

## 一人ひとりの力を引き出す題材と授業をどうつくっていくか

### I 研究の内容

#### 1 研究の柱

##### (1) 子どもの課題や実態にあった題材と授業づくり

- ・目の前の子どもの課題や実態をつかみ、ねらいを明確にして、より造形的な資質や能力が発揮できる題材の研究をすすめる。
- ・様々な場面で、子ども一人ひとりに表現する喜びを感じさせる。また、その表現を通し、子どもが自分や周りの人々、社会、自然や環境などを見つめ、子ども自身が主体となるような授業の組み立て方を工夫する。

##### (2) 子どもの表現活動によりそう支援のあり方

- ・子どもの思いによりそう支援のあり方を考える。
- ・子どもが何に悩み、考え、試行錯誤した末、どのような表現につながったのか、活動の様子の観察、子どもとの対話、スケッチや記録など、いろいろな方法で作品や活動を読み取る研究をする。

##### (3) つながりと広がり、先を見通した実践の積み重ね

- ・子ども同士が関わり合い、話し合うなど、互いに学び合うことのできる場の設定を実践する。
- ・題材と題材の関連や小・中学校の連携を考えたり、他教科との関連を図ったりすることで、子どもや学校の実態に応じた、系統的・発展的なカリキュラムの工夫をする。
- ・子どもの生活を取り巻く地域や社会、それに関わる人々とのつながりをもった美術教育を通し、自分自身や社会を見つめていけるようにする。

#### 2 研究方法

- ・授業研究を実施し、授業の在り方を考える。(年2回)
- ・1人1実践による作品研究を行う。
- ・実技研修・学習会を実施し、授業に還元する。
- ・研究会場を持ち回り、各校の展示環境などを参考にする。

### II 具体的研究内容

#### 1 研究授業

##### (1) 8月 小学校第3学年図画工作科 授業者 塩山南小学校 市川安紀教諭

題材名 「デジタル万華鏡」(プログラミング教育)

VISCUIT(ビスケット)というビジュアル・プログラミング言語を使い自分の見方や感じ方を深める活動の実践。新指導要領のプログラミング教育の導入に伴い、図工教育としての方向性を示した授業。児童一人一人の生き生きとした活動の様子、また、鑑賞の様子が見られ内容の濃い実践だった。

(2) 2月 中学校第2学年美術科 授業者 山梨北中学校 井上甲斐教諭

題材名 「彫り出す新しい形」

石膏の塊を使い、金やすりで印象に残った場面を彫り出す実践。新しい素材石膏を使用し、立体に取り組ませた。非常に難しい内容だったが、生徒は作品に集中して取り組んだ。

## 2 一人一実践報告

(1) 塩山中学校 小澤朋子教諭 2年「陰影礼賛」

光から発想を広げての作品づくり。材料に触れさせる中で発想させた授業。技術を教えるのではなく美を感じ取り表現するための力を育てる実践。

(2) 神金小学校 広瀬きよ美教諭 1年「ひもひもねんど」

さまざまな個性をもつ児童にきめこまやかな支援ををしている様子が勉強になった。特に色彩のきれいな作品が多かった。

(3) 勝沼小学校 古屋ゆか教諭 1年「やぶいた かたちから うまれたよ」

破って組み立てる造形遊びから見立てを行っていく授業。破いて貼るという行為自体が付けさせたい力をつけることにつながっていた。

(4) 岩手小学校 三枝 清美教諭 4・5年「コマコマアニメーション」

アニメーションの仕組みを生かして、材料の形や色、そこから生まれるストーリーを考え、動きや変化を工夫しながら、アニメーションをつくる実践。

(5) 山梨南中学校 那須真奈美教諭 「モノトーンの美しさ」

墨の特徴を生かしつつ、今まで身に付けたさまざまな造形的な見方、表し方を総動員して、試行錯誤しながらイメージを表現する実践

## 3 学習会・実技研修

学習会「レジンを使っての作品づくり」 講師 塩山中学校 小澤 朋子教諭

## Ⅲ 成果と課題

### 1 成果

- ・長年研究を積み重ねるテーマで良かった。県とリンクし、積み重ねられた。
- ・新しいプログラミング教育の取り組み、レジンなど新しい素材の学習が行えて勉強になった。
- ・少人数で新しいことを入れつつ充実できたのは一人一人前向きに取り組めた成果だと思う。新たに学べたことが多かった。

### 2 課題

- ・来年度、回数が少なくなる分、見通しを持って取り組まなくてはいけない。
- ・参加体制としては継続して学習をすすめるには人数が少なくなり、運営面で困難になると考えられる。人数の確保が課題。
- ・新学習指導要領で授業を考えていく必要がある。評価、観点で難しい面があり、本格実施に向けて研究を重ねていく必要がある。

(部長 那須 真奈美)