

中学校美術科の教材開発と授業実践2：
教科専門からアプローチする附属中学校との連携

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 静岡大学教育学部附属教育実践総合センター 公開日: 2024-03-15 キーワード (Ja): 絵画, 彫刻, 現代アート, デザイン, 美術科教育, 教材開発 キーワード (En): 作成者: 占部, 史人, 川原崎, 知洋, 芳賀, 正之 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/0002000287

中学校美術科の教材開発と授業実践 2

—教科専門からアプローチする附属中学校との連携—

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 2

Cooperation with Attached junior high school approaching from a subject specialty

Fumito Urabe Tomohiro Kawarasaki Masayuki Haga

要旨

本稿は令和5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。今年度は5月～10月までの間に、4名の大学教員がそれぞれ2回授業を担当した。

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文房具をモチーフに

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の調和を総合的に考え、表現の構想を練ること。」³と、B鑑賞(1)ア(イ)「目的や調和のとれた洗練された美しさなどを感じ取り、作者の心情や表現の意図と創造的な工夫などについて考えるなどして、美意識を高め、見方や感じ方を深めること。」⁴に該当する。特に、使用する者の立場から主題を生み出すことができる手立てを講じることと、表現の意図と創造的な工夫などについて考えることのできる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「デザイン研究(専修選択科目)」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5年5月18日（木）、5月25日（木）

時 間：14:20～15:10（50分）

受講生：附属静岡中学校3年生20名

題 材：文房具のデザインを探究する。

(2) 鑑賞対象としたモチーフについて

1) アーチルーラー（図1）

『アーチルーラー（Arch Ruler）』は吉田智哉氏がデザインした「湾曲した定規」である。2006年に「アッシュコンCEPT」の「+d」というブランドからリリースされた。発表された翌年の2007年にはグッドデザイン賞も受賞している。アーチルーラーの特徴として、湾曲した斬新な形状があげられる。一見すると奇を衒った奇抜なデザインであるかのような印象を受けるが、定規を湾曲させることで、これまで誰も気付くことのなかった深い洞察（インサイト）によって課題の特定がなされ、同時に4つの価値を創出することに成功している。①（定規が湾曲しているの）机に置いた定規が取りやすい。②線を引く際しっかりと指で押さえる意識が働くため定規がしっかりと固定される。③ペンで線を引いた後、押さえた指を離すことで定規と紙が離れるため、インクのにじみを防ぐことができる。④定規が紙の下に紛れても立体的な定規なのでぐんぐん見つけることができる。

『アーチルーラー』のデザイナーである吉田智哉氏の本製品に関する開発プロセスについて次のようにまとめる⁵。

- ・定規を湾曲させるという奇想天外とも思われるアイデアは「机に置かれた定規は取りづらい」という気づきがデザインの基点になった。
- ・取りやすい定規を実現させるために具体的なアイデア（グリップのような滑り止めや、掴みやすい突起物を付けてみるなど）を多数試作した。
- ・その中の一つに「湾曲した定規」というアイデアが想起され、実際に掴みやすい定規として解決（①）に至ったことが確認された。
- ・定規が活用される様々なシーンを検証した結果、「湾曲した定規」には前述したような複数の解決（②～④）が認められ、具体的なアイデアとして定着した。

2) プニョプニョピン（図2）

『プニョプニョピン』はコクヨからリリースされたユニバーサルデザインの考え方が反映されたピン（画鋲）である。コクヨ公式webページによると、コクヨのユニバーサルデザインは、ロン・メイスのユニバーサルデザインの7原則に準拠し「1つの原則：できるだけ多くの人にとって使いやすい」と「5つの視点：基本がしっかり/五感でつたわる/安全・安心/使い方がわかる/ラクに使える」という方針のもと、やさしさのあるものづくりを行なっている⁶。『プニョプニョピン』については次のような商品説明が記載されている⁷。

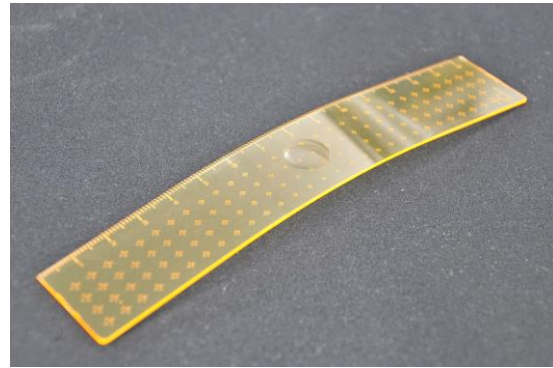


図1: アーチルーラー（筆者撮影）



図2: プニョプニョピン（筆者撮影）

- ・指先に針が触れにくい安心設計です。
- ・落とした時にも針が上を向きません。
- ・やさしいフロストカラーです。
- ・プラスチックリングごと差し込みます。
- ・抜く時は、柔らかいプラスチック部をつまんでください。

2つの文具に共通していることは、実際に製品を使う体験（コト）を通すことで、デザインに施された創意工夫や色・形（モノ）の意味について知ることができることである。使うことを目的や条件としたデザインされた製品デザインの鑑賞活動は見るだけの鑑賞にとどまらず、実際にその製品を使う体験を通した活動を導入することで、より能動的で主体的な学びを提供することができる。

(3) 授業の流れ

今回の授業では、第1回目の授業（5月18日）では「アーチルーラーの鑑賞」、第2回目の授業（5月25日）では「従来の画鋲の鑑賞活動」と鑑賞から導かれた「従来の画鋲の課題をもとにした表現活動」を行い、最後にプニョプニョピンの紹介と鑑賞を行った。

1) 第1時：5月18日（木）の授業（図3）

第1時の授業では、『アーチルーラー』の鑑賞活動を行った。生徒は2～4名のグループに分かれ、各グループに『アーチルーラー』を1つ配布した。最初は湾曲したアーチ型の製品がどのような機能を持っているデザインなのか検討がつかないようだったが、湾曲

で膨らんだ部分を指で押さえたり、製品をまじまじと観察したりすることで、定規の特徴である数字や寸法が刻まれた情報面に気付き「もしかすると定規かもしれない」という仮説を立てることができた。5分程度の自由鑑賞の時間の後、授業者から配布した製品は湾曲した定規アーチルーラーであることと本製品に関する基本情報を生徒に伝えた後、『湾曲した定規によって生じた複数のメリットについて探究すること』が授業の目的であることを共有した。生徒たちはグループワークとして引き続きアーチルーラーを触りながら探究した。筆箱の中にある自身の定規を取り出し、アーチルーラーとどのような相違点があるのかについて鑑賞しながら、普段気付くことのなかった定規を使っている際のエラーについて探究した。



図3:アーチルーラーを鑑賞する生徒

2) 第2時:5月25日(木)の授業(図4)

第2時の授業冒頭で、容器に複数入った状態の『画鋲』を配布し、鑑賞活動を行った。生徒は2~4名のグループに分かれてもらい、グループごとにそれぞれ『画鋲』を配布した。『画鋲を使用するあらゆる場面を想定し、なるべく多くのエラーを探究し、新しい画鋲のデザインを提案すること』が授業の目的であることを共有した。学校生活の中で画鋲をどのように扱っているのかについて改めて想起しながら、画鋲を容器から取り出すところから検討し、「画鋲を使用すること」に関する一連の行動について鑑賞し、これまで意識されてこなかったさまざまなエラーを書き出した。



図4:画鋲を使用することを鑑賞する生徒

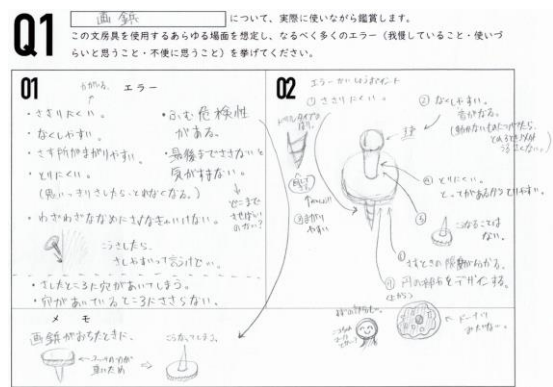


図5:画鋲デザイン(生徒作品1)

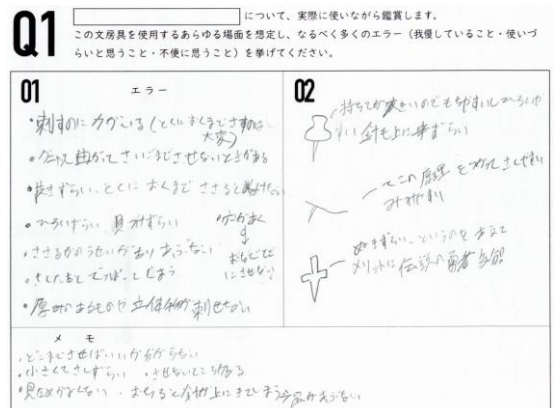


図6:画鋲デザイン(生徒作品2)

(4) 生徒作品の分析と考察

図5と図6は、画鋲を使用することの鑑賞から導き出されたエラーを基にした画鋲デザインである。図5の生徒は複数のエラーを発見しワークシートの01箇所に列挙している。ワークシートの02箇所にはそれぞれのエラーを複合的に解決できるような画鋲デザインのスケッチが分かりやすく提案されている。図6の生徒も画鋲を使用することに対して複数のエラーを発見することができており、それぞれのエラーから合計で3つの画鋲デザインが提案されている。特に02箇所の最も下に提案されている「伝説の勇者気分になれる画鋲」の提案は、従来の画鋲のエラーの1つである「壁面からの抜きづらさ」を逆手に取り、機知やユーモアから主題を生み出し、従来の画鋲の問題点を創造的に解決している点を評価することができる。

(5) 授業の成果

授業を受講した生徒の「普通に使っていて、不便なことも思いつかなかったけど、知らず知らずの内に使いづらいと思う部分もあったなとおどろいた。皆が無意識の内に感じている使いづらさや不満をまず“見つける”という作業がとても難しいと思う⁸⁾。」という感想から、本実践では、使う目的や条件を基にデザイン表現する際にはまず使用者の問題を発見する行程の重要性への気づきを提供することができた。

(川原崎 知洋)

3. 絵画領域の授業実践

本実践では「家」の記憶をモチーフとしたドローイングの制作を行なった。人間が毎日の暮らしを営む住居として「家」はおそらくすべての人が記憶の中に持っている普遍的なイメージの一つであろう。そして「家」についてのイメージは人によって千差万別であり、表現の独創性が問われる現代美術作品のモチーフとしても魅力的な題材である。近代以降の芸術表現における普遍的なテーマの一つである「人間の存在を探求する」ということを大きな目標として今回の授業内容を考案した。

本教材は岩手県金ヶ崎町において開催された金ヶ崎城内農民芸術祭 2023⁹（以降：城内農民芸術祭）において開催したシニア対象ワークショップ『マイ・スーパート・ホーム・ストーリー』の内容を、授業時間と対象者の年齢に合わせて改編したものである。また、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。」¹⁰に該当する。

（1）授業概要

日時：令和 5 年 10 月 19 日（木）、10 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 20 名

題材：「家」の記憶をモチーフとしたドローイングの制作

（2）授業の流れ

1) 第 1 時：10 月 19 日（木）の授業

1 回目の授業では、最初にスライドを用いて現代美術における作品とドローイングの関係性についてのレクチャーを行ない、城内農民芸術祭で行なったワークショップの内容や、そこで出来上がった作品を紹介した。その後、ドローイングの制作を開始した。家についてのイメージを描く前に、家の外観や内観、間取りなど、視点や描き方を限定しないということや、特に細部のイメージや絵画表現だけでは描写できない生活の様子や詳細な部分については文字や言葉などを使用しても良いことを伝えた。

2) 第 2 時：10 月 26 日（木）の授業

2 回目の授業では、前回の授業で制作を開始したドローイングの制作を引き続き行なった。色鉛筆やアクリル絵の具などの様々な描画材を使用して彩色を施しながら、それぞれの家のイメージを具体化させていった。授業の最後にホワイトボードに授業内で制作した全ての作品を展示して簡単な鑑賞会を行った（図 7）。



図 7：ドローイングの展示

（3）ドローイングについて

今回は「家」の記憶というテーマで自由にドローイングの制作を行なったが、そこに住む人間の存在が浮かび上がってくるような、バラエティに富んだ様々なイメージが表現された。



図 8：生徒作品

図 8 の作品では間取り図のように真上から俯瞰した家のイメージが描かれていて、机の上のものや台所のシンクなどかなり詳細な部分まで描かれている。多くの壁で仕切られた住居で、四角形や幾何学的な形態に囲まれて生活する現代人の姿を表現していると観ることもできる。また画面全体を四角形で構成する新造形主義の画家ピート・モンドリアン（Piet Mondrian, 1872-1944）の作品を連想させられて絵画的な観点からも興味深い作品である。



図 9：生徒作品

図9の作品ではリビングの内観が鮮やかな色彩で描かれている。床と壁面が同じ色彩とタッチで描かれていて、この作品から野獣派の画家アンリ・マティス (Henri Matisse, 1869-1954) の絵画を連想した。このように家の内装が奔放なタッチで描かれており、その家の雰囲気が直に伝わってくる作者以外には描けない唯一無二の作品となっている。



図10：生徒作品

図10の作品では集合住宅の外観が描かれている。一見無機質な印象の集合住宅だが、駐車場に止められた自動車のフォルムなども魅力的なフォルムでしっかりと描かれていて、作者の温かい眼差しを感じる。城内農民芸術祭のワークショップでは、ドローイングを描いた後でボール紙や段ボールの箱を利用して立体作品を制作した。(図11)この作者がどんな立体作品を制作するのか非常に興味深かったが、今回は時間の都合上難しくかったため、次回以降に実施したい。



図11：城内農民芸術祭のワークショップ作品展

(4) 授業の成果

ここまで「家」の記憶をモチーフとしたドローイングの制作についての授業実践について述べてきた。「家」の記憶をモチーフにドローイングを描くというシンプルなテーマであったが、構図一つをとっても全く同じものが表現されてこないということがこのテーマの奥深さを表している。また、普段の生活において最も身近な場所の一つである「家」をテーマにして作品を制作したことで、表現の対象は遠いどこかにあるのではなく、とても身近な場所にも沢山あるということを実感した生徒も多かったのではないだろうか。現代を生きる殆どすべての人間は、人生の時間の多くを

「家」の中の空間で過ごす。その空間はそこに住む人の生活スタイルによって千差万別なものとなる。イギリス出身の画家トレイシー・エミン (Tracey Emin, 1963-) が自らのベッドルームをギャラリー空間に展示して自分自身の存在を表現したように、それぞれの家の記憶を表現することは、そこに住む人間そのものの存在を表現することに繋がる。また「家」という概念そのものに対する人々の想いも千差万別であり、時代と共に変化していくものであるということができよう。先に述べた城内農民芸術祭のワークショップでは、作品制作の他に、参加者一人一人に「家」の記憶についてのインタビューを行った。どのエピソードにもそこに住む人々が紡いできた様々な歴史やドラマが感じられて、つい聴き入ってしまうような内容のものばかりであった。対象とする年齢が65歳以上だったということもあり、「家」や地域の共同体に対する参加者の強い思い入れを感じた。今回中学校で行った授業においては時間の都合上、インタビューや立体作品の制作はできなかったが、ドローイングによる表現だけでもそれぞれの生徒の「家」に対する感情や視点が伝わってきて、若い世代がこのモチーフについてどのような表現をするかということについて貴重なサンプルを得ることができた。内容や制作時間が大きく異なるため、単純にこの二つの事例だけを比較することは難しいが、世代や住んでいる地域などによって「家」に対するイメージには大きな差異があるように感じられた。

(5) 今後の展開

以上に述べてきたように「家」の記憶をテーマとしたイメージの探求はまだ始まったばかりである。今後の展開としては、「家」をテーマとしたワークショップや授業などを数多く実施しながら、人々が「家」に対して抱くイメージについての考察を深めていきたい。核家族化や少子高齢化が急速に進む現代の日本社会において「家」というテーマをどのように各個人が捉えているのかを、作品制作だけでなくアンケートやインタビューなどを通して様々な資料を収集していきたいと考えている。そして日本以外の国や地域においても同様のワークショップを展開することで、より広い視野で「家」に対する人々のイメージの差異や特徴を捉えていきたい。どのように時代が変化しても「家」は人間が存在するうえで最も重要な場所の一つであり続けるであろう。「家」をモチーフとして表現することで、そこに生きる人間の存在が浮かび上がってくる。人々がどのような「家」で暮らし、何を大切にしているのかを探ることは、人間の存在そのものを探究するという他にない。今後も継続して現代を生きる人間の存在を探求することができるような内容の授業を考案し、展開していきたい。

(占部 史人)

4. 美術科教育領域の授業実践

(1) 授業概要

日 時：令和5年6月1日（木）、8月31日（木）

時 間：14:20～15:10（50分）

受講生：附属静岡中学校3年生20名

題 材：「ミキシングビルド」に挑戦！

(2) プラモデル教材の検討

附属静岡中学校の授業では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。ミニ四駆やガンプラなどのキットを活用したときもあったが、近年においては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いる。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。今年度の実践でも昨年度に続き、このミキシングビルドを取り上げ、実践を試みた。授業の主な流れは次のとおりである。

- ①静岡市のプラモデル産業のことを知る。
- ②プラモニュメントの鑑賞
- ③ミキシングビルドによる制作方法を学ぶ。
- ④パーツ選びながらイメージを広げていく。
- ⑤パーツを組み立て、作品制作に取り組む。
- ⑥作品紹介と鑑賞会

今年度の実践においては前回の課題を踏まえ、導入時に鑑賞(②)と、制作後に鑑賞会(⑥)を設けた。

プラモデルは説明書を読みながら、一つ一つパーツを探して組み立て、“完成するまでの過程を楽しむこと”が大きな魅力である。平面に描かれた図を見て立体をイメージし、実際にその形をしたパーツやパーツ同士の組合せた形を手と目で確かめ、作り上げる。平面と立体を結びつける能力がそこに活かされているよう。

しかし、ミキシングビルドの技法を用いたプラモデルづくりの場合、通常の方法とは異なり、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といえよう。本来のプラモデルづくりに発揮される能力も考えながら、ミキシングビルドにおいても、完成までの制作過程を楽しませることを意識しながら取り組んだ。

(3) 授業の流れ

1) 第1時：6月1日（木）の授業

国内の大手模型メーカーが集積し、プラスチックモデル(以下、プラモデル)の製造品出荷額、日本一を誇る静岡市は「ホビーマチ」として知られている。また、「静岡市プラモデル化計画」を進めている静岡市では、プラモデルのまちを体感できる街づくりプロ

ジェクトとして、2021(令和3)年から、『プラモニュメント』をJR静岡駅、静岡市役所、ツインメッセ静岡など、多くの人が行き交うところに設置している。

『プラモニュメント』は、まちの景色をプラモデルのようにし、プラモデルを作り始めるときのような“わくわく”“どきどき”を感じて欲しい思いから、郵便ポスト、公衆電話など、まちの中にある様々なものを組み立て前のパーツに分解し、プラモデルの特徴であるランナーにはめ込んだオブジェである。

附属静岡中学校の近くの駿府城公園にもプラモニュメントが設置されており、この『プラモニュメント』は徳川家康公が着用されたとする「金陀美具足」がモチーフとなっている。この周辺には小中学校や教育機関が立地していることもあり、児童・生徒等が見て触れて、そして学べる「図鑑」のようなデザインとなっている。これらの『プラモニュメント』をアート作品として捉え、鑑賞を行った。



図12(左)：静岡市役所前のポストのプラモニュメント

図13(右)：駿府城公園内の城代橋付近に設置された家康公甲冑のプラモニュメント

本実践では、このような「ホビーマチ静岡」とプラモデルの関係から話を進め、『プラモニュメント』の鑑賞を取り入れながら、「ミキシングビルド」の作品例を示しつつ、制作に取り組んだ。

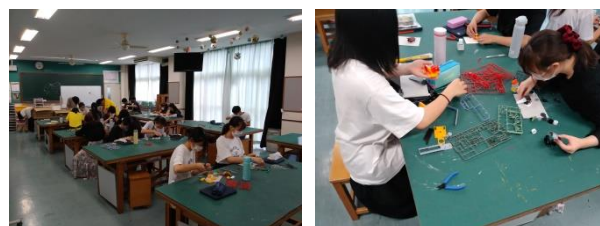


図14(左)：ミキシングビルドの授業全体の様子

図15(右)：個々に考えたり、周りに相談したり、対話をしつつ、プラモデル作りを通じたコミュニケーションが生まれる。

鑑賞と作り方を説明した後は各自で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と、組立や接着にも時間がかかる。そのため今回はテーマを「いきもの」に設定したが、パーツもある程度、作りやすいものに絞り、その効果もあって、イメージが浮かばずに作業が進まないようなことは前回に比べて少なかった。

2) 第2時：8月31日(木)の授業

プラモデルには好奇心を揺さぶる豊かな体験と学び、そして夢中になれるものがある。完成後(組み立てが終わった後)もプラモデルを塗装したり、ジオラマを作ったり、写真を撮ってみたり、形や色、素材から柔軟な発想で作品をつくり上げていくこともできる。それらは子ども(生徒)の知的好奇心、集中力、思考力、創造力、手の感覚を総合的に育むであろう。

また、プラモデルではニッパーなどの工具を使う。様々なものがデジタル化し、日常の中で手先を動かすことが減り、昔の子どもに比べて今の子どもは道具を扱えないなどと言われることもある。しかし、それは経験が足りていないだけであり、プラモデルづくりは、まさにそのような道具を使いこなすよい機会となり、基礎練習(学習)にもなる。



図 16 (左) : ニッパーでパーツを加工している様子
図 17 (右) : パーツとパーツを組み立てている様子

プラモデルを完成させるには説明書に描かれた図の意味を読み取る力と組み立てる力が交互に必要とされるため、集中力を維持することが大切である。いかに集中し、高めて持続できるか、これはまさに学習や制作、運動等でも成果を出すために必要な能力であり、そのような集中力を養えるよさがプラモデルにはある。ミキシングビルドにおいても集中力は発揮されよう。

前回は作りやすい乗物系のパーツを多めに用意したが、それでも時間内に完成できなかったこともあり、今回はよりパーツを選び、時間内の完成をめざした。

(3) 生徒作品の分析と考察

日常生活で手を動かす機会が減り、一方でデジタル技術が発展し、空間を捉える力や手を使いながら「モノ」を生み出すという身体感覚が失われつつある。今の時代に生きる子どもたちにとって、プラモデルによる「ものづくり」の経験を重ねることで、その感覚を取り戻すことができると考えられる。

周りを見渡すと、自動車から電化製品に至るまで日常生活に必要なものはパーツの組み立てによって作られていることに気づく。教育活動としてのプラモデルでは、この気づきが大切であると考えられる。また、プラモデルは空間認識能力を育む上で最適な教材になろう。

一方、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。このように、通常のキットを活用したプラモづくりの体験や制

作とミキシングビルドによる制作、その互いの教育的な効果を考えながら、実践に取り組んだ。

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、メカニク的な作品がもちろん作りやすい。今回は「いきもの」をテーマとしたことで、パーツの数は少ないものの、アイデアや発想力などが求められる。つまり、生物らしさを感じさせる色と形、手足などの動きを感じさせるためのパーツ選びなど、それをどこに取り付けるかなど工夫が必要になる。

美術の活動そのものはプロセスを大切にしておき、本実践でもそのことを心がけた。プラモデルそのものは本来、プロセスを重視した活動でもある。今回のミキシングビルドを通して「いきもの」のリアルさを出すために試行錯誤しつつ、そのような経験と完成した作品から生徒は様々なことを学んだと思われる。

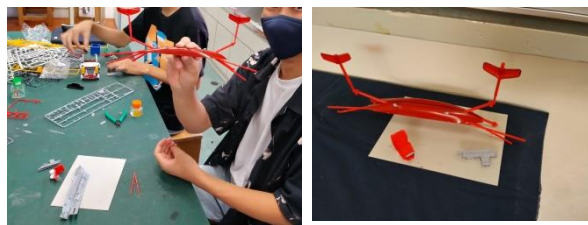


図 18 (左) : カニをモチーフにしたミキシングビルド
図 19 (右) : 鑑賞会の作品。周りにパーツを置き、動きやストーリーをつくっている。

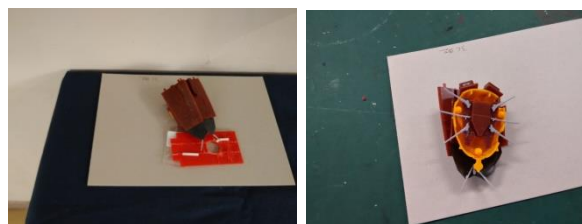


図 20 (左) : 昆虫をモチーフにした作品
図 21 (右) : 昆虫の裏側では、細いパーツを活かした足の工夫がみられる。

(4) 成果と課題

プラモデルのキットをみて、「細かいパーツが多い」、「説明書が難しい」、「時間がかかる」、「接着が苦手」、「塗装が大変」、こうしたイメージを持つ子どもも多い。しかし、プラモデルが完成したときの喜び、満足感、達成感に忘れることのできない体験になる。手(指の感覚)を使って「モノをつくる」経験は人の記憶に残っていくからである。

今回のミキシングビルドのように自由に創造的なプラモ制作では、「形」を自らの手(感覚)で作り上げることの喜びを実感できよう。キットの活用だけでなく、そのような楽しみ方を広げていく必要がある。

今後もプラモデルによる「ものづくり」の意義を模索しながら、教育的効果やその様々な可能性を追求していきたい。

(芳賀 正之)

5. まとめ

今年度の附属静岡中学校が取り組んでいる「探究」の授業では、引き続き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たことが共通した成果としてあげられる。

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る。

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、よりよい関係性を構築していくことが求められる。

【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5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
5/18 (木)	川原崎	デザイン	正規のデザインを探究する
5/25 (木)	川原崎	デザイン	画鋸を使用する行動からデザイン提案する
6/1 (木)	芳賀	美術教育	「ミキシングビルド」に挑戦！
8/31 (木)	芳賀	美術教育	「ミキシングビルド」に挑戦！
9/7 (木)	名倉	彫刻	おもしろい「かたち」をさがす
9/21 (木)	名倉	彫刻	おもしろい「かたち」をさがす
10/19 (木)	占部	絵画	「家」の記憶をモチーフとしたドローイングの制作
10/26 (木)	占部	絵画	「家」の記憶をモチーフとしたドローイングの制作

- 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。
- 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
- 文部科学省, 前掲書, 同上
- 2009年11月にメールにて質問調査を行った。
- コクヨ公式 web site
<https://www.kokuyo.co.jp/creative/ud/aboutud/rule.html> (2023年12月28日閲覧)
- コクヨ公式 web site
<https://www.kokuyo.co.jp/creative/ud/products/punyopuny.html> (2023年12月28日閲覧)
- 感想文は原文のまま
- 岩手県金ヶ崎町の重要伝統的建造物群保存地区における「保存物件の空き家化」にスポットを当て、芸術と社会教育（生涯教育）に基づく課題解決に取り組むことを目的としたアートプロジェクト。「生活の芸術化」を志向した宮澤賢治の「農民芸術」概念の現代的解釈に根差したワークショップやリサーチプロジェクトを複合的に展開する。2018年から毎年秋に開催。
- 文部科学省, 前掲書, 同上