

教育実践報告

中学校美術科の教材開発と授業実践

—教科専門からアプローチする附属中学校との連携—

名倉 達了 占部 史人 川原崎 知洋 芳賀 正之

(静岡大学 教育学部 美術教育系列)

A Study on the Development and Practice of Teaching Material for Junior High School Art and Design Education

Cooperation with Attached junior high school approaching from a subject specialty

Tatsunori Nagura Fumito Urabe Tomohiro Kawarasaki Masayuki Haga

要旨

本稿は令和4年度に静岡大学教育学部附属静岡中学校の3年生に向けて実施された「総合的な学習の時間-探究(美術)-」において、静岡大学教育学部美術教育系列の教員が行なった教材開発と授業実践について報告する。美術教育系列では、平成24年度から附属静岡中学校の「探究(美術)」に携わっており、主に教科専門(絵画・彫刻・デザイン・工芸・美術科教育)からアプローチし、中学校美術科の教材開発と授業実践を行ってきた。本年度もこれまでと同様に、絵画領域、彫刻領域、デザイン・工芸領域、美術科教育領域を担当する美術教育系列の教員が、それぞれの専門性と各領域の最新情報などを活かしながら中学校美術科の教材開発と授業実践を行なった。教材開発までのプロセスや、授業実践の中で生徒が導き出したアイデアや構想、生徒が表現した作品、授業後の感想などを専門領域ごとの実践を整理し報告する。

キーワード：絵画 彫刻 現代アート デザイン 美術科教育 教材開発

1. はじめに

本稿は静岡大学教育学部美術教育系列の専任教員である名倉達了、占部史人、川原崎知洋、芳賀正之が、附属静岡中学校の「探究(美術)」で担当した授業¹について、教材開発までのプロセスや授業実践の内容、授業で用いた資料、生徒作品、授業後の感想などを整理し報告する。附属静岡中学校で実施されている「探究(美術)」は、総合的な学習の時間として平成24年度より実施されている²。「探究」の授業は、大学と附属学校の双方に大きく2つの利点があると思われる。1つは、「探究」の授業によって、大学教員と附属学校の教諭との連携が深められること。もう1つは、大学教員の専門性を基にした授業を提供することで、生徒が専門的な領域をより深く探究することができることである。「探究」は年間を通して実施され、生徒は4月～10月までの間に、大学教員による講義や演習を通し、生徒自身が探究していきたいテーマを絞り、11月以降にポスターセッションやレポート、作品制作などの形式によって発表する。今年度も4月～10月までの間に、4名の大学教員がそれぞれ1～3回ほど授業を担当した。

2. デザイン領域の授業実践

本実践は中学生に馴染みのある身近なお菓子をモチーフにした教材を生徒に提供した。授業実践するために開発したワークシートの構成について報告し、授業実践後の生徒作品とワークシートから導き出されたアイデアを分析し、生徒のアイデア発想の傾向などを考察することで、今後のデザイン教材開発のための手がかりにしていく。

本教材は中学校美術の学習指導要領(平成29年告示)のA表現(1)イ(ウ)「使う目的や条件などを基に、使用する者の立場、社会との関わり、機知やユーモアなどから主題を生み出し、使いやすさや機能と美しさなどとの調和を総合的に考え、表現の構想を練ること。」³に該当する。特に、機知やユーモアなどから主題を生み出すことのできる教材開発を目的とした。そのためには、ユーモアを生み出すための手立てが必要であり、今回は「アイデアの生成を促すためのワークシート」を開発した。なお、本教材は静岡大学教育学部で開講されている「デザイン技法(専修必修科目)」の課題を基に、対象者である中学3年生に向けて改良した。

(1) 授業概要

日 時：令和4年5月19日(木)、5月26日(木)

時 間：14:20～15:10(50分)

受講生：附属静岡中学校3年生18名

題材：既存のお菓子を基に新商品をデザインする⁴

(2) アイデア生成のワークシートの構成

授業実践するにあたり、「アイデアの生成を促すためのワークシート」を開発した。これは、デザインするモチーフである商品の特徴を基本情報＝キーワードとして定義し、そのキーワードを意図的に反転させる。反転させた言葉を手がかりにアイデア発想することで、ユーモアから主題を生み出すことができると考えた。ワークシートデザインのポイントは主に2点である。

1) ラフスケッチのサイズ

イメージしたアイデアを素早くスケッチできるよう、3×3cmといった小さなサイズの枠（サムネイル）を設けた。スケッチの枠を小さくすることで、描写時間を短縮するだけでなく、不確かで抽象的なイメージを取りこぼすことなくラフスケッチとして表現できるようにデザインした。

2) 全15個のキーワード

商品の「形状／味／質感／構造／状態／ターゲット／食べる機会／食べる時間／食べる時の感情」という9項目、全15個のキーワードを授業者があらかじめワークシートに記載した。

なお、ワークシートは既存商品の基本情報であるキーワードを授業者があらかじめ記載したAタイプと、キーワードが空欄となったBタイプを用意した。Aタイプは、キーワードが固定されてしまっているというデメリットがあるが、既に決められたキーワードに沿って思考することができるというメリットがある。一方、Bタイプは、商品の基本情報を学習者自身が定義しなければならないというデメリットがあるが、キーワードを自分で設定出来るために考えやすいというメリットがある。

本実践では、対象となる生徒の実態に照らし合わせ、基本的にはAタイプを活用しながら、Bタイプも併用できるよう、両方配布した。

(3) 授業の流れ

1) 第1時：5月19日（木）の授業

1回目の授業では、題材の趣旨について理解を深めながら、時間が許す限りユーモアを基にアイデアを膨らめる時間とした。導入では既存のお菓子をデザインすることを生徒たちに伝えた。モチーフとしたお菓子は有名なチョコレート菓子であるため、食べたことがある生徒がほとんどだった。新商品をデザインするにあたり、イメージを膨らませるためにお菓子を配布した。生徒たちは実際のお菓子を手にしながら商品の長さを測ったり、本数を数えたりしていた。次に、ユーモアを意図的に導き出すための「アイデアの生成を促すためのワークシート（AタイプとBタイプ）」を配布した。アイデア発想の方法やコツを共有するにあたり、事例として、ワークシートAの「IDEA1」に関するアイデア生成のプロセスを口頭で説明した（図1）。

[IDEA1 左側]：「お菓子のイメージ写真」と一緒に、

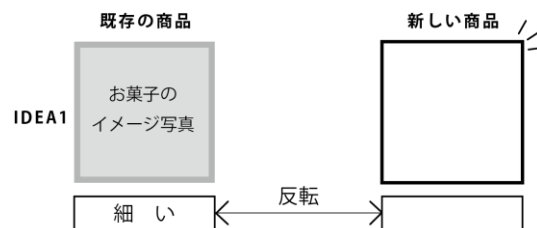


図1：ワークシート（Aタイプ）の一部

既存商品の特征である「細い」というキーワードがあらかじめ記載されている。

[IDEA1 右側]：アイデア発想するための枠には左側の「細い」に対する「反転するキーワード」を記述する枠が設けられている。「細い」の反転として、例えば「太い」が記述されるであろう。そして、「太い○○とは？」といった「特定されたお題」についてのイメージをスケッチとして表していく。

デザインプロセスの初期段階ではアイデアの質にはこだわらず、特定されたお題に対して想起されるイメージやアイデアをなるべく多く描き留めることが求められる。つまり、アイデアの「質」ではなく「量」が重視される。そこで、一見すると何の役に立ちそうもなく奇妙なものという意味で「ヘンテコ」という言葉を授業中に積極的に用いた。「ヘンテコなお菓子をたくさん生み出そう」と投げかけることで、生徒が想起する自由なイメージを躊躇することなく表現できるような雰囲気作りに努めた。また、それぞれの生徒が取り組みやすいキーワードから着手するように促した。

2) 第2時：5月26日（木）の授業

2回目の授業では、先週までに考えたワークシートを見返し、どのアイデアを基に新しい商品として提案することができるかについて検討した。一見すると奇妙でヘンテコなお菓子であったとしても、対象者や機会、タイミングやシーンなど、あらゆる角度から捉え直すことで、既存の商品にはなかった「新たな価値の発見」が重要であることを授業冒頭で共有した。自分自身の思い込みを様々な視点から捉え直すことで、ネガティブな価値をいかにしてポジティブな価値へと昇華させることができるかがポイントである。

スケッチによって自らのイメージを具現化したヘンテコな商品の中から、見方を変えることで新たな価値を発見することのできた商品を1つ選定し、その商品のポイントについて、言語記述とスケッチとで構成されたプレゼンテーションシートをまとめた。

プレゼンテーションシートまで完成させることを目標としたため、時間的な関係で全員のプレゼンテーションを聞くことはできなかったが、筆者が指名した何名かの代表者にプレゼンテーションを行なってもらった。最後に全2回の授業講評を行ない、生徒には本題

材に取り組んだ感想を記述してもらった。

(4) 生徒作品の分析と考察

生徒作品をいくつかの視点で分析を試みる。まず、最終的な作品として提案に至ったアイデアがワークシートAとBどちらに由来していたのかについて。ワークシートAが12名、ワークシートBが6名ということで、既にキーワードが記載されたところからアイデア発想をスタートする方がやや優位であるという結果となった。

次に、「キーワード項目とアイデアの出現」の関係について、3つの観点で集計した結果を表1にまとめ

	キーワードの項目	ワークシートA アイデア出現率 (%)	ワークシートB アイデアの数 (個)	最終的な提案 に至った (人)
お菓子	形状	91.7	11	2
	味	66.7	2	1
	質感	88.9	0	1
	構造	81.5	4	0
	状態	94.4	9	5
	ターゲット	88.9	1	3
	食べる機会	66.7	1	4
	食べる時間	72.2	0	1
	食べる時の感情	50	0	1
	ポジション	—	7	0

表1：キーワード項目とアイデアの出現

た。

1) ワークシートAからのアイデア (%)

「形状」や「状態」など90%以上の出現率だったことから、目にすることができるキーワード項目は思考しやすいという結果が得られた。反対に「食べる時の感情(50.0%)」という目にすることのできないキーワード項目について思考することが難しいといった結果も得られた。

2) ワークシートBからのアイデア (個)

「形状(11個)」と「状態(9個)」のアイデア数が多かった。ここでも目にすることができるキーワード項目は思考しやすいという結果が得られた。

3) 最終的な提案に至ったアイデア (人)

「状態(5人)」、「食べる機会(4人)」、「ターゲット(3人)」の項目を最終案とする生徒が多かった。やはりここでも目にすることができるキーワード項目は思考しやすいため、最終的な提案に結びつきやすいと考えられる。このように、キーワード項目とアイデア出現の関係については一定の法則を見出すことができた。

しかしながら、「アイデアのユーモア性」という観点で評価すると、必ずしもアイデア数の出現率が高い項目のみからユーモアな作品が創出されているとも言いきれない。例えば、「食べる機会＝「日常の」(66.7%)」というキーワードを反転し「防災食お菓子」(図2)、「誕生日ケーキに使用する食べられるロウソク型のホリデーお菓子」(図3)などがユーモア性の高いアイ

デアとして認められた。さらに、「感情＝「嬉しい」

(50.0%)」というキーワードを反転し「失恋を乗り越える時に食べるお菓子」(図4)などもユーモア性の高いアイデアであった。また、ワークシートBから「お菓子を食べた時の音」をキーワードと捉え、これを反転し「シュワ、ポチ、サク、モチ」という食感を持つ「新食感お菓子」(図5)の提案もあった。これらの作品から、「成果作品のユーモア性」という評価とともに、アイデアを導き出すまでの「思考プロセスのユーモア性」という評価の必要性が示唆された。



図2：防災食お菓子



図3：ホリデーお菓子



図4：失恋お菓子

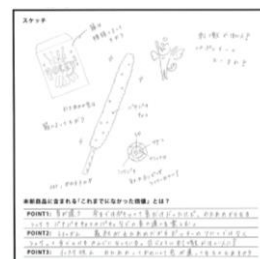


図5：新食感お菓子

(5) 成果と課題

本実践は機知やユーモアなどから主題を生み出すことのできる教材開発を目的とした。商品の基本情報をキーワードとし、そのキーワードを意図的に反転させるという手法を用いることで、ユーモアの生成を促すワークシートを開発した。授業を通し生徒からは以下のような感想が提出された⁵⁾。

生徒A「見た目の特徴だけでなく、[日常の]とか、[うれしい]とか、そういう特徴にあらためて気付いたので私はワードが決まっているワークシートの方がやりやすかったです。」

生徒B「授業を通して反転させて考えることは大事だなと思いました。逆に面白くできるし、反転させるから違った視点があふれてきました。他の授業でも違う考え方というのは視野を広げられるので今回の授業はとても勉強になりました。」

生徒作品と「キーワード項目とアイデアの出現」の分析、授業後の感想などを考察すると、反転させるという手法を用いたワークシートを活用することで、多くの生徒はユーモアから主題を生み出すことができたため、一定の成果を得ることができたと結論づけられる。今後は「思考プロセスのユーモア性」も評価できるようなワークシートを開発する必要がある。

(川原崎 知洋)

3. 絵画領域の授業実践

本実践では、ドローイングを中心とした現代美術における作品制作についてスライドを用いたレクチャーを行った。時代の最先端の表現を模索する現代美術の表現は日々刻々と変化を遂げており、中学校の教育現場では扱われることが比較的少ない題材であるといえる。最先端の芸術作品の動向や、その制作過程について知ること、作品を鑑賞する能力を伸ばすことを目的として本授業を行なった。授業後半では、現代美術の作家として活動する筆者の作品について解説し、どのような考えで作品を制作するか、現代美術の作品とドローイング（描くこと）との関係性について詳しく述べた。

本教材は、中学校美術の学習指導要領（平成 29 年告示）の B 鑑賞 (1) ア (ア) 「造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図と工夫などについて考えるなどして、見方や感じ方を広げること。」⁶に該当する。

(1) 授業概要

日 時：令和 4 年 9 月 1 日（木）

時 間：14:20～15:10（50 分）

受講生：附属静岡中学校 3 年生 18 名

題 材：現代アート作品とドローイング（描くこと）
との関係について

(2) 授業の内容

本授業において使用したスライド前半の内容は現代美術において主要なアーティストたちが作品制作の前後に描くドローイング作品を中心に構成した。サイ・トンブリー (Cy Twombly, 1928-2011)、ヨーゼフ・ボイス (Joseph Beuys, 1921-1986)、フランシス・アリス (Francis Alys, 1959-) などのアーティストの作品とドローイング作品を交互にスライドで鑑賞することで、作品とドローイングの関係性についての理解を深めることを期待した。スライドの後半では、現代美術の分野で作品を発表する筆者の作品を、ドローイング作品とともに紹介し、解説した。ここでは作者の意図がどのように作品表現に反映されるかというものの理解を深め、ドローイング（描くこと）がいかに作品制作にとって重要な行為であるかということを理解することを期待して構成した。

(3) 授業の流れ

1) 授業前半

授業では初めにサイ・トンブリーのドローイング作品と絵画作品の画像をスライドで鑑賞した。落書きのように描くという単純な行為の繰り返しが絵画作品として成立することの不思議さを生徒達に問いかけた。

次にヨーゼフ・ボイスのドローイング作品とインスタレーション作品をスライドで鑑賞した。概念的な思考と身体性を伴ったドローイングがどのように作品制

作に関係しているかということを解説した。

前半の最後にフランシス・アリスのドローイング作品と彼のプロジェクトについてスライドで鑑賞を行なった。ドローイングというとても小さくて個人的な行為が、多くの人々を巻き込んだプロジェクト作品になっていく過程について解説し、ドローイングがもつ大きな可能性について述べた。

2) 授業後半

授業後半では、筆者のドローイング作品とインスタレーション作品をスライドで鑑賞した。まず始めに筆者のインスタレーション作品「浮寝の旅（星屑）」（図 6）をスライドで鑑賞した。続いてドローイング作品「浮寝の旅」（図 7）をスライドで鑑賞した。どちらも砂浜で拾い集めた素材で制作されていることや、インスタレーション作品を制作するには多くの人々の協力が必要だが、ドローイング作品は一人で制作することができるということを伝えた。

また、この作品ができる前年には東日本大震災があったことや、作品のイメージを柳田國男の著書「海上の道」から着想を得たことなど、作品の成立した背景についても詳しく述べた。



図 6：インスタレーション作品「浮寝の旅（星屑）」



図 7：ドローイング作品「浮寝の旅」

続いて、スライドを用いて筆者の彫刻作品「こけのむすまで」（図 8）を鑑賞し、ドローイング作品「こけのむすまで」（図 9）を鑑賞した。作品の素材とな

っている古いブリキ板は街で拾い集めたことなど、作品と素材、モチーフの関係性は互いに関連しあっているということを伝えた。さらにこの関連性は自己自身のアイデンティティーの探求にもつながっている。自分自身の投影としてモチーフを選ぶことで、選択する素材や表現方法にも必然性が生まれるのである。オリジナリティーとは、自分の外側に求めるのではなくて内側に向かって探求することが重要であるということ伝えた。この作品の場合は空き地に置き去りにされたトラックがまるで、産業社会に置き去りにされた自己自身の投影のように感じてモチーフとして選んだということ伝えた。自分自身がどのような社会に生きているかを考え、日々の生活を観察することが作品制作にとっての糸口になり得るということ伝えた。また、ドローイングには写実的な技量は必ずしも必要とされないこと、そして最も重要なことは作品のオリジナリティーであり、既視感のある作品は、現代美術の世界ではあまり評価されないということ伝えた。これは、ドローイングという行為が最も易しく、最も難しいとされる所以である。真のオリジナリティーを探求する姿勢こそが新しい表現への扉を開く鍵となるのである。



図8：彫刻作品「こけのむすまで」



図9：ドローイング作品「こけのむすまで」

(4) 授業後の生徒の感想

授業後の感想では、「普段はあまり触れることが少ない現代美術の作品について知ることができた。今後は美術館や芸術祭にも足を運びたい。」「日常生活に目を向けることで、オリジナリティーのある作品が生まれ出せる可能性があることを知った」というものなど、授業を通して新しい気付きを得ることができたという内容の感想が多かった。

(5) 成果と課題

今回の授業では現代美術の作品制作について、ドローイングを中心にレクチャーしたが、普段あまり触れる機会が少ない分野であるにも関わらず、生徒達は興味を持って耳を傾けてくれた。冒頭でも触れたように、現代美術の表現は日々刻々と変化を遂げており、その作品の評価もまだ定まっていないものが多い。既存の価値観を疑い、新しい表現に挑戦していく姿勢こそが現代美術における芸術表現の本質である。ドローイングはその作品制作の最初の段階として、アーティストのイメージをアウトプットするための行為である。発達段階の早い時期に現代美術の作品と、作品制作におけるドローイングの意義について知ることが、オリジナリティーのある表現活動をする上で大変重要であると考えられる。殆どの美術系大学の実技試験では写実性と再現性を求めるデッサンの課題が課されることが多いということからも分かるように、日本の美術教育では、発達段階が進むにつれ、写実的な技能を上達させるということに主眼が置かれてきたといえる。筆者は普段の大学での授業では、ドローイングの重要性について大学生たちに伝えているが、より早い段階でドローイングや現代美術の作品についての知識に触れて実践して欲しいと考えている。今回は時間の制約もあり、スライドを使用したレクチャーのみとなってしまったが、今後は実際にドローイングの制作を体験してもらい、その楽しさと難しさを味わってもらいたい。

筆者は高校一年生の時に、美術予備校で現代美術やドローイングについて学んだ。美術大学受験のためのデッサンを本格的に学ぶ前に、ドローイングという、より自由で本質的にオリジナリティーを追求できる方法があると知ったことは、現在の表現活動に大きな影響を与えている。今回、中学3年生の生徒達に現代美術の作品制作についてレクチャーをする機会を得て、第一に考えたことは、筆者が高校1年生の時に現代美術の表現がもつ無限の可能性に触れた喜びを伝えたいということであった。一人でも多くの人が芸術表現の面白さを知り、新しい表現の扉を開いてくれることを願って、今後も授業実践を展開していきたいと考えている。

(占部 史人)

4. 彫刻領域の授業実践

本実践は彫刻作品の発想方法を体験的に学ぶ教材の開発に向けて、静岡大学の担当授業で取り組む内容を中学3年生向けに変更したものである。具体的に、マルセル・デュシャン (Marcel Duchamp, 1887-1968) の《3つの停止原器》(1913)を参考作品として取り上げ、オリジナルの定規作りとそれを使用して立体ドローイングを行った⁷。

本章では授業概要と目的・内容、当日の流れを確認したうえで、制作物と生徒のコメントを検証する。これを通して本実践の成果と課題について考察し、今後の教材の開発に繋げたい。

(1) 実践内容

1) 授業概要

日 時：令和4年10月6日(木)、10月27日(木)

時 間：14:20~15:10 (50分)

受講生：附属静岡中学校3年生18名

題 材：オリジナルの定規をつかった立体ドローイング

2) 授業目的と背景

彫刻を制作する教材の多くは、中学校美術の学習指導要領(平成29年告示)のA表現(1)ア(ア)「対象や事象を深く見つけ感じ取ったことや考えたこと、夢、想像や感情などの心の世界などを基に主題を生み出し、単純化や省略、強調、材料の組み合わせなどを考え、想像的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練ること。」⁸ならびに、A表現(2)ア(ア)「材料や用具の特性を生かし、意図に応じて自分の表現方法を追求して創造的に表すこと。」⁹に該当する。彫刻は他の美術分野と比較して遅いメディアであると言われるが、それが彫刻ならではの良さでもあり、先述の能力や資質を育むことにも適している。しかしながら、時間や材料費、技術指導などが授業のハードルをあげてしまうと考えられる。こうした課題を踏まえた本教材は、立体的な造形を発想する方法の一例を学ぶことに主眼を置く。また立体ドローイングにオリジナルの定規を使う行程を入れることで、作品の構成や制作技法をより自由に発想することの魅力、あるいは難しさを学ぶことを目的とする。これは「自分の表現方法を追求して創造的に表す」ために必要とされる「考え方」や「姿勢」について学ぶことに他ならない。

こうした目的から参考作品とした《3つの停止原器》について、制作者であるデュシャンは「メートルについての冗談」¹⁰と語っている。しかし標準化された測定単位や科学的方法をからかうようなこの作品は、長さの単位の新たなイメージを生みだしていることが重要であり、表現活動を通して私たちの生活を規定する

ものや過去の因習から自由になる方法を示している。

3) 授業内容

主な授業内容は《3つの停止原器》を中心にデュシャンの作品を紹介するレクチャー、《3つの停止原器》を参考にしたオリジナル定規作りとそれを使用した立体ドローイングで、その制作行程は次の通りである。

- 1、直線で50cm以内になるように糸を切る。
- 2、厚紙の上で糸を自由にデザインし形を写す。
- 3、写した線に沿って厚紙を切り抜く(定規となる)。
- 4、定規を使って色紙に線、図、柄等を描く。
- 5、線に沿って色紙を切り抜く。
- 6、切り抜いた色紙を折るなどして立体にする。
- 7、作品鑑賞

なお《3つの停止原器》は1mの縫い糸を水平に張った状態で、1mの高さからキャンパスの上に落とし、空中で捻れて曲線を描くように着地した糸をその状態のままキャンパスに定着させたものが中心となる。これをもとにした木製の曲線定規も作られ、糸の落下によって得た異なる形が3組示される。つまり偶然の形を定規としたこの方法と本実践の「行程2」は大きく異なるが、どうしても似通った曲線になることや定規作りに魅力を感じられないといった、これまでの実践での課題を踏まえたものである。

(2) 授業の流れ

1) 第1時：10月6日(木)の授業

前半のスライドレクチャーでは、20世紀初頭の第一次世界大戦に向かう社会状況下で世界中に広がった芸術運動のダダイズムと、その根底にある「既存の価値や体制への反発」が、デュシャンの作品に通底することを確認した。次に他の代表作を数点取り上げ、「網膜的な絵画の批判」「観念(概念)芸術の幕開け」「芸術とはなにかという問い」など、デュシャンの芸術への考え方や姿勢の理解につながるキーワードやエピソードを解説した。《3つの停止原器》については制作過程も含め理解が深まるように時間を割いた。授業後半はオリジナル定規の制作を行い、「行程2」までを授業内に終えることを目標とした。

2) 第2時：10月27日(木)の授業

前回の内容をまとめた資料を配布した後、前半の15分間を定規作りにあて、後半は残りの行程に取り組んだ。立体ドローイングの方法は特に決まりがあるわけではなく、偶発性も取り入れて短時間で立体のイメージを作り上げる。筆者の制作した参考作品2点を用いて、基本的な方法を紹介した後に各自の制作に臨んだ。全体への声かけとして、オリジナルの定規で描くことができる線、図、柄などを楽しみ、無理に具体的なイメージに寄せる必要はないことを伝えた。また、それらの一部もしくは全体を切り出して、折る、曲げる、

組み合わせるなどして、思いがけない立体の表出を目指すことも繰り返し伝えた。

鑑賞は時間の都合上、個別の発表時間が確保できなかったため、全ての作品をひとつのテーブルに集めて筆者が簡単な総評と授業の振り返りを伝えた。

(3) 制作物と振り返りコメント

1) オリジナル定規



図 10: 生徒作品



図 11: 生徒作品

今回の定規作りは 50cm 以内の縛りはあるものの、各自が糸の長さを決定し、曲線の形も意図的にデザインして良いことにしたため、さまざまな形やスケールの曲線定規が作られた。また、同じ長さの定規でも大きく異なる形が作られたことも今回の特徴である。例えば図 10 と図 11 は、ほぼ同じ長さの定規の図案であるが、図 10 はいびつな円形の定規となっており、従来の定規のイメージから離れる生徒の創意工夫が感じられる。これに対して、図 11 は糸の両端が接触しておらず、前者よりも余裕をもって形がつけられている。ゆったりとした曲線は法則があるようで捉え所のない印象となっている。

2) 立体ドロワーイング



図 12: 生徒作品



図 13: 生徒作品

異なる形とスケールの定規を使用したこともあり、それぞれに個性的な形が表れた。あえて大きく分類すると図 12 のように完全に色紙から切り離し独立させたものと、図 13 のように一部が色紙と繋がった状態で形が現れた状態のものに分けられる。造形としてはそれぞれに魅力があり、例えば前者では薄い紙がひとつのボリュームをもった立体へと変容しており、複雑な形の内外へ視線を誘導される彫刻的な視覚体験をもたらす。後者は紙の平面的な矩形の構造が残るため、幾何学的な形と有機的な形、あるいは立ち上げた形と

切り取られた空間のコントラストが際立ち、平面から立体への発想の展開に考えを巡らせることができる。いずれのドロワーイングも、別の素材に置き換えたりスケールを変えて彫刻にすることを想像する楽しみがある。

3) 授業コメント

生徒のコメントで最も多く見られたのは「日常のなかの『使う』用途の物に、『見る』美術品としての価値を見出したってのはわかりやすく凄い！」といったデュシャンの芸術に対する姿勢や考え方についての驚きあるいは疑問などの感想と「立体的なアートは丸い穴などの空間をたくさん作るとカッコいい見た目になった。穴は規則的なものよりも形がバラバラで不規則なものだともっと良くなった」など制作過程やその発想内容についての振り返りである。なお、本実践の成果と課題について特に考えさせられた 2 名の感想は次の通りである¹¹。

生徒 A「現代美術の作品のオマージュである 50cm 物差しが完成しました！定規は直線であるという概念を覆し、曲線で定規を作るとは面白い試みだなーと思いますが、曲線だと物の長さが測れなくないですか？これって杞憂？それともアートにはそんなもの必要ないんですか？」

生徒 B「人の心を落ち着かせたり、豊かな気持ちにさせたり、今は見えない風景を思い出させたり、そういう温かい美術作品と同じ括りにするのは…。本来は全ての人の心の支えになるはずの美術という温かい娯楽が、少しハードルの高い難しいものになっているのは、マルセルデュシャンさんたちのせいだと思う！！」

(4) 成果と課題

本実践はこれまでに大学、高校、中学での実践を重ね改良してきたため、短時間の授業での展開であってもそれぞれの発想と個性的な魅力をもつ創作がなされたことは成果であると言える。また、単に彫刻作品の発想方法のひとつとして立体ドロワーイングを行うのではなく、デュシャンの《3つの停止原器》を参考作品とすることで、立体的な作品の構成や制作技法を自由に発想することの魅力や難しさについて、過去から学ぶことの必要性も含めた気づきを得ることに繋がった。

また、本教材はこれまでに生徒 A および B のように、レクチャーと定規制作の内容に対して疑問を持つ声があった。筆者は芸術作品の最大の魅力を、あらゆる既成概念や自らが固定化してしまっている物事の捉え方に疑問を投げかけることだと考える。言い換えれば「わからなさ」や「発想」にこそ魅力がある。そのために本実践で時間の関係上省いたワークシート作業やディスカッションによる思考整理の時間の必要性を再確認した。これらの内容と授業内での展開の検討が本教材の今後の課題である。

(名倉 達丁)

5. 美術科教育領域の授業実践

(1) 授業概要

日 時：令和4年6月2日（木）、7月7日（木）
7月14日（木）

時 間：14:20～15:10（50分）

受講生：附属静岡中学校3年生18名

題 材：「ミキシングビルド」に挑戦！

静岡市は模型・プラモデル産業が盛んな地域でもあり、大学の授業（中等美術科教育法Ⅱ、中等美術科教育法Ⅳ）の演習では、プラスチックモデル（以下、プラモデル）を美術科の教材として扱っている。この十年ほど、プラモデルのキットを組み立て、それをもとにジオラマやスチームパンクの制作など、時には箱絵（パッケージ画）を描かせてきた。今年度は静岡市がプラモデル化計画の中で回収したランナーを活用した平面及び立体の制作も試みた。

一方、附属静岡中学校の授業において、数年前から3年生の探求（以前は「追求」）の中で、これまで大学で実践してきたプラモデル教材を中学校の美術科でも可能な内容につくりかえ、生徒に地域材の魅力を感じさせながら、発想力やアイデアを大切にしつつ様々な実践に取り組んできた。完成をめざしてキットを組み立てる本来のプラモデルの楽しみ方を味わわせるのではなく、自由かつ創造的なプラモデル制作を追求し、多様な形のパーツを組み合わせる手法を試みてきた。プラモデル業界において、この制作方法はミキシングビルドとして知られている。今年度の実践では昨年度に続き、ミキシングビルドを取り上げたが、授業の流れは以下のとおりである。

- ①静岡市のプラモデル産業のことを知る。
- ②ミキシングビルドによる制作方法を学ぶ。
- ③パーツ選びながらイメージを広げていく。
- ④パーツを組み立て、作品制作に取り組む。
- ⑤互いの作品を鑑賞する。

ミキシングビルドとは、プラモデルのパーツを加工したり、他の素材を組み合わせたり、自由に創作するプラモデルでみられる技のひとつである。架空のキャラクターや乗物などのモデルを改良するときに、よく用いられる。例えば、人気アニメのロボットの顔や手足などのパーツを組み換えて、アニメの世界や物語を想像し、実際に登場しないオリジナルのロボットを考え、それをつくり出すことができる。



図14：ミキシングビルド

図15：授業の様子

(2) プラモデル教材の検討

美術（表現）にはモダンテクニックや版画、焼物など、様々な技法があり、こうした技法を用いて創造的な活動に制作に取り組むことが多い。これと同じように、これまでミキシングビルドの技法を応用した図工・美術科の教材を検討してきた。例えば、小学校の図工科の授業では不要となったプラスチック製のお菓子のカップや飲み物の容器を使い、それを活かしながら、プラモデルのパーツを組合せ、動物や乗物などを作らせたりした。小学生の場合、技能的に形状が異なるプラモデルのパーツを加工しながら組み合わせ、あるものをつくり上げていくことは難しいところもあり、中心となる身近な材料に取り付けていく方法を用いている。また、安全面に配慮し、グルーガンによる接着を試みている。今回は中学生であること、人数が少ないことから、接着剤はプラモデル専用のものを用いた。

プラモデルはホビーの一つであり、その楽しみ方は、パズルと同じように完成形をめざし組み立てることにある。そして、箱絵に描かれたものが形になったときの達成感を味わうことができる。美術では様々な素材を用いて新たなものを創作するが、実はプラモデルの醍醐味は完成したものに自由な発想で色を塗り、新たなパーツを加え、ジオラマ（物語）へと展開し、様々な表現（世界）へと広がっていくことにある。

(3) 授業の流れ

1) 第1時：6月2日（木）の授業

静岡市はプラモデルの出荷額の約8割を占めている。古くから木工産業が盛んな地域で、プラモデル産業が日本の中心になった理由としては木製模型からプラスチック製の模型へと変わったことによるが、何よりも、大手模型メーカーが静岡市に集まっていることにある。静岡市は、「ホビーのまち」を掲げ、近年では市内の小学校で始まった「ものづくりキャリア教育」でのプラモデルの工作体験、「静岡市プラモデル化計画」による「プラモデルのまち」を視覚化したプラモニュメントの設置など、様々なことに取り組んでいる。導入時では地域に根差したプラモデルの話題から始めた。

これまで、プラモデルやホビーを扱った附属の授業では、ミキシングビルドのほかに、ガンプラやミニ四駆、タミヤのスイーツデコレーションに取り組むこともあった。今回はいつもに比べて授業の回数が少ないこともあり、昨年度に取り組んだミキシングビルドに絞ったが、この造形の面白さは、作りたいものをイメージしながら様々なパーツを選ぶことから始まる。パーツを選び、組み立てや接着を始めたが、思うような形が作れず、悩む生徒の姿も見られた。

2) 第2時：7月7日（木）、14日（木）の授業

1時間目にプラモデルのパーツを選び、組み立て、作りたいもののイメージを固めていった。プラスチッ

クの素材は硬く、曲がらないこともあり、自由に加工できないこと、接着にも時間がかかる。そのことから、2時間目ではイメージは浮かんでいても作業が進まず、試行錯誤の過程が多くみられた。

昨年度の授業では乗物系のプラモデルのパーツを多めに用意し、時間内に作れるような準備を心がけた。今回のテーマも、自由に作ることは同じだが、パーツは、特に生徒が作りやすいものを選んで用意したわけではなく、様々な形のパーツ（ランナー）を用意し、グループ制作でもよいことにした。カメラや三色だんご、観覧車など、これまで生徒があまり作ることがなかったものが、次々と出てきた。



図 16：グループ制作



図 17：三色だんごの絵

3時間目で、ようやく形が徐々に出来があり、中には、時間が足りないことから作りたいものを変更していく姿も見られた。



図 18：接着の様子

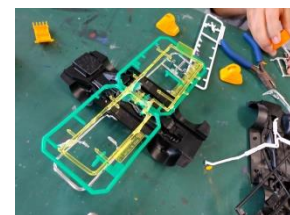


図 19：制作途中の作品

(3) 生徒作品の分析と考察

図画工作科では身近な材料やアルミ缶を用いた造形活動、中学校の美術科の題材でも、廃材を造形素材としつつ、造形活動に取り組むこともある。ミキシングビルドは他の製品のパーツを流用・加工し、新たなものをつくりだすことだが、そこには発想力やそれを実現する技能が求められる。身近な材料の造形活動において、プラモデルを一つの素材とし、ミキシングビルドという技法を取り入れたのが、本題材となる。

昨年度の実践では、ミキシングビルドの技法を教え、パーツ同士を合わせながら創作した。参考作品も、大学の授業で取り組んだ学生の作品（車やロボットのようなキャラクターなど）をいくつか紹介したが、そのイメージに引っ張られた生徒も見受けられた。

今年度の取り組みでは、思考力、判断力、表現力などが求められる美術科の学びを踏まえ、作りやすそうな乗物系のパーツは準備せずに、様々な形のパーツを選びながら、自由な作品制作を促した¹²。しかし、プラモデルキットのパーツはもともと機械的なものも多いことから、半数はメカニクな作品であった。ただ、

プラモデルそのものが「作ることを楽しむホビー」であり、まさにプロセスを重視した活動でもあり、ミキシングビルドを通して試行錯誤し、そのような経験と完成した作品から様々なことを学んだと思われる。



図 20：ロボット



図 21：キャラクター

(4) 成果と課題

今回はスタート時に作品例はあまり見せずに、「ランナーで作れるものを自由考えてみよう！」とだけ投げかけ、思い思い、作りたいものを作らせた。その結果、前回のときに比べて、思うような形にならなかった作品もあったが、限られた時間の中で形にしていることは達成できたのではないと思われる。

プラスチックという同じ素材で、やや複雑な形状のパーツを活かすことから、加工や接着のパターンは限られてくるが、その中で豊かに発想する力が培われると考えられる。見立ての力と、それを立体にする技能も養われる。また、説明図を見ながら模型のパーツ一つひとつを接着しながら作るのではなく、自由でありながら、新たなものを生み出す創造性が育まれよう。

今回の授業ではプラモデルに触れたことのない生徒もいて、可能なら、通常のキットの制作から始めたいところである。パーツが付いているランナーと呼ばれるものからニッパーを使い、パーツを切り離し、説明書を読みながら組み立て、完成する過程を楽しむこと、本来のプラモデルの魅力はそこにある。しかし、プラモデルを教材として扱うときの課題はキットそのものが高価なことにある。組み立てにも時間を要する。また、組み立てるだけでは同じような作品になることが多い。さらに、プラモデル作りに必要な専用の接着剤が使えないこと、塗装も難しいことなど、学校の授業でプラモデルを教材として扱うには多くの課題がある。

図工・美術科の活動においては、今回のミキシングビルドのように、ランナー（パーツの形）を見ながら、何ができるかを想像し、試行錯誤し、手を動かしながら形をつくりあげていくことを大切にしたい。作りたいものに必要なパーツを探すこと、あるいはパーツから発想していくこと、また、その両方も考えられるが、形と形を組合せていくこの制作過程はブロック玩具とも似ている。限られた形になるが、その制限された中で自由な発想を生み出していくことの楽しみがある。あるものを作ろうとすれば、それに近い形を見つけていくことになるが、そこには創造力が必要となり、この点を活かした教材を今後、検討したい。

(芳賀 正之)

6. まとめ

今年度の附属静岡中学校が取り組んでいる「探究」の授業から、大学教員それぞれの専門領域などを生かした内容で授業に取り組むことになった。主に前半の担当だが、大学教員はオムニバス形式で各回の授業を担当し、授業形態は各回において、講義または演習・実習とし、多様性のある美術の魅力を生徒に伝えてきた。担当それぞれが、自身の研究や制作、生徒と関わることなどにメリットを感じながら各々が実践を試みてきたといえよう。

大学では、絵画、彫刻、デザインといった専門系の科目を教科専門の教員が担当し、中等美術科教育法などのような教育系の科目を教科教育の教員が担当し、美術教師をめざす大学生を対象に、それぞれの専門性を活かしながら授業を行っている。また、美術科教科内容指導論のように、教科専門の教員が教科教育の内容にアプローチするという学部特有の授業もある。その中で、学習指導要領や教科書の内容に触れることも増えてきたが、教科の目標や内容、留意点なども踏まえながら、個々の専門性を活かし、教科の内容や教材を開発していくことが目指されよう。

近年、教科専門の教員が附属小中学校の共同研究に携わる機会が求められてきている。そのような状況の中で、今回の附属静岡中学校の「探究」のように、附属学校園で主催する教育活動に大学教員が関わることで、現場で得た経験を学生に伝えることもでき、大学での授業改善にもつながる。今後、大学と附属の連携においては、児童・生徒や大学生の学びの視点に立ちながら、各々の授業を振り返り、情報を共有しつつ、よりより関係性を構築していくことが求められよう。

今回の「探究」での取り組みや個々の実践は、その始まりととらえ、今後も継続していきたい。

【謝辞】

「探究」の授業を実践するにあたり、静岡大学教育学部附属静岡中学校教諭の萩原彰彦氏にご協力いただきました。ありがとうございました。

【註】

1 令和4年度の「探究」の授業日程は以下の表の通り。

日時	担当	領域	内 容
5/19 (木)	川原崎	デザイン	既存のお菓子を基に新商品をデザインする
5/26 (木)	川原崎	デザイン	既存のお菓子を基に新商品をデザインする
6/2 (木)	芳賀	美術教育	「ミキシングビルド」に挑戦！
7/7 (木)	芳賀	美術教育	「ミキシングビルド」に挑戦！
7/14 (木)	芳賀	美術教育	「ミキシングビルド」に挑戦！
9/1 (木)	占部	絵画	現代アート作品とドローイングとの関係について
10/6 (木)	名倉	彫刻	オリジナルの定規をつかった立体ドローイング
10/27 (木)	名倉	彫刻	オリジナルの定規をつかった立体ドローイング

2 正式には、静岡大学教育学部附属静岡中学校では平成24年度から総合的な学習の時間として「追求」が開始され、令和3年度から「探究」に授業名が変更された。

3 文部科学省、『中学校学習指導要領（平成29年告示）解説 美術編』, 2017, 日本文教出版, pp. 160-161

4 「既存のお菓子」として、認知度が高く特徴的なチョコレート菓子「グリコボッキー」をモチーフとした。

5 生徒のコメントは原文のママ

6 文部科学省, 前掲書, 同上

7 一般に即興的に制作される彫刻を示す際に「粘土クロッキー」や「ドローイング彫刻」といった言葉が使われる。本稿では授業内容と絵画領域の内容との繋がりを考慮した上で「立体ドローイング」とした。

8 文部科学省, 前掲書, 同上

9 文部科学省, 前掲書, 同上

10 ニューヨーク近代美術館 公式 web サイト
<https://www.moma.org/collection/works/78990>
(2022年12月28日閲覧)

11 生徒のコメントは原文のママ

12 文部科学省, 前掲書, 同上