主題を明確にして制作に取り組む生徒を育てる美術科学習指導
～イメージマップの活用を通して～

要約

今の子どもたちやこれから誕生する子どもたちが、成人して社会で活躍する頃には、我が国は厳しい挑戦の時代を迎えていると予想されている。生産年齢人口の減少、グローバル化や絶え間ない技術革新等により社会構造や雇用環境は大きく変化している。

このような時代にあって、子どもたちは、知識や情報を取捨選択し、状況に応じて行動していかなければならない。

知識や情報を取捨選択し、状況に応じて行動するには、自分の中で行動の原点となる主題を明確にしておく必要がある。自ら主題を設定し、主題に照らして行動を振り返ることで様々な変化に積極的に向き合い、他者と協働して課題を解決していくことや、様々な情報を見極め知識の概念的な理解を実現し情報を再構築するなどして新たな価値につなげていくこと、複雑な状況変化の中で目的を再構築することができるようにすることができる能力の育成をおこなうことが必要である。

そのためには、主題を明確に言葉で表すこと、また、主題を振り返りながら制作をおこなうことが有効であり、それにより、文部科学省より平成２９年に提示された学習指導要領美術編で示してある美術科の三つの目標の達成に近づくこともできると考え、本主題を設定した。

そこで、主題を明確に言葉で表すこと、また、主題を振り返りながら制作をおこなうための手段としてイメージマップを活用することとした。

作品の構想段階や制作段階において、イメージマップを活用し、作品制作の思考の流れを言語化すれば、主題を明確にして作品を制作することができ、作品制作における達成感や成就感を感じさせ、美術を愛好する態度を育てることができると考えた。

第１学年のオノマトペレタリングとユニバーサルデザインの単元において検証授業を制作に取り組む様子や作品の変化、ワークシート、振り返りアンケートをもとに分析し、その結果について検証をおこなった。

その結果、以下のような成果（○）と課題（●）が得られた。

○イメージマップというかたちで思考の流れや作品としては現れない様々な発想を残すことにより、生徒の発想を膨らませるかたちでの指導をおこなうことができた。

○イメージマップを活用し、発想を広げてから取捨選択し、焦点化することで自分がどのようなものを作品を通して表現したいかが明確になり、具体的にアイデアをだすことができた。

○生徒同士の交流のときに作品の主題を自分の言葉で語ることができ、互いの良さを認めたり、友達からの作品に対しての質問などに理由を明確にして答えたりすることができた。

○イメージマップを活用することで、主題を言語化して明確にして制作をおこなうことができ、それが作品を制作して表現する喜びや成就感につなげることができた。

●自分がどのような作品を作りたいか明確になったが、どのようにしたらそれをかたちとして表現できるか悩んでいた生徒もいたので、素材の提示などより具体的にイメージをさせるための工夫が必要であった。

●友達のアイデアもイメージマップに加える活動を設定したが、自分のアイデアと友達のアイデアを区別できるかたちで残す工夫ができていなかったので、評価の面で課題が残った。

キーワード　主題、明確、イメージマップ、言語

１　主題設定の理由

（１）社会的要請から

今の子どもたちやこれから誕生する子どもたちが、成人して社会で活躍する頃には、我が国は厳しい挑戦の時代を迎えていると予想されている。生産年齢人口の減少、グローバル化や絶え間ない技術革新等により社会構造や雇用環境は大きく変化している。

このような時代にあって、子どもたちは、知識や情報を取捨選択し、状況に応じて行動していかなければならない。

知識や情報を取捨選択し、状況に応じて行動するには、自分の中で行動の原点となる主題を明確にしておく必要がある。自ら主題を設定し、主題に照らして行動を振り返ることで様々な変化に積極的に向き合い、他者と協働して課題を解決していくことや、様々な情報を見極め知識の概念的な理解を実現し情報を再構築するなどして新たな価値につなげていくこと、複雑な状況変化の中で目的を再構築することができるようにすることができる能力の育成をおこなうことが必要である。

（２）美術科の目標から

文部科学省より平成２９年に提示された学習指導要領美術編では、教科の目標を以下の３つに分けて示してある。

（１）対象や事象を捉える造形的な視点について理解するとともに、表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができるようにする。
（２）造形的なよさや美しさ、表現の意図と工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生み出し豊かに発想し構想を練ったり、美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。
（３）美術の創造活動の喜びを味わい、美術を愛好する心情を育み、感性を豊かにし、心豊かな生活を創造していく態度を養い、豊かな情操を培う。

これら３つの目標はそれぞれがつながり関係している。「*（３）美術の創造活動の喜びを味わい、美術を愛好する心情を育み、感性を豊かにし、心豊かな生活を創造していく態度を養い、豊かな情操を培う*」ためには、「*（１）対象や事象を捉える造形的な視点について理解するとともに、表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができるようにする*」ことが必要であるし、「*（１）対象や事象を捉える造形的な視点について理解するとともに、表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができるようにする*」には「*（２）造形的なよさや美しさ、表現の意図と工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生み出し豊かに発想し構想を練ったり、美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができるようにする*」必要がある。

つまり、作品制作の主題を明確にすることが美術科の３つの目標達成のために必要不可欠であると考える。

美術科において、主題を明確に言葉で表すこと、また、主題を振り返りながら制作をおこなうことで美術科の目標の達成に近づくことができると考えるとともに、その手段としてイメージマップの活用が有効であると考え、本主題を設定した。

（３）生徒の実態から

本学級の生徒は、明るく、活発に意見が出るなど授業に対して意欲的であるが、制作において自分がどのようなものを作りたいのかを言葉で説明できる生徒は少ない。1学期に行った単元では、制作の主題・意図を明確にして制作の振り返りを行えた生徒はワークシートの記述を見ると１２％であった。

制作のテーマや条件はわかっているが自分で主題を決定するのではなく、生徒が一つの決まった「正解」を探そうとしているように感じることが多い。美術には多様な表現方法があり、作品制作において決まった正解はない。制作の楽しさを感じ、美術を愛好する態度を育てるためにも周りに合わせた「正解」を探るのではなく、自ら主題を設定し、それ

が周りに伝わるように創意工夫することが大切である。そのためには、主題を明確にして制作に取り組むことが必要であると考える。

（４）これまでの自身の指導の反省から

これまでの自身の指導を振り返ってみると作品を作り上げることに重点を置いており、生徒がどのような作品を作りたいのかという制作の主題は、制作に入る前に確認をするのみであった。制作の過程において主題について振り返る場や主題について振り返るための工夫ができていなかった。そのため、生徒自身の制作後の作品に関する感想は、作品のきれいさや丁寧さ、技法の難しさなどについて書かれるものが多く、どのような作品にしたかったかや主題に沿った作品になったかなどは感想の中からあまり読み取ることができなかった。

また、学期末におこなう授業評価アンケートにおいて、美術の授業の中で「友達と意見や考え方を交流していますか」という質問に対し、４段階評価で平均２．８と他のどの項目よりも低い結果が出た。意見を交流する場面や班での交流は頻繁に行っているが結果が低くなっているのは、生徒に作品やアイデアについて語る言葉をもたせられていないからでないかと感じる。

美術の制作において「自分は何を表したいのか、何をつくりたいのか、どういう思いで表現しようとしているのか」を明確に説明できないまま制作を進めることは、美術を愛好する心情を育むことにつながらない。このような子どもの実態を鑑みても本研究は意義があると考える。

２　主題・副主題の意味

「主題」とは、新学習指導要領解説美術編の中で示されているように「生徒自らが感じ取ったことや考えたこと、目的や条件などを基に『自分は何を表したいのか、何をつくりたいのか、どういう思いで表現しようとしているのか』など、強く表現したいこと」という意味である。

「主題を明確にする」とは、自ら考えた主題を整理し、他者に説明することができる状態にするということである。本研究においては、主題を他者に分かるように整理し、文章化することと捉える。

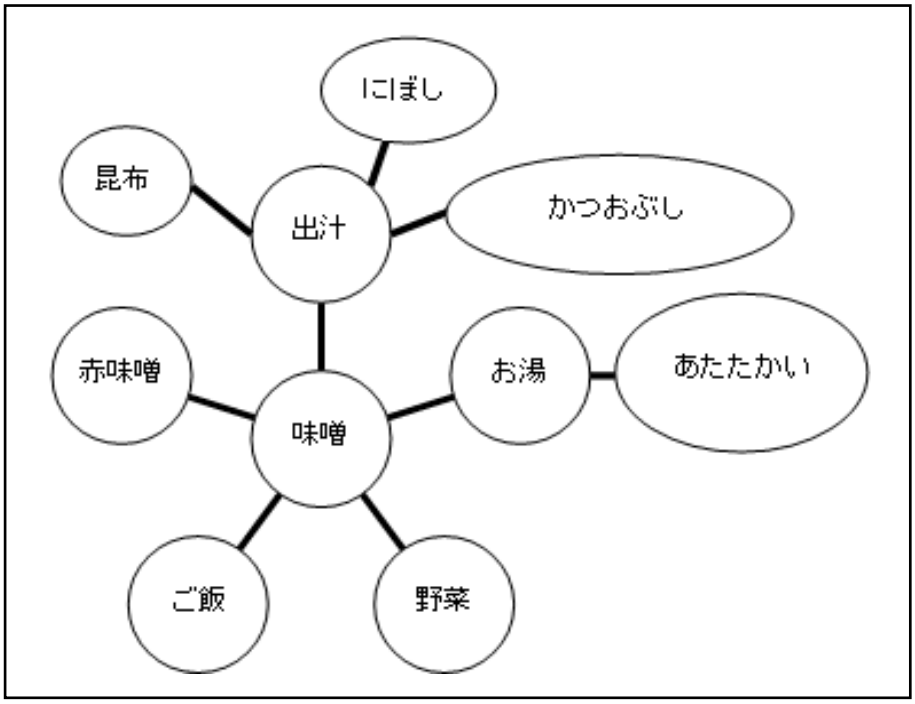


図 1

「イメージマップ」とは、思考ツールの一種で、自分の頭の中にあるイメージを絵や図に表すことである。本研究では図１のように言葉をつなぎ発想を広げたり、思考の流れを確認できたりするように表したものを指す。イメージマップは、自分のもっているイメージを描くことによって自分の思考や固定観念を視覚化し、より明確にそれらを見つめるための作業である。また、それぞれが持つイメージを比較しあうことを通して、自分の「ものの見方」を客観的に分析したり、多様な「ものの見方」に気付いたりすることができる。

３　研究の目標

生徒自らが作品制作において主題を生み出し、主題を明確にすることで、作品制作の各段階において、主題をもとに作品を見直しながら、創意工夫し、作品制作に達成感や成就感を感じさせるための授業の在り方を究明する。

４　研究の仮設

作品の構想段階や制作段階において、イメージマップを活用し、作品制作の思考の流れを言語化すれば、主題を明確にして作品を制作することができ、作品制作における達成感や成就感を感じさせ、美術を愛好する態度を育てることができるだろう。

５　仮設検証の内容と方法

（１）検証の対象

小郡市立大原中学校　第１学年１組（３８名）

（２）検証の内容・方法

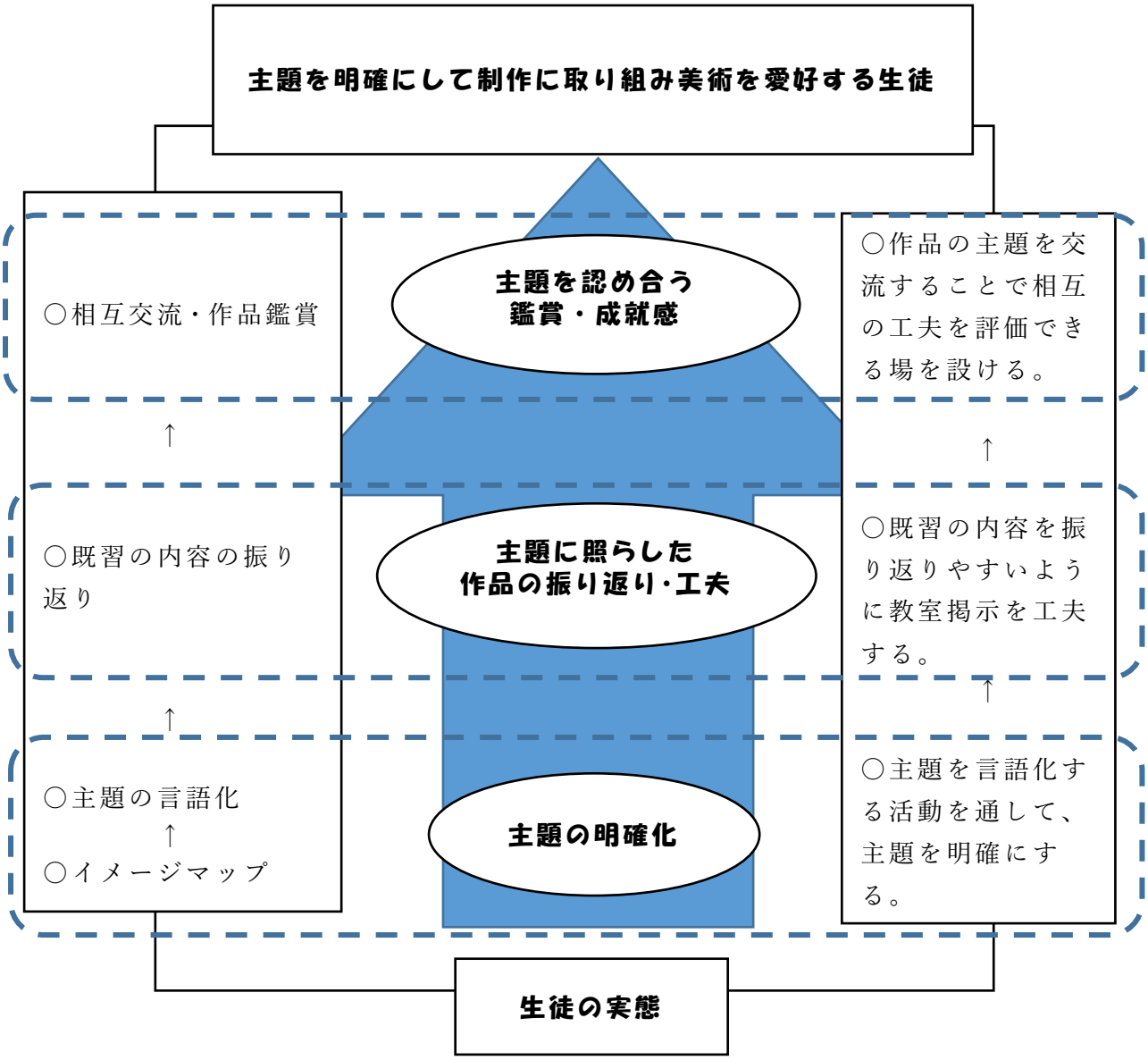
美術科の作品を制作する授業において、イメージマップを活用し、主題を言語化する場と制作の過程で主題を振り返る場を設定する。さらに、主題と作品の表現を近付けるために、既習学習の内容を想起しやすいように工夫する。そして、次の項目に関して分析していく。

項目	検証内容	検証方法
制作において主題を明確にすることができたか。	構想の段階で主題を言語化し、他者に説明できる状態をつくり、作品制作ができているか。	ワークシート 振り返りアンケート
作品を振り返り主題に照らして見直すことができたか。	制作の段階で自身の設定した主題を確認し、作品を見直したり、主題をより良いものに改善したりできているか。	制作に取り組む様子や作品の変化の観察 ワークシート 振り返りアンケート
作品を制作して表現する喜びや成就感を感じることができたか。	作品の相互鑑賞の場において互いの作品の主題を想像したり、相手に主題の説明をしたりすることを通して、作品制作の達成感や成就感を感じることができているか。	様相観察 振り返りアンケート

（３）研究計画

月	研究計画	月	研究計画
５月	研究主題の設定・実態把握Ⅰ	１０月	実証及びデータ収集・分析
６月	研究計画の審議	１１月	検証授業Ⅱ・実証及びデータ収集・分析
７月	理論研究	１２月	研究のまとめ
８月	理論研究・実態把握Ⅱ	１月	研究のまとめ
９月	検証授業Ⅰ	２月	研究報告会

６　研究の構想図



7　研究の実際

【実践事例１】

（１）単元名　「感じ」を伝えるオノマトペレタリング

（２）本時の指導にあたって

生徒は前時までに、色の感情や対比についてとレタリングの基本である明朝体とゴシック体について、また、レタリングの形や色によって見る人に「感じ」を伝えることができることを学習している。本単元では、色や形を工夫することで見るものに感じが伝わるようなレタリングの制作をおこなう。

そこで、本時では、自分が制作するオノマトペレタリングのオノマトペを決め、そのオノマトペから自分が受ける「感じ」を具体的にイメージマップを活用することで整理し、どのようにしたらその「感じ」を見る人に伝えられるかを既習の内容を振り返りながら構想できるようにしたい。

段階	学習活動・学習内容	具体的な支援
つかむ	1　前時の振り返り。 ○色と形を工夫することで「感じ」を伝えることができる。	○前時の学習を想起しやすくするために前時の掲示物を再度掲示する。
	めあて　レタリングするオノマトペを決め、分析して作品の構想を練ろう。	
／さぐる／	2　オノマトペを選ぶ。 （１）思いつくオノマトペを書き出す。 （２）レタリングすることを考えながらオノマトペを一つ選ぶ。	○オノマトペを見つけやすくするために生活を振り返らせる。 ○オリジナリティのある作品になるように人と違ったオノマトペをできるだけ選ぶよう声掛けをする。
ふかめる	3　選んだオノマトペを分析する。 （１）イメージマップを書き、オノマトペから受ける「感じ」を書き出す。 （２）レタリングで伝えたい「感じ」を整理して文章で書く。	○構想を広げるため班の人にも考えてもらう時間を設定する。 ○具体的に書くことができるように例を示す。
／まとめる	4　作品のアイデアスケッチを描く。 5　今回の授業で学んだことを振り返り、次時の見通しを持つ。	○色の工夫ができるように既習の内容を掲示したり、色鉛筆を用意したりする。 ○次時から制作に入ることを知らせ、画像などを調べ、イメージを具体的にしておくように伝える。

（３）指導の実際

【つかむ・さぐる段階】では、テーマと条件を確認し、発想を広げるために前時までの学習の内容の確認とオノマトペをできるだけ挙げる活動をおこなった。国語で学習したばかりということもあり、オノマトペは平均２０以上挙げることができた。

【前時を振り返る板書】

【ふかめる段階】では、主題を明確化するため、イメージマップを活用し、自身が選んだオノマトペのイメージを広げていった。少ないイメージにとらわれないようにするため、イメージマップを友達と交換し、友達に書き込んでもらう時間を設けた。

さらに、イメージマップで広げたオノマトペのイメージを取捨選択し、焦点化してオノマトペのどのような「感じ」を表現したいのかという作品制作の主題を言語化した。

【まとめる段階】では、色鉛筆を用い、オノマトペレタリングのアイデアスケッチを行った。言語化した主題とイメージマップをもとに色や形を工夫することができた。また、イメージマップはアイデアの行き詰まりを感じたときに主題に照らして作品を振り返る手助けとしても有効であった。

【本時後の制作】では、オノマトペレタリングのアイデアスケッチを言語化した主題をもとに振り返り、作品の制作を行った。小さな作品だったので早く終わった生徒はイメージマップをもとに同じオノマトペで違う主題の作品を作るなどすることができた。

【ワークシート】

≪本時のアンケート結果≫

４段階評価で以下の２項目について本時の終わりにアンケートを行った。

・どのような作品を作りたいか明確にすることができましたか。・・・・・・平均３．６

・今までの美術の授業で習ったことを生かすことができましたか。・・・・・平均３．３

≪成果と課題≫　○：成果　●：課題

○　イメージマップを活用し、アイデアを広げてから絞り込む活動を通して、自分がどのようなイメージをレタリングで伝えたいのかということを明確にすることができた。

○　イメージマップというかたちで思考の流れや作品としては現れない様々な発想を残すことにより、生徒の発想を膨らませるかたちでの指導をおこなうことができた。

●　イメージマップの中の自分で考えたものと友達が書き加えたものが見分けられるように色などを変える工夫が必要であった。

【アイデアスケッチの様子】

【実践事例２】

（１）単元名　みんなに使いやすいデザインを考えよう（ユニバーサルデザイン）

（２）本時の指導にあたって

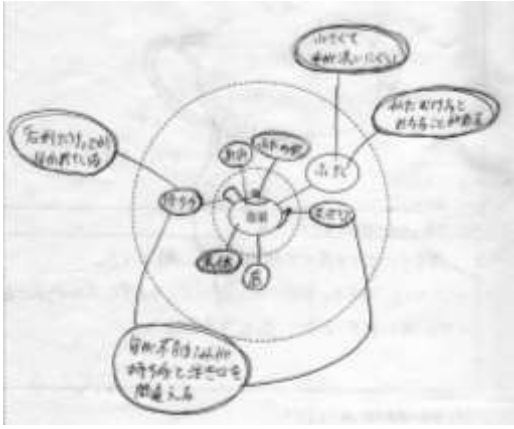
生徒は前時までに、ユニバーサルデザインについて学習し、自動販売機をユニバーサルデザインにするにはどうすればよいか考える学習を行っている。本時では、前時の内容をもとに、各自が急須のデザインをおこなう。

使う目的や条件などを基に、使用する者のことを考え、イメージマップを活用して主題を生み出し、使いやすさや機能と美しさなどとの調和を考え、表現の構想を練ることができるようにしたい。

段階	学習活動・学習内容	具体的な支援
つかむ／さぐる／ふかめる／まとめる	1　前時の振り返り。 ○ ユニバーサルデザインとは、誰にでも使いやすいデザインのこと。	○前時の学習を想起しやすくするために前時の掲示物を再度掲示する。
	めあて　誰にでも使いやすい急須のデザインを考えよう。	
	2　急須の使い方を確認する。 蓋を開ける→茶葉を入れる→お湯を入れる→蓋を閉める→湯呑に注ぐ→洗う	○使い方を確認しやすいように実際に急須を見せる。
	3　急須にはどんな部分があるか確認する。	○具体的に書くことができるように例を示す。
	4　急須の各部分の使いにくい点を考える。 （１）イメージマップを書き、使いにくい点を書き出す。 （２）特に改善したい箇所を赤ペンで囲む。	○具体的に書くことができるように例を示す。
	5　デザインのアイデアスケッチを描く。 （１）絵を描く。 （２）文章で説明を書く。	○色の工夫ができるように既習の内容を掲示したり、色鉛筆を用意したりする。
	6　今回の授業で学んだことを振り返り、次時の見通しをもつ。	○次時から制作に入ることを知らせ、画像などを調べ、イメージを具体的にしておくように伝える。

（３）指導の実際

【つかむ・さぐる段階】では、テーマと条件を確認し、発想を広げるために前時までの学習の内容の確認をおこなった。さらに、ユニバーサルデザインの急須のデザインを考えるために急須の使い方と急須の注ぎ口や蓋などの各部分の確認を行った。急須の各部分については、ワークシートの急須の絵の周りに書き込んだ。



【ふかめる段階】では、急須の各部分ごとに使いにくい点を考え、イメージマップに書き込んだ。

イメージマップに書いた使いにくい点の中から特に改善したい点を赤ペンで囲み焦点化した。ユニバーサルデザインの製品をデザインする授業では、デザインが複雑化したり、多機能になりすぎたりする傾向があったが、多くの使いにくい点を挙げてから取捨選択し、焦点化すること改善点を絞り込み考えることができた。漠然とみんなに使いやすくではなく、この部分のこういうところを使いやすくしたいというように主題を設定し、意識することができた。

【まとめる段階】では、使いにくい点を改善したユニバーサルデザインの急須のアイデアスケッチとどのような点をどのように改善したのかを文章で書く活動をおこなった。

【本時後の制作】では、イメージマップとアイデアスケッチをもとに言語化した急須の改善点について互いに質問しあう場を設けた。言語によるやり取りを通して、ユニバーサルデザインがより洗練され、主題に近づいていった。

≪本時のアンケート結果≫

４段階評価で以下の２項目について本時の終わりにアンケートをおこなった。

・どのような作品を作りたいか明確にすることができましたか。・・・・・平均３．７

・今までの美術の授業で習ったことを生かすことができましたか。・・・・平均３．２

≪成果と課題≫　○：成果　●：課題

○　イメージマップを活用し、発想を広げてから取捨選択し、焦点化することで具体的にアイデアをだすことができた。

○　主題を言語化することで主題を振り返りながら作品制作を進めることができた。

○　イメージマップによって思考の流れをプリントに残すことができ、アイデアが行き詰ったときに思考の流れをたどりながら新たなアイデアを生み出すことができた。

○　アイデアスケッチの交流の時に作品の主題を自分の言葉で語ることができた。

●　自分がどのような作品を作りたいか明確になったが、どのようにしたらそれをかたちとして表現できるか悩んでいた生徒もいたので、素材の提示などより具体的にイメージをさせるための工夫が必要であった。

【ワークシート】

【アイデアスケッチの交流の様子】

８　研究のまとめと今後の課題

（１）検証項目より

下の表は各項目の７月と１２月のアンケートの結果である。

アンケート項目	７月の結果				１２月の結果				差
①制作において主題を明確にすることができたか。	２．６				３．６				＋１．０
	１	２	３	４	１	２	３	４	
	４	１１	１５	５	０	１	１２	２２	
②作品を振り返り主題に照らして見直すことができたか。	２．４				３．５				＋１．１
	１	２	３	４	１	２	３	４	
	５	１３	１５	２	０	２	１４	１９	
③作品を制作して表現する喜びや成就感を感じることができたか。	３．２				３．７				＋０．５
	１	２	３	４	１	２	３	４	
	０	２	２５	８	０	１	９	２５	

行った単元が違うので、単純に比較はできないが、４段階評価のアンケートですべての項目が上昇した。

この結果から、イメージマップを活用することで、主題を言語化して明確にして制作をおこなうことができ、それが作品を制作して表現する喜びや成就感につながっていると考えることができる。

ワークシートの記述では、実際には作品に反映されないものも含めて、生徒の思考の流れを確認することができた。これにより、アイデアを出す段階のつまずきを見取ることができ、その後の指導に役立てることができた。また、イメージマップで出したアイデアを文章としてまとめることで主題を明確にすることができると同時に、主題を明確にしきれていない生徒やイメージマップと文章化した主題がつながっていない生徒を確認することができ、その後の指導に生かすことができた。

この結果から、イメージマップを活用し、主題を明確にすることは、生徒がアイデアを出しやすくなったり、作品を主題をもとに振り返りやすくなったりするだけではなく、教師としても生徒の考えを尊重した指導やつまずきの早期発見につながると考えられる。

（２）成果と課題

○　イメージマップというかたちで思考の流れや作品としては現れない様々な発想を残すことにより、生徒の発想を膨らませるかたちでの指導をおこなうことができた。

○　イメージマップを活用し、発想を広げてから取捨選択し、焦点化することで自分がどのようなものを作品を通して表現したいかが明確になり、具体的にアイデアをだすことができた。

○　生徒同士の交流のときに作品の主題を自分の言葉で語ることができ、互いの良さを認めたり、友達からの作品に対しての質問などに理由を明確にして答えたりすることができた。

○　イメージマップを活用することで、主題を言語化して明確にして制作をおこなうことができ、それが作品を制作して表現する喜びや成就感につなげることができた。

●　自分がどのような作品を作りたいか明確になったが、どのようにしたらそれをかたちとして表現できるか悩んでいた生徒もいたので、素材の提示などより具体的にイメージをさせるための工夫が必要であった。

●　友達のアイデアもイメージマップに加える活動を設定したが、自分のアイデアと友達のアイデアを区別できるかたちで残す工夫ができていなかったので、評価の面で課題が残った。

≪参考文献≫

「中学校学習指導要領解説　総則編」　平成２９年７月　文部科学省
「中学校学習指導要領解説　美術編」　平成２９年７月　文部科学省
「学習指導要領　新旧対照表　中学校美術科」　平成２９年７月　日本文教出版