

〈美術〉

主題を見つけ創造する喜びを味わう美術指導の工夫

——ひと・もの・こととの対話活動とICTの効果的な活用を通して（第2学年）——

名護市立東江中学校教諭 儀部 さや子

I テーマ設定の理由

近年、グローバル化の進展や絶え間ない技術革新等により、今を生きる子供たちやこれから誕生する子供たちが、成人して社会で活躍する頃には、予測困難な時代が加速していると考えられる。このような時代にあつて、社会の変化に主体的に関わり、感性を豊かに働かせながら、自らの可能性を發揮し、よりよい社会と幸福な人生の創り手となる力を身に付けられるようにすることが重要である。そのような中、『中学校学習指導要領（平成29年告示）解説美術編』（以下『解説美術編』）では、「主体的に美術の活動に取り組み創造的な活動を味わい、美術を愛好する心情を深め、心豊かな生活を創造していく態度を養う」と示された。

これまでの私自身の実践を振り返ると、授業始めの「5分間スケッチ」や実技指導を中心とした「描くこと」の抵抗感を無くすための活動が多かった。一方で、生徒の中には、「うまく描けない」「何をすればいいのかわからない」と途中であきらめてしまう生徒も見られた。その背景として、主題設定の際の「どうしてそう思ったのか」「なぜこのような作品をつくりたいのか」など、自分の目標実現へ向けての対話が十分ではなかったことが挙げられる。また、鑑賞活動が十分ではなく、見方や感じ方を広げられないまま表現活動へ入っていたこともあった。そのため、題材に対して、自分なりの主題を見つけ出せず、表現活動を楽しめていなかったことが要因だと感じた。美術における主題とは、生徒自らが感じ取ったことや考えたこと、目的や条件などを基に、強く表したいことを心の中に思い描くことである。主題を見つけるためには、鑑賞活動と表現活動において、造形を豊かに捉え、多様な視点を持って創造することが大切であると考えた。そのため、イメージマップなどのワークシートやICTの効果的な活用による対話活動を通して、見方や感じ方を広げ、自分なりの価値を持たせ、創造的な活動へ繋げていくことが必要であると考えた。

そこで本研究では、学校教育目標の「聴き合い 学び合い 高め合う生徒を地域とともに育む」ことを目指して、「地域とともに」をキーワードとする。1学年の総合的な学習の時間「郷土学習」で培った「地元を盛り上げたい」「地域に貢献できる人になりたい」という思いから、2学年の美術学習において「自分と地域とのつながり」について考える場を設定する。まず「自分たちが住んでいる地域を明るくするモニュメントを創造しよう」を題材に、様々なモニュメントを鑑賞する。「このモニュメントの良さは何だろう」と、ひと・もの・こととの対話活動を通して、形や色などの造形的な視点で捉えさせ、見方や感じ方を広げる。感じ取ったことを基に、自分なりのモニュメントのアイデアスケッチを行う。そこで、ICTを活用してアイデアスケッチと風景写真をコラージュさせ、完成のイメージを持たせる。そうすることで、見通しが持て、自分の表現したいことに悩んでいる生徒も主題を見つけることができる。生み出した主題から、材料や用具を効果的に使いながら具現化する。生徒は自分の思いを形にすることで、主題を見つけた喜びと具現化できた喜びを実感することができる。このように、自分の思いをひと・もの・こととの対話活動を通して気付かせ、創意工夫しながら表現を追究し、主体的に創造する喜びを味わえるようにしたいと考え、本テーマを設定した。

〈研究仮説〉

モニュメント制作の題材において、ひと・もの・こととの対話活動から造形的な視点で捉え、見方や感じ方を広げ、ICTを効果的に活用することによって、生徒自ら主題を見つけ主体的に創造する喜びを味わうことができるであろう。

II 研究内容

1 主題を見つけ創造する喜びを味わうことについて

(1) 主題を見つけるとは

「主題を見つける」とは、『解説美術編』における目標(2)「思考力, 判断力, 表現力等」で示されている(図1)。具体的には、作品から「感じ取ったことや考えたこと、見る人や使う人などの立場に立った目的や条件などを基に生み出していること」「強く表したいことを心の中に思い描くこと」と捉える。よって、本研究においては、この2つの姿を「主題を見つけた生徒の姿」として捉え、授業づくりを行っていく(表1)。

自然の造形や美術作品などの造形的なよさや美しさ、表現の意図と創造的な工夫、機能性と洗練された美しさとの調和、美術の働きなどについて独創的・総合的に考え、主題を生み出し豊かに発想し構想を練ったり、美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。

図1 美術科第2学年及び第3学年目標(2)

(2) 創造する喜びを味わうとは

「創造する喜びを味わう」とは、『解説美術編』における目標(3)「学びに向かう力, 人間性等」の一つとして示されている(図2)。具体的には、「自らの目指す夢や目標に向かって課題を克服しながら創意工夫して実現しようと積極的に取り組み、創造的な活動を目指して挑戦していく喜びや主体的な態度」のことである。これを踏まえ、本研究においては「完成のイメージを持ち、創意工夫しながらつくる姿」「自分の思いを形にすることを楽しんでいる姿」として捉え、授業づくりを行っていく(表1)。

主体的に美術の活動に取り組み創造活動の喜びを味わい、美術を愛好する心情を深め、心豊かな生活を創造していく態度を養う。

図2 美術科第2学年及び第3学年目標(3)

表1 主題を見つけ創造する喜びを味わう生徒の姿

主題を見つけた生徒の姿	ア: 感じ取ったことや考えたこと、見る人などの立場に立った目的や条件などを基に生み出している姿
	イ: 強く表したいことを心の中に思い描いている姿
創造する喜びを味わう生徒の姿	ウ: 完成のイメージを持ち、創意工夫しながらつくる姿
	エ: 自分の思いを形にすることを楽しんでいる姿

(3) 主題を見つけ創造する喜びを味わわせるために

表1の姿を育むためには、「創造的な活動」が必須である。美術における「創造的な活動」は「表現活動」と「鑑賞活動」のことである。「表現活動」は、ただ自由に描いたり作ったりすることではない。自己の心情や考え、他者への思いや願い、イメージ、知識などを基に自分が表現したい主題を意識して考え、創意工夫しながら自分の表現方法として具現化されたときに実感することができるものである。一方で、「鑑賞活動」は、自分の見方や感じ方に基づいて、対話的な活動を通して新たな価値と出会ったりする中で見方や感じ方が広がり、自分としての新しい価値をつくり出した時に実感することができるものである。そうした「表現活動」と「鑑賞活動」を相互に関連させることで、一人一人の発想が豊かになり、自分なりの主題を見つけ、創造する喜びを味わうことができると考える。そこで、「表現活動」と「鑑賞活動」を単元計画に位置付け、ひと・もの・こととの対話活動を仕掛けていく。

2 ひと・もの・こととの対話活動について

ひと・もの・こととの対話活動について、長瀬拓也(2022)らは「自分の生活や周囲の環境にあるひとやもの、こととの関わる中で様々な思いや感動を抱き、そこから表現が生まれてくると」と述べている(図3)。ひと・もの・ことと関わりにおいて、造形的な視点を持って自分の見方や

感じ方を広げられるようにするためには、対話活動が重要である。『解説美術編』における目標(1)では「対象や事象を捉える造形的な視点について理解するとともに、表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができるようにする。」と示されている。つまり、造形的な視点を理解し、創造的な活動に生かすことができるためには、ひと・もの・こととの対話活動が有効であると考えられる。具体的には、対話活動を次のように行わせる。

まず、「ひと」では、自分を含めた生徒や教師、地域の人との言語活動として位置付ける。言語活動によって、興味や疑問、ひらめきや発見があり、造形要素に気付くことができる。次に「もの」では、作品や材料、用具、対象物に対して位置付ける。形や色、光などの性質や造形的視点から好奇心や探求心、冒険心がくすぐられ、自分なりのこだわりを持って試行錯誤することができる。「こと」は、失敗体験や成功体験、遊び心、今までの経験として位置付ける。知識や行動から自己と対話をすることで、自分が表したいことが意識できるようになる。これらの対話活動を通して、造形的な視点から見方や感じ方を広げ、自分なりの考えを持つことができる。このように、自分なりの価値に気付き、考えを持つことができると表現したい主題が見つかり、創造的に表すことができるようになる。次に、対話活動を促す手段として、ICTの効果的な活用を図っていく。

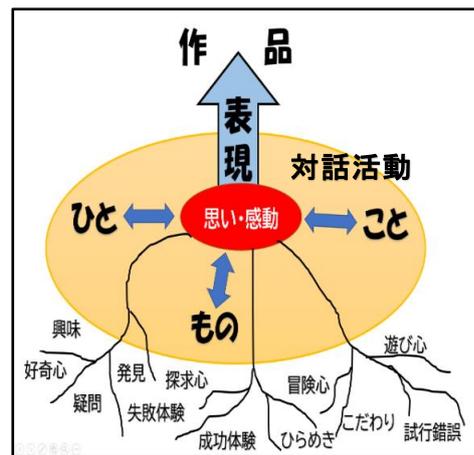


図3 ひと・もの・こととの関わり
(長瀬拓也ら改編)

3 ICTの効果的な活用について

文部科学省の「教科等の指導におけるICTの活用の概要」では、「児童生徒一人一人が書き込んだ意見などを同時に確認できるネットワークサービスやソフトウェアなどを活用して、作品などについて感じたことや考えたことなどを共有することができる。」として、適切かつ効果的に活用することが重要としている。岡田京子(2019)によると、「ICTは、子供の資質・能力の育成のために効果的に活用すること」とあるように、情報の収集や整理、思考や意見の交流や表現を発信することにも適していると述べている。

本研究においては、鑑賞及び表現活動における意見交流や情報収集、制作過程や完成作品を記録に残す手段としてChromebookを用いる(表2)。

表2 本研究で使用するICT(Chromebook)のアプリ

名称	Jamboard	インターネット	カメラ・画像	スプレッドシート
効果	付箋に造形的な視点を 入力し、グループや全体 で意見共有する。	情報を収集し、発想や 構想を練る。	カメラ機能を使い記録として残し、 完成のイメージを持ったり、構想を 練り直したりすることができる。	一覧表にして、毎時間の振り返り 書き込み、見直しを持って 取り組むことができる。

Jamboardは、鑑賞活動での意見交流や画面共有に、インターネットは情報収集に、画像ツールは作品を客観的に捉えるデータとして記録するために、スプレッドシートは、授業の見直しを持たせた振り返りシートとして用いる。グループ内や全体での意見交流から造形要素に気付き、造形的な視点で捉えることで、自分なりの新たな意味や価値を見出していく。また、発言が苦手な生徒もタブレット端末に入力することで、他者と関わりやすく、自分になかった視点や考えを取り入れることができる。また、カメラ機能を使うことで、作品の完成をイメージでき、創意工夫しながら制作を行うことができる。さらに、スプレッドシートで振り返りを行うことは、授業の見直しや自己の気付きに繋がり、記録として1枚のシートの中で保存できるので、制作過程を振り返ることができる。教師も、生徒の出来たことや思考したことを評価材料として指導改善にも繋げることができる。

このようにChromebookの活用は、ひと・もの・こととの対話活動において、言語活動の充実を

図ることで造形的な視点を持つことができ、見方や感じ方を広げ、発想・構想し、主題をより一層強固なものにしていくために効果的であると考え（図4）。また、作品完成後には、鑑賞会や自己評価、相互評価において、作品やワークシート、Chromebook データと見比べながら振り返りを行うこともできる。そして、客観的な視点を持って、制作過程や作品を振り返ることで、自己の成長を実感することができる。このことから、生徒が主題を追究する姿や創造する喜びを味わう姿は、学習過程のそれぞれの場面における発言や観察、ワークシート、振り返り、Chromebook データで見取れるように評価計画に位置付ける。発問の工夫や声かけ賞賛を繰り返し行い、生徒のやる気と自信につなげ、主体的に創造していく態度を育むことができると考える。

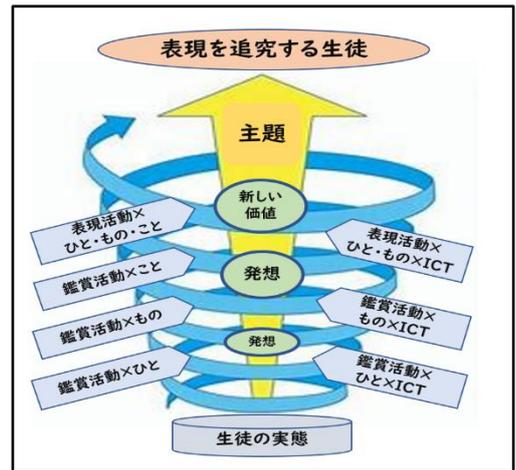


図4 ひと・もの・こととの対話活動×ICT

Ⅲ 指導の実際

1 題材名 自分の住んでいる地域を明るくするモニュメントを創造しよう

2 目標

- (1) 地域を明るくするモニュメントを想像し、形や色彩、材料の性質を生かし創意工夫して表現しようとしている。 【知識及び技能】
- (2) 自分の感じ取ったことや考えたこと、目的や条件などを基に地域との関わりから主題を見つけ、見方や感じ方を広げ、構想を練っている。 【思考力、判断力、表現力等】
- (3) 創造する喜びを味わい、主体的に自分の思いを基にした表現及び鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。 【学びに向かう力、人間性等】

3 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・地域を明るくするモニュメントを想像し創意工夫して表現している。 ・形や色彩、材料の性質を生かし、意図に応じて自分なりの表現方法を追究している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の感じ取ったことや考えたこと、目的や条件などを基に地域との関わりから主題を見つけ、見方や感じ方を広げ、構想を練っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・創造する喜びを味わい、主体的に自分の思いを基にした表現及び鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。

4 指導計画と評価計画（全7時間） ○は「指導に生かす評価」 ◎は「記録に残す評価」

時	学習活動	教師の支援	【評価規準】（評価方法）
1	【鑑賞活動】 (イメージマップ) ①造形要素について学習する。 ②「郷土学習」で学んだことを振り返る。 ③地域の良いところと改善した方がよいところをグループで出し合う。 経験・考え（こと）・生徒同士（ひと）との対話活動 【課題の設定】	<ul style="list-style-type: none"> ・郷土学習を振り返り、自分と地域の関わりについて考えさせる。 ・造形的な視点で捉えさせ、自分の意見も他者の意見も聴き合いながら新しい価値に気付かせる。 地域を明るくするために、美術の中でできることを考えよう。	【思】 地域について思いを巡らせ、自分なりの意見や他者の意見を取り入れ、新しい価値を見出している。 (○イメージマップ、○ワークシート)
2	【鑑賞活動】 (Jamboard) ①さまざまなモニュメントを鑑賞する。 ②作品の良さや造形的な特徴を基にテーマを考え、ワークシートに記入する。 作品（もの）・生徒（ひと）との対話活動 【見方・感じ方を広げる】	<ul style="list-style-type: none"> ・鑑賞する視点をわかりやすく示し、Jamboardを活用してグループで意見を共有させる。 ・造形的な視点で捉えることを意識させる。 ・自分のモニュメントへ取り入れられそうな造形要素に気付かせる。 造形要素を見つけて、作品のテーマを考えよう。	【態鑑】 造形的な視点で見方や感じ方を広げ、作品のテーマを見つけようとしている。 (○発言、◎ワークシート、○アイデアスケッチ)

3	<p>【表現活動】 ①地域を明るくするモニュメントのアイデアスケッチをする。 ②主題を決定する。</p> <p>【鑑賞活動】 ③完成作品のイメージが持てるようにアイデアスケッチと画像を組み合わせて構想を練る。(タブレット端末)</p> <p>アイデアスケッチ (もの)・自己・生徒・教師 (ひと)・経験、考え (こと) との対話活動 【主題の創出】</p>	<p>・アイデアスケッチでは、具象でも抽象でもよいが、ただの写実に走るのではなく、自分の思いや願いといった目に見えない要素を大切に表現させる。 ・完作品をイメージさせるためにICTを活用する。 ・お互いのアイデアを見合うことで、発想のヒントやより効果的な表現方法について見方・感じ方を広げる。</p> <p>自分の思いをアイデアスケッチに描こう。</p>	<p>【思】地域と向き合い、自分の思いや願いなどを基に主題を見つけ出そうとしている。(◎アイデアスケッチ、○活動の様子) 【態表】完成をイメージし、よりよい表現方法を考えている。(○発言、○ワークシート)</p> <p>表1 (ア) (イ)</p>
4 5 6	<p>【表現活動】 ①材料や用具の生かし方を工夫し、立体制作する。 ②できあがった作品は、Chromebookで撮影する。(タブレット端末) ③作品のキャプションを書く。</p> <p>作品・材用・用具 (もの)・自己・生徒同士・教師 (ひと)・主題 (こと) との対話活動 【主題の追究・表現の工夫】</p>	<p>・安全指導が必要な用具や素材については事前に全体で指導するとともに制作過程を常時テレビに映しておき、確認できるようにする。 ・アイデアスケッチから具現化した時に起こる課題解決へ向けて支援する。 ・制作途中の作品もChromebookで撮影し、気づいたこと等をメモさせる。 ・作者の思いが伝わるように言語活動の充実を図る。</p> <p>いろいろな表現の工夫に挑戦して、作品を完成させよう。</p>	<p>【知・技】材料や用具から表したいことを工夫し表現することができる。(○制作の様子) 【態表】主題を思い描きながらよりよい表現となるよう粘り強く制作に取り組んでいる。(○制作の様子、○制作途中作品)</p>
7	<p>【鑑賞活動】 ①どんな思いでどのような形になったか、みんなで鑑賞する。 ②相互評価と振り返りをする。 ③作品を展示する。</p> <p>作品 (もの)・自己・生徒同士・教師 (ひと)・主題 (こと) との対話活動 【見方・感じ方を深める】</p>	<p>・作品の見た目だけでなく、そこに表現された作者の心情や意図についても思いを巡らせて鑑賞させる。 ・イメージマップやアイデアスケッチ、コラージュ写真なども振り返り、自己の成長や主題を確認できるようにする。</p> <p>・友達の作品を鑑賞して、感じたことや学んだことを書こう。 ・作品から自分の思い (主題) を表現できたか振り返りをしよう。</p>	<p>【態鑑】自分や仲間の思いを大切にしながら創造することの喜びや、鑑賞活動による見方や感じ方の深まりを表現している。(○鑑賞の様子 ◎完成作品 ◎Chromebookデータ)</p> <p>表1 (ウ) (エ)</p>

5 本時の学習【6 / 7 時間】

(1) 本時の目標

- ・主題を思い描きながらよりよい表現となるよう粘り強く制作に取り組もうとしている。
(主体的に学習に取り組む態度)

(2) 本時の展開 評価計画 (○指導に生かす評価 ◎記録に残す評価)

時間	学習活動	教師の支援	学習評価(評価方法)
導入 10分	<ul style="list-style-type: none"> ・前回の授業で学んだことを確認する。 ・本時のめあてを確認する。 ・本時の目標をワークシートに書き、作品制作の見通しをもつ。 ・画像の取り方や入力方法を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・支援を要する生徒には、一番表したいことを再確認する。 ・本時の学びを理解して、制作できるように説明する。 ・入力方法を簡単に説明する。 	
展開 ① 20分	<ul style="list-style-type: none"> ・材料や用具を工夫しながら、制作を進める。 	<ul style="list-style-type: none"> ・机間指導の中で、材料の検討や用具の使い方を支援する。 	
展開 ② 10分	<ul style="list-style-type: none"> ・途中作品または完成作品を Chromebook で撮影し、モニュメント作品が実際の場所に設置されたらどんな風に見えるのかをイメージする。 ・キャプションを書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・作品を客観的に捉え、どのように表現したら主題が伝わりやすくなるのかを考えながら撮影ができるようにする。 ・見る人に伝わるようにタイトルと主題を書く。 	<p>【態表】主題を思い描きながらよりよい表現となるように粘り強く制作に取り組もうとしている。 (○制作の様子◎途中作品や完成作品)</p>
まとめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りシートに画像を入力する。 ・振り返りをする。(スプレッドシート) ・片付け 	<ul style="list-style-type: none"> ・毎時の振り返りでは、今日の授業でできたことをメモさせる。 	

IV 仮説の検証

研究仮説に基づき、モニュメント制作の題材において、ひと・もの・こととの対話活動から造形的な見方や感じ方を広げ、生徒自ら主題を見つけ主体的に創造する喜びを味わうことができたかについて、ワークシート、作品や授業観察、生徒の授業後の感想、事前・事後アンケートから検証を行う。

1 ひと・もの・こととの対話活動について

本研究においては、鑑賞活動と表現活動を通して、ひと・もの・こととの対話活動から造形的な視点で捉え、自分なりの見方や感じ方を広げることができたかを検証していく。

(1) ひととの対話活動について

第1時の鑑賞活動では、造形的な視点を意識できるように、形や色、イメージから連想する用語の掲示(図5)を行った。「地域」という言葉からそれぞれが思い浮かぶものや場所等をイメージマップに書き出した(図6)。1年生で体験した地域巡りの話や「こんなところも名護にはあるんだね」と新しい発見をする生徒もいた。次に、地域の課題を考えながら「どんな地域になってほしいですか」と質問をすると「安全な街になってほしい」「自然がそのまま残っていて暮らしやすい地域がいいな」と地元に対する思いをグループで伝え合い、自分の意見をまとめた。第1時のまとめでは、地域に対する思いを形にしておくため「明るくする」をキーワードに、個人でイメージマップを書き込んだ。「明るい」から太陽をイメージした黄色をあげると、「派手な色が目立つから」と金色を提案する生徒もいた。また、色から「優しい感じ」「あたたかい雰囲気」といったイメージで捉え、「丸い形が癒されるよね」と生徒同士、教師、自己との対話活動から造形的な視点を捉えている様子が見られた。



図5 造形的な視点を意識する掲示物



図6 「地域」についてのイメージマップ

(2) ものとの対話活動について

第2時では、さまざまな彫刻作品をグループごとに鑑賞し、ものとの対話活動を行った。見たことがある作品や初めて見る作品に対して、造形的な視点で捉えた言葉を Jamboard の付箋に入力し、グループで共有しながら鑑賞を行うことができた。ある場所に設置されている有名な彫刻作品を鑑賞したグループでは「何かの生き物みたい」「顔がかわいい」といった声が聞こえ、「このモニュメントはどんなイメージに見えますか」と発問すると、「鳥の顔みたいだから高いところから見張っている像にしたかったのかも」と作品のテーマを考える様子が見られた。発言が見られなかった生徒も「この鳥は平和の象徴ではないか」「平和になってほしいという願いだと思う」と自分の意見をワークシートに書き込むことができた。グループの中から出た言葉を自分の意見と比べ、「同じ作品を見ても形や色、材料や場所から感じ方が違うことに驚いた」と振り返りシートに記入している生徒もいた。



図7 ものとの対話活動の様子

第4、5、6時の表現活動では、材料や道具、絵の具や作品に対して「この形には何色が合うだろう」「こっちの材料の方がいいかな」と試行錯誤しながら、楽しくものとの対話活動をしている姿が見られた(図7)。

(3) こととの対話活動について

第3時の主題設定では、「モニュメントにどんな思いを込めて作品をつくるのか」を考えな

がらアイデアスケッチを行った。第1時では「地域」について考えたことを基にアイデアスケッチを描いたが、造形的な視点から再度、主題を追究した言葉が図8のように変容が見られた。

生徒Aは、「名護はひんぷんガジュマルが有名だからガジュマルをつくりたい。生徒Aは、「名護はひんぷんガジュマルが有名だからガジュマルを作る」と、すぐにアイデアスケッチへと取りかかっていた。「ガジュマルにはどんな思いを込めようか」と何回か対話活動を行うと、「ガジュマルは

前	名護のひんぷんガジュマルが有名だからガジュマルをつくりたい。
対話後	<p>主題(コメント) 地域のシンボルのガジュマルを作る。何本ものねん土で、草傘を作って互いに支え合っていて、地域も支え合えるような街にしたいです。</p>

幹は何本もあって太く見える。それが支えているようなイメージだと思ったから、主題コメントに言葉を足したい」と自分の思いを書き足した。このように、発想からどんな形や色で表現したいのかを具体的にイメージすることで、主題をより明確にすることができた。それは、知っていることや思い、願いなどのこととの対話活動が十分に行えたと捉える。自分が表したいことが見えてくるとどんな形で具現化したらいいのだろうと造形的な思考が働いてくる。このことから、ひと・もの・こととの対話活動が主題の創出に繋がり、課題解決していく中で、自分の表現したいことが見えてくる楽しさを味わうことができていると考える。第7時のモニュメント制作では、授業の振り返りと自他の作品を鑑賞する場面で、お互いに認め合う発言がたくさん出ていたことから、創造活動に満足している様子が伺えた。検証後、「造形的な視点を捉えて考えることができたか」の質問には、「できた」「まあまあできた」という生徒が90%と回答しており、授業を通して定着していることが伺えた(図9)。また、「対話活動を通して発想が広がったと思いますか」との問いに、肯定的に回答した生徒が84%いた(図10)。対話活動から「友達のアドバイスを聞いて作品に取り入れた」「じっくり考えるとアイデアがたくさんあって悩んだけど決めることができた」と、生徒がしっかり自分の思いに向き合っている様子が見られた。これらのことを踏まえ、造形的な視点を通して自分なりの主題を見つけ創造活動を行うことは、ひと・もの・こととの対話活動が有効であったと捉える。次に、この対話活動においてICTを活用することが、手だてとして効果的であったかを検証する。

図8 生徒Aの主題についての変容

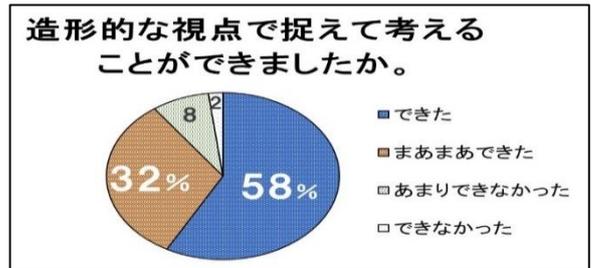


図9 アンケート結果 N=25

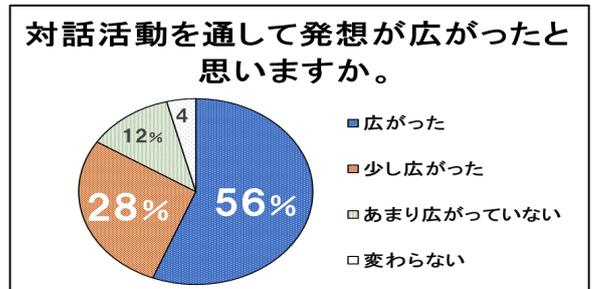


図10 アンケート結果 N=25

2 ICTの効果的な活用について

名称	Jamboard	インターネット	カメラ・画像	スプレッドシート
使用の様子				めあてや活動内容を見ることができたので、次の時間の流れも分かってがんばれた。画像の保存ができた。(振り返りシートより抜粋)
効果	造形的な視点を捉えながら、グループで意見を出し合い、全体の意見共有に繋がった。	情報を収集し、発想や構想を練り合い、アイデアや制作に取り入れて創造活動を行った。	途中作品と画像とカラージュッセ、完成のイメージを持つことに繋がった。主題に近づくために構想を練り直した。	1枚のシートで、授業の見通しを持って取り組むことができ、自己の課題にも気付くことができた。

図11 ICT (Chromebook) アプリを活用した場面

本研究において、Chromebook のアプリを授業計画に取り入れ、各場面での効果を確認した（図 11）。第 2 時で、Jamboard を使い、作品の良さや気付いたことを造形的な視点で捉えながら付箋に入力を行った。グループでの意見交流では、違う意見に対して「人によって全然見え方が違うんだ」と驚いている生徒もいた。自分の意見をタブレット端末への入力する方法は、発表することが苦手な生徒も自分の意見を言い易く意見を共有することができた。また、テレビ画面を使い全体で造形的な視点を踏まえた見方や感じ方も共有することができた。第 3 時のアイデアスケッチや第 4、5、6 時の立体制作では、すぐに参考資料をインターネットから検索し、必要な情報収集を行い、集中して創造活動に取り組むことができた。生徒 B は「沖縄っぽさが出るようなモニュメントを飾りたい」と紅型を検索し、画像を見ながら黙々と制作に取り組んだ。生徒 C は、カメラ機能を使い設置場所の写真とアイデアスケッチのコラージュを行い、完成イメージを持つことができた。そこで「もっと表現方法をシンプルにした方がモニュメントとして目立つだろう」とだるまの形や模様を単純化して具現化することにした。このことから、画像ツールによって客観的に作品を捉え、造形的な視点から思考・判断することができたと考える。また、生徒 C は、「工夫したところはどこですか」との質問に「だるまから発想を広げてオリジナルにしたところ」だと自信を持って記述していた（図 12）。



図 12 アイデアスケッチからの変容

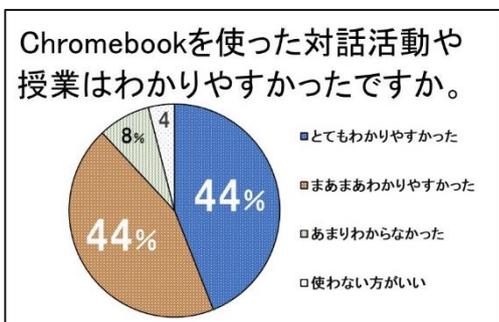


図 13 アンケート結果 N=25

さらに、途中作品や完成作品を撮影しデータとして残し、スプレッドシートによる振り返りを行ったことで自己の課題と向き合い改善することに繋がった。これらのことを踏まえ、ICTの活用は、鑑賞活動における意見共有と振り返り、表現活動における情報収集や対話活動のツールとして有効な手立てであると考えられる。検証後のアンケートにおいて「Chromebook を使った対話活動や授業は分かりやすかったですか」の質問に、「とてもわかりやすかった」「まあまあわかりやすかった」と答えた生徒が 88%であった（図 13）。このように、ICTを活用した学習は、ひと・もの・こととの対話活動において効果的な役割を果たしていると捉える。一方で、12%の生徒が ICTの活用に関する否定的な回答があった。要因として、検索の仕方やタブレット端末の使い方の指導が不十分であったことがあげられる。タブレット端末の操作に苦勞していた生徒は、調べたいことを探す前に諦めてしまったようであった。支援が必要な生徒への配慮や生徒同士で聴き合いながら操作確認を促す必要があったと感じた。今後は、事前に ICT操作における生徒の実態を把握し、操作についての説明や時間の確保、グループ内で教え合える支持的風土の育成も図っていく必要があると考える。

3 主題を見つけ創造する喜びを味わうことについて

(1) 主題を見つけた生徒の姿について

第 1 時では、身近な地域について自分事として捉え、第 3 時で、イメージマップやアイデアスケッチ、対話活動から自分なりの主題を見つけていった。次に第 4 時では、主題を見つけた生徒のアイデアスケッチをグループで紹介し、各自で主題の確認を行った。それまであまり取り組めていなかった生徒が、対話活動から発想のヒントをもらったことで「自分だったら形や色をこんな風にしたい」と主題を決定することができた。表現したいことをより明確にするために「どうしてこの形がいいのだろうか」と質問し、さらに自分の主題と向き合う時間を設けた。

実際に画像と作品をコラージュすると、主題に近づくために「どんな形にしたら思いが伝わりやすくなるのだろう」と創意工夫する様子が見られた。第7時での振り返りの時間では、「自分なりの主題を見つけることができましたか」の質問に対して「できた」「まあまあできた」と答えた生徒は、検証前後で14ポイント増加した(図14)。ただ作るのではなく、自分の考えや思考したことを形にするために、じっくりと自己と対話することができたからだと捉える。しかし、「できなかった」と回答した生徒が12%いた。その理由として「時間が足りなかったこと」をあげていた。

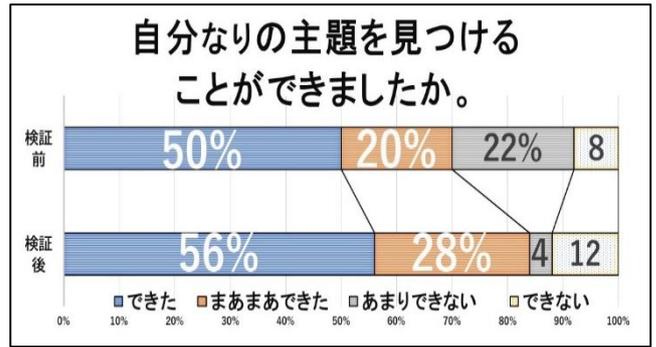


図14 事前・事後アンケート N=25

生徒Dは「名護と言えば海」とだけ記述し、友達が亀を作っていたので自分も亀にしていた。その為、地域に対する自分の思いを書き込めていなかった。生徒Dは、自己との対話がうまく進められておらずアイデアスケッチも描けていなかったの、友達にアドバイスをもらっていなかった。「亀をどんな風に表現したいのか」と尋ねると、「亀に見えるように」と生徒Dは答えたが、立体作品も途中で終わってしまった。生徒Dは、どんな風に表現したいのかを造形的な視点で捉えられていなかったの、発想・構想が広がらず何をすればいいのかわからなくなり、自信を持てなかったのではないかと考える。このことから、主題が曖昧な生徒には、自分が本当に作りたいものを納得いくまで探すための時間確保や補習が必要であったことがあげられる。今後の課題として、生徒が主題を見つける過程でどのように思考したのか、何をどんな風に表現したいのか自己との対話を促し、生徒同士を繋ぐ発問の工夫とワークシートの見直しを検討する必要がある。

本研究では、主題を見つけることができた生徒の姿として、授業の様子や発言、作品、ワークシートから指導や評価へ繋げていくために、表1のア、イの内容で見取っていく。

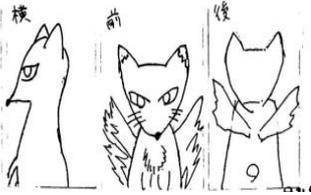
主題を見つけた生徒の姿(ア)(イ)	
<p>ア: 感じ取ったことや考えたこと、見る人などの立場に立った目的や条件などを基に生み出している姿</p> <p>(発言)「動物に優しい町になってほしいからかわいい猫をつくりたい」(振り返りシートより)</p> <p>このコメントを見た人が明るい気持ちになるように表情をかわいくしたり、全体の形を丸くしてふんわりしたふんわり気を出すようにしました。</p> 	<p>イ: 強く表したいことを心の中に思い描いている姿</p>  <p>きつねと言ったら神社などに祭られている感じだから、モニュメントにしたいと考えた。神秘的なイメージをつけるために、羽をつくってみようと思う。立体だから前・後ろ・横を描いた。(アイデアスケッチより)</p>

図15 主題を見つけた生徒の姿

図15のように、アイデアスケッチから表現したいことが主題として明確になっていることを見取ることができた。中には、主題を基に構想していく過程で新たな気づき生まれ、最初の主題と変更する生徒もいた。そこから再び、発想が広がり試行錯誤していく中で、主題が明確になっていった。主題を見つけた生徒のコメントから、造形的な視点を捉えて書かれていることが伺える。鑑賞活動から造形的な視点を捉えて発想が広がったことで、自分なりの表現したいことを思い描きながら、創造活動へ生かすことができたことと捉える。

(2) 創造する喜びを味わうことができた生徒の姿

本研究において、鑑賞活動と表現活動の関連を図り、造形的な視点を捉えてひと・もの・こととの対話活動とICTの効果的な活用を実践した。授業の様子や発言、作品、ワークシートから創造する喜びを味わっている姿として、表1のウ、エの内容で見取っていく。

創造する喜びを味わう生徒の姿(ウ)(エ)	
<p>ウ: 完成のイメージを持ち、創意工夫しながらつくる姿 (教師との対話から)</p>  <p>カエルのイメージだから、色はみどり。でもかわいくしたいから目は大きくしている。</p> <p>カエルはびよんびよん跳ねるから明るく飛び出すイメージにしたい。今にも飛び出しそうな感じってどんなかな。</p>	<p>エ: 自分の思いを形にすることを楽しんでいる姿</p>  <p>(生徒Eさんの振り返りシートより) 見る人に伝わりやすいようにハートの形にしたところが工夫できました。ハートにした理由は、動物に優しい町をイメージして、優しい形といえば、ハートだと思いました。かわいくできたので良かったです。名護の風景と合わせたら本物のモニュメントに見えてすごかったです。</p>

図 16 創造する喜びを味わう生徒の姿

図 16 のように、発言や振り返りシートから、自分の思いを創意工夫しながら表現する姿や表現することを楽しんでいる姿が見られた。「創造活動が楽しかった」と答えた生徒からは、「モニュメント制作の主題に時間をかけて取り組んだので、初めて作品はただ作ればいいのではなくて形や色に意味があって思いが伝わるように作っていることが分かった」「自分の作品が造形的にうまく作れたかわからないけど見る人に伝わるといいな」と達成感が味わえたことを振り返りシートに記述していた。また「創造する楽しさを味わえましたか」の事前・事後アンケートでは、検証後「味わえた」と回答した生徒が 16% 増加した(図 17)。このことから、表現したいことが明確になると、創意工夫して自己を発揮することを楽しみ、創造する喜びに繋がっていくことが確認できた。一方で、「味わえていない」と回答した生徒は「主題を見つけられなかった」と回答した生徒と同じであった。つまり、主題を見つけることで創造活動の意欲が高まり、自分なりの表現が具現化したことで充実感や満足感を感じ、創意工夫する楽しさや喜びを味わうことができる。アンケートから「楽しさを味わえた」と答えた生徒の振り返りでは、「次はもっと大きな作品を作りたい」という意欲的な記述が見られた。創造する喜びやつくり出した満足感や自信からさらに高い課題意識が生まれ、自己挑戦していく様子が伺えた。このように、主題を見つけ創造する喜びを味わうために、ひと・もの・こととの対話活動は、造形的な視点で捉え見方や感じ方を広げることができ、ICTを活用することによって、更に効果的であったと捉える。また、主題を見つけ試行錯誤し、よりよい表現方法を追究することで、主体的に創造する態度を養うことができたと考える。

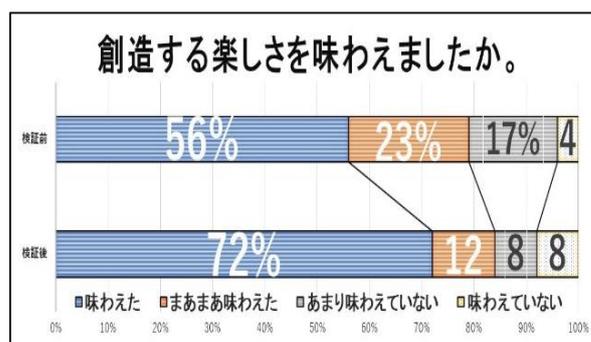


図 17 事前・事後アンケート N=25

V 成果と課題

1 成果

- (1) ひと・もの・こととの対話活動に ICT の活用を取り入れることで、造形的な視点を捉え易くなり見方や感じ方を広げ、自分なりの価値や地域に対する思いに気付くことができた。
- (2) 主題を見つけ創造する喜びを味わうことができた生徒は、さらに高い課題意識が生まれ、自己挑戦していく主体的な態度を養うことができた。

2 課題

- (1) ICT 活用や自己との対話活動の場面のさらなる充実が必要である。
- (2) 生徒同士を繋ぐ発問の工夫や思考したことが見えるワークシートの改善に取り組む。

〈参考文献〉

- 服部真也・長瀬拓也・藤原智也編著 2022 『表現する教室のつくり方』 東洋館出版社
- 渡辺光輝・井上嘉名芽・辻史朗・林孝茂・前多昌顕著 2022 「ICT活用授業ハンドブック」 東洋館出版社
- 三浦英生・安藤眞樹編著 2021 『中学校美術テッパン題材モデル 第2・3学年』 明治図書
- 日本文教出版編集部他28名編著 2021 『美術2・3上教師指導書研究・指導編』 日本文教出版
- 国立教育政策研究所教育課程研究センター 2020 『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料』
東洋館出版社
- 山崎正明 2019 『美術の授業がもっとうまくなる50の技』 明治図書
- 岡田京子 2019 小学校図工 指導スキル大全 明治図書
- 文部科学省 2019 『中学校学習指導要領（平成29年度告示）解説美術編』
- 附属新潟小学校研究同人 2017 『ICT×思考ツールでつくる「主体的・対話的で深い学び」を促す授業』
小学館

〈参考Webサイト〉

- 教科等の指導におけるICTの活用について 2020 文部科学省
https://www.mext.go.jp/content/20200911-mxt_jogai01-000009772_19.pdf（最終閲覧2022年7月）