

表現する喜びを味わい、発想豊かに美を求め続ける生徒の育成

多治見市立陶都中学校 教諭 蓑 梨絵

概要

生徒は、作品を生み出す最初の場面であるアイデアスケッチにおいて、得意な生徒と不得意な生徒とで大きな差が見られる。差とは、「思いつくアイデアの数や制作のスピード、試行錯誤の力」である。自分らしいアイデアが考えられるかどうかは、作品の質だけでなく、生み出す過程での満足度にも影響すると考える。

私は「発想・構想の能力」に重点を置いた。そこでアイデアを発想していく手順を示し、本当によいアイデアであるかどうかを見直し、試行錯誤できるよう洗練の視点を与える。そして仲間と共に作品をよりよいものにしていくことができるよう、交流を活発に行う。そうすることによって、表現する喜びを味わいながら豊かに発想し、よりよいものをつくりだそうとする意欲をもつことができる考え、実践を行った。

キーワード : 発想の数、制作のスピード、試行錯誤の力、発想の手順、アイデアの洗練、交流、よりよいものを求める

～はじめに～

作品を生み出そうとするとき「何から考えたらよいのか」「自分はどんな作品をつくりたいのか」について悩む生徒が多い。アイデアとは突然思いつくものではなく、少なからず今までどこかで見てきたもの、感じてきたものが影響してくる。そして自分の中から湧き出てくることばかりではなく、周りにいる仲間のつくりだすものからよい刺激を受け、発想に繋がることもある。

本実践は生徒自身からヒントを引き出し、アイデアをよりよい形にする手段を示すことで、「自分が表現したいことは何か」を考える手立てになると思い取り組んだものである。

I 主題設定の理由

1 学習指導要領より

「中学校学習指導要領解説 美術編」で掲げる、教科の目標から私は特に3点の事項について、生徒につけたい力と捉えた。

教科の目標

表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、美術の①創造活動の喜びを味わい②美術を愛好する心情を育てるとともに、感性を豊かにし、美術の基礎的な能力を伸ばし、美術文化についての理解を深め、③豊かな情操を養う。

①「創造活動の喜び」について

「表現活動においては、ただ自由に表現するというのではなく、自己の心情や考え、イメージを基に自分が表現したいことをしっかりと意識して考え、それが自分の表現方法で作品として実体化されたときに実感することができる。」とある。*1

自由に制作するだけでは、独りよがりの作品になってしまう。また自由すぎるとかえって不自由になり、何をどう作ったらよいのかわからなくなる。「自分は何を表現したいのか・何を伝えたいのか」明らかにし、作品への願いをもつことで、制作に意欲的・意図的な表現が生まれると考える。

②「美術を愛好する心情を育てる」について

『楽しい』、『美にあこがれる』、『考える』、『時が経つのを忘れて夢中になって取り組む』、『目標の実現に向かって誠実で忍耐強く自己努力をする』、『絶えずよりよい創造を目指す』などの感情や主体的な態度を養うことが大切である。」とある。*1

生み出すことに楽しさを見出し、もっと考えたい、作りたいと夢中になって取り組むことが、本校美術科で大切にしている「制作に没頭する」姿だと考える。

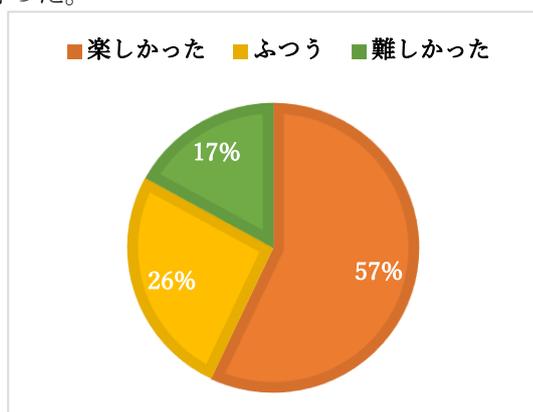
③「豊かな情操を養う」について

「情操とは、美しいものや優れたものに接して感動する、情感豊かな心をいい、情緒などに比べて更に複雑な感情を指すものとされている。特に美術科では、美しいものやよりよいものにあこがれ、それを求め続けようとする豊かな心の働きに重点を置いている。」とある。*1

自分が気持ちよく考え、制作していればよいのではない。仲間の作品のよさも見つめることで、自分の作品のよさも分かる。仲間の作品からよい刺激を受け「自分もあんなふうに作りたい」という次の制作への意欲をもつことが、よりよいものを求める心につながると考える。

2 生徒の実態

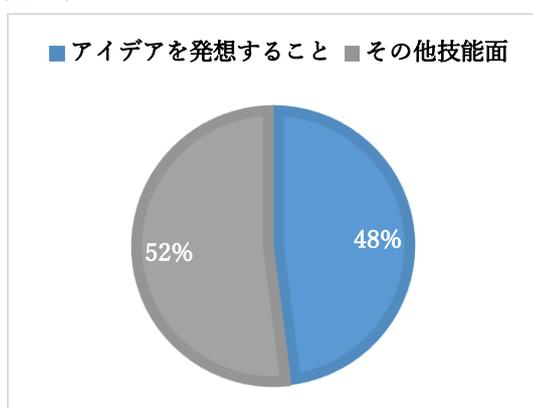
4月当初、1年生は図画工作について、2年生は昨年度の美術について、意識調査アンケートを行った。



【図1 1年生4月の図画工作に対する意識】

図画工作の授業についての意識は、186人中106人が「楽しかった」と答え、半数以上の生徒が図画工作を楽しんで行っていたことがわかる。

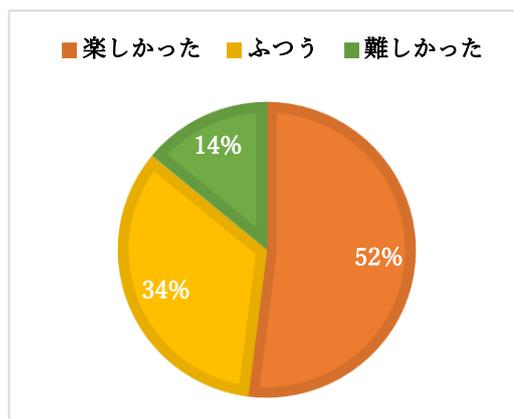
(図1)



【図2 1年生「苦手だった」生徒の中で、困難を感じたこと】

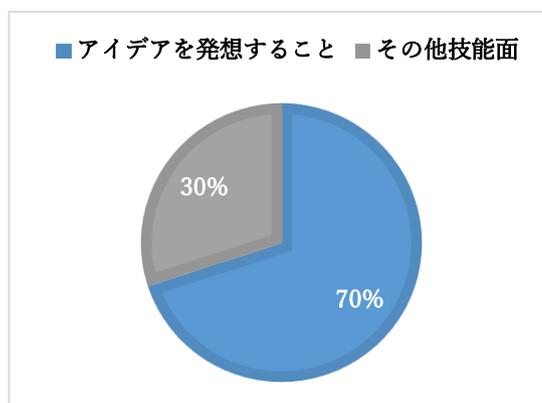
1年生は、図画工作において「絵心がない」といったことを心配しており、上手に作れるかどうかを気にしている生徒が多い。特に技能面における自信がない。(図2)

さらに半数近くは「友達や先生に頼ってばかりで、アイデアが出てこなかった。」「いつも人のまねばかりだったから、自分らしいアイデアが出るようにしたい。」といったように、発想することに特に苦手を感じる生徒も多い。



【図3 2年生4月の美術に対する意識】

昨年度の美術の授業についての意識は、194人中101人が「楽しかった」と答え、1年生と同様に半数以上の生徒が美術を楽しんで行っていたことがわかる。(図3)



【図4 2年生「苦手だった」生徒の中で、困難を感じたこと】

2年生は1年生のときの経験から、「よりよい作品にするために、発想を大切にしたい。」という思いをもつ生徒が多い。(図4)

生徒は、図画工作のときのようにただ楽しく上手につくるのではなく、美術ではより美しいものを求めて、質の高い作品を作りたいという思いをもっている。そのため、技能面よりも発想において「アイデアをもっとたくさん思いつけるように

したい。」「普段から身の回りのものをよく見て、発想につながられるようにしたい。」「アイデアがまったく浮かばなくて困ったので、もっと頑張りたい。」ということに特に困難を感じるとともに、意欲をもっている。

授業において、生徒の様子を見ていると、やはり作品のアイデアを発想するときに特に進度の差が見られる。「楽しかった」と答えた生徒の多くが「アイデアを発想することが楽しかった」としているため、得意な生徒はどんどんアイデアが浮かぶ一方、苦手な生徒は鉛筆がとまってしまい、悩む姿をたくさん見せている。

このような実態を見たときに、作品を制作する最初の大切な過程であるアイデアを考えることにおいて、発想・構想の能力を引き出し、広げ、深める指導が必要であると考えた。

II 願う生徒の姿と授業の要件

主題に迫るために、願う生徒の姿を明確に実現できるような授業の要件を次のように考えた。

<願う生徒の姿>

- 自分らしさを表現するアイデアや、技法の使い方について考え、唯一無二の色、形、表現を追求する姿
- より美しいものを求め、自分のアイデアを洗練していく姿
- 自分の作品のよさと、仲間の作品のよさを、学び合いにより見つけ、作品を見つめる視野を広くする姿

<授業の要件>

- ・提示した技法から選択し、アレンジを加え、自分だけの表現を見つけることのできるような、幅広い技法の設定と、アイデアを考えやすくするための整理された手順の提示
- ・どのような点を試行錯誤すると、より美しい作品にすることができるか、明確な要点の提示
- ・グループ交流や学級交流、中間交流で、学び合うことができる授業づくり

そこで主題を

表現する喜びを味わい、発想豊かに美を求め続ける生徒の育成

とし、実践を進めることにした。

III 研究仮説と研究内容

1 研究仮説

生徒がよりよいアイデアを求めて試行錯誤を行い、自分の表したい、伝えたい「美」へのこだわりをもつことで、発想し表現する喜びを味わうことができる。

2 研究の内容

IIの<授業の要件>より、研究内容を以下の3つに設定した。

<研究内容1>

さまざまな表現の手段となる技法を提示し、アイデアを考える手順を示すことで、発想を促し、唯一無二の作品を生み出すことができる

<研究内容2>

「美」とは何か考えることで、自分の発想を見直し、より美しいものを求めて試行錯誤することができる。

<研究内容3>

グループ交流や学級交流を通して、自分とは違ったよさや美しさを学び合うことができる。

<研究内容1>について

作品を制作するにあたってもっとも悩むのは、アイデアを生み出す段階である。

生徒の実態(図2、図4)にあるように、「発想をすること」が美術の苦手な原因だと感じている生徒が多い。

そこで、まずは教師自身が作った提示作品を生徒に見せ、制作にあたってのこだわりや思いを語ることで「自分も作ってみたい。」という意欲やあこがれをもつことができると考えた。

また、アイデアのヒントとなる技法を分類してみせたり、より多く紹介することで、発想を苦手とする生徒も、その中から技法を選択したり、組み合わせたり、新たなオリジナルの技法を思いつくことにつながると考えた。さらに、アイデアを考える手順を整理して示すことで、何から考えていけばよいのかが明らかになると考えた。

<研究内容2>について

一度考えたアイデアで満足するのではなく、「もっと美しくするためには、伝わりやすくするためには、今のアイデアをどのように洗練していくとよいか」を問いかける。また「美の要素」について考え、洗練するポイントを明らかにすることで、今の自分のアイデアは本当によいものなのかを見直し、試行錯誤し、アイデアスケッチを重ねて、よりよいアイデアに進化させることができると考えた。

<研究内容3>について

教師の提示作品を見たり、隣や同じ班の仲間の作品を見たりするだけでは、発想の幅は広がりにくい。より広く生徒同士の交流の場を設定することで、「もっとこうした方がいいのではなか」「このアイデアはどうか」といったアドバイスや問いかけといった言語活動が行われ、自分の発想を広げるきっかけになると考えた。

また、作品完成時には作品鑑賞会の場を設定する。学級の仲間の作品をじっくりと見たり、作品によっては触って見たりすることで、「自分にはこのアイデアはなかったな」「なるほど、このような工夫があるのか」といった自分の作品とは違ったよさを見つけ、「よりよいものを次の題材でも作ってほしい」という意欲をもつことができると考えた。

IV 研究仮説の検証

次の題材において実践をした。

<p>実践1「伝える文字」 (デザイン: アクリルガッシュ 平面作品) 学年: 中学1年生 実施: 9~12月</p> <p>1年生にとってはアクリルガッシュを使って制作する初めての題材である。レタリングの技法を習得し、二字熟語と絵を組み合わせたデザインを考え、アクリルガッシュで彩色する。</p>
<p>実践2「オリジナルクリップス」 (工芸: 針金クリップ) 学年: 中学2年生 実施: 10月</p> <p>美術の授業で初めての、針金を使ったクリップ制作である。生活の中に彩りが加わる形を「美の要素」と名付け、共通言語とした。「美の要素」を取り入れたオリジナルの抽象形のクリップを、おもしろいだけでなく使いやすくデザインする。</p>

1 研究内容1について

(1) 実践1「伝える文字」

初めてのアクリルガッシュの作品との出会いには、教師の提示作品を用いた。(図5) 生徒からは「文字と絵が組み合わせさっていておもしろい。」「見たらすぐに意味が伝わった。なるほど、と思った。」といった声があがった。



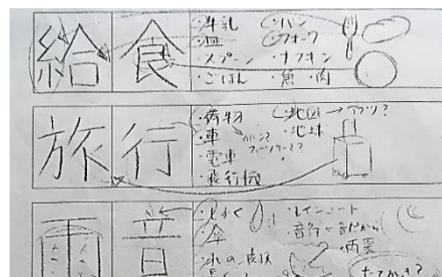
【図5 教師の提示作品】

一目見ただけでも文字と絵の意味がすぐに伝わる作品であること、人に伝わらなければデザインではないというポイントをおさえた。そうすることで「人に見てもらったときに、伝わりやすくおもしろいと思ってもらえるデザインを考えることが大切だ」ということを生徒の中におとすことができる。

またアイデアスケッチに用いたプリントには、教師の提示作品がどのようにして考えられたのかわかるように、例として載せた。(図6)

完成作品だけでなく、完成に至るまでのアイデアスケッチも紹介し、手順を踏むようにすることで、アイデアスケッチをスムーズに描き出しやすくなると考える。

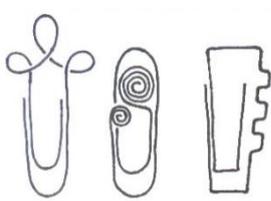
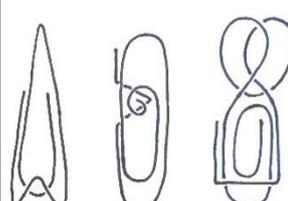
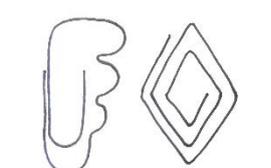
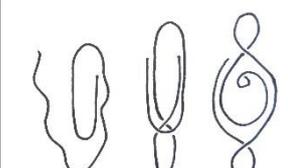
- ①作品にしたい二字熟語を書く。
- ②その文字に組み合わせたい絵の候補をたくさん書き出す。
- ③候補の中から、文字のどの部分に絵を組み合わせるのかを矢印で引っ張る。
- ④大きなアイデアスケッチを描く。



【図6 アイデアスケッチプリントの例部分】

(2) 実践2「オリジナルクリップス」

「美の要素」を、いくつかある「デザインの要素」の中から4つ提示した。(図7)

美の要素	
①リピテーション(繰り返し)	②コントラスト(対比)
	
③グラデーション(階調)	④ムーブメント(動勢)
	

【図7 「美の要素」を取り入れた作品例の資料】

これらの「美の要素」を班内で1つ選び共通の追求テーマとする。その中で、各々どれだけ発想を広げ、オリジナルの形を考えられるかを一つの課題とした。

「美の要素」を選ぶにあたって、ただ好きな形を選ぶのではなく、以下の2つの段階を踏んで選ぶようにした。

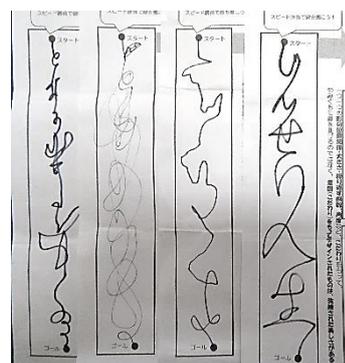
①自分の中にある「線のイメージ」を具現化する

針金で作るといことは、「線の中にある美」を見つけることが重要であると考えた。「自分の人生をイメージして、10秒以内で線を描く」という活動を行い、まずは線で自由に遊ぶことを取り入れた。(図8)

②自分の中から出てきた「線のイメージ」だけでなく、班の仲間とも比べ、共通点を見つけ、それを共通の追求テーマとする

自分の中から出てきた「線のイメージ」だけでなく、班の仲間のものとも比べることで、「この線とこの線は印象が違うけれど、繰り返しているところが同じだな。①のリピテーションになるな。」「ぐちゃぐちゃに見える線だけど、大きな動きが感じられるから、これば④ムーブメントかな」といったように、同じ「美の要素」を見つけ、さらにそれは違う性質の線でも表現できるのだと気づくことができる。

そうすることで、「線の中にある美」を班で協力して見つけ、テーマとして決めることができる。そうして選んだ追求テーマの中で、自分だけの形を考えやすくなると考える。



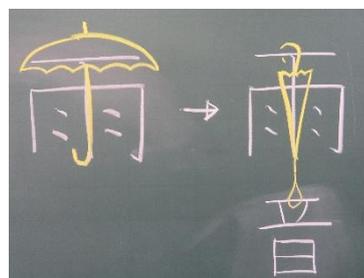
【図8 いろいろな「線のイメージ」が具現化された様子】

2 研究内容2について

(1) 実践1「伝える文字」

アイデアスケッチを2時間かけて行った。1回目描いたアイデアスケッチを回収し、一人一人に洗練するとよいポイントを書き込み、2回目のアイデアスケッチの時間に返却した。その上で導入において「よりすっきり、美しく、伝わりやすくするために、自分のアイデアを洗練しよう」と話をした。教師の提示作品を用いて、実際に私がアイデアを考えるときにどのような考えで洗練を行い、完成に至ったのか話すことで、洗練のポイントが理解できると考えた。

提示作品「雨音」を用いて



【図9 傘と雫のアイデアの変化】

図9のように黒板に描き以下のように話をした。

- ・最初「雨」の1画目に傘を開いて組み合わせたのが、格好いいとはいえない形になってしまった。
- ・しかし、4画目の縦線の部分に閉じて組み合わせることですっきりまとまったうえに、1画目の横線に傘を引っかけて傘らしさを表現することに成功した。
- ・その結果、傘から雫がしたたるようにすることで「音」の1画目につなげ、2文字につながりが生まれ、まとまった印象になった。

(2) 実践2「オリジナルクリップス」

クリップなので、おもしろいだけでなく、使いやすいデザインでなければならない。またデザインするという点において、独りよがりのよいデザインではなく、人から見て「ほしい」「使いたい」と思ってもらえるデザインでなければならない。そのため、形のアイデアを考えるにあたって、以下の2つを提示した。

①デザインの条件

- (1) 班で決めた追求テーマ「美の要素」を取り入れる
- (2) 一筆書きのデザインである
- (3) 通常のクリップの形を基本としている
- (4) 紙にはさむことができ、3回振っても落ちない

②洗練されたデザインにするために

- (1) 曲げる回数、大きさ、角度、位置などにこだわりをもち「これがよい」と思えるデザインにする
 - ・繰り返す丸の大きさや位置がバラバラであったりすると、思いのままに描いただけになってしまう。
 - ・すべてに「意図」をもってデザインしよう。
- (2) 材料は直径1.5mmの針金であることを考慮する
 - ・曲げる回数が多すぎると、針金で美しく作るのは難しい。
 - ・ただぐにゃぐにゃと曲げた形は美しいとはいえない。

①や②を提示することで、クライアントの求めるもの、つまり決められた条件の中で、「ほしい」「使いたい」と思ってもらえるような美しいデザインを考えるデザイナーの立場を意識させる。そうすることで1つ描いたアイデアに満足せず、試行錯誤していくつもアイデアスケッチを描くことができるようになる。

3 研究内容3について

(1) 実践1「伝える文字」

配色計画において、学級全体でのスクランブル交流を位置づけた。アクリルガッシュで彩色に入る前に、作品の下描きをコピーしたものに、色鉛筆で配色計画を行った。作品の印象だけでなく、伝わりやすさも左右する重要な工程であるとともに、どの色にしたらよいのか迷う生徒が多い時間でもある。そこでまず、教師から配色計画のポイントについて説明を行った。

・伝えたい印象にするために、背景の色の選択が大事であること。

例)「給食」の背景が青だと、おいしそうに見えない。

・カラフルにしすぎるとすっきりとしない。色をまとめられるところはまとめ、色数を増やしすぎない。

その上で配色計画を考え、早く決定することができた生徒を「ミニ先生」とし、迷っている生徒に席を立てて声をかけ、アドバイスをするようにした。

(2) 実践2「オリジナルクリップス」

アイデアスケッチから制作、作品鑑賞会までのすべての時間を班隊形で行い、常に仲間のアイデアや作品制作の様子が見える状態にした。

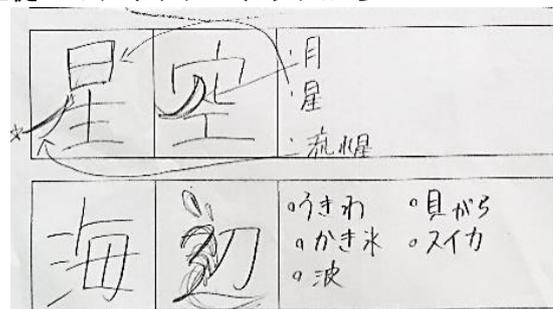
作品鑑賞会では、まず班の中でのグッドデザイン賞を決める活動することで、同じ「美の要素」のテーマの中でも、自分と違う表現方法があることに気づくことができる。その後学級全体での作品鑑賞会を行った。クリップは使う物であるため、気になった作品は触ったり、角度を変えて見たり、紙に挟んでみたりして、おもしろいだけでなく使いやすいかどうかという視点で、広く仲間のよさを見つけることができると考える。

V 結果と考察

1 研究内容1について

(1) 実践1「伝える文字」

生徒Aのアイデアスケッチから

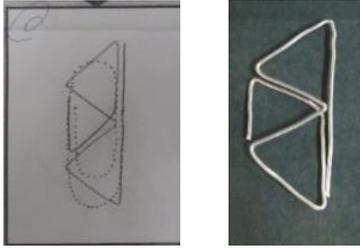


【図10 生徒Aのアイデア】

教師の完成作品だけでなく、完成に至るまでのアイデアスケッチの例をプリントに載せ、手順が踏めるようにすることで、全くの無から生み出すのではなく、整理された順序に自分のアイデアを当てはめていき、発想をしやすくすることができたと考える。(図10)

(2) 実践2「オリジナルクリップス」

生徒Bのアイデアスケッチから



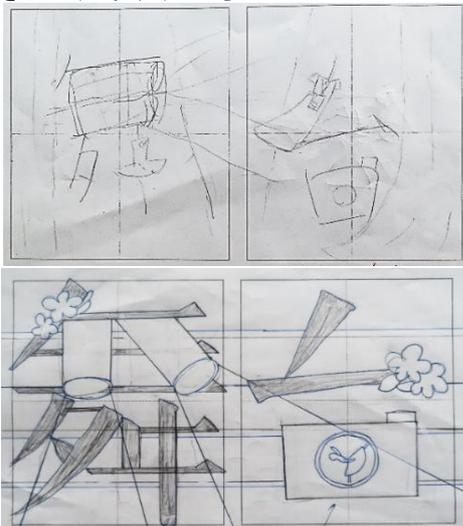
【図1.1 「美の要素」を作品に取り入れた様子】

生徒Bは、班の追求テーマ「美の要素」がリピーションに決まった。自分や仲間の描いた線の中にあつた繰り返しの部分から、気に入った形を取り入れて制作した。同じ形を繰り返すというポイントを提示作品や条件などから取り入れながらも、自分なりにアレンジを加えている。例えば挟む前と挟んだ後で、見える三角形の数が変わるように、「クリップ全体の形に繰り返しを入れる」というダイナミックな発想をしている。(図1.1) 結果として唯一無二の形・機能性をもつ作品をつくりだせた。

2 研究内容2について

(1) 実践1「伝える文字」

①生徒Cのアイデアから



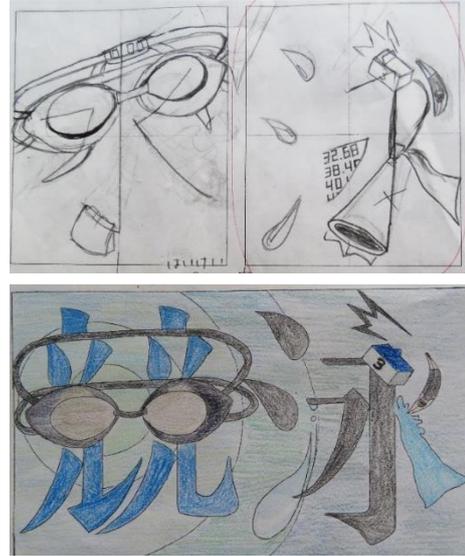
【図1.2 生徒Cのアイデアの変化】

生徒Cは始め、舞台衣装を「台」の1画目に斜めにつけ、スポットライトは「舞」の形に無理に合わせている。文字の形に囚われすぎている。

しかし、カメラのレンズの中に踊り子を収めることで舞台というテーマと衣装を生かした。スポットライトは思い切って前面に配置することで、

インパクトが強くなった。(図1.2)

②生徒Dのアイデアから

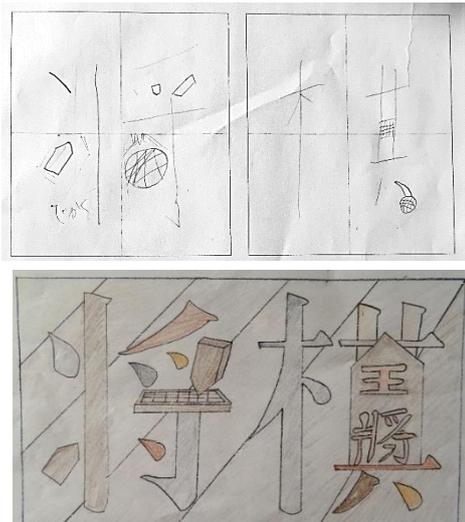


【図1.3 生徒Dのアイデアの変化】

生徒Dは絵を描くことが得意であるが、始め夢中に自分の表現したい水泳のイメージの要素を加えず、結果として「泳」の字を全て絵で置き換えてしまい、読みづらいアイデアになっていた。

しかし、描く要素を厳選し、純粹な文字の部分もバランスよく残すことで、すっきりと伝わりやすくなった。(図1.3)

③生徒Eのアイデアから



【図1.4 生徒Eのアイデアの変化】

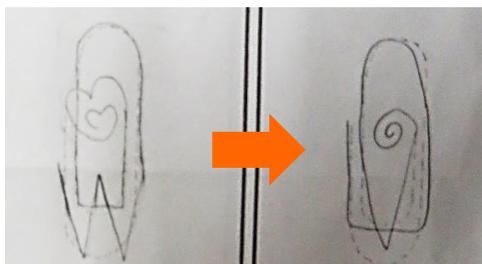
生徒Eは始め、「棋」の内側に小さく将棋盤を入れ込み、駒も小さく描いていて、全体的におさまりが足りず、絵を大きく描くことや、文字の形の印象を大きく変えることに

抵抗を感じていた。

しかし、将棋盤を立体的に描き、駒を文字の上に大きく配置し、隠してしまうことで、イメージがわかりやすく伝わるようになった。(図14)

作品の完成形にたどり着くまでのアイデアの見直し・洗練について見せ、話すことで、①から③のように、生徒の中でも作品のアイデアをよりよくしていこうとする試行錯誤の姿勢が見られた。

(2) 実践2「オリジナルクリップス」 生徒Fのアイデアスケッチから



【図15 デザインを少しずつ洗練している様子】

生徒Fは「美の要素」コントラストを取り入れるため角と曲線を組み合わせることを決めていた。

「②洗練されたデザインにするために」のポイントである、「意図をもってデザインすること」について話し、「本当にそのデザインがよいか、省けるところはないか」問いかけた。すると、次のアイデアスケッチで洗練の結果が見られた。

《生徒Fが洗練したポイント》

- ・ハート型だった部分がシンプルな渦巻きに変わった。
- ・渦巻きが下のとがった部分につながった。
- ・とがった部分は1つに減った。
- ・針金の終わりが外に向かってはみ出ることなく、まっすぐ上に向かうようになり、スッキリした。

最初と比べて、「たくさんとがらせた」「かわいらしいからハート形にした」と感じさせるデザインから、「とがらせるのは1回で十分だ」「ハート形である必要はなかったな」と意図をもって、線の動きが少ない中でも角と曲線のコントラストが表れる、シンプルなデザインに洗練することができていた。(図15)

3 研究内容3について

(1) 実践1「伝える文字」

配色計画における「ミニ先生」とのスクランブル交流の設定により、積極的に仲間の元へ行き、

共に配色を考えたり、アドバイスしたり姿が見られた。(図16)多くの言語活動が行われ、迷っていた生徒も次第に色を決定しることができた。

配色計画 スクランブル交流を終えての感想

「ここは何色がいいと思う。」と仲間に聞いて、たくさん意見を取り入れることができました。

仲間のアドバイスを聞いて、最初よりも明るい配色にすることができた。

仲間の作品を見たり、アドバイスを聞いたりしながら配色計画ができた。その結果、色が増えすぎないように、近くの色との関係性を考えて工夫できた。

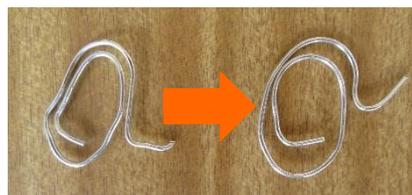
「音楽」だったら暖色のイメージ、など背景の色やグラデーションについて提案することができた。



【図16 スクランブル交流で「ミニ先生」がアドバイスをしている様子】

(2) 実践2「オリジナルクリップス」

①制作において



【図17 美しく作り直した生徒Gの作品】



【図18 アイデアを進化させ作り直した生徒Hの作品】

生徒Gも生徒Hも、班の仲間の制作を見て「もっときれいにつくれそうだな」「もっとよい形にできるよ、進化させようかな」と、よりよい作品をつくらうとしている。

②作品鑑賞会において

下の感想を書いた生徒の作品	同じ「美の要素」で作った 同班の生徒Iの作品
	
<p>自分はカクカクばかりだったけど、Iさんのクリップは曲線がきれいでした。同じリピテーションでも、カクカクとクルクルではイメージが変わって、クルクルしているとクリップから楽しい感じがしていいと思いました。</p>	

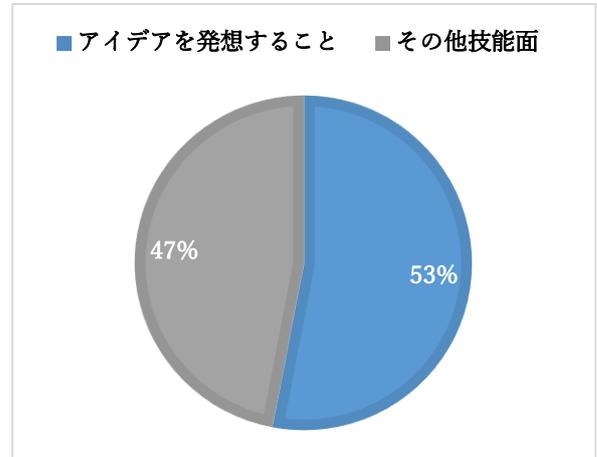
下の感想を書いた生徒の作品	異なる「美の要素」で作った 違う班の生徒Jの作品
	
<p>自分の班のリピテーションでは、皆曲線ばかりだったけど、Jさんのムーブメントの作品は90度に曲がった線が多くあったので、自分にはないよさだと思いました。</p>	

このように、同じ班の仲間の作品からは、同じ「美の要素」からどのような形を作ったのか、自分にはない発想のよさを見つけている。また、違う班の仲間の作品からは、異なる「美の要素」にある美しさや、自分の作品とは違ったよさを見つけていることがわかる。いずれも、「自分の作品と仲間の作品を比べ、違いやよさを見つけ、まねしたいと思う」という情感豊かな美へのあこがれの気持ちをもつことができていると考えられる。

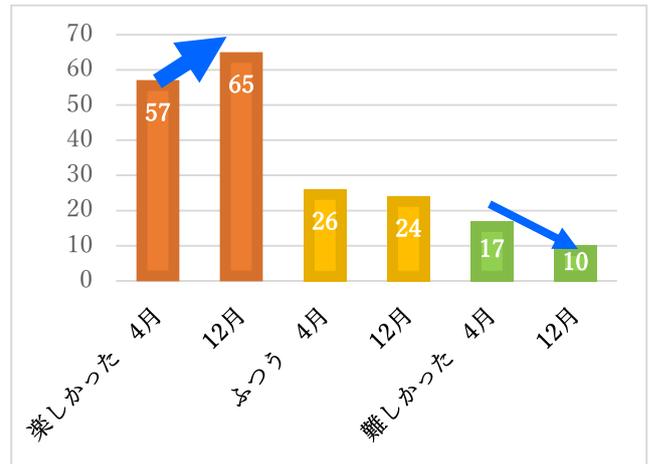
VI 成果と課題

<成果>

1年生、2年生ともに、4月から12月までの美術について、再び意識調査アンケートを行った。



【図19 1年生 楽しかったこと】



【図20 1年生12月の美術に対する意識】

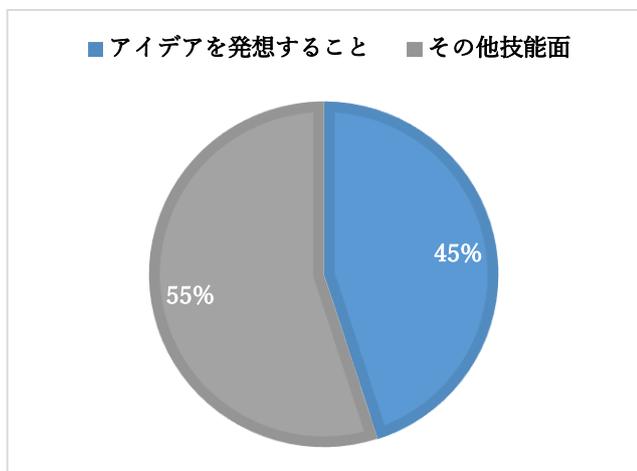
「楽しかったことは何か」という問いの回答に「アイデアを発想すること」を選択した生徒は全体の53%であった。(図19) 半数以上の生徒が発想することを楽しさを感じている。

その結果1年生183人中119人が、中学校美術の授業について「楽しかった」と答えた。4月と比べて8%増えた。また「難しかった」と答えたのは19人で、4月と比べて7%減った。(図20)

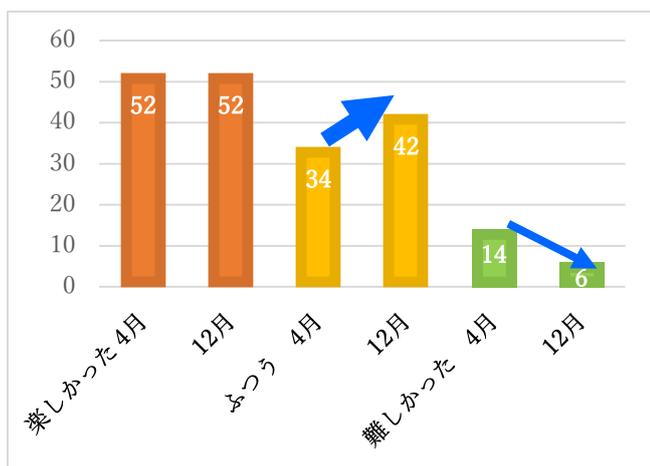
さらに「成長したことは何か」という問いについては、以下のような回答が多く見られた。

- ・図画工作の時はまねばかりだったけれど、美術では自分らしい作品を考える事ができた。
- ・仲間のよさを取り入れながら、よいアイデアを考える事ができた。

提示作品の活用や発想の手順提示、スクランブル交流を通して、発想を広げることや、楽しく発想することができたという実感と満足感を感じることができたと考えられる。



【図 2 1】 2年生 楽しかったこと



【図 2 2】 2年生 12月の美術に対する意識

「楽しかったことは何か」という問いの回答に「アイデアを発想すること」を選択した生徒は全体の45%であった。(図 2 1) 半数近くの生徒が、発想することに楽しさを感じている。

その結果2年生209人中107人が、2年生美術の授業について「楽しかった」と答えた。4月と比べてこの点は大きな変化は見られない。しかし、「ふつう」と応えたのは89人で、4月と比べて8%増え、その分「難しかった」と答えたのは13人で、4月と比べて8%減った。(図 2 2)

さらに「成長したことは何か」という問いには、以下のような回答が多く見られた。

- ・アイデアがすぐ思い浮かぶようになった。
- ・アイデアが以前よりたくさん浮かぶようになった。
- ・自分らしく、他の誰もが考えなかったようなオリジナ

ルのアイデアを考えられた。

- ・自分のまわりにいる仲間の作品がよく、参考にすることができたため、よいアイデアが浮かんだ。
- ・アイデアをよりよくしようと工夫した。

このような回答が全体を通して多く見られた。つまり「考えるスピード、考えたアイデア数、唯一無二のアイデアを思いつくこと」について、1年生のときよりも満足度が上がっている。発想の手順提示や、洗練の仕方の提示、班隊形での制作が有効であったと考えられる。

<課題>

- 美術が「楽しかった」と答えた中には、技能面についての満足度が高い生徒も多い。しかし、本当によいアイデアであってこそ、初めて技能の高さが作品に生きてくる。ただきれいに塗れた、バランスよく描けたというだけではなく、よいアイデアも考える事ができたという満足度も高めていきたい。
- 特に2年生において、美術が「難しかった」という生徒は減ったものの「ふつう」という生徒が多くいる。発想力も技能面も1年生のときと比べて満足度は高くなっているが、「作りたい」という意欲をさらに高め、美術が「楽しかった」と思える生徒を増やすためにも、より魅力的な題材設定が必要であると考えられる。

～おわりに～

私が考える美術における楽しさであり苦しさでもあることが「発想すること」である。どんなに技能があっても、アイデアに自分らしさがなければ平凡であり、中学生という自分を見つめる時期に作るべき作品の理想とはいえないと考える。作品を生み出す最初の大切な段階で、いかに自分らしくて、おもしろくて、美しいと思えるアイデアを考えるかによって、作品の質も変わってくる。また、社会においても自分で考える力、よりよいものを求めてつくり上げようとする力は大切である。そんな力をつけ、つくり出すことを楽しいと思わせることができるような授業を考えていきたい。

引用文献

*1 中学校学習指導要領解説 美術編 H20