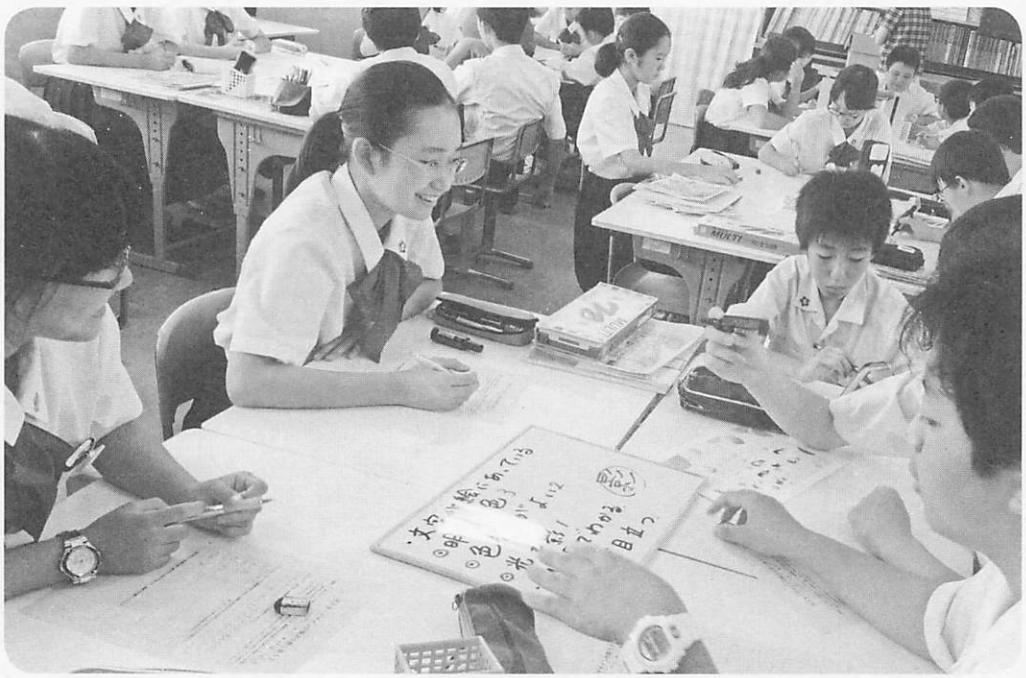
美術科

教科領域研究テーマ

【感性を豊かにし，心豊かな生活を創造していく力の育成】

ー生活を美しく豊かにする美術の働きについての

理解を深める対話的な学習の展開ー



美術科

感性を豊かにし，心豊かな生活を創造していく力の育成

ー生活を美しく豊かにする美術の働きについての理解を深める対話的な学習の展開ー

実　践　者　野口　理佳
愛媛大学研究パートナー　秋山　敏行

第１章　はじめに

研究テーマ設定の理由

現在，グローバル化や情報化の進展などにより，生徒たちを取り巻く社会や生活は急速に変化し，価値観も多様化している。そのため美術科の学習においては，生徒が他者とのコミュニケーションを図る中で主体的・協働的に造形的な見方・考え方を働かせ，生活の中で美術がどのような働きをし，社会に関わっているのかを理解する学習が重視されている。このような学習を通して，これからの社会を生きる生徒たちに豊かな人間性や創造性を育み，心豊かに生活しようとする態度を身に付けさせることは，自立した人間として，他者と協働しながら，新たな価値を創造する力の育成に寄与するものであり，これは「持続可能な社会」を支える資質・能力の育成につながるものと考える。美術科では，昨年度，生徒の造形的な視点に基づく思考力･判断力・表現力を高めるために，コミュニケーション活動を効果的に設定し鑑賞活動を進めてきた。今年度も，表現における発想・構想の過程や鑑賞活動の中で対話的な学習を取り入れながら，生活を美しく豊かにする美術の働きについての理解を深めさせたいと考え，本研究テーマを設定した。

第２章　研究の実際

１　研究の内容及び方法

(1)　論理的・創造的思考を促す学習活動の工夫

身近なデザイン作品を紹介する場を設定し，美しさや情報伝達，機能性の面から実際に使用したいと思わせる紹介内容を考えさせる。紹介理由が主観的なものではなく，根拠に基づいた説明になるように促すことで，生活の中における美術の働きを理解させ，論理的・創造的思考力の育成につなげる。

(2)　生徒の主体的な学びや表現力の向上につながる振り返りの工夫

主体的な学びでは，生徒一人一人の思いや願いなどの主題を大切にした学習や，創造活動の経験を次の表現に生かすことができるような振り返りの場面設定が重要となる。自己評価だけでなく，自分の価値意識を持って批評し合ったり，効果的な表現方法を教え合ったりする中で，感性を豊かにし，よりよい表現を追求する態度を育成する。

２　研究の実際

(1)　生徒の実態

第１学年の生徒（160名）は，美術科の学習において，興味・関心を持ちながら集中して制作に取り組むことができる。４月に実施したアンケート(複数回答可)では，工芸分野に興味がある生徒が62.5%おり，分野の中では一番多く，その一方でデザイン分野は20%と少数であった。小学校図画工作科の学習では，高学年でＣＤラックや小物入れ等の使用できる作品制作を実施し，平面作品においては，絵画の制作が中心になっている。そのため，今回のアンケート結果は，生徒の発達段階に沿ったものであり，デザイン分野においては，中学校での今後の指導が重要であ

ると考える。視覚伝達デザインや工業デザイン，環境デザイン等の指導の中で，身近な生活の中のデザインに目を向けさせ，その重要性に気付かせたい。また，４月に生徒が記述した作品の鑑賞文を分析すると，主観的な見方になっている生徒が多く，物語性の強い文章も見られた。生徒は，多くの視覚伝達デザインに囲まれて生活しており，今後も自身による情報選択を繰り返していくことになる。そのため，今後の鑑賞活動では，鑑賞対象としてデザイン作品を取り入れ，対話的な学習の中で，観察や分析による気付きや価値観の広がりを大切にしながら用と美の調和を捉え，論理的な思考で作品を鑑賞する姿勢を養わせる必要がある。

(2) 論理的に思考し表現する力を高めるための工夫

美術科における論理的思考力・表現力として，鑑賞活動においては，「多様な価値観に触れながら見方を広げるとともに，自分なりの価値意識を持って分析し，根拠を持って説明することができる力」とし，表現活動においては，「基礎的な知識や技能を基に構想を練り，課題を解決しながら主題に迫ることができる力」とした。そこで，論理的思考力の向上を図る手立てとして，鑑賞活動の中でパフォーマンス課題を設定した。各グループで作者の異なるポスター作品を鑑賞し，プレゼンテーションの形を取り入れながら他者に紹介した後に最優秀を選出するという場面設定である。また，制作後や作品の主題を考え構想を練る段階で，言語技術教育として実施している問答ゲームの要領で質疑応答の場面を取り入れた。相手の作品について，主題や制作方法等の疑問点を質問し合い，言葉で返答することで曖昧な点が明確になり，今後の制作に生かすことができると考えた。

(3) 授業の実際

ア 指導の実際

(ｱ) パフォーマンス課題を取り入れた鑑賞活動

① 題材名

鑑賞「ポスターデザインの魅力を感じ取ろう」

② ねらい

色の性質や魅力的なポスターの条件を意識しながら，見る人の立場や気持ちを尊重したポスターの図案やコピーの工夫を感じ取り，説明することができる。

③ 逆向き設計を活用した指導計画

<table>
<tr><th colspan="2">第１段階：求められている結果</th></tr>
<tr><td colspan="2">本単元における設定されている目標： 【G】goals</td></tr>
<tr><td colspan="2">(a) 研究テーマに対して
ポスター作品の作者の意図や表現の工夫を感じ取り，自分の思いや考えを伝え合うことで，見る人の立場や気持ちを尊重した魅力的なポスターの条件を理解する。</td></tr>
<tr><td colspan="2">(b) 「論理的に思考し表現する力」に対して
ポスター作品の鑑賞において，自分なりの価値意識を持って分析し，作品の良さを根拠を持って説明することができる。</td></tr>
<tr><td>理解： 【U】understanding</td><td>本質的な問い： 【Q】questions</td></tr>
<tr><td>生徒は，ポスターや商品パッケージ等の多くの視覚伝達デザインに囲まれて生活しており，情報収集や，商品購入の際には欠かせないものとなっている。その一つでもあるポスターのデザインを鑑賞し，視覚的手段を用いて相手に伝えるためには，伝える目的や条件を基に，見る人の立場や気持ちを尊重しながら，分かりやすく，美しく伝えることが大切であることを理解する。</td><td>伝える目的や条件を基に，見る人の立場や気持ちを尊重した魅力的なポスターとはどのようなものか。</td></tr>
<tr><td>生徒は次のことを知る 【K】knowledge</td><td>生徒は次のことができるようになる 【S】skills(a)</td></tr>
<tr><td>(ポスターデザインに必要な要素)
・見る人の立場や気持ちを尊重
・画面構成の工夫
・配色の工夫
・コピーの工夫
・着色技法</td><td>(a)について
・身の回りにあるポスターデザインについて興味や関心を持つ。
・ポスターデザインの基本的な要素について理解し，制作に活用することができる。</td></tr>
</table>

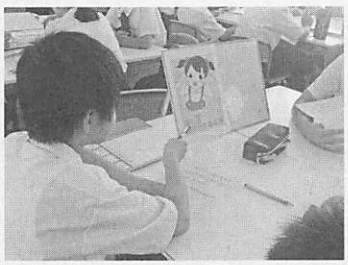
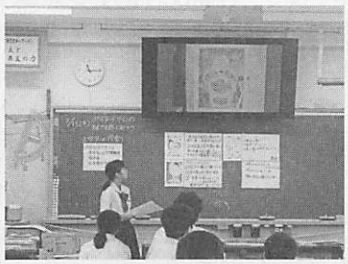
生徒は次のことができるようになる 【S】skills(b)
(b)について ・ポスター作品の鑑賞において，自分なりの価値意識を持って分析し，作品の良さを根拠を持って説明することができる。
第２段階：評価のための証拠
(a)に対して 【T】tasks(a) パフォーマンス課題： 「人権ポスターコンクール」の最優秀作品を選出しよう ・あなたは，「人権ポスターコンクール」で，最優秀を選出する県の代表者です。各県から選ばれた作品８点の中から最優秀を選出します。他県の代表者の前で代表ポスターを紹介し，その後多数決で選出するため，県の代表者５名でアピールポイントを話し合い，ワークシートにまとめましょう。
(b)に対して 【T】tasks(b) ・鑑賞ワークシートの記述が，デザインの基礎事項等を押さえた根拠に基づいた記述になっている。 ・グループでの話合いにおいて，自分の考えを，根拠を明確にしながら説明することができている。

④ 評価計画

評価目標	評価方法
① ポスター作品の作者の意図や表現の工夫などについて，意見交換をしながら主体的に感じ取ろうとしている。（関心・意欲・態度）	◎パフォーマンス課題 「人権ポスターコンクール」の最優秀作品を選出しよう ・あなたは，「人権ポスターコンクール」で，最優秀を選出する県の代表者です。各県から選ばれた作品８点の中から最優秀を選出します。他県の代表者の前で代表ポスターを紹介し，その後多数決で選出するため，県の代表者５名でアピールポイントを話し合い，ワークシートにまとめましょう。 ○観察（評価目標の①） ○ワークシート（評価目標の①②）
② 色の性質や魅力的なポスターの条件を意識しながら，見る人の立場や気持ちを尊重したポスターの図案やコピーの工夫を説明することができる。（鑑賞の能力）	

⑤ 展 開

学習活動(形態)	時間	○教師の働きかけ・生徒の反応	○指導の工夫 ◇評価（方法）
1 ポスターの役割を理解する。（一斉）	5	○視覚伝達デザインの一つであるポスターの役割を理解しよう。 《役割》 ・見せることで情報を伝える。 ・見せることで人の心を動かす。	○生徒が興味を持つ映画のポスターを紹介することで，ポスターへの関心を高めさせた。 ○映画ポスターの図案やコピー，情報に着目させることで，ポスターの役割に気付かせた。
2 パフォーマンス課題を知る。（一斉）	2	【学習課題】 ポスターデザインの魅力を感じ取ろう 「人権ポスターコンクール」の最優秀作品を選出しよう。	
3 人権ポスターを鑑賞し，その良さを考える。（個人）	3	○第一印象を大切にして，その良さを具体的にワークシートに記入しよう。	○ワークシートに印象や理由付けを記入させることで，自分の意見を明確にさせた。

4　グループで意見交換を行い，その良さをまとめる。（小集団）	10	○グループで人権ポスターの良さとその根拠について話し合い，３つのアピールポイントにまとめよう。 • コピーの工夫（内容・書体） • 配色の工夫（感情効果・明度差による強調） • 構図の工夫（人物や物の配置） • 人物の表情	**○アピールポイントを，他の審査員を納得させるという視点で３つにまとめさせることで，論理的に思考し表現する学び合いをさせた。** ○ワークシートに，アピールポイントと理由を分けて記入させることで，より具体的な内容にさせた。 ○ホワイトボードには，発表時に提示することを考慮し，簡潔に分かりやすく記入させた。 ◇ポスター作品の作者の意図や表現の工夫などについて，意見交換をしながら主体的に感じ取ろうとしている。（観察）
5　グループでまとめた意見を発表する。（全体）	16	○まとめたアピールポイントを代表者が発表しよう。  話合いの様子	○相手に伝えることを意識しながら発表をさせた。  発表の様子
6　魅力的なポスターの条件について理解する。（一斉）	4	○魅力的なポスターの条件について理解しよう。	○生徒の意見をまとめる形で，魅力的なポスターの条件を確認することで，理解を深めさせた。
7　最優秀のポスター作品を選ぶ。（一斉）	2	○ポスターの条件を踏まえて，最優秀作品を選出しよう。	
8　選ばれた理由を考える。（個人）	5	○最優秀作品に選ばれた理由を考えながら鑑賞しよう。	○最優秀作品を改めて鑑賞させることで，見る人の立場や気持ちを尊重した図案やコピーの工夫が大切であることを再認識させた。 ◇色の性質や魅力的なポスターの条件を意識しながら，見る人の立場や気持ちを尊重した図案やコピーの工夫を説明することができる。（ワークシート）
9　本時の内容を振り返る。（一斉）	3	○他者の鑑賞文を聞きながら，授業内容を再確認しよう。	

⑥　パフォーマンス課題のルーブリック

A	B	C
ポスター作品の主題や表現の工夫を，デザインの基礎知識を基に多様な角度から分析し，見る人の立場や気持ちを尊重しているという視点で，根拠を持って説明することができる。	ポスター作品の主題や表現の工夫を，デザインの基礎知識を基に分析し，説明することができる。	ポスター作品の主題や図案について主観的にとらえ，根拠を持って説明することができない。

(イ)　生徒の主体的な学びや表現力の向上につながる振り返りの工夫

本校が言語技術教育のために取り組んでいる問答ゲームの要領で，生徒が制作したポスター作品の相互鑑賞を実施した。

質問例
○ポスターの主題は何か。
○どうしてその主題にしたのか。
○制作に何時間かかったか。
○どのような技法で制作したのか。
○情報はどのようにして収集したのか。
○苦労したところはどこか。

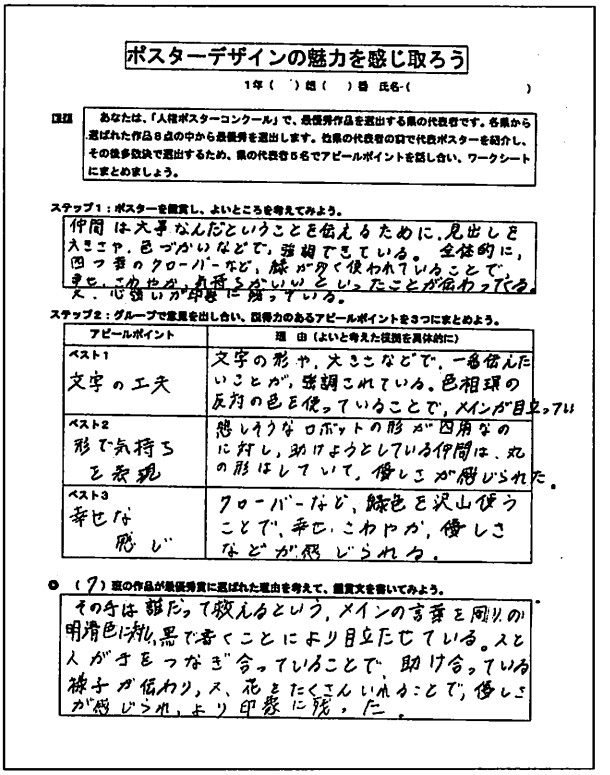
学び

○作品を丁寧に観察する姿勢
○他者から学ぼうとする姿勢
○新たな知識・理解
○自己の制作過程の振り返り
○自己作品の分析
○新たな課題の設定

イ　生徒の学びの実際と考察

(ア)　パフォーマンス課題

生徒は，他者との意見交換の中で作品への見方が変わることは今までの鑑賞活動で経験しているが，作品のいくつかある工夫点に優先順位をつける経験は少ない。今回は，ポスター作品のアピールポイントを３つに絞る話合いを行った。他グループの生徒に選出してもらうためには，明確な根拠を持ってアピールをする必要があるため，デザインの基礎知識を基に多くの人に共感してもらえる作品の良さを考えながら，論理的に思考することでより深い鑑賞活動になった。また，最優秀１点を選出するという審査員としての立場を体験させることで，他の作品への興味が高まり，観察力や分析力を発揮しながら鑑賞することができた。さらに，最優秀になったポスターを見て，選出された理由を確認することで，見る人の立場や気持ちを尊重しながら，分かりやすく，美しく伝えることが情報伝達デザインでは重要であることを理解させることができた。



ポスターデザインの魅力を感じ取ろう

1年（　）組（　）番 氏名-（　　）

課題　あなたは，「人権ポスターコンクール」で，最優秀作品を選出する県の代表者です。各県から選ばれた作品８点の中から最優秀を選出します。各県の代表者の中で代表ポスターを紹介し，その後多数決で選出するため，県の代表者５名でアピールポイントを話し合い，ワークシートにまとめましょう。

ステップ１：ポスターを鑑賞し，よいところを考えてみよう。

仲間は大事なんだということを伝えるために，見出しを入れたり，色づかいなどで，強調できている。全体的に，四つ葉のクローバーなど，緑が多く使われていることで，更に，心強いが印象に残っている。

ステップ２：グループで意見を出し合い，四得力のあるアピールポイントを３つにまとめよう。

アピールポイント	理　由（よいと考えた根拠を具体的に）
ベスト１ 文字の工夫	文字の形や，大きさなどで，一番伝えたいことが，強調されている。色相環の反対の色を使っていることで，メインが目立つ。
ベスト２ 形で気持ちを表現	悩んでいるロボットの形が四角なのに対し，助けようとしている仲間は，丸の形をしていて，優しさが感じられた。
ベスト３ 幸せな感じ	クローバーなど，緑色を沢山使うことで，平和，こわやか，優しさなどが感じられる。

◎（７）班の作品が最優秀賞に選ばれた理由を考えて，鑑賞文を書いてみよう。

その今は話だって教えるという，メインの言葉を囲りの明清色に対し，黒で書くことにより目立たせている。又と人が手をつなぎ合っていることで，助け合っている様子が伝わり，又，花をたくさんいれることで，優しさが感じられ，より印象に残った。

資料１　パフォーマンス課題ワークシート（A評価）

ルーブリックを基にした鑑賞文の評価では，A評価が39.4%，B評価が47.3%，C評価が13.1%であった。内容を分析すると，B評価の記述では，デザインの基礎事項は概ね押さえられていた。しかし，人権意識を高めるという視点で主題に迫る鑑賞をしているが，多様な角度からの見方ができていない記述や，その逆の記述もあり，ルーブリックを細分化する必要性を感じた。また，ワークシート記述で，「色がきれい」「強調している」等，主観的な表現のみで根拠を示すことができていなかったC評価の生徒は，ステップ２の話合いの記録内容も不十分であった。今回，各グループが全員にアピールするポスターは教師が決めたものであったが，話合いの時間を十分に取るために授業時数を２時間とし，複数枚のポスターを各班に配布して「地区審査を経て，中央審査に移る」という流れでパフォーマンス課題を設定した方が，生徒の理解度も上がったのではないかと考えられる。

(イ)　生徒の主体的な学びや表現力の向上につながる振り返りの工夫

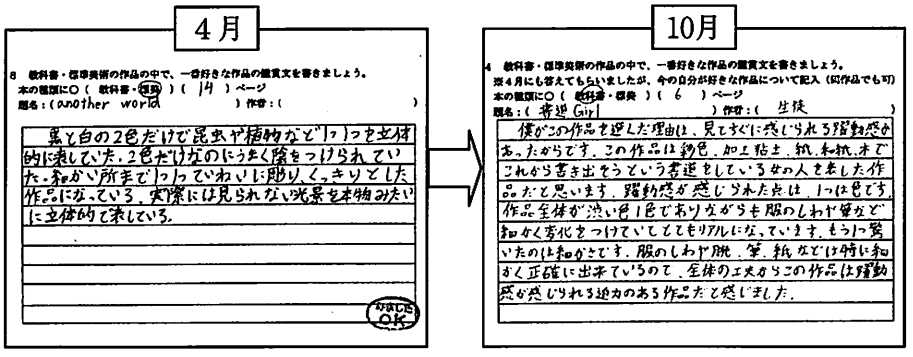
生徒は，パフォーマンス課題で，デザインの基礎事項を振り返りながらポスターの条件について理解を深めた後，夏休みの課題として実際にポスター制作(主題は選択制)を行った。制作したポスターの鑑賞会では，小集団で質疑応答の時間を設定し，主題や使用技法，図案の意図等についてお互いに質問し合う形をとった。その結果，質疑応答の中で作品の見方が深まり，その後に

記述した鑑賞文では，多くの生徒が多様な視点で作品を鑑賞し分析することができていた。このような振り返りの場面は，デザイン分野，彫刻分野の制作途中や完成後の鑑賞会でも実施し，積極的に活動する生徒の姿が見られた。

3　成果と課題

論理的･創造的思考を促す学習活動の工夫として，身近なデザイン作品を紹介する場を設定し，美しさや情報伝達の面から実際に使用したいと思わせる紹介内容を考えさせた。人権ポスターは，メッセージ性の強い主題であるだけに，情報伝達デザインとして，見る人の立場や気持ちを考えやすいポスターである。そのため，生活の中における美術の働きを理解させ，論理的・創造的思考力を身に付けさせる題材としては適切であったと考える。また，作品制作の途中段階や完成時に対話を重視した鑑賞活動を取り入れることで，作品を作者の意図や制作過程等の多様な視点から観察するようになり，学習内容を基に分析する論理的･創造的思考の育成につながった。実際に，４月に記述した鑑賞文と10月に記述した鑑賞文を比較したところ，46.8％の生徒の記述が，変化の度合いに個人差はあるが，根拠を明確にした深まりのある内容に変化していた。（**資料２**）

今後は，ルーブリックがＣ評価の生徒への手立てとして，基礎事項の習得状況や観察による対話内容の確認を行い，個々に必要なサポートを明確にしながら適切に指導をしていく必要がある。



資料２　４月と10月に記述した鑑賞文の比較

第３章　おわりに

対話的な学習を通して，心豊かな生活を創造していくために美術が欠かせないものであることを理解させるために，デザイン分野に焦点を当てて研究を進めてきた。10月のアンケート（複数回答可）では，デザイン作品の制作に興味がある生徒が45％おり，４月と比較して25％増えてはいるが半数を切っている状態であった。生活の中にあるデザインの魅力をさらに理解させるためには，今後の３年間を見通した教材開発や設定，対話的学習の展開が重要になってくる。特に工芸分野における機能性を追求する場面では，身近な工芸品や日用品に目を向けさせ，生活と美術の関わりについてさらに認識を深めさせる必要がある。美術と社会生活との関わりを，デザイナーや工芸作家という職業分野の一つとして捉えている生徒もいるため，今後は，使う側，購入する側の立場で商品を分析し，自分のライフスタイルにとってよりよいものを選択する能力を身に付けることの重要性に気付かせ，主体的な学びにつなげていきたい。

参考文献

西岡加名恵（2008）「『逆向き設計』で確かな学力を保証する」明治図書
西岡加名恵（2016）「『資質・能力』を育てるパフォーマンス評価　アクティブ・ラーニングをどう充実させるか」明治図書