平成28年6月25日

東京学芸大学附属高等学校　第15回公開教育研究大会

芸術科（工芸）学習指導案

授業者　神田　春菜

# 1. 研究主題との関わり

## （1）本題材で育てたい「資質・能力」

　本校の工芸では素材を通して創造的に表現する楽しさや喜びを感じ，工芸を通して生活や社会と豊かに関わり，人間らしい豊かで健全な生き方を考えることができるような人間像を目指している。すべての題材において身近な生活や社会を出発点とし発想・構想を練り，素材と道具を生かしものを作り，完成したものを鑑賞するという一連の流れの中で試行錯誤を繰り返し，学びを深める活動を軸に授業を展開している。一連の作業の中での試行錯誤は自己の課題を認識し，問題点を見極め，どのように改善すれば良いか，素材や道具の特性，表現上の効果を踏まえ，思考・判断し，創造的に表現する過程であると考える。一年次には素材と向き合い制作する中で試行錯誤する場面を多く設定した。二年次では，デザイン段階での試行錯誤に重点を置いた。思いつきで満足するのではなく，客観的に見つめ直し，より自己の思いを伝えるための効果的な表現方法はないかを模索することを通して，問題解決していく力を伸ばしていきたいと考える。

　また本題材では，型染めの文様を考えることがメインの学習活動になる。文様は，祈りや願いを込め祭事や儀式の場面で使用する道具などに施されてきた。そこには社会的なメッセージが言語ではない形の情報（形，色，素材など）で伝えられている。価値観や言語の違う人同士でも，芸術を通じて，美しさや心地よさを共感できる。世界の人々との交流が当たり前になっている社会の中でも言語以外の手段で自分の思いや考えを発信するとともに，受容することができるよう，発信する力を育んだいきたい。

## （2）育てたい「資質・能力」を評価する方法

ルーブリックを評価基準とし、染色文様のデザイン（型用の下描き）、完成作品、制作過程のスケッチ及びデザインシート、作品の趣旨を書き出したワークシート、制作の様子を総合的に判断し、パフォーマンス評価を行う。

# 2. 対　象　　　2年BF組（男子20名，女子6名　計26名）

# 3. 題材名　　　染色：アジアの伝統文様を生かした型染め手ぬぐいの制作

# 　　　　　　　　　A表現（1）身近な生活と工芸，B鑑賞

# 4. 題材の目標

　日本・アジアの工芸の鑑賞を通して表現の多様性を考察し，用途と美しさの調和を求め，表現の多様性と型染めの特質を生かし発想・構想し，創造的に制作することで，工芸の伝統や文化への理解を一層深めることができる。

# 5. 題材設定の理由

## （1）生徒たちの実態および本題材に至るまでの学習

　本校工芸選択者は，身体を動かしものを作る活動が好きな生徒が多い。新しい素材との出会いに関心を持ち，集中して作業に取り組む姿勢が見られる。一年次の題材では，木，金属，土などの素材を通して，工芸制作の上で基本となる素材の特性と道具の活用の仕方を理解し，制作の中で，創造する喜びと用途と美しさの調和について学習してきた。また，生活を心豊かにする食卓を彩る雑器の条件を考え，発想・構想し，計画を立て制作し，鑑賞（使用する）を行うことで，生活や社会と工芸の関わりについて考えてきた。一方，作品を発想・構想する上で，スケッチすることやデザインを考えることに対し苦手意識を持っている。最初に思いついた発想からより創造的で心豊かな表現に深めていけないなど発想・構想する力に課題が残る。

## （2）教材の特性と授業者の手立て

　本題材では，様々な工芸品や伝統文様を鑑賞し，発想や構想の独自性，表現の工夫などについて分析し理解を深め，自己の表現に生かし制作する中で，発想・構想する能力を育むことを目指し題材を設定した。型染めは，切り出した形を防染や捺染，抜染をすることで文様を表現する染色技法の一つである。簡潔な形と色の対比による表現が魅力である。その特徴を活かすには，モチーフの特徴を捉え，誇張したり，好きな形や方向に単純化したり，繰り返したりするなどの工夫を凝らしデザインすることが求められる。それらは，染色表現の特徴を理解しつつ，発想・構想段階で試行錯誤を重ね，洗練していくことでより創造的な表現へ深めていくことができる。また，文様は各地域の文化や歴史の中で身近なものやなど人々の思想と関連付け，様々な意味や願いを込め作られ，染織工芸を始め多くの工芸品に装飾されるとともに，現在も生活の中に残されてきている。多くの工芸品や伝統文様を鑑賞し，それらをデザインに生かしていく中で，自己の表現の可能性を広げるとともに，人々が創り上げてきた伝統や文化への理解を深めてもらいたい。

　授業では，より多くの工芸品や伝統文様に触れることができるよう，図書館での資料を活用した授業を取り入れる。また，自分がどのような作品を鑑賞し，表現に生かしてきたかタブレット端末に記録を残させ，発想・構想の手助けとする。また，デザイン段階でお互いの作品を鑑賞し，感じたことや表現上の課題を指摘し合う活動を取り入れる。表現の多様性を理解し，他者の意見や感じ方に触れるとともに，他者の作品を通して自己の作品を客観的に見つめることで，より効果的な表現方法を再考する手立てとする。

# 6. 指導計画

## （1）題材計画

第一次(3時間)　日本・アジアの工芸の鑑賞

第二次(6時間)　デザインの発想・構想 （モチーフの選択・図書館での素材集め・ラフスケッチ）

第三次(3時間)　型制作 （原寸大に描く・切り出し）

第四次(3時間)　糊置き・染色

第五次(1時間)　相互鑑賞会

## （2）本時の学習（10/16時間目）

### ①本時のねらい

・お互いの作品を鑑賞し，多様な表現への理解を深めるとともに，制作上の課題の解決方法やモチーフの効果的な表現方法を考え，アドバイスし合う。

・デザインを客観的に見つめ直し，改善しながら型作り用の下描きを制作する。

### ②本時の授業展開

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 時間 | 学習の流れと生徒の活動 | 教員の指導と手立て |
| 導入5分 | 号令・点呼染色の方法と作業工程を再度確認する。本時の学習目標を確認する。 | 染色の方法と作業工程への理解が深まるよう黒板と染色用の型を使用し再度説明をする。 |
| 本時①30分 | グループごとに着席する。　4~5人のグループを5つ作品の特徴と表現上の課題を確認し，ワークシートに記入する。1作品5分で鑑賞・アドバイスを行う。型作り用の下書きを手ぬぐいサイズの紙の上に完成予想図通りに並べ作品を鑑賞する。鑑賞者は以下の二点に着目し，鑑賞しアドバイスを行う。⑴作品の特徴が表現されていると感じるところと感じないところ。どのような工夫をするとよりよい表現になるか。⑵型で表現することができるか。できない部分をどのように改善すればよいか。鑑賞が終わったら，ルーブリックを用いて自己評価を行う。また，今回のアドバイスを踏まえ気付いたことや今後の改善点をワークシートに書き出す。 | 鑑賞でより多様な表現方法に触れることができるよう，普段の席位置や制作の進行状況などに配慮し，教員側で予めグループを決めておく。これまでの授業を振り返り，最初の発想や改善の経緯などを踏まえ記入させることで，自分の考えを整理させる。ルーブリックのすべての項目が「3」になることを目指してアドバイスすることを伝える。一方的にアドバイスをするのではなく，対話を通してグループ全員で考えていくことを強調する。机間巡視を行い，生徒同士でアドバイスを深めていけるよう話し合いの手助けをする。特に話し合いが活発でないグループには，作品の良いところを伝えつつ，表現上の課題を指摘し，どのような改善が可能か考えるよう促す。自己の作品を客観的に見つめ直した上で記入するよう指導する。 |
| 本時②15分 | 改善点を考慮し，型作り用の下描きを制作する。片付け・号令 | 机間巡視を行い，どのような改善点が挙げられたかを確認し，制作を進めるよう促す。制作が進まない生徒や具体的な改善方法が見いだせない生徒には助言をする。 |

**（3）評価基準（ルーブリック）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | キャップストーン | マイルストーン | ベンチマーク |
| 4 | 3 | 2 | 1 |
| B科学的なプロセスで問題解決する力 | 自分の表現したいものを明確にし，美しさや意図がより効果的に他者に伝わるよう，鑑賞した工芸品や伝統文様の美しさやデザイン上の工夫を自分の表現に生かし，構想している。 | 自分の表現したいものの意図がより効果的に表現できるよう，鑑賞した工芸品や伝統文様の美しさやデザイン上の工夫を自分の表現に生かし，構想している。 | 鑑賞した工芸品や伝統文様の美しさやデザイン上の工夫を，自分の表現に取り入れ構想している。 | 鑑賞した工芸品や伝統文様をそのまま型染めのデザインに置き換えている。もしくは特に生かしていない。 |
| 型染めの特徴を効果的に生かし，他者にも美しさが伝わるようなデザインを構想している。 | 型染めの特徴を効果的に生かしたデザインを構想している。 | 型染めで表現できるデザインを構想している. | 型染めのデザインを構想しているが，表現できない部分がある。 |
| C発信する力 | 意味や願いと関連したモチーフを，そのモチーフが持つイメージや歴史・文化的背景などの根拠に基づき選び，他者の共感が得られるデザインを発想している。 | 意味や願いと関連したモチーフを，そのモチーフが持つイメージや歴史・文化的背景などの根拠に基づき選び，デザインを発想している。 | 意味や願いと関連させモチーフを選び，デザインを発想している。 | モチーフを決めデザインを発想している。 |

# 」7. 主な参考文献および資料

文部科学省（2009）高等学校学習指導要領解説 芸術（音楽 美術 工芸 書道）編 音楽編 美術編

　　http://www.mext.go.jp/component/a\_menu/education/micro\_detail/\_\_icsFiles/afieldfile/2010/01/29/1282000\_8.pdf

文部科学省（2016）教育課程部会 芸術ワーキンググループ（第4回）資料1（参考）「図画工作科，美術科，芸術科（美術，工芸）に関する現状について」

　　http://www.mext.go.jp/b\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/069/siryo/\_\_icsFiles/afieldfile/2016/02/16/1366938\_3.pdf

文部科学省（2015）教育課程企画特別部会における論点整理について（報告），教育課程企画特別部会

　　http://www.mext.go.jp/component/b\_menu/shingi/toushin/\_\_icsFiles/afieldfile/2015/12/11/1361110.pdf