美術科

教科領域別研究テーマ

【自らの気持ちや考えを主体的に表現し，伝える力の育成
ー自己の考えや価値観を見つけ出し，
深め，高める学習方法の工夫ー】



美術科

自らの気持ちや考えを主体的に表現し，伝える力の育成

「一自己の考えや価値観を見つけ出し，深め，高める学習方法の工夫一」

実践者　大口　愛子
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

今，私たちを取り巻く社会は急速に変化しており，そのような時代だからこそ、自身の思いや考え，価値観と向き合うことは非常に重要である。しかし，それだけでは不十分で，まだ学びとしては始まりの段階である。友人との関わりの中で新しい思いや考え，価値観を生み出し，それらを深め，高めることでより深い学びは実現されるであろう。また，それらの学びによって得た力はきっと人生を生きる上での原動力となるであろう。

美術科では，これまでも鑑賞の活動を中心に自らの考えを表現する場を多く設定してきた。それを表現領域まで広げ，美術科の活動全体で取り組む基礎作りを進める。そして，それらの活動の場を広げたり，質を高めたりする中で，自らの思いや考えや価値観を見つけ出し，友人との関わりの中でそれらを深め，高めることができるようになることは，豊かな生活や人生の実現につながるのではないかと考え，この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

自らの思いや考えを表現するためには，それらが自然に溢れ出るような状況を作ることが大切である。そのためにワークシートの組み立てを工夫し，段階的な思考の流れを作ることで，とりとめのない小さな考えを徐々に大きな発想へと広げさせる。また，自らの思いや考えを表現することに自信を持つことができるように，効果的な振り返りのできるワークシートや学びの記録やその使い方を工夫することで，自らの思考の変容とともに成長に気付かせる。さらに自己の考えを書く活動やグループや全体での話合い活動を取り入れることで，自分の考えや価値観に深く向き合わせたり，話合い活動で，他者の考えに触れる場面を取り入れたりすることで，見方や感じ方を広げさせる。

２　生徒の実態

本校２年生は，事前の調査で「自分の思いや考えを言葉で表すこと」について苦手と感じている生徒が約４分の１程度存在する。また「思いや考えを形として表すこと」についても同程度の状況である。この二つを比べた時，数字だけを見ると同じ程度のように感じられるが，実際活動を行って見ると，後者の方が度合いが強く，アイデアを考える際など１時間ほとんど筆を進めることができない生徒が多数いる。それらの生徒に対して言葉でのアドバイスを行うが，決定的な支援とはならず，変容が見られないことが多い。

3　指導の実際

(1)　題材名

デザインの扉を開こう（第１学年）

(2)　題材目標

○身近にある製品の形や色彩，材料などの性質やそれらが使用する者の感情にもたらす効果などを理解することができる。　「知識及び技能」

○身近にある製品の形，色彩，材料などの造形的な美しさなどを感じ取り，生活を美しく豊かにするデザインの働きについて考えるなどして，見方・感じ方を広げることができる。　「思考力，判断力，表現力等」

○使う目的や条件などを基に，使用する者の気持ち，材料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」

○デザインの創造活動の喜びを味わい，主体的に感じ取ったことや考えたことなどを基にした表現活動や鑑賞活動に取り組もうとしている。　「学びに向かう力，人間性等」

(3)　重点目標

＜本質的な問い＞

生活の中でデザインと関わるということは，どのようなことだろうか。

＜永続的な理解＞

現代社会を生きる生徒たちは，多くのデザインに囲まれて生活しており，身の回りの様々な物から色や形に興味を持つだけでなく，自らの生活に取り入れることもある。美術科の学習において生活の様々な造形と豊かに関わることができる資質・能力を育成することで，普段の何気ない毎日の中で，楽しさや安らぎが感じられ，心豊かに生きることにつながっていくことになる。

(4)　評価の方法

パフォーマンス課題	その他の評価方法
あなたは駆け出しのデザイナーです。ある日，自分で商品をデザインし，売り出す機会が巡ってきました。「デザインする上で大切なこと」を考え，それをふまえた新しい商品をデザインしなさい。	○ワークシートへの記述 ○ロイロノートでの記述 ○観察　○発表

＜パフォーマンス課題についてのルーブリック＞

	知識・技能	思考・判断・表現
A	製品のデザインの造形的な視点について幅広い視点で理解するとともに，意図に応じて多様な方法で工夫して表している。	身近な製品のデザインのよさや美しさ，デザイナーの思いや工夫などを幅広い視点から感じ取り，それを基に根拠を持って表現している。
B	製品のデザインの造形的な視点について理解するとともに，意図に応じて方法を工夫して表している。	身近なもののデザインのよさや美しさ，デザイナーの思いや工夫などを感じ取り，それを基に自分なりに表現している。
C	製品のデザインの造形的な視点について理解が不十分で，意図に応じた表現ができていない。	身近なもののデザインのよさや美しさ，作者の製品への思いや工夫などを感じ取りが不十分で，あまり表現することができていない。

(5)　指導計画（全５時間）

時間	ねらい・学習活動	重点	記録	評価規準（評価方法）
	・デザイナー「佐藤卓」の仕事や製品への思いに触れる活動を通	思		・本単元の学習に見通しを持ち，伸ばしたい力について自分なりに考えている。　（ワークシート）

1	して，デザインとは何かを考えることができるようにする。			・デザイナー「佐藤卓」の仕事や製品から，デザインすることとは何かを考えている。（観察・ワークシート）
2	・身近にある製品のデザインのよさについて分析し，まとめる活動を通して，造形的な良さや美しさ，デザイナーの意図と工夫，機能性と美しさとの調和，デザインの働きなどについて考えることができるようにする。	思 態	○	・身近にある製品のデザインのよさを発見し，その理由や効果について分析を行ったり，そのデザインについての自分なりの意見をまとめたりしている。（観察・ロイロノート）
3 本時	・身近にある製品のデザインのよさについて意見を交換する活動を通して，デザインについての見方・感じ方を広げることができるようにする。	知 思 態	○ ○	・友人の選んだ製品についてよさを感じ取ることができている。（観察・ワークシート） ・皆がよいと思えるデザインとは何かについて考えることができている。（ワークシート）
4	・新しい商品のデザインを考える活動を通して，自分の製品に対する自分の思いや考えを表現できるようにする。	知 思	○ ○	・課題に沿って，根拠に基づいた自分の考えを表現しようとしている。（パフォーマンス課題）
5	・考えた商品のデザインを発表し，お互いに意見を交換する活動を通して，友人の意図や工夫について考え，デザインについての見方・考え方を深めることができるようにする。 ・目標に対する達成具合を振り返ることで，学びを自覚する。	思 態	○ ○	・友人の考えた製品のデザインのよさを感じ取っているか。（ワークシート） ・生活とデザインのつながりについて考えることができているか。（ワークシート）

(6) 授業の実際（3/5時間）

ア 主題

身近にある製品のデザインについて意見を交換しよう。

イ ねらい

○身近にある製品のデザインのよさについて意見を交換する活動を通して，身近にある製品の形，色彩，材料などの造形的な美しさなどについての考えを深め，デザインについての見方・感じ方を広げることができるようにする。

ウ 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 ◎評価規準（評価方法）
1 本時の活動について説明した。（一斉）	5	○身近にある製品のデザインについて，友人と意見を交換しよう。	○生徒に自らの力でねらいに迫らせるために，実際の生活と重ね合わせる課題を提示した。
2 身近にある製品のデザインに	30	○自分の選んだ製品について，デザインのよさを発表しよう。	○製品のデザインについての考えを深めるため

ついて意見を交換した。 （小集団）		・私は初めてこの製品を見たとき大人っぽいな感じがしました。 ・私がいいねと思ったポイントは丸みのあるかわいい形です。このことによってやさしいな感じがします。 ・もし改善するとすればもう少し大きくするといいと思います。	に，話合い活動のポイントを提示した。 ○他者の様々な思いや考えを共有させるために，ICT機器の画面共有機能を活用した。
		○友人の選んだデザインについて意見を交換しよう。 ・□□さんと同じように思います。 ・追加でパッケージ全体の色もいいと思います。 ・私はどちらかと言えば大人向きのように感じます。 ・□□さんの思いをとても感じました。	○他者の発表内容についての考えを深めさせるために，ワークシートに記入させた。
（個人→全体）		○より広い範囲で友人の考えに触れてみよう。 ・それぞれの商品によさがあるな。 ・デザインといっても幅が広いな。 ・人が違うと感じ方も違うものだな。 ・□□さんはいい観点で製品を選んでいるな。	○本時の学びの内容を共有し，蓄積させることができるようICT機器のカメラ機能と送信機能を活用した。
3　本時の活動の振り返りをした。 （個人→全体）	10	○今日の活動を通して，印象に残ったこと，考えたことをワークシートに記入し，発表しよう。 ・身近にある製品を見直すきっかけになった。 ・デザイナーの思いなど考えることができた。 ・人それぞれ観点が違うことが分かった。	○本時の学習での学びをしっかりと振り返ることができるよう、ワークシートの構成を工夫した。
		○みんながよいと思えるデザインとは何だろう。 ・みんなが思いを共感できるもの。 ・分かりやすく，身近に感じるもの。 ・使う人のニーズに合わせた心地よいもの。 ・見た瞬間に中身のよさが伝わるもの。 ・きれいな色，美しい形のもの。	◎製品のデザインについての考えを深めたり，皆がよいと思えるデザインとは何かについて考えたりすることができているか。 （ワークシート）
4　次時の活動についての説明をした。　（一斉）	5	○次回はデザイナーになったつもりで商品のデザインを考えてみよう。	

(7)　生徒の学びの実際

授業を終えて生徒が記入した感想が以下である。

【友人の発表を聞いてあなたが考えたことや質問したいこと】

○シンプルで必要な所だけにしている。柄のカカオ豆でチョコだと分かる。

○水色と灰色ハリネズミのデザインが可愛いが，ハリネズミが小さいのでもう少し大きくしてもよいと思う。

○実用性が高い。消しゴムで消して透明になっている部分にもう少しデザインを入れてもよいのではないか。

○子ども向けの内容であるが，実は黒などのシンプルな色を使っていて大人っぽいのではないか。

【活動を通して印象に残ったことや考えたこと】

○自分が想像もつかないアイデアが世の中にたくさんあるのだと思った。デザインは興味あるか面白いだけでなくその人が消費者に伝えたいことなどあり，無限である。

○さまざまな視点で製品を見ることができ，工夫があって面白いと思った。デザイン一つで印象が変わりより買いたくなると思った。

○製品のよさを知り，改善点を考えられたことが良かった。

○いろいろな観点でバランス良く作られているものはみんなが使いたくなる物だと思った。

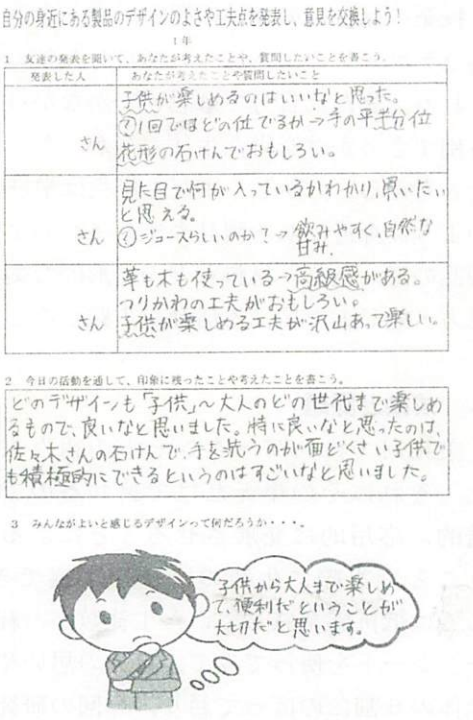
【みんながよいと思うデザインとは？】

○世界の誰が見ても何かが分かるもの。

○その製品の印象や雰囲気を表しているもの。

○商品の本質をつかみ，さまざまな人の生活に笑顔や親しみを与えるもの。

○機能がよく，見た目も可愛く万人受けして，人の目をひくもの。


自分の身近にある製品のデザインのよさや工夫点を発表し，意見を交換しよう！

1年

1　友達の発表を聞いて，あなたが考えたことや，質問したいことを書こう。

発表した人	あなたが考えたことや質問したいこと
さん	子供が楽しめるのはいいなと思った。 ②1回ではどの位でるか？手の平半分位 花形の石けんでおもしろい。
さん	見た目で何が入っているかわかり，良いたいと思える。 ④ジュースらしいのか？で飲みやすく，自然な甘み。
さん	革も木も使っている→高級感がある。 つりかわの工夫がおもしろい。 子供が楽しめる工夫が沢山あって楽しい。

2　今日の活動を通して，印象に残ったことや考えたことを書こう。

どのデザインも「子供」～大人のどの世代まで楽しめるもので，良いなと思いました。特に良いなと思ったのは，佐々木さんの石けんで，手を洗うのが面どくさい子供でも積極的にできるというのはすごいなと思いました。

3　みんながよいと感じるデザインって何だろうか・・・。

使用したワークシート



授業風景（発表）



授業風景（話合い）

⑻　考察

今回の題材では２枚のワークシートを使用した。ワークシートの作成にあたり，その時間の学習の流れとそれに伴う思考の流れを意識できるように作成した。最終的にワークシートと製品を並べて見ると，デザインというものはどのようなものか，デザインするために自分はどうすればよいかといった自らの思考の成長や変容が感じられた。また，本題材ではロイロノートを多く利用し，自分のよいと感じた作品についてプレゼンテーションにまとめ，実際に記入したワークシートの記述を友人に送信し，それを自分の記録の中に蓄積する方法をとった。こうすることで自分や友人が発言したことを班員で共有できるとともに，短時間で効果的に記録することができた。この題材の最終的な活動としてパフォーマンス課題を行った。上記の活動のまとめとして考えた，「皆がよいと思われるデザインとは何か？」という自分の考えを基に，実際に新製品のアイデアを考えた。しかし，ここではワークシートを使わず，課題を提示した後，すぐに考え，表現するという活動に入ったためか，定義を形として表す段階で

行き詰まりを感じる生徒が多かったように思われる。また，商品のコンセプトがはっきりしない作品や形や色の美しさや可愛さのみを追求した作品が多く見られた。

授業の話合いの様子の観察，ワークシートの分析を見ると，多くの生徒がさまざまな製品にあるデザインのよさについて自分なりの観点を持ち，しっかりと考えることができていたと思われる。また，自分では思いつかなかった友人の考えに触れることにより，新たな価値観を生み出すきっかけを得た生徒も多かった。これらのことから今回のねらいに迫ることができていたと考える。しかし，まだ１年生は学びの質が表面的なので，今後デザインの授業において今回のような身近にある製品のデザインのよさについて意見を交換する活動を通して，身近にある製品の形，色彩，材料などの造形的な美しさなどについての考えを深め，デザインについての見方・感じ方を広げる活動を実践することにより，学びの質はより深まると考えられる。

４　成果と課題

美術科では，ワークシートの組み立ての工夫により，思考の流れを意識した活動を行った。それはその単元だけで終わるのではなく，反復することによる思考の方法の定着，段階的，応用的に発展させることによる思考の技能の向上など，３年間の継続を見通して行うことで実際に生徒の成長を実感できた。事前の調査で，思いや考えを形で表すことに関しては抵抗感を感じていた生徒数が，経過の調査でやや改善の傾向が見られた。また，実際ワークシートを使ってみて，自分の思いや考えをまとめたり表現したりしやすいと答えた生徒は全体の６割にのぼっており，今回の研究を通して自己の意見や考えを深めたり，高めたりすることができつつあることが分かった。

また，対話式鑑賞や制作の各段階の相互鑑賞，身近にある「美」についての意見交換を通して自分の考えや価値観について述べたり，友人の意見を踏まえて新たな見方や考え方を広げ，深めたりする活動を多く取り入れた。その活動に関して ICT 機器を利用したり，さまざまな形態での活動を取り入れたりすることでその題材のねらいに即した効果的な学びを身に付け，生徒は主体的に活動することができていた。

課題としては，上記のような活動に対し，変容が見られなかった一部のつまづきをを感じる生徒に対しての効果的な支援が十分に行うことができなかったことや，教師が用意した内容の中での考えの高まりにとどまってしまい，生徒自らの溢れ出る思いの表現までには至っていないことが挙げられる。

第３章　おわりに

美術科では，自らの考えを表現することを活動全体で取り組んできた。それらの活動の場を広げたり，質を高めたりする中で，自らの思いや考えや価値観を見つけ出し，友人との関わりの中でそれらを深め，高めることができるようになる指導法を工夫することができた。これらの活動をさらに続けていくことで豊かな生活や人生の実現につなげていきたい。

参考文献

・鈴木有紀（2019）「教えない授業」英治出版
・福本謹一，村上尚徳（2017）「新学習指導要領の展開」明治図書