために、相互観賞や話し合い活動などを意識して取り入れる。

## 6.指導要領をまとめると･･･

A表現(1)イ(イ)　共通事項(1)ア　イ

## 7.学びを見取る場面と方法(評価)

- アイデアスケッチの段階では、マークに込める意味や伝えたい内容などを基に主題を生み出し分かりやすさと美しさの調和を考
- えながら構想を練っているかをどうかを評価する。
  （アイデアスケッチ・ワークシート・活動の様子）【主に思考・判断・表現】
- 制作の段階では、アイデアスケッチを基に、形・色彩・構成・配置などが見る人に与える効果や造形的な特徴を基に、材料や用具の生かし方を身に付けながら、工夫して表しているかどうかを評価する。
  （作品・振り返り・活動の様子）【主に知識・技能】
- 全体を通し、創造活動の喜びを味わいながら取り組み、工夫して表現しようとしているかどうかを評価する。
  （アイデアスケッチ・作品・振り返り・活動の様子）【主体的に学に取り組む態度】

## 8.学びが伝わる題材は･･･

『自分のマークをつくろう～デザイン入門～』

## 9.しかけのポイント

# 導入

様々な企業や商品のシンボルマークやロゴマークについて調べ、意味が込められている事を分かりやすく伝えあう
「いつも見ているマークにはこんな意味が込められていたんだね。」
「この企業は時代によってどんどん形がシンプルになっているよ。」

# アイデア出し

名前を前面に出さずに、クラスの友達に自分のマークだと分かってもらう」にはどんな形や色が良いのかを考える

- 主題とデザインの効果を繋げて考えやすくするために、文字を１文字使うこと、色数を３つに限定する
- 前回のアイデアスケッチから、分かりやすさと美しさなどとの調和について考えながら要素を絞って図案化する

「文字の一部を変えるだけでもイメージが変わるんだね。」

# 制作

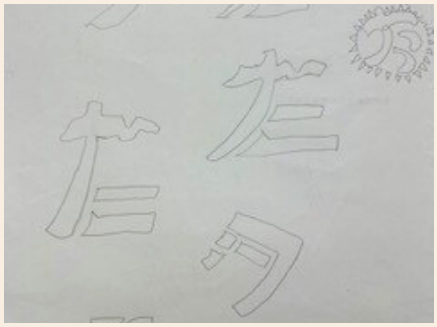
アイデアスケッチを基に下絵を描き、材料や用具の特性を理解しながら見通しをもって制作する

- 色鉛筆、マーカーペン、デジタルなど、自分のアイデアにふさわしい用 具を選択する。

「色鉛筆だとちょっと色合いが弱いなあ。」
「マーカーペンは縁取りが難しいね。」

# 鑑賞

完成した缶バッジを実際にリュックにつけてみて一週間すごし、実際に分かりやすくなったか検証したり、自分のコンセプトを発表し意見交換をしたりする
「この缶バッジ、すぐ〇〇さんのだって分かったよ！」
「同じモチーフだけどイメージが全然違うね。」



《今後の課題》
　アイデアスケッチの段階で最初の条件が明確でなく、生徒達が混乱してしまった。一つ前の授業で絵とデザインの違いを考え、概念的な部分では理解出来ていたものの、実際に描く段階で分からなくなってしまっている生徒が多かった。デザインの場合、例えば色数を3色に絞ったり、線の数を決めるなど、より限定して課題を出す必要があった。デザインするときの目的が、最後まで伝達か装飾かでぶれてしまった。伝達にするならば、「自分」というテーマは中学１年生には壮大過ぎた。自分のマークをつくってリュックにつけるというしかけは、生徒たちにとって嬉しかったようだ。尚更、より誰でもデザインすることに取り組めるように、もっと条件を絞るべきだった。

《先生が準備すること》
・企業や商品のマーク（シンボルマーク・ロゴ・ロゴマーク）について調べること
・アイデアを図案化するときの具体的な手立てを考えること
・絵とデザインの違いについて、説明できるよう準備をしておくこと

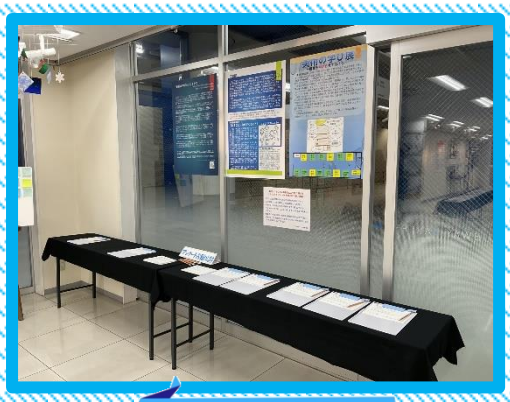
《参考文献》
・マークの本　著者　佐藤卓
・毎日ロゴ　著者　石川竜太
・デザインのつかまえ方　著者　小野圭介
・伝わるデザインの授業　著者　武田英志

2023.1.17~22

# 第２回美術の学び展　授業を中から見てみよう

第２回目となる 2023 年１月の展示でも大変多くの方にお越しいただきました。
会期最終日には，研究部員による展示テーマや題材についてのプレゼンテーションを行い，多くの教員の皆様と交流することができました。今後も題材の実践内容について，データや展示など様々な方法で情報や活動を発信していきます，これからもよろしくお願いいたします。

感想ボードの設置



挨拶掲示
アンケート実施

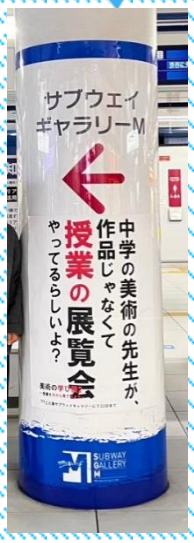
床にもアートを！

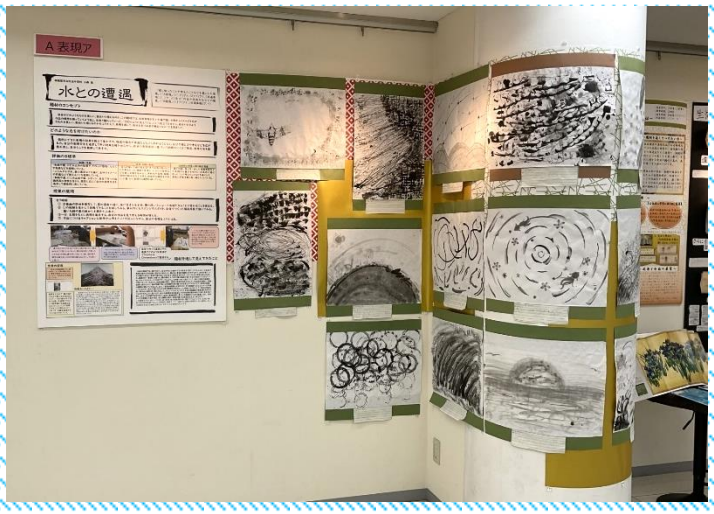
美術を通して学ぶの！

会期中には、研究部員の小森先生にから「美術は何を学ぶのか」「教科の可能性」についてのプレゼンテーションが行われました。「“みること　みえてくること”に加えて“みようとすること”が大切」というお話では，授業を通して生徒の資質・能力を育成することの大切さが分かりやすく説明され，大変勉強になりました。

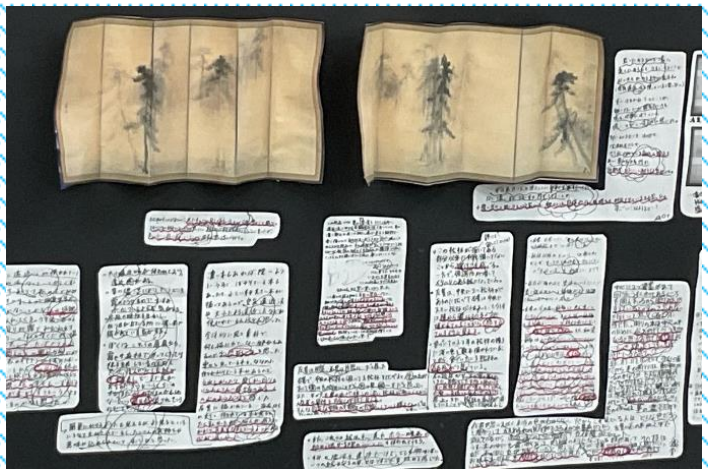
# 研究部員による題材展示

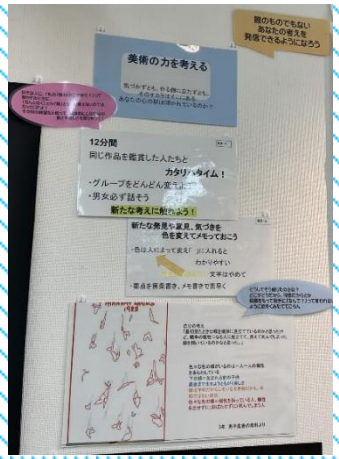
指導事項と題材が一目でわかるボードを作成し，題材説明と共に生徒の作品も展示しました。

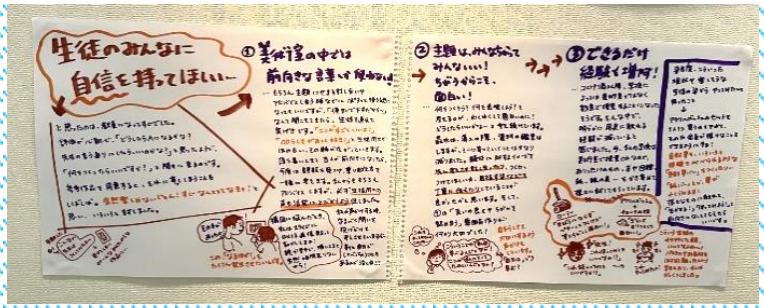


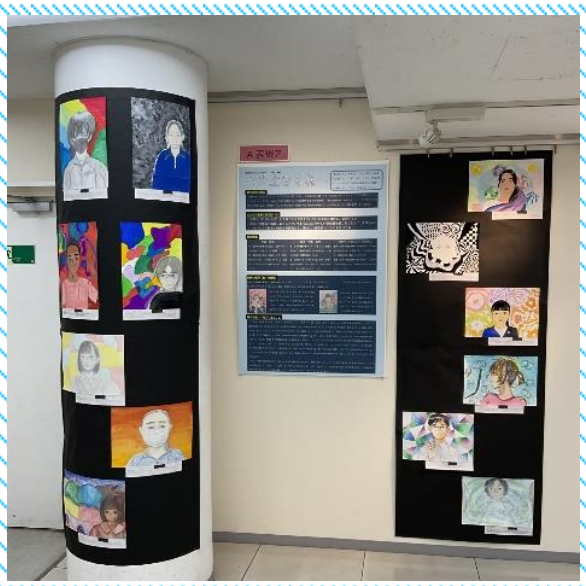



題材の「見せ方」や作品の展示の仕方からも
各教員の個性や熱意が伝わってきます！

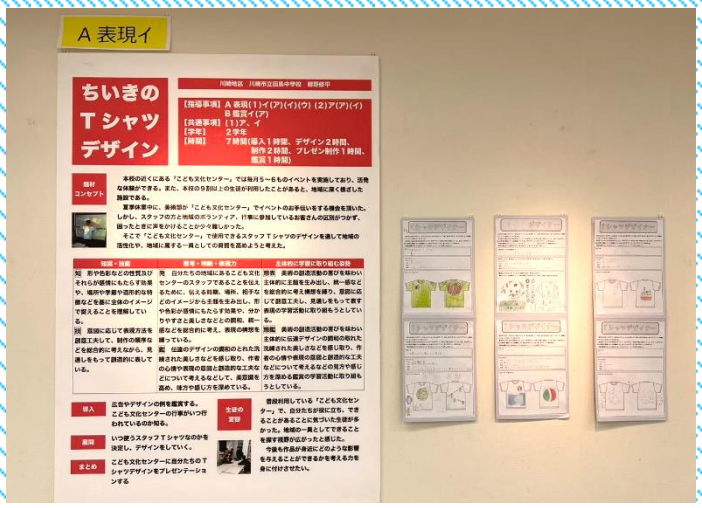





A表現ア

B鑑賞ア


A 表現イ
ちいきの
Tシャツ
デザイン

A表現ア

B 鑑賞イ
日本美術を味わう
生徒のふり返りより

A 表現イ

B 鑑賞ア
表現活動に挑げる

## 研究部員による題材のプレゼン

プレゼンは，題材で活用したワークシートや資料・作品など見てもらいながら行いました。
プレゼン後の交流では，授業の工夫や支援の手立て，評価などについて，活発に意見を交わしました。

作品と共に評価の具体的な話をする場面もありました。

## アンケートより抜粋

・子どもの美術への取組について学べてよかった。我家の子に試したい。
・今美術科の授業で何を学ぶのかいろいろな人々に発信できていることが素晴らしい。ぜひこの成果を全国に発信してください。
・授業の中身が見やすく，わかりやすく展示されていてよかったです。「力」については日頃できるだけスルーしているのでとても勉強になりました。
・ICT 活用も導入され様々なソフト等工夫が凝らされていて参考になりました。それでも，手書きを大切にしていて感動しました。
・話し合いや鑑賞活動にあまり時間をかけていないことがあり反省。対話を通して深められるように今後はさらに工夫していきたい。
・生徒の皆さんが，楽しく鑑賞に取り組んで，ポジティブな気持ちで授業に参加している印象を感じました。
・とても勉強になりました。発表の中でB評価C評価の生徒の作品も見せていただきながら，評価についての意見交換を聞けたことが特に勉強になりました。
・大人になってからこういうことを知ると先生が色々な事を考えて授業を準備実行していたんだなと気づく事がたくさんありました。美術の授業を主に文字で見る，知るというのは面白いアプローチで実験的な感じがして面白かったです。
・T シャツ，季節の飾り物，墨 etc いろいろあってよかったです。全体的に丁寧に展示がされ，冊子もすごかったです。よく練られた題材で興味深く伺えました。時間配分もよく，良い流れで進み，得るものが大きかったです。
・「美術を教える」ということについて，日々の授業を繰り返していると，見失ってしまうことを，先生方の実践でまた思い出して頑張ろうと思いました。「美術を通して」何を学ぶかもう一度教えていきたいと思います！

次回の授業展は，２０２４年８月を予定しています。ぜひお越しください！

次回の
予告！

# 美術の学び展３

授業を中から
みてみよう

【会場】
**サブウェイ**
**ギャラリーM**
みなとみらい駅
徒歩1分
※前回と同じです

２０２４年・夏
８／７(水)～ ８／１１(日)