

「わたしのあたりまえ」について

A先生の授業は、はじめに必ず呼吸を整えるための黙想の時間を設ける。

B先生の授業は、先生が教室に入る前からすでに生徒が自分の活動を進めている。

C先生は、1時間1時間の授業の流れを学習シートにして配付し、見通しをもつことができるようにしている。

D先生の美術室に行くことが楽しい。いつも発見がある。そこにいるだけでイメージがわき、何かをつくりたい気持ちになる。

E先生は・・・・・・・・

教師ならば、誰しものが子どもの生き生きした姿を思い浮かべて授業づくりをする。自校の教育目標、教科目標、研究課題、子どもの実態、年間指導計画など様々な事柄を加味しながら次の授業を考える。

子どもたちの身近な素材は教材となり、そして題材となっていく。

題材は、授業を重ねることで精選され、子どもたちの資質・能力がどの場面で発揮されていくかが明らかになっていく。

子どもたちを取り巻く自然、色や形等の環境は、五感を刺激し一人一人の豊かなイメージに繋がっていく。

イチローが自分のルーティンをもって試合に臨むように、こだわりをもって授業づくりをしている秋田の先生方をここに紹介する。先生方お一人お一人の「わたしのあたりまえ」は数々の経験と実践から選び抜かれた授業づくりである。環境、心構え、教材研究などこだわりの授業づくりがここにある。数々の実践はこの後も掲載していく。参考にして自分の授業づくりに活かしてほしいと願う。

(編集S)

その1

◇題材の最初に「試し遊び」を位置付ける

図画工作の学習でも、その題材で身に付けたい基礎的・基本的な技能がある。また、自分のイメージを十分表現するために、より多くの技法や表現方法を知り、作品に活かしてほしいと考える。そこで、題材の最初に「試し遊び」を取り入れることが多い。

題材「めざせローラーの達人」(5年)

全判の模造紙やロール模造紙に、いろいろなローラーの技を自由に試す時間を設ける。多くの技法を試し、インクの分量、ローラーの動かし方などを習



「めざせローラーの達人」試し遊び ↑

得し、同時に色の組み合わせやローラー表現の違いも気付くことができ、表現の幅が広がった。

題材「彫ると出てくる不思議な花」(4年)

初めて彫刻刀を使う際、安全指導を兼ねてA6サイズの小さめの板で「試し遊び」を行う。版画板の使い方・各彫刻刀の線の特徴、手や指の安全な位置の確かめを、実技を通して指導する。「試し遊び」にはテーマを設けず、自分が彫ってみたい簡単な形やマークを短時間で彫る。口頭説明よりも、線の特徴が分かり、彫刻刀の選択や、どんな仕上がりになるかというイメージをもつ際に試し遊びの経験が活かされる。

その2

◇「鑑賞」を工作の表現活動に生かす

工作の題材の単元計画の最初に「鑑賞」を取り入れることで、児童の発想を刺激し、学習意欲を高め、一人一人の表現の工夫につながるようにした。

題材「夢の世界の夢の家」(4年)

ガウディやヴァッサーの個性的な建築作品を鑑賞することで、活動に対するわくわく感が高まった。また、ペットボトルを対照に組み合わせたり、高さや大きさの異なるものを合わせたり、色の組み合わせを工夫したりするなど、作品に多様性が生まれた。



ガウディの建築物から、対照や高さの変化の面白さに気付く

フンデルトヴァッサーの作品から、色の組み合わせや模様、形の面

作品に活かされる



題材

「版画 私の好きなふるさと」(5年)

ふるさとの好きなところを版画で表現する題材。棟方志功の作品から、構図の面白さや表現したい物の組み合わせ方のヒントを得て、表現に活かした。



その1

◇一人一人の思いがふくらむように、題材との出会いを大切にす。

題材との出会いを大切にすることで、多くの児童が自分の思いをもって主体的に表現することができる。

4年生の「きらりタワーをつくろう」では、グループで百本を目標に新聞紙を丸めて細長い棒をつくった。最初はどううまくできなかった子どももグループ内でコツを伝え合い、意欲的に取り組んだ。次時には、できた新聞紙の棒を組み合わせてタワーづくりに取り組んだ。美しく強くしっかり立つきらりタワーになるように、意見を出し合い、試行錯誤して協力した。身近にある新聞紙でも出会わせ方と思いの込め方で主体的に表現することにつながると感じた。グループ活動を通して、伝え合うことも支え合うことも自然にできた。



その2

◇一人一人の思いを表現するために様々な材料や表現方法を選択し、試みることができるように学習環境を工夫する。

5年生の「くるりん劇場」では、ローラーテクニックとして色の組み合わせや色の重なりを工夫して自分だけの色画用紙をつくった。使う色だけでなく、ローラーに毛糸を巻くなど表現方法を選んで試みることでお気に入りの画用紙になった。できた画用紙にカッターナイフで切り込みを入れてひっくり返した形から発想を広げ、思いついた世界に合わせたい材料の使い方を試しながら選び、自分でも材料を準備して作品を仕上げることができた。



その3

◇言語活動を取り入れる。

対象のよさや美しさ、表現の意図や工夫などを感じ取ってもうまく言葉で伝えられないことがあったので、〔共通事項〕として重視したい言葉と合わせて、使っていきたい言葉を提案し、その中から選んで使えるようにしてきた。作品についての説明（自分の思い）や作品鑑賞でのコメントの中で少しずつ言葉をつかえるようになってきた。

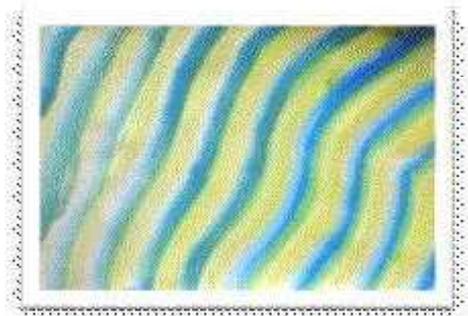
その1

◇「表現技法」と効果的に出会わせる

新たな表現技法とうまく出会わせることにより、児童に期待や関心・意欲をもたせることができる。さらに、表現技法を習得するための適度な抵抗感と、それを乗り越えて自分の表現に生かすことができた時に「つくりだす喜び」を味わわせることもできると考えている。

右の写真は「スポンジに水を含ませ絵の具をつけることで、にじみやぼかしの効果を生み出した技法」である。子どもたちは、数色の絵の具を並べてスポンジにつけ、虹のような模様をつくったり、水の量を変えてグラデーションをつくり出したりしながらイメージを広げていった。

これらの画面を背景として作品にしたり、この技法を切り取ってコラージュすることにより作品をつくったり、それぞれが工夫したりしながら作品を完成させた。



その2

◇意見交流の時間や場を効果的に設定する

互いの表現のよさを認め合う鑑賞の時間を効果的に取り入れることで、新たな表現につながることを期待できる。また、製作の途中でも友だちのアイデアが気に入ったら「いただき」もよし、と投げかけることで、自然に交流したり教え合ったりする雰囲気が生まれている。

さらに、日々の授業で使用している学習カードの項目に、「友達のよさ」について記入するスペースを設けることにより、自然な形で互いを認め合う学びにつなげている。

その3

◇協働で解決したり活動したりことを大切にする

一人では難しいことも、友達と一緒にいることで、協力したり教え合ったり、よさに気付いたりする。そして比較、選択することで新たな発見に繋がる。

子ども自ら「ヘルプ」と声をかけ、他の児童に協力を求めることで、児童はともに学ぶ楽しさを感じ、さらにはつくり出す喜びを味わうことにつながっていくと考える。

協働で作り出す必要性のある題材の設定、話し合わなければならない機会やグルーピング等を意図的に設定している。

また、複式学級では、そのよさを生かし、上級生が下級生に道具の使い方などを教えている。



美術における授業の成果、生徒に身についた力を見極めることは、とても難しい。知識や技能をテストで計ることも、作品のできばえを評価することも、本来身に付けさせたい力とは別物である。しかし、目の前の生徒は、見たとおり描ければ「うまい」「得意」と判断し、これまでの価値観から外れたものは、「失敗」「不得意」と判断することが多い。

概念的な価値感に縛られた生徒に「やる気」を起こさせ、自分らしくやってみたいという「本気」を引き出し、うまくいかないからこそ挑戦する価値があるという「根気」を身に付けさせるために、日常の授業作りで以下の3点について努力している。



ホルスト・ヤンセンの輪郭を感じさせない作風は、生徒の既成概念を覆す参考作品として有効だと感じ、よく使っている。

その1

◇先生が美術を本気で好きになる！



生徒は、「先生の本気」を敏感に感じ取る。先生が提示する題材の魅力、先生が選ぶ参考作品、先生の授業での一言・・・先生の本気を伝えるために、まずは題材における作品を毎年、毎回、自作している。

<自作することで分かること>

- ①完成までの流れや、だいたいの制作時間が分かる。
- ②生徒がつまずいたり、飽きたりする場面が想像できる。
- ③生徒の予想を裏切る創作のアプローチを考えることができる。

その2

◇実演の効果は絶大！

本時のポイントを、一番苦手な生徒のレベルに合わせて、実演することを基本としている。やる気を引き出すためには、まずは「自分にもできるかもしれない」という気持ちにさせる必要がある。どんなに難しいことも複雑なことも、簡単な言葉をかけながらやってみせる。時には、意図的に間違ってみせて、「間違ってもどうにかなる」という気持ちを引き出す。授業が進むにつれて、各クラスで実演した作品が、生徒の作品と共に完成していくのも面白いと感じている。

その3

◇相乗効果でレベルアップ！

題材途中における生徒同士の作品の鑑賞は、いろいろな面で効果絶大である。表現方法の多様化、進み具合の確認・・・顔が分かる作品は、大いに刺激になっている。1組の作品を見せることにより、2組では1組を超える発想が生まれる。レベルアップした2組の作品を見て、3組では更に2組を超える発想が生まれる。相乗効果が生まれ出すと教師のモチベーションも上がってくる。効果絶大である。

その1

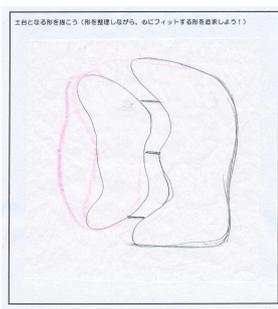
◇思考を深める工夫

制作過程において、①思い付いたことや考えたことをスケッチや言葉でメモしたり、②相互鑑賞でアドバイスし合ったりしながら、思考を深め、表現を追求していくことができるようにします。

スケッチのメモは学習カードに重ね貼りし、思考の過程を「見える化」します。子どもたちの発想・構想の能力を高めるとともに、評価の資料として活用し、指導に生かします。また、制作後の振り返りに活用し、子どもたちが自分自身の成長を自覚し、自信につなげられるようにします。



スケッチ 1



スケッチ 2



スケッチ 3



完成作品

その2

◇「材料・用具コーナー」の設置

材料や表現方法を試しながら制作ができるよう、材料・用具は自由に、使いやすいよう教室に配置しておきます。題材の内容に応じて準備しますが、子どもたちの創造的な技能を高めたり、発想を広げたりすることにつながります。

その3

◇学校を美術館に

校内に鑑賞スペースをつくり、いつでも作品を鑑賞できるようにしています。

展示場所や作品に合わせて、自在に重ねたり、つなげたりできるボックスや板などを特注し、作品が映えるよう展示を工夫します。また、制作者の意図や表現の工夫が伝わるよう作品には「作者からの言葉」を添えます。

展示をすることで、自分の表現を客観的に振り返ったり、次の制作への意欲を高めたりします。また、お互いの表現のよさに触れることで、互いを認め合う気持ちが育ったり、他教科の先生方の生徒理解にもつながったりと、効果絶大です。



その1 アートタイム～導入5分間での実践例

①世界の美術館へ出かけよう！

- ・ 図版や写真を見て，シートに書く。
- ・ 1年生は，おもしろい仕掛けの作品を中心に。2，3年生では，題材と関連した作品を中心に選んでいる。
- ・ 教師からの簡単な解説がある。
- ・ 意図的に指名し，発表する。

月 日	作品名・美術館名	作者名	思ったこと・感じたこと
1	下巻の巻頭	高橋 武夫	思ったこと・感じたこと
2	四季 春	三浦 春樹	思ったこと・感じたこと
3	四季 夏	三浦 春樹	思ったこと・感じたこと

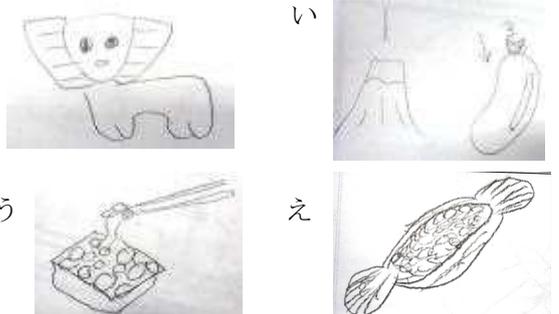


【タイトルを考えよう！】

②伝絵ゲーム

- ・ 2人1組のペアになって行う。
- ・ お題からイメージした絵を30秒で描く。
(お題は教師が決める，黒板に書いて伝える)
- ・ 描いた絵を相手に見せて何を描いたか当てる。

あ () い ()
う () え ()



③その他

- ・ 色のクイズ：「どんなものから絵の具は作られていたのかな？」など。
- ・ 錯覚を楽しもう！
- ・ 開催中の展覧会の紹介：感想を話したり，パンフレットを見せたりする。
- ・ 生徒作品のクイズ：自画像を使って「誰だろう？」クイズ。
- ・ 導入でゲーム的要素の内容を取り入れることで「横のつながり」ができ，和やかな雰囲気での授業に入ることができる。

その2 作品を地域に発信～学校外での展示

学校外で作品を見てもらう機会を設けることで，いつもとは違った雰囲気の中で展示される自分の作品を見て生徒は嬉しそうだった。また，生徒は直接自分の作品のよさを地域の方から聞くことができた。次の制作への自信に繋げていた。 【国登録有形文化財「金勇」での展示→】



その3 教材提示装置を使って～ポイントズームアップ

- ・ 作品を大きく見せることで，鑑賞ポイントが焦点化され，わかりやすく伝えることができる。
- ・ 用具の使い方を説明するときに実演することで，注意点を確実に伝えることができる。

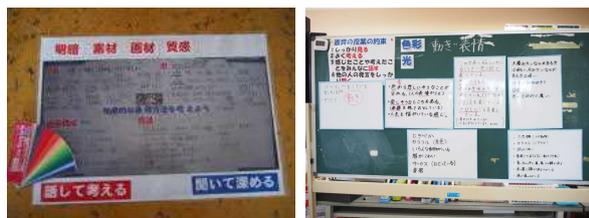
その4 各題材の最後には鑑賞会～ツイッター形式の一言鑑賞会

- ・ 鑑賞ポイントを生徒から提案してもらい，鑑賞中は各自で質問を受け付ける。
- ・ 鑑賞シートを準備し，クラス全員から自分の作品についてコメントをもらう。

その1

◇「話し合い」の活用

本校の教育活動全体で取り入れている「3人グループによる話し合い」。それを美術の時間にも取り入れ、制作過程の中間発表会、鑑賞などで活用している。各グループにカラーカードと作品を見る視点のヒントとなる語句を集めたカードを常備し、話し合いや制作の際の手がかりとなる



ようにしている。また、ホワイトボードを話し合いに使用して全体に紹介し、共通点や相違点を目で確かめられるようにしている。掲示しておくことで、他のクラスの生徒が自分たちの考えと比べている姿が見られる。

その2

◇「ARTなコーナー」の設置

生徒たちに美術を身近に感じてもらえるように、コーナーをいくつか設けている。

①NIEとも関わって、新聞の美術記事を展示した「ART on the newspaper」。秋田県の地方紙では郷土の作家を取り上げることが多く、それを中心に掲示している。

②本校のすぐ近くに県立近代美術館があり、その展示を紹介している。実際に鑑賞してきた生徒が感想を書くスペースを設けている。

③美術館に行くと、置いてあるさまざまな展示会のチラシやパンフレット。それを半年に一度くらいごっそりもらってきて掲示。地元ではなかなか見ることができない有名作家や珍しいものを集めた展示会などもあり、生徒の興味関心を集めている。

どのコーナーにも、教科書や資料集に取り上げられている場合は、そのページの付箋を付けておいて、関心をもった生徒は関連作品を見ることができるようにしてある。



その3

◇図書館と仲良し



本校の美術室と図書室は近接しているので、資料が必要なときは、すぐに利用することができる。図書室には司書がおり、生徒が求める本と一緒に探してくれるのでロスタイムも少ない。また、題材によって大量に使用したい資料があると、近隣の図書館からも取り寄せてもらうことができる。

写真のコーナーは、「美術室 絵本コーナー」。司書が選んだ絵本を展示してくれて、興味をもった生徒はすぐ手に取ることができる。このときは、西年にちなんで「世界の美しい鳥」の本が紹介されていた。普段は自分で手に取ることのない本に出会うことができるので、生徒がよくチェックしている。

その1

◇美術館の活用

3年間のうち、一度は近隣の美術館で美術作品を鑑賞します。子どもたちは、本物の作品ならではのスケール、肌合い、作品が放つ力などを実感することにより、作品鑑賞への意欲を高め、見る力を高めていきます。

美術館鑑賞で大切にしていることは次の3つです。

①課題の設定

作品から生徒が身に付ける資質・能力を吟味し、鑑賞環境の設定、発問等をシュミレーションカードに作成し準備します。

作品のもつ事実や本質に迫るための学習過程を様々なパターンで実践し授業の精度を上げるようにしています。

②美術館との事前打合わせ

活動のねらいや内容、学芸員の方にどの場面でのどのような説明をしていたかなどについては必ず事前に相談しています。

③交通手段、時間の確保

美術館鑑賞は、生徒の移動や経費等について管理職に相談し、了解を得る必要があります。また、美術の時間だけでは実施できないため、授業交換など他教科の先生方の協力を得て実施しています。

秋田県立近代美術館鑑賞 企画展「秋田の現在 II 美の継承」

3年生 2007. 11. 6(火)



座り込んで作品に見入る■さん。

「普通ならこんな状況はあり得ないのに、なぜか情景が想像できてしまうところに惹かれた。」
「なぜ、壊れていくものを描いているんだろう？」「壊れていくものを描いているのに、なぜ青空なんだろう？」



この絵を気に入ったのは■さん。「涙の雨はとてもユニーク。形も違うしたくさんの色を使っている。雨粒がたくさんあるのに、なぜ一直線なんだろう？」

作品の中に描かれたものの意味を、学芸員の方が説明してくれました。



「地味な色遣いの中で、鯉のぼりの赤がとてもきれい。」と語る■■■さん。
「なぜ仮面を付けているの？」



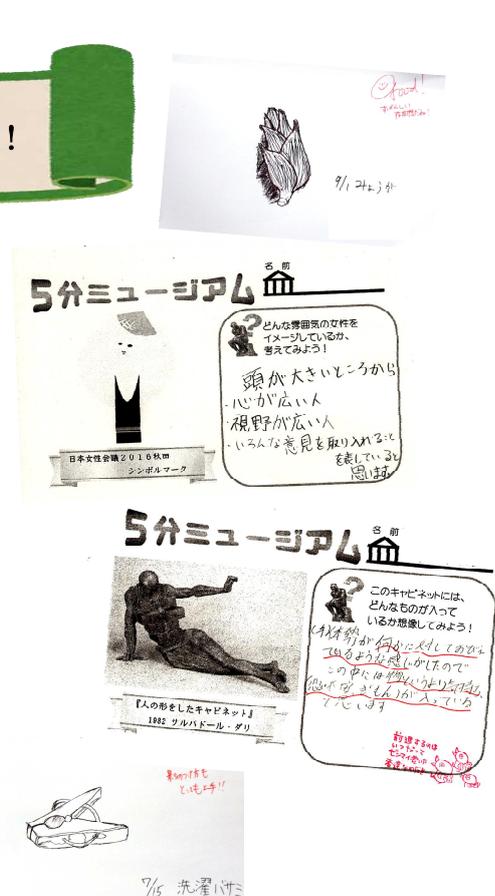
■■■さんは、この作品の前から動こうとしませんでした。

「うまく言葉にできないけれど…」と、自分が気に入ったわけを熱く語ってくれました。

その1 最初の5分で「美術思考」に切り替える！

生徒は日々たくさんの授業をうけ、たくさんのできごとが身の回りで起きています。そんな中で、美術の授業は週にたったの一時間。授業の始まりに、頭をすぐ美術に切り替えることが難しい生徒も見られます。そこで、切り換える手助けとして『5分スケッチ』または『5分ミュージアム』を実施しています。『5分スケッチ』はその名の通り、5分で描けそうな小さなモチーフを集中して観察し、スケッチする時間。『5分ミュージアム』は、絵画や彫刻、デザインなど様々な作品を鑑賞したり、美術に関する動画を見たりする時間です。

生徒たちからは「もっとスケッチがしたい」「見たことのない作品をたくさん見られてうれしい」「美術の授業に入りやすい」という声ももらっています。



その2 美術室は「ちょっと寄り道」できる楽しい場所！

繰り返しになりますが、美術の授業は週に一度。授業がなくても、日常生活でもっと美術を楽しめないかな…と思い、考えたのが「寄り道」です。美術室前の廊下を通るときに、ちょっと寄り道して楽しめるように、ぬりえや工作、パズルができるコーナーを美術室前に作っています。通りすがりにちょっとだけ、という気軽さがいいようで、休み時間に友だち同士で楽しそうに色をぬったり、模型を作ったりする姿が見られます。

また、美術室の中にも美術の本やおもしろグッズをたくさん置くように心がけています。苦手意識がある生徒でも興味をきっかけをつかめるように、また、授業では紹介しきれない様々な作品に触れられるように、誰でも手に取って楽しめるようにレイアウトしています。



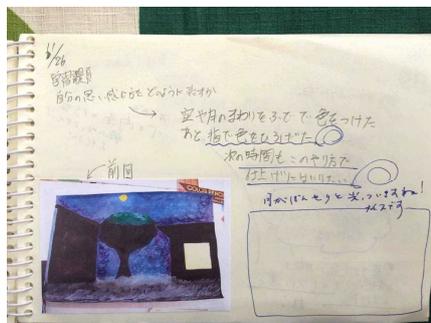
私の授業づくり

N中一C先生のあたりまえ

その1

◇「美術ノート」と「美術カルテ」で学びを自覚化する

◎美術ノート（B6版スケッチブック）は、生徒の思考の跡を記録したり、試し塗り等の試行錯誤の跡を残したり、完成した作品の写真を貼り付け、生徒の相互鑑賞のコメントなどを残しているものです。制作の過程をその時間ごとに写真を撮り記録して、その脇にはその日の自分の課題と振り返りが記されています。授業が週一回なので、前回の記録を基にすぐに何をすべきか考えることに役立っています。また、教師側としてはポートフォリオとして、形成的な評価や生徒全体の制作上のつまづきもみてとることができ、次時の指導に活かすことができます。



その2

◇生徒それぞれの思考過程に合わせた授業構成や教室環境の整備

生徒自ら表したいことを見付けられるよう、生徒それぞれの興味関心に合わせて発想ができるような手立てを講じています。例えば、スケッチで描く生徒や材料に触れながらイメージを広げる生徒、参考資料等からイメージを広げる生徒など様々です。友達との対話で構想を深める生徒もいます。生徒自ら主体的に表したいことを見付けられるとその後の活動もより主体的になっていきます。

教室環境は生徒の思考や興味関心に合わせて自由に使えるような空間にしています。教室後方には資料を閲覧できるスペースを設けています。発想の転換やリラックスした雰囲気が発想が広げられるようにという思いでつくりました。アイデアスケッチも、これまでは自分のスケッチブックに描いていましたが、最近ではホワイトボードを使うこともあります。生徒にとって、ホワイトボードは簡単に描けて気軽に消せるというメリットがあるよ



発想の方法を選択できるような工夫

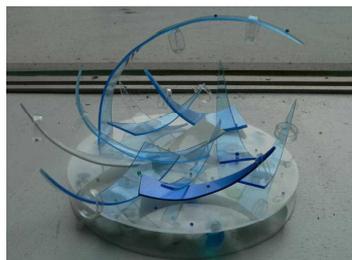
うです。生徒同士の話し合いと並行して気軽に描いたり消したり、イメージを広げたりする一助になっています。描いたものはデジタルカメラ等で保存し、印刷して渡します。材料と触れあって発想を広げる生徒も同様に、試行錯誤あとの形を写真に収めて保存します。一方向の思考の流れで授業を行うのではなく、発想する、鑑賞する、などの諸能力を往還させながら自分のイメージを高めていく授業を目指しています。

その1

◇材料の研究

魅力ある「題材づくり」に材料の研究は欠かせません。材料は造形活動にとっていわば言語です。この言語を使った活動が豊かであるほど、子どもたちの発想・構想の能力や創造的な技能は高まります。

私自身が実際に試しながら材料の特徴をつかみ、どのような活かし方があるかを時間をかけて研究します。それから子どもたちに投げかけ、子どもたちに任せます。子どもたちは、試行錯誤する中で私が考えた以上の表し方を見付け、自分たちの思いを形にしていきます。私を超えて子どもたちが能力を発揮していくときに美術の授業の醍醐味を感じます。



例) アクリル板を主な材料とした題材「風をアートしよう」

その2

◇地域の人材や材料の活用

特に新しい題材の時は、地域の作家や職人などその道のプロの方を招き、材料体験や話をうかがう場を設定します。材料のよさや特性などを実感的に理解するとともに、制作意欲が高まります。



例) 「紙漉き体験」と和紙をつかったランプシェードの作品

その3

◇相互鑑賞の工夫

構想がより深められるよう制作途中で作品を相互に鑑賞しながらアドバイスし合う場を設定します。また、制作の過程を振り返り、自分の課題を明確にして話し合いができるよう学習カードを工夫しています。

