

# 自他の感性に価値を見出し、よりよく表現できる生徒の育成

○佐藤 陽

## 1 研究主題設定の理由

本校美術科では、生徒の豊かな表現力を育てるための題材開発や課題設定についての研究を進め、Society5.0 時代を生き抜く生徒の育成を目指してきた。これまでの学習の中で、生徒は意欲的にアイデアスケッチに取り組んだり表現のために様々な技法を学ぼうとしたりする姿が見られた。その一方で自分の考えたアイデアや表現方法に自信がもてず、周りの人や先生にどうしたらよいか決めてもらおうとする場面も見られる。本研究では美術科としてのウェルビーイングの姿を、自分自身や他者の感じ方や考え方に多様な価値を見出せるようになるとともに、それらを尊重し、その価値を造形的な視点をもとによりよく表現していくために試行錯誤しながら自分なりの学びを追求していける姿を考えている。

## 2 美術科で育成を目指す資質・能力

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
○対象や事象を捉える造形的な視点を理解するとともに、主題や場面に合った表現方法を生徒一人ひとりが追求して創造的に表す力	○感じ取ったことや考えたこと、目的や条件などを基に主題を生み出すとともに、対象の内面や本質を深く見つめたり捉えなおしたりしながら豊かに発想し構想を練る力	○多様な他者の考えを受容しながら協働して学びを深めるとともに、よりよい表現を目指して工夫改善を行いながら自律的に学習活動に取り組む態度

## 3 研究内容

### 視点① 個別最適な学びと協働的な学び

文部科学省の第4期教育振興基本計画ではウェルビーイングの向上について、自己肯定感や自己実現などの獲得的な要素と、人とのつながりや利他性、社会貢献意識などの協調的な要素があり、両者を調和ある形で一体的に向上させていくことが示されている。これらを目指していくにあたって美術科の学びのなかでは、構想や表現を生徒主体で試行錯誤しながら追求できる場面（個別最適な学び）を設けることによって獲得的な要素、他者との対話などによって表現を深められる場面（協働的な学び）を設けることで協調的な要素を実現していく。この2つの要素を実現していくために、授業内で生徒たちが主体的に活動できる場面を今まで以上に設定していく必要があると考えている。例えばアイデアスケッチの場面では、生徒に多様なプロセスを選択できるようにすることで、自己のスケッチ方法を工夫していくとともに、他者のスケッチにも興味をもち、より深い考察が期待できると考えている。このような生徒の動きを受け入れる学びの場を作りつつ、目標に向かっていけるようグループ学習や ICT 機器を活用したり、教師が授業をファシリテートしたりしていく必要がある。

### 視点② 教科等横断的資質・能力の育成

STEAM 教育の「A」については様々な捉え方があり、STEAM 教育を提唱したジョーゼット・ヤックマンや、文部科学省の「STEAM 教育等の各教科等横断的な学習の推進について」のなかでは「A=リベラルアーツ」と定義している。その一方で、STEAM 教育を世に広めた芸術家のジョン・マエダや、化学教育者のデヴィッド・A・スーザは「A=芸術（アート・デザイン）」と捉えている。本校美術科ではこの「A」について「芸術性（アート・デザイン）」を主とし、教科等横断的資質・能力の育成の基盤になる学習だと考えている。

持続可能な社会の「創り手」が求められるなかで、学習指導要領総則第 1 章2(2)にも記されている「創造性の涵養」は重要な資質・能力であり、教科等横断的にあらゆる分野で育まれていく必要がある。感性を働かせて試行錯誤しながら表現したり、多様な感性に触れて新たな価値を見出したりする活動こそ、これからの社会のあらゆる場面で求められる創造性を養うために必要であり、美術科が今まで大切に続けてきたことでもある。美術の授業で得る学びがこれからの教科横断の中心となり、あらゆる学びの基盤となることを目標に研究を進める。