

## 発想や構想の能力を育てる美術科の授業展開例

### 1 学習指導要領解説美術編の記述より

新学習指導要領解説の第2章第2節2の(1)において、以下のように述べられている。

( 文中の波線は筆者による加筆)

表現の能力とは、具体的には、発想や構想の能力と創造的な技能であり、目標の(2)は、この二つから構成している。各学年とも目標の前半部分は、対象を見つめ感じ取る力や想像力を高め、豊かに発想や構想をする能力に関するものである。後半部分は、発想や構想を基に創意工夫し美しく表現する技能に関するものである。表現の能力は、これらの発想や構想の能力と創造的な技能とが相互に関連しながら育成されていくことになる。そのため、創造的な技能を働かせて実際に形にしてい中で発想や構想を再度見直したり、構想を練る中で新たな表現方法を考えるなど、相互に関連を図りながら高めていくことが重要である。 < 学習指導要領解説p.12 >

表現における「発想や構想の能力」と「創造的な技能」は、相互に関連し補完し合う関係にあることをおさえておく必要がある。

このことから、完成した作品のみによる評価ではなく、制作過程の生徒の思考や判断の変容をとらえることが重要である。

また、各学年ごとの発想や構想の能力の特徴について以下のように記述されている。

#### 【第1学年】

発想や構想は、まず始めにあって、それに従って表現していくという一方向の表現過程のみならず、発想や構想をしそれを表現していく過程で表しながら考え、試行錯誤しつつ発想や構想を見直したり修正を加えたりして、更によりものへと創意工夫をしながら循環的に高まっていくことが必要である。時には、途中で失敗したと思ったことでもそれを出発点として発想し、生かす工夫をすることで当初よりも一層よいものになっていくこともある。

美術の創造とは、このように手や体を使って考えながら表し、表しながら考える循環的・発展的学習過程の中でよりよいものとして具体化していくことを大切にしてこそ育つものである。したがって失敗を恐れず、いろいろ発想しながら構想を練り、思い切って挑戦してみる態度を育てることが大切である。 < 学習指導要領解説p.32 >

#### 【第2・3学年】

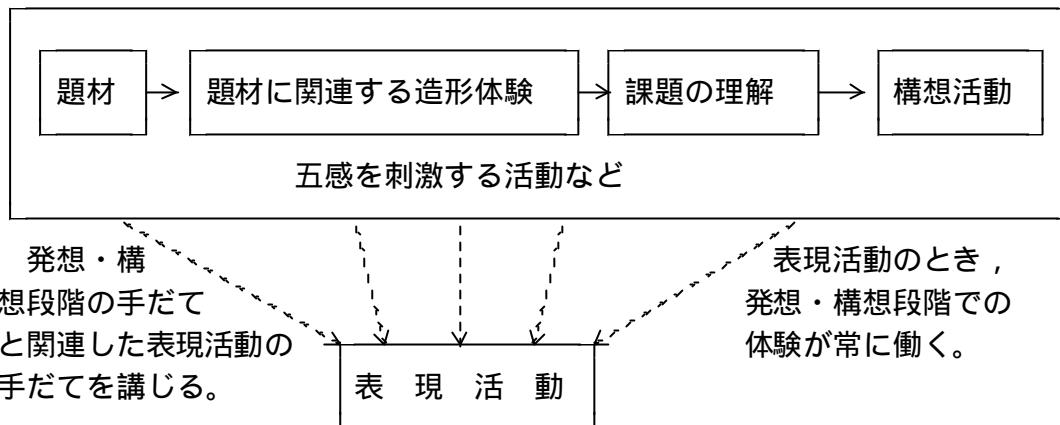
この時期の生徒は、論理的に物事を考えたり様々な観点をもって判断したりするようになる。また、社会的な関心が深化し、他者との関係性の中で、個性や自己の内面性に対する意識が高まってくる。その結果、他者を意識するあまり自己表現することに抵抗感をもつこともある。一方、表現活動において、自分らしさについてこだわったり自己の課題について追求的な態度をとったりすることも多い。このような発達の段階を踏まえて、自分らしさを自信をもって表現できるように指導することが必要である。 < 学習指導要領解説p.51 >

このことから、発想や構想の能力を育てる指導の在り方については、上記の生徒の発達の段階に十分に配慮する必要がある。

## 2 発想や構想の能力を育てる指導のポイント

### (1) 五感に訴え思いを広げる

#### ア 五感に訴える思いの広げ方



#### イ 具体的，五感に訴える思いの広げ方（視覚，聴覚，触覚）

視覚に訴える思いの広げ方……・教科書，参考作品，実物・材料を見せる。  
 ・視聴覚機器を使う（OHP,ビデオ,スライド,プレゼ等）。

聴覚に訴える思いの広げ方……・音楽や題材に関連した音を流す。

触覚に訴える思いの広げ方……・実際に材料に触れさせる。

視覚，触覚ともに訴える思いの広げ方

……・試作活動を行う。

### (2) 発想・構想段階での見通しをもたせる場と手だて

試行錯誤の場 学習カード	アイデアスケッチ ポートフォリオ	学習環境（計画表など） 話し合い活動 など
-----------------	---------------------	--------------------------

### (3) イメージを強化する具体的手だて

日常的に児童生徒は経験に基づく様々な内的イメージや視覚情報として、押し寄せる視覚的イメージの中に住んでいる。そのイメージを再認識し、より強化する指導・支援の方法を考える必要がある。

感覚を遮断することから

感覚を遮断することで、対象や見え方に対する認識を再考することにつながる。そのため、アイマスクをしたり、箱に隠したものを想像したりすることなどによって、感覚イメージを高めることにつながる。

ものを集めることから，材料にこだわることから

児童生徒にとって、もの集めは、科学的興味やイメージの源泉である。児童生徒の集めたシール，カードなどはキャラクター商品が多いが，同類異種（人形でコスチュームが違ったもの），異類同種（ボール，卵などの円形が共通したもの）を比べることが弁別能力やこだわりを育てる。そこから物語や新たなイメージをつくり出す。

マイナスワンからの出発から

表現だけでなく，見ることを主体としたイメージする力の育成も重要である。マイナスワンとは，完全な状態からその一部が欠如した状態を意味する。ピントの合っていない写真は，見たいという欲求を誘発するし，ミロのビーナスは，腕がないことでどういったポーズをしていたのかという想像を膨らませる。

いろいろな視覚イメージを鑑賞することから

ある対象物を見て，おもしろい（感情） 「よし私も違ったものを描いてみよう」

(表現意欲・異種同類のイメージ)といったイメージが発生する。外的イメージを見る経験の積み重ねが受容,分析,批判,選択といった鑑賞力につながる。それによって,イメージを操作する力,イメージに共感する力,イメージを批判する力となる。こうした考えを基にしながら,場所(空間),材料(素材),行為,対象(イメージ),言葉,自分に関わる指導の実際について考える。

### 3 発想や構想の能力を育てる授業の展開例(1年生)

~~~~~部分は発想や構想の能力とかわる部分

(1) 題材名「動きのデザイン」～アニメーションをつくろう～(表現・デザイン)

(2) 題材について

(中略)また,新学習指導要領においても,映像メディアを活用することは表現の幅を広げ,様々な表現の可能性を引き出すために重要であることや,アイデアを練ったり編集したりするなど,発想や構想の場面でも力を発揮することが述べられ,積極的な活用を促している。

この題材は,フェナキストスコープやゾートロープといった動画表現の基礎的技法を学習した後に,コンピュータを用いてアニメーションの制作を行うものである。無料の動画作成ソフトウェア(easytoon)を用いることで,パラパラアニメを描いていく感覚で容易にアニメーションをつくることができる。制作後のデータはGIF形式に書き出すことにより,ホームページなどに貼り付けて閲覧することもできる。(中略)

また,今後の美術活動において,情報の受け手の気持ちを考えるというデザインの基本を学ぶこともできると考える。コンピュータソフト等の操作方法を正しく理解し,キャラクターの細かな動きを考えながらアニメーション作りをする中で,様々な表現方法を豊かに発想する能力を育て,生徒自らが情報発信者となり,自分の思いやメッセージを主体的に表現伝達できるようにしたい。

(3) 目標

ア 動きのある表現やコンピュータを使ったデジタル表現に興味・関心をもち,自分の作品に愛着をもって意欲的に取り組む。

イ 自分らしい表現を豊かに発想し,視覚的效果を工夫しながら完成までの見通しをもって制作する。

ウ パソコンソフトの基本的な操作方法を理解し,それを作品作りに有効に活用するとともに,自分の表現意図にあった動きを表現する。

エ 他者の作品のよさや工夫した点を評価し合うとともに,それらを自分の作品制作に生かす。

(4) 指導計画 (全8時間)

| 時間 | 学習の流れ                                                                   | 評価規準                                                       |
|----|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| 1  | フェナキストスコープやゾートロープを使ってアニメーションの基礎的理論を理解する。<br>アニメーション作成ソフトの基本的な操作方法を理解する。 | アニメーションの制作やデジタル表現に関心をもつことができる。<br><br>基本的な操作方法を理解することができる。 |
| 2  | アニメーション作成ソフトの操作方法(コピーと貼り付け,選択範囲,フレームの挿入・複製・削除など)を理解する。                  | 様々な操作方法を理解し,活用して能率よく制作することができる。                            |

|     |                                  |                                                            |
|-----|----------------------------------|------------------------------------------------------------|
| 3   | 効果的な「アニメーションの動かし方」について考える。       | 豊かに発想し様々な技法を工夫しながら表現できる。<br>グループで意見を出し合い、自分の表現を工夫することができる。 |
| 4   | 作品のテーマやストーリーについてアイデアを出し、絵コンテを描く。 | 自分のつくりたい形や色をイメージし、その表現に向けた構想を練ることができる。                     |
| 5-7 | コンピュータを使ってアニメーションの制作をする。         | 自分の作品に強く愛着を持ち、丁寧に粘り強く仕上げることができる。                           |
| 8   | 作品鑑賞会を行う。                        | 発想や表現のよさや面白さを味わい、これまでの活動を振り返ることができる。                       |

(5) 本時 (3/8)

ア 本時の目標

アニメーションの様々な動かし方について興味・関心をもち、意欲的に話し合い活動に取り組むことができる。

より効果的に動きを表現する方法について、様々なアイデアを考えようとする。

ソフトウェアの操作方法を理解し、適切に操作しながら効果的なアニメーションを制作することができる。

他者のアイデアや表現のよさや面白さに気づき、自分の作品をよりよいものにしようとする。

イ 授業設計の視点

発想力や構想力を養い、考えや意図を自主的に表現させるための工夫

授業開始5分間で、授業への意欲を高める短時間発想教材(4コマまんが)を実施し、独創的な発想を紹介することで、多様なものの考え方を共有する。また、効果的なアニメーションの表現について話し合い、他の生徒の豊かな発想を味わい新たなアイデアを生み出そうとする意欲をもたせる。

ウ 本時の実際

| 過程時間                               | 主な学習活動                                                                         | 指導上の留意点と評価(は評価項目)                                                                                                     |
|------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 事前活動<br>(5分)                       | 1 発想クイズ(4コマまんが)を行う。                                                            | 授業が和やかな雰囲気が始まるようにする。<br>発想クイズの問題は、本時の学習内容に関連のあるものにする。                                                                 |
| 導入<br>(5分)                         | 2 前時の学習内容とソフト操作について復習する。<br>3 参考作品(ボールの転がりを単調に表した動画)を見る。<br>4 本時の学習内容と目標を確認する。 | ソフトウェアの基本的な操作方法について、いくつかの質問をして確認させる。<br>単調な表現のアニメーションを見せ、その工夫に挑戦させる見通しを持たせることで、生徒の発想意欲を喚起する。<br>目標をワークシートに記入させて確認させる。 |
| <学習目標> より効果的なアニメーションの「動かし方」を工夫しよう。 |                                                                                |                                                                                                                       |
| 展開<br>(35分)                        | 5 ボールが坂道を転がる様子を絵コンテに表す。                                                        | 絵コンテの描き方やワークシートへの記入方法について説明する。<br>机間指導でヒントを与え、様々な方法があることに気付かせる。                                                       |

|                     |                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>展開<br/>(35分)</p> | <p>6 個々の絵コンテを基に、より効果的な動かし方についてグループで話し合い、アニメーションを作る。<br/>         ・加速<br/>         ・見る方向や角度<br/>         ・背景の移動 など</p> <p>7 グループで制作したアニメーションを鑑賞する。</p> <p>8 参考作品を見る。</p> | <p>豊かに発想し、様々な技法を工夫しながら表現しているか。<br/> <u>独創的な発想の作品を紹介し、その意図を発表させる。</u><br/>         4人班を作り、役割分担（班長、操作係）を確認してから話し合いを行わせる。<br/>         フレーム数を限定し、短時間で完成できるようにする。<br/> <u>グループで意見を出し合い、他者のよりよい工夫を表現に取り入れることができるか。</u><br/>         各グループが工夫した点について意見を交換し、表現方法の工夫について項目立てて確認させる。<br/>         その他の技法（加速、変形、反転、ズーム、画面切り替え、背景の変化など）について説明する。<br/>         発想や表現のよさや面白さを味わいながら、深く追求することができたか。</p> |
| <p>終末<br/>(5分)</p>  | <p>9 自己評価カードを記入し、次時の学習を確認する。</p>                                                                                                                                        | <p><u>自己評価と同時に班の活動について相互評価をさせる。</u><br/> <u>次時に制作する作品のテーマについて、想像をふくらませるため、部のみを知らせる。</u></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

【注】フリーソフト「easytoon」の最新バージョンver2.6（H21.10現在）は、高度な機能が追加されているが、操作が複雑なため、中学1年生の段階では旧バージョン（ver2.0）を使用した。

「鹿児島市立吉田南中学校の実践をもとに作成（H21）」