

対話を通して発想を広げる

新しい学習指導要領のキーワードの一つである「主体的・対話的で深い学び」。美術の時間で、その学びを実現するには、どのような授業が考えられるでしょうか。今回は、授業の中で対話の場を多く設け、生徒たちの発想や構想につなげている、荒川洋子先生の教室に伺いました。

撮影 鈴木俊介



授業レポート

自分を表すキャラクターをつくらう！

新潟県新潟市立東新潟中学校
荒川洋子先生

1年4組 → 2年3組
(生徒数35名) (生徒数36名)



上/パソコン室で、さまざまなキャラクターをネット検索し、それらに共通する特徴などを考える生徒たち。
左/「感謝の気持ちを込めて、担任の先生のキャラクターをつくりましょう」と荒川先生。

新潟市立東新潟中学校では、例年、6月に「キャラクター人気投票」が行なわれる。2年生の生徒たちが美術の授業で制作した「自分を表すキャラクター」が校内に掲示され、全校生徒が、いいと思ったキャラクターに投票するというもの。巷で行われている「ゆるキャラグランプリ」から、荒川洋子先生が着想し、数年前から行っている。

荒川先生は、例年、2年生の最初に「自分を表すキャラクターをつくらう」という題材を設定している。進級したばかりの生徒たちに、自己紹介を兼ねて自分のキャラクターを制作させるというものだ。

今回の授業では、その題材をさらにパワーアップ。1年の終わりに、「担任の先生のキャラクターをつくらう」という活動を設定し、グルー

プごとに先生のキャラクターを制作。1年間の感謝の気持ちを込めて、その作品を先生へプレゼントすることにした。そして、生徒たちが2年生に進級した後に、先生のキャラクターをつくったことを生かし、自分のキャラクターを制作する。

1年 第1時 (2017年2月)
キャラクターの目的や特徴を考えよう



「暮らしの中のキャラクター」『美術2・3』P58-59 地域のキャラクターを紹介したページ。1年生の生徒たちは、まだこの教科書を手にしていないため、先生が電子黒板に映して紹介した。

「今日からみなさんには、キャラクターをデザインしてもらいます。来月はいよいよ終業式ですね。1年間お世話になった担任の先生のキャラクターをつくって、感謝の気持ちを込めてプレゼントしましょう。先生に喜んでもらえるような作品ができるといいですね。そして、2年生になったら、自分のキャラクターをつくってもらいますよ」。先生はそう切り出し、教科書の「暮らしの中のキャラクター」(左参照)を、電子黒板に映した。「私たちの身の回りには、このようにたくさんのキャラクターがあります。これらに共通

する特徴や、つくられた目的などをグループで考えてみましょう」。

そして、全員でパソコン室に移動し、インターネットで地域や企業のキャラクターについて調べ、それらに共通する特徴をまとめていった。

キャラクターがつくられた目的としては、「町おこしのため」「PRしたいものを多くの人に伝えるため」などが挙げられた。

また、キャラクターに共通することとして、「かわいい」「ユーモアがある」「丸っこい」「インパクトがある」「顔が大きい」「手足が短い」「カラフル」「はっきりとした色使い」「形や色がシンプル」「ネーミングも工夫している」「キャラ設定が細かい」などの、さまざまな特徴が挙げられ

た。次時から、今回調べたことをもとに、キャラクターづくりを行う。

1年 第2～3時 (2017年2～3月) 担任の先生の キャラクターをつくらう

いよいよ担任の先生のキャラクター制作に入る。まず、先生の特徴を整理するところからスタート。グループに1枚、小さなホワイトボードが配られ、そこにみんなでマッピングしていく。

「理科の先生」「野球部の顧問」「熱血」^{さかがみなお}「サッカーが好き」など、担任である坂上直樹先生の特徴を書き出す。身近な担任の先生について話す生徒たちは、実に楽しそう。そして、マッピングをもとに、どのようなキ



8班の制作途中のスケッチを電子黒板に映して、よい点を褒める。

ャクターにするか、グループで考えていく。

例えば、6班(P7参照)。野球部顧問の坂上先生は、冬場の部活でいつも厚手のベンチコートを着ている。「いつも、もふもふしたコートを着ているよね」「きっと、寒がりなんだ」「シルエットが丸くて雪だるまみたい」などのやりとりがあり、このグループは「雪だるま」をモチー

フにすることに決めた。さらに、坂上先生の特徴をどう表すか話し合いを重ね、「優しさを細い目で表す」、「寒がりだから帽子を被らせる」、「野球部の顧問なので、バットとボールをアクセントに入れる」などを決め、ワークシートに、アイデアスケッチや、キャラ設定などをかきこんでいった。

先生は、各グループの制作途中の作品を電子黒板に映し、よい点やもっと工夫できる点などを指摘する。また、新潟市の食育・花育推進キャラクター「まいかちゃん」を見せ、このキャラクターには、笑ったり、走ったりという100のポーズがあることを示し、表情やポーズも何パターンか考えるよう伝えた。



マッピングの後、キャラクターにどのような特徴を盛り込むかグループで相談。形・色・キャラ設定などを考える。

キャラクターの着彩が終わったら、切り抜いて色画用紙の台紙に貼る。そして、グループ全員で台紙に感謝のメッセージを書きこんで、坂上先生へプレゼントした。



特集
対話を通して
発想を広げる

授業展開 (全7時間) 生徒の活動

1年 第1時／導入

キャラクターの特徴を知る

●グループごとに、インターネットでキャラクターについて調べ、それらに共通する特徴や、つくられた目的などを話し合う。

1年 第2～3時／制作①

担任の先生の キャラクターをつくる

●グループで先生の特徴をマッピングで整理し、どのようなキャラクターにするか、構想を練る。
●先生のキャラクターを色や形を工夫して制作する。
●先生に感謝の気持ちを込めてプレゼントする。

2年 第4～6時／制作②

自分のキャラクターをつくる

●自分の特徴をマッピングで整理し、構想を練る。
●自分のキャラクターを色や形を工夫して制作する。

2年 第7時／鑑賞①

友達の作品を鑑賞する

●友達の作品を鑑賞して、そのよさを味わう。

事後 鑑賞②

全校でキャラクターの 人気投票を行う

●生徒作品を廊下に掲示し、全校生徒から、好きなキャラクターの投票をしてもらう。

指導計画

準備するもの 生徒:教科書,筆記用具,色鉛筆,水彩絵の具
教師:ワークシート,ケント紙,色画用紙,書画カメラ,電子黒板

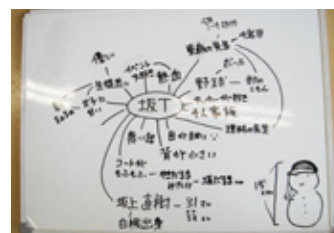
学習目標 ●キャラクターの特徴や目的を理解し,友達との交流を通して,自分を表すキャラクターを発想・構想することができる。
●色や形を工夫して,自分の特徴を表現し,キャラクターを制作することができる。

評価規準 ●キャラクターに関心をもち,その目的や造形的な特徴を考えようとしている。(美術への関心・意欲・態度)
●性格や特徴をもとに,自分を表すキャラクターを考えている。(発想や構想の能力)
●意図に応じて画材を選び,創意工夫して表現している。(創造的な技能)
●友達の作品の意図や表現の工夫などを感じとり,自分の見方や感じ方を広げている。(鑑賞の能力)

【6班の場合】 坂上先生のキャラクターづくり



1 4人グループで先生の特徴をマッピング。さまざまな視点から坂上先生の特徴を書き出す。



2 坂上先生が厚手のベンチコートを着ている様子から、「雪だるま」をモチーフにすることを決めた。

3 キャラクターが完成。名付けて「坂だるま」。寒がりでごたつに入りたがる習性をもつそうだ。



坂上先生のキャラクター

8班



「坂上先生は、実はサッカーが大好き。サッカーの要素も入れるか検討したけど、両方入れるとキャラとして弱くなるので、野球に絞りました。ぽっちゃりした先生の身体をボールで表現。悲しいときはボールが青くなり、怒ったときは赤くなります。」

3班

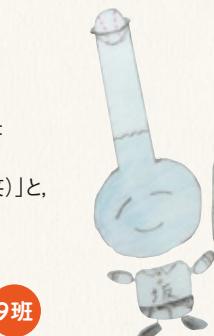


「坂上先生は、顔や体型が『四角い』というイメージがあるので、四角い形のキャラクターに。熱血漢なのでハチマキをしています。耳は野球のボールの形をしています。うれしいときは、お花の形になります。くわえているのはタバコでなく理科で使う温度計。怒るとこの温度計が割れます(笑)。」

みんな
ありがとう!!

作品を受け取った
坂上先生。
「家宝にします(笑)」と、
うれしそう。

9班



「理科の先生なので、丸底フラスコをモチーフにしました。怒ると中の液体が熱くなって、頭にあるボールが飛び出します。」

2年 第4～6時 (2017年4～5月) 自分のキャラクターをつくらう

新学期になり、初めての美術の授業。荒川先生は、「2年生になったみなさんには、自分を表すキャラクターを制作してもらいます。新しいクラスメイトに、自分のことが伝わるようなものができるといいですね」と投げかけ、担任の先生のキャラクターづくりのときと同じように、まず、マッピングをして構想を練るように伝えた。

1年生のときと違い、個々の制作になるわけだが、先生はあえて、机をグループ活動の形に。生徒たちは、マッピングやアイデアスケッチを進めていく。

部活動の道具をモチーフに選ぶ生徒が多く、中にはボールやラケットに目や鼻をつけただけのようなラフを描いている子もいる。「ボールやラケットをモチーフにしてもいいけど、自分の特徴を盛り込むことを忘れないでね。どうすれば、自分らしさが表現できるだろう。周りの人に聞いてみてもいいよね」と先生。

教室のあちらこちらでは、生徒どうしの楽しいやりとりが生まれる。

Aさん「私って動物に例えると何だと思う？」

Bさん「ハムスターっぽい」

Cさん「(教科書の『さのまる』のキャラクターを指して)これに似てる!」

Aさん「え——!? そうかなあ」

そして、ここはこうしたら?と、Aさんのラフに、Cさんがクリクリした目を描き足す。Aさんもうれしそう。自分では気づかなかった特徴を



友達に相談しながら、自分を表すキャラクターのアイデアを固めていく。



上／いちご大福をモチーフにしたHさん。ほんわかった感じを表現するため、水彩絵の具で薄く色を塗った。下／相互鑑賞では、友達作品について、みんなで語り合った。

友達から教えてもらったり、色や形について造形的なアドバイスをもらったりする中で、徐々に自分らしいキャラクターのアイデアがまとまっていく。

授業の冒頭、そわそわして落ち着きなかった生徒たちだが、意見交換する中で、打ち解けていき、教室はどんどん明るい雰囲気に。

「画材は好きなものを使ってください。ペンでしっかり輪郭を描くほうがいいのか、水彩絵の具でやさしい感じに仕上げるのか、自分を表現するためにどんな画材を使ったらよいか考えましょう」。

着色に入ると、生徒たちは集中して作品を一気に仕上げていった。

2年 第7時 (2017年5月) みんなの作品を鑑賞しよう

いよいよ、できあがった作品をみんなで鑑賞する。机に自分の作品を置き、教室内を自由に歩き回って、友達作品を見る。作品に氏名は記載されていないが、特徴を捉えたキャラクターから誰の作品か何となくわかるので、生徒たちは大盛り上がり。友達作品のよいところや、自分の作品の工夫した点をワークシートにまとめたところで、終業のチャイムが鳴る。

「自分の特徴を表した魅力的なキャラクターができましたね。作品は廊下に掲示し、そこに投票箱を設置します。全校の生徒に『いいな』と思ったキャラクターに投票してもらいますよ。さて、どのキャラクターに票が集まるでしょう。上位にランクインした作品は発表しますので、楽しみにしててくださいね」。

学年をまたいで取り組んできた力作を、他学年の生徒たちはどのように見てくれるだろう。結果が楽しみです。(投票の様子はP10でご紹介しています。)



特集
対話を通して
発想を広げる



Kさん

バレー部で元気いっぱいのKさん。おでこを出した髪型がトレードマーク。



当初、バレーボールのキャラクターを考え、着色まで進めていた。しかし、「自分らしいのだろうか」という迷いが。



熟考の末、自分の髪型をモチーフに。よりKさんらしいキャラクターができ、大満足。

トレードマークの髪型をキャラクターに。

●名前の由来

髪を結った部分が「海老の形みたい」と言われるので、「えび丸」という名前にしました。

●工夫した点

自分のトレードマークである髪型を強調したキャラクターにしました。そのほうが自分らしいと思ったから。感情によって身体の色が変わり、おへその形も変わります(驚いたときは!のマーク、悲しいときは涙のマーク、など)。前髪を下ろすとテンションが下がるという設定です。ほっぺたの色を赤くしたのは、友達からのアドバイス。いいアクセントになりました。尻尾の先は、大好きなバレーボールの形になっています。



どうすれば、自分らしくなるだろう？



M君

テニス部に所属し、数学が得意なこだわり派。



映画『シュレック』の心優しい主人公に自分を重ね、ラフを描いた。しかし、周りからは「バクリ疑惑?」という声が……。



周囲の懸念の声を受け、自分の好きなことや、自分の性格をどう盛り込むか、じっくり考えるM君。

自分の思いをすべて盛り込む。

●名前の由来

本名が「ミキ」で、仲のいい友達は僕を「ミキティー」と呼びます。気に入っているので、それを名前にしました。

●工夫した点

(通常状態) 友達というとき、テンションが上がるので、その気持ちを表すため、羽をつけました。頭から触覚がたくさん出ているのは、物事を感じとる心を大事にしたいから。(怒っているとき) ラケットを2本持ち、やみくもにテニスボールを打っているイメージ。イライラした感じを表現しました。(悲しいとき) 僕は数学の問題を解いていると、嫌なことが忘れられます。だから、数学のノートを入れました。



これが私のキャラクター！



Hさん

「とにかく、いちごが大好き！」

キャラクターは丸くてかわいらしくしたいと思ったので、いちご大福をモチーフにしました。友達に頬が赤いとよく言われるので、赤いほっぺとメガネをアクセントに。



E君

「いい選手になりたい」

サッカー部なので、毎日使うスパイクをキャラクターに。紐の部分を目にして、自分の感情を表すことにしました。その結果、キャラクターとしてもインパクトのあるものになったと思います。

キャラクター人気投票の様子

2年生の作品が廊下に掲示され、全校生徒が気に入ったキャラクターに1票を投じる。今年は、2年4組のK君の作品が第1位に！



第1位になったK君。名字が「コマギネ」で、よく「コマネギ」と呼ばれるので、ネギをモチーフに。とぼけた表情のかわいいネギのキャラクターに票が集まった。

授業を終えて 学び合いが生まれる場に

自分を表すキャラクターをつくるという題材は、いつも2年生の初めに設定しています。進級し、新鮮な気持ちになっているときに、「新しいクラスメイトへ自分のことを伝えるキャラクターをつくろう」と投げかけることで、生徒たちの意欲を引き出せるのではと考えるからです。この題材を通して、お互いを理解しようとしたり、学び合おうとしたりする姿勢を育てられたらと思っています。

今回は、自分のキャラクターづくりの導入として、1年時にグループで担任の先生のキャラクターをつくる活動を設定しました。グループで一つのキャラクターを考えることで、自然と対話が生まれ、そこからさまざまな発想したり、構想を練ることができるのではないかと思ったからです。結果、その経験をもとに、自分のキャラクターをつくる時も、多様な視点から自分の特徴を考えようとしていたと思います。

2年時では、キャラクターを通して自分を表現しましたが、3年時では自分と向き合い、自画像の制作をします。この生徒たちが、来年どのような自画像を描くのか、今から楽しみです。(談)

荒川洋子 あらかわ・ようこ

新潟県生まれ。上越教育大学卒業後、新潟県公立中学校教諭に。1994年から97年までシドニー日本人学校教諭、2009年から11年まで新潟市美術館 副主査・主査を歴任。12年に東京学芸大学大学院修了。14年4月より現職。



授業を参観して

光村図書中学校『美術』の著作者である柳沼宏寿先生に、今回の授業を参観していただきました。



柳沼宏寿 やぎぬま・ひろとし

福島県生まれ。新潟大学教育学部教授。福島大学教育学部卒業後、福島県公立中学校教諭を経て、新潟大学教育学部准教授に。2012年4月より現職。美術教育における学びを授業研究や地域連携アートプロジェクトを通して研究している。光村図書中学校『美術』教科書の著作者でもある。

心の環境形成を 大事にした授業

本授業は、領域としてはデザインですが、自分や他者をキャラクター化するうえで、性格や人柄などに注目しながらの造形化には絵画表現のエッセンスも含まれています。また教科書にも掲載されている「ゆるキャラ」は、地域活性化の経済戦略として広まってきたいっぽうで、造形的な特徴の「幼児性」は攻撃性を減少させて協調性を形成する働きが動物学的に指摘されており、グローバル社会における共生や学校の雰囲気づくりといった視点からも可能性を見出すことができます。そのような意味で、本題材には単に取り組みやすいだけでない教育的意義があるといえるでしょう。

荒川先生の授業は、まさにそのような題材観に基づいており、この学びを通した豊かな環境形成が意識されていたように思います。とりわけ、先生や友人とのコミュニケーションといった心の環境形成を目指した働きかけが印象的でした。

まず、美術室の壁には過去の作品が数多く掲示され、日常的に鑑賞できると同時に発想の手がかりに役立っていました。

また、1年時には担任の先生をモチーフに実践し、作品を先生方にプレゼントするなど、本題材の魅力と

社会的効果を体感してきています。さらに、キャラクターの人気投票が毎年学校全体で開催されているとのこと。美術科が学校の文化創造を担っているのは、素晴らしいことです。

実際の授業では楽しい雰囲気のなかで対話が活性化していました。

まず、先生と生徒の対話。荒川先生は、教科書や電子黒板、パソコン室での情報収集など、さまざまな学習媒体を巧みに利用しながら生徒の興味関心を引きつけ、ウイットに富んだ問いを投げかけながら個々のつぶやきに丁寧に対応していました。

そして、生徒どうしの対話。イメージのマッピングやアイデアスケッチなど、制作過程の要所にグループ活動として設定されていました。自分の特徴を他者の指摘から気づかされ作品化している場面が多く見られ、対話から深い学びにつながっていることがよくわかりました。生徒一人一人の感性のよさを的確に把握し、すくい上げ、それを豊かに育んでいる授業だったと思います。

キャラクター化における造形要素は、性格や特徴の形象化・単純化にありますが、まさにそこが本題材の魅力でもあり、常に笑いが絶えない授業でした。「おもしろさ」「ユニークさ」を学びのリアリティとして実感させ「生きる力」に繋げていくという、美術教育の大切な役割に改めて気づかされました。



特集
対話を通して
発想を広げる