

(概要版)

# 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

## I 主題設定の理由

### 1 新学習指導要領 美術科 から

教科の目標に「美術文化についての理解を深め」が加わり、美術文化に関する学習を充実させていくことや、「B鑑賞」と「A表現」の指導の相互の関連を図るようにすること、表現の題材や材料など、地域の身近なものや伝統的なものも取り上げるように配慮することが挙げられている。

### 2 平成21年度群馬県学校教育の指針から

子ども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や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、美術文化に関する鑑賞の学習の具体的な題材を開発していく必要があることが示されている。

### 3 生徒の実態から

身近な郷土の作家や作品などを題材に取り入れた鑑賞活動や表現活動の機会が少なく、美術文化と自分との関係や接点をとらえることができていないようである。また、鑑賞活動で理解した作者の心情や表現の手法などを自分の表現活動に生かす機会が少ない現状がある。

## 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。

### ○ 育成したい生徒

鑑賞活動を通して、郷土の美術作品の表現主題や表現方法の魅力を理解することができ、その主題を生み出す考え方や表現方法を自分の表現の発想・構想に取り入れ、自分の経験や知識などを整理したり、さらに経験や知識を吸収しながら、新たな表現の発想・構想をする生徒である。

## III 指導計画の作成

### 1 鑑賞活動と表現活動を関連させた題材

表現活動の前に鑑賞活動を設定した題材指導計画を作成し、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。

#### 開発する題材の学習過程

過程	学 習 活 動
美術作品を あじわう	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	美術作品をあじ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 をあじわう	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。

### 2 題材指導計画作成上の視点

○ 「だるま」や「鬼面瓦」などの郷土の伝統工芸や郷土出身の美術家「関口コオ」、郷土出身の漫画家「あだち充」の作品など、生徒が身近に感じることでできるものを取り上げて鑑賞資料にする。

○ 鑑賞活動で理解させた美術作品のよさに生徒の夢や希望などの思いが反映される表現課題を設定する。そして、色や形などの性質やそこから受ける感情、中心や全体のバランスなど、美術作品のよさを生かし、発想を広げ、構想を深めるための学習を設定し、それらを活用した表現の発想・構想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、作品の着眼点を示す鑑賞の視点を提示する。そして、個々の生徒の新たな気づきや想像を促したり、生徒全体が共通の視点で考えを深め合いよさを理解できるようにしたりする。

### (2) 問いかけ

生徒の気づきや想像の中から、さらに考えを深めることでよさを理解できるものを取り上げ、「なぜ、そうなっているのか」「どんな意味があるのか」などと問いかけることにより、作者の表現の意図を想像させたり、表現の工夫に気付けるようにしたりする。

### (3) 気づきや考えの交流

生徒の気づきや考えを交流させる場を設定し、伝えさせることで自分の考えを振り返らせ、聞かせることで自分では気付かなかった気づきや考えを知らせることにより、生徒同士の考えの交流から作品のよさを理解できるようにする。

## 3 理解させ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

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提示する。その際、完成作品の例を提示して、理解したよさをどのように表現に取り入れ、どんな主題をもち、どんな工夫をするのかを具体的に伝える。

### (2) 作例の提示

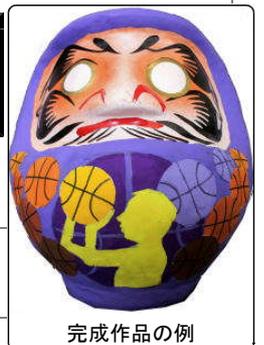
「単純化や強調」「中心と全体の関係を考えて構成の仕方」「色や色の組み合わせによる感情効果」など、それぞれの美術作品の鑑賞で理解させたよさを生かして、生徒の表現活動を充実させるための具体的な発想・構想の方法を提示する。その際、その方法を活用した作例を提示して、取り入れることによりどのような効果が表れるのかを理解させ、生徒が自分の表現の発想・構想に生かすことができるようにする。

## IV 作成した指導計画の概要

### 題材名「だるまに願いを」(全8時間)

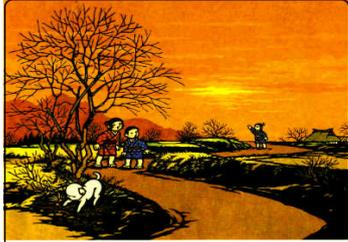
目標 自分の願いを表現するためのだるまを、絵柄やポスターカラーの扱いを工夫してデザインする。

過程	時間	学 習 活 動 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">□内は、研究上の手だて</span>
美術作品を味わう	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 高崎だるまを鑑賞し、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。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ だるまの色・形・絵柄に注目させ、生徒が気付いたことや疑問に思ったことを取り上げ、そう感じた理由や疑問への答えを考えさせ、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、それを表すための誇張や変形されたデザインの工夫があることに気付かせる。</li> <li>○ 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。</li> </ul> </div>
	2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 高崎だるまの色や形に願いや思いを託し、表現するよさを生かして、自分の願いをだるまの腹部分に絵柄で表現することを伝え、だるまに表したい自分の願いを決めさせる。</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 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。</li> </ul>
ふくらませる・ねる	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 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。</li> </ul>
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 色の組み合わせにがもたらす感情効果を考え、願いを効果的に表すための配色を考える。</li> </ul>



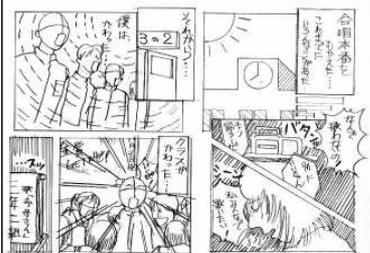
## 題材名「忘れたくない夕焼け空」(全9時間)

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。

過程	時間	学 習 活 動	□内は、研究上の手だて
美術作品を味わう	1	○ 関口コオの夕暮れが表現された作品を鑑賞し、主題のよさや表現の工夫からくる美しさを感じ取る。	 <p>関口コオ・作「茜空に」</p>
ふくらませる・ねる	2	○ 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。	 <p>完成作品の例</p>
	3	○ 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。	
		○ 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。	
—以下省略—			

## 題材名「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。

過程	時間	学 習 活 動	□内は、研究上の手だて
美術作品を味わう	1	○ 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。	
ふくらませる・ねる	2	○ 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、自分の夢や希望などから、感動的な出来事を想像して、A4サイズ1枚のマンガをつくることを伝え、自分の表したい出来事を考えさせる。	 <p>完成作品の例</p>
	3	○ 学習や部活動、行事などに注目し、そこに自分がもつ希望から、感動的な出来事を想像し、その出来事を時間の流れに沿って、5つ程度の場面に分けてストーリーを考える。	
	4	○ 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。	
	4	○ 雰囲気を表す背景の線の使い方やコマの並べ方や大きさ、形で時間の流れや感じ方が変わることを理解し、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。	
—以下省略—			

## 題材名「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。

過程	時間	学 習 活 動	□内は、研究上の手だて
美術作品を味わう	1	○ 藤岡坂角数珠掛鬼面瓦を鑑賞し、鬼面瓦のよさや美しさ、表現の工夫を感じ取る。	<div data-bbox="1251 318 1481 546" data-label="Image"> </div> <p>板角数珠掛鬼面 鬼師 山口 茂・作</p>
ふくらませる・ねる	2	○ 人々を見守り、災いを寄せつけない強さを表すために鬼の形相を半立体で表現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。	<div data-bbox="1251 618 1481 846" data-label="Image"> <p>完成作品の例</p> </div>
	3	○ 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、鬼面のアイディアスケッチをする。	

—以下省略—

## V 実践結果

### 1 実践の概要

題材名	「だるまに願いを」
対象	中学校 第1学年

### 2 高崎だるまのよさの理解

高崎だるまの色・形・絵柄の視点から生徒の気付きを促し、そこから赤い色の理由、髭や眉の表し方の理由、文字の入っている理由を考えさせ、グループでの交流をさせた。

#### 生徒の感想

- 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です。
- 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、自分が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、とても楽しかったです。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。

### 3 よさを生かした発想・構想

色や形に願いを託して表現する高崎だるまのよさを生かして、だるまの腹部分に絵柄で表現する自分のテーマを決めさせた。そして、「単純化や強調」「中心と全体の関係性を考えた構成」「色や色の組み合わせによる感情効果」をだるまのデザインに活用した例を示し、生徒の発想・構想に生かせるようにした。



生徒のアイディアスケッチ

#### 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ました。形は具体的に描くより、抽象的な方が綺麗になると思いました。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です。

### 4 実践の成果

郷土の美術作品を鑑賞題材に取り入れ、その魅力を理解させたことにより、生徒の郷土の美術への関心を高めることができた。また、鑑賞活動で理解させたよさを生かした表現課題を提示し、それを表現するための具体的な発想・構想の方法を提示したことにより、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・構想をさせることができた。