

学びのデザインシート（授業前）

主体的・対話的で深い学びを実現する授業構想【芸術／美術Ⅰ】

1. 対象（実施を想定する学校・生徒の実態の概要）

本校は総合学科で、2年生からは多様な授業を選択していく。進路先も、4年制大学、専門学校、就職と幅広い。美術の授業においては、これまで絵画・デザインの内容を主に扱っており、立体に取り組むのは初めてとなる。生徒にこれまでの学習内容について調査したところ、粘土による造形表現は小学生以来だという生徒が多い。

2. 題材名「琳派と和菓子」（全9時間）

3. 題材目標

- ・日本の美術文化に関心を持ち、主体的に主題を生成して構想を練ったり、主題を追及して表現したりしようとしている。【美術への関心・意欲・態度】
- ・感性や想像力を働かせて、感じ取ったことや考えたことから主題を生成し、表現形式の特性を生かして、形体、色彩、構成などを工夫して創造的な表現の構想を練っている。【発想や構想の能力】
- ・意図に応じて材料や用具の特性を生かし、表現方法を工夫して、主題を追及し表現している。【創造的な技能】
- ・美術作品のよさや美しさ、作者の心情や意図と表現の工夫などを感じ取り、日本の美術文化についての理解を深めている。【鑑賞の能力】

4. 本時の目標

「琳派と和菓子」に関心をもち、主体的に作品のよさや美しさを感じ取り、生活や社会を心豊かにする美術の働き、美術文化などについての理解を深めることができる。

5. 授業展開

解決したい課題や問い
<ul style="list-style-type: none">・日本の文化の一つである和菓子の世界を知ること、生活を豊かにする美術の働きを知る。・日本独自の美意識である、四季の感じ方や見立ての面白さを知る。

考えるための材料A	考えるための材料B
和菓子の歴史について (プリント、スライド)	菓銘について (プリント、スライド)
想定される活動	想定される活動
生徒は和菓子の歴史と、美術との関わりを理解する。	和菓子に込められた作者の意図や意匠を感じ取り、自分の経験や感覚と照らし合わせることでさらに理解を深める。

対話と思考（対話を通じた協働的な問題解決のプロセス）		
形態/時間	学習活動の流れ	思考のプロセス
一斉 (15分)	和菓子の歴史についてプリントとスライドで学ぶ。	説明や資料から和菓子の世界を知り、その中に新しい価値を見い出す。
個人 (10分)	提示された和菓子の菓銘を考える。	自分の経験や感覚から、仮説を立てて自分の考えをまとめる。
集団 (10分)	4人、もしくは5人でグループとなり、個人で考えた菓銘を持ち寄り、お互い意見交換する。	自分の考えを整理し、他者に伝えると同時に、他者に意見を取り入れてより深く思考する。
一斉 (10分)	グループの代表がそれぞれの案を根拠をもとに発表したあと、実際に和菓子職人がつけた菓銘を発表し、作者の思いを感じとる。	他のグループの発表に聞き、新たな気づきを得る。
一斉 (5分)	この活動で感じたことをまとめる。	この学習で学んだことを整理し、自分の言葉で表現する。

学習の成果（予想される生徒のあらわれ）

- 和菓子は日本の文化なんだとわかった。
- 和菓子には長い歴史があることを知った。
- 和菓子は季節や自然のデザインが詰まっており、作り手の表現への工夫が凝らされていることを知った。

育成すべき資質・能力三つの柱から上記のあらわれを評価するための視点

①知識・技能	○和菓子という表現様式を通して、日本の伝統や文化の特質に関心を持ち、日本独特の美意識や生活を豊かに彩る美術の働きについて理解している。
②思考力・判断力・表現力	○グループ活動等の対話と思考の過程を通して、他者の意見から新たな気づきを発見し、自分の見方や考えを深めている ○作者の心情や意図、表現の工夫などを感じ取り、その特徴を捉えて分析するなどして、自分の見方や考えを深めている。 ○考えたことや感じ取ったことを自分の言葉で表現している。
③主体性・学びに向かう力 協働性など	○グループ活動において、生徒が積極的に話し合いに参加し、自らの意見を述べたり、他者の意見を理解して取り入れ、まとめたりしている。 ○他者が創作した作品から影響を受けて、自己の表現活動に生かそうとしている。

授業実践振り返りシート（授業前後）

授業開始直後と授業終了時の学習課題に対する考え（あらわれ）を比較・分析することで、生徒の学習状況を把握し、授業設計診断4項目の視点に立って授業設計を見直す。

	授業開始直後の学習課題に対する考え	授業終了時の学習課題に対する考え
Aさん	<ul style="list-style-type: none"> ・おじいちゃんやおばあちゃんが縁側で日向ぼっこしてお茶をすすりながら食べる ・見た目がきれいな日本の甘味 ・あまい ・たたみ 	<ul style="list-style-type: none"> ・菓子の一つ一つに作った人の気持ちがこもっていて、今後食べる時は考えて楽しんで食べたいです！！とても楽しかった！！ ・歴史と深く結びついていて面白かったです。
Bさん	<ul style="list-style-type: none"> ・小豆・おいしい ・カロリーが洋菓子よりも低い ・日本を感じる ・京都 ・抹茶 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人一人その和菓子に感じるものが違い、個性の豊かさを感じました。 ・色やグラデーションで印象がガラッと変わるのですごいと思いました。 ・繊細できれいな和菓子を生み出した日本を誇りに思いました。
Cさん	<ul style="list-style-type: none"> ・甘い ・やわらかい ・パステルカラー ・見た目がきれい（工夫されている） 	<ul style="list-style-type: none"> ・和菓子には一つ一つちゃんと名前やその意味、何をイメージして作られたかなど作った人の思いが込められているということが菓銘を考えてみて分かった。 ・使っている色や模様によってイメージするものも変わってくるので工夫がすごい。
Cさん	<ul style="list-style-type: none"> ・美しい ・あんこだらけ 	<ul style="list-style-type: none"> ・姿も美しいけど、名前まで四季があって美しく和菓子は食べる絵だと思った。

授業設計の振り返り	
解決したい 課題や問い	<ul style="list-style-type: none"> ・和菓子に対する漠然としたイメージを、日本独特のものであり、その中にいろいろな要素があるということを感じ取らせることができた。 ・見た目のイメージを自分の感覚に合わせすぎてしまい、作品の意図を汲み取れない生徒もいた。
考えるための材料	<ul style="list-style-type: none"> ・和菓子の歴史や意味を、スライドを使って視覚的に示したことが効果的だった。 ・直前に行った日本美術史が生徒の中で生かされていた。 ・菓銘を考えさせる時の映像が多少小さく、後ろの座席の生徒たちには見にくかったようである。
対話と思考	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ活動では、他者の意見を聞き新鮮に感じていた。 ・お互いの考えを披露しながら、どちらがふさわしいのか、また銘を統合すべきかなど思考する様子が見られた。
学習の成果	<ul style="list-style-type: none"> ・菓銘を考えることで、見ただけでは考えない作者の心情や意図を感じ取ることができた。 ・和菓子の背景にある、日本文化について考えることができた。