＜美術科＞

生徒が「楽しい」と感じる美術科授業実践

～　「できた・わかった」と実感する「つなげる」造形美術教育を目指して　～

大垣市立西部中学校　教諭　杉本　真子

概　要

生徒が心から「楽しい」と感じる授業がしたい、と思っている。これは私が教職を目指した理由であり、これからも一番大切にしていきたい思いである。「楽しい」と感じる瞬間はいつ、どんなときかと考えると、「できた・わかった」と実感したときではないだろうか。思い通りの形ができた、混色すると深みのある色になることがわかったなど、些細な成功体験から自信につながり、「楽しい」と感じるのではないか。では、「できた・わかった」と実感させるためにはどのような工夫が考えられるか。

本実践論文では、生徒が美術の授業を「楽しい」と感じながら取り組むことができるような工夫を試行錯誤し、ICT を活用しながら実践した様子を記していく。また、生徒が実感した成果や課題、授業に対する思いなどを知るために、昨年度から各題材の終末にアンケートを実施している。その結果も踏まえながら、これからの美術科授業について考える。

1 主題設定の理由

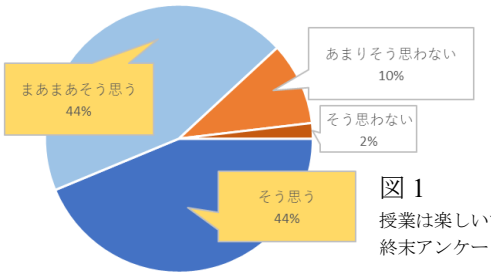

図 1
授業は楽しいですか？
終末アンケートより

⑴美術科の特性から

美術の授業は楽しいですか、と問うと「楽しい」と答える生徒は多い。ただし、その理由を聞くと、「テストがないから。」と答える生徒がいる。本校では美術の定期テストは実施していないため、他教科との違いを考えた時にそう感じる生徒もいるかもしれない。

美術とは、心を豊かにするものである。夕焼けの空を見て美しいと感じること。自分好みのペンケースを選んで使うこと。ふと目に入った情景を「よい」と感じることで心が温かくなり、それを活力に変えて生きていくような豊かな人生で在りたい。

いつも寝ている生徒が、美術になると活動するという話をよく聞く。実際、講師経験含め 4 年間の中でもそのような生徒を何人か見てきた。美術の特性として、取り組みやすいということが挙げられる。とりあえず、何でもいいから粘土を触ってみる。筆で絵の具を混ぜてみる。目の前の作品を眺めてみる。そうすると、こんな形ができた、こんな色になった、こんなことに気付いた、と小さな発見や驚きや自信などに出会う。その出会いこそが「できた・わかった」につながるもので、次第に「楽しい」と感じさせるものではないだろうか。

美術の授業が「楽しい」と感じる理由が、創造活動の喜びを味わうことや、美術を愛好する心情などにつながると考え、実践を行う。

⑵ICT 活用の観点から

今の時代、デジタルの世界は切っても切り離せないものである。子どもたちは幼少の頃からさまざまな機器に触れ、友人や、日本全国や、世界中とも、いとも簡単につながりをもちながら今を生きている。ICT の推進を謳われる以前から、生徒は機器を十分に使いこなすことができている。

美術の世界は、専らアナログだった。紙と鉛筆、絵の具、石や木、キャンバス。私が受けてきた授業も画用紙に絵の具で描くようなものだった。しかし今はひとり 1 台のタブレットを所持し、常に膨大な情報や便利なツールを片脇に置いて授業を受ける。教室には大型モニターが常設されている。これらをどのように活かしていくのか。検索して資料を集める、タッチペンを用いて書く・描く、写真を撮る、資料などを投影する。筆やノートなどと同じように、ひとつの道具として効果的に用いる方法を考えていく。

⑶願う生徒の姿から

生徒は、自ら考えるということを苦手としている。アンケートの結果より、アイデアスケッチや鑑賞の時間を苦手としている生徒は、「アイデアが浮かばない。」「自分が思っていることを表現することが難しい。」「感想を書くことが苦手だから。」などと答えている。どの分野にしても個人の得意不得意はあるもので、その差は美術の授業でも現れる。やることがわからず手が止まる生徒もいれば、そもそも考えることを諦めてしまっている生徒もいる。美術を苦手だと感じている生徒たちにも、ほんの一瞬でも「楽しい」と思ってもらえる授業をしたい。何かきっかけをつくり、生徒の視野を広げ、「できた・わかった」と感じさせることで美術をより身近に感じ、少しでも自信をもたせたい。そうすることで学習指導要領にもあるように「美術の創造活動の喜びを味わい」、「心豊かな生活を創造していく」生徒につながっていくと考える。

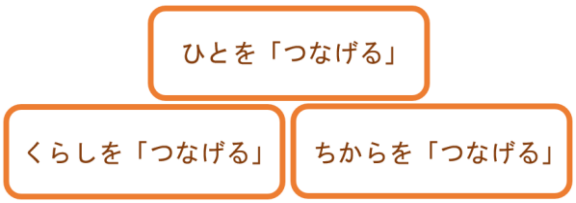

図２　岐阜県教育研究会　図工・美術科　研究主題より
「つながり」を生かし、子どもの資質・能力を育む

2 研究仮説

［Ⅰ］題材への興味をもたせ、［Ⅱ］制作を通して自身の頑張りや思いを重ね、［Ⅲ］自分なりの表現方法を見出して授業に取り組むことで「できた・わかった」の実感と、授業が「楽しい」と感じる生徒を育てることができる。

3 研究内容

◆研究内容Ⅰ　題材とつなげる導入
　⑴ICT を用いて、視覚的に導入をする
　⑵学びをつなぐ
◆研究内容Ⅱ　制作とつなげる記録
　⑴参考資料を手元に残す
　⑵制作の過程を残す
◆研究内容Ⅲ　人とつなげる鑑賞
　⑴中間交流からヒントを得る
　⑵作品を観て、描く・書く
　⑶「魅せる」ということ

4 研究内容の実践

研究内容Ⅰ　題材とつなげる導入

美術科の授業にとって、導入は「要」であり、いかに題材に興味をもたせるか、制作意欲を引き出せるかが重要である。生徒が「つくってみたい」「描いてみたい」と思うような導入の工夫について考えてみる。

⑴ICT を用いて、視覚的に説明する

図３
導入時の Google スライド

基本的には Google スライドを用いて話す。制作に際して材料や手順、ポイントなどを押さえながら大きな文字でキーワードを表示していく。言葉や身振りだけで説明するよりも生徒の反応がよい。導入にかける時間は、長くても 5 分程度。生徒の集中力を保つため、長くなりすぎないように心がけている。

聞かせるだけの導入より、動きのある導入の方がよい。1 年生 4 月、「私の靴」全 6 時間では、体育館シューズのデッサンをする。最初は 4B の鉛筆 1 本を用いて、どんな線が描けるかを考える。強い線、弱い線、太い線、細い線。速い線、遅い線。子どもたちはどうしたらその線が描けるか、考えながら鉛筆を走らせる。3 分ほど待って、交流をする。この交流ではタブレットのカメラ機能を用いて机間を回りながら TV モニターに映した。モニターに映ったワークシートを見て、子どもたちは様々な反応をする。「鉛筆を寝かせればいいのか！」「シュッとしていると、速そうな線になるね。」鉛筆の持ち方や力の入れ方を工夫すると、1 本の鉛筆でも様々な種類の線が引けることに気付く。

TV モニターを用いた導入は、応用ができる。「私の靴」の作品制作は 4 時間で、実際には約 160 分で完成させる。大まかな形から始めて細部、質感と各回に課題を設け、実物を目の前にしながら描き進める。途中、形が決まって色をつけ出した段階から「青色はモノクロだと、ど

んな濃さで表せばいいのか」と問い、TV モニターを通して見せる。カメラ機能の 1 つであるフィルターを活用して「モノクロ」の世界観を味わう。交流の時と同様、カメラをオンにした状態で机間を回る。すると生徒は「意外と濃い！」とか「描く要素の中で一番黒い」などと反応する。靴の素材からツヤがあることに気付くことができる生徒は、「同じ青の部分でも少しずつ色が変化している」ということを話す。同時に、「紐の部分を見てみよう、鉛筆でどう表現する？」「メッシュの部分はどうする？」などと質感に関わる話をすると、各々で考えながら制作を進める。

⑵学びをつなぐ

生徒の中で「できた・わかった」という実感を積み上げることは、その後の制作や学びに直結してくる。「私の靴」の制作に入る前に、スケッチの練習としてりんごを描く。本来は実物を見て陰影を追いながら描くのが望ましいが、練習ということでワークシートに印刷されたスケッチの見本の通りに描いてみる。光はどこから差しているのか。それによって、陰影はどのように現れるか。りんごの赤い色を表現するにはどれくらいの濃さが必要か、などと問いながら描く上でのポイントを押さえていく。2 時間に渡って、合計約 25 分の制作時間で握り拳ほどのサイズの絵を完成させる。2 時間を跨ぐのは、一度描いた絵の違和感に気付くためである。ある程度時間を置くことで描いた絵を客観視することができるため、「ちょっと右側がズレてるな」とか「もう少し全体的に暗いかもしれない」と違和感を覚えることがある。見る力を育てる。

題材の始めに鉛筆の動かし方や力の入れ方を学習している生徒たちは、もちろん、個人差は多少あるもののできる。最後に、消しゴムは白で描く描画材であることを話す。描き込みすぎて暗くなった部分をトントンと抑えるように消しゴムを使えばトーンが明るくなる。ツヤのある部分にハイライトを入れることができる。生徒は知った情報をすぐに自分の絵で試し、効果を実感する。最初に全てを与えてしまうのではなく、ひとつひとつ引き出しを開けながら進めると、生徒の学びの変容も確認することができる。

【研究内容Ⅰの成果】

アンケートの自由記述の中に、「内容が分かりやすくて面白い。」「図と言葉の 2 つの説明があり、目と頭で理解できる。」「制作のポイントの説明を受けて、上手に描くことができた。」という意見があった。スライドを用いて視覚的に説明をすることで生徒の題材に対する理解につながったといえる。

研究内容Ⅱ　制作とつなげる記録

作品には完成するまでの過程がある。入口と出口を設定しても、その過程というのはさまざまであり、まっすぐに向かって突き進む生徒もあれば、途中うろうろと寄り道をして進む生徒もいる。「この色だ！」と決めて筆を走らせても、少し置いてみると「何か違う。」となる。そうなると、気の向くままに描き直してはあーでもない、こーでもないと唸りながら毎時間少しずつ積み重ねるしかないのだ。この過程は必要で、よりよい作品を生み出すためのプロセスだと考える。1 時間（50 分）という短い制作の中で得た学びや気付きを手元に残すために次のことを実践した。

⑴参考資料を手元に残す

写真 1
「じっくり見ると見えてくる」
質感を表現するために
粘土の表面を
平らにする生徒の様子

ミライシードのオクリンクを用いて制作に役立つ資料を配信する。1 年生 10 月、「じっくり見ると見えてくる」全 11 時間の題材では、粘土を使って、「本物そっくりだけどどこかが不思議」な作品をつくる。中学生になってからは初めての立体作品で、生徒は面白い組み合わせを考えながらアイデアスケッチを描く。さつまいもの中身がレンコン、りんごを割るとフクロウの顔などユニークな発想がされる。

袋から出したばかりの粘土は硬い。制作の 1 時間目は硬い粘土を柔らかく捏ねるところから始まるのだが、ここで動画の資料を共有する。手のひらの下半分を使って押し出すように練る、というのは口頭と画像で示しつつ、実際に粘土を捏ねる様子を動画に撮り TV モニターに投影した。全体で確認した後、同じ動画を個人にも送る。生徒は個別に何度も動画を観て、

各自制作に取り組んだ。

この題材では、生徒が自分で集めた資料を見ながら作品を制作していく。自分がタブレットを用いて撮った写真や、インターネットで検索した画像などを資料とする。立体を作る上で、色々な方向からの写真を準備するように声をかける。集めた資料をオクリンクで数枚のカードにまとめ、提出 BOX に提出しておくと、アプリケーションを開けばいつでも資料を確認することができるようになる。写真アルバムのままだと誤って削除してしまう可能性もあるし、提出 BOX にさえ入れておけば生徒がタブレットを使えない状況でも教師側からアクセスすることで同じ資料を提示することができる。

⑵制作の過程を残す

図 4　「切手デザイナーになろう！」
オクリンクに制作の過程を残したもの

ミライシードのオクリンクを用いて制作の過程を記録する。2 年生 5 月、「切手デザイナーになろう！」全 15 時間では、B4 イラストボードにデザインし、アクリルガッシュで着彩する。「大垣の魅力が伝わる切手」をテーマに主題を生成し、水まんじゅうの透明感、水門川に映る綺麗な桜並木などを、思い思いの「大垣の魅力」を切手というツールを用いて発信する。

デザインの学習として目的意識・相手意識をもたせ、相手に伝えるためにはどのような工夫が必要か、という導入から基本的な構図の種類と色が与える効果について学んだ。教科書の浮世絵を資料として三角形構図、弧線構図、黄金比などの基礎を知る。対角線構図には勢いや動きを感じさせる効果があること、伝えたい印象に合わせて効果的に構図を活用することを学んだ。

赤は熱い、元気なイメージ。青は爽やかで、冷たいイメージ。1 年生の時に学習した色が与える印象を復習しつつ、色の組み合わせによる効果も確認した。「背景が青色、文字は緑。それは見やすいかな？」生徒はタブレットのマークアップの機能を用いて画面上に色を塗ってみる。すると、「読みにくい。もっと目立つ色が良い。」と気付く。試してみた配色はスクリーンショットで残すように伝える。配色計画として 3 パターンほど塗って、比べてみる。生徒は、それをもとに着彩に入っていく。

図 5
「切手デザイナーになろう！」
マークアップで作成した
生徒の配色計画

着彩は全 7 時間。生徒は広い面（背景、後ろにあるもの）から塗り進める。共通してアクリルガッシュを使用するが、表現の方法はさまざまである。

まず、1 年生で学んだ平塗りを選ぶ生徒と、水を多く含んだ水彩表現を選ぶ生徒に分かれる。今年度は 3：2 の割合で平塗りが多かった。生徒は配色計画を参考にして塗り進めるが、塗っていくうちに試行錯誤を始める。平塗りではっきりとした着色を基本としながら、部分的に水彩表現を使う生徒がいる。聞くと、「水まんじゅうは透明で、後ろの色を透けているように見せたいから薄く塗った。」「川の水の感じを、薄い色で表現してみたら案外うまくできた。」と話す。また、水の飛び散る様子をスパッタリングの技法を用いて表現する生徒や、マスキングテープを効果的に使って直線を引く生徒なども見られた自分の完成イメージに合わせて技法を選択し、表現することができている。

これらの表現の工夫が全て完成作品に現れるかというとそうではない。何度も塗り重ねるうちに効果が薄れてしまう、あるいは消し去ってしまう可能性がある。そこで生徒には毎時間の終末にタブレットで写真を撮り、オクリンクの提出 BOX に送るように指示している。提出する際は日付を記入し、前回までの写真と合わせて全てつないだ状態で送る。回数を重ねることで制作の記録が溜まり、最終的には完成までの過程が全て残されたポートフォリオとして活

用できるようになる。撮った写真には書き込みができるため、今日自分が工夫したところや難しかったこと、次回に向けてのメモなどを残しておく生徒もいる。次時の最初に記録を見返せば、自分がどこからスタートするのかが明確になってよい。

写真 2
「切手デザイナーになろう！」生徒作品。対角線に画面を分割して動きのある構成となった。

【研究内容Ⅱの成果】

タブレットを活用した授業展開に関わって、「オクリンクの記録で途中経過が分かるから思い出すことができる。」「必要な時に調べたりすることができるから便利。」という意見がある。特に 2 年生「切手デザイナーになろう！」の題材では色や構図に関わる資料を多く配布した結果、【色や構図が与える印象（効果）を知った】という設問に対して肯定的に答えた生徒は 97.5%と高い数値を示した。タブレットを用いることで、作品制作に関わって必要な知識を得ることができる。また、その知識を活かすための資料として生徒の制作を支えていることが分かった。

研究内容Ⅲ　人とつなげる鑑賞

鑑賞の活動はあまり人気がない。「好きじゃないから。」「難しいと思うから。」「考えるのが苦手だから。」「作品を作ったその人の気持ちを考えることができないから。」などと生徒は言う。鑑賞するという行為そのものに苦手意識を感じている生徒が多いように思う。鑑賞の活動へのハードルを下げて、美術をより身近に感じ、親しみをもたせるにはどのようにしたらよいだろうか。

⑴中間交流からヒントを得る

写真 3
「季節を味わう和菓子」道具の使い方を考えながら制作する生徒の様子

作品を相互に見合うという活動を頻繁に設定してみてはどうか。授業の中で仲間の作品を観る交流の時間を設定し、表現のつながりを生み出す。2 年生 10 月、「季節を味わう和菓子」全 16 時間では日本の美意識、季節を味わう心から主題を生成し、樹脂粘土で和菓子のマケットを制作する。

昨年度の実践では、アイデアスケッチを考えた後、3 時間の試作の時間を設けた。その際、教師側からは粘土の扱いのみ指導をし、具体的な技法や道具の使い方には触れなかった。生徒は粘土を柔らかく捏ねながら思い思いの形をつくる。制作後、全員で試作発表会を行なった。ひとりひとりが TV モニターに完成した試作品を映しながら、ひびが入ったとか、色が鮮やかすぎて食べられそうじゃないとか、こんなはずじゃなかったというような声が上がる。しかし、中には成功した生徒もあり、きれいなグラデーションができた、まんまるに丸めることができた、と成功体験を話す。その後の全体交流では、気になった作品の周りに集まって会話が始まる。「どうやってグラデーションにしたの？」「絵の具はどのくらいの量を混ぜた？」生徒は交流する中で仲間から知識を得て、自らの表現に活かそうとする。

本制作は 4 時間。事前に試作を行なったことで着手するスピードも段違いに早く、黙々と制作に取り組む。この段階で和菓子の伝統的な技法や、道具の使い方などを YouTube の動画を用いて紹介した。参考になる資料を追加でオクリンクに送った。生徒はタブレットの資料や教科書を見ながら、時には、仲間に問いかけながら制作を進める。同じ主題であっても選ぶ色や表現方法は多様である。

⑵作品を観て、描く・書く

仲間の作品を交流する際は紙のワークシートではなく、タブレットを活用する。1 年生 7 月、「文字っておもしろい」全 14 時間では、漢字 1 字を主題として、字体を変えたり、イラストを加えたりして「絵文字」を描く。海という字の点をイルカにしてみたり、春という漢字の日の部分をさくら餅にしてみたりと発想はさまざまである。アクリルガッシュという画材との出会いで基礎的な平塗りを覚え、はみ出さず、むらなく美しく塗ることを根底に指導をする。むらがないとは、はみ出さないとは、美し

いとはどういった状態なのかということについては、先程の中間交流等を使って仲間の作品から学びを得る。

第14時のまとめの時間に作品交流会を開く。従来なら1枚のワークシートと1本の筆記具を持って歩き回り、作品を見ながら感想や気付きを書く。この、ワークシートと筆記具の代わりにタブレットを用いてはどうか。生徒は歩き回りながら気になった作品の前に立ち、正面から写真を撮る。じっくりと観察して、自分の席に戻ってくる。撮った写真をオクリンクのカードに貼り付け、作者名や主題を入れ、周りの空白に感想や気付きを書き込む。そうすると、「右の真ん中のこの部分が…」などという遠回しな表現などは要らず、ダイレクトに矢印を描いて、丸を囲って、絵に沿った曲線をなぞり描いて、気付きを書き込むことができる。普段ワークシートだと手が進まない生徒も、タブレットなら進んで書く。タブレットは文房具と同様にして扱うことの大切さを再認識した瞬間だった。

⑶「魅せる」ということ

3年生5月、「心を表すペン画」全15時間では、私と未来をテーマにモノクロで空想画を描く。基本は 0.38 の細い水性ボールペンを使用し、漫画の技法を取り入れながら制作する。題材の導入で、生徒に週刊漫画誌の背を裁断したものを1枚ずつ渡し、鑑賞した。普段注目しないような細部まで目を凝らして観る姿が印象的だった。線の太さや重なり、点描による技法などから、明暗や感情、時間などを表現することができると知り、制作に取り入れることができた。また、教師の示範や過去の生徒作品を提示し、モチーフの選び方や構成の仕方、技法の選び方などを説明した後のアイデアスケッチでは、資料を参考にしながら考えている様子が見られた。

【研究内容Ⅲの成果】

鑑賞の活動は表現の幅を広げる。仲間の作品から表現を学び、意欲を掻き立て、自身の制作に取り入れようとする。教師から技法や道具の使い方等を説明するより、同世代の仲間が実際につくる作品を観て学ぶ方が表現を身近に感じ、意欲的に制作に向かう姿勢が見られた。また、言葉だけではなく実物を見せることによって制作のイメージをもたせることができた。

5 結びに

研究は続く。私たちを取り巻く社会は常に変容していて、時代に沿った教育が求められる。生徒ひとりを見ても、その日の気分や体調によっても意欲は変わる。伝え方を変えたり、内容を変えたりと個に応じた指導が必要になる。

私は、生徒の「声」を大切にしている。何を思ってこのモチーフを選んだのか。どのように色を塗りたいのか。今、何に悩んで手が止まっているのか。ひとりあたりに掛ける時間は短いものの、授業の中で全員と対話することに努め、生徒の困り感を汲み、頑張りを認める時間を生み出している。題材の終末にはアンケートを実施し、「授業は楽しいですか」と聞くようにしている。そこで自分が意図して指導してきたことを生徒の学びとしてつなぐことができたかを確認する。生徒との認識のずれを把握し、次の指導に活かす。「興味があること」「楽しかった活動」なども聞き、今の生徒が学びたいと感じていることを調査し、題材選びや授業の進め方などの参考にしている。教師は、生徒から学ぶことの方が多い。

生徒が心から「楽しい」と感じる授業がしたい。そのために、スモールステップで「できた・わかった」と実感させる。自信をつけることによって、生徒の「もっとやってみたい」という思いを引き出し、学びをつなぐ授業を創っていきたい。

参考文献

◆中学校学習指導要領（平成29年告示）解説 美術編　文部科学省

◆令和5年度岐阜県教育研究会小学校図画工作中学校美術科研究部会　令和5年度研究の方向について　資料