

研究主題

やるじゃん自分！！ こたえいっぱいあふれる美術教育

1 はじめに

社会全体で IT 化が急速に進化している現在では、多くのことを人工知能に代用させることが当たり前になってきている。よく言われてきた「〇〇年後にはなくなる職業」が、現実のものになってきたように感じている。今の中学生が過ごす未来は、IT によって現在とは違う世界になっている可能性が高い。やがて、タブレットやスマートフォンを使うことに慣れた中学生が生成 AI を普通に使うことになるだろう。美術科においてもその影響を避けることはできない。生成 AI は、いくつかのキーワードを入力するだけで、様々なタッチの絵画やデザインを瞬時に提示する。その作品の美しさや面白さはもちろん魅力的であり、それを取り入れていく時代になってきている。しかし、美術科では作品の完成だけを目標に制作するのではない。生徒の主体的・対話的で深い学びの実現を目指した授業改善を進める中で、主題を自らが決定し、発想・構想の過程を通して、作者の感じ取ったことや考えたことの表現や伝える、使うなどの目的や機能を考えた表現、及び制作と鑑賞を関連付けた活動または単独の鑑賞の活動を行うことで、生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力を育成することを目指しているのである。

前回大会の研究「私は未来のつくりて～心ときめき つくるよろこび つながる美術教育～」では、子供たちが自分の納得できる作品づくりに取り組み、美術教育を通して身に付けたことを、どのように将来の生活に役立つものにしていくかについて、授業や提案発表を行うことができた。また、GIGA スクール構想による 1 人 1 台端末の活用も取り入れた研究であった。

今大会では、美術科における 1 人 1 台端末の活用の幅を広げ、生徒の気づきや思いを重視した表現活動のあり方を探るとともに、指導と評価のより効果的な一体化についてを中心に研究を進める。

2 研究主題について

(1) 「やるじゃん自分！！」とは

私たちは、自分ができないことに対して憧れを抱く。美術科で言えば、表現したい・伝えたい・使ってみたいなどになるのだが、成し遂げたい・できるようになりたいと思うことに関しては努力をすることができる。そして、自分が持っている知識や技能を駆使してできるようになったとき、自己肯定感が生まれる。「やるじゃん自分！！」とは、自分の思いや考えをもとに、何かを生み出すことができたときに、自分なりのこたえを導き出した自分への褒め言葉である。また、自分の可能性が認められ、自分が納得できる活動を積み重ねることで、新しい表現や鑑賞への挑戦につながっていく。その中から、一人でも多くの生徒が自信をもって自分自身の表現ができるように育てていくことが大切である。私たち美術教師は、題材を生徒に提示したときに、その題材での活動を通してどんな力を生徒に付けたいのかを明確にし、指導と評価を計画的に行う中から生徒の思いに寄り添い、表現や鑑賞の活動を組み立て充実させていくことが重要である。

(2)「こたえいっぱいあふれる美術教育」とは

変化の激しい社会の中で自分が思い描く未来を築いていくためには、自分とは考え方の異なる多様な人々とコミュニケーションを通して生きていくことが必要不可欠である。美術科の中で、互いの違いを認め、尊重し合い、共に生きる社会をめざすためには、次の過程が重要となってくる。

- ①人とは異なる自分の思いや考えを表現及び鑑賞の活動の中で出すことができる。
- ②そのためには、自分が興味や関心のある物事について深く考えて調べ、発想や構想に生かすことができる。
- ③深く発想・構想したことをもとに、自分が持つ知識や技能を駆使して、自分なりの表現（「こたえ」をつくり出すこと）ができる。
- ④自分が考え、調べ、そして表現した「こたえ」をもとにして、話し合い活動や鑑賞会等を通して、コミュニケーションを取りながら、他の生徒の「こたえ」を理解しようとする。
- ⑤美術科の中で生まれた「こたえ」は多種多様であり、どれも人それぞれの個性が表現されたものであることを理解する。

この流れは、美術科の授業実践の中ではこれまでも行われてきたことであり、今後も大切にしていかなければならない部分である。この過程を大切にした指導と評価を行っていくことが、多種多様な表現を行う一人一人の生徒を育てていくことにつながる。

作品の完成への制作過程には決まった正解はない。指導者が、材料や技法を提示して技術指導をしても、同じ指導の中から異なった作品が生徒の数だけつくり出される。指導者から受け取ったメッセージに、それぞれの創造的な表現の多様性が取り入れられて、自分だけの「こたえ」としての完成形になる。

3 今後の中学校美術教育の進む方向性

今後も、美術教育は社会の変化や技術革新に対応しながら進化していこう。次のような方向性が注目される。

① STEAM 教育の推進

科学、技術、工学、芸術、数学を統合した STEAM 教育が注目されている。これにより、教科横断的に創造力や問題解決能力を育むことが期待される。

② デジタル技術の活用

プロジェクションマッピング、A R (Augmented Reality ; 拡張現実) ・ V R (Virtual Reality ; 仮想現実) など、デジタル技術を活用した芸術表現が増えている。これにより、生徒たちは新しい表現方法を学び、技術と芸術の融合を体験できる。

③ グローバルな視点の導入

国際的な視点を取り入れた教育が進められている。これにより、生徒たちは異文化理解や国際的な視野を広げることができる。

④ 地域資源の活用

地域の美術館や博物館、劇場などの施設を活用した学習活動が推奨されている。これにより、地域社会とのつながりを深め、実践的な学びを提供できる。

⑤ 感性と創造性の育成

A I 時代が到来した今だからこそ、美術教育を通じて人間の感性や創造性を豊かにすることが重視されている。生徒たちは人間としての自己表現の方法を学び、個々の創造力を伸ばすことができる。

これらの方向性により、美術教育はより多様で実践的なものとなり、生徒たちの総合的な成長を支援することができる。

4 研究内容

令和7年度の徳島県中学校美術教育研究大会に向けて、指導内容や方法を検証し具体的に工夫改善を行う。

①「主体的・対話的で深い学びの実現」に向けた授業改善

- ・表現と鑑賞について相互の関連を図った指導
- ・表現及び鑑賞の各活動に〔共通事項〕を適切に位置づけた指導
- ・生徒一人一人の表現や鑑賞の内容に寄り添った指導と評価の一体化
- ・「主体的に学習に取り組む態度」の評価を通した授業の工夫や改善

②1人1台端末の効果的な活用

③美術科における「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実