

6 美術

創造的な見方・考え方を深めるための探究的学習活動

— 豊かに発想し構想を練るための導入と環境設定 —

西田 諭史

本論の要旨

中学校美術科は、表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力を育成する教科である。これまで、色・形・素材・イメージなどから積み重ねてきた経験や調べた内容を基に、多面的・多角的に捉えられるような働きかけやワークシートの改善を行ってきた。そこから、様々な見方・考え方で作品に向き合う姿がみられた。しかし、どの題材においても自分の考えとは別に、成績に対する作業であるという考えが残ってしまい、「深める」や「豊かに」といったところまで到達できていないことがうかがえた。

そこで本研究では、探究的な学習活動となるための手立てとして、環境の設定を考えている。話し合える環境や展示の方法など様々な場面での環境設定をしていきたい。次に題材の設定については、より身近なものや今後の生活に生きるような課題を取り入れる。そこで、自分の考える豊かな発想が実現可能であり、過去・現在・未来の自分につながる課題になるような設定にしたい。その積み重ねの中で美術の学習をする意味や価値を見だし、美術を通して生活や社会と豊かに関わる資質や能力を育てたい。

■キーワード 探究的学習活動, 課題の設定と導入, 環境設定, 意味や価値

1. はじめに

昨年度から、新学習指導要領の中にある、「造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力を育成する」という記述を基に研究を組み立ててきた。昨年度は、生徒が美術の表現活動等を通して、創造的な見方・考え方を働かせるための探究的学習活動につながるように、豊かに発想し構想を練るためのインプットとアウトプットをテーマとして、ワークシートの改善や色・形・技法等から授業の改善に取り組んできた。考察をしていく中で、インプットは普段の生活の影響がかなり大きいということが分かった。それは、「美しい」とか「面白い」とか「素晴らしい」というような感情だけでなく、ただ純粹に様々なものを見たり触れたり感じたりする、ごく普通の行動の中にあるものだと考えられる。実際に、普段の生活の中で衣服を購入するときや物を買うときに、サイズだけでなく質感や色・形など様々な角度から無意識または意識をして選択をしていく。当たり前で何も疑うことなく自然と行動をしている。しかし、ただ物を見るだけで「この色はこのように見えるからやめておこう」とか「この形はここをこうするとどのような人が使いやすくなるのか」などと深く考えることはない。そこに美術科でしかできない創造的な見方・考え方の積み重ねが重要になってくると考えられる。大人になったときに、美術作品をみて「素

晴らしい」と言うだけでなく、日常的に存在するあらゆる物に対して、よさや美しさを感じたり、感動したりしてほしい。

本研究では、生活や社会の中の美術と豊かに関わるための資質・能力を育てるために、今までと違うアプローチでデザインの分野に焦点を当てて、題材設定や導入を行おうと考えた。特に意識したこととしては、身近にあるものを題材にしたり、話の中で例示したりすることで、より自然に生活の中で美術を感じ取れるように試みたことである。併せて、近年心配していることの一つに、成績を意識し、美術に対する喜びや楽しみを感じない生徒がいるが、彼らがどのように変化していくのかもみていきたい。

次に、本年度も引き続き、「共通事項」にも焦点を当てていきたい。学習指導要領にある共通事項のAに「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こと」とある。単に知識として理解するだけではなく、感性や想像力などを働かせて様々なことを感じ取りながら、多様な視点から豊かに美術を捉え、理解を深めさせたい。

以上のことから本研究では、創造的な見方・考え方を働かせるために、豊かに発想し構想を練るための導入と環境設定をテーマとして、いくつかの角度から本質にせまることができるよう進めて行きた

い。また、総合的な学習で行っている「BIWAKO TIME」の探究的学習活動のプロセス「課題を設定→情報収集→整理と分析→発表と交流→まとめ→新たな課題」とも連動できるような内容を考えていきたい。

2. 研究のねらい

本研究は、生徒が美術の表現活動等を通して、創造的な見方・考え方を働かせるための探究的学習活動につながる授業実践となるように、豊かに発想し構想を練るための導入と環境設定をテーマとして、分析・考察し、今後の授業改善をしていくことをねらいとする。

一つの題材を段階的に区切り、検証を行う。各過程で様々な情報を得て、自分なりのゴールを突き詰めていくことで、結果的に創造的な見方・考え方を働かせることができるかどうかをみていきたい。そして、見えてくる結果を基に今後の授業改善や発展に生かせるようにしたい。

また、デザインの分野であることから、見る人や使う人の立場に立って主題を生み出し、身近な生活や社会をより美しく豊かなものにしていくために、使いやすさや美しさなどを考えて発想し構想を練ることを重視したい。

主な取り組みとして、以下の内容を挙げる。

①題材の設定・導入

生活の中にある物に焦点を当てて、美術をより身近なものに感じさせながら、題材に取り組みせると共に、これからの生活に生きるように設定する。

②主題の生み出し方

自分の意見だけでなく、他者の考えを取り入れて、何を表したいのか、どうしたいのかをより明確にできるように設定する。

③成果物

「絵がへたくそで描けない」「自分の考えが上手く表現できない」などと考える生徒をなくすための案を模索する。

④環境設定

話し合いの場面や、また展示の方法など様々な環境設定をする。

3. 研究仮説

デザインの分野を題材として、上記の取り組みを行うことにより、ものに対する見方・考え方の幅を広げ、自分が見つけた視点をより深く追求することができるのではないかと考える。また、その結果から普段目にしているもののよさや美しさにも多様な価値観を形成し、より豊かな感性を育むことができるのではないかと考える。

4. 研究方法

以下の資料を分析し、考察する。

- 指導案
- 授業実践記録
- 授業用資料
- 生徒の実態
- 生徒の作品
- 生徒の感想



写真1 授業実践の授業風景

5. 授業実践

(1) 題材、対象学年

「生活の中のデザイン～快適ライフ project～」

第3学年

(2) 題材設定の理由

この題材では、普段何気なく使っている形にはどのような意味があるのかを考えるを通して、生活の中にあるデザインに目を向け、その洗練された形や魅力的な形に対する関心を高めることを目的としている。その先にある、生活をより良くすることにも意識を向けさせたい。デザインの分野として、自分の思うようなものを作るだけでなく、相手（使用者）のことを考えた発想や構想に着目させ、今までの知識や技術を生かしながら取り組みせたい。また、その用途に応じた形や多様な考えから生まれる創造的な見方や考え方を広げられるようにしたい。

今までの美術の授業では、色の組み合わせや形の面白さを探究してきた。また、シンボルマークや建物のデザインを行ってきた。設定された内容から、思考するので成績を意識するあまり、「これでいいのか」と発言する生徒が多く、自分の身近にある美として考えることができなかった。これから社会に出て、美しいものや素晴らしいものに触れるときに、感性を働かせて豊かな生活をおくれるように、本題材では身近にあるものに着目した。

まず、日常にあるものの形についてどのような目的

や用途があるのかに触れ、そのデザインの意味について考えさせたい。今までの題材では、自分でテーマを設定して発想・構想を経て作品の制作へと進めていたが、本題材では、課題を他者から出たものから考えさせる。機能や目的だけではなく、使用者の気持ちを実際にリサーチすることによって、デザインの本質にも迫りたい。また、話し合う場面では、言葉よりもスケッチを主体とする交流の活動にしていくことも本題材のポイントである。

(3) 題材の学習目標

身近な生活の中にあるデザインの機能や目的を知り、その表現の良さや工夫について考え、使用者のためのデザインとなるよう様々な視点で構想し、プレゼンシートにまとめ、発表することができる。

(4) 題材の評価規準

知識・技能

- ・造形的なよさや美しさを理解し、生活を豊かにするために見方や考え方を深めている。
- ・作者の思いや意図から表したいイメージをもちながら、自分の表現意図に合う表現方法を工夫している。

思考力・判断力・表現力等

- ・感性や想像力を働かせて、使用する者の気持ちや目的・機能や条件を基に発想し、表現の構想を練っている。
- ・自他の意見や作品から思いを感じ取り自分の価値意識をもって味わう。

主体的に学習に取り組む態度

- ・使用者の気持ちや機能を総合的に考えて表現することに関心を持ち、主体的に取り組もうとしている。

(5) 題材の学習計画 (全6時間)

| 時 | 学習活動 | 評価 |
|-----|--|-----|
| 第一次 | 鑑賞と課題発見 —デザインするテーマの設定— (1時間) | 思学 |
| 第二次 | 課題の分析と考察 —デザインのスケッチから構想— (2時間) | 知思学 |
| 第三次 | 課題の詳細決定 —プレゼンシートにアイデアをまとめ— (2時間) | 知学 |
| 第四次 | 作品の鑑賞 —プレゼンテーション— (1時間) | 思学 |

6. 題材の設定・導入

(1) 授業の内容

題材の学習計画では第一次にあたる鑑賞と課題発見の時間において、日常にあるものの形についてどのような目的や用途があるのかに触れ、そのデザインの意味について考える。

今回の研究において、生活の中にあるデザインに目を向けることが一つの課題である。美術を身近に感じさせるために普段から使っているもの、または目にするものに焦点をあてて、じっくり考えさせる必要がある。元々あるものの色や形、機能や目的を考えるだけでなく、使用者の気持ちを実際にリサーチすることによって、デザイナーになりきって、製品のアイデアをリデザインすることが題材設定の核となる。元の洗練された形や魅力的な形に対する関心も高め、普段から様々なものに対する見方・考え方を身につけることにより、生活をより豊かにすることにも着目したい。

導入では、絵本「コップってなんだっけ？」を読み聞かせをした。生徒には、「コーヒーを混ぜた後にスプーンの置き場所がない場合はどうするのか」を問い、日常の不便から新しい解決策を考えさせた。そこから、さりげないものでも視線次第で様々な形に進化させることができることを意識付けさせた。

(2) 生徒の観察

前段で、「カフェオレを作るときにスプーンがないならどのように混ぜるか」「コップが段差でひっくり返ってこぼれてしまわないようにするためにどのような形にすればいいのか」と二つ例に挙げて、形を変えることによってどのような解決策があるのかを提示してから問いを立てた。

前段があったため、スプーンをどのように変化させていくのか様々な意見が出た。言葉での説明には限界があり、絵で説明しながら意見を出し合うこととなった。発言者だけでなく、全員にスケッチをさせて、グループで共有しながら、課題を探るとより良くなった。内容は、「スプーンが自立するようにつくる」「スプーンを縁にかける」「スプーンを入れる場所をコップに作る」「スプーンがコースターになる」などスプーンの形を変化させる意見やコップの形を変えて置けるように変化させる意見が出た。意見に対する理由を聞いてみると、「コップのフチ子」など身近にあるものからヒントを得たという内容もあり、普段見ているものや使っているものが影響しているとうかがえた。

それぞれの意見に対して、「机が汚れる」「結局意味がない」「そもそもスプーンはいらない」など様々な反論もあったが、多くの意見交流ができた。

7. 主題の生み出し方

(1) 授業の内容

題材の学習計画では第二次にあたる課題の分析と考察の時間において、自分のテーマを設定して発想・構想を経て作品の制作へと進めていた。

本題材では、普段使っているものをモチーフにアイデアを練っていく。使っていて使いにくい、またはこんな使い方をしたいと思うものを付箋に書き出していくところから始める。発想の段階からグループで話し合う場面を作り、何がどのように使いにくいのかという問題を交流する。その後、他者から出た意見から自分が制作するモチーフと問題を選ぶ。その問題を解決するためにどのような方法があるのかを色や形など、今までに学習してきた美術的な面から考える。使用者の気持ちを実際に考えたり、リサーチしたりすることで、デザインの本質である「見る人や使う人の立場に立って主題を生み出し、身近な生活や社会をより美しく豊かなものにしていく」という感覚を実感させることがポイントである。問題を解決することが重要であることから、最初の発想で手が止まってしまう生徒に対して有効である。

構想の段階の話し合いでは、言葉よりもスケッチをしながら話したり、実物を触りながら話したりすることで、より具体的なイメージになるよう促した。

(2) 生徒の観察 (写真2)

最初のモチーフを考える段階で、普段から色んなものを使っていたり、疑問を持っていたりしている生徒の発想は多種多様であった。発想が浮かばない生徒は、一つも考えることができず、付箋を眺めているだけになっていた。

構想の段階で、アイデアシート (図1) にモチーフを選んで、その問題を解決するためにどのような手立

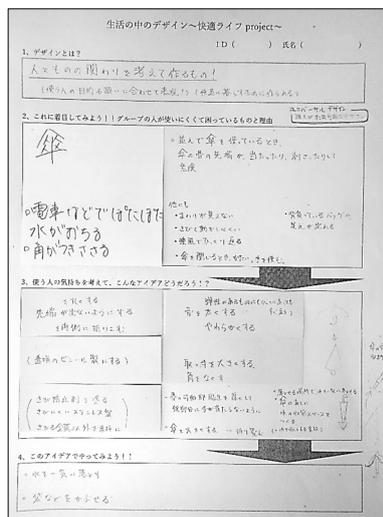


図1 アイデアシート

てがあるのかを書き込みました。なかなか色や形といった美術的な観点から解決策を求めていくことに困惑している生徒が多かった。例えば、「すぐに壊れるから、落としても壊れないような素材に変えてしまう」「より効果的に動かす

ために、電動にする」などである。ここまですると技術的な解決になってしまう。たしかに、機能や素材も美術的な要素として含まれているが、完全に別のものになってしまう恐れもある。

他には、自分の考えたモチーフではないから、イメージがわからないという生徒も少なからずいた。改めて、誰かの困っていることをリサーチしながら、美術的な要素を使い、自分なりに解決していくことを生徒が実行していくことの難しさを痛感した。

よかった点としては、発想や構想の段階で、グループ内で生徒同士があれやこれやと相互にアイデアを交換しながら、解決策を組み立てていたことである。



写真2 生徒観察 グループ交流の様子

8. 成果物

美術科の活動において、成果物は大きなウエイトを占めている。例えば、発想や構想に活用するスケッチやワークシート、絵画や立体作品などである。もちろん、制作過程での活動も重要である。しかし、生徒からすると、作品が上手くできないから美術は嫌いだと避けられることも少なくない。上手いから評価がいい訳ではないが、その発想は、どうしても払拭することができない。実践事例の題材は通常ならば、アイデアを考えて、立体制作まですることが多い。アイデアを考えるだけでも大きな壁があるのにも関わらず、実物の立体に制作するとすると、ゴールを考えてアイデアが制約されることが予想される。そうすると、「こんなことがしたかったけど、実際に作れないからこうした」と本当にしたいこととできることの狭間で葛藤しながら制作をしなければならなくなる。これは、デザインに限らず、立体制作やデッサン、色彩構成、絵画制作など様々な場面で起こりうることである。もちろん、技術の定着や作品の制作も行っていくが、本題材では、アイデアをプレゼンシート (図2) にまとめ、考えたアイデアを発表するところをゴールとした。

本題材では、全員が自分なりの解決方法を見いだし、アイデアをまとめてプレゼンすることができた。

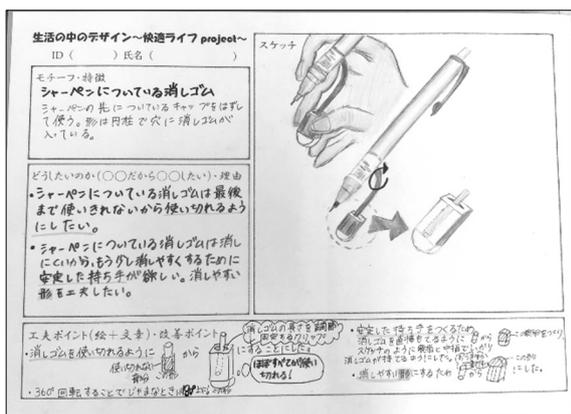


図2 プレゼンシート

9. 環境設定

(1) グループでトライアル&エラーを繰り返す

制作自体は個人で取り組んでいるが、ほとんどの時間をグループで交流や共有をしながら進めた。前述の通り、アイデアが出てこない生徒に対しては有効である。注意しなければいけないことは、周囲の意見だけで終わらないように、一時間の授業でも個人の時間とグループの時間を設定することである。自分自身は、その課題に対してどのように感じ、考えるのかという時間がなくなれば、発想することを得意とする生徒が全て行き、個人の考えではなくなってしまう。個人とグループとでアイデアをやり取りすることで、今までにない発想が加わり、より幅の広い試行錯誤が行われることができた。

(2) 相互鑑賞後の展示 (写真3)

文化祭を利用して、完成したプレゼンシートを全て展示した。制作者たちは、展示することに「恥ずかしい」という意見が多かったが、後輩や他クラスの生徒からは、「これ商品化してほしい」や「こんなのがあったら面白い」「自分ならこうするかな」といった声が多くあった。制作者本人への影響より、観ているものの創造力をかき立てる展示であった。

展覧会や作品展で入賞している作品を美術室や美術室前廊下に掲示しているが、全員の作品を展示する機会は今までなかったので、今後の展示方法や展示期間などを拡大していくよい機会となった。



写真3 文化祭展示の様子

10. 生徒の感想から分析と考察

(1) 題材終了後の生徒の感想 (全体の1割分抜粋)

・私は工夫を考えるときに、何かと組み合わせるという考えでいたけれど、みんなと交流したことで、その物自体の形を工夫するという方法も知ることができた。身の回りには、その形が当たり前だと思っている物がたくさんあるけれど、改めて考えてみると実は不便だったと言うことがあるのだとも気づいた。

・身近な道具をどのようなアイデアで便利にするのか、改めて考えてみると、どこかを改善すると他のどこかが不便になることが多かったからこそ、その道具に不便な点が出ることなく、改善できていた人のアイデアはすごいと思った。

・みんなのデザインは他のものからアイデアを得たり、意外な視点から問題を見つけて解決したりしていた。その考えとかはすごく驚かされたり、感心させられたりしたので、面白い体験になったと思う。自分とは全く違う考えは刺激になったので面白かった。

・人によって問題に対しての考え方や対策が全く異なっていて面白いと思った。今後はこの視点や発想を生かして、身の回りのものをもっと便利にするためにどうすればよいか考え、行動していきたい。

・生活の中の身近な悩みを大胆な発想で解決しているものが多かった。最終的な案に至るまではかなり試行錯誤し、なかなか案がまとまらなかったが、シンプルで複雑な動作なく使いやすいといった点を重視し、案を決定することができた。

・身近な悩みを考えるので、イメージがしやすかった。だが、その問題を解決する方法を思いつのは難しかった。また、身近な色々なものはデザインが実用性などを考えられていることを改めて知ることができた。

・生活が快適になるように、身の回りで少し不便だと思ったりしたことを、形や色を変えて考える事ができた。

・他の作品を鑑賞すると、自分では思いつかないようなユニークなアイデアが多かった。ものをより使いやすくするにはどうすればよいかと考える事は楽しかったが、誰が使うものなのか絞ると色々な発想が生まれることが分かった。

・同じ傘でもいろいろな悩みがあって、たくさんの人がモチーフに選んでいたのも、たくさんアイデアがみられてよかったです。実用化してほしいものもたくさんあって、すごいなと思いました。人によっていろんなアイデアがあったので面白かったです。

・班の人のデザインが見られてすごく楽しかったです。クラスには何人も思いつかないようなすごいアイデアを思いつく人がたくさん居ました。これからも物を使っていくにあたって、こうしたいいのにとデザインを考えていけたらいいなと思います。

・生活の中で使いにくかったりするものとかは結構あるけど、それを美術的な方法で解決するというのは結構難しかった。アイデアはたくさん思い浮かぶけど、技術的な物が多い。他の人の発表を聞いていて、美術面で画期的なアイデアで解決している人もいて、自分ももう少し視野を広げたかったなと思った。ただ、美術面だと本当に問題解決できているか怪しいと思うものも多い気がする。

・色んな人の意見を聞いて、同じことを解決したいと思っていても人によって工夫の仕方が違ったりして聞いていてとても面白かったです。

(2) 分析と考察

使用者が使いやすくするために特徴や不便ところを調べて、美術的な要素を活用してリデザインする。内容としては非常に難しい課題を実践事例として挙げていたが、題材終了後の感想をみていると、多くの生徒が、新しいアイデアを考えたことに対して、難しかったが面白かったと解答している。もう少し細かくみていくと、「身近なもの」や「みんなのアイデアを見ることができた」という言葉が多く見られた。身近なものは題材として取り組み始めやすかったことが伺える。発想や構想の部分においては、技術的なアプローチと美術的なアプローチが考えられ、困惑していることが分かるが、グループで取り組むことにより少しは緩和されたのではないかと考えられる。今回、豊かに発想し構想を練るための導入と環境設定というテーマから四つの視点で授業改善をしていた。生徒の感想だけでは、深く探究できたかどうかをうかがうことはできなかった。しかし、活動をみていると、モチーフが身近なもので取り組みやすかったのか、多くの生徒が「なぜ」「どうして」そう考えたのかとグループで何度も意見を交わしながらまとめていた。自分で認識していないが「深める」や「豊かに」の感覚が自然に身につけてきているのではないかと考えられる。これから様々な経験を積むことで、今回の学習の意味や価値が明確に、形となって生きてくるのではないかと推測される。

11. 研究の成果と今後の取り組み

二つの成果を実感することができた。一つ目に、今回の実践事例の授業を行った授業後の休み時間に、数人の生徒が集まり（写真4）、構想の段階で考

えていた「ちりとりの形」について議論していた。全ての生徒が、深い学びを得られたかは分からないが、このように授業が終わっても授業で考えた内容についてみんなで話し合っている姿に、深く探究することが事前に身につけているように感じた。

二つ目は、今回の研究から、本年度の題材の設定には必ず、「身近なもの」を取り入れるように心がけて、組み立てることができた。例えば、2年生で実施している「環境デザイン」では、最近近くに来てきた商業施設を取り上げて、コンセプトからどのように作られたのか、どのようなこだわりがあるのかを考える導入をした。また、1年生で実施している「色の学習」では、身近にある色を再現するためにはどのような色を混色するといいのか、またなぜそのような色をしているのかを考えさせる授業を行った。どちらも、近くにあるからこそ、興味を持ち授業に取り組むことができたように感じる。次年度からは、他の学校でも取り組んでいる、「身近にあるもので美しい何かを見つけてくる」ことで定期的に鑑賞会を行い、生活の中で豊かに自然と関わる感覚を身につけさせたいと考えている。

今後、豊かに発想し構想を練り、創造的な見方・考え方を深めることを生徒自身が明確に意識できるように、いくつもの題材で繰り返し積み重ねをしていきたい。そのことを踏まえて今後の授業のあり方について考えたい。

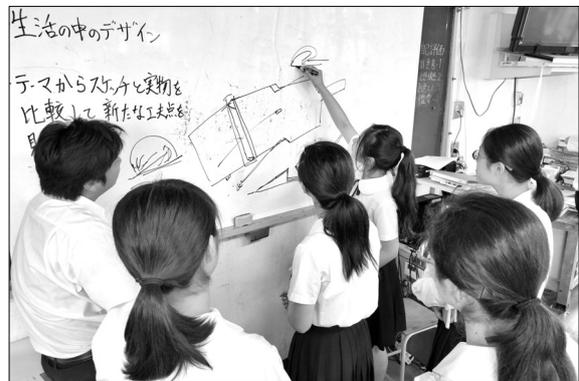


写真4 授業後の生徒の様子

参考・引用文献

- ・「滋賀大学教育学部附属中学校研究紀要 第61集」, 2019
- ・文部科学省「中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 美術編」, 2018
- ・永関和雄・安藤聖子「平成29年改訂 中学校教育課程実践講座美術」ぎょうせい, 2018
- ・佐藤オオキ「コップってなんだっけ？」ダイヤモンド社, 2018
- ・佐藤オオキ「問題解決ラボ」ダイヤモンド社, 2015