

8月1日(木)

開会挨拶

- (殿村) Q & Aとの共同開催楽しみにしている。異なる団体から学び、気づき、それぞれが戻って美術教育の発展に貢献を。
- (中村) 2つの柱、新学習指導要領に基づいた学習指導計画を。鑑賞授業をどうするか→美術館との連携
昨年は小中9年間を見通した連携、これを踏まえた研修だった。
秋には全造連の大会あり、そのプレ研修としての今回は位置づけである。他校種、美術館との連携、社会とのかかわりを考える。
Q & Aとの合同開催、他県の先生と意見交流、広がりのある研修。地域性・現在の実践をふまえ、意見して欲しい、そして広がりと深まりを。

基調提案

- (山崎) 都中美との連携に期待。Q & Aとは美術教育存続の危機、これがあるから動いている。昨年8月からスタート、今回7回目。美術教育の今とこれからを考え、行動する→実効性のあることをしたい
Quality & Action! 自分たちの授業をしっかりとした上でアクション。
価値を外に伝えるというのが、都中美と同じ。
研究会—教員養成が大事だが、教科が消えたら意味がない。過去のアクションを振り返る、30年前の全造連旭大会の宣言から今変わっていない。
ZEN-ZOメーリングリスト、BLOG→美術教育の大切さを訴える、中教審のメンバーをターゲットに、冊子もつくり送付した
文科省の方々にもアプローチ、全員に連絡→政務官が反応、議員として「国会」で発言
2006年学力調査では測れない図工美術の学びの価値
中教審メンバーから手紙(応援)→意思表示して良かった、相手に伝わる「伝え方」の大切さ、つながることが力を生み出す
未来を予測、2014年に向けて、子どもの幸せのために
アクション会議→美術の授業を残すための具体的な方法を考える、知恵を結集
- (永関) Sense of Japan 図工美術が日本の感性を育てる
一般に何故図工美術が必要なのかを理解してもらおう。日本人のもつ感性を育てるのは義務教育である。
日本全国の小中学校が全造連に所属している。今、日本の技術力・美的力が重要
価値をつくるのは感性、この感性をつくるのは学校→社会に認知してもらおう(美術の重要性)
全国の中学校に美術教員を配置・美術の教員が美術の授業を行う→中教審に申し出
全造連とAPLのコラボ→写真という表現を美的な造形表現として取り込もうという意図。今や身近な造形表現のツール
造形美術の大切さを力強く発信していきたい

都中美の研修

- (長尾) 11月の全造連大会のプレ研究の位置づけ。連携をテーマに絞った。
3つの視点を確認。私たちが外とつながり授業の質を高める、つながることで子どもが新しい価値をつくる、子どもが外とつながる、大人になってから社会につなげる、人間の営み・社会に貢献しているということの発信、子ども自身に視点を置いている。
教員が声高に叫ぶだけでは変わらない、子どもが実感できる授業を展開。
今回はタブレットも使用。生活指導カルタの作成→学校をよくするため生徒皆の力を貸して欲しいとの呼びかけ、ことばと響きあう絵の作成。
美術で発信できることの気づき、ビジュアルのもつ力への気づき、美術が組織とつながることの重要性、美術教員がつながることの実現(本研修)、双方向のつながり、新しい広がり
多忙の中で研修発表に向けた取組を行ってきた。関係者へ御礼申し上げる。

研究発表(A表現)

- (畠山)「環境とつながる造形」A表現(2)
研究テーマについて、美術の学習に関する生徒の意識調査から、多くの生徒が美術は生活を明るく豊かにするとの肯定的意見をもつが、普段の生活に役立つという意識がない。
社会にはデザインされたものが多く存在し、美術は不可欠で大切なもの
中学生にとって美術が最後の学びになる可能性、生活に役立つと感じる生徒、愛好する心情を育てる重要性。発達段階における学習内容・資質・能力は同じ。
連続性を考慮した取り組みが行われているとはいえない。連続性を大切にする。
大人になり美術の働きを理解し、自分たちの生活に役立つと考えられる生徒を育てる
視点1:小中の連続性を考慮・・・小学校で身に付けた資質能力をより深める手立ての工夫
題材の連続性だけでなく、身に付けた力の連続性
2:生涯にわたり美術を愛好する心情を育てる 表現、鑑賞、相互に育む
美術の役割、生活に結び付く意欲や態度→指導案の工夫
授業の前に小学校で身に付けた力は何かを生徒に尋ねた、美術は何に役立っているか

「人にとって心地のよい環境を作ろう」～住まい・自然を含む心地よい住環境のモデル作り～
授業の工夫鑑賞から、自然や生徒の周りを撮影し、鑑賞。色や形、材質、明るさの視点からどのように工夫されているか、生活を豊かにする美術の働きを理解させる
エスキースカードの使用（構想カード）アイディアスケッチのみならず、目標の確認、計画の確認→見直しをもつ、テーマを明らかにする。イメージを具体化する作業を取り入れ、制作へ。住む人の気持ち、心地よい環境のための工夫

表現の工夫①小学校で身に付けた材料の特徴を基に表現する力をさらに伸ばす
②住む人の気持ちや機能、心地よく感じる色や形などを考えて表現
③楽しみながら思いを作品に込めやすいように、必ずしも四角でなくてよくする

生徒作品鑑賞→生徒のコメント付きで紹介

身の回りの住環境が色や形で作られていることに気が付けた、生活の中で役に立つ

自分と他者とのつながりが深まった

生徒自身が小学校で身につけたものを活かして中学校でどのような授業づくりをしたらよいか考えるようになった。

対象を常に考えた授業が大切、その立場の支店で考えさせる、一過性で終わらせず継続した取り組みを行う。

(堀内) 外部機関と連携した授業（3年生対象）

ポスターは長時間題材ゆえ授業に取り入れづらくなっている。

自分にはできない内容を取り入れ、生徒の発想につなげる。

目標自分たちの問題として何を主張したいのか捉えさせる

授業の流れ①環境問題について考える

自分に何ができるか。DVDを用いた環境学習、生徒はメモをとる

②外部講師による特別授業 1クラス1時間

アイデアを広げるため、社団法人日本広告制作協会（OAC）の協力による。

伝説のスピーチみる。アイデアを出すための演習。仮のテーマを指導者が提案、そこから絞り込んでいく（グループワーク）、特別授業を活かして→発表

③制作

作品紹介。発想が面白くできてくると色々な表現につながっていく。文化祭において中3ポスターとOACと東京工科大学作品展と合同展示（廊下掲示）、自然に目に入る状況から学び

成果と課題クリエイターの方との協力→生徒の発想力が格段に変化。自信をつけさせながら発想・想像力を伸ばしていく工夫を重ねていく。

合同作品展→作品に込められたメッセージへの気付き、感性の高まり

地域・保護者などにアートの力を感じてもらいたい

早めの調整によって校内において他教員の理解と協力が不可欠、継続していける企画にする

(佐藤) 実業界では美術の授業を減らして欲しくないとの意見→応援

自己紹介

実業界が求める人材と学校での授業にギャップ→協力

視点を考える

基礎体力が大事、美術の授業にそれがかかっている

テレビやポスターで笑ったり泣いたりする、そこには意図がある。

クリエイターの視点で捉える

予習復習と自分が受身でなく、能動的になることで成長する

広告ビジュアル、教育ツールの開発

今の人材育成の問題点、情報洪水の状態（子供大人両者にとって蔓延）

情報があっても関係性が問題になっている→活用できない

知識を組み合わせる力を身に付けさせる、膨大な量ゆえテクニックも必要な時代

切り口連想置き換え法→間にちょっと何かをかませる

・ ステップ絞込み連想 極端、擬人化、反対、類似、意外性・

（技術表現編） 非常識、非日常、組み合わせ

（学習分類編） 教科別・・・

知っているネタでしかコミュニケーションできない

アイデア開発ツールはいろいろある

クリエイティブシンキングさせてから実業界に送り出して欲しい、美術の授業の中でやれるとよいが

一定期間のトレーニングで無意識にアイデアが出せるような

天からふってくるのではなく、教育でアイデアが出せるようにつくれる

時代が求める人材を育てる→クリエイティブシンキングの研修依頼

作品1つに対してどれだけのことを考えなければいけないか、そのための力をつけるには美術しかない、鑑賞→観察→学び→造形表現となる

ノウハウもっていても組み合わせでアイデアにする力が弱い

企業・営業など全て“つくる”ということに繋がっている、日本経済を支える鍵になる、美的なものが育つために学ぶ、ものをつくる人の視点で生活してもらう

若ければ若いほど考える能力は身につく、社会に出てからではなく小中学校時代に学ばせる、授業の創意工夫を。

研究発表（B鑑賞）

- (平岡) 企業との連携から鑑賞教育の広がり求めて
目標様々な活動を通して良さ・他者の考えに心揺さぶられる
タブレット端末の導入を試みる
これまでの都中美の鑑賞に対する取り組み実践報告
学校から出て美術館で鑑賞するのが理想だが物理的に難しい
アートカードなど、一人では広がらないものも複数で広がり
企業側との要望と摺り合わせながらの実践
タブレット型端末→今後多くの導入が見込まれている
ルーブル・DNPミュージアムラボとは（追求しているテーマ「見方が変わる体験」）、3校美術部はそこへ行き活動した
- (DNP原瀬) DNPラボの説明、2006年スタート、ルーブルとDNPの共同
新しい技術・方法論を使って作品とのつながりをどう広げるか
様々なツールの体験を通じて作品と人との交流を深める
ラボ 外に出てコンセプトの共有をしていきたい→タブレット端末に作品を入れ込んで、どのような鑑賞の見方・方法論をとれば美術館にいきたいと思うのかを試す
東北三県の中高生にも使用してもらった実践あり
今回は空間表現について行った
- (平岡) ルーブルから4点、国博から4点の作品
生徒がよく知っている作品ではないので、生徒は作品をよく見ていた
美術部は2時間展開 実際の作品鑑賞（マルチメディアによる詳しい解説あり）
- (高崎) 深川四中：美術部の活動として「深川不動産広告会社・絵の世界をセールスしよう」
西洋と日本の絵画空間について、中学生の発想は自由
- (平岡) 1つ話題になったことを画面にすぐ提示されるので盛り上げる
- (坂東) 足立区立第十四中：美術部 「絵の世界を旅しよう・TVディレクター&レポーターは君だ！」
生徒の話し合いに重きをおいた、まずじっくり作品を見ることに重きをおきたいと（発表・プレゼンはあえて短くした）、自分で考える時間を大切に
じっくり見させるために違いに気付かせる、作品を分ける（自分なりの分類で）→西洋・日本で分けたグループがほとんど
足立区立第一中：美術部 「時空旅行社 この季節、一押しの旅はこちらです」
鑑賞タブレットも使用しての表現となっていた
青井中「絵画に入って現場中継しよう」
西洋と日本の空間認識の差異をどう理解させるか
- (三浦) 教員は自分が意図する作品を選びがちだが、今回は決められたルーブルの4枚ありきで題材検討スタート、1時間で終わられること→時間との戦い
生徒は説明しなくともタブレット使える（保存機能のみ説明）
タブレットで拡大した画像からの気付き、作品への入り込みができていた
学校現場で周囲の協力不可欠→時間調整など
- (平岡) 4人で研究をすすめた、各自での学びあいがあった、全ての生徒にタブレットを貸し出し自国の文化を味わう、生徒たちは自分たちの意思で鑑賞できていた
「キーワード」により生徒の見方が変わった子もいた
課題：現場のなかでどう活かしていけるか、多機能を絞り込む、授業規律も必要
美術館・企業・学校の連携、人ありき、動かなくては始まらない、何が可能か探求する必要性

指導講評（東京都教育庁指導部 松永かおり指導主事）

今回の開催は意義あるもの。東京都にはたくさんの中学校があり幅広い地域に広がるため情報が伝達できない、今でこそネットがあるが、以前の夏研修は10数名で行っていた
Q&Aの意図、美術存続の意義、保護者から・周囲の教員から
テクニク、評価、受験→世間一般の理解、周囲の人に美術の授業の意味を伝えられていなかったという反省
美術の教科目標の再確認、声に出して読むと初心にかえることができている、こなすことになっていないかと振り返る、これを背中にしょって実践している

畠山先生 研究員の研究発表
各地域の研究活動の中核を担う人材の育成、他者の視点を大事にする実践、世間とつながっていく題材、発問に注目

堀内先生 参考になるポスター授業、表現と鑑賞が絶妙に関連
16時間という時間設定←様々な活動を入れた内容

キーワード：ただのポスター制作に終わらせたくなかった

発想（どのようにこの力を伸ばすかが課題）がよいと技術面が下手でもモチベーション継続可能、オーソドックスな題材であっても絶妙に言語活動を充実させている、イメージの明確化→振り返りもある

評価規準：他の観点の文言が混在している、狙いがどの部分でどのように達成しているのか不明確になっている可能性がある、シンプルに考えてもよいか。

DNPミュージアムラボとの連携自主的な研究活動として行っている、試行錯誤で協力できる

美術部でまずやってみる→参考になる、タブレット端末は注目されているが教科の目標を達成するためのツール（技術の授業でツール操作の技能を高める）、鑑賞の能力のどの部分をどう高めていくかというねらいをしっかりと設定する必要あり

自分の学校・生徒の実態を鑑み、自校では何ができるかから考え始める、協力者のリサーチ・エッセンスを役立てる

まとめ：著作権に注意されて取り扱うこと、ブログ・フェイスブック上に生徒作品が掲載されていないか、連携を行う際の留意点→なぜ連携するのか？教科目標達成のために、実践を行っていくための手立てとしての連携

昼食休憩

実践発表 1

「日本の美術や伝統と文化を学ぶ～雪松図屏風鑑賞教室から和の表現題材へ～」中村みどり主幹教諭

鑑賞の活動→通常4人で実施

美術科目標の確認、指導要領改善の4つのポイント（創造活動の基礎的な能力、生活の中の造形や美術の動き、自分なりの意味や価値を作り出す、美術文化を味わい理解尊重するなど）

鑑賞は作品の定まった見方を教えるものだけではなく、自分自身の思考判断を高める活動、他者の意見視点を取り入れたのち自分の中の新しい価値を作り出す

一番大切なのは美術の悦び（全過程を通じて感じるもの）、やってよかったと思える授業づくり

NPO法人京都文化協会+キャノン株式会社、

鑑賞後ランプや扇面に雪松図屏風の影響がみられる→季節感の表現が多用に、雪の表現

連携できたのは多くの方の協力のおかげ、作品をみせるには仕掛けが重要、見方を深める

三井美術館：亀井事前に日本伝統文化についての授業を導入してやった上での、事後は扇面の形態の解説など、これらがあって授業が完成する

見方も始めは全員で遠くから近くから、その後自分で見る位置を探す

タイトル「雪」「松」を使わないで感じた言葉で表現させた

実践発表 2

「発見！日本の美～伝統美術の実践を通して学んだもの」道越洋美教諭

なぜ伝統文化なのか？何を伝え、何を学ばせたいか？

美術科目標の確認、活動手段（表現と鑑賞の一体化を進め、どんな身に付けさせたい力が必要か）→能力目標（教科として確かな力をつける：自己肯定感と他者理解）→最終目標（豊かでしなやかな感性）、一人ひとりが自らの力の向上を実感

MOA美術館の紅白梅図屏風を通じて和菓子の鑑賞、連携まずは先生方に感動していただくこと

竹細工：伝統文化に携わる方の生き方に触れる、人との出会いが次のつながりを生み出す

一期一会 相手を思い相手との一時に最善を尽くす、連携をするうえで最も大切なこと

竹細工と生け花のコラボ、美しい技は美しい心から生まれる、伝えるべきは美しい心、育てるべきは美しい心、見える形を積み重ねて見えない心育てる教科

伝統文化の中に見つけたもの→伝統とはその形骸を受け継ぐものではなく、精神を受け継ぐもの by ロダン、私達にとっての素材とは→目の前の子どもたち、子供のよさや可能性を見極めそれを最大限に生かして、子どもを生かしたかどうかの視点で毎時間に臨む、守破離、子どもと長期に向き合い子どもとの一時に最善を尽くす

Q&A：花はどうやって準備したのか？学年費から一人200円。花は生徒が自分でもってくる場合あり

Q&A：どのように伝統文化を導入していけばよいか？和菓子ありきではなかった。紅白梅図屏風から入った。

Q&A：花はどう評価するのか？場面それぞれで観点別にみとっていけばよい。

講演（文部科学省初等中等教育局 教科調査官 東良雅人先生）

「資質や能力をより確かに育む中学校美術科の授業づくり」

中学1年生とはどうやってつくられるか？幼い頃からの学びがあつての中1。3～22才までの一人の子が描いた絵をみる。

全ての子どもたちは豊かな存在である。だから子どもたちの存在を広げていくものであるように

自分の身の回り、生き方という関係性のもとに成長を重ねていく

生き方との関わりは変わらないが、発達とともに理解が深まって成長していく。当たり前のことだがこの意識が大事。

美術というのは自分に関することを見つめたりする教科。人の心を動かす形。自分の生き方との関わりから考えている。行為を通じてものごととの関係性、色形などを使って作っていく営み。まずは先生方をこういった視点で捉えていく、それが子どもに伝わり親へ伝わる。

やるべきことをきちんと子どもに伝える（制作の意味）：学習指導要領から育成する資質や能力を明確にする

やりたいことを子どもが見つけれられる（意欲、面白さ）：子ども一人ひとりの見方感じ方を大切にし、新しい意味や価値を作り出せるようにする。子ども一人ひとりやりたいことが違い、作り出すものも違う。

やれること、やりたいことをやれるように（色、形、材料、用具）：創造活動のため、授業の工夫等学習評価などを考えること、数字だけでなく、次の意欲・課題解決につながるものを、学習評価がきちんとできないと、授業のねらいが曖昧であるということ。

ダメな授業などない。でも上記3つの視点で見直したらもっと良くなる。子ども同士の学びあい。

表現（2）は他者の立場にたって

指導要領の十分な理解、一人ひとりが自分のものとして題材をとらえられるように能動的な活動を通して身につけることが可能、受身だと活用できない

×保護者が何をさせたのか→○学習者が何を学んだのかを共有

美術科の目標 小学校図画工作の学習経験を知る必要がある

小学校段階の豊かな感性や表現 鑑賞の基礎的能力をつくる

中学校美術科に関する資質能力の育成→人間形成の一層の深化

小中連携は自分たちのやるべきことが見えてくる

活動を通じて身に付けさせるものがある、小中高で育成する資質能力の柱は同じ

各発表の先生 美術科の目標を念頭に行ってくれた

創造活動を通じた学び→指導や手立て：言語活動、共通事項、学習評価

完成した作品や活動のイメージが強すぎると、指導や手立てが先生のイメージになってしまし、共通事項の意味が無くなる。

言語活動を通じて子どもたち同士をつないで欲しい。学習評価できたかできないかではない、はかることが目的ではない、活動を通しての学び、生徒の学びをイメージして指導や手立てをする

教材が同じでも指導のねらいによって育成する資質や能力は異なる

子どもたちに自分たちで気付かせることも必要←共通事項ありきで先行しないように。先生が先に言うてしまうことばかりでないように。

子どもの作品を見るとき、自分の生き方や周囲のことを結びつけてみる、そこに新しい情報を加えると新しい気付きがあったかも。与えられた支店をもとに見る所を絞り込んで見つめ直す。発見、気付き、新たな見方や感じ方、見ることへの気付きの積み重ね

手段が目的化して子どもの学びにならないことを避ける、子どもの発達段階も考慮する

作品に対する多様な見方や感じ方に気付く

感性の育成、様々な改善事象からよさや美しさなどの価値や心情などを感じ取るか

感性は能動的な活動の際に働く、授業がこの状態になっていく必要

鑑賞（視覚、触覚など）、感覚を十分に働かす活動を位置づける

感覚を働かせることで発想に結びついていく、材料に触ったことで発想が生まれることもある

描くこと、つくること、見つめること、感じること

表現と鑑賞を関連させていく、学びのサイクル、鑑賞は表現の補助ではなく学びが発生するように

最後に。全ての子どもたちは常に学ぶ存在である。学んだことと同士をつなぐのが教育。

美術とは自分の世界観を持つ教科。創造できる面白さを味わえる授業を。新しい自分に出会える場。

目の前の子どもを捉え直し再確認し、子どもの学びになるように。

閉会

開会

実践発表3 「小学生の発達特性と造形表現の紹介」竹内ともこ主任教諭

低学年の造形活動

- 1、出身によって経験の違いが大きい

四つ切画用紙の白い恐怖：運動会の絵が描けない、記号のような星・花、描くものが見つからない

部分ごとに丁寧に表現、描きたいことでなく描けた絵（図鑑見て描く）

ちぎった紙から友達と並べて感性→描けないと訴えることなく描くようになった（モダンテクニック使用）

黒と青しか使わない子ども、線描きが中心、独りだけ俯瞰した構図、棒人間（少ない、記号のよう）

ちぎってみだてて貼る→能動的になり、イメージ広がった

- 2、友達の活動、教師の例示などに強く影響を受ける

- 3、誇張的表現

- 4、遊びと未分化の造形活動の様子

実践事例紹介（うつつしてうつつしてローラーコロコロ、新聞紙を使った造形遊び）

中学年の造形活動

- 1、みたことを基にして表す力の向上

- 2、表現方法の広がり、様々な道具を使えるように

- 3、理解をもとにした造形能力

- 4、小グループで共につくる など

実践事例紹介（カラフルカード、春の花さいた、段ボールを使って立体、など）

高学年の造形活動

- 1、多様な経験と定着

- 2、造形要素やテーマなどについての理解の向上

- 3、構想力の高まり

- 4、論理的思考力の向上により見通しをもつ

行事、教科との関連を考えながら年間計画を考えている

Q&A 幼稚園との連携について→幼稚園は環境が整っている（材料などが手の届く所にある）

Q&A 育ちが見えた。小学校での学びを踏まえて中学校で指導する。

Q&A きめ細やかな指導、生み出す楽しさをずっともっていて欲しい、造形遊び的な感覚を持っていて欲しくて中学校でも意識して取り組ませている（多色摺り→イメージと色合いが重なったその版木をBOXアートにした）→版画を彫って摺った後、版木を展示した

実践発表4 「授業実践報告 1年日本画の画材体験・2年針金で作る動きのある人物」小山一雄主幹教諭

中学校現場で抱える問題、町田二中は教育相談に力を入れている、教科目標にコミュニケーション能力の向上、グループエンカウンターを念頭に置きながら授業している

日本画発色がよい→コラージュ作品

針金生徒の学び→人体の形の複雑さ、改めて走り方を学んだ、みんな生きているんだと実感した、絵を描くより楽しい、バランスをとるのが大変、『図解体育』を見ながら制作

粘土でモデリング→紙粘土を薄くのぼしたものを針金の上からはらせると上手くいく

毎時間短時間で描くクロッキー→性格なプロポーションを描く（授業開始前から）：生徒モデル

学校で生徒が自分らしく生きられる場所であって欲しい

情操とは何か→モデルで恥ずかしさを体験→制作をまじめにするようになる

本音を表現するのが美術、6人グループの座席は1年間固定、何を言ってもバカにされない認めあえる環境、自分の作品は1時間とって皆の前で解説しながら発表させている、喋れない生徒はグループの他の生徒が変わりに発表している

世界に飛び出せる立派な子どもを育てている意識

Q&A 自分もやってみたくと思った。軸は何をどうしているのか？→針金だけで作っている。ゆえに完成しても曲げることができる。

Q&A 粘土から貼り金へ材料を切り替えた。一人当たりいくらか？→細かい方が安いし扱い易い

Q&A 針金にガムテープ巻いた作品が存在する、費用安くできるか→自分もやっていた。立てることに執着しなければ色々できる。

Q&A アニメーションもつくれそう。習慣的なクロッキーの上での制作で、鑑賞を入れていないのか？→教科書のドガ+針金の作品、粘土の群像を見せた、中学生は見る事が下手、クロッキーをする時はモデルと正対して片手でクロッキー帳を立てて描く、展示はテグスで吊るしている

Q&A 先生の心配りを感じる、グループエンカウンターの手法を美術に取り入れているとのこと→構成的。リーダーの指示に班員は絶対的に従うことが大前提。やりっぱなし×、やった後お互いに何を感じ方は発表、それを聞いてさらに何を感じたか

学校でやる課題を美術の課題に置き換えて

人の作品をけなさない・否定的意見を言わない・つくる権利を奪わない

周囲が何を考えているのか知るいいチャンス

Q&A 紙→漉いた和紙を使用。大学からいらぬものを貰った、スケッチブックも使用した

実践発表 5 「地域と繋がる地域の素材を活かした題材」鈴木嶺教諭

地域に焦点をあてる

島の暮らしの現状→子どもは純情、当該へ出たいがが、密度の濃い繋がり、行事は島全体で、高校進学は島内（受験に向けてのモチベーション向上の難しさ）、進学・就職

郷土愛→島を離れるまでに地域の良さを語れるよう（島のよさに気づく力、島を大事にする力、島を発信していく力）

プロダクトデザインについて学んだことを教材開発に取り組んでいる

①「オオシマンホール」オオシマ×マンホール

導入マンホールとは？世界のマンホール紹介、日本のマンホール紹介（初任研で行った神津島でみたマンホールから発想）

展開地域のマンホールをデザインしよう、自分の住んでいる地域の良さに気付かせる、子どもは気づくまでが大変、アイデアスケッチ、デザインの決定

評価ポイントを明確化して（鋳型の活用を念頭において彩色計画）

絵画ではなくデザインであると理解させることが大変であった、切り絵は時間がかかったため、今は最後に黒線を塗らせている

②ご当地キャラクター制作、紹介（キャラクター+ポスター）

地域の特色探し、観光PR・商品紹介のアイデア探し

立体・平面を同じ題材で取り扱うことができる、どこの地域でも取り入れることができる

アイデアスケッチ→正面、側面、上面の3面を描かせる

キャッチコピーの重要性（紹介の仕方）、地域に教員自らPR

③ご当地カルタ（切り絵）

④大島お土産プロジェクト

⑤ロゴマークデザイン（島に戻ってきた時に自分の会社を作ったとして）

島に対して自分自身を自ら発信する力、地域を発展させる希望の力を、プレゼンテーションは言語活動をより活発に、地域に目を向け実態を見つめる、など

⑥カメラ（Picata）を使って

⑦自然のメッセージを形で表そう

⑧コーガ石でパブリックアート

⑨ご当地の切手デザイン（デザイン+絵画表現）

実践発表 6 「アートで世の中の人をHAPPYに!」福島淳子主任教諭

感ずる心が大事→何か伝えたくなり→表現する=art

色や形は言葉と同等以上に自分を表現できる

大切にしていること→導入の工夫（スライドショー）、絵本読み聞かせ、講師の授業、地域とつながる、他教科とのつながり、発信、コメント付きで展示

実践報告

- ・色や形で心が豊かになる（紋切作品で2年から1年生にメッセージ、思いを形に込めて）

- ・私たちの未来を輝く！（未来のイメージ）

- ・自分で作ったものは最高！（フェルトを羊毛から作る→コースター制作）

- ・新種の蝶発見（写真）

- ・街角美術館の取り組み（ギャラリーウオーク in 金井）：絵手紙、地域・世代交流（福祉施設に生徒が出前）、地域のお店に展示

- ・私らしさの自画像

- ・3年間最後の授業で3年間の振り返りスライドショー

Q&A 素敵な授業でした→WindowsMediaPlayer 使用

昼食休憩

実践発表 7 「3年間で120時間、そこで何を実現させるか」濱脇みどり主任教諭

今回の研修では実践発表に40分も使える→素晴らしい授業を知ることができる

成果！成果！成果！→漫然と過ごすのはよくない、成果も大事だがなかなか大変

他教科の先生方の論理に当てはめすぎてしまうと困ることもある

「育む型」<「注入型」できたかどうかなど、生徒はあらゆる場面で評価→評価される存在として自分を意識「どうすればいいの？」「先生、これでいいですか？」、注入型が多くなってしまっていないか？

↑子どものこの言葉に注意、子どもが自分を評価されることに気付いた結果

自分で考える・感じる・決める←学習指導要領で決められている

自分が主役であり、一人ひとりを保証している

教師が思っても子どもが美術に対してきちんと捉えられていなければ困る

大切なことは自分の生活に活着ている感覚に近いものであると感じてもらうこと

「ここは中学校だ」（1年生5月）：レポーター人形と共に自分の居場所を確認する。

「感じのある風景」（2年）：スチレンボードをステージに見立てて。漢字1文字が表す情景を表現

発想構想を深める手立て→スケッチブックのやりとり、定期考査の利用、素材体験（触りながら考える）、表現の技能を高める手立て

「仏像になろう（共同制作）」：みんなで見ると、みんなのために頑張る

実践発表 8 「デザイン領域における多面的な題材」 太田幸司主幹教諭

デザイン学習で思うこと

大切なことは？『Why Design Now?』→デザインは世界を結び世界を動かす
学習指導要領から、結局は豊かな情操に辿りつけばよい、体験し、経験し、理解へ
何を学ばせるのか、題材を前に主題を！

身近にあふれるデザインのメッセージ

「学校アートプロジェクト」：身近なものを見詰め直す

自分の中学校の強み弱みをとらえ企画をたてる、まず個人で企画させる

発想構想を広げるアイテムとして“ワクワクシート”使用

失敗と難しさ→相談、協力、放課後の活動時間の確保、計画、公費の消化

評価について

自ら学び課題をみつけ解決する

デザインの基礎→どのように日常に結び付けるのか、授業以外でできるときはないのか？→朝学、雨天
時の内遊び用課題、宿題、導入（トレーニングシート）、学期初めのオリエンテーリング、すき間課題
（洋服を着せよう、ドットで表そう、並べよう、など）

色を集めよう（サンプリング→色の写真集）：テーマを見つけてやるとよい

色を仕分けしよう

デザインの応用→ブックデザイン

制作意図の明確化→シンプルに目的を作った方がよい「私の大切なもの」「夢」など

表現を広げる課題

デザインをデザインすること→身近に題材を見つけ、手軽にできること

Q&A つくったものの向こうに目的がある。明日からできる題材であった、挑戦することが大事。そ
の学校の子どもたちとできることに向き合う→ほとんど授業内で実施、外に出るときはバツ
チを着用、クラスをきれいにするクラス内プロジェクト

Q&A 朝学習→B5わら半紙、1週間続けて実施 など

休憩

アクション会議と研修の振り返り 所連絡・アンケート記入

閉会

(殿村) 2日間スタッフに支えてもらい感謝、最前線の教員に話を聞いて良かった、地域に戻って学校で発信し
横に広げてもらいたい、“アートの日”の実現、皆が同じ方向に行くことが大きな力になる、人と人が
集まっていくことが力になる、お疲れ様でした。