

# 美術科学習指導案

日時 令和4年5月27日(金) 公開授業 I  
学級 岩手大学教育学部附属中学校  
1年A組 35名  
会場 美術室  
授業者 佐々木 倫生

## 1 題材名 墨でえがく

## 2 題材について

### (1) 生徒観

生徒は、従前の学習において自分の今年の一文字を表す学習を通じて、文字の特徴を形や色彩の工夫によって楽しく伝える方法について経験を積んできた。そこでは、文字のもっている意味や印象から受けるイメージ、オノマトペ(擬声語)など、表現の工夫に着目しながら学習に取り組み、わかりやすく他者へ伝えよう意識して臨む生徒が多かった一方、完成作品を基に鑑賞を行った振り返りでは、「自分が伝えたかったことが十分に伝わっていなかった」「客観的に見て、絵の伝え方をもっと工夫させていきたい」と記述した生徒が多かった。また、本題材の事前アンケートでは、「絵画や立体制作を上手になりたいか」という問いに対し93%が「上手になりたい」という思いをもちながらも、「自信をもって人に作品を見せて話すことが得意だ」と答えた生徒は57%という結果であった。これらのことを鑑み、直感的なイメージを大切にしながら見立てたり、心情などと関連付けたりし、生徒が表したい色や形のもつ雰囲気や言葉で表し方を身に付けさせることが求められる。

生徒自身が表したい心情の対象を「意味するもの(記号)」と「意味されるもの(表象)」と明確にすることで根拠をもって言葉に置き換え、作品と言葉が一体となることで、美術の創造活動における自己効力感を発揮させたい。

### (2) 題材観

本題材で「人間の強み」を発揮するために、線や形の動勢、余白や空間の効果、色の濃淡の美しさなど自ら感じ取ったことをもとに豊かに情意を形成する力、従前の学習から得た知識・技能を作品に活かしていく認知能力、目標の達成、他者との協働、感情のコントロールを含めた非認知能力といった3つの力を関連させることを働かせることが必要であると考えられる。

本題材は、学習指導要領第1学年のA表現(1)ア(ア)「対象や事物を見つめ感じ取った形や色彩の特徴や美しさ、想像したことなどを基に主題を生み出し、全体と部分との関係などを考え、創造的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練ること。」とB鑑賞(1)ア(ア)「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と工夫などについて考えるなどして、見方や感じ方を広げること。」を主なねらいとし、線や形のよさや色の濃淡の美しさを表現することを関連付けながら〔共通事項〕の内容に基づいて設定した題材である。

水墨画は、禅宗美術などが代表されるように墨の濃淡だけで表現した絵であり、筆の使い方や墨と水によるにじみやかすれの効果などによって豊かな表情を作り出すことができることが特徴である。水の加減や墨の濃淡によって偶然生まれた色や形を感情に見立て、例えたことを話し合いながら他者との協働的な学びを行うことによって複眼的思考で捉えることができる題材として設定した。

### (3) 教科研究との関わり

研究主題「Society5.0を生き抜く『人間の強み』を育む学びの構想」のもとに教科研究主題「美のある日常を具現する、生徒の主体的な学びの構想」と美術科を設定し、研究を進めている。

**【思考力等】** 形や色彩、材料、光などの性質やそれらが感情にもたらす効果などを理解する力。造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風などで捉えることを理解する力。自然の造形の良さや美術作品などの造形的なよさや美しさ、表現意図と工夫、機能性と美しさとの調和、美術の働きなどについて考えるとともに、主題を生み出し、豊かに発想し構想を練り、美術や美術文化に対する見方や感じ方を深める力。材料や用具の特性を生かし、意図に応じて自分の表現方法を追求して創造的に表す力。

**【協調性等】** 相手意識や思いやりをもちながら、他者との対話や協働を行い、自分の考えを再構築する力。鑑賞を通じて、他者の感じ取ったイメージを受け取りながら、様々な多様性を受容し、寛容していく力。

**【主体性等】** 美術の創造活動の喜びを味わい、自分自身の目標や解決したい課題に粘り強く取り組み、より良い表現を目指して工夫改善を行いながら主体的に表現及び鑑賞の学習活動に取り組もうとしている態度。

表1. 美術学習に関するアンケート

| 質問内容                               | 結果            |     |
|------------------------------------|---------------|-----|
| Q1. 絵を描くことや物を作ることに興味を持って取り組んでいますか? | そうである         | 82% |
|                                    | どちらといえばそう     | 15% |
|                                    | どちらかといえばそうでない | 2%  |
|                                    | まったくない        | 1%  |
| Q2. 作品を作る際は思いを込めて制作をしていますか?        | そうである         | 88% |
|                                    | どちらといえばそう     | 10% |
|                                    | どちらかといえばそうでない | 1%  |
|                                    | まったくない        | 1%  |
| Q3. 絵画や立体制作を作るなら上手になりたいと思いますか?     | そうである         | 93% |
|                                    | どちらといえばそう     | 6%  |
|                                    | どちらかといえばそうでない | 0%  |
|                                    | まったくない        | 1%  |
| Q4. 自信を持って人に作品を見せて話すことは得意ですか?      | そうである         | 57% |
|                                    | どちらといえばそう     | 23% |
|                                    | どちらかといえばそうでない | 16% |
|                                    | まったくない        | 4%  |

### 研究の視点①主体的・対話的で深い学び

本題材では、自己が創出した主題に対し、表現意図に応じて創意工夫しながら制作していくことをねらいとしている。生徒自身が試行錯誤を繰り返し、そこから改善を図り、生まれた発想をもとに制作していくものである。また生徒自身の表現意図に迫るために、アクティブラーニングにおける外化―内化の機能を十分に働かせ、生徒自身の創出したイメージについてメタ認知を促したい。ペアワークやグループワーク、全体での話し合いの場面で学習形態を生かし、自分の気付いたことや想像して考えたことなどをお互いに言葉で説明し合う活動を通じて、自分にはない新たな見方や感じ方に気づきのサイクルを回し、さらに思考が深まるように考察する場面を検討したい。

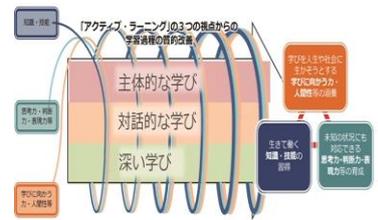


図1 アクティブラーニングの視点

(文部科学省)

### 研究の視点②情報・情報技術活用

図2のSAMRモデルは、ICTが授業や学習者に与える影響の大きさを示したモデルである。S(代替)やA(増強)のような「強化」としての使い方から、M(変容)やR(再定義)のような「変換」に移行する程、与える影響力が大きく、ICTの活用として有用であることを示している。本題材では、撮影された被写体をS(代替)し、トリミングや拡大・縮小によってA(増強)さらに写真編集機能のコントラストを変えることで写真の明度段階が変わり、M(変容)される。それらを基にして生徒は撮影された写真をR(再定義)する。その他にも学習用iPad内のアプリケーション「色彩ヘルパー」の色の識別を行うことで色の明度段階の違いにも触れる場面を設定するなどしてICTによって自覚的に学びを促進させ、資質・能力を高めさせていきたい。

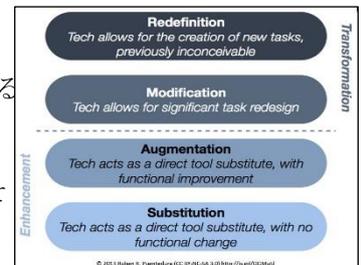


図2 SAMRモデル

(Puentedura,R.R. (2010))

### 研究の視点③創造力を発揮させるための拡散的好奇心、知的好奇心、共感的好奇心の育成

AIにはない人間が新しいものを生み出そうとする創造的思考の過程は、アート思考に始まり、デザイン思考に帰結する。最も重要なことは、生み出すための創造の動機づけである。イアン・レズリー(2016)によると創造の動機づけを行うためには①拡散的好奇心②知的好奇心③共感的好奇心の3つを挙げている。拡散的好奇心とは、物事を知りたい、学びたいという心のうずきから生まれるものである。絵画における技法に関することや、歴史や時代背景についてインターネットを使用して、調べたくなつた際には知的好奇心が働いている。作品鑑賞の際にその作品に対する哲学を知りたいという動機が働いた際には、共感的好奇心が働く。美術学習の各場面において好奇心を掻き立てる作品との出会いや、ありとあらゆる表現を経験することで、作品の表し方を追究していきたいという動機づけが最も大切であると考える。

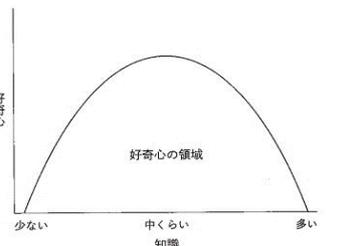


図3 好奇心の領域

(イアン・レズリー (2016))

## 3 単元計画

### (1) 題材の目標

#### 【知識及び技能】

- ・線や形、色の濃淡や余白の効果などの性質や、それらが感情にもたらす効果などを理解することができる。
- ・造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風などで捉えることを理解することができる。
- ・墨や水の生かし方などを身に付け、意図に応じて工夫して表すことができる。

#### 【思考力・判断力・表現力等】

- ・対象を見つめ感じ取った形や色の濃淡や美しさ、表したい心情などを基に主題を生み出し、他者との対話や協働を行いながら、自分の考えを再構築し、創造的な構成を工夫し、心豊かに表現の構想を練ることができる。
- ・造形的な良さや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と創造的な工夫など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。

#### 【学びに向かう力、人間性等】

- ・美術の創造活動の喜びを味わい楽しく線や形、色の濃淡などを基に構想を練ったり、意図に応じて工夫して粘り強く取り組み、より良い表現を目指し、工夫改善を行いながら主体的に表現の学習活動に取り組むことができる。

### (2) 評価規準

| 知識・技能   | 思考・判断・表現   | 主体的に学習に取り組む態度   |
|---|--|---|
| <b>知</b> 線や形、色の濃淡や余白の効果などの性質や、それらが感情にもたらす効果などを理解している。<br>造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風などで捉えることを理解している。 | <b>発</b> 対象を見つめ感じ取った形や色の濃淡や美しさ、表したい心情などを基に主題を生み出し、他者との対話や協働を行いながら、自分の考えを再構築し、創造的な構成を工夫し、心豊かに表現の構想を練っている。 | <b>態表</b> 美術の創造活動の喜びを味わい楽しく線や形、色の濃淡などを基に構想を練ったり、意図に応じて工夫して粘り強く取り組み、より良い表現を目指して工夫改善を行いながら主体的に表現の学習活動に取り組もうとしている。 |
| <b>技</b> 墨や水の生かし方などを身に付け、意図に応じて工夫して表している。   | <b>鑑</b> 造形的な良さや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と創造的な工夫などについて考えるなどして、見方や感じ方を広げている。                                   | <b>態鑑</b> 美術の創造活動の喜びを味わい楽しく造形的な良さや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と創造的な工夫などについて考えるなどの見方や感じ方を広げる鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。          |

(3) 指導と評価の計画 形成的評価○, 総括的評価●

| 次 | 時       | ■学習課題・学習内容等  | 関連する評価の観点 |   |   | 見取りの視点【評価方法】  |
|---|---------|--|-----------|---|---|---|
|   |         |  | 知技        | 思 | 態 |   |
| 一 | 0       | アンケート、オリエンテーション  | ○         |   | ○ | 知：学習課題に対して各技法の作画や歴史について捉えている。【学習シート】<br>態：粘り強く取り組み，工夫改善が図られるように記述されている。【観察，振り返りシート記述】 |
|   | 1       | ■水墨画の技法を学び，色の濃淡の表し方にはどのような方法があるか。<br>・水墨画の歴史について知る。<br>・色の濃淡による技法について知る。       |           |   |   |   |
|   | 2       | ■心情で表された世界を言葉にするために必要なことは何か。<br>・心情で表される形や色について根拠を持って言葉に置き換える。                 | ●         |   |   |   |
| 二 | 3<br>本時 | ■筆の動きによって心情が表れる世界を表すには。<br>・筆のかすれやにじみを感情の深さに例え，より効果的に心情を表すためにはどのようにすればよいかを考える。 |           | ○ |   | 思：描かれた心情の表現意図を考察し，他者の考えから自分なりの考えをまとめている。<br>【発言内容，学習シート，振り返り記述】                       |
|   | 4       | ■主題を表すにはどのように表現すればよいのだろうか。<br>・制作のまとめを行い，心情を表すにどのようにすればよいかを考える。                |           | ● |   | 思：主題に応じて表したい心情を創造的に工夫しながら描き出している。<br>【作品，振り返り記述】                                      |
| 三 | 5       | ■互いの作品の良さや美しさについて語り合おう<br>・作品鑑賞を行い，見方を広げる。<br>・学習のまとめ                          |           | ● | ● | 思鑑：作者の心情や表現の意図と創造的な工夫などについて考えるなどして，見方や感じ方を広げている。<br>【学習シート，振り返り記述】                    |

4 本時について

(1) 主題

筆の動きによって心情の世界を表すには

(2) 本時の目標

心象表現による線や色の濃淡や美しさ，表したい心情などを基に主題を生み出し，他者との対話や協働を行いながら，より効果的に表すための表現の構想を練る。

(3) 評価規準

【思考力・判断力・表現力】

感じ取った形や色の濃淡や美しさ，表したい心情などを言葉にし，他者との対話や協働を行いながら，自分の考えを再構築している。

(4) 指導構想

本時は，従前の学習として知識及び技能で得た線や形，色の濃淡を感情に見立て，根拠を持って言葉で表してきた活動から，自己の表現を伸ばすために行う学習である。導入では，形や色の濃淡を言葉で表し，作品の表現を感情によって分けられることに気付かせたい。展開では，心情などを基に表された全体場面にカメラ機能を焦点化させ，より心情が表されている部分に拡大をして場面を説明させる。筆の動きによって線で表されていく表情を見つけながらグループワークによる協働的な学びを通じて，課題を解決させたい。終結では，自分自身の表現の幅が広がりに対する自己の変容を感じ取らせながら，次時の学習へとつなげたい。

