

〈中学校 美術〉

主体的な学習態度を育てる美術指導の工夫  
—キャラクターデザインの学習を通して—



浦添市立 仲西中学校

大城 綾子

# 目 次

I	テーマ設定理由	45
II	目指す生徒像	46
III	研究の目標	46
IV	研究仮説	46
1	基本仮説	46
2	作業仮説	46
V	研究構想図	46
VI	研究内容	47
1	生徒が興味・関心をもって授業に取り組める学習展開の工夫	47
2	言語活動によって、美意識を高める指導計画の作成	48
3	生徒一人一人の資質や能力の向上と、自己実現を図る	49
VII	授業実践	50
1	題材名	50
2	題材の目標	50
3	題材について	50
4	指導計画と評価基準	51
5	事前指導と生徒の活動	53
6	本時の学習	53
VIII	研究の考察	
1	作業仮説1の検証	58
2	作業仮説2の検証	63
IX	研究の成果と課題	66
1	成果	66
2	課題	66
	おわりに	66
	主な参考・引用文献	66

# 主体的な学習態度を育てる美術指導の工夫

## ー キャラクターデザインの学習を通して ー

浦添市立仲西中学校 大城 綾子

### 【要 約】

本研究は、学習展開の工夫や ICT を活用することで、興味・関心をもって授業に取り組み生徒が主体的に学ぶ意欲を高めることを試みたものである。

キーワード □学習展開 □主体的 □ICT □指導計画 □言語活動

### I テーマ設定理由

近年の社会情勢において、インターネットや携帯電話でのトラブル・いじめ問題と人間関係の希薄化が、取り上げられている。

平成20年1月の中央教育審議会の答申において美術科は、創造性をはぐくむ造形体験の充実を図りながら、形や色などによるコミュニケーションを通して、生活や社会と豊かにかかわる態度をはぐくみ、生活を美しく豊かにする造形や美術の働きを実感させるような指導を重視するとある。

生徒達がこれから社会に出て、人との良いコミュニケーション能力を身につけるために美術教育は必要となってくる。美術の授業では、造形体験が行われ、まず一つは、生徒が素材と向き合い、自分自身と対話し表現していく体験。二つ目は、友達と鑑賞の場でコミュニケーションをとったり、作品発表したりする体験がある。

新学習指導要領の改訂では、「生きる力」をはぐくむための学力の重要な要素として、基礎的・基本的な知識・技能の習得、知識・技能を活用して課題を解決するために必要な思考力・判断力・表現力等や、学習意欲の向上が求められてくる。

中学校指導要領における美術の目標は、「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、美術の創造活動の喜びを味わい美術を愛好する心情を育てると共に、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、豊かな情操を養う」である。

学習指導要領の目標は確認できたのだが、実際に生徒の「学習意欲」はどうだろうと考え、美術の授業で生徒達にアンケートを取ってみた。美術の教科が好きな生徒(46.9%)で、美術の教科が普通である生徒が(15.6%)、美術教科が、嫌い

と答えた生徒が(37.5%)であった。この結果から、好きと答えた生徒が半数以下である事が分かった。授業でよく聞く生徒の言葉がある。

「絵は何とか描けたけど、次の色塗りで自分のイメージと違うものになるので嫌だ。」これらの事から授業で、材料・素材を使って自分のイメージをうまくキャンバスや造形作品に表現することがなかなかできない生徒がいて、それが美術の学習意欲低下につながっているように考えられる。

「生きる力」「学習意欲」など授業で、目標達成できていない現状がある。どうしたら生徒の興味・関心を引き出し生徒一人一人の資質や能力の向上と、自己実現を図ることができるのか検討していくと、美術の教材に「暮らしの中のキャラクター」というテーマがあった。昨今、町興しの一環として、日本全国の様々な地域で「ゆるキャラ」が取り入れられ、活躍するようになってきた。キャラクターは、ただ愛らしいだけでなくさまざまな情報やイメージを人々に伝える、大切な役割をもっている。イベントの情報発信や商品を宣伝したり、売り上げを伸ばすなど、いろんな分野で利用されている。美術で学んだことが実生活に活かしていることや生徒が意見を出し合い、プレゼンテーションや「ゆるキャラ」の作品制作をするなどコミュニケーション能力を高めることで、生徒が学習課題に主体的に学ぶことができると考えられる。

そこで、生徒の学習に対する興味・関心や言語活動・基礎的な能力を伸ばす場面において学習展開を工夫することが有効であると考え、本テーマを設定した。

## II 目指す生徒像

- 美術に興味関心を持ち、自ら課題に取り組む生徒
- 言語活動を通して作品の良さを見つける生徒

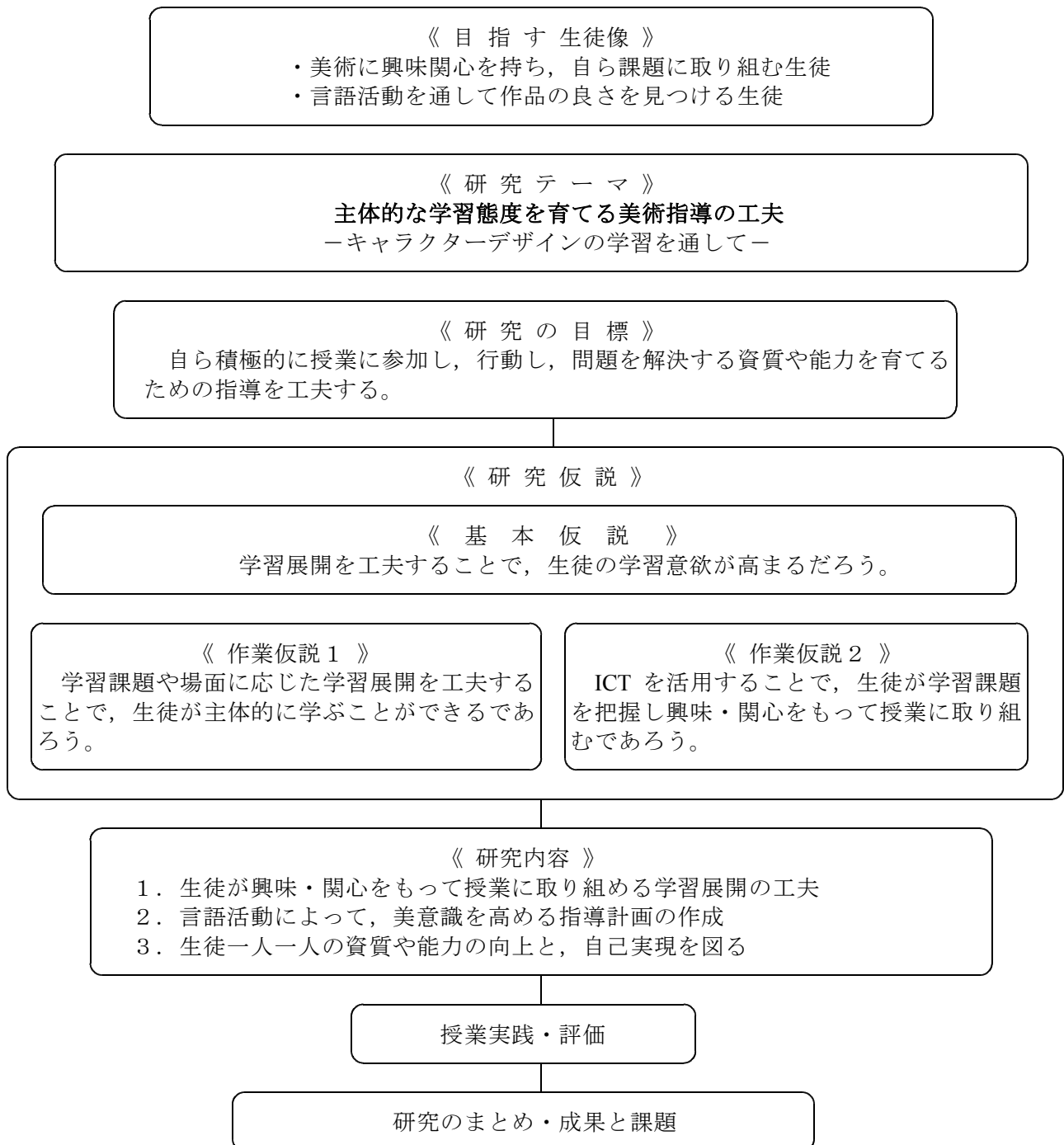
## III 研究の目標

自ら積極的に授業に参加し、行動し、問題を解決する資質や能力を育てるための指導を工夫する。

## IV 研究仮説

- 1 基本仮説  
学習展開を工夫することで、生徒の学習意欲が高まるだろう。
- 2 作業仮説
  - (1) 学習課題や場面に応じた学習展開を工夫することで、生徒が主体的に学ぶことができるであろう。
  - (2) ICT を活用することで、生徒が学習課題を把握し興味・関心をもって授業に取り組むだろう。

## V 研究構想図



## VI 研究内容

### 1 生徒が興味・関心をもって授業に取り組める学習展開の工夫

#### (1) 生徒が興味・関心をもつ授業

授業を振り返ってみると、絵画の題材で、画用紙にさらさら描き始める生徒、じっくり考え検討して構図が決まってから描く生徒、最初から自分ではできないとあきらめ「先生、少し描いてみて」と言い始める生徒や、全くやらない生徒など作品制作で生徒達の様子がいろいろ見えてくる。そこで、生徒のやる気を引き出すために次のように取り組む。

##### ① テーマや課題・材料についての工夫

生徒が興味・関心をもつ授業とは、テーマや課題・材料によって、生徒の授業への興味・関心などが大きく変化してくる。そこで、生徒が興味をもつようなテーマや題材を開発するには、教師は日頃から生徒の実態や個々の特性を把握し、常にその内容を題材に反映する柔軟な感性と対応が必要である。

##### ② 生徒一人一人に注目する

生徒の興味・関心、つぶやき、日常の話題などトータルな目配りを行い一人一人の自発的な活動に注目し、普段からメモをとる習慣をもつことが大切である。

##### ③ 生徒の発達や活動の特性を考慮する題材が、必ず生徒が表現したいテーマと一致するとは限らない。

題材名の設定に当たっては、生徒の発達段階や活動の特性等を考慮し、一人一人の表現意図や主題などを検討する心構えが必要である。

#### (2) キャラクターデザインを取り入れた学習指導の工夫

##### ① キャラクターデザインを取り入れた授業

美術科には、キャラクターデザインに取り組む授業がある。その授業では、キャラクターを鉛筆で描いたり、水彩絵の具で着彩するなどデザインの分野として行われている。キャラクターデザインは、形に対する認識力や、鉛筆や水彩絵の具

の技術を向上させるばかりでなく、生徒一人一人の表現力の幅を広げ、より深い造形活動に誘うことができる。

また、生徒にとってキャラクターデザイン制作は自分の内面と語り、精神面が成長するうえでとても大切なことである。「イラストレーションによる形や色彩、技法や様式が自由な表現は、自己肯定感にもつながる活動だといえよう。

そこで、授業を進めるために次のポイントを留意する。

- ・発想は量的に広げてから絞り込んで質的な高さを追求させる。
- ・アイデアシートは描画するため、紙の質にも考慮したい。

##### ② 発想と鑑賞を中心とする授業

高い技能を必要とする題材は、発想や構想がよくても絵を描くことが思うようにできず、挫折してしまう生徒もいる。そのため、キャラクターデザインの授業では描画用具として小学校から使い慣れた鉛筆、色鉛筆、サインペンを使用する。生徒にとっては技能面の抵抗感が小さく、自由に描き進めていける題材になっている。オリジナルキャラクターを描くよう指導しながら、相互鑑賞の時間では、自分にはない発想に互いに驚き、認め合うことができる。

##### ③ 色鉛筆による表現を取り入れた授業

色鉛筆は、塗り重ねることで混色できる他、塗り込んでいくと水彩に匹敵するような発色を得ることができる。

水彩は水の加え方、筆触、重色が難しいところがあるが、色鉛筆は細部まで思うように描き込むことができるのも利点である。消しゴムが使える色鉛筆もあり、描き直しも簡単である。

##### ④ ICTを取り入れた授業

美術の授業では、大変便利な教具として実物投影機（教材提示機）がある。この道具は、プロジェクターやテレビにつなぐことで、作品や手元を拡大して提示することができる。本題材でも導入、色鉛筆の技法指導、鑑賞の各指導段階で使うことができる他、見本としてキャラクターを提示する際には、それらを動かして楽しさを演出することも可能である。ぜひ授業に積極的に取り入れたい。」（中学校美術2.3上美術指導書 光村図書）

## 2 言語活動によって、美意識を高める指導計画の作成

### (1) 言語活動とは

知識基盤社会の到来や、グローバル化の進展など急速に社会が変化する中、次代を担う子どもたちには、幅広い知識と柔軟な思考力に基づいて判断することや、他者と切磋琢磨しつつ異なる文化や歴史に立脚する人々との共存を図ることなど、変化に対応する能力や資質が一層求められている（図1）。

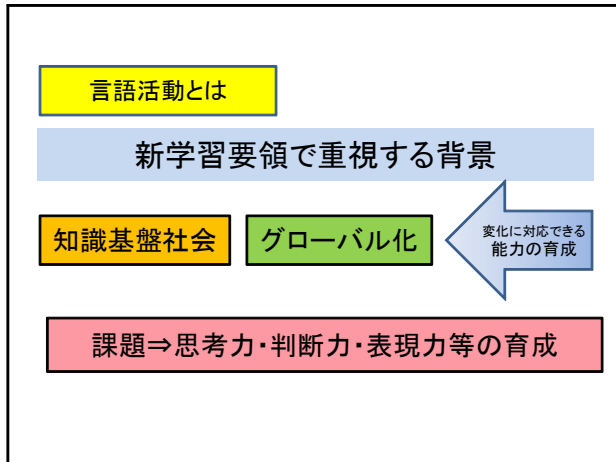


図1 言語活動について

平成20年の学習指導要領改訂で重視されている事項の一つに言語活動の充実がある。

中央教育審議会答申（H19.11）には、「各教科等における言語活動の充実は、今回の学習指導要領の改訂において、各教科等を貫く重要な改善の視点である。」とあり、さらに「言語は、知的活動（論理や思考）やコミュニケーション、感性・情緒の基盤である。」と述べられている。

### (2) 美術科における言語活動の充実

#### ① 美術科における言語活動とは

前述の答申では、「体験から感じ取ったことを言葉や歌、絵、身体などを使って表現することを重視する。」と示している。

いわゆる、美術科における言語活動とは、生徒が教師や仲間との言語によるコミュニケーションを通して、形や色の感じや、そこから生まれるイメージを、より明確にもち、豊かにしていくための学習活動である（図2）。

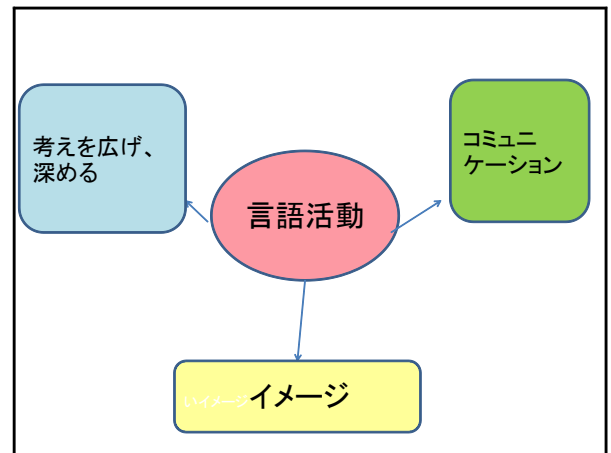


図2 美術における言語活動

学習活動の中で形や色、イメージを言語化することで、次のような授業の成果が期待できる。

- 生徒や教師仲間とのよりよいコミュニケーションが可能になる。
- 自らの考えを深めたり、他者の考えを取り入れたりすることで、考えを広げ、深めることができる。
- A表現やB鑑賞の活動において、自分の思いや作品に対する具体的なイメージをもつことができる。

#### ② 言語活動の学習

生徒の発達の段階を十分に考慮しながら、言語活動の学習を進めることは重要である。

本来、心に浮かんだイメージを言語化することは簡単なことではない。言語化は、個々の生徒の経験や記憶、言語に関わる資質や能力によって大きく異なってくる。

大人でも自分の考えや思いを的確に表現するのは難しい。また、言語化することで切り捨てられる複雑な思いや考えが多々に存在する。指導に当たっては、そのことを理解し、思いや考えを言語化できなかった生徒にも思いや考えは存在していることや、言語化されたとしても常に生徒の思いや考えを的確に表しているとは限らない。だから、教師は、生徒がイメージしたものを言語化するよう助言し指導しなければならない。

#### ③ 教師は、生徒の言語化したものをしっかり受けとめる姿勢

教師は生徒が言語化したものをしっかり受けとめる姿勢が必要である。

自分の思いや考えを言語化するということは、時として恥ずかしさなどがでてくるものである。教師がそれらを受けとめず、正しい答えだけを求めていると、生徒は自分の思いや考えを言語として表現しなくなってしまう。すべての生徒のどのような意見にもしっかりと耳を傾け、受けとめ、更なる表現を促す姿勢で取り組むことが大切である。

### (3) 美意識を高める指導計画の作成

#### ① デザインに囲まれた生活

「日常生活を振り返ってみると、目にしているもの使っているもののほとんど全ての物はデザインされたものであり、私たちはデザインされたものに囲まれた生活している。

流行に無批判に流されたり、ブランド品や高価なものがよいものといった固定的な価値観だけでなく、自分が心からよいと感じるものがよいのだといったことや、長い間大切にされてきた、あるいは大切にしてきたものこそ本当によいものであるという質の高い美意識や美的判断力を育てる必要がある。

『洗練された美しさ』とは、長い時代を経て磨かれ改善されたデザインのよさや美しさをいう。そこには作り手の意図や願いだけでなく、受け手や使い手のそのデザインについての美意識や美的判断力など、作り手に対する積極的な働きかけが含まれるため、デザインが時代を経て変容していく過程を調べさせることも大切な方法である。」とされている。(遠藤友麗『新中学校 教育課程講座 ぎょうせい出版<sup>1)</sup>)

#### ② 心豊かに生きるための美術

「人は誰でも幼児期から一生涯にわたり『美しくなりたい、美しく飾りたい、美しいものを見たい・所有したい』と願っている。そして、その欲求によって日々それぞれに『デザイン行動』をしている。美術はその『人間の根源的な美的欲求』に基づいて、それをより豊かに高める教育も行っているのである。

それらを高めるということは、日常生活や産業などに生きる、美的感覚や生活の場で必要なものや使うものを装飾したりデザインし

たりつくったり、細工・改善したりする能力の育成をするということである。」と語っている。<sup>1)</sup>

#### ③ 指導計画の作成の取り扱い

文部科学省発行の『中学校学習指導要領 解説美術』によると、指導計画の作成に当たっては、次の事項に配慮するものとする。  
ア 第2の各学年の内容の「A 表現」及び「B 鑑賞」の指導については相互の関連を図るようにする。

イ 第2の各学年の内容の[共通事項]は表現及び鑑賞に関する能力を育成する上で共通に必要なものであり、表現及び鑑賞の各活動において十分な指導が行われるよう工夫する。

ウ 第2の各学年の内容の「A 表現」については、それぞれにおいて描く活動とつくる活動のいずれも経験させるようにすること。その際、2学年及び3学年の各学年においては、それぞれにおいて、描く活動のいずれかを選択して扱うことができることとし、2学年間を通して描く活動とつくる活動が調和的に行えるようにする。

エ 「B 鑑賞」の指導については、各学年とも適切かつ十分な授業時数を確保する

### 3 生徒一人一人の資質や能力の向上と、自己実現を図る

#### (1) 生徒一人一人の資質や能力の向上

生徒の資質や能力を向上させるために教師は、生徒が自分の個性を十分に発揮して自ら基礎・基本を確実に獲得できるようにするとともに、自分のよさを生かし創造的に考えていく学習を促すことが大切なことである。

授業で、教科書の内容を教えるのではなく、体験的な学習や課題解決的な学習を積極的に取り入れ、生徒の興味・関心や学びへの意欲を引き起こし、楽しく充実感のある学習状況を構築することで、その結果、生徒一人一人の資質や能力が向上する。さらに、生徒が、分からないことやできないことは、恥と思わずに「分からない、できない」とはっきり言えるようにし、教師は個々に応じた確かな指導を行うことが、必要である。

学習によって必要な資質・能力が生徒一人一人にどのように身についているか分析し、きめ細やかな指導の充実に努めることが大切なことである。

## (2) 自己実現とは

生徒の自己実現を目指すならば、「教師の良しとする価値観や思想で題材や表現方法を画一的に教え込んで表現させたりすることを改善する必要がある。そのためには、学習指導要領に基づき基礎的な資質・能力を確実に身に付けていくことができ、しかも一人一人の生徒の個性を生かせる指導はどのようにしたらよいかなど、指導の内面的個別化をしていく必要がある。『楽しくなければ美術ではない。』しかし『ただ楽しいだけでは美術で

はない。』本当の楽しさとは、自分が向上してでき、分かる世界が広がる自己実現の喜びである」と述べている（図3）。<sup>1)</sup>

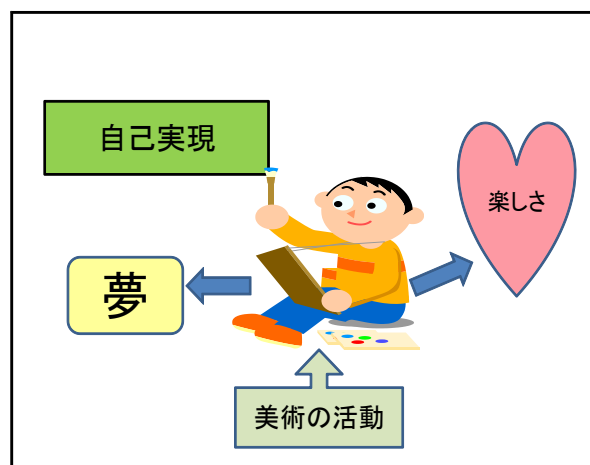


図3 生徒の自己実現

## VII 授業実践

### 第2学年 美術科学習指導案

平成25年1月9日（木）3校時

2年5組(男子16名 女子20名 計36名)

指導者 大城 綾子

1 題材名 表現 「暮らしの中のキャラクター」～おきなわをテーマにデザインしよう～

2 題材の目標

社会で活用されているキャラクターデザインが、どのような目的をもって発想され人々の暮らしの中で役割を果たしているかを学ぶとともに、意欲的な作品制作に取り組む。

3 題材について

(1) 題材観

本題材で取り上げるキャラクターデザインは、学習指導要領の内容「表現」のデザインや工芸に含まれている。町興しの一環として、日本全国の様々地域で「ゆるキャラ」が取り入れられ、活躍するようになってきた。このように授業で、キャラクターデザインを取り入れることは、美術で学んだことが実生活に活かしていることや生徒が意見を出し合い、生徒が学習課題に主体的に学ぶことができるようにする。

(2) 生徒観

9月頃の生徒アンケートでは、「美術の教科は好きですか？」の質問に好きな生徒が46.9%、普通である生徒が15.6%、嫌いだと答えた生徒が37.5%であった。できない理由の多くは、「絵は何とか描けたけど、次の色塗りで自分のイメージと違うものになるので嫌だ。」であった。

これらの事から、材料・素材を使って自分のイメージをうまくキャンバスや造形作品に表現することがなかなかできない生徒がいて、それが創作意欲低下につながっていることが分かった。

(3) 指導観

本単元では、キャラクターを鉛筆で描いたり、色鉛筆で着色することで形に対する認識力や、鉛筆・色鉛筆の材料の特性を確認するだけでなく、生徒一人一人の表現の幅を広げ、より深い造形活動に誘うことができるよう指導する。さらに、「おきなわ」をテーマに、自分のイメージを



膨らませ、画用紙に落書きのように幾つか描かせていき、沖縄に関わってくる動植物や産物なども取り入れることで、キャラクター制作を楽しくさせていく。紙の質によって鉛筆のタッチが違ってくこと、描く色鉛筆やペンによって作品の出来映えが変わってくることも学習させたい。



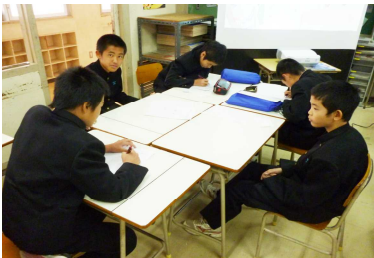
なお、実物投影機等の ICT 機器を活用して、生徒の興味・関心及び、お互いの作品を鑑賞させることにより、コミュニケーション能力を高める指導も合わせて行う。

#### 4 指導計画と評価基準

時	題材等	指導のねらい	学習活動に即した評価規準			
			美術への関心・意欲態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
1	12/4(水) 表現中心の題材 デザインや工芸など 【暮らしの中のキャラクター】	・教科書や参考作品を見せ、キャラクターデザインについて意見を出し合い発表する				・キャラクターが、もつ大切な役割を理解することができる。 ・参考作品の意図するものを感じることができる。
2	12/11(水) 表現中心の題材 デザインや工芸など 【暮らしの中のキャラクター】	・ラフスケッチをさせる	・イメージするキャラクターを、分かりやすく表現することに興味をもつことができる。	・作品の構想を練る(キャラクターデザイン)ことができる。		
3	12/24(火) 表現中心の題材 デザインや工芸など 【暮らしの中のキャラクター】	・アイデアシートに徐々に形を整理させ、色のイメージをもたせる。	・題材の内容を理解し、進んで学習することができる。	・自分のイメージするキャラクターを形や色彩を考えながら表現することができる。		
4	1/9(木) 表現中心の題材	・アイデアシートから選んで	・自分がイメージするキャラクターを、みんな		・色鉛筆や紙の特性を生かしながら、うま	

本 時	デザインや工 芸など 【暮らしの中 のキャラクタ ー】	ケント紙 に描かせ る。自分 のイメー ジするキ ャラクタ ーを選ん で表現さ せる。	なに分かりや すいように、 表現し、意欲 的に作品制作 することができる。		く使いこなし ている。	
5	1/14(火) 表現中心の題 材 デザインや工 芸など 【暮らしの中 のキャラクタ ー】	・色にとら われず、 表現内容 に適した 色を考え させる。			・色鉛筆の特性 を生かしなが ら、材料をう まく使いこな している。 ・表現の仕方を、 工夫しながら 作品制作をし ている。	
6	1/21(火) 表現中心の題 材 デザインや工 芸など 【暮らしの中 のキャラクタ ー】	・作品を完 成せる			・色鉛筆の特性 を生かしなが ら、自分のイ メージするキ ャラクターを 表現している。 ・制作の順序な どを考えなが ら表現してい る。	
7	1/28(火) 表現中心の題 材 デザインや工 芸など 【暮らしの中 のキャラクタ ー】	・作品を掲 示し、好 きな作品 や作者が よく表現 されている 作品につ いて思 うことを 自由に発 表する				・自分や友達 の作品のよ さを味わ うことができ る。

5 事前指導と生徒の活動

日時	時間	活動の様子	指導のねらい	学習活動に即した評価基準
12/4 (水)	1	<p>○テーマおきなわについてワークシートのマッピングをし、発想を広げている。</p> 	<p>◇教科書や参考作品を実物投影機を使って見せキャラクターデザインについて意見を出し合い、グループで発表する。</p>	<p>【鑑賞の能力】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>キャラクターが、もつ大切な役割を理解することができる。</li> <li>参考作品の意図するものを感じることができる。</li> </ul>
12/11 (水)	2	<p>○自分のイメージするキャラクターを、ラフスケッチするのだが、さらさら描く生徒とじっくり構想を練っている生徒達。</p> 	<p>◇ラフスケッチをさせる。</p>	<p>【美術への関心・意欲態度】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>イメージするキャラクターを、分かりやすく表現することに関心をもつことができる。</li> </ul> <p>【発想や構想の能力】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>作品の構想を練る(キャラクターデザイン)ことができる。</li> </ul>
12/24 (火)	3	<p>○自分のイメージするキャラクターを、表現する</p> 	<p>◇ラフスケッチからアイデアシートに徐々に形を整理させ、色のイメージをもたせる。</p>	<p>【美術への関心・意欲態度】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>題材の内容を理解し、進んで学習することができる。</li> </ul> <p>【発想や構想の能力】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分のイメージするキャラクターを形や色彩を考えながら表現することができる。</li> </ul>

6 本時の学習 【4 / 7 時間】

(1) 主題

紙の質によって鉛筆のタッチが違ってくこと、描く色鉛筆やペンによって作品の出来映えが変わってくることを学習させたい。

(2) 目標

生徒が課題に対し興味・関心を持って授業に意欲的に取り組み、自分のイメージするキャラクターデザインを画用紙とケント紙に描かせる事により、紙の質感の違いを理解させる。

(3) 本時の評価規準

観 点	評価規準	十分満足できる (A)	概ね満足できる (B)	努力を要する (C)	(C)への手だて	評価方法
関心・意欲 ・態度	・イメージしたキャラクターを分かりやすいように表現し、意欲的に作品制作に取り組むことができる。	・自分がイメージするキャラクターを分かりやすいように表現し、意欲的に作品制作することができる。	・自分がイメージするキャラクターを分かりやすいように表現し、作品制作することができる。	・自分がイメージするキャラクターを分かりやすいように表現し、意欲的に作品制作することがなかなかできない。	・机間指導を行い、個別に声かけを行う。	観察 ワークシート
創造的な 技能	・色鉛筆や紙の特性を生かしながら、うまく使いこなしている。	・色鉛筆や紙の特性を生かしながら、うまく使いこなすことがとめてできている。	・色鉛筆や紙の特性を生かしながら、使いこなしている。	・色鉛筆や紙の特性を生かしながら、使いこなすことができていない。	・作品制作で資料提供したり、声かけをする。 ・色鉛筆で、描いてみて紙の質感の違いを教える。	観察 作品 (ケント紙 ・アイデアシート)

(4) 本時の授業の工夫

- ・ 座席の配置を検討し、学習しやすい環境を検討する。
- ・ 生徒が、作品制作しやすい材料の工夫。
- ・ ICT を、使って生徒作品を鑑賞するなど、授業展開の工夫。


(5) 展 開

	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点	評 価 と 支 援
導 入 （ 10 分	1. 前回の授業を振り返り、今日の学習活動を確認する。 2. 生徒のアイデアスケッチを、鑑賞してみる。(実物投影機) 3. 材料について確認する。 色鉛筆の特徴と画用紙とケント紙の違い、トレーシングペーパーについて	◎生徒作品を実物投影機で映し、テーマ「おきなわ」について描かれているか鑑賞する。 ◎友達作品を鑑賞しての感想など意見を出し合う。(言語活動) ◎材料・作品制作について説明する。	
展 開	4. アイデアスケッチの中から一つ選び、トレーシングペーパーを使ってケント紙に転写する。	◎トレーシングペーパーの使い方を、教える。 ◎アイデアスケッチから一つ選び、トレーシングペーパーを使ってケント紙に転写させ、画用紙との違いを理解させる。	机間指導・声かけ 【美術への関心・意欲・態度】 <十分満足> 自分がイメージするキャラクターを分かりやすいように表現し、

<p>(30分)</p>	<p>5. 下絵ができたなら、色鉛筆を使って彩色する。</p>	<p>◎色鉛筆の使い方や、特徴を教えながら、自分がイメージするデザインに合う作品制作をさせる。</p> <p>◎机間指導で、各自の表現を肯定していく。</p> <p>◎なかなか作品制作が、進まない生徒への手だて。</p>	<p>意欲的に作品制作することができる。</p> <p>&lt;概ね満足できる&gt;</p> <p>自分がイメージするキャラクターを分かりやすいように表現し、作品制作することができる。</p> <p>【創造的な技能】</p> <p>&lt;概ね満足できる&gt;</p> <p>色鉛筆や紙の特性を生かしながら、使いこなしている。</p>
<p>まとめ (10分)</p>	<p>6. まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>各グループの生徒作品を鑑賞し、その効果について発表し合う。</li> </ul> <p>7. ワークシートの記入</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>今日のテーマを振り返る</li> </ul> <p>8. 次時の予告</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>各グループの生徒作品を鑑賞し、うまくできたところ、改善点などを考えさせる。</li> <li>教師は、それぞれの作品に表れた個性的な面を見つけ出し、技術の上手・下手にかかわらず、それらを育てていくような指導助言をする。</li> <li>今日のテーマを振り返り、ワークシートに記入する。</li> <li>次時も、ケント紙での作品制作をすることを伝える。</li> </ul>	



(6) 板書計画

<p>暮らしの中のキャラクター</p>	 <p>参考作品を映す</p>	<p>アイデアシート</p> <p>トレーシング</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>トレーシングペーパーを使ってアイデアシートからケント紙に転写する。</li> <li>色鉛筆で、着彩する。</li> </ul>		<p>ケント紙</p>

(7) ワークシート

美術作品 ワークシート 年 組 番 氏名			
<b>題材名【暮らしの中のキャラクター】 学習期間12 / 4(水)～1 / 29(水)</b> <b>～おきなわをテーマにデザインしよう～</b>			
1 作品制作しての感想（題材について感想や授業中の様子など…）			
2 自分の作品について（うまくいった所，よく見てほしい所，発見したこと，工夫したこと…）			
3 友達の作品をみて（良いなと思った所，自分には無い所，気づいたこと，参考になったこと…）			
4 自己評価（うまくいった所，良く見てほしい所，発見したこと，工夫したこと…）			ABCで記入
関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イメージしたキャラクターを分かりやすいように，進んで学習することができたか</li> <li>・作品制作を意欲的に取り組むことができたか</li> </ul>	授業態度 / ていねいさは？ 準備 / 片付け / 提出の様子は？	
創造的な能力・技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・色鉛筆の特性を生かしながら，うまく使いこなしているか</li> <li>・自分なりに工夫して，表現することができたか</li> </ul>	色鉛筆を使いこなしているか？ おきなわをイメージすることができたか	

(8) 掲示資料（キャラクターイメージ）

自分のキャラクターのイメージが、思うように表現できていない生徒がいたので再度、おきなわのキャラクターを紹介することで興味・関心が高まり、自分が思い描いているイメージを表現することができるよう授業展開していく（図4）。




板書の工夫


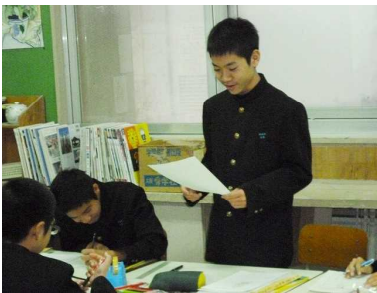
ICT(実物投影機) を活用しての授業

おきキャラの掲示資料

図4 キャラクターイメージの工夫

(9) 事後指導と生徒の活動【暮らしの中のキャラクター】

日時	時間	活動の様子	指導のねらい	学習活動に即した評価基準
1/14 (火)	5	<p>○ケント紙の絵に、彩色するのがこの授業の課題である。みんな集中して作品制作に励んでいた。</p> 	<p>◇色にとらわれず、表現内容に適した色を考えさせる。</p>	<p><b>【創造的な技能】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・色鉛筆の特性を生かしながら、材料をうまく使いこなしている。</li> <li>・表現の仕方を、工夫しながら作品制作をしている。</li> </ul>

1/21 (火)	6	<p>○作品完成なので、色鉛筆で細かく塗りペンをを使って描いていくよう、授業の内容を説明した。</p> 	◇作品を完成させる。	<p>【創造的な技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・色鉛筆の特性を生かしながら、自分のイメージするキャラクターを表現している。</li> <li>・制作の順序などを考えながら表現している。</li> </ul>
1/28 (火)	7	<p>○各グループで作品制作の感想を発表した。</p> 	◇作品を実物投影機を使って鑑賞し、好きな作品や作者がよく表現されている作品について思うことを自由に発表する。	<p>【鑑賞の能力】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分や友達の作品のよさを味わうことができる。</li> </ul>

## VIII 研究の考察

### 1 作業仮説1の検証

学習課題や場面に応じた学習展開を工夫することで、生徒が主体的に学ぶことができるであろう。

#### (1) 手だて

##### ① キャラクターデザインの活用

おきなわをテーマにデザインすることの意味を理解させる。地域で活躍しているおきなわのゆるキャラなども、カラーコピーして各グループに配ったり、自分がイメージしたキャラクターデザインが表現できるよう参考作品を鑑賞したり、資料の使い方を指導した(図5)。

その他、使う材料、紙や色鉛筆の特徴についても説明し、作品制作がスムーズにできるよう学習展開の工夫をした。



図5 おきキャラの資料を見ている生徒の様子

##### ② おきなわをテーマにマッピング

ワークシートを配り、マッピングでおきなわというテーマで、どんな言葉がイメージとして浮かんでくるのかグループで話し合う課題を与え、ワークシートに記入するよう説明すると、キャラクターの資料を見ながらグループで積極的に話し合っていた(図6)。



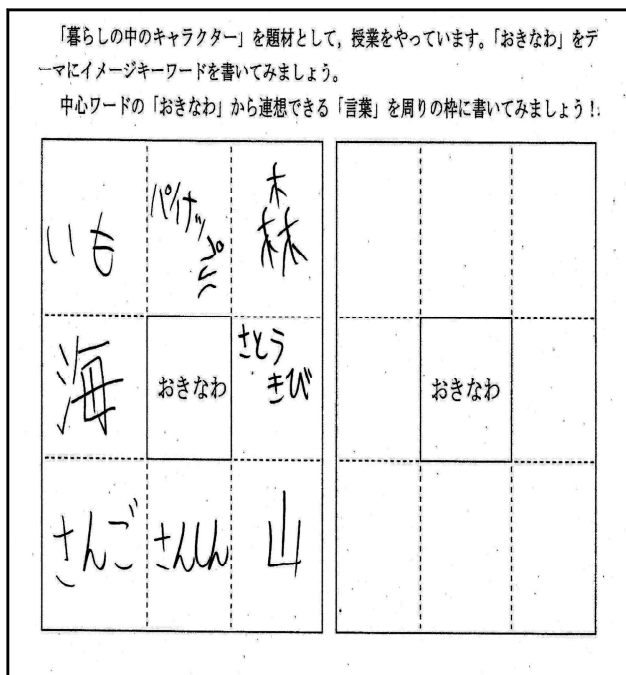


図6 おきなわについてのマッピング

(2) 結果

① 各グループで、おきキャラの資料を見ながら活発な話し合い活動がみられた。

沖縄で活躍しているキャラクターの資料や友達の作品を鑑賞させる中で、生徒達からキャラクターの名前が上がったり、友達の作品の良いところなど、いろいろな意見がでていた。

各グループで話し合う時間をつくり、どんなキャラクターを描こうか、互いのイメージを話し合う活動が行われ、グループでの交流がみられた。ワークシートでは、「友達の作品について」の感想には次の意見がでてきた(表1)。

表1 生徒作品の感想

A: 絵をみて、すぐ「オキナワ」と思える作品を描くことが大切だなと思った。
B: 細かくて、かわいかった。ちゃんと沖縄のものを取り入れていた。
C: 個性があっという間と思えました。
D: 細かいところまで、綺麗に描いていた。
E: みんな、かわいく描けていたし、細かいところもできていたので良かった。

② マッピングの後に、ラフスケッチをさせると、おもしろいアイデアが多くでてきた(表2)。

表2 生徒のイメージしたキャラクターのアピール文

A: シーサーまもるくん 沖縄といえばシーサーだと思ったので描いてみました。いろいろ考えておもしろかったです。
B: アンダギーマン キャラクターを作ってみて最初は全然できなかったけどアンダギーマンを作ることができた。アンダギーマンは何かあったらすぐに助けてくれる。
C: 沖縄そばマン 沖縄そばの具材を組みあわせて、描いてみるとロボット系のキャラになったからびっくりした。でも、よくできていると思う。
D: 海っ子 頭の波が素晴らしい、沖縄をイメージして描いた。

事前のアンケートで、「自分の作品に満足していますかその理由は、何ですか?」(図7)の設問に61.1%の生徒が、「満足していない」その理由のほとんどが「思うようにできない・上手に完成できない」であった。

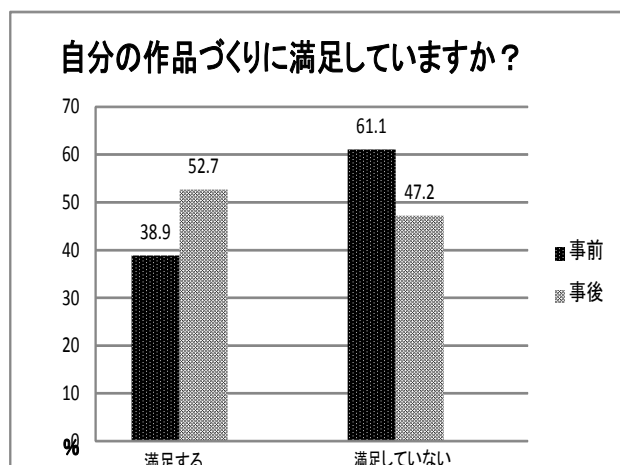


図7 自分の作品について

このことから、生徒が自分の作品に満足し、自分のイメージを自由に表現することができるよう

に、掲示物やキャラクターデザインの資料を準備し指導した。その結果事後アンケートによると、「自分の作品に満足していますかその理由は何ですか？」の質問に「満足している」と答えた生徒が13.8%増加し、「その理由は、何ですか？」の質問に「自分が作ったのだから」「楽しい」「絵がもっとうまくなりたい」「良い仕上がりだから」「うまいから」などいろんな生徒の意見がでていた。

「美術の授業は好きですか？」の設問に、「好き」が変わらず「まあまあ好き」が2.7%増加し、嫌いが0%になり変化がみられた。「とても嫌い」は、検証前と変化がないので、継続的な授業展開の工夫が必要だと感じた（図8）。

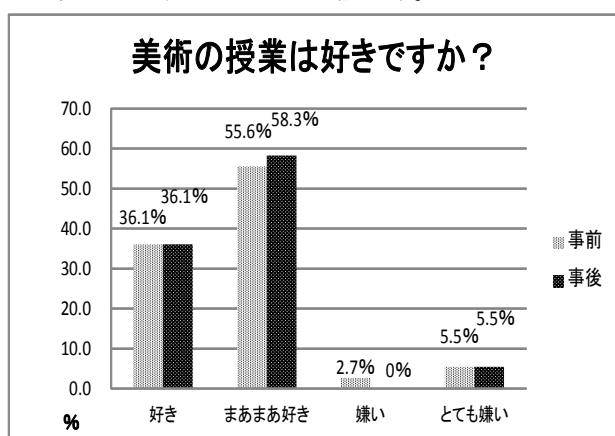


図8 美術の授業への関心について

「美術の時間にやってみたいことはありますか？」（図9）の設問では「ある」と答えた生徒が8.4%増加し、「ない」生徒が8.4%減った。検証授業前と後では、授業への興味・関心が高まっていることがわかった。

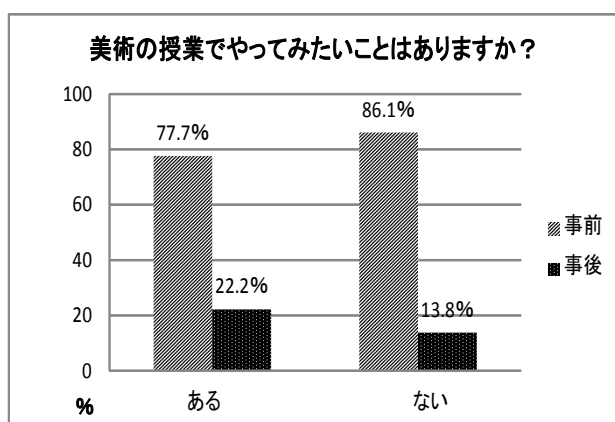


図9 美術の授業でやりたい事について

図10は、おきキャラに取り組む生徒の様子だが、各グループでおきなわをテーマに自分のイメージ

したキャラクターをワークシートに表現し、作品制作しながらも友達の商品について意見を言ったり、活発な言語活動が見られた。



図10 キャラクターデザインに取り組む生徒の様子

おきキャラについて学習展開の工夫をすると、ほとんどの生徒が作品制作に積極的に参加し、ICTを活用して作業手順の説明後、トレーシングペーパーを使ってワークシートにすぐ転写しはじめた。その中で、主体的に学ぶ意欲が高まったJさんの例を挙げてみた（図11）。

最初のマッピングのワークシートでは、なかなかアイデアが浮かばなかったJさんだが、ラフスケッチからいろんなイメージがでてきたのか、さらさら描き始めた。検証授業後、作品制作の感想では、「とても良いのができた」と満足してしている。自分の作品については、「ハートがうまく描けた」「文も入れてみた」と描くだけでなく自分で考えて文章も入れたりしていた。自己評価でも、関心・意欲・態度・創造的な能力・技能が全てAであった。

また、図12では、クラス全員が作品制作に取り組み、自分のイメージするキャラクターを描いていた中で、発想のイメージがおもしろい生徒作品を挙げてみた。アンダギーマンは、おきなわの身近にある特産品を取り入れ、正義の味方として表現した。シーサーまもるくんは、小さく描いている中にも沖縄の文化を大切にしていける意味が込められている。海っ子は、波の表現の仕方が面白く力強さを感じられる。沖そばは、具材を組み合わせ描いている発想の豊かさを感じた。

「暮らしの中のキャラクター」を題材として、授業をやっています。「おきなわ」をテーマにイメージキーワードを書いてみましょう。

中心ワードの「おきなわ」から連想できる「言葉」を周りの枠に書いてみましょう！

いも	パンケーキ	木林	
海	おきなわ	おきなわ	おきなわ
たんご	せん	山	

① Jさんのマッピング

**題材名「暮らしの中のキャラクター」** 学習期間 12/4(水)~1/29(水)

～おきなわをテーマにデザインしよう～

1 作品制作しての感想（題材について感想や授業中の様子など…）

とてもがイイのができた!!

2 自分の作品について（うまくいった所、よく見てほしい所、発見したこと、工夫したこと…）

ハートがうまく書けた。  
後、文を外出てきた。

3 友達作品をみて（良いなと思った所、自分には無い所、気づいたこと、参考になったこと…）

個性があつていいなと思ひました。

4 自己評価（うまくいった所、良く見てほしい所、発見したこと、工夫したこと…） ABCで記入

関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>イメージしたキャラクターを分かりやすいように、進んで学習することができたか</li> <li>作品制作を意欲的に取り組むことができたか</li> </ul>	授業態度/いいさは?	A
		準備/片付け/提出の様子は?	A
創造的な能力・技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>色鉛筆の特性を生かしながら、うまく使いこなしているか</li> <li>自分なりに工夫して、表現することができたか</li> </ul>	色鉛筆を使いこなしているか?	A
		おきなわをイメージすることができたか	A

③ Jさんの自己評価のワークシート

② Jさんの2回目のアイデアシート

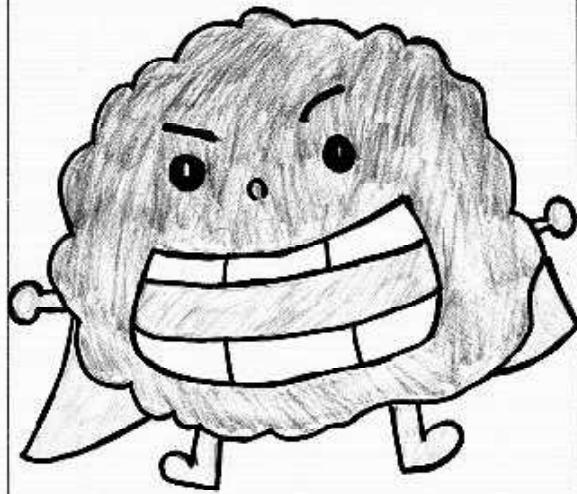
キャラクターの名前: ハム太郎

キャラクターのスキル: 皆に愛されると思うキャラクターだと思ふ

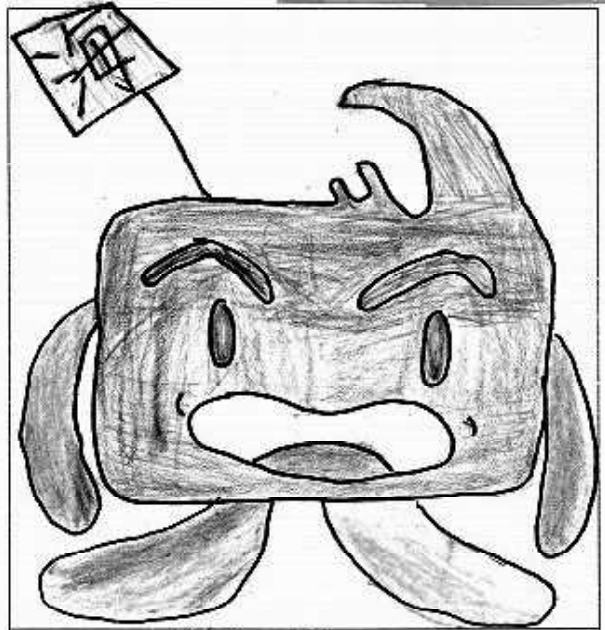
説明: ハム太郎はチヂミを食べたかったー!!

④ Jさんの4回目のワークシート

図11 キャラクターデザインの例



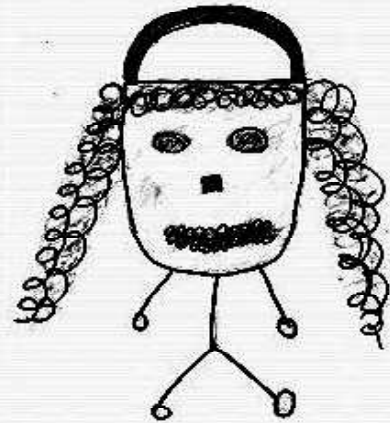
キャラクターの名前	マンダギーマン
キャラクターアピール	みんなが危ない時に助けられる、守ってくれる。 正義のヒーロー
感想:	キラキラと4作。2作と最初は全然思ってたけど、マンダギーマン をやることになった。マンダギーマンは何があっても助けてくれる。



キャラクターの名前	海っ子
キャラクターアピール	頭の波の3っかすばじい。
感想:	沖繩がせりきになった。



キャラクターの名前	シーサーまもるくん
キャラクターアピール	沖縄の文化を とても大事にしている
感想:	沖縄といえばシーサーだと思われてきました。 いろいろ考えて、おもしろかったです。



キャラクターの名前	まよば
キャラクターアピール	沖縄とぼんごのせりき 絶対合せて書いた。
感想:	沖縄とぼんごのせりきを組み合わせる書けりきだと思っ、 書いたらとロボットのせりきにならぬ、せりきした。せりきでせり きと思っ。

図12 キャラクターデザインの例

### (3) 考察

検証授業後のアンケート（図7）の結果から「自分の作品づくりに満足している」生徒が13.8%増加し、明らかに生徒が意欲的に作品制作に取り組むことができている。

また、生徒作品を見てもJさんの例のように、最初のマッピングでイメージする言葉が出てこなくてもキャラクターの参考作品や生徒作品などを鑑賞し、学習展開を工夫する事で自分のイメージするキャラクターが生まれ授業に主体的に学んでいく様子が見られた。マッピングでも、各グループで活発な言語活動が見られ、自分のイメージするキャラクターについていろんな意見が出てきた。以上のことから、作業仮説1は有効であったと考える。

## 2 作業仮説2の検証

ICTを活用することで、生徒が学習課題を把握し興味・関心をもって授業に取り組むであろう。

### (1) 手だて

- ・キャラクターデザインの参考資料や生徒作品を、ICT（実物投影機）を活用して授業の導入で取り入れ、テーマ「おきなわ」について自分のイメージを表現している作品を生徒と鑑賞した。
- ・作品制作に入る前に、トレーシングペーパーを使ってワークシートへの転写の手順をICTを使って説明した（図13）。



図13 実物投影機を活用した授業の様子

### (2) 結果

#### ① ICTを活用した学習課題の把握について

検証後のアンケート（図14）では、「ICTを使って授業した方がいいですか？」の設問に「はい」と答えた生徒が27.8%増加し、ほとんどの生徒がICTを活用したキャラクター資料や生徒作品を鑑賞することによって、学習課題を理解し各自のイメージするキャラクターを表現できることが分かった。

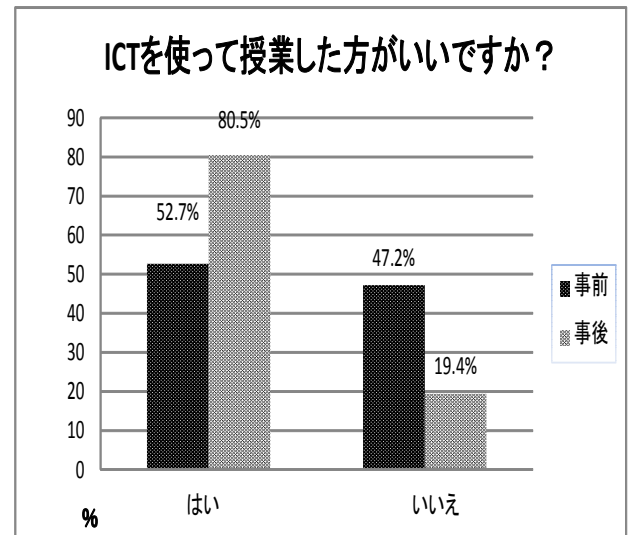


図14 ICTに関するアンケートの結果

ワークシートに書かれていた感想からも、生徒がICTを使って参考資料や生徒作品を鑑賞することで楽しく学習できたことが分かる（表3）。

生徒のアンケートで、「ICTを使って授業した方がいいですか？」（図14）の設問で「はい」と答えた生徒が27.8%増加し、ほとんどの生徒が、ICTを活用して授業を行ったほうが良いと回答した。

表3 生徒の感想

- ・みんな工夫しているのが、良かった。
- ・沖縄のマンゴーやパイナップルを、上手にデザインしていて良かった。
- ・とてもおもしろく、個性があって色彩が綺麗だった。
- ・みんな完成度が高く、いろいろ工夫されていておもしろかった。
- ・作品が工夫されていて、参考になった。

- ・みんな、沖縄をイメージするキャラクターを描いていて凄かった。
- ・いろいろなゆるキャラがいておもしろかった。
- ・伝統のある沖縄だから取り上げられるものも多いなと思った。
- ・上手に仕上がっていたと思う。
- ・友達作品はおもしろく、見るのは楽しかったです。みんなしっかり、描けていました。
- ・みんな上手でした。
- ・結構大胆で、一目見て何のキャラか分かるから凄い。
- ・良いキャラクターばかりで、かわいかった。
- ・みんな、細かいところまで、工夫していて上手だった。
- ・友達作品を見ると、いろいろなゆるキャラがいておもしろかった
- ・おもしろい作品が、多かった。
- ・何かを組み合わせる描くのは難しいと思ったが、意外とうまくできた。
- ・自分でイメージしたキャラクターを描くのは面白かったです。
- ・楽しかった。
- ・すぐに頭にキャラクターが浮かんだから、やりやすかった。
- ・自分はちんすこうが好きなので、「ちんすこうオヤジ」ができてよかった。

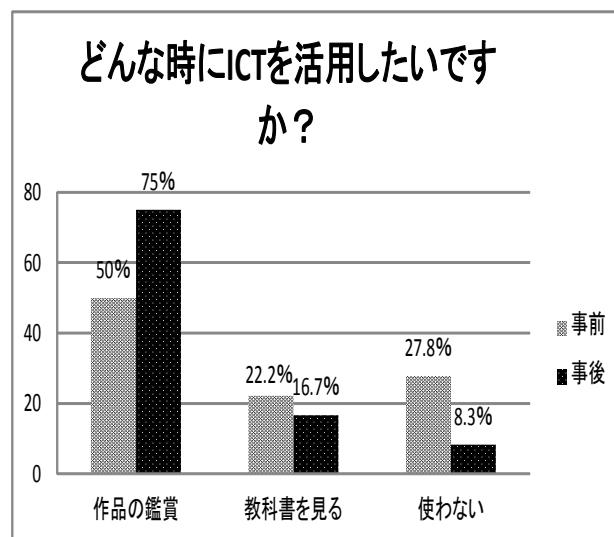


図15 ICTの活用について



図16 検証授業(第4時)の様子

② ICT を活用した際の生徒の興味・関心について

「どんな時に ICT を使いたいですか」の設問(図15)に「作品の鑑賞」が25.0%増加し「教科書を見る」が5.5%減少、「使わない」が19.5%も減り事前と事後では、生徒の授業への学習意欲が大きく変化した。この結果から、生徒作品や参考資料、教科書の作品を ICT を活用し鑑賞する事により、生徒が課題に興味・関心を持ち主体的に作品制作に、取り組むことが分かった。図16は、ICT を活用してキャラクターの資料や生徒作品を鑑賞している授業の様子で、キャラクターについての活発な意見がでてきた。おきなわの地域で活躍しているキャラクターをみせると、名前などが挙がり生徒が積極的に授業に参加している様子が見られた。

表4 生徒の感想

- ・作品など鑑賞するときに、使った方が良いと思う。
- ・参考資料など見るとき。
- ・絵の特徴を説明するとき。
- ・参考作品の悪いところを直したり、色を変えたりするときに使う。
- ・写真を見るとき。
- ・有名な画家の作品を鑑賞して、描き方を学ぶ。
- ・何か作る時の手順を教えるとき。
- ・上手な人の作品をみせるとき。

授業後の自己評価は次のとおりとなった。自己評価①(図17)では、「進んで学習することがで

きたか？」の設問に、A（はい）が53.0%、B（普通）が44.0%、C（いいえ）が3.0%であった。

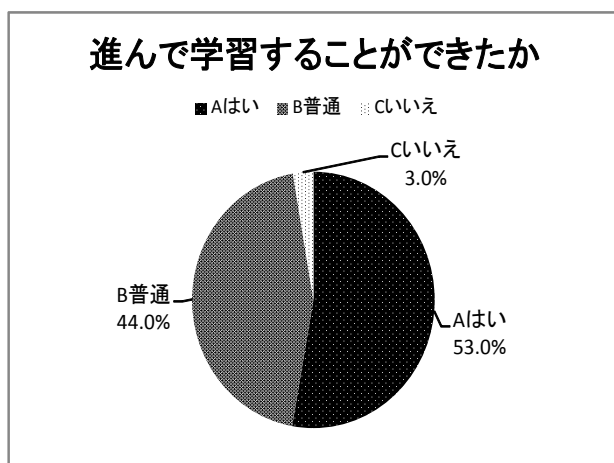


図17 自己評価①(進んで学習できたか)

また、自己評価②(図18)「意欲的に取り組んだか？」では、A（はい）が58.0%、B（普通）が42.0%、C（いいえ）が0%となり、意欲的に取り組んだ生徒が半分以上になった。

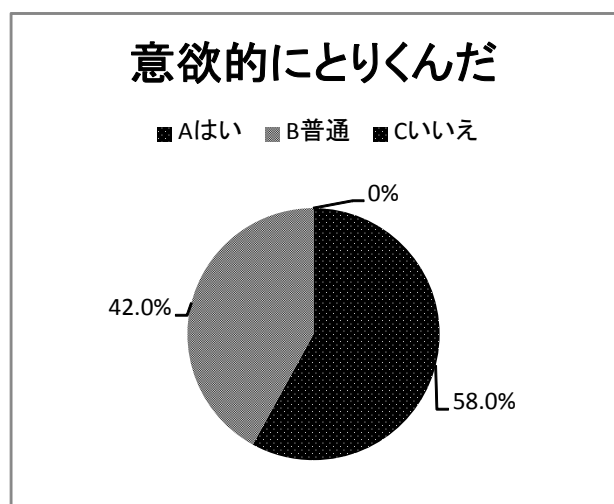


図18 自己評価②(意欲的に取り組んだ)

検証後にアンケート(図19)を取ると、「作品制作しての感想」は、「楽しかった」が83.3%、「難しかった」が16.7%であった。難しかった生徒も僅かにいるが、ほとんどの生徒が、作品制作することに「楽しかった」と答えている。以上のことから、作業仮説2のICTを活用し、参考資料や生徒作品を鑑賞することで、生徒が学習課題を把握し意欲的に作品制作する事により興味・関心の向上に有効であると考えられる(図19,図20)。

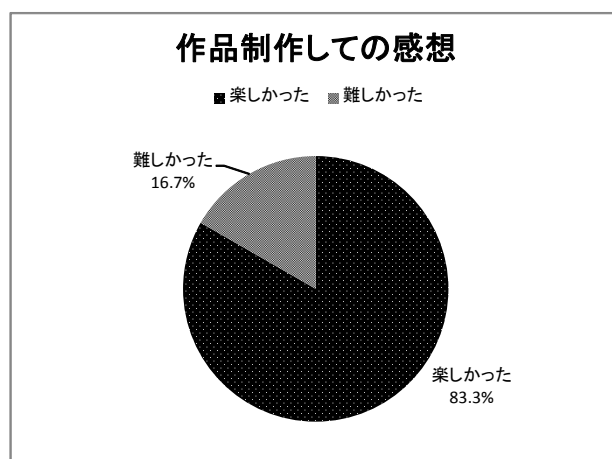


図19 作品制作について



図20 作品制作している生徒の様子

### (3) 考察

事後のアンケート(図14)を見ても分かるように、「ICTを使って授業した方がいいですか？」の設問に80.5%の生徒が「はい」と答えた。制作しての感想では、「楽しかった」と答えた生徒が83.0%であった。この結果から、ICTを活用しての授業が、生徒達にとって興味・関心をもつ手だてとなり、作業仮説2は有効であると考えられる。

課題としては、「進んで学習することができたか」(図17)の設問で、「はい」と答えた生徒が53.0%で生徒が進んで学習することがまだ難しい現状が見られる。生徒の感想(表4)にもみられるように、生徒の興味・関心を伸ばすには、継続してICTを授業で活用し、学習指導の工夫を考えなければならない。

## IX 研究の成果と課題

### 1 成果

- (1) 学習課題や場面に応じた学習展開の中で材料や、提示する資料を工夫し、作品制作が進まない生徒に対して、個別の声かけや資料提示などの手立てをする事によって、生徒が主体的に学ぶ力を高めることができた。
- (2) ICT を活用した授業を、実践する事によりいろんな場面で、生徒がキャラクターデザインに興味をもち、積極的に授業に参加した。そのことから、美術科においても授業の中で効果的に ICT を活用することで、生徒の意欲関心を高めることができた。

### 2 課題

- (1) キャラクターデザインについて、深める学習展開の工夫をした。今後も継続的に行うことで、美術をやって楽しいと思う生徒を育てていく。
- (2) 生徒が美術に興味・関心をもって授業に取り組むため1・2・3学年における ICT 活用を、組み込んだ年間計画の作成など検討していく。

おわりに

本研究を通して、「課題に応じた学習展開を工

夫する」ことで生徒が、主体的に学ぶことが分かりました。検証授業でも、生徒の立場になって考えることが、どれだけ大切なのか見直す機会となりました。研究の中で、ICT 活用の効果を「興味・関心」「主体的」「学習課題の把握」等で確認することができたのは、自分にとっても大きな成果でした。生徒達が、授業が終わっても前に来て実物投影機に触っているのを見て、今後、学校現場で積極的に活用し、生徒が主体的に学ぶことによって、美術が好きな生徒が増えていくような研究をしていきたいと思えます。

研究期間中、入所前の事前研修より丁寧にご指導をいただき、いつも温かく励ましてくださいました本研究所の知名道博所長、山里崇研究係長、日高聡指導主事をはじめとする研究所の職員の皆様、テーマ検討会などでご指導やご助言をいただきました浦添教育委員会の諸先生方、浦西中学校、池原盛浩教頭先生へ深く感謝申し上げます。最後に、本研究の機会を与え支援してくださいました仲西中学校、山田宏校長先生をはじめ、名護清和教頭先生、金城孝子教頭先生、研究に協力して下さいました諸先生方、半年間研究を共に励んだ研究員の先生方に感謝申し上げます。

ありがとうございました。

### 【主な参考・引用文献】

- |  |                     |            |       |
|--|---------------------|------------|-------|
| ・中学校学習指導要領解説                                 | 文部科学省               | 大日本図書株式会社  | 2008年 |
| ・評価規準の作成，評価方法等の工夫改善のための参考資料                  | 国立教育政策研究所教育課程研究センター | 教育出版株式会社   | 2011年 |
| ・中学校美術2・3上 指導書                               | 上野行一 et al.         | 光村図書       | 2013年 |
| ・観点別学習状況の評価規準と評価基準 [中学校美術]                   |                     | 図書文化社      | 2012年 |
| ・新中学校教育課程講座 美術                               | 遠藤友麗                | ぎょうせい      | 2000年 |
| ・新中学校 美術科題材案&授業展開の工夫                         | 福本 謹一               | 明治図書       | 2010年 |
| ・新しい時代の学力づくり資質・能力を育てる 中学校美術科編「A 表現」          | 遠藤 友麗               | 明治図書       | 2001年 |
| ・新しい時代の学力づくり授業づくり資質・能力を育てる 中学校美術科編「B 鑑賞」「評価」 | 遠藤 友麗               | 明治図書       | 2002年 |
| ・図画工作・美術教育研究                                 | 藤澤英昭・水島尚喜           | 教育出版       | 2010年 |
| ・おきキャラ                                       | 山城 加寿               | ゆいワークス株式会社 | 2012年 |