

# 美術科における教科の本質に迫る授業づくり

美術科 小林 季恵

## 1 教科の本質とめざす生徒の姿

新型コロナウイルス感染症拡大が危惧される中、日本全体で、「新しい生活様式」など、新たな社会や生活の形が求められている。今までの当たり前が変化し、生活だけでなく、職業や余暇の過ごし方などにも変化が見られている。美術館では、入場者を制限したり、体験型アート作品の展示を取りやめたりと、私たちのアートとの関わり方にも変化を与えていくことが予想される。

そのような中、変化していく社会や生活をより豊かにしていくためには、常識に捉われず、生徒自らが自分の見方や考え方を働かせて、主体的に考える力が必要である。末永幸歩氏は、子どもだけでなく大人にも、「アートのもの考え方」が重要であり、それができるのがアーティストであり、アーティストのように考えるとは、目に見える作品を生み出す過程で、①自分だけのものの方で世界を見つめ、②自分なりの答えを生み出し、③それによって新たな問いを生み出す思考プロセスのことだと述べている。今、一人一人に何ができるかという問いに対して、創造的な答えが求められており、創造的な答えを導き出す思考プロセスを身に付けさせたい。

そのために、自分なりに美術や美術文化によさや美しさなどの価値を見だし、身の回りの物を美しいと感じる感性を育んだり、自分が表現したいことから主題を生み出し、豊かに発想したり構想を練ったりする中で、問いに対する答えを作品という形で創造していったりする生徒を育みたい。ここに美術科の本質があると考えます。

### 【美術科における教科の本質】

美術や美術文化における見方や感じ方を深めることで自分なりに価値を見だし、社会や生活と豊かに関わる資質・能力を身に付けること

### 【美術科における教科の本質を踏まえた生徒の姿】

美術や美術文化に対する見方や感じ方を深め、社会や生活の中でその意味や価値を創り出し、それらと自分を関連付けて主題を生み出し、豊かに創造活動を行う

## 2 当校の生徒の実態と具体的な手だて

当校の生徒は、創造活動に意欲的に取り組んでいる様子が見られ、自分が表現したい主題に対して真摯に向き合い制作を進めている。しかし、活動後の振り返りでは、美術で学んだ知識を美術の範囲で使うものだと考えている生徒が多く、実生活でも役立つと考えている生徒が少ない。地域と美術文化をつなぐことが不十分であり、生徒は、美術や美術文化は、美術館や美術の授業で触れるもので、身近なものでないという認識であるように感じている。生徒と社会を、美術を媒介にして関連付け、身の回りにある美術的事象を豊かに感じとる場面を設定することで、生徒が地域社会の中にある美術や美術文化を見だし、見方や感じ方を深めることができるのではないかと考える。

当校の生徒の実態から、目指す姿の育成のために、以下の手だてを講じる。

### 【手だてア】

#### 社会や実生活の中から、自分と関連付けた主題を生み出す題材の設定

自分と社会や生活と関連付けた主題を生み出しやすくし、思考を深めさせるために行う。生徒が主題を生み出そうとするとき、生徒の身近でないものは、発想を膨らませたり思いを具現化したりすることが難しい。また、机上の作品で終わってしまうと題材が終了した時に、学んだことが実生活とつながりにくい。生徒が内面の思いや自然や身の回りの美しさと関連付けて主題を見いだせるよう、題材を設定する。また、題材の振り返りで活用している美術科のプログレスカードを改善する。従来では、その題材で学んだことや授業前と後の変化などを単元の終わりにまとめさせていた。それを OPPA (one paper portfolio assessment) 形式に倣い、題材を進めていくうえで形成的に振り返る場面を設定する。活動の前と後に本質的な問いでのまとめと、授業ごとの学びを題材の区切りのタイミングで記入させる。生徒は、授業が進むにつれて、既存の知識を新たな知識によって変容するのを俯瞰して見ることができる。知識の変容や社会や実生活での関わりを一枚のプログレスカードにまとめていくことで、制作を生活と結び付けて考えられるようになる。

### 【手だてイ】

#### 試行錯誤するためのツールとしての ICT の活用

主題から作品を作り出す際、より主題に迫る作品になるように工夫できるツールとして活用する。表現のために試行錯誤する時、様々な場合で考えていくアイデアスケッチが重要になる。しかし、時数も少ない中でアイデアスケッチを多く重ねるのは困難である。また、制作が苦手な生徒にとって、アイデアスケッチの繰り返しは苦手意識を強めてしまう傾向にある。そこで、コピーが容易な ICT ソフトを活用し、イメージ図などを複製し容易にアイデアスケッチを重ねられるようにする。生徒は、複数のパターンを見比べる中で、表現の方法の幅が広がり、より思考を深め制作をするようになる。

### 【引用文献・参考文献】

- ・ 13歳からのアート思考 ダイアモンド社，末永幸歩，2018年
- ・ 新訂一枚ポートフォリオ評価 OPPA 一枚の用紙の可能性 東洋館出版社 ，堀 哲夫，2019年