

第1学年 芸術科美術Ⅰ学習指導案

場 所：東京学芸大学附属高等学校 美術室

対象生徒：1年EH組（9名）

AD組（15名）

指導教諭：神田 春菜 先生

指 導 者：内館 凜 印

1. 題材名 「鑑賞」を深める

2. 領域 B表現（1）ア（ア）・イ（イ）

3. 題材設定の理由

学習指導要領の鑑賞B（1）ア（ア）と、（1）イ（イ）を中心に取り上げて指導する。

本題材では、一つの作品を多様な方法で鑑賞することを通して、作品の持つ造形的な特徴や作者の心情や意図、表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を深めるだけでなく、他教科と関連させた学びや調べ学習、対話学習などによって作品の根底にある価値観や現代に通ずる魅力などに気付かせる。

〈鳥獣人物戯画 甲巻〉は、京都・高山寺に伝わる絵巻で、甲乙丙丁の4巻からなる。平安時代後期に成立した甲巻は其中最も有名な1巻であり、擬人化された動物の遊戯を躍動感あふれる筆致で描く。作者に関する情報が曖昧であることも大きな特徴で、誰がどのような目的で描いたのか、どのような経緯で高円寺に収められたのかなどの詳細は不明のままである。本題材では、この作品を「①造形的な特徴」「②作者の心情や意図」「③表現の工夫」「④社会や文化」の4つの視点から鑑賞する。①②③の視点は、作品自体の持つ固有の魅力について見方や感じ方を深めることを意識させ、④では過去から現在に続く大きな歴史や文化の流れの視点から改めて作品を捉え直すことを意識させる。

本学級の生徒は、これまでの美術Ⅰの授業の中で鉛筆によるクロッキーやデッサンを通して絵画表現における材料や構図、色彩などの基礎的な知識や技能を身に付けており、単色での表現に魅力を感じている者も多い。また〈鳥獣人物戯画 甲巻〉の内容については古典の、作品が成立した平安時代後期の様子については日本史の授業を通して学んでおり、ほとんどの生徒が作品の基礎知識をもっている。一方で、筆や墨を使った表現について未経験の生徒、作品の実物を鑑賞したことのない生徒も多い。これを踏まえて今回の学習では、他教科での学習やこれまでの経験の中で得た作品への一般的なイメージや自分の持っていた考えが本当に正しいのかを様々な鑑賞活動を通して確かめることで、美術や美術文化の奥深さや実体験を経て自分の感じ方や考え方が変わる面白さに気付かせる。

4. 題材の目標

○対象や事象を捉える造形的な視点について理解を深めている。

【知識及び技能】

○造形的なよさや美しさ、表現の意図と創意工夫、美術の働きなどについて考え、価値意識をもって美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりしている。

【思考力・判断力・表現力】

○主体的に作品や美術文化の鑑賞の創造的な活動に取り組もうとしている。

【学びに向かう力・人間性】

5. 学習指導計画

第1～2時 「①造形的な特徴」「②作者の心情や意図」の視点から鑑賞する。

第3～4時 「③表現の工夫」の視点から鑑賞する。

第5～6時 「④社会や文化」の視点から鑑賞する。①～④の鑑賞を通して気づいたことや考えたことを発表する。

6. 学習評価

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
○造形の要素の働きを理解している。 ○造形的な特徴等を基に、全体のイメージや作風、様式などで捉えることを理解している。	○造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を深めている。	○主体的に作品や美術文化の鑑賞の創造活動に取り組もうとしている。

7. 本時の指導（5/6）

(1) 本時の目標

〈鳥獣人物戯画 甲巻〉を「①造形的な特徴」「②作者の心情や意図」「③表現の工夫」を踏まえ、「④社会や文化」に着目し、4つの鑑賞を通して自らの考えや感じ方の変化について捉える。

(2) 本時の展開

○児童の活動 ・ 予想される児童の反応	◇指導上の留意点 ◆評価
導入5分 ○前回の授業を振り返る ○本時の授業の見通しを立てる ○本時の授業内容の把握と確認 …調査項目・授業の流れ A.鳥獣人物戯画の歴史的背景 B.当時の日本文化・美術文化との関わり C.関わっていたと考えられる人物について D.過去から現在の日本文化・美術文化との関わり （作者、作品、日本と外国など）	◇ワークシート配布、返却。 ◇今までにやった4つの鑑賞方法を通して調査し、鳥獣戯画についてさらに視野、思考を広げていくことを伝える。 ◇4つの鑑賞を通して自分の考えや感じ方の変化について自覚してもらいたいことを伝える。 ◇各項目について説明する。 ◇各項目ごとにまとめ、そこから「鳥獣戯画は、どんなことから影響を受けて制作されたと考えるか」をグループで考えてもらうことを確認する。
展開 45 分 ○鳥獣戯画について基礎的な知識について触れる。（3分） ○インターネット・AI 使用上の留意点の確認 ○項目ごとのワークシートを確認しグループを把握する。（2分） ○図書館へ移動し、資料・教科書・インターネット・AIなどを活用し調査する。（40分）	◇鳥獣戯画についての資料を配るとともに基礎的な事柄について確認しておく。 ◇各項目（ABCD）ごとのワークシートを配布する。 ◇項目の担当は事前に決めておく。 ◇筆記用具、ワークシート、教科書等を持って図書館へ行く。 ◇自分が調べる項目を把握し項目ごとのグループで作業を行ってもらう（ジグソー学習） ◇美術だけでなく歴史の教科書等も活用してよいと伝える。
鳥獣戯画は、どんなことから影響を受け制作されたと考えられるか。	
○鳥獣人物戯画について調べ、分かったことについて項目ごとのグループに分かれて調べる。 ①紙媒体の資料で調べる	◇「④調べる」によりまとめながら作品に対する考え方を捉え直すことを意識させる。 ◇各項目担当者で共有しながら調べることを伝える。

②インターネットやAIを活用しながら調べる …前半 A・B、後半 C・D と分かれて紙媒体の資料による調査を行う（20 分交代）→共有時間（約 3 分）	◇歴史的背景、当時の社会や文化（日本文化・美術文化）、作者や作品と人々の関わりについてグループごとに調べる。 ◆調べ学習への参加態度 ◆グループでの共有 ◇AI で調べる場合は自分が入力したプロンプトと出てきた回答について、ワークシートに記録しておくよう伝える。 ◇調べる最初は紙媒体により調べることとし、インターネットや AI を使用し始めて良い時間を設定し伝える。 ◆AI やインターネットを正しく活用できているか ◇4時間目は教室に戻り行くことを伝える。加えて、序盤で調べたりまとめたりする時間があることも伝えておく。
--	---

準備物

PC（生成 AI 等使用可）、模造紙、筆記用具、マッキーペン、教科書等資料、前回までのワークシート

本時の指導（6/6）

（1）本時の目標

〈鳥獣人物戯画 甲巻〉を 4 つの鑑賞を通し鳥獣戯画の特徴や日本美術の魅力を考え、自身の価値観や考え方の変化について捉える。

（2）本時の展開

○児童の活動 ・ 予想される児童の反応	◇指導上の留意点 ◆評価
○それぞれが調べた項目について共有し、模造紙にまとめる。 ○A～D を調べたことから「鳥獣戯画は、どんなことから影響を受け制作されたと考えられるか」について考えグループで模造紙にまとめる。 （15 分）	◇5時限目から継続し教室に戻って「④調べる」鑑賞を実施する。 ◇まとめるまでの残りの時間を伝える。 ◇「鳥獣戯画はどのようなことから影響を受けて制作されたと考えられるか」についてグループごとに考えまとめてもらう。 ◇調べたことをもとに、推測や考えられる事について自由に書いてもらうよう促す。 ◆話し合いへの参加態度 ◆ワークシートへの記入
展開 25 分 ○調べて分かったことから考えたことについてグループごとに全体で共有する。 （各グループ約 2～3 分× 3 グループ：最大 10 分） ○鳥獣戯画には謎が多いということを再確認する。 （1 分）	◇比較的書けているグループから発表してもらう。 ◇作者や作品について謎(不明な事実)が多いことを再確認する。 ◇鳥獣戯画について調べて「いつ」「誰が」「何のために」「どのようにして」描いたかほとんどの事が推測であることを改めて明示する。

「どのような人物が」「何のために」鳥獣戯画を描いたのだろうか？	
○調べたことや今までやってきた4つの鑑賞を通して、どんな人物が何のために鳥獣人物戯画を描いたのか考える。（7分） ○同じグループの人と考えたことを共有する。（3～4分）	◇文章量は問わないことを伝える。 ◇間違いはないため自分の思ったことや考えたことから書いて良いことを伝える。 ◇今までの活動を振り返り、自分の考え方、見方の変化についても触れながら考えてもらうよう促す。 ◇書いてもらったことは後でまとめて全員分見られるようにして配るため、自分の字が人に見られることを伝える。 ◇鳥獣戯画を鑑賞し日本美術の面白さや奥深さを感じてもらうとともに、鑑賞や他者の意見を知ることにより自らの考え方や感じ方の変化や新しい価値観が得られたかについて考えてもらう。 ◆ワークシートへの記入状況、内容 ◆鳥獣戯画についての自分なりに推測し書いているか
まとめ・振り返り7分 ○授業、4つの鑑賞について振り返る（3分） ○振り返りを記入する（4分）	◇4つの鑑賞について振り返り、それぞれの鑑賞を通して感じたことや考えたことに変化があったか問う。 ◇この授業を通して感じたことや考えたことについて記入してもらう。 ◆ワークシートへの振り返りの記入 ◇時間があればワークシート内のアンケートに応えてもらう。

準備物

PC、模造紙、ワークシート、筆記用具、マッキーペン

7. 参考文献

・文部科学省，2019年，『高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 芸術（音楽 美術 工芸 書道）編 音楽編 美術編』，東京：図書印刷株式会社

・梶尾山 高山寺，2025，「世界遺産 梶尾山 高円寺 HOME 鳥獣人物戯画」
<https://kosanji.com/chojujinbutsugiga/>，2026年8月25日取得）

・伊藤大輔，2021年2月1日，『鳥獣戯画を読む』，一般財団法人名古屋大学出版会

・板倉聖哲，2020年7月30日，『もっと知りたい鳥獣戯画』，株式会社東京美術