

1 題材について

対 象 学 年	中学校 第2学年
学 習 指 導 要 領	第2学年及び第3学年の内容 A表現（1）ア、イ、ウ B鑑賞
題 材 名	「ステラワールドへようこそ」(全13時間)
題 材 の 目 標	<p>素材の可能性を生かした多様な表現方法に関心を深め、試行錯誤を重ねながら、楽しく創造していこうとする。 【美術への関心・意欲・態度】</p> <p>色や形、表面加工に自分なりのこだわりをもち、構成の仕方、材料の組み合わせ方を工夫して、豊かな表現の構想を練る。 【発想や構想の能力】</p> <p>自分のテーマや表したい感じを大切にして、材料や用具を効果的に生かし、独創的な表現方法を工夫するなどして創造的に表現する。 【創造的な技能】</p> <p>作者の心情や意図、創造的な表現の工夫などを自分の価値意識を大切にしながら感じ取ったり、味わったり、批評し合ったりする。 【鑑賞の能力】</p>
配 慮 事 項	<p>基礎的・基本的な内容の確実な定着の工夫 題材の指導計画作成上の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 4観点から、本題材の基礎的・基本的な内容を具体化し、単位時間における指導内容、評価がAと判断せれるキーワードと評価がCの状況の生徒への手だてを明確にする。 ・ 題材の指導計画の導入、終末で表現活動に生かせる効果的な鑑賞活動を意図的に取り扱う。 ・ 自由で独創的な表現活動が可能な題材であるからこそ、指導計画の中で時間、場所、効果的な参考作品・材料など条件設定を明確にし、見通しをもたせる。 ・ 素材の特性を生かす「試作」の場、仲間との交流の場を位置付けることにより、作品のイメージを深める手だてとする。 <p>単位時間における工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 自己の課題のもち方、追求の仕方の手だてとなる「自己評価カード」を分析し、累積することにより表現意欲を高め、生徒一人一人の課題と変容を把握し、個に応じた指導・援助に生かす。 ・ 導入の段階で表現の幅を広げる鑑賞資料を提示したり、課題解決をする話し合いの場を設けたり、教師自らやり方を提示したりして、個々の課題解決につなげる。
参 考 資 料	<p>資料1：NHK新日曜美術館「フランク＝ステラ」(第1時)</p> <p>資料2：題材で使用する学習プリント 先輩の作品（平面・立体・半立体作品）</p> <p>資料3：先輩の作品（形にこだわった作品）</p> <p>資料4：先輩の作品（色にこだわった作品）</p> <p>資料5：先輩の作品（表面加工にこだわった作品）</p> <p>資料6：仲間の作品（自分の表現方法に課題をもった作品）</p> <p>資料7：仲間の作品（自分の表現方法にこだわりをもった作品）</p> <p>資料8：「自己評価カード」</p>

2 評価規準

	ア 美術への関心・意欲・態度	イ 発想や構想の能力	ウ 創造的な技能	エ 鑑賞の能力
内容のごまとのま評り価規準	自然や身近なもの、美術作品などのよさや美しさ、美術文化や文化遺産などに対する関心を高め、自分のよさを生かして表現や鑑賞の創造活動に主体的に取り組み、美術を愛好し心豊かな生活を創造していこうとする。	感性や想像力を働かせて、対象やものごとを深く見つめよさや美しさなどを感じ取ったり考えたり、用途や機能を考えたりして、独創的で豊かな発想をし、心豊かで創造的な表現の構想をする。	感じ取ったことや心の世界などをスケッチに表し、想像力や創造的な技能などを働かせ表現意図に合う新たな表現方法を研究するなどして創意工夫し、創造的に表す。	自然、美術作品や生活の中の造形、美術文化や文化遺産などに親しみ、感性や想像力を働かせてよさや美しさ、作者の心情や意図と表現の工夫、創造力の豊かさなどを感じ取り味わったり、理解や見方を深めたりする。
題材にお評け価る規準	素材の可能性を生かした独自の表現方法に関心を深め、試行錯誤を繰り返しながら、楽しく自分らしい表現を創造していこうとする。	テーマをもとに色や形、表面加工に自分なりのこだわりをもち、構成の仕方、材料の組み合わせ方を工夫して、豊かな表現の構想を練る。	自分のテーマや表現したい感じを大切にして、材料や用具を効果的に生かしながら、自分の感性や造形感覚を働かせて、独創的な表現を工夫する。	作者の心情や意図、創造的な表現の工夫などを、自分の価値意識を大切にしながらかんじ取ったり、味わったり、批評し合ったりする。
単位時間に具お体けのる評価規準	抽象表現のよさや美しさ、テーマを生かす独特な表現技法が表れている参考作品を鑑賞することによって、抽象表現の面白さを関心をもって見付けたり、自分の制作に生かそうとする。 自分の思いをより強く表現するために試しを繰り返すことによって、色や形、表面加工の点でより思いにあった表現を求め、自分らしい表現を追求しようとする。 作品交流の場面で、仲間の制作に対する思いや工夫を聞くことによって、より自分の思いにあった表現を色	段ボールという素材の可能性を追求し、楽しみながら試すことによって、加工する行為から生まれる効果や接着方法の工夫について気付き、自分の作品のイメージを広げる。 より強くテーマを表すために工夫している参考作品を鑑賞することにより、感性や想像力を働かせ自分らしいテーマを発想することに気付き、スケッチをもとに素材を生かした構想を練る。	自分の決定したテーマからイメージする言葉をもとに形を変形させることによって、テーマに合った独創的な抽象形をつくりだすことに気付き、独創的な抽象表現をする。自分のテーマや制作の条件を確認することによって、表現にあった材料や用具を見付けることに気付き、効果的に使う。自分の思いをよ	フランク＝ステラの作品と制作のビデオを鑑賞することによって、作品に込められた作者の心情や意図、創造的な表現の工夫など、多様な表現の可能性を感じ取る。 思いを込めてつくった自分や仲間の作品を鑑賞することによって、作品の多様な発想の面白さや表現方法の工夫や美しさに気付き、お互いのがんばりを認め合う

<p>や形、表面加工の点から追求する姿勢に気付き、自分の作品制作に生かそうとする。</p>	<p>自分のテーマをより強く表現するために、色、形、表面加工にこだわりをもって制作した作品を構成する方法を教師が実演することによって、材料の組み合わせかたや強度、よりよい接着方法などに気付き、より豊かな構想を練る。</p>	<p>り強く表すことができる材料や表現方法を知ることによって、より効果的な色や形の組み合わせ方などに気付き、材料や用具を生かして表現する。</p> <p>自分の表現方法のよさと課題に気付き、本時課題を明確にして表現の追求をする。</p> <p>色、形、表面加工、構成の点でもつ課題を解決する方法に気付き、自分で「これだ」と納得できる完成の仕方を決める。</p>	<p>と同時に次の作品への意欲につなげる。</p>
---	---	--	---------------------------

3 指導と評価の計画（全13時間）

（1）授業の流れ

- 第1次 題材との出会い・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（1時間）
- 第2次 素材を生かした表現の工夫・・・・・・・・・・・・・・・・（1時間）
- 第3次 自分のテーマの発生・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（1時間）
- 第4次 作品のイメージづくり・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（1時間）
- 第5次 自分の表現の発生・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（2時間）
- 第6次 自分の表現の追求・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（5時間）
- 第7次 自分の表現の振り返り・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・（2時間）

（2）題材の指導計画

次	ねらい	学 習 活 動	評価規準	評価方法	指導・援助
1	作家の生きざまや年を追って変容していく作品の鑑賞	<p>フランク＝ステラの美術史上の経歴概要を知る。</p> <p>ビデオから作家の時代ごとに変容する抽象作品のよさと生きざまを知り、抽象表現に興味をもつ。</p>	<p><エ - ></p> <p>フランク＝ステラの作品と制作のビデオ</p>	<p>発言</p> <p>鑑賞カード</p> <p>・フランク＝ステラの作品や</p>	<p>ビデオを鑑賞しながら、作品制作中の作者の思い、時代、状況を話す。</p>

	<p>を通して、そのダイナミックさに触れ、抽象表現の面白さやよさに気付くことができる。</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>学習課題</p> <p>フランク＝ステラの作品から制作に対する思いと、抽象表現の特徴について学ぼう。</p> </div> <p>参考作品の鑑賞後、感じたことを交流し合い、鑑賞カードに記入する。</p>	<p>を鑑賞することによって、作品に込められた作者の心情や意図、創造的な表現の工夫など、多様な表現の可能性を感じ取り、次回からの制作に生かそうとする。</p>	<p>制作姿勢から感じ取った抽象表現の面白さやよさを書くことができたか。</p>	<p>Aと評価するキーワード</p> <ul style="list-style-type: none"> ・意欲的な発言 ・抽象表現のよさや価値を見出す ・既習の表現方法と抽象表現の相違点に気付く <p>Cの状況への手だて</p> <p>カラースリットした作品から、色調・構成を近くで見せる。</p>
2	<p>加工したり、接着方法を考えたりする行為を通して、素材としての段ボールの可能性を知り、これからの作品制作に生かそうとすることができる。</p>	<p>段ボールという素材でどんなことができるか考え、発言する。</p> <p>素材である段ボールに触れ、表現素材としての可能性を試しながら見付け出す。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>学習課題</p> <p>段ボールでどんなことができるか、試作をしているような可能性を試そう。</p> </div> <p>見つけた段ボールの可能性を発表し合い、表現の可能性を広げる。</p>	<p><イ - ></p> <p>段ボールという素材の可能性を追求し、楽しみながら試すことによって、加工する行為から生まれる効果や接着方法の工夫について気付き、自分の作品のイメージを広げる。</p>	<p>発言</p> <p>作品</p> <ul style="list-style-type: none"> ・量的にたくさんの可能性を見付けることができたか。 <p>質的に深い可能性を発見することができたか。</p>	<p>段ボールの可能性を言葉で出させた後、それ以外の可能性を引き出すための加工法の例を提示する。</p> <p>Aと評価するキーワード</p> <ul style="list-style-type: none"> ・段ボールを生かす ・独創的な発想 ・深く追求 <p>Cの状況への手だて</p> <p>「組み合わせる」「接着する」など具体的な方法を助言する。</p>
3	<p>参考作品から感じ取った作者の心情や表現の工夫を通して、自分の感性を生かしたテーマを実現させるための構想を練ることができる。</p>	<p>参考作品からテーマに対する作者の思いを知り、アイデアスケッチに生かそうとする。</p>	<p><ア - ></p> <p>抽象表現のよさや美しさ、テーマを生かす独特な表現技法が表れている先輩の参考作品を鑑賞することによって、抽象表現の面白さを関心をもって見付けたり、</p>	<p>発言</p> <p>学習カード</p> <ul style="list-style-type: none"> ・参考作品の独特な表現方法のよさや特徴を感じ取り、文章で書くことができたか。 	<p>タイプの違う3つの参考作品のテーマと、理由、こだわり、工夫を説明する。</p> <p>Aと評価するキーワード</p> <ul style="list-style-type: none"> ・意欲的に ・課題意識をもって ・よさや価値を見いだす <p>Cの状況への手だて</p>

		<p>参考作品から感じ取ったことを生かし、自分らしいテーマを設定し、第1次アイデアスケッチ（全体構想）をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>学習課題</p> <p>先輩の作品から学んだことを参考に、自分のテーマを生かすためのアイデアスケッチをしよう。</p> </div> <p>自分の制作姿勢を振り返り、自己評価カードに記入する。</p>	<p>自分の制作に生かそうとする。</p> <p><イ- ></p> <p>より強くテーマを表すために工夫している先輩の参考作品を鑑賞することにより、感性や想像力を働かせ自分らしいテーマを発想することに気付き、スケッチをもとに素材を生かした構想を練る。</p>	<p>アイデアスケッチ</p> <p>自己評価カード</p> <p>・自分らしいテーマをもとに、独特な表現に挑戦しようとしているか。</p> <p>(立体・半立体・平面、制作後の設置場所など)</p>	<p>同じテーマでも表現方法の違う2つの作品を比較させる。</p> <p>総授業時数、制作可能場所、使用可能な材料・用具といった条件を明確に提示する。</p> <p>Aと評価するキーワード</p> <p>・個性的なテーマ</p> <p>・独創的な発想</p> <p>・計画的</p> <p>Cの状況への手だて</p> <p>制作後、どこに飾りたいか、話しながらイメージを引き出す。</p>
4	<p>制作にかかわる条件と自分のテーマから、自分のイメージに合った独創的な抽象形をつくりだす。</p>	<p>テーマからイメージする言葉をもとに、独創的な抽象形をつくりだし、第2次アイデアスケッチ（部分）を完成させる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>学習課題</p> <p>自分のテーマから思い付いた言葉をもとに、自分にしかできない抽象形を作り出し、アイデアスケッチを完成させよう。</p> </div> <p>次の時間から制作に入るため、個人で必要な用具について確認する。</p>	<p><ウ- ></p> <p>自分の決定したテーマからイメージする言葉をもとに形を変形させることによって、テーマにあった独創的な抽象形をつくりだすことに気付き、独創的な抽象表現をする。</p>	<p>作品</p> <p>アイデアスケッチ</p> <p>・描いた形の中に、自分のテーマを意識した独創的な表現が出ているか。</p>	<p>イメージする言葉から、形あるもの、形に表せないもの（感情・気象・政治・平和など）を自由な線で表し、抽象形に結び付ける。</p> <p>Aと評価するキーワード</p> <p>・独創的な形</p> <p>・テーマを意識</p> <p>・イメージの広がり</p> <p>Cの状況への手だて</p> <p>テーマからイメージする言葉を具象に表し、そこから抽象に変形させていく。</p>
5 6	<p>テーマを生かした自分らしい表現を、より強く追究するために色、形、表面加工に自分なりの</p>	<p>自分の表現にあった材料・用具を自分で準備する。</p>	<p><ウ- ></p> <p>自分のテーマや制作の条件を確認することによって、表現にあった材料や用具を</p>	<p>観察</p> <p>・自分のイメージを表現するために必要な材料・用具を意欲的に収集し、効果的に</p>	<p>前時のアイデアスケッチと制作構想から、本時の制作に必要なものは何か事前に確認させておく。</p> <p>Aと評価するキー</p>

	<p>こだわりをもって制作していく。</p>	<p>より自分らしさの表れる色、形、表面加工にこだわりをもって制作をしながら試行錯誤し、全体の構成を決めていく。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>学習課題 色、形、表面加工にこだわりをもって、全体の構成を工夫していこう。</p> </div> <p>自分の制作姿勢を振り返り、自己評価カードに記入する。</p>	<p>見付けることに気付き、効果的に使う。</p> <p><イ - > 自分のテーマをより強く表現するために、色、形、表面加工にこだわりをもって制作した作品を構成する方法を教師が実演することによって、材料の組み合わせ方や素材の強度、よりよい接着方法などに気付き、より豊かな構想を練る。</p>	<p>選択しようとしているか。</p> <p>観察 作品 ・色、形、表面加工にこだわりをもち、全体の構成を工夫しようとしているか。</p>	<p>ワード ・意欲的な収集 ・効果的な選択 ・計画的 Cの状況への手だて 教師が用意したものの中から自己選択させる。 こだわりをもって制作した部品を全体につながる構成の場面で、段ボールの強度や接着方法を試す場を設定する。 Aと評価するキーワード ・自分のこだわり ・構成の仕方 ・組み合わせ方 Cの状況への手だて 具体的な組み合わせ方や接着方法をいくつか提示する。</p>
<p>7 8 9 10 11</p>	<p>自分の願いやテーマをより強く表現するために、色や形、表面加工等から自分の課題を明確にして、表現の工夫、追求をすることができる。</p>	<p>自分のテーマ、本時の自己課題（～を～するために～を～使って～のように制作する）を確認する。</p> <p>自分のアイデアスケッチに沿ってこれまで学習してきたこ</p>	<p><ア - > 自分の思いをより強く表現するために試作や試しを繰り返すことによって、色や形、表面加工の点でより思いにあった表現を求め、自分らしい表現を追求しようとする。</p> <p><ウ - > 自分の思いを</p>	<p>観察 作品 ・試作や試しを繰り返して自分の表現を追求しようとしているか。</p> <p>観察 作品</p>	<p>試行錯誤しながらもより自分らしい追求をしている仲間の作品を紹介し、思いを語らせる。 Aと評価するキーワード ・自分のテーマにあった ・試行錯誤 Cの状況への手だて 「　　さんは、こういう表現をしているよ。」と交流を促し、工夫に気付かせる。 一人一人の表現に対する思いを聞き</p>

とを生かし、より効果的な色、形、表面加工を追求し作品づくりを進める。

学習課題

自分のテーマをより主張できる色・形・表面加工を工夫し、自分らしい表現方法で制作しよう。

仲間の制作のよさに気づき、自分の作品に生かしたり、新たな方法を考えたり、試行錯誤をしながら制作を進める。

自己評価カードを累積して記入することにより、自分の表現と願いを振り返り、表現のよさや課題を確かめながら、次時に生かす。

より強く表すことができる材料や表現方法を知ることによって、より効果的な色や形の組み合わせ方などに気付き、材料や用具を生かして表現する。

<ア - >
作品交流の場で、仲間の制作に対する思いや工夫を聞くことによって、より自分の思いに合った表現を色や形、表面加工の点から追求する姿勢に気づき、自分の作品制作に生かそうとする。

<ウ - >
自分の表現方法のよさと課題に気づき、本時の課題を明確にして表現の追求をする。

・見付けた材料や技法を表現に生かそうとしているか。

観察
自己評価カード
・仲間の表現のよさを積極的に見付けようとしているか。

自己評価カード
作品
・自分の表現のよさや課題を意識して表現の追求をしているか。

取り、独創的な表現を認め、気付かせ、より意欲的に追求できるようにする。

Aと評価するキーワード
・効果的な表現方法
・材料のよさを生かす
Cの状況への手だて
様々な表面加工がしてある資料を提示したり、教師が実演する。

作品交流の場を位置付け、表現のよさや制作姿勢のよさが共有できるようにする。
Aとするキーワード
・仲間から学ぶ
・自分の作品に生かす
Cの状況への手だて
同じ課題のある作品を部分交流させ、解決方法を話し合わせる。

毎時間終了後の自己評価を確認、一人一人のよさや課題を把握し、指導に生かす。
Aとするキーワード
・自分のよさや課題の発見
・次時へつなげる
Cの状況への手だて
個別指導で、課題を確認したり、具体的な解決法を実演し、

		<p>前時確認した課題解決に向け、色、形、表面加工、構成、の視点で追求し、「これで完成」という決定条件をキーワードで確かめながら、作品を完成させる。</p>	<p><ウ - > 色、形、表面加工、構成の点でもつ課題を解決する方法に気付き、自分で「これだ」と納得できる完成の仕方を決める。</p>	<p>自己評価カード 作品 ・パシッと音の聞こえる作品の完成をしているか。</p>	<p>次時へつなげる。 前時の課題を解決し、「ここで完成」という揺るぎない作品完成の自己決定の方法を指導する。 Aと評価するキーワード ・課題解決のため追求 ・「パシッ」と音の聞こえる完成 Cの状況への手だて 最後の構成で迷っている生徒の作品を実際、数mmの単位で動かしてみて、一番パシッと来る場所と一緒に探す。</p>
12 13	<p>制作した自分の作品の自己評価と共に仲間の作品を鑑賞することを通して、そのよさや美しさ、作品に込められたメッセージを感じ取ることができる。</p>	<p>校舎内の飾りたい場所に許可を取り、作品を設置する。 自分の作品について振り返り、思いや表現の工夫について発表し、仲間と交流する中で、お互いのよさを学び合い、作品制作の価値を深める。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>学習課題 制作を振り返り、自分や仲間の独創的な表現方法のよさを味わおう。</p> </div> <p>制作の振り返りを、鑑賞カードに記入する。</p>	<p><エ - > 思いを込めてつくった自分や仲間の作品を鑑賞することによって、作品の多様な発想の面白さや表現方法の工夫や美しさに気付き、お互いのがんばりを認め合うと同時に次の作品への意欲につなげる。</p>	<p>発言 鑑賞カード ・自分や仲間の作品について表現の意図やよさについて理解し、発言または記述しているか。</p>	<p>鑑賞の視点を示し、思いや表現の工夫について話ができるようにする。 Aと評価するキーワード ・自分の思いを語る ・自分や仲間の成長を見付ける。 ・題材を通して学んだこと Cの状況への手だて ・仲間の発言の大切な部分のメモを取らせたり、「今の発言は大事だね。」と助言する。</p>

4 単位時間の授業展開例

(1) 本持のねらい

自分の願いやテーマをより強く表現するために、構成の視点で表現方法を工夫している仲間の作品や教師の実演から、中心になる部分を引き立たせるような形の組み合わせ方を学ぶことを通して、前時「自己評価カード」に書いた自分の課題を解決する方法をつかみ、表現方法を決定し、より思いが伝わる構成を考えた作品を完成させることができる。

(2) 本時の位置

10 / 13

(3) 展開案

過程	学習活動	評価について	指導・援助
事前	本時、必要な材料・用具を準備する。 教科係りが3分間活動をする。		制作場所・用具の場所の確認、刃物の使用法など、安全の確認をしておく。
つかむ	本時の学習内容を知る。 ・この題材が完成の時期であることを確認する。 ・本時の仮の習目標を提示する。		本時がこの題材の完成の時間であることを事前に知らせておく。 本時の目標をキーポイントを空白にして板書する。
追求する	<div data-bbox="140 1077 906 1167" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 自分のテーマをより主張できる色・形・表面加工・構成を工夫し、パシッと音が聞こえるように完成させよう。 </div> ・前時の自己評価カードより、本時自分が課題として取り組む4つの視点から一番多かった「構成」を取り上げ、みんなで解決方法を出し合う。	<div data-bbox="592 1429 906 1787" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> 解決方法 太陽の当たる草原を広めに鈍角で、月の当たる闇の草原をやや狭く鋭角に教師が少しずつずらし、一番パシッとくる場所をみんなで見付け、意見を言い合う。 </div> <意欲・関心・態度> 仲間の助言や教師の実演から、表現の追求の仕方を理解し、自分の表現の見通しと意欲をもつ。	最終段階で、色・形・表面加工・構成のどの部分で自分は課題をもつのか、前時の自己評価カードより確認する。 構成の点で課題をもつN君の思いを聞き、みんなで解決方法を考える。 N君の作品を使って全体指導し、構成面でバランス感覚や感性を生かして、実際にパーツを少しずつ、ずらしながら「ここ以外のどこでもない」パシッとくる場所を見付け出す。 本時のキーワードを「パシッと音が聞こえる」とし、目標の空白の板書のところに記入し、意識付ける。 パシッと決める時には必ず近くで見るだけでなく、1m離れて自分の作品を見ることをポイントとして押さえる。 本時の振り返りの視点を示す。

・仲間の発言や教師の実演から学んだことをもとに本時のキーワードを知り、自己の課題と振り返りの視点を確認する。

発言と記録

・自分の課題に対し、仲間の助言や教師の実演から自己決定という本時の振り返りの視点をつかんでいるか。

1 , 自分のテーマをより主張できる色・形・表面加工・構成を追求することができたか。
2 , パシッと音がするまで追求できたか。

自分のテーマをより主張できる色・形・表面加工・構成を工夫し、パシッと音が聞こえるように完成させよう。

まとめ

色・形・表面加工に課題をもつグループで集まり、解決方法を知る

色を課題とするM君
人の心を表す目の色とバックの配色で迷う 15人

解決法

形を課題とするHさん
闇を閉じこめる平和の光の形で迷う2人

解決法

表面加工を課題とするI君
海から出る朝日の光の感じをどう出せばいいか迷う 7人

解決法

・本時は課題解決方法を教師の実演から見付ける。
制作場所に移動する。
自分の課題を意識し、色・形・表面加工・構成を追求する中で、自己決定する。

<ウ - >

前時の自己評価から色・形・表面加工・構成の点でもつ課題を解決する方法に気付く、自分で「これだ」と納得できる完成の仕方を決める。

観察と作品

・振り返りの視点から、自分の課題を明確にし、新たな技法や組み合わせ方法を試し、表現を追求し、完成に対する自己決定をしているか。

色・形・表面加工で課題をもつグループを集め、部分指指導をし、解決方法を助言する。前時Cと判断したH君、M君中心に個別指導する。
A君・・・海をどんな色で表現しようか迷っている。

先輩や仲間の作品を使って、つくった島を目立たせる配色と塗り方に気付けさせ、パシッと合う配色と構成の充実感を味わわせたい。

B君・・・魚とバックの構成の仕方迷っている。

教師が波のしぶきの方法を実際にやって見せることによって効果的な技法に気付き、自分でもやってみようという意欲をもたせる。

Cに近いBと判断されそうな生徒・・・個別指導で困っていることはないか聞き、参考作品を見せたり、やり方を教えたり、リサーチ交流に行かせたりして、課題解決方法を見付け出させる。

A・Bと判断される生徒
・・・無意識に行っている主体的な学習活動や独創的な表現を認め、励まし価値付ける。

<p>色の追求 (配色・タッチ・様々な技法の効果・色のもつメッセージ等)</p> <p>形の追求 (具象形・抽象形・立体・平面・反立体等)</p> <p>表面加工の追求 (平面と波状・対比・材料の組み合わせ等)</p> <p>構成の追求 (部分と全体の構成・全体と部分の組み合わせ等)</p>	<p><鑑賞の能力></p> <p>自分や仲間の取組みのよさや表現の効果を味わう。</p> <p>自己評価カード</p> <p>・課題を明確にし、自己決定して表現する。</p>	<p>取組みを通して「自己決定」という視点から全体に広めたい生徒を指名し、パシッと決めた充実感を広める。</p> <p>前時Cと判断された子の本時のがんばりを紹介し、取組みのすばらしさを認める。</p> <p>本時の振り返りの視点から生徒の取組みを価値付け、認める。</p>
<p>自分が本時工夫し自己決定したことについて 交流し、取組みのよさや表現のよさを感じ取る。</p> <p>・自己評価カードを使って自己評価をし、本時を振り返り、次時への課題を明確にする。</p> <p>挨拶の後、後片付けをする。</p>		

5 評価の実際と個に応じた指導事例

【造形への関心・意欲・態度】

学習活動における 具体的評価規準	「十分満足できる」状況(A)を実現していると判断した生徒の具体的な状況例	「努力を要する」状況(C)と判断した生徒への指導の手だて
<p><ア - ></p> <p>抽象表現のよさや美しさ、テーマを生かす独特な表現技法が表れている先輩の参考作品を鑑賞することによって、抽象表現の面白さや作品に込める作者の思いに関心をもって見付け、自分の制作に生かそうとする。</p>	<p>キーワード「意欲的に」 「課題意識をもって」 「よさや価値を見い出す」</p> <ul style="list-style-type: none"> 積極的に挙手発言し、自分の感じた抽象表現の形や色のよさや面白さを話す。 学習カードに見付けた抽象表現のよさを生かし、次からの自分の制作に意欲的に取り入れようとする記述が見られる。 	<p>「炎」という同じテーマでも表現方法の違う2つの参考作品を作品を比較させることによって、それぞれの抽象表現の形の違いに気付かせ、一人一人違う感覚の面白さを味わわせる。</p>
<p><ア - ></p> <p>自分の思いをより強く表現するために試作や試しを繰り返すことによって、色や形、表面加工の点でより思いに合った表現を求め、自分らしい表現を追求しようとする。</p>	<p>キーワード「自分のテーマにあった」 「試行錯誤」</p> <ul style="list-style-type: none"> 例えば「海」の波を表す色の組み合わせや筆遣いで、納得いくまで何枚も試しをする。 例えば「心の痛み」を表すとげとげした抽象形を何回もアイデアスケッチで描き試す。 	<p>「さんは、こういう方法で波の色を表現しているよ。ちょっと参考にきてきてごらん。」とリサーチ交流を促すことによって、効果的な表現方法をしている仲間の工夫に気付かせ、自分の制作の参考にする。</p>

<p><ア - ></p> <p>作品交流の場面で、仲間の制作に対する思いや工夫を聞くことによって、より自分の思いに合った表現を色や形、表面加工の点から追求する姿勢に気付き、自分の作品制作に生かそうとする。</p>	<p>キーワード「仲間から学ぶ」 「自分の作品に生かす」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「もっとよくしたい」と願い、よりテーマに近づく表現方法を求めて、積極的にリサーチ交流をする。 ・自己評価カードに仲間の制作姿勢のすばらしさを見付け記入し、自分の作品の参考にしたいという思いを書いた。 	<p>同じ課題のある生徒を部分交流させることによって、困っている仲間同士が一生懸命解決方法を語る姿を知り、自分もがんばろうという意欲を深める。</p>
---	--	---

【発想や構想の能力】

<p>学習活動における 具体的評価規準</p>	<p>「十分満足できる」状況（A）を実現していると判断した生徒の具体的な状況例</p>	<p>「努力を要する」状況（C）と判断した生徒への指導の手だて</p>
<p><イ - ></p> <p>段ボールという素材の可能性を追求し、楽しみながら試すことによって、加工する行為から生まれる効果や接着方法の工夫について気付き、自分の作品のイメージを広げる。</p>	<p>キーワード「段ボール(素材)を生かす」 「独創的な発想」 「深く追求」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・段ボールの手触りを楽しみながら、その特性を感じ、量的に10以上の多くの可能性を見付ける作品をつくる。 ・誰にも考えつかないような独自の可能性を見付けようと質的に高い加工にチャレンジする。 	<p>「重ねたり、組み合わせたりしてみよう。」「ボンド以外の接着方法はないかな。」と具体的な制作上のヒントを助言することによって、段ボールのもつ手触りと特性に気付かせ、制作の可能性を広げる。</p>
<p><イ - ></p> <p>より強くテーマを表すために工夫している先輩の参考作品を鑑賞することにより、感性や想像力を働かせ自分らしいテーマを発想することに気付き、スケッチをもとに素材を生かした構想を練る。</p>	<p>キーワード「個性的なテーマ」 「独創的な発想」 「計画的」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまでの自分の経験をもとに夢のあるテーマを選び、何枚もアイデアスケッチをする。 ・アイデアスケッチしながら、メモを書き込んだり、必用なもの、今後の計画を書き込む。 	<p>「この作品が完成したらどうやって飾ろうか。床に置くのかな。壁に飾るのかな。天井からつるすのかな。」と話しかけることによって、作りたい作品の構想に気付かせ、制作のイメージを引き出す。</p>
<p><イ - ></p> <p>自分のテーマをより強く表現するために、色、形、表面加工にこだわりをもって制作した作品を構成する方法を教師が実演することによって、材料の組み合わせ方や強度、よりよい接着法などに気付き、</p>	<p>キーワード「自分のこだわり」 「構成の仕方」 「組み合わせ方」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・例えば色のもつ意味にこだわりをもち、感情を色で表現しようとチャレンジし、色の組み合わせ方を考える。 ・風の形を抽象表現しようとパーツのアイデアスケッチを繰り返し、決めた形 	<p>色・形・表面加工にこだわりをもつ具体的な参考作品をいくつか提示することにより、色や形の組み合わせ方、接着方法（強度）に気付かせ、これからの自分の制作の参考にする。</p>

より豊かな構想を練る。	を、より美しく組み合わせようとする。 (バランス) ・波を表現するために、段ボールの表面をはがして、波状にめくる美しい方法を考え出し、平面と対比させようとする。	
-------------	--	--

【創造的な技能】

学習活動における 具体的評価規準	「十分満足できる」状況(A)を実現している と判断した生徒の具体的な状況例	「努力を要する」状況(C)と 判断した生徒への指導の手だて
<p><ウ - > 自分の決定したテーマからイメージする言葉をもとに形を変形させることによって、テーマにあった独創的な抽象形をつくりだすことに気付き、独創的な抽象表現をする。</p>	<p>キーワード「独創的な形」 「テーマを意識」 「イメージの広がり」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のテーマからイメージする言葉をもとに自分の思うような曲線や直線、点などを自由な発想で、楽しみながら何枚も描く。 ・感情をテーマにする中で、例えば「怒り」を形だけでなく色も考えながら、色鉛筆を使って粘り強く描く。 	<p>テーマからイメージする言葉をまず、具象に表し、そこから抽象に変形させていくことによって、抽象形の面白さに気付かせ、難しいイメージを払拭させる。(例 : 「平和」 「はと・花・四つ葉」 変形)</p>
<p><ウ - > 自分のテーマや制作の条件を確認することによって、表現にあった材料や用具を見付けることに気付き、効果的に使う。</p>	<p>キーワード「意欲的な収集」 「効果的な選択」 「計画的」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマ設定時から、全13時間の中で、自分のテーマにより近づくための表現材料や用具は何か計画的に考え、家庭で用意してきた材料を選択をして制作する。 ・意図に合わせて家庭から大きな段ボールや薄い段ボールを持ってきて、用途別に選択して使う。 	<p>教師が準備した材料「がらくたセット」や用具を紹介し、その中から自分のイメージにあったものを自己選択させることによって、材料や用具集めの楽しさに気付かせ、次回から自分で用意できるようにする。</p>
<p><ウ - > 自分の思いをより強く表すことができる材料や表現方法を知ることによって、より効果的な色や形の組み合わせ方などに気付き、材料や用具を生かして表現する。</p>	<p>キーワード「効果的な表現方法」 「材料のよさを生かす」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分のテーマをより主張する表現方法を追求するために、積極的に自分が用意した材料や用具を使って表現方法を試す。 ・自分テーマをより主張する表現方法を追求するために、積極的にリサーチ交流をして、よりよい表現方法を探し出 	<p>材料や用具を効果的に生かして表面加工がしてある参考作品をいくつか提示したり、教師が実際にやって見せたりして、より思いの伝わる形や色、材料の組み合わせ方に気付かせ、自分のテーマに対する表現を深める。</p>

	す。	
<p><ウ - ></p> <p>前時の自己評価を振り返ることによって、自分の表現方法のよさと課題に気付き、本時課題を明確にして表現の追求をする。</p>	<p>キーワード「自分のよさや課題の発見」 「次時へつなげる」</p> <ul style="list-style-type: none"> 自己評価カードに本時自分が色や形、表面加工や構成の視点を明確にしておいたが、次回の時間取り組む課題点を明確にして記入する。 自分の課題を解決するための工夫やアイデアスケッチなどが自己評価カードにメモ書きのように記入してある。 	<p>色、形、構成、表面加工のどの点で課題をもっているのか、本人と会話することにより、取り組む視点に気付かせ、具体的な解決方法を教師が実演し、表現の追求につなげる。</p>
<p><ウ - ></p> <p>前時の自己評価から、色、形、表面加工、構成の点でもつ課題を解決する方法に気付き、自分で「これだ」と納得できる完成の仕方を決める。</p>	<p>キーワード「課題解決のため追求」 「パシッと音の聞こえる完成」</p> <ul style="list-style-type: none"> 最後の一枚のパーツを数mmの単位で伸長に移動させ、構成上一番ピタっとくる場所を「ようし、パシッときたぞ。」と言いながら探し当てる。 色に課題をもっているため、その課題を解決するために仕上げに一番効果的な色は何か、試しながら色を付け加える。 	<p>仕上げの場面で</p> <p>形では中心と周りのバランスについて 色では組み合わせ方と仕上げの方法について</p> <p>教師が具体的に仕上げの構成例を示すことによって、より思いの伝わる作品完成の仕方に気付かせ、満足感を得る。</p>

【鑑賞の能力】

学習活動における 具体的評価規準	「十分満足できる」状況（A）を実現していると判断した生徒の具体的な状況例	「努力を要する」状況（C）と判断した生徒への指導の手だて
<p><エ - ></p> <p>フランク＝ステラの作品と制作のビデオを鑑賞することによって、作品に込められた作者の心情や意図、創造的な表現の工夫など、多様な表現の可能性を感じ取り、次回からの制作に生かそうとする。</p>	<p>キーワード「意欲的な発言」 「抽象表現のよさや価値を見いだす」 「既習の表現方法と抽象表現の相違点に気付く」</p> <ul style="list-style-type: none"> 作家の作品や制作風景のビデオを目を輝かせて鑑賞し、自分が見付けたことや感じたことを感動をもって積極的に発言する。 鑑賞カードに抽象表現の面白さや作家の生き方に感動した感想を意欲的に書く。 	<p>ステラの抽象表現が色、形、生き方、考え方の点からよりユニークに表されている作品をカラープリントし、その色調や構成を近くで見せたり、作品に対する思いを語ることによって、抽象表現の面白さや作家の思いに気付かせ、自分も意欲的にがんばって制作しようとする。</p>
<p><エ - ></p> <p>思いを込めてつくった自分や仲間の作品を鑑賞す</p>	<p>キーワード「自分の思いを語る」 「自分や仲間の成長を見付け</p>	<p>仲間の作品発表の時、 発想の面白さの視点</p>

<p>ることによって、作品の多様な発想の面白さや表現方法の工夫や美しさに気付き、お互いのがんばりを認め合うと同時に次の作品への意欲につなげる。</p>	<p>る」 「題材を通して学んだこと」</p> <ul style="list-style-type: none"> 例えば「棘」を制作したA子はこれまで立体作品は苦手だったが材料を最大限に生かす可能性を学ぶことができた」と振り返りカードに記入している。 例えばB君はいつも制作が遅れがちなM君の作品に対して「とても丁寧。色合いもよい。自分にあそこまで集中して彩色できない。」と仲間のがんばりを素直に認め、自分も次の作品で頑張ることを決意する。 	<p>色や形、表面加工、構成の工夫の視点 テーマに対するこだわりや努力の視点</p> <p>で、「今の発言は大切だね。」と助言することによって、完成作品だけでなく、制作中の思いにも気付かせ、自分の作品に対する思いへと結び付けさせる。</p>
---	--	--

(1) 本時重点的に取り上げた評価規準

<p><ウ - > 前時の自己評価から、色、形、表面加工、構成の点でもつ課題を解決する方法に気付き、自分で「これだ」と納得できる完成の仕方を決める。</p>
--

(2) 評価の実際

<p>【評価の方法】 [作品と自己評価カード]</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分の表現のよさや課題を意識して表現の追求をしているか。 <p>【判断した生徒の状況例】</p> <ul style="list-style-type: none"> Aさんは、パーツの色や形の表現を自分のテーマに合わせて思うように試し、楽しく制作を進めてきたが、三角形を組み立てる段階で「接着方法」の課題を意識し、いろいろな方法で試しながらより美しい接着方法を見付け制作し、その苦勞と満足感を自己評価カードにも書いていたのでAと判断した。 E君は前時、教師のアドバイスによって制作における計画ミスに気付き、その課題を意識して何とか思い通りの作品に近づけようと努力することができ、自己評価カードに次時の課題も書くことができたのでBと判断した。 M君は自分の作品は気に入っているのだが、発想力と見通しが弱く、教師や仲間のアドバイスがないと思ったように制作が進まないため、Cと判断した。
--

<p>【Cと判断した生徒への手だて】 作品に対する色や形、表面加工のこだわりが伝わる点について「よさ」とし認め、励ます。「課題」については 形では中心と周りのバランスについて 色では組み合わせ方について視点を明確にし、教師が具体的に例を示すことによって、より思いの伝わる表現方法に気付かせ、意欲の継続化を図る。</p>

(3) 個に応じた指導の実際

<p>【主題にかかわって】</p> <ul style="list-style-type: none"> M君は事情があって会話が通じにくい。文字が書けない。しかし、美術は好きである。
--

はじめは抽象作品に対するイメージがつかめず、どんなテーマにするかなかなか決められなかった。

手だて : 自分の好きなものを教師との対話の中から選び出し、形は抽象形が理解できないので具象形に決め、彩色を抽象表現でチャレンジすることにした。

【技能にかかわって】

・M君は昨年1年の時、デザインの色彩表現にとっても興味を示し、彩色の技能が他の能力に比べ優れていたため、今回も形ではなく、色彩で抽象表現を試みようと考えた。

手だて : 彩色カードを利用して、どこをどの色で塗るのが自分で決めさせた。色がつかない場合は教師が援助し、一緒に色づくりをした。

手だて : ポロックやサム＝フランシスの抽象作品を見せ、様々な色画用紙に好きな色で絵の具を垂らしたり、色を飛ばしたりする技法を見本を見せながら試した。

【生徒の変容】

はじめは何をすればよいか分からず、黙って座っていたのが、自分でテーマを決め、どんな作品にしたいのか、次はどんな方法で何をやればいいのか毎時間寄り添って確認してやることにより、自信をもって黙々と制作をするようになった。また、自己評価カードに反省としての文字は書けないが、進んでカードを取りに来て嬉しそうに評価項目の一つずつを付ける姿が見られるようになった。また、本人のがんばりや作品のよさをクラスの仲間が認め励ます姿から、本人の制作意欲が増し、昼休みもがんばって制作する姿が見られるようになった。

【本時のねらい】

自分の願いやテーマをより強く表現するために、色や形、表面加工、構成の視点から表現方法を工夫している仲間の作品や教師の実演から学ぶことを通して前時自己評価カードに書いた自分の課題を解決する方法をつかみ、表現方法を決定し、より思いの伝わる作品完成方法を身に付けることができる。

【本時の評価基準】

ウ -

前時の自己評価から、色、形、表面加工、構成の点でもつ課題を解決する方法に気付き、自分で「これだ」と納得できる完成の仕方を決める。

A・・・26,3%	B・・・68,4%	C・・・5,2%
-----------	-----------	----------

【前時Cと判断された生徒への手だて】

全体指導（A・B・Cに対しての具体的指導） 「構成」の面から課題をもつ生徒の作品を取りあげ、全体場で教師が実演することによって、「中心と周りのバランス」に気付き、揺るぎない自己決定（パシッと音の聞こえる作品完成）の大切さを知る。

部分指導（形・色・表面加工に対しての具体的指導）

「形」 一番目立たせたいところと周りとのバランスについて指導

「色」 色の組み合わせ方と、仕上げの方法について指導

「表面加工」 材料の組み合わせ方と、仕上げの方法について指導

Cと判断されそうな生徒への指導（前時Bと判断された中でも手だてなしではCになりそうな生徒も含めて）

	予想される姿	手だて
タイプ1「形」	中心点を目立たせる全体と部分のバランスが決められず、迷う。	実際に教師が作品を手に取り、中心点を目立たせる場所を示すことによってバランスに気付かせ、自分の作品の形の美しさを味わう。
タイプ2「色」	仕上げを決める最後のー	実際に教師が作品の彩色の実演例

	筆をどうやって入れればよいか迷う。	を示すことにより、よりテーマを主張する彩色方法に気付き、作品の完成の充実感を味わう。
タイプ3「表面加工」	持ってきた材料をどうやって、どれくらい組み合わせればよいか迷う。	持ってきた材料（又は教師が用意した材料の中）から、教師がよりテーマに合う材料の組み合わせ方を示すことにより、効果的な表面加工の方法に気付き、素材を生かす装飾の美しさを知る。
タイプ4「構成」	全体と部分の接着方法やバランスが決められず、迷う。	中心を目立たせる全体と部分のバランスを生かした接着方法を教師がアドバイスすることにより、段ボールの強度を考えた組み合わせ方に気付き、完成の満足感を味わう。
タイプ5「進度」	やるべきことは分かっているが、計画ミスで、仕上げられそうにない。	完成作品の結果だけが全てではないが、完成の充実感を味わわせることは大切なので、休み時間や放課後、美術室を開放することを話し、来週の美術の時間までに仕上げることを約束させる。

【前時Cと判断された生徒への具体的な指導】

着目生徒	予想される姿	教師の手だて
H君	海をどんな方法で表現しようか迷う。	先輩や仲間の作品を参考に見せることによって、作った島を目立たせる配色と塗り方（筆のタッチなど）気付かせ、パシッと合う配色と構成の充実感を味わわせる。
M君	魚とバックの構成の仕方で迷う。	教師が波のしぶきの表現方法を実際にやって見せることによって効果的な技法に気付き、自分もやってみようという意欲をもたせる。

6 評価・評定の総括の事例

【『ステラワールドへようこそ』の[M君]の「ウ 創造的な技法」の評価】

時間配分	学 習 活 動	題材における評価規準	単位時間における具体的評価規準	評価	観点別評価の総括
第4次 4時間目 (50分)	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> テーマからイメージする言葉をもとに、独創的な抽象形をつくりだし、アイデアスケッチを完成させる。 </div> <p>「M君はどんなテーマで作品を</p>	A 表現 (1) 自分のテーマや表現したい感じを大切に、材料や用具	<ウ - > 自分の決定したテーマからイメージする言葉をもとに形を変形させることによって、テーマに合った独創的な抽象形をつくり出すことに気付き、独創的な抽象表現をする。		

	<p>「つくりたいのかな？」 「……………」 「お父さんと釣りに行ったことがあったよね。魚とか川とか海の世界をつくるのはどうかな？」(頷く)「じゃあ、M君の好きな魚の絵を描いてみよう。魚の形はいろいろ変えてみよう。」</p>	<p>を効果的に生かしながら、自分の感性や造形感覚を働かせて、独創的な表現を工夫する。</p>		C
<p>第5次 5時間目 (50分)</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>自分の表現にあった材料・用具を自分で用意する。</p> </div> <p>「M君はすごいね。ちゃんと家から釣りの本を参考に持ってきたね。」(嬉しそうにする) 「魚をきれいに切るために2種類のカッターを持ってきたね。小さい魚はどっちのカッターで切るの？」(小さい方を指さす)</p>		<p><ウ - > 自分のテーマや制作の条件を確認することによって、表現にあった材料や用具を見つけることに気付き、効果的に使う。</p>	B
<p>第6次 8時間目 (50分)</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>自分のアイデアスケッチに沿ってこれまで学習してきたことを生かし、より効果的な色、形、表面加工を追求し、作品づくりを進める。</p> </div> <p>「魚の背びれのところは、何か表面加工の工夫をした方がいいんじゃないかな？」 「……………」 「誰か、班の中でアドバイスしてあげてください。」 「あのね、こうやって水をつけて、はがすとナミナミが出て、背びれらしく見えるよ。」</p>		<p><ウ - > 自分の思いをより強く表すことができる材料や表現方法を知ることによってより効果的な色や形の組み合わせ方などに気付き、材料や用具を生かして表現する。</p>	C
<p>第6次 10時間目 (50分)</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>自己評価カードを累積して記入することにより、自分の表現と願いを振り返り、表現のよさや課題を確かめながら、次時に</p> </div>		<p><ウ - > 前時の自己評価を振り返ることによって、自分の表現方法のよさと課題に気付き、本時の課題を明確にして表現の追求をする。</p>	B

	<p>生かす。</p> <p>(昼休みにも、制作をする姿が見られるようになった。)</p> <p>「M君の波の塗り方や、魚の鱗の配色、とってもきれいだね。」</p> <p>(にっこりする)</p> <p>「今日は、どこをやるの?」</p> <p>「魚の鱗をはみ出さないように仕上げる。」</p>			B
<p>第6次 11時間目 (50分)</p>	<p>前時に確認した課題解決に向け色、形、表面加工構成の視点で追求し、</p> <p>「これで完成」という決定条件をキーワードで確かめながら、作品を完成させる。</p> <p>「いよいよ完成だね。M君、魚と波がパシッと決まる場所を見つけてね。」(慎重に少しずつ作品をずらしながら、自分に一番ぴったりにくる場所を探す)</p> <p>「決まった?パシッと音がした?」</p> <p>「決まった!」</p>		<p><ウ - ></p> <p>前時の自己評価から色、形、表面加工、構成の点でもつ課題を解決する方法に気付き、自分で「これだ」と納得できる完成の仕方を決める。</p>	B

【評価・評定の根拠と留意点】

本題材では、各評価場面で観点ごとに評価規準に基づきABCの3段階で評価したものを合計して「観点ごとの総括点」を導きだし、本題材における「観点別評価」としてABCで評価している。

本題材「ステラワールドへようこそ」の評価及び評価の総括																						
観 点		関心・意欲・態度				発想や構想の能力					創造的な技能					鑑賞の能力						
氏 名		学習活動における具体的評価規準				評 価	学習活動における具体的評価規準				作 品 からの 評 価	学習活動における具体的評価規準					作 品 からの 評 価	学習活動における具体的評価規準				評 価
1	あ	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B		
2	い	B	A	B	B	B	B	A	A	A	A	B	B	A	A	A	A	B	A	A		
3	う	B	B	B	B	C	B	B	C	C	C	B	C	B	B	B	C	B	B	B		

4	え	B	A	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B
5	お	A	A	B	A	B	B	A	A	A	B	B	A	A	A	A	A	B	A	A
6	か	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B
7	き	C	B	B	B	C	B	B	C	C	C	B	B	B	C	B	B	B	A	A
8	く	B	B	A	B	B	A	B	A	A	B	B	B	A	B	B	B	C	A	B

(1) 評価・評定の根拠

【ア 美術への関心・意欲・態度】・・・関心・意欲・態度は「抽象表現の面白さへの導入」、「テーマ追求のための試作づくり」、「作品交流のための話し合い」の場で評価する。試行錯誤を繰り返しながらも作品をよりよくするため追求していく意欲を持続させたいので、毎時間の評価を均等割に平均して評定を出す。現時点に近い後半に重みを置く。毎時間の生徒の「自己評価カード」を参考にして表面的な活動だけではつかめない生徒の作品に対する内面も評価の参考にする。

A B A なら A

B A B なら B

A B B なら B

C B B なら B

C C B なら C

【イ 発想や構想の能力】・・・本題材における発想、構想面での生徒に付けたい力が場面によって「段ボールの可能性を試す」(試作)「テーマを生かすアイデアスケッチ」(平面)「表現へのこだわり方」(立体)と異なるため、毎時間の評価を均等割に平均して評価する。また、完成した作品から先輩や仲間のまねでない、自分らしい工夫を生かした制作ができているかを毎時間の評価と総合して評定する。

B B A A なら A

C C C B なら C

A B C B なら B

C B B C なら C

【ウ 創造的な技能】・・・13時間という時間設定の中で、題材を貫いて自分のテーマを大切に、材料や用具を生かし、これまで学んだ技能を生かしながら独創的な表現を深めていくため、後半に重点を置いた評定をする。また、完成した作品や「自己評価カード」からよりテーマを追求した表現方法が工夫できているかを毎時間の評価総合して評定する。

A B A A B A なら A

C B C B B B なら B

B B B B B A なら B

【エ 鑑賞の能力】・・・本題材における鑑賞の評価場面は「導入のフランク＝ステラのビデオ鑑賞」と「完成後の仲間や自分の制作を振り返っての作品鑑賞」なので、それぞれ鑑賞の観点が違うため、毎時間の評価を均等割して評定を出す。しかし、題材を通して鑑賞の仕方を学び深まった見方ができていると判断できるため、後半に重点を置く。

B A なら A

C A なら B

A B なら B

(2) 留意点

- ・毎時間「自己評価カード」を書かせ分析し累積したが、生徒の思いと教師の評価が一致しないところについて、「どうやって次時、課題を解決すればよいのか」生徒と話し合いをもち、生徒の意識をつかんだ指導に生かすことができた。「自己評価カード」の生徒の記録をそのまま評価につなげるのではなく、分析することが大切となる。
- ・前時、Cと判断された生徒は確実に次時、指導・援助し、評価を生かすことができたが、BやA

と判断された生徒の中にも「つまずき」が発生することはあるので、1時間に全員個人指導できないことも考慮し、毎時間デジカメで作品を保存したり、ビデオに撮っておいたりすることもより正確な評価を生かす方法になる。

- ・評価を累積し、評定を出していく中で評価の観点に沿って全て均等割に評価し評定を出すのではなく、導入から出口までのその生徒の伸び率を考慮に入れたり、評価の観点によっては出口の後半に比重をかけて評価することが教育的に必要である。
- ・作品という結果や感想文という結果だけの評価だけでなく、1時間の中でどんな思いで、どんな表情で制作活動に取り組んでいるか観察することの重要性や、観察だけに終わらず、教師は「単位時間ごとに付けたい力」をしっかりと「指導」することが大切なので、よりねらいを明確にした授業展開を考えていくことが必要である。
- ・教師は生徒や保護者に対して説明責任があるので、題材終了ごとに修正を加えながら、より揺るぎない評価規準を求め研究を深めていくことが大切である。

7 参考資料



資料2 先輩の制作した平面作品



資料2 先輩の制作した立体作品



資料2 先輩の制作した半立体作品



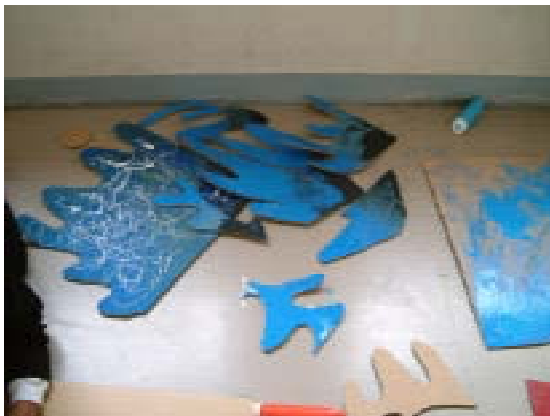
資料3 抽象形にこだわった先輩の作品



資料4 色にこだわった先輩の作品



資料5 表面加工にこだわった先輩の作品



資料6 「波」というテーマでパーツの組み合わせ方に課題をもったK男の制作過程の作品



資料6 「波」の完成作品



資料7 表面加工にこだわったI子の作品



資料7 形と構成にこだわったM子の完成作品



資料7 色にこだわりをもつH子の作品



資料7 色と形にこだわりをもつA男の作品