

授業力向上推進プロジェクト 実践報告書

岐阜県立土岐紅陵高等学校

1 研究主題について

(1) 研究主題

「対話」から生まれる主題生成と追求
(社会と専門性が紐づく「ひらめき」を目指す)

(2) 主題設定の理由

高等学校学習指導要領において(専門科においての美術科)の教科目標を、「美術に関する専門的な学習を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、美的体験を豊かにし、美術や美術文化と造形的に関わる資質・能力を育成することを目指す」としている。中でも「美的体験を豊かにすること」については、「美術に関する専門的な学習を通して自己や社会を見つめ、自然や生活などの対象との関わりから美しさを発見し、それを表現に生かす中で感動したり、作品と作者やその背景にある生活や歴史、風土などに興味・関心をもち探求したりするなどして、美的感覚を働かせて対象や事象から様々なことを感じ取る力、創造性、研究心などを育む体験を豊かにすること」とされている。

本校生徒の美術科目の学習の様子を観察していると、美しい色や形を生み出す表現活動や美しい自然や作品からその魅力を感じ取る鑑賞活動に対する興味・関心が高い生徒が多く、美術の楽しみを感じながら黙々と取り組む姿が見られる。しかしながら、自己との対話、自分の作品との対話が不十分なまま、より多くの発想やよりよい創造、より深い主題の追求まで至らず、制作を終えてしまう生徒の姿が気になった。そこで、互いの作品鑑賞を軸とした交流の機会を設定したがその意図を十分に理解できず「いいと思います。」「上手いですね。」と、深まるどころまで至らない活動

で終わってしまった。このような課題を踏まえ、生徒一人一人が感性や美意識、想像力を働かせながら社会や対象を見つめるきっかけとして授業内に様々な「他者(校外の実社会の声)との対話」の場面を設定し、その延長線として美術科の教科目標である「美術や美術文化と創造的に関わる資質・能力」を身に付けさせるべく、本校のグラデュエーション・ポリシー「自己の可能性を信じ、自己を成長させるため、生涯にわたり主体的かつ意欲的、継続的に学習する努力を惜しまない生徒の育成」に絡めながら「主体的な対話から社会や対象をみつめ、美術に関する専門的な知識や技能の大切さに紐づけながら主題を生成できる生徒」を目指し、本研究主題を設定した。

(3) 願う生徒の姿

美術に関する専門的な内容について他者との対話を通じて理解を深めるとともに、中学校で大切にされた作品に向き合う姿勢を高等学校でも引き継ぐことで独創的・創造的に表すことができるようになる。

2 研究内容について

(1) 研究仮説

美術系列「ビジュアルデザイン②」の授業において、学校外・教科外の人間と対話する場面を多く設定することで、社会や他者の願いや思いに関心を高め、目的や条件を明確に捉えた主題生成や主題追求ができるようになる

本研究に取り組むにあたり、近隣の中学校の授業研究会に複数回参加し、中学校美術科の授業を通して、生徒はどのような資質・能力を身に付け

ているのかという視点で参観した。それらの授業では、ものづくりを通して自分としての意味や価値をつくりだすなどの造形的な見方・考え方を働かせながら、自分の手から生まれた作品を鑑賞し改めて自分自身を振り返る力が身につくような授業が行われていた。また、意図的にクラスメイトと意見交換する場面が設定されており、自分以外の人間から作品に対する感想を伝えられることにも慣れている様子であった。

デザイン領域での指導内容に「目的や機能などを考えた発想や構想」があり、この目的や条件を主題の中心に捉えるためには、社会や他者を理解する必要がある。そこで、生徒や教員以外の学校外の第三者と対話する場面を設定し、実際の社会において視覚伝達がどのような役割を期待されているか、より明確に捉えることができると考えた。

中学校で作品制作する際に、主題の追求や仲間との認め合いを大切にする学び方は、専門的な学習へと発展する高等学校においても価値があり、実社会でのデザインに求められる役割をより強く実感し、伝達目的に応じたデザインの構想＝対話を通じた主題生成・追求ができると考えた。

(2) 研究内容

- ① 題材を通して社会や他者と対話する場面の設定
 1. デザイナー講義の計画・実施
 2. 文化祭にて「似顔絵屋」を出展
 3. 企業広告デザイン
- ② 制作中・制作後の講評会の実施

3 実践より

実践事例①-1

デザイナー講義の計画・実施

本校に依頼があった「土岐市教育委員会マスコットキャラクター『とき丸』のポーズ制作」を題材として取り上げ、それと絡めて実際にデザイナーとしてキャラクターデザインを生業とされてい

る方を講師として呼びし、「キャラクターポーズ制作のコツ」講座を企画した。本依頼の目的は、既存のキャラクター『とき丸』のポーズを土岐市教育委員会が設定する用途に合わせて20ポーズ増やすというものであったが、社会が求める目的や条件への理解を深めながら計画的に制作を進められる能力を養うべく、講師と打ち合わせを重ねる中で、「ゆるキャラが持つ役割」「企業や団体がゆるキャラに期待するもの」についてデザイナーの視点で講義いただけるように依頼し、併せて講義後に生徒の制作の様子を自由に見ていただけのような授業形態をとることにした。

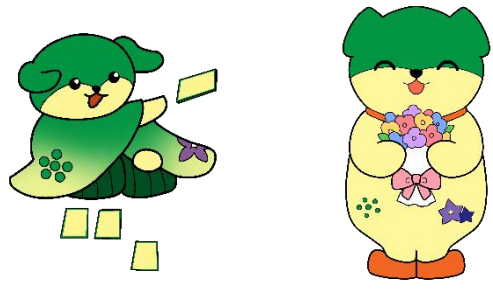
講義用ワークシート（一部）

とき丸 設定づくりワークシート	
① とき丸ってどんなキャラクター？	
どこで使用する？（使用場所・シーンなど）	例：小学校、地域イベント、公共施設、SNS など
誰に向けて使われる？（ターゲット）	例：小学生、保護者、地域住民、観光客など
どんな性格や話し方？（キャラの性格・口調）	例：明るい・真面目・ちょっと天然／「～だよ！」など
どんな“役割”？（役割・目的）	例：地域の魅力を伝える、子どもたちに学ぶ楽しさを伝えるなど
どんな場面・媒体で登場している？（使われ方）	例：ポスター、パンフレット、Web、動画、LINE スタンプなど
② とき丸の“差別化ポイント”って？ 他のゆるキャラや企業キャラと違う「個性」は？	
③ 今後、こんなふう活躍してほしい！ もし自分たちがとき丸のデザイナーだったら、どんな使い方・展開を考える？	

講義において、（キャラクター）デザインは単なる飾りではなく、企業や団体と人をつなぐ役割を期待されていることを理解した。講師の先生に「デザイナーの仕事について」や、「自分が描いた『とき丸』が既存のものと同じキャラクターに見えるようにするポイント」などを質問する姿が見られ、このことから、デザインには社会の実態や要望に焦点をあてながら主題を生成する必要性

があることに気付くきっかけとなったと言える。そして、キャラクターデザインに期待される役割を理解した上で「とき丸 設定づくりワークシート」に取り組み、主題生成へと繋げることができた。

生徒作品



かるたをする『とき丸』 花束を渡す『とき丸』

実践事例①-2
文化祭にて「似顔絵屋」を出展

「キャラクターデザイン」において、与えられた条件や目的に応じて表現のあり方を社会の求める視点で捉える必要性を理解したうえで、次題材『似顔絵屋さんになろう』を設定した。ターゲットとなる顧客が「もらって嬉しい」作品とはどんなものなのかを考えさせることを起点に、デザインと人と自己表現の密接な関係をもつ造形活動であることを理解するとともに、顧客と対面しながら制作することで自然な対話が生まれ、対話を通

展 開 (30)	鑑賞 (先生の顔写真)	○: 学年主任の先生の顔写真から、特徴としてあげられるものを発言してみよう ○: 顔写真から読み取れる先生の顔の特徴を自由に発言し、教員はホワイトボードに板書し見える化する	【思・判・表】 ⇒学習活動の観察
	制作 (先生の似顔絵)	□: お世話になっている学年主任の先生に喜んでもらえる似顔絵を仕上げ、プレゼントしてみよう ○: 仕上げるとはどういうことだろう ⇒短い時間の中で作品を仕上げ、人に手渡しということは、粗と密の意識した制作になる。エスキースで終わらないよう、捉えた特徴を誇張しながら表現し、顧客が満足できる程度の描きこみが必要であることを、エスキースや制作の中で気づかせたい。	【思・判・表】 ⇒制作活動の観察
ま と め (10)	作品を先生にプレゼントする	○: 学年主任の先生のもとを訪ね、日ごろの感謝と共に似顔絵をプレゼントする ⇒どんな様子で喜んでくれたかを観察したり、受け取った感想をインタビューして、今後の似顔絵題材に取り組み際の足がかりにさせたい。 ○: 文化祭参加型展示「似顔絵屋さん」に向けて、改めて人に喜ばれる似顔絵とは、そしてあなたに描いてもらいたいと思ってもらうには、何を大切に主題を練ればよいのか考え、次時の制作に臨もう。	【主】 ⇒エスキース・作品

じて知る社会や他者の願いや思いから、目的や条件を明確に捉え表現方法を工夫しながら主題を生成・追求できると考えた。

はじめに「もらって嬉しい (=社会性)」と「あなたに描いてほしい (=独自性)」をキーワードに、他教科の先生方の顔写真を見ながら制作した似顔絵を本人に直接手渡し、感想や要望をインタビュー形式で収集しながら、文化祭当日の「対話をしながら制作する」イメージをさせた。

また、手渡した後の似顔絵がどのように使われていくのかを考えさせ、SNSのアイコンや名刺に使いやすいよう、表現の単純化や視認性も併せて表現の仕方を工夫する必要性を示した。以下は文化祭前の生徒の感想である。

- ・自分としてはよく似せられたと思って渡したら、「私ってこんなに可愛くない？」と落ち込ませてしまった。誇張が中途半端で笑うに笑えなかったみたい。
- ・写真をよく見て描いたら、堅苦しくつまらないものになってしまった。先生は喜んでくれたけど、自分にしかできない似顔絵に挑戦して、普段のクロッキーとの差をつけられるようにしてみたい。

理科の先生に贈ることから、背景や服装を工夫しようとしている。

SNSのアイコンとして使ってもらいやすくしようと、表現を単純化しようとしている。

制作中から手渡すまで「喜んでもらえるだろうか」と不安を漏らす様子もあったが、実際に笑って「ありがとう。来年の授業の自己紹介に使わせてもらうね。」と受け取っていただき、似顔絵題材のキーワード「もらって嬉しい」と紐づいて、相手の特徴をつかみつつ造形的な視点をもって制作に取り組んだ作品が他者の喜びや求めるものにつながることを実感できた。その後のインタビューでは「似顔絵をもらってどんな気持ちですか?」「このあとどんな場面で似顔絵を使いたいですか?」など、キーワードとした「もらって嬉しい(=社会性)」「あなたに描いてほしい(=独自性)」について対話を通じて探ろうとする様子が見られた。得られたヒントをもとに、文化祭に向けて個々に表現の「開発」に勤しむ姿があり、「アニメ・ゲーム風」「変顔限定」「だるま風」「カリカチュア」等訪れる人々の興味を引きつつ、自己紹介などの場面で使ってもらえるよう工夫を凝らすことができた。

文化祭当日はブースを訪れた人々と「どんな感じがいいですか?」「可愛く描きますね。」「鼻が高くて羨ましいです!」など対話しながら制作する姿が見られた。

「開運効果あります!」とうたって顧客の興味を引きつつ、SNSのアイコンや名刺に思わず載せたくなるような表現を迫及しようとしている。



文化祭実施後の感想には以下のようなものがあった。

- 相手に喜んでもらうためには、「特徴を捉える観察力・集中力」「特徴を誇張する表現力」そして相手への「思いやり」が大切だと思った。
- 笑ってもらえる誇張と人を傷つけないための表現のバランスを取るのが難しかった。
- お客さんと話しながら自分に求められている描き方を探った。
- 喋りながら描くのが大変で黙ってしまうときもあった。描いているところを楽しみな様子で待っていているのが緊張したけど、渡したときの笑顔に自分が嬉しくなった。

この感想から、「対話」とは言葉を交わすだけでなく、相手の表情や気持ちを読み取ることであると理解できたと言える。高校生として社会性が身につく時期だからこそ取り入れられた実践であった。目的や条件に合わせて自己の表現を選択することは、この社会性の定着が大きな鍵となる。今後の題材に向かううえで、社会や人々に視線を向け、情報を読み解き構想や表現に落とし込んでいくための足掛かり的な題材・対話の機会とすることができた。生徒が似顔絵を描いた先生方の中には、実際にLINEのアイコンに設定された方もおり、目的に応じた似顔絵制作にあたれたと言えるだろう。



お客さんと記念撮影



文化祭当日の出展の様子

実践事例①-3

企業広告デザイン

「キャラクターデザイン」「似顔絵」と、対話から社会や人々の思いや願いを見つめ表現に結び付ける体験を経て、最終題材に「企業広告デザイン」を設定した。これは、実在の企業に生徒自ら架電し著作物等の利用許諾を得ながら企業理念や使用に対する条件などをインタビューし、得られた事柄をもとに目的を見定めながら企業広告の制作を行う。個々に企業や商品をひとつ選び、B1パネルにアクリルガッシュを用いて表現する。

架電前に基本的なビジネス用語を学び、学校名、自己紹介、使用目的等をまとめた台本を各自作成して臨んだ。受話器を握る生徒の手は緊張で震えていたが、各企業に対し敬意を払いながら話す生徒の姿が印象的で、インタビューまで終えて電話を切ると涙を流しながら「OKもらえました！」と喜ぶ姿があった。中には断られる企業もあるがそれぞれの企業が守ろうとする企業イメージや理念に結び付けさせ、社会においてビジュアルデザインが如何に重要視されているか感じることに繋がった。題材の進行に伴って本物の企業広告の鑑賞を併せて行ったが、細部にわたる創意工夫を色や形、構図から読み解こうとする姿が見られ、その後の画面構成のためのアイデアスケッチやエスキースを行う中で、企業ロゴの色や書体にどのような企業の願いが込められているのかな

ど、ビジュアルデザインへの理解を深めることに繋がった。

制作に取り組む中で、「せっかく許可をもらえたのだから、企業さんに失礼のない作品に仕上げなくちゃ。」と話す生徒の姿があり、このことから、対話を通じて企業の思いを知ることで視覚伝達における効果や機能の理解を深めながら、主題を追究しようとしていると言える。

実践事例2

制作中・制作後の講評会の実施

本校では、題材ごとの講評会を不定期で行っていたため、「いいところ見つけ」程度の会に留まっていた。本研究に取り組むに際し「対話」を通じて、自己や他者の作品から美術の可能性に気付くことや新たな主題生成に活かして欲しいという思いから、「頑張りのその先へ」をキーワードに、すべての題材において実施することとした。

【とき丸のポーズ制作 講評会】

年度初めの題材にあたるこの講評会では、「既存のものと同じキャラクターに見えない」や、「求められたポーズに仕上がっていない」など、前年度のビジュアルデザイン①や、他美術科目の授業で言われたことのない忌憚のない講評に戸惑う姿があったが、各題材の目指す「社会や人々の生活との関係を念頭に置いた主題追求」に立ち返ることで、メモを取り講評会後に生徒同士で自主的に交流しあうなど、自己や他者との対話を自ら持とうとする様子が見られた。

【似顔絵屋さんになろう 講評会】

「似ている」「似ていない」に加え、似顔絵の汎用性にも触れながら講評会を行った。

他にも、文化祭に訪れた人々に向けて「にがおえMENU」を制作し、好みの作風や使いやすさを軸にどの似顔絵師（生徒）に描いてもらうか指名制にするなど、直接的な講評会や意見交流以外でも、世間の声に興味をもたせる工夫を行った。

【企業広告デザイン 講評会】

企業広告デザインにおいては、本題材を卒業制

作としたことに絡め、普段の講評会からひとつ規模感を大きくし、「卒業審査会」として実施した。美術科教員3名と、有志の他教科の先生から、生徒のコンセプトや工夫した点についてのプレゼンテーションや成果物を見せ、具体的な視点での講評を受けた。緊張のあまりプレゼン前に涙をこらえる姿や、言葉を詰まらせながら話す姿が印象的であったが、自分なりにやり抜いた作品について、忌憚りの無い講評が返ってくる経験は本校生徒にとっては大きな経験となった。

【教員からの意見】

- ビジュアル（絵の一部）としての文字と、キャッチコピーやロゴタイプを差別化した見え方になる工夫をしないと、どれも読ませたい文字なのかわからない。
- 背景の塗りムラや細部への描きこみの弱さから、未完成に見えてしまう。べた塗りの方がいいのではないか。

「卒業審査会」終了後、改めて自身の作品を見直し新たな課題を見つけ、粘り強く表現を追求して加筆や修正する姿があり、キーワード「頑張りのその先へ」を表現できたとと言える。また、「卒業審査会」後に見られた大きな変化の一つとして、生徒同士が制作中に手を止め、「この色は企業のロゴの色とは違うように見えるよ。もっと彩度を上げてみたら?」「キャッチコピーが背景と同化していて視認性が悪いね。明度の低い色で文字を囲んでみたらどう?」などと、互いの作品を講評しあう様子が見られた。このことから、生徒は主題追求における対話の重要性を十分に理解したと言える。

各講評会後の生徒の感想は以下である。

【キャラクターデザイン『とき丸』】

- キャラデザは自己完結してはいけないものだ気づいた。
- 課題に取り組み始めたときと比べて、デザイナーの先生や美術科の先生に講評してもらってから、「絶対採用されたい!」と思うようになった。

【似顔絵屋さんになろう】

- 緊張するだろうから、みんな私のところに並ばないでほしいと思っていたのに、似顔絵の練習や先生や友達からのアドバイスをもらううちに、喜んでもらえる似顔絵を描いてあげたい!という気持ちに変化した。
- 似顔絵師を仕事にしている人は、才能やセンスで描いていると思っていたけど、先生から言葉や文字で「こうしたほうがいい」ところを教えてもらって実際に意識してみるとモデルの顔に似ることが分かった。自分が描きたい表現に近づいて素直に嬉しいし、もっと描いてみたいと思っている。

【企業広告～卒業審査会～】

- とても緊張しました。自分で上手くいかなかったところを簡単に見抜かれて、美術の先生ってすごいなと思うと同時に、全力を出した作品だからこそ、初めて意味のある「講評」を受けられたと思っています。
- 美術科の先生以外からの講評なんて素直に受け止められるのかなと思っていましたが、消費者目線で素直な感想をいただき、世の中の広告物が誰のために作られているのかを再認識しました。
- 他の子の講評を聞きながら作品を見ていると、審査会前は「完璧!上手だな!」と思っていたものが、「もっと描きこめるな。」と伝えてきました。また、他の子が言われていることは、自分も気を付けなくてはいけないことばかりで、広告デザインには企業や商品が違って、共通のルールが存在することを知りました。

4 本研究から得られた課題

① 題材を通して社会や他者と対話する場面の設定

- 受講生徒全員が満足に講師と対話することができず、一部生徒は一方的に講義を受け一人黙々と作業する時間になってしまった。
- 他科目に素描や彫刻等選択している生徒が多い中、他科目で得た学び・知識を横断的に活かすことができず、主題追求のための表現が伸び悩んだ。他科目との進捗を確認しながら横断を意識した発問や投げかけ、取り組みの時期などを検討する必要がある。

② 制作中・制作後の講評会の実施

- 講評で得られた意見をもとに新たな課題を見つけることはよいことだが、それが「正解」という訳ではないのにも関わらず、作品を一から作り直したがる生徒が数名いた。生徒が求める表現の落としどころに目を向け、様々な情報の中から取捨選択する力を育みたい。

5 課題克服のための今後の方向性

これまでビジュアルデザインの授業を展開するにおいて、「ファインアート」「デザイン」の性格を明確に理解させようと、目的や条件に沿って創造された作品ばかりを鑑賞させてきた。しかし、主に似顔絵の題材を通して、生徒が表現を素直に楽しむ様子や工芸品などからヒントを得て表現に工夫を凝らす姿から、デザインとファインアートの明確な線引きを行うのではなく、両者を横断した美術的な感覚を養うため、デザイン・アート作品関わらず鑑賞題材を充実させる必要があると感じた。ただし鑑賞や講評における交流（対話）は、生徒がその価値を理解できていない状態で行ってしまうと、誉め言葉の述べ合いにとどまってしまう、建設的な意見の引き出しは難しくなる。充実した鑑賞の時間を捻出すべく、本研究の結果に沿って年間の計画の見直しを図りたい。

また本校においては、他の美術系科目との進捗を図り、ビジュアルデザインと並行して構成やデ

ッサンなど展開することで、互いの科目の内容を横断的に理解し、より専門性の高い造形活動につながると考えている。