美術の授業をデザインする

普通の生徒への
普通のものを使った
普通じゃない？
62 の美術の授業実践集

Ver.5

(2011.12.3)

オリジナル授業題材の取り組み

秋田県立湯沢北高校、同横手高校、同雄物川高校、同仁賀保高校での実践をまとめたものです。

H 3　H 4～H 10　H 11～H 16　H 17～

秋田県立仁賀保高等学校

教諭　黒木（くろき）　健（けん）

考えていること

美術を専門としない普通の生徒にも

恐らく日本の高校生の90％、いやもしかしたら95％以上は美術を専門に学んではいない、もしくはこれからその道に進もうなんてことも考えていない生徒ではないだろうか。

美術の良さを知ってもらえるような授業を

そのような大多数の生徒に対して、どのような美術の授業を行うことが大切なのだろうか。求められているのだろうか。何よりどうしたら生徒は喜んでくれるのだろうか。もちろん生徒に迎合するのではなく、美術の専門領域も伝えながら。

身近なものを使いながら行いたい。

つまり普通の物を使うということ。

「美術はどこにでもある」「美術は生活の中に身近に存在する」「美術は美術館だけにあるものではない」などと言っておきながら、特殊なものばかり使うようでは生徒に無責任なことを言っていることになってしまう。

それを実現させるための７つのキーワードを設定

７つのキーワード

「ユーモア・驚き」

制作の大きな起動力であり維持剤であり共通認識アイテム。

どうせやるなら楽しくやりたい、やらせたい。「ニコニコ」「ニヤ」「アハハハ」「オ～」

「オリジナル」

生徒作品のオリジナル性の意とともに、その題材そのものがオリジナルでありたい。

学校に勤める教師として、造形作家ではなく授業題材作家でありたいという意気込み。

「コンセプト」

直感的な感覚に基づく制作も魅力あるものだが、知ることにより開ける世界もある。

考えることにより脳と制作過程と作品はレベルとラベルがアップする。

「生活密着」

生活に密着していない材料や用具は極力用いない。卒業後も職場や家庭に身近にある

であろう物たちに着目して工夫をしていく。

「現代美術」

題材設定の重要な拠り所（ネタ元）。魅力的な世界であり、未知、不確定な世界。

これからの授業観と合致する点が多いと考える。

「映像視聴能力」

非物質的な世界だが、美術の授業に積極的に取り入れていく必要性を感じている。

視覚文化の広がりと重要性はますます増していくものと思う。

「批判的解釈能力」

有名と無名、好きと嫌い、良いと悪いをそれぞれ分けて考える力。

脱「有名だから良い作品で、だから好き」

７つのキーワードをベースに行った
62 のオリジナル題材と関連事項の取り組み

1 ふわふわ紙

2 紙の可能性

3 紙と筆記具の可能性

4 絵の具の可能性

5 自己紹介店

6 自己紹介店広告

7 タイポグラフィ自画像

8 タイポグラフィ場景画

9 ぐ・ランドアート

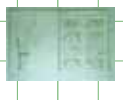
10 自分の名前アニメーション

11 自由実物アニメーション

12 うじゃうじゃ絵

13 オプティカルアート

14 コンセプト時間割

15  コンセプト地図

16 実物大立体デッサン

17 あすなろの石

18 ラーメンミニ広告

19 卵保護パッケージ

20 郵送自画物

21 本当のオブジェ

22 ディベート

23 ナンセンスコラージュ

24 なりきリンゴ

25 アイディア色相環

26 ３原色部屋

27 ４コマドリンク TVCM

28 ４コマ学校紹介 TVCM

29 目のある風景

30 なぜ赤く見えるのか

31 地面風景画

32 暑い！を写真で表現

33 校歌のビジュアル化

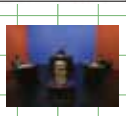
34 未来予想画ユーもしゃ

35 未来予想画ユーもしゃ解説

36 リアルデッサン

37 抽象画演習

38 ○で物語

39  現代美術を認めるか

40 案山子

41 画集鑑賞マラソン

42 見絵た！

43 In the 名画

44 ２コマアニメーション

45 メッセージアニメーション

46 イラスト模写

47 芸術新体験音美合同授業

48 点描ちぎり絵

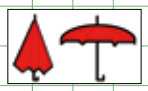
49 チョークアート

50 新聞紙アート

51 だまし張り子

52 テレビ CM 読解

53 一こまマンガ読解

54  ２コマボタンアニメ

55 ワク枠写真

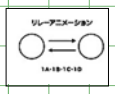
56 組写真アート

57 心眼模様

58 スーパー戦隊読解

59 天井アート

60 ハイブリッド フィギュア

61  リレーアニメーション

62 iPad で PV

◇関連事項

101　アンケート
102　成績明細書
103　ファッション甲子園
104　デザイン選手権
105　校内外の掲示物

生徒の感想 (H9 & H21)
生徒の心の変化
最近考えていること

次ページ以降の題材紹介では、生徒が使う能力の項目を石狩造形教育連盟の「育みたい力」より引用させていただきました。http://iart.main.jp/cn02/ndex.html

■授業題材名

普段の学校生活でお馴染みの西洋紙ですが、１時間くしゃくしゃにしていくとあっと驚くものに変化します。

1

ふわふわ紙

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

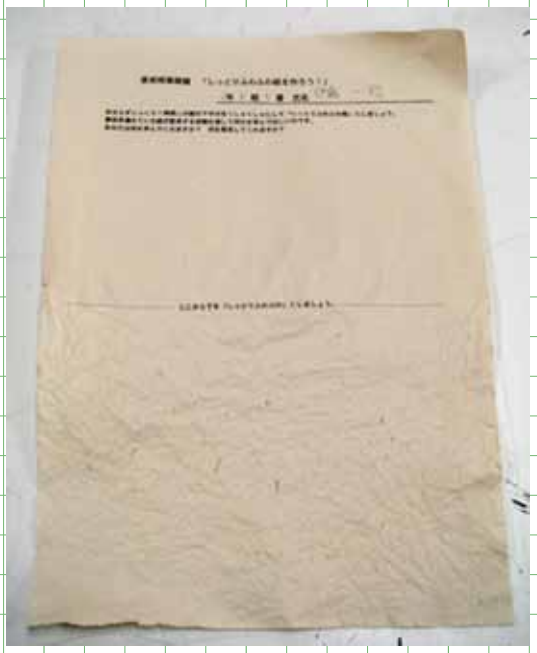
①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　１年　２年　３年　】　部活動　行事活動　■活動時間　１時間

■生徒への第一声

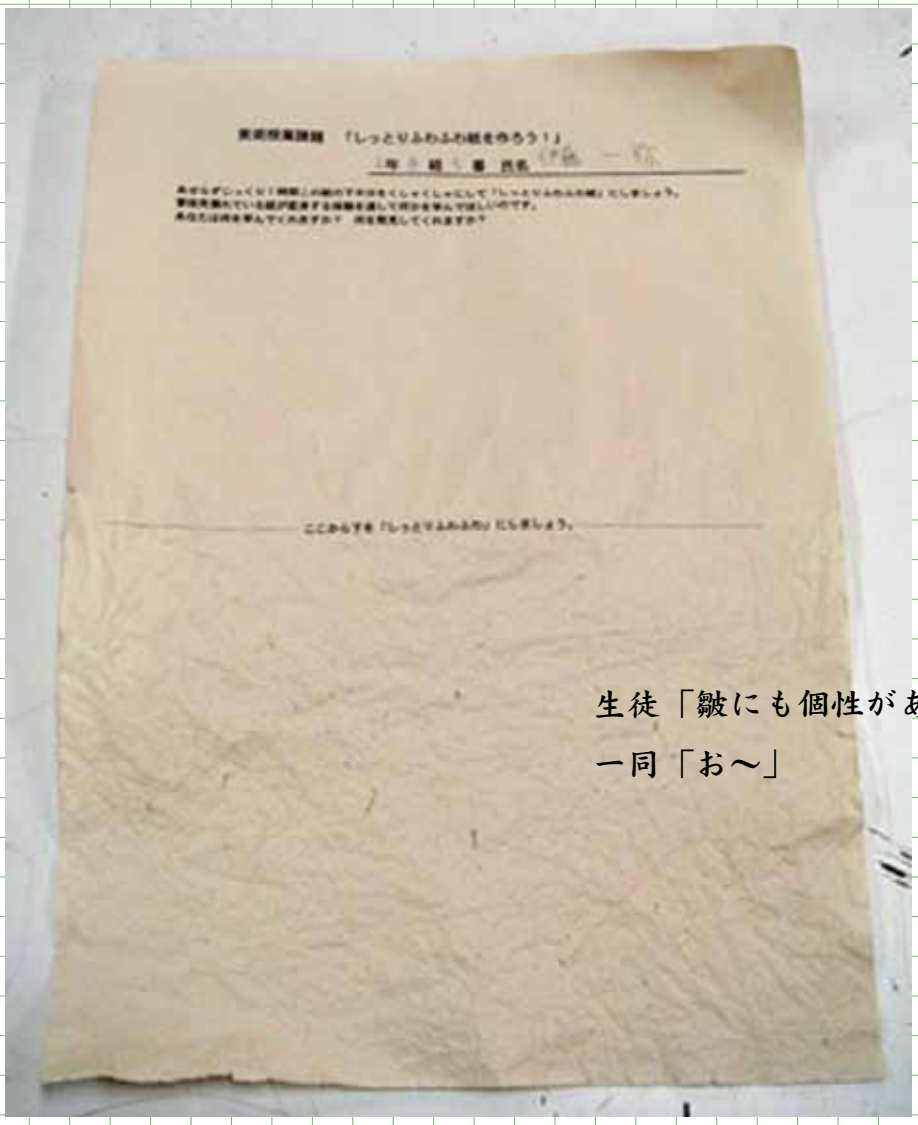
「この紙の下半分を何回も何回も丁寧にクシャクシャにしてみよう。そうすると１時間後にはこうなります。ほら触ってみて。すごいでしょ。身近な物でも繰り返し何かをすることによって新しい体験をします。みんなはこのことを通して何を学ぶのか，クシャクシャしながら考えてみよう。」



■題材の説明

入学間もない年度初めに行い，これから始まる高校美術の授業に当たり単純なことでも繰り返し慎重に努力することで新しい体験や発見があることを，身近な素材を通して提示する題材です。
発展系として，全員に紙コップを渡し，授業時間１時間いっぱい紙コップをできるだけくしゃくしゃにして「やわらか紙コップ」もあります。

ふわふわ紙



生徒「皺にも個性がある！」

一同「お～」

生徒たちは紺の制服に西洋紙の繊維が白くふりかかりながらも一生懸命取り組んでくれます。
一度自習課題にこの題材を行ったのですが，あまりにも生徒が一生懸命がんばる姿を見て自習監督の先生がびっくりして私にそのことを伝えてくれました。

紙コップを１時間くしゃくしゃ、ふわふわにするとだんだん小さくなっていきます。

■授業題材名

生まれて初めて“紙”と出会ったという想定で何かしてみることで、改めて紙の魅力を味わうことができます。

2 紙の可能性

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

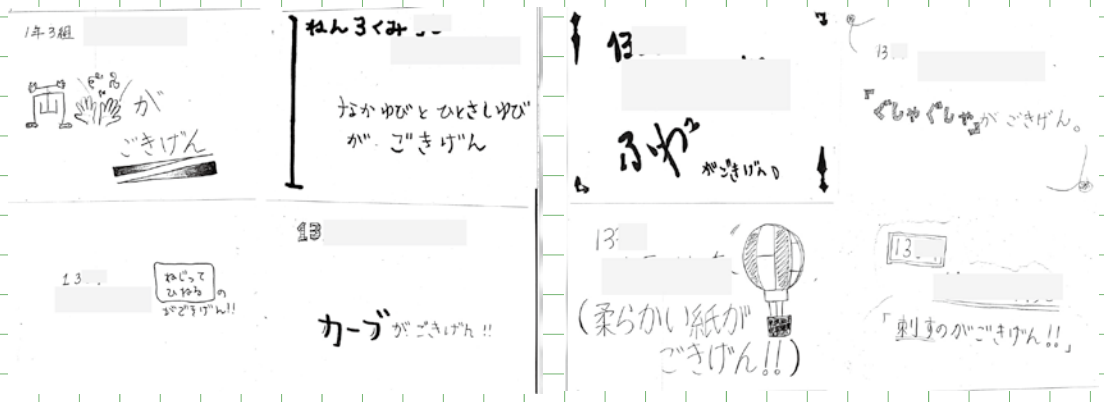
①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　1 時間

■生徒への第一声

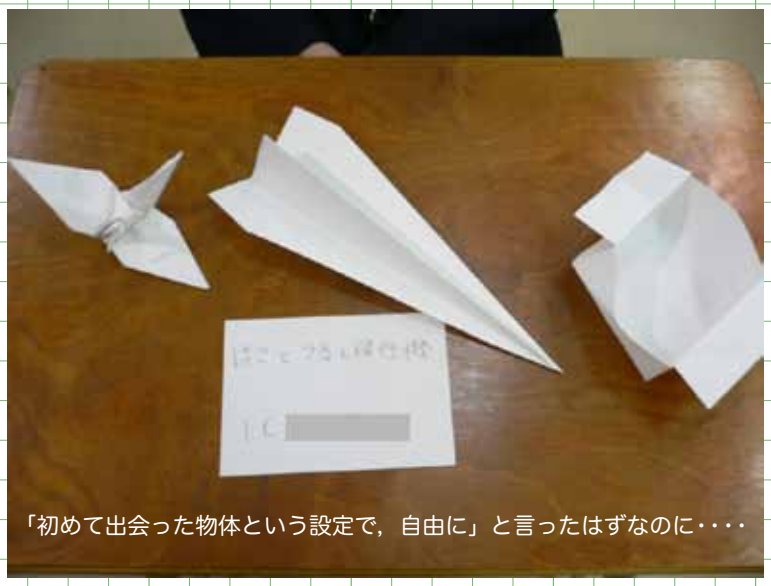
「今みんなに配った紙は何も特別なものでもなく，プリント用に使われている普通の紙，西洋紙です。さて，みなさんは生まれて初めてこの紙と出会ったとしましょう。この初めて出会った「物体」で何かをしてみてください。何をやってもオッケー，自由にやってください。授業の終わりにはみんなで見ましょう。それではスタート！」



■題材の説明

入学後最初の授業で多く行う題材です。初めて出会う物体という設定でありながら作り出されるものは折り鶴など過去に作った，それも幼稚園や小学校時代という昔の経験の代物。
これから始まる美術の授業は，過去に行ったようなできることをやって安心するのではなく，新鮮な気持ちで題材に取り組み新しい何かを身に付けて欲しいという意が込められています。

2 紙の可能性



「初めて出会った物体という設定で，自由に」と言ったはずなのに・・・・

この授業は２時間をひとまとまりとします。

１時間目，初めて“出会った物体”という状況で取り組ませますが，出来上がる作品は上掲のようなものがほとんどです。
つまり初めて出会ったはずなのに，なぜ折り鶴ができあがったり，紙飛行機ができあがったりするのか・・・・。
生徒にこのことを言うとハッとします。

さらにこのようなものはいつ覚えたものなのか。
幼稚園，小学校低学年のころ覚えたことが生徒から話されます。
小学校６年間，中学校３年間，計９年間図工，美術の授業を受けてきていながら，図工，美術意外にも様々な教科，科目の勉強を重ね，様々な知識，技能を得てきながら，自由に取り組んだ結果が幼稚園，小学校で得た経験の繰り返しにしかなっていないのです。

そのことを話し，次の２時間目の授業で改めて同一テーマによる題材に取り組みます。

その結果，左ページのような多様な作品が仕上がっていきます。

提出の際には，この初めて出会う物体の何に“ごきげんさ”を感じて取り組んだのかを記載して提出となります。

■授業題材名

生まれて初めて“紙”と“筆記用具”と出会ったという設定で何かをしてみることで、新しい発見があります。

3 紙と筆記具の可能性

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

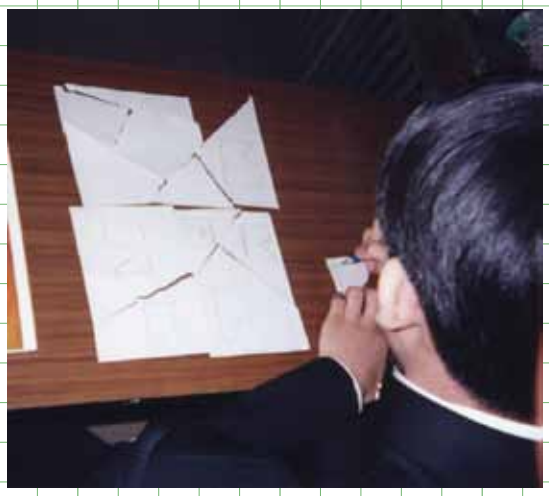
①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　1時間

■生徒への第一声

「前回の授業では紙の可能性について授業を行いましたが，今日はいつもみんなが使っている筆記用具と前回と同じ紙を使って，これらと“初めて出会った”として作品を作ってみよう。」



どうして初めて“棒状のもの”と出会ったのに，このような持ち方だということが分かるのかな？

■題材の説明

普段使っている筆記用具だから，ということかもしれないが，“通常の”持ち方でやっているところからして初めて出会った感がない生徒が大多数である。改めて筆記用具から残される筆跡やその感覚，さらには筆記用具の構造まで新鮮に感じて取り組んでほしいという題材です。

■授業題材名

新たな感覚を身に付けるため、生まれて初めて“絵の具”と出会ったという想定で絵の具と戯れた題材です。

4 絵の具の可能性

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

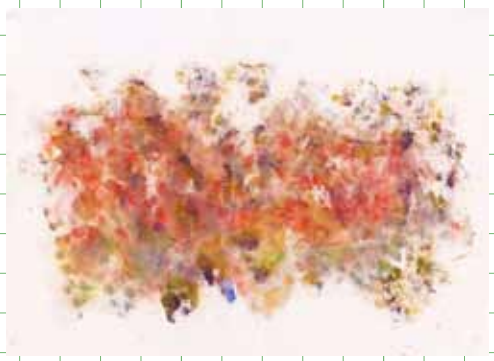
①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　1時間

■生徒への第一声

「もうここまでくればやってほしいことは想像できますね。みなさんの目の前にあるこの大量の絵の具は“絵の具”ではありません。みなさんが初めて出会う物体です。さぁ，何かをしてみましょう。」



■題材の説明

過去の卒業生が残していった大量の絵の具セットから絵の具だけを取り出し，大きな段ボール箱にどっさり入れて生徒の前に置きます。普段はちびりちびり使っている自分の絵の具ですが，目の前にある大量のチューブの山を見て，さて生徒達はどう絵の具と格闘してくれるのか。

■授業題材名

空の店舗に自分に関する事項を商品に変換して並べていくと、自分が表現された「自己紹介店」となります。

5

自己紹介店

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

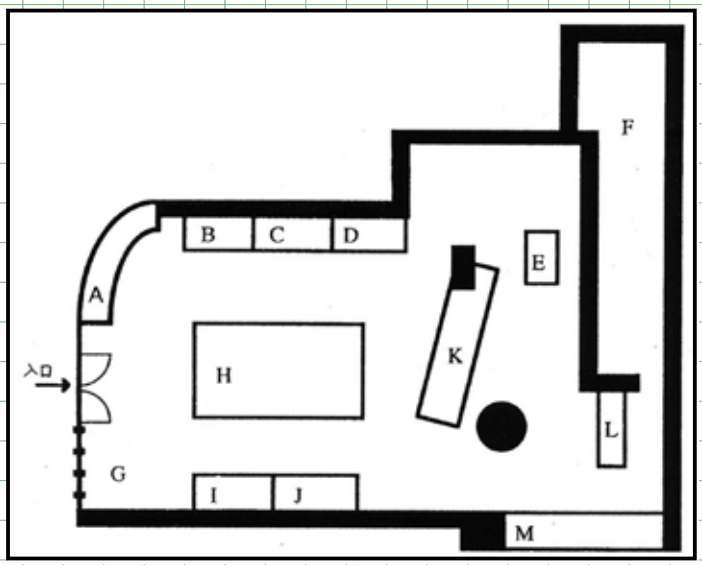
①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　1 時間

■生徒への第一声

「これは架空のお店のレイアウト図なのですが，まだ何の商品を並べるのか決まっていません。ここにみなさん自身に関係するものを商品として並べてみてください。結果，このお店は皆さん自身が表現されている「自己紹介店」になるのです。



別冊宝島 134 号
編集の学校　JICC 出版局
1999.1.11　使用許可

■題材の説明

美術の時間としては珍しい「作らない」授業題材です。年度初めに取り組み，出来上がった作品はこの後に作られる“自己紹介店ポスター”と共に全員分印刷して綴じられます。これは学年の先生や教科担任の先生に配布して生徒理解にも活用していただいています。

5 自己紹介店

自己紹介店　店の説明

店名　　イキな店の名前をつけてください

A

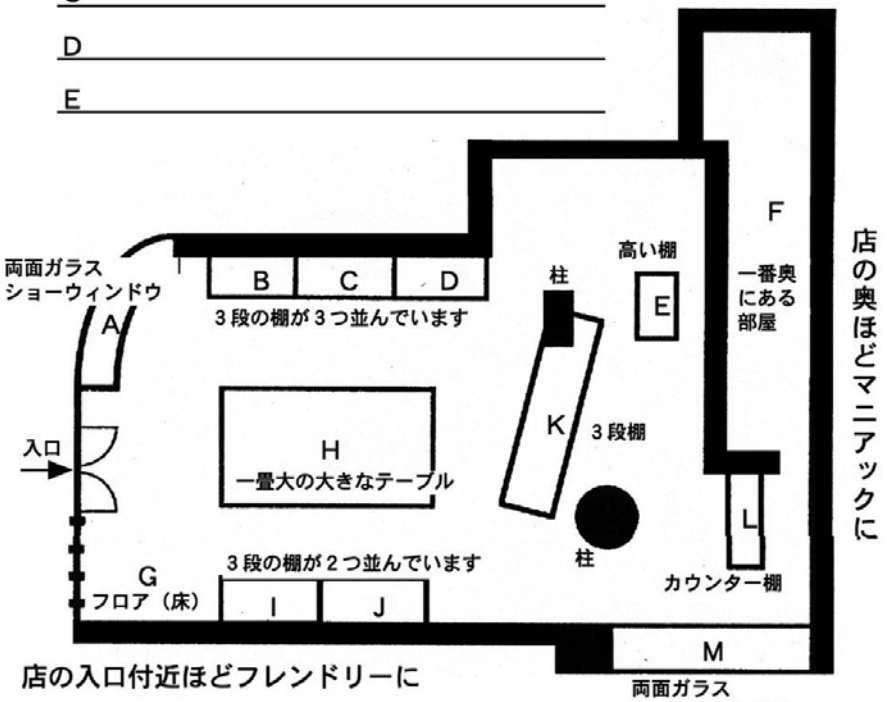
B

C

D

E

F



G

H

I

J

K

L

M

立地場所　どんな場所に建てますか？

BGM　どんな音楽を流しますか？

ただ自分を表す商品を並べればいいものでもありません。
床に置くもの、棚に並べるもの、テーブルに載せる物などその場その場にふさわしいものであることが望まれます。
そして入口付近からマニアックなものを置いてはなりません。だってどんなスーパーだってデパートだって入口付近にはカラフルでみんながいいなぁと思うものを置いてあるはずです。決して刃物なんてものは置かないでしょう。
店の奥に行くにしたがってマニアックな世界へ引き込み、一番奥の部屋は一番の注目箇所になります。

5 自己紹介店

自己紹介店

1年 D組 〇番 ふりがな 氏名

店名 味（あじ）

A ダイヤモンド・ルビー・サファイア・エメラルドなど

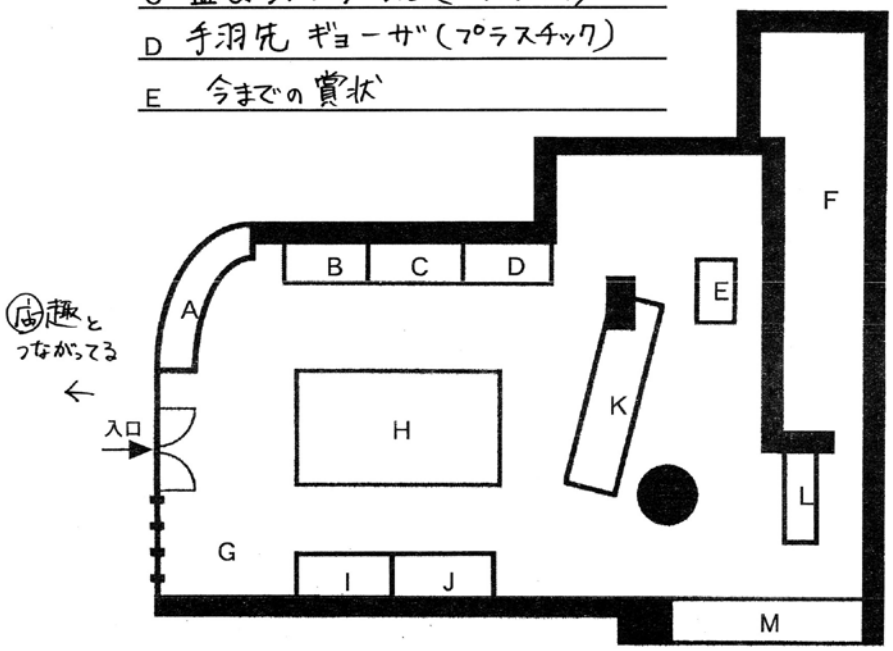
B にんにくじょうゆ（プラスチック）

C 塩しょうが ラーメン（プラスチック）

D 手羽先 ギョーザ（プラスチック）

E 今までの賞状

F オタク部屋（TOA・GB）



G ルーク（飼い犬）を放す

H 今までのアルバム（文集も可）

I 自分の持っているプレステ2ソフト（TOA・戦国）

J 自分の持っているアドバンスソフト（GB・ポケモン）

K 自分の好きなお菓子（ポテチ・チョコ・せんべい）

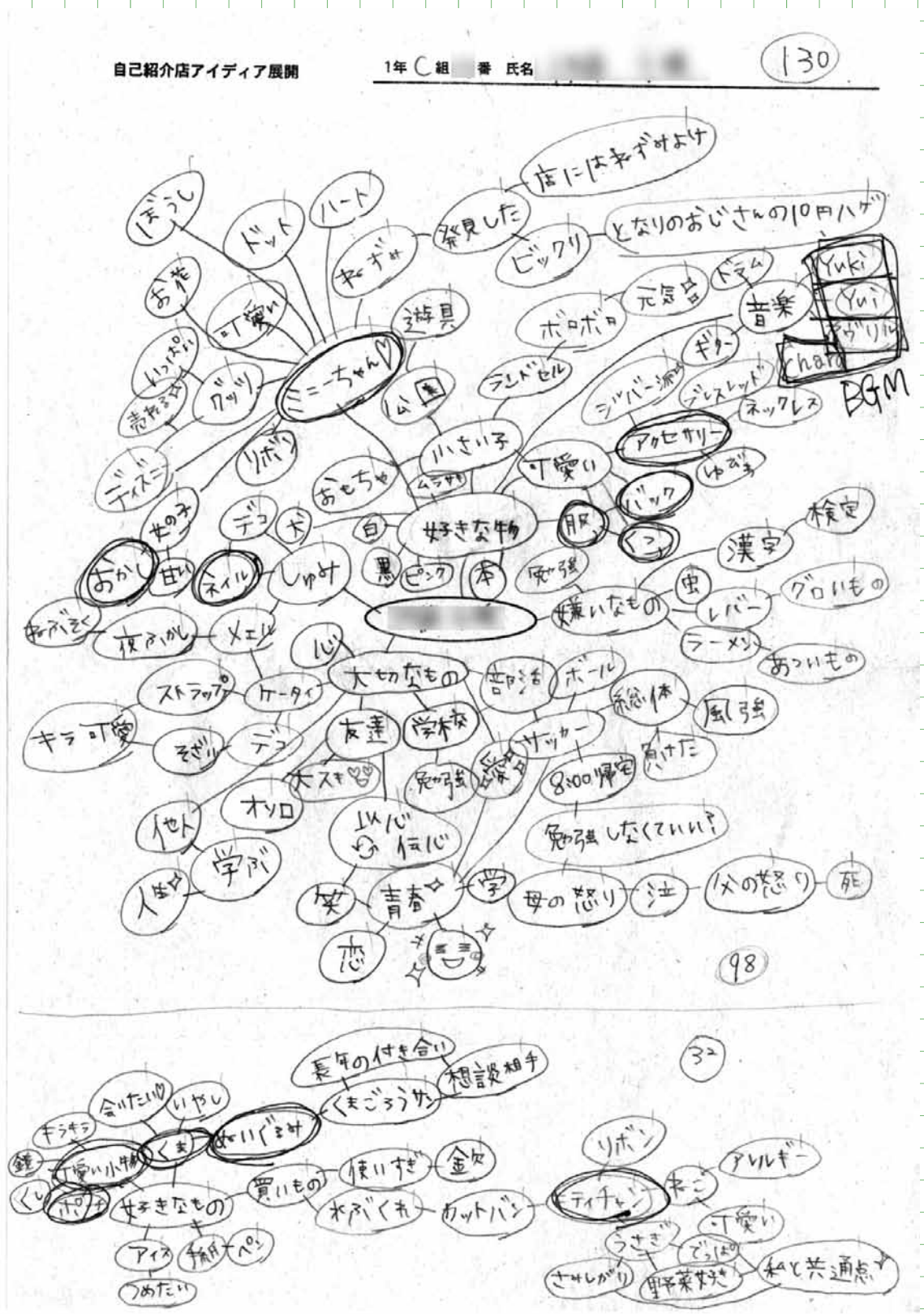
L 自作の小説 パソコン

M 蝿の標本

立地場所 秋葉原地下

BGM デイルズ オブ ジ アビス サウンドトラック

5 自己紹介店



自分自身を分析するため、マッピングにより自分の世界を展開させます。
この中からピックアップして店の中に配列させていきます。

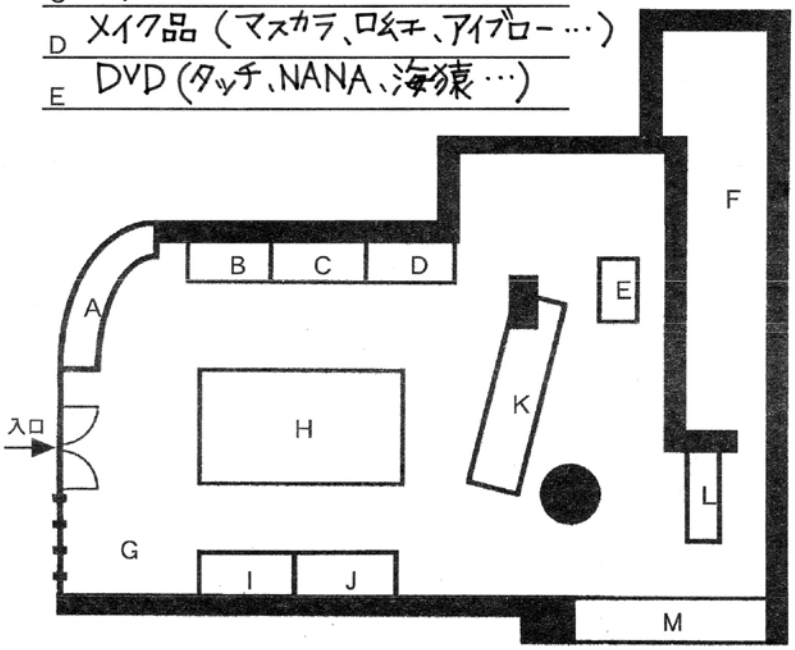
5 自己紹介店

自己紹介店　1年 B 組　番　ふりがな　氏名

店名 HONEY

A 犬（チワワ、まめしば、ポメラニアン…）
B サイフ（長サイフ、ガマロ…）
C ブランドもの（グッチ・ヴィトン）
D メイク品（マスカラ、口紅、アイブロー…）
E DVD（タッチ、NANA、海猿…）

F エステ（全身、お腹…）



G プリ機（美族、ファンキーハン、リトル）
H マッサージ（足湯、肩、腰…）
I サーティンOne（カップ、コーン…）
J カラオケ（ダンボ、テントウ虫）
K 服（スカート・ズボン）季節にあわせて!!

L マック（ポテト、ジュース…）
M くつ（サンダル、長くつ…）

立地場所 駅の近く

BGM HIP HOP 大塚愛・倖田來未 など♡

この授業で大事なところは、いかに商品を「具体的に」書くか、というところにあります。
つまり「まんが」とか「おかし」なんてアバウトに書いても読むには何も具体的に伝わっていかないのです。「まんが」と一口に言っても“ドラえもん”と“ゴルゴ13”では大違いです。

5 自己紹介店

自己紹介店

1年 D組 [redacted] 番 ふりがな [redacted] 氏名 [redacted]

店名 FREEDOM

A フラッグ（国旗、チェゲバラなど）

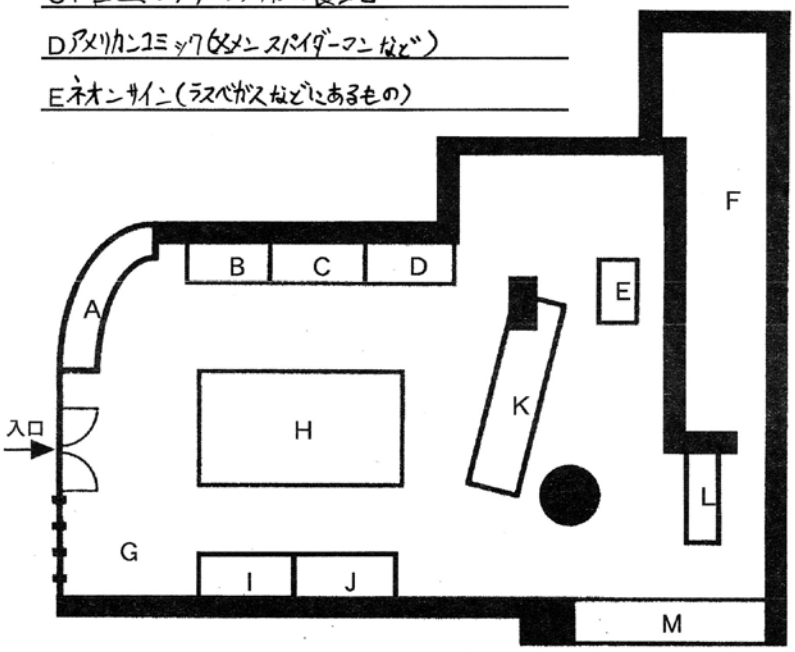
B お香（さわやか系、デニム、トロピカルパッションなど）

C PEZ ペッツ（アメリカの食玩）

D アメリカンコミック（Xメン、スパイダーマンなど）

E ネオンサイン（ラスベガスなどにあるもの）

FAIR GUN（SMG ライフル 各種）



G ロッド（釣り竿）

H アクション映画のビデオ DVD（ランボーなど）

I リール（スピニング、ベイトリール）

J ルアー（おもしろい形のもの）

K ウイスキー（バーボン スコッチ）

L CD（JAZZ ジョンコルトレーン、バドパウエルなど）

M ポスター（映画 おもしろいもの）

立地場所 路地裏

BGM JAZZ（フランクシナトラ、キャーリパーカー）

情報を伝えようとする相手に、いかに正確に伝えることが出来るか。これは狭義のデザインにおいて大切なこととなると共に、普段の生活においても、話し方や書き方で注意していかなければならないことではないのでしょうか。と言うと生徒は良く聞いてくれます。

■授業題材名

空の店舗に自分に関する事項を商品に変換して並べていくと、自分が表現された「自己紹介店」となります。

6 # 自己紹介店広告

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間　1 時間

■生徒への第一声

「前回まで取り組んだ“自己紹介店”ですが，せっかくお店ができたのですから，広告を出しましょう。広告というと多種多様で複雑に感じるかもしれませんが，広告は“キャッチコピー・ボディコピー・図”の三要素から成り立っていますので，それを参考にして作ってみよう。」

広告の構成３要素

・キャッチコピー

・ボディコピー

・図（イラスト・写真など）

■題材の説明

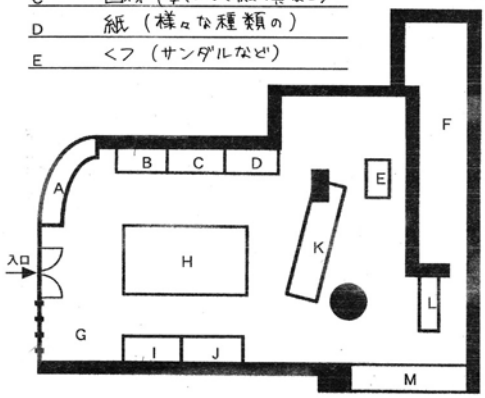
生徒には一人一枚，商品広告のポスターを近所の商店などからお願いして頂いてくるよう指示し，併せて新聞掲載広告なども活用しながら広告の三要素を確認した上で，“自己紹介店”の広告を制作していきます。

6 自己紹介店広告

自己紹介店　　ふりがな　/年　組　番　氏名

店名　ラブゼ

A　小物・雑貨
B　ぶんぼうぐ（学校用品）
C　画材（筆、ペン、絵の具など）
D　紙（様々な種類の）
E　くつ（サンダルなど）
F　貸し本部屋（色々）

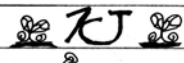


G　インテリア家具（ソファー・机など）
H　選替ゆり
I　まくら・クッションのカバー
J　収納グッズ
K　ぼうし
L　カウンター（会計）
M　照明家具（ランプなど）

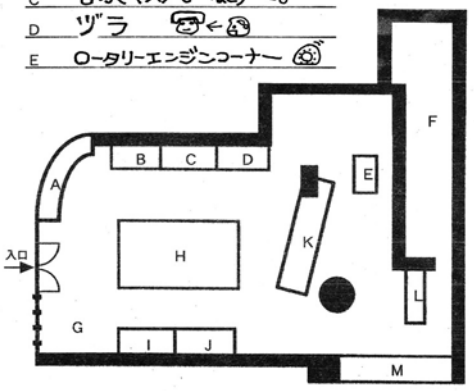
立地場所　軽井沢　　BGM　自分の気に入った曲

自己紹介店広告　　1年　組　番　氏名

自己紹介店　　ふりがな　/年　組　番　氏名

店名　 

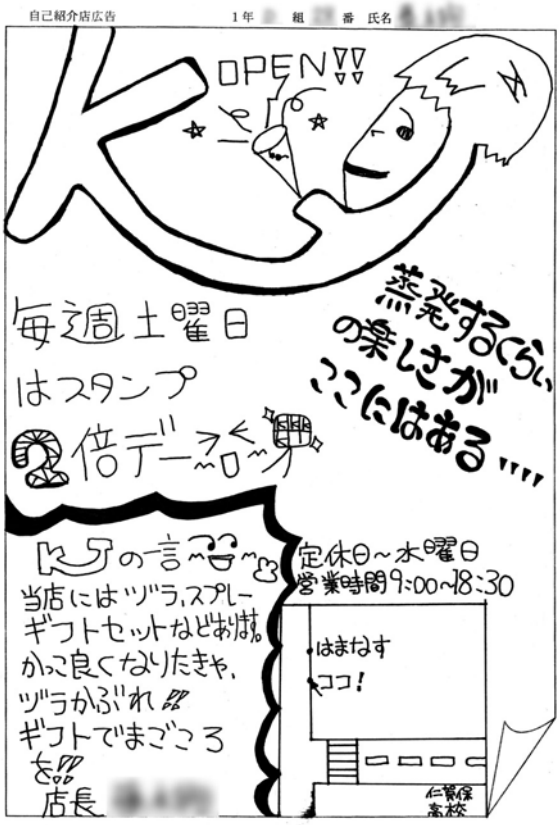
A　アロワナ
B　ギフトセット
C　香水（スプレーなど）
D　ヅラ
E　ロータリーエンジンコーナー
F　大塚愛グッズ



G　コンバースコーナー
H　キャンディー
I　MDコンポ
J　ノートパソコン
K　車のプラモデル
L　シャナグッズ
M　ネオンテトラ

立地場所　仁賀保高校付近　　BGM　ユーロビート

自己紹介店広告　　1年　組　番　氏名



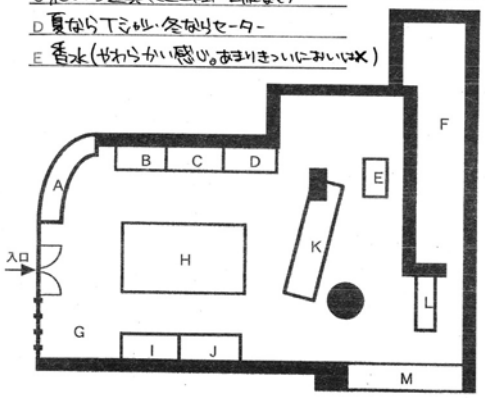
6 自己紹介店広告

自己紹介店

年 組 番 ふりがな 氏名

店名 女性のための よろず屋

A 季節に応じた女性用の服
B 女の子向けの雑誌
C 化しょう道具（マニュキュア、口紅など）
D 夏ならTシャツ、冬ならセーター
E 香水（ほのかな感じ。あまりきついにおいはNG）
F 動物とのふれあい広場



G ソファ、照明テーブル
H 安眠グッズ & ダイエットグッズ
I 入浴グッズ（こういう遊びがもの）
J 黒糖、ちんすこう、そうきめん
K ネックレス、ピアス、指輪等のアクセサリー
L 動物のえさ
M 動物の人形

立地場所 秋田駅のうら
BGM ジブリメドレー

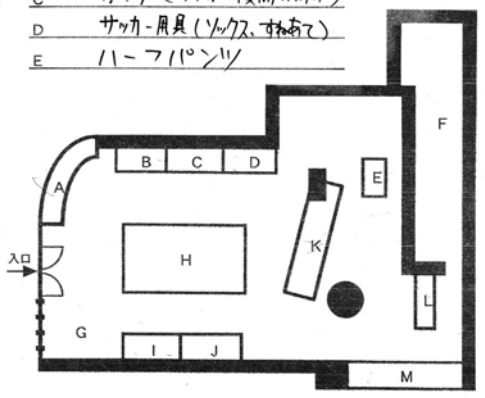
自己紹介店広告 1年 組 番 氏名

自己紹介店

年 組 番 ふりがな 氏名

店名 サッカーストア

A エナメルバック
B 雑誌（サッカー）
C カップ（サッカー優勝の時の）
D サッカー用具（ソックス、すねあて）
E ハーフパンツ
F パイレーツの映画館

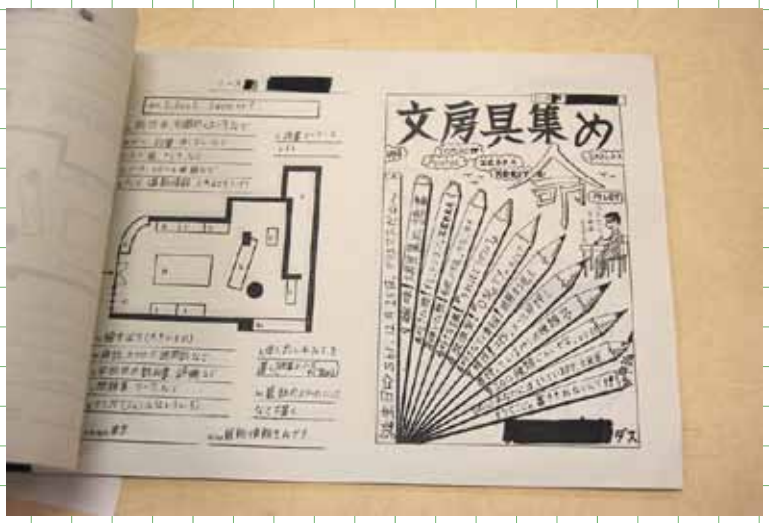


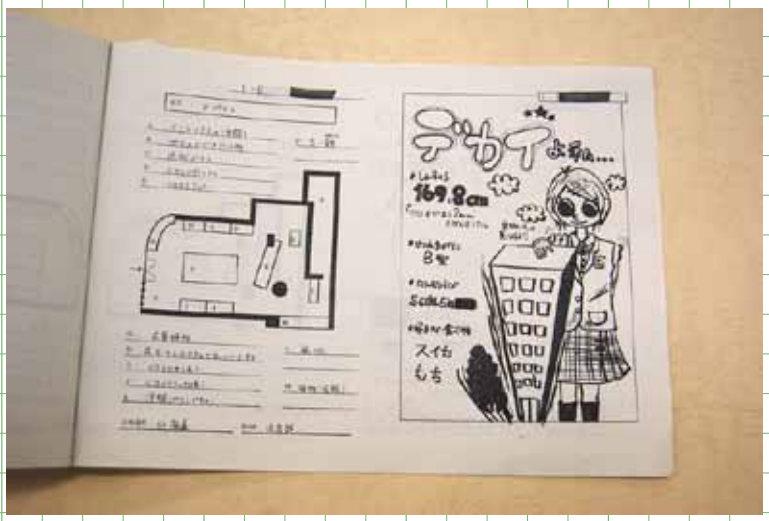
G ランニングマシーン
H サッカーTシャツ
I サッカーのDVD
J ゲームシャシン
K サッカースパイク
L 地デジのTV
M サッカーボール

立地場所 秋田市内
BGM スーパーマリオメドレー

自己紹介店広告 1年 組 番 氏名

6 自己紹介店広告





自己紹介店と自己紹介店広告の両作品は、上掲のように左右作品を並べて全員分をまとめて冊子化します。
この冊子は生徒に配るとともに、クラス担任や教科担任などにも可能な限り配付して生徒理解の一助にしてもらっています。

広告作製の場合、自己紹介店の広告をつくる年もありますし、上掲のように「自分を紹介する広告」をつくる年もあります。生徒と話し合って、生徒がやりたがる方、または、やらせやすい方をを選択しています。

■授業題材名

特別なグラフィックソフトでなくとも、普通のワープロソフトで結構リアルな自画像が出来上がるのです。

7 タイポグラフィ自画像

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　１年　２年　３年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　５時間

■生徒への第一声

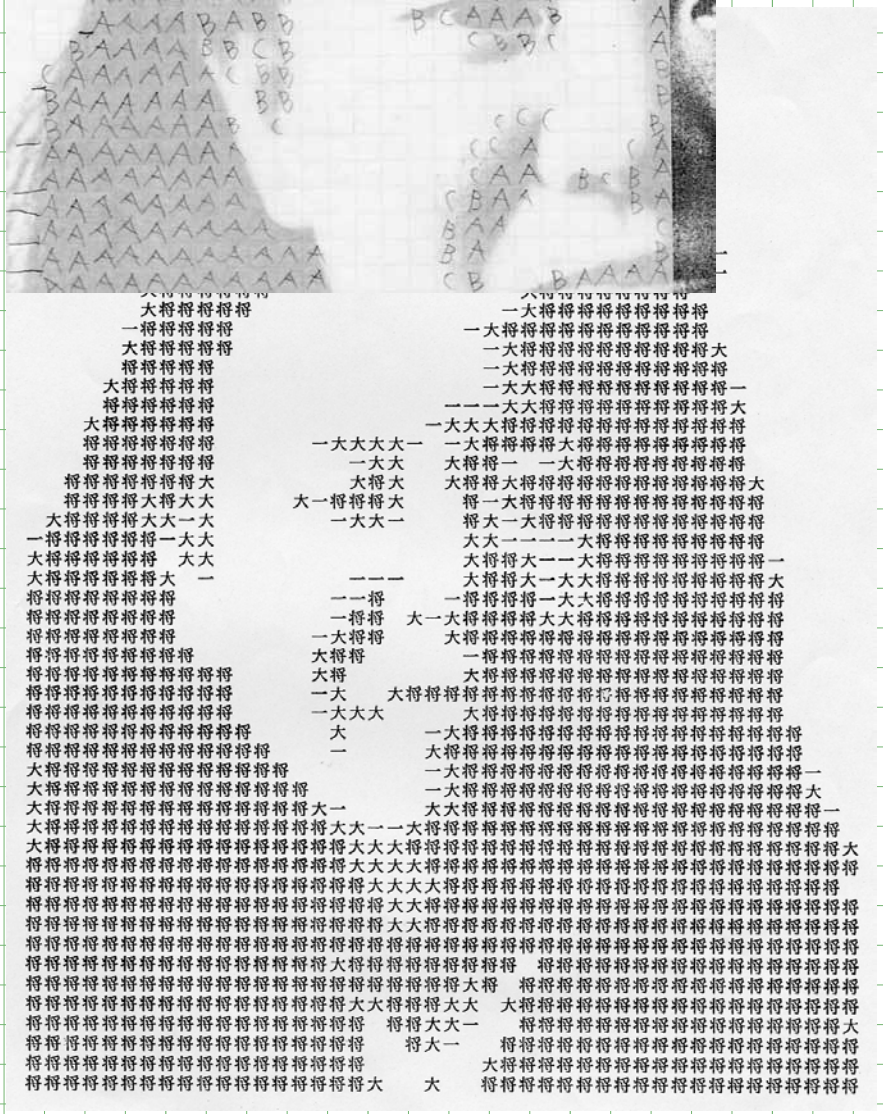
「自画像というとみんなは「え〜っ，」と言うけれどもどうしてかな。この前聞いたら，自分の顔があまり好きではないみたいだし、どうもテレビや雑誌に出ている美人の芸能人と比べているようだね。でもあの人たちの学生時代やデビュー時の写真を見ると普通の顔だよね。つまり顔は後から，特別整形しなくともその人の気持ちによってつくられてくるものでないのかな。」

■題材の説明

女子校に赴任した当時，生徒から「自分の顔がいやだ，気に入らない」という言葉が多く聞かれ，何とか自信を持ってほしいと考えた題材です。学校にパソコンが入り始めた２０年若前ですので，パソコンに高価なグラフィックソフトなど入っている訳でもなく，ワープロソフトという限られた機能をフルに活用した自画像制作です。　生徒は写真撮影や現像も体験しました。

7 タイポグラフィ自画像

自分の顔写真の上にトレーシングペーパーを重ねたものに，各マス目の明るさの度合いを判断して記号を書き込んでいる状態。



■制作の大まかな流れ

1　顔写真を授業中に友人同士撮影します。

2　興味のある生徒を何人か暗室に入れて現像，焼き付けの方法を説明しながら B4 大に印画します。

3　印画した写真の上に方眼入りのトレーシングペーパーを重ねます。

4　各マス目の明度を 4 段階程度で判断して，その記号を書き入れます。

5　パソコン室で一太郎やワードなどのワープロソフトを使って書き込んだ記号をパソコンに入力していきます。

6　濃い色の記号には画数の多い文字を，薄い記号には画数の少ない文字を設定して，ソフトの「置換」機能を使って一気に変換します。

7　行間や文字間隔を調整して原画に近い状態にしたらプリントアウトして完成です。

8　色画用紙などにコピーしたり，直接色画用紙にプリントすると完成度がさらにアップします。

例えば，左のページの作品は，【　愛　　命　　人　　□　】（□は空欄）
上の作品は，【　将　　大　　一　　□　】と文字を割り振っています。

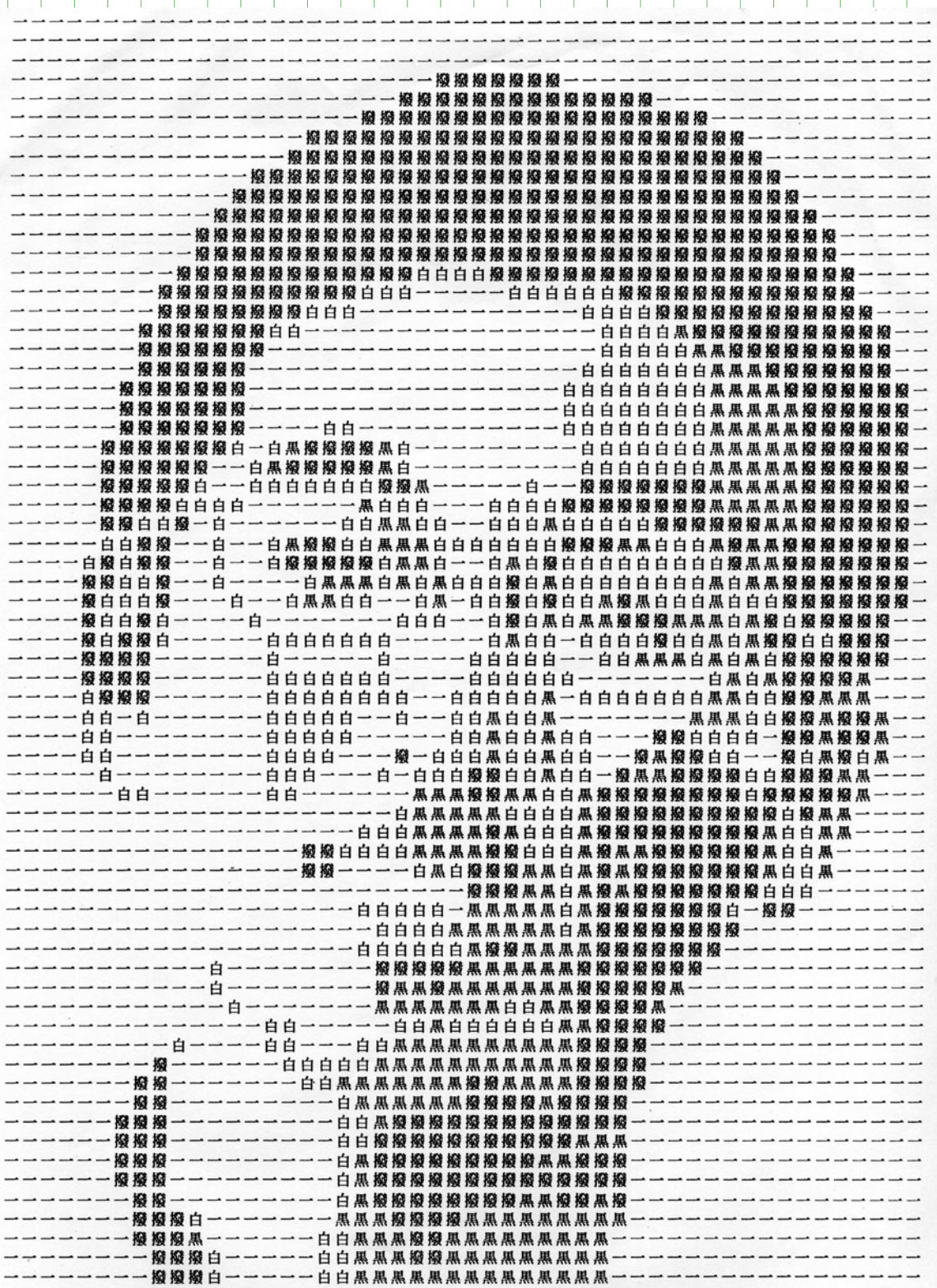
文字同士に関連性を持たせながら割り振るとおもしろい作品になります。

7 タイポグラフィ自画像

写真の明るさを判断して各マス目に記号を書き込んだ状態。
これが終わるとパソコン室に行ってこの記号をそのままパソコンに入力します。

この生徒は野球部のがんばり屋ですが，美術は苦手で苦手でが口癖。
でも一生懸命コツコツ記入していってくれました。

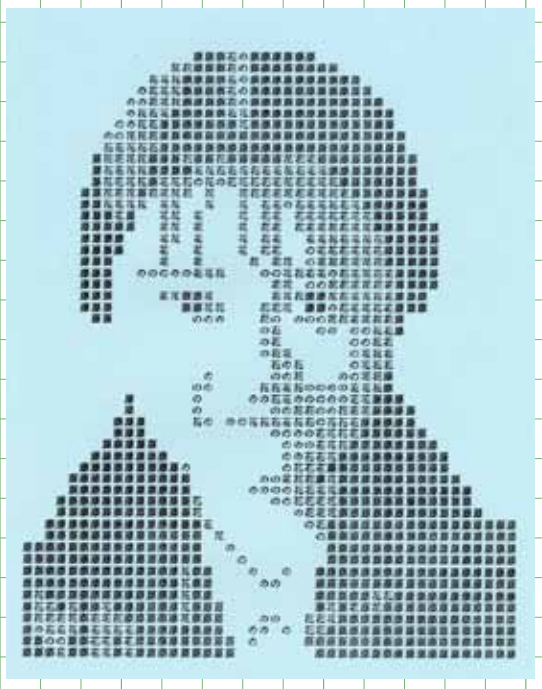
7 タイポグラフィ自画像



その結果がこれです。
きちんと明度判断をした結果が良好な結果として表れました。

本人，とても満足していたのが印象的です。

7 タイポグラフィ自画像



文字だけでつくられていながら、その生徒の雰囲気が伝わってこないでしょうか。

元となる顔写真を撮る際は、なるべく顔の片方からの光を強くして、顔に適度な陰影ができるよう配慮すると仕上がりがぐっと良くなります。

この描画方法は輪郭線に頼らない方法ですので、陰影をとらえて描画する絵画の授業に関連づけさせることが可能です。

7 タイポグラフィ自画像

記号打ち込みの様子

フロッピーベイが見えますが、
この幅、3.5 インチではありません、
5.25 インチ！のフロッピーベイです。
(平成３年の様子です)

■授業題材名

描画能力が低い生徒であっても、アイディアを活かせば文字だけでユニークな絵をつくることができるのです。

8

タイポグラフィ場景画

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

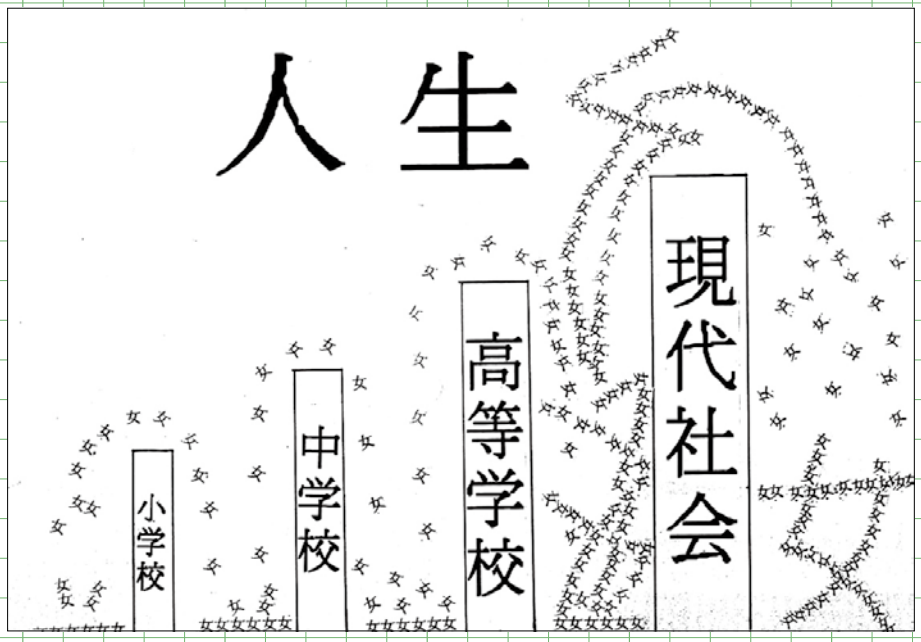
①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　5時間

■生徒への第一声

「いよいよ高校生活もあと数ヶ月。みんなはこの学校にどんな思い出があるかな？　その思い出を“絵を描いて絵”にするのではなく，“文字を組み合わせて絵”にしてみよう。」

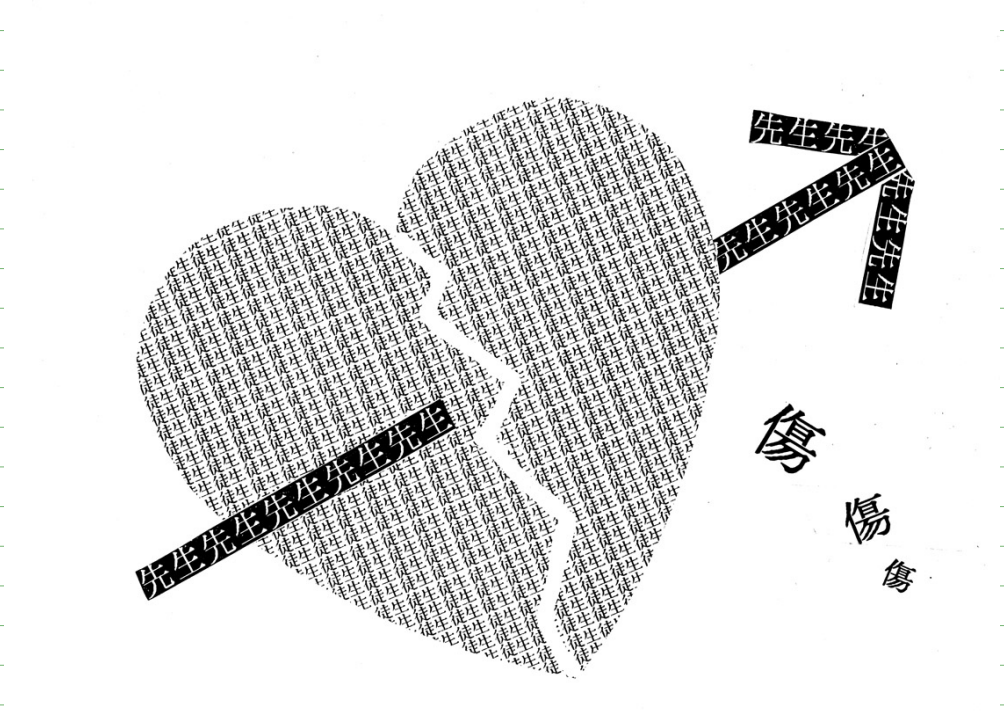


女ばかりが大変な訳でもないのですが，これから卒業してもいろいろあるだろうけれど，がんばっていこうという決意とのことです。

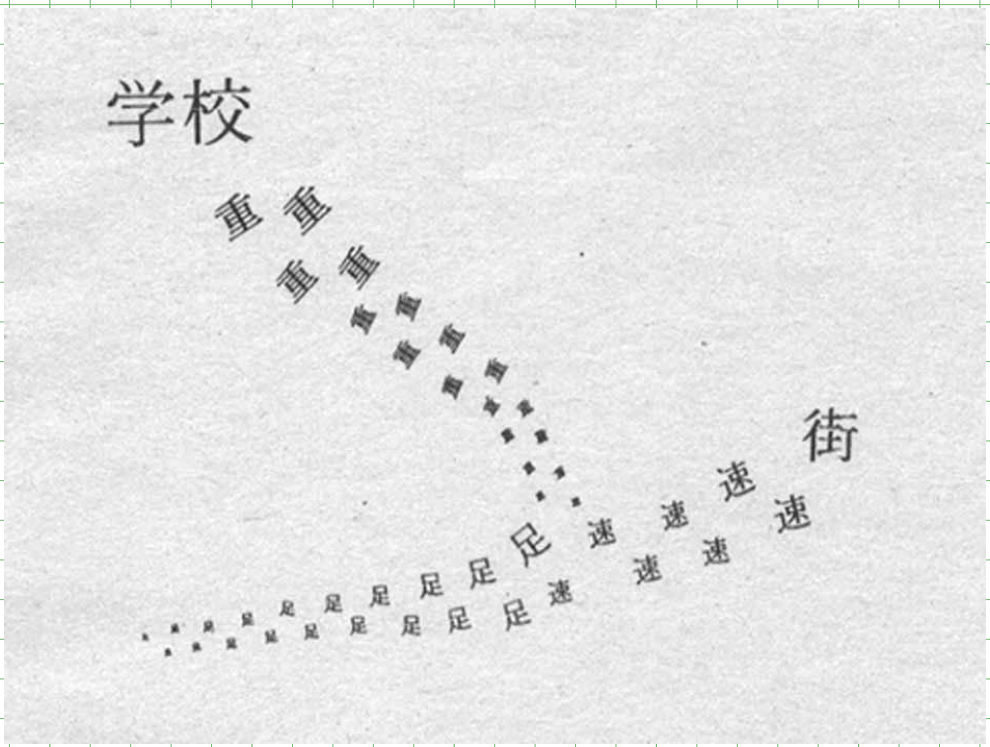
■題材の説明

描画能力の不足からイメージしていることを思うように表現することのできない生徒でも，何とか美術嫌いにならず表現することを楽しんでほしいという思いから考えた題材です。パソコンをワープロや表計算の機能だけに使うのではなく，グラフィックソフトが入っていないパソコン環境であってもこの題材であれば美術の時間でもどんどん活用していくことができます。

8 タイポグラフィ場景画

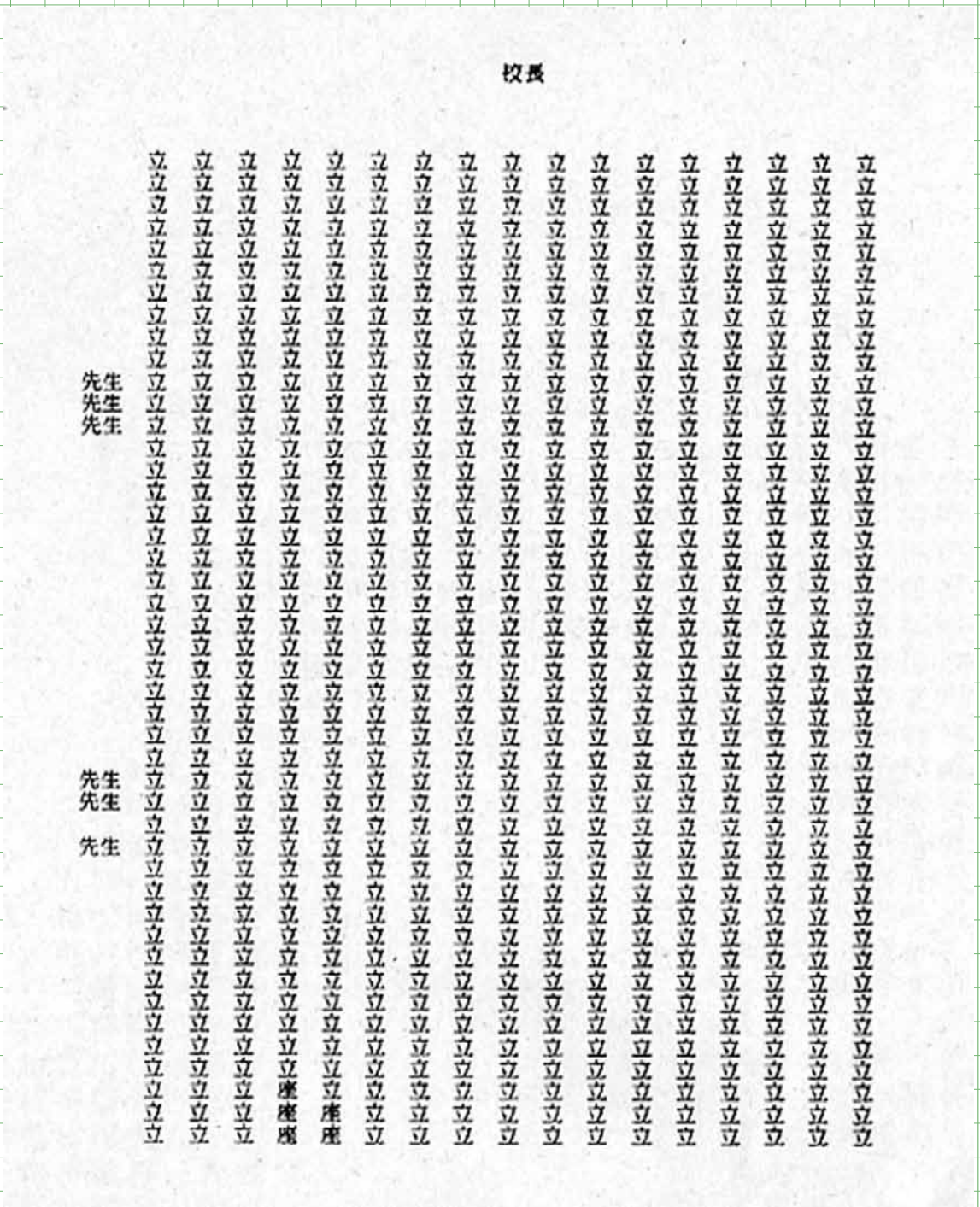


女子高でありがちな（？）出来事とのことです。



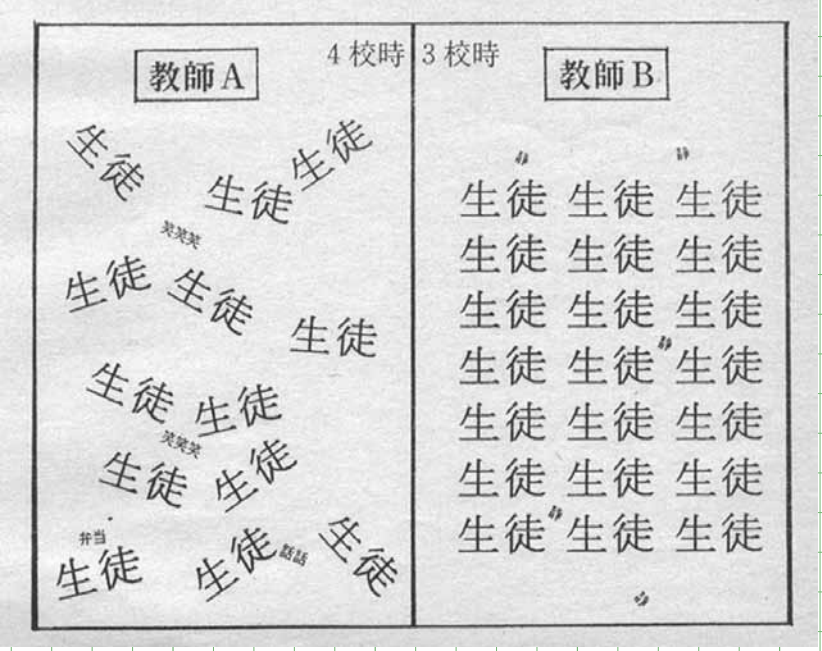
駅から学校に来る途中，分かれ目の交差点があるのです。

8 タイポグラフィ場景画



全校集会を上から見た状態で表していますが，どうやら列後方に座っている生徒がいるようです。

8 タイポグラフィ場景画



生徒は状況に応じて行動しているようです。

女子高パワーは休み時間に出現します。

■授業題材名

うっすら雪の積もったグラウンドにどんな絵を描こうか。各班のプレゼンでモチーフを決め一歩一歩描きました。

9

ぐ・ランドアート

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　2時間

■生徒への第一声

「ちょっとグラウンド見てみて。(うっすらきれいに新雪が積もっている)
あそこに絵を描いてみない？」

■題材の説明

ある年の初冬のこと。４階の美術室から見下ろすと，午前中に降り出した雪が一面グラウンドを覆っていました。小さい頃学校に一番乗りして誰も歩いていない新雪に足跡をつけ楽しんだことを思い出し考えた題材です。各テーブル毎にデザインを考え，プレゼンテーションを行って二作品が決定されました。

9 ぐ・ランドアート

地上にいるメンバーは状況や方向が分かりにくいことから、残りの班のメンバーが大声で４階の美術室から指示を出します。

まず、最初にグラウンドを２面に分けました。

クリスマスツリーです。

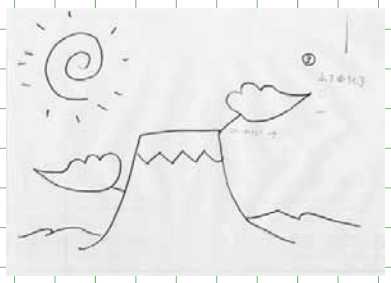
スナフキンです。

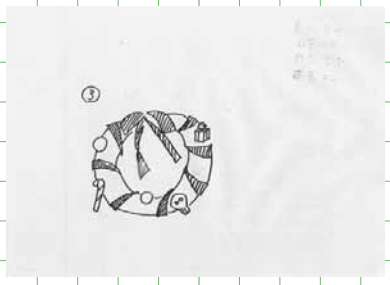
地上でがんばったメンバーは完成の合図を受けたとたん急いで４階にあがってきて、自分たちが一歩一歩踏みしめてつくった絵を見つめました。

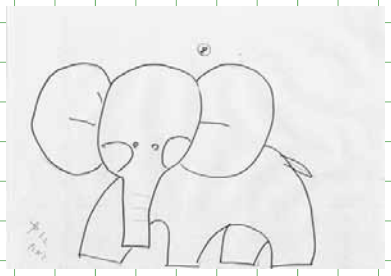
授業終了後、同じ教室棟で授業をしていた先生よりしっかりと怒られました。４階からあれこれと声が飛ぶ上に、次第にできあがる地上絵にその授業の生徒は気が気でなかったとのこと。（ごめんなさい）

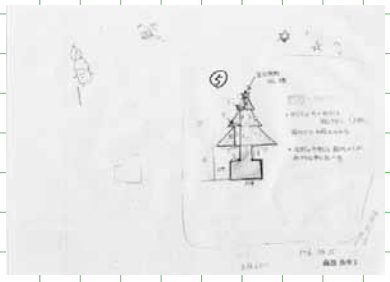
全校生徒が帰宅する時間にはくっきりとその姿を残して注目をあびていましたが、暖かくなった次の日には静かに姿を消したのでした。

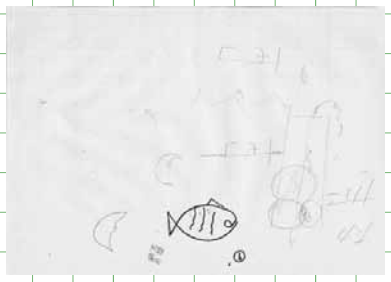
9 ぐ・ランドアート





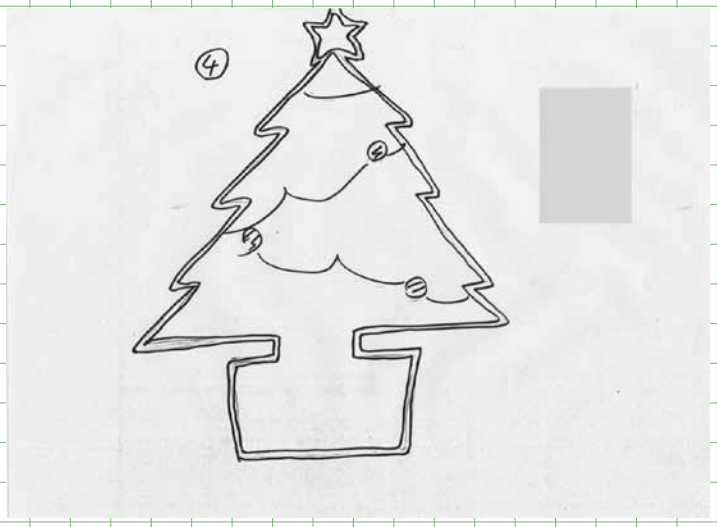




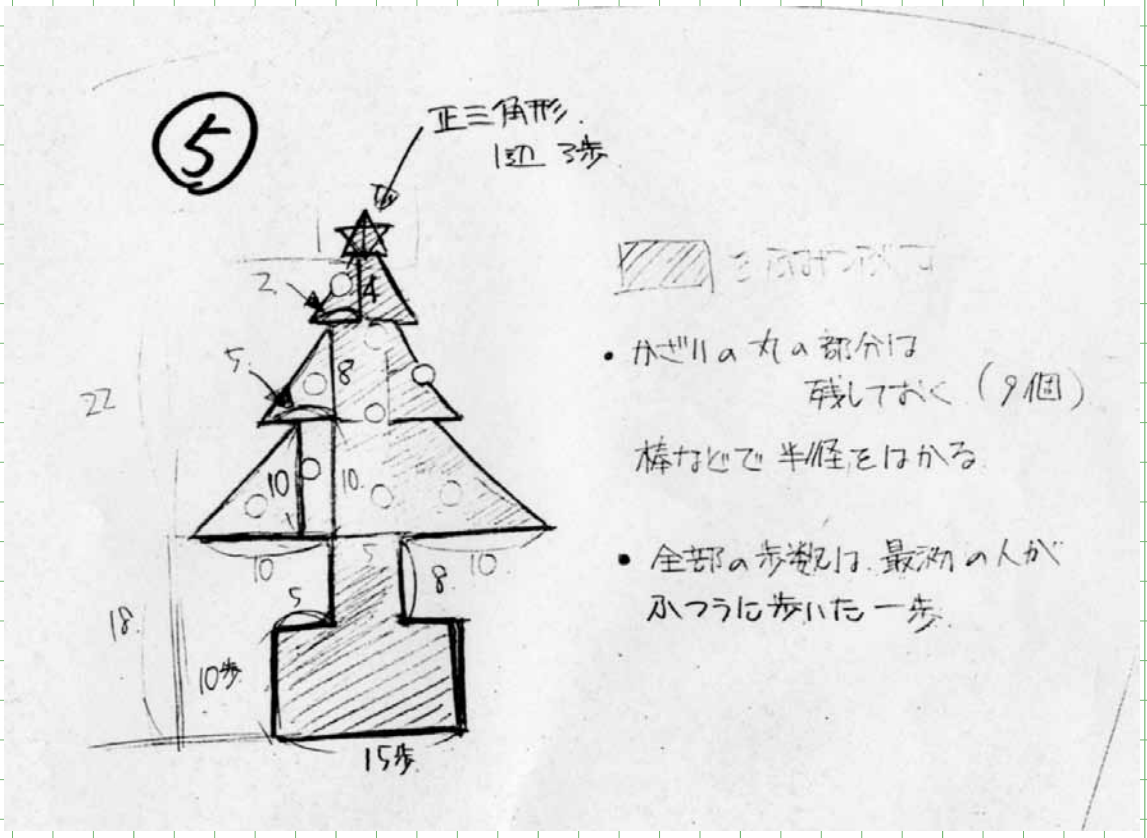


グラウンドに絵を描くことを生徒に示した後、各テーブルごとに描画するモチーフを検討することに入りました。足で踏み固めて描いていくこととから、あまり複雑でもいけませんし、連続した線で描かれることが条件になってきます。　３０分後、各班で描き上げたモチーフを黒板に貼り、各班の代表がプレゼンテーションしました。その後自分の班以外に投票して２点が選ばれたのでした。

9 ぐ・ランドアート



採用された２作品の原画



中にはこれくらい緻密なものもありましたが、残念ながら選ばれませんでした。

■授業題材名

自分という人間の容姿や性格と自分の名前を関連させてロゴマークをつくり、それをアニメーションにしました。

10 自分の名前のロゴアニメーション

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　8時間

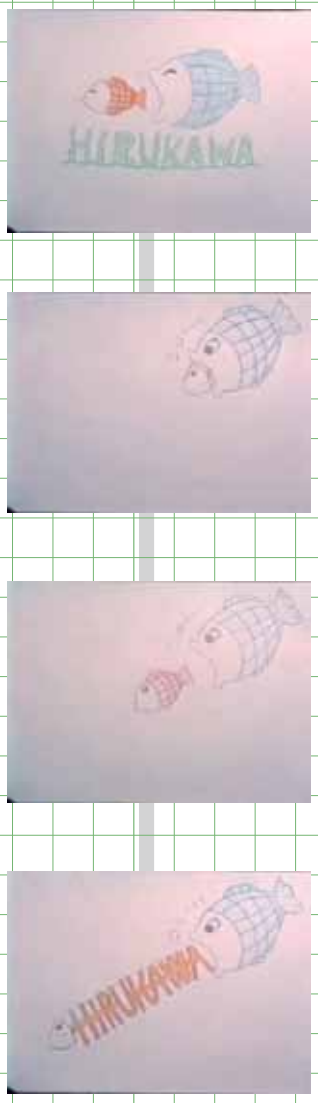
■生徒への第一声

「みんなは自分の名前をどう思っているかな。女子校の生徒であるみんなの多くは結婚すると名字が変わってしまうことでしょう。今一度自分の名字や名前を見つめ直し，そこに自分自身のイメージを関連させてマークを考えてみよう。さらにそれをアニメーションで動かしてみませんか？」

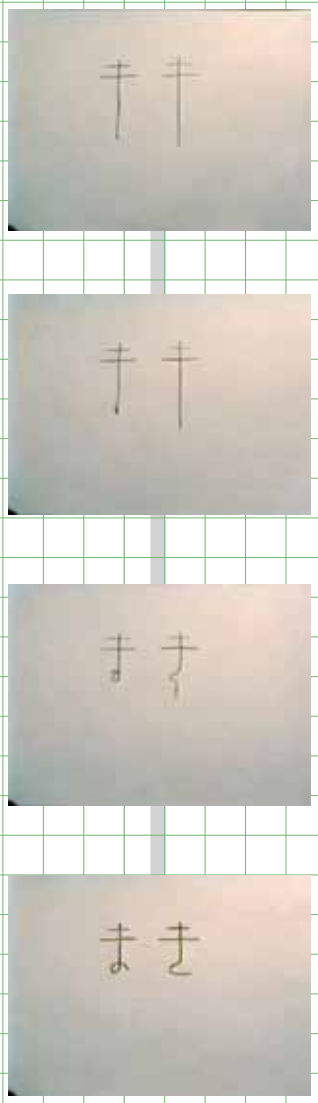
■題材の説明

“ 自分の顔うがいやだ ” とか “ 名前が気に入らない ” などという話題が飛び交っていた美術の授業からうまれた題材です。平成３年の実践ですので当時の学習指導要領からみればかなりエリアラインぎりぎりだったかもしれませんが，とてもみんな熱心に取り組み，出来上がった作品がスクリーンで動き出したのを見たときの歓声は今でも耳に残っています。

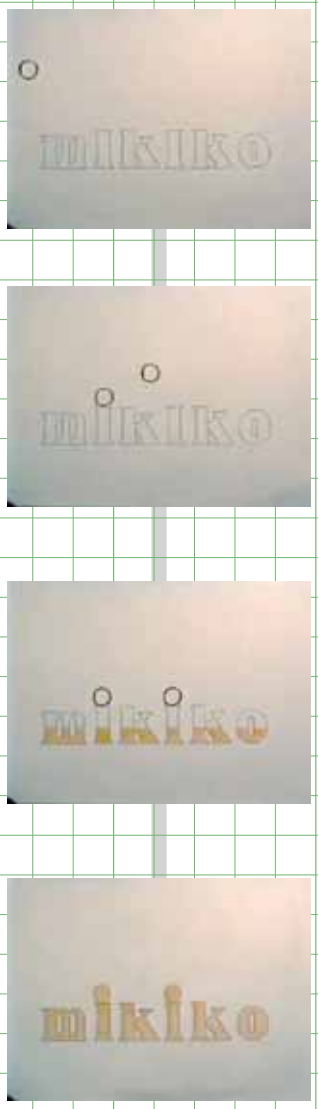
10 名前のロゴアニメーション



自分はやせ気味で骨骨していることから魚の骨をモチーフにしたとのことです。



ひょろっと背が高いことから，電信柱をモチーフにしたとのことです。



名前をアルファベットにしたところテンポの良い形の並びになっていたところから，そこに注目して仕上げたとのことです。

■授業題材名

11

自由な素材やテーマでアニメーションをつくってみました。じっくり取り組んで再生した時の感動は格別です。

自由実物アニメーション

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

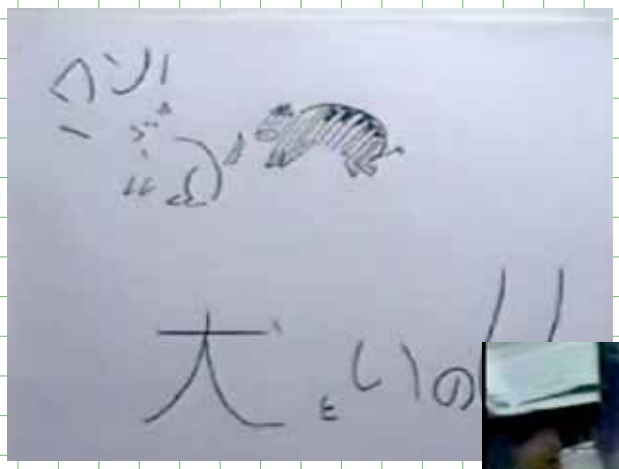
① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間　5時間

■生徒への第一声

「名前のロゴアニメーションが早く終わった人は自由なテーマでにアニメーションつくってもいいよ。」

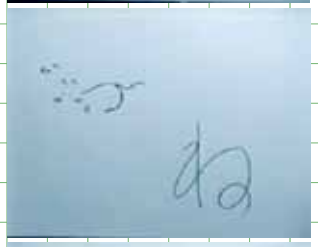


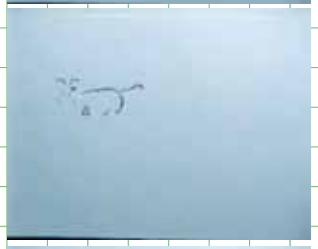
■題材の説明

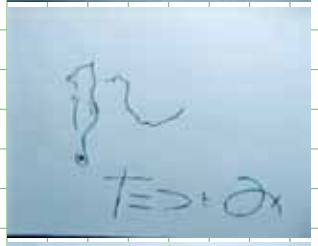
自分の名前のロゴアニメーションをつくりながら，「自由につくってみたい」という意見を取り入れた題材です。本編である名前のロゴアニメーションよりも熱心に作画していました。

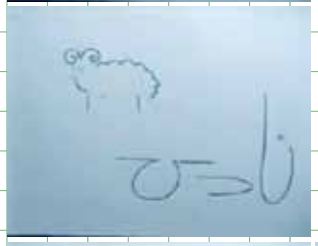
使用機材は SONY の８mm ビデオカメラです。

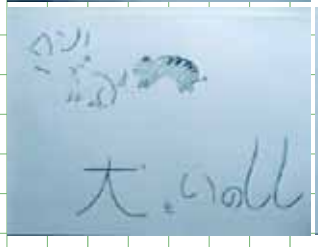
11 自由実物アニメーション

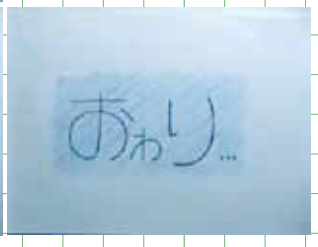






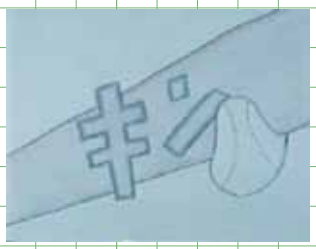






みんなが驚いた大長編「十二支」アニメーションです。
シンプルな線画ながら動きもユニークです。

美術室にあった雑多な物に着目して実物のアニメーションをつくりました。



意表を突いた展開を意図したアニメーションをつくりました。

■授業題材名

絵を描くことに苦手意識を持っている生徒でも、こつこつ形を繰り返すだけで立派な作品が仕上がるのです。

12 うじゃうじゃ絵

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

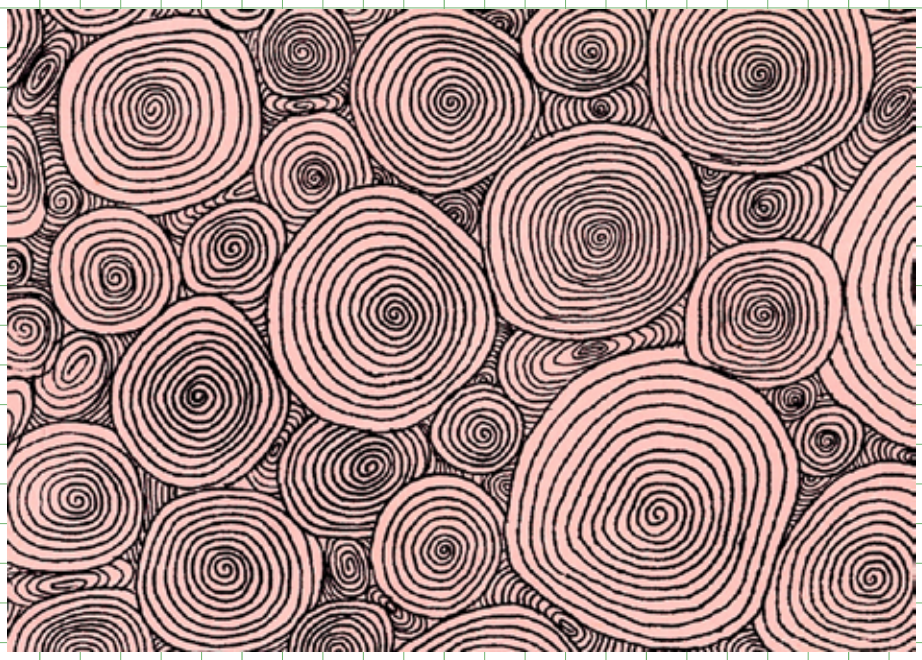
① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間 10 時間

■生徒への第一声

「みんなが考えた基本の図形をこつこつ発展させて，画用紙いっぱいにしてみよう。どんな筆記用具が適しているかもポイントになるから試し書きをしっかりやって決定してください。」



■題材の説明

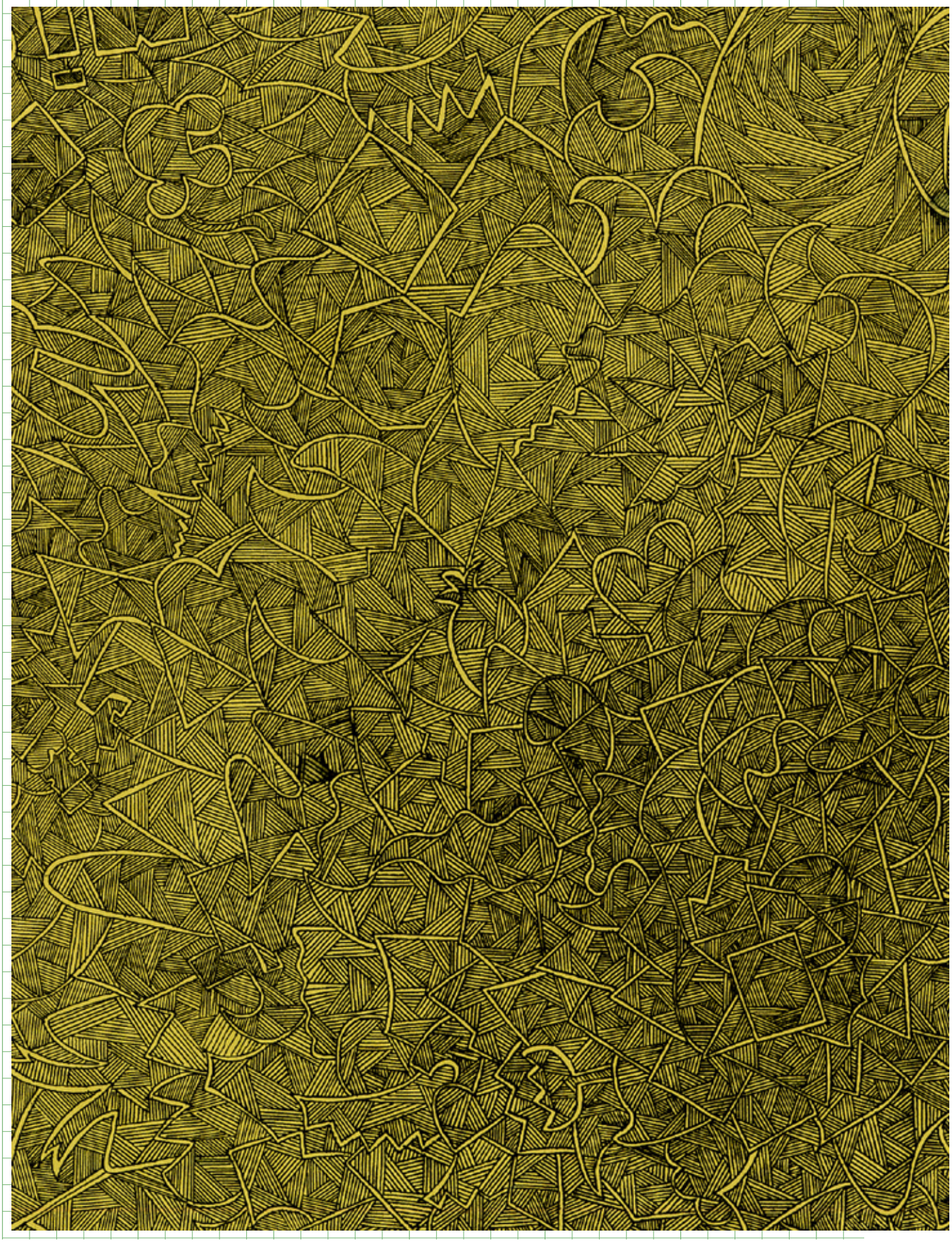
現代美術の抽象表現主義の特徴を授業題材として取り入れたものです。絵画・デザイン作品を似ている・似ていない，上手・下手などで理解してきた多くの生徒にとって，単純な図形であってもこつこつ繰り返し描画していくことにより，人をアッと言わせるような作品が仕上がるということはとても新鮮であったようです。

12 うじゃうじゃ絵

原寸は四つ切り大です。

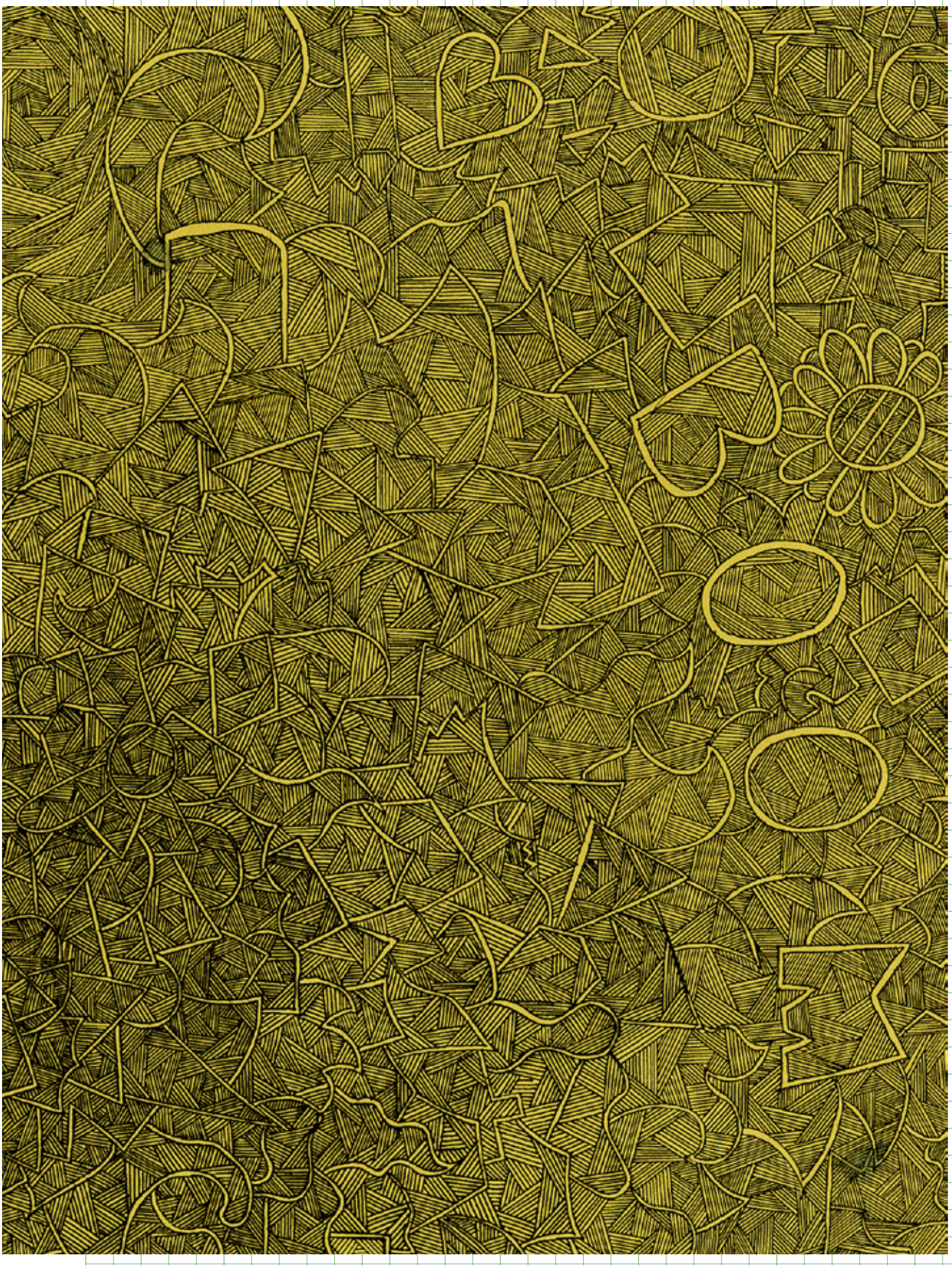
12 うじゃうじゃ絵

実物は四つ切り大の手描きです。



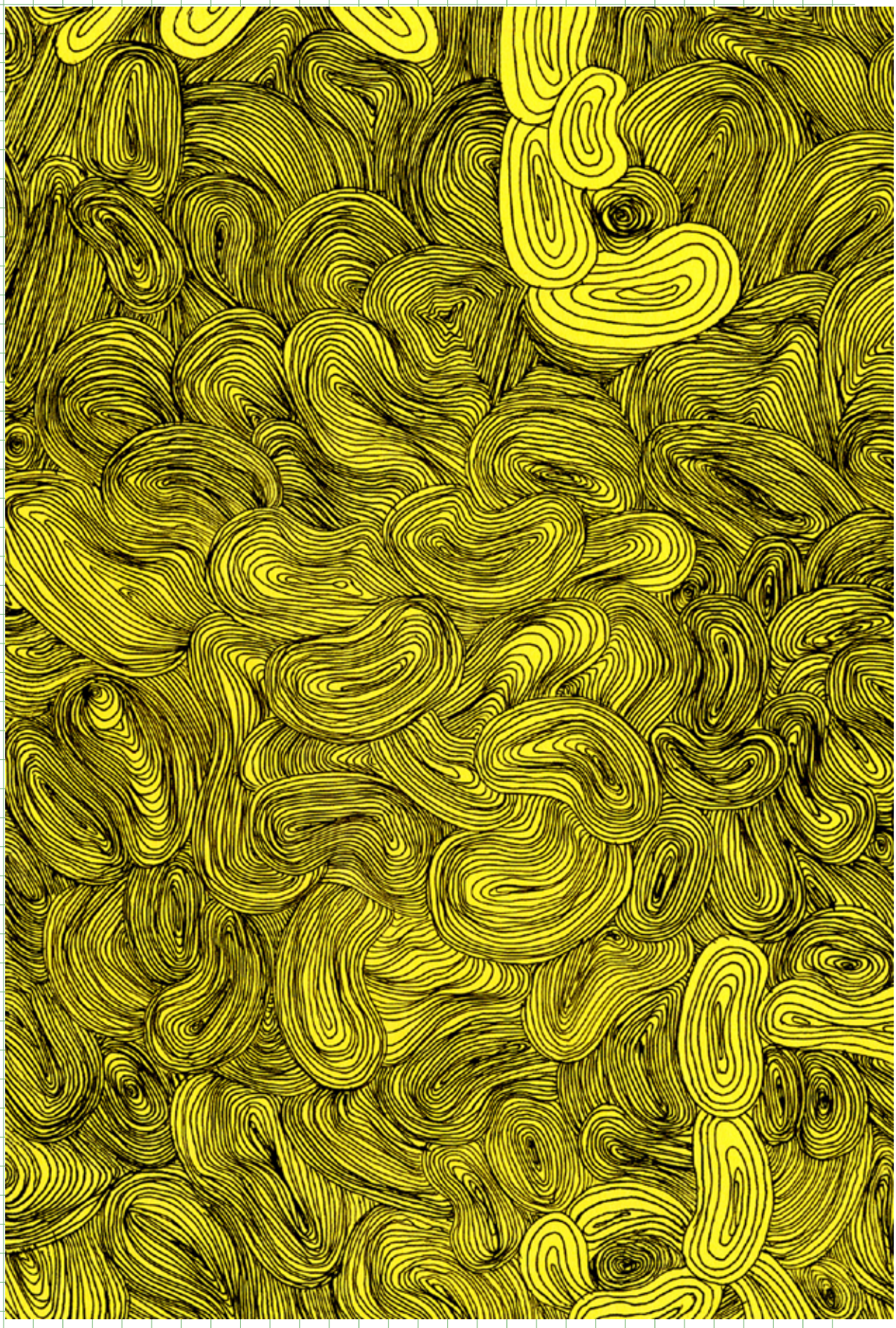
実物は四つ切り大の手描きです。

12 うじゃうじゃ絵



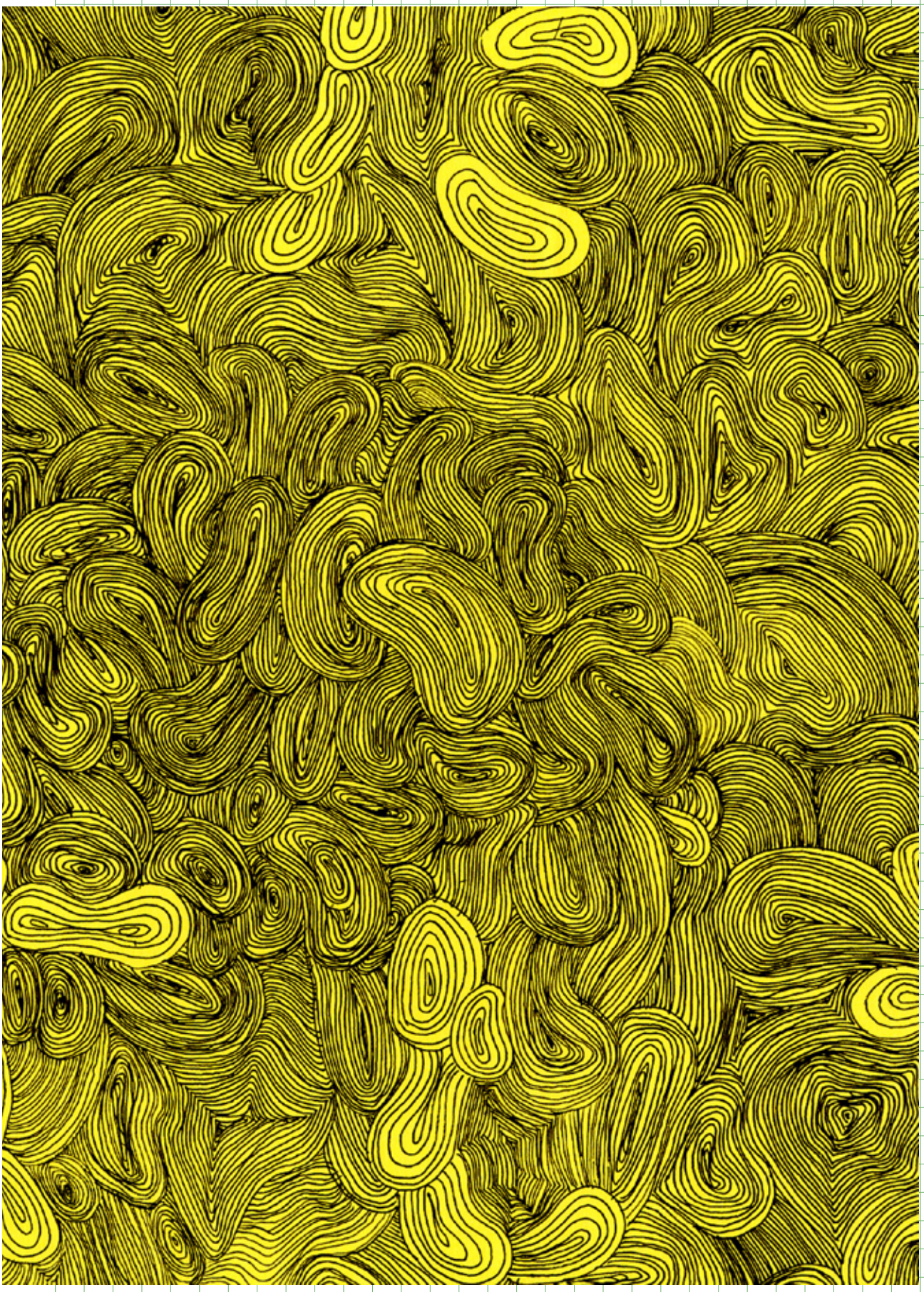
12 うじゃうじゃ絵

実物は四つ切り大の手描きです。



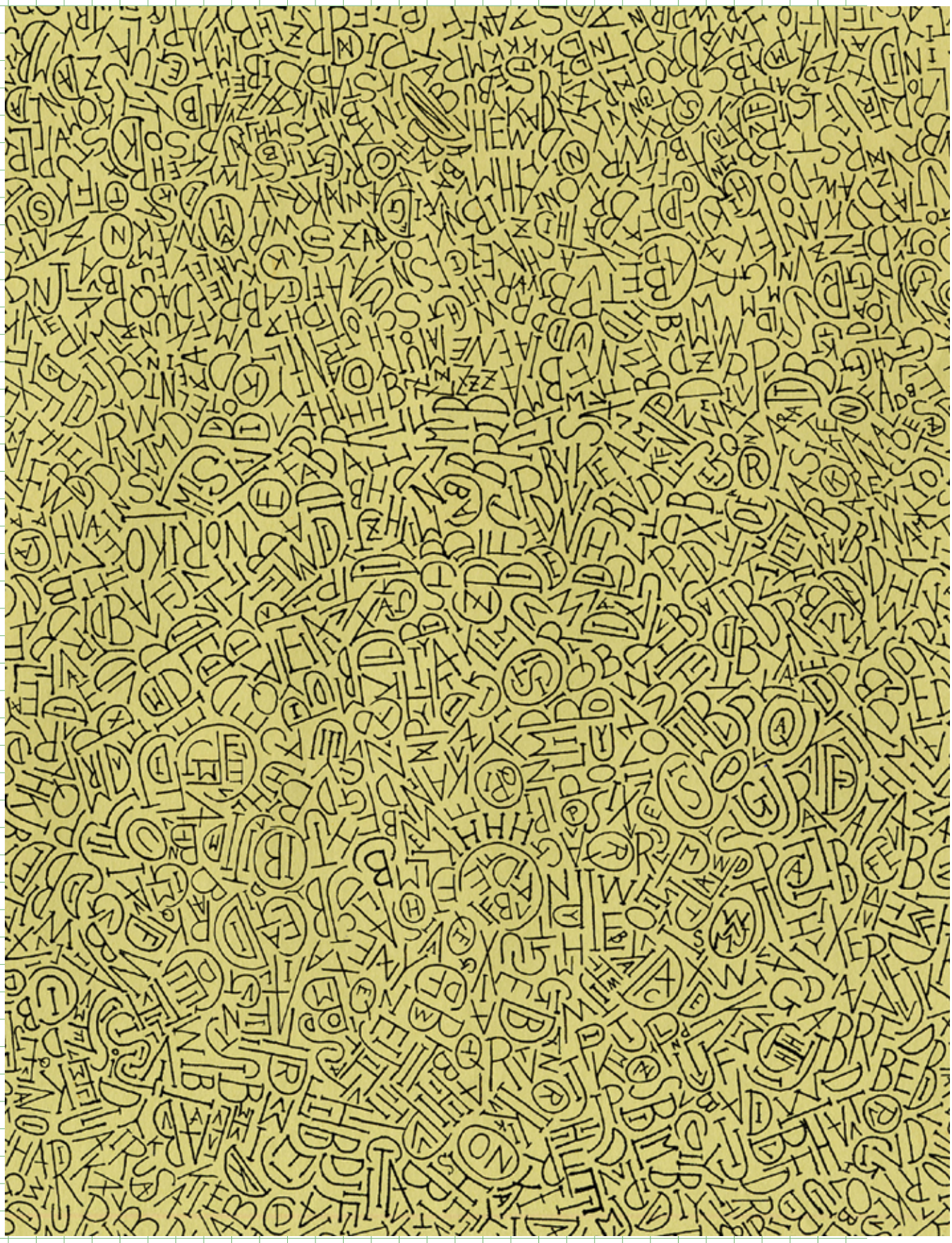
実物は四つ切り大の手描きです。

12 うじゃうじゃ絵



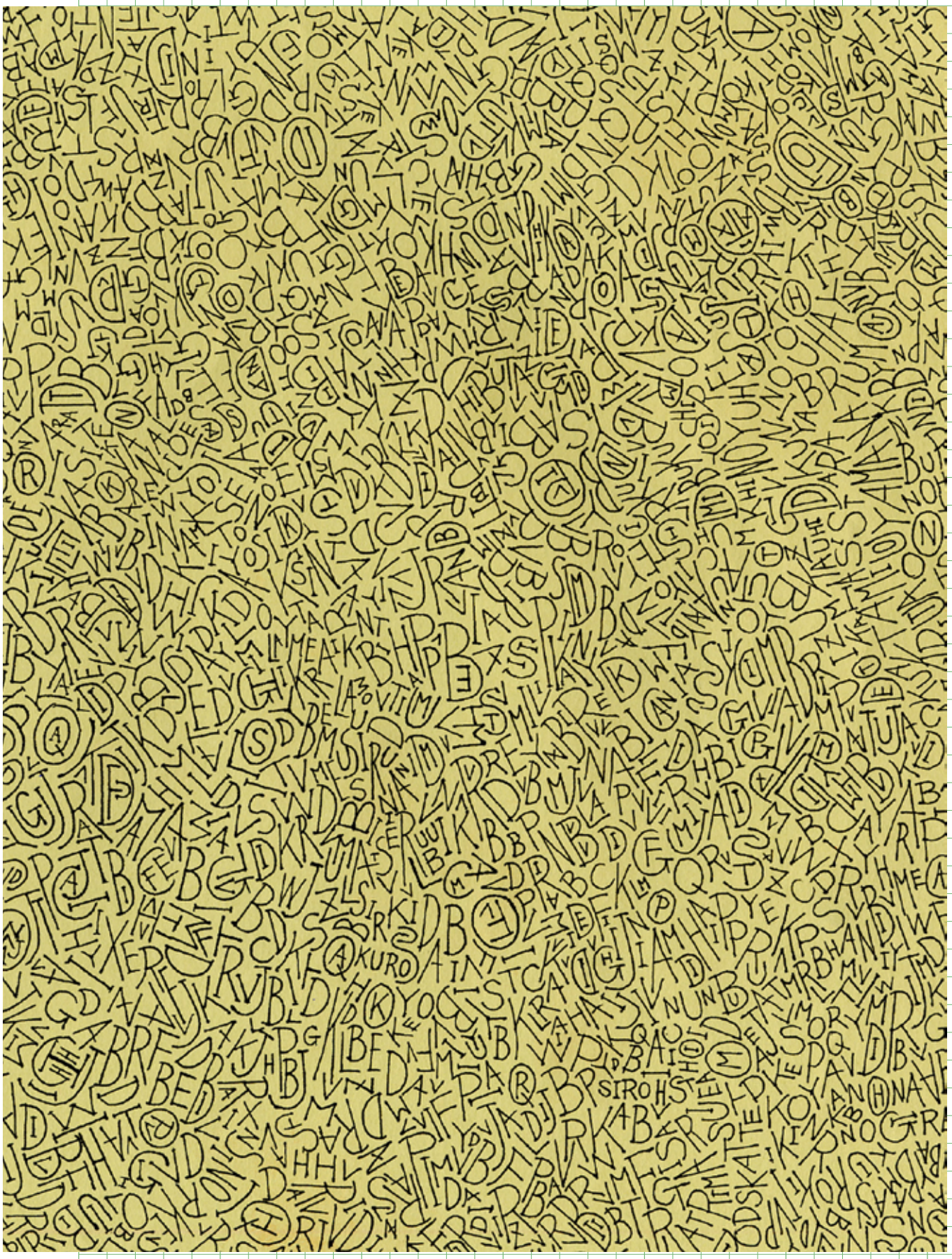
12 うじゃうじゃ絵

実物は四つ切り大の手描きです。



実物は四つ切り大の手描きです。

12 うじゃうじゃ絵



■授業題材名

絵を描くことに苦手意識を持っている生徒でも、こつこつ形を繰り返すだけで立派な作品が仕上がるのです。

13 メイク オプアート

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

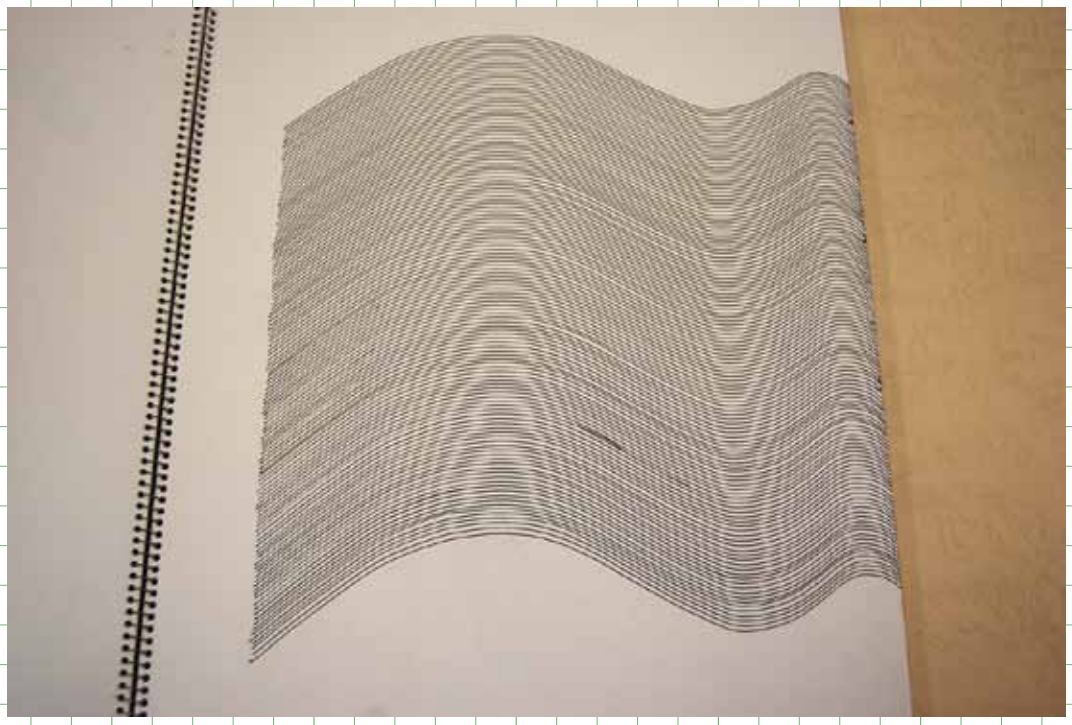
①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　4時間

■生徒への第一声

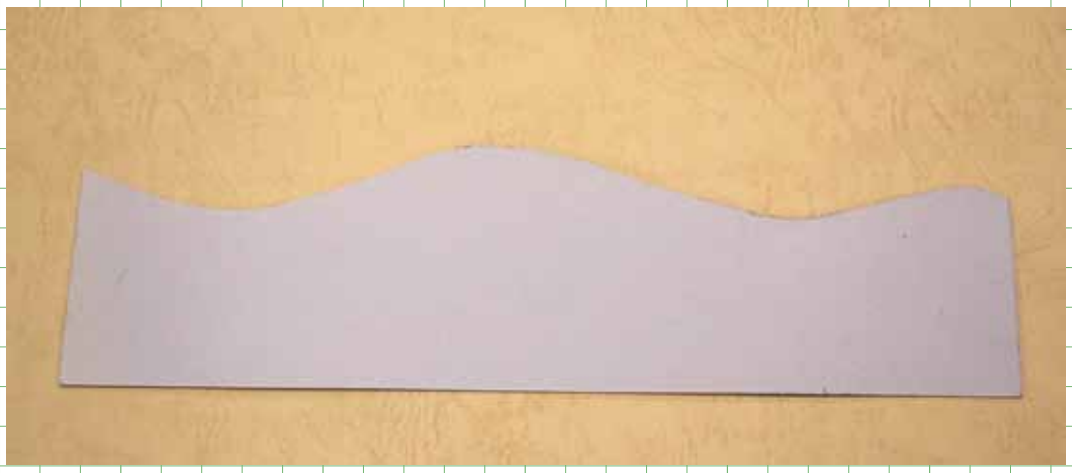
「現代美術に“オプティカルアート”というものがありますが，みんなも作ってみよう。ただし，授業のポイントはどのような工夫をすればうまくいくか，その方法を考え出すことにあります。



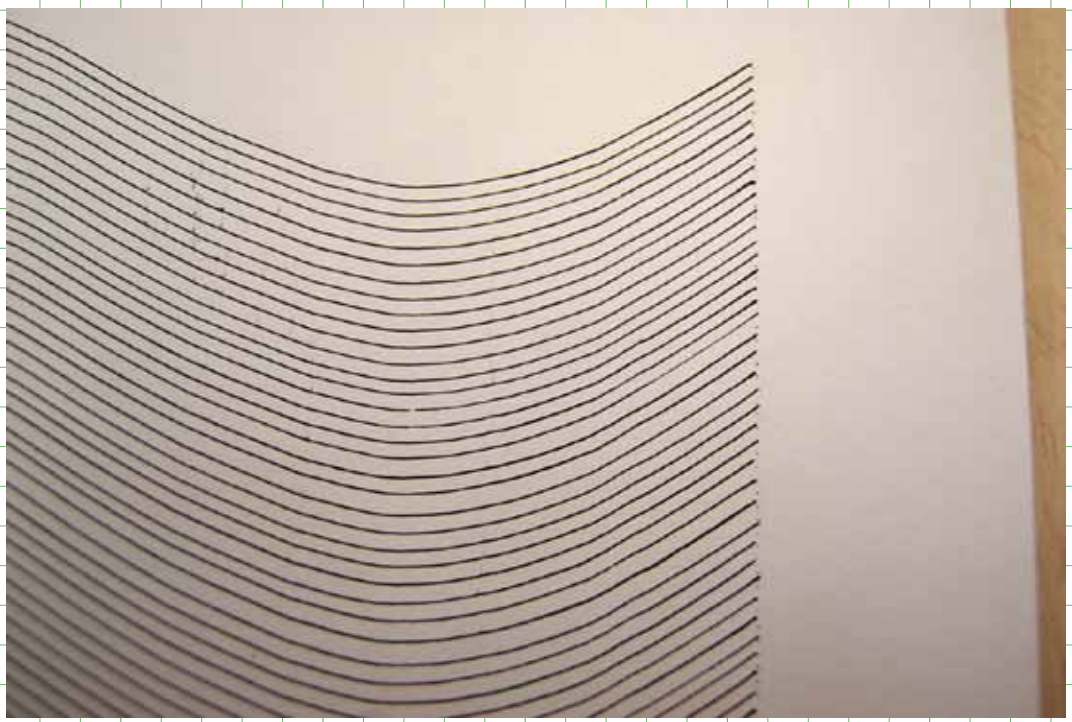
■題材の説明

どのようなペンを選ぶのか，どうしたら均等な間隔で曲線を描いていけるのか，どうしたら均質な筆圧を維持していけるのか，どうしたら各線のスタートとエンドにトラブルが起きないようにすることができるか，それぞれアイディアを考え出しながら試行錯誤を行い完成に至ってほしいと考えました。

13 メイク オプアート



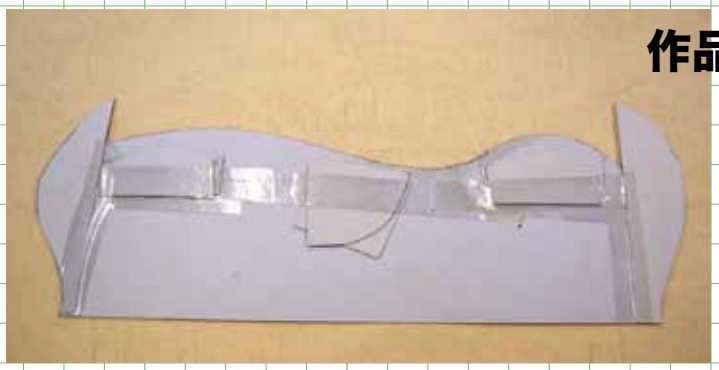
厚紙を使ってこのような曲線定規を生徒各々がつくって描画していきます。
上掲は基本的な状態の曲線定規です。これを普通に使っていくと等間隔で線を引くことができなかったり、インクのにじみが発生したり、かすれが発生したりとトラブルが発生しやすくなります。これをスタートにしていよいよ問題を解決していきます。

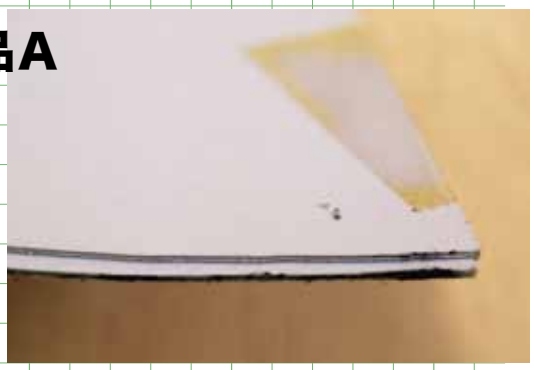


どうしたら等質の一定の線を引いていくことができるのか。
生徒は様々な方法を工夫し取り組んでいってくれたのでした。

13 メイク オプアート

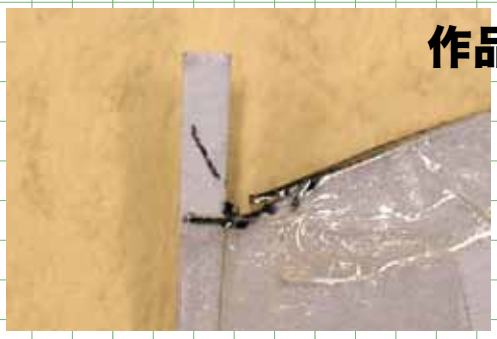
作品A





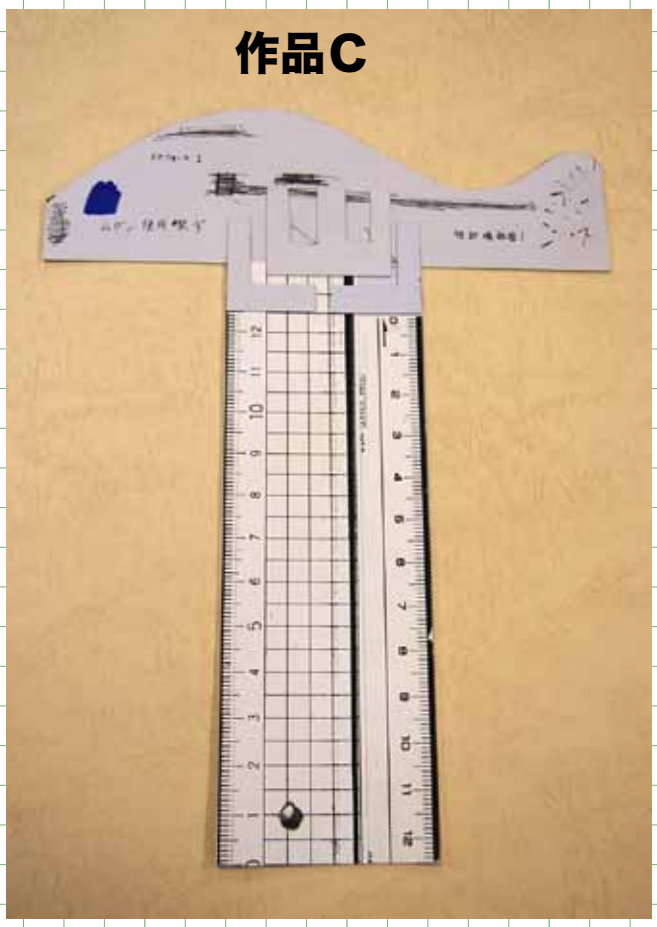
厚紙を重ねてペン先に空間をつくることにより、インクのにじみを防止したゲージ

作品B



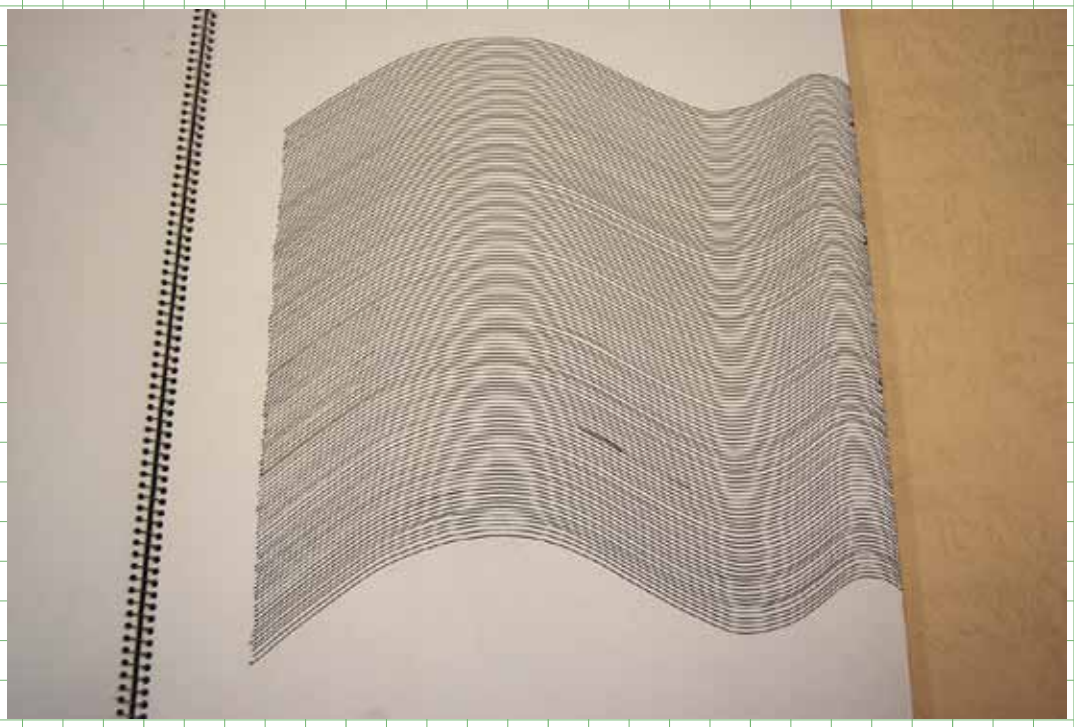
描線のスタートとエンドにしかけを作って、それぞれの状態を一定にさせようとしたゲージ

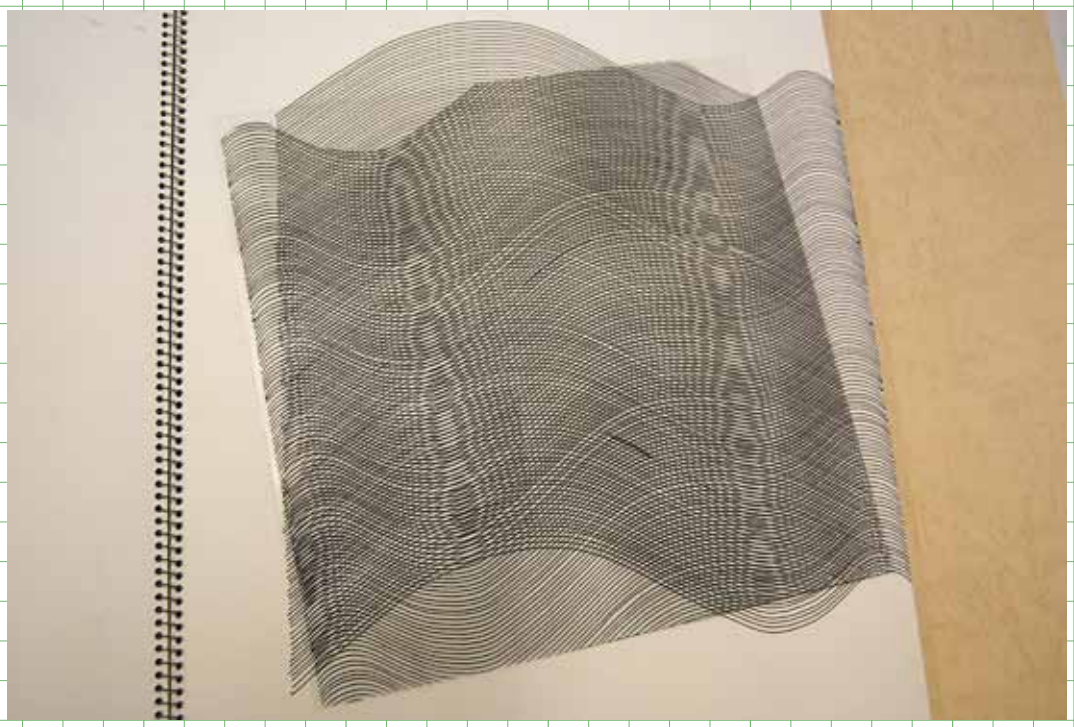
作品C



さまざまな工夫を生徒たちがする中、多くの生徒がう〜んとうなって感心するようなゲージが現れました。直線定規をコピーしたものを厚紙に貼って、その目盛を曲線ゲージを一定にずらしていく目安としたのでした。

13 メイク オプアート





仕上がった作品を透明シートにコピーし、それを描画した作品そのものに重ねて動かすと「モアレ」が生じます。
生徒は「気持ち悪〜い」と言いながら長い時間動かして楽しんでいました。

■授業題材名

クラスにおける公的（パブリック）な時間割を、個人的（パーソナル）なものに変換して表現する課題です。

14

コンセプト時間割

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　5時間

■生徒への第一声

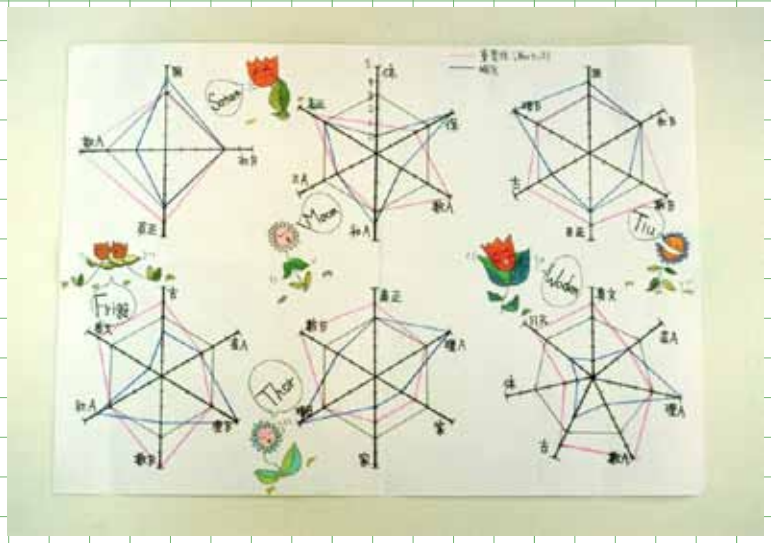
「普段教室で見る時間割は誰が見ても同じ情報が与えられ，他のクラスと比較しても同質であり，さほどそこから感情的なものは感じられませんが，思い切ってその無機質な時間割を自己のコンセプトによって再構成して表現してみよう。パブリックな時間割からパーソナルな時間割への変換です。」

■題材の説明

授業において何かあるテーマを与えたときに，できあがった作品が多少の差はあれ似たり寄ったりというものではなく，平面もあれば立体もある，生徒個々のコンセプトが様々な結果となり具体化されるような題材ができないかということを考えて設定したものです。

14 コンセプト時間割

14 コンセプト時間割



14 コンセプト時間割

男の男による男のための
時間割
月
火
水
木
金

月 火 水 木 金 土
1 りA げ すA しA えB すB
2 ぬB えB た た すB りB
3 えB こA しB えA りA えA
4 こB りB こB りB しB こB
5 すA か げ こA げ
6 しA か えB すB すA
7 HR S

■授業題材名

ノーマルな地図をしっかりと描けるようになった上で、コンセプトにより再編したユニークな地図を仕上げます。

15 # コンセプト地図

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

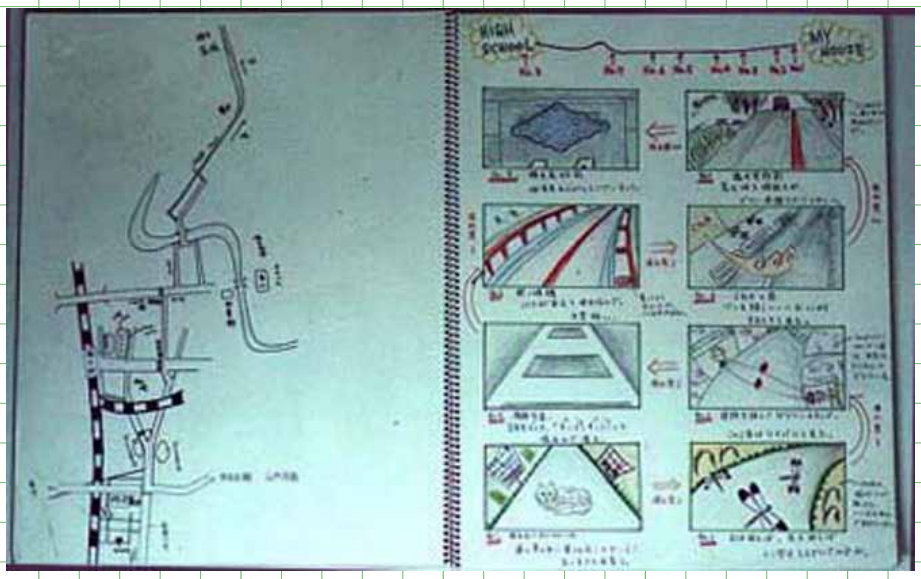
① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間　5時間

■生徒への第一声

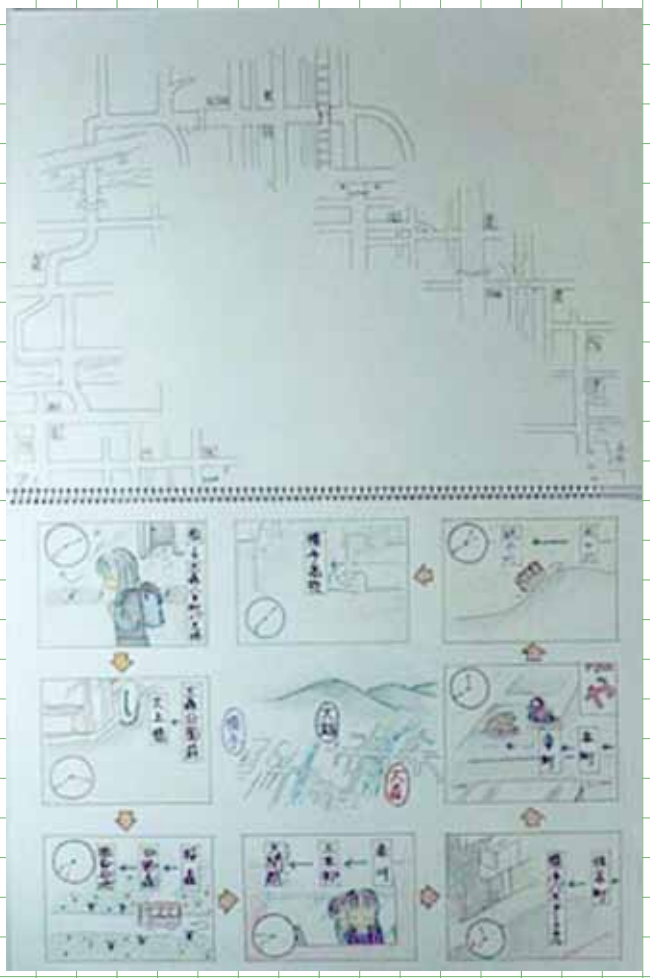
「コンセプト時間割で得た発想方法を活かして，今度は自宅，学校間の地図をコンセプトで再構成してみよう。条件は平面で仕上げるということだけです。」



■題材の説明

スケッチブックの片側には通常の表記方法により出来るだけ正確な地図を描き，右側には自身の設定したコンセプトにより自宅と学校間を表すユニークな地図を描き出します。光景で表現する，文字だけで表現する，感情を表現するなど多様な作品が完成していきました。

コンセプト地図



■授業題材名

ノーマルな地図をしっかりと描けるようになった上で、コンセプトにより再編したユニークな地図を仕上げます。

16 # 実物大立体人体デッサン

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間　6時間

■生徒への第一声

「人物デッサンってやったことあるかな？　大きくて立体的な人体を小さな紙に描くなんてことよりも，思い切って実物大のデッサンを立体的にやってみないか？　そして完成した作品はこっそり学校のどこかに展示して，みんなを驚かせてみようよ。」

■題材の説明

３～４人のグループをつくり，自身や友人の体を触りながら新聞紙，ビニール袋，テープ，紐をつかって等身大の塑像をつくっていきます。それに学校のジャージや制服を着せてみると何ともリアルな作品が仕上がっていきます。校内に置いてある作品を見たとき人が驚くということはできるだけリアルに仕上げる必要があります。そのいたずら心のエネルギーが授業を盛り上げ，持続させていきます。

彫塑展

16 実物大立体人体デッサン

■授業題材名

何でもない形を何かに“みたえる”ことはとても楽しいことです。友人の見方も参考にして石に絵を描きました。

17 # あすなろの石

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間 4時間

■生徒への第一声

「これらは河原から拾ってきた石なんだけれども，じっと見ているとそれぞれ何かの形に見えてきて楽しいものです。その見えてきた形を石に描いみませんか。自分で感じた形を単に描くのではなく，同じ石をグループでまわし，友だちが見えた形も参考にしてみよう。」

■題材の説明

グループの４人でそれぞれの石を回し見し，どんな具象物が見えてきたかをシートに書いていきました。ぐるっと一周したところで書き込まれた内容を見て，「えっ，どうすれば見えた？」「そうそう，同じ同じ」など大いに盛り上がり，みたての楽しさを味わってくれました。

17 あすなろの石

もっとあるはず・・・
他作品探しています。

■授業題材名

小さいながら新聞や雑誌に載っているミニ広告にはユニークなものがあります。架空のラーメン広告にトライ！

18 カップラーメンミニ広告

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間　3時間

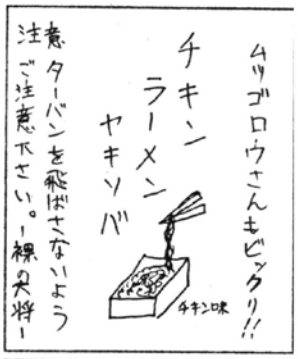
■生徒への第一声

「新聞や雑誌で見ることのできるミニ広告。よく見てみると小さなスペースながら様々な工夫がありユニークなものもあります。みんなもこれらを参考に身近なカップラーメンをテーマにしてミニ広告をつくってみよう。」

■題材の説明

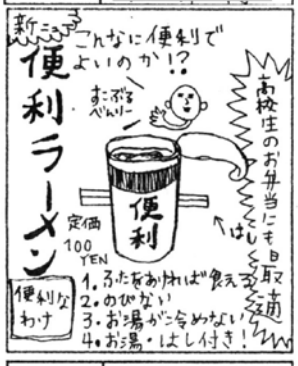
恐らく美術の授業題材としては最小の部類に入ると思いますが，数多く作品をつくっていかなければならないことや，小さいスペースが故に制約もあり通常の広告作品に匹敵する題材かと思っています。同じカップラーメンというお題ながら多種多様の作品が仕上がったものを見て，生徒たちの互いを健闘し合う光景が見られました。

マイナス40℃の世界でも
モービルの性能は変わらない。
モービルなら
こんなになめらか。
100%
化学合成
※クギは打てません


ムツゴロウさんもビックリ!!
チキン
ラーメン
ヤキソバ
注意 ターバンを飛ばさないよう
ご注意下さい。一裸の大将一
チキン味

うどん
うさぎ
うさぎ欲しい人にプレゼント
ずーっ
野菜とにんじんがいっぱい!!
たべてたんせ
(数量限定)

新
NEW
アーメン
とぶ!!


新
便利ラーメン
こんなに便利でよいのか!?
高校生のお弁当にも最適
はしくれ
便利なわけ
定価
100
YEN
1.ふたをあければ食え
2.のびない
3.お湯が冷めない
4.お湯・はし付き!

消化よろしい
うどん
病気のときも食べられる
お野菜入れると なおよろしい
おー
旬のりーひかえめ
食べて。
(ください)

極太
「120」は、価格と商品名です。
120
円

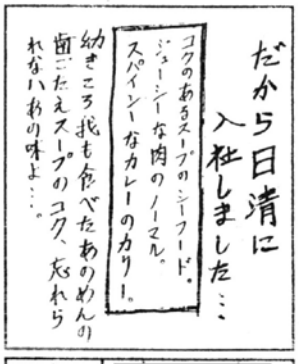
のびても
うまい。
日清
チャルメラ

あ、
U.F.O。
日清UFO

うまさ敵なし
日清
無敵ラーメン
©円谷プロ

思わずとも食い
とん

ブルセラーメン


だから日清に
入社しました。
コクのあるスープのシーフード。
ジューシーな肉のノーマル。
スパイシーなカレーのカリー。
幼きころ我も食べたあのめんの
歯ごたえスープのコク、忘れられ
ないハーモニーの味よ…。

開始
中華麺
和風
極のめん
中華とり伝うれしい味
かりしな美
何とお得な120yen
ちょっとピリ辛いのが
開始
GOOD 120yen

とにかくまずいよ
世界一まずいラーメン

■授業題材名

卵一個を守ることに挑戦した授業です。どうせ守るならということで、３階から落として確認してみました。

19 # 生卵落下保護パッケージ

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　１年　２年　３年　】　部活動　行事活動　■活動時間　４時間

■生徒への第一声

「この１個の卵ですが，この卵を守るパッケージを考えてほしいのです。どうせ守るなら３階から地面に落としても割れないものをつくってみよう。しかしパッケージにかけられるコストは中の商品と比較すると極々小さいものです。ちなみにこの卵１個の値段は１０円です。」

■題材の説明

イメージしたものと出来上がったものの差というものは多かれ少なかれどんなものにもあります。頭の中の学習では天下無敵な彼ら彼女らですが，果たしてその結果は・・・・。ちなみに落下傘の取り付けなど極端に空気抵抗を妨げるものの取り付けは不可としました。あくまで「卵保護パッケージ」ですから。

３階から自然落下

■授業題材名

卵一個を守ることに挑戦した授業です。どうせ守るならということで、３階から落として確認してみました。

20 郵送自画物

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　１年　２年　３年　】　部活動　行事活動　■活動時間　３時間

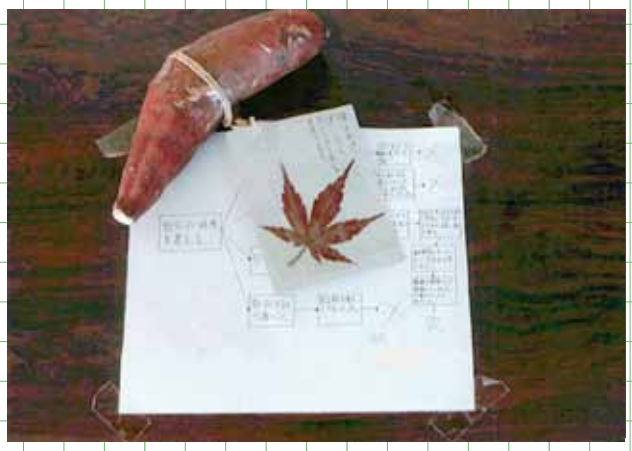
■生徒への第一声

「自分という人間を分析してみて，その中から一番自分の特徴的な部分に着目してそれを物に変換してみましょう。自分という人間を物に変換するための“発想”をした訳ですから，今度はそれを郵便局から私に“発送”してください。私は送られてきたものを見てみなさんという人間の特徴を想像しますね。」

■題材の説明

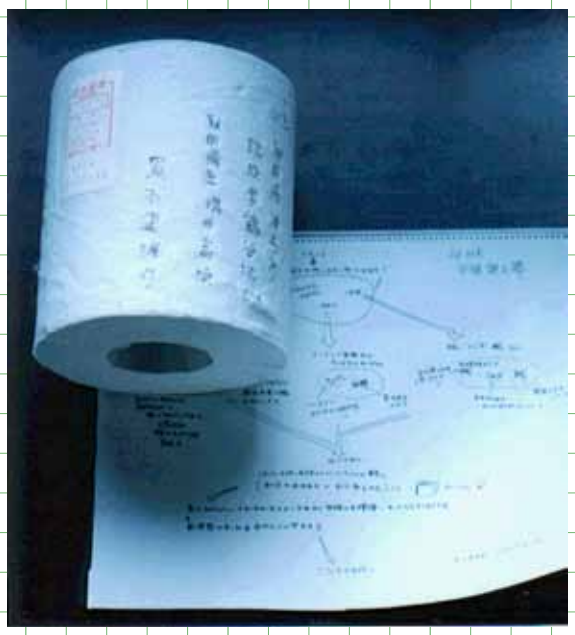
送付された作品は廊下に展示しましたが，コピーした「発想」シートも添えることにより，一般の生徒，教員にも理解してもらうことができました。

20 郵送自画物



どうしてそのようなものを選んだのか，決定に至る思考の過程を説明したペーパーといっしょに廊下に展示しました。

20 郵送自画物



どうしてそのようなものを選んだのか，決定に至る思考の過程を説明したペーパーといっしょに廊下に展示しました。

20 郵送自画物

どうしてそのようなものを選んだのか，決定に至る思考の過程を説明したペーパーといっしょに廊下に展示しました。

■授業題材名

21

オブジェという言葉がおしゃれで不思議な物体程度の意味で使われているのが気になり、取り組んだ授業です。

ほんとうのオブジェ

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　4時間

■生徒への第一声

「オブジェという言葉はテレビ番組やみんなの会話の中にも登場していますが，本来のオブジェの意味はどうも　“ おしゃれ ” や “ 不思議な ” 物体ということではないのです。語源は別として，美術の世界で言うところオブジェは “ 言葉 ” というものが重要です。そのことを制作を通して確認していきましょう。」

作品名「精子装置」

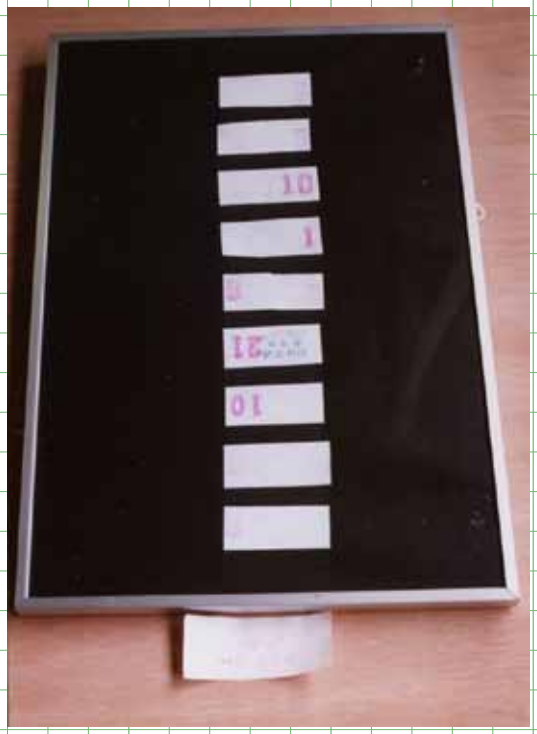
釘という本来固体同士を固定するために存在するものに着目し，半端に差し込むことにより地球の空気すべてを静止するという壮大なイメージを提示しながら作品名を静止にひっかけてあっさり「精子」としている。

■題材の説明

風変わりな立体作品をオブジェと言っていた生徒の言動からヒントを得た題材です。身近なものに着目して，その本来の用途や置き方を変え，それに言葉のアイロニーを添えて提示するという現代美術の出発点と言って過言ではない “ レディ・メイド ” と “ オブジェ ” へのアプローチです。

作品名「第一級危険物」

本来人間の生活の役に立つために存在している輪ゴムに着目した。それも使い古された役にも立たなそうな輪ゴムを選び，それを紙に貼り付けることでさらにその能力を奪った上で，作品名を「第一級危険物」としている。



作品名「生き残り」

作品名は残念ながら考え抜かれた上で決定されたものではないが，普段使用しているバスの乗車券に注目し，意味ありげに数字を並べて提示している。本来であれば持ち帰ることはできないものらしいのだが・・・・。

作品名「SAY YES = NOT」

SAY YES　→「はい」という。
NOT　→　～でない
という肯定，否定相反する言葉をイコールで結ぶ作品名をつけているが，そのベースにあるのは，テレビ番組「101 回目のプロポーズ」の最終回で登場する「ナット」とその番組の主題歌である「SAY YES」などが複雑にからみあっているところにある。

■授業題材名

ものを作ることで美術を考えるのではなく、ディベートを通しての新たな方法で美術について考えた授業です。

22 # ディベート 「美術の授業において“提出期限”は重要である。」

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間　4時間

■生徒への第一声

授業も半年過ぎたところですが，提出期限を守らない人がちらほら出てきました。そこで「美術の授業において“提出期限”は重要である。」について考えていきたいと思います。考える方法はディベートで行います。美術室中央より窓側が肯定側，廊下側が否定側となります。ジャッジは私ではなく，国語の先生に登場していただきますのでご安心を。」

■題材の説明

単に物を作ることを通して美術を考えていくだけではなく，論理の闘いにより新たな視点で美術（美術の授業）について考えてほしく，ディベートの方法を用いて題材設定しました。結果，実施４クラス中，肯定側勝利が３クラス，否定側勝利が１クラスでした。唯一否定側勝利のチームのポイントは，「期限を守るということは勿論大切だということは認識している。それは他の授業やホームルームでも実施されていることだが，美術の授業においてはそのことよりも，納得するまで取り組み，完成に至らせることの方が重要だ。これは他の授業やホームルームでは実現できない美術特有のものだ。」であった。この授業の後の課題はなぜかどの生徒も提出期限を守るようになりました。

・強制的に肯定側と否定側に分ける。

1　肯定側立論

2　否定側立論

3　作戦タイム

4　否定側反対尋問

5　肯定側反対尋問

6　作戦タイム

7　否定側最終弁論

8　肯定側最終弁論

9　勝敗、評価

・審判員は国語科の先生方に依頼。

・実施は全５クラス。肯定側勝ち４クラス、否定側勝ち１クラス。

■授業題材名

ナンセンスという言葉が流行った時代に取り組んだ題材ですが、ナンセンスな作品に至らずナンセンスでした。

23 ナンセンスコラージュ

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　4時間

■生徒への第一声

「ナンセンスという言葉が流行っていますが，意味を調べてみると“意味をなさないこと，ばかげていること”とあります。でも近頃よく見るナンセンス漫画は，それはそれで意味があるように感じられてならないのですが, みなさんはどうでしょう。コラージュの手法で“ナンセンス”な作品をつくってみよう。」

■題材の説明

「ナンセンス」という言葉が流行り，巷にはナンセンス漫画が台頭してきた時代の授業題材です。コラージュそのものが持つ本来の“非主観的・非意図的構成”の意やナンセンスそのものの意を踏まえて，生徒は意味をなさない方向に向かおうとしてはいるのですが，表現される作品は実にユニークという意味をもった作品が出来上がっていってしまいました。まったくナンセンスな授業題材です。

23 ナンセンス・コラージュ

■授業題材名

ある画家が“リンゴ”を描いたとすると・・・？　画家に“なりきって”“リンゴ”を描いてみました。

24 なりきリンゴ

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　6時間

■生徒への第一声

「これから美術室や図書館にある画集をできるだけ見ていきますが，その中でお気に入りの画家をつくってほしいのです。そしてその自分のお気に入りの画家が“リンゴ”を描いたとするとどのように描くか，それぞれの画家を十分調査した上で，その画家に“なりきって”リンゴを描いてほしいのです。」

■題材の説明

美術室や図書館にある（眠る）画集をどう活用していけるか，どうしたら熱心に生徒は画集を見てくれるのかを考えて設定した題材です。ではどうして“リンゴ”なのか。その学校の近辺は良質なリンゴの産地であり，俗説ではあるがアダムとイヴが食べて善悪を知った食べ物でもあり，１日１個のリンゴは医者を遠ざけるという諺があるくらい栄養価の高い食品でもあり，何より私が使っているパソコンにそのマークがついているからです。

12 HR NO. 1

マティス

・マティスは、ベットや車イスにしばられホテルのスイートルームで過ごし、旅行もかなわない生活をしていた。ホテルの部屋を自分なりに熱帯の楽園にした。その部屋の中は鳥が部屋から部屋へと飛びかっていたらしい。だから絵には鳥が飛び、熱帯植物もあると思う。

・絵の描き方は、輪郭線を引いてから、なかに色を置く。車イスで動きにくいので、彼の指示で動く助手たちが、紙を地紙にピンでとめマティスが配置に満足すると糊付けしていたらしい。だから絵に穴がある。

・マティスは紙の色で目がくらんでしまうので、医者にサングラスをかけたほうがいいと忠告された。だから明るい色が中心だと思う。

12 HR NO.

ピエール・オーギュスト・ルノワール
(1841 ~ 1919)

1841年、フランスのリモージュの貧しい仕立屋に生まれたピエール少年は、13歳の時、その美声を認められ、歌の手ほどきを勧められたが、「自分は音楽家向きではない」と考え、画家への道を歩み始めるのだった——

ルノワールの描く絵は独特の淡いタッチが特徴である。一見、大ざっぱなようにも見えるが、その中にもルノワールの工夫が絶えず注ぎこまれている。その1つが**青い影**である。2本りの特徴を用いて、ルノワールがりんごを描いたならば…左のようになる**はず**です。

24 なりきリンゴ

Jackson Pollock

一目見ただけでは理解しにくいポロックの作品。
自分独自の世界を確立したポロック ・・・。
その背景には、世界大恐慌・ヒットラーの独裁政治
・反ファシズム運動・第2次世界大戦 ・・・
と、まさに怒涛の時代があった。44歳の時飲酒と
スピードの出しすぎから木立に激突し、
この世を去ったポロック。彼の作品は、
一体私たちに何を語りかけているのだろうか。・・・。
緑をベースとし、その上に真っ赤なりんごを
ポロック風に描いてみた

HR NO.

HENRI MATISSE
1869-1954

アンリ・マティスはピカソとともに20世紀の
傑出した画家であり、感覚鋭い線と色彩の美しさに
かけては同時代に並ぶものがない。「その鮮烈な
色彩実験は美術史に転機をもたらし、以後の
芸術的発展のためのおおかたの基礎を築いた」
と、言われている。
りんごと背景の境界線を濃い色を用いしっかりさせ、
マティスの作品によく見られる明るい色も使って
マティス風に描いてみた。

HR NO.

カンディンスキー

～りんご～

・カンディンスキーは今世紀最初の偉大な抽象画家の1人である。彼は30歳で初めて絵を描きはじめ、彼自身の内面的な精神像と表現するための新しい言語を確立した自然の事物と、のちには幾何学的な形象をよりどころとしてつくり出した。

～行績～

・彼は、線と、幾何学的な形の物質的、情緒的特質についての理論を明確化し、円点・線から面へ…を制作した。

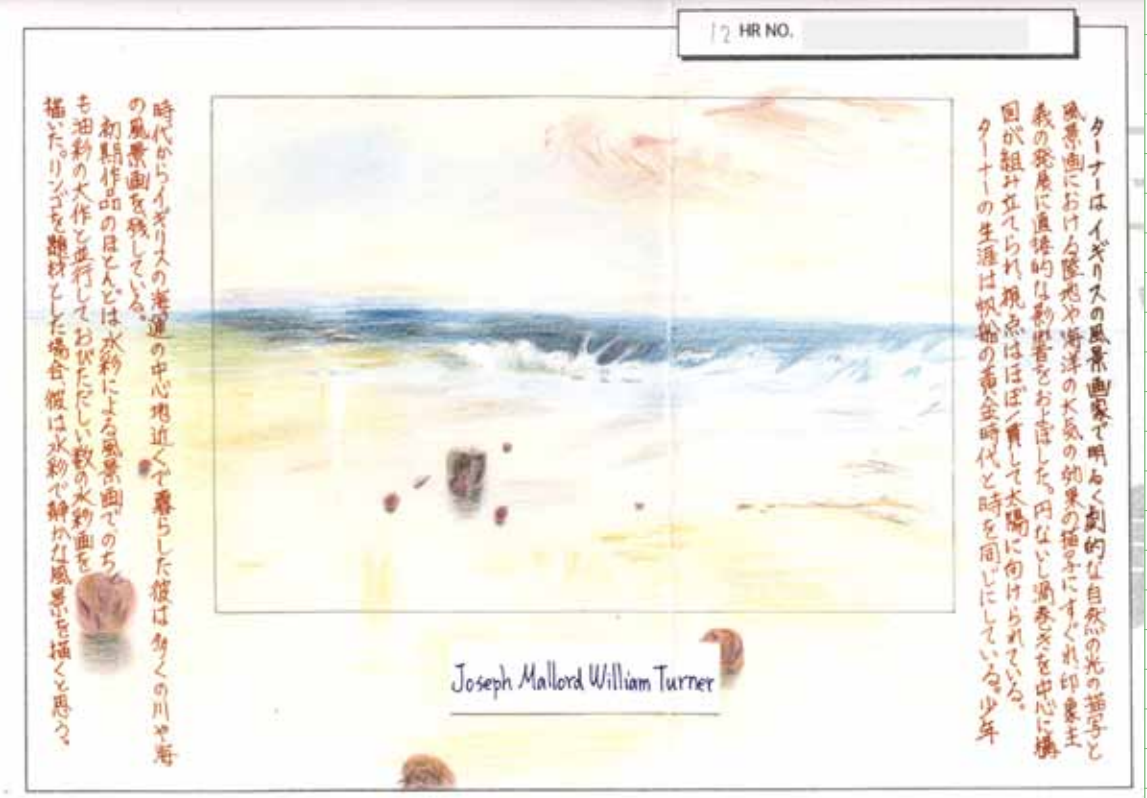
～特徴～

・動く対角線、平板なチョーカーボードの部分、色彩の混合して半透明なあるいは、不透明な色彩"安定していたり不安定であったり"、"堅い、おおいはやめらかい"、収縮したり拡大したりする円。彼の絵は、そういう動的な要素と静的な要素のコントラストを追求している。

～後記～

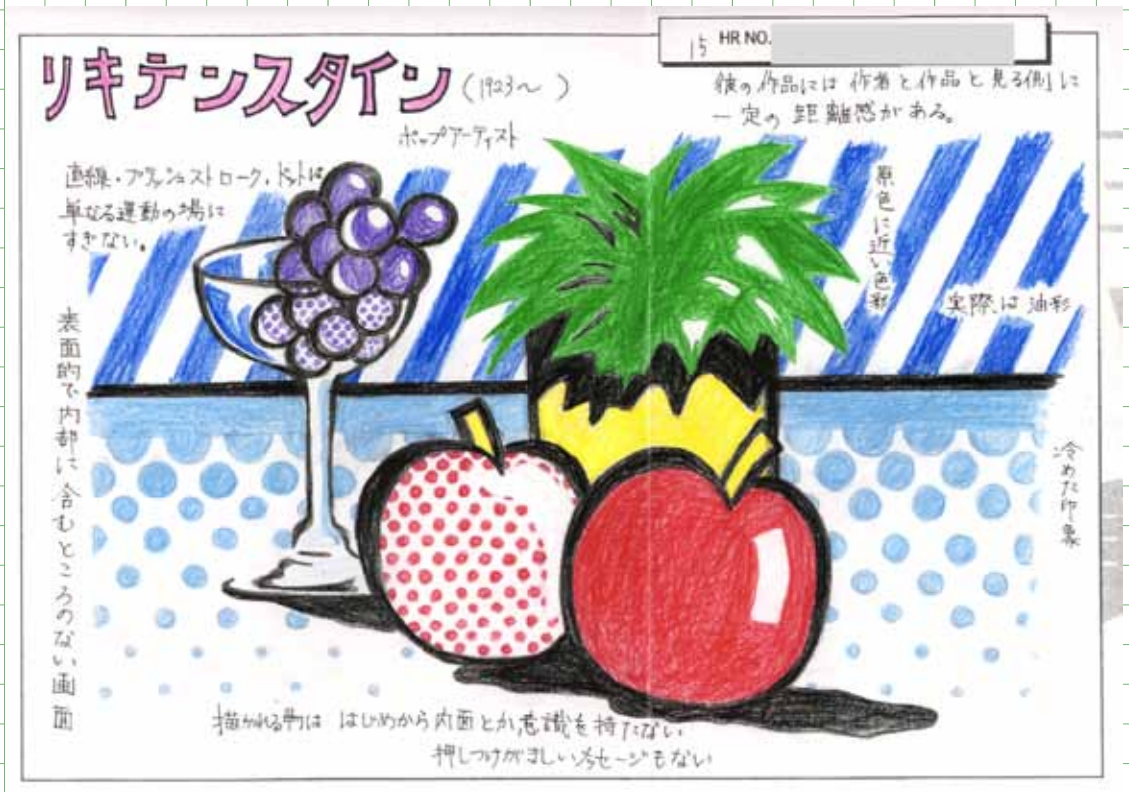
イメージを考えると、カンディンスキーは、新しい表現手段を見つけなければならなかった。彼は円形、三角形、四角形といって基本的な幾何学的な形に立ち戻って見るものに感動をかきおこす抽象作用の新しい方法を探した。

24 なりきリンゴ


12 HR NO.
ターナーはイギリスの風景画家で明るく劇的な自然の光の描写と
風景画における陸地や海洋の大気の効果の描写にすぐれ印象主
義の発展に直接的な影響をおよぼした。円柱いし渦巻きを中心に構
図が組み立てられ視点はほぼ真上で太陽に向けられている。
ターナーの生涯は帆船の黄金時代と時を同じにしている。少年
時代からイギリスの海運の中心地近くで暮らした彼は多くの川や海
の風景画を残している。
初期作品のほとんどは水彩による風景画でのちも油彩の大作と並行しておびただしい数の水彩画を
描いた。リンゴを題材とした場合、彼は水彩で静かな風景を描くと思う。
Joseph Mallord William Turner

12 HR NO.
レオノール フィニ

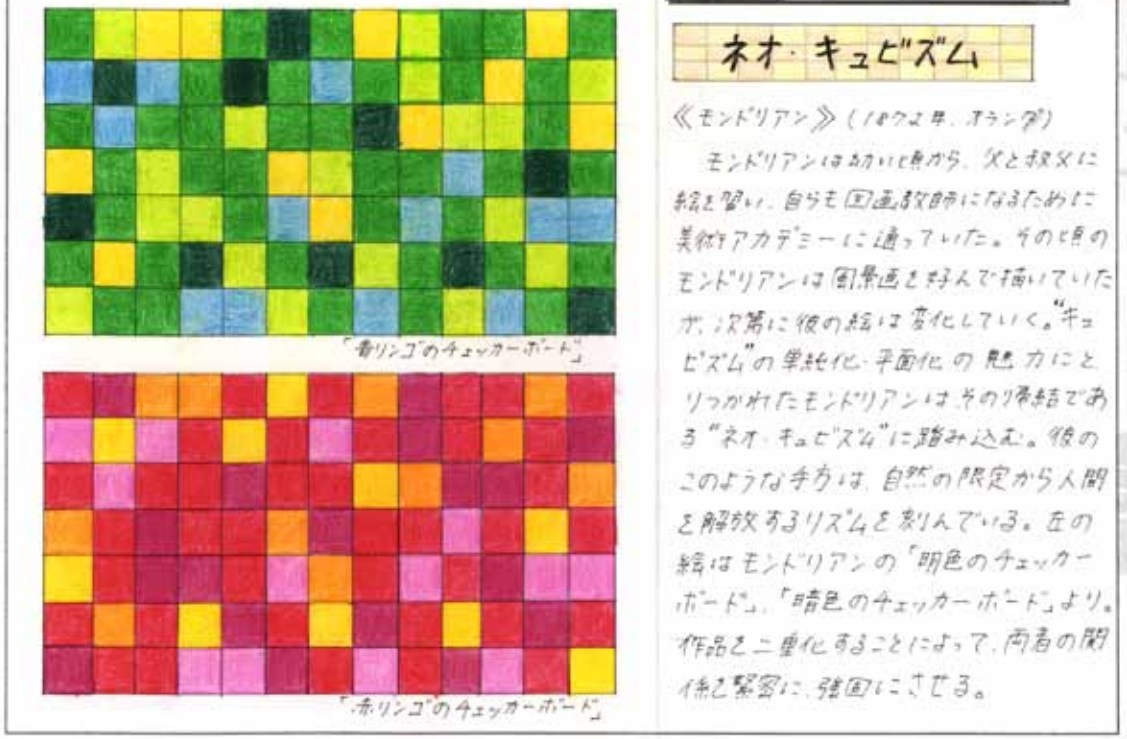
なりきリンゴ


15 HR NO.
リキテンスタイン（1923〜）
ポップアーティスト
彼の作品には 作者と作品と見る側に
一定の 距離感がある。
直線・アクションストローク・ドットは
単なる運動の場に
すぎない。
原色に近い色彩
実際は油彩
表面的で内部に含むところのない画面
冷めた印象
描かれる物は はじめから内面とか意識を持たない
押しつけがましいメッセージもない

12 HR NO.
ライトオブダービー
《空気ポンプの実験》 1767－1768
WRIGHT OF DERBY
1734-1797
画材：油絵の具
画風：写実的自然主義
本名：ジョゼフ・ライト
（ダービー出身）
・トマス・ハドスンのもとで、
肖像画家としてスタート。
・重々しい古典（ヴァニタス）の比喩や
世俗的事物を取り入れ
蠟燭（ろうそく）の光などを
光源としている。
→燭光（キャンドルライト）画
・後には風景画を多く
描いた。
暗示
「ヴァニタス」
生のはかなさを
意味する。
キャンドルは時間
の経過を、どくろ
はその結果として
の死を表す。
ここでは、壊った
科学で、やがて
訪れる死を表現

24 なりきリンゴ

JASPER JOHNS
ジャスパー・ジョーンズ
1930年、ジョージア州に生まれる。
教科書にもある代表作「3つの旗」(※1)の他、※2のような立体、平面と立体の総合である※3などの作品も手がける。
記号的なフォルムや断片を用いることにより、物語性、批判性のある表現が可能だといわれる独特な手法をもつ。また、'70年代には斜線を駆使するクロスハッチングを多用。色彩に流れが出るよう、筆ひかた温めて使う、エンコースティックを好む。
内向的とされることが多いらしい…。
※1 "3 Flags"
※2 "Ale"
※3 "Tantaus"
1960年代の名作の"地図" MAP
州の名前のアルファベットと太平洋・大西洋の青、熱風の赤が入り乱れる作品。
彼独特の記号的なものと色彩の同居が、最もわかりやすいと思われるこの作品だが、熱風のイメージからアメリカの貧富など社会状況への批判なども読みとれると言われているが…さて実のところは…?
JASPER JOHNS
15 HR NO.
APPLES


17 HR NO.
ネオ・キュビズム
《モンドリアン》(1872年、オランダ)
モンドリアンは幼い頃から、父と叔父に絵を習い、自らも国画教師になるために美術アカデミーに通っていた。その頃のモンドリアンは風景画を好んで描いていたが、次第に彼の絵は変化していく。"キュビズム"の単純化・平面化の魅力にとりつかれたモンドリアンはその集結である"ネオ・キュビズム"に踏み込む。彼のこのような手方は、自然の限定から人間を解放するリズムを刻んでいる。左の絵はモンドリアンの「明色のチェッカーボード」、「暗色のチェッカーボード」より。作品を二重化することによって、両者の関係を緊密に強固にさせる。
「青リンゴのチェッカーボード」
「赤リンゴのチェッカーボード」

24 なりきリンゴ

HR NO

Sam Francis（米・1923～）

DEPTH is ALL
－深さこそすべて－

apple

― 色彩の夢の抽象画家 ―

サムは"生涯が一場の夢であったような快楽感を表現しようとした。サムも、私たちも生きている現代は、表面にいろいろな事が見えていても、科学と合理が夢の神秘を消してしまって、内面が見えてこない。ペラペラの表皮になってしまったといえる。しかしそんな中でサムは、夢の中にいるかのように、現代の表面から中に入ろうとしている。言葉でも写真でも鏡でも写しだせない人の夢、心を画布へ写した画家である。彼の絵は年月を重ねるにつれ、躍動感あふれる絵となるが、これは、1960年代の彼が絵を始め間もないころの描き方である。戦争が終わり、世の中も、サムも、未来への道を求めている時である。このころサムは、アクリル絵の具を使いこのようにキャンバスいっぱいに塗めるように描いていたのが特徴だ。絵画の装飾性を否定してやまないサム・フランシスの姿がここにある。

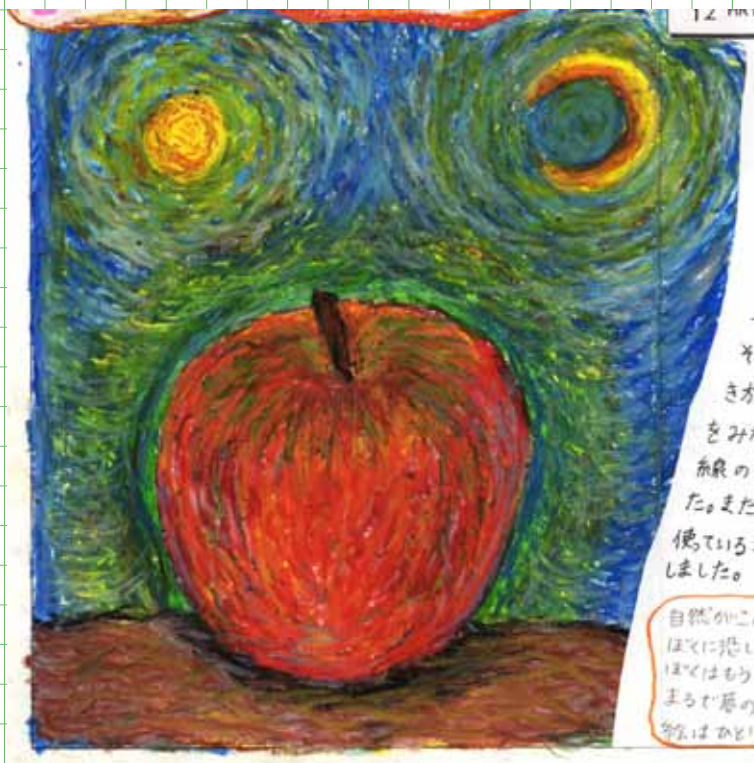
apple pie

サム・フランシスは、「生きてた中で一番つらかったのはママが死んだとき」だという。アップルパイは、米では日本のみそ汁的な、「おふくろの味」なのだ。だから、りんごといえば、ママのアップルパイを思い出して、絵を書くかなぁと思って、優しい雰囲気がにじみ出るような、アップルパイを書いてみた。

apple-green

アップルグリーンは、人間の幸福・喜びを表す、りんごの木のことを言っている。色は、黄緑。サムの故郷カリフォルニアのイメージのような鮮やかな色を使ってみた。「アップルパイ」も「アップルグリーン」も、1960年代のサムで、詳しい事は、1枚目と同じである。

24 なりきリンゴ



12 HR NO.

▶使用画材

油彩（油絵の具を使っている）

▶「描画」の特徴

左の絵は1890年にゴッホがかいた「糸杉のある道」を参考にしてかきました。ゴッホの描き方は1887年に印象派作家たちから影響をうけて一時点描法を用いた描き方だったがそれから徐々に自分だけの独特な描き方になっていった。その描き方を色々な絵をみながら研究していくと、点というよりも線の短いのが流れるように描かれていた。また、全体的に白を少くたけませて使っていることによって落ちつきがあるような気がしました。

17 HR NO.

ルノワール

「印象ー りんご」

ルノワールは言わずと生れた印象派の画家である。彼の活動は学生時代の仲間であったクロード・モネ、アルフレッド・シスレー等から影響をうけた。彼らはたいに友情で厚く結ばれ自分達の主張論ーすなわち印象主義を確立した。

印象主義とは、自然の与える瞬間的印象から、生まれた感動を描くことが大切だと考えたものである。

ルノワールの絵を見るとわかるように描く物の色彩の豊かさ、光の豊かさが事細かに描かれている。だから当時は印象派は全くよい評価をされなかった。しかし現代では、多くの人に愛されているルノワールの言葉にこんなものがある

「すべては眼でさまる」

ルノワールは人生を通し「豊かさ」を求めた。そして今多くの人の心を休ませるすばらしい画家である。

■授業題材名

８枚の有彩色と３枚の無彩色をどんな形に切り抜けばユニークな色相環とグレースケールになるか考えました。

25 アイディア色相環

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

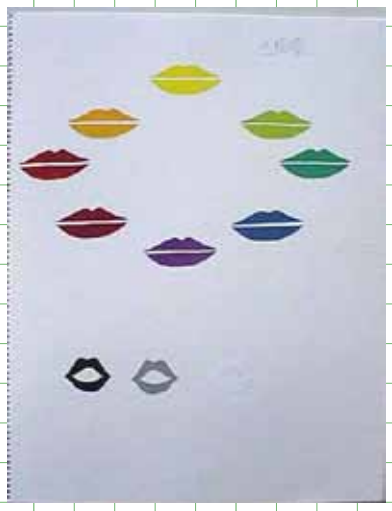
①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　１年　２年　３年　】　部活動　行事活動　■活動時間　１時間

■生徒への第一声

「今ここから持っていってもらった１１枚の色紙を順番通りに並べて輪にしてみてください。・・・・（黒はどうする？　黄色の隣に白か？　などの話し声が聞こえてくる。）・・・・・それでは色相環とグレースケールの話をしますね。



■題材の説明

一通り色相環とグレースケールの説明をしたところで，各色を配布したこともあり色相環をつくることにしました。そこで単に四角の紙片を貼るのではなく，輪にしたり列にしても形がつながったりひとつの世界が表現されるような形状を考え、仮止め接着剤を活用しながらつくりました。

25 アイディア色相環

もっとあるはず・・・

他作品探しています。

■授業題材名

なぜ色が見えるのかということについて、美術室の蛍光灯を光の三原色のフィルムで包むことで確認しました。

26 光の三原色部屋

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

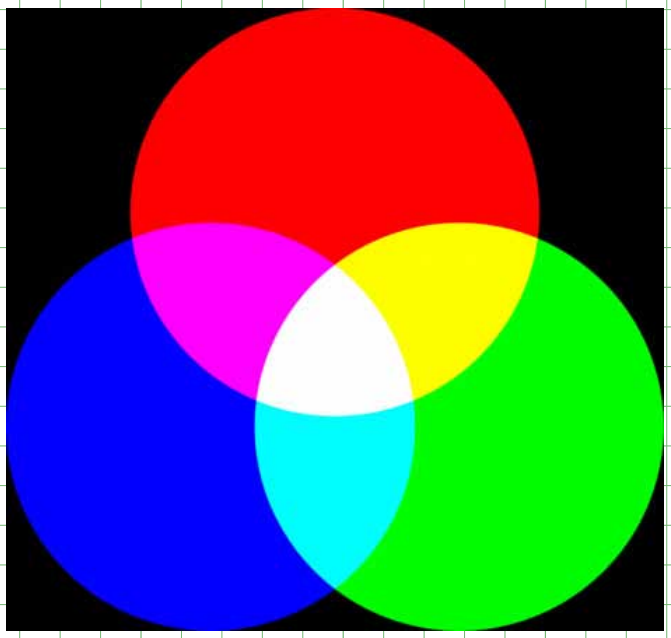
①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　1 時間

■生徒への第一声

「上を向いてください。もう気がついていると思いますが，美術室の蛍光灯の各列を赤・緑・青のセロハンで覆っています。前回学習した色光や吸収・反射といった内容を確認するため，実際に蛍光灯を列ごとに点灯させて手元にあるものの見え方がどう変化するかを確認してみましょう。」



■題材の説明

完全な効果は確認できないまでも，普段の教室が異空間化し光を実感するものとなり大いに盛り上がりました。生徒が発見した色のついた影は実に美しいものでもありました。　この後には回転混色の確認として扇風機を分解して取りくけた色面板を回転させてたり，ベンハムのコマの実演としてこれも扇風機を使ったりして最後まで盛り上がった一時間でした。

25 光の三原色部屋

真っ暗の部屋では何も見えません。なぜか？
光がないからです。
それでは少しだけ部屋に光を入れてみましょう。
ぼんやりと見えてきますが，どんな色なのかははっきりわかりません。
どうしてか？
反射するだけの可視光線の成分がないからです。

それでは各色の蛍光灯を点灯させてみましょう。

身の回りのものはどんな色に見えてくるでしょう。

さて，３色の蛍光灯を点灯させれば，理論的には白色光になって，身の回りのものは自然に見えるはずですね。

それでは点灯させてみましょう！

「おぉ～」

「へぇ～」

■授業題材名

好きなドリンクを宣伝するテレビコマーシャルを制作することを通して情報をつくる方法と考えを学びました。

27 ４コマドリンク テレビCM

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

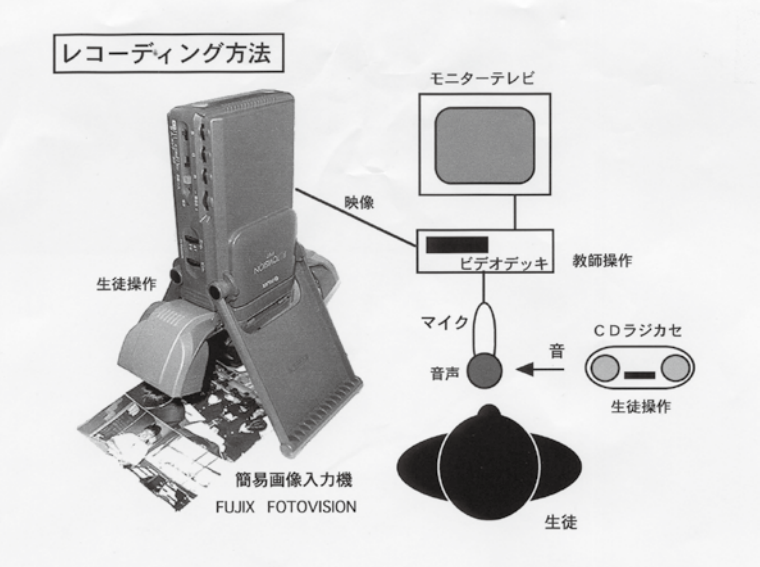
①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　１年　２年　３年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　６時間

■生徒への第一声

「普段見ているテレビコマーシャルですが，様々なアイディアや仕掛けと高額な制作費によってつくられているものがほとんどです。みんなが好きなドリンクを題材にテレビコマーシャルをつくることを通して，情報の受け手としてどのようなことに気をつけていかなければならないのかを考えてみたいと思います。」



■題材の説明

レンズ付きフィルムカメラが全盛期の頃の題材です。６人が１グループとなり，２４枚撮りのカメラを使いひとり４枚づつ撮影していきます。仕上がった写真を４枚連結させて最後にロゴ・メッセージカードをつくり音声同時レコーディングをして完成させた題材です。この作品を鑑賞した後，一般のテレビコマーシャルをいくつか鑑賞題材として取り上げ，工夫されている点や視聴者が誤解として解釈してしまうような点などを確認していきました。

27 ４コマドリンク CM

授業の流れ

1　好きなドリンクのどんなイメージを伝えるかアイディアを出す。

2　おおよその作品内容を進行表に記入する。

3　そのアイディアにしたがって写真の撮影計画を立てる。

4　６人のグループをつくり、グループごとに１個、レンズ付きフィルムカメラを受け取る。

5　グループのメンバーが協力して（モデル､アシスタントなど）撮影をすすめる。

6　写真が仕上がってくるまでの時間、最後のシーンで映されるタイトルロゴカードを制作する。

7　受け取った写真を４枚順番に縦に連結させて、最初のコマに作者カード（教師作製)、最後のコマにタイトルカードを付ける。

8　進行表に変更などがある場合には記入する。

9　レコーディングのリハーサルを放送室で行う。

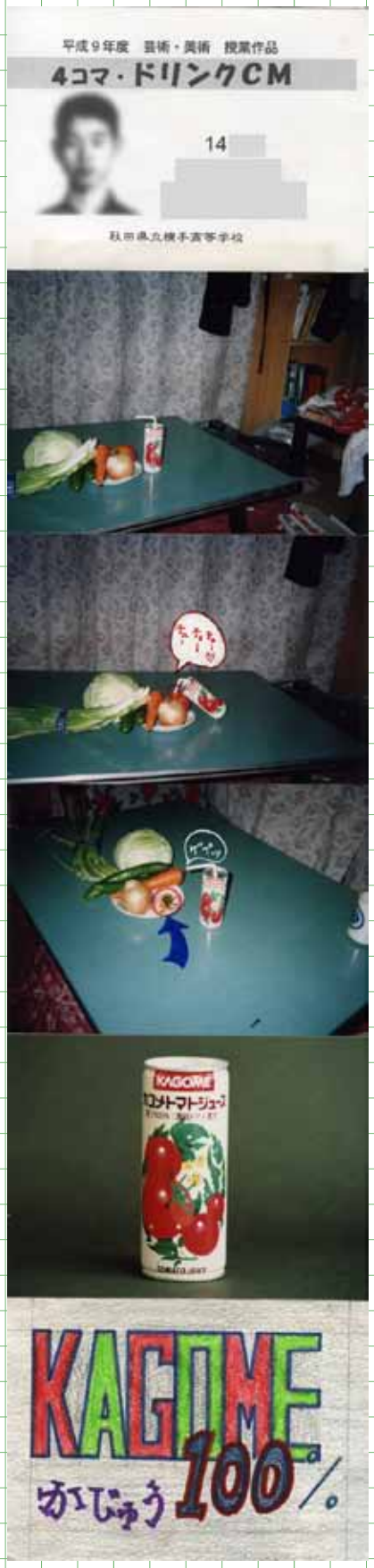
10　リハーサルでの作品を見て改善点、変更点などを検討する。

11　本番のレコーディングに臨む。

12　全員の全作品の鑑賞会、ならびにふり返りの記入を行う。

４コマドリンク CM

平成９年度　芸術・美術　授業作品
4コマ・ドリンクCM
～こっぷ編～
ブラウン
モーニング
リポート
ゴクゴク
Hagoromo


平成９年度　芸術・美術　授業作品
4コマ・ドリンクCM
14
KAGOME
KAGOME
100%

27 ４コマドリンク CM

４コマ　ドリンク CM　撮影風景

グループのメンバーが協力してモデルになったりその補助をしたりするなどして撮影していきました。
この写真は左の作品「GEORGEA　マイルドな君へ」の撮影風景です。作者のＡさんは納得のいくまで試行錯誤をし、細かい指示をモデルに出していました。

■授業題材名

学校創立記念の年にあたり学校紹介のテレビＣＭをつくり、伝えたい情報の分析や表現の方法を学びました。

28

４コマ学校紹介 テレビＣＭ

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

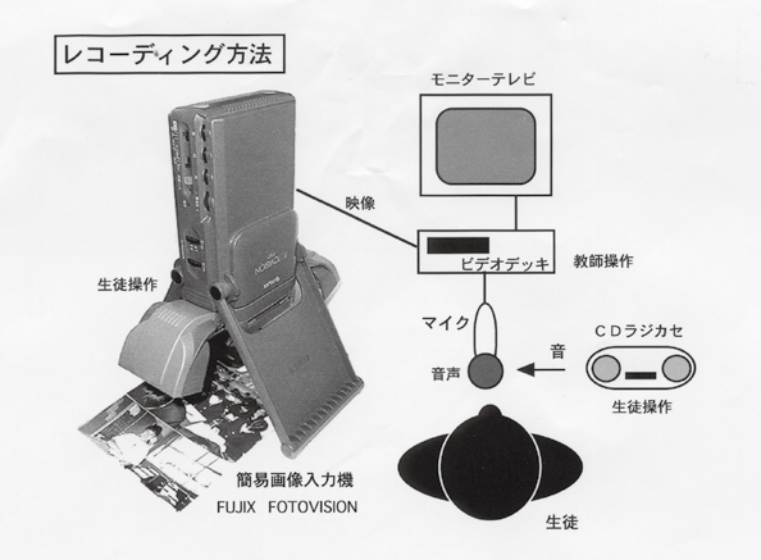
①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　１年　２年　３年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　６時間

■生徒への第一声

「学校創立１００周年という記念の年にあたり，学校を紹介するテレビコマーシャルをつくってみよう。出来上がった作品は一本のビデオにまとめて，みんなの母校である各中学校に贈ろうと思っています。みんながこの学校に入学して直に感じていることを大切にして一本の CM に仕上げてください。」



■題材の説明

「４コマ・ドリンク CM」を参考作品にしながら学校創立１００周年という記念の年に設定した題材です。生徒の多くがこちらの想像以上に学校を大切に思っていることが分かった題材でもあります。（各中学校への配布計画は当時の管理職からのストップがかかってしまい実現できませんでしたが，その生徒たちが卒業する際に全員に一人一本記念品として贈ることができました。）

28 ４コマ学校ＣＭ

授業の流れ

1　自校のどんなイメージを母校である中学校に伝えるかアイディアを出す。

2　おおよその作品内容を進行表に記入する。

3　そのアイディアにしたがって写真の撮影計画を立てる。

4　６人のグループをつくり、グループごとに１個、レンズ付きフィルムカメラを受け取る。

5　グループのメンバーが協力して（モデル､アシスタントなど）撮影をすすめる。

6　写真が仕上がってくるまでの時間、最後のシーンで映されるタイトルロゴカードを制作する。

7　受け取った写真を４枚順番に縦に連結させて、最初のコマに作者カード（教師作製)、最後のコマにタイトルカードを付ける。

8　進行表に変更などがある場合には記入する。

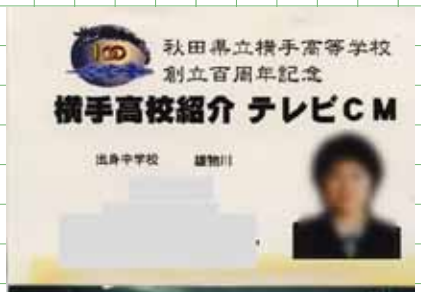
9　レコーディングのリハーサルを放送室で行う。

10　リハーサルでの作品を見て改善点、変更点などを検討する。

11　本番のレコーディングに臨む。

12　全員の全作品の鑑賞会、ならびにふり返りの記入を行う。

28 ４コマ学校ＣＭ



教師側で予め作製しておく。ファイルメーカーというデータベースのパソコンソフトを使用。顔写真も入れることができる優れもの。

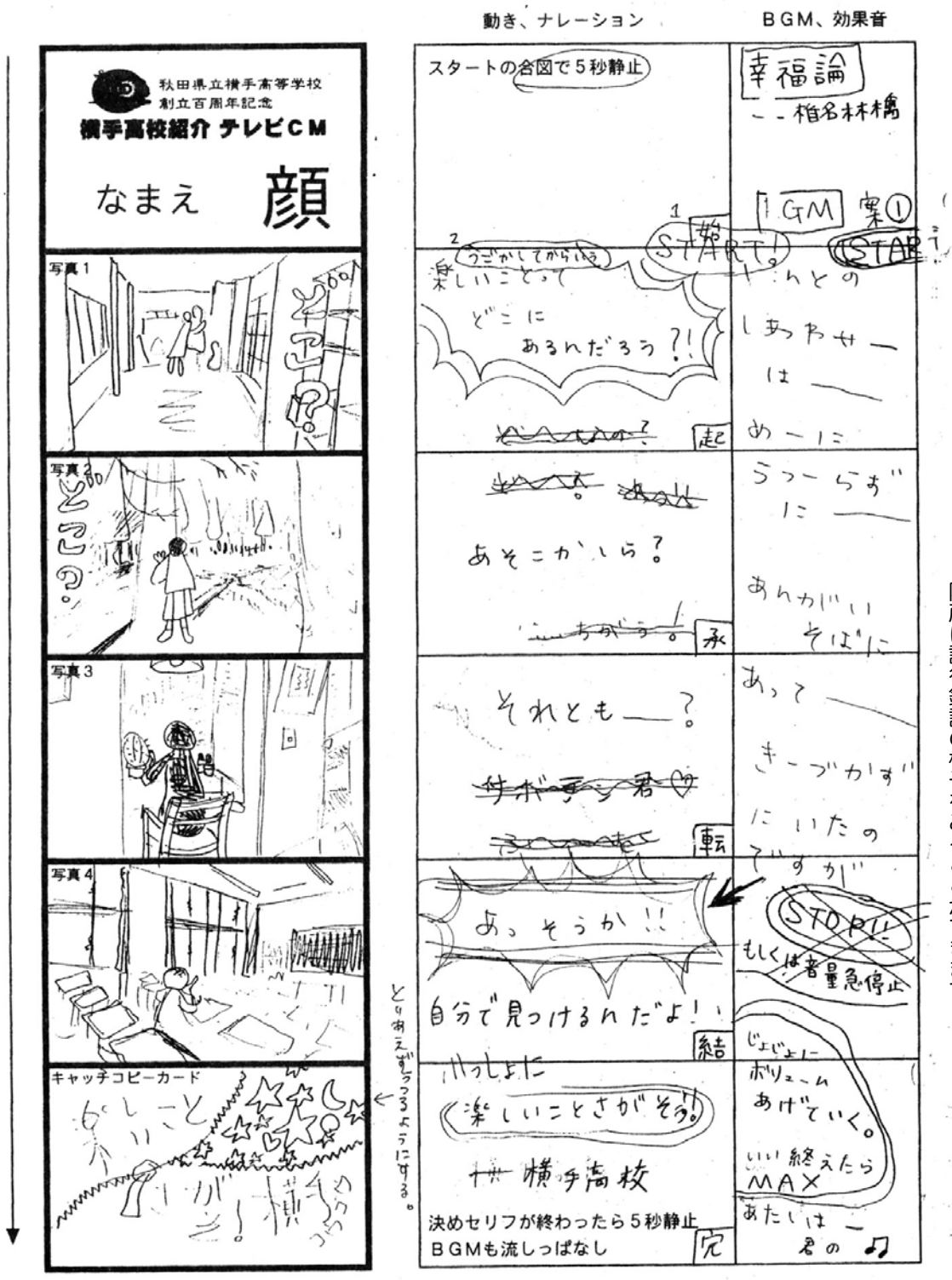
仕上がった写真にはカラーペンなどで書き込みも可能。

写りがはっきりしないところなど、ペン書きでフォローができる。

キャッチコピーは練りに練った言葉で表現したいところである。

それに合わせたイラストなどを入れると Good。

横手高校紹介テレビＣＭ　進行表



12 HR No. 氏名

随所に試行錯誤の様子をみることができます。

４コマ学校ＣＭ

横手高校紹介テレビＣＭ　進行表

	動き、ナレーション	ＢＧＭ、効果音
秋田県立横手高等学校 創立百周年記念 横手高校紹介 テレビＣＭ なまえ 顔	スタートの合図で５秒静止	5秒
写真１	1. ある日の放課後 教室でひそかに語らう 2人がいた。	＊ STAND By ＊ ・SONG by ゴリラガント グリーン 7秒
写真２	＊ 最近部活スランプでさぁ、練習行くのつらいんだよねぇ ✦ そーなのか。でもきついね。それを乗りこえるには練習するしか解決法はないよ。 ＊ ごーーーーん 間隔	15秒
写真３	✦ これでも食べてがんばりな！ ＊ うん！ ありがと	7秒
写真４	＊ じゃあ部活行くね。 間隔 ✦ 途中まで送るよ。練習していつかは自分の力で乗りこえなよ。 間隔	9秒
キャッチコピーカード 放課後の友は一生の友なり。 Yokote highschool	1. なにげない言葉にも友のやさしさ 放課後の友は一生の友なり 横手高校 決めセリフが終わったら５秒静止 ＢＧＭも流しっぱなし	12秒

highschool つづりは、school

１４ＨＲ　No.　　氏名

横手高校紹介テレビＣＭ　進行表

秋田県立横手高等学校
創立百周年記念
横手高校紹介 テレビＣＭ

なまえ　顔

写真１

写真２

写真３

写真４

キャッチコピーカード
横手高校
楽しいこと みつけよう
やりたいこと みつけよう

動き、ナレーション	BGM、効果音
スタートの合図で５秒静止	kinki kids「青の時代」
㋑「あへわがりんね―」←これが入っていなかったからもっと早く言ってもらう ㋒「ちょっと聞いてきだがー」 ㋓「ぜんぜんわかんなーい。」 こんなふうにみんな勉強してます。	~~さびながながす~~ ~~さびからながす~~ さびの１つ前からながす。
学校の裏山。 自然がたくさんあるけど ㋔「ブ――㋐あっちいてっ」㋕ 虫もたくさんいます。	
月をみながら 青春中。	
㋐「あへあ．これなに落書きしちゃった」 ㋕「先生きたらど～する？」 ㋐「あっ先生だ」 先生「こら――」 ２人「うっそ――」	
楽しいこと見つけよう やりたいこと見つけよう 横手高校 ←絶対言う 決めセリフが終わったら５秒静止 ＢＧＭも流しっぱなし	

＼2 HR　No. ～～　氏名

■授業題材名

前出の４コマテレビ CM で使用するリサイクルカメラの使用方法に慣れるため行った授業です。

29

目のある風景

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　１年　２年　３年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　２時間

■生徒への第一声

「これから配る画用紙を使って，目玉の絵をワンペアつくってください。出来上がったら裏に両面テープを貼り付けます。これから次の授業まで校内のあちこちを観察して，目玉をつけるとおもしろそうな場所や物にその目玉を貼り，このリサイクルカメラで撮影しましょう。おもしろい写真を期待しているよ。」

■題材の説明

４コマ・ドリンク CM や４コマ学校 CM の授業を行う前の撮影練習として設定した題材です。普段見慣れている校内でも，見方を変えるとおもしろそうなものは結構あるものです。様々なものを顔に見立てて，生徒たちは撮影してくれました。

29 目のある風景

ひとりにつき４枚前後撮影しましたので、仕上がった作品を並べてコメントやイラストを書き入れての発展的作品を制作すればよかったと今になって反省中。

■授業題材名

色彩の学習内容確認のため、ビジュアルな表現方法を用いた美術の授業ならではのレポートをつくりました。

30

赤く見えるしくみ

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間　1 時間

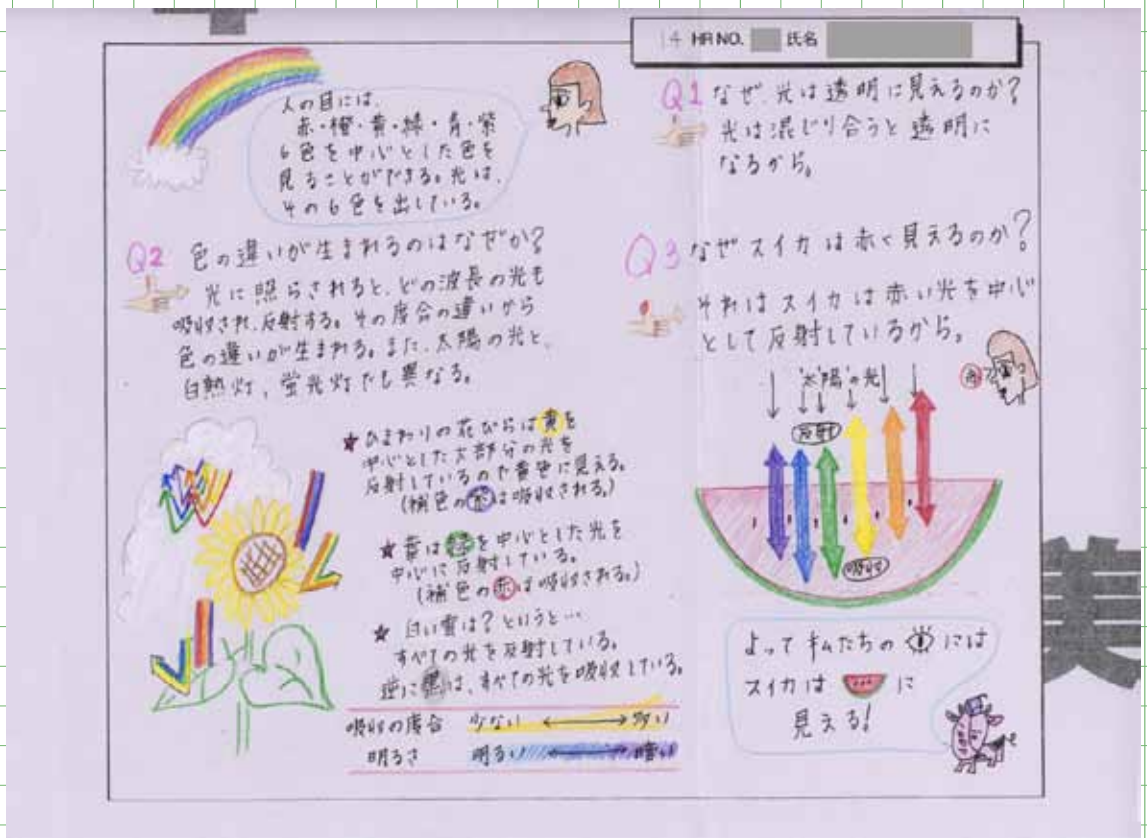
■生徒への第一声

「“ 色の話 ” はどうだったでしょうか。一部の中学校でも習ったようですし，これからの物理の授業でも習う内容ではありますが，色彩の授業のまとめとして “ なぜ人は赤いものを赤く見えるのか ” を来年の一年生に分かりやすく説明できるようなビジュアル的なレポートとして提出してください。

■題材の説明

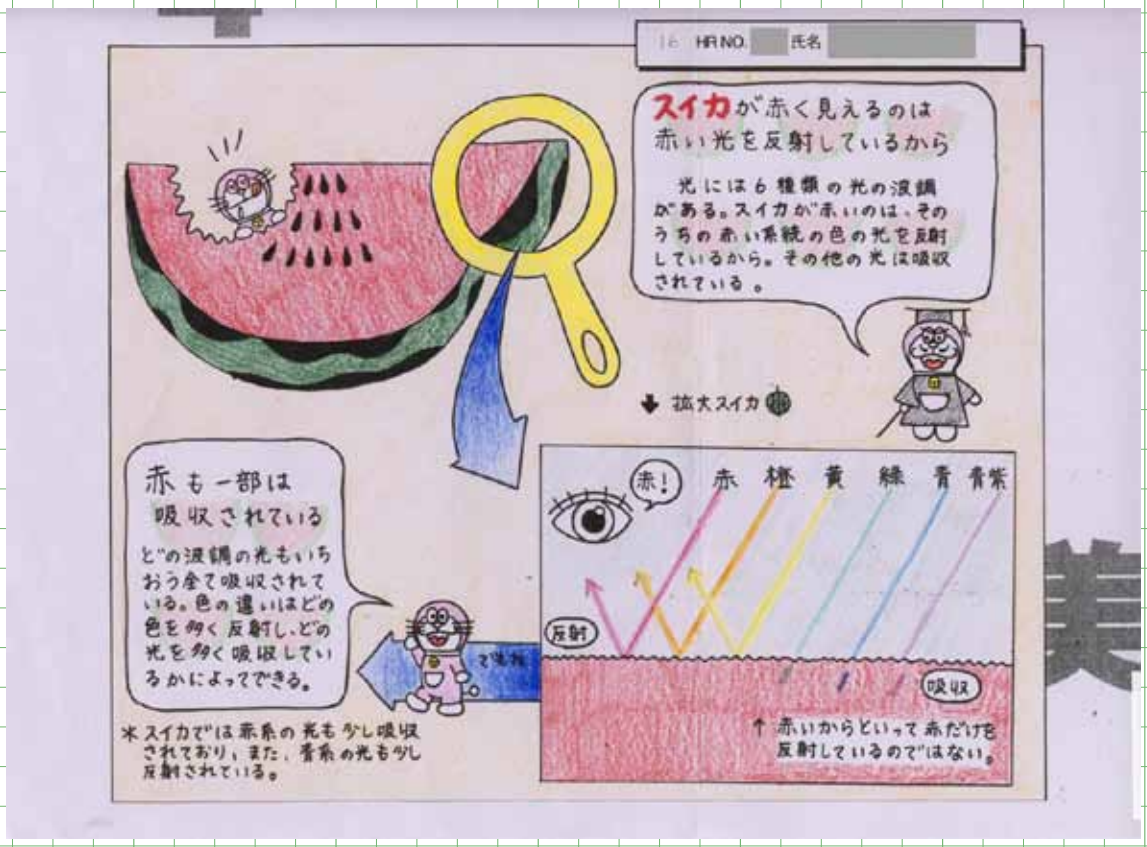
吸収と反射の内容を主に，学習した内容を確認するための方法として設定した題材です。単に自分で理解したことを図を用いて説明するだけでなく，分からない人に分かるように伝えることにポイントを置いたものとなっています。

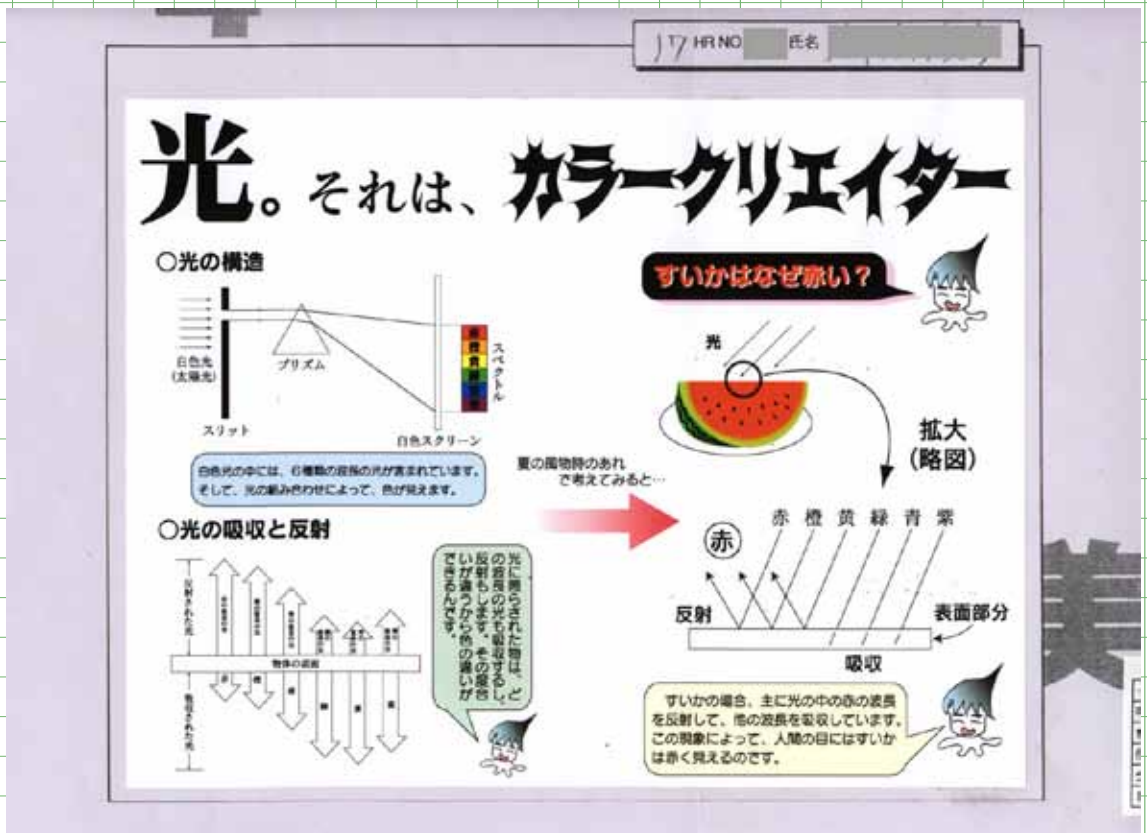
30 赤く見えるしくみ



白色光を表現する生徒を予想したため、用紙は色付き（うすい紫）のものを配布しました。

30 赤く見えるしくみ


HR NO. 氏名
スイカが赤く見えるのは
赤い光を反射しているから
光には6種類の光の波調がある。スイカが赤いのは、そのうちの赤い系統の色の光を反射しているから。その他の光は吸収されている。
拡大スイカ
赤も一部は
吸収されている
どの波調の光もいちおう全て吸収されている。色の違いはどの色を多く反射し、どの光を多く吸収しているかによってできる。
赤! 赤 橙 黄 緑 青 青紫
反射
吸収
赤いからといって赤だけを反射しているのではない。
＊スイカでは赤系の光も少し吸収されており、また、青系の光も少し反射されている。


17 HR NO. 氏名
光。それは、カラークリエイター
○光の構造
白色光(太陽光)
プリズム
スペクトル
スリット
白色スクリーン
白色光の中には、6種類の波長の光が含まれています。そして、光の組み合わせによって、色が見えます。
○光の吸収と反射
光に照らされた物は、どの波長の光を吸収するし、反射もします。その割合いが違うから色の違いができるんです。
すいかはなぜ赤い?
光
拡大
(略図)
夏の風物詩のあれで考えてみると…
赤 橙 黄 緑 青 紫
赤
反射
表面部分
吸収
すいかの場合、主に光の中の赤の波長を反射して、他の波長を吸収しています。この現象によって、人間の目にはすいかは赤く見えるのです。

もっとあるはず・・・

他作品探しています。

■授業題材名

遠近法を用いた風景画ではなく、足下の地面に注目して見つめ直し、その魅力を描画した授業題材です。

31 # 地面風景画

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　4時間

■生徒への第一声

「いよいよ春になり気持ちの良い季節になりました。今日は天気も良いしスケッチをしようということで外に出てもらいましたが，これから描くのは普通の風景ではありません。みなさんの足下，真下の風景です。これから配る枠を地面に置いて，魅力的な風景を探してペンで描いていきましょう。」

■題材の説明

主に３年生，４月の授業題材です。３年になり，進路のことなどいよいよ不安になってくる時期ともなり，心静かに文字通り“じっくり足下をみつめてみてほしい”という意で設定しました。普段何の気無しに見流している地面ですが，枠を置いてみるだけで結構魅力的な風景に一変します。植物などは次の授業まで同じ状態になっていないことが多いこともあり，ある程度のスピードで描いていく必要があります。

31 地面風景画

人工物（コンクリート）と自然物の
組み合わせなどテーマを決めて取り
組ませてもいいかと思います。

地面風景画作品例

■授業題材名

来る極寒の冬に備えて猛暑の風景を撮影し、冬にそれを見て気持ちだけでも暖まろうしましたが、失敗しました。

32 「暑い！」を写真で表現

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間　1時間

■生徒への第一声

「いやぁ　暑いですね。この暑さをいくらかでも寒い冬に持っていけないものでしょうか。そこで考えてみました。この暑さを閉じ込めるような写真を撮るのです。暑さを表現した写真です。その写真を寒い冬に見て寒さを凌ごうという作戦です。いつものカメラを班ごとに配りますので早速撮影に行きましょう。」

■題材の説明

企画は良かったと思うのですが，仕上がった写真を見て一同びっくり。ほとんどの写真から暑さが感じられないのです。あまりのがっかりさに原因を考えることもなく授業を閉じてしまいました。

やはりプロのカメラマンの表現力はスゴイと改めて感じました。

32 「暑い！」を写真で表現

撮影したときは確かに暑かったのです。とっても暑かったのです。

■授業題材名

自校の校歌をビジュアル化することによって、校歌に謳われている内容やイメージを“見える化”した題材です。

33 校歌のビジュアル化

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間　4時間

■生徒への第一声

「みんなが歌っている我が校の校歌ですが，みなさんの描写力を使ってビジュアル化してみようと思うのです。歌詞からも勿論内容をイメージすることができますが，ビジュアル化することによってさらにイメージが確かなものになると思うのです。隣の人とどうイメージが違うのかも見ものですね。」

一
鳥海御嶽の秀づる雄姿
前後に仰がんわれらが校舎
徽塵を集めて虚空を凌ぐ
自然の教えをたえずぞ受くる

二
金沢横手の名高き古跡
左と右とに控ふるところ
興ある歴史の具象を見つつ
ゆかしき故郷の昔を偲ぶ

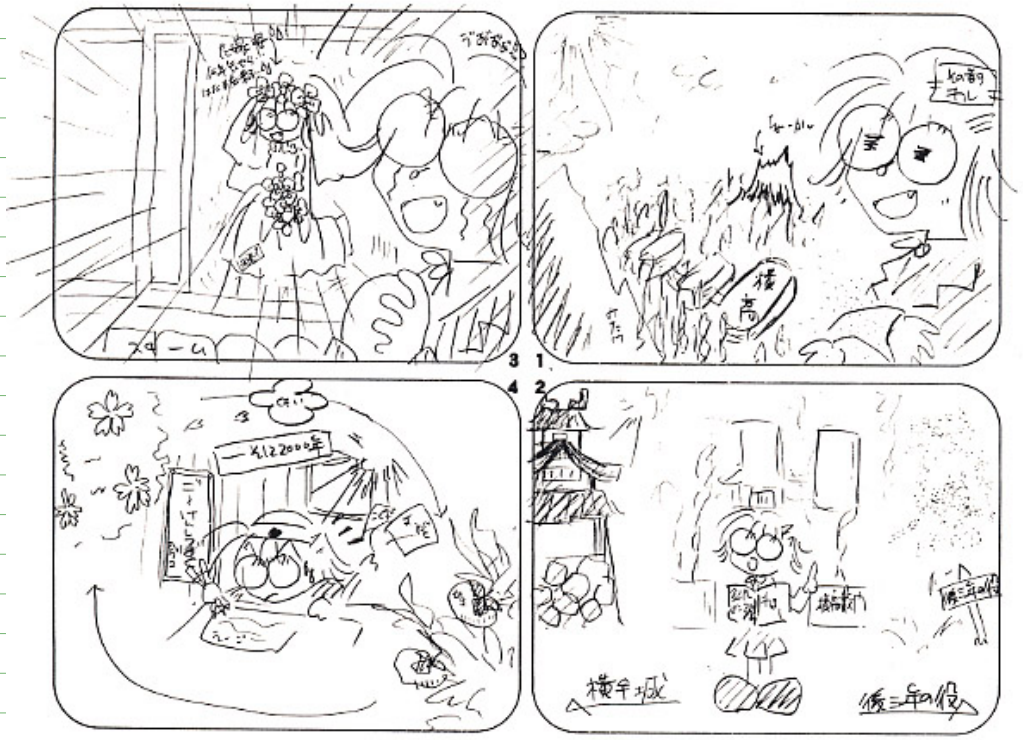
三
青春いさみのわが世の門出
剛健質朴理想となして
学びの窓より光の未来
心に画きてやまずにすすむ

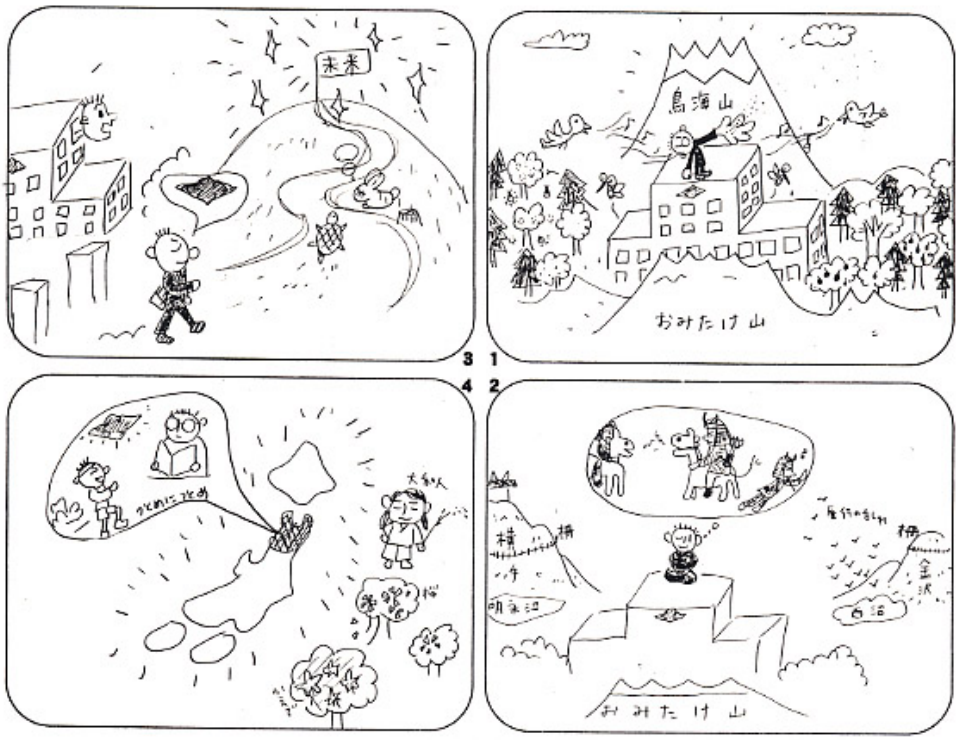
四
春秋二千の御国の光
いよいよ増すべく勉めに勉め
誉れを徽章の雲ねにあげよ
忘るな剛毅の東北健児

■題材の説明

応援や儀式で歌われる校歌ですが，よくよく生徒に質問してみるとそんなに深く考えていないことが分かりました。校歌は一番，二番とそれぞれの番毎に貫く大きなイメージをもっているものです。そのイメージを自分で発見，解釈して「見える化」してほしいという願いで設定しました。

33 校歌のビジュアル化





■授業題材名

今見ている絵が１秒後や１分後など“その後”どうなるだろうかを想像し、その様子を模写するという題材です。

34 未来予想画「ユーもしゃ」

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　１年　２年　３年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　８時間

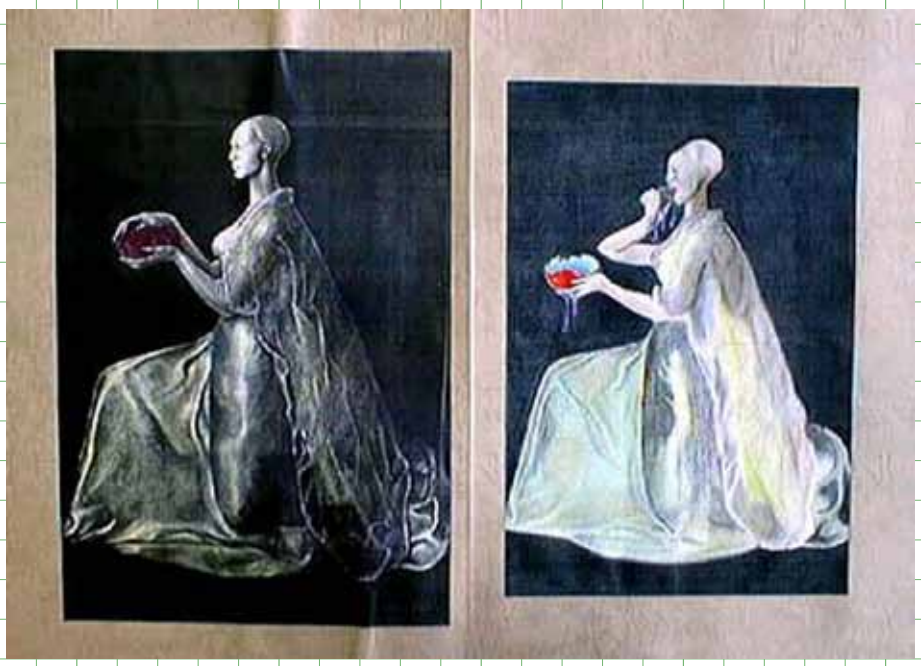
■生徒への第一声

「これから美術室や図書館にある画集をできるだけ見ていきますが，その中の作品を見ながら想像してほしいことがひとつあります。それは今見ている絵の内容が，一秒後や一分後などその後どう変化するだろうか，ということなのです。そしてその中のお気に入りの一点を実際に描いてみよう。」

■題材の説明

美術室や図書館にある（眠る）画集をどう活用していけるか，どうしたら熱心に生徒は画集を見てくれるのかを考えて設定した題材です。未来派やキュビズムの作品を除いては絵画作品のほとんどはある一瞬を画面に表現したものであり，その後をイメージすることは意外と楽しいものです。この題材は当初題材名がありませんでしたが，生徒に募集したところ，ユーモアと模写をかけ合わせた造語“ユーもしゃ”を考えてくれました。

34 未来予想画「ユーもしゃ」



34 未来予想画「ユーもしゃ」

制作の大まかな手順

1　画集を見て，作品を選ぶ。

2　写真モードでコピーをとる。
→　これを作品 A とします。

3　作品 A に西洋紙を重ねて，“ その後のイメージ ” で鉛筆を使って模写する。
→　これを作品 B とします。

4　作品 B を写真モードでコピーする。
→　これを作品 B2 とします。

5　色鉛筆を使って作品 A, 作品 B 2 に着彩する。

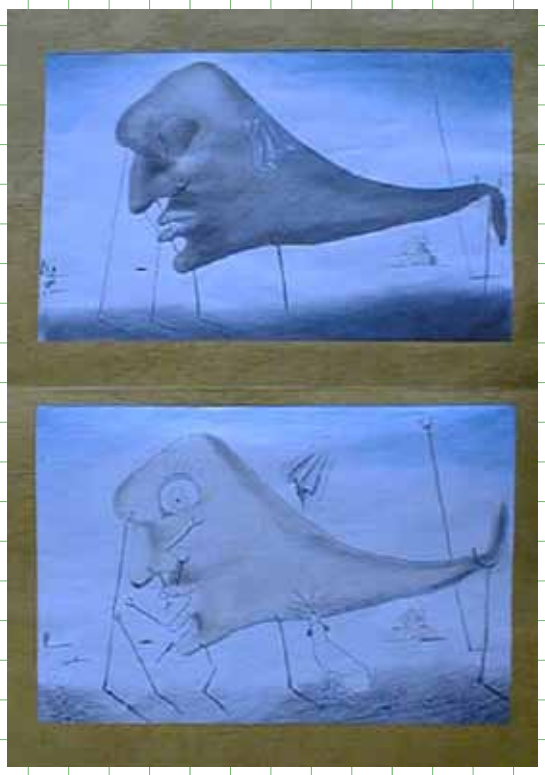
6　作品 A と作品 B を並べて作品化する。

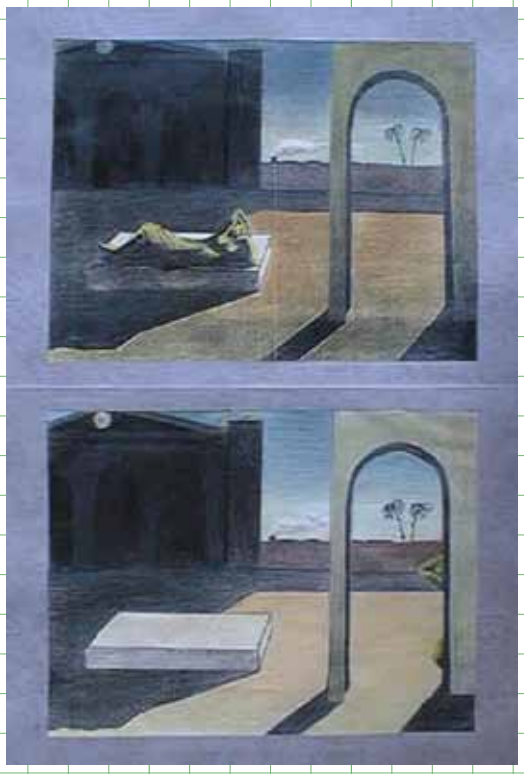
34 未来予想画「ユーもしゃ」

重ね描きをして「その後」を模写している状態。

未来予想画「ユーもしゃ」

未来予想画「ユーもしゃ」





■授業題材名

少々複雑な制作過程を経た題材の制作過程を次年度の生徒に分かりやすく伝えるための取説を作ってあげよう。

35 「ユーもしゃ」制作方法取説

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　4時間

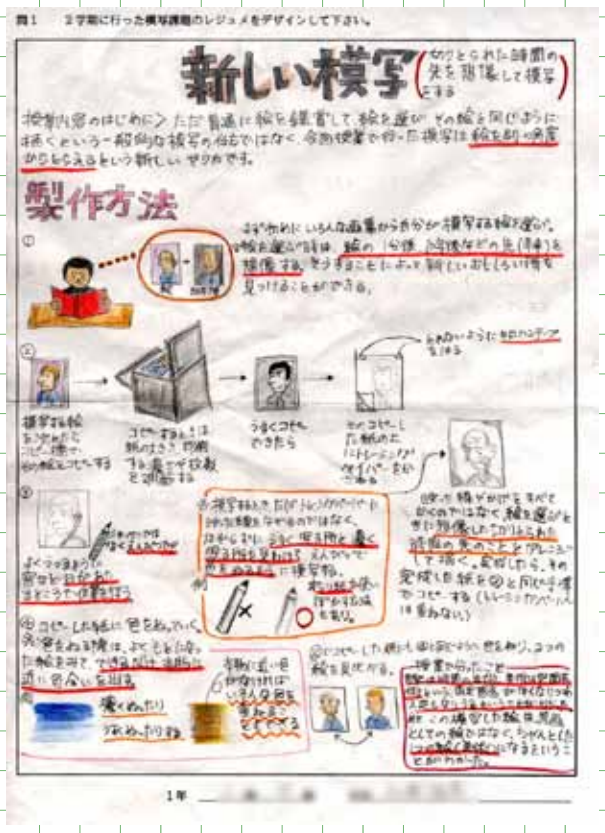
■生徒への第一声

「前回まで行った「ユーもしゃなんだけれども、その制作過程が少々複雑でそれを理解するのが大変だった面もあるのではないかなと思います。そこで皆さんにお願いがあります。来年もこの授業を行うとした時、来年の生徒がスムーズにこの授業を理解するための制作方法のガイドペーパーを作ってほしいのです。条件はＢ４大の紙１枚で完結することです。」

■題材の説明

複雑な制作過程を経た題材であったが、生徒はとても熱心に取り組んでくれ、完成に至った。次年度の生徒にその題材の制作方法を説明するペーパーを作ることを通して、自分で理解している事柄を他者に分かりやすく説明する力を身につけさせたい。その際、効果的にイラストや図形を用い、画材等についても自由に扱わせることとした。

「ユーもしゃ」制作方法取説



■授業題材名

リアルに物を描きたいという要望にトコトン応えた題材

36 リアルデッサン

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

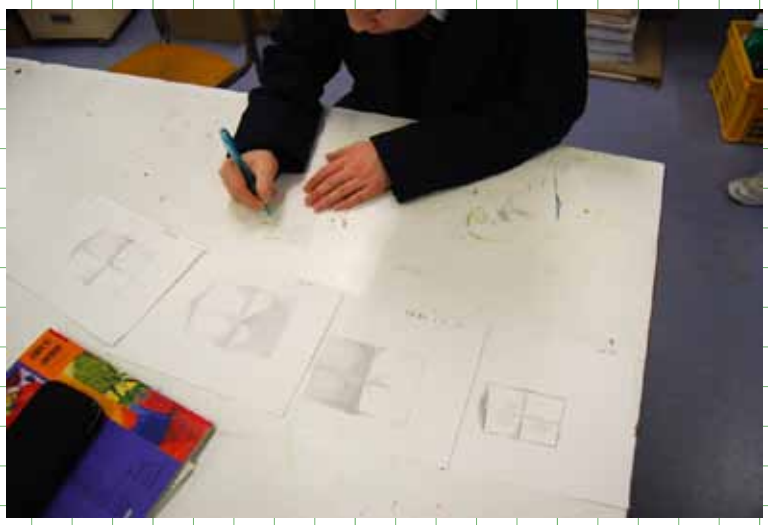
①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　1時間×8回

■生徒への第一声

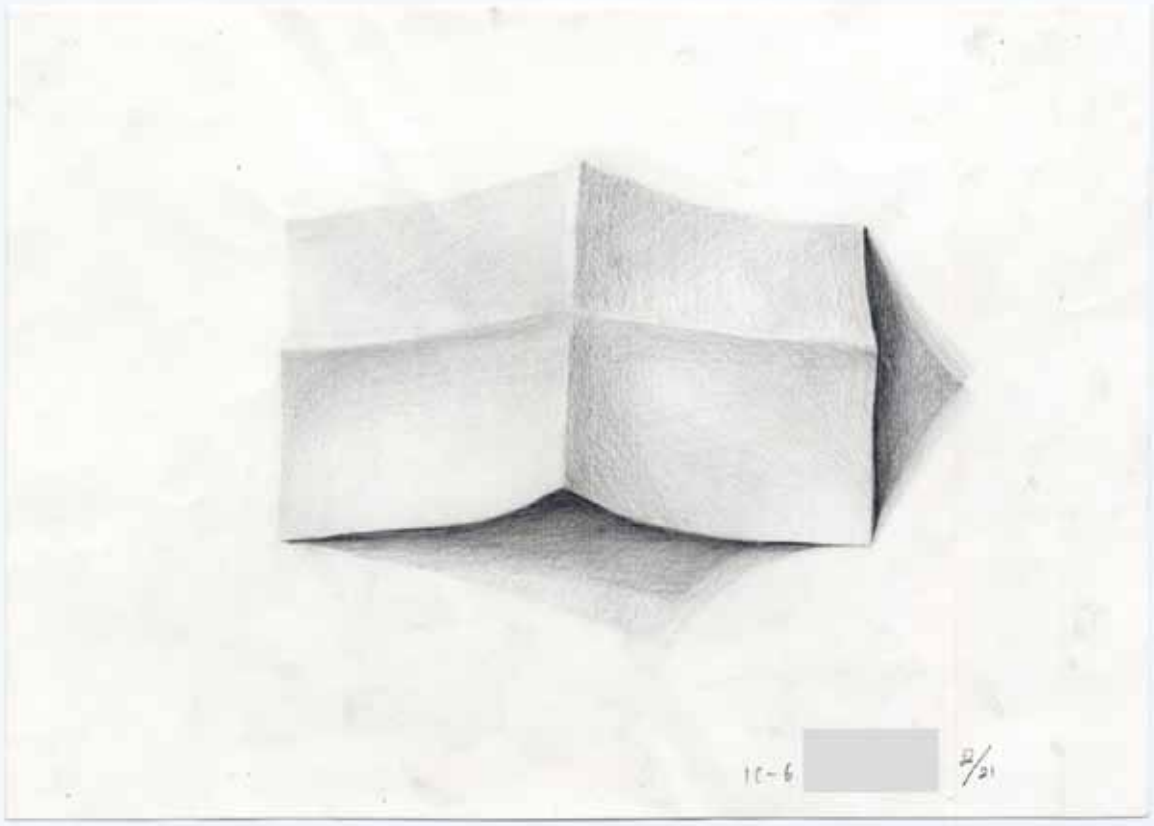
「年度初めにとったアンケートで多かったのが“リアルにものを描くようになりたい”です。今年の授業もあと残り少しとなりましたが，みなさんの中には一生の美術の授業がこれで最後という人もいます。そこでせっかく美術を選択してくれた訳ですから，リアルにものを描く方法を伝授したいと思います。」

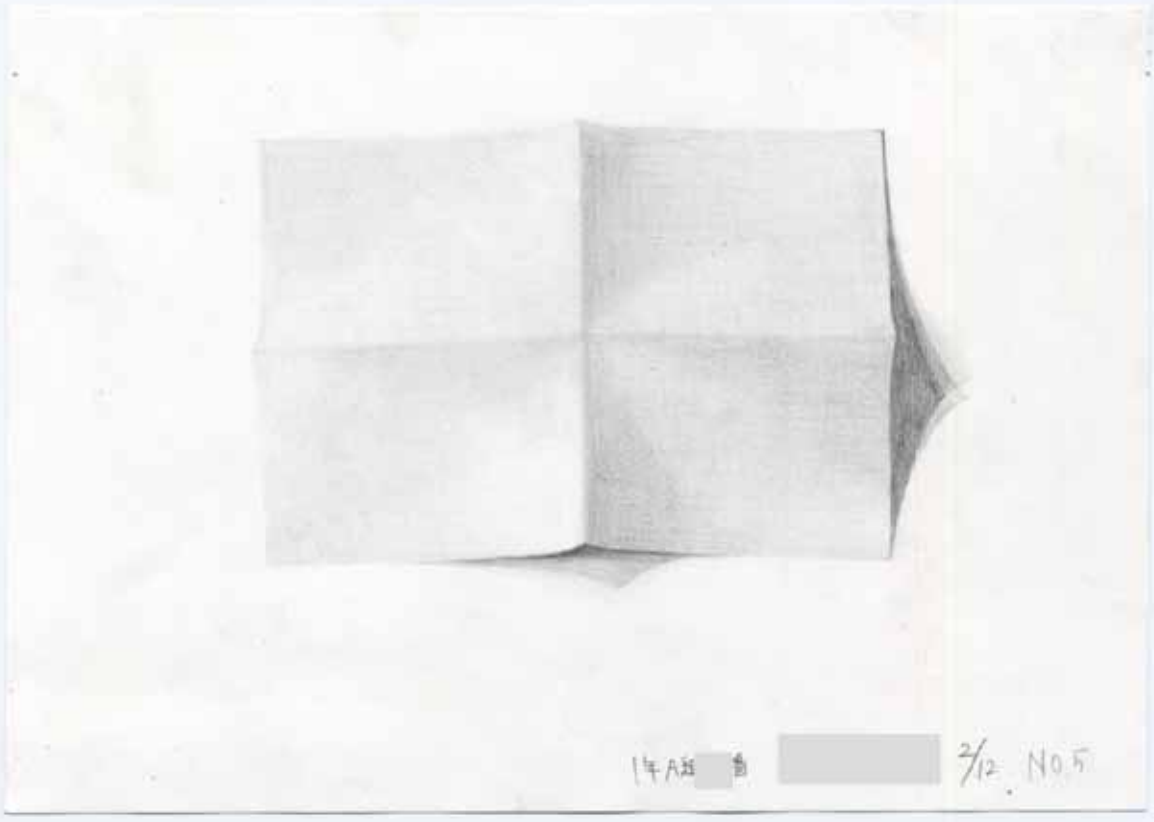


■題材の説明

多くの生徒は描画に苦手意識をもっていながらも，本物そっくりに描くようになってみたいという欲求は確実にあることがアンケートで明らかになっています。
どうすればリアルな表現ができるのか、生徒同士で話し合いながらコツを発見できるよう設定しています。

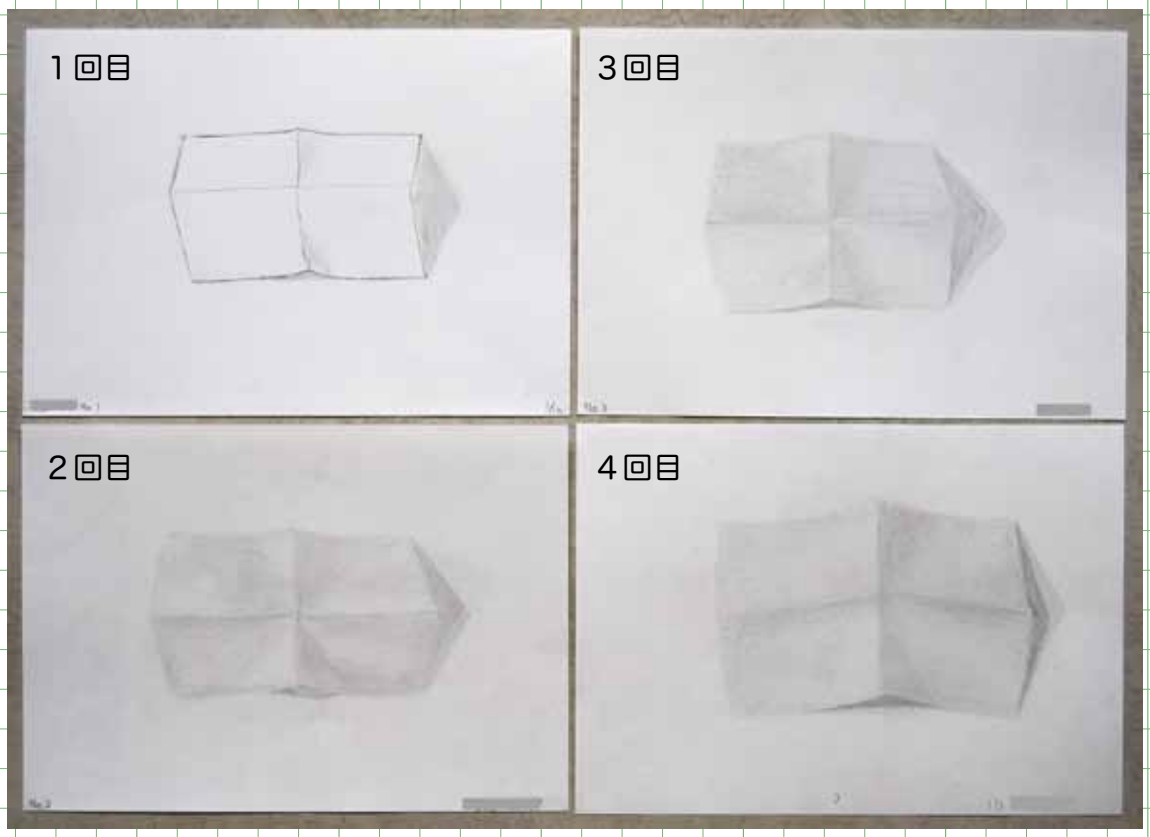
1時間で1枚仕上げます。

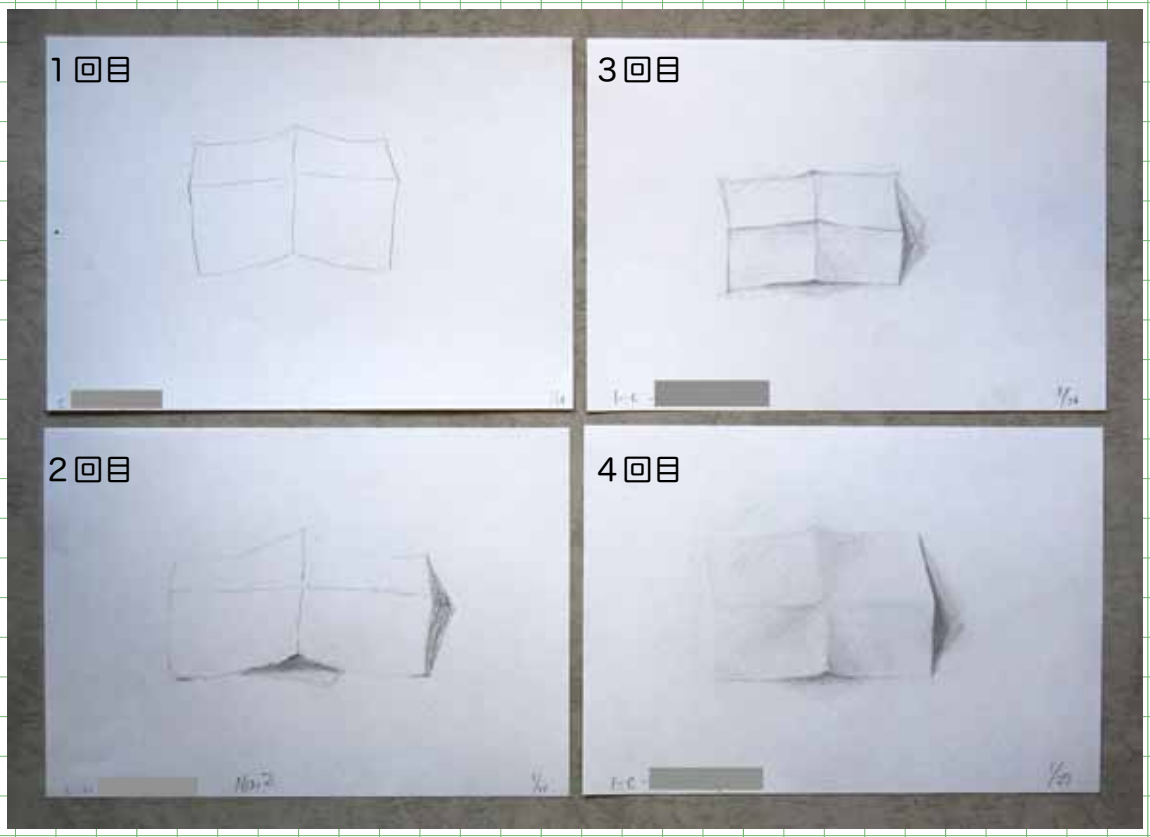


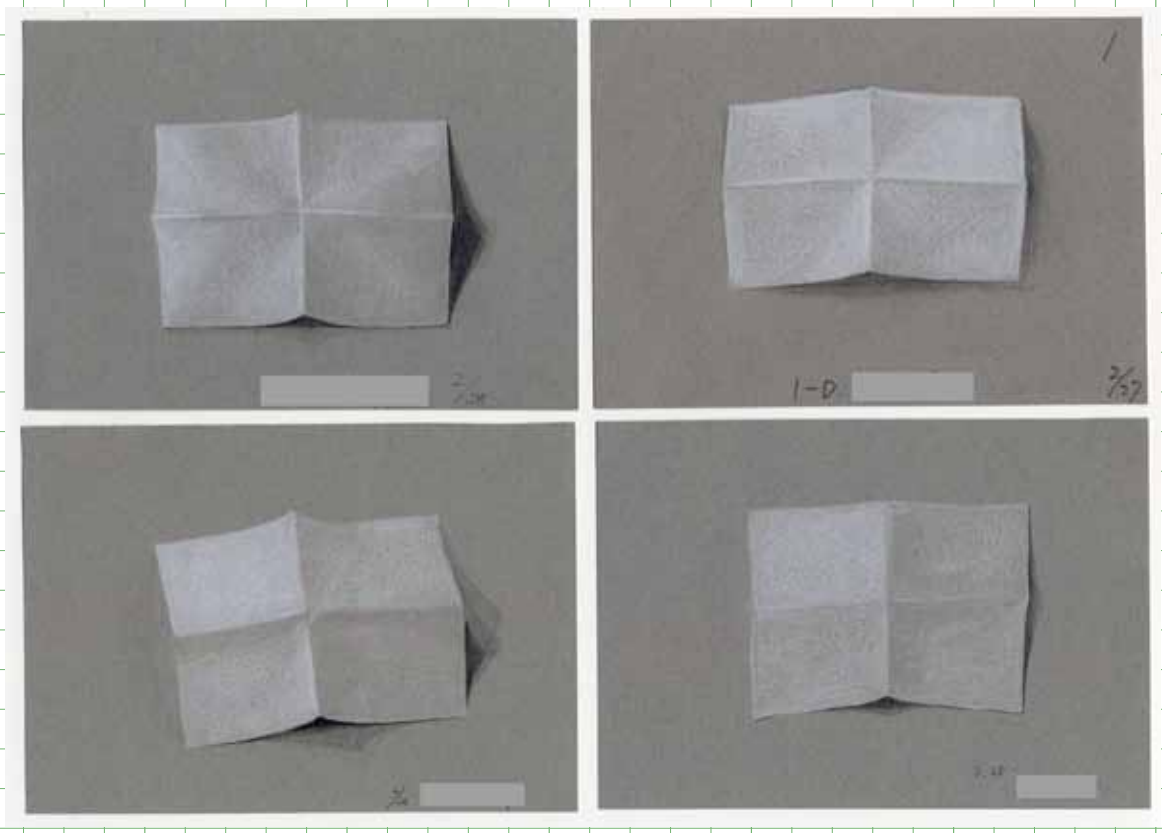


36 リアルデッサン

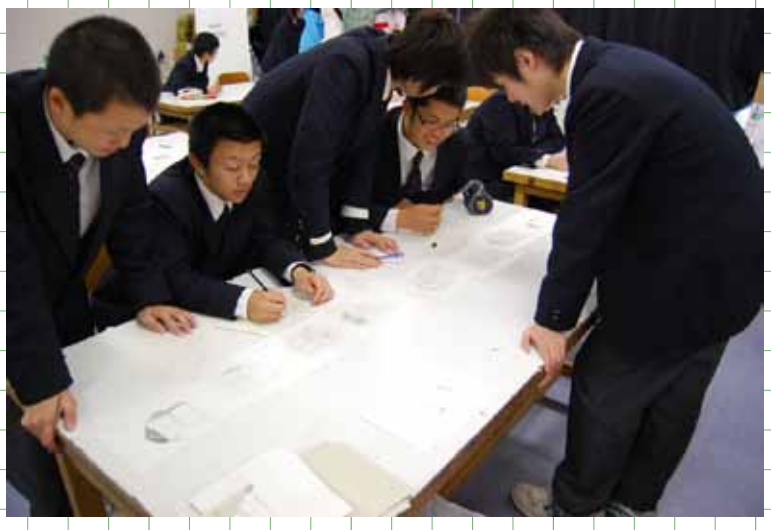
1時間で1枚仕上げます。







グレーの紙に明るい部分は白鉛筆で、影の部分は
鉛筆で描画したもの。



自己評価の他にも相互評価を行い、多面的に描画の方法につい
て理解を深め、技術を高めていきます。

■授業題材名

どうしたら抽象画を理解してもらえるか考え、３つの成り立ちを提示して折り紙の切り抜きを通して学びました。

37 抽象画演習

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　１年　２年　３年　】　部活動　行事活動　■活動時間　３時間

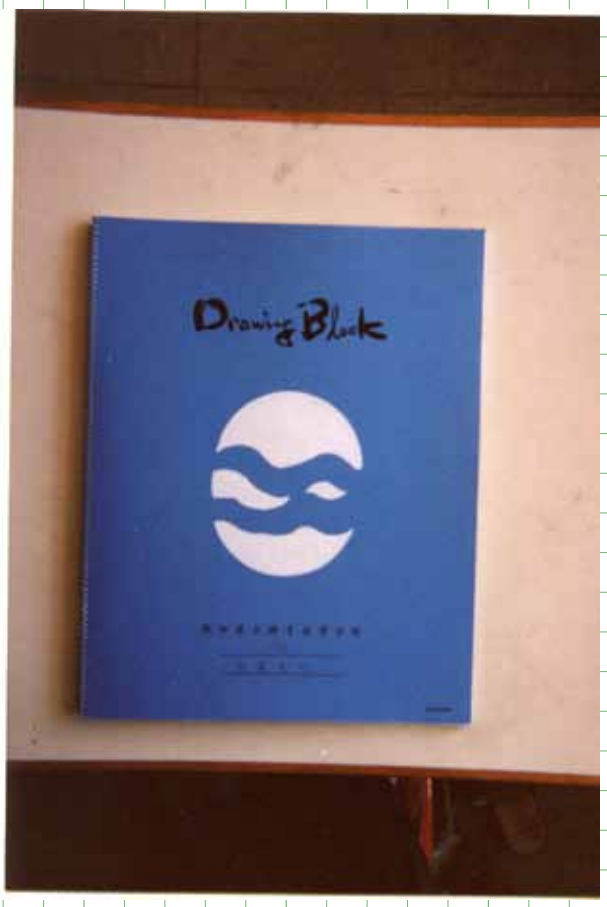
■生徒への第一声

「今好きな色の折り紙を持っていってもらいましたが，これからその色が最もふさわしい，それも単純な形に切り抜いてスケッチブックの表紙に貼ってもらいます。ただし，水色のだから水滴だとか，緑だから葉っぱなどといった単純な決断だけでなく，色そのものが相応しい形を追求してほしいのです。」

■題材の説明

現代美術の抽象画をどうしたら理解してもらえるか , 色彩の学習の中に組み込んだ題材です。抽象画の表出方法を「ダイエット型」「脳内シンプルイメージ型」「偶然型」の三種に設定し，その色に相応しい形を考えるという思考過程を利用してそれぞれの型に当てはめて提示しました。

37 抽象画演習



■授業題材名

○だけで構成された絵本に対して抽象画演習で身についてた解釈力を使って物語りをつくっていきました。

38 ○で物語

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

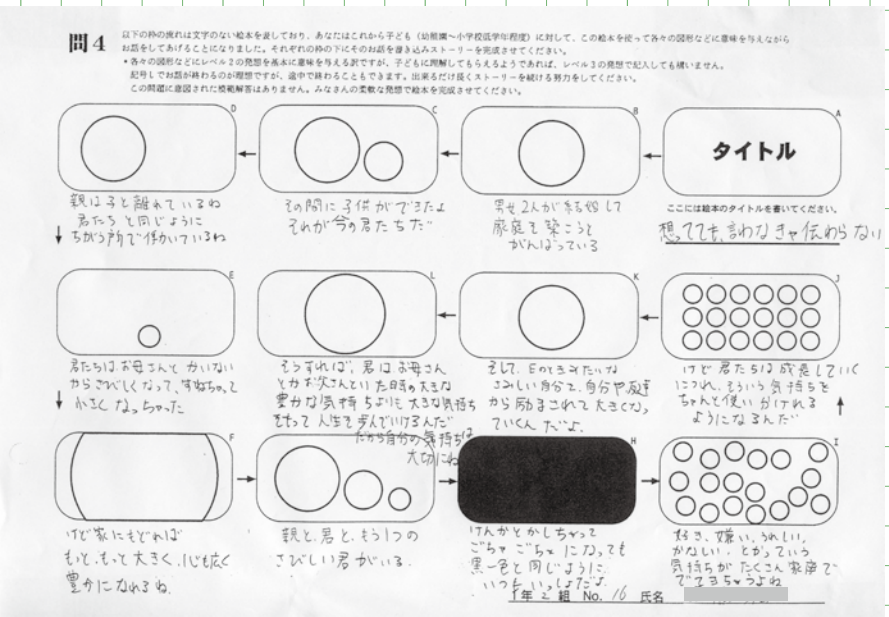
①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　5時間

■生徒への第一声

「先月の授業で抽象画の作り方や解釈の仕方を勉強しましたが，今日はそこで身に付けた能力を使って大小様々な○に意味をつけて物語をつくっていってみよう。「ダイエット型」と「脳内シンプルイメージ型」が発想の手がかりとなります。ユニークな作品になるよう期待してますよ。



■題材の説明

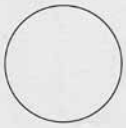
「ダイエット型」と「脳内シンプルイメージ型」での発想方法をフル活動させ，物語を組み立てていきます。同じ図形の配列でありながら多様な物語が出来上がり，生徒相互の鑑賞会では美術室が笑いと感嘆の声に包まれました。

38 ○で物語

年　組　番 名前

○は何に見えるかな？ どう感じるかな？

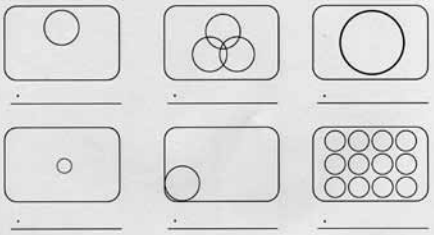
○という形を見たとき、何を連想しますか？　できるだけたくさん書いてみましょう。
また、○の位置や大きさ、数が変わると、どんなふうに感じますか？　感じたことを書いてみましょう。



○を見て、何に見えますか？
どのような感じがしますか？

・例：輪ゴム　・例：優しい感じ

○の位置や大きさ、数が変わると、どんなふうに感じますか？



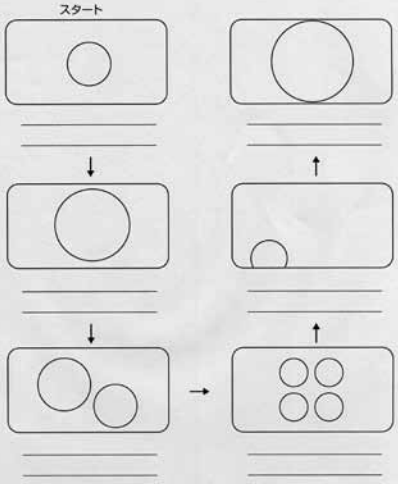
年　組　番 名前

○だけで物語をつくろう

○だけが描かれた絵が並べられています。それぞれの○にいろいろな意味を与えながら、一つの物語をつくってみましょう。これができたら、同じものを使って、「自己紹介」や「今の自分の気持ち」を書き表すことにも挑戦してみましょう。

題名

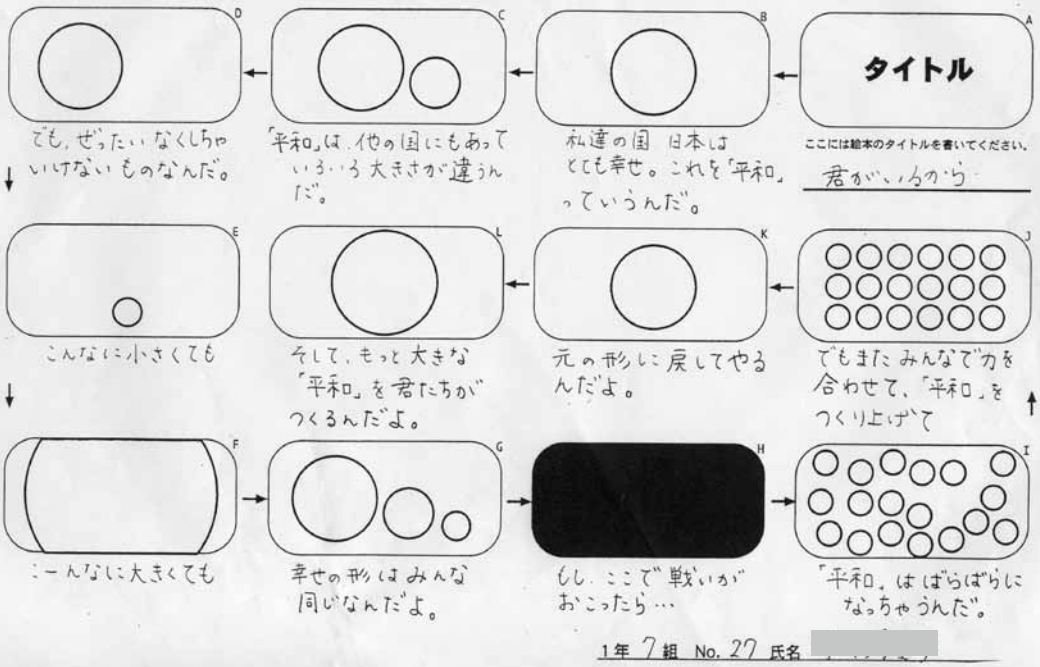
スタート



問4

以下の枠の流れは文字のない絵本を表しており、あなたはこれから子ども（幼稚園～小学校低学年程度）に対して、この絵本を使って各々の図形などに意味を与えながらお話をしてあげることになりました。それぞれの枠の下にそのお話を書き込みストーリーを完成させてください。

- 各々の図形などにレベル2の発想を基本に意味を与える訳ですが、子どもに理解してもらえるようであれば、レベル3の発想で記入しても構いません。
記号しでお話が終わるのが理想ですが、途中で終わることもできます。出来るだけ長くストーリーを続ける努力をしてください。
この問題に意図された模範解答はありません。みなさんの柔軟な発想で絵本を完成させてください。



1年 7組 No. 27 氏名

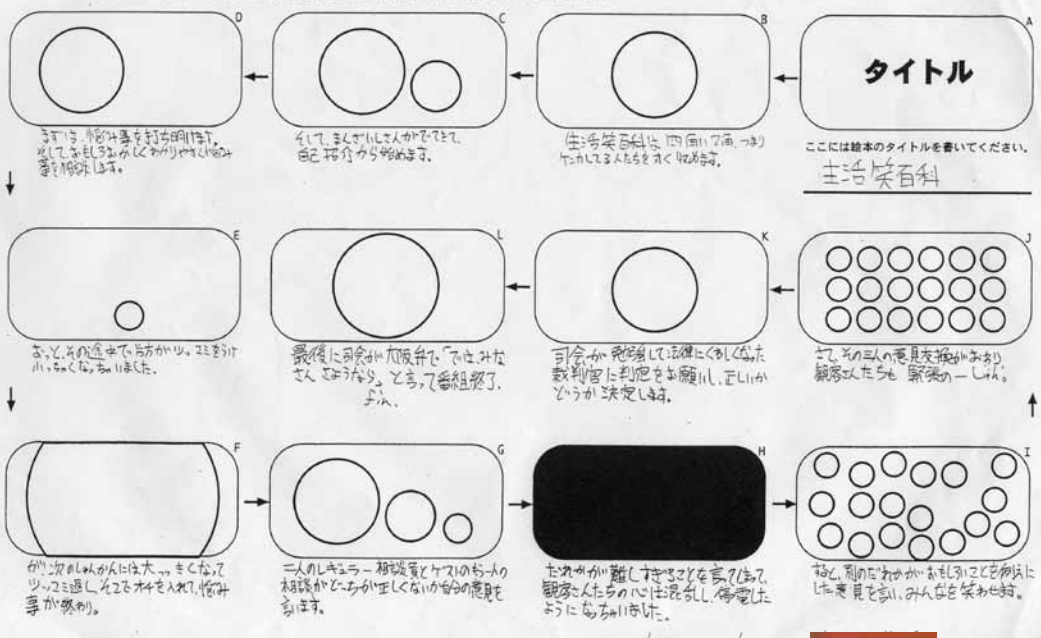
○で物語

問4

以下の枠の流れは文字のない絵本を表しており、あなたはこれから子ども（幼稚園～小学校低学年程度）に対して、この絵本を使って各々の図形などに意味を与えながらお話をしてあげることになりました。それぞれの枠の下にそのお話を書き込みストーリーを完成させてください。

- 各々の図形などにレベル2の発想を基本に意味を与える訳ですが、子どもに理解してもらえるようであれば、レベル3の発想で記入しても構いません。

記号しでお話が終わるのが理想ですが、途中で終わることもできます。出来るだけ長くストーリーを続ける努力をしてください。
この問題に意図された模範解答はありません。みなさんの柔軟な発想で絵本を完成させてください。



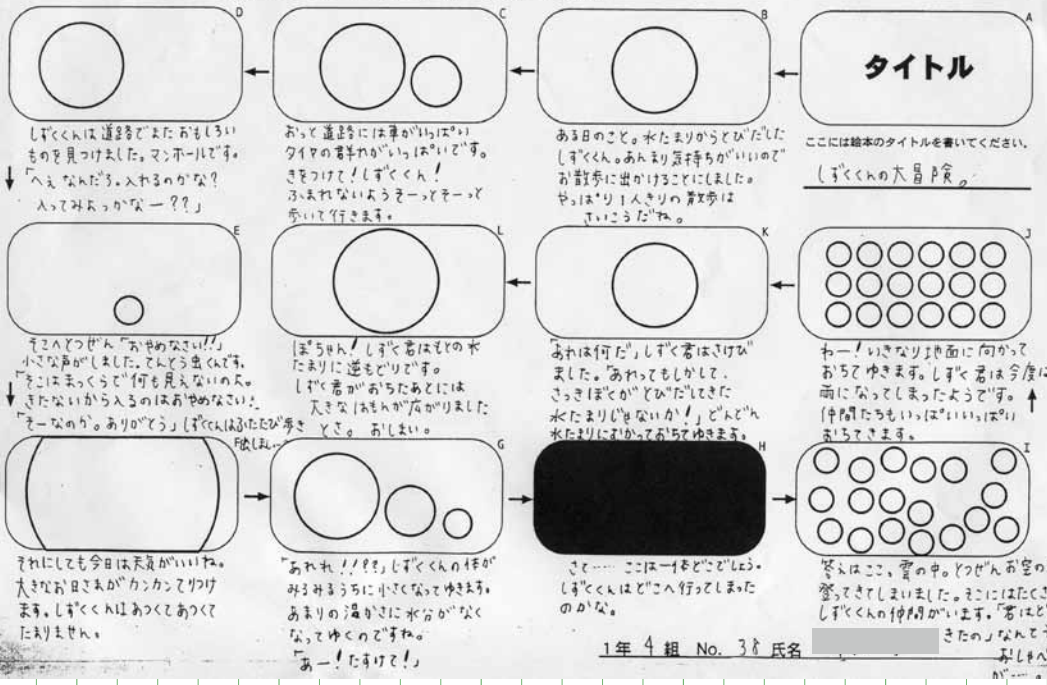
1年 4 組 No. 4 氏名 [redacted]

問4

以下の枠の流れは文字のない絵本を表しており、あなたはこれから子ども（幼稚園～小学校低学年程度）に対して、この絵本を使って各々の図形などに意味を与えながらお話をしてあげることになりました。それぞれの枠の下にそのお話を書き込みストーリーを完成させてください。

- 各々の図形などにレベル2の発想を基本に意味を与える訳ですが、子どもに理解してもらえるようであれば、レベル3の発想で記入しても構いません。

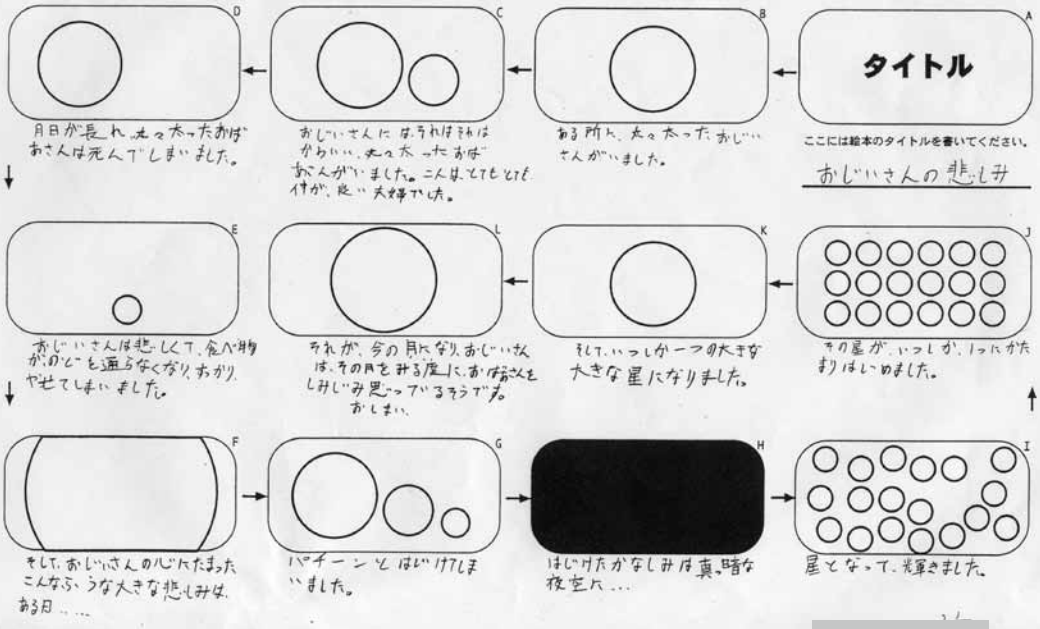
記号しでお話が終わるのが理想ですが、途中で終わることもできます。出来るだけ長くストーリーを続ける努力をしてください。
この問題に意図された模範解答はありません。みなさんの柔軟な発想で絵本を完成させてください。



1年 4 組 No. 38 氏名 [redacted]

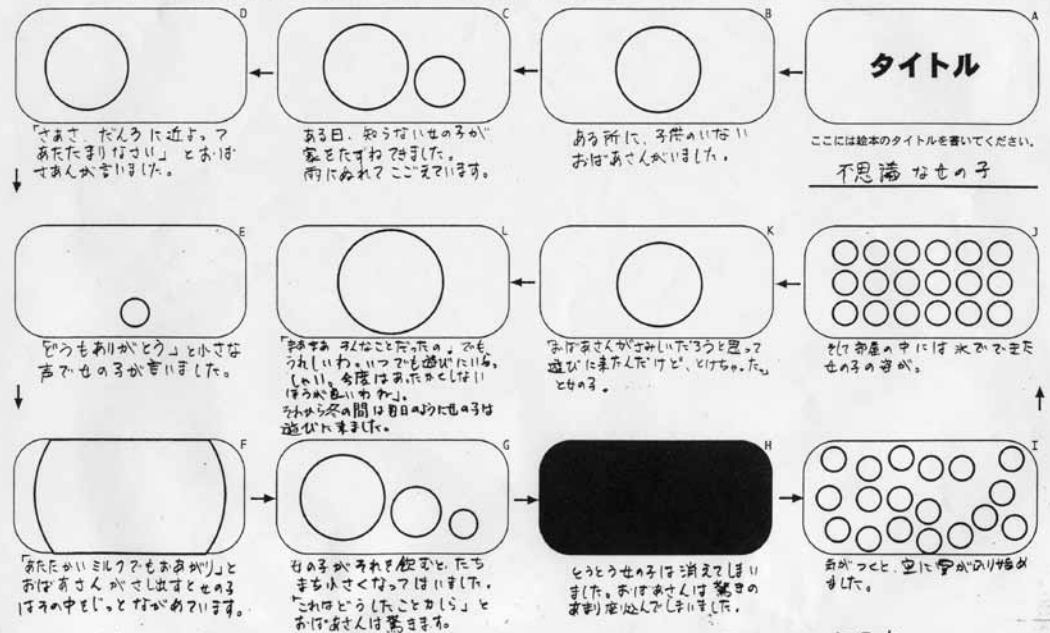
38 ○で物語

問4 以下の枠の流れは文字のない絵本を表しており、あなたはこれから子ども（幼稚園～小学校低学年程度）に対して、この絵本を使って各々の図形などに意味を与えながらお話をしてあげることになりました。それぞれの枠の下にそのお話を書き込みストーリーを完成させてください。
・各々の図形などにレベル2の発想を基本に意味を与える訳ですが、子どもに理解してもらえるようであれば、レベル3の発想で記入しても構いません。
記号してお話が終わるのが理想ですが、途中で終わることもできます。出来るだけ長くストーリーを続ける努力をしてください。
この問題に意図された模範解答はありません。みなさんの柔軟な発想で絵本を完成させてください。



1年 1組 No. 8 氏名 [redacted]

問4 以下の枠の流れは文字のない絵本を表しており、あなたはこれから子ども（幼稚園～小学校低学年程度）に対して、この絵本を使って各々の図形などに意味を与えながらお話をしてあげることになりました。それぞれの枠の下にそのお話を書き込みストーリーを完成させてください。
・各々の図形などにレベル2の発想を基本に意味を与える訳ですが、子どもに理解してもらえるようであれば、レベル3の発想で記入しても構いません。
記号してお話が終わるのが理想ですが、途中で終わることもできます。出来るだけ長くストーリーを続ける努力をしてください。
この問題に意図された模範解答はありません。みなさんの柔軟な発想で絵本を完成させてください。



1年 3組 No. 35 氏名 [redacted]

■授業題材名

フジテレビで以前放映された現代美術作品を裁判にかけるというユニークな番組「宣誓」を鑑賞しました。

39 # 現代美術を認めるか？

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　3時間

■生徒への第一声

「これから以前フジテレビの深夜枠で放映された“宣誓”という番組を見ていきます。この番組はいわゆる難解と言われる現代美術作品を被告にして裁判にかけていくというユニークなものです。判決は視聴者である我々に委ねられますので，その判決をレポートとして提出してもらいます。」

■題材の説明

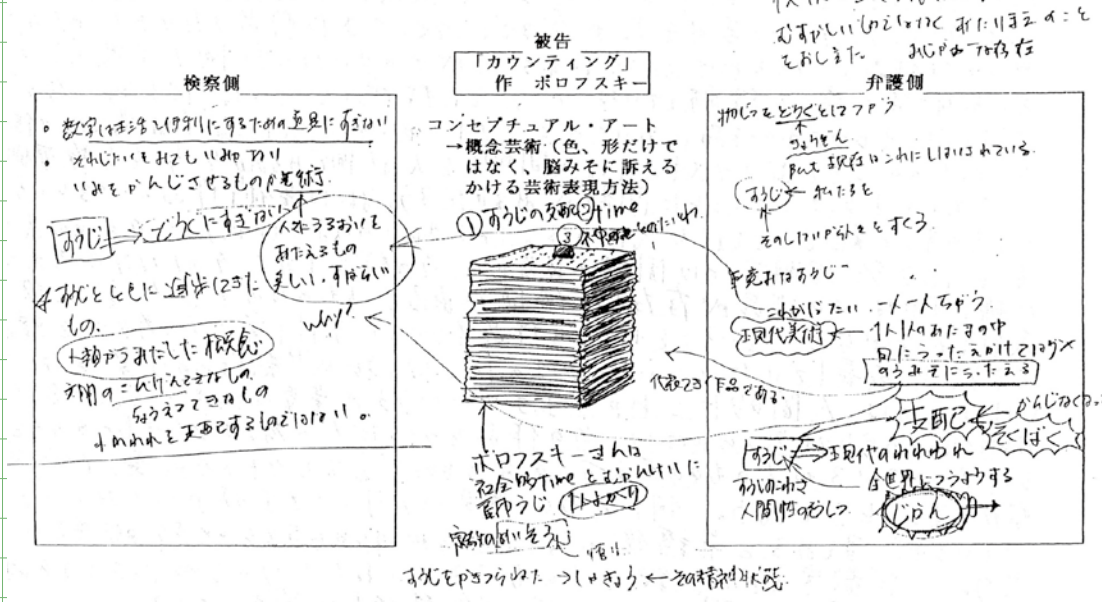
一回の番組が４０分ということもあり，鑑賞題材として活用しやすいのがこの“宣誓”です。授業ではボロフスキーの「カウンティング」が被告になったものを視聴し，コンセプチュアル・アートについて理解を深めましたが，レポートとしては「見て美しくない，立派でもない，頭で考えなければならない芸術作品をあなたは芸術として認めますか」としました。

39 現代美術を認めるか？

陪審員名＿＿＿＿＿＿＿＿ 18 HR No 31

問題　ＴＶ番組「宣誓」を見たうえで、被告「カウンティング」に評決を下し、その根拠を書きなさい。

この問題はみなさんが、幼稚園（お絵かき）、小学校（図画工作）、中学校（美術）、高等学校（芸術・美術）と拘わってきた一連のものの区切りとなるものです。どのような資料を使ってもかまいません。授業内での言葉を使ってくれるとありがたいです。



私自身も現代美術は理解しにくい分野だといつもさけてきたので、今回のテーマでどちら側につくか判断するのに非常に戸惑ったがその結果弁護側についたので弁護側から意見を述べたいと思う。

最近、もしかしたら今まで自分がやってきたデッサンとか油絵などよりもむしろ自分が考えたり思ったりしたことを自由に表現することの方が簡単なのかもしれないと思うようになった。ただ今までいつも受身の形で美術をおしてきたためこういった表現の仕方に慣れていないので難しいと感じるだけなのでは？簡単にいってしまうとちょっと変だが私が現代美術を理解できなかったのは一言でいうとその人ではないからである。例えばこの作品をつくったボロフスキーと同じ脳をもっているわけではないからボロフスキーが思うことと考えることを1～10まで理解しようという方が無理なことなのである。具体例が作品にあるわけではなく単純化されたものが画面の重要な構成要素となるのだ。実際私でもＥＰ派のモンドリアンらの作品が見た目では複雑でも一目で（一目ではわからないこともあるが）これは何の絵であるかぐらいはわかる。現代美術を見るよりはるかに気が楽だ。なかにくるから今まで芸術作品の条件として1.技術的にすぐれている2.見た目が美しい　3.「オー」と思う、があげられる。せいぜい（私は）この程度だ。この考え方はまちがってはいないと思っているが、今の世の中でこれにあて

39 現代美術を認めるか？

「視聴者が陪審員」として設定されているのがこの番組の“しかけ”です。

まず，番組オープニング終了後，聖書に手を置く映像が映し出され，ロールには「私は，全能の神にかけ，この審理に陪審員として参与し，誠心誠意その評決に努め，証拠に基づき真の評決を下す事を誓います。」と流れるのです。

つまりこの手が視聴者，「私」という訳です。

ロールが終わると次のように裁判長が発言します。

「これよりケースナンバー２０１５５９　ボロフスキーの「カウンティング」に関する審問を行います。被告「カウンティング」は１９６９年から現在までボロフスキーなるアメリカ人によって制作されている作品である。被告は６０年代に盛んであった概念芸術「コンセプチュアル・アート」の代表的な作品という評価がなされている。しかし被告はただ紙に数字を羅列し，その紙を積み上げたに過ぎない。そこには何ら芸術性は感じられない。よって被告を美術史から完全削除を要請する。以上が起訴状である。」

そして次のように陪審員（視聴者）に向かって語りかけられる。

「審問の前に陪審員の皆さんにひとつお願いがあります。宣誓される前に読んだり聞いたりしたことは一切考慮せず，本法廷で提示されること以外は頭から払拭していただきたい。そのことを踏まえた上で審問に望んでいただくことを希望します。では検察側から冒頭陳述を。」

ジャッジ・ガベルの音が響き審議が開始されます。

1. 検察側冒頭陳述・・・・・・１分１５秒
2. 弁護側冒頭陳述・・・・・・１分１７秒
3. 検察側論告・・・・・・・・１分２８秒
4. 弁護側論告・・・・・・・・５分５８秒
5. 検察側「数字の概念」上映・１分４０秒
6. 弁護側論告・・・・・・・・１分４３秒
7. 弁護側「数字の管理」上映・５分０９秒
8. 双方最終弁論・・・・・・・２分２１秒　　ここまでの計は２３分

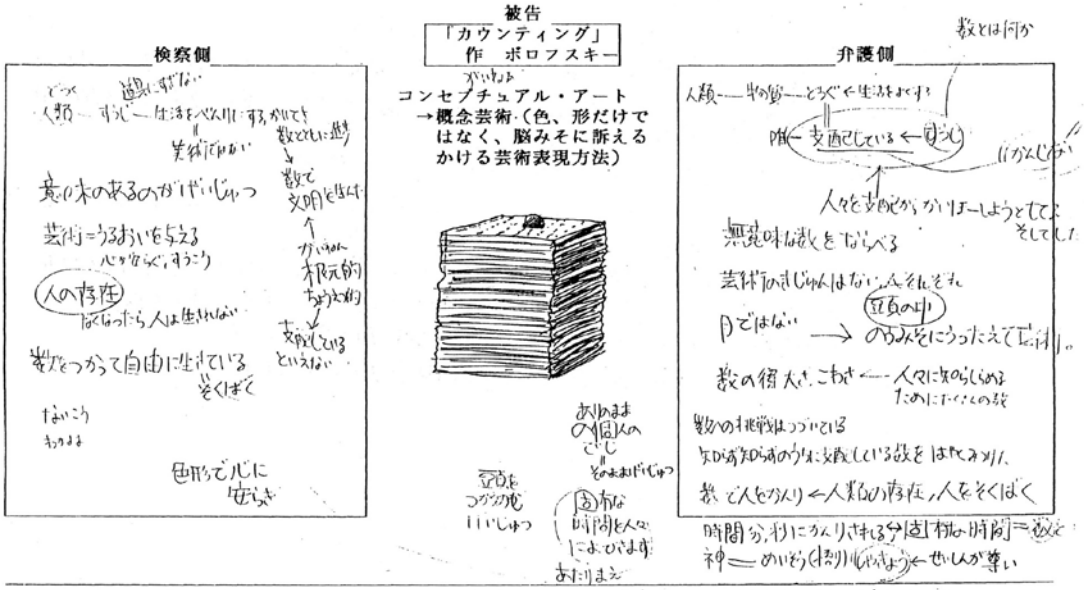
最後に裁判長から

「陪審員は最初に宣誓したことを忘れず，冷静な判断の下評決に至るように。では評決が出るまで休廷。」と告げられた後，ジャッジ・ガベルの音が響きエンディングテーマへ

陪審員名＿＿＿＿＿＿＿＿　17 HR　No 32

問題　TV番組「宣誓」を見たうえで、被告「カウンティング」に評決を下し、その根拠を書きなさい。

この問題はみなさんが、幼稚園（お絵かき）、小学校（図画工作）、中学校（美術）、高等学校（芸術・美術）と拘わってきた一連のものの区切りとなるものです。どのような資料を使ってもかまいません。授業内での言葉を使ってくれるとありがたいです。



私は、色や形で心に安らぎを与えるものは、もちろん芸術であると思うけれど、頭で考えられ、頭に訴えるというこのコンセプチュアル・アートもまた芸術であると思う。だから私はこの作品を肯定したい。

小学生の頃は、美術というのは、絵を書いたり、色をぬったり、工作したり…形を作り出すこと—心が安らぐ。楽しい。—そういうふうに考えていたと思う。

中学生になってからは、芸術はとても自由な世界だと思うようになった。中学1年生の時の美術の先生、I先生は、ちょっと怖い感じの人だったが、私はその先生の授業が大好きだった。自由な授業、自由な美術、うまい下手のない美術、私が芸術は自由であると思うようになったのも、多分その時からだったと思う。その先生の授業で一番心に残っているのは、色紙を使った授業で、色紙を適当に切って、紙に何も考えずにはるというものだった。どういう意味があって何がいいのかは分からなかったが、けっこうみんな楽しんでいた。この授業にしても、きっと先生の考えがあってのものだったと思う。

芸術は私にとっては自由なのだ。その自由というのは、自由に表現できる、つくれる、ということ＝美しいものもあれば、汚ないものだってあるし、楽しいものもあれば、つまらないものだってありうるのが芸術だと思う。それは、その人自身の内面的な問題で（例えば、個性があるように1人1人の価値感だって違う）、違うようにも映ると思う。同じ作品を見て、良いと言う人、良くないと言う人…がいるが、それはその人の価値感とか、その時の気分でそうなってしまうしのような気がする。上手、下手と区別されるのも私は嫌いだ。何を基準にしてるか良く分からない。

もちろん、うまく絵を書けるようになるために、専門的に勉強することは、自分の意志だしそうしたいと願うのだからいいと私のイメージでは、上手・下手の区別されるようなきっちりした形の表れる美しさとか安らぎを与える芸術と

■授業題材名

米価が安くなり困っている農家のみなさんを元気づけようということでアイディア案山子を設置しました。

40 # 案山子（かかし）

農家の方との
コミュニケーション題材です

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間　6時間

■生徒への第一声

「昨年は特に米価が下がり，農家のみなさんの暮らしも厳しいものがあると思います。そこで“実物大立体人体デッサン”で身に付けた能力を使って案山子（かかし）をつくって，米を鳥たちから守り，案山子のユーモアで農家の皆さんを元気づけようではありませんか。」

■題材の説明

学校から出ると間もなく田園地帯となる環境であり，さらにその道路は長い直線となっているため案山子の展示にはもってこいと考えていました。各田の所有者と作付者に許可を得て実施の運びとなりましたが，物珍しさもあってか地元テレビの生中継が入ったり，案山子の姿が毎日新聞の全国版に掲載されました。

40 案山子（かかし）

テレビ生中継！

秋田県版 →

↓ 全国版

■授業題材名

１００冊の現代美術作品を片っ端から鑑賞していき、好き－好きでない、美しい－美しくないの判断をしました。

41

画集鑑賞マラソン

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　１年　２年　３年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　２時間

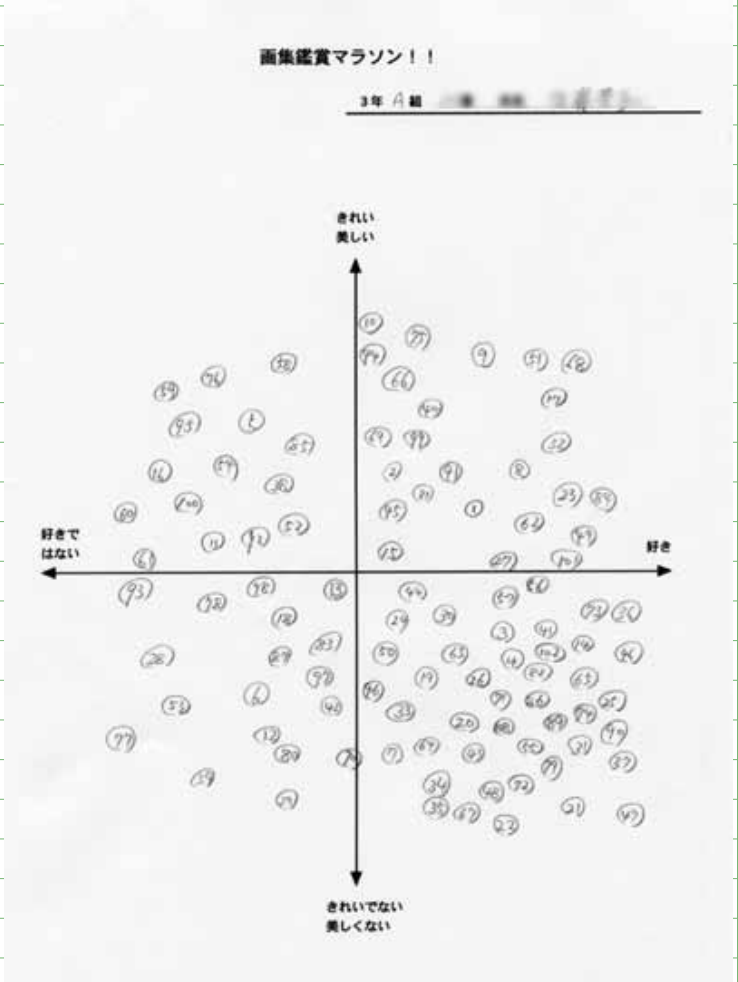
■生徒への第一声

「ここに１００冊の画集があります。画集というと普通は多くの人が認めた画家や彫刻家の作品を一冊の本にまとめたものとなっていますが，これらの画集はちょっと違います。ほとんどが有名ではない作家たちによるもので，１冊につき一人の作品が収められています。さらに言うと本全体のデザインもその作家が行っているというユニークなものです。これからこの１００冊を全部見ていきますが，その感想をこの記入シートに書いてください。感想といっても記号の記入なのですがこれが今までと違うところです。シートがＸ軸とＹ軸のグラフ形式になっています。Ｘ軸が好き―好きでない，Ｙ軸が美しい―美しくないです。原点から離れるほどその気持ちが強いということですのです。」

■題材の説明

京都書院刊「ART RANDOM(アートランダム)」シリーズ全１０２巻を活用した授業です。高校生が見るには刺激の強いものを予め抜いて１００冊としました。“ すでに著名なあるいは無名にして有能ないずれも第一線で活躍するアーティストたちが結集したこのプロジェクトは、オールカラー、ハードカバー、最小限のテキスト、そして低価格のシリーズとして登場。”（京都書院 HP より引用）とあるように既成概念にとらわれることなくクリティカル（批判的）に鑑賞していくには最適なものとして考えました。最初は熱心に目を通して正確にシートに記入しようとしていた生徒も，３０冊を越えたあたりから疲れも出てボーッとし始め，５０冊も越えたあたりからは苦痛の表情も見え始めます。ところが不思議とそのころから友人相互で感想を言い合う “ 対話 ” が見られるようになります。１００冊が見終わったところで，美しくて好き，美しくなくても好き，美しくても好きでない，美しくもなく好きでもない作品について対話を深めます。この画集鑑賞マラソンを経験した生徒は絵画作品などをつくる際，自由に取り組む姿が見られたり，知らない作品に対しても自由に感想を言い合うようになっています。

41 画集鑑賞マラソン



■授業題材名

何でもない形を見て、「○○に見えた！」というものをどんどん絵にしていった“みたて”の授業題材です。

42 見絵た！

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

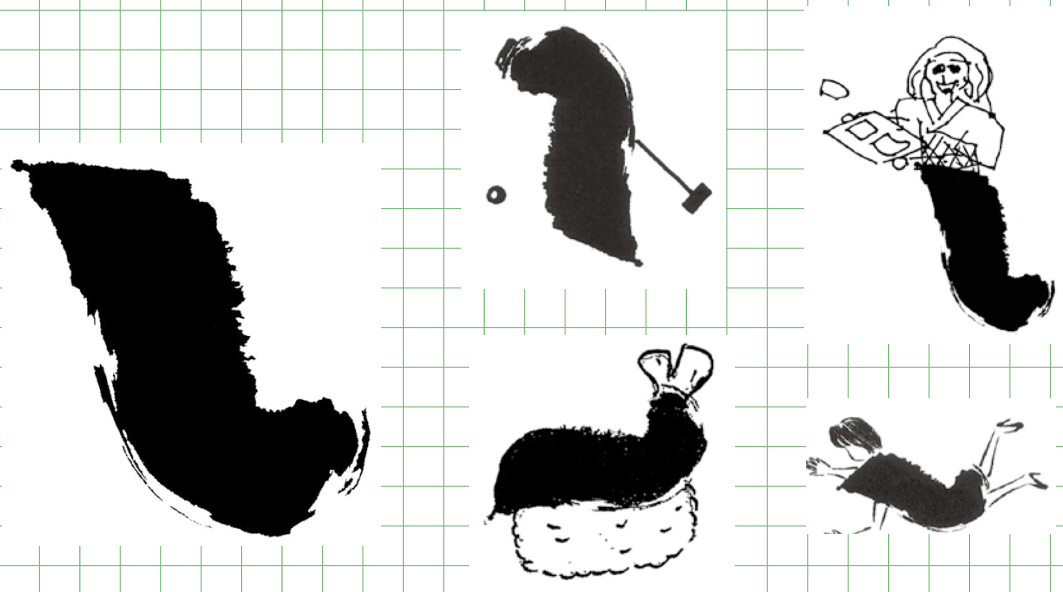
① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間　1時間×8回

■生徒への第一声

「空に浮かぶ雲を見て何かの形に例えた経験はありませんか？　月の表面の模様も古今東西の国々で様々なものに例えられてきました。何でもない形を何かに例えることはとても楽しいものです。例を参考に，あなたの“見えた”ものを“絵”にしてみよう。」



■題材の説明

“みたてる”ことは年齢に関係なく楽しいものであるようです。“見絵た！”は同じモチーフを全員で取り組み、授業終了時に全回収します。そして次回の授業までに私が“イケテル”作品をセレクトし、一枚にまとめて全員に渡します。その瞬間「自分のが載っている！」「○○のはおもしれぇ」など大いに盛り上がります。

小学館刊
いとう せいこう, 川崎 ぶら 著
「禅絵魂—是は何ぞ。」

見絵た!! Part 4
1C

見絵た!! part.2
1D

■授業題材名

美術室や図書室に眠る画集を何とか有効活用できないか考えた題材で、作品の中に自分が入っていってみました。

43 In the 名画

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間　6時間

■生徒への第一声

「これから美術室や図書館にある画集をできるだけ見ていきますが，見ている絵の中に自分が入っていったとするとどうなるかをイメージしながら見ていこう。そして実際に名画の中に自分が入った状態をコンピューターの力を借りて作品にしていきます。」

■題材の説明

美術室や図書館にある（眠る）画集をどう活用していけるか，どうしたら熱心に生徒は画集を見てくれるのかを考えて設定した題材です。絵の中に自分が入ったことをイメージしながら画集を見ていくだけでおもしろいものですが，実際にパソコンを使って合成するとさらにその面白さが倍増していきます。

43 In the 名画

作り方

ブルーシートの
前で撮影する。

パソコンで処理をして人
物だけを選択する。

合成する作品を画集から選ぶ。

合成する。

■授業題材名

世界で一番簡単にアニメーションが楽しめる題材です。だって紙１枚で、２コマしかないのですから。名刺にも応用可！

44 ２コマアニメーション

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

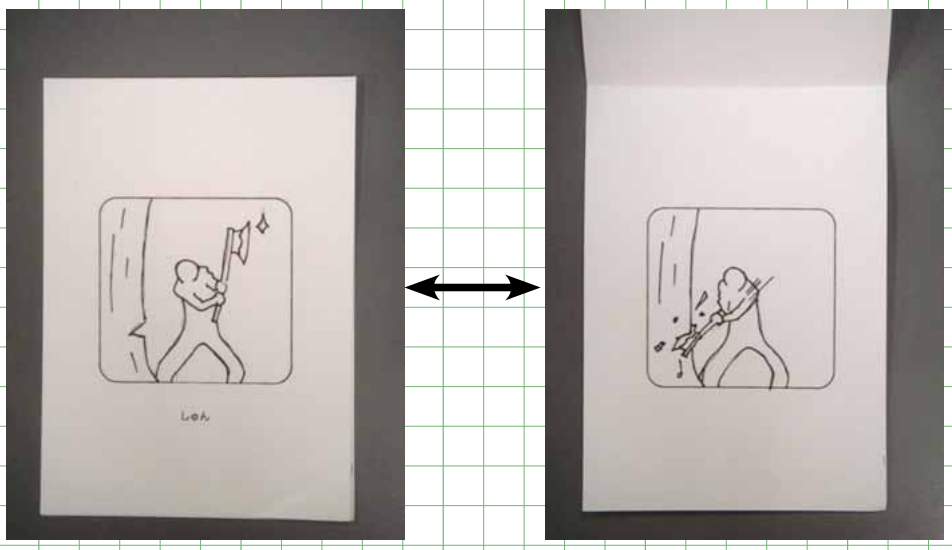
①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　１年　２年　３年　】　部活動　行事活動　■活動時間　２時間

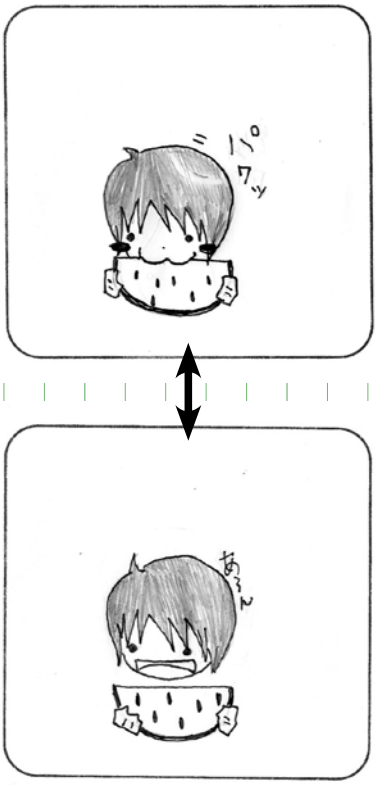
■生徒への第一声

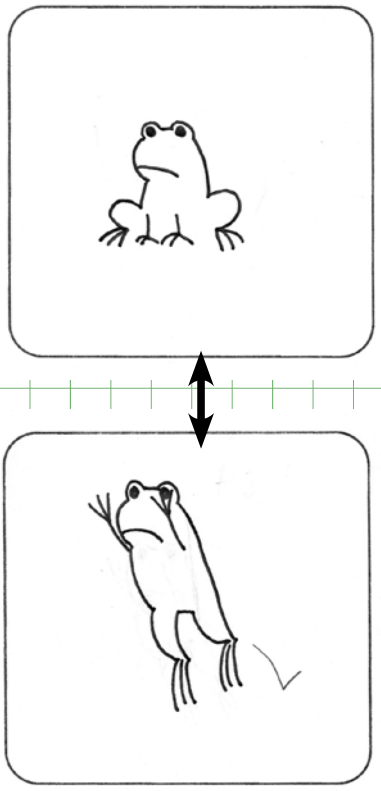
「今日は最も簡単なアニメーションをつくってみようと思います。たった２コマのアニメーションです。たった２コマですが，このようにぱたぱた紙を動かすと手のひらの中で絵が動き出します。アニメーションの語源は止まっている絵に命を与える，でしたよね。みんなも止まっている絵に命を与えてみよう。」

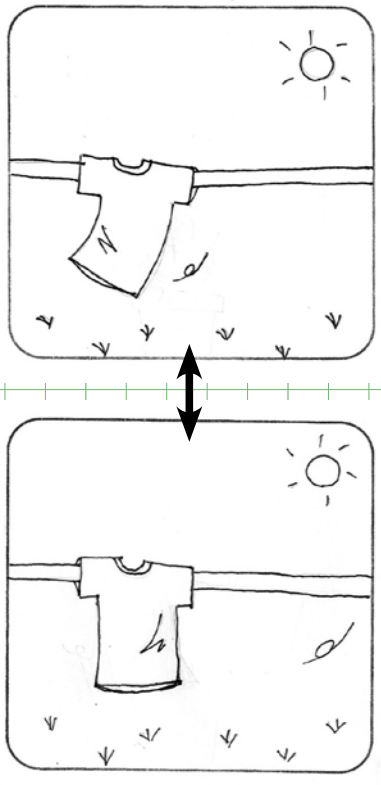


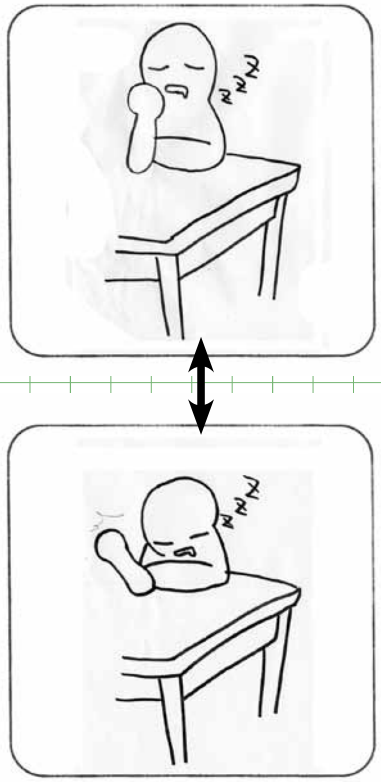
■題材の説明

アニメーションの原理をどのようにしたら生徒に理解しやすく伝えることができるか考え題材化したものです。ただユーモラスに動けばそれでいいのではなく、繰り返しの動きに耐えうるものにしなければならないことが生徒には負荷となっています。作れば作るほどアイディアが出てくるようで、単純な題材でありながら人気のあるものとなっています。完成品については色鉛筆により着彩され、より完成度の高いものになっています。

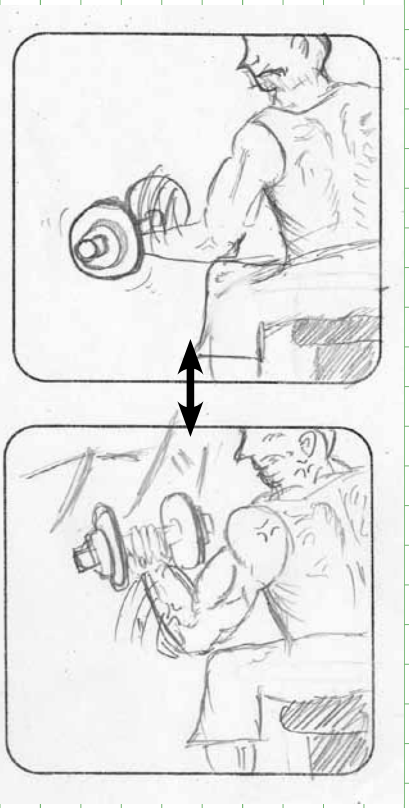

ミ
パクッ
あーん

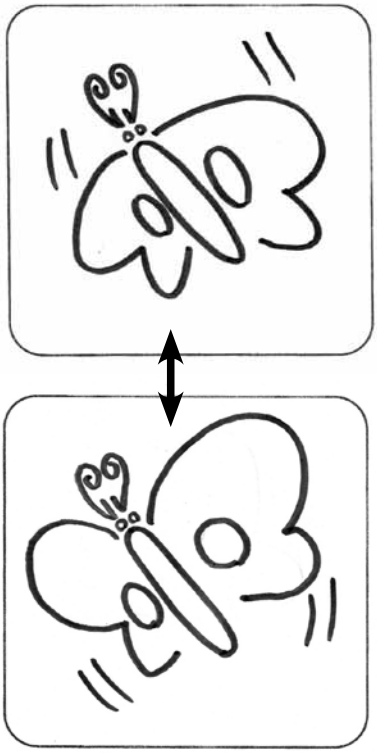


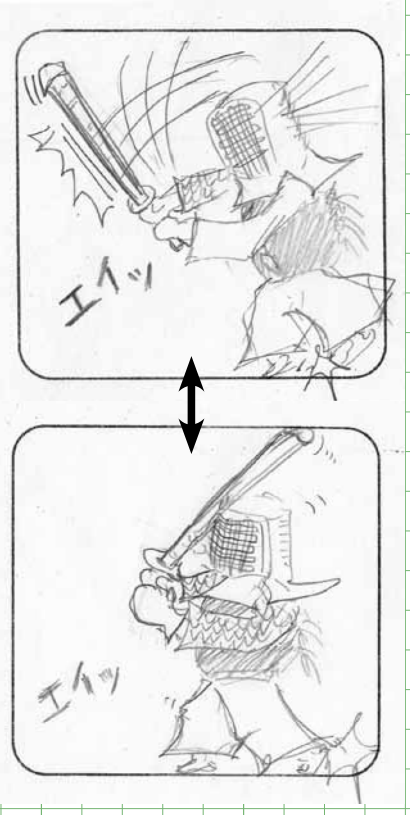


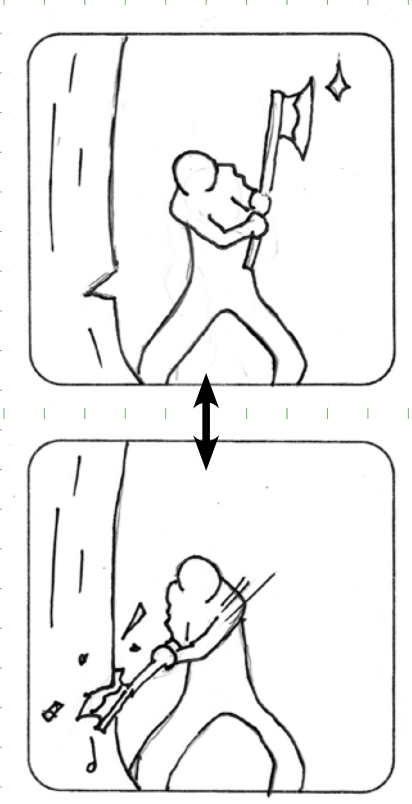


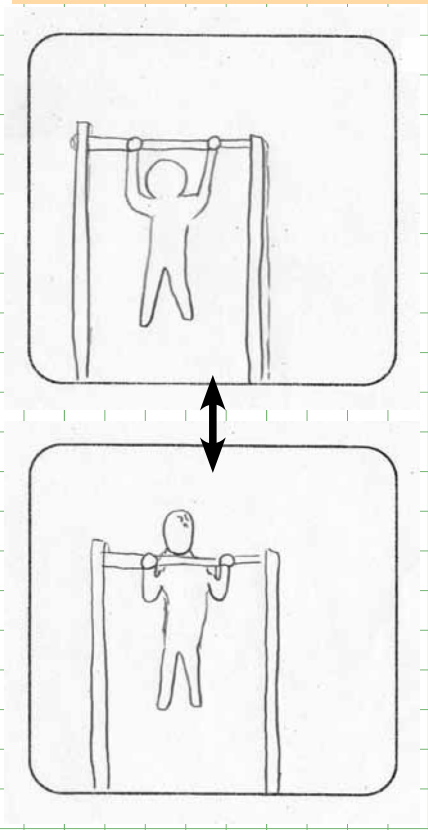
２コマアニメーション

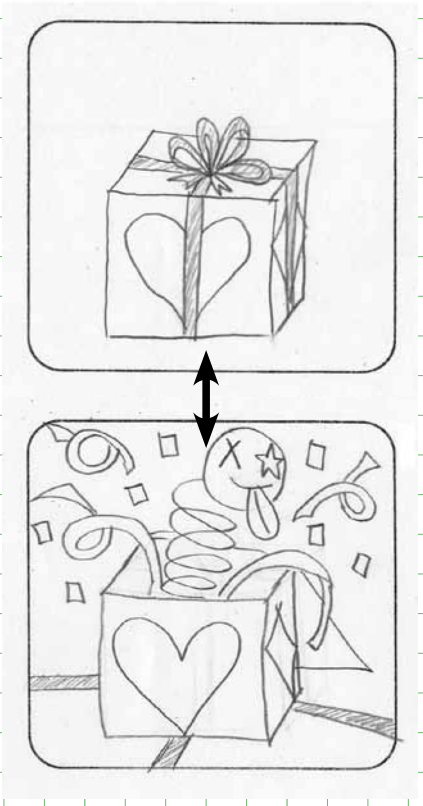


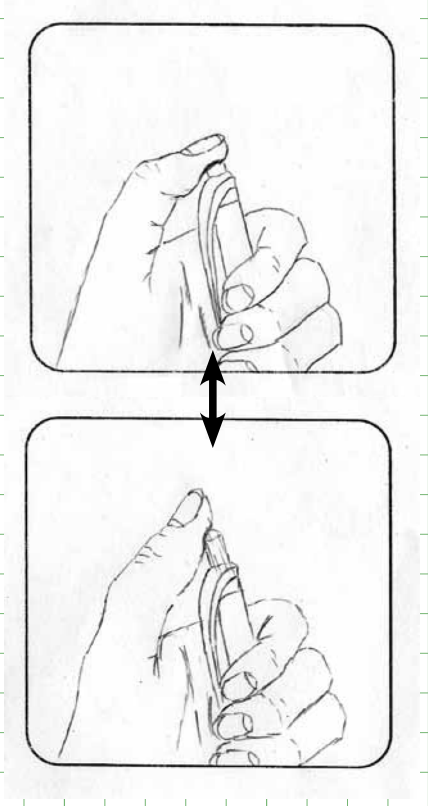












■授業題材名

不特定多数に表現する美術作品ではなく「あの人のために」というターゲットをしぼったハンディメディアです。

45 メッセージ アニメーション

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

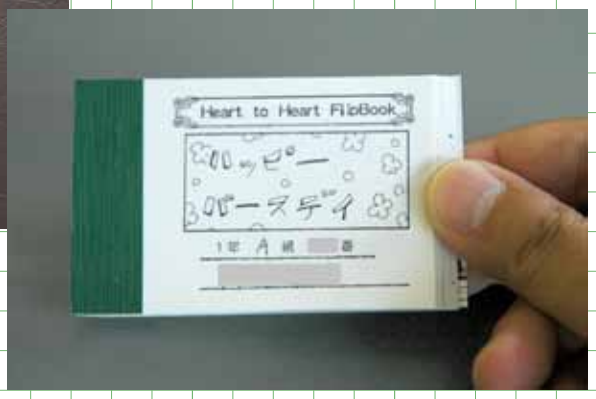
① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間　6時間

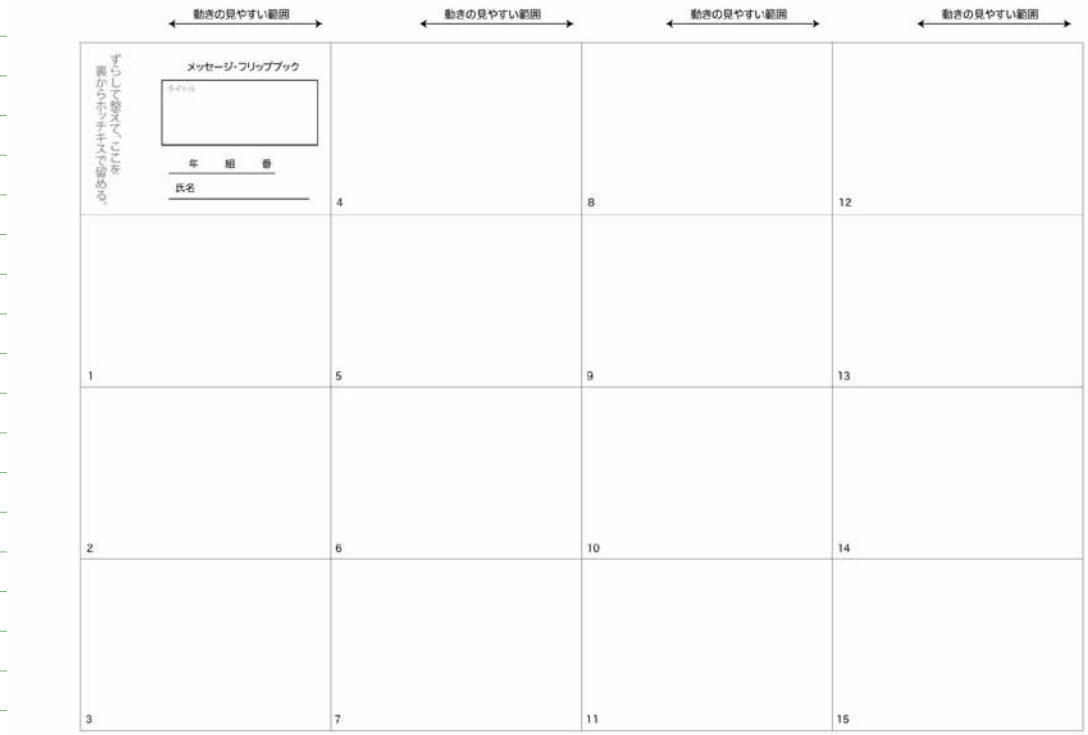
■生徒への第一声

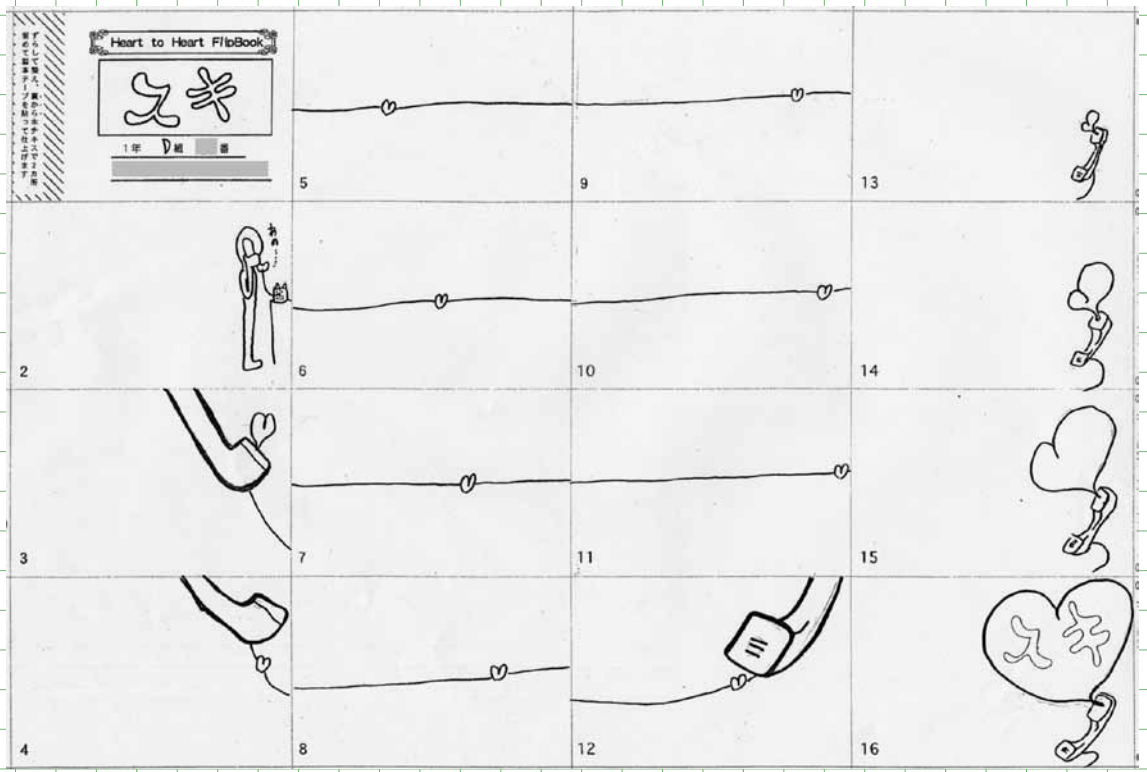
「普段お世話になっている人への感謝の気持ちや，以前にお詫びや感謝など何かの気持ちを伝え損なってしまった人に，この機会にアニメーションの作品を使ってメッセージを送ってみよう。誰かのために作品をつくることはとても貴重な体験になるはずです。」



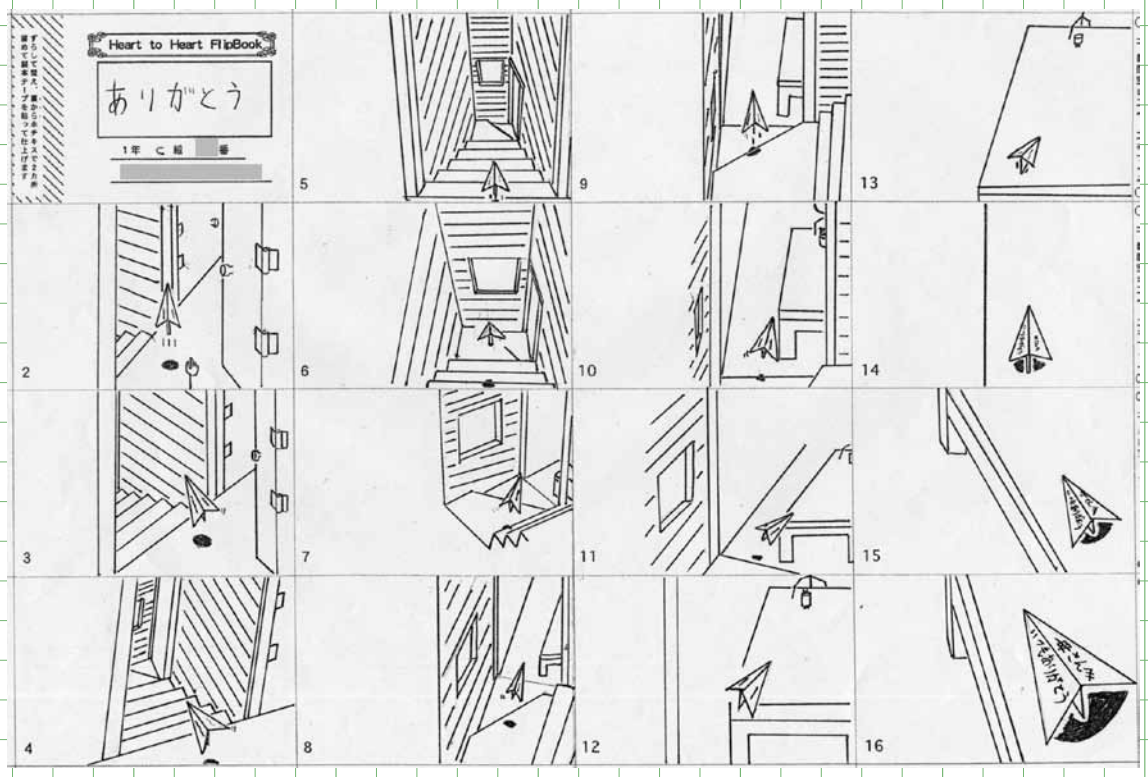
■題材の説明

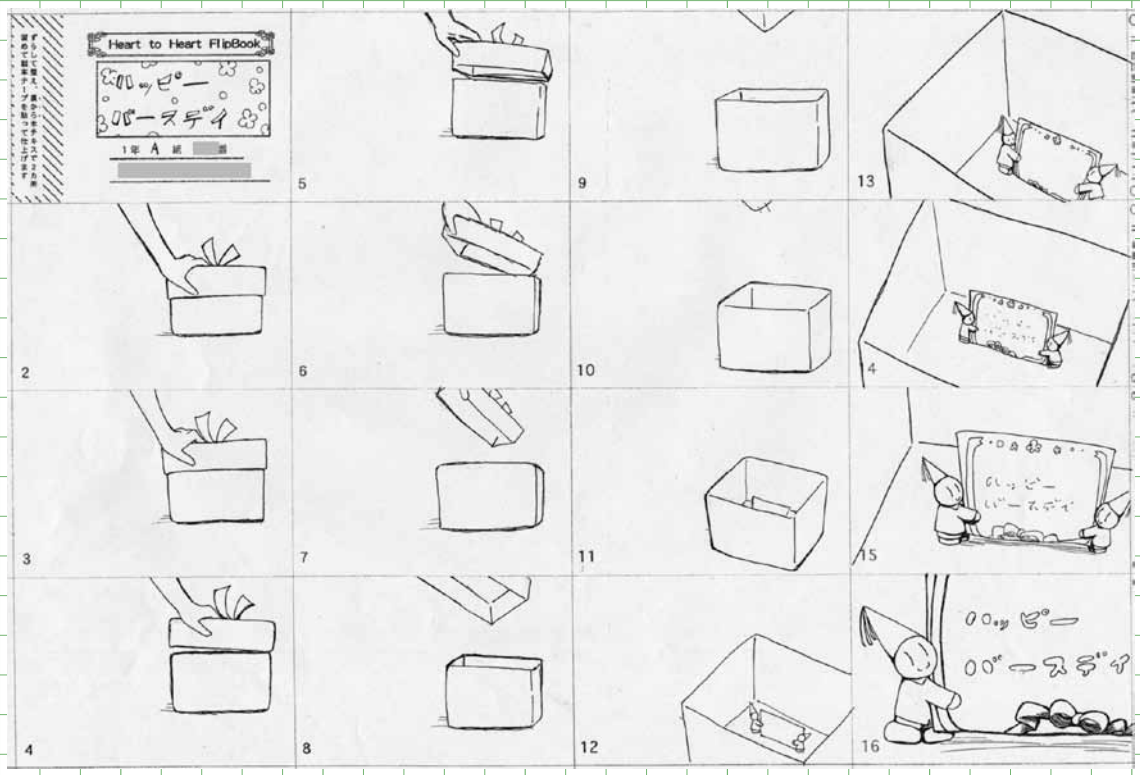
普段の授業で作品をつくるとき，とくにメッセージ性と伴うような作品である場合，そのターゲットは不特定多数になる場合がそのほとんどです。誰かのためだけにものを作り，それを贈るという行為はターゲットが絞り込まれている分イメージしやすいはずです。手渡しでも郵送でも手軽に送る（贈る）ことができるハンディなサイズ魅力であり，操作する個人に委ねられるパラパラめくる速度の調整や繰り返しもパーソナルな魅力であると感じています。


動きの見やすい範囲
動きの見やすい範囲
動きの見やすい範囲
動きの見やすい範囲
ずらして並べて、ここを裏からホッチキスで留める。
メッセージ・フリップブック
タイトル
年 組 番
氏名
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15


Heart to Heart FlipBook
1年 D組 番
5
9
13
2
6
10
14
3
7
11
15
4
8
12
16

45 メッセージアニメーション





この作品は、「相手に自分の気持ちをFlipbook（ぱらぱらマンガ）を使って伝えよう」というテーマで雄物川高校の美術の授業で作った世界でひとつだけの作品です。
この作品を見た感想を教えていただけないでしょうか。
どうぞよろしくお願いいたします。　【雄物川高校美術担当　黒木　健】

「ありがとう」という一言の言葉でも、幼稚園からずっと一緒だったので、いろいろな意味の思いが伝わりました。(ここ)
これからも、仲良くしていきたいと思った。
○色使いがとてもきれいで、「ありがとう」の字が、とても、あたたかく感じた。

作品の制作者とのご関係（ 友人 ）

パラパラマンガのタイトル「無限に向かって」をパラパラと読んでみて、タイトルと同じように無限に向かってつき進んでいるんだと思いました。このマンガと同じように永遠に続いていきたいと思いました。

送り主（ ）送り主とのご関係（友人）

発想がすごいと思った。
まさか、サッカーボールにメッセージがついているとは思わなかったのですごいと思った。
すごくよくできた作品だと思います。

送り主（ ）送り主とのご関係（友達）

ありがとう。
うれしかったよ。

(母・代筆)

送り主（ ）送り主とのご関係（祖母）

娘が駆け寄って来て、日頃の感謝の気持ちを伝えてくれたような作品に仕上がったと思います。

送り主（ ）送り主とのご関係（母）

最初は何だろうと思ったけどハートの風船がどんどん大きくなってしばて、中からありがとうのメッセージがでてきたときは、すっごくうれしかったです。シンプルな、できあがりで何度みても、あきないし、とても幸せな気持ちになりました。しかも、すごくていねいで良かったです。本当にどうもありがとう。

送り主（ ）送り主とのご関係（友達）

小学校のPTAの時に子供の良い所をみなさんの前で親が発表するという時があり、私は迷わず「何事にもありがとうと素直に言ってくれる」事を発表した覚えがあります。高校生にもなると、なかなか本心を出せなかったりする年頃…文字や絵として「ありがとう」を伝えてもらえ、とてもうれしいです。

送り主（ ）送り主とのご関係（母）

ある日の朝、でかけて行った。クロスケに声をかけ、ふり返ってほほえんだことを思い出しました。

送り主（ ）送り主とのご関係（家族）

星がどんどん増えてったり、ありがとうの字がだんだん濃くなっていくところとか、工夫しているなあと思いました。また、どんどん夜になっていく所とか、雰囲気が出ていてすごいなあと思いました。パラパラは時間がかかると思うけど、作ってくれてうれしかったです。どうもありがとう！

送り主（ ）送り主とのご関係（友達）

■授業題材名

もっと気楽にイラストを描けるようにと考えて、絵画の模写や平仮名の書き方練習をヒントにシート化しました。

46

イラスト模写

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　1時間×4

■生徒への第一声

「“模写”というと油絵で名画・名作をそっくりに写すイメージが強いと思うのだけれども、イラストだって模写してもいいんじゃないかな。みんなは美術を選択してくれた訳だけれども、必ずしもイラストを含めて絵を描くことが得意な人ばかりでもないと思うのです。これを機会にイラストの上達にトライして、できれば何かものを書く際には文字だけでまとめていくのではなく、簡単なもので十分ですのでイラストを添えてみよう。」

■題材の説明

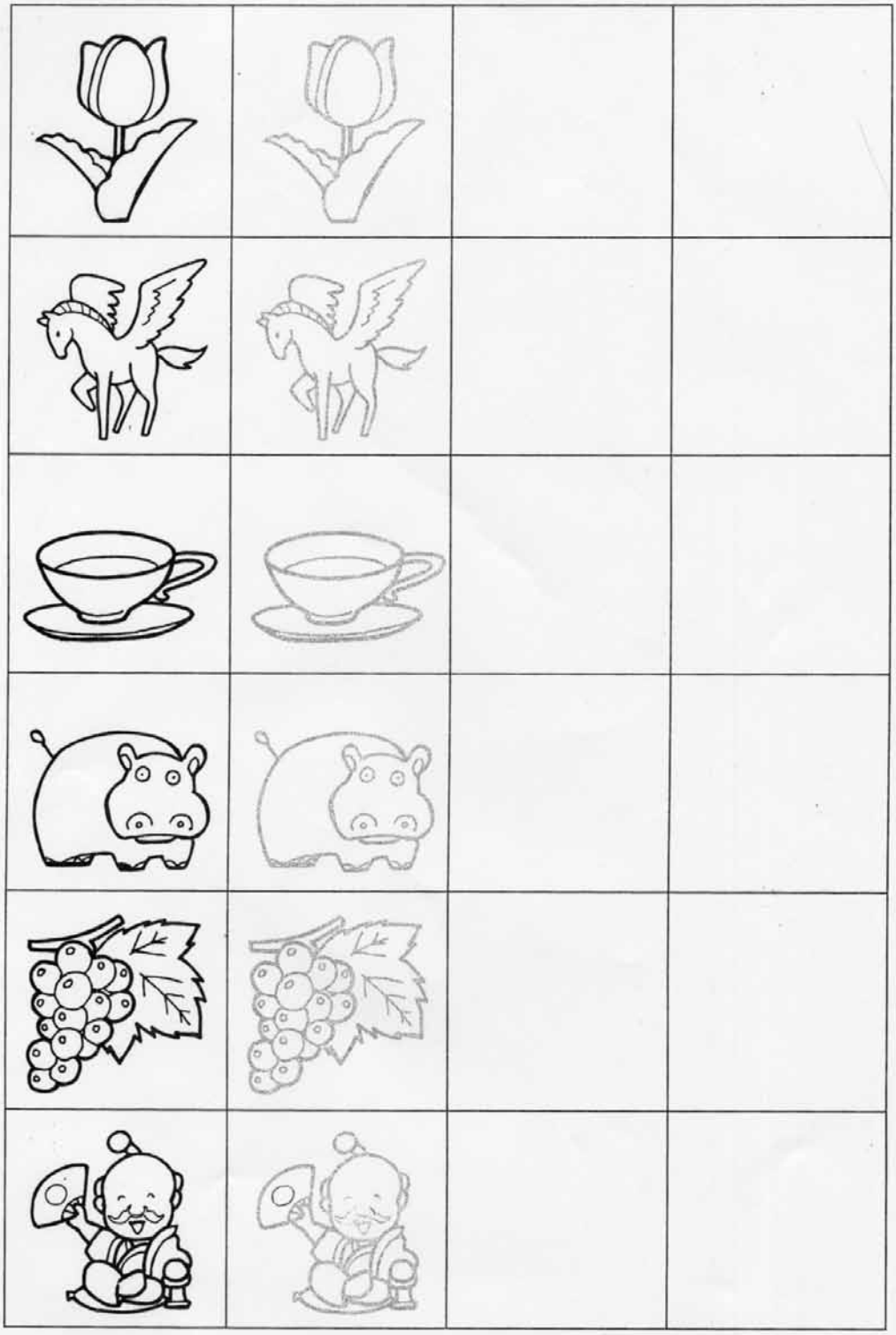
何かの説明をするために資料をつくる際、ワンポイントでイラストを入れるだけで雰囲気がぐっと良いものになります。さらにイラストや図を多用することで言葉で説明する以上の効果をもたらすことも多々あります。普段の生活の中で気軽にイラストを描画できるようになってほしく、小学生の文字練習シートをヒントにイラスト模写をつくりました。

46 イラスト模写

by NIKAHO_H.S

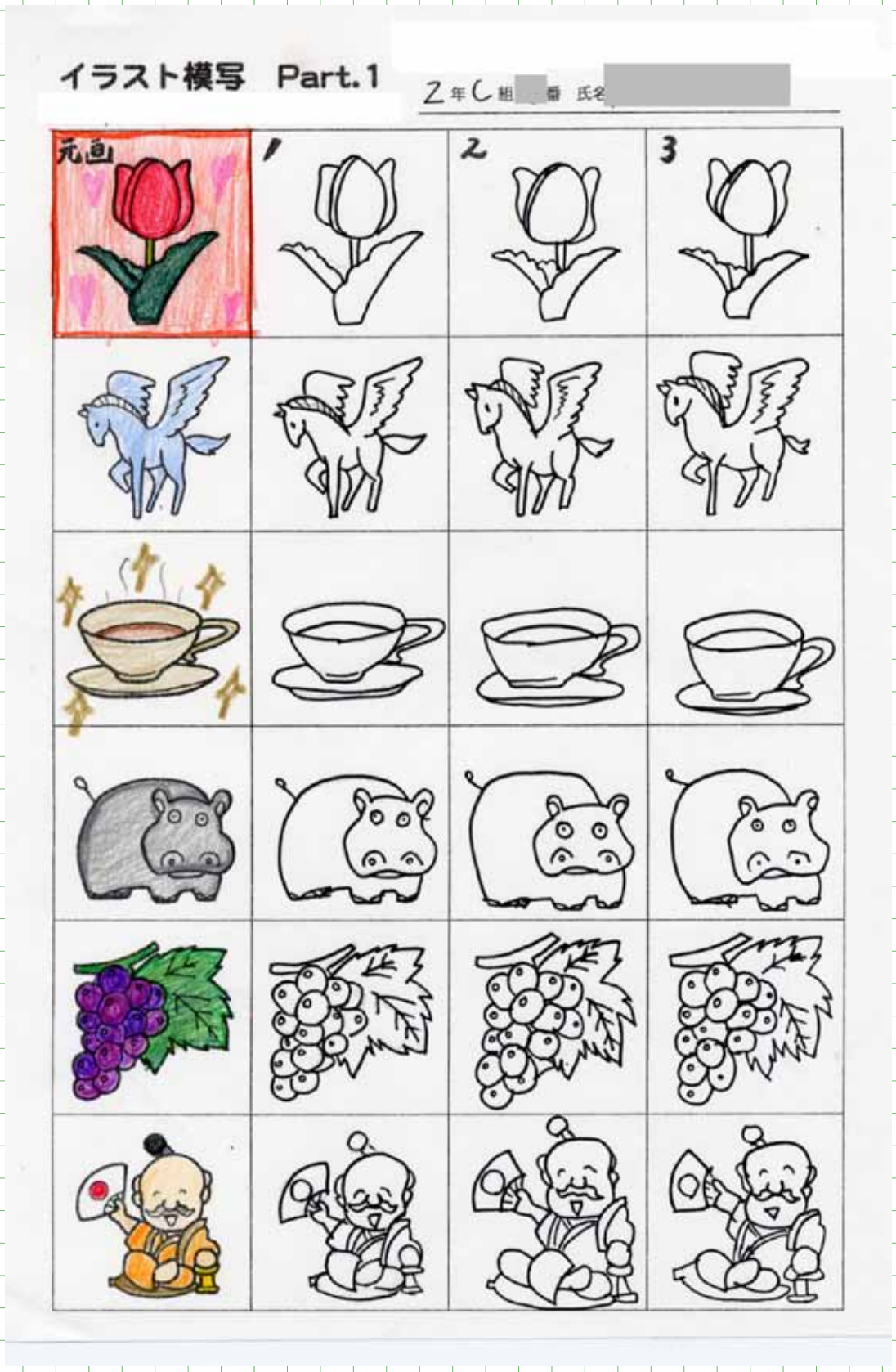
イラスト模写　Part.1

年　組　番　氏名



一番左の見本を見ながらペンで模写していきます。

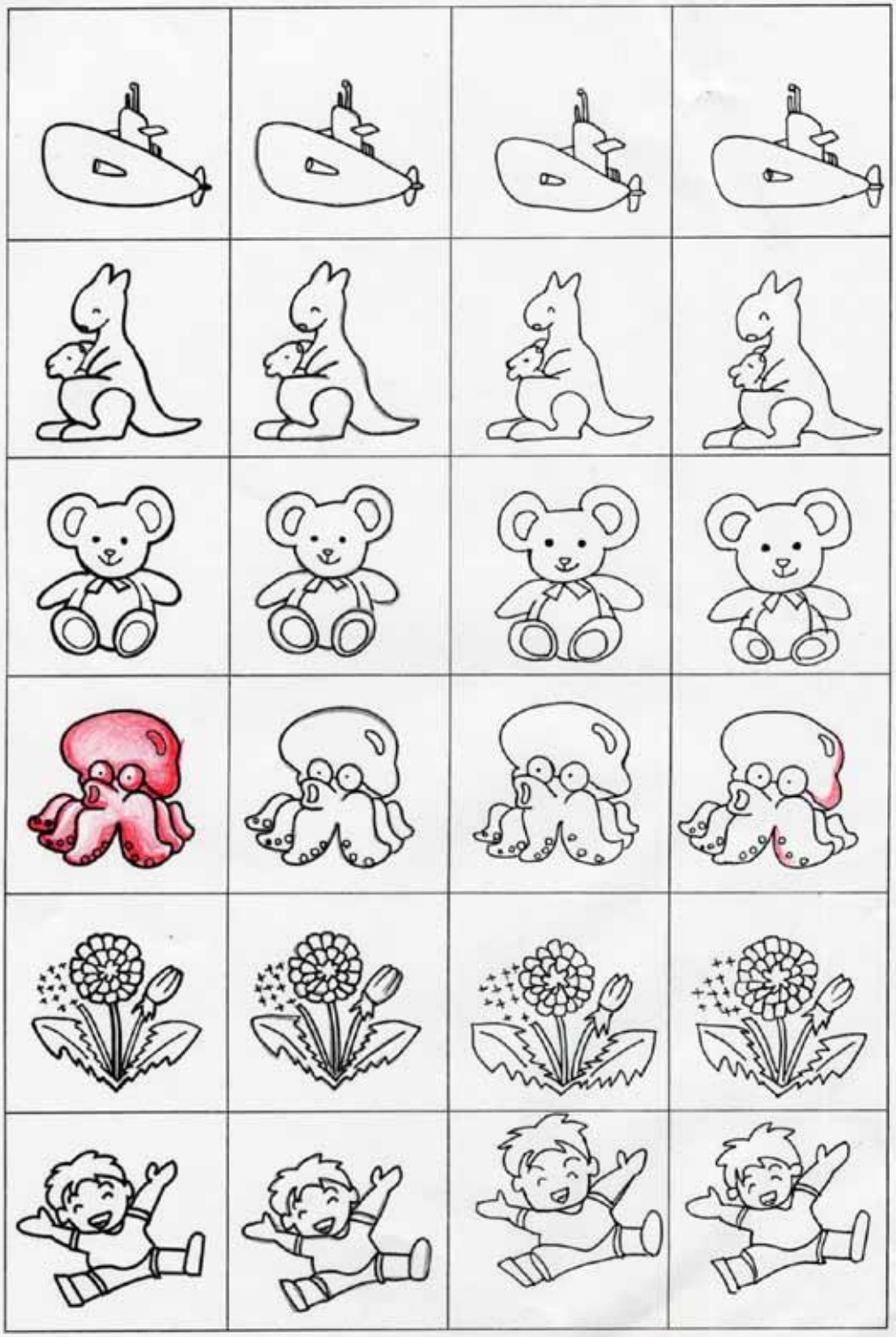
イラスト模写



by NIKAHO_H.S

イラスト模写　Part.2

1年 B組 　番 氏名



■授業題材名

音楽を聴いて絵を選択したり、画像を組み合わせて物語りをつくり、それに音楽を添えて作品にしたりしました。

47 # 音美合同授業

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

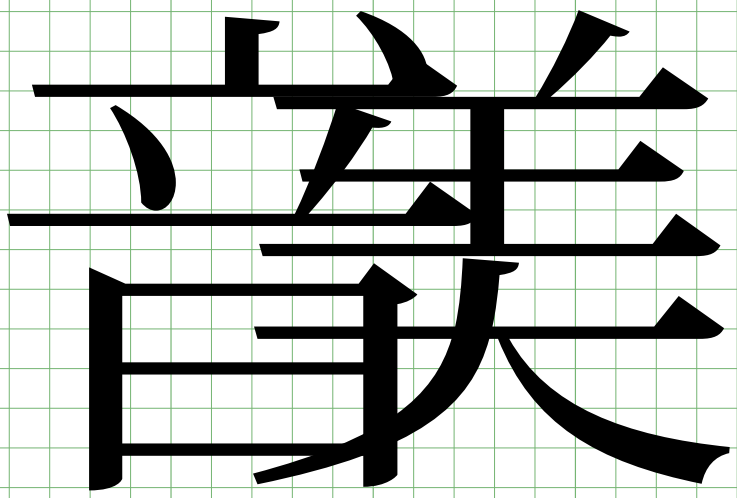
①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　5時間

■生徒への第一声

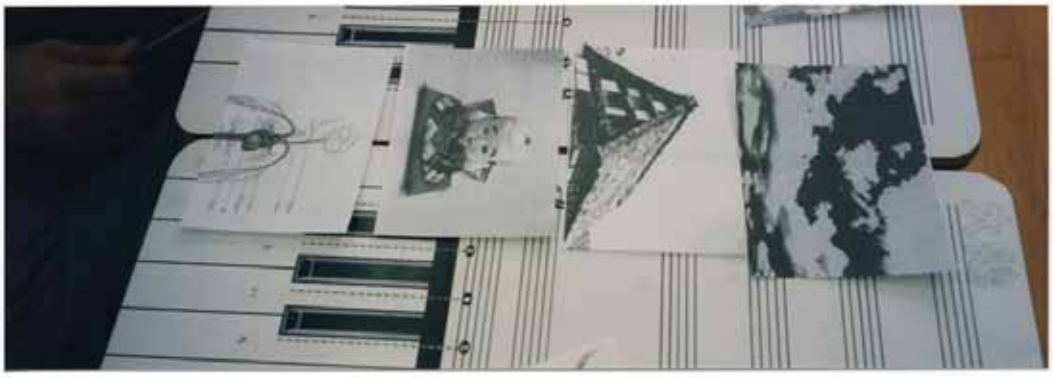
「今日は音楽選択者と美術選択者との合同授業を行います。音楽から言葉をイメージしたり，音楽を聴いて画像を選択したり，画像を組み合わせて物語をつくったりしていきます。次回の授業では画像を組み合わせて作った物語に音楽を付けてショートドラマをつくります。」



■題材の説明

音楽選択者と美術選択者との合同授業ができないか音楽担当者と話し合い，“ 音と絵と言葉 ” をテーマにして題材を設定したのがこの授業です。当日は普段は同じ教室にいて生活していながら，どこか新鮮な面持ちで音楽室に集合した両選択者。特別なことがない限り入ることはないであろう音楽室に入る経験も美術選択者にとっては新鮮なものです。次回の授業は美術室で行われたので，今度は音楽選択者が初の美術室入りでした。

47 音美合同授業



■授業題材名

音楽と美術の共通した事項を活かして題材を考えました。

47 # 音美合同授業　Part2

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　5時間

■生徒への第一声

「今日は音楽選択者と美術選択者との合同授業です。テーマは「芸術は“選ぶ”“組み合わせる”だ！」です。音楽の先生と機会あるごとに話をしていることがあります。音楽と美術の合同授業をやりたいね。それも何か簡単な言葉で両方のことが説明できて，表現活動まで発展できればなぁ」ということです。音を選んで横に並べていけばメロディになりますし，縦に並べれば和音になります。それらを表現するためにはどんな声や楽器を選んで組み合わせるかですよね。美術の方も絵の具を選んで，混ぜるという組み合わせをすれば新たな色ができますし，色面として組み合わせれば絵になっていきます。

ポスターなども絵と文字との組み合わせですよね。彫刻は・・・・・ごめんなさい，これだけはうまく説明できません。しかしほとんどのことは“選ぶ”“組み合わせる”で説明できることは分かってもらえたのではないでしょうか。これからみなさんでこのテーマに基づき身近なものをつかって発表会をしてもらいます。音楽選択者は音をどう選んで組み合わせるのかに十分気をつけて内容を考えていきましょう。美術選択者もどんなものを選んで組み合わせるかに十分気をつけて作品をつくりましょう。そして大事なことはそのことにより新しい体験や感覚を与えたり，得たりすることなのです。実はそれが芸術の歴史なのです。発表は個人でもグループでも構いません。

■題材の説明

音楽と美術の合同授業の事例は比較的少なく，勤務校の実態に合ったものはさらに少なくなるため，０から考えることとしました。合同授業をすることは両教科担当の相互の教科性を学ぶ貴重な研修となりますし，そのことは両科目選択の生徒にとっても同様の経験となったようです。何を選んで，どう組み合わせて，表現するか。生徒は話し合いを重ねて発表に臨み，各発表後は大きな拍手を受けていました。

47 音美合同授業 Part2

■授業題材名

絵の具を使った壁画制作の反省から、並置混色の手法による使用色画用紙限定の“点描ちぎり絵”を考えました。

48 点描ちぎり絵壁画

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間　１０時間

■生徒への第一声

「去年までの学校祭の壁画制作は，絵の得意な人ばかりが中心になってしまい，ごく限られた人数しか関わることができませんでした。ペンキの汚れもかなり校内に残っています。そこでクラスみんなが関わることができ，安い材料で，色の勉強にもなり，見た人が感度するような企画を考えました。

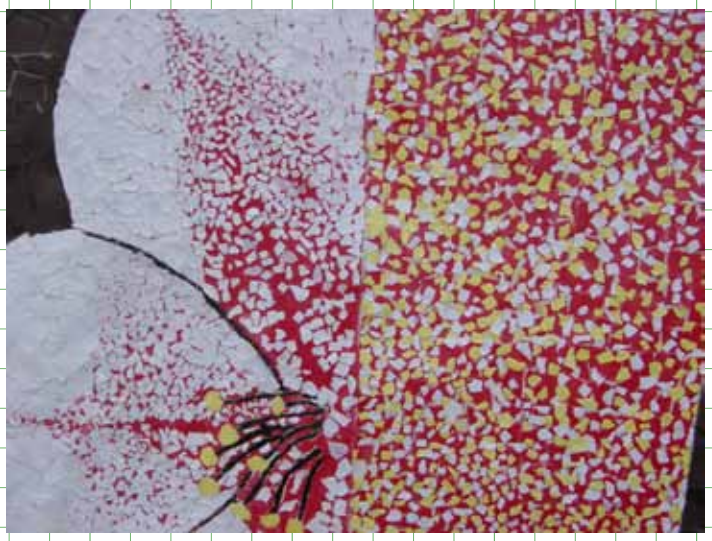
■題材の説明

学校の文化祭で各クラスが取り組んでコンクール形式で発表してきたものに「壁画」がありました。ベニヤ板２枚を正方形状にパネル化したものに絵の得意な生徒がペンキで絵を描いていました。この企画の問題点を解決するために生徒と話し合い、赤、青、黄、黒、白の５色だけの色画用紙をクラスに配付し､それをちぎったものの並置混色により表現する「点描絵画」を提案することになりました。おおざっぱな作業では当然混色の効果が出ないため、必然的に細かい作業が必要となり、クラス全員で関わることのできる企画となりました。その後この作品を見た地域の方が、地元の祭に飾らせてほしいとの依頼が入り、より多くの方々に生徒の成果をお見せすることができました。

点描ちぎり絵壁画

点描ちぎり絵壁画

48 点描ちぎり絵壁画



■授業題材名

普段見慣れていながら意識されていないものにスポットライトをあてて作品化するプロジェクトの第一弾です。

49 チョークアート

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　6時間

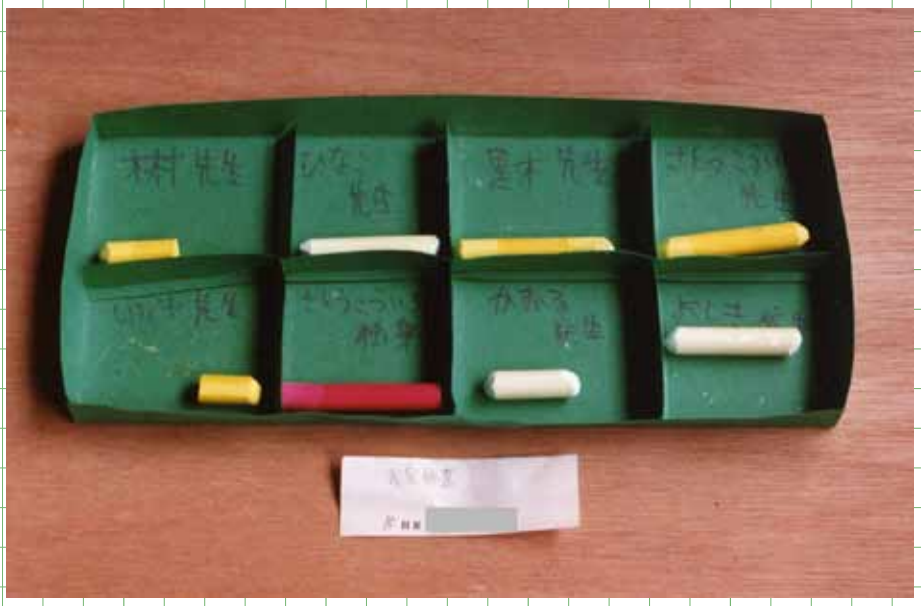
■生徒への第一声

「普段の学校生活の中で、普通に存在していながら意識されないものにスポットを当てて作品かすることにより、そのものの存在感を飛躍的にアップさせるプロジェクトを行います。今回スポットライトを当てるのは・・・・・じゃーん、『チョーク』です！」

■題材の説明

現代美術において身近な物に着目して、その位置を変えたり、大きさを変えたり、組み合わせを変えたりすることは延々と行われてきました。しかし以外に登場しないものもあり、その中のひとつである“チョーク”に着目しました。安価で大量に存在し、色のバリエーションもある。形状も棒状の固形から粉末とその全体像を分析し、作品化することは有意義な経験となると考えました。

49 チョークアート



■授業題材名

普段見慣れていながら意識されていないものにスポットライトをあてて作品化するプロジェクトの第二弾です。

50 新聞紙アート

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　6時間

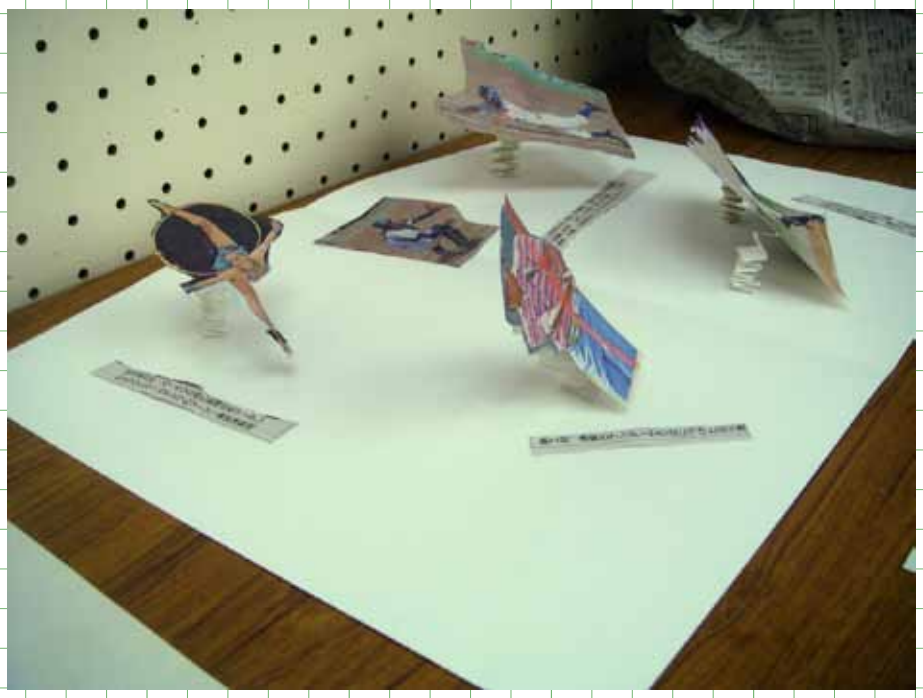
■生徒への第一声

「普段の学校生活の中で、普通に存在していながら意識されないものにスポットを当てて作品かすることにより、そのものの存在感を飛躍的にアップさせるプロジェクト第二弾。今回スポットライトを当てるのは・・・・・じゃーん、『新聞紙』です！」

■題材の説明

現代美術において身近な物に着目して、その位置を変えたり、大きさを変えたり、組み合わせを変えたりすることは延々と行われてきました。しかし以外に登場しないものもあり、その中のひとつである“チョーク”に着目しました。安価で大量に存在し、色のバリエーションもある。形状も棒状の固形から粉末とその全体像を分析し、作品化することは有意義な経験となると考えました。

50 新聞紙アート



■授業題材名

51

日本の伝統文化を題材にしました。

だまし張り子

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　5時間

■生徒への第一声

「日本の伝統的造形のひとつに“張り子”があります。プラスチック製品が現れて私たちの身のまわりではほとんど目にすることがなくなってしまいましたが、お土産ものなど民芸品にその伝統が残っています。日本人として大切にしたい文化でもあり、ちょっとスパイスをきかせて作ってみたいと思います。」

■題材の説明

そっくりに物をつくってみたいという欲求や技能は中学、高校とどんどん高まってきます。授業においてそのような欲求に応えようとすると、大体は描画など平面作品に取り組むというのがその大多数のように感じています。その一方で教室環境の問題などから見てもなかなか立体物の制作に取り組むことが難しいという場合もあります。そこで小さいものながらも立体物制作に取り組む機会を持たせ、尚かつ安価な材料費でそれが実現し、さらに日本の伝統文化を学ぶ機会ともなり、生徒たちの“そっくりにものをつくりたい”という欲求にも応えることができる題材を教育実習生と共に考えました。“そっくりに”というレベルをより高いものとするため、“見た人をだまそう”としたところ、生徒たちは大いに盛り上がりました。

51 だまし張り子

制作の大まかな手順

1　張り子にしたいものを選ぶ。

2　新聞紙を４cm 程度の紙片にちぎる。
→つくろうとするものを５回程度包むくらいの分量

3　もとになるものにサラダ油を塗る。

4　水をひたして軽く水気を取った新聞紙をもとになるもの全体につけていく。

5　全体を包んだら木工用ボンドをつけた新聞紙の紙片をつけていく。
→４回程度重ねる。

6　乾いたら切り目を入れて中からもとになるものを取り出す。

7　張り子を貼り合わせる。

8　現物をよく観察しながら絵の具で着彩する。

51 だまし張り子

51 だまし張り子

■授業題材名

普段我々の生活に馴染みの深いテレビコマーシャルですが、改めて批判的に見直してみた授業実践です。

52

テレビCMを賢く読み解こう

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　2時間

■生徒への第一声

「普段テレビを見ていると様々なコマーシャルが流れますよね。それらは伝えたい情報が消費者である我々の印象に強く残るように様々な工夫を施しているのです。しかけと言われるものも含まれていますが、今日は国、社、商、音の各先生もお呼びしていますので、みんなでＣＭを分析していきましょう。」

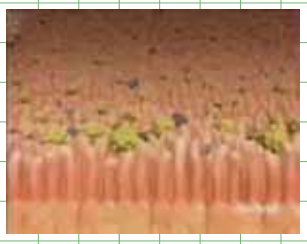
■題材の説明

テレビ、インターネットなど、昨今のメディアの大きな変化（高度情報化社会）は、生徒の普段の生活に多様な影響を与えています。このような社会の中において生徒たちに期待されることは、メディアを使いこなし、適切に情報を理解し、健全な情報発信者になることと考えます。しかし、生徒たちの現状は「情報の受け手（消費者）」として多くの時間を費やしメディアと関わっています。

溢れる情報を鵜呑みにすることなく、客観的な立場からクリティカル（批判的）に情報を理解することで賢い情報消費者としての資質を高めさせたくこの題材を設定しました。

花粉前線北上中！

コジマ
大決算!



大型商品
配送無料

レシートに
が出たら
当たり!
全額無料

アルガード
鼻すっきり
洗浄液

安値世界への挑戦
コジマ
www.kojima.net
年中無休 夜9時まで

■授業題材名

一コマながらユニークさが染みこんでいる一コマ漫画ですが、意外にも生徒たちは面白さが分からないのでした。

53 一コマ漫画読解

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　3時間

■生徒への第一声

「これからある一枚の“一コマ漫画”を配ります。一コマ漫画は世界的にみられる表現方法で，多くはそこにユーモアが表現されています。しかしそのユーモアは言葉で説明されてはいませんよね。私たちは絵を読み解くとこでじわーっと分かってきます。ちょうどスルメを噛む感じかな。それではプリントの絵を見て隠されたユーモアを見つけていきましょう。最初だからヒントを出しましょう。なぜ男の人が怒っているのかな。」

池谷 伊佐夫 (著)
東京書籍 (2002/10)

■題材の説明

コミックや漫画アニメーションなど広範な漫画文化の中でも，最も基本的なもので，世界的に広く描かれている表現方法に“一コマ漫画”があります。この一コマ漫画の特徴は風刺や笑いを基本にしたものが多く，言葉を使わず描画によりメッセージを表現しています。ある機会に生徒に「読売マンガ大賞」の作品集を見せたところパラパラとめくるだけで，そこにどんなユーモアやメッセージが隠されているのかをじっくり考える姿が見られませんでした。そこで池谷伊佐夫著「なぜ博士は怒っているのか」を題材に美術鑑賞教育で活用されている生徒と生徒，生徒と教師の“対話”を用いて内容を読み解いていく題材を設定しました。

53 一コマ漫画読解

鑑賞用生徒記入シート

面白さ発見！　面白さ納得！　１コマまんが鑑賞

／年　組　番　氏名

練習「模写」

1. 最初の発見度	2. 何が描かれていますか？	3. 面白さ発見度
B	・ロボット　・人　・ボで　・がくぶち ・絵　・絵の具　・かなづち　・いす ・さく　・水　・対話？	B

4. 友人の発表を、メモしよう
・おじいさんがロボットを作って、絵を写して書いている。でも同じ大きさで書けなくて、おじいさんが怒っている。

5. この１コマまんがのおもしろさを伝える文を書こう。
博士はモナリザの絵がほしくて、ロボットを作り真似するように書かせてみたが、額ぶちまで書いてしまい、博士は複雑になってしまった。

6. 面白さ納得度：A

「ボトルシップ」

1. 最初の発見度	2. 何が描かれていますか？	3. 面白さ発見度
C	・糸　・設計図　・ビン ・ボボ　・作品　・はさみみたいなやつ ・針金ねみたいなやつ　・小さな舟	C

4. 友人の発表を、メモしよう
名人作の作品ではすごいのに、ラムネのビン（ビー玉入り・中がせまい）にも船が作られている。

5. この１コマまんがのおもしろさを伝える文を書こう。
普通のビンに作るだけでもすごく大変なのに、ラムネの中のせまいビンに同じように船が組立てられている。

6. 面白さ納得度：E

「ドールハウス」

1. 最初の発見度	2. 何が描かれていますか？	3. 面白さ発見度
C	・おじいさん　・大きいサイズの ・家具　・ベッド	B

4. 友人の
おじいさ

5. この１こ
おじいさん
いさんもド

■授業の方法

1　初見でのおもしろさ発見度を記号５段階で記入する。

2　何が絵の中に描かれているのか書き出していく。

3　書き出した後のおもしろさ発見度を記号で記入する。

4　教師のファシリテーションにより生徒相互で描かれているユーモアについて対話する。

5　その内容をメモしていく。

6　自分が理解したユーモアを説明する文章を書く。

7　最終的な理解度を記号で記入する。

作品名「しばらくがまん」

この作品については、あるクラスで解釈が多様にだされ、急きょ１時間授業を追加したほどです。
みなさんも絵から読み取るとこができることをたくさ出してみてください。

■授業題材名

パソコンのグラフィックソフトを使った２コマのアニメーションです。ぽちっと押す快感がくせになるのです。

54

２コマボタンアニメーション

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

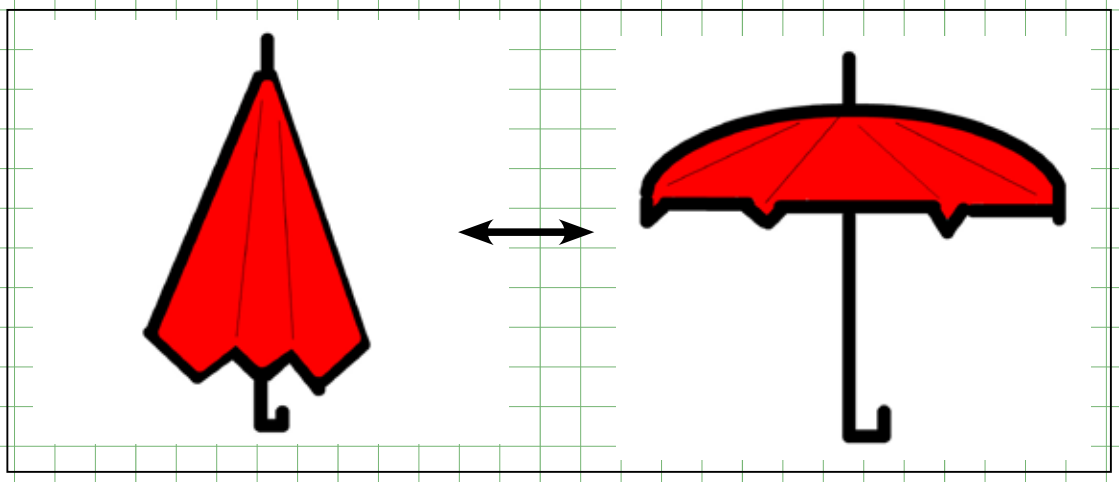
①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　１年　２年　３年　】　部活動　行事活動　■活動時間　５時間

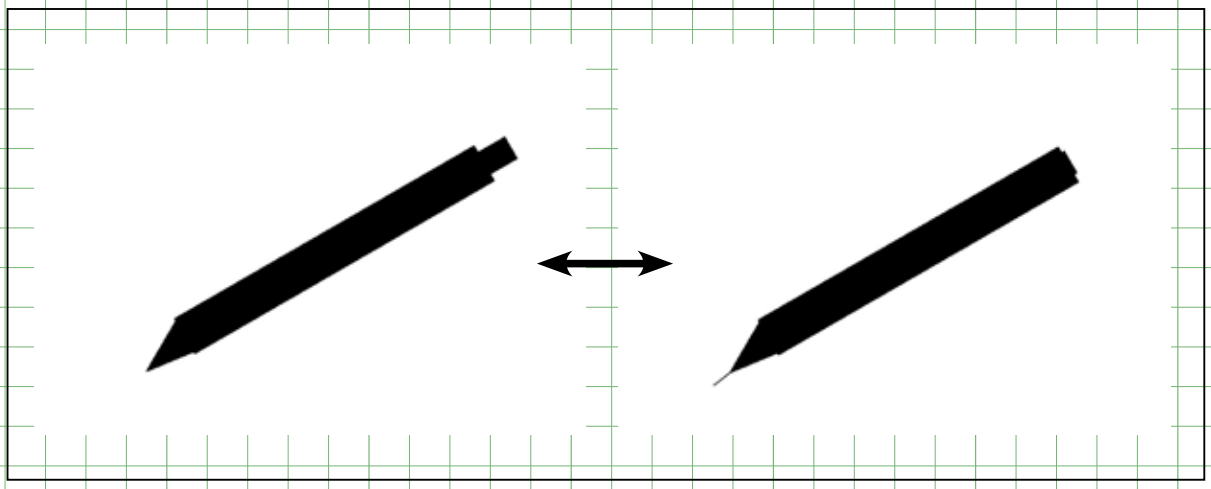
■生徒への第一声

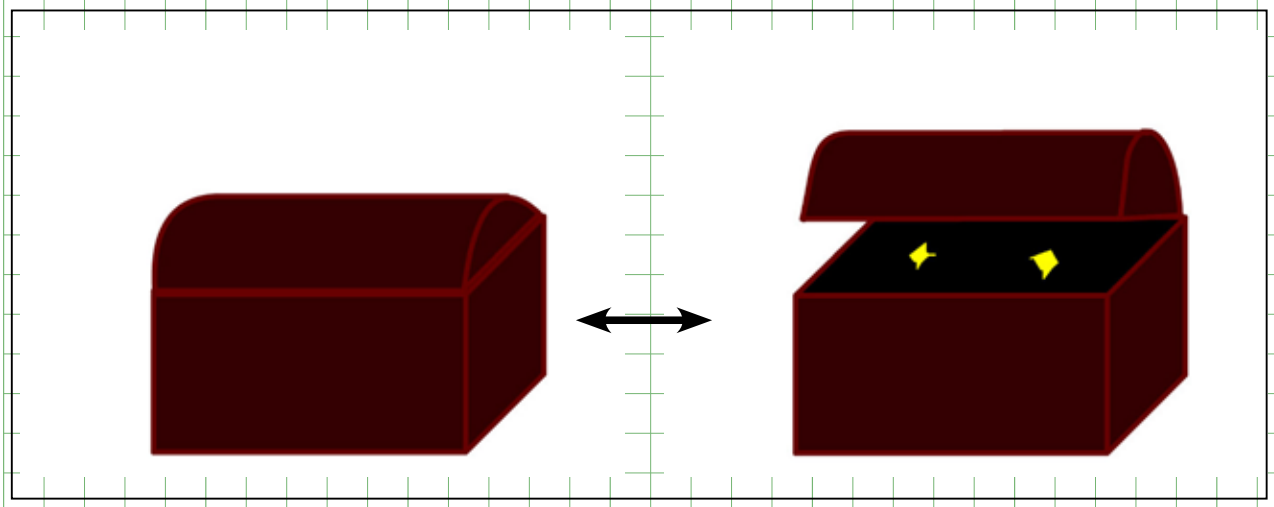
以前手描きで２コマアニメーションをつくりましたが，今度はパソコンを使って２コマアニメーションをつくってみよう。ホームページを見ていると，ポインターを何かのエリアに重なったりクリックしたりしたときに何かの変化が起こるしかけがあります。専門的な用語で説明すれば“インタラクティブ”，双方向のという意味があります。見る側が操作することで初めて変化が起こる訳です。そのことをイメージして，“クリックするとちょっと気持ちのいい”アニメーションを考えてみよう。

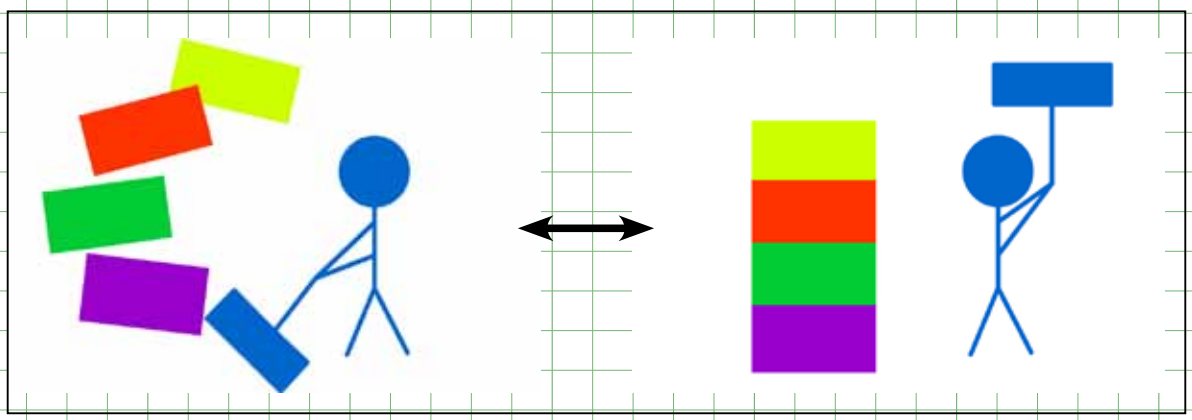


■題材の説明

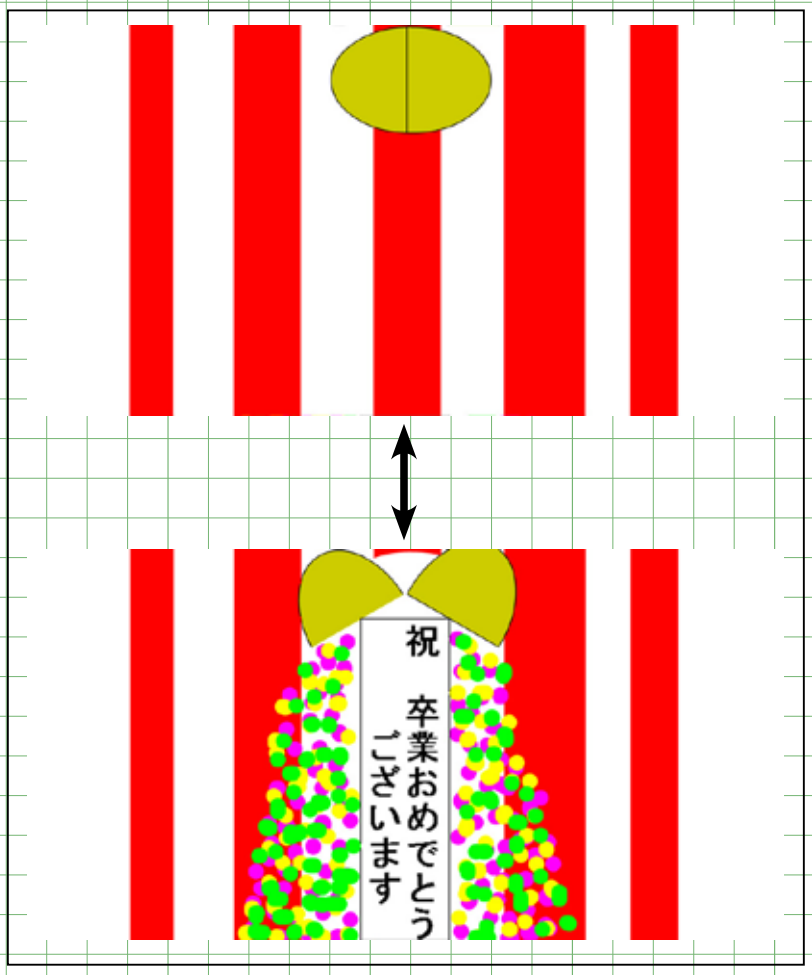
ホームページの機能の一つに“インタラクティブ”というものがあります。通常は一方的に情報が送られるメディアの世界にあって，見る側が反応することで情報を送る側とで双方向性が生まれる機能です。インターネット上の広義のインタラクティブ性をみたとき，単なる掲示板の書き込みとその返答などもこれに含まれますが，ここでは Adobe（アドビ）社の Flash（フラッシュ）使い，クリックすることによって変化が起きる“ボタンアクションアニメーション”とし，その効果を高めるためにクリックした瞬間に効果音が鳴るよう設定しました。

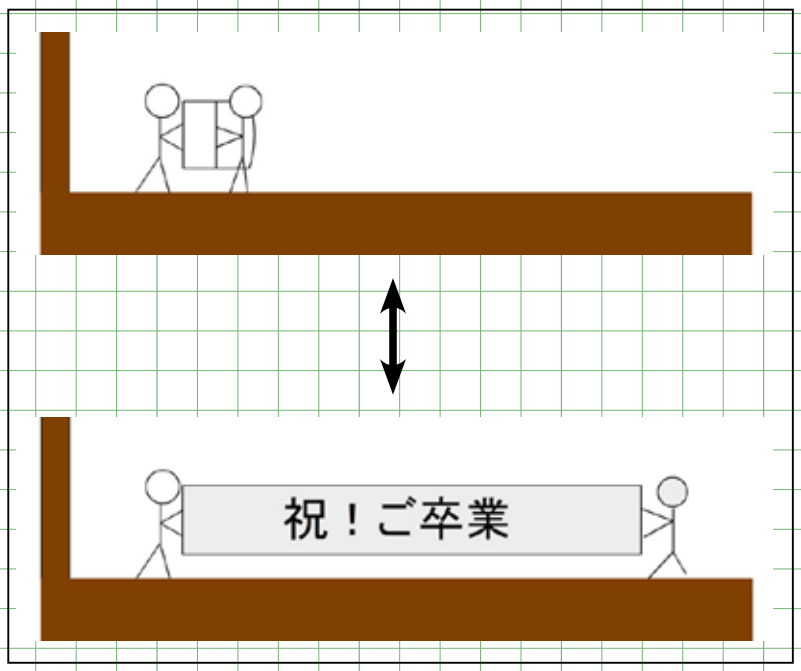


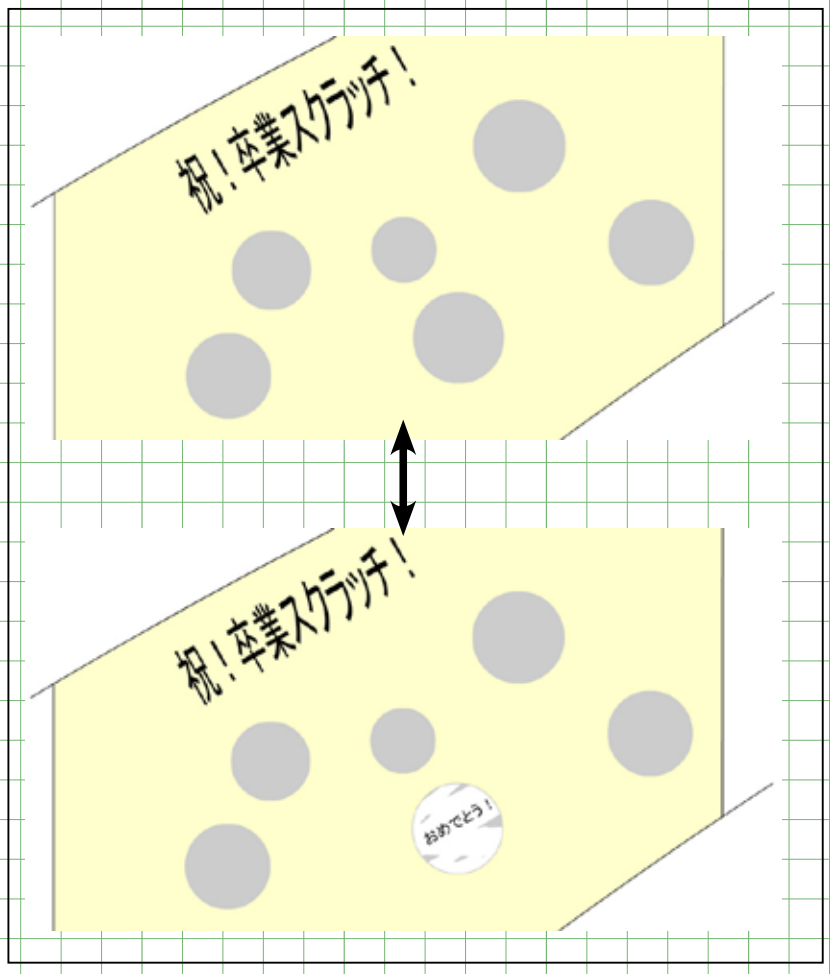


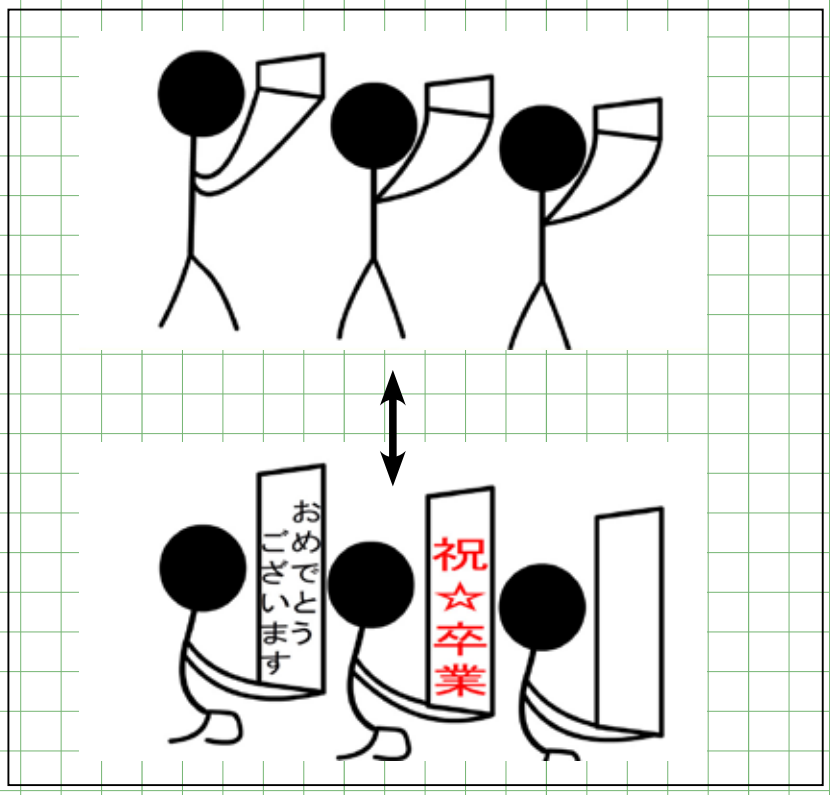


2コマボタンアニメーション






祝！卒業スクラッチ！
祝！卒業スクラッチ！
おめでとう！


おめでとうございます
祝☆卒業

■授業題材名

風景を切り取り新たな風景をつくり出す写真表現ですが、さらにその中に枠を置き“ワクワク”写真にしました。

55 ワク枠写

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　3時間

■生徒への第一声

「写真は普段見ている風景を四角に切り取ることで保存されます。その結果，思いも寄らなかった効果があって喜んだり，逆にその時の感動がほとんど感じられないものになってがっかりした経験が多くの人にあると思います。今回はそのように切り取られた風景の中にさらに枠をつくってワクワク（ワク枠）の体験をしてみよう。」

■題材の説明

写真撮影の上達の秘訣の一つにフレーミングがあると考えています。生徒の多くはその意識が低いために撮ろうとする対象から引いた状態で撮影することが多いと感じています。そのため写真から何か緩慢な雰囲気が感じられるのです。そこでファインダーの中にさらに枠を設定することで，より生徒が切り取られるフレームを意識して対象をより絞り込んだ効果の高い作品になるよう題材を設定しました。

55 ワク枠写

■授業題材名

携帯電話に撮りためている写真を組み合わせるとその人らしさが表れます。

56 組写真アート

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

① 楽しむ　追求する　つなげる　② 広げる　深める　見通す

③ 比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④ 感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【 1年　2年　3年 】　部活動　行事活動　■活動時間　3時間

■題材の説明

携帯電話のカメラで撮るものは、その人のとても好きなものであったり、心に留めておきたいものであったりします。しかし撮影されたもののほとんどはプリントアウトされることもなく、携帯電話の中に留まっているのではないでしょうか。
そんな写真を一般的なワープロのパソコンソフト（Word や一太郎）で組み合わせてみると、そこには色や形やモチーフへの意識によって新しい映像メディア作品が仕上がっていきます。

56 組写真アート

■授業題材名

目をつむるとまぶたの裏に現れる不思議な模様、それが心眼模様です。

57 心眼模様デッサン

■授業コンセプト

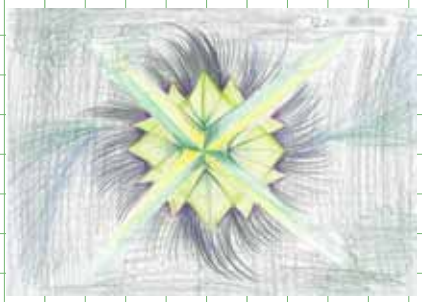
①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

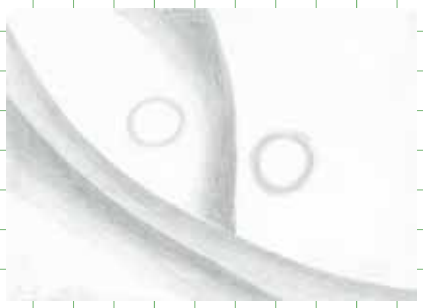
■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

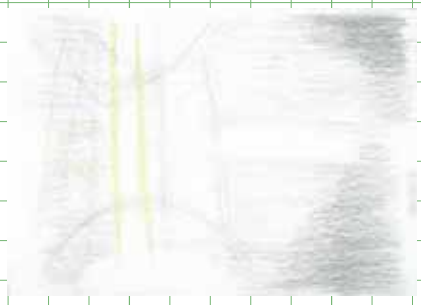
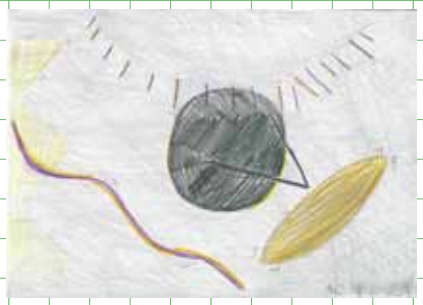
■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　1時間





■題材の説明

目をつむっても見えてこない場合は、軽く指の腹でまぶたを押さえると見えてきます。
この心眼模様は、その人の美意識の基本になるものという説もありますが、果たしてどうなのでしょうか・・・
おもしろいことに、この心眼模様はひとり一人皆異なるのです。ということは美意識も人それぞれ皆異なるという証かもしれません。
鉛筆デッサンで身につけた素早い鉛筆の動きを活かして、勢いよく仕上げていきました。そうしなかればこの心眼模様は形をどんどん変えていってしまいますから。

■授業題材名

それは生徒のつぶやきから生まれました。

58

アートの視点で読み解くスーパー戦隊

■授業コンセプト

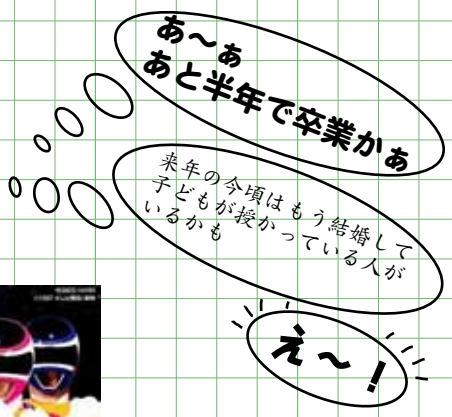
①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　3時間



生徒のつぶやきを設問に変換

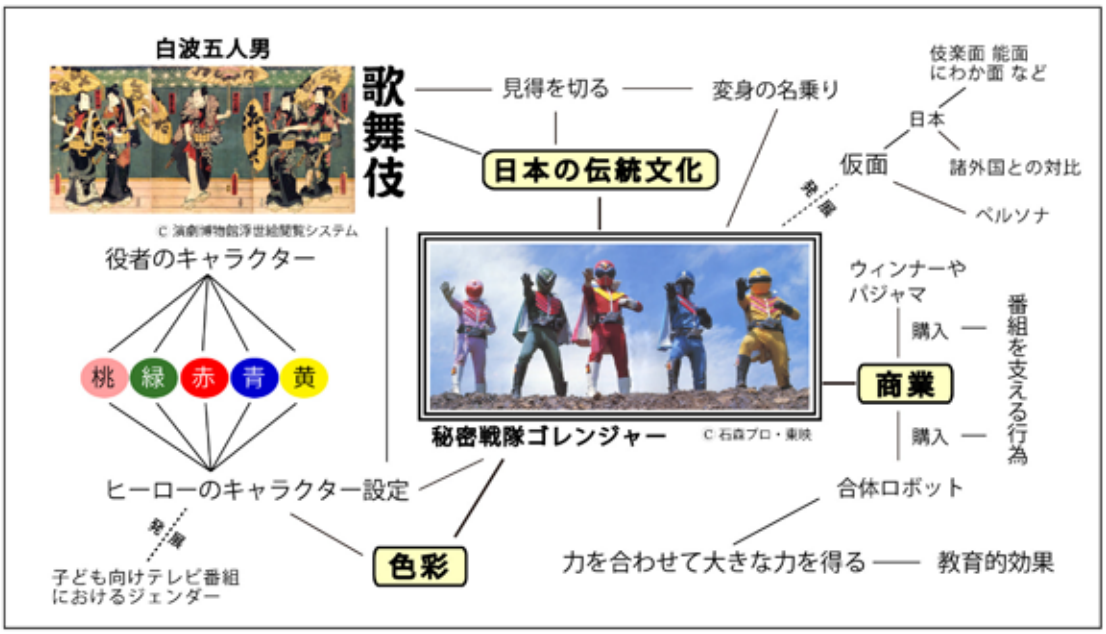
・５人の正義の味方は色別だ。
・リーダーは赤以外ありえない。
・一人一人に乗物があってそれらが一つに合体してデカイロボになる。
・変身するときいつも長々とあれこれ自己紹介してから変身する。
・登場するヒーローがウィンナーやパジャマやパンツになる。
・５人が基本かな。

なぜ？

この授業で生徒は子ども向けテレビ番組「スーパー戦隊」をハブとして、そこからつながる次のことを学んでいきます。

- ◆ 色の機能やそのイメージ効果との関係
- ◆ 日本の伝統文化である歌舞伎との関係
- ◆ 関連商品との商業的関係

設問１ なぜ「５人の正義の味方は色別」になっているのでしょう。
設問２ なぜ「リーダーは赤」なのでしょう。
設問３ なぜ「一人一人に乗物があって，それらが一つに合体してデカイロボになる」のでしょう。
設問４ なぜ「変身するとき長々とあれこれ自己紹介してから変身する」のでしょう。
設問５ ヒーローが「ウィンナーとパジャマとパンツになる」のはなぜ？
設問６ そもそもメンバーが「５人」を基本としているのはなぜ？



「生徒から生まれた課題を生徒が解決していく」

→教師は何も教えていない

事前の調査と課題の設定

↓

番組の視聴

↓

対話による鑑賞

↓

インターネットを活用した調べ学習と発表活動

↓

番組と歌舞伎の視聴

↓

ふりかえり

■ふり返り（生徒の感想より抜粋）

・スーパー戦隊という普段気にもとめないテレビ番組にさまざまな裏というかまだ知らないことがあるのだなと思い，それに気付いたことがよかったです。いろいろ考えさせられる授業だったと思います。

・スーパー戦隊は実は子供向けの歌舞伎なんじゃないのかと錯覚するほどでした。

・本来であれば，どうでもいいように感じる事にさえ，いろいろな説があったり理由があったりがあるのだということを知りました。

・子ども向けの番組にも隠されている疑問や考えはたくさんあってすごくおもしろかったです (^_^)

・歌舞伎はとっつきにくいものと正直思っちゃってましたが，ハードル低くなりましたね（笑）

・色って大事なんだなと思います。

■授業題材名

みんなで何かしたい、就職難で困った、これらをアートで解決！

59 # 天井アート

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　7時間

■題材の説明

年度初めのアンケートで、この年の第一位の要望は「みんなで何かを作りたい」でした。
世の中はリーマンショックで不景気のどん底。求人数も激減して生徒たちの気持ちは沈んでいました。そこでどうしたら少しでも気持ちが明るくなって元気がでるか話し合っていくうちに、「上を向く」という言葉が挙がってきました。
学校の上には天井が広がっています。壁はいろいろな掲示物が貼られているのでスペースはありませんが、天井なら広々と空いています。長い廊下の天井、各部屋の天井と条件も様々です。
たくさんの生徒と職員を上を向かせるアートが生まれました。

59 天井アート

■授業題材名

ハイブリッド時代の立体造形です。（やはり“ウナギイヌ”は偉大であった）

60 ハイブリッド フィギュア

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

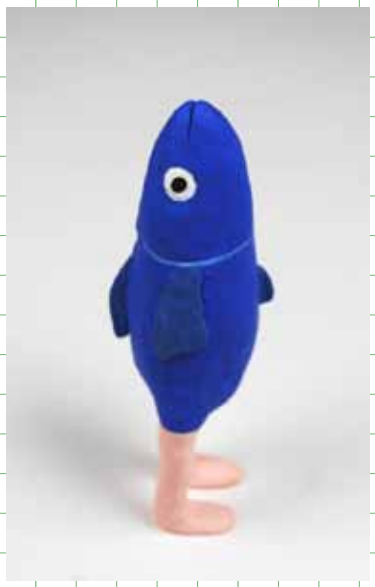
■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間　8時間

ハイブリッド【hybrid】



（1）雑種。（2）異なったものを混ぜあわせること。

【三省堂「デイリー 新語辞典」より】

2つ（またはそれ以上）の異質のものを組み合わせ一つの目的を成すものを言う。

【Wikipedia より】

■授業の流れ　アイディアを考える　→　スケッチする　→　石粉粘土で成形する　→　着彩する　→　撮影する　→　作品と記念写真を撮る

■題材の説明

生徒の「粘土で何か作りた～い！」「何かおもしろいことした～い！」「写真もやってみたいな～！」の要望に応えた授業題材です。

世の中は環境問題や経費節減の流れからハイブリッド車への関心が高まっています。“ハイブリッド”というこの言葉，最近登場した言葉に思われているようですが，１９６０年（昭和４０年）代には日本でも計算機やコンピュータ，アマチュア無線機の世界で使い始められていたようです。

単に想像などから主題を生成し創造的に表現するだけでなく，完成した作品をそれが相応しい場所に置き自ら撮影する活動を通して，作品に新たな魅力が生まれる体験を味わわせたい。

金魚と薔薇の花

ネズミとマウス

ウサギとはさみ

人と魚と鳥

猿と人と本

亀とパソコンのキーボード

60 ハイブリッド フィギュア

写真はフィギュアが一番お似合いの場所を探し生徒が撮影しました。

撮影位置を変えて写りを
吟味しています。

制作中

屋外で撮影

校内で撮影

60 ハイブリッド フィギュア

写真はフィギュアが一番お似合いの場所を探し生徒が撮影しました。

友達が制作者と作品を一緒に撮影

見上げる位置で数枚撮影

■授業題材名

ドキュメントスキャナを活用した，１台のパソコンがあれば「あ～という間」にできる試行錯誤がウリの題材

61

リレー アニメーション

■授業コンセプト

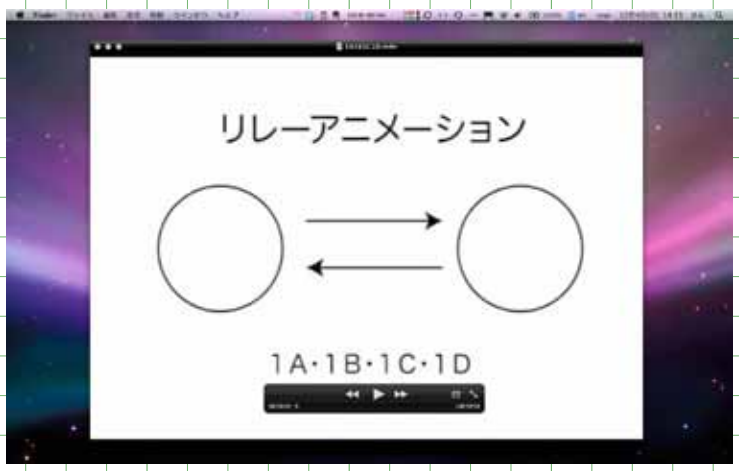
①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　１年　２年　３年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　10 時間



３０枚～５０枚のアニメーションが **1～2分で仕上がります。**

■題材の説明

これまで美術の授業でアニメーションは以下の３つに分類され，それぞれ問題がありました。

1　セル画　―　特殊な材料と機材が必要で，撮影には時間がかかる。

2　C　G　―　生徒の台数分のパソコンと場合によっては高価なソフトが必要。
制作以前のパソコンやソフトの使い方の習得に時間を要する。

3　パラパラまんが　―　大勢の人に見せることができない。

もちろんメリットもあります。

1　セル画，CG 系　―　完成した作品は大勢の人で見ることができ，デジタルデータ化することで劣化することなく保存し複製することも可能となる。制作過程における試行錯誤も可能である。

3　パラパラまんが系　―　身近な材料で制作することができ，手作りの素朴感もある。

上記のデメリットは克服し，メリットを活かすために「ドキュメントスキャナ」に着目し，この題材を開発しました。

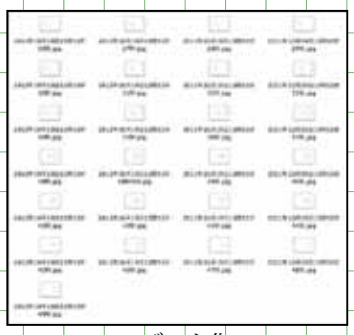
61 リレー アニメーション

制作の流れ

A7 大の西洋紙に描かれた生徒作品のコマ

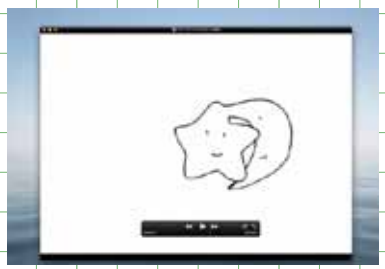
PC

ドキュメントスキャナ



データ化

ソフト（iMovie）への取り込みと書き出し



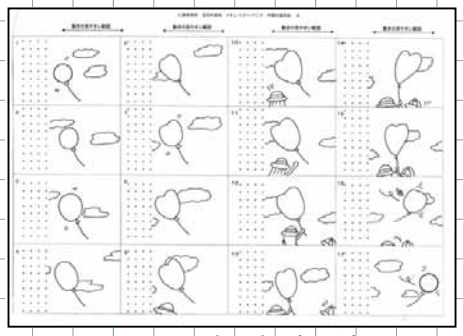
完成！
（この間１～２分）

作品の映像はこちらです。

http://goo.gl/ucNXG

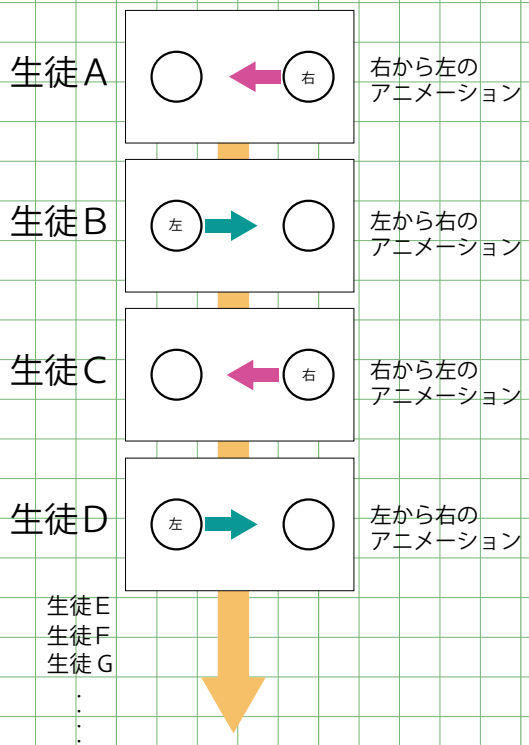
制作の前には

２コマアニメーション



16 コマのパラパラまんが

リレーアニメーションのしくみ



■授業題材名

普段の生活で見過ごされているものに愛の光を！

62 iPad で PV（Promotion Video）

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　4時間

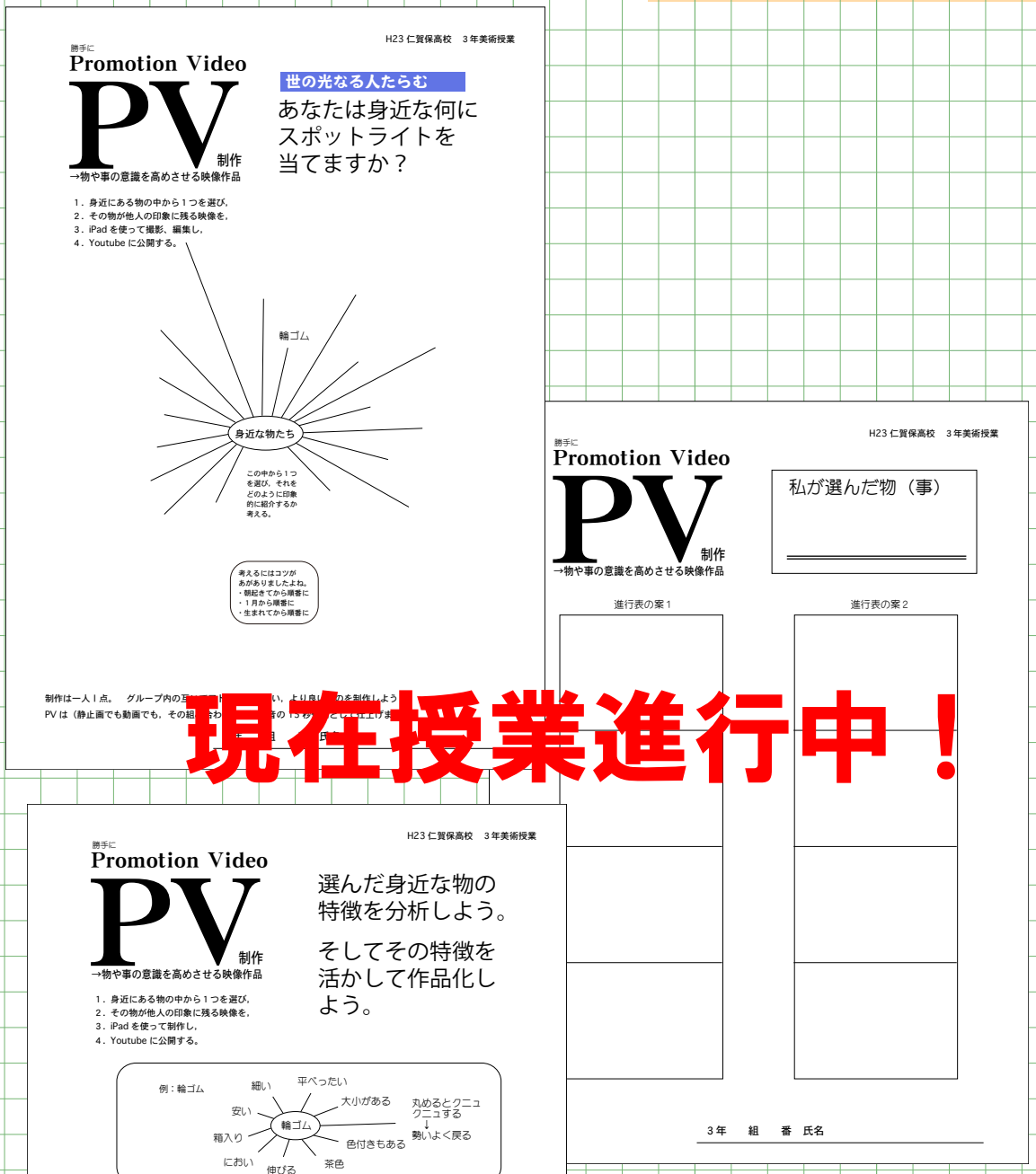
この夏，美術室用に iPad を 4 台学校から買っていただきました。

■題材の説明

iPad の機能を活かして，対象の撮影と編集，制作した PV のネットへのアップロードを 1 台の iPad で行う題材です。
最新の機器を使いますが，題材そのものは身近な対象物への暖かなまなざしを大切にしたものです。

1　身近な（普段見過ごされがちな）物をひとつ選ぶ。
2　その物を他者の印象に残るような映像作品，PV（Promotion Video）を制作する。

“ 物 ” を基本的に対象としますが，要望があった場合は “ 事 ” も認めたいと思っています。
（例えば売り上げが伸びない学校購買の現状など）



H23 仁賀保高校　3年美術授業

勝手に
Promotion Video
PV 制作
→物や事の意識を高めさせる映像作品

世の光なる人たらむ
あなたは身近な何に
スポットライトを
当てますか？

1．身近にある物の中から１つを選び，
2．その物が他人の印象に残る映像を，
3．iPad を使って撮影、編集し，
4．Youtube に公開する。

輪ゴム
身近な物たち
この中から１つ
を選び，それを
どのように印象
的に紹介するか
考える。

考えるにはコツが
あがありましたよね。
・朝起きてから順番に
・１月から順番に
・生まれてから順番に

制作は一人１点。　グループ内の互
PV は（静止画でも動画でも，その組

H23 仁賀保高校　3年美術授業

勝手に
Promotion Video
PV 制作
→物や事の意識を高めさせる映像作品

私が選んだ物（事）

進行表の案１
進行表の案２

3年　組　番 氏名

現在授業進行中！

H23 仁賀保高校　3年美術授業

勝手に
Promotion Video
PV 制作
→物や事の意識を高めさせる映像作品

選んだ身近な物の
特徴を分析しよう。

そしてその特徴を
活かして作品化し
よう。

1．身近にある物の中から１つを選び，
2．その物が他人の印象に残る映像を，
3．iPad を使って制作し，
4．Youtube に公開する。

例：輪ゴム
細い
平べったい
大小がある
丸めるとクニュクニュする
↓
勢いよく戻る
色付きもある
茶色
伸びる
においい
箱入り
安い
輪ゴム

3年　組　番 氏名

作品は基本的には４つの場面で構成して制作する。

その４コマは全て静止画で構成してもよいし動画を含めても良い。

音声は付けない。

■授業題材名

生徒の実態を把握し、生徒を理解し、それらを題材設定に結びつけるか最初のアンケートを大切にしています。

101 最初のアンケート

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　　■活動時間　5時間

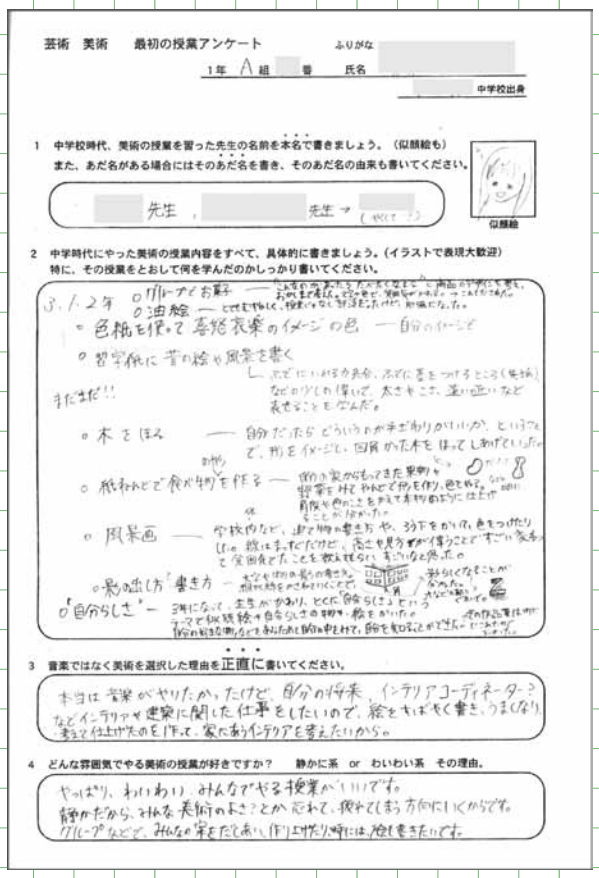
■生徒への第一声

「さぁ、これから１年間美術の授業をやっていくわけだけれども、まずはみんなが中学時代どんな美術の授業をやってきたのか教えてください。特に注意してほしいのは、その授業をやって何を学んだのかを書いてほしいのです。中学時代の美術の先生の本名と似顔絵もしっかりかいてくださいね。」

■題材の説明

毎年、入学後の第一時間目にこのアンケートを行っています。中学時代の美術担当の先生の本名と顔のイラストを書かなければいけないところは「エーッ」という声があちらこちらから飛び交います。高校の授業でがんばってみたいことを集計して、要望として題材設定に活かしていますが、記入された用紙全体の雰囲気から各生徒の関心、意欲がとても良く表れるものともなっており、生徒理解やその後の指導の役に立っています。

101 最初のアンケート



芸術　美術　最初の授業アンケート　ふりがな

1年 A 組 番 氏名

中学校出身

1 中学校時代、美術の授業を習った先生の名前を本名で書きましょう。（似顔絵も）
また、あだ名がある場合にはそのあだ名を書き、そのあだ名の由来も書いてください。

先生 , 先生 ?

似顔絵

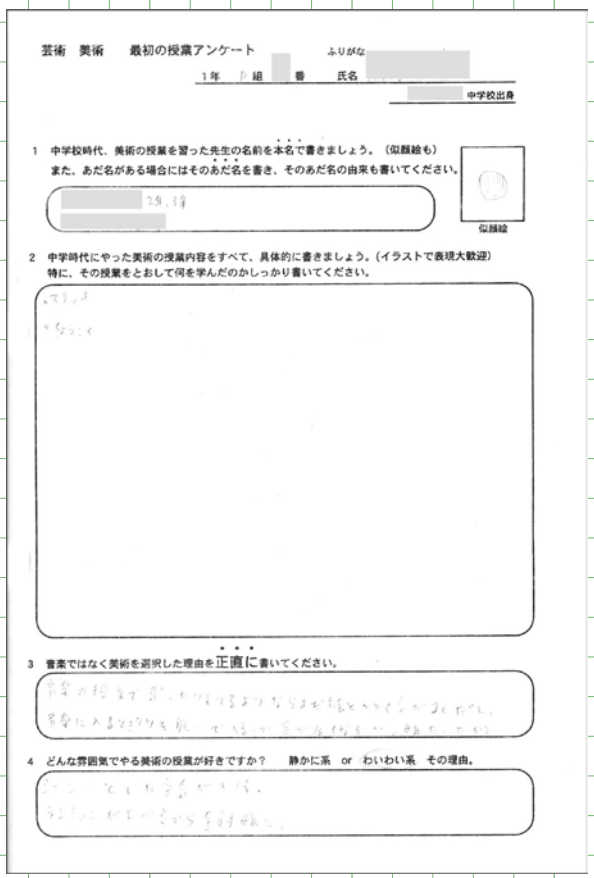
2 中学時代にやった美術の授業内容をすべて、具体的に書きましょう。（イラストで表現大歓迎）
特に、その授業をとおして何を学んだのかしっかり書いてください。

3 音楽ではなく美術を選択した理由を正直に書いてください。

本当は音楽がやりたかったけど、自分の将来、インテリアコーディネーター？などインテリアや建築に関した仕事をしたいので、絵をもっとうまく書き、うまくなり、まとめて仕上げたのを作って、家にあるインテリアを考えたいから。

4 どんな雰囲気でやる美術の授業が好きですか？　静かに系 or わいわい系　その理由。

やっぱり、わいわい、みんなでやる授業がいいです。
静かだから、そんな美術のよさ？とか忘れて、飛ばしてしまう方向にいくからです。
グループなどで、みんなの案をだし合い作り上げたり時には、絵も書きたいです。



芸術　美術　最初の授業アンケート　ふりがな

1年 I 組 番 氏名

中学校出身

1 中学校時代、美術の授業を習った先生の名前を本名で書きましょう。（似顔絵も）
また、あだ名がある場合にはそのあだ名を書き、そのあだ名の由来も書いてください。

似顔絵

2 中学時代にやった美術の授業内容をすべて、具体的に書きましょう。（イラストで表現大歓迎）
特に、その授業をとおして何を学んだのかしっかり書いてください。

3 音楽ではなく美術を選択した理由を正直に書いてください。

4 どんな雰囲気でやる美術の授業が好きですか？　静かに系 or わいわい系　その理由。

授業に対して積極的な生徒（上）と消極的（下）では記載内容がこんなにも違います。授業の初期段階から生徒の状況をこのアンケートからイメージすることができます。

アンケートの内容

1年　組　番　氏名　中学校出身

1　中学校時代、美術の授業を習った先生の名前を本名で書きましょう。(似顔絵も)
また、あだ名がある場合にはそのあだ名を書き、そのあだ名の由来も書いてください。

2　中学時代にやった美術の授業内容をすべて、具体的に書きましょう。(イラストで表現大歓迎)
特に、その授業をとおして何を学んだのかしっかり書いてください。

3　音楽ではなく美術を選択した理由を正直に書いてください。

4　どんな雰囲気でやる美術の授業が好きですか？　静かに系　or　わいわい系　その理由。

5　美術のどんなところが好きですか。

6　仁賀保高校の美術の授業でどんな授業を受けたいですか？、または自分のどんな能力が伸びればいいなと思いますか？
□人物や風景を上手に描きたい
□物を写真のようにそっくりに描きたい
□人や物、風景を素早く描きたい
□油絵の具で描きたい
□日本画を描きたい
□鉛筆画を描きたい
□ペンで絵を描きたい
□イラストを上手に描きたい
□色の知識を深め使えるようになりたい
□字体の知識を深め使えるようになりたい
□アニメーションをつくってみたい
□写真を撮ったり使った作品をつくりたい
□パソコンを使って作品をつくりたい
□ユニークな服をデザインしたりつくりたい
□粘土で上手に立体をつくりたい
□紙を使って立体物をつくりたい
□様々な物を使って立体をつくりたい
□仲間と協力して物をつくりたい
□日本や世界の文化遺産の知識を深め広げたい
□アイディアをたくさん出せるようになりたい
□作品の見方が分かるようになりたい
□その他

7　美術について知っていることをたくさん書いてください。　(画家名、作家名、テレビ、新聞でのニュースなどなど)

■授業題材名

一方的な評価でなく、自己評価と対話を取り入れた「成績明細書」を発行して指導と評価を結びつけています。

102 成績明細書

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　　追求する　　つなげる　　②　広げる　　深める　　見通す

③　比べる　　選択・決定　　バランスをとる　　使う　　④　感じとる　　自己理解　　他者理解

■対象生徒　　美術授業【　1年　　2年　　3年　】　　部活動　　行事活動　　■活動時間　5時間

■生徒への第一声

「みなさんの評価や点数は、一方的に私の判断だけでつけていくのではなく、できるだけみなさんが納得して，そして次もがんばろうという気持ちになってほしいということで、みなさんの自己評価も尊重しながら、私とみなさんとの対話で決定する部分もつくります。そして成績明細書を発行していきます。」

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	1				発想1	発想2	記入状況	キャッチ	掲載必事	色塗り
2	2				B	A	A	A	A	B
3	3				C	A	A	C	A	C
4	4				D	B	C	E	A	B
5	5				E	C	C	E	C	E

■題材の説明

生徒の作品やそれに取り組む態度などをどう評価するかということは、とても重要な問題であり、最大の責務です。それは単に制作の結果を記号や点数により知らせるものではなく、継続的な制作の場合には意欲を維持させるために役だったり、さらに向上させようという上昇ベクトルをつくり出すものにもなります。そのために大切なことは生徒と教師の信頼関係の構築であり、そのベースになるのが“対話”と考えています。対話により生徒の気持ちや作品のバックヤードを理解し、より良い評価になるよう意識しています。

1809

平成９年度　芸術・美術　成績明細

		CM制作				ユーモシャ				４定（レジュメ）							1学期点数
2学期授業課題		技術	表現	デザイン	総合	明度表現	前後変換	色彩表現	制作速度	趣旨内容	イラスト	材料色彩	手順構成	問2	問3	問4	95
		C	C	A	C	A	A	B	A	B	B	C	B	D	E	A	2学期点数 78
3学期授業課題		ディベート		オブティカル		レポート 論点		資料									3学期点数
		A		A		B		C									85

各項目ABCDEの５段階評価です。２学期、３学期それぞれの記号に変換数を入れて点数化しています。（具体的な変換数は複雑なので省略）
年度末点数は１、２、３学期の平均点にα（α≧0）を加えた点数です。１学期は記号化していません。

年度末点数　91

項目解説

CM制作
- 技術・・・写真撮影技術、撮影に関する約束事等
- 表現・・・オリジナル性、表現意図等
- デザイン・・・ロゴページ（最終コマ）のデザイン
- 総合・・・購買意欲

ユーモシャ
- 明度表現・・・鉛筆での無彩色表現、有彩色から無彩色への変換
- 前後変換・・・変換のアイディア等
- 色彩表現・・・色鉛筆を用いての色彩再現
- 制作速度・・・細密さと制作速度の関係

４定試験問題

ユーモシャのレジュメ
- 趣旨内容・・・制作に関する趣旨が記入されているか
- イラスト・・・イラスト、キャラクターの使用
- 材料色彩・・・色彩、表現材料の工夫
- 手順構成・・・制作手順がわかりやすいか
- 問２・・・作家名、作品タイトルの記入
- 問３・・・美術に関する情報収集（意欲）
- 問４・・・コマーシャルの分類方法

- ○ ディベート・・・スケッチブックへの記入程度
- ○ オブティカル・・・繰り返しの技術力

レポート
- 論点・・・有罪、無罪に関わらず論点がしっかりしているか
- 資料・・・添付資料の有無、内容

仁賀保高等学校　美術Ⅱ授業　１学期中間評価　成績明細書

1A　[　]　[　]　出身中 [　]　部活動 [　]　係・委員会 [　]

アイディア展開１	D		アイディアの量（70個以上→A）
アイディア展開２	C		アイディアの量（150個以上もしくは記載内容が魅力的である→A）
中間評価	B		５月１日時の評価（アイディアがしっかりしていて、描画も進んでいる→A）
応募用紙	A		応募用紙の記載（全て記載→A　２カ所までのもれ→B　３、４カ所→C　）
作品	A		作品の状態（色塗り、説明、タイトル、前後ろの描画　全てOK→A　）
仕上がり全体	B		作品の全体的な印象、インパクト（丁寧に仕上げている、おもしろいなど→A　）
		合計	

チーム名 [　]　作品名 時計

代表者 [　]　メンバー２ [　]　メンバー３ [　]

ボタンが時計の中心になっているあたりはなかなかのアイディアです。後ろから見た図の大時計もダイナミックでGoodです。「時計」のタイトルも時計にちなんだアイディアが含まれているとさらに良かったと思います。

■授業題材名

高校生が自ら学び自ら考え「人間の新しい未来を提案する」大会、それが全国高等学校デザイン選手権大会です。

103 全国高校デザイン選手権大会

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　　■活動時間

■生徒への第一声

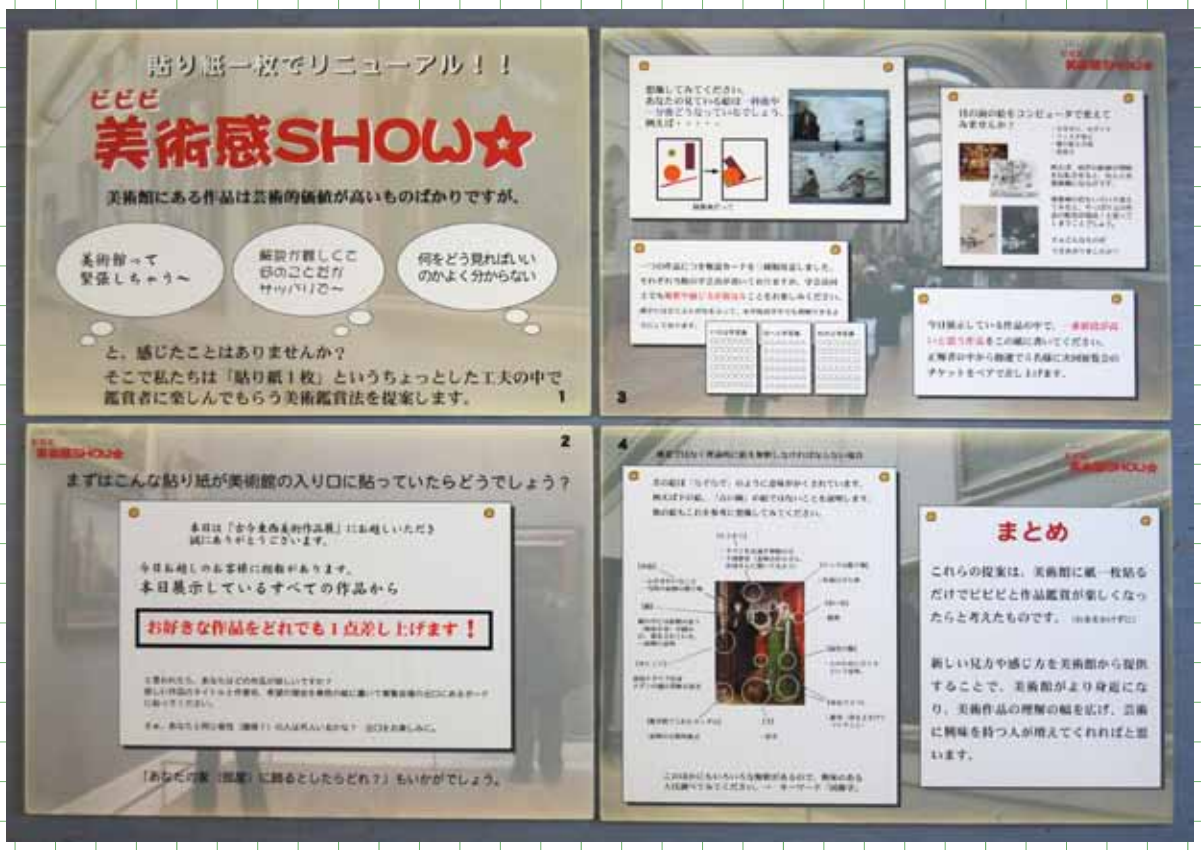
「みんなが普段生活をしている中で，不便，不満，納得いかないと感ずることはないかな。そのような問題を分析してどうしたら解決するのか考えていくことはとても大切なことです。実はこれら一連の行動が本当の“デザイン”なのです。デザイン＝色や形の組み合わせはその中の一部の話なのです。」

■題材の説明

平成２３年度で１８回目を数える大会で、その趣旨は大会要項から引用すると「デザイン選手権大会は、造形的な美術表現のテクニックを競うコンペティションではありません。高校生が自らの視点で、社会やくらしの中から問題点を見つけだし、その解決策を提案するものです。」とあるように、色、形やその組み合わせという狭義のデザインの概念ではなく、広義の（本来の）デザインについて学習できる最高の機会となります。３人が１チームとなり取り組んでいきますが、そのチームワークも時には破綻へ、時には強固な結束へと向かい、コミュニケーション能力の向上のみならず多くの面で想像以上の学習効果をもたらします。これまで身に付けてきた美術の能力をはじめとする諸能力が、そこで初めて暮らしの中の問題点を解決しより良い生活へ向かうための“アイテム”として機能してくるのです。第一次選考では応募した４枚のボードについて審査を受け、全国から１２チームが選抜されて最終審査会（プレゼンテーション）＆質疑応答に臨みます。

裸体像はよくない像
きっかけ
それは学校帰り様にさしかかった時のこと…橋の真ん中には裸像が一体。その様を小学生が通り過ぎていく。そして、ふと疑問が湧き起こった。
・なぜこんな所に裸のお姉さんが…
・なぜ誰もこの像を気にもとめないのか。
こんな、すぐ忘れそうな疑問に私達はこだわった。大きく取り上げる必要があると感じたからだ。
調査・分析　裸のお姉さんについて
1 美術館と公共の場
2 彫刻、パブリックアートの歴史
3 小学校
4 雪
問題解決のための提案 1
提案1 住民アンケート
提案2 動物像はいかが？
提案3 美術館に帰りなさい
提案4 服を着ましょうね
提案5 尊を流しましょ
調査・分析　見る側の意識について
1 裸体はどこに置いても芸術だと思っている人々
エロチシズムは芸術の大事な要素で、歴史的にも女性像が多く造られてきた事は確かだ。しかし、公共の場に進出してきたことに対しては、疑問を抱く必要があるのではないか。
2 関心を示さない人々
裸体像についてアンケートしたところ「どうでも良い」という意見が意外に多かった。現代人は物質的豊かさに満足せず、精神面の充足をもっと考えなくてはいけない。
問題解決のための提案 2
裸体を平気で見ていることを人々に考え直して欲しい。そこでブロンズ色の像を生身の人間の色に変えたらどうだろう。

全国高校デザイン選手権大会


貼り紙一枚でリニューアル！！
ビビビ
美術感SHOW☆
美術館にある作品は芸術的価値が高いものばかりですが、
美術館って緊張しちゃう～
解説が難しくて私のことだがサッパリ2～
何をどう見ればいいのかよく分からない
と、感じたことはありませんか？
そこで私たちは「貼り紙1枚」というちょっとした工夫の中で鑑賞者に楽しんでもらう美術鑑賞法を提案します。
1
2
まずはこんな貼り紙が美術館の入り口に貼っていたらどうでしょう？
本日は「古今東西美術作品展」にお越しいただき誠にありがとうございます。
今日もお越しのお客様に朗報があります。
本日展示しているすべての作品から
お好きな作品をどれでも1点差し上げます！
「あなたの家（部屋）に飾るとしたらどれ？」もいかがでしょう。
3
4
まとめ
これらの提案は、美術館に紙一枚貼るだけでビビビと作品鑑賞が楽しくなったらと考えたものです。
新しい見方や感じ方を美術館から提供することで、美術館がより身近になり、美術作品の理解の幅を広げ、芸術に興味を持つ人が増えてくれればと思います。

■授業題材名

高校生の瑞々しい感性をファッションデザインにより表現し、最終審査会では実物を着てのショーを行います。

104

全国高校ファッション甲子園

■授業コンセプト

①ユーモア・驚き　②オリジナル　③コンセプト　④生活密着　⑤現代美術　⑥映像視聴能力　⑦批判的解釈能力

■使われる力

①　楽しむ　追求する　つなげる　②　広げる　深める　見通す

③　比べる　選択・決定　バランスをとる　使う　④　感じとる　自己理解　他者理解

■対象生徒　美術授業【　1年　2年　3年　】　部活動　行事活動　■活動時間

■生徒への第一声

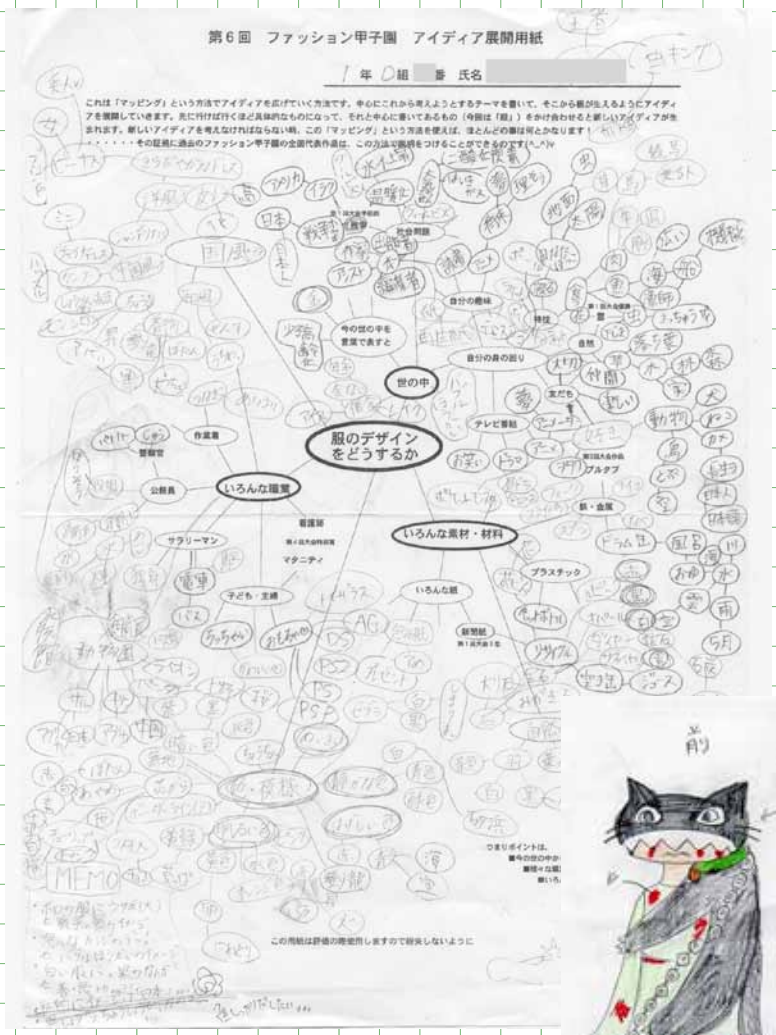
「みんなが私服を選ぶとき、どんなことを規準にしていますか。色？形？　でもそれらはすでに出来上がったもので、せいぜいどう組み合わせるかです。これからやってみようと思うのは、０から服をデザインすることなのです。世の中の様々な事項からコンセプトを発見してそれを服で表現してみよう。」

■題材の説明

イメージを巡らせたり、そのものを実物として表現できることやその喜びは、多くの教科、科目がある中で図工、美術の特有の機能として挙げられます。しかしその一方でイメージと実際とのギャップに悩むことも多々あります。このファッション甲子園（正式名称：全国高等学校ファッションデザイン選手権大会）はそんな悩みを数多く乗り越えないといけない大会でもあります。普段の生活の中にはないユニークな衣服を考え、それをデザイン画にまとめて大会事務局に応募します。全国から４０チームが選抜され、今度は実際にデザイン画を元にして衣服をつくり、ファッションショー形式で審査を受けるという大会です。例年最終選考会に残るために９０倍を超える高倍率となる大会でもあります

FASHION
KOSHIEN
2008

FASHION
KOSHIEN
2008


第６回　ファッション甲子園　アイディア展開用紙
年 組 番 氏名
これは「マッピング」という方法でアイディアを広げていく方法です。中心にこれから考えようとするテーマを書いて、そこから線が出るようにアイディアを展開していきます。先に行けば行くほど具体的なものになって、それと中心に書いてあるもの（今回は「服」）をかけ合わせると新しいアイディアが生まれます。新しいアイディアを考えなければならない時、この「マッピング」という方法を使えば、ほとんどの事は何とかなります！
・・・・・その証拠に過去のファッション甲子園の全国代表作品は、この方法で展開をつけることができるのです！
世の中
服のデザインをどうするか
いろんな職業
いろんな素材・材料
この用紙は評価の時使用しますので紛失しないように

前
うしろ

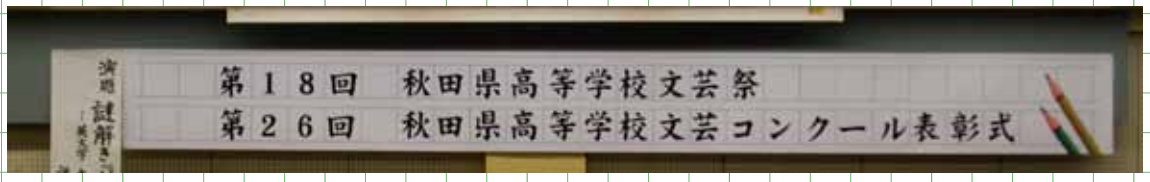
校内外の掲示物の取り組み

美術室廊下ではアート関係のＯＢの活躍を紹介

美術室に購入していただいた大型プリンターを活用して校内外の様々な活動に奉仕できればと思っています。

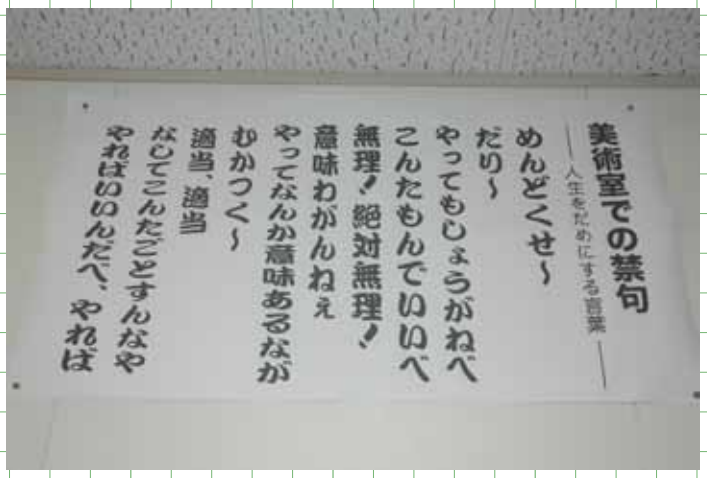
学校周年事業の大型ポスター

ミロのヴィーナスが登場する現代国語の題材に合わせて等身大の大型ポスターを印刷



文芸部行事の一文字を依頼により製作

校内外の掲示物の取り組み



美術室前方の掲示物（秋田弁で書いています）

美術室前方の掲示物

校門横の大看板

制作・貼り付けは総合芸術部員

総合芸術部

平成１９年に美術部、写真部、文芸部、パソコン同好会を統合させて誕生した部活動です。

学校周年事業の看板

授業の感想（全生徒）

年度授業終了時の授業感想（平成９年美術選択全１年生）

なお
私たちは普通受け身であることが多いと思う。例えば公式でも自分で証明できなくても、それを暗記したら楽。与えられたものを機会のように吸収していければ OK の時代。**美術のように１つのものを深く追求していくという経験はとても貴重なものであったと思います。**

あゆ
保育園のお絵かきからはじまり、小、中、高校。たぶん最後になるであろう美術の時間を黒木先生のもとでできてよかったです。私のような芸術性のない生徒を見捨てず教えて下さってありがとうございました。でもこれは本当の「ありがとう」ではないと思う。**私は芸術方面への進学は特に考えていませんが、そういう専門的な分野じゃなくても、先生のもとで得た美術が生かされるときがあると思います。「美術をやっててよかった」と思えた日こそ先生への本当の「ありがとう」だと思います。**そう言える日が来ますように。乞うご期待。

かず
一年間授業をうけて感じたことがある。そこで最終課題！今までの授業は芸術だったのか被告黒木健「だれもやったことのない授業」というテーマの被告は、従来の芸術を更新したすごい美術教師である。よって無罪である。ＣＭや広告をつくったりする授業は楽しかった。やっぱり１年間美術を選択してよかった。**人生の中の「美術」はまだ始まったばかり。これから様々なものに触れ、自分の「美」を見つけたいと思う。**１年間ありがとうございました。

たつ
高校での美術の授業はどういうものだったろうか。それはとても深く、美術というものを考えさせられた。まず、美術のジャンルの多様さに驚かされたものだった。中には「こんなのも美術なのか？」と考えさせるものもあった。**将来に関わる教訓的なこともいろいろ教わり、初めて美術の授業というものを受けた気がして、とてもうれしいです。**特に熱中したことといえば「ユーもしゃ」である。何ごとも土台がうまくいけば熱中できるのですね。下書きにも力を入れてがんばりましたが、色ぬりの苦手な僕にとってうまくできたということがなにより一番うれしかった。教室が狭くて、大きなことはできなかったけれど、授業の内容はとても濃いものでたいへんよかった。最後に、僕もあの「なま玉子」（副教材テキスト掲載の上田薫氏「なま玉子Ｂ」）の絵がとても好きです。あのようなリアルな絵を見てしまうと描きたくなるような気持ち分かります。挑戦してみたいものです・・・・・。とにかくいろいろ勉強となりました。どうもありがとうございました。

さと
先生の授業を受けて、最初は高校の美術のイメージが一瞬にくずれてしまうもので、「こんなんでいいのか！」と思っていた。けど、いつしか先生の変わりように慣れてしまったのか、先生の言っていることを当たり前のように聞いていた。でも最終課題にはまいりました。南中に行ってＮ先生を訪ねましたが、「だれこんな課題の！」と言い、黒木先生だと教えると「黒木く～ん」と困っていました。先生は変わり者ということで有名なのですか？横手高校の美術の時間は、他の学校では味わうことのできない、**楽しさや苦悩のつまっているすばらしい時間だったと思う。**不便さでは No1 だと思いますが、

そこが魅力になると思います。

さと

Ｍｒ．黒木について成績を下げられてしまうかもしれないけど「正直に」と先生が言ったから・・・・はっきり言って、バカもアホも通りこしてパーの世界に一人行ってしまっている。そんな先生の授業は未知なるめくるめく世界だった。この先生と結婚する女の人もめくるめく世界の人なのかなあ かなこういう美術（自己紹介店のように自分は字しか書かないなど）もあるものだなあと思った。スケッチブックの変わった紙をいつ使うのか楽しみにしていたのに使えなくて残念だった。上手に絵を描く、物を作る方法を学べなくて残念だった。**「美術」という範囲（地域）があるとしたら、その範囲のぎりぎりはじっこや、いろいろな所に行ってみれたと思う。**自分の作品を人に見せるのはすごく嫌だった。でも人のを見るのはすごくおもしろかったので、みんなの作品をコピーして配布してくれてよかった。美術のテストで（別掲載）となっているのはとてもおしゃれでかっこよかっこよいと思った。私は中学校のとき吹奏楽部だったので「大曲吹奏楽団の黒木先生」は中学校のときから知っていたのですが、美術の先生だとは知りませんでした。音楽も美術もできて、先生は“芸術人間”だと思います。クラス配布の連絡用紙にも自分の顔をいろいろ載せていたのもおもしろかった。**美術はもっと自由でいいことを学んだ。**

れい

美術とは、はば広いものだと分かりました。私は美術というものを、美しいものであったり、有名な作品であったり、・・・・そんなものだと思っていました。しかし。美術には私たちの生活の場にすごく密着しているように感じています。感じるようになったのは、黒木先生がいろいろな方面から授業をして、私たちにいろいろ問いかけてくれたからかなあと思っています。美術とは、まだまだはっきりわからないけれど、秘めたる世界でとてもおもしろいです。応用だらけでどうにでもなりそうです。この１年でいろいろな事ができてとても充実した授業でした。これからもあの美術室（かわるかもしれない）でがんばって下さい。

たも

黒木先生、本当にお疲れさまでした。美術室に初めて入った時、とても不安でした。この教室で一体何ができるのだろう。教室は狭い、水が使えないから絵の具が使えない。最初、本当の気持ち、「・・・・やだな」と思っていました。が、次第に「やはり美術はおもしろい」と思うようになり、やる気になれば何だって美術室でやれるような気になってきました。**要は、やる気と時間、そしてアイディアだったのです。**それを高校の美術で学びました。でもそれを引き出して下さったのは、黒木先生、あなた様でございます。多種多様な授業を考えるのには、さぞ苦労なさったことと思われます。また、これからも苦労することでしょうが、どうか、今のスタイルをつらぬき通して下さい。本当に一年間ありがとうございました。

とみ

この１年の感想として一言でいえば、「変な授業だった」であると思う。けっして悪い意味の「変」ではなく良い意味の「変」である。つまり今までの芸術、美術といわれる類の授業は、美術が不得意な私にとっては苦痛だった。しかし今年度うけた授業は苦痛ではなく、一種の息抜きだった。数少ないリラックスできるものだったと思う。もうこの授業はうけられないので、後輩にもこの Feeling を味わってもうらいたいので、変えずに続けてもらいたい。一年間本当に「変な授業」ありがとうございました。

授業の感想（全生徒）

みや
「ローマは一日にしてならず」ということを面倒くさがりの私に嫌と言うほど聞かされた、あまり好感の持てない授業のように思えたふりをして、実はそれが良かったです。来年からも、もっともっと生徒からブーイングのくるような授業内容を考えて実施して下さい。肉体的にも精神的にも未熟な私を養ってくださり、本当にありがとうございました。

なお
一年間ありがとうございました。最後の授業は感動しました。**この文をかいている時、思わず涙ぐみました。なぜか本当にわかりません。**ただ、ショーウインドウの話、手相をみてもらっている→実は結婚する夫婦の絵の話、プリントの「けずる」「守る」「こわさない」という言葉がとても印象的でした。絵を描けないで不満に思っていましたが（絵が好きなので）、**「絵はいつでも描ける、でもあんな授業は二度とできなかった」と今、思います。**美術を選択してよかったです。

まゆ
私は小さいころから、目で遊ぶのが好きです。瞳に光を当てて瞳孔を動かしたり、夜、電気を消して暗順応に驚いたり、物体の手前に焦点を合わせたり、目を閉じて太陽の方を向き、何色が見えるか考えたり、、、、、。あと、心眼？この間の授業でこの言葉を知ってとてもうれしかったです。ずっと「目を閉じたときに、目自身で見えるこれは一体何だ？」と、思っていました。デジタルだったり、白黒だったりと、かなり楽しいです。小さいころ、私はよく椅子に座ると、前屈みになって目を閉じて見ていたので、親に「目が悪くなるからやめなさい。」を心配されては、どこかへ行ってまたやっていたようです。この見えるものは動くので、正確に映像化できたらすごいと思います。それから、目ではなく、脳で見ている夢にもかなり興味があります。２才か３才のころの夢で、私と母が寝ていると、すごい顔をした巫女さんが宙に浮いて、恐ろしくて、母を起こすと、「きっと夢よ。」と言われたというのがあります。でも、巫女さんなんて知らなかったと思います。赤いはかまと白いきものであとで巫女さんだと思いました。私は目で遊ぶというより、見る、観る、視るが好きなのかもしれません。全然感想じゃないですね。でも、１つだけ言えるのは、いや２つ、**２年になっても３年になっても、美術の授業やりたい、**ということと、黒木先生は私の中では、すごい化学反応のようなものを起こしたということです。

るり
１年間ありがとうございました。初めてやる授業ばかりで、とても楽しかったです。美術の楽しさが初めてわかったような気がします。２年生で美術の授業がないことがすごく残念です。

てつ
高校美術、一番部屋せまかったけど、一番充実していました。中学のときはどうしても美術美術しているというか、ベーシックな絵や工作からあまりはなれなかったから。この１年間の授業は、**アイディアを考える喜びを再認識させてくれました。楽しかったです。**やっぱ将来はアイディアを形にするような職につきたいです。広告屋とか。あーなんで一年間しかないのかなー。まあとにかく一年間アリガトウゴザイマシタです。絵とかにたずさわるなら美大でなきゃだめなんでしょうか。教育の美術とかじゃダメなんでしょうか。美大は金かかってなー。

授業の感想（全生徒）

こま
僕は入学前、きっと水彩画やそれまでやったことのなかった油彩画なんかをやるんだろうなあ、という考えを持って美術を選択したのだが、それはみごとに打ち砕かれてしまった。でもそのおかげ（！？）で改めて、**絵の具なんか使わなくても絵を描くことやものを作ることを楽しむことができるのだということを実感できたと思う。**また鑑賞する際の注意なども、とても勉強になったし、広告やＣＭ作りなどもとても楽しかった。今年の授業はもう終わってしまったけれど、今までやってきたことが来年度、そしてこれからずっといかしていけるようにしたいと思う。

なお
心のかわら板今週は「私に美術のうんぬんを教えてくれたバスキアと黒木健氏へ・・・・・共通点は何をしでかすかわからないところ」・疑問１過去にアンドリュー・ワイエスと黒木氏の間で何があったのか？・疑問２何故、羽生ネタを多様しないのか？・疑問３黒木氏のレベルはなんなのか？・疑問４クロキ氏は BMA に反対派なのか？また他の生徒の反応は？・疑問５寝る前、必ず毎日やることは何か？・疑問６現在の美術室を愛しているか？答えられる範囲でいいんで、現在担任の未婚のＫ先生を通じて、ぜひ回答を送ってください。すんばらしい授業構成でした。思い出に残る授業よありがとう。甲殻類フェチらしいので､住所がわかったら贈り物としてカニ､エビ等を送らせて頂きます。下ネタ全般任せて頂き、とても女子の反応を楽しめました。次期 VIP 席に座る者へ一言言ってやってください。「ヌードとエロ本の境界線はない。」と。マジの話・・・・・**実は絵を描いたり、物を作ったりするのが苦手で、一時選択を迷ったんですが、実際のところ、選んでよかったです。何もかも初めてで、とても楽しめました。**黒木ぶしも最高だった。

ゆき
初めて見たとき、変わった先生だなあって思ったけど、やっぱり先生は変わっていました。Ｉ先生ほどではないにしても。先生が出す課題もやっぱり変わっていたけど、やっててすごくおもしろかったです。あんなにおもしろいテストを受けたのは初めてでした。すごく難しくて、悩んだことも含めて。**だって上手くいくことばかりじゃ飽きてしまいます。**ある先輩が、「生徒に芸術品を造る才能があるのではなくて、黒木先生にそれを芸術として見る目があるだけのことだ」と言っていたけど、それが理解できました。**美術品を今までより広い見方で見ることができるようになったし、立派な環境や道具がなくても美術ができるということもわかりました。**

なお
私達が今作っている作品は、世界で初めてのものなのだという楽しみと共に、知識もいろいろ得ることができてよかったです。とても楽しい授業を１年間することができてよかったです。さやあっという間の１年間だったが、**沢山のことを新しく自分に吸収することができたと思う。美術の色々な分野に触れることができてよかったと思う。**最後にこのレポートを書くということで、『美術』というものが何であるかを自分の中で明確にすることができて、１年の総まとめとしてテスト勉強がいそがしい中でもやったかいがあったと思った。**来年また美術を受けられないのが残念でしょうがないが、１年間で学んだことを少しでも、これから生きていく中で生かして自分の中の美術を持っていきたいと思う。**

授業の感想（全生徒）

たつ
かわった授業ばかりで楽しかった。実物大デッサンをやってみたかった。とお僕は高校で黒木先生の授業を受けるまでは**「芸術といったら絵や彫刻」という固定観念にとらわれていました。**先生の授業で色々な話を聞き、**作品制作の体験を通じて芸術を広い意味で解釈できるようになったと思います。**１年間ありがとうございました。

たか
黒木先生の授業は、中学校の美術とは違い退屈しませんでした。美術を楽しく受けることができたのではないかと思います（←中学校と比べて）。けど提出期限まで作品を完成させることができなかったことを本当に反省しています。よう期日を守らなかったり、その他様々な事で迷惑かけたりしてすみませんでした。**美術は全１２教科の中で最も人間の原点を見ている授業だと思います。**そんな授業をとても楽しく受けさせて頂き感謝しています。

よう
先生の授業は、常に「エッ、これも美術？」という疑問が常につきまといました。**僕は今まで美術のほんの一部しか見ていなかったようです。そんな中、「あの人は美的センスがある。僕には才能がない。」などということ自体おかしいことだと思います。**僕は１年間しか『黒木先生の美術』にしか触れられなかったので残念です。もし自分が文部大臣になったら、是非、すばらしい美術室を先生にプレゼントしたい。

ゆみ
美術室が狭いことは事実。しかし、もし美術室が広かったら、普通の美術になってしまったような気がしないでもない。異常なほどの狭さ、中学校の時の人口密度に比べたら、約５倍。不便なのも事実だけれど、だからこそ、ちょっと変わった授業ができて楽しかった。でもやっぱり広い方がいい。

まき
「奇想天外」という言葉がぴったりな授業だったと思います。先生もとてもミステリアスで、次のことを生徒たちに予想させないところがとても危険な香りがしてすてきだったと思います。４定のときの問１ですが、(自分で作るやつです)あれはとても楽しかったので、新１年生にもぜひ作らせてください。私は数学をほったらかして熱中してしまったほどです。１年間の美術の授業で私が学んだもの・・・・なんて、はっきり言ってそんなの分かりません。ただ**自分の個性を思いっきり発揮できたような気はします。**先生のモットー（！？）である**「誰もやったことのない、世界で初めての授業」は参加していてとても気分爽快なものでした。**２年生になると、もう美術はないわけですが、何かおもしろいことをやるときはぜひ誘ってください。精神年齢は２４歳のままでいてください。終わり。

きょう
１年間の授業の中で私が一番楽しかったのは、ひたすら波線を描いたことです。思えば私は小学生の頃、１ミリの方眼用紙に、コンパスの針を１ミリずつずらしながら円を描いたりして遊んでいました。すごく夢中でやっていてふと気がつくと、方眼紙が真っ黒になるほど円を描いていたこともありました。私は何も考えずに。ただひたすら手を動かす作業が好きなようです。私は道で花を見つけたとき、人生について考えたことなど一度もありません。「もうすぐはるだなあ（うきき）。」などと思っている

授業の感想（全生徒）

LEVEL 1 の人間ですが、がんばって LEVEL 3 ぐらいになりたいです。でも LEVEL 1 の人間が感じるうきうきする気分もなかなか捨てがたいと思います，かな。黒木先生の授業は、今までやったことのないものばかりで、おどろきの連続ってな感じでした。「変わった人だなあ」と思いつつも楽しんで授業をうけることができました。これからもおもしろげな題材を見つけ出してください。

たけ
表のレポートにも書いたとおり、小、中とあまり個人の想像力や、自由というものが必要としない、されない授業をしてきたので、高校にきてこの芸術を習って正直いって驚きました。**何もかも想像力を必要とし、なおかつ自由で、もっと小さいときからこんな授業をうけていたらきっとコンセプチュアル・アートも感覚だけでも理解とはいかなくても感じることができていたのではないかと思います。こんな美術の授業が広がればもっと芸術を楽しめて、真剣に取り組める子ども（高校生）が増えると思います。**一年間ありがとうございました。

こう
黒木先生の授業を一年間受け、これまでの美術の授業に対する考えが一変しました。黒木先生の発想力豊かな授業方法、こんなちんけといえば悪いんだけどまさにちんけという言葉がぴったりの美術室での内容の濃い授業がなにより楽しかった。美術の作業をしていて楽しいということはこれまでなかった感覚だったのでとてもうれしかったです。他の人が見れば美術の授業に見えないようなこともあったけどそれはそれでまたよかったのではないかという思いです。一年しか授業をうけられないというのが残念でしかたありません。もう一つ残念だったのが、とてもやりたかった油絵ができなかったことです。中学で一度油絵をやり高校でもっとレベルの高い油絵がやりたかった・・・・・・・。まっそんなことで機会があったら先生の「楽しい」美術の授業をうけさせてくれたらうれしいなあ。ほんとに一年間迷惑かけました。

こま
先生のおかげで美術の新しい面を発見することができたと思います。今までにない発想の授業でとても新鮮でした。できれば２年になっても授業をしてもらいたかったです。**これからは美術というものをもっと広い意味で理解できるような気がするし、また美術だけでなく他のこともいろいろ違った見方をして新しい発見をしていきたいと思います。**１年間本当にありがとうございました。いろいろな意味で一生心に残る授業でした。

あき
部屋が狭かった。でも先生のアイディアによりなんとか無事に一年の授業を終わらせることができた。中学までの美術等に比べて楽しくできた？ので良かったと思う。今度は「黒木先生の授業は美術か」ということでディベートしてみては？美術ぢゃなかったのもあったかな・・・・・・・？こう私は今年一年、横手高校で美術ができたことをとても嬉しく思います。それはいろんな理由からですが、先生が盛んに言っていた様に、世界で初めての授業は、本当に初めてっぽいものもあればもともとあったものに一工夫した様なものまでいろいろありました。**中でもユーもしゃは中学校のころ、だるいだるいと思っていた模写が、頭を使う楽しい美術に変わったのが驚きでした。**これからも楽しく、そしてめずらしい美術を期待しています。楽しい作品ができたらよんでください。（PS 机、その他もろもろ実は微妙に不便でした。美入野会のみなさんにもっと協力してくれるように願います。）

授業の感想（全生徒）

けん

１年前、芸術の選択を考えたとき、「音楽の授業は歌わなければならないだろう。それだったら私は絵を描くのが苦手だが美術にしよう。」というあまり意欲的でない考えで選択してしまった。入学してから授業を受けていくうちに「あれ、これが芸術の授業なのか」ということがたびたびあった。先生はしばしば「机は動くから絵は描けない。作品を作っても置く場所がない。教室が狭すぎる～」とぼやいていた。しかし､それが絵の下手さ No. 1 と自負している（折り紙つきかもしれない）私にとってはとても感謝すべきことであった(私は悪い子です)。特に印象に残っているものにＣＭ制作がある。覆面（横手市のゴミ袋）をかぶったＳが敵アジトに潜入してウーロン茶を盗んでくるというわけのわからないものだった。幸いなことにみんなには好評だったが、映写会の後におもしろいアイディアが次から次にうかんできて、なぜこんなふうにできなかったのか、後悔の念にふけっていた時期もあった。一年生の一番思い出は、と聞かれたらおそらく「芸術のＣＭ制作」と答えようと思う今日このごろである。**結局、芸術にすぐれているというのは、ただ単に絵がうまいだけでないことがよくわかった**というよりもむしろ、先生が常に私達生徒に知らせていたのではないかと思います。最後に、美術室が狭いとぼやいていた先生に物申す。あの美術室を悲観しないでくれ。少なくとも私は、秋田県立横手高等学校３階音楽室隣りにある教室で、**世界で初めて行われる授業を受けることができて感動している。今年入学する新一年生にもあの興奮を教えてやってください。**

のり

最初は何をやるのかとても楽しみだった。美術室の前に大きな額の絵などがあったので絵を描くのかなとか、彫刻をするのかなとかいろいろ思った。でも実際はもっと楽しいものをやった。アイディアを必要とするものが多かったように思える。今思うと、美術の時間は苦ではなかった！**１時間目から美術の時はいつもより達成感があった。**スケッチブックもフルに使えたと思う。**授業の他に、いろいろなマナーも教えてもらってためになった。美術を選択して本当によかったと思う。**

まつ

実を言うと僕が美術を選択した理由はただ「音楽が嫌い！」であった。それで授業をやる前までは「オレは絵が下手だし、手先が不器用だし、いやだなあ」と思っていた。しかし黒木先生の授業は違った。**絵が下手でも OK 手先が不器用でも OK というような感じの授業だった。そのかわり、本当に想像力の必要な授業であった。**すべてが最初の授業で「自分の作品はこうだ！」と決めることにかかっていた。人とはちょっと変わった考えをもっている僕にとってはとてもあっていた。僕が一番印象に残っているのは「５秒後の絵」だ。絵というものは瞬間をとらえているものだと思っていたが、２枚をかわねることによって何かその５秒間の絵の動きが想像でき、とてもおもしろく、１枚よりもその絵に関して理解できるようになった。また「全国高等学校デザイン選手権大会」、とても大変そうに見えたが、時間があったら僕も挑戦してみたかったような気がする。最後に、**この１年間の美術の時間は今までの「美術はむずかしい、嫌い」という意識を変えるいい時間でした。**ありがとうございました。加えて一言美術のレポート（第２，４定期試験の美術テスト対策勉強も含む）が、すべてのテスト勉強の中で、一番手間がかかり一番時間を要した。）

U.A

こんなに楽しくおもしろい（先生のギャグはすべるけど）美術の授業は今までではじめてです。環境の悪い横手高校だからできた美術だったと思います。ぼくとしては、こういう授業のほうがよかった

です。これで人生の美術の授業は終わりかと思うとさびしいけれど、美術館にデートした時ちょっといばれるぐらいの知識はほしいなあと思います。１年間ありがとうございました。

T.S
私達のとる行動はしばしば「最近の若いモンは・・・」という言葉でかたづけられがちである。しかし「若者の頭をまたぐな」という諺もあるように、その「若いモン」の感性こそ必要ではないか、と私は考える。世の中に抑圧されて生きて、感性の芽をつみとられて、その結果が現在の青少年の非行ではないだろうか。しかし、そんな時、黒木先生の美術の授業では「世界初かもしれない」という斬新さもあり、**私達の思いを曲げることなく一筋の光のようにまっすぐと発揮できたのである。**つまり、この乾ききった砂漠のような学校生活、社会生活に潤いをあたえてくれる、黒木先生の美術の授業とはそのようなものであったと私は確信している。一年間本当にありがとうございました。

H.S
まず高校の芸術で驚かされたのは中学の内容と全く違い、描いて色をぬるという作業がなかったということだ。最初にやった「自分の店」をつくる作業は本当に困った。**普段多くの事に接しているわりにはその時本当に自分が大切な物など少し考えなければ浮かばなかった。その点でこういう風に（別図）自分の思ったことを思ったままに書いていくのはすらすら書けたような気がする。**（但し、最初の１０分、２０分は２、３個しか考えつかず苦労したが）次に大変だったと思ったのは模写だった。私は絵を描くことが好きなのでこれは簡単だと思って期待したが見事に裏切られた。とても難しかった。模写の対象となった作品を３つも変えたくらいだったから。ともあれ色ぬりはあまり上手にできなかったにせよ、頭の中で浮かんだことをそのまま描けたと思う。あと本当に後半にやったスライム作りは楽しかった。高校に入ってから汚れたことがほとんどないので貴重な体験だった。あと新聞から文字を切り抜いてはっておもしろい文をつくる作業や、だまし絵などは頭のよい体操となって黒板に向かってばかりの自分たちにはよい眠気覚ましとなった。もう授業で芸術をやらないとなると残念な気もする。決して勉強しやすい環境とはいえなかったが、**今年一年の成果は将来役立つだろうと思う。**楽しい一年だった。

H.T
一年間授業をうけさせてもらってありがとうございました。特にＣＭが楽しかったです。小学校から習ってきた美術がこれで最後だと思うとちょっとさびしいです。

T.F
うちの中学校は３年生あたりから音楽と美術が選択になっていたのでその時美術をとっていた僕は高校に入学する時、とりあえず美術を選びました。中学のとき美術の授業といえば絵をかくことと粘土で何かをつくるのが大半でした。しかしそれが当たり前だと思っていたので、この美術の授業は一年間を通して新鮮でした。従来の美術の授業に比べて積極的に取り組むことができたと思いました。授業とは思えないほど楽しいときもあってよかったです。

Y.K
最終課題はさすがに難しかったなあ。やっぱり、自分がいいなあって思ったものが一番いいんだよね。だって、もしかしたらカウンティングが概念芸術っていう作品の一つって言われたから「無罪」って考えてたかもしれないし・・・。ってコレ、誰にも聞かれてない・・・よ・・・ね？今まで一年間ありがとうございました。入学前は、「“写生”とかやるのかなあ・・・・。」と少し高度（！？）

授業の感想（全生徒）

になった美術を想像していましたが、この１年の授業もある意味で高度（汗）でした。小中学校とは違い（中学校では少しやりましたが）、考える美術をしたなあ・・・と感じました。どの学校よりも、すばらしい授業ばかりだったと思います。さすが横手高校、いやいや黒木先生様様です。言っていいことかわかりませんが、遊び感覚で受けられました。本当に充実した美術だったと思います。ありがとうございました。

Y.Y

一年間お世話になりました。先生の授業はいつも奇想天外で、とても楽しく参加させて頂きました。一年でこんなにいろいろやらせて頂いたのは初めてです。コンデスミルクのように濃厚な体験でした。いつも完成が遅くてすみませんでした。特に今回は判決理由を文章にまとめるということで二倍苦労しました。（国語の先生とツルんでませんか？）時間が足りなくて不本意な出来です。もっといろんな作品を作りたかったのですが、進級できれば私は２年生。芸術の授業はもうありません。すごく心残りです。**今思うと、あのときはもっとこうすればよかったとか、あんな手もあったのに！とか後悔ばかりです。**だーーーっ！！悔しいったらありゃしない！！・・・・スミマセン、エキサイトしました。**と、いうワケで私の創作意欲は衰えません。**今後も、夜中に新聞を切り抜いたり、おかしな写真をとったりしていることでしょう。良いのができたらお見せするかもしれません。お楽しみに。ありがとうございました。今回の課題でＮ先生からはアドバイスや資料をたくさん頂きました。すごく助かりました。黒木先生によろしくと言ってました。大曲吹奏楽団はとてもステキです。また聴きにいきますよー！Ｙ先生にヨロシク。

N.I

１年間を通して、芸術は他の授業と比べると非常に肩のこらない授業だった。個人的には１人で黙々とやるデスクワークはこの世の嫌いなもののベスト１０に入るくらいだ。**やっぱり人間体を動かして、人と接しないとダメだ。**授業で印象に残っているのはＣＭ作りだ。普段何気なく見ているＣＭも、裏での苦労を考えるとしみじみしてくる。２、３年で芸術が無いのはとても残念だ。これで人生最後の授業になるかもしれないが、楽しく有終の美を飾れたと思う。そしてこのレポートは、この１年の美術の集大成なので、持てる力を全てふりしぼったつもりだ。

T.S

出来上がってみたらわけのわからない文章になっていた（これもコンセプチュアルアート？）。意味がわからないかもしれないけど、少しでいいのでわかって下さい。今回の課題に関しては、とても難しい問題でした。まず、肯定、否定、どちらに立てばいいのかとても迷った。迷った末、あえて否定についた。が、とても勉強になった。肯定もわかったし否定もわかった。芸術についてこんなに深入りしたのははじめてだ。自分で考えて今回一番勉強になったのが、レポートの一番おわりの部分だ。あれはよく考えたら感想だった。（感想としてみて下さい）本当に金持ちだけのものになってしまうおそれがある。大変だ。とても考えることができた。よかった。ということで**これから一生つき合っていく芸術をもっと身近に、大切に考えることができた。そしてこれからも身近に大切にしていきたいと思います。**

Y.N

１年間どうもありがとうございました。**どんな数学などの授業よりも頭を使ったかもしれません。**先生の持論、感動しました。世界でたった一つの授業・・・・。いい響きです。この文章からすると僕

授業の感想（全生徒）

が 1 学期のテストでかいた「太陽も芸術作品」というのもまんざら嘘ではないはず。

Y.S

今回の課題についての感想・このレポートで自分の中の**「写実的＝すばらしい」という今までの単純な思想を変えることができた。**・もっと多くのボロフスキーの作品に触れてみたかった。・内容をもっと濃いものにしたかったが、資料・時間だ不足していた（反省点）・**レポートの書き方、資料の調べ方がわかってよかった。**（大学ではこれが日常になるかと思うとおそろしい）・現代アートに興味をもったので、いろいろ調べてみたい。（資料を調子にのってつけすぎました）一年間の美術の感想美術はどの課題も新鮮ですばらしい授業でした。美術を通して自分の表現力、アイディアのなさ、作業のおそさに気づくことができました。なのでディベートの授業は大変耳がいたい思いをしました。**今まで美術を楽しみに学校へきていた私にとってこれからは重い足どりの毎日になりそうですが、この授業で学んだことを生かしてがんばっていこうと思います。**一年間ありがとうございました。

H.S

とてもオモシロイ授業をうけさせていただきました。小学校の頃はあまり図工が好きではなく、特に「町の風景をかく」とか「友達の顔をかく」とかというのが苦手でしたが、中学に入ってからは（写実的な）絵をかく授業が一気にへりました。個人的には「ラッキー」という感じで、中学校ではけっこうかわった授業を楽しんでいました。高校に入ってからもユーモラスな授業がもりだくさんでしたが、**私が 1 番すきなのは絵画鑑賞の授業で、絵の見方も、中学の頃とだいぶかわりました。**それからは写実的な絵画にも興味をもち、美術室の画集をみているときに「この部分どうなっているんだろう･･･」と思い、じーっと目を近づけてみると印刷の赤黄青の点々がみえてしまうので、初めてほんものの絵を見たいと思うことができました。美術史も、もっとじっくり勉強したいと思ったけれど、運悪くうちはびんぼうで、私には才能もないから美大には入れないので、もうこれで美術の授業はおわり。さみしいです。でもうちでインターネットができるので、これからもちょくちょく美術の授業をのぞいてみます。1 年間、どうもありがとうございました。

M.T

先生の授業で「これやったことある」というのは 1 つもありませんでした。そのことに一つ驚いています。授業で使ったプリントに「美は余裕が求める徒花か」とありました。それについて身近かにいる人々と少し話し合ってみました。私達が出した結論は「その人、その人の考え方による」でした。どんなに余裕がない人でも、豊かな感受性があればその人の人生は美と共にあるはずです。反対に余裕があっても、美を感じる心が無ければ何も求められないと思います。**美は余裕が求めるものではなく、心が求めるものだと思います。** 1 年間ありがとうございました。

授業の感想（全生徒）

年度授業終了時の授業感想２　N高校
（平成２１年度美術選択全１年生）

友達から美術の方が楽しいと言われて選択したけど，本当におもしろかった。
得意なわけではないけれど，「0」から自分で製作したり，友達と考えを共有できたところがとても楽しかった。
何を作ればいいのかすごく悩んだけれど，今となっては悩んでいた時間も自分のためになっていたんだなぁと思った。
中学のときよりも成長できたと思う。
黒木先生！ありがとうございました！！

１年を通して，こんなに中学校の美術とちがうとは思いませんでした。
すごくむずかしいというか，中学校よりも内容の濃い授業だったと思います。
今まで体験したことのない，FlipBook を作ったことや紙立体は特に印象に残っています。
そして来年度以降の１年生にも，やったほうが良いと思いました。
中学校の美術は楽しさがありましたが，高校の美術では，楽しさもあり，表現力や考える力も身につく授業だと思いました。
他にもさまざまな力が身に付けることができたと思います。

実際に美術をやってみておもしろかったです。
個人的におもしろいと思ったことは対話による鑑賞と紙立体です。**対話による鑑賞では，自分の思っていたことと，全然違うことを言っていたのですごく新鮮でした。**紙立体では，最初に作ったピラミッドがすごく楽しくて，そこからいろんなものに挑戦しようと思いました。
このこと以外も初めての体験だったので楽しくやることができました。

美術の授業を通して自分ではやってよかったと思っています。最初，美術のイメージは絵を描いたり，鑑賞したりというイメージしかありませんでした。でも立体を作ったりアニメーションを作ったりと意外にできることがあるんだと思った。
私が一番楽しいと思えたことは紙立体です。初めこの授業をやると言われたときは正直いやな気持ちでした。でも先生や**友達からのアドバイスを参考に自分で納得のいく作品ができたと思います。**あまり高レベルな作品には挑戦できなかったけど美術への楽しさを味わえる授業でした。
黒木先生の授業は不思議な面もあり，美術の楽しさを私たちに伝えてくれる楽しい授業でした。

私にとって「美術」とは「絵を描く」ということがすぐに頭にひらめきます。なので入学して間もなく美術で絵を描けると思っていました。しかし，実際は絵を描くというよりも「作る」ということが多かった１年間だったと思います。最初ははっきり言って「つまらない」という思いがありました。とくに，紙立体が苦手でした。うまく切れなかったり，立体にならなかったりしましたが，何時間もやると慣れてきて少し難しいものもできるようになりました。
２学期後半では「作る」ことに対して少しは楽しいと思うようになりました。２コマアニメーションやフリップブックの時はたくさんの作品を作って，おもしろいと思いました。

美術は思っていたより難しい教科でした。
中学のときよりもみんなの前で発表する数回が多かったのでびっくりしました。
でも，美術でメッセージをつたえるなどなかなかやらないので新鮮だなと思いました。
音楽ではなく，美術をやっていてよかったなと思いました。
あと思っていたよりも楽しくできました。

４月の授業では，自己紹介店や広告など自分の考えを深めることができる内容が多く今年の１年生もこの２つの授業内容で考えを深めることができると思います。立体紙では，とても集中して取り組むことができ，オリジナルの作品も完成させることができ，２コマアニメやフリップブックでは，見る相手が内容を理解できるように工夫して作りました。

授業の感想（全生徒）

この１年で，自分の考えを深めてそれを表現する力が，ついたと思います。

中学の美術と高校での美術は，高校の美術の方が楽しかったです。中学では図工のような物を作ったりくっつけて遊んでいました。でも高校の美術は何か大人の美術というような感じで，想像しながらより良い作品を目指して頑張れました。**美術を選択して後悔はないです。**
また黒木先生は自分達にどんなものをやりたいかというアンケートをしてくれて，フリップブックも何もかも自分がやりたい授業でした。
みんなの意見を第一に考えてくれて先生と一年間美術ができて本当に良かったです。想像力，集中力が一時間一時間の中で身に付きました。

私はどっちかというと美術が好きでした。私が一番心に残ったのは，自分の発想で作るオリジナル紙立体です。これは，とても楽しかったです。色々と構造をねれるのでいいと思いました。次におもしろかったのは，フリップブックです。自分で描いた絵やキャラクターが動き出すところがよかったです。
美術はけっこうおもしろかったです。

初めは仕方なく美術を選択したけど，今は選択してよかったと思っています。自分でどう表現すればいいか考えるのが楽しかったです。
スケッチをしたいと少し思いました。植物の絵をかくのが好きなのでやってみたかったです。
フリップブックをつくるのが特に楽しかったです。
来年の１年生にもぜひやってほしいと思います。

授業でやったものは，うまく絵を描くことができず，いつも苦労していました。アニメーションの授業では想像力がなく全然良いものをつくることができなくて悲しかった。
来年度以降の１年生は，自分よりも，もっとまじめに美術に取り組んでいってほしいと思う。そしてもっとすばらしい絵を描いていってほしいと思う。
１年間，こんな僕の面倒見てくれてありがとうございました。大した絵やアニメーションはつくれませんでしたが，楽しかった。

もう美術を授業でやることはなくなってしまうので残念ですが，創造力などつけていけるよう努力していきます。

全体的に楽しかった。
美術は絵を描くだけじゃなく，紙立体とかデパートの配置を考えたりすることも美術にはいることが分かった。
２コマアニメーションより，フリップブックに時間をかけたほうがもっと良い作品ができるかなと思った。

仕方なく美術を選択してやっていたけれども，楽しい授業もけっこうありました。
カッターで紙を切って立体にしたりアニメーションを作ったりするのはとても楽しかったです。
絵はあまりうまいほうではないので描くのは苦手だけれどもこういうのはよかったと思いました。
自分なりにがんばれたのでよかったです。

模写とかするのかと思っていたが，想像とは違う授業ばかりで，驚いたが，楽しく活動できた。だいたいのものは，最初あまり面白くなさそうだと思っていたが，やってみると予想以上に集中したり楽しんでやっていた。
特に最初の頃にやった“自己紹介店”は特に面白かった。自分のことを好きに表現しながら自己紹介できたし，さまざまな自己紹介を見ることができてとても楽しかった。個人的には描くことがすごく好きなので，もう少し“描く”ような内容もやりたかった。あとは色だけを使うようなこともやってみたかった。
今までにやってなかったことばかりで，とても新鮮だったし，**自分の考え方に発見があって楽しかった。**自分を表現するような授業ももう少ししたかった。立体などは苦手で好きになれなかったが，形をつくる楽しさは知ることができた。
１年間の授業のほとんどがなかなか面白かった。来年度にないのが残念だ。

美術は前から好きだったから，仕方なく選択した人に比べると，とても楽しくできた。
ふつうの美術ではならえないようなことまで黒木先生の授業ではできたと思う。**色々な体験をして，美**

授業の感想（全生徒）

術の力だけでなく，心も育ったと思う。
授業はとても楽しかったです！

美術を１年間授業を受けて，フリップブックが非常に心に残った。１コマ１コマをかいて，友達や思いを伝えたかった人に渡すと**喜んでくれたのでやりがいを感じた。**
カッターを使った紙立体は，最初のうちはカッターの使い方，位置，派の向きから始まったのを覚えている。あのときは，**使い方なんてどーでもいいと思っていたけど安全も大切なんだと気づいて作品を完成させることができた。**
楽しくないと感じる授業もあったが，最後まで受けることができてよかった。

思っていたよりも楽しい授業だった。音楽を選択した人にいろいろ聞いてみて美術でよかったと思った。
全体的に**やりたいことができてよかったと思った。自分が納得いくまでの授業でがんばることができたのでよかった。**
イラストなどを上手く書く方法など教えてもらえればいいと感じた。パソコンなども使えたら楽しいと思った。
作品をつくる時はけっこう時間がかかってしまったが，その分だけ時間をしっかり取っていたのでだいぶ楽にアイディアなどをまとめることができた。

１年間美術をやってみてたのしかったことがけっこうあってよかった。
入学したときは正直やりたくない気持ちの方が強かったが，楽しいこともあったので少しやってみよと思うようになっていた。

初めはおもしろくないと思っていたけど，やっていくうちに美術がおもしろくなってきて，難しいものを作ってみたいと思ったりしました。
作品を作るのにはアイディアがぜんぜん出なくて大変だったけど，**それを作り終わって誰かに評価してもらい，よかったところとわるかったところを改善して，それよりももっといいものを作ろうと思いがんばりました。**

自分は美術が好きで選択したので苦痛を感じることなく楽しむことができました。美術の授業で好きなことは作品鑑賞や絵や立体をつかっての自己アピール，フリーで絵を描くことです。
入学して間もないときにはまだお互いのことをあまり知らないときに「私の趣味，好き嫌い」など私について知ってもらうために描いた自己紹介店と自己紹介店広告では１年Ｂ組だけでなく他のクラスからも高評価を頂き，**私個人をみんなに知ってもらうことができました。**
紙立体は最初のうちはあまり乗り気になれませんでした。カッターを使っての制作を苦手でうまく作れる自信がありませんでしたが，何度も繰り返し失敗を繰り返していくことで，徐々に作品が完成に近づいているのが肌で感じられるように，**完成したときの達成感は気持ち良かったです。**メッセージフリップブックは友達にメッセージをアニメーションで伝えるという難解ではありましたが，無限（ゆめ）に向かって欲しいという想いを込めてミサイルポッドからロケット発射という趣味に合わせて強引になってしまいましたが，友達の心にメッセージを届けることができました。

今年の授業では自己紹介店が難しいと思った。自分を物に例えるのは意外と難しくて苦労した。

美術をなんとなく選択したがいろんな授業をしてとても楽しかったです。今までやったことのない授業があって，あきてこなかったし，自分で作品を作ったりするのがよかったなと思いました。
もっと中学で習っていない授業をどんどん取り入れてみればいいと思います。
この美術を選択して，１年間でたくさんの事を学ぶことができてよかったと思います。**友達に見せて感想を書いてもらったり，友達の意見を聞いてこそより良い作品を作ることができたのではないかと思っています。**

美術は最初から最後まで楽しい内容が続いていたので，やっていてあきずに楽しむことができた。
作品を作っているときに，最初はあまり考えずに自分の好きなものをただ書いてあったことが多かったけど，**後の方では工夫して考えたりして作ることがで**

授業の感想（全生徒）

きた。

自分は，音楽がきらいなので美術を選択しました。
美術も絵をかくことがいやなので，好きでないけれど，絵をかくこと以外のことを多くやっていたので美術を選んでよかったと思いました。

美術の授業は，とても面白い授業でした。
自分で考えて物をつくったり，かいたりしたところがおもしろかったです。
みんなの作品を鑑賞したりしておもしろかったです。
ぜひ新一年生にも美術をやってほしいです。
自分は美術を選択してよかったと思っています。

美術の授業で触れておきたいと思っていたことを一通り触れることが出来たので選択して良かったと思っている。
絵や説明（紹介），紙立体などのいろいろな分野を行うことができた。
「仕方ないから選択した」という人がいるかもしれないが，紙立体を行っているときはとても集中して作業をしている人が多かったので続けてほしいと思った。

私は美術に興味があったので選択しました。
一年間楽しくできたのでよかったです。
紙立体は初めてやったので楽しかったです。

とても楽しく，やはり美術は楽しい授業だと思えました。自己紹介のしかたもとてもユニークで楽しく自分のことを伝えられるものだと思いました。
中学校の時とはまた違う楽しさがあって，とてもよかったです。
来年も出来ればやりたいです。
メッセージ
１年間ありがとうございました。再来年もお願いします！！
アドバイス
音楽よりとても楽しいと思う。
音楽か美術で迷っていたら，美術を選ぶことだ！！

４月のアンケートでどう書いたかは覚えていませんが，授業内容はまさに高校だというような発展的なものが多かったと思います。
特に印象に残っているの授業内容はアニメーションです。

１年終わってみて，音楽よりはよかったと思います。
書く絵を考えたり，実際書いたりするだけだったから，歌を歌うよりは，よかったんではないかなと思いました。

始めは，音楽は歌うのが好きではなかったから美術を選んだけど，実際美術の授業をうけて一番楽しかったのは紙立体でした。
カッターを使うのは，あまり慣れていなかったけど，使っているうちにだんだん楽しくなっていきました。
友達同士で意見を出し合ったりしたのが，一番心に残っています。
最後にやったメッセージフリップブックでは，普段ははずかしくて言えないことを大切な人に伝えることができて，よかったと思います。

授業はとってもたのしくできました。
どういう理由で選んだかは覚えていないけど，美術を選択してよかったと思っています。
授業の内容としてはあるもの少し長期的にやっていて，少しあきることがありました。短期間的にやるか，二つのことを交互にやるなどした方が，あきがなかなかこないと思います。
１年生へのアドバイス
最初はのり気じゃなくても，やっていくうちにどんどん楽しくなります。
なので，始めからは難しいと思いますが，楽しみながら授業をうけると楽しさが倍増すると思います。

美術は思っていたより楽しかった。

美術を好きだったので選択したが，こんなもんだなと感じた。
けれど，紙立体の時は，なかなか上手く出来ず，いやだなぁと思ったけど，上手くできた時は，凄くうれしく，楽しいと感じた。

授業の感想（全生徒）

来年も美術がやりたいと思った。

最初は美術と言ったら書くことだけだと思っていたけど，黒木先生と１年間美術を一緒に学習して，**美術の中にもいろいろな美術があって，書くことが嫌いな人でも美術を楽しめるんだということを学べました。**

来年の１年生にも，きっと，いやいや入ってくる人はいると思うけど，**自信を持って「美術は楽しいよ」と言いたいと思います。**

誰とも話さずにただ黙々とやる授業ではなく，友達と話をしながらも作品づくりにはげむことができて楽しい授業でした。

特に紙立体は中学校でもやることがなかったので本当に楽しかったので，ぜひまたやりたいです。

１年間を振り返って，改めて美術の授業を選択してよかったなと思いました。

入学間もないときは，美術は好きな科目でもなかったし，めんどうだなと思うことがたくさんあったけど，いろんなことに挑戦するうちに美術を選んでよかったと思えるようになった。

なんとなくからはじめたことだったから，そう思えるようになってよかったと思います。

題材によって好き嫌いはあったけど，結果的には自分なりに頑張れたし，ほめてもらえたりするのがすごくうれしかった。

フリップブックを作るときはやだなとか思っていたけど，友達や先生からすごいと言ってもらえてうれしかったし，楽しく感じることができた。

今でも苦手だと感じることはあるけど，いやがらずに挑戦することも大切なんだということがわかって，**他のことにも生かせたらいいなと思います。**

はじめはあまりやりたくなかったけど。たまに面白いときがあったのでまぁいいかなと思った。

私は，まぁまぁ音楽が得意だったので美術を選びました。最初は絵ばっかり描くのかなぁと思っていたけど，紙立体やアニメーション制作など違うこともやったので，すごく楽しい１年だったと思いました。新しい１年にもきっと自分と同じ考えを持っている人がいると思います。つまらないと考えている人が多いと思うけど，予想以上に楽しいので，週２，３回しかないけど楽しんでほしいと思います。

中学校などでの美術の授業はあまりおもしろいと思うことが少なかったので，初めのころは，高校でもあまり変わらないだろうと思っていました。

しかし高校では一つの作品に時間をかけて，自分が本当に作りたいと思うものを作りあげることができた。

それによって美術という授業のおもしろさがわかることができ，また**どうすれば作品をより良いものにすることができるのかや，ここをもっとこうすればよかったなどと考え，そして作品に生かすことができた。**

一年間ありがとうございました。

生徒の心の変化

Before

入学時のアンケートより（平成 21 年 4 月）

質問：あなたが美術を選択した理由を教えてください。

積極的理由 40%	消極的理由 ６０%
美術が好きだから 美術をがんばってみたい 物を作るのが好きだから など	音楽が苦手だから 音楽よりはいいと思ったから 音楽では歌の試験があると聞いたから など

After

授業評価（※）より（平成 23 年 11 月）

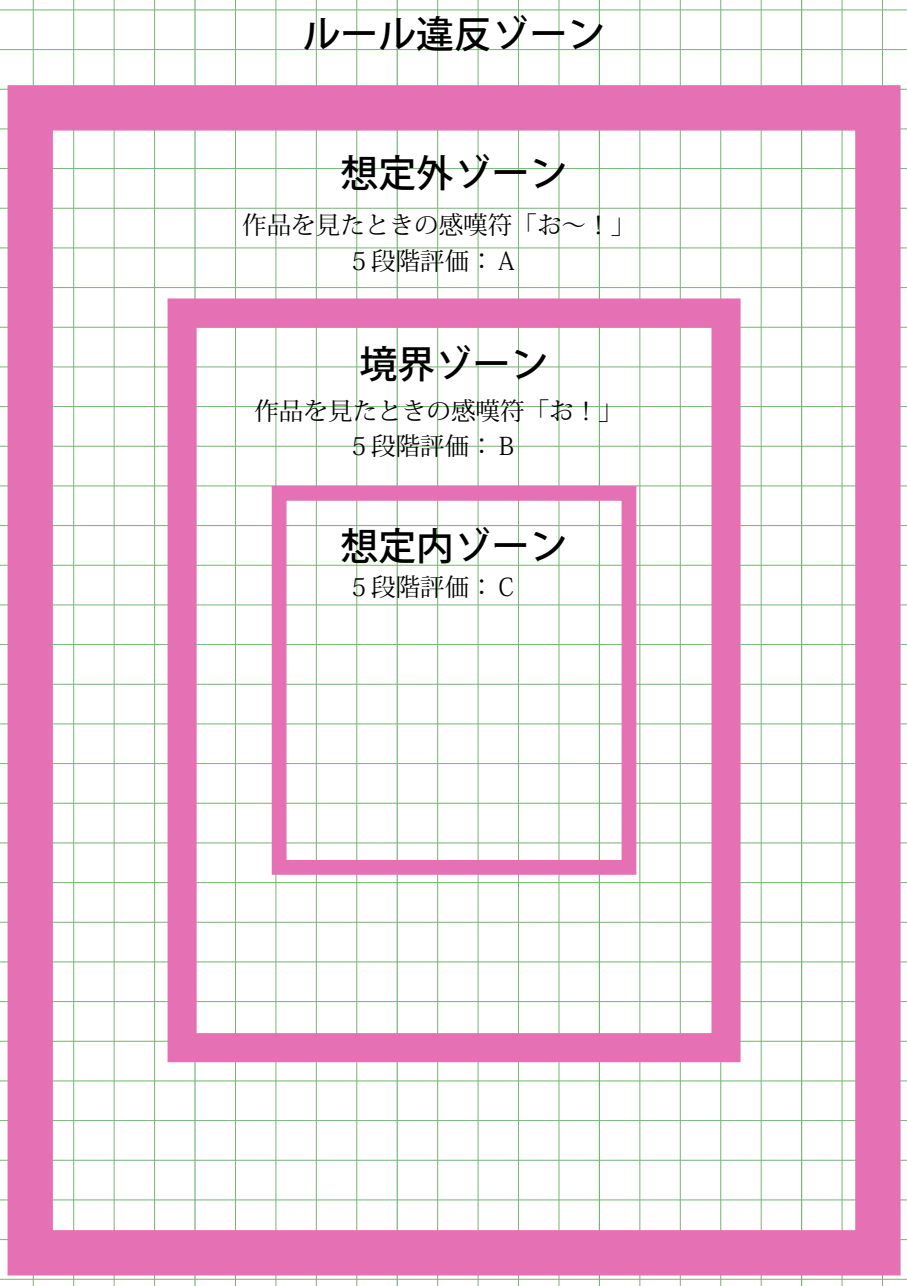
質問：学ぶことが「楽しい」と思えたり、「やる気」が起こるような授業であると思うか。（3 年生の評価）

そう思う 77.8%	ややそう思う 11.1%	あまり思わない 11.1%	思わない 0%

※授業評価

教務部から割り振られた授業について全校一斉に生徒自身と授業者の評価を行うもの。評価する項目は１科目につき２４項目。

美術の授業の醍醐味



私は授業においては制作の条件（枠）づくりに留意しています。
授業者全員が同じ条件の下に制作し、どのように個性を出していくか。
授業前、私は生徒が仕上げる作品を「想定」します。
しかしその「想定内」に作品を留めるのではなく、「想定外」に飛び出していく様に期待します。
生徒も私も互いに「想定外」を認め合い、味わいたいと考えています。