

1. 2. 6 美術科

中村翔太郎

1. 研究主題

美術科が考える「深い学び」の視点 ～活動における試行錯誤を軸に～

2. 研究主題について

(1)「深い学び」とは何を意味するのか

平成29年3月に告示された新たな学習指導要領では、学校教育全体において育成を目指す資質・能力が明確に示され、以下の三つの柱として整理された。

- ①「何を理解しているか、何ができるか（生きて働く「知識・技能」の習得）」
- ②「理解していること・できることをどう使うか
（未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力」の育成）」
- ③「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか
（学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性等」の涵養）」

これらの資質・能力は「何ができるようになるか」という視点から示されたわけだが、それを踏まえた上で実際に問われてくるのは、「何を学ぶか」「どのように学ぶか」という授業レベルでの改善である。特に後者においては、教師による一方的な知識の流し込みではなく、子どもたち自身が学びを重ねていくためにどうかかわるかが求められている。その具体的な取り組みを考えていく上で鍵となるのが「主体的・対話的で深い学び」だといえる。

このキーワードのうち、「主体的・対話的な学び」については、まだその言葉から活動の姿や意味するところがイメージできる。しかし、「深い学び」となるとどうしても曖昧さを感じる。平成28年12月の中教審の答申では「深い学び」について以下のように示されている。

習得・活用・探究という学びの過程の中で、各教科等の特質に応じた「見方・考え方」を働かせながら、知識を相互に関連付けてより深く理解したり、情報を精査して考えを形成したり、問題を見いだして解決策を考えたり、思いや考えを基に創造したりすることに向かう「深い学び」が実現できているか。

極力シンプルに言い換えると、教科の「見方・考え方」を働かせて試行錯誤し、結果的に中身のあつ活動としていくこと、つまり「深さ」とは、決して底が見えるような場所ではなく、その在りようを表していると捉えることができる。はっきり示された目的に向かうというよりは、常に考え更新し続ける過程そのものを重視しなければならない。当然そうあるためには、子供たちが主体的・対話的であることが求められるとともに、教師のかかわり方がより重要となるのは明らかである。

(2)美術科における「見方・考え方」について

「深い学び」には、各教科等の特質に応じた「見方・考え方」が必要だという。美術科においては「造形的な見方・考え方」として、「感性や想像力を働かせ、対象や事象を造形的な視点で捉え、自分なりの意味や価値をつくりだすこと」として説明されている。

注目すべきは後半部の「自分なりの意味や価値をつくりだすこと」である。あらわされた作品や技能そのものではなく、活動を通してそれぞれが何を見出だすことができたのかという部分に焦点が当てられている。とはいえ、それらはあらわすこと（表現）やみること（鑑賞）なしには生み出されな

いのも事実である。前半部で示している内容を、意味のあるかたちで授業に生かすことが必要だと感じる。

以上から、試行錯誤できる活動をどのように作り出すのか、またその過程をどのように捉えていくのかという視点を中心に考えてみたい。

3. カリキュラム概要

1年生（週1.5時間）

「鉛筆の使い方&ケヤキのスケッチ」	鉛筆のタッチで色々な表情があらわれることを発見しながら、校内のケヤキをよく見て描く。
「グラデーションの樹」	色の変化をつけながら、思い思いの形で樹を描く。
「三原色のリンゴ」	明度を捉え、混色を工夫しながら立体的なリンゴを表す。
「芸術発表会に向けて」（モザイク作品の鑑賞）	昨年度のモザイク作品を鑑賞し、自分たちのクラス制作に生かせるようにする。原画制作。
「あなたのお店の紙袋」（実習生発案題材）	お店の紙袋をデザインし、ゴム版を用いて実際に制作する。
「ニンニクの模型」	ニンニクをよく観察し、特徴を捉えてかたちづくり。
「芸術発表会クラス制作」（モザイク画）	色彩の調和やグラデーションを考えながら、クラスで協力して色紙のモザイク画をつくりあげる。
「じっくり鑑賞」	絵を眺めるだけでなく、描き進めながら鑑賞する。
「お寿司の模型」	お寿司の形や色を立体的に表す。
「漢字の感じ」	形や意味から発想を広げ、「感字」を描く。

2年生（週1時間）

「もういちど色相環&配色によるイメージ」	色の組み合わせを試し、イメージとの関係について考える。
「抽象的な二つのイメージ」	音楽をもとに線を描き、色面構成をおこなう。
「芸術発表会に向けて」（スタンドグラス小作品）	セロハンの重ね方などを試しながら、芸術発表会に向けた小さな個人制作。原画制作。
「指紋で描くもん」（実習生発案題材）	指先の感触を楽しみながら、少しづつ色を重ねて自画像を描く。
「芸術発表会クラス制作」（スタンドグラス作品）	クラスで協力し、スタンドグラス作品をつくりあげる。計画性も求められる。
「透視図法をつかって」	透視図法を用い、組み合わせで不思議な立体を描く。
「環境と一体化した立体作品」	場所や空間の特徴を生かして作品をつくる。
「クラスTシャツのデザイン」	運動会時のクラスTシャツをデザインする。

3年生（週1時間）

「修学旅行フォトレポート」	テーマを持って鑑賞・撮影してきた写真を構成し、視覚的に工夫したレポートに表す。
「いきもののすがた」	形や質感にこだわり、あらゆる技法を試しながら生き物の姿を表す。
「芸術発表会に向けて」	今年のふりかえりと原画制作。
「新たな見方はあなたの味方」（実習生発案題材）	グループワークや発表を組み込んだ鑑賞を通して、人それぞれのものの見方や捉え方に触れる。
「芸術発表会クラス制作」（スタンドグラス作品）	クラスで協力し、昨年度の反省点を生かしてスタンドグラス作品をつくりあげる。
「日常をみつめて～生活を取りまくデザイン～」	身の回りで不便だなと思うことをよく観察し、改善案をポスターに表す。
「コマドリアニメをつくろう」	グループで協力、工夫してコマドリアニメをつくる。

4. 実践と考察（研究主題に基づいて）

(1)活動の概要

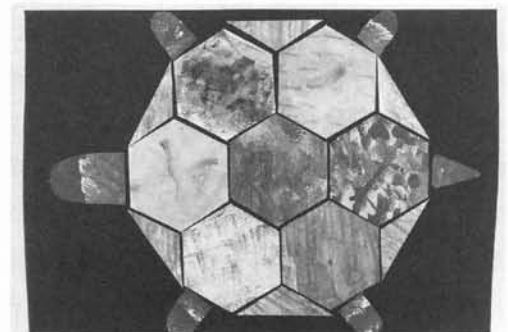
ここでは3年生でおこなった「いきもののすがた」という題材を例に考えていきたい。この題材は、簡単に言うとコラージュの技法を用い、生物の特徴的な形や質感に着目してあらわしていく活動である。活動全体の流れとしては大まかに以下のとおり。

- ・エリック＝カールの作品を何点か鑑賞し、どのように描かれているのかを考える。
(生物の描かれ方や質感の表現の面白さに目を向けさせる。)
- ・動物や魚、鳥などの図鑑や写真資料と見比べる。
(実際の姿と描かれた姿との違いを感じたり、鱗や毛並みなどの質感などを意識的に見たりする。)
- ・自分が気になった生物を選び、何点かイメージスケッチを描く。
(特徴を生かしながらも、自分だったらどのようにあらわしていくかを構想する。)
- ・材料や用具の組み合わせを考えながら、質感を表現する方法を工夫し、素材をつくっていく。
(実際に手を動かす中で気付いたり考えたりし、活動を通してつくりこんでいく。)
- ・素材から使いたい部分を切り取り、画面上で構成しながら生物の姿をあらわしていく。
(できた素材の特徴から改めて思いつくこともある。)
- ・あらわしたものの鑑賞

(2)「主体的・対話的で深い学び」の視点から

この授業でのポイントとしては、活動に入っていく際に、描かれた姿（絵）と実際の姿（写真）の両方を見て、造形的視点からの差異に着目できるようにしている点がまず一つ挙げられる。このことによって、表現の内容を教師側から一方的に提示するというよりは、みるという行為の中から「こういうふうに羽毛の質感を表しているのか」などと半ば自然に活動へ臨むことができると考える。大まかな活動の見通しを立てて取り組むことにもつながるとともに、主体的に学ぶためのきっかけともなる。

二つめとしては、活動が一方向ではなく、試行錯誤の機会を多く含んでいる点が挙げられる。例えば、鳥の羽の質感を表現したいというある生徒の様子を見てみると、ひとまず色鉛筆やパステルを重ねることで柔らかい感じをつくらうとする。はじめに試した色の重ね方はあまり気に入らなかった。今度は色を変えてみる、さらに重ねる順序を変えてみるなどと少しずつ試していく。実際に手を動かしていく中で、何気なく選んだ材料でも重ねる順や色の選択、ストロークの引き方によってあらわれる質感が変わってくることに気付きはじめる。そういった行為を繰り返していくことで、紙を違うものにしたらどうだろうか、友達にアドバイスをしてもらおうか、などといった新たな広がりや工夫が生まれてくる様子がみられた。



試行錯誤を重ねてつくりだした様々な質感

また、そのように工夫して表した素材から、新たに発想が生まれることもある。鳥の羽の質感を出すために試していたが、たまたまパレットがわりの紙上に思いもよらない質感が描けたとする。はじめに思い描いていたものではないが良いものができたからこれを生かしたい、となった場面こそが重要である。ここで新たに生まれた意味や価値、それこそが「造形的な見方・考え方」が働いた故の成果だといえる。

(3) 振り返ることの重要性

どんなに様々な活動をおこなったところで、振り返るという行為なしには意味や価値として成立しないように思える。振り返るという活動は、自らの行為やこれまでの取り組みを少し離れた場所から捉えなおすことである。それによって比較したり、精査したり、選択したりできるのだと考えている。先ほど述べたような試行錯誤も、短いスパンで振り返ることによって成立しているともいえるし、その行為の真っ只中では気づかなかったことや見落としていたようなことを浮かび上がらせる機会でもある。

例えば、本校は生徒一人ひとりがクロッキー帳を所有している。ここに思いついたアイデアを描きためたり、思い描いたイメージを残したり、授業でのワークシートや感想、反省点なども記録するようにしている。これは生徒たちが自らの活動を振り返るためのものであるとともに、教師側にとっても生徒の活動の変遷をたどる貴重な材料となる。別段新しいことではないが、試行錯誤の過程を、単に活動の様子だけで見とるよりは多くの情報を得ることができると感じる。しかし、今年度の問題点としては、成績のためという目的を持つ生徒が思った以上に多かったことが挙げられる。本来は過程の中で作りだされているものが、意識的に操作してつくられてしまうことに違和感があった。後者の場合、どうしてもおさまりが良すぎる上に先の広がりあまり感じないのである。過程での痕跡を残してもらいたいものの、教師からどのように働きかけるのかはさらに考えなければならない。



考えた痕跡としてのクロッキー帳（1年生）
その場で考えを重ねているからこそ、らくがきやメモに近い。

5. 成果と課題

「深い学び」という視点から美術科の活動を見たときに、試行錯誤することが鍵になると改めて感じられた。また「どのように学ぶか」というのは教師によって左右される。授業の題材としてはこれまでと大きく変えるべきとも思わないが、教師側の意識は変えていく必要があるのではないだろうか。ここでは、振り返るということについて軽く触れただけだが、授業の中で生徒とどのようなかわりを持っているのかという一挙一動、全てのふるまいについて考える必要もあると考える。

今回は試行錯誤というくくりで捉えてしまったが、それも細分化すれば様々な要素が取り出せるであろう。ただ、そうした分類を試みたい反面で、曖昧なくくり方だからこそ活動として生きている部分があるようにも感じている。とはいえ何事もわかつつもりになるのではなく、生徒以上に試行錯誤を重ね、その過程の中での問いと一つ一つ向き合いたいと考えている。