

1. はじめに

本題材は「美術を探究する」ことを軸に、美術をより身近に、主体的に捉えられる授業を目指している。具体的には、身近なプロダクトデザインに目を向け、生活を豊かにする工夫や表現の意図を考察することで、美術に対する探究心を育てていく。生徒はこれまでに、色彩やロゴ、文字などの視覚的表現を通じて、情報や思いを分かりやすく伝える方法について学んできた。

その学びを踏まえ、本題材では、生活の中の困りごとや「あったらいいな」と感じるものを出発点として、独自のプロダクトデザインを構想していく。また、他者との対話や協働を通じて、誰にとっても使いやすく、使うことが楽しくなるようなデザインを追究することを重視している。

2. 実践の概要

【題材名】

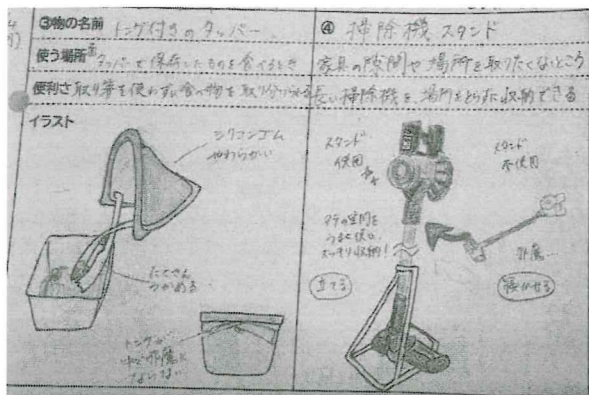
「くらしを豊かにするデザインプロジェクト」

A表現(1)イ(ウ)(2)ア B鑑賞(1)ア(イ)

【共通事項】(1)アイ

【目標】

- 見る人や使う人に与える印象などから、形や色彩の性質やそれらが感情にもたらす効果を理解し、伝えたい内容を効果的に伝えるために、意図に応じて自分の表現方法を追求し、創造的に表す。(知識及び技能)
- 使う目的や場面、条件などを基に、使う人の立場などから主題を生み出し、使いやすさや機能と美しさなどとの調和を総合的に考え、表現の構想を練ることができる。(思考力、判断力、表現力等)
- 主体的にデザインの構想を練ったり、自分の見方や感じ方を深めたりしながら、作品を鑑賞するなどの創造活動に取り組もうとする。(学びに向かう力、人間性等)



3. 活動の内容・方法

第1次 デザインの構想(4時間)

夏休みの課題として、身の回りにある便利なデザインの調査と、生活上の困りごとに関するインタビューを課している。この課題では、身の回りに潜む便利なデザインに気付き、興味を広げ、それをねらいとする。併せて授業内でも暮らしを豊かにする実際のデザインを紹介し、構想への導入とする。その後、インタビューなどで得た情報を基に、デザインの構想へと進む。使用する目的や場面、対象となる相手などの条件を踏まえ、形や色彩を工夫しながら、独自のプロダクトデザインを試行錯誤して構想していく。



第2次 制作・発表(4時間)

第1次で構想したアイデアを基に、紙粘土や針金などの素材を用いて、立体的に形を表す。制作においては、構想したデザインの意図が効果的に伝わるよう、素材の選択や色彩の工夫を行う。完成後は、本題材で構想したデザインの内容や工夫した点をまとめ、学級内でプレゼンテーションを実施する。制作と発表を通して、表現の意図を的確に伝える力を育み、表現に対する多様な見方や考え方を広げ、それをねらいとする。

4. 成果と課題

身近なもののデザインをテーマとした本実践では、生徒が美術と生活の結びつきを実感し、主体的な探究心を育む成果があった。また、課題発見から構想、制作、発表に至る過程において、問題解決的な思考力や、他者と関わりながら表現を深める姿勢が育成されたと期待できる。一方で、生徒が自ら課題を発見し、デザイン案を練り上げていく構想の過程において、支援が必要であると感じた。今後は、生徒の発想を豊かに広げるための構想支援の方法を工夫し、学びの質をより一層高めていきたい。

1. はじめに

この授業は、奈良県立美術館のアートカード作成に携わった経験から着想を得たものである。

アートカードには、「多様な作品を、手に取って感覚的に比較できる」「作品全体の雰囲気や印象を直感的に捉えやすい」などの大きな利点がある。アートカードを活用することは、生徒一人ひとりの見方や感じ方の違いを引き出し、対話的な学びを促す上で非常に有効であると考えている。

今回の授業では、このアートカードの利点を、表現活動における課題解決に結びつける。同学年の表現活動では、作品の「単純化・省略・強調」を考えることに課題が見られるが、この力は、まず「全体のイメージで捉える力」が土台となって初めて深まるものである。

そこで本授業では、アートカードの「多様な作品を感覚的に比較できる」という点を活かし、多くの作品を比較鑑賞することを通して、この「全体のイメージで捉える」力を養うことを第一の目標とする。これにより、生徒が創造的に作品を鑑賞する力を獲得するとともに、その後の表現活動へと繋げていく。

2. 実践の概要

【題材名】

「よく見て！感じて！伝えよう！」

B鑑賞(1)ア

【目標】

- ・アート作品の造形的な特徴などから、全体のイメージで捉えることを理解する。
- ・それぞれの作品の印象の違いがどこからくるのかを考えることで、作品の見方や感じ方を深める。
- ・作品の印象を捉えたり、それがどこから感じられるのかを考えることに主体的に取り組む。



3. 活動の内容・方法 (全1時間)

導入では、岸田劉生の「切通之写生」と東山魁夷の「道」を生徒に提示する。「この絵を見て、どんな印象を受けますか？」と問いかけ、それぞれの作品から受けた印象を全体で共有・比較し、「なぜこれほど受ける印象が違うのだろうか」という生徒自身の気づきから問いを生み出す。この問いを「作品の印象の違いは、何によって生まれるのだろうか」という本時の学習課題として設定し、生徒の探究心を喚起する。

展開①では、効果的に班活動を取り入れることで、言語活動の充実を図る。展開①では、班で15枚程度のアートカードを比較鑑賞し、「印象が似ている・違う」という観点で分類する。「印象を表す言葉のカード」を参考に、分類した作品群に「やさしい」「にぎやか」などの印象を表す語を当てはめる。個人が担当する作品群を決め、作品群の色・形・構図などの共通点から「何が作品の印象を決めているのか」の答えを導き出す。

展開②では、展開①でできた造形の要素と共通するところを他の作品から探し、その作品からも同じ印象を受けるのかを確かめるなどして班で話し合う。その違いから「印象を表す言葉」「作品の印象を決めているなにか」を加筆修正し、本時の学習課題の核心に迫る。

まとめとして、ワークシートを用い、自分の考えを整理し、それぞれの絵画の印象を決定づけていた要素が何であったのかを整理し、意見交流する。まとめの活動の中で、多様な表現の捉え方に触れたり、印象に影響する要素は一つではないことに気づいたりすることで、生徒が作品の見方や感じ方を深め、作品全体のイメージで捉えることの大切さに気づくことを目指す。

4. 成果と課題 (検討)

「印象を表す言葉のカード」で、語彙を増やすことができたことは成果であったが、受ける印象が人によって異なる場合があり、個人とグループ活動の場面の設定は慎重に考える必要がある。また、最終的には人による捉え方の違いや、様々な要素が印象に影響していることに気付き、作品制作において、客観的に見たり、様々な角度から工夫することの大切さに生徒自ら気づかせたかったが、最後の発表者の意見が同じだった場合には、「印象は”色”決まる」などの学習になってしまう生徒がいることが懸念された。今回は回収したワークシートにコメントすることで、軌道修正した。