

東京学芸大学附属世田谷中学校公開授業研究会 公開授業 第3学年 美術科学習指導案		授業者	栗田 勉
		授業学級	3年D組 (男子18名, 女子17名)
授業テーマ	自己の表現の追及と情報活用		

1. 本時の目標

自分らしい表現の深まりのための参考となるような情報を活用する。

2. 本時の位置づけ

3学年の美術科において、これまで2つの題材に取り組んできた。

①「1点透視図法を使って」

i 『西洋と日本の美術』

日本と西洋の美術を見比べて、表現の特性の違いやその地域の人々の芸術に対する考えの違いに気づき、それぞれの良さを味わい、授業実施後に生徒自らがさらに他の作品について調べ自分の好きな作品に出会い深く味わい、更には芸術と人間の関わりについて考えていくきっかけとなることを願った題材。日本の美術特有の「何も描かれていない」部分である「余白」を俵屋宗達「風神雷神図」を鑑賞しながら

- ・余白があることの意味や効果について考える。
- ・観る人に残りを委ねられることによって鑑賞者が自由な想像で作品を完成させることができることに気づくことができた。

ii 『遠近法と一点透視図法』

本時は全4回の2回目にあたる。前回は

- ・違いの発見
- ・どちらがどんな理由で好きか
- ・日本の美術特有の余白の効果について考える等の活動を行った。

その後、西洋の美術代表として見てきたダ・ヴィンチの「最後の晩餐」の物語についての読み解きを行い、西洋の美術特有の奥行きや立体感がどんな技法によってもたらされているかを考えた。

これは西洋美術のルネサンス期に確立された一点透視が、その作品に劇的で豊かな空間表現をもたらすとともに、登場人物の心のありよ

うを見るものに想像させ、単なる宗教的な題材テーマを超えた人間的な感情に触れることが可能な作品としての一因になっていることを実感することを狙ったものである。

iii 『一点透視図法を使って』

これはこれまでの鑑賞活動の学びをもとにした表現活動である。この技法を使い文字や室内空間などの具体性のある作品や抽象的な立体オブジェクトの構成を中心に不思議な感じのする空間など、想像の世界を表現するなど、生徒にとって非常に自由度が高く、主題を発想し表現するまでの過程に困難さと仕上がりの達成感とが同居する題材内容となっている。本時はこれの終盤にあたる。

②『私と同居する妖怪』

これはコロナ禍における家庭でのリモート授業の実践の一つとして5月に実施したものである。学校に登校できず、家庭での生活が長い時間となる時期と受験という精神的に不安定になりがちな三年生に対して、心の中にしまっておきたいような自分にとっての負の面や自己嫌悪に陥ってしまいがちな行動傾向を「妖怪」という媒体を通して明らかにし、造形として表出、客観視することを狙ったものである。

- i 生徒は自宅において映像配信サイトでアニメ「ゲゲゲの鬼太郎(第4期)第1話」を観る。また、葛飾北斎など浮世絵の妖怪の絵を検索する。
- ii 人間にとって妖怪とはなんだろうか、考えてみる。
- iii 自分の中にどんな妖怪がいるか、考えてみる。そして、自分の弱さを浮き彫りにし、克服するためにその弱さを妖怪の姿として表し、退治しよう。自分の生活面で「止めたいけどやめられない」「つい〇〇してしまう・・・」そ

んな行動グセを下に書き出す。それを妖怪のせいにしてしまう。

iv そんな妖怪はどんな姿をしているか、色鉛筆などで色塗りも加えて描いてみる。しばらくの間、時間を見つけて家で描き進めておくよう指示する。

本時はこの製作途中の作品を持参し仕上げていく段階にあたる。

これら2つの生徒の作品制作が終盤に差し掛かり、どう自己表現の深まりを目指していくのか、何か手掛かりや参考になるような作品や参考資料を探し、共感やオマージュを得るための情報活用とは何かを探る一つの試行とする。

3. 本時の概要

(1) 自己の作品の深まりのために

生徒の作品制作が終盤に差し掛かり、2つの題材の作品を持参した生徒たちが授業の中でインターネットの情報網から、何か手掛かりや参考になるような作品や参考資料を探し、どう自己表現の深まりを目指していくのか、共感やオマージュを得るための情報活用とは何かを考える。

4. 本時の展開

主な学習活動と予想される生徒の反応	指導上の留意点
<p>〈1. 導入〉</p> <p>1. 『一点透視図法を使って』と『私と同居する妖怪』の作品について自分の表現を深めるためタブレットを使い資料検索する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 生徒全員がタブレット保管庫から美術室に持ってくるが、自己のイメージのみで完結したい生徒には無理強いしない。
<p>〈2. 展開〉</p> <p>(1) 自分の作品の主題性や内面性に近い作品からテーマ設定やストーリー展開の参考にする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 作品が単に表面的な美しさだけで成り立っていないことに気づかせる。
<p>(2) 自分の作品の造形性が近い作品から美しさや優れていると感じる全体的や部分のフォルムや色彩のバランスをアレンジして取り入れる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> あくまで自分のこれまでの活動を優先し、単なる模倣や、自分の作品の良さを壊さないよう注意させる。
<p>〈3. まとめ〉</p> <p>他の人や過去の作品に共感し、オマージュすることはこれまでの創作活動、特に名だたる作家たちも行っていることを知る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 人間のアートや文化的な活動が他からの影響を意識的にも無意識的にも行われ、流れとなっていることに気付かせる。

(2) 情報活用能力との関連

-1 情報活用能力をどうとらえるか

<プラス面>多くの西洋画や現代の美術に生かされていることを知る。更に後期の浮世絵にも使われていることを知る。自分の表現に近い作品と出会う可能性があるのではないか。

<マイナス面>オンライン化により必要な「情報」にすぐに接続できてしまうことがイメージの広がりやを阻害するような働きがあるのではないか。

-2 体系表に照らしてみると

B 思考力, 判断力, 表現力等

- ①必要な情報を収集、整理、分析、表現する力
- ②新たな意味や価値を創造する力

C 学びに向かう力, 人間性等

- ①多角的に情報を検討しようとする態度
- ②試行錯誤し、計画や改善しようとする態度