

第3学年A組 美術科授業案

公開Ⅱ 美術室
授業者 谷 隼志

1 単元 未来を映すシャドーアート (彫刻・工芸Ⅲ)

2 単元の構想

(1) 本単元で目ざす子どもの姿

子どもは、特定の位置から光を当てると影が作品として映し出せれるシャドーアートに出会い、興味を抱く。光と影に着目した子どもは、制作テーマを自らの内面と外面とし、影を効果的に見せるために模索しながら制作をする。そして、多様な表現方法に目を向け、自らの伝えたい思いを届けるために、適した表現方法を追究していく

(2) 本単元で伸ばしたい力

前単元の附中紹介PVでは、学校紹介を30秒の動画で制作した。見る人に、どのようにしたら附中のよさが伝わるのか、ストーリー、撮影方法や編集方法などグループで意見を交わしながら発想する力、構想する力を伸ばしてきた。

本単元では、影を利用した作品の制作を行う。子どもは、福田繁雄氏の、特定の位置から光を当てるとリアルなオートバイの影が現れる作品に出会う。子どもは、この作品から光を当てると影を連想させない意外性が、強い印象を与えることに気づき、観る力を伸ばしていく。影を表現するために適した素材を考えていき、影で表現していく中で、構想する力を伸ばす。また、光と影の二面性を自らの内面と外面として想像していき、見る人を印象づける工夫を考える中で、発想する力を伸ばしていく。

(3) はたらきかけと「学んだこと」を行動につなげる子どもの姿

感じる段階では、福田繁雄氏の影を利用した作品を紹介する。子どもは、表現方法の工夫について語り合い、意外性のある表現方法が見る人に強い印象を与えること気づき、制作をしてみたいと興味を抱く。そこで、教師が示すテーマをもとに、針金を用いて試作を行うことを推奨する。子どもは、効果的な表現方法を考えながら試作を始める。できた作品からシャドーアートは、オブジェが影の形を想像させないために、オブジェを形づくる針金の前後の距離感が大切であることに気づき、本制作を始める。

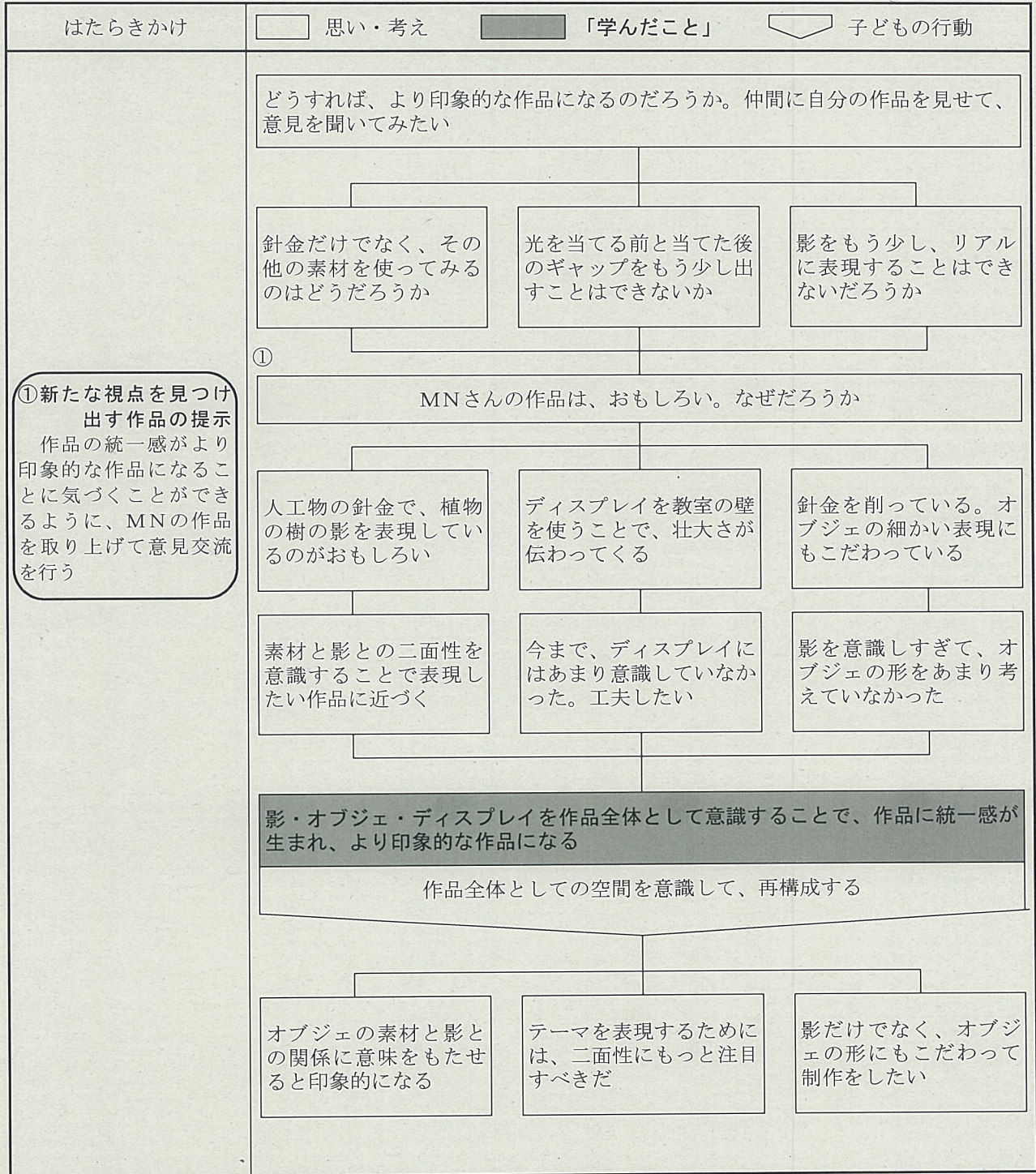
生み出す段階では、アイデアスケッチを完成させた子どもは、制作を始めていくがうまく影を表現できず悩む。そこで、影を映すディスプレイ上に影の形を描き出して制作を行っている子どもと、そうではない子どもを意図的にグルーピングして制作を行う。子どもは、影をディスプレイ上で確認しながら制作する方法で意図した影の形がうまく表現できることに気づき、制作を進める。完成に近づいた子どもは、影の形にのみ執着して、オブジェやディスプレイの作品全体としての空間を生かしておらず、何かもの足りなさを感じる。そこで、山下工美氏の影だけでなく影を映し出す場所に工夫をし、作品全体としての空間を意識して制作されたシャドーアートを紹介する。子どもは、影だけを意識するのではなく、影と影を映し出すディスプレイとの関係性の大切さに気づき、制作に生かし始める。

広げる段階では、子どもは、完成させた作品が相手にどのように伝わるか知りたい、仲間の作品がどのように表現されているか見てみたいと考える。そこで、鑑賞の場を設定する。意見交流を行う中で、子どもは、伝えたい思いを相手に届けるためには、状況に応じて適した表現方法で制作を行うことが大切であるといった考えを抱く。そこで、多様な表現方法に目を向け、今後伝えたい思いを相手にどのように届けるべきか追究していく。

4 本時の構想 (8/12)

シャドーアートで二面性を表現できることに着目した子どもは、第6時、第7時で制作を開始した。試作の経験を生かした子どもは、光を当てるオブジェが影を連想させないことを意識して制作を行っていた。しかし、制作を進めていく中で、影はイメージした形に近づいてはいるが、何かもの足りなさを感じていた。

本時、もの足りなさを感じている子どもは、自分の作品が見ている人にどのように伝わるか聞いてみたいと考える。そこで、相互鑑賞の時間を設定し、意見交流を行う。自らの作品を仲間に見せながら、テーマ設定の理由や表現したい思いを伝える。その中で、影・オブジェ・ディスプレイを作品全体として意識することで、作品に統一感が生まれ、より印象的な作品になることに気づくように、MNの作品を取り上げる。MNは、教師が用意したディスプレイでは、映す影の大きさが制限されてしまい大きな樹を影で表現できなかった。そこで、影を映し出すディスプレイを教室の壁に設定した。そうすることで、作品全体としての壮大さを表現できつつあった。子どもは、意見交流をとおして、作品全体としての空間を意識して、作品を再構成していく。



段階	主なはたらきかけ	思い・考え 「学んだこと」 子どもの行動 	美術科で重視する力
感じる	<p>○新たな視点を見つけ出す 作品の提示 光と影の二面性 が見えにくく、 象徴的に、 雄たけびの 作品を紹介する</p>	<p>附中紹介PVで見ると人の立場を 考えて制作することができた</p> <p>多くの人に思いが伝わる作品 をつくってみたい</p>	<p>☆観る力 ・利用した作品から作者の思いや表現の工夫を感じ取り、影を利用した作品に関心をもつことができる</p>
		<p>シャドウアートが見る人に印象を与えるのはなぜか 1時～4時</p>	
		<p>福田繁雄さんの他の作品は、どのような作品なのか知りたい</p> <p>スプーンとバイクの関係が意外性があったおもしろい</p> <p>作者は、どのような思いで作品をつくったのか知りたい</p>	
		<p>光と影で二面性の作品ができる。どのようにつくるのだろうか</p>	
生み出す	<p>○試作の推奨 光と影の二面性を当てることで、驚かすことができるように、試作を推奨する</p>	<p>形を簡単に変えることができる針金を使うとよさそう</p> <p>過去と未来、自らの内面と外面などが表現できそう</p> <p>見る人に楽しんでもらうことを意識して制作したのだろうか</p>	<p>☆構想する力 ・試作の制作をとらえて、光を当てるものが影を連想させない形を意識して制作することができる</p>
		<p>オブジェが影の形を想像させないために、オブジェを形づくる針金の前後の距離感が大切である</p>	
		<p>二面性を意識して、アイデアスケッチを考え始める 5時～8時 (本時)</p>	
		<p>針金以外にもどのようなものを素材として使うとよいか</p> <p>二面性を意識し、自らの内面、外面を表現したい</p> <p>見ている人に印象を与える作品をつくりたい</p>	
広げる	<p>○意図的なグループング 表現したい影をディスプレイで正確に表現できるように、効果的の仲間を意図的にグループングして制作することを促す</p>	<p>自分に関係あるものを形に取り込むのはおもしろそう</p> <p>作品全体としての統一感がないが、どうすればよいだろう</p> <p>作品が完成に近づいたが何かもの足りない気がする</p>	<p>☆発想する力 ・影を未来の自分と重ねて、希望溢れる姿を想像し、見る人を考えることができる</p>
		<p>どうすれば、より印象的な作品になるのだろうか</p>	
		<p>身の回りにあるものも使って制作に生かせよう</p> <p>影だけを意識するだけでなくディスプレイも意識したい</p> <p>影と現実の絵を組み合わせたら印象に残る作品になりそう</p>	
		<p>影、オブジェ、ディスプレイを作品全体として意識することで、作品に統一感が生まれ、より印象的な作品になる</p>	
広げる	<p>○新たな視点を見つけ出す 作品の提示 影とディスプレイとの関係性で、よく空間を意図した作品を紹介する</p>	<p>作品全体としての空間を意識して、再構成する 9時～12時</p>	<p>☆構想する力 ・自ら考えた影の形を表現するために、適した素材を考えて組み合わせることができる</p>
		<p>素材と影とのギャップがおもしろく、個性的だ</p> <p>形が影となっているので作者の思いが想像できる</p> <p>影と実物の絵との関係性がおもしろく、印象に残る</p>	
		<p>どのようにすれば、伝えたい思いを届けたいのか</p> <p>思いを伝えるには、多くの表現方法について知りたい</p> <p>おもしろく表現することで、関心をもってもらえるはず</p>	
		<p>伝えたい思いを相手に届けるためには、状況に応じて適した表現方法で制作を行うことが大切である</p>	
広げる	<p>○意図的なグループング 影を利用した作品は、見聞きを思いと相違を、設定し交流する</p>	<p>多様な表現方法に目を向け、追究していく</p>	<p>☆発想する力 ・影と影を映し出すディスプレイとの関係性を生かして、見る人を意識した工夫を考えることができる</p>
		<p>多くの作品を鑑賞したり、作品を制作したりしたい</p> <p>展示方法や場所を考えて多くの人に見てもらいたい</p>	