

群 教 セ	G05-08
	平21.241集

郷土の美術作品のよさを理解し、 自分の表現の発想・構想に生かせる生徒の育成

— 鑑賞と表現を関連させた題材の開発を通して —

長期研修員 久保田 裕

《研究の概要》

本研究では、中学校美術科において、郷土の美術作品の鑑賞活動と表現活動を関連させた題材を開発するとともに、その指導計画を作成することにより、生徒が鑑賞活動から郷土の美術作品のよさを理解し、そのよさを自分の表現活動の発想・構想に生かすことができるように指導の工夫を図り、実践したものである。

キーワード 【美術科 中学校 郷土 発想・構想 鑑賞と表現 題材指導計画】

I 主題設定の理由

教育基本法では、伝統と文化を尊重しそれらをはぐくんできた我が国と郷土を愛する態度を養うことが新たに規定され、新学習指導要領の中学校美術科の目標では「美術文化についての理解を深めること」が付け加えられた。それに伴い、第1学年では「美術文化に対する関心を高め」という目標が新たに設定され、「身近な地域や日本及び諸外国の美術の文化遺産などを鑑賞し、そのよさや美しさを感じ取り、美術文化に対する関心を高めること」という内容が加わった。この目標は、現行学習指導要領から継続された第2学年及び第3学年の「美術作品や文化遺産などについての理解や見方を深め」という目標と繋がり、3年間を通して、美術作品や文化遺産などについての鑑賞活動を一層に充実させていくことが求められるようになった。

また、指導計画の作成に当たっての配慮事項として、「A表現」の指導では、表現の題材や材料などについて、地域の身近なものや伝統的なものも取り上げるようにすることや「A表現」及び「B鑑賞」の指導についての相互の関連を図るよう配慮することが挙げられている。平成21年度群馬県学校教育の指針においても、第1学年に美術文化に関する鑑賞の学習が加わることに伴い、具体的な題材を開発していく必要があることや地域の実態に即して、より魅力ある題材の設定に努めること、表現活動との関連を考え、意図的・計画的に鑑賞活動を取り入れることが示されている。

協力校では、諸外国の著名な作家やその作品、我が国の絵画や彫刻などを対象に、美術作品のよさや美しさ、作家の考え方のよさなどを味わう鑑賞活動を行ってきた。しかし、身近な郷土の美術作品のよさや美しさを楽しむ能力や鑑賞活動で理解した作家の考え方のよさや表現方法の工夫を自分の表現活動に生かす能力が十分に身に付いていないという実態がある。このことは、郷土の作家や作品などを取り上げ、そのよさや美しさを楽しむことができる鑑賞題材と鑑賞活動で理解したことを生かさせることができる表現題材が少ないことが原因と考えられる。

以上のことから、鑑賞活動で、郷土の美術作品を取り上げ、そのよさを理解し、表現活動にそのよさを生かすことのできる題材を開発していく必要があると考えた。

そこで、本研究では、郷土の美術作品を対象にした鑑賞活動と表現活動との関連を図った題材の開発と実践により、郷土の美術作品のよさを理解し、自分の表現の発想・構想に生かせる生徒を育成したいと考え、本主題を設定した。

II 研究のねらい

郷土の美術作品のよさを理解し、自分の表現の発想・構想に生かすことができる生徒を育成していくために、郷土の美術作品の鑑賞活動と表現活動を関連させた題材を開発し、それに基づいた指導の在り方を実践を通して明らかにする。

Ⅲ 研究の内容

1 郷土の美術作品のよさを理解し、自分の表現の発想・構想に生かせる生徒の育成について

(1) 郷土の美術作品のよさの理解について

本研究で、よさを理解させる郷土の美術作品とは、郷土にある伝統工芸や郷土の作家が生み出した作品のことである。この郷土の美術作品のよさを理解させることは、生徒の身近に美術文化が息づいていることを感じ取らせることができ、美術文化についての関心を高める上でも有効であると考えられる。そして、そのよさを理解させるための鑑賞の指導では、作品の概括を伝え、単に知識でよさを理解させるのではなく、美術作品を見て生徒が感じたことから、想像を広げさせたり、考えを深めさせたりすることにより、美術作品のよさに気付かせる。そのため、作者が何を思い作品を表現しているのかなど、作者の心情を想像させる問いかけや、作者が思いを表現するためにしている工夫などに気付かせる問いかけが必要となる。このことにより、生徒は作者の思いへの想像を広げ、考えを深め、それまでに気付かなかった美術作品の新たな魅力を感じることができると考える。このように、郷土の美術作品のよさの理解とは、生徒が感じ取ったことや考えたことを基に、新たな美術作品の魅力を発見させることである。

(2) 郷土の美術作品のよさを自分の表現の発想・構想に生かせる生徒について

郷土の美術作品のよさを自分の表現の発想・構想に生かせる生徒とは、鑑賞活動で気付いた作者の思いやそれを表すための表現方法の工夫を生かし、自分の表現活動ができる生徒のことである。このような生徒は、郷土の美術文化を尊重し、そのよさを守りたい、自分の生活に取り入れたいという文化継承の資質や、よさを生かし自分の表現を楽しみ、新たなよさを生み出す文化創造の資質の育成にも繋がると考える。そして、生徒が自分の表現の主題を考え、どんな工夫を加えて表現していくのかなどを考える発想や構想の指導に教師が工夫を加えることにより、鑑賞活動で感じたよさが表現活動に生かされると考える。

2 鑑賞活動と表現活動を関連させた題材について

表現活動の前に鑑賞活動を設定し、鑑賞活動での生徒の気付きや考えを表現活動に生かすことができるように指導を計画する。その鑑賞活動では、表現活動のための参考作品の提示といった考えではなく、美術作品を対象に生徒の見方や感じ方を基に、よさや美しさを理解できるように支援をしていく。そして、表現活動では、鑑賞活動で理解したよさを生かした表現課題を提示し、表現活動の発想・構想に、そのよさを生かせるように支援をしていく。このように鑑賞活動と表現活動の関連を図ることで、生徒は鑑賞活動で理解したことを表現活動に生かすことができ、表現への動機をもち、意欲的に表現活動に取り組むと考えられる。

以上のようなことから、本研究では、鑑賞題材と表現題材を合わせて一つにした題材を開発する。題材の指導計画は、表1の四つの過程の学習活動で構成する。研究のねらいから、特にその「美術作品を味わう」過程と「ふくらませる・ねる」過程に重点をおき、生徒が、郷土の美術作品のよさを理解し、自分の表現の発想・構想に生かすことができるよう指導を計画していく。

表1 開発する題材の学習過程

過程	学習活動
美術作品を味わう	美術作品を見て、自分の見方や感じ方を基に、そのよさを理解する。
ふくらませる・ねる	美術作品を味わう過程で理解したよさを生かし、自分の表現の発想・構想をする。
あらわす	自分の発想・構想を基に表現する。
自他の作品を味わう	制作過程を振り返り、自他の作品の主題や発想・構想のよさ、表現技法の工夫、作品のよさや美しさを味わう。

3 指導計画の作成について

(1) 題材指導計画作成上の視点

- 鑑賞活動で理解させ、表現活動で生かせることができるよさをもつ郷土の美術作品を取り上げ、鑑賞と表現を関連させる。
- 題材指導計画は複数作成していくこととする。その際、絵画、彫塑、デザインなど表現の指導内容が、偏らないように配慮する。

- 「美術文化を味わう」過程と「ふくらませる・ねる」過程に、郷土の美術作品のよさを理解させ、表現の発想・構想に生かさせるための手だてを位置付ける。
- 美術作品を味わう過程では、郷土の伝統工芸や郷土出身の美術家、漫画家の作品などから生徒が身近に感じることでできるものを取り上げる。
- ふくらませる・ねる過程では、鑑賞活動で理解させたよさを生かし、生徒が自分の思いから主題を生み出すことができる表現課題を設定する。そして、よさを生かした具体的な発想・構想の方法を事例で提示し、理解させたよさを生かすことができるようにする。

(2) 郷土の美術作品のよさを理解させるための手だて

① 鑑賞の視点の提示

教師の意図する作品のよさを理解させるために、色や形、作者の思いなどの作品の着目点を示す鑑賞の視点を提示する。その視点により、生徒に新たな美術作品の見方を気付かせたり、理解させたいよさに気付かせるための想像を促したり、生徒全体が共通の視点で考えを深め合いよさが理解できるようにする。

② 教師の問いかけ

美術作品を見て生徒が感じたことや気付いたことの中から、さらに考えを深めさせることでよさを理解させていくことができるものを取り上げて、「なぜ、そうなっているのか」「どんな意味があるのか」などの問いかけを行い、作者の思いを想像させたり、表現方法の工夫に気付かせたりする。

③ 気付きや考えの交流

グループで、気付きや考えを交流する場を設定し、よさの理解へとつながる考えをもった生徒を指名して、学級全体に伝えさせ、自分の考えを伝えることで振り返らせたり、他者の考えを聞くことで新たな考えや感じ方に気付かせたりすることで、作品のよさを理解できるようにする。

(3) 理解したよさを自分の表現の発想・構想に生かせるようにするための手だて

① 表現課題の提示

鑑賞活動で理解した作者の思いや表現方法の工夫などを生かすことができ、夢や希望など自分の思いを表すことができる表現課題を提示する。その際、完成作品の例を提示して、鑑賞した美術作品のよさをどのように表現に取り入れ、どんな主題をもち、どんな工夫をしたのかを伝え、具体的に生徒がよさを生かしてどのように表現していくのかを理解できるようにする。

② 具体的な発想・構想の方法を事例で提示

ふくらませる・ねる過程で、「単純化や強調」「中心と全体の関係を考えて構成の仕方」「色や色の組み合わせによる感情効果」など、理解したよさを生かして表現活動を充実させることができるようにするための具体的な発想・構想の方法を提示する。その際、その方法を活用した事例を提示して、取り入れることによりどのような効果が表れるのかを理解させ、生徒が自分の表現の発想・構想に生かすことができるようにする。

IV 題材指導計画の概要


題 材	だるまに願いを (全8時間)	
目 標	自分の願いを表現するためのだるまを、絵柄やポスターカラーの扱いを工夫してデザインする。	
評 価 規 準	関心・意欲・態度	願いを絵柄で表現することに関心を持ち、願いの表し方を工夫しようとする。
	発想や構想の能力	単純化や強調、構成の仕方を工夫して、自分の願いを形や色を効果的に使い表現の構想をする。
	創造的な技能	ポスターカラーをだるまの材質や形状に合わせ適切に扱い、自分の願いを絵柄で効果的に表現する。
	鑑賞の能力	高崎だるまや完成した自他のだるまを鑑賞して、よさを味わう。
過 程	時間	学習活動 <input type="checkbox"/> 内は、研究上の手だて
美術作品を味わう	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 高崎だるま(図1)を鑑賞し、思いや願いを色や形を使って叶えようとしている表現の工夫を感じ取る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ○ だるまの色・形・絵柄に着目させ、生徒が良いと感じたことや疑問に思ったことの中から、色や形、絵柄を使い思いや願いを叶えようとしていることや、それを表すために誇張や変形したデザインの工夫があることへの気づきにつながるものを取り上げ、良いと感じた理由や疑問への答えを考えさせる。 ○ 考えをグループで伝え合わせ、共感や新たな気づきを促し、高崎だるまの色や形に願いや思いを託し、表現しているよさを理解させる。 </div>
	ふくらませる・ねる	2
3		<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の願いからイメージを広げ、だるまデザインに入れる中心の絵柄を単純化や強調を使い考える。
4		<ul style="list-style-type: none"> ○ まわりに入れる絵柄を考えて、中心と全体のバランスを考えて、それらを組み合わせ、アイディアスケッチにまとめる。
4		<ul style="list-style-type: none"> ○ 色や色の組み合わせがもたらす感情効果を考え、願いを効果的に表すためのだるまデザインの配色を考える。 ○ 白色だるまに絵柄の下描きをする。
—以下省略(詳細は資料編を参照)—		



図1 高崎だるま



図2 完成作品の例

題 材	忘れたくない夕焼け空 (全9時間)	
目 標	自分の心に残る放課後の夕暮れ風景を、色の感情効果や対比のバランスを工夫し、カッターナイフや透明水彩の特徴を生かして、背景に色をつけた切り絵で表す。	
評価規準	関心・意欲・態度	切り絵で表現することに興味をもち、心に残る放課後の夕暮れ風景の表し方を工夫しようとする。
	発想や構想の能力	構図の工夫や色の感情効果を考え、自分の心に残る夕暮れの風景を切り絵と彩色した夕焼け空との組み合わせで表すための構想をする。
	創造的な技能	カッターナイフ、透明水彩を適切に扱い、表現の意図に合った制作をする。
	鑑賞の能力	関口コオの切り絵や自他の完成した切り絵を鑑賞して、よさを味わう。
過 程	時間	学習活動 <input type="checkbox"/> 内は、研究上の手だて
美術作品を味わう	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 関口コオの夕暮れが表現された作品(図3)を鑑賞し、主題のよさや表現の工夫からくる美しさを感じ取る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ○ 生徒が作品を見て感じた印象から、懐かしさや寂しさ、哀愁などを感じているものを取り上げ、それを表した作者の心情を考えさせ、懐かしさや寂しさ、哀愁などを表現する魅力を感じ取らせる。 ○ 懐かしさや哀愁を感じさせている線や色の使い方や構図の工夫を考えさせ、背景に色を使った切り絵の美しさを理解させる。 </div>  <p style="text-align: right;">図3 「茜空に」 関口コオ・作</p>
ふくらませる・ねる	2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 懐かしさや哀愁を切り絵に色を合わせて表現しているよさを生かし、自分の心に刻まれた放課後の情景を切り絵と彩色した背景の組み合わせで表現することを伝え、表したい放課後の情景を考えさせる。 ○ 自分の心に残る日常の夕暮れ風景をスケッチし、それらを整理して、夕焼け空とシルエットの色の組み合わせによる感情効果や画面のバランスを考えて作品のアイディアスケッチをする。
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○ アイディアスケッチを切り絵での表現にあわせ図案化する。
ー以下省略(詳細は資料編を参照)ー		

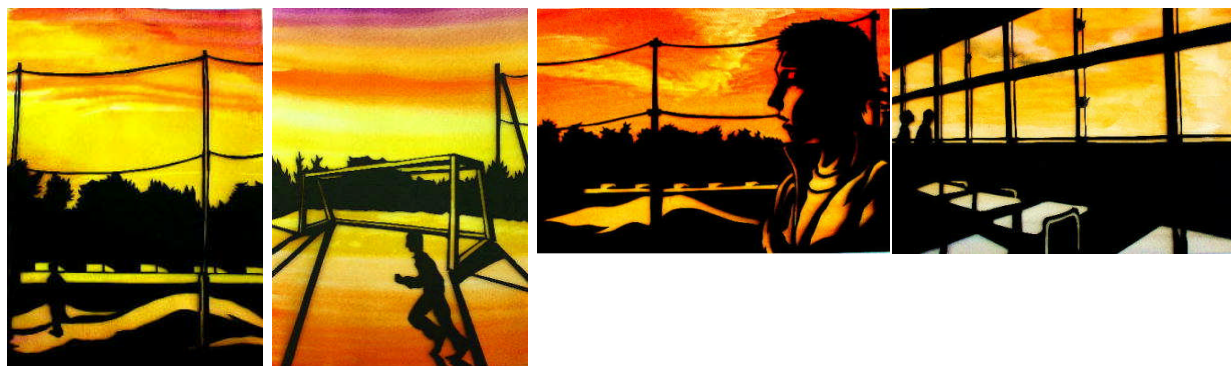


図4 完成作品の例


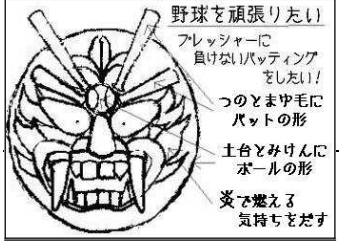
題 材	自分を見守る鬼面 (全7時間)	
目 標	自分自身を見守り激励する鬼面を、形の組み合わせや全体の構成・装飾を工夫して、粘土で表現する。	
評 価 規 準	関心・意欲・態度	自分自身を見守り、激励する鬼面を表現することに興味をもち、表し方を工夫しようとする。
	発想や構想の能力	形の組み合わせや全体の構成や装飾を工夫して、自分自身を激励する鬼面の形の構想をする。
	創造的な技能	粘土を使い、自分の表したい感じを形に表し、半立体で表現する。
	鑑賞の能力	鬼面瓦や完成した自他の鬼面を鑑賞し、よさを味わう。
過 程	時間	学習活動 <input type="checkbox"/> 内は、研究上の手だて
美術作品を味わう	1	<ul style="list-style-type: none"> ○ 坂角数珠掛鬼面(図5)を鑑賞し、鬼面瓦のよさや美しさ、表現の工夫を感じ取る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ○ 鬼面瓦を見て感じた、怖さや強さに着目させ、なぜそのような瓦をつくっているのかを考えさせ、人々を見守り、災いを寄せつけない強さを表す鬼を表現するよさを理解させる。 ○ 目、鼻、口などの形やそのふくらみやへこみに着目させ、怖さや強さを表す工夫を考えさせ、半立体で鬼を表すよさを理解させる。 </div>  <p>図5 坂角数珠掛鬼面 鬼師 山口茂 作</p>
ふくらませる・ねる	2	<ul style="list-style-type: none"> ○ 人々を見守り、災いを寄せつけない強さを半立体で表した藤岡鬼面瓦のよさを生かし、自分自身を見守り、弱さに打ち勝つための鬼を粘土を使い半立体で表現することを伝え、自分が頑張りたいことを考えさせる。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 弱さに負けたくないことや自分自身の頑張りたいことを考える。 ○ 自分の頑張りたいことを象徴するものの形をイメージして、鬼面の土台の形を考える。
	3	<ul style="list-style-type: none"> ○ 鬼の顔の部分や装飾に、自分が頑張りたいことを象徴する形を組み合わせながら、鬼面のアイデアスケッチをする(図6)。  <p>図6 アイディアスケッチの例</p>
		—以下省略(詳細は資料編を参照)—



図7 完成作品の例

題材		心が伝わる漫画 (全8時間)	
目標	自分が感動する出来事を想像して、漫画の手法と効果を生かした線描で表現する。		
評価 規 準	関心・意欲・態度	漫画で表現することに興味をもち、自分の感動する出来事の表し方を工夫しようとする。	
	発想や構想の能力	人物の表情や背景、コマ割りを工夫して、自分の考えた出来事を漫画で表すための構想をする。	
	創造的な技能	定規やペンを適切に扱い、表現の意図にあった効果的な表現をする。	
	鑑賞の能力	あだち充の漫画や完成した自他のマンガを鑑賞し、よさを味わう。	
過程	時間	学習活動 <input type="checkbox"/> 内は、研究上の手だて	
美術作品を味わう	1	<p>○ あだち充のマンガの1ページを鑑賞し、漫画のよさや美しさ、表現の工夫を感じ取る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>○ 生徒が漫画の1ページを見て、感じたことから、それを表すためにどのような工夫がされているのかを時間・表情・背景の三つの視点から考えさせる。</p> <p>○ コマ割を使った時間の流れや人物の心情を表す表情、コマの場面の雰囲気や人物の心情を表す背景の工夫の気付きにつながる生徒の考えを取り上げ、その理由を考えさせ、グループで考えを伝え合わせることで、共感や新たな気付きを促し、よさを理解することができるようにする。</p> </div>	
ふくらませる・ねる	2	<p>○ 見たこと感じたこと想像したことをコマ割や人物の表情、背景の工夫を使って表現する漫画のよさを生かし、A4サイズ1枚のマンガで表現するための感動的な出来事を、自分の夢や希望などから想像させる。</p> <p>○ 漫画に表したい出来事をいつ、どこで、誰が、誰と、何をしたのかで考え、その後、漫画に入れたい場面を考える。</p>	
	3	<p>○ イラストでの人物の表し方や表情の表し方を理解し、漫画に登場する人物を作画する。</p>	
	4	<p>○ 表したい場面のコマの並べ方や大きさ、形を考え、作品のラフスケッチをする。</p>	
		-以下省略(詳細は資料編を参照)-	



図8 完成作品の例

V 実践のまとめ

1 実践の概要

対 象	中学校 第1学年
題 材 名	「だるまに願いを」
期 間	10月6日～11月12日
授 業 者	長期研修員 久保田 裕

2 実践の結果

(1) 高崎だるまのよさの理解

① 鑑賞の視点の提示

まず、だるまに思いや願いをかけるという発想の面白さと、それを引き立てるためにデザインが工夫されていることを、生徒たちの素直な見方や感じ方から理解させていきたいと考えた。そこで、だるまを提示し「色・形・絵柄」の三つの視点に着目させ、それぞれの視点から、自分がよいと思うことや疑問に思うことを考えさせた(図9)。すると生徒は、「なぜ赤いのか?」「なぜ、顔に黒い模様があるのか?」「なぜ、文字が書かれているのか?」などだるまのデザインに関心をもち始めた。



図9 色・形・絵柄の視点から、だるまを眺め考える生徒

② 教師の問いかけ

生徒がもった、だるまへの疑問を挙げさせ、その中から「赤い色の理由」「文字が入っている理由」「眉や髭がなぜこのように表現されているのか」の三つについて、その理由を考えさせた。その際に、自分の感じ方だけでなく、だるまの作り

手やそれを購入する人の思いなども想像するように伝えた。生徒たちは、「縁起がよさそうな色だから」「勝利の色だから」「悪い物から守ってくれるように」「髭が無いと物足りないので工夫して描いた」「願いが叶うように」「幸福を呼ぶように」など、だるまの色や文字、絵柄から想像を広げ、考えを深め、願いが叶うようにデザインが工夫されていることを感じ取っていった。

③ 気づきや考えの交流

4人程度のグループを作り、その中で三つの疑問に対する自分の考えを発表させた。そして、自分の考えを付せんで、だるまの写真に貼付させた(図10)。生徒たちは、自分の想像した考えを伝えることと、友達の考えから新たな気づきが生まれることを楽しみ、だるまに思いや願いをかけることやそのためにデザインが工夫されていることに気付いていった。

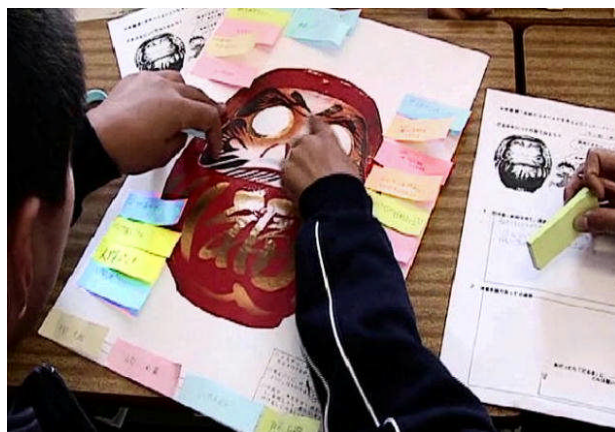


図10 自分の考えを伝え合う生徒たち

表2 だるまの鑑賞活動後の生徒の感想

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ よい所や疑問などを考えてみて色々な発見ができて楽しかった。自分でも、だるまのデザインを工夫して、綺麗なだるまをつくりたい。 ○ だるまのよいところが、いっぱい分かった。班の人の意見には、自分にない考えがいっぱいあった。 ○ 普段見ないだるまについて、よく考えられて、とても楽しかった。だるまに願いをこめるということも、初めて知ってびっくりしました。 ○ だるまの形や色にいろいろな意味があることが、よく分かった。 |
|---|

(2) 高崎だるまのよさを生かした発想・構想

① 表現課題の提示

だるまに願いをかける発想の面白さと思いや願いを形や色で工夫して表すよさを生かして、自分の願いを色や絵柄で表現できるように、顔のみ描画された高さ15cm程の白色だるま(図11)を提示した。表現課題の提示の際、表現のイメージを生徒がつかむことができるよう、運動をテーマにした完成作品の例を2点と学習がテーマの完成作品の例を1点提示した。また、イラストでの表現例とシルエットでの表現例を提示し、表現の方法を選択できるようにした。生徒たちは、興味深く作例に目を向け、その後、自分の内面と向き合い、部活動や学習のことなどから、だるまに表現したい自分の願いを考え出していった。



図11 白色だるま

かむことができるよう、運動をテーマにした完成作品の例を2点と学習がテーマの完成作品の例を1点提示した。また、イラストでの表現例とシルエットでの表現例を提示し、表現の方法を選択できるようにした。生徒たちは、興味深く作例に目を向け、その後、自分の内面と向き合い、部活動や学習のことなどから、だるまに表現したい自分の願いを考え出していった。

② 具体的な発想・構想の方法を作例で提示

ア 単純化や強調を活用した作例の提示

表現したい願いが決まったところで、だるまに入れる絵柄の中心部分を考えさせた。その際に、動きのある人物と部活動の道具を例に、単純化や強調をした作例を提示した(図12)。生徒たちは、描画例を参考に、直線や曲線を生かしたり、省略をすることで描画の雰囲気が変わる様子を楽しみ、自分のイメージにあった描画を工夫していった(図13)。



図12 単純化や強調を活用した作例の提示

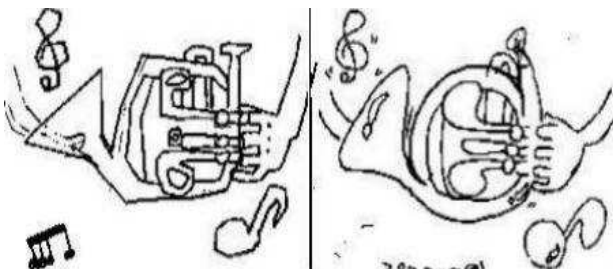


図13 単純化や強調を試している生徒の描画

イ 中心と全体の関係性を考えた作例の提示

資料を使い、絵柄の繰り返しや対称の配置、形のグラデーション、重ね合わせの効果について説明し、それを活用しただるまのデザインの例を提示した(図14)。生徒たちは、全体のバランスを考えながら、絵柄を組み合わせたり、配置を変えたりして、だるまデザインの構想を練っていった。

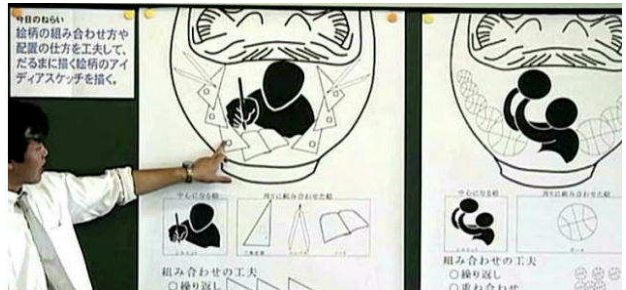


図14 絵柄の繰り返しや左右対称、重ね合わせを取り入れた作例の提示

ウ 色から受ける感情効果を考えた作例の提示

色の寒暖・軽重、色相や彩度での色の対比による見え方、感じ方の違いを説明し、それをだるまデザインに応用した作例を提示した(図15)。生徒たちは、同じ絵柄でも色の組み合わせでイメージが変わる様子に興味をもち、「熱く燃える感じ」や「明るく楽しい感じ」など自分の願いを表す色のイメージを考え、それにあった色の組み合わせを考え、だるまデザインのアイディアスケッチを完成させていった(図16)。



図15 だるまデザインの配色例の提示



図16 生徒の配色例

表3 アイディアスケッチ完成後の生徒の感想

- デザインを考えると、青のイメージでいろいろと考えた。形は具体的に描くより、抽象的な方が綺麗になると思った。赤・青・黄・黒の4色を基本に、あざやかな色合いになってよかった。
- いろいろなアイデアを出せて楽しかった。
- 単純化を使ったら雰囲気が上手く出せた。
- 絵柄のバランスが上手くいった。
- だるまに色をつけるのが楽しみ。
- 願いが叶うようにもっと工夫したい。

3 実践の考察

高崎だるまの鑑賞活動からはじまり、表現の発想・構想と続く中で、生徒の願いをだるまに表現したいという思いは強くなり、完成を待ち望む気持ちが授業ごとの感想にも表れていた。だるまの鑑賞活動では、鑑賞の視点から多くの疑問をもち、その疑問に対する理由を考え、活発に意見交換しながら、色や形で願いを叶えようとするだるまのよさに気付くことができた。そして、そのよさに価値を感じ、願いをだるまに表す表現活動にも意欲的に取り組んだ。また、自分の願いを叶えたいという思いが表現意欲を喚起し、工夫して表現しようとする姿勢も見られた。発想・構想の場面では、提示された作例を参考にして、自分の表現の発想・構想に活かしていくことができていた。生徒の感想や作品(図17)からも、だるまのよさを理解し、楽しみながら、自分の表現の発想・構想に生かせることが分かる。



図17 生徒作品

注：絵が上手になりたい願いを表現。

注：体操が上手になりたい願いを表現。

注：ホルンが上達したい願いを表現。

V 研究のまとめ

1 成果

- 郷土の美術作品を鑑賞題材に取り入れ、生徒の気付きや考えを深め、その魅力を理解させたことにより、郷土の美術への関心を高めることができた。
- 鑑賞の視点を提示し、生徒の気付きや感じ方を基に鑑賞をさせることで、美術作品のよさへの理解が深まることが分かった。
- 具体的な発想・構想の方法を作例で提示することで、生徒の構想が深まることが分かった。
- 鑑賞と表現を関連させることで生徒の表現意欲を高め、鑑賞活動を生かした表現活動の発想・構想ができることが分かった。

2 課題

- 郷土の美術作品の調査をさらに進め、より魅力的な題材を開発していきたい。
- 美術文化への理解を深める鑑賞の指導についての研究を進めていきたい。

<参考文献>

- ・群馬県教育委員会 『平成21年度学校教育の指針』(2009)
- ・福本謹一・水島尚喜 編著 『中学校新学習指導要領の展開 美術科編』 明治図書(2009)
- ・福本謹一・水島尚喜 編著 『平成20年改訂中学校教育課程講座美術』 ぎょうせい(2009)