

■幼児／表現 4, 5 歳児

□知識・技能

- 3. 材料や用具を目的に応じて適切に扱うための基礎的な事柄を経験的に理解する。
- 6. 用具を目的に応じて安全かつ適切に扱うことができる。

□思考力・判断力・表現力

- 20. 対話を通して新しい価値や考え方に気づく。

□学びに向かう力、人間性

- 24. 身体を通して世界と関わろうとする態度。(非認知スキル)
-

■隠れ家づくり

段ボールで屋根や窓や入口を工夫しながら隠れ家をつくる。入口に庭をつくったり、壁に絵を描いたり、中に飾り物をつくったりしながら自分たちの空間にしていく。その中で、ごっこ遊びをしたり、おやつをたべたり、神様をつくって飾ったり、その空間を生活の拠点にして遊び、その中で自発的に社会性や共同性を学んでいく。

グループで場所を見つけ、段ボール箱を段ボールカッターで切り、組み合わせたり切り取ったりしながら人が入れる空間をつくる。ドアや屋根や窓を工夫してつくり、つるや葉っぱで飾ったり、周りに庭をつくったり、壁を絵の具で塗ったりしながら家を飾っていく。家の中にイスを入れたり、テーブルをつくったり、棚をつくったり、飾り物をつくってかざったりしながら自分たちの空間にし、その家を拠点にして遊ぶ。段ボールのこぎりは、幼児も使うことが可能である。外でつくる場合は、出来上がった家が雨で濡れないよう家をホールや広いスペースに移動させ、その家を拠点として遊びを展開させていく。

- 自分たちの空間をつくることに興味を持ち、楽しく仲間とつくることができる。
- 段ボールのこぎりの使い方やテープの使い方を知り、仲間と話し合いながら、段ボールで家つくることができる。
- 出来上がった家で、仲間と楽しく遊んだり生活したりすることができる。

□評価の観点：

- 意見を出し合い、話し合っ楽しく活動できる。
- 道具や材料の使い方を知り、形を考え、組み立て、自分たちの空間をつくることができる。
- つくった空間の中で仲間と楽しく遊んだり生活したりすることができる。

■幼児／表現 3歳～5歳児

□知識・技能

1. 形や色彩、材料、光などの要素に着目して造形をとらえる視点を
実感的に理解する。

□思考力・判断力・表現力

11. 形や色彩、材料、光などの要素に着目して造形をとらえる視点を
用いて造形活動や鑑賞活動を行う。

□学びに向かう力、人間性

25. 探索活動を通して対象を捉えようとする態度。(非認知スキル・試行錯誤)
-

■周りの自然物で遊ぼう

土や水や光や風や植物や虫といった自然の素材や環境との造形をとおした活動は、子どもたちの活動を主体的なものにし、五感をとおした環境との直接的な出会いによって、子どもたちの見方や感じ方、考え方はより深められていく。そして、身体をとおした環境との直接的な関係は、子どもたちの心を開放し、足元にある素材との出会いが自分の存在を鮮明にしていく。特に年齢が低いほど、視覚よりも触覚は優先するため、幼児の造形活動においては、触るという直接的な活動を日常の生活や遊びの中で充実させたい。

散歩の時間や園庭の中での外遊びを活用し、草や石、葉っぱをビニール袋に集めて遊ぶ。色や形に興味をもったり、見立てからイメージを広げたりしながら、材料を集め、日常の園庭での土遊びや砂場での遊びの延長で活動を広げていく。土場で穴を掘ったり、山をつくったり、水を流したり、団子をつくったりと各自が場所を見つけ活動する。できた川や山をつなげたり、容器の型でできた形を並べたりしながら、形をつなげ、広げていく。

掘ったところを湖や川に見立て、水を流したり、土でできた形を山やケーキに見立てたり、園庭の枝や草花や葉っぱを用いて、イメージを広げ形にしていく。保育室においては、段ボールに、拾って集めた石、葉っぱ、草花を並べたり、組み合わせたり、澱粉糊で溶いた土を用いて指や手で絵を描いたりしながら、イメージを広げ、形をつくりながら集めた材料で遊ぶ。

- 材料のさわり心地に気づき、材料に興味をもって手や身体をとおして材料と関わることができる。
- 多様なさわり心地を楽しみながら形をつくり、材料と関わりながらイメージを広げていくことができる。

□評価の観点

- 自然物の触り心地を味わいながら活動できる。
- 色や形の変化に気づきながら、行為を広げ、形を生み出したり変化させたりしながら楽しく自分の形をつくりだすことができる。

■幼児／表現 3 歳～5 歳児

□知識・技能

1. 形や色彩、材料、光などの要素に着目して造形をとらえる視点を実感的に理解する。
5. 意図に応じて材料や用具の特性を生かし、創造的に表現するための技能。

□思考力・判断力・表現力

11. 形や色彩、材料、光などの要素に着目して造形をとらえる視点をを用いて造形活動や鑑賞活動を行う。
20. 対話を通して新しい価値や考え方に気づく。

□学びに向かう力、人間性

28. 材料や用具を多様に活用して目的を達成する力。(創造性・ブリコラージュ)
 30. 相互の表現を共感的に受容し合う中で、自己表現に向かう態度が涵養される。(表現的態度)
-

■星や光とつくる世界

光がもたらす色や形との出会いからイメージを広げ、そこに生まれる造形を楽しむ。さらに光によって創られる物語の世界を科学的な認識へと広げていくことができる。

市販のカラーゴミ袋やセロハン、染めた千代紙を窓ガラスに水で貼ると、糊を使わなくても外の光や風景と重なり透明感のある色面ができあがる。その光が床や壁を映し、さらに新たな造形を生み出す。また、蛍光絵具で星空を描き、宇宙の物語へ想像を広げていくことができる。

貼ってみたい形にカラーのゴミ袋をハサミで切り取り、それを水に濡らして窓ガラスに貼っていく。そこに新たな形を貼り加えたり、はがしたり、異なる色を重ねたり、イメージを広げながら画面をつくる。透き通る色合や重ねることによって生まれる色の変化や床に映る造形を楽しみながらイメージを広げていきたい。グループで行う場合も、初めから明確なテーマやイメージをもつのではなく、色や形を試して貼りながら、イメージを共有していく。完成後、室内を暗くし、光の造形と外の風景を含むその空間を鑑賞する。

幼児の場合は、切り取って貼ることの楽しさや、透き通る色やその色の重なり、床や壁に映る造形との出会いを楽しむことをまず大切にしたい。色の重なりや外の風景との重なり等、光と色の特性を活かすことができる。水だけで貼れるので片づけも安易にできる。千代紙を貼れば、乾いた後その画面にクレヨンで絵を描くこともでき、光と色と絵が重なり新たな世界が生まれる。また、セロハンでスタンドグラスを作ることできる。

- 星や生活の中の光の世界に興味や不思議さを持ち、光と関わりながら、自分の色や形を楽しく創ることができる。
- 保育室に作品を飾り、光がつくる世界を仲間と楽しく感じることができる。

□評価の観点：

- 生活の中で太陽の光や星や月に興味を持ち、光の変化に気づいたり、光の色を感じたりしながら関わりあうことができる。
- 身近なところにある光の世界と関わりながら、光を使い、造形活動を楽しむことができる。
- 生活の中に自分が創った作品を飾り、光の世界を仲間と楽しく感じることができる。

■小学校／図画工作 第2学年

□知識・技能

1. 形や色彩、材料、光などの要素に着目して造形をとらえる視点を実感的に理解する。
5. 意図に応じて材料や用具の特性を生かし、創造的に表現するための技能。

□思考力・判断力・表現力

11. 形や色彩、材料、光などの要素に着目して造形をとらえる視点をを用いて造形活動や鑑賞活動を行う。
17. 材料などから発想して、造形を操作しながら構想を練る。

□学びに向かう力、人間性

29. 個性的表現の理解と尊重に基づき、自己理解、他者理解、相互理解を深める。(メタ認知)
30. 相互の表現を共感的に受容し合う中で、自己表現に向かう態度が涵養される。(表現的態度)

■「いろ イロ 色水」

水彩絵の具は、他の描画材に比べ、混色が容易にできる。それは、子ども自身でお気に入りの色をつくることのできるということである。子どもは、さまざまな色をつくりだしていくなかで、色に意味をつけたり(「〇〇ジュースができた!」)、物語を生みだしたり(「ジュース屋さんだよ!」)する。活動を通して思いが広がる。それは、発想の基礎といえる。また、絵の具を混ぜることで色が変わることを楽しみ、混色の方法や絵の具の組み合わせ、割合などを工夫してお気に入りの色をつくりだす。それは、技能の基礎といえる。

発想を広げるためには、題材との出会い、指導者の言葉かけも大切である。しかし、子ども自身が発想の能力を発揮できるように、普段の授業で、思いついたり考えたり想像を広げたりする体験をすることが大切である。そのために、材料を基にした造形遊びは、子ども達の発想の能力をはぐむためにも必要な内容であるといえる。

〇色水をつくりたりならべたりする活動を通して、混色の方法を見つけたり、色に名前をつけたりするなどを考えたり想像したりすることを楽しむ。

□評価規準

関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
「たのしく やろう!」 水彩絵の具を混ぜることのできる色や並んだ色の美しさなどに興味をもち、思いのままに色水づくりに取り組んでいる。	「かんがえよう!」 色水をつくりたり並べたりしながら、新しい色をつくる方法や、色水に名前をつけたりと新たな活動を思いついたり想像を広げたりしている。	「いろいろやってみよう!」 いろいろ試しながら、お気に入りの色をつくり、並べたりする方法を工夫している。	「たのしくみよう!」 自分や友達がつくった色水や並んだ色水から感じたことを、話したり聞いたりしながら、色や表し方のおもしろさなどに気づく。

□活動計画(全4時間)

- 1 「お気に入りの色水をつくらう!」(2時間) 本時1/2時間
- 2 「色水をすてきにならべよう!」(2時間)

本時:色水のつくりにかたや美しさ、おもしろさに出会い、色水をつくることを楽しむ。

学習活動・支援指導
<ol style="list-style-type: none"> 1 「いろ イロ 色水」の活動について提案を聞く。 <ul style="list-style-type: none"> ・ペットボトルのふたに絵の具をつけて色水をつくることを示し色水づくりへの関心を高める。 ・本時では4観点のうち「いろいろやってみよう!」(技能)と「お気に入りの色水をつくる」を特に頑張ってほしいこと伝える。 2 絵の具と水を使ってお気に入りの色水をつくることを楽しむ。 <ul style="list-style-type: none"> ・何をすればいいかわからない子どもには、何をしたいかを尋ねたり、一緒に色水をつくりてみたりして、一緒に考える。 ・どんどん試すことができるようにペットボトルを用意しておく。 ・つくった色に名前をつけたり、並べたりしていれば、「考えているね。」と、その活動のよさを子どもに伝える。 3 今日の活動でできたことを交流する。 <ul style="list-style-type: none"> ・「いろいろやってみよう!」や「かんがえよう!」などのカード、「お気に入りの色水をつくらう!」などについて振り返らせ、どんなことができたかを、交流する。

■小学校／図画工作 第3学年

□知識・技能

- 3. 材料や用具を目的に応じて適切に扱うための基礎的な事柄を経験的に理解する。
- 5. 意図に応じて材料や用具の特性を生かし、創造的に表現するための技能。

□思考力・判断力・表現力

- 14. 目的に応じて、習得した知識・技能を、組み合わせたり編集したりして更新する。
- 16. 表したい主題を最も効果的に表現するために、制作の順序などを総合的に考えながら、見通しをもって表現するための技能。

□学びに向かう力、人間性

- 26. 失敗をおそれず問題解決にチャレンジする態度。(非認知スキル・問題解決能力)
- 31. 根拠を持って論理的、批判的に説明する。(アカウントビリティ・スキル)

■「つないで つないで 3年3組 ころころコースター」

「子どもが考える」ためには、材料と造形行為が子どもにとって、ちょうどよい手ごたえであることが大切である。画用紙は身近な材料であり、のりやセロハンテープ、ホッチキスなどを使うことにも慣れている。しかしビー玉が転がるようにつなぐということ、傾斜を考えてつなぐことは初めてである。「考える時間」を大切にするために、実際に材料やつなぎ方を試したり、つくりなおしたりすることが簡単にできるようにした。3年生の子どもは、頭の中での操作よりも、実際に手を使ってものに触れて考えることを楽しむ傾向が強い。そのために接着・接合の材料として、両面テープやホッチキスなどを選んだ。これは接着・接合の時間が、子どもの思考のスピードと一致すると考えるからである。○ビー玉が転がるコースターをつくるために、材料をつないだり組み合わせたり場に働きかけたりしながら、したいことを思いつき、手や体全体を十分に働かせて表し方を工夫し、思いついた形をつくりだすことを楽しむ。

□評価規準

関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
「すすんでやろう」 ビー玉が転がるコースターをつくるために、画用紙や紙芯をつないだり組み合わせたりする活動に体全体を使って取り組んだり、教室の感じがどんどん変わっていったりすることを楽しもうとしている。	「いろいろ考えよう」 材料をつなぎながら、新しい方法やつくりたいものを思いついたり、できた形から考えたりしている。	「ためそうくふうしよう」 ビー玉を転がしたい速さや向きに合わせて、道をつくる材料や使い方、つなぎ方などを工夫している。	「みつけよう」 自分の気もちや考えを話したり、友達の考えを聞いたりしながら、自分たちがつくりだそうとしている工夫をとらえたり、ビー玉の転がり方を見て転がる感じや道のつくり方のよさや面白さをとらえている。

□活動計画 (全4時間)

- ①「つないで つないで 3年3組 ころころコースター」の提案を聞き、活動の内容や働かせる力について共有し活動を始める。(1時間)
- ②ビー玉が転がるコースターをつくるために、画用紙や紙芯などの材料をどんどんつないでいく。(1時間)
- ③さまざまなビー玉の転がり方をつくりだす。(1時間)
- ④できたころころコースターにビー玉を転がしたり、友達と話をしたりしながら、できたものや工夫したことのよさやおもしろさを交流する。(1時間)

■小学校／図画工作 第6学年

□知識・技能

7. 着想や発想したことをアイデアやイメージにまとめる技能。
9. 表したい主題を自ら見つけ、その実現に向けて必要となる新たな知識や技能を獲得する。

□思考力・判断力・表現力

13. (美術) 作品などを鑑賞し、考えたことをもとに作品などを展示したり、見せたりする活動をする。
15. 表したい主題を最も効果的に表現するために、材料や用具の特性を生かし、必要な情報や技法などを比較、選択して創造的に表現するための技能。

□学びに向かう力、人間性

36. 自らの感性や価値観と同様に、他者の感性や価値観を尊重し、協働することができる。(他者理解と協働)

■「つながる 広がる アートマイル国際交流壁画共同制作プロジェクト」

総合的な学習の時間のテーマである「世界に目を向けよう」では、興味・関心のある国について、図書室の本やインターネットなどを用いて調べてまとめ、発表し合っているが、学級内での情報交換では、目的意識や相手意識が薄く、実体験と結びつけて理解するまでには至っていない。その課題に対して、海外の同世代の友達とICTを活用して、国際協働学習を行い、学習成果を1枚の壁画として共同制作するアートマイル国際交流壁画共同制作プロジェクトを取り入れた。

交流を通して学び合えるアートマイルを総合的な学習の時間の学習と関連づけることで、学習に必然性が生まれ意欲が高まるとともに、相手を海外の同世代の子ども達とすることで、世界に興味関心を持ち、文化等に対する理解を深めることができる。さらに、1枚の大型壁画を共同制作する活動を通して、コミュニケーションをとる大切さを学ぶとともに、学びの楽しさや喜び、達成感につながる。

□アートマイルの学習の取り組み

①自己紹介とペアづくり

相手校とのペアをつくり、仲間意識を育てる。

②アートマイル委員の設立

フォーラム部、町・学校紹介部、テーマ部、国際郵便コミュニケーション部、留学生交流部、壁画部

③テーマの協働学習

相手校との共通テーマは「環境・自然・文化・昔から伝わる話・夢」の5である。

④教科との関連

国語の狂言の学習成果をビデオで伝える。

⑤絆を深めた「アートマイル親善大使」

お互いが作成したアートマイル親善大使(ぬいぐるみ)の夢の留学日記を交換する。

⑥構図決めと壁画製作

⑦海外側の壁画制作

⑧鑑賞と振り返り

絵に思いを込めて描いた子どもたちは、相手側の絵も興味をもって真剣に鑑賞した。

⑨ニューイヤーズカード交換

⑩記憶にも作品にも残るアートマイル活動

アートマイルの感動を卒業式の別れの言葉や卒業制作に取入れた。

□活動を振り返って(抜粋)

- ・調べ学習や壁画制作を通して、日本には伝統文化がたくさんあることを知り、自分の国の文化に自信がもてた。
- ・交流し合っただけで楽しかったし、違う国の人とでも、楽しく交流できると分かった。交流しているうちに相手からの返信が待ち遠しくなったり、直接会ってもっといろんな活動をしたいと思ったりするようになった。
- ・たくさんの案を出し合い、話し合っただけで図案を決めることで、絵のメッセージが相手に伝わったと思う。
- ・まわりの人と協力して絵を完成させるのは簡単じゃないけど、クラスみんなで、描いてみて初めて分かる嬉しさや感動、あの清々しさや達成感を多くの人に知ってもらいたいです。

■中学校／美術 第2学年

□知識・技能

1. 形や色彩、材料、光などの要素に着目して造形をとらえる視点を実感的に理解する。
5. 意図に応じて材料や用具の特性を生かし、創造的に表現するための技能。

□思考力・判断力・表現力

11. 形や色彩、材料、光などの要素に着目して造形をとらえる視点をういて造形活動や鑑賞活動を行う。
17. 材料などから発想して、造形を操作しながら構想を練る。

□学びに向かう力、人間性

25. 探索活動を通して対象を捉えようとする態度。(非認知スキル・試行錯誤)
38. 自らの感性や価値観に基づき、自分らしい選択や自己決定ができる。(自己決定)

■「版でひらめく・刷って出会う美しさ」～こころつないで～

美術の学習では、素材や技法に触れながら自分の気持ちに合う色や形に気づいて楽しむこと、失敗も偶然の効果に変える臨機応変が重要である。版画は共同で使用する道具も多く、協力する明るい雰囲気作りが大切だ。この課題では、思いつきを気軽に試せる造形遊び的な活動を導入にしている。友達と語り合っ心をつなげる喜びを感じさせ、安心して制作に臨ませたい。

- 版の特性を生かした表現効果を理解し、偶然性を楽しむ余裕を持ちつつ、材料や道具など試しながら、版表現を楽しむ。
- 「美しい表現の世界」の広さ、多様さを感じ取り、課題や道具への苦手意識にとらわれず思い切って表現する楽しみをもたせる。

□評価規準

関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
版表現の特徴や味わいに関心をもち、主体的に創意工夫をして表したり、表現の工夫などを感じ取ったりしようとしている。	感情などの心の世界、対象をみつめ感じ取ったことなどを基に主題を生み出し、版表現の特徴や味わいを生かして創造的な構成を工夫し、表現の構想を練る。	材料や用具の特性を生かし、表現意図にあう新たな表現方法を工夫するなどして創造的に表現している。	造形的なよさや美しさ、対象のイメージや版の効果を基にした主題と表現の工夫などを感じ取り、自分の価値意識をもって味わっている。

□学習の流れ

活動内容
導入 (2+1) 時間 ①影絵 (2時間) で発想方法の幅を広げる。 ②教科書の抽象画、版画を鑑賞する。特徴や多様な表現形式から気づいたことや印象をもとにドローイングを楽しみ、主題を生み出す。
展開 6時間 ③主題が効果的に表れるよう、版表現の特徴を生かして版作りの構想を練る。版木に下絵を描く。 ④用具や技法などを活用し、制作の見通しをもって効果的に表現する。 彫刻刀で彫ったり、糸鋸で切り抜いたりして版木をつくる。 ・版にインクをつけて刷る。 ・彫り進み (切りすすみ) 版画の要領で、明るい色から刷る。
まとめ 1時間 ⑤作品の題名を考える。 ⑥それぞれの作品の良さを味わいながら鑑賞する。

影絵は「版を重ねるレイヤー効果」や「形を見立てる」などの版画、抽象画の制作との共通部分も多く、表した形から「お話作り」をする発想の活動も見られた。

他版種も興味を持ち、表現に生きたいと相談してくる場合は、塩ビ用ドライポイント、マーブリング、コピー用紙の包み紙の裏面を使ったステンシルを紹介している。
雲母刷りは洗濯のりを版につけて刷り、ホログラムの粉を振りかけた。

まとめでの題名を考える場面ではどのクラスも楽しく盛り上がり、組み作品にしてお話作りをする生徒も多く、作品を何度も見返しては詩的な題名を発想しようとする様子が全体に見られた。

■中学校／美術 第3学年

□知識・技能

- 3. 材料や用具を目的に応じて適切に扱うための基礎的な事柄を経験的に理解する。
- 9. 表したい主題を自ら見つけ、その実現に向けて必要となる新たな知識や技能を獲得する。

□思考力・判断力・表現力

- 14. 目的に応じて、習得した知識・技能を、組み合わせたり編集したりして更新する。
- 19. 他者の立場に立って、装飾、伝達、用途などの目的や機能などを考え、造形により効果的な構想を練る。

□学びに向かう力、人間性

- 36. 自らの感性や価値観と同様に、他者の感性や価値観を尊重し、協働することができる。（他者理解と協働）

■「潟東（小新）アカデミー賞」

昨今の子どもたちは、生活が便利になる反面、様々な生活体験の不足により、想像力・コミュニケーション能力が弱体化しているように感じている。また、常に正解を求められ、自分の考えを問われているにも関わらず、教科書や資料集等からその回答を探そうとする場面も多々見受けられる。さらに、挑戦したり自己決定したりする意欲にかけ、それらが自己有用感・肯定感の低下につながっていると思われる者も少なくない。そこで、『社会との関わり』を意識した題材や美術と他教科をつなぐ実践のひとつとして、『生活に身近な映像表現（コマ撮りアニメーションや写真など）』を授業に取り入れてきた。本題材は、2009年に始まった新潟大学と新潟市民映画館による『シネリテラシーフェスタ』をきっかけに、生徒の手による本格的な映画制作を授業で行うというものである。

- 家庭用のビデオカメラやパソコンなど、誰もが使える身近な映像機器を使って表現することにより、美術に対する苦手意識を克服するきっかけとする。
- 映画制作を通して、人や地域とのつながりを深め、自他の良さを認め合い、多くの気づきや学びを得ることにより、自己有用感を高める。
- 共同制作という形態をとり、個人ではなし得ない活動を行うことにより、達成感・成就感を味わわせるとともに、多くの鑑賞者に美術の新たな視点を与え、教科としての重要性を広く発信する。

□実践の流れ・役割分担

- 4月 鑑賞、原案検討、役割分担決定、シナリオ執筆
- 5～6月 完成作品用DVDジャケット制作（個人）、リハーサル、本番撮影開始
- 7～10月 本番撮影、中間鑑賞、編集、完成作品鑑賞
- 11月 シネリテラシーフェスタへの参加
- 12月 校内上映会『潟東(小新)アカデミー賞』

□成果と課題

生徒の変容

- ・自己有用感の高まり
- ・各自の特性を生かした役割による自信の回復、苦手意識が軽減
- ・人との関わり合いによる新たな長所の発見、相互理解の深まり
- ・自ら考える力の向上（いいものを創るために、自分は何をすべきか）

新たな学びと気づき

- ・表現方法、伝え方の工夫（構図・光、色、音、動き等）
- ・メディアリテラシー、著作権、肖像権等
- ・コミュニケーションの大切さ（協力・協調） ・地域社会と自らの関わり、地域の良さの再発

	役割	主な仕事内容
演出部	監督	全体指揮、生徒以外の出演交渉
	助監督	監督補助、日程調整、カチンコ
	タイムキーパー	撮影時の計時・記録
美術部	原案・脚本	原案検討、脚本執筆、演出
	美術	大道具、小道具、衣装等の制作・準備
	背景確認	モニターによる背景チェック、整備
映像部	広報	広報用ポスター制作
	撮影	カメラワークによる撮影
	音声	マイクによる集音、音質、音量確認
	音楽	作品に合わせた選曲もしくは作曲
	効果音	場面に合わせた効果音選択・取得
	編集	編集ソフトによる本編編集
	俳優	主演、助演、脇役、エキストラ

■高等学校／芸術科 美術Ⅰ 美術Ⅱ など

□知識・技能

4. 美術(作品)に関する基礎的な事柄を実感的に理解する。
8. 造形活動を通して、生活の中の美術の働きや美術文化について理解を深める。

□思考力・判断力・表現力

14. 目的に応じて、習得した知識・技能を、組み合わせたり編集したりして更新する。
21. 鑑賞する対象から、必要な情報を自分なりに抽出し、主題に基づく作者の意図や表現の工夫を感じ取り、よさや美しさなどを感じ取り味わう。

□学びに向かう力、人間性

35. 美術における個性と社会性の高次における調和的統合は、学習における自律と協調を生み出す。(自律と協調)
41. 文化の尊重と創造の重要性の認識を深め、社会において実践することができる。(社会/文化横断的スキル)

■これからの高校美術

有識者・学校・行政・美術館関係者などによる『しが次世代文化芸術推進委員会』及び『しが文化芸術学習支援センター』の設立に連動し、教員が立案した授業を、学芸員などの専門家とさらに練り上げ、地域の芸術家や文化ボランティアと連携するとともに、県の文化行政が支援する‘滋賀モデル’による連携授業の展開。

□1 美術Ⅰ連携授業『うましうるはしZEZE VERSION

～尾形乾山に学ぶ陶芸の世界その生き方や考え方と美術の可能性～』

- 1時間目 鑑賞Ⅰ「乾山について」 (講師：美術館学芸員)
- 2時間目 鑑賞Ⅱ「器の用と美について」「写真家越田悟全氏との出会い」 (講師：美術館学芸員)
- 3時間目 制作(作品デザイン) (指導：教員)
- 4時間目 制作(成型)→素焼き (指導：陶芸家)
- 5時間目 制作(絵付け)→本焼き (指導：陶芸家)
- 6時間目 鑑賞Ⅲ 器の鑑賞会 (指導：教員)
- 7時間目 鑑賞Ⅳ 講話と活動「写真をとるとのこと」 (講師：写真家)
- 8時間目 写真集『Zeze Sai Sai～乾山へのオマージュ～』制作 (指導：教員)
- 9時間目 鑑賞Ⅴ (写真集は図書室に展示) (指導：教員)

□2 美術Ⅱ連携授業『茶の湯の形と心に学ぶ』

- 1時間目 鑑賞Ⅰ「茶道の世界」 (講師：学芸員)
- 2時間目 制作(抹茶茶碗デザイン) (担当：教員)
- 3時間目 制作(成型)→素焼き (指導：陶芸家)
- 4時間目 制作(絵付け)→本焼き (指導：陶芸家)
- 5時間目 鑑賞Ⅱ「お茶会」 (指導：茶道家)

□3 学校開放講座『みてかく～子ども絵画工作教室～』

毎年校外の子どもたち(幼児から小学3年生まで)が保護者とともに参加する。講座は11月と12月の日曜日に計5回行い、内容は主に、木炭でものをみて描くお絵かきや、木の端材や柱の古材と工具を使う工作、外部美術館への遠足やワークショップなど。保護者の方も同伴で子どもの様子を見ながら子どもと一緒に工作を行う。本校美術部生徒も講座の準備や、講座での作品作りのサポート、絵本読み聞かせなどを行う。

□4. 年間の授業や、連携授業に関わる取り組み

①授業事例

- ・与謝蕪村「銀地山水図屏風」鑑賞～作品制作『わたしの桃源郷を描く』(美術Ⅰ)
- ・木工制作～木の文化について学習～伝統工法の大工さんのお話し(美術Ⅰ)
- ・琵琶湖のヨシを使った作品制作(美術Ⅱ)
- ・木炭画制作『わたしを描くということ』～対話による鑑賞会(美術Ⅱ)

②連携授業に関わる取り組み

- ・小学校などでの連携授業で実技指導
- ・しが子ども文化芸術祭への出品

■高等学校／芸術科 美術 I

□知識・技能

- 7. 着想や発想したことをアイデアやイメージにまとめる技能。
- 9. 表したい主題を自ら見つけ、その実現に向けて必要となる新たな知識や技能を獲得する。

□思考力・判断力・表現力

- 14. 目的に応じて、習得した知識・技能を、組み合わせたり編集したりして更新する。
- 19. 他者の立場に立って、装飾、伝達、用途などの目的や機能などを考え、造形により効果的な構想を練る。

□学びに向かう力、人間性

- 33. 自分なりの見方、考え方を客観的に分析し、論理的、批判的に説明する。(メタ認知)(アカウントビリティスキル)
- 39. 自らの感性や価値観に基づき、より良い生活やより良い社会の実現に向けて創造的に取り組むことができる。
(創造的態度、社会/文化横断的スキル)

■紙を使った商品提案

技術の進歩と生活の変化を映し出すデザイン領域の概略に触れ、商品開発をする中で、社会と美術の関わりに目を向ける機会とする。制作には、「紙」を取り上げ、日本の紙を用いた伝統文化が現在のデザインに生かされ伝承されていることを知らせ、日本文化を考える機会とすることも意図している。

○紙を用いた伝統文化の工夫を理解するとともに、現代の生活に生かされている紙の造形に関心をもち、発想や構想を広げる。

○使い手や使う場などからテーマを見つけ、紙の特性を生かして制作する中で、生活を豊かにするデザインの働きについて考え、理解を深める。

□題材の評価規準

関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
<p>【表】紙による多様な表現に関心をもち、生活に生かすテーマを見つけ、試行錯誤しながら追求しようとする。</p> <p>【鑑】生活を豊かにするデザインの働きを感じ取ろうとしている。自分の考えをもとうとしている。</p>	紙のよさを生活に生かすテーマを見つけ、紙の特徴や形の働きなどを考えながら、試行錯誤し構想を練っている。	・自分のテーマにむけて、加工しやすい紙の特性を生かして構造を工夫し、見通しをもって制作している。	日本の伝統文化や作家の作品、生徒の作品などから意図と表現の工夫、紙の生かし方を感じ取り、心豊かにするデザインの働きについて理解している。

□指導計画

	授業はじめの鑑賞 (※)	学習活動
1	・社会と美術の関わり【導入】 ・紙から見る日本文化①	課題の把握と発想・構想 ・日本文化からヒントを得る (御幣、儀礼折り、紋切り型)
2	・紙から見る日本文化② ・紙を使った商品概要 (パッケージ、おもちゃ、模型、ポップアップ絵本等)	・日本文化からヒントを得る (箱折り、ユニット折り、茶谷折り、三谷折り から選択)
3	・紙の商業化例	・主題の生成
4	・包む形	制作 ・構想を基に自分の表現意図に合う表現方法を工夫する。 ・制作計画を立てて取り組む。
5	・折る形	
6	・半透明 (照明と紙)	
7	・強度 (家具と紙)	
8	・空間 (建築と紙)	
9	・プレゼン例	鑑賞 ・制作/プレゼン原稿 ・自分の作品プレゼンテーション
10	・生徒作品鑑賞	

(※) 年間を通じて、授業最初の5分に美術と社会の関わりに関する鑑賞時間を持ち、知識を得る機会としている。

■高等学校／工芸教育

□知識・技能

9. 表したい主題を自ら見つけ、その実現に向けて必要となる新たな知識や技能を獲得する。

□思考力・判断力・表現力

20. 対話を通して新しい価値や考え方に気づく。

23. 造形的な要素やそれがもたらすイメージなどの視点から、根拠を持って論理的、批判的に説明する。

□学びに向かう力、人間性

29. 個性的表現の理解と尊重に基づき、自己理解、他者理解、相互理解を深める（メタ認知）

30. 相互の表現を共感的に受容し合う中で、自己表現に向かう態度が涵養される（表現的態度）

■対話と振り返りによる授業設計 ～ロボットに負けないための人材育成～

地域産業の担い手となる生徒を育てる工業高校においては、工業技術や知識を身につけただけでは、将来的に機械や人工知能に仕事を奪われる可能性の高い分野でもある。そのためには創造的な能力を高め、必要とされる人材に育成していくことが求められている。よって対話により他者の視点を受け入れつつ、考えを深めていく活動を行うことにした。これにより多様性を知り、新たな視点を手に入れることが、感性や創造力を高めることにつながるのではないかと考えた。また、学習の定着を図るために、生徒同士の対話と振り返りを増やすことにした。

□研究計画・研究方法

静岡県総合教育センター研究報告資料「アクティブ・ラーニングとカリキュラム・マネジメント」を参考に、「解決したい課題や問い」、「考えるための材料」、「対話と思考」、「学習の成果」の4項目から、特に「対話と思考」に注目し、授業を設計しなおした。

①オリエンテーションで1年後の目標を設定した。

②隣同士で机を並べ、ペアワークを促進した。

③ウォーミングアップ課題として、前時の振り返りやアンケート形式の問いを導入として、考えを引き出しやすい環境を目指した。

④他者に伝えることを前提で、題材に対する考えを言葉にまとめ、意見の交換で考えを深めることを促した。

⑤活動の振り返りがしやすいように、ICTを活用した。

⑥毎時の振り返りシートに学んだことをどう使うかという視点の項目（未来への閃き）を設定した。

⑦研究の実際と考察

□研究の実際と考察

「写真～自己PRポスターをつくる～」

①振り返り（前時）

②考えるための材料（写真・絵画）

③対話と思考（写真と絵画のよさとは） ペアワーク

④ウォーミングアップ

⑤解決したい課題や問い（アイデア）

⑥考えるための材料・対話と思考（撮影）

⑦学習の成果（他者の視点）

⑧振り返り

⑨学習の成果（未来への閃き）

□研究の成果・今後の課題

①オリエンテーション：創造力や感性を高めるモチベーションを高めることができた。

②ペアワーク：課題を説明すること自由に意見を交換する場面における対話が難しかった。

③ウォーミングアップ：自然につぶやく姿や考えの違いを許容する雰囲気が感じられた。

④他者に伝える：客観的に感想を述べることは比較的容易に行われ、考えを深めるキーワードになった。

⑤ICT：カラー資料の提示や資料の振り返りが容易で、生徒の思考や活動の切り替えもしやすい。

⑥振り返りシート：従来に比べ前向きな意見や学んだことを応用しようとする意見が見られた。

⑦課題：対話と制作活動の時間のバランスについては検討が必要である。

課題：現段階では、対話が苦手な生徒には、支援が必要である。