

授業動画 A (3/6 時間目)

日 時 令和3年5月25日(火) 5校時  
 授業場 美術室

生徒 8年C組 計30名  
 授業者 更科 結希

授業動画 C (6/6 時間目)

日 時 令和3年6月25日(金) 4校時  
 授業場 美術室

生徒 8年C組 計30名  
 授業者 更科 結希

1. 題材名

『この窓をのぞいてごらん』 「A 表現」(1)ア(2) 「B 鑑賞」(1)ア [共通事項] (1)

2. 題材観・生徒観・指導観

夢の中や自分の内面にある願望などを現実世界と組み合わせて表現することで、非現実的な世界を表現する題材である。内面を見つめて主題を生み出すため、自分自身を振り返るきっかけにもなる。

空想の世界とはどんな世界かを想起させるために、まずは現実と非現実とはどんなものかについて共通理解をもつ必要がある。そこで、円形や四角形の紙を窓に見立て、その窓の奥に広がる、自分にしか想像できない世界をあらわすという課題を設定することで、空想の世界を想像しやすいよう工夫した。夢や希望など、自分の興味関心のある事柄を空想の世界のもととして、構想を練られるように助言したい。また、色彩については、窓の奥に広がる世界を表現するために、奥行き表現などについて学習した上で、水彩色鉛筆などを用いて様々な表現方法を試しながらその効果を生かし、発想や構想したことをもとに自分の表したい空想の世界を工夫していく。最後に、完成した生徒同士の作品を鑑賞する際に、協働での活動を位置づけることによって、他者の作品の内容について触れる時間を確保し、意図を互いに話しながらか見合うことによって感じ取れるようにする。

3. 題材の目標

- (1) 形や色彩、空間や遠近感、アングルの効果や表現したい主題を基に、全体のイメージで捉えることを理解する。([共通事項])
  - ・水彩色鉛筆の生かし方などを身に付け、意図に応じて工夫して表す。('A 表現')(2))
- (2) 自分の生活を振り返り、理想や想像や感情などから生み出した空想の世界を基に主題を生み出し、効果的に表現するための構図を考え、創造的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練る。('A 表現')(1)
  - ・造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と創造的な工夫などについて考えるなどして、見方や感じ方を深める。('B 鑑賞')(1))
- (3) 自己の内面から生み出した主題を基に創造活動することの喜びを味わい、主体的に空想を表現するために深くみつめて感じ取ったことや考えたことなどを基に表現したり、鑑賞したりする学習活動に取り組もうとする。

4. 評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p><b>知</b> 形や色、材料などが感情にもたらす効果や、造形的な特徴をもとに、描かれた空想の世界を全体のイメージで捉えることを理解している。</p>	<p><b>発</b> 現実にはない不思議な世界に想像を膨らませることで主題を生み出し、遠近感や重なり、強調などを考え、創造的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練っている。</p>	<p><b>態表</b> 美術の創造活動の喜びを味わい、主体的に現実にはない不思議なことに想像を膨らませ、空想の世界をあらわす表現の学習活動に取り組もうとしている。</p>
<p><b>技</b> 自分のあらわしたい空想の世界に合った材料や用具を選択し、意図に応じて自分の表現方法を追求して創造的に表している。</p>	<p><b>鑑</b> 空想の世界を描いた作品の造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の表現の意図や工夫について考えるなどして、美意識を高め、見方や感じ方を深めている。</p>	<p><b>態鑑</b> 美術の創造活動の喜びを味わい、主体的に空想の世界を描いた作者の表現の意図や工夫を感じ取る鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。</p>

5. 題材のデザイン (全6時間)

時	○学習活動 ・ 学習内容	指導の手立て	評 価
1	○作品を鑑賞し、主題を生み出す ・窓に見立てた紙に、どのような空想の世界を表現したらよいか主題を見つける。 ・教科書 P.12 の「記憶の固執」、P.13「白紙委任状」を鑑賞し、イメージを膨らませる。また、資料として「痛ましき腕」「ゴルコンダ」「通りの神秘と憂愁」で画家が描いた世界を知る	・空想表現の入口として、円形の紙を窓に見立て、「この窓の中に広がる世界をつくってみよう」と投げかける。 ・自分の理想や夢、希望を、窓の向こう側に描いていくという学習課題を踏まえ、アイデアをリストアップする ・現実存在するものも組み合わせることも、非現実的な世界をつくることができることを、生徒の意見を引き出しながら確認していく。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>知 態表</b></p> <p>☐ 形や色彩などの効果や全体のイメージを鑑賞作品から感じ取りながら、空想の世界について思い巡らし、主題を生み出せるよう、発想のステップを準備し、取り組む。</p> </div>
2	○主題を表すための構図を考えながらアイデアスケッチする。 ・主題をあらわすために、どのような要素を組み合わせるのか、どのような構図で描くのかを考え、アイデアスケッチをする。	・対象の大きさや角度、組み合わせ方や配置について検討するよう助言する。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>表現の経過をタイムラプスで記録し、本題材の振り返りの場面で、振り返り活動を行う。</p> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>発</b></p> <p>☐ 生徒が、主題を生み出し、他者とわりながら、創造的な構想を工夫し、表現する構想を練っているかを暫定的に評価する。</p> </div>
3 授業動 画 A	○複数の構図案の中から、主題に最適なものを選択し、下絵を描く。	・他者に主題を語り、相手に構図案を提示してもらい、その案も含め、複数の案から主題に合う選択していけるように助言する。 <b>手立てⅡ-① Ⅱ-②</b>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>発 態表</b></p> <p>☐ 楽しく発想や構想の活動に取り組み、形や色彩の効果や全体のイメージで捉えることを理解しよとし、生み出した主題をよりよく表すために構想しようとする態度を評価する。</p> </div>
4 授業動 画 B	○着色する ・水彩絵の具と水彩色鉛筆のできる表現の違いを学ぶ。 ・明暗や遠近、最もあらわしたいところなどを重色して表現する。	・色の使い方による遠近の見え方の違いについて確認する。空気遠近法、色彩遠近法など、表現したいことに合わせた遠近法を利用できるように資料を提示する。 ・表現したいことに合わせて描画材料を選べるように、資料を提示していく。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>技 態表</b></p> <p>☐ <b>技</b> 表現から水彩色鉛筆の生かし方などを身に付け、意図に応じて工夫して表しているか、形や色彩などの効果や全体のイメージで捉えることを見取り一体的に評価する。</p> </div>
5			<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>態表</b></p> <p>☐ 主体的に制作に取り組み、形などの効果や全体のイメージで捉えることを理解しようとし、見直しをもち、空風や改善を繰り返しながら表そうとしている態度を評価する。【制作途中作品、様子】</p> </div>
6 授業動 画 C	○相互鑑賞する ・AR空間に作品を展示したものを、仲間に見賞してもらい。 ・ワークシートに振り返りを記入する。	・AR空間を利用して学習課題と関連付けながら作品を展示し、他者の表現の世界観を感じ取りながら自分の考えたことを表せるようにする。 <b>手立てⅡ-③try</b>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>態鑑 知 鑑</b></p> <p>☐ <b>態鑑</b> 主体的に作品を鑑賞し、形などの効果や全体のイメージで捉え、造形的なよさを感じ取るうしたり、作者の心情や表現の意図と創造的な工夫などについてかんがえようしたりしているかどうかを評価する。【鑑賞カード、様子】</p> </div>
【授業外：題材が終了後】			
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>知 技 発 鑑</b></p> </div> </div>			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>知・技</b> 完成作品やクロッキー帳などから知・技の評価を再確認し、必要に応じて修正する。</p> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>態</b> 作品の造形的な良さや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と工夫などについて考えて見方や感じ方を広げられているかをクロッキー帳で見取り評価する。</p> </div>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>態鑑</b> 作品の造形的な良さや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と工夫などについて考えて見方や感じ方を広げられているかをクロッキー帳で見取り評価する。</p> </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><b>態鑑</b> 作品の造形的な良さや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と工夫などについて考えて見方や感じ方を広げられているかをクロッキー帳で見取り評価する。</p> </div>	

## 6. 「主体的に学習に取り組む態度」の評価の進め方 (3/6時間目)

本題材における主体的に学習に取り組む態度の評価規準は、「知識・技能」「思考・判断・表現」の題材の評価規準と対応させて実現状況を見とることが大切です。

**態表** 美術の創造活動の喜びを味わい楽しく夢や理想を含めた空想の世界をもとに構想を練ったり、意図に応じて工夫して表したりする表現の学習活動に取り組もうとしている。

**知・技** 形や色彩などが感情にもたらす効果や造形的な特徴などを基に、全体のイメージで捉えることを理解している。

**発** 主題を生み出し、画面全体と空想の世界の距離感などの関係などについて考え、創造的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練っている。

※以下、研究における手立てとは異なるので読み取りに注意して下さい。

**知** 形や色差などがもたらす効果や全体のイメージで捉えることを理解しているか見とるため、鑑賞を取り入れ具体の指導を行う。

**発** 理想や現実などをもとに主題を生み出しているかを見取り、いくつもの単純なアイデアを出す手立てを講じる。

手立てを受けて

**発** 生徒が主題を生み出し、創造的な構成を工夫し、距離感やアイテムの重要度などをもとに構想を練っているか評価する〔クロッキー、データ〕

**態表** 楽しく発想や構想の活動に取り組み、形や色彩の効果や全体のイメージで捉えることを理解しようとし、生み出した主題をよりよく表すために構想しようとする態度を評価する〔活動の様子、データ〕

- 主題を生み出す
- 主題を表すために構想を練る
  - ・ 構想を練るために必要な知識・技能の既習事項や新たな視点を取り入れそれらを生かしながら学習を行う。
- 主題を表すために色彩の効果や全体のイメージを捉えながら表現する
  - ・ 色彩が感情にもたらす効果などを考えながら表現していく。

こうした学習活動の中で、場面に応じた検討をはかり、自らの意見を持ちながら活動を行っている状態を見取る。

## 7. ICTの活用について

使用するタイミングと活用のねらいについて (中心となるアプリケーション)

(2時間目～5時間目)

(1時間目～6時間目)

(6時間目)

- 構想から表現の場面における、描画の蓄積を記録する。

振り返りの活動の具体化を図るために実施。撮影は、タイムラプス(低速度撮影)を利用する。



- 授業の問いかけに対する生徒の反応を集約する。
- 資料の提示を行う。
- 継続した振り返りの蓄積を行う。(タイムラプス撮影を含む)



- 完成した作品を、AR(仮想現実空間)に置き、より空間に位置付く自分の作品を振り返り、他者の作品の鑑賞の機会とする。



### 8. 授業動画Aの目標（3／6）

主題を表す表現に用いる構図を検討し、最適な表現につながる案で下絵を描き、次時の見通しを持つことができるようにする。また、他者の主題を聞きそれを表す構図を提案したり、他者が考えた案と自分の案を比較しながら、最適な構図を練りながら、本時の初めに感じていた課題の解決を見い出す。

### 9. 授業動画Aの展開

<p><b>学習活動</b> 教師の働きかけ（●発問、▲補助発問、■指示・説明） <b>手立て</b> 〔児童・生徒の姿〕</p>	<p>【評価の観点と資料】 ●指導上の留意点 研究の手立てに関わる内容</p>
<p><b>1 これまでの案を踏まえ、アイテムの配置を変えた構図を考える</b> ●自分が考えている構図を振り返って、「納得できない」や「どうやって表そうかな」と思っていることはありますか？</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">A</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">A'</div> </div> <p>●こうしたらいいのではないかと考えていることがあったら教えてください。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-left: 100px;">位置を変えてみる。重なりを変えてみる。</div> <p>▲ダリの記憶の固執に関わる2つのアイデアを見てください。 ●構図のバリエーションを増やすためにはどうしたらよieldろうか。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-left: 100px;">描きたいものの位置を変える 大きさを変える 角度を変える 等</div>	<p>・自分の頭の中にある、情景と実際に描き表していることとの差異があれば、それらを明らかにしておく。</p> <p>【クロッキー】 研究の手立て〔きっかけ〕まだ、頭の中で整理できていな主題と表出しようとしているものの整合性を考えるきっかけのタイミングを与える。</p> <p>記憶の固執の分解 「記憶の固執」から23年後に再び描いた作品を提示する。</p>
<p><b>2 他者の空想のテーマから、構図案を提供する</b> ●仲間の空想のテーマを聞いて、あなたならどんな構図にしますか？</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">A</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">A'</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">B</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">?</div> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-left: 100px;">他者の主題を聞き、簡単な構図案を考えてみる</div>	<p style="text-align: right;">タイムラプス 記録開始</p> <p>互いに、空想のテーマを聞き、他者がどのような情景を思い描いたのかを知ることで、自分のイメージと合致するのか、はたまた違うのか、スケッチに起こしたものを使って共有する。 最終的な決断の一つ手前で必要となるアイデアの共有</p>
<p><b>3 構図案の中から、最適なものを選択する</b> ●仲間の案も踏まえ、最適な構図はどんな配置だろうか。</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">A</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">A'</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; margin-right: 10px;">B</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">C</div> </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-left: 100px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・複数案の中から一つを選び描いていく</li> <li>・頭の中でインプットした情報から、一つを描いていく</li> <li>・いくつかの案を複合して描いていく</li> </ul> </div> <p>■窓紙に下絵を描いていこう。</p>	<p>・何度も主題を語ったり、思いを回らす中で、具体的な構図案を練っていく。</p> <p>【クロッキー】 途中段階で終わる可能性は大きいですが、下絵を描いて色を塗ることはしないため、次時で両方の活動を行う</p>
<p><b>4 本時の課題を明確にして次時へ記録する。</b> ●それぞれが、今日のはじまりの時に課題に感じていたことの解決の見通しは持てただろうか。</p> <p>■タイムラプスと共に今日の振り返りを記録しましょう。</p>	<p>・本時の自ら設定した課題に対する方向性を見出しながら活動できたかどうかを視点として振り返りを促す。</p> <p>【ロイロノート】</p>

8. 授業動画Cの目標 (6/6)

公開授業 25日4校時目 8年C組 美術室

完成した作品を AR 空間の中に位置づける活動の中で、他者の意図を汲み取りながらモデルとして関わり、完成した自他の作品を自分なりの見方や感じ方で鑑賞する。また、これまでの学習の経過を振り返りながら、本題材の学習についてまとめている。

9. 授業動画Cの展開

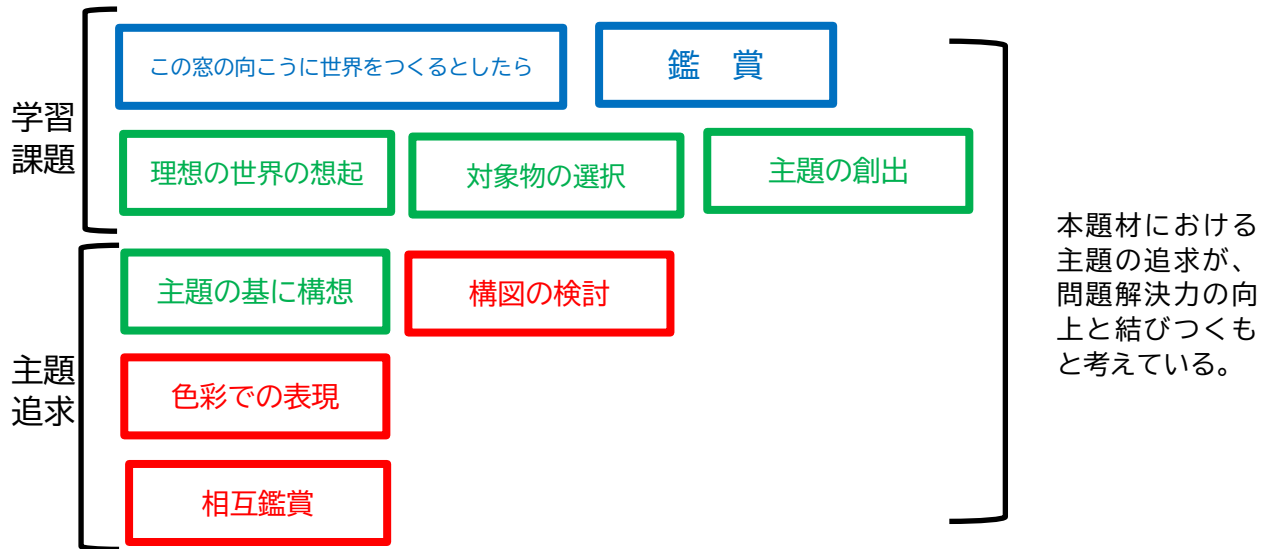
<p><b>学習活動</b> 教師の働きかけ (●発問, ▲補助発問, ■指示・説明) <b>手立て</b> [児童・生徒の姿]</p>	<p>【評価の観点と資料】 ・指導上の留意点 研究の手立てに関わる内容</p>
<p><b>1 作品について知る。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■この作品を見て下さい。</li> <li>▲どんなことを表していると思う？</li> <li>■では作者の声を聞いて下さい。</li> <li>■作者の声を聞いて下さい。</li> <li>▲どんな作品だと思いました？</li> <li>■この作者の作品は、こんな表現です</li> <li>▲自分のイメージと同じでしたか？</li> <li>■作品を鑑賞する立場として、自分の感じ取ったことを大切に、他の人の作品を味わってもらいたいと思います。</li> </ul>  <p><b>2 「この窓をのぞいてごらん」をテーマにARで表現する。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■みなさんの窓を隣の人にのぞいてもらっている表現に挑戦してみよう。</li> <li>●<u>どんな場所で、どんなポーズで隣の人に関わってもらったら、自分の表現に合うかな。</u></li> </ul> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作品を人より大きくして入っていけるようなポーズにしてみよう</li> <li>・作品を回転させて、それをのぞいてもらっているようにしてみよう</li> </ul> </div>  <p><b>3 完成したAR空間を鑑賞し、よさや工夫について語りあう。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●みんなが表した作品は、どんな世界を表していると思いますか。</li> <li>■先ほど撮影してきた隣の人の作品と提出箱から一つ選び、それぞれの作品に対する感想を記入してみよう。</li> </ul>	<p>・作者の声からイメージして、実際の作品を鑑賞したり、作品を鑑賞してから、作者の声を聞くなどの活動を取り入れる。</p> <p>・作者が表現したかったことと、鑑賞者が感じる事は、一致しなくても良いことを実感させたい。 作品の形や色から感じ取られることは、人それぞれ違うことを確認したい。</p> <p><b>ARmakr の使用</b></p> <p>・自分の作品を使って、表現する活動を通して、自分の作品や他者と自分の作品についての対話を促す</p> <p>・他者の作品に関わる機会を設け、他者の表現の内容について話を聞きながら、協力して表現活動を行う。</p> <p><b>鑑賞カードの提出</b></p> <p>【鑑鑑】 選択した作品と記入されたカード】</p>
<p><b>事前の計画では本時に入れていましたが、当日の授業では扱えませんでした。そのため、次時の前半で取り組みました。授業動画D</b></p> <p><b>4 これまでの学習の経過を振り返り、学んだことを記入する</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■これまでの表現過程のタイムラプスをつなげこれまでの学習を振り返りましょう。</li> <li>■過程での工夫点や難しさを感じた段階などを明らかにしておきましょう。</li> </ul>	<p><b>SCHOOL</b></p> <p>【授業終了に評価する資料の一部となる】</p>

■ (3/6 時間目) で目指す子供の姿



本時における「問題解決力」を高めている子供の姿

自己の主題の実現のために、複数の構図案を検討し、最適と考えられる構図の見通しをもつ姿



■ (3/6時間目) のポイント

本時における「目指す子供の姿」を実現するための手立て

「どのようなアドバイスが良いか、またどのような案を提示できるか」といった思いを巡らせることとした。

互いに、案を伝え合うことによって、表現を構築していく上で選択の幅を広げ、よりよい考えに到達するのではないかと考え、他者の主題を聞き取り、構図案を提案する手立てとする。

<関連する学習指導要領の内容>

「A表現」

- (1) 表現の活動を通して、次のとおり発想や構想に関する資質・能力を育成する。
  - ア 感じ取ったことや考えたことなどを基に、絵や彫刻などに表現する活動を通して、発想や構想に関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。
    - (ア) 対象や事象を深く見詰め感じ取ったことや考えたこと、夢、想像や感情などの心の世界などを基に主題を生み出し、単純化や省略、強調、材料の組合せなどを考え、創造的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練ること。
- (2) 表現の活動を通して、次のとおり技能に関する資質・能力を育成する。
  - ア 発想や構想をしたことなどを基に、表現する活動を通して、技能に関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。
    - (ア) 材料や用具の特性を生かし、意図に応じて自分の表現方法を追求して創造的に表すこと。
    - (イ) 材料や用具、表現方法の特性などから制作の順序などを総合的に考えながら、見通しをもって表すこと

「B鑑賞」

- (1) 鑑賞の活動を通して、次のとおり鑑賞に関する資質・能力を育成する。
  - ア 美術作品などの見方や感じ方を深める活動を通して、鑑賞に関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。
    - (ア) 造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と創造的な工夫などについて考えるなどして、美意識を高め、見方や感じ方を深めること。

[共通事項]

- (1) 「A表現」及び「B鑑賞」の指導を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。
  - ア 形や色彩、材料、光などの性質や、それらが感情にもたらす効果などを理解すること。
  - イ 造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風などで捉えることを理解すること。