

概要報告

実施期日	8月1日(金)
部会名	中学校 美術部会

テーマ 『『つなげる美術』人と物・生活と美術のつながり』

提案概要

1：単元(題材)

食べ物のささやき～ラベルデザイン～

2：学年

第2学年

3：平成25・26年度神奈川県中学校教育課程研究会研究主題とのかかわり

②生活の中の美術の働きを理解する学習や、自分の気持ちや伝えたい内容などを形や色、材料など生かして他者や社会に向けて表現する題材開発及び指導と評価の工夫。

4：学習指導要領との関連(内容項目)

第2章 第6節 美術

第2 各学年の目標及び内容[第2学年及び第3学年] 2内容

A表現(2)イ：伝えたい内容を多くの人に伝えるために、形や色彩などの効果を生かして分かりやすさや美しさなどを考え、表現の構想を練ること。

A表現(3)イ：材料や用具、表現方法の特性などから制作の順序などを総合的に考えながら、見通しをもって表現すること。

B鑑賞(1)ア：造形的なよさや美しさ、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫、目的や機能との調和のとれた洗練された美しさなどを感じ取り見方を深め、作品などに対する自分の価値意識をもって批評し合うなどして、美意識を高め幅広く味わうこと。

5：実践に向けての課題意識

三年間の授業の中で、技術だけでなく子どもたちが成長していく上で必要な「生きる力」を身につけてほしいと願って授業の実践をしている。しかし、その力は目には見えにくく、生徒は「なぜ今この勉強をしているのか」と疑問に思うことがある。教師がねらいをもって授業をし、そのねらいを明確に示していくことで生徒の疑問に答え、それが生徒の意欲を引き出すことにつながると思う。だからこそ授業では「生徒につけたい力」として、見る力、感じる力、思いやる力、伝える力など、内面的な成長につながる力を何度も伝えるようにした。

「生徒につけたい力」に応じた課題を設定し、一つ一つ段階的に作品制作を進め、三年間を見通した計画的な授業づくりを心がけている。

今回の題材(食べ物のささやき～ラベルデザイン)は、時代や生徒の実態に沿った授業にすることで、普段の生活と美術は繋がっていることを強調した。また、作品づくりに対する興味を高める工夫をした。

質疑概要

なし

研究協議概要

美術部会での研究協議では研究協議の柱を「発想・構想 アイディアを引き出すための指導上の工夫」と「学習意欲を高めるための工夫」の2つに設定し、1グループ4人、計5グループによるワールドカフェ形式で行った。

○研究協議の柱1「発想・構想 アイディアを引き出すための指導上の工夫」

- ・アイディアスケッチに十分に時間をとる。
- ・ワークシートを活用。スモールステップでの指導。
- ・マインドマップをつくる。
- ・アイディア鑑賞会で互いにアドバイスをし合う。
- ・参考作品を見せる。

などの意見が上がった。アイディア鑑賞会では生徒同士で批評し合うため、発想を膨らませるだけでなく言語活動を行うこともできる。また、アドバイスをし合う中で“他者に認められた”という経験が自信になり自己肯定感に繋がるのではないかな。

○研究協議の柱2「学習意欲を高めるための工夫」

- ・やりたくないのにやらされている生徒、苦手意識をもつ生徒には“美術とは何であるのか”を伝える。
- ・生徒との人間関係をつくる。
- ・できる生徒には批評をし、もう一歩伸ばし、苦手意識のある生徒には誉めて苦手意識を解消させる。
- ・具体的な授業計画を掲示物にして示す。
- ・作業工程を分かりやすく伝える。

などの意見が上がった。生徒はそれぞれ違った課題を抱えている。課題を少しでも解消し、生徒が制作しやすい環境をつくっていききたい。その為には、教室整備や生徒との人間関係の形成が必要である。いかに生徒と向き合うかが重要になるのではないかな。

今回はワールドカフェ形式で行ったため、ざっくばらんに話し合いを行うことができた。二つの研究協議の柱に対し、グループごとで違った視点から話し合いは行われたが、どのグループでもただ単純に生徒の技術や発想力を伸ばすということだけでなく、内面的な部分に働きかけることを考えているように感じられた。今回の研究協議で得た知識や情報を各校の美術教育に生かしていきたい。

まとめ概要

“なぜ美術を学ぶのか”という生徒の疑問に我々美術科教員は答えていく必要がある。そのためには教員一人ひとりが「美術は大切な教科である」ということを自覚しなくてはいけない。美術を通してなにを生徒に伝えたいのか明確な意図をもち授業を計画することが重要になる。

現代ではPCや3Dプリンターなどの発達により一人ひとりの技術が重要視されなくなってきた。PCにデータを打ち込めばどのような形でも作り出すことができるからだ。しかし、イメージすることが必要になる発想や構想を練ることはPCにはできない。美術では自分でイメージしたオリジナルの作品をつくることができる。これが美術の魅力の一つでもある。だが、その部分が美術の難しいところでもある。生徒が自分でイメージをもち、オリジナルの作品をつくり出すことができるような教員からのヒントや手だてが重要である。教員からのヒントや手だてを基に、どのように生徒が発想や構想を膨らませていくことができるか。教員の授業づくりに対する発想、構想が試される。

自分の手で描き、つくることでも何を学ぶのか。技術を伸ばすことだけでなく、美術を学ぶことが社会的自立や充実した人生を送るために必要な内面的成長に繋がることも伝えていきたい。これは学習指導要領のつけたい力や心を育てることに繋がる。他教科と違い、美術は各教員が題材を決める。そのため教員によって心の成長に変化が出やすい。だからこそ、教材を吟味しなくてはならない。

螺旋階段を登るかのようには生徒は成長していく。常に3年間を見通して授業計画を立てて行くことが大切である。一校に一人ということが多い美術科の教員だが、学校や市町を越え情報交換や連携をし、よりよい授業づくりに励むことが大切だ。