

研究テーマ	「学び合う」活動に視点をおいた題材の模索とその導入や展開の工夫 ー中学校第1学年「判じ絵 DE カルタ」の実践を通してー
-------	---

常陸大宮市立大宮中学校 教諭

福有 雄太

I 研究テーマについて

生徒が主体的で相互的に学び合う学習活動が求められている。生徒間で知恵を出し合い、互いにアドバイスし合う活動は、教師による一斉授業の学習内容から更に展開することが期待される。より独創的なアイデアの発想や創造的な技能を高める工夫を編み出し、伝え合う可能性をもつ。そこで得た新たなアイデアは、教師により次年度の題材にフィードバックできる。また、作品の校内展示を積極的に行うことで、下級生への参考にもなる。

教師側が身につけさせたい内容をしっかりとおさえ、それを生徒に理解させる手立ての工夫が必要である。また、生徒自らが題材に対して興味をもち、意欲的に活動し始めれば、有意義な活動となっていく。そのためには、教師側の題材の捉え方や生徒の興味が高まるような学習内容の提示の仕方が重要になってくる。

以上のように、美術の授業における「学び合う」活動に視点をおいた題材の在り方とそのために効果的な手立てを模索し、その実践の結果から「生徒にとって得られたものとは何か」を探ることを研究テーマとする。

II 研究の実際

1 題材名 判じ絵 DE カルタ

2 題材の目標

○ 判じ絵に関心をもち、鑑賞や制作活動に意欲的に取り組もうとする。（関心・意欲・態度）

○ 柔軟で遊び心に溢れ、分かり易く独創的な判じ絵を発想することができる。

（発想や
構想の能
力）

○ 制作後皆で遊ぶために、美しく明解な形と色を工夫しながら判じ絵を描くことができ

る。
(創造的な技能)

- デザインが果たす役割やその工夫について捉え、遊び心ある独創的なアイデアや形や色の美しさを感じ取ることができる。

(鑑賞の能力)

3 題材について

(1) 生徒の実態

質 問	集 計 結 果
美術について興味・関心があるか	とてもある：7 ある：14 少しある：8 ない：5
判じ絵を知っているか	知っている：3 知らない：31
アイデアがよく思いつくか	思いつく：11 思いつかない：23
困った時に自分で解決しようとするか	する：12 しない：22
制作中、迷った時に誰に相談するか	先生：21 友人：8 相談しない：5

本学年は、前題材では静物の写生を待たず、モリや多々を見て描く方法も取り入れた。しかし、発想力に自信がもてない生徒が多いことが調査によって露呈する。また、今まで作品の制作中に生徒間で自由にアドバイスし合ったり、アイデアを出し合ったりさせなかった。教師にアドバイスを求める生徒の列が並んだり、自分だけで考え続けて手が止まったりする生徒もあり、生徒によって活動にかかる時間に大きな開きもあった。本題材では、判じ絵の鑑賞活動やオリジナル判じ絵の制作活動の際に友達と互いにアイデアを出し合ったり、彩色方法の工夫を教え合ったりすることで、生徒同士が学び合いながら互いに発想力や表現力を高めていくようにしていきたい。

(2) 題材観

判じ絵とは、「判じる」（意味を説く）を語源としており、隠された意味を絵から読み解くことを楽しむ遊びである。江戸時代に庶民の間で流行し、絵師によって描かれた動植物や生活用品などの絵をもとに、訓読みや音読みに変換し、人物や地名などを連想させて答える。広告や看板にも用いられ、情報伝達の手段としての機能も持ち合わせた。

判じ絵を解くためには、柔軟で多様な知識が必要である。また、駄洒落や江戸の庶民の生活で見られるコミカルな人の動きなどが描かれ、粋な遊び心を含んだ表現が多い。これによって「伝える」という情報伝達を目的としたデザイン分野の創作活動に楽しみながら触れることができる。

また、今日、日本の文化が若者や海外から注目されている。過去には、浮世絵や工芸品が西洋の美術に影響を与え、アールヌーボー様式を生むなどジャポニズムが流行した。そんな我が国の独自の作品を題材として扱うことは、日本の「美術の文化遺産などを鑑賞し、そのよさや美しさなどを感じ取り、美術文化に対する関心を高めること。」（中学校学習指導要領 第2章 第6節 美術 第1学年 B鑑賞）につながる。

(3) 指導観

自分たちで制作した判じ絵をカルタとして遊びながら鑑賞する一連の活動を通して、生徒は意見を交換し、工夫したことを伝え合うことで学びあっていく。その手立てとして、グループでの制作活動やそのグループを編成し直すことで、より多くの意見交換ができる機会を増やす。

判じ絵は、いかに絵が分かりやすく、正確に伝わるかが重要である。見る人に絵の意図を理解させる為には、形や色を一般化し、美しく丁寧に彩色する技能が求められる。そのためには、他者からの意見を参考にするなど、客観的な視野をもって制作に取り組まなくてはならない。また、判じ絵の鑑賞や制作を通して養われる発想力や伝えることを意識した客観性は、ポスターやイラスト制作の現場で発揮することができるので、今後の指導へといかにしていきたい。

多様に発展した現代の暮らしや文化を判じ絵のモチーフとして扱うことで、時代を超えた現代独自の判じ絵が生まれ、若者が過去を知識として学ぶだけでなく、楽しみながら、未来へ継承していく態度を養っていきたい。

4 題材の評価規準

関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
判じ絵に関心をもち、鑑賞や制作活動に意欲的に取り組もうとする。	柔軟で遊び心に溢れ、分かり易く独創的な判じ絵を発想することができる。	制作後皆で遊ぶために、美しく明解な形と色を工夫しながら判じ絵を描くことができる。	判じ絵の鑑賞を通して、デザインが果たす役割やその工夫について捉え、遊び心ある独創的なアイデアや形や色の美しさを感じ取ることができる。

5 指導と評価の計画（8時間扱い）

時間	学習内容・活動	評価規準・【評価方法】
第1次 (1時間)	江戸時代の判じ絵をグループでクイズ形式にしながら鑑賞する。	・江戸時代の判じ絵のよさや発想の柔軟性について自分なりに捉え、感じることができる。 鑑【ワークシート・テスト】
第2次 (3時間)	① アイデアの発想方法を学ぶ。 ② 判じ絵のアイデアを発想する。 ③ 判じ絵のアイデアの中から4つに絞る。	・柔軟で遊び心に溢れ、分かり易く独創的な判じ絵を発想することができる。 発【ワークシート・テスト】
第3次	① 画用紙に下絵を書く。	・制作後皆で遊ぶことを留意して、美しく明解

(3 時間)	② 彩色を行う。	な形と色を工夫しながら判じ絵を描くことができる。 技 【作品4枚以上】
	③ 彩色した絵をカードに切り分け、ラミネート加工する。	
第4次 (1 時間)	制作した判じ絵を使い、グループでのカルタ遊びの活動。互いの作品を鑑賞し合う。	・デザインが果たす役割やその工夫について自分なりに捉え、遊び心ある独創的なアイデアや美しさを感じ取ることができる。 鑑 【ワークシート】

6 指導の実際

第1次 江戸時代の判じ絵をグループでクイズ形式にしながら鑑賞する。(1 時間)

まるでクイズゲームのように謎解きを楽しみながら判じ絵の解き方や表現方法を学んでいく。生徒には以下のワークシートを配付し、6人ほどのグループで意見を交換し合いながら提示されている判じ絵を解く。授業者は、パワーポイントで判じ絵の解き方を紹介する。

1 学年 デザイン基礎 (鑑賞) |

判じ絵の鑑賞 ～江戸の遊び心～

判じ絵

判じ絵とは、(江戸)の町人の間で流行った(遊び)です。
(絵師)が描き、そば一杯分ぐらいの値段で売られていました。
絵から別の言葉を探り当てて遊びます。
幕府が禁止され、幕府批判で取り立てられることを避けるために、
(暗号)としても用いられたのではないのでしょうか。

読み方のきまりごと

い：絵を「訓読み」か「音読み」する。
ろ：濁点がついている絵は、濁点をつけて読む。
は：絵が複数ある時は、組み合わせで読む。
に：絵が半分の時は、言葉も半分に読む。
ほ：絵が逆さまの時は、言葉も逆さに読む。

まとめ

判じ絵の遊びを通して、日本人がいかにか、昔から(洒落)や(ひねり)といった工夫や(笑いの文化)に親しんで来たかが分かったのではないのでしょうか。
是非、みなさんも江戸の町人たちの(豊かな発想力)を継承してください。

虫

地名

食品

動物一

動物二

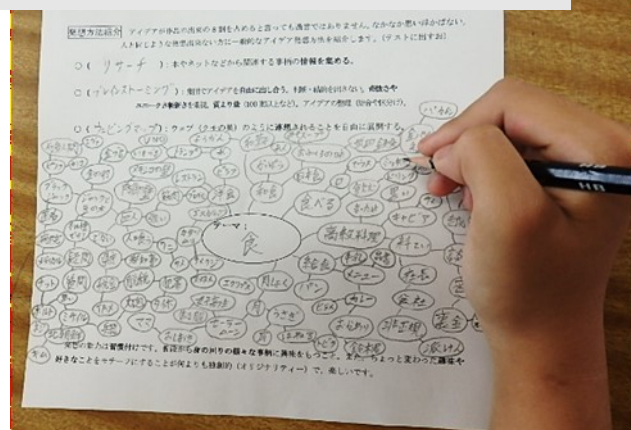
植物

道具一

道具二

第2次 ① アイデアの発想方法を学ぶ。

ブレインストーミングやリサーチ、ウェビングマップなど様々なアイデア発想方法があることを紹介し、実際にやってみることで柔軟な思考に慣れさせていく。



左図は、ウェビングマップを書き込んでいる。
5分間で、1つのキーワードからどれだけのモチ
ーフを連想できるか挑戦する。目標は50個。

頭の中で考え込まず、とにかく書き出してみるようにする。

② 判じ絵のアイデアを発想する。

「中華料理」や「魚の名前」など、各々が
判じ絵のテーマを決めて、アイデアを書き出
していく。

アイデアスケッチは、ラフスケッチでかまわない。いかに他の人が思いつかない独創的な発想が思いつくかが作品の要となる。

つまらないアイデアであっても、たくさん書き出していく。これが意外と苦しい。



③ 判じ絵のアイデアの中から4つに絞る。

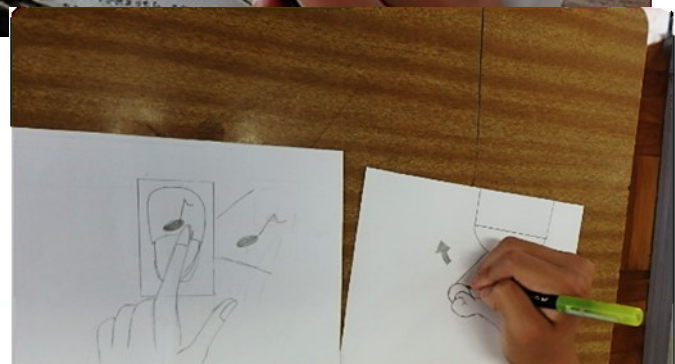
1人4枚以上の作品を作ることを課題とした。アイデアのワークシートが出来上がった生徒から優先して作品に用いるアイデアを選択する。先に出来たアイデアを優先することで、授業者は、既出の判じ絵を把握し、カルタとして遊ぶ際に学級内でアイデアが被らないように努める。

たくさん出したアイデアの中から、より良いものを選択する。選んだ意図や客観的に伝わり易いかなどを生徒自身に考えさせる。



第3次 (1) 画用紙に下転を書く。

スケッチブックに枠線を引いて、選択した



アイデアの下書きを描く。ケント紙がよい。
※絵は、枠の中心に描く。端に描くと切り分ける時に絵も切れてしまう場合がある。
※縦書き，横書き，統一した方が展示しやすい。

イラストなど形や色を単純化した図案でも，
写実的な図案でも，どちらでもよい。

描いたモチーフが，相手に伝わりやすいか，周囲の友人に確認しながら描き進める。

② 彩色を行う。

不透明水彩の彩色方法で，発色がよくなるように彩色する。背景は塗らなくてもよい。
※はみ出さないように丁寧な彩色。
※油性ペンなどで縁取りをしてもかまわない。
※はみ出したら修正を行う。

丁寧な彩色を第一に心掛ける。見る者によりよい印象を与えるためである。余裕がある場合は，グラデーションや陰影，光沢などのディティールに迫る。

何色に塗ったら，伝わりやすいか，周囲の友人と相談しながら，色を作ってい



③ 彩色した絵をカードに切り分け，ラミネート加工する。

カルタに使用するので，耐久性や汚れを避けるために，画用紙のコーティングを行う。

失敗したら再度描き直さなければならない。
一発勝負の慎重な作業となる。

また，手にもって遊ぶカードとなることから，ラミネート後の角は丸く切るなどの配慮があると安全。

画用紙の裏に，作者名と判じ絵の答えを書いてからラミネートを行う。
※鉛筆だと熱で消える。

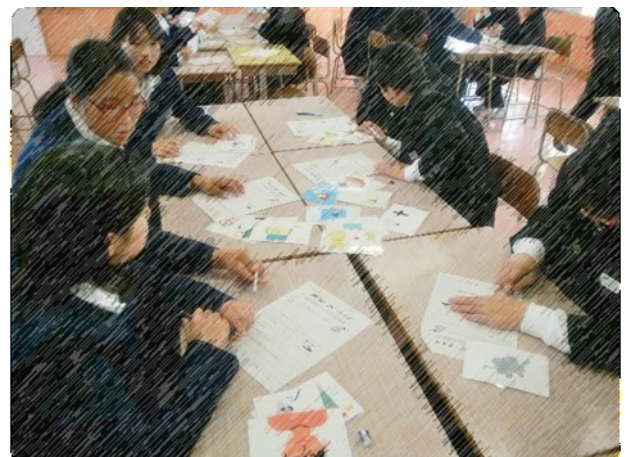


[illegible]

鍵盤の音階や電化製品など江戸時代にはないモチーフが見られ、現代の感覚で判じ絵が作られた。

第4次 制作した判じ絵を使い，グループでのカルタ遊びの活動。互いの作品を鑑賞し合う。

完成させた作品を持ち寄り，以下のワークシートに書かれた手順に従って，ゲームを開始する。ゲームはもとのグループだけでなく，グループを解体し，新しいメンバーでゲームを繰り返し行うことで，多くの作品に触れる機会をつくる。



公平性の為に手を頭の上に上げる新ルールなど、グループごとに工夫している。



他ク
環境を

絵が苦手な生徒の作品も、遊びの中で勝敗を競う貴重な1枚として認められ、評価され



Ⅲ 研究の成果と課題

1 成果

質 問	集 計 結 果
判じ絵の授業は楽しかったか	とても楽しかった：7 楽しかった：14 あまり楽しくなかった：8 楽しくなかった：5
日本文化への興味が高まったか	高まった：17 変わらない：14 低くなった：3
アイデアが思いつくようになったか	なった：11 どちらでもない：18 ならなかった：5
絵を描いたり、彩色したりする力が高まったか。	なった：12 少しなった：15 変わらなかった：7
友達と相談しながら活動することでより意欲的に活動できるようになったか	なった：16 少しなった：13 なってない：5

(男子15名 女子19名 計34名) 実施日 平成28年9月12日 (単位：人)

- ・ 互いの作品を評価し合う鑑賞活動をゲーム形式にすることで、例え拙い絵であっても、貴重な1枚として求められる。よって、絵が上手い下手で評価されず、純粹にアイデアの面白さで互いに評価し合う光景が見られ、絵を描くことが苦手だと思われる生徒でも、楽しそうな表情が見えた。
- ・ その後の美術の課題においても、発想の視野が広がり、デザインの課題でも判じ絵をアイデアに生かす生徒が見られるようになった。発想力の育成の助けになっ

たとえられる。

2 課題

- ・ 判じ絵の概念を理解することが難しい生徒もあり，直接的なモチーフを用いて作ろうとする。そのようなアイデアを見かけた場合は，個別に支援する必要があった。
- ・ はじめ16個のアイデアスケッチを描く課題が，発想力が乏しい生徒にとっては難しい。そのような場合には，アイデア数を減らすなど生徒の能力に応じた緩和が必要となった。

※参考資料

岩崎均史（著）『いろは判じ絵－江戸のエスプリ・なぜなぜ絵解き』（2014.3）青幻舎

