

# 豊かに発想・構想し見方や感じ方を深める美術科の題材開発

—鑑賞と表現のつながりに着目した題材および授業の工夫—

東 浩太郎, 高橋 智子, 岩崎 美咲

(静岡大学教育学部附属島田中学校 静岡大学教育学部美術教育系列 静岡博報堂)

## Developing Art Subjects to Enrich Ideas and Concepts and Deepen Ways of Seeing and Feeling : Creating Topics and Classes that Focus on the Connection between Appreciation and Expression

Higashi Kotaro Takahashi Tomoko Iwasaki Misaki

### 要旨

静岡大学教育学部附属島田中学校の美術科では、2021年度より教科テーマを「豊かに発想・構想し、見方や感じ方を深める生徒の育成」とし、実践研究に取り組んでいる。本研究では、表現と鑑賞の相互の関連性を意識し、生徒の発想・構想に関する資質・能力の育成を目指した題材開発や授業づくりに着目している。本論では、2021年度に実施した実践の成果と課題をもとに構想した2022年度の実践報告を行う(研究2年目)。鑑賞と表現のつながりに着目した題材の実践内容を報告すると共に、その成果と課題について考察を行い、鑑賞と表現のつながりに着目した発想・構想する資質・能力の育成を目指した題材開発や授業づくりの可能性を模索する。

キーワード：美術科 育成する資質・能力 デザイン 鑑賞と表現のつながり

### 1. 問題の所在

2021年度からの中学校の学習指導要領全面实施に伴い、美術科では感性や想像力等を豊かに働かせて、思考・判断し、表現したり鑑賞したりする等の資質・能力を相互に関連させながら育成することや、生活を美しく豊かにする造形や美術の働き、美術文化についての実感的な理解を深め、生活や社会と豊かに関わる態度を育成することについて、更なる充実が求められている<sup>1</sup>。

近年、人工知能(AI)の飛躍的な進化により、人工知能が知識を概念的に理解したり、思考したりする可能性が指摘されており、既にChatGPT等も広く浸透し活用されている。こうした急速な時代の変化の中で、人間にしか考えることのできないクリエイティビティがさらに必要になるとされる<sup>2</sup>。予測困難な時代(VUCA時代)において、AIにはできないこと(様々な関係性から生まれる課題、理屈だけでは解決できない感覚的な課題、文化的な問題に対して新しい切り口を提案すること等のアイデア)が、人間独自の能力として必要になり、全ての人にとって、アイデアを創造する方法を獲得し、デザイン的な思考を行うことは今後必要な生きる力であると指摘される<sup>3</sup>。

これは生徒にとっても育むべき重要な資質・能力になるといえ、他者と共に、新たなものやことを豊かに想像し創造する力の育成が、今後必要であると考えられる。

### 2. 静岡大学教育学部附属島田中学校の教科テーマ

静岡大学教育学部附属島田中学校の美術科(以下、本校と記す)では、2021年度より教科テーマを「豊かに発想・構想し、見方や感じ方を深める生徒の育成」とし、実践研究に取り組んでいる。本テーマには、表現と鑑賞の相互の関連性に着目した思考過程の充実、対話による見方や考え方の深まりや新たな視点の発見を大切にしたいという想いを込めている。

研究構想図を図1に示す。教科テーマに迫るために、3年間の各題材において表現と鑑賞を相互に関連づけて設定しながら、発想・構想力の育成、各題材への理解と表現の幅の拡大、新たな視点の獲得を促すような授業構想やワークシートの開発を行っている。特に、発想・構想に関する資質・能力の育成のために、表現と鑑賞の各題材において、意図的に思考の場を設定している。例えば、作品コンセプトや完成作品の鑑賞を通して、作者の工夫や色や形に込められた意図・作風を考えること等である。こうした活動での気づきを通して、自他と思考する力や自己の表現活動へつながる力の習得を期待している。

また、1年生では自己、2年生では他者、3年生では社会と積極的に関わるような題材を設定し、3年間を通して、豊かに発想・構想し、自己の内面や社会と関わることで、生徒の見方や感じ方を深めていくことを目指している(図1)。



図1 附属島田中学校美術科研究構想図 (赤字は本論での2022年の報告題材)

### 3. 2021年度の実践の成果と課題

#### (1) 実践概要

本校では2021年度に鑑賞と表現のつながりに着目した題材として、1年生を対象に文字と文字がもつ意味が伝わるイラストを組み合わせて描く「絵文字」の制作を行った。2021年度は、デザインにおける発想・構想の段階をより意識することで、題材そのものの理解と工夫の仕方や考え方を習得することを目的とした。題材では、表現や鑑賞を密に繰り返し、主観と客観を行き来する過程で、自分の表現の意図を問い直し、「何のために」(コンセプト)「どのような」(色や形等の造形要素)作品として表現するのかを検討した(図2)。まず、第1時に参考作品の鑑賞を行った。参考作品の鑑賞では、クラスを6つのグループに分け、それぞれに別々の参考作品を提示した。参考作品にどのような工夫が込められているのかをまずは個人で考え、次にグループで考えを共有させた。続いて、「より文字の意味が伝わる工夫はないか」という問いを設定し、生徒はイラスト、構図、背景の配色といった様々な視点から改めて参考作品の鑑賞を行った。グループでの対話を通して、意見を共有することで、題材の理解と工夫の仕方や考え方の習得を目指した。第2時には、6つのグループの参考作品とグループでの意見をワールドカフェ形式で共有し、各グループで意見交換を行い、個々の工夫点を他者に伝えることによって更に題材への理解と工夫の仕方や考え方を深めることを目指

した。題材の最後には、制作した作品の鑑賞を行った。その際、2人1組となってお互いの作品を交換し、作品に込められた工夫を自由に想像し、作者に向けて語り合うという鑑賞の時間を設けた。

#### (2) 成果

結果として、絵文字にする文字の決定段階において、アイデアの出し方がわからず先に進めないといった生徒は大幅に減少した。また、工夫の仕方や考え方についても様々な視点でアイデアの取捨選択を行う姿が確認できた。例えば、様々な点画をイラスト化し、多くの工夫を詰め込もうとアイデアスケッチを描いていた生徒は、文字の意味が伝わる絵文字であるかどうかを再度考えて振り返ることができていた。鑑賞を通して、振り返ることで、最も伝えたい部分を伝えるためには情報を詰め込むだけでは伝わらないことを理解し、アイデアスケッチの修正を行った。また、細かすぎるイラストでは意味が伝わらないのではないかと考え、自分なりにイラストを簡略化する生徒や、文字の意味を伝えるという視点で背景のわずかなスペースの配色にまでこだわる生徒の姿が確認できた。最後の鑑賞においても、他者の作品の工夫点を作者に向けて語らせることで、「イラストが上手である」といった狭い視点からの対話ではなく、他作品を自作品のようにとらえ、その工夫や制作プロセス(工夫等)に着目し想像を広げながら、他者と語り合う姿が確認できた。題材全体

表現の前後に鑑賞を行うことで、豊かに発想・構想し、見方や感じ方を深める生徒の育成を目指す。

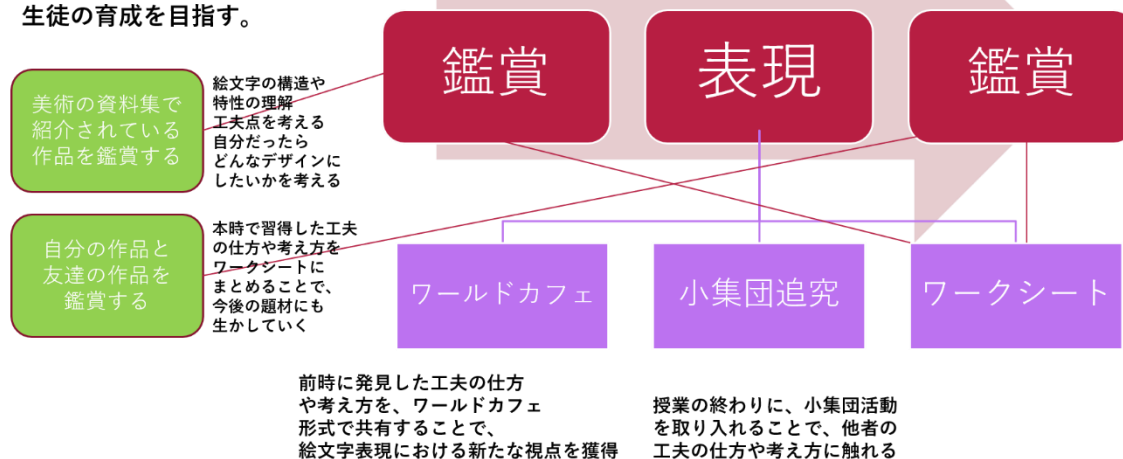


図2 2021年度の絵文字の実践における表現と鑑賞の相互の関連性

を通して、参考作品の鑑賞によって絵文字の成り立ちを理解し、絵文字に適している文字とそうでない文字の区別が理解できるようになった。また、完成した作品や他者の視点やアドバイスを自身の表現にいかす姿から、デザインにおける発想したり構想したりする力を高めている様子が確認できた。

### (3) 課題

課題としては、参考作品や他作品の鑑賞を通して、自身の見方や感じ方を広げ、自分の作品制作へとつなげることはできたが、鑑賞で学んだ新たな見方や感じ方を自分の制作等にいかすことが難しかったという実態があげられた。今後は、鑑賞過程において、自分の表現や生活に活用・応用するための指導の工夫が必要であると感じた。これは将来、生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力を育成するために不可欠な課題である。加えて、生徒が題材での学びを、より実感的に自身の将来の生活につながるものにとらえるための題材設定も必要となる。生徒が主体となって、題材の課題を発見し、その解決のために他者と対話を通して創造活動（表現および鑑賞活動）を行うことができるような問題解決型の題材設定が必要であると考える。生徒にとって、題材から生まれた問題意識が、豊かな発想・構想によって解決へと結びついていくようにしたい。そのため、題材を設定する際は、生徒にとって馴染みのない題材ではなく、生徒の生活や身近な地域との関連のある題材を設定し、地域への関心や問題意識を高めつつ、実体験的な学びが得られるような題材を設定していきたい。さらに、これまでの題材を通して身につけてきた工夫の仕方や考え方を存分にいかせるような内容としていきたい。

絵文字の題材は、2021年度の実践以前においても、様々なアイデアを生み出す生徒が多く、文字の意味からイメージを広げ、絵文字デザインの思考を通して、豊かに発想・構想する資質・能力を育成する題材として位置づけてきた。しかし、中には制作の見通しが立たず、文字が決まらなかったりアイデアが浮かばずに先に進めなかったりする生徒の姿も見られた。また、工夫も単純でワンパターン化したものも多くあり、題材としての魅力を引き出しきれない部分があった。そのため、題材の最後に完成作品の鑑賞を行ったが、お互いに作品を見せ合う視点が「イラストが上手に描かれているか」に偏りがちで、題材目標である「文字の意味が伝わる工夫」に着目できていないことが課題であった。こうした問題意識から、デザインにおける発想・構想の段階をより意識し、アイデアを創出する力に着目した題材目標を設定する必要性を感じた。

加えて、題材を通して、様々な工夫の仕方や考え方を身につけ、新たなものやことを創造するためには、これまでと同様に、表現活動と関連性を持たせた豊かな鑑賞活動が重要になると考えた。2022年度では、題材への理解を深めたり新たな発想をしたりする鑑賞活動をより充実させるために、地域で活躍している専門家との連携を図っていききたいと考えた。さらに、発想・構想の段階で、アイデアを広げたり深めたりすることが期待できるようなワークシートの開発が必須である。こうしたワークシートの開発にも、専門家と共に取り組んでいきたいと考えた。

## 4. 2022年度の実践について

### (1) 先行研究と状況把握と実態把握

2022年度は、先述の問題意識や課題、実施学年を加

味し、多様な人と協働した発想・構想の段階をより充実させ、他者と共にアイデアを創造する力に着目していくことにした。近年、作品主義的な美術教育のあり方ではなく、活動過程の充実、協働で問題解決に取り組むプロセスの重要性等が指摘されている。茂木ら(2018)は、中学校美術科教育の授業で、「協働性(協同性)」「問題発見・解決能力」「インクルーシブマインド」をキーワードとする PBL (Project Based Learning) 型学習の授業を考案・実践に取り組んでいる<sup>4</sup>。この実践では、外部人材と連携し、障がいを抱える人々が日常生活をよりスムーズに過ごすことができるような解決案を中学生が考え、プレゼンする授業実践が行われている。教員の「制作を伴う授業ではどれも制作過程の一部に協働的な活動を取り入れるにとどまり、結果協働での課題解決ではなく、あくまで個人の課題解決を補助する役割以上のものにはなっていない<sup>5</sup>という課題のもと、PBL の考え方をベースに全活動過程をグループで取り組み、生徒の協働性が発揮できるような授業をデザインしている。グループ毎に課題を発見し、その解決策や成果物をグループで提案する形態である。また、授業をデザインする上で、実世界の問題解決(障がいのある人の抱える悩み事を解決すること)に取り組んでいる。授業の流れは、「課題提案」「障がいについての調査」「解決すべき問いの明確化」「必要な知識や情報データの収集」「解決案検討・作成①」「中間発表・当事者によるアドバイス」「解決案検討・作成②」「プレゼンテーション」「当事者による講評」となっている。本実践においても、茂木らの PBL 学習の授業計画を参考にして、授業計画を構想していく。なお、茂木らは、アイデアを出していく過程で段階的な思考を促すようなワークシート等は用いていない。今後、全ての人々が豊かにアイデアを創造する力を発揮していくためには、段階的な思考を促すような方法を検討することも必要になるだろう。

一方、伊藤ら(2021)は、静岡県内の中学生を対象として、ワークシートを用いたアイデア創出を促す実践に取り組んでいる<sup>6</sup>。伊藤らも、茂木らと同様、実社会の問題解決(テーマは、「35歳になっても、ずーっと下田とつながりを感じていられるような…ワクワクするしくみを考えよう」)を生徒に投げかけ、アイデア創出過程では、グループによる問題解決に取り組んでいる。伊藤らは、中学生自身を問題の当事者として巻き込んでおり、中学生にとってより問題意識を持ちやすいテーマとなっている。さらに、アイデア創出時に、活用されているのがワークシートである。ワークシートには、「①つながるしくみ」「②目的や内容」「③方法やツール」「④アイデア展開」「⑤この企画の推しポイント」「⑥さらに発展させる」の項目が準備されており、アイデアを練り上げていく過程が分かりやすく示されている。さらに、茂木らの実践との違

いは、中学生が提案した原案を大学院生がリファインしている点である。このプロセスを、「中学生とデザイナーの専門家との『共創』」<sup>7</sup>と位置づけており、両者の共創するデザインが、中学生が自分達も実社会と結びつき社会を変える力を持つてることをイメージできたのではないかと評価されている<sup>7</sup>。

本論では、茂木らの授業計画を参考に加えて、伊藤らが提案しているような生徒の段階的な思考を促すワークシートの開発と提案にも取り組む。また、両者が提案しているテーマと同様、生徒にとって身近である実社会の問題解決に取り組んでいく。さらに、アイデア創出の際、岩崎らの理論を活用する<sup>2</sup>。岩崎らは、未来に求められる企画デザインを創造するためには「非日常性」「共同企画性、発見学習性」「社会貢献性」の4要素が必要であるとしている<sup>8</sup>。生徒のアイデア創出を促していくために、この4要素を提唱している現役デザイナー(専門家)と連携を行いながら、実践に取り組み、ワークシートを開発しつつ、中学生の作品のリファインに取り組んでいく。

## (2) 研究目的

本論では、2021年度の実践の成果と課題や上記の先行研究をもとに構想した2022年度の実践報告を行う(研究2年目)。豊かに発想・構想し見方や感じ方を深めるために、表現と鑑賞の相互の関連性を意識した題材(以下、本題材と記す)の実践内容を報告すると共に、その成果と課題について考察を行う。鑑賞と表現のつながりに着目したり、地域で活躍する専門家と連携したりして生徒の発想・構想に関する資質・能力(思考力、判断力、表現力等)の育成を重点的に目指した題材開発や授業づくりの可能性を模索する。

## (3) 実践概要

### 1) 対象

中学校3年生(男子60名、女子42名)

### 2) 題材名

「中学生がよりお茶に親しむための企画デザイン」  
(全18時間)

### 3) 育成を目指す資質・能力

本題材の目標は「緑茶の企画デザインを通して、地域の特産品が抱える課題の解決策を創意工夫し、他者に向けてわかりやすく発信する」とした。

本題材で目指す資質・能力を育成するために、様々な工夫を行った。学習指導要領における観点である「学びに向かう力、人間性等」の育成のために、課題を自ら発見し解決方法を考えるための現状調査やデザイナーによる講義を設定した。次に、「知識及び技能」の育成のために、題材内において、ワークシートを用い

表1 指導計画および各時の目標と内容

時数	内容	評価の観点
1	今までの題材の振り返り&授業アンケート	美術でこれまでに身につけた力と、デザイン領域における認識を確認する【学】
2	お茶アンケート&実態調査	自分自身と世間のお茶の認識を確認、調査する【学】
3	すでにある企画デザインの調査	既存の企画デザインを調査し、実態を把握する【学】
4	デザイナーからデザインについての講義	デザイナーの講義で、企画デザインについて学び、今後の活動への理解と見通しをもつ【思】
5	個人で調べる、考える時間	情報のインプット、アウトプット、アップデートを個人で行う(WS)【知・思】
6	個人で調べる、考える時間	
7	個人で調べる、考える時間	
8	グループで調べる、考える時間	情報のインプット、アウトプット、アップデートをグループで行う(WS)【思】
9	グループで調べる、考える時間	
10	グループで調べる、考える時間	
11	制作等	企画デザインのプレゼン発表に向けて、スライドや作品の制作、発表内容の考案を行う【知・思】 途中、デザイナーからアドバイスをもらい、企画デザインのアップデートを行う【思】
12	制作等	
13	制作等	
14	制作等	
15	制作等	
16	プレゼン練習	企画デザインの発表に向けて、リハーサルを行う【知】
17	プレゼン本番	デザイナーや他のグループに向けて、自分たちが考えた企画デザインをわかりやすく発表する【知】 デザイナーから講評を受け、自分たちの企画デザインを振り返る【思】 他のグループの発表を聴く【学】
18	プレゼン本番	

た企画デザインの最初のステップとして個人で行う企画デザインや、最後のグループで行う10分間のプレゼンテーション(発表)等を設定した。最後に、「思考力、判断力、表現力等」の育成のために、ワークシートを用いた段階的なアイデア創出のステップと個やグループでのアイデア創出後にデザイナーからのアドバイスの時間を設定した。教科テーマを「豊かに発想・構想し、見方や感じ方を深める生徒の育成」としてある通り、本題材では特に発想・構想の段階における「思考力、判断力、表現力等」の育成を目指している。

また、課題を自ら発見し、解決方法を考える問題解決学習を行うためには、これまでの美術科における表現および鑑賞で身につけた資質・能力を活用することが期待される。

#### 4) 指導計画および各時の目標と内容

本題材は全18時間で構成しており、第3学年の10月から年度末にかけて実施したものである。本題材では、表現と鑑賞の活動が相互に関連づけられている。本題材においては、鑑賞活動として、第4時の「デザイナーからデザインについての講義」、第9時の「グループで調べる、考える時間」の中で行ったデザイナーによる各グループへのアドバイス、そして第17・18時の「プレゼン本番」での各グループの発表とデザイナーからの講評を設定している(表1)。

#### 5) 研究方法

題材開発・提案は東・高橋・岩崎で担当し、授業実践は東が担当した。また、授業内でゲストティーチャーとして岩崎が参加した。企画デザインに関しては岩崎の4要素の理論を用いた。企画デザインの4要素の考え方をういたワークシートの検討は、東・高橋・岩崎で取り組んだ。

本題材では目標に迫るために、前年度から継続して表現と鑑賞の相互の関連性を意識した題材開発や授業づくりに取り組んだ。全18時間の構成となっており、題材名を「中学生による緑茶の企画デザイン」とし、題材の目標を「緑茶の企画デザインを通して、地域の特産品が抱える課題の解決策を創意工夫し、他者に向けてわかりやすく発信する」とした。概要については、前述の通りである。

本題材の特徴として、実社会の問題解決として、本校生徒にも馴染みのある地域のお茶(緑茶)を取り扱った。地域のお茶の現状や課題を調査し、同じ若い世代の興味・関心をひくような企画を発信していくことで、本題材を通して地域創生に触れることもねらいとしている。また、地域で活躍しているデザイナー(岩崎美咲 静岡博報堂 クリエイティブプランナー/アートディレクター)との連携を行った。これは、中学生が実際に企画をデザインすることを職業としているデザイナーの思考プロセスを学んだり、アドバイスを受



けたりすることによって、本題材における思考力を高めることをねらいとしている。

本題材は、緑茶の現状を調査し、地域で活躍するデザイナーからの講義やアドバイスをもとに、若い世代が緑茶により親しみを持つための企画をデザインした。授業過程では、デザイナーによる講義から企画デザインについて学び、グループによる共同作業と3つの段階的なワークシートによって、他者と対話的に思考を深めていった。最終的には、これまでの美術科での学びを活用し発表内容を工夫しながら発表用のスライド制作や作品制作に取り組み、他グループおよびデザイナーに向けて、10分間のプレゼンテーションを行った。全体を通して、共同作業を基本としたグループ活動を実施し、課題を自ら発見し、解決方法を考える問題解決学習と位置づけた(表1)。

表現と鑑賞の相互の関連性をより強固なものとするため、第4時に現役デザイナーによる企画デザインについての講義を行った(図3)。

この講義によって、生徒は企画デザインがどのようなものであるかを理解し、今後の活動の見通しを立てた。また、各グループでのアイデアが決定した第9時において、デザイナーからのアドバイスと質疑応答の時間を設けた。最後に本題材の終末となる第17・18時には、各グループのプレゼンテーションに対してデザイナーから講評を行った。現役デザイナーならではの視点での考察やアドバイス(リファイン)は、生徒に



図3 デザイナーによる講義(写真上)、アドバイスの様子(写真下)

とって貴重な鑑賞の時間となった。詳しい成果については、後述する。次に、段階的な思考を促す4つの観点(非日常性・共同企画性・発見学習性・社会貢献性)を用いた3種類(インプット・アウトプット・アップデート)のワークシート(図4)を開発し、本題材において活用した。これらの詳しい成果についても、後述する。

本題材は、グループによる共同作業を基本としたグループ活動(無作為に選出した6名を1グループとする)が主となっており、緑茶の企画デザインを通して、地域の特産品が抱える課題を自ら発見し、その解決策をグループで創意工夫し、他者に向けてわかりやすく発信する問題解決学習となっている。

図4 開発したワークシート(インプットシート:上、アウトプットシート:中、アップデートシート:下)

(4) ワークシートの開発

本実践では、生徒の思考を促すために、段階的な思考を促すためのワークシートの開発に取り組んだ。ワークシートは、「インプットシート」「アウトプットシート」「アップデートシート」の3種類作成した。美術が苦手な生徒の場合、発想する際、何から取り組んでよいのか悩んだり、困惑したりする場合がある。本ワークシートでは、「インプット」→「アウトプット」→「アップデート」と段階的な思考を促す形式になっており、発想を苦手とする生徒にとって、発想することの手がかりとなるものである。また、このシートを個人とグループの両方で使用することが可能である。まずは、個人で「インプット」や「アウトプット」に取り組み、その後、グループで同様に活用することとした。

「インプットシート」は、「①静岡のお茶の現状・魅力」「②若者のニーズ調査」「③わたしの興味発信」3つの視点から情報を整理することを目的としている。学習課題の現状を調べつつ、客観的な視点と主観的な視点の両視点から、問題意識や発想のヒントを整理していった。今回、デザイナーとの連携の際、③の視点が非常に重要であることが指摘された。中学生(自分)が興味あることや好きなことを考えること、つまり中学生や自分と対峙して自分を知ること自体が、豊かな

企画デザインの第一歩となることを「インプットシート」の作成を通して、授業者自身も認識した。

「アウトプットシート」は、「インプットシート」から「私の好き」「若者のニーズ」「お茶の魅力」を整理し、その3つの要素から、企画タイトルや内容を発想することを目的としている。左側には「インプットシート」の要素を記入し、右側にはその要素から企画を提案するようになっており、視覚的に分かりやすい構成にした。

「アップデートシート」は、「アウトプットシート」で発想した企画タイトルや内容をよりよいものにしていくことを目的としている。先述している4要素を既に提案しているアイデアと照らし合わせながら、再検討を行う仕様になっている。4要素を生徒にも伝わりやすいキーワード(「驚きがある?」「学べる?」「参加できる?」「社会にいいこと?」)に変化させ、また問いかける「?」を追記することで、自分のアイデアを振り返りやすくしている。デザイナーによる初めの講義の中で、未来に求められる企画デザインを創造するためには「非日常性」、「共同企画性」、「発見学習性」、「社会貢献性」の4要素が必要であることは既に生徒には伝えているが、「アップデートシート」を用いて、自分のアイデアの特徴を考察したり、新たな価値を付加したりすることを期待した<sup>9</sup>。

表2 生徒の企画案 (全18グループ)

グループ	企画タイトル	企画内容	グループ	企画タイトル	企画内容
A-1	寝茶～茶一臭～	お茶の抗菌・消臭効果と、若者の睡眠の重要性に着目し、緑茶による寝具の染物(茶染め)を行った。	B-4	駅茶旅	スタンプラリーで駅を巡り、県内の様々なお茶を楽しんでもらえるようお茶の販売や近隣の和菓子店との連携を考案した。
A-2	和っちゃ	若者に人気のあるアニメとコラボした、お茶を中心とする飲食物の提供を行う店舗のメニューや間取りを考案した。	B-5	ゆる茶ん	若者に人気のアニメを参考に、お茶にまつわるアニメーションを考案し、キャラクターやストーリーの作成を行った。
A-3	お茶スイーツフェスタ	若者に人気のスイーツとお茶をかけ合わせ、グランシップでスタンプラリーを用いたイベントを考案した。	B-6	老女乃女乃の茶液	若者に向けたお茶の伝統と魅力の理解を促すための、お茶を入れるボトルやゲームを開発した。
A-4	Pocket Monstea	若者に人気のポケモンとコラボし、SAやPAでのグッズ販売や、SNS(Instagram等)での広告を考案した。	C-1	カテキン探検隊	中学校の授業の中で体験的にお茶について学ぶツアーの内容や、学ぶ内容や目的に合わせたコースを考案した。
A-5	喫cha店 浪漫	若者に流行している昭和レトロな喫茶店での緑茶を中心とした飲食物のメニューや店舗の間取りを考案した。	C-2	MBTeal診断	MBTI診断に着目し、診断結果によって個々に合ったお茶の提供を行えるようなシステムを考案し、作成した。
A-6	chadocolo	若者が求めている「お手軽」さに着目し、緑茶やスイーツの提供を行うサービスの考案や、看板ロゴの制作を行った。	C-3	茶フェス	茶殻の排出量の多さに着目し、茶殻を再利用した若者向けの料理やグッズの提供を行うイベントを考案した。
B-1	茶inクラフト from cha king	マインクラフトによってお茶の魅力や茶道、商売などを幅広く体験できるゲームを開発した。	C-4	STP Shizuoka Tea Project	茶鍋をヒントに中学生向けの商品開発を行い、学校給食での提供やSNSを用いた広告を考案した。
B-2	ちゃちゃ茶ー ちゃ。ちゃー ちゃちゃ	中学生を対象とした、緑茶を用いた知育菓子を考案し、レシピやパッケージを制作した。	C-5	大和魂～Teaching with Shizuoka～	若者にも身近な自動販売機に着目し、カフェなどに設置することでお茶を手軽に楽しんでもらえる企画を考案した。
B-3	地域活性化×お茶	若者の観光による地域の活性化を目指し、県内の観光地とお茶をかけた企画の考案やポスターを制作した。	C-6	#茶部	「五感テロ」をキーワードに茶部室なるトラックが全国に茶道を教えに回り、その様子をYouTubeで実況する企画を考案した。

### (5) 生徒の企画案

本実践の初めから終わりまで、生徒達は興味関心を持ち、積極的に取り組んだ。デザイナーとの連携を通して、構想した題材や授業計画、開発したワークシートを用いて生徒達が考案した企画案(全 18 グループ)が表2である。全てのグループが、グループの問題意識や創造性を発揮しつつ、テーマに対する企画提案を行った。さらに、発想することに課題のあった生徒もグループやデザイナーとの共創により、その内容は初期のアイデアから4要素をもとにブラッシュアップされ、多様な広がりがある企画内容になった。

特徴的な傾向としては、飲食物の提供を主とした企画の提案を行ったグループが多く(計12件)、中でも若者に人気のあるアニメやゲームとのコラボを取り入れたグループがあった(表2のA-2、A-4:計2件)。またそのような若者に人気のあるアニメやゲームを参考に、実際にそれらを自分たちで制作したグループもあった(表2のB-1、B-5、B-6:計3件)。その他にも、中学生ならではの切り口で若者の関心を高める企画の提案を、インプット・アウトプット・アップデートの3枚のワークシートとデザインの4要素を駆使し、さらに、途中でデザイナーからのアドバイスを受けながらつくりあげていった。

ワークシート(アップデートシート)には、各グループの企画デザインにおいてどのような要素を意識したかのチェック項目があり、どのグループのワークシートにも複数の要素や項目にチェックが入っていたことから、デザインの4要素を駆使した企画デザインの提案が行われたことが伺えた。また、C-6グループの企画である「#茶部」では、インプットシートを用いた個人の活動の中で、若者のニーズ調査項目において、どの生徒もX(旧Twitter)やInstagramといったSNS等に関する記述をしていた。その後、グループでのアウトプット・アップデートを行った結果、トラックで茶道を全国各地に教えて回る様子をYouTubeに投稿する「#茶部」を提案した。より多くの人々に参加を促すこと(共同企画性)に着目し、デザイナーから「若者の実行率や参加率を上げるためのアドバイス」を受けたことで、最終的には「五感テロ」をキーワードに「若者にとって手軽で楽しめること」に重点を置いた企画デザインを行った。このように「共同企画性」が主となった企画の提案は5件、その他の要素である「非日常性」が6件、「発見学習性」が3件、「社会貢献性」が3件、いずれの要素もバランスよく取り入れた提案が1件であった<sup>10</sup>。このことから、生徒は本題材の目的である中学生にお茶への関心を高めるために、驚きを感じさせるような「非日常性」や、参加型の「共同企画性」からヒントを見出したグループが多かったことが考察できた。

### (6) 生徒の実態把握(事前アンケート)

本題材では、中学校3年生を対象とした美術科最後の題材として、これまで取り組んできた題材の振り返りを第1時に設定した。これまで取り組んできた題材内容や身につけてきた資質・能力を生徒自身が振り返ることで、本題材の企画デザインへ活用できる資質・能力の再確認を行ったり、これまで身につけた資質・能力の更なる発展につながったりすることを期待した。

第1時の目標は、「美術でこれまでに身につけた力と、デザイン領域における認識を確認する」とし、これまでのデザイン領域における2つの題材について、事前アンケートを行った<sup>11</sup>。

事前アンケートの概要は、これまでに学習したデザイン領域の題材において3つの観点(知・思・学)から自分の学びを客観的に分析し、観点毎に設定された項目において、各自が当てはまると感じた達成度を回答し自己評価を行うものとした<sup>12</sup>。

アンケート結果から、3つの観点の全項目においても「とてもあてはまる」という回答が多かったため、自己評価を通して、これまでのデザイン領域における題材での学びが定着していると考えられる。しかし、「知識・技能」における「制作の順序」や、「思考・判断・表現」における「主題の設定」、「主体的に学習に取り組む態度」における「協働での学びの喜びの実感」といった項目については、他項目よりも「とてもあてはまる」の回答率が低く、本題材の企画デザインでの学びによって回答率が上昇する可能性があるのではないかと感じる結果となった(図5)。

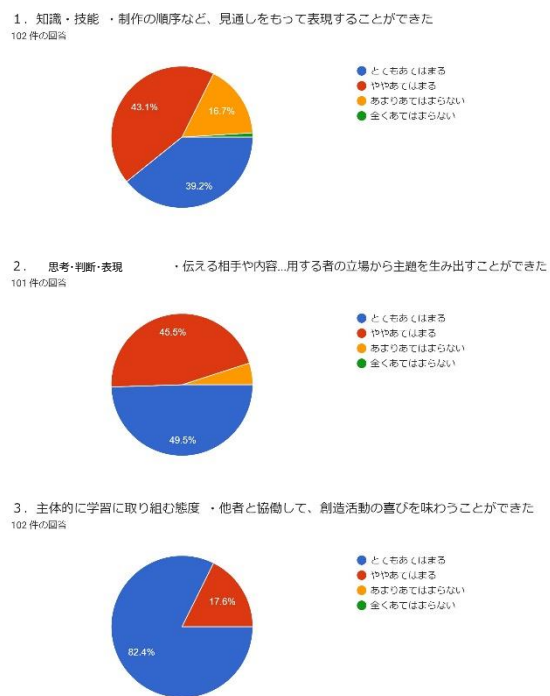


図5 事前アンケート(一部抜粋)



(7) 生徒の実態把握 (事後アンケート)

本実践の最後 (第 17・18 時後) には、事後アンケート<sup>13</sup>を実施し、題材を通して生徒が身につけた資質・能力に関して、事前アンケートの結果からの変容を考察した。

はじめに、本実践の成果として、「思考・判断・表現」の値が全体的に向上していることがアンケート結果から読み取れる (図 6)。「思考・判断・表現」の

事前・事後アンケートを比較すると、「社会におけるデザイン役割を分析し、自分の発想に生かすことができた」では「とてもあてはまる」が 60.8%から 75% になっており、「用いる場面や環境、社会との関わり等から主題を考えることができた」では、「とてもあてはまる」が 46.1%から 71.9%になった。「伝える相手や内容、使用する者の立場から主題を生み出すことができた」では、「とてもあてはまる」が 49.5%から

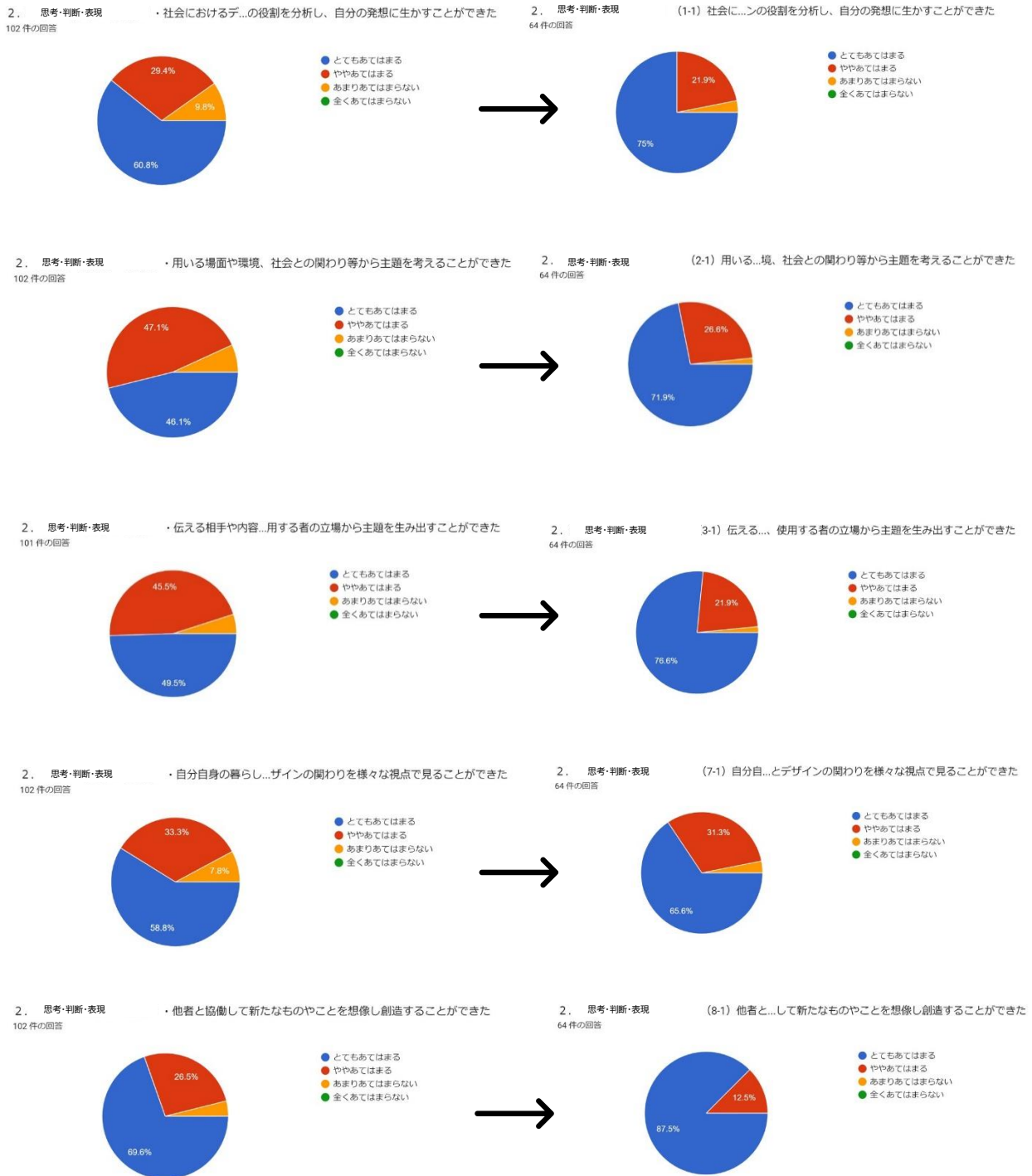


図 6 「思考・判断・表現」の事前アンケート：左列と事後アンケート：右列の結果 (一部抜粋)

76.6%になっており、「自分自身の暮らしとデザインの関わりを様々な視点で見ることができた」では、58.8%から65.6%になった。さらに、「他者と協働して新たなものやことを想像し創造することができた」では、「とてもあてはまる」が69.6%から87.5%になった。特に、「用いる場面や環境、社会との関わり等から主題を考えることができた」と「伝える相手や内容、使用する者の立場から主題を生み出すことができた」については、事前アンケートで他項目よりも「とてもあてはまる」の回答率が低く、「主題の設定」に課題があったが、事後アンケートとの比較を行うと大きく変容していることがわかる。

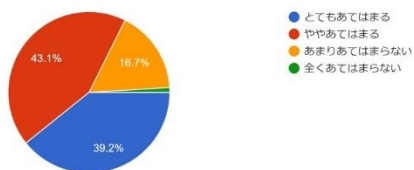
本題材はデザイン領域の題材であり、表現と鑑賞の相互の関連にも注力していたため、「思考力、判断力、表現力等」の向上については授業者としても大きく期待していたが、事後アンケートにおいて、どの項目でも「とてもあてはまる」と回答した生徒が増加していることが考察できる。このような結果となった要因として、デザイナーからの指導による思考の深まりや発想の転換があったことが挙げられる。第4時の講義をはじめ、第9時のアドバイスや発表後の講評が、表現活動と相互に関連した鑑賞の活動として、生徒の「思考力、判断力、表現力等」の向上に影響を与えたことが考察できた。また、共同作業を基本としたグループ活動を主とする中で、対話による思考の深まりがあったことも「思考力、判断力、表現力等」の向上に影響を与えた結果となった。また、段階的な思考を促すワークシートの活用が挙げられる。本題材で用いた段階的な思考を促すワークシートとは、インプット・アウトプット・アップデートの3つの種類で企画デザインを組み立てていくものである。

まず、生徒が企画デザインを行うにあたっての情報を整理する段階としてインプットシートを用いた。インプットシートでは、多くの情報をまとめることを目標としており、個人で思いつくままに調べ、情報をシートにまとめていった。次に、個人で一度企画デザインを考え、アウトプットシートにまとめた。最後に、アップデートシートを用いて個人がアウトプットしたアイデアのブラッシュアップを行った。ここまでが本題材の第5・6・7時の内容となっており、続く第8・9・10時においてはグループでアウトプットシートとアップデートシートを用いた活動を行った。このような活動が、「思考力、判断力、表現力等」の向上につながったという生徒の声が、授業後にも確認できた。

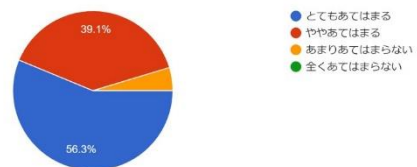
次に、「思考力、判断力、表現力等」と合わせて「知識及び技能」や「学びに向かう力、人間性等」についても向上したことが事後アンケートから読み取れた(図7)。

事前アンケートでは、「知識・技能」における「制作の順序等、見通しをもって表現することができたか」の問いに対して、「とてもあてはまる」が39.2%と他の項目と比べて低く、続く「ややあてはまる」が43.1%であった。何より「あまりあてはまらない」が16.7%と高い値を示していることがわかる。このような結果となった原因として、本題材を行う以前のデザイン領域の題材において、順序や方法を理解し、主題を生み出したり表現活動を行ったりすることはできていたが、制作の順序はあくまで授業者が提示するものが多く、生徒はある程度決められた手順の中で表現活動を行っていたことが挙げられる。同様に、「思考・判断・表現」の項目において、主題を生み出す際の細かな思考・判断・表現についても、「とてもあてはまる」が

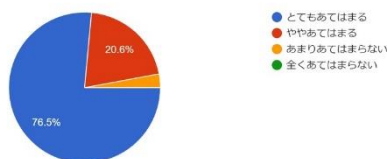
1. 知識・技能・制作の順序など、見通しをもって表現することができた  
102件の回答



1. 知識・技能 (3-1) 制作の順序など、見通しをもって表現することができた  
64件の回答



3. 主体的に学習に取り組む態度・他者と協働して、主体的に活動に取り組むことができた  
102件の回答



3. 主体的に学習に取り組む態度 (2-1) 他者と協働して、主体的に活動に取り組むことができた  
64件の回答

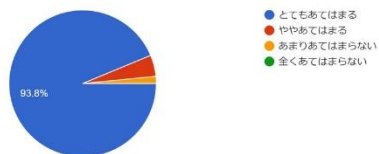


図7 「知識・技能」や「主体的に学習に取り組む態度」の事前アンケート：左列と事後アンケート：右列の結果 (一部抜粋)

あまり多くなかったことが挙げられる。これについても題材における主題の大部分は授業者から生徒に伝えられることが多く、自分で創意工夫しながら主題を生み出すといった要素に欠けていたと考えられる。

これに対して、事前・事後アンケートでの「制作の順序など、見通しをもって表現することができた」に対する回答を比較すると、「とてもあてはまる」と回答した生徒が56.3%と大幅に上昇し、続く「ややあてはまる」は39.1%となった。事前アンケートでは16.7%の生徒が「あまりあてはまらない」と回答していた項目は、わずか数%まで減少するという結果となった。これらの変容から、本題材における成果として、制作の順序等、見通しをもって表現するといった「知識及び技能」の資質・能力が向上したことがわかる。本題材におけるデザイナーからの講義やアドバイス、段階的な思考を促すワークシート等が、「思考力、判断力、表現力等」の向上だけでなく「知識・技能」の項目においても、その値が大きく変化し、「知識及び技能」の資質・能力の向上へとつながる結果となったといえる。「主体的に学習に取り組む態度」については、事前アンケートでは、「他者と協働して、主体的に活動に取り組むことができた」という問いに対し、76.5%の生徒が「とてもあてはまる」と回答した。こちらについては事前アンケートの時点でも「とてもあてはまる」と回答した生徒が多いことが分かるが、事後アンケートでの同じ質問に対し、「とてもあてはまる」と回答した生徒は93.8%まで上昇した。この結果に影響のあったこととして、本実践を行う前のデザイン領域題材として、「本校を象徴するキャラクターデザインの制作」を行ったことが挙げられる。この題材は5～6人を1グループとした共同制作を行い、最後は制作したキャラクターのプレゼンテーションを行うといった本題材の前進ともなるような内容の題材であった。しかし、共同制作として、役割分担をしやすい性質があり、共同制作ではあるものの個々の制作を全体で共有する必要があまりなかった。本実践後の結果として「とてもあてはまる」と回答した生徒が93.8%まで上昇したのは、本題材が共同制作を必要とする内容であり、それに伴って主体的に学習に取り組む態度が育成された結果であることがわかる。デザイナーからの講義やアドバイス、講評といった鑑賞の場面と、段階的な思考を促すワークシートの開発および活用は、デザイン領域における「思考力、判断力、表現力等」の育成を期待するものであったが、結果的に「思考力、判断力、表現力等」の向上だけでなく、「知識及び技能」や「学びに向かう力、人間性等」の育成にもつながったことが、考察できた。

さらに、これらの結果に影響のあった活動を事後アンケートから考察すると、「知識・技能」における全質問項目において最も多く影響があったと回答したの

は、「発表に向けての制作（商品、SNS、WEB、ポスター等）」であった。8割以上の生徒が「影響のあった活動」に位置づけており、このことからこれまでの美術における知識及び技能をはじめ、本実践の中で身につけた知識及び技能が最も活用された場が、この「発表に向けての制作（商品、SNS、WEB、ポスター等）」であったことがわかる。次いで「アウトプットWS（グループ）」や「アップデートWS（グループ）」といったグループでの活動が大きく影響を与えており、「デザイナーによる講義（企画紹介、社会とデザインとは）」や「デザイナーによるアドバイス」といったデザイナーとの連携が、約50%の生徒にとって影響のあった活動であったという結果となった。「思考・判断・表現」における質問項目において影響があった活動として回答されたのも、「発表に向けての制作（商品、SNS、WEB、ポスター等）」であったが、「知識・技能」の質問項目との違いは、「発表に向けての制作（商品、SNS、WEB、ポスター等）」以外の活動について影響があったと回答した割合がそろって高かったことである。

前述した通り、本実践が生徒のデザイン領域における発想や構想の力（思考力、判断力、表現力等）の育成を期待するものであったため、授業の構成やデザイナーとの連携、ワークシートの開発といった様々な要素によってもたらされた結果であることがわかる。「主体的に学習に取り組む態度」においては、「インプットWS（個人）」「アウトプットWS（個人）」「アップデートWS（個人）」「アウトプットWS（グループ）」「アップデートWS（グループ）」が、影響があった活動として、全体の7～8割といった高い数値を示した。この結果から、本実践で開発したワークシートが生徒の主体性を促すものであったことがわかる。また、上記以外で「知識・技能」、「思考・判断・表現」、「主体的に学習に取り組む態度」のいずれにおいても影響があったと回答された項目は、「お茶アンケートへの回答」や「チームメイトからのアドバイス」であった。「お茶アンケートへの回答」は、生徒自身がお茶への認識を把握するための活動であるが、この活動は本題材においてお茶をテーマとする活動の起点となる時間でもあり、後の活動に影響を与える部分が多かったことが伺える。「チームメイトからのアドバイス」は、本題材の特徴でもある協働学習によって生徒同士のコミュニケーションが必要となる場面が多く、それらが企画デザインの提案での様々な場面で影響をもたらしたことが考えられる。

## 5. 成果と課題

本実践の成果として、「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の高まりに関しては前述した通りだが、それらに関わる部分として、地域の現役デザイナーによる授業への関

わりによる豊かな共創があったことが挙げられる。本校の研究では、生徒の豊かな発想を促すために、鑑賞と表現を相互に関連づけることを重視している。デザイナーとの連携は、鑑賞と表現の両活動において、意図的に設定した。講義（鑑賞）や企画へのアドバイス（リファイン）、講評といった直接的な関わりから、段階的な発想を促すワークシートの共同開発（表現）といった間接的な関わり等である。それらは生徒にとって実社会で活躍する現役のデザイナーと関わりつつ、企画デザインを提案していく貴重な共創体験となった。こうしたプロセスが、生徒の主体性や発想の広がりにつながったといえる。特に、共同開発した段階的な思考を促すワークシートの活用は、生徒がテーマに対する課題を自ら発見し解決策を考える問題解決学習としての機能を果たし、主体的な学習や発想・構想する力へと大きく貢献したといえる。また、作品制作がメインとなる題材とは異なり、企画（こと）をデザインする本題材においては、企画デザインのアイデア（発想）のヒントに4要素になったことは当然であるが、これまでの学習で身につけた資質・能力を活用する必要性もあり、色や形の理解から伝える・使うといった機能性までこれまでの学びの集大成となる題材として役割を大いに果たしたといえる。これまでに身につけた美術の力を活用しつつ、実社会とのつながりを意識し、他者（現役デザイナーや仲間等）と企画デザインに挑戦する本題材は、3年間で学習する美術の最後の題材として非常に可能性を秘めている。何より、1人1作品で完結する制作が多かった美術において、多様な人との共創を通して、他者と協働してより良いものを提案し、作り上げる喜びにつながったという生徒の声が多く挙がった（図8）。

本実践の課題としては、評価の難しさが挙げられる。表1にあるような評価の観点を設定したものの、協働

による企画デザインという本題材の特徴から、個人の活動を価値づけ、評価を行うことに課題が多い。個人の振り返りを毎時間実施することも考えたが、振り返りを記載することが目的になってしまうと、本末転倒である。ワークシートや発表の内容等、評価として価値づける場面や資料はもちろんあるが、個人の細かい変容等については、観察のみでは全てを把握し、価値づけていくことに課題が残る。今後は、評価の在り方についても、検討が必要となる。

本題材では、生徒が主体的に問題解決に取り組み、デザイナーや仲間との関わりから主題を生み出し、発信していく過程で深まる思考力には、美術科の目指す豊かな情操を養う上では必須の力であると考え。今後も豊かに発想・構想し見方や感じ方を深める美術科の題材開発に取り組んでいきたい。

私は他人と協力して創作する大切さを学びました。個人追求の時は、自分の好みや狭いお茶の知識だけで作っていったので、なかなか企画が広がっていかず、驚きという要素に欠けていたと思います。しかし、チームで活用するようになってからは、ゲームの知識や技術、女子ならではの感性などがかけ合わさって、話がどんどん広がっていききました。自分では知らないことが知れて知識が広がっていきと同時に、自分では出せないようなアイデアを掛け合わせていくことで、どんどん企画としての質も上がっていったと思います。そのため、他人と協力してアイデアを掛け合わせていくことの大切さを学ぶことができました。また、自分の伝えたいことを相手に伝える難しさも学びました。中学生は、興味がわかなくてなかなか企画に積極的ではない人も多いと思います。そんな中で、自分達の伝えたいことをしっかりと伝えつつ、楽しんでもらうということと、企画をチームと作成していく中で自分のアイデアを自分に伝えてチーム全体のためになるようにするために伝えるというところの難しさを学びました。そのため、この授業では自分の発言がどのように相手に聞こえるのかというように、客観的に見るようにしました。そのようにすることで、前よりも自分の意見や企画が相手に伝わるようになったと思います。この授業を通して、この二つを学びました。

図8 授業後アンケートでの生徒の感想

どれかひとつを強化しても良いものであるとした。

<sup>10</sup> 分類は筆者らによるものである。

<sup>11</sup> 事前アンケートの対象題材は、1年次で実施した「私の三原色 My Design 透視図」と2年次で実施した「ピクトグラム キャラクターデザイン」のデザイン領域の題材である。アンケートは、Google Forms で作成し、生徒はタブレット端末から回答を行った。

<sup>12</sup> アンケートの項目は、全15項目（属性を含まない）とした。「知識・技能」では「造形の要素（形や色彩、材料等）の性質を理解できた」「表現意図に応じて材料や用具の特性をいかし、表現することができた」「制作の順序等、見通しをもって表現することができた」の3項目、「思考・判断・表現」では「社会におけるデザインの役割を分析し、自分の発想に生かすことができた」「用いる場面や環境、社

<sup>1</sup> 文部科学省「中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 美術編」日本文教出版、2018

<sup>2</sup> 岩崎美咲 伊藤文彦「企画デザインにおける経験価値を高めるための4要素」静岡大学教育学部研究報告74、人文・社会・自然科学篇、p.93、2023

<sup>3</sup> 同論文、p.93

<sup>4</sup> 茂木克浩 茂木一司「中学校美術科教育におけるPBL型学習—『人DESING Project』の事例研究—」群馬大学教育学部紀要芸術・技術・体育・生活科学編 第53巻、pp.25-35、2018

<sup>5</sup> 同論文、p.27

<sup>6</sup> 武井敦史「地域教育—此处から未来へ—」静岡新聞社、pp.145-164、2021

<sup>7</sup> 同掲書、p.161

<sup>8</sup> 岩崎ら、同論文、p.93

<sup>9</sup> 企画の要素として、4要素は全てを含めても良いし、



会との関わり等から主題を考えることができた」「伝える相手や内容、使用する者の立場から主題を生み出すことができた」「発見した課題をもとに、伝達の効果や使いやすさ等を総合的に考え、表現の構想を練ることができた」「今までにないもの、新たな発想で新たな価値を生み出そうと努力した」「美的感覚を働かせながら表現の構想を練ることができた」「自分自身の暮らしとデザインの関わりを様々な視点で見ることができた」「他者と協働して新たなものやことを想像し創造することができた」の8項目、「主体的に学習に取り組む態度」では「個人制作において、主体的に活動に取り組むことができた」「他者と協働して、主体的に活動に取り組むことができた」「個人制作において、創造活動の喜びを味わうことができた」「他者と協働して、創造活動の喜びを味わうことができた」の4項目の振り返りの項目を設定した。全項目は、選択式で4段階（とてもあてはまる、ややあてはまる、あまりあてはまらない、全くあてはまらない）の選択肢から選んでもらう4件法とした。

- <sup>13</sup> 事後アンケートは、事前アンケートと同様に Google Forms で作成し、生徒はタブレット端末から回答を行った。アンケートの項目は、全44項目（属性を含まない）とした。身につけた資質・能力の評価に合わせて影響のあった活動を選択させることや開発したワークシートの評価等も行うため、事前アンケートよりも項目が増えている。「知識・技能」「思考・判断・表現」「主体的に学習に取り組む態度」の評価項目は、事前アンケートと同様の全15項目とした。また、各項目の回答に影響のあった活動を全15項目にそれぞれ紐づけて選択させるようにした（複数回答）。影響のあった活動としては、「お茶アン

ケートへの回答」「お茶の実態調査（静岡県のお茶の現状調査）」「先行事例（お茶の企画デザイン）の調査」「デザイナーによる講義（企画紹介、社会とデザインとは）」「お茶アンケート結果の共有」「インプットWS（個人）」「アウトプットWS（個人）」「アップデートWS（個人）」「アウトプットWS（グループ）」「アップデートWS（グループ）」「発表に向けての制作（商品、SNS、WEB、ポスター等）」「プレゼンの練習」「チームメイトからのアドバイス」「デザイナーによるアドバイス」「教員のよるアドバイス」「影響のあった活動はない」「その他（自由記述）」の17つを設定した。さらに、ワークシートの評価項目も事後アンケートには付加した。評価を行うための項目は、大きく「個人活動」と「グループ活動」に分けた。まず、個人活動では、「個人活動においてインプットシートを活用できた」「個人活動においてアウトプットシートを活用することができた」「個人活動においてアップデートシートを活用することができた」の3項目について、3つの選択肢（活用することができた、どちらでもない、活用することができなかった）を設定した。なお、この選択肢で「どちらでもない」「活用することができなかった」と回答した生徒には、その理由を記載させる項目を設けた。また、「できた」と回答した生徒には、4要素の中で、取り入れた要素を複数回答として選択させた。グループ活動においても、同様に項目と選択肢を設定した。最後に、「企画デザインの題材（全18時間）を振り返っての感想（学びや気づき）を自由に記述してください」「美術科で学んだことを、今後あなたの人生にどのようにいかしていこうと思いますか？」の2項目を設定した（自由記述）。