

研究テーマ	[Ⅱ 想い（発想・想像・構想）を広げ、深めること] [共通事項] の視点での鑑賞活動を通じ「思考力」・「判断力」を高める題材の工夫 —中学3年生「ふっすま」の実践を通して—
-------	--

ひたちなか市立阿字ヶ浦中学校 久米 剛広

1 研究テーマについて

教育基本法と学校教育法が改正され、「生きる力」の育成と、それを支える「確かな学力」、「豊かな心」、「健やかな体」の調和を重視するという、これからの教育理念が提示された。「確かな学力」の重要な要素としては、①基礎的・基本的な知識・技能の習得、②知識・技能を活用して課題を解決するために必要な思考力・判断力・表現力等、③主体的に学習に取り組む態度の3つが挙げられている。本研究ではグループテーマである「想い（発想・想像・構想）を広げ、深めること」が、「思考力」・「判断力」を高めることと同義であると捉え、その実現のための題材工夫の実践をした。

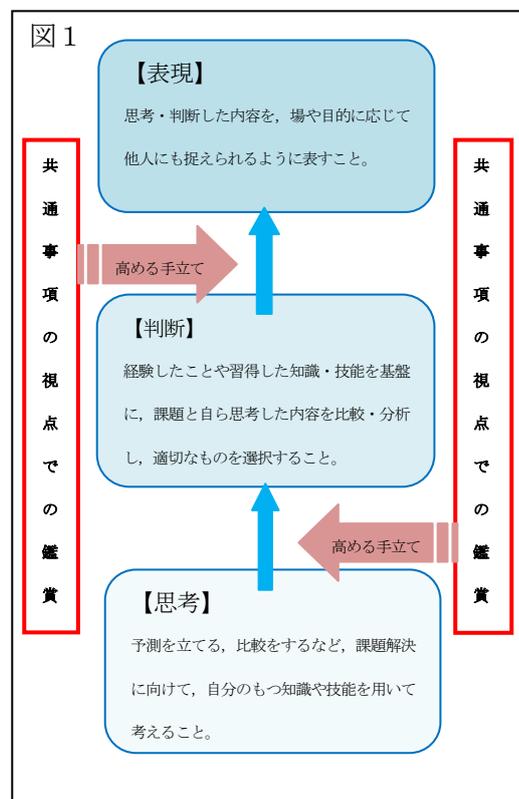
新学習指導要領に示されている美術科の目標からも分かるように、美術科の学習は、表現することがその核となる。しかし、表現は何もないところから生み出されるわけではない。そこに至るプロセスとして、思考や判断があるのであり、このことから筆者は、生徒の「思考力」・「判断力」を高めることが、豊かな「表現力」の育成につながるものと考えたのである。

美術における「思考力」「判断力」については、学習指導要領〔第1学年〕1目標（2）の「豊かに発想する能力」や、〔第2学年及び第3学年〕1目標（2）の「独創的・総合的な見方や考え方」等がそれに該当するものと考えられる。では、生徒が美術における「思考力」や「判断力」を高めるためには、どのような手立てが必要なのだろうか。

本研究ではそのひとつとして、新学習指導要領から導入された「共通事項」の視点での鑑賞活動に着目した。

中学校学習指導要領解説美術編では「共通事項」について、『A表現』と『B鑑賞』の2領域及びその項目や事項の全てに共通する「発想や構想の能力、創造的な技能、鑑賞の能力に共通して働く」と説明し、「[共通事項] の視点から発想や構想を促したり、生じたイメージを大切に鑑賞したりすることにより、感性や美術の創造活動の基礎的な能力が一層豊かに育成されていく」と、その効果を謳っている。このことから筆者は、題材の指導計画の中に、形や色や構図など、その題材の表現活動に生かすことのできる諸要素をピックアップした鑑賞活動を積極的に取り入れることが、生徒の「豊かに発想する能力」や「独創的・総合的な見方や考え方」、つまり「思考力」や「判断力」を高める手立てになるのではないかと考えたのである。（図1）

題材名「ふっすま」は、3年生の絵画の分野として、襖絵の制作（ただし実際の襖の大きさの作品制作は困難であるため、ミニチュアの制作となるが）を行う。生徒が最初に発想した襖絵のアイデアが、鑑賞活動によっていかに進化・深化できるかを、本研究では追究する。以下に、その実践内容を述べる。



2 実践例

(1) 題材名 「ふっすま」(絵画)

(2) 目標

関心・意欲・態度	襖絵の制作に関心をもち、意欲的に活動しようとする。
発想・構想の能力	日本美術に見られる考え方や技法を生かした作品のアイデアを発想し、家屋に置かれた時の様子などをイメージしながら、構想を練ることができる。
創造的な技能	水墨表現や平面的な画面構成、間の効果など、日本美術に見られる考え方や技法を用いながら、自分の構想を表現することができる。
鑑賞の能力	日本美術の鑑賞を通じて、その考え方や技法の面白さや美しさなどを理解するとともに、自分の作品に生かそうとすることができる。

(3) 題材について

ア 題材観

本題材は、新学習指導要領〔第2学年及び第3学年〕2内容A表現(1)ーイ「主題などを基に想像力を働かせ、単純化や省略、強調、材料の組合せなどを考え、創造的な構成を工夫し、心豊かな表現の構想を練ること。」に基づいている。

新学習指導要領解説中学校美術には学習指導要領改訂の基本方針として、「美術文化の継承と創造への関心を高めるために、作品などのよさや美しさを主体的に味わう活動や、我が国の美術や文化に関する指導を一層充実する。」と説明しているが、本題材では、「我が国の美術や文化」のひとつとして襖絵に焦点を当て、そこにみられる日本美術の考え方や技法の理解と、それを生かした表現活動を展開することをねらいとした。

イ 生徒観

3学年の生徒は美術の学習に関心の高い生徒が多く、どの題材にも熱心に取り組むものの、個々の生徒が身に付けている力には差があると言える。生徒の実態をさらに詳しく調べるため、以下のアンケート調査を実施した。

美術の学習に関するアンケート		〈第3学年1組 平成23年4月15日 16人実施〉	
1	美術の学習において、どんな場面で困ることがありますか？(複数回答可)		
	・とくに困るようなことはない	1	人
	・良いアイデアが浮かばない時がある	12	人
	・アイデアをどのように作品にすれば良いか、分からないことがある	6	人
	・制作する段階で、うまくいかなかったり失敗したりする時がある	7	人
	・さらに良い作品をつくるための、工夫の仕方が分からないことがある	2	人
2	1で答えたような場面では、あなたは主にどのようにしますか？		
	・先生に質問する	13	人
	・友達に相談したり、友達の様子を見たりする	2	人
	・教科書や資料集などに載っている作品を参考にする	1	人
	・家に帰って調べる	0	人

アンケートから分かるように、生徒は学習において、アイデアの発想する段階に特に困難を感じているようである。また、アイデアを形にしていく際の技術的な面に問題を抱えている生徒も多いことが分かる。このような課題に直面した状況においてほとんどの生徒は、教師に支援を求めようとしており、自分で課題解決を行おうとする意識は弱いことが明らかになった。このことから、生徒の「思考力」「判断力」を高め、自らの力で課題解決に取り組めるようにしていくことの必要性を強く感じる。

ウ 指導観

美術の様々な考え方や技法に触れ、それを身に付けることによって獲得した力は、生徒が「思考」・「判断」をする上で有効に働くと考える。そのための手立てとして、本題材では〔共通事項〕としての鑑賞活動に着目した。つまり、形や色や構図などの造形要素に視点を当てた鑑賞活動を計画的に取り入れることで、そこで得た知識や技能が、生徒がアイデアを発想したり構想を練ったり、自分のイメージを形にしたりしていく時の重要な材料になると考えたのである。

本時の学習においては、日本美術にみられる「間—ま—」という造形要素に着目し、俵屋宗達『風神雷神図屏風』の鑑賞活動を行う。また、「間」の考え方や技法について生徒が十分に理解することができるよう、「間」を効果的に用いた小作品の制作を行うなどの手立てを取る。

(4) 指導計画と評価規準（13時間扱い）

時	主な学習活動・内容	評価				評価規準
		関	発	技	鑑	
1	<ul style="list-style-type: none"> 学習の内容、めあて、手順等を理解する。 作品のアイデアを発想する。 	◎	○			<ul style="list-style-type: none"> 学習に関心をもち、学習の見通しを立てようとする。 作品のアイデアを簡単なスケッチにまとめることができる。
② 本時	<ul style="list-style-type: none"> 「間」について理解をする。 	○			◎	<ul style="list-style-type: none"> 俵屋宗達『風神雷神図屏風』の鑑賞を通し、「間」の考え方を理解することができる。 「間」を効果的に生かした小作品を制作することができる。
3	<ul style="list-style-type: none"> 日本美術に特徴的な構図について理解をする。 	○			◎	<ul style="list-style-type: none"> 日本美術と西洋美術を、構図という観点で比較することができる。 日本美術の構図を効果的に生かした小作品を制作することができる。
4	<ul style="list-style-type: none"> 「文様化」とその「繰り返し」について理解をする。 	○			◎	<ul style="list-style-type: none"> 尾形光琳『燕子花図屏風』の鑑賞をとおり、「文様化」や「繰り返し」の考え方を理解することができる。 学んだ技法を用いて、小作品を制作することができる。
5	<ul style="list-style-type: none"> 日本美術における金色の役割について理解をする。 水墨画の表現技法を理解する。 	○			◎	<ul style="list-style-type: none"> 美術における金色の意味について理解をするとともに、それを生かした小作品を制作することができる。 水墨画の技法を使って、小作品を制作することができる。
6	<ul style="list-style-type: none"> 作品のアイデアを練り直す。 	○	◎			<ul style="list-style-type: none"> 1時～5時で学習したことを生かし、作品の構想を深めることができる。
7 8 9 10 11	<ul style="list-style-type: none"> 工夫しながら、自分の作品を制作する。 	○			◎	<ul style="list-style-type: none"> 1時～5時で学習したことを生かし、また、画材等も工夫しながら表現することができる。

12	・作品を台紙に貼り付け、写真を撮影する。	○	◎	・細部に手を入れ、作品を仕上げることができる。
13	・自分の作品の良さや、友達の作品の良さなどについてまとめる。	○	◎	・自己評価や相互評価の活動を通して、自他の作品について言語化することができる。

(5) 本時の学習

ア 目標

俵屋宗達『風神雷神図屏風』の鑑賞を通して「間」という考え方を理解し、それを効果的に生かした小作品を制作することができる。

イ 準備・資料

教師：『風神雷神図屏風』の複製画、小さな屏風、風神雷神を描いたプリント

生徒：デザインセット

ウ 展開 (◇評価規準 ☆評価方法)

主な学習活動・内容	指導・支援及び評価
<p>1 3分間スケッチを行う。</p> <p>2 本時の学習課題を知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>俵屋宗達『風神雷神図屏風』の風神と雷神はどう配置するのが良いだろうか。</p> </div> <p>3 自分の『風神雷神図屏風』を制作する。</p> <p>(1) 自分の『風神雷神図屏風』の構図を考える。(大きさ, 位置関係)</p> <p>(2) 風神と雷神を線描で描いた紙を切って、小さな屏風に貼り付ける。</p> <p>(3) その構図にした理由を、発表し合う。</p> <p>4 『風神雷神図屏風』を鑑賞する。</p> <p>(1) 作品の複製を鑑賞する。</p> <p>(2) 作品にある「間」の効果について考える。</p> <p>(3) 「間」の効果について発表し合う。</p> <p>(4) 「間」をつくることで、無限の空間を平面上に表すことができたり、鑑賞者が自由にイメージをふくらませることができたりすることを知る。</p> <p>5 間の効果を生かした小作品を制作する。</p>	<p>・集中して授業に取り組む雰囲気をつくる。</p> <p>・課題提示の際には、複製画等作品そのものの図像は生徒に見せないように留意する。</p> <p>・この活動には不正解がないことを伝え、のびのびと自分なりの『風神雷神図屏風』が制作できるように気をつける。</p> <p>・風神と雷神を線描で描いた紙は、描く大きさを変えたものを数種類用意しておき、いくつかのパターンを試行錯誤しながら構図を決めることができるよう工夫する。</p> <p>・より自由に構図を考えることができるよう、風神や雷神が屏風の中に完全に入り切らなくても良いことを伝える。</p> <p>・複製画を提示する際は、自分が制作した『風神雷神図屏風』と比較すると共に、画面中央部に存在する大きな空間「間」に気が付くことができるような説明を行う。</p> <p>・間の効果という抽象的な内容を考えるのが難しい場合には、“風神と雷神の間に、雲が描かれていたらどのように感じるか”など、具体的に思考を働かせることができるような視点を提示する。</p> <p>・この課題は、間の効果が理解できたかどうかを確かめるものなので、転写の技法を使い、簡単に小作品の制作ができるような工夫をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>◇ 間について理解することができたか。 (創造的な技能, 鑑賞の能力)</p> <p>☆ 発表, 作品</p> </div>

<p>6 本時の学習を振り返り, 次時の活動を確認する。</p> <p>(1) 本時のまとめをする。</p> <p>(2) 自己評価をする</p> <p>(3) 次時の学習課題を知る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自己評価カードを使って, 本時の学習の振り返りをするように促す。 ・次時の内容の構図は, 間と関連した内容であることを伝え, つながりの意識をもって授業に臨めるようにする。
--	--

(6) 授業の様子

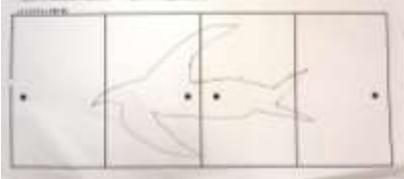
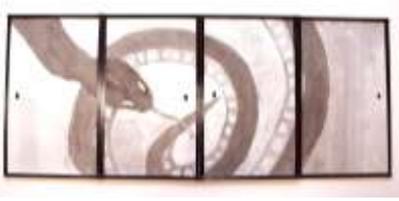


3 成果と課題

(1) 研究の成果

鑑賞活動をとおり, 美術の様々な考え方や技法に触れたり, それを身に付けたりすることで, 生徒にどのような変容が見られたのかを, ①抽出生徒の様子②アンケート結果に分けて以下に示す。

①抽出生徒の様子

	生徒A	生徒B
普段の様子	学習意欲が高く, 真面目にこつこつと活動する。技能が高い生徒ではないので, 自分のイメージをうまく形にできずに, 困ってしまうことがある。そのような場面でも, 自力で解決する力が乏しい。	美術の学習に苦手意識をもっており, 意欲的に学習に取り組んだり, より良い表現をしようと努力したり場面はあまり見られない。作品を完成させることで満足してしまう面がある。
アイデア スケッチ		
完成作品		

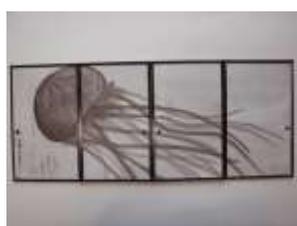
解説	<p>アイデアスケッチでは蛇の頭だけしか描かれていなかったが、完成作品にはとぐるを巻く胴体が描かれ迫力ある構図を実現させることができた。また、蛇を描き込んでいく段階では教師に質問をしたり、写真を見たり、自分なりに課題解決をする場面が見られた。</p>	<p>アイデアスケッチは、辛うじて鳥が描かれていることが分かる程度であったが、完成作では、単純化された鳥を繰り返すことで、横長の構図の特性を生かした作品づくりを行うことができた。彩色の段階では、墨の重色を行うなど、自分なりに工夫して表現する姿が見られた。</p>
----	---	---

②アンケート結果

「ふっすま」の授業で取り入れた鑑賞活動や小作品の制作には、あなたの作品をより良いものにするため有効であったと言えますか？		
1	有効であった	5人
2	どちらかと言えば有効であった	6人
3	鑑賞や小作品の制作をしなくても変わらない	4人
4	どちらかと言えば有効でなかった	0人
5	全く有効でなかった	0人
授業後のアンケート調査 〈第3学年1組 平成23年7月14日 15人実施〉		

以上の結果から、本研究において追究した、〔共通事項〕の視点からの鑑賞活動を取り入れることが、生徒の「思考力」や「判断力」、そして「表現力」を高めるのに有効な手立てであったと言える。

補足になるが、本題材は襖絵のミニチュアを制作するという題材であり、日本の家屋に置かれた状態をイメージしやすくするため、家屋のジオラマを作成した。作品の完成後それをジオラマに設置し、あたかも自分の作品が本物の家屋に置かれたかのようなイメージをもつことができるように工夫をした。襖絵しかり屏風絵しかり、日本の美術は人々の「生活」と密接な関係をもつものが多い。襖絵や屏風絵を題材に取り入れることは容易ではないため、今回のジオラマ制作という試みは、日本の美術を理解する上で有効であることを付け加えたい。



完成作品



ジオラマ



ジオラマの中に設置した状態

(2) 研究の課題

授業後の生徒のアンケートでは、「有効であった」「どちらかと言えば有効であった」という肯定的な評価が全体の73%いたことは事実であるが、「鑑賞や小作品の制作をしても変わらない」と回答した生徒が27%（人数は4人と少ないが、割合から考えれば無視できない人数）存在していることも見落としてはならない。

また〔共通事項〕の視点を通しての鑑賞活動が、学習活動のどのような面で有効であったと生徒は感じているのか、今後詳しく検証していく必要があるだろう。