

美術科指導案

指導者 群馬県伊勢崎市立境北中学校教諭 堀内 博子

1 題材名 「まちを彩るパブリックアート」

2 主題設定の理由

駅や公園、広場などの公共施設に設置されたアート作品を誰しも一度は見たことがあるだろう。待ち合わせ場所に設定したり、目的地を説明する際の目印にしたりと、多くの作品が人々の生活に馴染み、その環境に深く根ざしたものとなっているとあって良い。

しかしその一方で、普段当たり前のように話題にしているその作品の前に改めて立ち止まってその作品と対峙し、まじまじと鑑賞を行っている人がどれくらいいるだろうか。作品は、そこにあって当然のものとして、時には意識外の存在となってしまっているように思われる。意識の内にあつたとしても、それは「よく分からない物体」であったり、ただ単に目に付くものとして捉えられてはいないだろうか。だが、様々な視点から考えられ、設置されたパブリックアートの作品に改めて注目すると、そこには個人として感じる造形的な良さや美しさを超えた社会の中で求められる美術作品の役割や在り方が見えてくる。パブリックアートは、極めて奥深くかつ興味深い存在なのである。

本題材の目標は、具体的な設置場所を想定し、その上でパブリックアートそのものを考えていく作業を通じて、景観との調和や設置の効果、環境との関係や人との関わりを強く意識し、その面白さや奥深さについて考え、理解をしていくことだ。中学校という場に設置するモニュメントの制作を通して、従来目にとまっていたとしても深く意識し、また考えることのなかった身近な美術作品を見直し、社会の中の美術との関わりをより深めていくきっかけとしていきたい。

3 指導方針

- 生徒が、丸、三角、四角から感じ取れる個々の感情や感覚を書き出し、その感情や感覚の生じた理由とを合わせて、それを全体で共有していくことを通して、形に対する意識を高めていく。
- 抽象的な形に何らかの意味づけをしたり、抽象的な言葉を何らかの形にしていく作業をゲーム感覚で行うことで、豊かに発想し、構想する能力を高めていく。
- 抽象的な形に表す活動を行う際にあたっては、単純化や省略、強調といった視点を示すとともに先輩生徒の作品例を提示することで、豊かに発想し構想する基盤を作っていく。
- 制作にあたっては、「思いやイメージを形にし、それを変形したり組み合わせたりすることで作品としてまとめていく」とことと、「かっこいい形や素敵な形を作り、それに意味づけをしていく」とことの両方の方法を示すことで、自分に合った方法を選択していけるようにする。
- 練習問題の時間やソフトで遊ぶ時間を十分に確保することによって、「作ってみよう」の操作に慣れさせるとともに、「表したいもの」の表し方を考えたり「表せそうなもの」を考えたりできるようにする。

4 指導と評価の計画

時	学習活動	観点	◇評価項目(評価方法)
1	<p>○パブリックアートについて知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・地域社会や環境と密接な繋がりを持つ。 ・公共性や倫理性が必要。 ・快適で文化的な豊かな環境形成を担う。 <p>○実際に設置されているモニュメントについて、作者の思いや意図などを知る。</p> <p>○教科書に掲載されている作品を鑑賞する。</p>	鑑賞	◇造形的な特徴や周囲の環境を捉

			え、作品の良さや面白さを感じ取っているか。 (プリント)
2	<p>○モニュメントを設置する場について考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中学校のイメージやこうなってもらいたいという願い、周囲の環境などをプリントに書き出す。 ・書き出した内容について生徒同士でイメージを共有し、広げる。 <p>○抽象化の練習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・丸、三角、四角から感じ取れる感情や感覚を書き出す。 ・理由と併せて発表し、抽象的な形に思いや願いを込める方法を確認する。 ・友達が書いた「適当な形」に意味づけをする。 ・友達の考えた「抽象的な言葉」を形にする。 [省略・単純化・強調] ・自分で「かっこいい」と思う形を適当に描き、意味づけをする。 ・自分で考えた抽象的な言葉を形にする。 <p>○イメージを形にする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中学校のイメージや中学校への思いを形にする。 ・心地よい形、「かっこいい」となるよう変形していく。 ・できた形を組み合わせ、モニュメントとしてまとめる。 もしくは ・とにかく「かっこいい」「心地よい」「美しい」と思う形を描いてみる。 ・その形の特徴を捉え、そこに意味づけをしていく。 	<p>関心 意欲 態度</p> <p>発想 構想</p>	<p>◇モニュメントの制作に興味を持ち、積極的にプリントに記入したり、発言したりしているか。 (プリント、観察)</p> <p>◇造形的な特徴を捉え、形に意味づけをしたり、思いを形にしたることができるか。 (プリント、観察)</p>
3	<p>○「作ってみよう」について知る</p> <p>○各自のペースで練習問題に取り組み、使い方をマスターする。</p>	技能	◇ソフトの機能を適切に使い、作りたい形を確実に作ることができたか。 (観察、プリント)
4	<p>○「回転図形」「押し出し図形」「図形引き算」「文字図形」について全体で確認しながら実際に形を作ってみる。</p> <p>○これまでの活動を元に、作れそうなものを考え、作るなど、自由に機能を試してみる。</p>	関心 意欲 態度	◇ソフトに興味を持ち、できることを考え、積極的に機能を試している。(観察)
5 ～ 8	<p>○実際にソフトを使って、中学校のイメージを形にしたり、作った形に意味づけをしたりする。</p> <p>○一時間で行ったこと、考えたことをプリントにメモし、作ったものを保存する。</p>	技能	◇発想したことをもとに思いや願いを形に表し、モニュメントとしてまとめているか。 (作品、プリント)
9	<p>○作品をまとめ、作品について、考えたことや感想等をプリントにまとめる。</p>	発想 構想	◇単純化や省略、強調、組み合わせなどを考え、創造的な構成を工夫しているか。 (作品、プリント)