

共通感覚（五感）を通した総合的な造形活動の在り方

—— 創造性、独創性、感性の育成を重点とした実践報告Ⅰ ——

美術科 小 泉 薫

目 次

I はじめに.....	2
II 実践のねらい.....	3
III 創造性、独創性、感性の育成を重点とした実践例.....	5
1. 【実践1】「水」がつくり出す音からイメージして描くトレーニング	
2. 【実践2】「私のかたち」 ベニヤ板を使ったリトグラフ	
3. 【実践3】廃材を使った心象的表現	
4. 【実践4】「風・火・水」	
5. 【実践5】OWN プランを生かした試み「モダンアートにチャレンジ」	
IV 美術科と情報教育.....	14
V 成果と課題.....	30

要 旨

中学校学習指導要領が平成14年度から完全実施となった。本校美術科では、6年前から今回の学習指導要領の改訂に向けて、小・中学校の連携研究を中心に「教育内容の厳選と基礎・基本の徹底」を軸とした新しいカリキュラムの作成に取り組んできた。「創造性、独創性、感性」を土台に、その中で発達段階に応じた共通感覚（五感）について、中学校のどの過程で〈育て、磨き、伸ばして〉いくことが望ましいのかを重点に「共通感覚（五感）を通した総合的な造形活動の在り方」を主題に学習内容の見直しを図ってきた。

美術の学習を通して「自分が望む価値を見いだす」こと、すなわち①自分の意志を持ち、②自分の方法を持ち、③自分の主観的・客観的な評価尺度を持てるような学習の自立化を図ることと、教師は生徒自らの「学び」の実現のため、発達に応じた指導・支援を積極的に行い、〈教える教育から学ぶ教育へ〉の転換を図るとともに、生徒自らが課題を持ちながら次への「学び」に取り組んでいけるような授業の取り組みや美術科における情報教育など、これまで進めてきた実践研究について報告するものである。

I はじめに

1. はじめに

美術の授業を通して、「先生、何かつくろうよ」「絵を描くのも好きだけど、何かつくるほうがもっと好き」という言葉をしばしば耳にすることがある。このような言葉からは「想い」を表現する難しさや子どもたちの持つ技能の問題とは別に「つくる」ことの楽しさや喜び、そして作品が完成したときの満足感も含めて「つくる」ことへの強い欲求があることを感じる。しかし現代社会において、子どもたちが学校以外の生活の場面でどれだけ「もの」をつくる、描く機会があるのだろうか。子どもたちを取り巻く環境について考えてみると、自分の部屋を持ち、その部屋にはテレビやクーラー、そしてCD・MD ラジカセにはじまり携帯電話にパソコンというように様々な「もの」を所有し、なに不便なく生活をしている。大量に生産される工業製品、また、100円ショップなところでは「これが100円で買えるの」というようなものまで確かにある。様々なものが安価ですぐに手に入ることのできる現在、「もの」について考えてみると、何不自由のない生活の中では学校という場所が子どもたちにとっては「もの」が一番ない場所であり、一番不自由な生活を強いられているという現状がある。このような現代を生きる子どもたちの欲求の中に、少しでも「何かつくりたい」という気持ちがあるということは、美術科の教師にとって大変喜ばしい限りである。

2. 素材から考えてつくる『マッチの火』

「マッチで火をつけることの出来ない子どもたちがたくさんいる。そんなことも出来ないようではこれから先いったいどうなるのか」と嘆く人も多い。私自身同じような気持ちを持つ場面もたくさんある。しかしこれは技能的操作の問題である。今の子どもたちにとってマッチで火をつける機会もなく、その必要がないのである。火が必要なのであればライターがあれば用は足りるし、指一本で簡単に、しかも安全に火をつけることができる。私も子どもの時にマッチで火をつけることはあったが、原始人のように木と木を擦って火をつけることはなかった。ここで考えなければいけないことは、火をつけるという行為、その方法の是非について論じるのではなく、安全でしかも簡単に火をつけることの出来る道具を人間が生み出したという事実と、子どもたちはそれを生かした生活をしっかりと身につけているという事実である。

古来より人間は、大自然の中で生み出される様々な素材をもとに、生きていくために「もの」をつくってきた。その行為の中から、より機能的にそして新しい美しさを求めながら「もの」をつくりだし、生活を豊かにしてきた。今の時代、コンピュータなどの最新機器を使いこなし、キーボード操作ひとつで画面上に色々なものを簡単に生み出すことのできる子どもたち。何不自由のない生活の中で子どもたちが置き忘れてきたことはどのようなことだろう。科学技術の進歩が逆に人間の技術を後退させていないか。世の中が便利になればなるほど人は何もしなくなるのではないか。

3. 逆転の発想

ロボットをつくっている技術者が、あるテレビ番組で二足歩行のできるロボットの開発秘話としてこんな話をしていた。ロボットの二足歩行で難しいことは、僅かな段差などに躓いてバランスを失ったときに、それをロボット自身で回復出来ないということである。開発が行き詰まっていたときに、倒れるロボットを見ていながらその技術者が閃いて、二足歩行のできるロボットの開発に成功したのは次のようなことからである。「躓いたときに倒れないように立ち止まるようにするには、どのようなシステムにすればいいのかばかりを考えていたが、倒れる方向に積極的に進むことで重心を元に戻し、姿勢を回復することで倒れないロボットをつくることへの道が開けた。」ということである。このような逆転の発想ができるのは、様々な経験を通して、今必要なことは何かを導き出すための努力や想いの積み重ねである。木と木を擦って火をつけるときに、ただ火をつけることだけでなく、その行為の中に何かを感じ取れることのできる感性。「もの」をつくり出していく行為やその過程で生まれる創意工夫、そして自分にとっての価値を見出すことのできるような学びの場を保障していくことが、感性を豊かに育てていくことであり美術科の使命であると考ええる。

II 実践のねらい

⁽¹⁾美術科では小・中学校の連携を軸に児童生徒にとっての「意味ある学び」とは何を主題に研究を進めてきた。美術の学習を通して「自分が望む価値を見いだす」こと、すなわち①自分の意志を持ち、②自分の方法を持ち、自分の主観的・客観的な評価尺度を持てるような学習の自立化を図ることと、教師は生徒自らの「学び」の実現のため、発達に応じた指導・支援を積極的に行い、〈教える教育から学ぶ教育へ〉の転換を図るとともに、生徒自らが課題を持ちながら次への「学び」に取り組んでいけるような授業を展開していかなければならないと考え、「教育内容の厳選と基礎・基本の徹底」を軸としたカリキュラム作成に向けて取り組んできた。急速に変化し予測が困難なこれからの社会を生きていくために必要とされる能力は、論理的な思考力や直感力のもとより、その基盤となる鋭敏な感性と発想力や豊かな創造性であるといえる。自ら課題を見つけ発想し、解決していくための能力の育成が期待される中で、基礎的資質・能力である「創造性、独創性、感性」の育成は、これからの学校教育にとっても特に期待されているものであり、これらはまさに美術科が目指すものと合致している。

この「創造性、独創性、感性」の3点を研究の力点とし、小・中学校の連携の視点から考える学習内容・方法の改善のため、小・中学校で重複する内容や発達段階に合ったカリキュラムの学年間移動・学校間移動などの改善を研究課題の一つにあげ、義務教育9年間の造形・美術の学習を通して育てたい学力とは何かを再検討し、児童生徒の発達段階に応じたカリキュラムづくりをスタートさせた。

これまで造形・美術科の主題であった「人間性の回復と創造的想像力育成する美術教育／つくることと生きること」とは造形・美術の学習を通して〈人づくり〉である。人づくりとは決して外見的な人間をつくることでなく、一つの個性的な生命力を持って成長しつつある一人の人間として育てていこうとする姿勢である。すぐに役立つ知識や技術を教えることよりも、限りない新しい価値を創造していく、真実の能力を育てることに教育の基底を置く実践である。

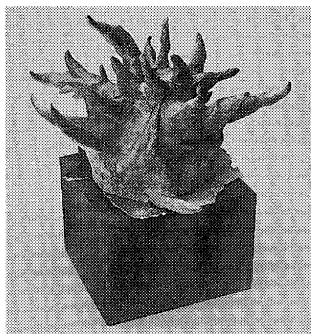
これを受け、研究テーマを「豊かな感性と創造的想像力を養い、生きる力をはぐくむ造形・美術の学習」という主題を設定した。これは、造形・美術の学習を通して、子どもたちを人間味溢れる生活へと少しでも導くことを理想とし、〈つくることと生きること〉を問いながら学習することを目指したもので、子どもの主体性（自ら学ぶ意味の大切さ）を高め、子ども独自の（自分らしさの追求）表現を重視した学習についての題材開発の工夫などを研究の中心とした。

これに合わせて小・中学校で連携した年間指導計画（平成9年度）をもとに造形・美術科として身につけたい「創造性、独創性、感性」を土台として、その中で発達段階に応じた共通の感覚（五感）について、小・中学校のどの過程で〈育て、磨き、伸ばして〉いくことが望ましいのかを重点に「共通感覚（五感）を通した総合的な造形活動の在り方」を主題に学習内容の見直しを行い、研究実践を重ねて年間指導計画（平成11年度）の作成を行った。具体的な内容として小・中学校9年間の指導計画を、小・中学校相互の授業交換などの実践を通して検討し、総合的な学習の時間に対応できる造形・美術科としての学習内容の検討を進めてきた。小学校の下学年・上学年で培われてきた造形本能（創造性、独創性、感性）から、「ものの見方や考え方」から得る想像力や発想、「どのように表現するか」という構成力や構想、「色・形・材料」で表現するための技能、そして「創意工夫して総合的にまとめ上げる力」や「学んできたことを生活に生かしていく力」として捉える。ものづくりを通して生徒が試行錯誤を繰り返しながら、自分の意志や意図を確認し、自分だけの方法で表現し、他者との交流の中でより深く自分を知ること、自分だけが持つ価値観をつくりあげていくことが中心となり、体験から造形感覚・共通感覚を磨くことで学習の自立化を図ることが目標となる。

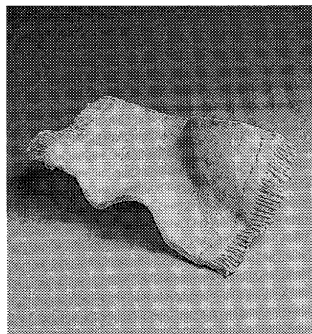
造形・美術科ではこれまでの研究をもとにカリキュラム編成について検討を重ねてきたが、「小学校児童の造形体験が中学校でどのような姿となることが望ましいのか」「造形表現の学年発達段階の差異がどのようなものであるのか」という課題をそれぞれの実践題材から検証してみたとき、造形的な相違点としては、活動への「取り組み方の違い」についてあげることができる。これは教科の特性として考えてみると、扱う題材や材料への関わり方、具体的な操作（技術）の仕方など、体験から導き出される総合的な表現の違いによるものであり、小学校・下学年から上学年、そして中学校へと「材」「技」「美」「用」の体験として系統立てていくことが必要となる。

III 創造性、独創性、感性の育成を重点とした実践例

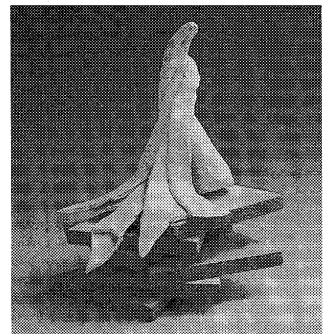
共通感覚的能力を育てるねらいに焦点をあてた実践では、「感触のみでつくってみよう／ピーマンをつくる」という、目隠しをして、手の感触のみで立体をつくるという触覚のトレーニングとしての題材や、自然事象の中の「風・火・水」といった、時・場所や環境によって変化するものや人によって感じ方の違うものを題材にした「抽象的な立体表現」では、固定観念にとらわれずに生徒それぞれの感性を引き出せるような授業を展開した。このような人間の五感の中の触覚と視覚を重視し、想像力を働かせることで共通感覚的能力を育てるねらいがある。このような実践を土台に「体験から基づく自分だけの世界を表現をする」試みとして「音」をかかわりとした実践を行った。



風をテーマに



火をテーマに

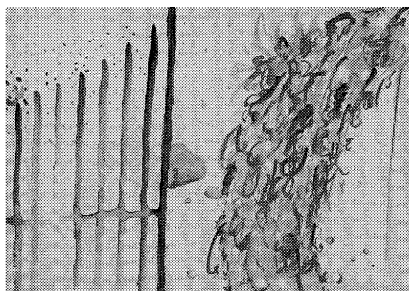


水をテーマに

1. 【実践1】「水」がつくり出す音からイメージして描くトレーニング（第1学年：1時間）

この題材はイメージによる「抽象的な表現」である。ここで言うイメージとは空想的なイメージに留まらず「水」が様々な場面においてつくり出す「音」をかかわりとして、その「音」から導き出される心に浮かぶ形を、それぞれの体験をもとにして表現するものである。

- (1) 「水」からイメージする「音」について考える。（「音」おと：言葉に置き換えるなどしてイメージを広げる。（例：ポタポタ、ジャー、ピチャピチャ、ザー、など）
- (2) 「水」を使って実際に「音」をつくり出してみる。
- (3) (1), (2)から絵の具を使って「水」のつくり出す「音」について自由に表現する。



「水の音1」



「水の音2」

実践1に関しては、イメージトレーニング的要素の強い題材である。「水」という言葉からは「雨」や「流れる水や川」、「海」「滝」などといった「水」がつくり出す具体的な場面をイメージする生徒が多い。そこで感覚を生かした「抽象的な表現」がイメージできるように、発想の段階において「水」が様々な場面でつくり出す「音」に視点をあて、その「音」から導き出されたことを表現に結びつけることで「水」に対して持つイメージを、生徒個々が持つ感覚に置き換えることができた。発展課題1の平面構成については、あらゆる造形活動の基礎としての基礎デザイン（構成）という位置づけで捉えた題材である。実践1から発展課題2（P10 実践4への発展）の「音楽からイメージした世界」に発展させる手だてとして、造形要素としての色彩・線・形態・明暗などを構成練習することは、これらの要素に対して意識的になり、造形感覚や美的感覚を働かせた自分らしい表現に加え、自分の想いを美しく表現するためのより具体的な構想・構成する力を育てることができるものと考えている。

2. 【実践2】「私のかたち」 ベニヤ板を使ったリトグラフ（第1学年：6時間）

(1) 教材感

版画は準備や後片付けも含めて面倒だという感覚があり、授業時数の厳選の問題も含め、題材として扱われる度合いが少なくなってきた。このベニヤ板を使ったリトグラフは版としての扱い易さに加え、プレス機のほか足踏みによる摺りもできる。またソリッドマーカーによる描画表現では、他の種類の版画のようにアイデアから下図を描き、版に転写していくという一連の作業を省くことができ、想いをストレートに版に表現していくことができる。また、消したいところなどカッターや彫刻刀により削ったり彫ったりすることができ、中学1年生の題材として、また版画の入門の題材としてもふさわしいものと考えている。

(2) ねらい

- ・平版版画の一つとしてのリトグラフの特徴と技法の理解，習得。
- ・描画表現のしやすさと，刷り上がりのイメージのしやすさ，制作工程の簡便さなどから版画への親近感と意欲を持たせる。

(3) 材料

版木づくり：はけ，ガゼイン溶液

描画：ソリッドマーカー，SK 液

刷り：ローラー，版画用油性インク，スポンジ，画用紙

(4) 授業の流れ

①（2時間）版画について，版づくり，アイデアスケッチ

- ・版画についての基礎的な知識の理解とガゼイン溶液による版づくり【その1】
- ・描画の構想を練る。

②（2時間）描画

- ・ソリッドマーカーによる描画。

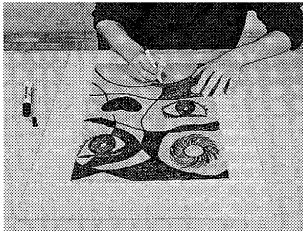
- ・SK 液（アラビアゴム液）による版づくり【その 2】

③（2 時間）刷り

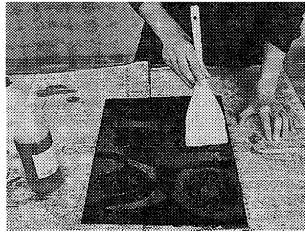
- ・SK 液の拭き取り。
- ・刷り（足踏み法やプレス機を使って）

(5) 評価

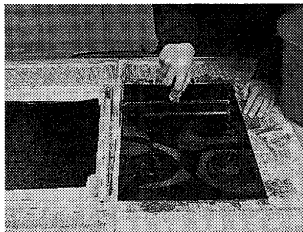
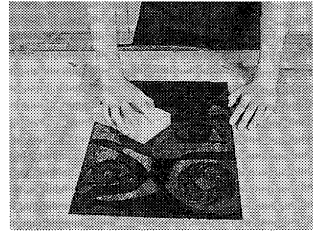
- ・平版版画としてのリトグラフについて理解し、自分の想いを色や形で表現できたか。
- ・版画の制作工程を通して、計画的に作業を進めることができたか。



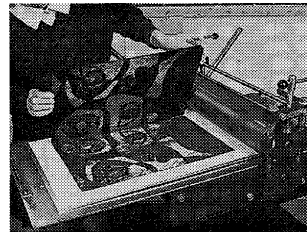
カゼイン溶液を塗った
合板に描画材で描く



全面にアラビアゴム液を塗り乾かしスポンジに水を
含ませ描画面の液を拭き取る



版面を常に水で湿らせた
状態にしローラーでイン
クを盛る



プレス機で刷る

3. 【実践 3】 廃材を使った心象的表現（第 2 学年：6 時間）

(1) 語りかけてくるもの

工芸の授業で本校では木を材料として使うことが多くあるが、その木材が生徒たちの手によってひとつの作品として作り出される部分と、廃材という名前の作品（？）もまた多く作り出されている（作り出されてしまう）。

本校の校内環境は、大学附属ということもあり、広大な敷地の中にあって、自然にも恵まれている。学内をぐるっと一周してくればかなりの木の材料（落ちた枝や廃棄された木材）が手に入る。このように廃材と呼ばれる材料や自然の素材を生かして、そこから自分に語りかけてくるものを作品に託して心象的な表現を試みた。

日頃の制作によって作り出された段ボールいっぱいの木材の欠片を机の上にひろげる。この木片の山は自分の制作した作品とはついこの間まで一緒にいたはずの木片である。この高く積まれた木片をじっと見つめる生徒は、そこから何かを感じ取る。ある生徒は「まさに

自然破壊がここにある」と言い、別の生徒は「出番のなかった行き場のない名前もないもの」と言う。また、拾ってきた木の枝一本から様々な想いを持ち、イメージがどんどん広がっていく。そこには廃材としてではなく、ひとつの素材として生徒の目に映っているのが感じ取れる。ひとつとして同じ形のない木片を手にして積み重ねたり、同じような形を探し出しては接着していく生徒。クロッキーブックを取りだしてアイデアスケッチを描きはじめる生徒。自ら語りかけことで素材との対話が生まれ、廃材だったものが素材としての役割を持った瞬間である。そこから生み出されるものは、素材との対話から生まれた自分だけの表現である。

(2) 想いの先にあるもの

生徒のひとりが黙々と角材を削りだしている。時間をかけて削って出来た、卵形の作品をサンドペーパーでいつまでも磨いて、木の感触を楽しんでいる。大小の木片をパズルのように組み合わせていた生徒が、今度は絵の具で色を塗り始めた。そこには玩具に通じる世界が見え隠れする。折り重なるようにして伸び続けようとする木の枝は、空間の広がりや生命の逞しさを感じ取ることができる。現代の子どもたちの生活の中で、自ら積極的に自然の素材に触れ、そこから何かを発想し、形に置き換えていく場面は数少ない。しかしそれはそのような機会が少ないだけで、子どもたちの発想や想像の中には無限の可能性が感じられる。心象的表現を主題に制作していく中で、対象に向き合い一つ一つの形の中から自分の想いを感じ取り表現していく過程で、子どもたちは自然に何かに見たてる行為をしたり、想いの全てをその形の中に表そうとしている。

これからのデザインや工芸の学習において求められていることは、だれが、どのような目的で、何に使うのかという使用する者に関わる部分に加え、生徒自身が持つイメージや想像から、何をつくりたいのか、何がつくれるのかなど、表現することの本質的な部分とのバランスも大切にしていかなければならない。

(3) 「つくる」ことから始まる

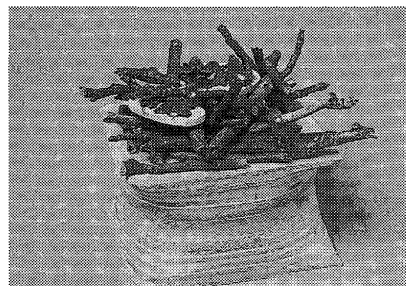
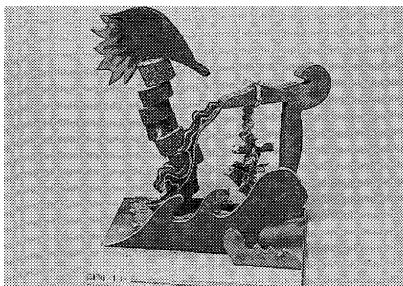
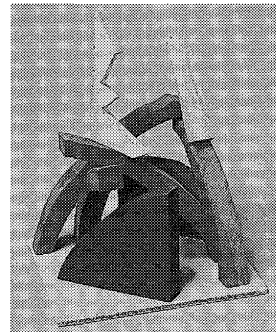
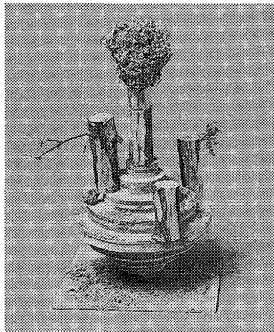
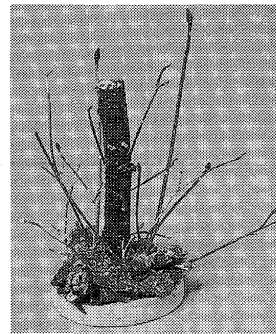
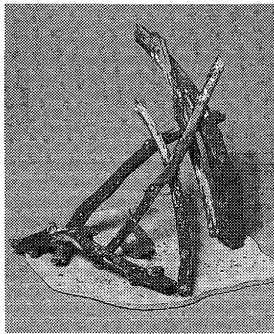
生徒が積極的に「つくる活動」の中心となり、表現する者としてその意図を追求していく姿勢が大切であるが、「もの」をつくる行為を通して得てきたものは、物質的な豊かさや、生活の快適さに示される結果だけではない。人が「もの」をつくるということは、対象に向き合うと共に自己を見つめることに繋がる。このつくるという行為は、ただ単純に制作時間が確保されればできるというものではない。日常の生活の中での体験とその蓄積、発想から高層までの過程など、教科の枠の中だけでは確保できなくなっているのが実情である。

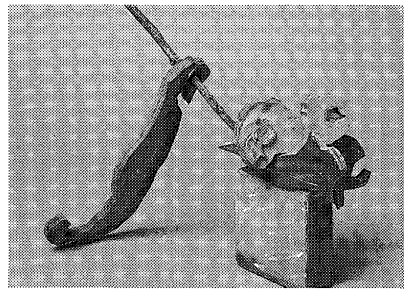
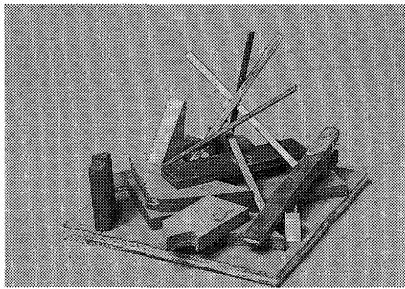
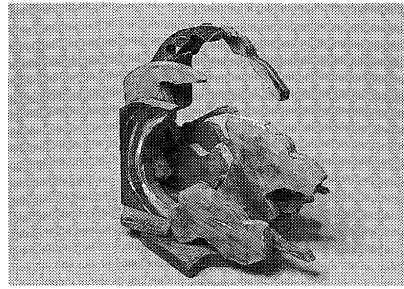
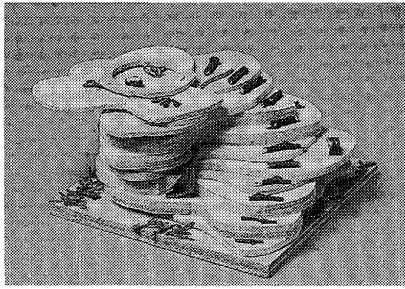
また、IT化の流れの中で、今を生きる子どもたちを取り巻く環境はますます変化することが予想される。文科省の「ミレニアムプロジェクト」ではコンピュータについてこのような構想が示されている。コンピュータ教室だけでなく全ての教室に2台のコンピュータを配置し、「環境としてのコンピュータ」を目指している。このようなことから学校教育ではそれに対応したカリキュラムづくりが進められ、今後もコンピュータの利用がより増えていくことは周知の如くである。コンピュータに代表される最新機器はツールとしては大変便利なも

のであるに違いないが、それをどのように使い、生活の中に生かしていくことができるかという発想までは導き出してはくれない。子どもたちがものづくりを通して自己を見つけ、自分にとって価値あるものを見出せるような、人間としての生き方に通じる美術教育のあり方や実践研究が求められる。

この廃材をつかった実践では、表現することだけでなく素材を大切に思う心、素材を生かした作品づくりなど素材に対しての意識を高める指導が重要となる。新しいものをつくることは色々なものの犠牲の上に成り立つという考え方の時代は終わり、限りある資源を有効に活用し、使い続けられるような発想や工夫など、これからの時代を見据えた指導が求められている。

【実践3の廃材を使った心象的表現の生徒作品】

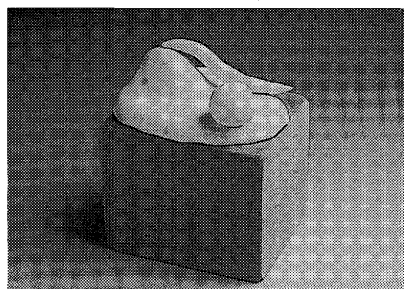
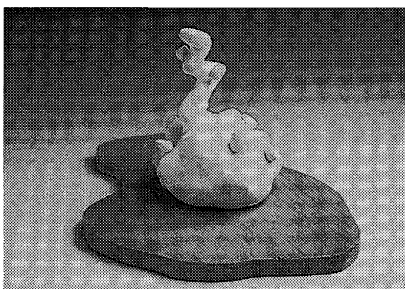


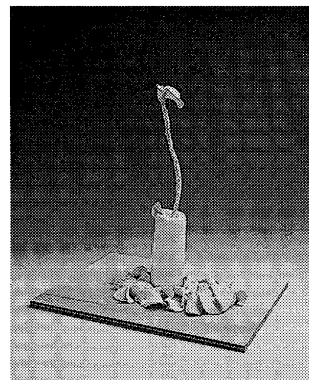
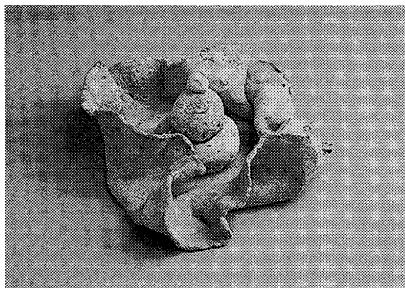
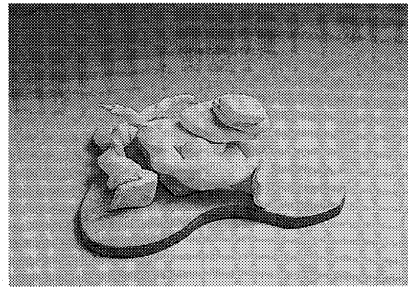
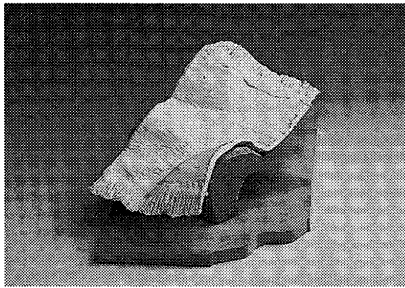
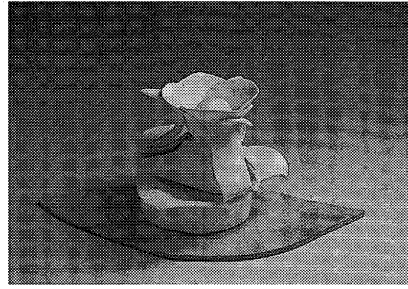
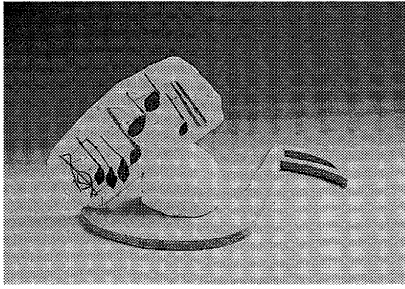


4. 【実践4】「風・火・水」(第2学年：6時間)

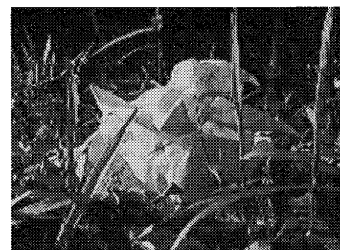
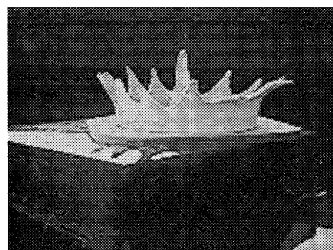
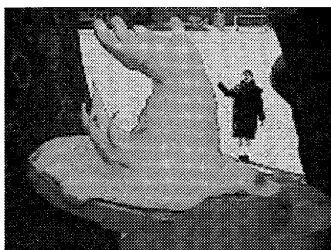
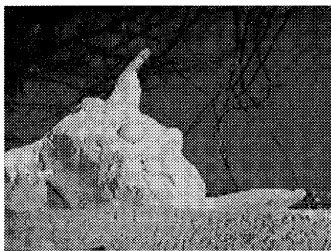
感覚を生かしてつくる課題のひとつで、「風・火・水」という自然事象の中でも手でつかむことのできないものから、どのような形をイメージし、粘土や木を使って創造的で抽象的な表現で立体に表すかという課題である。この題材は1年時に行った「感触のみでつくってみよう／ピーマンをつくる」題材や「音からイメージして描くトレーニング」を発展させたものである。ワークシートを活用して「風・火・水」の中からイメージしたスケッチをもとに白粘土で立体的に表現していくものである。

この課題では作品の制作だけでなく、もう一つの取り組みとして作品を環境の中で生かしながらか活用していく試みを行った。まず完成した作品をデジタルカメラで撮影したものと、自分の作品の設置場所としてふさわしい校内(大学構内を含む)の公共空間を選択しデジタルカメラで撮影した風景とをコンピュータを使って合成することで、自分の作品が身近な公共空間に設置されるとどのようになるか、作品とそれを取り巻く環境との調和はどうかなど、自分の作品をどのように生かしていくことができるかなど、作品の制作だけでなく作品を生かす方法についても考えるとのできる課題となった。





校内（大学構内）の公共空間との合成写真



5. 【実践5】OWNプランを生かした試み

「モダンアートにチャレンジ」(第2学年)

課題	「モダンアートにチャレンジ」		
履修形態	必修 テーマ	履修時間数	S 2 時間以上
学習計画 (めやす)	事前指導 校外学習：東京都現代美術館での鑑賞の授業 1 時間目～2 (4) 時間目 オリエンテーション, 授業計画, レポート作成 ～6 時間目 「モダンアートに挑戦・企画書」作成 ～8 時間目 「モダンアートに挑戦・企画書」作成と作品制作の課題 1 ～12 時間目 「モダンアートの挑戦・企画書」作成と 作品制作の課題 2 (野外作品の制作)		
本時の学習のポイント, 自立的な学習を促す手だて, 配付資料など			
・東京都現代美術館での授業 (学芸員の現代美術についてのお話と美術館作品鑑賞) を通して「現代美術とは何か」というテーマで, 自分自身の感じたことをレポート (壁新聞型式) にまとめる。(4 時間まで履修している人の必修課題・2 年生全員)			
・履修した時間数に応じて, 生徒自身で授業の計画を立てて, 見通しを持って学習に取り組めるように, ワークシートを活用した。			
・「現代美術」をテーマに作品の構想から制作まで取り組めるような発展型の学習スタイルにした。			

(1) 実践課題について

【「現代美術に接して」という美術館を利用した鑑賞授業と選択美術の中での発展的課題の実践】

鑑賞教育を積極的に取り入れた授業を展開していくことは美術科の限られた時間数の中で, 生徒の美的感覚を磨いていくとともに個々の価値観を養い表現の幅を広げていくことにつながる。東京には様々な美術館があり, 地域的には美術に親しむ場と機会に恵まれている。また, 最近では多くの美術館で積極的に美術教育の普及に努めた様々な企画を行っています。専門知識に通じた学芸員と協力して美術館という本物に接することのできる場で授業を展開することで, 美術作品を肌で感じ多様な表現の良さに気付くことで生徒自身の制作活動に生かしていくことができる。

この実践では東京都現代美術館を利用し, 2 年生が合同授業という形で学芸員の方のお話を聞き美術館の見学を行った。必修課題として全員が「私が感じた現代美術とは何か」をテーマに「現代美術」について自分自身で感じたことを自分自身の言葉で他者に紹介するレポートを作成する。また, 発展的課題として, OWN PLAN の中で次のような①～③の課題を設

定し、生徒が興味・関心に応じて履修した時間数の枠の中で取り組んでいけるような内容にした。

『モダンアートに挑戦』

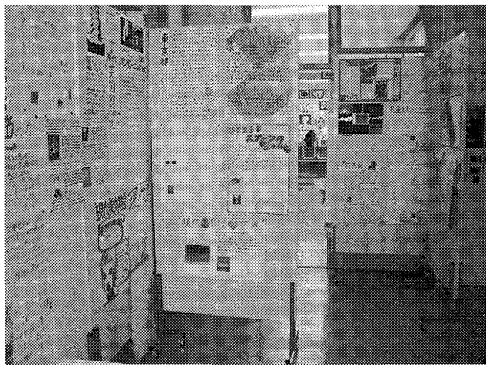
【課題1】 現代美術の作品制作の企画書作成。（その概念や企画など作品全体を貫く基本的な視点や考え方がわかるようにするプランニング用紙の作成）

【課題2】 課題①のプランニングをもとに実際に作品の制作を行う。（平面・立体など作品の性質は問わないが、大きさや完成までの保管場所などの問題も考慮し、学校で制作可能なものにする。）

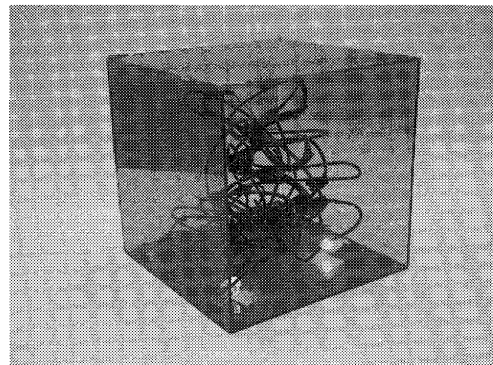
【課題3】 野外モダンアート作品の制作。（屋外での作品制作の意義を理解し制作に生かす。作品は写真撮影した後、解体する。）

このような必修授業での必修課題と選択授業の発展的課題を組み合わせることで、生徒は個々の興味・関心や制作の進度などに応じて生徒自身が求める表現とは何かを追求しつつ、制作に取り組むことが出来る。

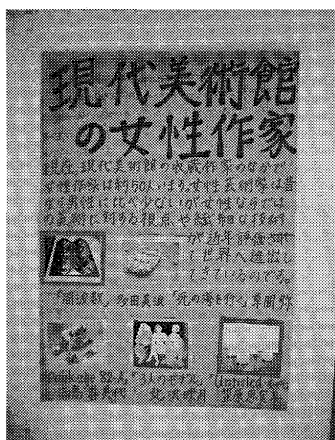
(2) 資料



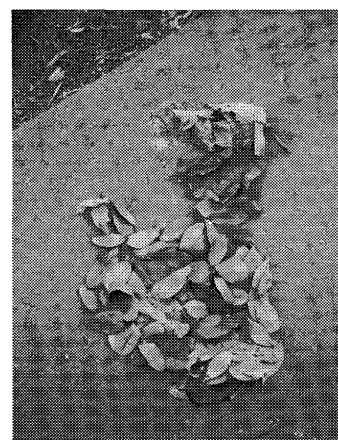
レポート展示風景（美術室前廊下）



作品制作課題2



レポート



作品制作課題3

IV 美術科と情報教育

これまで美術科の中では「情報活用の力」に関わる学習を、デザイン・工芸分野の「視覚伝達」の表現の中で多く取り上げてきた。

③「デザイン」についての基本的な捉え方に、三つのカテゴリーを使った考え方がある。第一はデザインのコンセプト（概念）に関すること、第二に人のデザイン行為（デザイン・ワーク）、第三はデザイン行為の過程で作られたり、描かれたりする生産物や提示物のこと（作品）である。

第一のカテゴリーであるデザインのコンセプト（概念）については、視覚伝達に関するものと生産に関するものに分けることができる。例えばポスター・マークなどの視覚伝達に関する学習は、「情報」に関する学習そのものである。どのような情報を、誰に対して、何のために、どういう場や状況下で伝えるかが視覚伝達の要素である。情報を伝達しようとする者（送り手）は受け手のニーズやイメージを推測しデザインする。デザインにおける「情報」のコンセプトは、提案、広報、キャンペーン、現状報告（分析）、問題解決の発見や訴えなどの伝達スタイルのことである。

第二のカテゴリーであるデザイン・ワークは、総合的に「情報」を捉える学習である。伝達や生産に関するコンセプトを明確にし、その構想に従って、製作以前にあらゆる面の造形の計画を立てることである。

第三のカテゴリーである生産に関することでは、デザインの学習でいうと作品制作がこれにあたり、「情報」に関わる様々な要素を色や形に置き換える作業が主になる。

これらの三つのカテゴリーを総合して「情報」や「用途」など、視覚伝達や生産に関わる部分を構想するのがデザイン行為である。このデザイン行為は原稿・図面・模型などあらゆる形態で示され受け手に提示される。このデザインの提示が「プレゼンテーション」であり、美術科でいう「アイデアスケッチ」「イラストレーション」「製作図」「完成予想図（レタリング）」「模型」という形で学習する部分である。広範なデザインの内容を限られた時間の中ですべて盛り込むことは難しいので、表現のための基礎的な知識や基本的な表現技能、造形的な体験を中心に題材化を行い、各学年を通じて段階的な学習をしている。

以下が各学年の「情報」に関わる力（デザイン）を育てる内容を持った実践題材名と目的別分類である。

1年

- | | |
|---------------------------|--------|
| ① ポスター、マーク、レタリング（絵文字立体）など | 視覚伝達題材 |
| ② 色彩と表現、色彩と機能、構成美の要素 | 基礎練習題材 |
| ③ ことわざ立体 | 視覚伝達題材 |

- ④ イラスト、アニメーション制作（GIF アニメーション） 視覚伝達題材
- ⑤ 私の美術館カタログ 視覚伝達題材

2年

- ① コンピュータソフトを使つてのCDジャケット制作 視覚伝達題材
- ② ホームページ制作 ③デザインで交流（MM 掲示板） 視覚伝達題材
- ④ 「志賀高原」本づくり 多目的複合題材
- ⑤ 現代美術に挑戦（現代美術紹介カタログづくり） 視覚伝達題材

3年

- ① 人に優しいデザイン（環境デザイン調査） 多目的複合題材
- ② 「修学旅行」の絵手紙 視覚伝達題材

(1) 『「創造」を支える情報活用の力』育成の視点

① 情報活用の力

美術科における情報活用の力は、先にあげたデザインの三つのカテゴリーに関わるデザイン行為がまずあげられる。表現においても、その目的にあった材料を選択、計画的に加工、制作する力をつけていくためには、「制作」に関わるあらゆる情報を収集し、取捨選択して「作品」につくりあげることが必要である。この「作品」が美術科においての「発信」として捉えることができる。

デザインの学習は様々な情報の中から機能性と審美性の両面を考え、取捨選択できる力を身につけていくことであり、これは臨画や写生による造形表現に対し、対象の単なる表現だけでなく感覚や知覚を通して伝達や用途として生かせるように学習することである。このデザインの基礎的な学習は色・形・材質などの造形要素の構成学習を通して身につけることができる。

② メディアに対する姿勢と態度

今まで美術室で制作されたものは、校内での作品展示や展覧会などの限られた空間だけで発信されることが多かった。デザインに限らず工芸・絵画・彫刻の分野に関しても情報機器が学校や家庭に普及し、それらの活用によって「発信者」として自ら表現したものを世の中・社会全体に向けて発信することができるようになった。こうしたコンピュータなどの情報機器の活用によって、限られた世界の中だけの表現活動から解放され、発信者として自ら表現したものにリアリティーをもたらし、使命感や達成感を増すことにつながる。

しかし情報化にはマイナスの部分もあり、好ましくない情報に接する機会も増える。従って情報に対する意識や感覚を鋭くしていくことが必要である。そのためには年齢や発達段階、社会の状況に応じて従来の道具と同様に、自然に使いこなせるような学習課題も必要

となる。自分に必要な情報を選んで人に伝える能力「選び、アレンジして、組み合わせる」というリ・デザインやリミックスなどの力も必要となる。視覚的表現能力に、いわゆるビジュアルリテラシーの教育も美術科にとって必要となる。

③ コミュニケーションを成立させる力、コラボレーションを成功させる力

美術科におけるコミュニケーションとは造形的な面からコミュニケーションを図る力と伝える内容を明瞭・的確に表す力や伝える意図を明確にし、目的や対象を考えた主題設定をする力などがあげられる。特にデザインでは視覚を媒介にした「ひと」と「ひと」との伝え合いに対する関心を高めることである。コラボレーションについては従来から共同制作やデザイン・ワークの中で培ってきた。

◇不特定な「ひと」との情報交換（マス・コミュニケーション）→マーク・ポスターなど

◇特定な「ひと」（個人）との情報交換（パーソナル・コミュニケーション）→グリーティングカード・絵本

◇伝え手と受け手が同一である情報の交換（セルフ・コミュニケーション）→CDジャケット・ブックカバー

④ 思考の力

まさに「デザイン」する力である。「色や形による構成」「身近な環境のデザイン」「視覚伝達デザイン」などに分類され、発想や構想を練る過程・計画を重視し、造形的な総合力を身につける学習である。デザインの学習を通して「豊かな発想をする」ことは、社会の国際化、情報化などの変化に対応し豊かな生活を創造していくことにつながる。これは実際の作品制作を通して身につける力である。

⑤ コンピュータとネットワーク

メディアに対する姿勢の項でも述べているがコンピュータは一つの道具として捉えることが美術科の基本である。自らの手で「もの」をつくり出すことの大切さや、実在感・存在感を大切にすることが現代社会にこそ重要と考える。しかしコンピュータが彫刻刀やカッター・のこぎりのように、単なる作業のための道具であるとも考えていない。本校美術科でも色彩や構成美の学習、アニメーション・CDジャケット制作などコンピュータを活用した授業を取り入れている。大切なことは子どもの経験や発達段階にあわせて効果的に取り入れていくことで、従来の道具以上の幅広い可能性を秘めていることも事実である。

ネットワークについてはインターネットとペイントソフトなどを使って、遠隔地の人たちとデザインを通じての交流（平成12年度本校研究協議会での美術科の授業）も可能であるし、ホームページを公開することでよりグローバルな交流も可能となる。

(2) 美術科における「創造」とは

美術科では学習指導要領に基づき美術における基礎・基本（教科の目標・内容）と、それを生かして創造的に取り組んでいく資質・能力など育成すべき要素を年間指導計画の中に位置づけ指導を行っている。

②美術科における「資質」とは感覚・感性・好奇心や挑戦心など「生まれながらに備わっている性質」であり、それを開発し育てる指導が中心となる。また、「能力」とは「何かを為す働き」を指し、経験・知識・技術・判断力と創意工夫する創造的思考力・態度などの総合力であり、教え経験させ身に付けさせたり、自ら工夫・研究したりして新たなものを体得していくことができるような指導が中心となる。

美術科の目標に示されている「美術の基礎的能力」とは具体的には「色・形・材料で描く、つくる、飾る」ための基礎的技能や発想・構想力などと鑑賞力である。美術で育てるべきことは美術科全体と各学年の目標および内容に示されていることであるが、より具体的に示した基礎的資質・能力・理解すべき内容は次の通りである。

① ④「A表現」の八つの基礎基本

- A. ものの見方・感じ方を深めること（観る力、感じ取る感性）
 - a ものをよく見取る力、気付き発見する力、よさや美しさ、情感、雰囲気などを感じ取る感性
 - b 色・形、量感などの特徴をとらえる力
- B. 主題や発想を創出すること（発想力、イメージを浮かべる力）
 - a 豊かな感情を考え、空想や想像力を広げイメージする力
 - b 自ら課題を設定していく力
 - c 新しいものを考え出す発想力・創造的思考力
- C. 考えやイメージをまとめ組み立てること（構想力、構成力）
 - a 自ら課題解決の方法を考え、組み立てていく力
 - b 創造的構想力、構成力
- D. 色・形・材料で表す感覚や基礎的技能を身につけること
 - a 形や色、材料・用具などにかかわる基礎的な理解と表現技能
 - b 造形感覚、美的感覚、材料・用具に対する感覚と創造的に生かす力
- E. 創意工夫して、よりよく表すこと（まとめ上げる力）
 - a 表現の過程で創意工夫し、総合的によりよくまとめ上げる力
- F. 全過程を通して自己確認すること（自己確認の態度）
 - a 発想から完成までの表現の全過程を通して自己確認し、よりよい表現のための工夫や新たな課題を発見したり、自分のよさや学習で得たことなどを発見・確認していくこと。

- G. 作品を通して、コミュニケーションや批評をし合い、互いのよさや個性などを理解し合うこと。
- H. 自分の作品に愛着を持ち、大切にすること。(愛好心)

② 「B鑑賞」の七つの基礎・基本

- A. 能力面からの基礎・基本
 - a 作品の見方や感じ方
 - b よさや美しさ、作者の心情などを感じ取る力
 - c 美意識や美的判断力
- B. 内容面からの基礎・基本
- C. 美術作品などの表現の意図や方法の理解
- D. 文化遺産や文化財などの特質の理解
- E. 日本の美術の変遷と作品の特質
- F. 美術と人間のかかわりの理解

美術科ではこれらの基礎・基本を確実に身につけ、一人一人が自分のよさを生かして創造的に考え工夫したり自分の課題に必要な学びを選択したりして、自らの能力や経験を一層豊かに広げ伸張させていくことが美術科における目標であり、教科としての「創造」の柱として捉えることができる。

また、「情報」(情報活用)という視点で捉えた場合、美術科で学ぶべき基礎・基本の中には、情報活用能力を育成する上でその基盤となる能力を育てる内容が多く含まれている。

【ものをよく見取る力、気付き発見する力、よさや美しさ、情感、雰囲気などを感じ取る感性。色・形、量感などの特徴をとらえる力。豊かな感情を考え、空想や想像力を広げイメージする力。自ら課題を設定していく力、新しいものを考え出す発想力・創造的思考力。創意工夫して、よりよく表すこと。表現の過程で創意工夫し、総合的によりよくまとめ上げる力。(情報の収集、整理、活用そして創造と表現)】

このような情報の視点からアプローチしていくと、育成すべき力を各領域の各題材に効果的に配置した3年間のカリキュラムを考えていく必要がある。時間数の削減にともない各学年とも1学期間に1題材を扱うのが精一杯の状況で、短時間教材を効果的に配置していくことも重要なポイントとなる。

平成13年度の研究会の紀要にも書いたとおり、美術科ではデザインの分野を中心に情報に関したアプローチをしていくことが効果的な学習となる。そもそもデザイン教育は情報と密接な関連があり、題材全体を情報の視点で捉えることが出来るからである。従って美術科では情報へのアプローチのスタンスとして、デザインの分野を中心に絵画・彫刻・鑑賞を相互に関連づけていく方向で考えていきたい。

(3) 実践例1 「アイデアでコミュニケーション」⁽⁵⁾（3 学年，7 時間）

① 単元のねらい

表現活動を通した他者との交流のなかで，自分が思いもしない発想や表現方法について知り，自分自身の発想の転換の手がかりとし，交流者がお互いに創造力を高め合うことを学ぶ。

② 単元の展開

A. 学習のねらいを知る。コンピュータの使用上の注意や使い方について。（2 時間）

a マルチメディア掲示板（以下 MM 掲示板と呼ぶ）の使い方について。

それぞれが授業で制作した作品を MM 掲示板を使って紹介する。

b ペイントソフトの使い方について。

〔課題 1〕 図形から発想して描く（デザインする）。

B. 制作（2 時間）

a 画像加工ソフトの使い方について。

b 〔課題 2〕 画像から発想して描く（デザインする）。

C. MM 掲示板にある〔課題 3〕（島根大学教育学部附属中学校生徒からの課題）の制作。

a 制作作品の MM 掲示板へのアップロード。

b 交流校とリアルタイムで交信し意見交換。（奈良女子大附中，島根大附中）

D. まとめ（2 時間）

③ 使用する機器

・生徒用コンピュータ EPSON Type-SW

・教師用コンピュータ SONY Vaio R72

A. 活用する機能

・簡易画像掲示板 imgboard v1.22.Rev5（MM 掲示板のこと。フリーウェア）
画像を直接アップロードできる掲示板。

・ペイントソフト（描画ソフト）

・画像加工ソフト

・Sky Menu Pro Ver.3（ネットワーク対応授業支援ソフト：管理用）

B. 交流校

・島根大学教育学部附属中学校

・奈良女子大学文学部附属中等教育学校

④ 期待する学習

他者との交流（光ファイバーネットワークを使った遠隔地との交流）を通して，アイデアの広がりについて知る。インターネット上の MM 掲示板の特性を活用し，いつでも，どこからでもインターネット上で情報の受信・発信をすることが可能であり，情報（アイデ

ア)の交流を持つことができる。また MM 掲示板では本時の授業のようにリアルタイムでの交流も可能である。

⑤ 他校との交流授業の展開例

A. ねらい

- a 共同制作，他校との交流授業での作品制作を通して，発想や表現方法などの広がりについて知る。
- b 光ファイバーネットワークを活用し制作活動を行う。

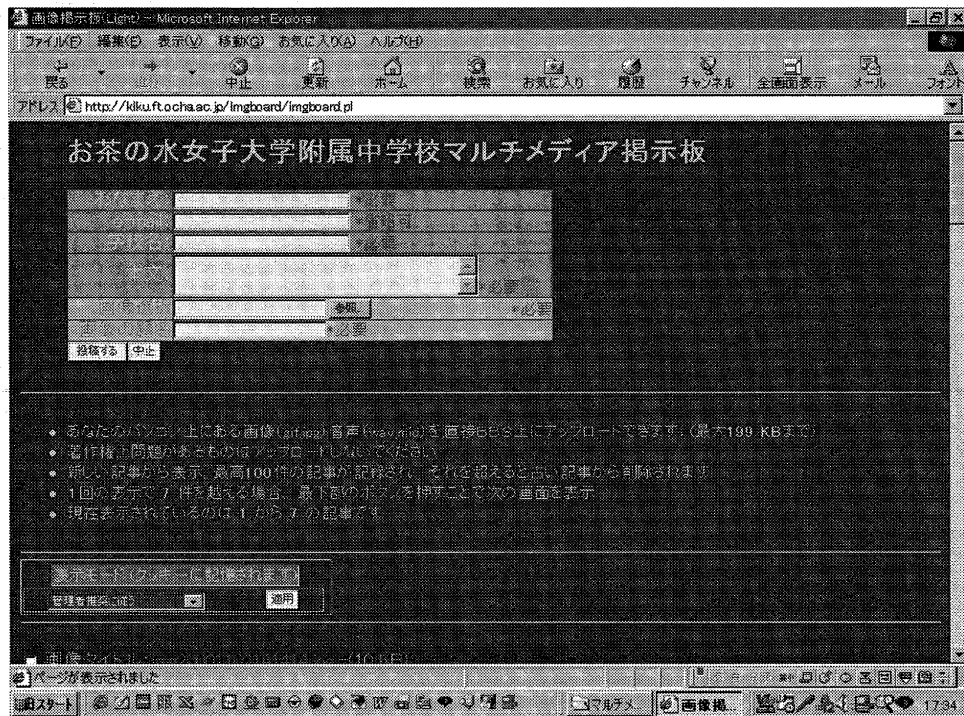
	学 習 活 動	指導上の留意点（機器活用のねらい）
導 入 10 分	<ul style="list-style-type: none">・ 本時の学習ねらい，流れについて知る・ MM 掲示板を立ち上げ制作課題を知る	<ul style="list-style-type: none">・ Sky Menu Pro Ver.3を使って本時の授業についてのファイルを全員に送信する。・ 島根大学教育学部附属中からの課題（事前に掲示板に送信しておいてもらう）
展 開 25 分	<ul style="list-style-type: none">・ 課題をもとに制作する。（個人）・ グループ（3名）のメンバーは MM 掲示板の同じ課題に取り組む。・ グループ内でそれぞれが制作した作品を検討し，互いの作品を構成したりして，MM 掲示板に送信する作品を共同で制作する。・ 完成したグループの作品を MM 掲示板に送信する。・ 交流校で，お互いの作品を鑑賞し，感想などを MM 掲示板に載せる。	<ul style="list-style-type: none">・ 制作状況を机間巡視で確認し，グループでの制作が進んでいない場合は適宜アドバイスをする。・ 制作作品は必ずしも完成を目指してはいない。発想に行き詰まったり，制作活動を発展させられない人やグループは，その状態の作品を MM 掲示板に載せて，他者からのアドバイスを得られるように指示を出す。・ 奈良女子大学文学部附属中等教学校3年B組との交流活動。
ま と め 5 分	<ul style="list-style-type: none">・ 本時の授業の感想を，はじめに配信されたファイルの中に入力する。	<ul style="list-style-type: none">・ Sky Menu Pro Ver.3を使って全員のファイルの回収。・ コンピュータ室の整備などの指示。

⑥ 評価

- A. MM 掲示板を活用しての授業は、光ファイバーネットワークを使って大容量のデータを高速で通信する手段としての有効活用となるか。
- B. 美術科では他者とのコミュニケーション活動を通して、アイデアなど発想や表現方法に広がりを持たせた制作ができたか。

⑦ 資料

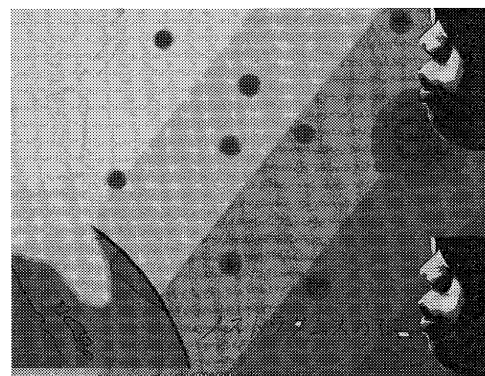
- A. マルチメディア掲示板（MM 掲示板）表紙のページ



- B. 課題例



生徒 1 からの課題「ノストラダムスの予言」



生徒 2 の描いた作品

Q. この地球に何かを描いてください。



生徒3の描いた作品



生徒4の描いた「作品A」



「作品A」に生徒5が描き足した「作品B」



「作品B」に生徒6が描き足した「作品C」

(4) 実践例2 地域・環境のデザイン『未来の学校をデザインする』⁽⁶⁾

—お茶中改造計画— (2学年・9時間)

① 単元のねらい

学校という場所は現代社会を生きる生徒達にとって、一番不自由な空間であるかもしれない。最近でこそ新築や改築された校舎・教室にはデザイン的な工夫や生活空間としての様々なアイデアを見ることができるようになった。しかし多くの学校の校舎・教室の環境は、生徒が一日の中で一番長い時間を生活する空間にふさわしいデザインとは言えない。お茶中も同様に好ましい環境とは言えない。現在の学校（お茶中）が抱える、デザイン的な問題点をについて考え、夢の学校、未来の学校のデザインについて考え提案する。

- A. 身近な環境に目を向け、問題点を意識し、新たな提案のできる力を身につける。
- B. デザイン計画を通して環境デザインについて関心をもつとともに快適な生活環境について考える。
- C. 協力して1つのもの（提案・作品など）をつくりあげる楽しさや、力を身につける。

A 情報活用実践力 B メディア対応 C コミュニケーション D 発想力・構想力

E P C ネットの活用

月	時数	生徒の学習活動	伸ばしたい情報の力
9	1	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインワークについて理解し、学校の校舎・教室などの施設設備についての問題点を考え、レポートする。 ・現在の学校の施設や設備の問題点を明らかにし、その問題点について新たな視点で捉え、快適な生活環境を考えた発表をしているか。 	A 調査, E 情報収集 分析 ↓
	3	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインコンペ（プレゼンテーション）について理解し、グループで制作計画をもとに役割分担をする。（デザイン企画書） ・協力して作業に取り組んでいるか。（場面） 	C プレゼンテーション 問題解決力 D 発想、構想
10	4	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン計画に基づいて、イラストや模型の制作、映像機器、コンピュータなどを使って、学校改造計画の発表の工夫を考え準備を進める。 ・各グループで一人一人の分担に従って制作を進めているか。 	B 機器活用 D 発想
	4	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインコンペ（プレゼンテーション）の審査会を行う。 ・制限時間内にグループで協力して、効果的な発表ができていないか。（審査用紙） 	A 評価 B 機器の活用 C 協同
11	4	<ul style="list-style-type: none"> ・審査の方法はアイドマ（AIDMA） attention（注目度）、interest（興味）、desire（ニーズ）、memory（記憶）、action（行動と総合評価）による評価方法で行う。 	
12	2	<ul style="list-style-type: none"> ・他のグループの発表を審査し、発想の視点や発表方法などの違いについて評価する。 ・発表や制作作品の工夫している点やよさを感じ取る。（審査用紙） 	C 相互評価 A 自己課題の認識

② デザインの学習について

「情報」や「用途」など、視覚伝達や生産に関わる部分を構想するのがデザイン行為である。このデザイン行為は原稿・図面・模型などあらゆる形態で示され受け手に提示される。このデザインの提示が「プレゼンテーション」であり、美術科でいう「アイデアスケッチ」「イラストレーション」「製作図」「完成予想図(レタリング)」「模型」という形で学習する部分である。広範なデザインの内容を限られた時間の中ですべて盛り込むことは難しいので、表現のための基礎的な知識や基本的な表現技能、造形的な体験を中心に題材化を行い、各学年を通じて段階的な学習をしている。美術科で担うべき「情報」は何かを、このデザインの学習を通して明らかにしていきたい。

デザインの学習は様々な情報の中から機能性と審美性の両面を考え、取捨選択できる力を身につけていくことであり、これは臨画や写生による造形表現に対し、対象の単なる表現だけでなく感覚や知覚を通して伝達や用途として生かせるように学習することである。このデザインの基礎的な学習は色・形・材質などの造形要素の構成学習を通して身につけることができる。

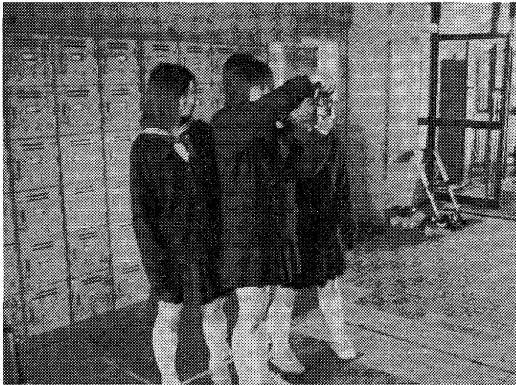
「デザイン」の学習は「色や形による構成」「身近な環境のデザイン」「視覚伝達デザイン」などに分類され、発想や構想を練る過程・計画を重視し、造形的な総合力を身につける学習である。デザインの学習を通して「豊かな発想をする」ことは、社会の国際化、情報化などの変化に対応し豊かな生活を創造していくことにつながる。これは実際の作品制作を通して身につける力である。(平成13年度本校研究会紀要より)

プレゼンテーションはデザインで養う力として、視覚伝達の中でデザイン(情報)の提示の力を養う。伝達意図を明確にして情報を効果的に視覚化する力をつけ、その視覚を媒体として「ひと」と「ひと」とのコミュニケーション(伝えあう力)を高めていく力をつけることにある。このプレゼンテーションを通じて、視覚情報の伝えあいの力を生活に生かせるようになるとともに、視覚情報を読みとる力をつけることがねらいである。

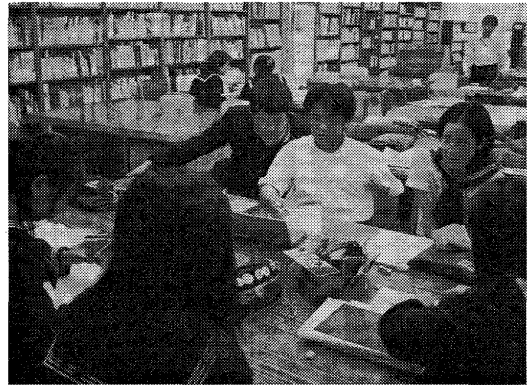
③ 評価

- A. 身近な環境に目を向け、問題点を意識し、新たな提案のできる力を身につけることができたか。
- B. デザイン計画を通して環境デザインについて関心をもつとともに快適な生活環境について考えることができたか。
- C. 協力して1つのもの(提案・作品など)をつくりあげる楽しさや、力を身につけることができたか。

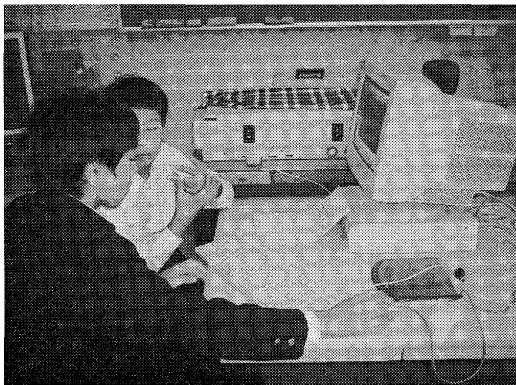
④ 資料1（授業風景）



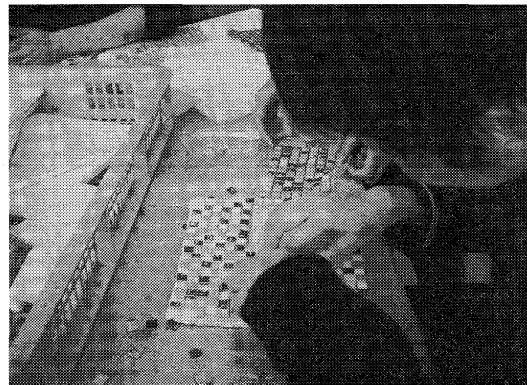
デジタルカメラやモバイルを使って校内を取材



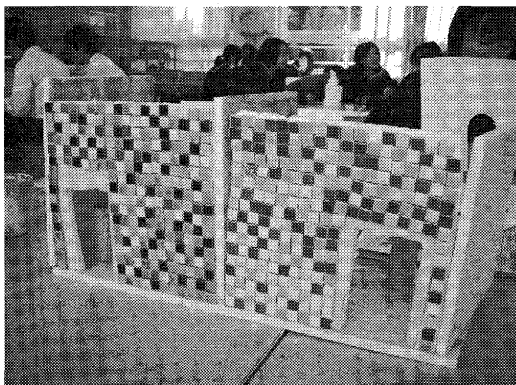
グループで企画を練る



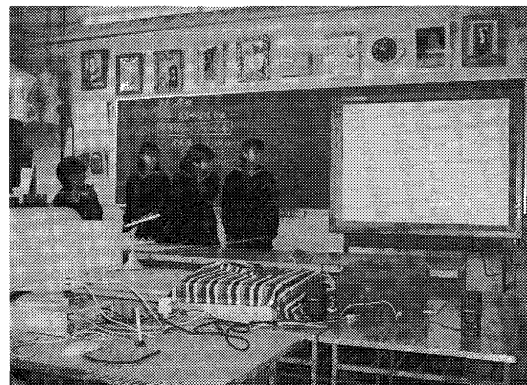
PCを使ってプレゼンの準備



マケット（模型）の制作



新しいトイレのマケット（模型）



プレゼンテーション（審査会）

⑤ 資料2 (審査結果: 審査のまとめ用紙より)

未来の学校 「お茶中改造計画」 2年梅組 デザイン・コンペ 審査結果

◎校長賞 1位 NANDASHI社 ハ忠類クラブ (同点1位)

皆で協同して計画するということは楽しいことであり、大変意義のあることと思います。5社それぞれの特徴が出ていてとても面白かった。校舎についてのいろいろな不満があることがわかりました。校長としても考えていきますが、皆もできるだけ工夫して使いましょう。

○情報担当教員賞 1位 NANDASHI社 2位 KUJIRATAROU
(株)

生徒の目から見た問題点がよくあらわれていた。改造のコンセプトがはっきりしていたので、発表が見やすかった。イメージが膨らむ工夫を、もう少し時間があればできたと思うので、頑張って欲しいものです。

・2U賞 1位 NANDASHI社 <13.72点>
2位 KUJIRATAROU (株) <12.48点>

◆講評〈発表順〉

1 ハ忠類クラブ

◎楽しい発想で便利さを追求した良い計画でした。問題点をきちんとあげたことも良かった。学年で分けないプランも面白かった。

○学年毎の発想から色別になっているところがよい。日頃から抱いている問題点がよくあらわれている。

・プリントでポイントを押さえていたので、理解しやすかった。立体図と設計図を同時に見ることで、想像しやすかったけれど、もう少し設計図を太い字ではっきりと作った方がいいと思った。

・いろいろな視覚的効果があったけれど、模造紙に書いてある図の文字が見えなかったのが残念。でも説明とかすごくわかりやすくて良かった。

・4階を作ることによって、スペースが出来、とても便利になるのですね。このような校舎になったら良いですね。

・プリントを出して聞き手にわかりやすいが、口が小さいのが欠点。でも効率が良くIT化に乗ってて良かった。板でなく模型をつくり映せば良いと思う。

・全員がうまく発表できていて、チームワークの良さが伺えた。デザインも環境の

ことを考えていてとても良い。

- ・わかりやすい説明だったし模造紙を使っていて見やすかったです。まとまっていた良かった。
- ・発表の仕方は声も大きくてとても良かった。里奈ちゃんの模造紙の見せ方も◎。雨の日対策も、生徒の不満を取り入れていて実現するのがとても楽しみです。
- ・ポスターが良かったけれど、ちょっと色が薄くて見にくかった。でも、身近なことをわかりやすく改造していて、理想の学校になりそうだった。
- ・生徒の願いを受け入れたアイデアが多くあった。
- ・説明もとてもしっかり出来ているし、画像もとても見やすかった。模造紙の図が遠くからだ見えづらかったのが残念。
- ・模造紙やプリントなどを使っていて、自分たちが言いたいことがよく伝わってきました。
- ・模造紙やパソコンを効果的に使って、わかりやすくまとめているところが良かった。問題点、改善後どうなるのかがしっかりしていると思いました。
- ・模造紙がちょっと見にくかったけど、発表がとてもうまかったです。
- ・こんな学校があったら本当に良い。でもすべての学年を同じ階に集めたら、うるさいんじゃないの？
- ・室内に運動場があるのはいいけど、太陽にあたるのもいいと思う。
- ・模造紙などを使って、指し示していてわかりやすかった。プリントもあって良かった。
- ・問題点→改善の展開ですごくわかりやすかった。
- ・前のボードをインクを濃くしたらもっと見やすかったと思う。
- ・問題点をよくおさえ、またそれを改善するためにとてもいいと思った。
- ・もう少しコンピュータやCDなどで音声をつけると、もっと注目度が上がると思う。内容はすごくいい！！
- ・発表の仕方が静かすぎて記憶があまりない。でも細かいところに力が入っていると思う。
- ・いつでもスポーツ（部活）ができるのは最高。スペースをうまく使う点ではとてもGOOD。
- ・とてもわかりやすかったです。プリントを配ってくれたのが一番良かったです。
- ・教室にコンピュータをおくのはとても良い。
- ・教室や校舎の図が詳しくて、すごいと思った。
- ・絵がきれいだけど、黒と赤の字だとみにくい。

⑥ 資料3-1 (ワークシート)

2年美術・2学期課題Ⅱ
『未来の学校をデザインする』 ―お茶中改造計画―

学校という生活環境について考え、現在の学校（お茶中）が抱えるデザイン的な問題を探り、夢の学校・未来の学校像をイメージして校舎や教室などのデザインについて考え提案する。

【学習目標】

- ①環境デザインについて関心をもつとともに、身近な環境にも目を向け、快適な生活環境とは何か考えよう。
- ②問題を整理し、新たな提案について考え、それを発信できる力を身につけよう。
- ③デザイン計画を通して、協力して1つのものを作り上げる楽しさを味わおう。

【授業の流れ】

- ①デザインワーク・デザイン計画について。
- ②学校の校舎・教室のデザインについての課題点を考えよう。
- ③デザインコンペとプレゼンテーションについて。（班単位による共同作業）
- ④デザインに基づいて、イラスト・模型・映像機器・コンピュータなどを使って未来の学校についてデザインする。
- ⑤デザインコンペに向けての準備（制作）
- ⑥デザインコンペでのプレゼンテーション

【デザイナーの仕事と仕組み】

デザイナーといっても、世の中には様々なデザイナーが存在します。ファッションデザイナー、インテリアデザイナー、インテリアデザイナー、グラフィックデザイナー、etc. 今回の課題は学校の校舎や教室といった建築に関わるデザインの仕事です。デザイナーの仕事はクライアント（仕事の発注者）から仕事の依頼を受け、デザイナー（デザイン会社）がクライアントの意向を受けて様々なデザインを行います。

【資料1】『美術室の改修プラン』

◇展示・造形室の増設
全体の構造は流し台（水道）を移動し、美術室と併せて一つの空間にする。展示・造形室側はパーテーションを使ってフレキシブルに空間を利用できるようにする。

◇天井部分は金網にして作品を釣り下げられるようにする。
◇コンセントは天井からの釣り下げタイプにする。
◇壁面はすべて掲示板タイプの穴あきボードにして、黒板はつけない。黒板は移動式のホワイトボードにする。
◇机は共同の作業台をのびき生徒一人用のデザイン用机に変更する。
◇床は壁の床面は粘土・陶器用に排水溝を設ける。
◇資料・図書室にはP.C.（4台程度）・スキャナ・プリンターを設置する。画集、美術資料、ビデオなどが自由に閲覧できるようにして準備室と兼ねる。

未来の学校「お茶中改造計画」デザイン・コンペ審査用紙

プレゼンテーションは各グループ、準備と後かたづけを含めて7分間で

◆プレゼンテーションでの審査（評価）内容

審査はアイDMA（attention, interest, desire, memory, action）による評価方法で行う。

- ①アテンション・・・受け手の注意を引くこと、注目度に関する評価。より注目性が高いのはどれだけ切実な問題を提起し、受け手を引きつけたか。
- ②インタレスト・・・受け手に興味を持たせること、様々なレベルがあるが、デザインのコンセプトにつながる興味であるかどうか。
- ③デザイアー・・・受け手の欲求に働きかけること。この場合 desire は受け手（クライアント）のニーズにどれだけ働きかけているか。
- ④メモリー・・・受け手に記憶されやすいように視覚的効果を工夫すること。例えば短時間で意味や内容をつかめなければならないので、できるだけわかりやすいようにどのような工夫（美術のデザインの部分：イラスト、模型、平面図、立体図など）や内容になっているか。
- ⑤アクション・・・受け手に行動を起こさせること。特に伝え手が切実に感じた問題など、その現状を視覚的にレポートし提案に結びつけ、受け手が同じような気持ちになることが重要。今回はグループの発表でのチームワークや役割分担などのを含めた総合評価として捉える。

※受け手とはクライアントのこと、今回のクライアントは小川校長先生および審査員の先生

デザインコンペの審査は、上記の評価内容①～⑤のプレゼンテーションの内容5項目について評価をします。
各項目の評価については A（良い：3点） B（普通：2点） C（あと一歩：1点）の3段階で採点します。

◆発表順と提案内容

発表順	グループ名（デザイン会社名）	提案内容
1		
2		
3		
4		
5		

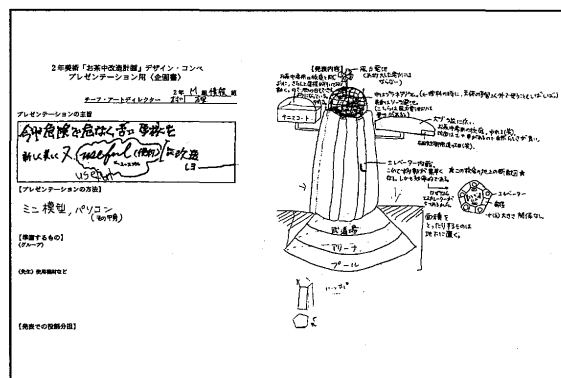
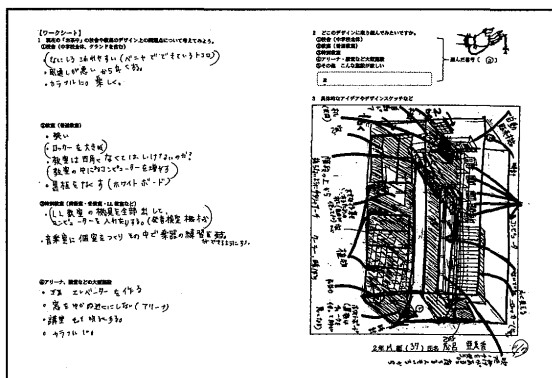
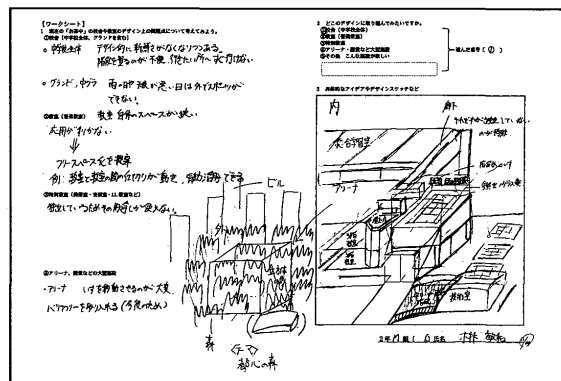
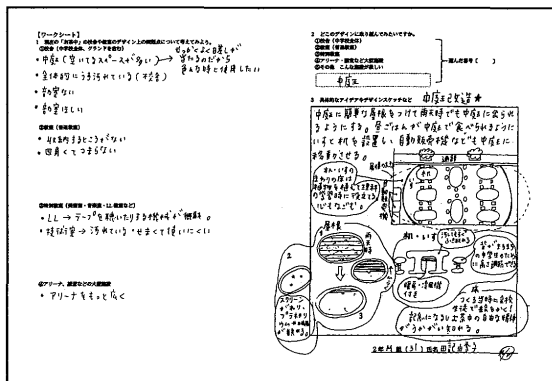
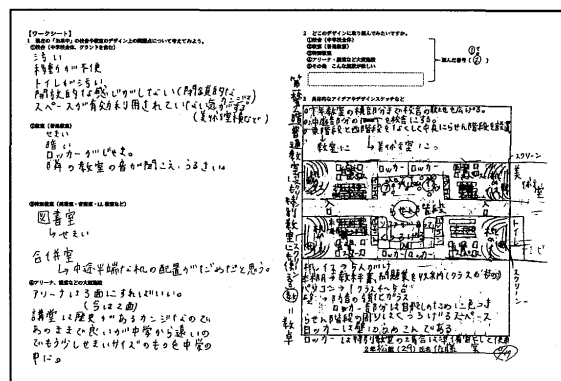
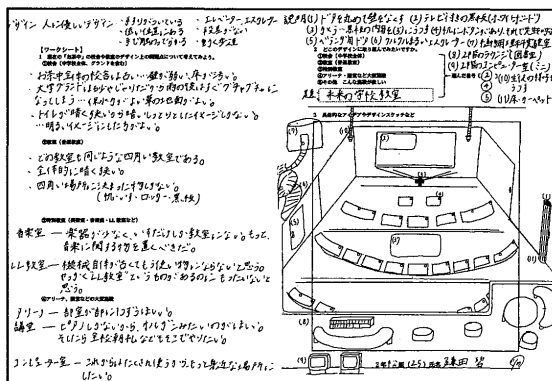
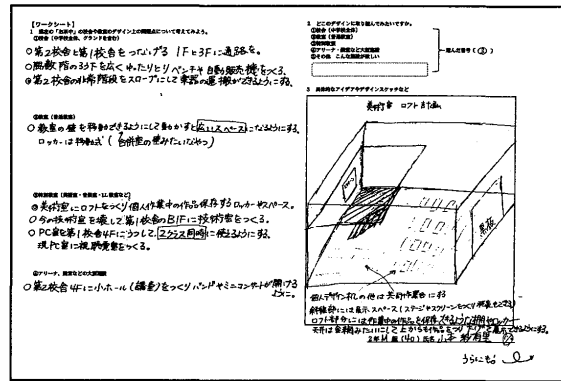
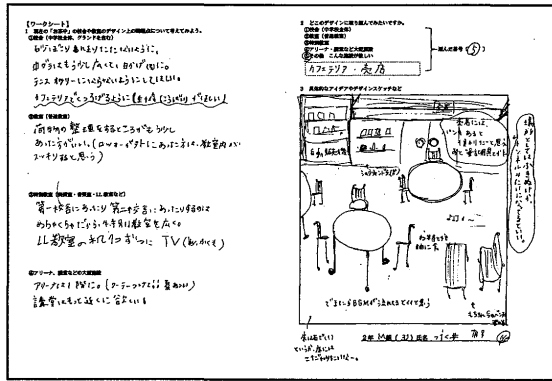
【審査用紙】

評価項目	評価ABC	コメント	合計点
1 ① 注目度			
② 興味			
③ ニーズ			
④ 記憶			
⑤ 総合（行動）			
2 ① 注目度			
② 興味			
③ ニーズ			
④ 記憶			
⑤ 総合（行動）			
3 ① 注目度			
② 興味			
③ ニーズ			
④ 記憶			
⑤ 総合（行動）			
4 ① 注目度			
② 興味			
③ ニーズ			
④ 記憶			
⑤ 総合（行動）			
5 ① 注目度			
② 興味			
③ ニーズ			
④ 記憶			
⑤ 総合（行動）			

【デザイン・コンペ（プレゼンテーション）全体の感想】

2年 組 氏名 _____

資料 3-2 (ワークシート)



V 成果と課題

本校美術科では「美術を通した人づくり」すなわち豊かな人間性の育成を教科指導の柱として、表現や鑑賞の学習活動を通して実現させていくことをめざし、様々な実践に取り組んでいる。美術の授業は楽しいという声は生徒の間から多く聞くことができる。美術の授業が好きで楽しいことは何よりであるが、この楽しさの中には「何か自由に好きなことができる」とか、「好き勝手にできる」というニュアンスが感じ取れるのも事実である。美術の学習が、ただ「ものづくり」をしていれば良いだけの教科ではなく、この学習活動を通じて生徒の学びの自立をはかり、生徒自身が達成感を持てるような指導と評価の在り方も問われている。美術科の基礎・基本を明確にして、学習のねらいや身につけるべき力を生徒に示すこと。一人一人の個性の違いを認めながらその伸張をはかり、各題材での評価の視点や評価の場面を確立し、学ぶ意欲につながるための評価の重要性が求められている。

生徒一人一人の学習状況を常に把握し、どの場面でどのような助言や支援を行っていくかなどの意識を教師自身が高めていくことと、評価の場面が生徒への指導の場面であり、指導の手だてにつながるものでなければならない。

生徒にとっては「こうしたいけれど、どうすればよいのか」という疑問、「あっ、そうだったのか」「このようにすればいいのか」という発見や、「ここは思ったようにできた」「最初のイメージとは違ったけど、自分ではけっこう頑張ったんだ」という実感が〈学び〉のステップとなる。一人一人が学びの目標をたてること。授業を通して何が身に付いて何ができるようになったのかわかること。何ができなかったのか、何をすればできるようになるのか考えること。このような生徒が主体的に取り組む姿勢がもてるような〈学び〉ができる授業をつくりあげていかなければならない。そして評価が生徒にとって学びのステップとなるような指導を実践していかなければならない。教材研究や教材開発などの取り組みを通して、日々実践してきた多くの題材の中から精選し、生徒の学習状況を考えた上で三年間を見通した新しいカリキュラムづくりとその指導計・評価計画を確立していくことが急務であると考えている。

引用文献・参考文献

- (1) 平成9年度 お茶の水女子大学附属中学校 小学校及び中学校における教育の連携を深める教育課程の研究開発(第1年次) 報告書 P25
- (2) 中学校美術の評価 遠藤友麗 教育美術 2002年4月号
- (3) 中学校美術科 2. デザイン・工芸 遠藤友麗 明治図書
- (4) 中学校美術科解説書 P25
- (5) 平成13年度 お茶の水女子大学附属中学校教育研究協議会「個の自立を支え、相互啓発の学びを促す」(1年次)「IT 革命後の学校像を探って」より
- (6) 平成14年度 お茶の水女子大学附属中学校教育研究協議会 研究紀要「個の自立を支え、相互啓発の学びを促す」(2年次)「情報をつなぐ・活かす」ー創造する子どもへー P63