

1年 拡大して鑑賞しよう ～画材の種類や特徴に出会う～ 日本文教出版

本時のねらい

絵画の鑑賞において、描かれているモチーフやその形象を手がかりにみていくだけではなく、画面の質感そのものに着目することで、描画材の種類や特徴などに気づき、絵画表現の面白さや豊かさについて考えることをねらいとする。

デジタル教科書（+教材）活用の意図

画質的に良好な拡大機能を使うことが、「質感への着目」という本時の狙いの実現に極めて有効であるため。また生徒各自がじっくりと対象を見ることができると。

美術科におけるデジタル教科書（+教材）活用のポイント

- 作品を大きく拡大することで、描かれた図像ではなく、絵の具のひび割れや、「ざらざら」「ツルツル」といった質感を強く感じることができる。この体験によって、異なる描画材=絵具のそれぞれの固有の表現特性や、その違いによる表現の工夫に触れることができた。また、描かれたモチーフと用いられた表現技法を関連させてみていくことで、作家の表現の工夫に気づき、今後の生徒自身の制作に繋げることができた。
- 示された拡大画像が、教科書に掲載されているどの作品を拡大したものか、教科書をくまなく見て、様々な作品の中から探すことで、これまでの着目点とは異なる「質感」に着目しながら作品を見比べる経験ができた。この活動は生徒にとって新鮮で楽しい活動であったようで、集中し、自ら拡大機能を効果的に使って主体的に鑑賞する様子が見られた。
- 教科書に掲載されている「洋画」、「日本画」、「パステル」、「水彩画」について、それぞれどのような表現特性を持ち、どのような違いがあるのかなどについて、展色材の違いという観点を知り、学びを深めることができた。

学習活動（学習形態、学習活動内容）

学習活動 (学習形態・学習活動内容)	デジタル教科書+教材活用部分	留意点
教師があらかじめ編集した作品の拡大画像（それだけでは何を描いた作品か判別しにくいほど拡大したもの）を提示し、その拡大画像を手がかりに、生徒は教科書の中から、拡大前の作品を見つける活動を行う。		作品の一部を手がかりとして、作品がどれかを教科書の中から探す活動だが、単なる「正解探し」にならないように、鑑賞での気づきや感じたことを、そのつど言語化するよう授業時間を構成する。
はじめに、教科書の表紙に掲載されている「真珠の耳飾りの少女」（洋画）のターバン部分を拡大したものを提示した。		はじめに作品の一部のみを鑑賞するため、生徒の多様な解釈が想定される。そのため対話的に鑑賞を進める際、それぞれの生徒の解釈を否定することなく、見方や考え方を広げ、深めるための声かけを心がける。
対話を用いて鑑賞し、それぞれが気付いたことや感じたことを全体で共有するという流れで活動を進めた。生徒の気づきや発言からは、色から想像したり、形から想像したり、ひび割れからも想像するなど、作品の解釈が広がっていった。その後、学習者用デジタル教科書の拡大機能を使って、同じ部分を見つける活動を行った。	作品の拡大部分を手がかりに、教科書から作品を見つけ出し、同じ場所を拡大する場面など。 	
その後同様に、福田平八郎の「雨」（日本画 p.17）、カサットの「てざわり」（パステル p.19）等を取り上げ、同じような流れで鑑賞を行った。		
まとめとして、展色材の違いを質感に着目して紹介し、生徒が使用する「アクリルガッシュ」の特徴についての説明に繋がった。		

(日本文教出版 1年 p.1 (表紙), p.17, p.19)

事例1 <第1学年>「そこには別の世界があった！」 ～拡大図版に新たな情景を描き入れると～

(本時のねらい)

「拡大して鑑賞しよう」の発展として、拡大した図版を「別の世界」にみだてることで、そこから新たなイメージをひろげ、表現につなげる。拡大された色彩や質感など、普段目にしない画像からは大いに発想が広がるのが期待される。

(美術科におけるデジタル教科書(+教材)活用のポイント)

「拡大して鑑賞しよう」では、作品を大きく拡大することで、描かれた図像ではなく、質感を強く感じることができた。その発展として、ここではそれを「岩肌」や「波打つ海面」、あるいは「未知の惑星の地表」などと、具体的な風景としての想像をひろげていく。さらに拡大した画面にリタッチ(加筆)することで、そのイメージをさらに具体的な情景として表現することができる。



フェルメール
「真珠の耳飾りの少女」
(日本文教出版1年表紙)



タイトル「食物連鎖」



タイトル「鯉は feeling」



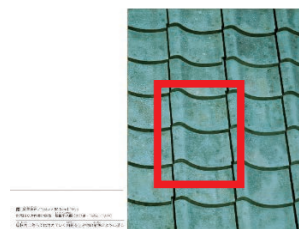
ルノワール
「読書する二人の少女」
(同 p.30)



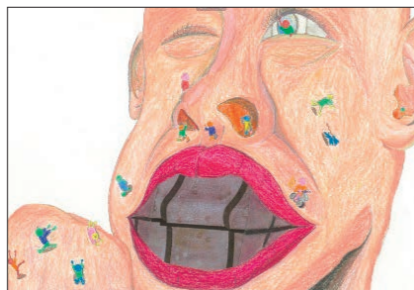
タイトル「さいごの時」



タイトル「枯れた感謝」



福田平八郎「雨」
(同 p.17)



タイトル「生活」

(出典：真珠の耳飾りの少女 [油彩・キャンヴァス/44.5×39cm] 1665 ころ・マウリッツハイス美術館蔵 [オランダ] ヨハネス・フェルメール [オランダ]・1632～75)

事例2 <第3学年>暮らしやすさのデザイン,デザインで人生を豊かに

本単元での学習の最終目標を「淡路島をアピールできる製品をデザインしよう」と設定した。いわゆる「プロダクトデザイン」の領域である。教科書では日本文教出版(株)美術2・3上にある「暮らしやすさのデザイン」,「デザインで人生を豊かに」を導入段階で読むことにより社会の中にあるプロダクトデザインの存在について興味を持たせた。最終的には製品の模型となるものまで仕上げる予定であるが、1学期までの取り組みのため、制作途中までの事例紹介となっている。

そもそもプロダクトデザインは私たちの身の回りに溢れており、切り離せない存在であることや、果たす役割や企画から製造までの一連のプロセス、現代において配慮すべきこと(ユニバーサルデザインやSDGs的視点)を身につけることについて身の回りにある実際の製品を参考にしながら理解を深めさせた。また生徒が自分が良いと思う身近な製品を生徒自身がレビューし、お互いに協議することによってプロダクトデザインに求められる要素の検証もさせた。

検証や、プロダクトデザインの基本理解をもとに、製品のアイデアを構想した。今回は構想する製品が「淡路島をアピールできる商品であること」をベースにしながら発想を広げた。淡路島の特産品を生徒自身でiPad等で調べ、思いついたものを描画アプリでワークシートに描いてゆく。

構想したアイデアをもとに発泡スチロールや紙、粘土等で実際の大きさの簡単な模型(ラピッドプロトタイプ)を制作し、使用感やサイズ感の検証を自分や他の生徒から貰い、検証を行った。



事例3 <第2学年>ひと目で伝えるための工夫

本単元での学習の最終目標を「仮想のブランドをつくろう」と設定した。いわゆる「マークのデザイン(視覚伝達デザイン)」の領域である。教科書では日本文教出版(株)美術2・3上にある「ひと目で伝えるための工夫」を導入段階で読むことにより身の回りのマーク、及び視覚伝達デザインの役割と効果について興味を持たせた。

昨今ではSNSをはじめとした情報交流の機会が多いため、マークもその中において重要な役割を果たす。単純にかっこいい、可愛いだけでなく、特に企業の場合は、そのマークに企業理念などの重要なコンセプトを込めて制作される。またマークにはシンボルマーク、ロゴタイプなど様々な種類があるほか、ピクトグラムや紋など様々なマークの文化が存在することを授業を通じて理解を深めさせた。

基本的理解をもとに、生徒自身が「どのようなブランド(お店、会社等)」を作りたいか、構想を広げさせた。いきなり絵から描くのではなく、まず文字で構想を練ってゆく。お店にありそうなものは何か、どのようなコンセプトのお店になるのか、など具体的にコンセプトを練っていき、それらの情報をもとに簡単な絵を描画アプリを用いて描き始める。

描いた絵をもとにマークとして単純化しながら美術的表現としての魅力も加えながら、伝えたいコンセプトが視覚伝達可能か、検証を繰り返しながら製作を進めてゆく。毎授業ごとにアプリ上に進捗状況を提出することで、教師も生徒同士も意見共有をしながら製作を深めるものへ進めてゆくことができる。

マークが完成すればそのマークが生きる状況となる、ポスターの製作を行う。靴や帽子、Tシャツやリュックなど、マークを配置してそのブランドが実際に存在しているように仕立ててゆく。そのTシャツなどの成果物をもとにグッズ販売やスタッフ募集等のポスターになるように製作を進め、最終完成となる。



(出典：iPadはApple Inc.の商標です。)