

美術科学習指導案

日 時 平成25年 5 月 24 日 (金) 第 2 校 時

対 象 2 年 5 組 (男子20名 女子20名 計40名)

指導者 教 諭 濱 川 達 一

1 題 材 生活に生きるデザイン (2 年 表現：デザイン)

2 題材名 「アートハットで自分を表現しよう」

3 題材設定の理由

(1) 題材観

「衣・食・住」は、私たち人間が生活していく上で必要な生活の基本となるものである。これは、200万年前の原始時代においても同じであり、これからも変わらない基本的な生活の要素であるといえる。その中でも「衣」は、原始時代から現代に至るまで、文明の進化や発展とともに特に大きく変化し、現在も衣装がもつ目的や意味は絶えず変化し続けている。近年では、インターネットを中心とした情報の高速化によって、瞬時に全世界へと情報が発信されるため、ファッション（衣装や装飾を含む）は急速に多様化し、日々新しいものが生まれている。人々もまた、新しいものを絶えず求め、それを楽しんでいるように思う。そして、中学生においても、身近な雑誌やテレビ、インターネットなどにおいて配信される情報は、単なる流行を紹介するものだけではなく、新しいファッションを生み出そうとするアートの内容を強く含んでいるように感じる。

近年の日本は、若者を中心としたファッション文化が大きく変化したと言われている。情報源が今ほど豊富ではなく、そのスピードも遅かった時代においては、ひとつの流行がゆっくりと伝わり、ゆっくりと廃れていっていた。しかし、情報化された現在では、多くの新しいファッションが同時に生まれ、消えていっている。そのような中においては、これまでのような単一的な流行のファッションではなく、多種多様なファッションが同時に存在し、個人が自由な発想でファッションを楽しむことができる時代になったと言えるのではないだろうか。そして、その多様性、独自性の中から生まれた日本のファッションは独創的であり、世界のファッションに大きな影響を与えている。また、学習指導要領においても、2・3年生の目標の中に、「独創的・総合的な見方や考え方を培い、創造的に表現する能力を伸ばす」ことが挙げられており、これまで感じ取ってきたことを生かし、人と異なる自分独自の答えを生み出す力や複数のアイデアや想像を組み合わせる新しい見方や考え方にまとめる力を培うことが求められている。

本題材「アートハットで自分を表現しよう」は、帽子のデザインを通して、自分の魅力を引き出し、日常生活を楽しくするような、個性的で独創的な帽子をつくるという題材である。家庭科の学習の中で、TPOに応じた服装や機能性を考えたデザインについて学習をしてきているが、本題材では、衣装や装飾を自己表現のアイテムのひとつとして捉えさせ、自由な発想でデザインさせることを目的とした。また、1年生で学習した色彩の効果や構成美の要素を生かして、様々な方法を組み合わせることで、新たな表現方法を見つけ出すことができる題材である。本学習を通して、既成の概念にとらわれず、独創的で個性的な表現方法を身に付け、その美しさや面白さを味わうこと

で創造する喜びを感じさせたいと考え、本題材を設定した。

(2) 指導観

本校の実態として、主題を発想したり、表現方法を構想したりする場面において、自分の満足のいくアイデアを思い付くことができなかったり、さらにより作品にするための構想を深めることができなかったりする生徒が多い現状がある。そのため、中学校1年生で学習した基礎的・基本的な学習内容を、実際の生活に結びつけて考えさせ、これまで学習した知識・技能や美的な感覚と新しく学習したことを基に自分独自の考えや答えを発想したり、構想したりする力を培うことが必要であると考えた。そのため、本題材「アートハットで自分を表現しよう」では、これまで学習した知識・技能を基に、発想・構想の仕方の思考方法や使い、独創的で楽しいアイデアを意図的に工夫し、既成の知識、概念、常識にとらわれずに、自分なりの新たな価値などを自ら発見させることを目指すことにした。

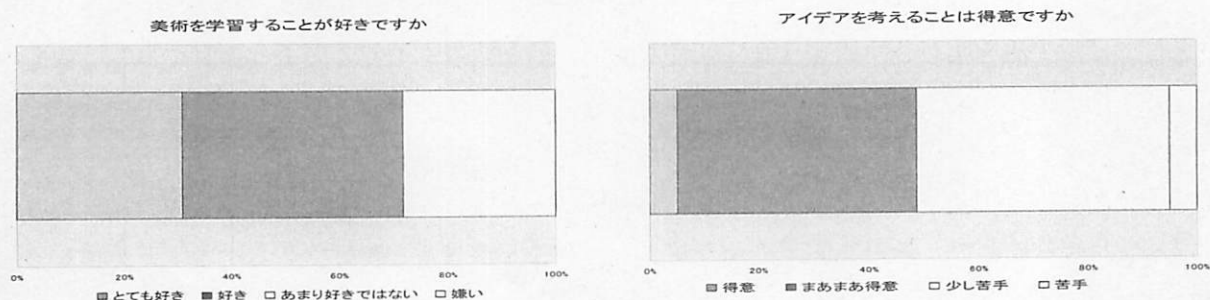
導入場面では、普段の生活を振り返らせ、自分の持っている服を思い浮かべさせる。そして、その服について発表させたり、説明させたりする中で、普段の生活の中に好みの色や形、美的な感性が働いていることに気付かせる。また、衣服の色や形で着ている人の印象が異なることに気付かせ、衣服のもつ働きに注目もさせる。

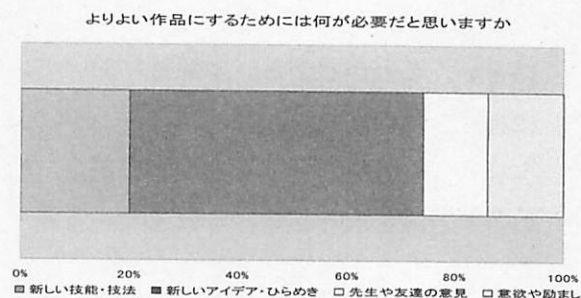
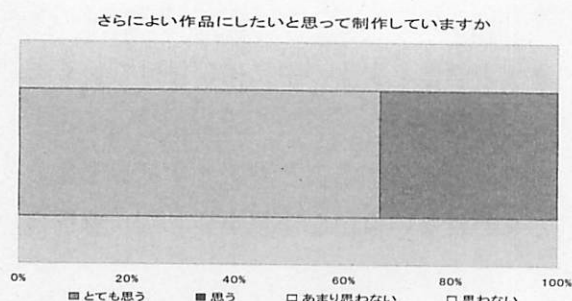
展開場面においては、ファッションデザイナーの作品や有名人の個性的な衣装を鑑賞させる。その中から、自分を表現するためにデザインされた衣装は、見る人や着る人の生活に彩りを与え、楽しく生きていこうとする力を与えてくれることに気付かせる。そして、その力について感じ取ったことやこれまでの知識や経験を基にじっくりと考えさせる場を設定する。また、個で深く考える場面とグループで考えを共有し広げる場面を設定することで、本題材の学習課題に対して、より深く広く考えられるようにしたい。そして、その考えを基に、演習課題で実際に簡単な制作をさせる中で、考えたことを実際に自分の目や手や心などで直接体験を通して考えさせる場を設定する。試行錯誤する中で、新しいアイデアをひらめくための素地をつくり、創造的に考える力や態度の育成につなげたいと考える。

終末場面においては、発想したアイデアをグループで紹介させる中で、アイデアの意図について根拠をもった説明させ、互いの考えが広がるようにした。そして、本時の学習において気付いたことや感じたことをまとめさせ、身につけるもので自分自身を表現することの喜びや満足感といったものにも気付かせたいと考える。

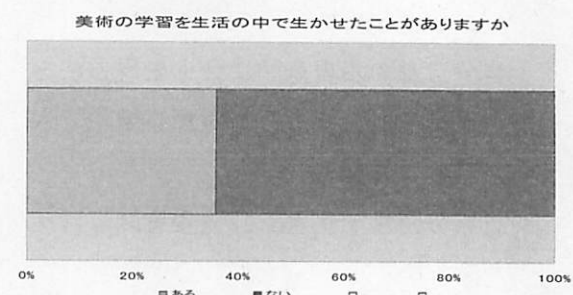
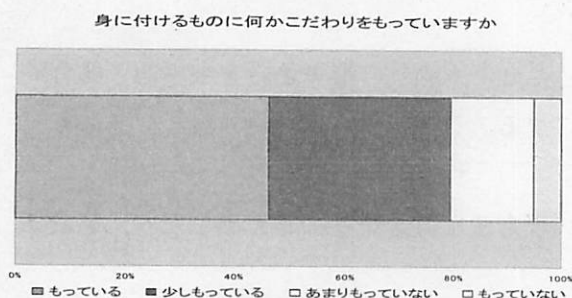
(3) 生徒の実態

本時の指導に先立ちアンケート調査を行った結果を示す。(対象：附属中学校2年5組39名4月実施)





どのような時に、さらによい作品にしたいと思いますか。(自由記述)
 友達の作品と比べたとき (20人) ・思い通りにならないとき (8人)
 思い通りになりそうとき (4人) ・楽しいと感じているとき (7人)
 意欲があるとき ・完成に近づいたとき



美術の学習を生活の中に生かした具体的な内容:(自由記述)
 ・設計図を書いたとき ・立体的な形を描いたとき ・父の日に絵をプレゼントしたとき
 ・美術館で絵の見方が変わったとき ・バースデーカードを描いたとき
 ・授業の作品を家に飾るとき ・美術で習った言葉がテレビで出てきたとき

本学級の生徒たちは、自分の意見を発表したり、活発に話し合い活動などをしたりすることができる学級である。約70%の生徒が美術の学習に対して「とても好き」「好き」と答えており、学習に対して意欲的な学級であることがわかる。

アイデアを考えることに関する質問に対しては、約半数の生徒がアイデアを考えることに苦手意識をもっている実態が明らかになった。また、どのような場面でアイデアがひらめくかとの問いには、友達の作品を見る場面と答えた生徒が約45%であった。苦手意識をもった生徒は、アイデアを発想するきっかけを必要としており、それに対する有効な手だてを講じていく必要があることが分かった。

さらによい作品にしたいと思うかとの質問には、全員がよりよい作品にしたいと思っていると回答しており、半数以上の生徒が、そのためには新しいアイデアやひらめきが必要だと答えている。また、よりよい作品にしたいという気持ちになる場面は、友達の作品と比べたときと答えた生徒が多い結果となった。

美術の学習と生活との関わりへの質問に対しては、約80%の生徒が、身につけるものに対して、何らかのこだわりをもっていると回答している。その内訳は、「色や形」へのこだわりが一番多く、次に「自分に似合うかどうか」と答えている。しかし、美術で学習したことが生活で生かしたことがあるかとの質問には、約65%の生徒がないと答えている。このことから、普段の生活の中で無意

識にとっている行動が、実は美術の学習とつながっているということに気が付いていない生徒が多いということがわかる。本題材においては、これまでの学習を生活の中に結び付けていくこと中心に指導していきたい。

これらの生徒の実態を意識しながら、生徒が自ら主題を発想することやアイデアを考えることへの苦手意識を取り払い、これまでの常識や概念にとらわれない自由な発想を楽しむ、感性豊かな心を育てるような授業づくりをしていきたい。

4 題材の指導目標

(1) 美術への関心・意欲・態度

自己を表現するための衣服のデザインに興味をもたせ、帽子のデザインを主体的に創意工夫して表したり、その工夫を味わったりすることができるようにする。

(2) 発想や構想の能力

自分自身の表現意図に合う表現方法を工夫することで、帽子の形や色彩を独創的・総合的な見方や考え方で、デザインを発想し構想できるようにする。

(3) 創造的な技能

材料の特性を生かし、表現意図に合うような表現方法を自分なりに考え出したり、完成までの見通しをもったりして表現することができるようにする。

(4) 鑑賞の能力

衣装や装飾のもつ造形的なよさや美しさを感じるとともに、自己を表現するための衣装や装飾としてのデザインの面白さに気付き、生活を美しく豊かにしていく働きを感じ取ることができるようにする。

5 題材の評価規準及び学習活動に即した評価規準

	ア関心・意欲・態度	イ発想や構想の能力	ウ創造的な技能	エ鑑賞の能力
題材の評価規準	衣装や装飾のデザインに関心をもち、自己を表現するデザインを主体的に創意工夫して表したり、その表現の工夫を味わったりしようとしている。	感性や想像力を働かせて、自分自身の表現意図に合う表現方法を形や色彩の効果を生かして造形的な美しさを考え表現の構想を練っている。	材料の特性を生かし、表現意図に合うような表現方法を自分なりに考え出したり、完成までの見通しをもったりして表現している。	衣装や装飾のもつ造形的なよさや美しさを感じるとともに、自己を表現するための衣装や装飾としてのデザインのおもしろさや生活を美しく豊かにしていく働きを感じ取っている。
時	学習活動に即した評価規準			
1 (本時)	① 自分らしさや個性を表す衣服の造形的なよさや身につける楽しさに興味・関心をもっている。(発表、活動の様子、ワークシート) [C: 見る視点を与える]	① テーマから想像力を働かせ、形や色彩で感情を表現するデザインの発想を広げている。(活動の様子、ワークシート) [C: 具体的な視点を与える]		
2		② 形や色彩がもたらす感情の効果を考えながらアイデアを発想し、構想を練っている。(Art Works) [C:		

		参考作品を紹介し視点を与える。] ③ 常識や固定概念にとらわれず独創的な発想でアイデアを考えている。(ArtWorks) [C: 具体的な視点を与える]		
3 4 5 6		④ 表現の過程で気付いたことや考えたことを生かしながら、試行錯誤するなかで、創意工夫しながら構想を深めている。(制作の様子) [C: 他者の作品を紹介し、新たな視点を与える]	① 構想に合った材料や用具を選択し、形や色彩、材料のもつ特性を生かし見通しをもって制作している。(作品) [C: 他者の作品を紹介し、具体的な視点や目標をもたせる]	
7				① 自分の作品について根拠をもって説明している。(活動の様子) [C: 視点を与えて、自らの作品を分析しやすくする。] ② 自分を表現する楽しさを味わっている。(発表の様子、ワークシート)

※ 学習に即した評価規準については「おおむね満足できる：B」とする場合の規準とする。()は、評価の対象、[C:]はBに到達しない生徒への手だてとする。

6 題材の指導計画

(1) 本校の研究内容との関連から（本時の手だてとの関連）

研究の視点Ⅰ

教科論 既習事項との関連をもたせた題材設定の工夫

本時の手だて

考える場面、実際に制作する場面のどちらの場面においても、これまで学習した技能や感性を働かせられるよう授業を計画する。また、これまでの題材の知識や技能を生かすことができる課題を設定することで、これまでに学習した知識や技能を実感させ、創造的に考えようとする態度につながると考える。

研究の視点Ⅱ

教科論 創造的思考を高める発散的思考の工夫

本時の手だて

個人で学習活動の後に、必ずグループや全体で共有する場を設定し、視点や発想を固定化させることがないようにする。本時では、衣服に対して様々な視点で考えさせることで、衣服に対する固定概念をできる限り取り払い、次時からの本制作での自由な発想につなげたいと考える。

研究の視点Ⅲ

教科論 試行錯誤させる場の設定

本時の手だて

自分が思いついたことを何度も試したり、比較したりすることができる場面を設定する。本時では、演習課題の中で、簡単な色や形のパターンを使うことによって、短時間で多くのアイデアを試すことができるようにし、思考と技能を同時に働かせることができると考える。

(2) 指導計画（全体7時間：本時1/7）

時間	学習内容	指導上の留意点
1 (本時)	1 普段の生活を振り返り、衣服について考える。 2 様々なデザインの服を見る 3 自分らしさを表現する衣服のデザインについて考える 4 演習課題 5 アイデア作品を紹介する 6 本時の学習で気づいたこと、感じたことをまとめ発表する。 7 自己評価カードを記入し、本時の学習を振り返る。	○ 自分の生活を振り返り、自分の持っている服を思い浮かべさせる。 ○ 普段、衣服を選ぶときに自然と働いている美的な感性について気付かせる。 ○ 衣装には自分を表現するための要素があることを理解させる。 ○ 既成概念や常識にとらわれず自由に発想したファッションには、生活に彩りや生きる力を与えてくれることに気付かせる。 ○ 自由な発想で、感情を表現するデザインをさせる。 ○ 自分の思いやデザインの意図について根拠をもって説明させる。 ○ 自分が表現したい感じを衣装で表現することのよさや楽しさを感じ取らせる。 ○ 自己評価をするとともに、次時への意欲をもたせる。
2	8 自分が表現したいテーマを考える。 9 グループやペアで自分の考えたテーマを説明する。 10 自分を表現するアートハットのアイデアスケッチをする。	○ マインドマッピング法など発散技法を使ってイメージを拡げさせる。 ○ 友達の説明を聞くことで発想を深めさせる。 ○ 固定概念や常識にとられない自由な発想をさせる。
3 4 5 6	11 自分のアイデアスケッチを基にデザイン画を描く。 12 デザイン画をグループで紹介し、互いに批評し合う。 13 批評されたことを基に、アイデアを拡げ深めてデザイン画を完成させる。 14 デザイン画を基にアートハットの制作をする。	○ アイデアスケッチを基に形や色彩にこだわらせ細部にわたってデザインさせるようにする。 ○ 批評の視点を明確にし、互いによりよいアイデアが生まれるような活動にさせる。 ○ 批評を基にして、自分のアイデアをさらに広げより洗練されたデザインにさせる。 ○ 実際に制作を進める中で生まれた新しいアイデアを大切にさせ、発想や構想を深め拡げさせながら制作させる。
7	15 アートハットを身に付けパフォーマンスを取り入れた発表をする。 16 互いの作品のよさや工夫、テーマとの関連性などの感想を述べる。 17 制作を通して、学んだこと気づいたことを自己評価カードにまとめる。	○ アートハットを使って、自分らしさを表現するポーズを考えさせる。 ○ 互いの発表で気づいたこと感じたことを積極的に発表させる。 ○ デザインが日常生活の中に生きているということに気づかせ、その魅力について気づかせる。

7 本時の実際（1／7）

(1) 本時の指導目標

ア 自分らしさや個性を表す衣服のもつ造形的なよさや身につける楽しさに興味・関心をもてるようにする。

（題材への関心・意欲・態度）

イ 形や色彩がもたらす感情を意識し、感情を表す帽子のデザインを考えることによって、自分らしさや個性を表すための工夫を発想することができるようにする。

（発想・構想の能力）

(2) 準備

ア 指導者……教科書，美術資料，色鉛筆，パソコン，参考資料，液晶モニター，ワークシート

イ 生徒……教科書，美術資料，ArtWorks，筆記用具

(3) 本時の実際

	時間	主 な 学 習 活 動 と 生 徒 の 意 識	形態	指 導 上 の 留 意 点 と 評 価 の 手 だ て
導 入	5	はじまり 日常生活の振り返り 1 1 普段の生活を振り返り、衣服について考える。 ・ ボーダーシャツがお気に入りだ ・ あの洋服には思い出があるな ・ 服のことを考えたことないな	個人 全体	・ 自分の生活を振り返り、持っている服を思い浮かべさせ、できるだけ多く挙げさせる。 ・ 普段の服装にも、好みの色や形や美的な感性が働いていることに気付かせる。 研究の視点Ⅰ
	2	学習課題 2 2 学習課題を知る。 学習課題 自分らしさを表現するものをデザインしよう	個人	・ 具体的に帽子と示すことで、視点が固定されないように、「もの」として提示し、本時の終末で示すようにする。
	5	視点の広がり 3, 4 3 様々なデザインの服を見る。 ・ 面白い洋服を着ているな ・ すごくかわいいと思う ・ どうしてあんな格好をするのかな	個人	・ 個性的な衣装や身近な有名人の衣装を見せて、衣服への興味・関心を高める。
展 開	7	4 自分らしさを表現する衣服のデザインについて考える。 ・ あの形は何を表現しているのかな ・ 魔法使いが好きなのかな ・ 服装で個性を表現しているな	個人 複数	・ 教師との対話を通して、自由な意見を発表させる。 ・ 機能性や実用性だけではなく、自分を表現するための手段になることに気付かせる。
	3	今日の学習 5 5 今日の目標を理解する。 今日の目標 身につけるもので、感情を表現してみよう	個人	・ 考えを共有させることで、衣服についての視点を広げさせる。 ・ 機能性ではなく、自分らしさを表現するためのデザインであることを理解させる。 ・ 学習課題の完成までの見通しをもたせる。 研究の視点Ⅱ
	15	演習課題 6 6 演習課題 (うれしい) 気持ちの時に身につけたい「メガネ」をデザインしよう	個人 複数	・ 今年一番うれしかったことを思い出させ発想の視点を与える。 ・ できるだけ多くのアイデアを描くよう指導し、一度描いたアイデアは消さないように指示する。 研究の視点Ⅲ
終 末	7	発想の共有化 7 7 アイデア作品を紹介する。 ・ 綱引きで勝ったときのうれしさを綱を使ってデザインした ・ 暖色を使って明るい気持ちを表現した ・ そういう方法で表すこともできるのだな	個人 全体	【評価イ①（活動の様子、ワークシート）】 ・ 自分のデザインしたメガネについて根拠をもった説明をさせる。 ・ 友達の作品をみて参考になったことや気付いたことをメモするように指示する。
	5	本時のまとめ 8 8 今日の学習を通して、学習したことをまとめ発表する。 ・ 身につけるもので、自分の気持ちにも変化があるな ・ これまで考えていた衣服へのイメージが変わったな	個人	・ 学習したことや実際に体験して感じたこと、気付いたことについてワークシートに記入させる。【評価ア①（ワークシート）】 ・ 自己評価カードへの記入を通して自己の学習を振り返らせる。
	1	本時の学習の振り返り 9 9 自己評価カードに記入し、次時からの学習について理解する。 おわり	個人	・ 学習課題が「帽子」であることを伝え題材名を提示する。 ・ 帽子のデザインについて考えておくように指示する。