

表現力を強化する実践術としての創造活動

美術科 中馬 真里亜

1. 主題設定の理由

(1) 表現における社会的価値基準の移行

表現は、個人内の感情や意志が客観化され、外面的な形となって表される活動である。人の心理との関わりが多いことから、表現はアイデンティティーの確立を伴う。

しかし表現の目的は、アイデンティティーの確立だけでは無い。変動する社会に対する責任ある創造をねらいとして、初めて機能する。

近年、インターネットによる個人の思想や制作物の発表は増加し、誰もが表現者として位置づけられる体制が整えられている。制作物は情報として発信され、容易に検索可能である。ネットワークの進化が、個人の自我を増長させ、ともすれば自己完結に陥らせる危険性がある。

自我の主張がネットワークを介して機械的に行われる今、表現することへの社会的価値基準が、旧来のようなアイデンティティーの確立だけでは成立しにくくなっている。表現者は、社会での自分の立場を設定し、情報伝達・交換を主軸に、制作物を通して人と関わる術を追求することが求められる。

創造活動には、今まで無かったものを創り出す影響力と責任が備わっている。これらを自覚し、活用していくことによって、表現の目的を達成することにつながる。これが、表現の社会的価値基準の移行に対応した美術教育の展開となる【図1】。

学習指導要領に基づいた美術科の目指す学力育成は、個人の豊かな感性の芽生えから始まる。そして、各個人の表出を呼び出し、経験や知識に触れた発想力を定着させる。この繰り返しが、アイデンティティーの確立を実現させる。

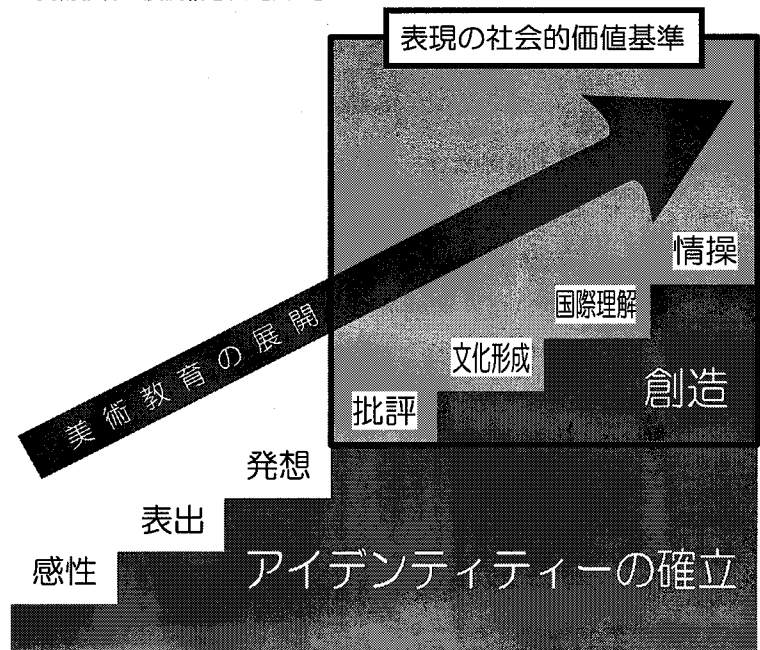
自分が他者と区別でき、唯一の考え方を意識できる段階を経て、他者や社会に対する批評力が育まれる。他者理解から、文化や国際社会に対する意識の芽生えと本質的な理解が達成される。

美術科が目指す学力として、社会的価値を伴う高次の感情である情操を掲げている。この段階は、個人思考の連続だけでは形成されないものであり、必ず社会との相互作用が伴っていなければならない。

美術科では、表現の社会的価値基準の移行に対応した学力の育成を目指す。

それは、集団思考に柔軟で、多様なコミュニケーション方法を実践できる力であり、社会に対して価値ある知識と感情を活用できる力を意味している。

美術教育の展開構想図【図1】



(2) 効果的な単元設定を目指して

3年間の美術教育課程において、創作活動を通じて行う思考の展開方法が偏り無いものにする為に、指導者は各単元の思考場面の違いを確認する必要がある。

1年生から3年生までの各単元において、生徒の成長過程に適した思考段階を効果的に取り入れ、年間を通じて思考場面を確認できるように分類した。3年生の単元の目安として1例を示す【図Ⅱ】。

発想や制作過程が個人主体で、完成作品の状態について他者と比較しない内容の単元を個人思考の領域に分類した。

また、知識の教授を基本として、社会や集団での共通理解を目的とする内容の単元を集団思考の領域に分類した。

個人制作だが、完成作品を他者と比較する場面があり、社会を意識することに価値を置く内容の単元は、個人思考と集団思考の両方の場面があるので、個人・集団思考の領域に分類した。

これら思考場面の分類と合わせて、各単元で行われるコミュニケーションの程度が分かるように、目安として3段階に分類した。

感情や意志の表れ方が複合的で、表現方法が多様な内容の単元をコミュニケーションレベルが高い領域に分類した。

また、感情や意志の表れ方が短絡的で、表現方法が限定的な内容の単元をコミュニケーションレベルが低い領域に分類した。

指導計画の中で、相対的に顕著な偏りのない単元は、中間領域に分類した。

年間指導計画として、コミュニケーションレベルの分類を行うことで、生徒が創作活動を通じて学ぶ社会性を判断できる。

単元の分類図の中で、特に高いコミュニケーションレベルが期待でき、かつ集団思考が実践できる単元として、「写真」を位置付けている。

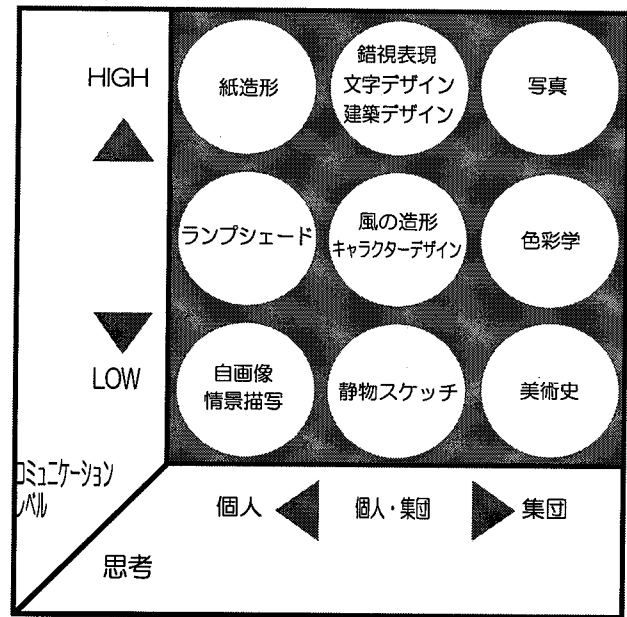
「写真」授業の展開方法は、静物写真、風景写真、肖像写真、集合写真など、多岐にわたる。さらに、個人内の感動や発見を伝達することを目的とした写真から、自他の関係を導くことを目的に、自分の周囲の世界に目を向けた写真など、思考場面も柔軟に変化する。ただし、それらが多くの場合、観察や記録の公開が目的であるため、比較的高いコミュニケーションレベルを期待できると考える。

扱う題材によって、各単元のコミュニケーションレベルは、詳細に分岐できる可能性があるので、時期や実態に応じた確認が求められる。

年間指導計画の各単元の中で、分類上コミュニケーションレベルが低い単元も、状況設定や表し方のバリエーションによって、レベルは変化する。他の単元においても、題材の関連付けの工夫や、展開方法の応用によって、コミュニケーションレベルを調整できる可能性はある。

生徒の発達段階に応じて、指導者が各単元の内容について、コミュニケーションレベルを調整する為に、適宜分類・確認を行う必要がある。個人思考場面・集団思考場面との相互作用により、のぞましい学力が育成できるようにする。

思考場面とコミュニケーションレベルによる単元の分類【図Ⅱ】



(3) 表現力を強化する実践術として

題材そのものに備わっている力のみならず、授業の効果的な運営方法の設定に意識を向けた。美術科で求められる表現力の達成を目指して、創作活動において表現力の強化を行う【図Ⅲ】。

まず、アイデアを出せることを目的とするのではなく、制作する価値があると判断できる内容にまでアイデアを高める意識向上を目的とする。

ワークシートやスケッチブックを利用したアイデアの視覚的な保存を行い、それを毎時指導者が確認できる体制を整える。

数時間かけてアイデアを出す授業形態があるが、毎時指導者の確認や意見が入り返却を行うことによって、他者と比較した唯一の自己の在り方の模索と同時に、情報交換する姿勢の育成につながると思う。

特に集団思考の場面が多く、コミュニケーションレベルが高いと判断される単元においては、

生み出したアイデアの完成図や、発表方法を事前に考える時間を設定する。

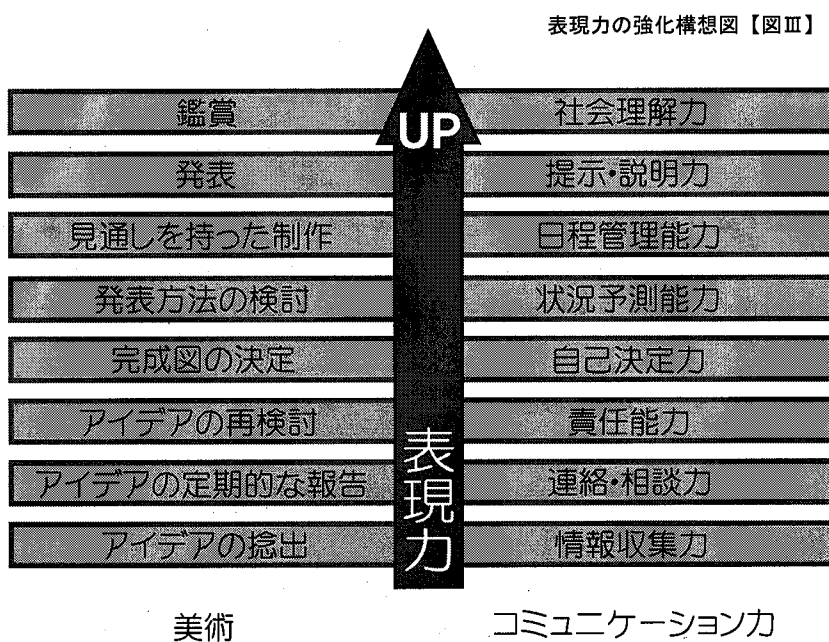
そうすることによって、自分の動向に対する責任を持ち、現在よりも先の状態に視点を持っていく力の体得が期待できる。

美術科では、限られた授業時数の中で、個人の成長過程を考慮しながら、生徒が作品を完成できる為の支援を必要とする。学校生活を通して生徒の制作意欲の向上を促す工夫も求められる。ただし、あらかじめ設定された制作時間内において完成させる意義を常に提言することを主眼におきたい。特に、完成図を意識して一定の期間内で方法や場所や時間を調整し、活用する実践術は、高次の表現力と言える。この段階を経てこそ、社会的価値を伴う表現が具体化できる。

表現力を強化する美術科の授業構成において、各段階で成立するコミュニケーション力の適切な評価が求められる。

表現力を強化する美術科の授業構成において、各段階で成立するコミュニケーション力の適切な評価が求められる。

制作者の感性や、有形・無形の存在への価値意識の向上、技能や知識の習得など、良さや美しさの追究という教科性を基本としながら、表現力の強化を目指したい。



2. 実践の概要

(1) 表現の競技会

3年生は、昨年度文字デザインの単元を終え、文字のフォルムと伝えたいイメージを重ね合わせる表現方法を学習した。その後の学校生活においても、学習したことを生かして、他授業のレポートの表題文字を柔軟にデザインする生徒も見られ、文字デザインへの関心の高まりが感じられた。

さらに学習の成果をコンテストやイベントに参加し披露していく機会を設けることによって、より表現の社会的価値意識を高められると考えた。

今年度はGoogleが主催している「Doodle 4 Google」デザインコンテストに参加した。

作品テーマが「将来やってみたいこと」で、進路を意識する3年生にとって、現実感がある個人思考が期待できた。

全生徒作品から指導者が代表作品を選出するのではなく、デザインコンペという位置づけを行い、自分のデザインが選ばれるように生徒自身がアピールできる時間を設定し、生徒中心に審査を行う形式をとった。

実際のコンクール審査の評価基準を参考に、生徒には「作品に創造性があるか、テーマが表れているか、ウェブサイトを利用された際ふさわしいロゴとなっているか」という観点で、作品審査を取り組ませた。

まず、クラス単位で作者を明らかにせず全作品を掲示し、観点について高く評価できる作品を

5作品選ばせた【写真Ⅰ・Ⅱ】。

また、この段階では選出作品のみにスポットを当てるのではなく、全員が自分の作品について言葉で説明することをねらいとし、指導者が評価を行った【資料Ⅰ】。

【写真Ⅰ】



【写真Ⅱ】



【資料Ⅰ】

Doodle 4 Google デザインコンペ 2011

1 自分の作品のタイトル (20 文字まで)

(パリジェヌを夢見る私)

2 自分の作品のアピールポイント (100 字ぐらい)

女の子で自分に例えて、フランスの喫茶店にいる自分を想像して描きました。女の子がGに見えるように帽子をりぼらせることで「G」の曲線を表現しました。またエッフェル塔はなるべく忠実に再現しようと写真などを見て、出来る限り丁寧に書いたのを見てほしいです。細かい所はペン、色をはきりさせた。所々ホッパリ背景はポスターカラーとぬる場所と目的に応じて画材を使い分けました。全体の雰囲気は淡くやさしい雰囲気にしたので、あえてエッフェル塔以外の細かく描かず、少し形をぼかし、色も明るいがありはたかななものにしました。背景を全てぬりかきぬらさず、かわいらしさを演出するために「Google」を囲んでぬったのもポイントです。

3 作品制作をした感想

初めはどうかよめ自分の将来や夢のことを絵に表し、みんなに伝えることが出来るのだろうかと思うました。一番難しかったのはやはりエッフェル塔の部分で、左右対称に、そして誰が見てもエッフェル塔そのものだと思ってもらえるように何度も書きなおしました。私の夢はフランスで暮らすことですが、そのための理由の一つは、フランスのお菓子などに興味があるからというのがあります。お菓子といえば、私のイメージは喫茶店やカフェで食べることで、喫茶店でコーヒーを飲むということ。フランスで暮らすことを表しました。下書きまでは上手に書けましたが、いざぬりをするとき色がけみ出たり、間違えたりと、思ったより大変でしたが、そのミスを活かして新しいイラストを加えたりと、全体としては色か長と思えます。

デザインの授業では、作品の企画や構想図の提案を重点的に評価する単元や、画材の扱いや加工方法の習得を評価する単元など、ねらいに応じて表現方法に幅を持たせる。文字デザインの場合、2年生の単元でも同様であるが、表現するための色材は各自で最適なものを選択させる方法を導入している。

企業のロゴデザインが題材なので、最終的にはパソコンの画面上や、デジタル化された画像として表示される。取り扱い形態に対応して、生徒自身が自分のテーマ表現に適切な色材を選択し、他者に伝える上で十分な利用方法を考えることを評価の観点とした。

デザインコンペを通して最終審査で8作品選ばれたが、その観点として、制作者が適切な色材を選択している点が高く評価されている【資料Ⅲ・Ⅳ・Ⅴ・Ⅵ】。

これまで文字デザインで学習してきたことを反映して、パソコン上の企業ロゴという、わずかなスペースを使って最大限に情報を伝える精神の表れが見られる作品が注目された。

発色が鮮明でフォルムが明確に映るペンやポスターカラーを使用した作品の中でも、1つ1つの形態が即興的でなく、再検討された経過が判断できる作品が選ばれた【資料Ⅲ・Ⅳ】。

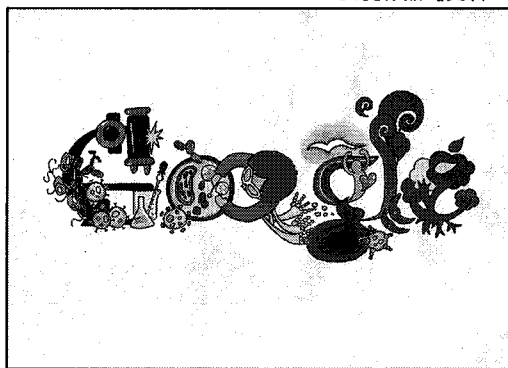
また、身近で扱いやすい色鉛筆を使用した作品が比較的多かったが、塗り重ねが少ない作品や、フォルムがあいまいな作品は、ペンやポスターカラー作品と比較すると印象が弱くなる傾向が生徒の中でも確認された。

その点を解決することを意識して色鉛筆を活用した作品は、生徒から高く評価された【資料Ⅴ】。

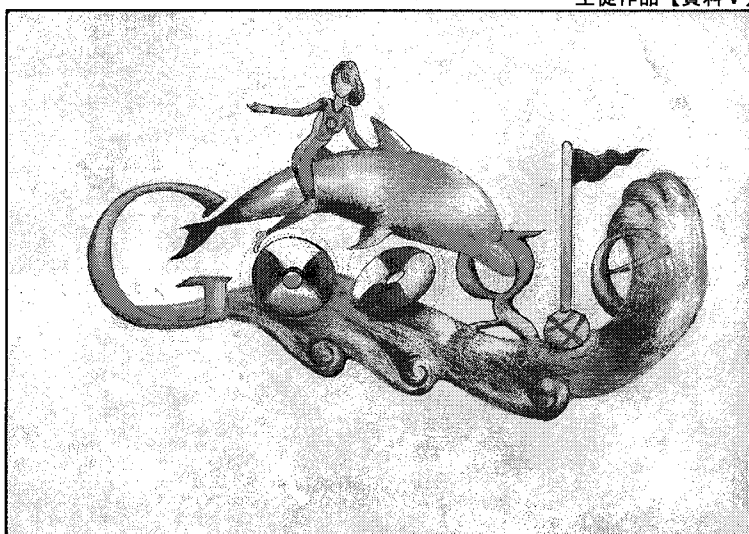
生徒作品【資料Ⅲ】 また、作品タイトルや、作者の願いについての説明が簡潔で、印象に残るように発表の仕方が考えられた作品も、高く評価される傾向にあった【資料Ⅵ】。

アイデアの捻出方法、色材の効果的な活用が実践された作品が、正當に評価されるように指導者は常時状況把握を徹底しておく。

生徒作品【資料Ⅳ】



生徒作品【資料Ⅵ】



(2) 創作活動と言語活動

生徒の表現力の強化を目指し、昨年度から引き続き各授業において言語活動の場面を分類し、適切なコミュニケーションが達成できるように指導計画を立てた【資料Ⅶ】。

美術科では、言語的コミュニケーションを「感受・伝達・技術・構想」に区別した。また非言語的コミュニケーションを「色彩表現・有形表現・無形表現・代替表現」に区別した。

形在るものに着目する表現と合わせて、空間や時間などの形では表せないものに着目する表現が、教科の特性として存在する。非言語的コミュニケーションにおいても、この「無形表現」を項目として、各単元の特性をより明確にしていくことをねらいとしている。

また、創り出す行為の中に、既存のものの価値を別のものに置き換えるという表現方法がある。これを「代替表現」として項目化した。喜びや感動を色や形に表すことも「代替表現」として扱え、他項目と重複することも考えられるが、既に在るものに、意味を与える行為を限定してこの項目に分類した。

各学年の言語活動のマトリクス【資料Ⅶ】

[1年]

コミュニケーション 単元	言語的コミュニケーション				非言語的コミュニケーション			
	感受	伝達	技術	構想	色彩表現	有形表現	無形表現	代替表現
静物スケッチ	対象の特徴や、美しさに着目する活動	自他の視点の共通・差異に着目する活動	鉛筆の特徴や、素描の技法に着目する活動	適切なサイズと配置に着目する活動	鉛筆の濃淡に着目する活動	線で描かれた形の変化に着目する活動	空間表現に着目する活動	心象を情景に替える活動
色彩学	色彩の良さや美しさに着目する活動	自他の視点の共通・差異に着目する活動	描画方法に着目する活動	配色に着目する活動	色合いに着目する活動	形に着目する活動	空間表現に着目する活動	ねらいをモチーフに替える活動
ランプシェード	デザインの良さを感知する活動	使用する人の気持ちを考える活動	陶芸の技法に着目する活動	構造に着目する活動	色合いに着目する活動	形に着目する活動	空間表現に着目する活動	ねらいをモチーフに替える活動
文字デザイン	自他の願いを感じ取る活動	テーマを他者に伝える活動	レタリングに着目する活動	配色・構成に着目する活動	色合いに着目する活動	形に着目する活動	空間表現に着目する活動	願いをモチーフに替える活動
情景描写	想像する良さに着目する活動	自他の視点の共通・差異に着目する活動	モダンテクニックに着目する活動	配色・構成に着目する活動	色合いに着目する活動	線で描かれた形の変化に着目する活動	空間表現に着目する活動	願いをモチーフに替える活動
立体表現	立体の良さや美しさに着目する活動	テーマを他者に伝える活動	彫塑の技法に着目する活動	構造に着目する活動	色合いに着目する活動	形に着目する活動	空間表現に着目する活動	願いをモチーフに替える活動

[2年]

コミュニケーション 単元	言語的コミュニケーション				非言語的コミュニケーション			
	感受	伝達	技術	構想	色彩表現	有形表現	無形表現	代替表現
素描	対象の特徴や、美しさに着目する活動	自他の視点の共通・差異に着目する活動	鉛筆の特徴や、素描の技法に着目する活動	適切なサイズと配置に着目する活動	鉛筆の濃淡に着目する活動	線で描かれた形の変化に着目する活動	空間表現に着目する活動	心象を情景に替える活動
静物塑造	素材の良さや美しさに着目する活動	自他の視点の共通・差異に着目する活動	粘土の加工方法に着目する活動	テーマの設定に着目する活動	粘土の色に着目する活動	粘土の形に着目する活動	空間表現に着目する活動	ねらいをサンプルに替える活動
視覚デザイン	デザインの良さを感知する活動	テーマを他者に伝える活動	カラーズの技法に着目する活動	配置・配色に着目する活動	色合いに着目する活動	形に着目する活動	空間表現に着目する活動	ねらいをモチーフに替える活動
キャラクターデザイン	自他の願いを感じ取る活動	テーマを他者に伝える活動	彫刻方法に着目する活動	単純化・擬人化に着目する活動	色合いに着目する活動	形に着目する活動	空間表現に着目する活動	願いをモチーフに替える活動
文字デザイン	文字表現の良さに着目する活動	自他の視点の共通・差異に着目する活動	レタリングに着目する活動	構成に着目する活動	色合いに着目する活動	線で描かれた形の変化に着目する活動	空間表現に着目する活動	願いをモチーフに替える活動

[3年]

コミュニケーション 単元	言語的コミュニケーション				非言語的コミュニケーション			
	感受	伝達	技術	構想	色彩表現	有形表現	無形表現	代替表現
自画像	対象の特徴や、美しさに着目する活動	自他の視点の共通・差異に着目する活動	鉛筆の特徴や、素描の技法に着目する活動	適切なサイズと配置に着目する活動	鉛筆の濃淡に着目する活動	線で描かれた形の変化に着目する活動	空間表現に着目する活動	心象を表情に替える活動
紙の造形	素材の良さや美しさに着目する活動	自他の視点の共通・差異に着目する活動	紙の加工方法に着目する活動	適切な構図に着目する活動	陰影表現に着目する活動	紙の積層表現に着目する活動	空間表現に着目する活動	情景を紙に替える活動
デザインコンペ	自他の願いを感じ取る活動	テーマを他者に伝える活動	色材の扱いに着目する活動	適切な構図に着目する活動	色合いに着目する活動	描画表現に着目する活動	時間や空間に着目する活動	願いをモチーフに替える活動
建築デザイン	自他の願いを感じ取る活動	テーマを他者に伝える活動	塑造方法に着目する活動	適切なサイズと配置に着目する活動	色合いに着目する活動	立体表現に着目する活動	空間表現に着目する活動	願いをモチーフに替える活動
錯視表現	対象の特徴や、良さに着目する活動	自他の視点の共通・差異に着目する活動	錯視図法に着目する活動	適切な構図に着目する活動	色合いに着目する活動	線で描かれた形の変化に着目する活動	空間表現に着目する活動	ねらいをモチーフに替える活動
写真	感動した事柄に着目する活動	自他の視点の共通・差異に着目する活動	デジタルカメラの技法に着目する活動	最適な構図に着目する活動	色合いに着目する活動	ボーズや配置で表すことに着目する活動	時間や空間に着目する活動	時間を写真に置き換える活動

2年生では、イラストレーションの授業を行っている。描写された色や形が、自分以外の人や社会に理解されやすい形式に変換していく過程を学習する。

1年生では、個人思考を尊重し、言葉に頼らない非言語的コミュニケーションの重要性を体得する単元が主軸であるが、2年生からは、特に言語を用いたコミュニケーション力の深化を目指した単元を導入している。

消しゴムはんこを制作する題材では、「自分の分身」をテーマに、自分を別の形に置き換えたキャラクターデザインを行う【資料Ⅷ】。

自分を見つめ直す個人思考から、その内容を他者に伝える為に必要な形式にアイデアを再構築することが求められる。

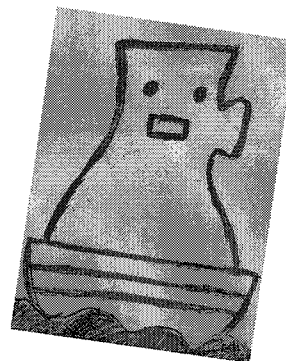
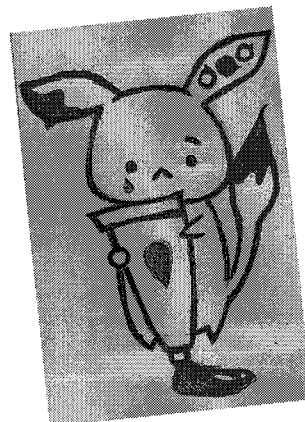
生徒は、自分が即興で描いた図の検討を繰り返して、自分が表した理由を明確に、作品コンセプトを定めることを目標とする。

コンセプトのまとめ方と作品の完成度が相互作用することを授業では確認し、生徒の事前の情報収集力を促す。

また、アイデアの抽出段階を設定し、より多くのアイデアスケッチを残し、検討する姿勢を評価する。

デザインを消しゴムはんこに置き換えていく段階では、消しゴムという素材やカッターによる彫刻という技法に耐えうる状態に調整することが求められる。

生徒は、はんことしてキャラクターデザインが成立するように自分で形式を選択し、限られた制作時間の中で、加工技能を磨き、自己調整する。



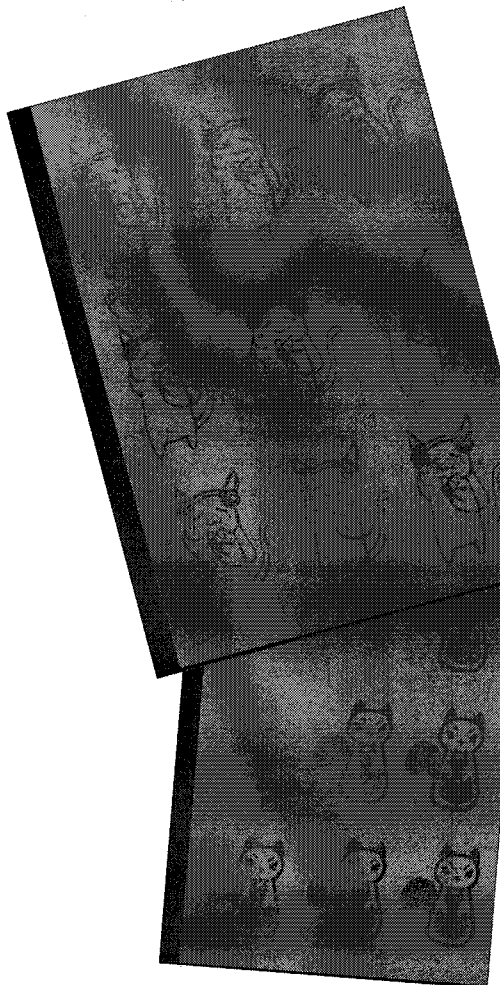
ワークシート【資料Ⅷ】

★STEP 1
「自分の分身」をテーマに、キャラクターを作ろう。

①確かなキャラ設定…キャラ誕生背景やキャラの歩む歴史、キャラの性格や趣味・趣向を定める
②豊かな動き・表情…キャラ設定を基に、そのキャラらしさが表れるポーズや表情を吟味する
③イラスト技法の駆使…単純化・擬人化・強調など、イラストレーションの技法を取り入れる

▼決定したキャラクターについて

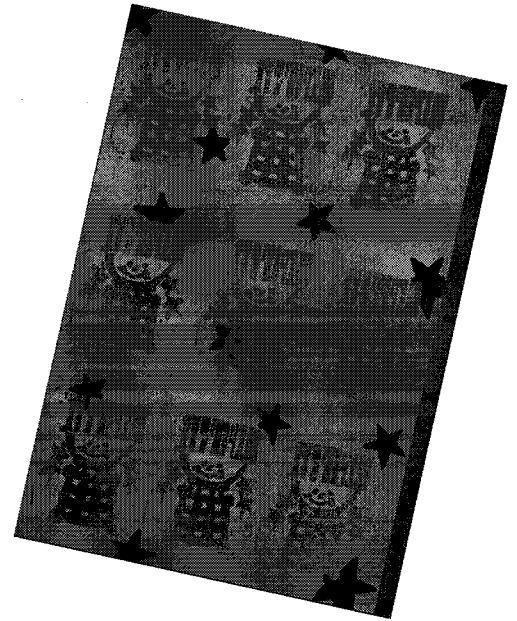
キャラ設定(女子)♀ MUSIC 名前・ココ 誕生日・2008年7月25日(3歳) 出身地・CDショップ、コンサート、ライブ会場 家族・母・父・弟(偉) 趣味・音楽鑑賞、作詞(！) ログセ・「それいいね〜」この曲のキー、 好きな食べ物は、鶏の唐揚げ 性格・のんびりとしたが、頑固な やじうりな人が好き 他人を思いやる気持ちはない。	
動きや表情で工夫したこと 音楽を聴きながらリリ、ワスをしている ような表情にしてみました。 ハンドポンに手がなっていないのは、	
イラスト技法で工夫したこと 単純化するよう心がけました。 猫のハンドポンの斬新な「合本」と 一ツのオウワワをそっくりな感じに3つ 工夫しました。	誕生秘話 ハンドポン、リリ、ワス、オウワワ、 ハンドポンのオウワワ、オウワワ、 幸とって表情にしてみました。 猫が好きな、猫にかけたという自分 一ツ、作りました。



昨年までは、完成したはんこをノートに押す際、インクは生徒持参のポスターカラーを利用していたが、今年度は、10種類のインクパッドから生徒が自由に選択できるように事前に手配する形式を取った。

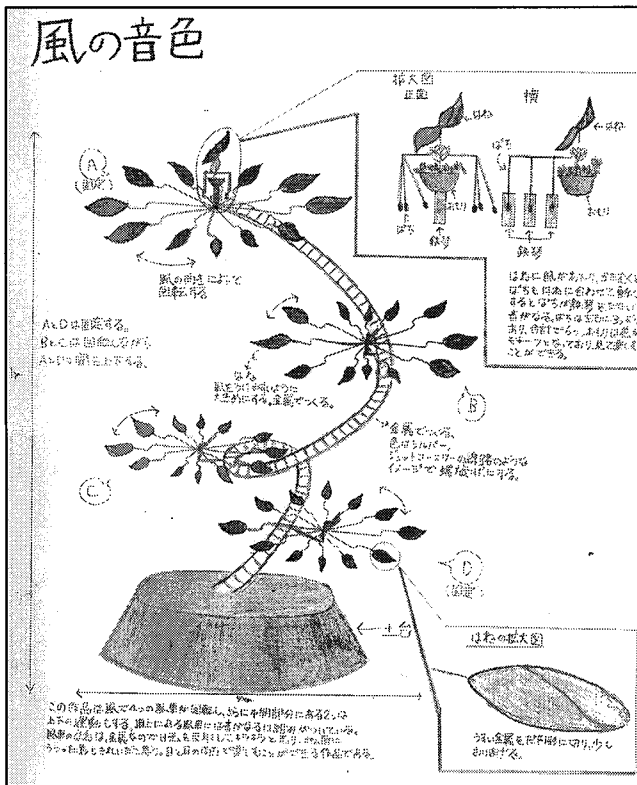
はんことしての活用方法を現実的なものにするのと、各自が仕上がりイメージに責任を持って自己決定していく姿勢を重視することが目的である。

完成までの過程を明確にし、生徒が自己調整していく中で表現力の強化を目指した。



生徒作品【資料区】

生徒作品【資料X】



3年生の「風の造形」の単位では、風を動力として動く・動いているように見える「キネティックアート」について思考する時間を設定した。

本校敷地内に設置されてある新宮晋氏の風を使った彫刻作品や、今年度日本で発表される機会があったテオ・ヤンセンのストランドビーストと呼ばれる造形作品のモデルの鑑賞を経て、各自が風を利用した造形物を企画する題材である。

目には見えない風を扱って表現できることを考えるので、生徒が無形のものへの価値基準を発見し、言語を介して他者に伝える力を育むことをねらいとした。

風で動くものから連想し、風車の構造に執着してしまう段階から、風から派生して起こる現象に着目できる段階、風で動くことによって与えられる影響まで予測した段階へと、生徒の思考レベルの幅が見られた【資料IX・X】。

この単位では特に、言語的コミュニケーションと、「無形表現」、「代替表現」の非言語的コミ



ユニケーションの成果を評価した。

今年度の附中タイム（前期）も、継続して「ランゲージアート」を実践した。制作方法は昨年度と基本的には同じだが、変更点とし

ては、紙にスプレーで表す方法以外の方法を必要に応じて選択できる点である。

廃材を利用して、数枚の板にスプレーで表す作品【写真V】や、ファイルなどの文房具にスプレーする形態が登場した。

また、表現したことばに対応して、紙の形態を加工する様子も見られた。

バリエーションがどこまで有効か、制作時間との調整など、今年度は実験的な側面があった。素材を扱うことが初めての生徒にとって、発展的な導入になってしまったことが今後の検討課題である。

しかし、生徒の意見が作品に反映される形は重要視すべきことなので、制作時間と生徒の実態に最適な授業展開を行ってきたい。

【写真V】



（3）集団思考の作品化

美術科では今年度デジタルカメラが11台と、大判プリンターの新規導入が可能となった。前述した表現の社会的価値基準移行に伴い、写真などのデジタル媒体を扱った制作の展開方法は今後ますます検討課題となる。

附中タイム（後期）では、「コマ撮り動画制作」を実施している。

デジタルカメラで撮影した静止画をつなげることによって、人間が空中を浮遊したり、動かないはずのものを生きているかのように動かすことができるなど、不思議な動画が作成できる。それらの原理を理解した上で、生徒達がチームで、撮影内容を決定していく【写真VI、VII】。

【写真VI】



【写真VII】



被写体をどのように動かせば、自分のイメージにぴったり合うのかを各々に考えながら、言語を介して活発に話し合う様子が見られた。

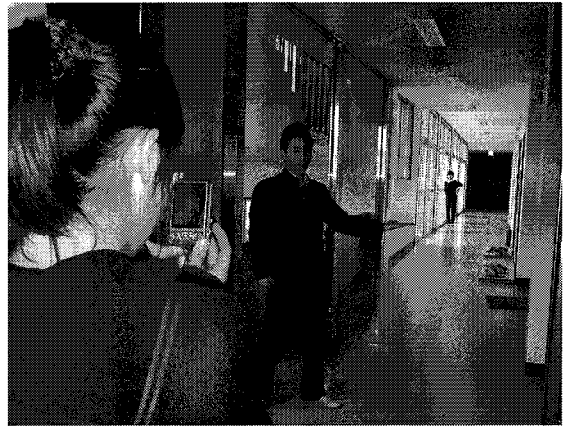
構図を集団でイメージしながら、それぞれが何をすべきか確認しながら、1つのものを制作する過程において、個人では成立し難い表現力の強化が行われると考える。

また、学校という空間を使いながら、身体を動かし、多角的に作品を見渡す力の育成につなげることをねらいとしている。

中学校の最終課程である3年生3学期の単元として、集団思考を主軸として、「無形表現」、「代替表現」に重点を置いた題材を設定した。

チームで相談して企画を立てて、完成図を目指して試行錯誤し、写真撮影を行う。この題材は、制作者と指導者間の連絡・相談のみならず、チーム内の連絡・相談を促進し、限られた時間内で生徒が調整を行い、最終的なイメージに向かって主

【写真Ⅷ】



【写真Ⅸ】 体的に動く活動である。



カメラでの撮影は、求められるアングルに対して積極的に体を動かす必要がある。空間の中で、集団が動きを考え、それを作品に変換していくことが、非言語的コミュニケーションの「無形表現」、「代替表現」の項目に対応する。

比較的取り組みやすい遠近法を使った構図から始める

【写真Ⅹ】

チームが多かったが【写真Ⅷ】、場所の選択肢を自分達で広げていくことから、図に変化がでてきた【写真Ⅸ】。自分達が求める構図に向かって、道具を使い、最もイメージに近い視点を探す動きも見られた【写真Ⅹ】。



被写体や撮影者は身体を動かして、イメージに近づける。そして、自ずと声をかけあい、相談する状況が、集団思考の作品化につながっていると考える。今回は、偶然撮れた奇跡の1枚という作品ではなく、奇跡的な1枚を意

図して撮影する形式であり、構成員のひらめきに頼る部分が多い。事前に、カメラの可能性を

探究する時間をとったが、経験の差を縮めるにはもう少し授業時間を要する印象があった。

今年度カメラが使用できる環境が整ったので、今後、1年生から、系統的にカメラを使った表現が

できる時間を取り入れていくことも検討したい。





使用したカメラの機能は、基本的な機能が装備されている。主にマクロ、望遠、パノラマの撮影機能が試された。

カメラの機能を統一して撮影させて、発想や構想の能力を確かめる実施の仕方とも考えられたが、今回のテーマである企画写真において、撮りたい構図に対して機能を使いこなせる能力として、創造的な技能の観点も重視することにした。

光の加減や、ピント調整を考え、場所や日の当たり方を考えて移動する

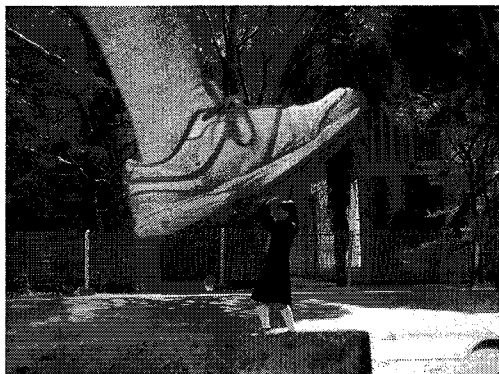
活動も、技能の観点として評価できる部分である。

結果、生徒作品の中では、パノラマ機能を生かして、

同時に同じ人物を画面に配置することによって生まれる構図の面白さを表現した作品や、光や影の様子を取り入れた作品、遠近法で表現した作品をはじめ、生徒の個性が反映される状況を記録したものが中心となった。

撮影条件としては、撮影者を含め、チームの全員の姿が映るようにすること、撮影場所、撮影機能を工夫することとした。

人の姿を必然的に利用することで、チーム内での相談を活発にすることをねらいとした。



3. 成果と課題

表現力の強化を目指して、生徒の立案過程を重点的に指導する題材設定を中心に行ってきたが、特に構想を尊重する形式が増加すると、生徒自身の実体験が減少する危険性がある。

例えば、「風の造形」では、授業時間内において生徒が十分「風」について研究できる場面が必要である。現象を体感し、アイデアを実現する生徒の動的な場面を、適切に設定していくことが課題である。

一方、生徒間で作品を介して、互いの考えを認め合う時間は、個人中心の制作では得られない様々な表現力の獲得が期待できる。

美術科は、生徒が素材の魅力に触れ、制作時間を堪能し、実体験に価値を見出していく特性を基盤とする。そして、変動する社会に柔軟に対応する実践術を身に付けた、豊かな情操を育む生徒を送り出す使命を果たしていかなければならない。

