

美術科研究実践授業

下伊那大会研究テーマ

思いつながる広がる私の造形ネットワーク

～自分らしさを楽しむ授業へ～

美術科研究テーマ

自分のあらわしたい思いを明確にしながら、友と伝え合う中で、表現力を伸ばす指導のあり方

日時 令和2年7月16日 3校時

単元名 松風祭のポスターをプロデュース！！

会場 美術室

学級 3年4組 男子 14名 女子 15名 計 29名

授業者 水野 恭子 教諭

指導者 上條 雪絵 先生（青木村立青木中学校教頭）

1 題材設定の理由（題材に関わる子どもの実態）

毎年、文化祭のポスター制作では、構成や、アイデアを練り上げ、細かなところまで丁寧に全力が注がれた作品が出来上がる。しかしこのような作品は、表現力に卓越した一部の生徒に限られ、多くの生徒は、自分の力とのギャップに最初からあきらめ、アイデアが浮かんでも、それをあらわす力のなさに落胆することが多い。私自身、指導者として、週に1回の美術の時間で生徒たちが望んでいるレベルの技能に引き上げることは難しく、毎年何人かの限られた生徒の作品によるコンクールになっていることに気づいてはいるものの、なかなかそこに授業改善のメスを入れることができずにいた。

本年度の3年生は、「新しい表現に興味をもって取り組める」「制作の自由度の高い題材では工夫を楽しむ姿が見られる」「工作のような活動には意欲的な姿が見られる」という良さをもっている。であるので、表現を楽しみ工夫することができる題材であれば、自分のあらわしたい「思い」をもとに表現力を伸ばしながら、自分らしさを楽しむ造形活動につながっていくものと思われる。

新型コロナウイルスで学校が再開となり、本年度の文化祭に向けて限られた制作時間の中でポスター制作の授業を行うこととなるに当たって、今までの反省を踏まえ、時間が十分に取れないというピンチをチャンスに変え、自分があらわしたい「思い」を表現することのできるポスター制作を目指して本題材を設定した。

2 手だて

- ・松中スタンダード（4人1組のグループ活動）を使い、「思い」をもとにアイデアを友に伝えあったり、アドバイスをもらったりする中で、制作の見通しが持てるようにする。
- ・写真を撮ってどのようなものでも平面に変換できるようにすることで、使う素材や表現方法に幅を持たせ、より自由度の高い制作を可能にする。
- ・文字は、パソコンに完成写真を取り込み、入力レイアウトを行うことで、レタリングにかかる時間を短縮する。

3 題材の目標と評価基準

（1）題材の目標

① 知識・技能

自らの思いに合わせて材料や用具の特性を生かし、表現方法を工夫しながらあらわすことができる。

② 思考力・判断力・表現力

材料の組み合わせや、表現方法を工夫し、造形の美しさやおもしろさを追求し、創造的な構成をすることができる。

③ 学びに向かう力・人間性

造形のよさやおもしろさについて考え、感じ取るとともに友人の作品のよさや工夫点を鑑賞することが出来る。

(2) 評価基準

① 知識・技能
(ア) 3年間で学んだ美術の技術や知識、社会や生活の中で見つけた美術的な要素から、自分の思いに合わせて材料や用具の特性を生かして表現することができる。
② 思考力・判断力・表現力
(ア) 生徒会の目標や、文化祭のテーマなどを基に、主題を生み出している。 (イ) 制作の順序などを考えながら、材料の特性を生かし、表したい思いをもちながら自分の表現意図に合う表現方法を工夫するなどして創造的に表現している。
③ 学びに向かう力・人間性
(ア) 生活や社会の中の美術に関心を持ち、文化祭ポスターの役割について考えることができる (イ) 生徒会の目標や松風祭のテーマについて考え、3年生として最後の文化祭への思いや、協力したいという思いをもって、ポスター制作に主体的に取り組むことができる。

4、展開の概要 (全9H)

	学習内容	活動内容	時間
1	アイデアを練る	文化祭のテーマを伝えるために、どのようなものが必要か考え、素材や表現方法についてもアイデアを練る。個→友とのかかわりについては自由な時間（個→松中スタンダード→クラス全体→個） ・様々な素材や、参考作品を見せ、自由な発想を認めていくことを伝える。（平面に限らず、立体でも可能な点など） ・手順として、写真にしてからパソコンで文字を入力することを伝え、大きさも自由であることを伝える。 ・今までのように、平塗りでデザインを行ってもよいことも伝える。（従来のやり方でやりたい生徒も認めていく） *途中、友のアイデアを紹介しながらいろいろな表現を認める雰囲気をつくる。	2
2	制作	松中スタンダードになり、自分のあらわしたい「思い」と、表現方法についてアイデアを友に伝える。 自分のアイデアが実現可能か？それぞれ試作を重ねながらアイデアを練り、自分のタイミングで本制作に向かう。個 必要に応じて写真を撮って確認する。	3
		完成した作品の写真を撮る。 文字の入れ方も想定して、どのように撮るのがいいかを考えながら写真を撮る。（タブレット1人1台）	1 本時

		パソコンで取り込んだ写真に文字を入力する。word ・配置・色の組み合わせ・見やすさについて考え、よりよいポスターになるように仕上げる。	2
3	鑑賞	完成作品を「思い」と表現の関連に着目しながら鑑賞する。	1

5 学習指導案

(1) 題材名 「松風祭のポスターをプロデュース！！」

(2) 主眼 松風祭のテーマ（華～小さな蕾から大きな花へ～）から、あらわしたい「思い」をもとに制作を進めてきた生徒たちが、作品の写真を撮る場面で、トリミングする範囲やアングルを変えることによってイメージが大きく変わること気づき、さらに、文字を入れることも想定しながら自分の表現したい思いが伝わるポスターになるように写真を撮ることができる。

(3) 本時の位置 9時間中6時間目

前時 文字以外の部分の制作をほぼ完成させる。

次時 パソコンに写真を取り込み、文字を入力する。

(4) 展開

	学習活動	予想される生徒の反応	指導・支援・評価	時
導入	1、自分のあらわしたい「思い」を確認する。	・同じテーマなのにいろいろなあらわし方があるんだな。 ・写真にしてみると物足りない感じがするな・・・。	・制作が進んでいる生徒に発表させ、「思い」をあらわすためにどのような工夫をしているか話をさせる。	3
構想	2、写真を撮る範囲やアングル、焦点の位置を変えるだけで、イメージが変わることを知る。	学習問題 あらわしたい「思い」にもっと近づけるためにはどうしたらいいのだろう？		10
		・引き気味に撮ると、周りが寂しい感じがするな。 ・近くに寄った方が迫力が出るな。 ・文字を入れる場所もある程度決めておかないとだな。	・写真の撮り方で、試行錯誤している生徒の作品写真をみんなで見ながら、よりよい表現にするためにどうしたらよいか考えさせる。 ・文字を入れることも想定して、シミュレーションしてみる。	
		学習課題 トリミングの範囲やアングルを考えたり、文字の位置を想定したりしながら、作品の写真を撮ろう。		

制作	3、グループごとに写真を撮る。	・ここらへんには文字が入るからごちゃごちゃしない方がいいかな？ ・花の部分をアップにしてみようかな。 ・いろいろなパターンで撮って、印刷してみしてから考えようかな。	・自分のあらわしたい「思い」をもとに、写真を撮る。 ・1人1台タブレットを使って写真を撮る。 ＊もう撮り終わっている生徒は文字のレイアウトをタブレットに書き込む。 ＊まだ制作を続けたい生徒は制作の続きを行う。 評価基準 ②（イ）	32
まとめ	4 友の作品を見て、次への見通しを持つ。	・思ったより時間がかかったな。 ・写真に撮るとすごくかっこよくなったな。 ・次に文字を入れれば、バランスがよさそうだな。	・「思い」に近づいてきた生徒の作品を全体で鑑賞する。 ・学習カードに今日のまとめをさせる。	5

6 授業の実際

(1) アングルにこだわり、試行錯誤を繰り返して「思い」を表現しようとしたT生

	生徒の様子	
導入	①授業の開始前からチョークで字を整える 水野先生＜導入にて＞ ・トリミング ・アングルを意識して写真を撮ろう。 ②紙の上にチョークの粉を散らばせたい。 はじめ、カッターでチョークを削る 水野先生からアドバイスをもらう。 「網で削ったら」 スパッタリングの網でチョークをこすって粉を散りばめることができた。	 
展開	③「ぼうず（粘土の作品）とタブレット持ってきて。」と友だちに頼み、作品をベランダに持って行く。 風で、すべての粉が落ちてしまう。 ④作品を地面に置いてタブレットで撮影をしようとするが、カメラが起動せず友だちや先生にみてもらうが改善せず、別のタブレットを使うことにする。 ⑤粘土作品を手に持ち、上下させながら位置を合わせようとするが、ピントが合わない。 「無理だ」	

まとめ	「やっぱ粉をかけようかな」 「撮れねーよ」 ⑥画板を使って立てかけてみる。 「きた」 【考察①】 ⑦筆洗バケツをもってきて、高さを調節する。 一つでは、高さが足りないで重なる。 位置を合わせるために粘土作品を傾げるために、バケツを傾けるが、作品が転がる。 困っていると、みていた友だちが、「使って止めたら」と粘土を投げ、作品を粘土で押さえる。 ⑧地面に寝そべりながら何度も写真を撮る。 なかなかピントが合わないので納得のいくものが取れなかった。 右のような写真を撮ることができた後は、フィルタを使って効果を変えてみたり、ペンで字を書きこんでみたりした。 【考察②】 振り返りの場面で取り上げられる。 水野先生「口から出てきてる感じなの？」 T A生「食べちゃう」 「角度が大切な作品」	  
------------	--	--

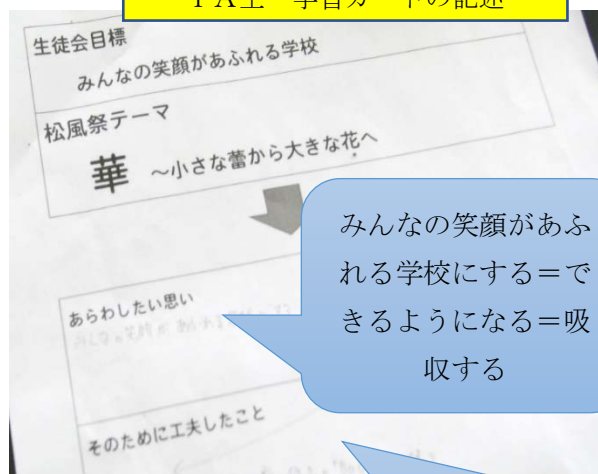
【考察①】

T生のそばにはたくさんの友だちがいて試行錯誤している姿を見ている。すでにやることを終えた生徒もT生に助言したり、手伝ったりする姿があった。自分の制作ではさほどアングルを考えなかった生徒も、こだわりをもってアングルを探すT生の活動の姿から、学ぶこともあったかと思う。

【考察②】

口の中に文字が入るように位置を変えてみるが一向にピントも合わせることもできずにとることができなかったが、作品を立てかけたことで、撮影はうまくいきそうな確信を持つ事ができた。しかしそのことで、粉を振りいたい思いは薄れたように思える。

T A生 学習カードの記述



みんなの笑顔があふれる学校にする＝できるようになる＝吸収する

吸収する 食べる 前の作品の「Bouzu」を使って遠近法で食べる感じにしたこと

タブレットでとれる写真には限界がある。

(2) 友とのかかわりや、周りの環境から構図を大きく変更した J 生

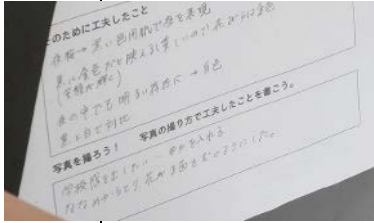
	J 生の様子
	【当初の構図】 花の上に女の子がいる絵（色鉛筆で着彩したもの）の上に造花と何も書かれていないスケッチブックを置いたもの。
10 : 55	ベランダに出て、日が差しているところで撮影を試みる。地面に絵と花とスケッチブックを並べ、撮影。しかし、タブレットを持った自分の手の影が入ってしまい「影が入っちゃう…」とつぶやく。友だちから「こっち向きで撮ればいいんだよ」とアドバイスをもらい、影が入らないように試行錯誤しながら撮影を続けた。
11 : 00	突然、花だけを持って、空を背景に撮影を始める。（空を見ながらいいアングルを探している様子） 考察① ◆一緒に撮影していた友だちが空を背景に撮影していたこと、この日の天気（久しぶりの晴れ（梅雨だったため）だったことなどに J 生は影響を受けたのではないかな。 ◆導入で「アングル」や「トリミング」などを生徒の写真を用いて説明したことで、自然と対象と背景のバランスを工夫しようとする姿が見られた。
11 : 03	先生から「これ（花と空）だけじゃさみしいよ…」とアドバイスをもらい、最初の構図で使われていたスケッチブックを取り出し、撮影を続けた。
11 : 12	「花びらをぱっと投げて撮りたい！」と言い、友だちに協力してもらって撮影を試みるが、断念。（花とスケッチブックをもってもらう人、花びらを投げる人、撮影する自分…という役割分担）
11 : 20	友だちに「もう写真撮れたの？」と聞くと、「できたよ。持ったりしないもん。」と平面だけの友だちに言われる。

花びらを散らしたものとスケッチブックと花を床に置いて撮ってはみたが、それも気に入らない様子。結局空と花とスケッチブックの組み合わせに戻った。

考察②

- ◆普段から「松中スタンダード」として、友とのかかわりを大切にしていることから、自然とアドバイスをし合ったり、協力したりする様子が見られた。また、友や教師のアドバイスをすべて取り入れるわけではなく、一度試しはするものの「自分はどうしたい」という思いのもと、制作の参考にしていた。
- ◆J生の中で「花びらをぱっと投げて…」というイメージが浮かんできたのは、作品と作者との声なき対話があったと考えられる。また、「よりよい作品にしたい」という思いが強まったように思う。

(3) 完成イメージを持ち、完成度を上げようと微調整を繰り返したA生

10:55～	① ・美術室後方の床に作品を置き、金のワイヤーで無数につくられた花びらを並べ直す。(組み合わせて花びらにする、動かす、はずすなど) ② ・黒い紙に白で大きく「華」と描いた文字の周りを特に注意深く動かして微調整。 ③ ・左下からいくつか花びらを外し、「いい感じだよ」とつぶやく。 ④ ・タブレットで前時に撮った画像を開き、花びらの場所を見比べながら、微調整をしていく。 ⑤ ・タブレットの角度や位置を慎重に確かめながら撮影。 ⑥ ・撮影すると、すぐに前回の画像と比較。同じアングルの複数の画像を見比べながら、更に花びらの位置を調整。 ⑦ ・友だちに「花や花びらのワイヤーの浮き具合が気になっている」ことを相談する。(特にアドバイスのようなものはなかった) ⑧ ・思い切って花びらを4つはずし、さっき撮った画像を消去する。 ⑨ ・今度は、タブレットを浮かさずに床に置いたまま撮影。 ⑩ ・再び友だちが来て、文字の入れ方について相談してきた。友だちと画面を見合いながら何やら話をしている。 ⑪ ・前時と本時とで撮影した画像を見比べながら精選し、3枚ほどを残し次々と削除していった。 ⑫ ・友だちの文字の入れ方に対してアドバイスをする。 ⑬ ・教師に「みんなに紹介したいので、ベストショットを教えて」ときかれ、「これです」と1枚を示す。 ◆学習カード(写真の撮り方で工夫したこと)より ・学校感を出したい…床を入れる ・斜めから撮り、花が正面を向くようにした。	     
---------------	--	--

【考察】

- ・A生は、前時の段階から作品の完成イメージがあり、背景に学校の床を入れるための撮影場所やトリミングの仕方も、アングルもおおよそ決まっていた。本時はより完成度を上げるために、微調整を繰り返していた。友だちに相談する場面もあったが、自分で言葉にして発することで、その良さを確認するような自己対話に近い様子だった。本人にとって必要かどうかまでは判断しかねるが、別の見方・感じ方に会わせるのであれば、友だちの作品や撮影の様子を見合う場を設ける、友だちとペアになってお互いの作品を別の視点から撮影し合う、教師が批評する観点を提示し相互鑑賞の場を設けるなども考えられる。
- ・タブレットというツールは、自分が撮影した写真をその場ですぐに確認したり、他の写真と比較したりするのが容易で、とても有効であると感じた。たくさんの写真を見比べ、削除しながら、自分の主題が表れていて、自分がより美しいと思えるものを精選していったため、教師に「ベストショットは？」ときかれて、すぐに1枚を示すことができていた。自分なりに追求をしていく中で、見方・感じ方を高め、自信をもって自分なりの価値を見出していった姿であったように思う。

（４）上條 雪絵先生指導内容

- ①新指導要領では「主題」がデザイン・工芸分野にも使われるようになった。今回の授業は最新の事例であり、大変素晴らしい事例であったと感じる。
- ②水野先生は「生徒達にカードを書かせたときは、ポスターで全校に何を伝えるか、文化祭を中心に据えた主題を設定した。」と言われていたが、今日の授業で想定していた主題は「絵画」のものに近いと感じた。絵画・彫刻分野の主題は「自分が何を表したいか」に重きが置かれ、デザイン・工芸分野では「相手にどう伝えるか、相手がどう感じるか」に重きが置かれる。
- ③1時間の中に「この力を付ける」というものがはっきりしていないと、ただ「楽しめた」というだけで終わってしまう。研究の方向から考えると「デザイン分野に於ける『思い』『表現の工夫』『対話の意味(一般化)』『評価』」が大切である。これからも、これらを課題として据えていきたい。
- ④本時の工夫のしどころだった「トリミング」と「アングル」。これに絞って授業に臨む方向が良かった。観点を狭めることで深めることが可能となる。
- ⑤導入部と評価(振り返り)の際、「思い」を大切にすべく進めていたが、授業の展開部に「思い」を意識する機会が無かった。「どっちがいいかな?」「こっち」という関わりでは駄目で、「これは何を表したいの?」「〇〇を表したい」というような関わりを持つことができるよう、常に「思い」に着目させながら授業を展開するよう心がけていきたい。
- ⑥今回の題材は本当に良いものだったと感じている。過去は「技能向上に時間を割く」という、生徒達が嫌いになりがちな美術の学習が多かったが、今回のように「創意工夫に時間を割く」ことが可能な題材は本当に素晴らしい。水野先生は導入部で「どうしてこうしたの?」「どういう工夫をしたの?」等の声掛けをされていたが、生徒達が「思い」に立ち返って活動できるような声掛けが大変良かった。
- ⑦ICTの活用は美術科授業の新しい授業形態である。是非様々な学校でも取り組めるよう紹介していただきたい。今回の授業でICT機器を使う良さがたくさんあることを教えられた。
- ⑧友と自然に関わり合いながら授業を進めていく子どもたち。松川中の生徒達の雰囲気 genuinely いいなと感じた。

6 事前研究から見てきたこと

(1) 導入場面について

- ・M 生の写真 10 枚を取り上げ、見方・感じ方の変化と共に、「トリミング」、「アングル」、「文字」といった造形要素に着目させたことは、学習課題を意識したり本時の活動の見通しをもったりすることに有効であった。研究会でも話題になった「平面作品のアングル」という面では、どんなことができそうか紹介したり、その場で考えさせたりできると、新たな見方・感じ方につながるチャンスになる。
- ・「松中スタンダード」(4 人グループ)を生かして相談したり手伝ったりすることや、天気や撮影する場所についても声がけしたことはよかった。「相談する」ねらいを教師が明確にしておく、対話的な活動や生徒同士の関わりの活動がより充実してくる。また、制作に入る前に、4 人組で今日やろうと思っていることや、悩んでいることなど短時間の情報交換をすることで、お互いに見る視点や最後に振り返る視点を持たせることもできていた。

(2) 制作の場面について

- ・タブレットというツールがとても有効に働いていた。見比べる、拡大する、友だちと共有するなどが効率的にでき、集中して試行錯誤することにつながっていた。自分自身と対話する姿、タブレットを活用しながら友だちと対話する姿がたくさん見られた。
- ・水野先生の生徒への声がけが温かく、積極的に良さを認めたり対話を引き出したりしようとしており、生徒の自信や新たな気づきにつながっていた。場合によっては、制作中でも中間鑑賞のような場を設けることも必要。「漠然と『どっちがいい?』ではなく、〇〇についてどっちがいいか理由も合わせて聞いてみよう」「お互いに『自分ならこう撮るな』と撮り合うのもいいよ」など、普段から「相談する」際のポイントを示し、そういうよい関わりの姿を紹介したり、価値づけたりしていくことで、より高度な関わりや対話が生まれてくる。教師自身がそういう鋭角的な関わり方でモデルを示していくことも大切。

(3) まとめの場面について

- ・最後も生徒の作品を紹介したことは、とてもよかった。あれだけ多様な表現や工夫があるので、時間があれば、本人だけでなく、他の生徒に感じたことを言ってもらったり、4 人組で画面や作品を見せ合って、ミニ鑑賞会をしたりするのも面白い。

【資 料】 完成作品 ①は「思い」 ②はそのための工夫



本時導入で紹介されたM生の作品

- ①テーマ「華」にあったものと生徒会テーマの笑顔を表したい。
- ②花びらがメインになるように。



事例のT生の作品

- ①みんなの笑顔があふれる学校にする＝できるようになる＝吸収する。
- ②遠近法を使って食べているようにすることで、できる＝吸収するを表した。



事例のA生の作品

- ①松風祭で一番美しく咲き誇っていた夜桜が、散り始めていく様子を表したい。
- ②黒に金を使って映えることから笑顔が輝くに結び付けた。



事例のJ生の作品

- ①全校のみんなが笑顔あふれるように。
- ②花の角度や背景を工夫した。



背景の空を工夫したH生

- ①大きな花と明るい色を使って笑顔を表したい。
- ②大きな花が輝くように、太陽に向けて写真をとった。



紙粘土でユニークな表現をしたF生の作品

- ①恐竜がコロナを表していて、松風祭の規模が小さくなってしまったことを表現したかった。
- ②恐竜を怖くしないようにして、笑顔で