

美術分科会

はじめに

参加者は2日間で延べ10人。美術系大学の教職教科を履修している学生さんの参加が、1日目にその半分を占めるのがここ数年の特徴である。また、レポーターに対する質問をするなど積極的に関わろうという真摯な姿勢が分科会に良い意味での緊張感をもたらしてくれる。しかしながら2日目にもなると参加者は4人と半数以下、レポート総数は3本と、過去に例のない落ち込みがあった。総括を午前中に終了したことも報告として付け加える。

以降、レポートの紹介である

思考力を高める指導実践 【美術Ⅰ】スプーンに映った自画像 ～自己を描く～

(釧根) 釧路江南高校 上野秀美

上野実践の魅力と特徴は、「時代と程よく付き合い、今の時代を生きている生徒と美術を通して向き合う」ことである。更には6年後の新学習指導要領を見越して、自らが学習し江南生とともに育とう姿勢がそこにある。美術教育の根っこにあるであろう、五官を使った自分探しの表現活動とは何かを問いつつ、新旧課程を織り交ぜる柔軟かつ貪欲な姿勢をもって実践するのである。

教材の具体的な中身は、表題にもあるように「自画像」である。この制作をさせるにあたって、授業のねらい、単元総時間数と展開の配分、観点別評価の規準が明確にされている。また、導入から展開、終結といった、当然といえば当然、当たり前といえば当たりの計画と準備をする。決して単元ありきの設定ではない。そこには現代高校生が核となっているのだ。

単元設定時間は18時間、導入の段階で5時間を使っている。ただ「自分の顔を描け」ではない。自画像への抵抗感を少しでも和らげ、内面を引き出し、自他を認め、現実をも見つめさせよう周到なプロセスを踏む。この中には「対話的学びの場面」を設けている。頭部プロポーションの理解を進めるためにタブレットを使い、自らもモデルにする。誰もが知っている美形男子芸能人とあえて比較しプロポーションに違いのないことを認知させる。経験に裏づけされた単元の肥やしになる技である。生徒にとっては、自画像に対する入り口が広がったであろうところで描画に入る。(授業の展開を参照)

更なる仕掛けが「自分をスプーンに映す」である。なぜ鏡ではないのか「歪んだ空間は生徒にとって既成概念の転換を促し、表現の可能性を広げ、より自由にすることができる。通常の鏡の制作では、映る像の捉えやすさと左右対称に描く容易さから、正面から捉えた構図が多くなりがち。スプーンは片手に持つことができ、持ち方次第で映り方が変わるため構図に柔軟性が生まれる。また、凸面鏡に映したような不思議な像になるため、日常とは異なった視点で自分を見つめることができる」とスプーンに映すことの意味を本人は説いている。(生徒作品、途中経過、単色による明暗表現：11/18hを参照)

授業の展開

生徒の活動	指導と評価の留意点	評価の規準	時間数
頭部の構造について ・頭部の構造を比例で理解する。	・頭部において、目や鼻などが相互に関連した位置にあることを具体的な画像を見せながら説明する。	① ③	1時間
画家の自画像から読み解く ・教科書の12人の画家に成りきって、ポーズや背景、色などの意味を発表する。	・画家の自画像を鑑賞し、感じ取ったことを自分なりに解釈し、自由に発表することで、多様な解釈があることに気づかせる。	④	1時間
自分とは何かを考える ・自分に関連することをマインドマップにできるだけたくさん書き出す。	・自分に関することをできるだけ多く書き出し、自身の存在について、意識を広げさせる。	① ②	1時間
自画像の表現方法を検討する ・画用紙にラフデッサンを描く。 ・短歌で表現することを意識する。	・ポーズや表情や鏡の代わりであるスプーンの角度、距離を変え自分らしさが表れるようラフデッサンを行う。 ・短歌にすることで言語活動による表現についての考えを深めさせる。	① ② ③	2時間
自画像の制作 ・マーメイドボードに鉛筆→絵具(単色)→彩色の順で描画する。	・鉛筆で明暗の段階をある程度の描写を行い、その後、アクリル絵具による透明描法を基本とした描画を指示する。(鉛筆での下描きを保護するためにフィクサティブを吹き、クリアジェツソで下地処理する)	① ② ③	12時間
自分を見つめる ・作品の制作意図を発表しながら、友だちと作品を鑑賞し合い、自分についての思いを深め、制作レポートにまとめる。	・各自が自画像に込めた思いを考えた短歌と共に紹介し、自分についての思いと表現について、友だちの表現や思いに触れつつ、自画像の魅力を理解させる。	④	1時間

生徒作品（途中経過：単色による明暗表現：11/18h）



Ⓐ 今のところ背景は具体的に表現されていないが、描かれた表情に本人の特徴を感じる作品となっている。



Ⓑ 工夫されたポーズをとり描いている。表情の付け方にも作者の意図を感じる。歪んだ背景をどのように表現するのか期待している。



Ⓒ スプーンを持つ手を描くことで、表現を深めることに結びつけている。虚像と実像の対比を計算しているならば洒落な表現である。

鉛筆で明暗による描写が、ある程度まで進んだところで、アクリル絵の具を使った透明描法に入る。黒は使わないという条件をつける。ここには「概念くずし」と「色彩学習」の効果を狙う意図もあるのだ。重ね塗りですら髪を表現することができるのか、「絵の具の黒ではない」ことに気づく、補色の特徴を画面上で試す。クリアージェツソを塗る

ことで更に重ね塗りが可能になる。この行為を繰り返す中から、表面のみならず内面をも見つめる自分像へと深化させるのだ。色の選択や表情、背景描写には、導入段階での「マインドマップ」の存在や教科書にある歴史上の「絵描きの自画像」をリンクして、考えさせた効果は大であろう。

この実践は前述したように、単に鏡に映った自分の顔を描かせた訳でもなければ、スプーンを使ってちょっとかわったことやろうという表面的な発想でもない。なぜ、このような取り組みをしたのか、本人は「思考力を身につけることを重視したのは、18歳選挙権の施行など現在の高校生を取り巻く状況では従来以上に必要とされる力だと確信しているからである。新学習指導要領の施行に伴い、学力に対する見方や考え方が大きく変わろうとしている。美術や工芸（図画工作）でも他教科同様、「対話的で主体性のある深い学び」（アクティブ・ラーニング）が求められている。元より美術は作品制作や鑑賞をつうじ、生徒に主体的で深い学びを働きかけてきた教科である。高大接続改革で課題研究の充実が求められている高校の現場では、今後益々、教科の取り組みとして美術の果たす役割は大きくなっていくことも十分考えられる。今ある授業を土台にし、造形活動を通じて、生徒にとって必要とされる学力をどのように身につけさせてゆくことができるかを私たち自身も深く考え、創意工夫のある実践となるようにしたい。」と、レポートの最後を括っている。この実践から学ぶべきことは大きく、必要とされる視点である。



江・上・有 ～（美術）教育環境問題になっちゃいました～

（檜山）江差高校 十河幸喜

昨年度より「学校間連携」で上ノ国高校の美術を担当し、江差高校で「有朋高校の地方指導員」を担当。江差高校の教諭である。ともすると「忙しさアピール」と思われるかも知れないが、「聞く側、思う側、捉える側の勝手」と本人は吐き捨てるように言う。これらの学校の生徒に関わることで思うこと、美術を通して特に思うことを、大人側や自分に矢印を向けて問うている。

元々レポートの副題は、「ベーシックデザインの完成から点描制作への切り替えと点描の終結」で校正する予定だった。合研終了後どのようになって、どう次の年度に繋げ、滑り出したか、という年度を跨ぐ検証的振り返り報告が自身も含めなかったことに気づいた。2校のベーシックデザインの振り返りレポートを進める中で、「目の前の子どもたちが美術

作品を拵えている様」から「この子たちの置かれている環境とは」「環境の違いから到達目標の設定はどうあるべきなのか」「机間支援のあり方と評価の規準」など、沸いてくる疑念・疑問の発展的解消の策を練るうちに、「制作環境の大切さ」や「指導姿勢のありかた」が主眼となっていった。



美術Ⅰの題材配列は、双校ほぼ同じである。表現領域では、基礎三描→デザイン→点描の大きく3単元。目標設定は教具(画材)の扱いによって若干変えている。根幹は「じっくり時間をかけて、丁寧な仕事をやり抜くこと(労作=秀作)」で共通。そこには、「過去がどうであれ、スタートラインは(上ノ国高校のこの部屋)(江差高校のこの部屋)誰もが一緒」という始まりがある。学校間は20kmも離れていない。江



差高校を通り過ぎて上ノ国高校に通う、上ノ国高校を通り過ぎて江差高校に通う、そういった、同地区と言っても過言ではない程の位置関係にもある。何故画材を変えなければならないのか。次年度以降の選択の有無と教室の関係から判断。片やⅡ→Ⅲと継続履修を望めるが、一方はⅠで終了する。差異「ポスターカラーを使う・使わない」はつけたくはなかったが、どうしてもできないのが器。共に水場はあるが、机間支援がままならないほど横歩きがやっとの39人の教室では使わない選択をした。新たな画材による技術の習得を行わない分、プロセスを増やし深化を試みている。また、徹底した対面指導は効果薄と判断し、一斉指示(一斉授業)の場面を多くし補助的に対面指導をすると試みているが、果たして制作を通していかに基礎基本の上に成り立って自分を引きだしていったのか、自分の内面に迫って作品に現すことができたのか、教育的効果はいかかなものか、今すぐ結論がでるものではない。今は、十河が上ノ国高校の生徒や先生方から学んでいるのが実情。

次年度から江差高校と上ノ国高校はセンター校とキャンパス校という関係になる。遠隔授業を取り入れるなどの本格実施はH31年度からと現場には周知されている。よって、H30年度は準備を進めるものの、学校関連携の延長上として継続して美術を行うことになっている。勤務形態は未定だがそれによっては企てがある。更に地域の学習が進む。

「猫も走ればARTにあたる」 ～分け入っても 分け入っても 深い山～

(上川) 名寄市立 智恵文中学校 茶谷裕樹

学校が変わって2年目の報告であるが、生徒作品からはまるで、同じ学校での継続実践のような気にさせられる。生徒が変われば、アプローチやプロセスはもとより、寄り添い

や迫り方も変わり、表出される作品も変わろうもの。観ている側が錯覚に陥るほどである。本人は「十分にペースがつかみきれていない。今回も、あまりかわり映えの無い資料を持って来ただけ」とレポート序文に記している。

かわり映えがしないわけである。年次進行指導計画と年間指導計画に、その単元、その年次で「この時期、この子たちにつけさせるべき力とは何か」「何が必要で何を補えば良いのか」を明確にし系統立てた運用をしている。

H26:2014			H27:2015			H28:2016			今年度			H29:2017			H30:2018			
3年	絵	竹香 ドライイト 色紙	絵	竹香 ドライイト 色紙	絵	竹香 ドライイト 色紙	人物画	ネームプレート	人物画	パチモン	BOX ART	人物画	パチモン	BOX ART	人物画	篆刻	彫刻	
2年	絵	箱木彫 BOX・色紙	絵	箱木彫 BOX・色紙	静物画	ネームプレート	静物画	ネームプレート	静物画	ネームプレート	静物画	ネームプレート	静物画	ネームプレート	静物画	ネームプレート	静物画	ネームプレート
1年	絵	粘土・石判 ゴム版・色紙	絵	粘土・石判 ゴム版・色紙	風景画	パチモン	風景画	パチモン	風景画	パチモン	オープン陶芸	風景画	パチモン	オープン陶芸	風景画	パチモン	オープン陶芸	

※ 3年間を見通してシフトしていく。→

絵画の指導

学年	ジャンル		
中1	風景画	遠近法を使い、奥行きを表現しよう。	遠近法
中2	静物画	質感をとらえ、材質を描き分けよう。	明暗の捉え
中3	人物画	形を正確に描こう。何をみているまなざしか。	形の捉え

↓この順に形の正確さが求められ、難しくなると考え、この配列にしています。

鑑賞の指導

	1年			2年			3年		
	1学期	2学期	3学期	1学期	2学期	3学期	1学期	2学期	3学期
西洋	フェルメール		ルネサンス	ラス・メニナス		ダリ	ゴッゲン		
日本		長谷川等伯			尾形光琳			日本の焼物	浮世絵

上記の表は、ある学習会での資料を抜粋したものである。本分科会のレポートの一部としても示している。その中で「一般的な大規模校と違い、子どもたち一人ひとりに比較的細やかに指導できることと、生徒の実態から集中して作業に取り組める。よって、一つの題材にじっくりと取り組ませることができるため、題材の数は少なくなっています」と、このような配列にした状況を説明している。じっくり時間をかけて、考えさせる手立てを講じ、創りきらせる。学校の規模や生徒の実態を細かく気に留めていなければ、計画倒れ、机上の空論と化してしまうところである。しかしながら「限られた時間ではあるが、授業の中で描ききらせることができる(た)」との報告もなされている。

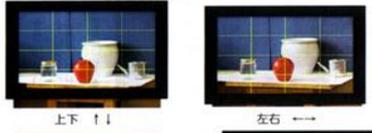
また、本人はマニュアルと言っているが、「制作案内」をその単元ごとに配布し説明する。「教える」のである。「描けないには理由があるはず。教えずして描けるわけが無い」本人曰く「中学、高校と進んでいけば、先生は自分の得意とするところで先生になっているわけだから、科目のつまずきは、ある程度解明できても、本当にわからない、嫌い、という子の気持ちは解れない」と語る。子どもたちは「美術の時間に教わったことない」「よく見て書け」と過去に言われた経験があるという。そもそもは、「できるようになりたい」という子どもの声がかきかけで「ちゃんと教えなきゃ」と手立てを探る教材・教具研究が進んだ。多感な時期ゆえの成長過程にある欲求や不満を、美術の授業で子どもと関わる中で、「教

ええるべき側」「おしえられる側」のあり方はどうあるべきなのかへと、教師自身の深化にもなったと言えよう。

静物画の描き方 ① 下書き

- ・描くものモデルを全体のバランスを考えながら配置する。
- ・必要な部分のみをカットするつもりで、写真を撮る。(目の高さによって、位置と形が変わるので、注意が必要。)

1 構図決め 描くものの並びにより、画面全体のバランスを考え、余白をどうとるか決め、構図(画面への配置)を決定する。



上下 ↓↑

左右 ←→



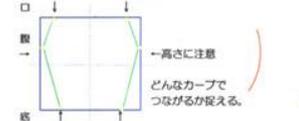
2 位置決め 一点透視を意識して、立ち位置(下のライン)を決める。(モデル同士的位置関係・高さの関係にも注意。)

水平線

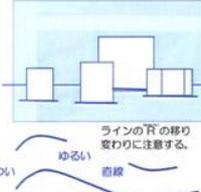


3 大きさ決め モデルの形の横・縦の比率を考えて、□四角で簡単に目安の大きさを捉え描いておく。

4 ライン取り 矢辺や底辺、一番幅の広い点などの、ポイントになる点を(口・肩・腰・底など) 控えて、そこを目安に「ライン」で結ぶ。



5 輪と線の押さえ(面も) 形が取れたら、輪や線などの境界線も描いておくと、塗る時の目安になる。(ごく薄く描く)
・金属は、コントラストが強くなるので、3色で描くイメージで、映り込みにも注意。



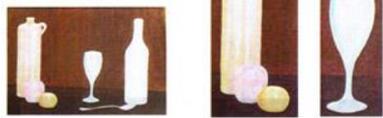
・ガラスは、反射・透過・映り込み 屈折による輪郭とゴニョゴニョを捉える。

② 着色

1 背景塗り 壁と台を塗ります。はみ出さないように気を付けて、モデルの輪郭から決めていくとよいです。単色の場合は特に、絵の具をやや多めに作っておいて塗ります。タッチも大切なので、縦塗りか横塗りやその他など、どう塗るかを決めておくこと。

流れのある背景にする時には、モデルの後ろを通過するようにつけた方がよい。緑取りが目立たないように、乾く前にスピーディーに伸ばすイメージで塗ると良い。

2 下色付け ハイライトの部分を除き、モデルの固有の色を全体に薄く塗る。(一番薄い箇所に合わせて良い。)



3 明暗つけ 水彩は、明るいところから暗いところの順で塗っていくのが基本だが、油絵のように、単色(グレー、茶、藍などで明暗の下地を描いてから着色するグリザイユ技法で描く方法もある。(にじみには注意が必要だが、自然で写実的な表現になる。)

通常

○単色～着色(グリザイユ)

4 塗り込み 全体の調子を見ながら、少しずつ濃度の調子を上げていきましょう。

5 反射光のハイライトと影 明暗の仕上げと細部の描込みをする。

とにかく、薄く描き、いらなくなった補助線は、ドンドン消していきましょう。

美術資料

風景画のつくり

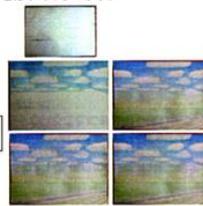
水彩画

同じ水性でも、デザインと異なり、広い面に単色をベタ塗することはほとんどありません。(静物画や人物画の背景くらいでしょうか。)しかも、必ずしも乾いた紙にたっぷり塗り重ねるわけでもありません。かすれた筆で描くことや濡れているうちにじませる時もあります。難しいことではありますが、基本的な風景画を描く手順を説明します。

色の濃い影から塗る方法が一般的ですが、ここでは逆に色の淡いところから描いてみます。まず、空を書きます。雲などの真白いところは、紙の色を生かすことよいため、塗らずに置いておきます。空も、場所によって色が異なります。地平線に近いほど色が薄くなっていく様子を見ておきましょう。山などもひと固まりの立体ですから、べったりと塗って塗り絵にならないように気をつけたいものです。距離ごとに遠くなるほど、薄く青白くなってかすんでいくことを確認しておきましょう。この段階でひと通り、紙面の全てに下色を付けてしまします。そして、乾いたら細部を描き込んでいきます。

A 全体の描く手順(制作の流れ)

- 1 雲を残して空を塗る。奥ほど空気遠近法で、色は薄く見える。
- 2 背景の下地を塗る。奥ほど空気遠近法で、色は薄く見える。
※ この段階で、雲を除く、画面の全てに色が付くようにする。
- 3 各部を塗りこんで立体感を出してゆく。山や樹、建物などを「塊」として捕らえて、陰影をつけてゆく。これが正確だと、絵に力が伝わりやす。
- 4 全体の調子を見ながら、細部を書き込んでゆく。手前は細いタッチで、中景は丁寧に、遠景は細やかに、あるいはポンヤリなどとなく…。表面の様子を捉えて描き込む。



B 山々の描き方

- ① 下地を塗く 遠くほど薄く描くようにする
- ② 谷間の影を描く 尾根の木々のラインを描く
- ③ 木々の塊りを 樹種により色を使い分け点描する
- ④ 必要に応じて 枝先の葉や幹と枝を書き込む

C 草の描き方 生の色は絶対に使わず、薄目に塗っていきます。ピリジャンや黄緑には、黄土色や茶色を少しだけ混ぜると、ナチュラルで淡い色合いの緑になり、イ〜感じだよ。



- ① 地平線に近いところほどうすく書んでいくように色を横に置いていく。左右の濃さのバランスに気をつけて下地を塗る。
- ② ~ ③ 調子を見ながら、徐々に色むらで凸凹感を表現しつつ遠近感を付けていく。線の中が、遠くほど細く、色も薄くなるように塗る。
- ④ 完全に乾いたら、表面の様子を、状態により筆先を使い、下の例を参考に書き込む。遠くほど薄く小さいタッチで描く。

テクスチャーは、草丈や種類で色々と使い分けよう。パターンは、一度良く見てしっかり描いてしまおう。あとは案外 空気を、絵全体に引っ張れるものです。濃い目の絵の具を使い、筆を真直ぐに立てて、筆先でチョンチョンと置いたり、サーッと引張ったりしましょう。



D 樹々の描き方 1

- ① 雲を残して、空を塗ります。
- ② 枝ごとの塊の陰の部分塗る。
- ③ 枝の形をとります。

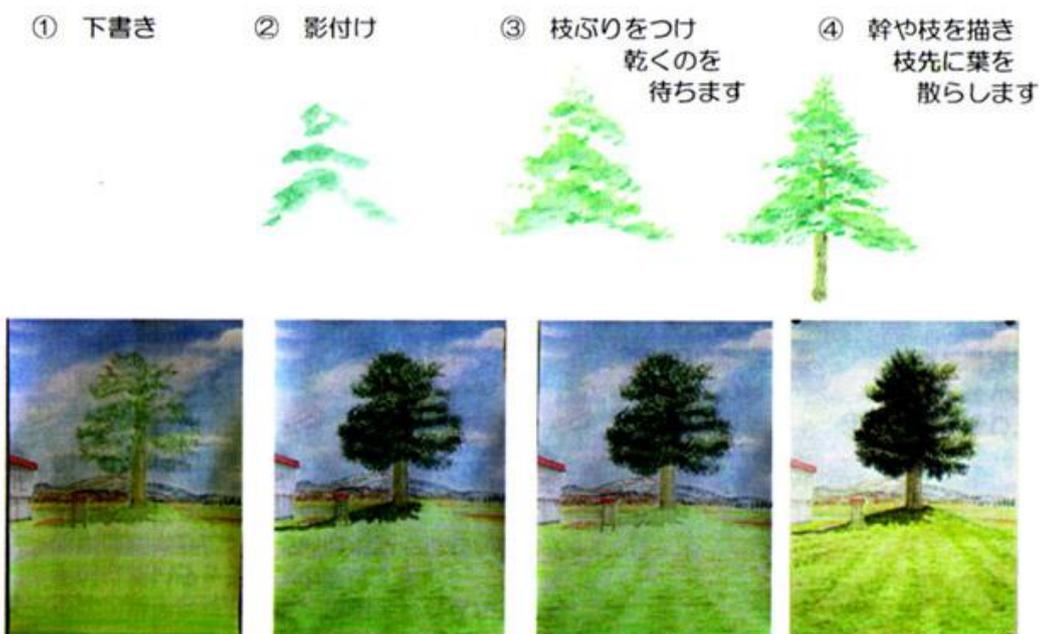


⑥ 筆先を空の部分まで伸ばします。⑤ 葉を描き込んでいきます。④ 枝ごとに塊りと捕らえて枝と幹を描いて仕上げます。⑦ 筆先でトントンと描くように、影らみを書き込みます。

作品が目の前にあるから逃げられない上に、周りに見られて当たり前の分野でもある。「上

手く（描けるように）になりたい」という欲求もある。故の制作案内でもあるのだ。ここにも「これを見ながらやれ」という乱暴な提示ではない。科学的なものを見方を含めながら説明するのである。

E 樹々の描き方 2 針葉樹は下のような感じになります。



絵のほとんどは自筆であることが特徴でもある。

レポートの末に「よく高校の先生が、美術教育の最後の機会と奮闘されていますが、最近小規模の高校では、芸術を選ぶ余地がないところも増えている気がします。高校で美術を選択しない、できない生徒にとっては、中学校こそ美術教育最後の機会と捉え、他の教科ではつけることのできない力や、他教科ではありえないほど広範な力をつけることができる教科である。」と括っている。19年現場で美術教育に関わり2年前に美術免許を取得。茶谷先生の主眼は技術である。

終わりに

とある教科書出版会社で、「もしも学校に図画工作・美術がなかったら」「美術教育って必要ですか」という特集記事があった。「美術教育が人間らしく生きることを可能にする」「驚きとして現れる 美 を受け取る力を育む」「想像力を形にする物づくりの精神が人生になる」と様々な分野で活躍されておられる方々のコメントを掲載している。これらには、心の教育を期待されている教科・科目ではないのかと勇気付けられる。また、新学習指導要領の美術教育の基準を解説した頁では、「主体的・対話的で深い学び」が小学校図画工作

と中学校美術の共通項目として記載されている。しかし、この美術教育は旧態依然と自他を認め、他の違いを尊重しつつ、五官を使い、五感で感じ、表現し、自ら切り拓いていく力を教え育み続けてきた教科である。今になり何故、対話的で深い学びが活字になるのだろう。「当たり前として行ってきたことを忘れず研鑽せよ」とのお達しであろうと考えるのが自然だろう。継続して、地域や生徒と共に学びあう教育活動の中で、美術の現場で更に主体的に関わっていければと思う。今次合研で再確認できたところでもある。時代がどうなろうと、生きる力、確かな学力は美術教育でつけられると信じてやまない。

本分科会は長年、幼児教育から始まり、小学校、中学校、特別支援学校、高校、大学、と成長過程に即した交流がなされてきた。その中で、大切にすべきものは何か、保障すべきものはと生徒作品から学び確認してきた場である。近年この流れがつかれない中で進行している。多忙を余儀なくされる現場からレポーターとしての参加は困難な状況と察する。そんな時、一番身近にあるのは生徒作品。その作品が主体的・対話的な学びを導いてくれるはず。きっと深まりがあるものと思われる。

「われわれは生徒の作品を持ってきているのではない。生徒がわれわれをこの場所に連れてきてくれているのだ」先人のことばである。

江差高校：十河 幸喜