

美術科学習指導案

日 時：平成19年10月16日(火)第2校時
対象学級：大和中学校3年選択美術30名
場 所：大和中学校美術室
授 業 者：衛藤 拓典(教育センター所員)

1 題材名 「絵巻物『鳥獣人物戯画』を味わおう ～鑑賞と表現の両領域からのアプローチ～」

2 題材設定の理由

(1) 題材観

中学校美術科学習指導要領では、鑑賞の活動を通して「日本の美術の概念的な変遷や作品の特質を調べたり、それらの作品を鑑賞したりして、日本の美術や文化と伝統に対する理解と愛情を深め、美術文化の継承と創造への関心を高めること」ができるよう指導することが求められており、生徒たちに日本の美術作品に対する興味を持たせる必要がある。

絵巻物は、時間の推移を表現できるという特性を持っている。そこには作品の主題としての「物語」が「絵」と「ことば」によって表されている。言うなれば絵巻物は「物語と絵画のコラボレーション」によって生み出された日本特有の表現形式である。絵巻物の表現形式である卷子は、一度に画面全体を見渡すことができない構造であり、鑑賞者が絵巻物を見るためには「巻き取る」という主体的な行為が必要とされる。この巻き取るという行為によって、鑑賞者は絵巻物における時間の推移を自由に操ることが可能となり、絵巻物を味わうことができるのである。

絵巻物の成立や卷子という表現形式について学ぶことで、日本の文化や伝統についての理解を深めたい。また、「鳥獣人物戯画」に登場する兎や蛙などの動物達は、目にする機会も多く親しみやすい。擬人化されたキャラクター達のユーモラスな動作から絵巻物に表された物語を読み解くことで、生徒の想像力を高めることができると考える。さらに、擬人化や白描法などに触れることで、表現の手法や技法についての知識を広げたい。

(2) 生徒観

本選択美術の生徒は、鑑賞活動に対する関心が高く、意欲的に活動に取り組むことができる。絵巻物については、社会科で学んだ知識は持っているが、その特性や背景について詳しくは知らない。また、実際に卷子を巻き取りながら鑑賞したことのある生徒はいない。

(3) 指導観

指導にあたっては、絵巻物の連続性を生かし、鑑賞と表現の両領域を関連付けた指導を行うことにより、生徒のイマジネーションを喚起し、日本美術に対する興味を持たせたい。そのために「鳥獣人物戯画」を卷子の形態で「絵巻物」として鑑賞することで、絵巻物の構造について理解させる。また、画面から聞こえてくる音を想像し画中に書き込むことによって視覚と聴覚を結びつけて臨場感を味わわせたり、登場するキャラクター達の会話を考えることによって感情移入させたりすることで、生徒を物語の舞台の中へと入り込ませたい。さらに、「鳥獣人物戯画」は絵巻物の構成要素である詞書を欠いているため、鑑賞者は絵から受けたイメージによって物語を解釈する余地が残されている。そこで、予め欠落させておいた途中の画面を前後の状況から推理し、絵として表現させることで、絵巻物の主題である物語の存在について改めて考えさせたい。

3 指導計画 全2時間

- (1) 絵巻物について学ぶ。
- (2) 「鳥獣人物戯画」を味わう。
 - ・ ワークシート1（臨場感を味わう）
「絵の中から，どんな音が聞こえてくるかな？」
 - ・ ワークシート2（感情移入する）
「登場人物たちの会話を考えて，吹き出しの中に書き込もう！」
- (3) 欠落した画面を推理し，文章で表す。
 - ・ ワークシート3（推理する）
「登場人物たちはなぜ走っているのでしょうか？推理してみよう」（以上1 / 2時間）
- (4) 欠落した画面を絵として表す。
- (5) 描いた作品を鑑賞する。 （以上本時）

4 本時の展開（2 / 2時間）

(1) 本時の目標

- ア 前後の場面から推理して，欠落した画面を絵として表そうとする。【関心・意欲・態度】
- イ 自分の想像した画面を絵として表し，前後のつながりを考えた物語として表現できる。
【発想や構想の能力】
- ウ 絵巻物の表現方法について理解し，主題としての物語に気付く。【鑑賞の能力】

(2) 本時の評価規準

【関心・意欲・態度】
絵巻物に関心を持ち，欠落した画面を絵として表現しようとする。
【発想や構想の能力】
欠落した画面を絵として表し，前後のつながりを考えた物語として表現することができる。
【鑑賞の能力】
絵巻物の表現方法について理解し，作品を味わいながら鑑賞する。

(3) 教材及び機器・教具

教師	参考資料，活動プリント(画箋紙)，ワークシート， コンピュータ，実物投影機，プロジェクタ
生徒	参考資料，資料集，ワークシート，筆ペン，文鎮

(4) 本時の指導過程

過程	学 習 活 動	指導上の留意点	評 価 規 準	評価資料
導 入	1 本時の学習目標や内容を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> 「鳥獣人物戯画(甲巻)」のレプリカを提示し、前時の活動を振り返らせる。 		
展 開	2 猿・兎・蛙は、なぜ走っているのか、原因となった次の画面を想像して描く。	<ul style="list-style-type: none"> 欠落した画面(ワークシート3に続く画面)のイメージを、文章から絵へと具体化させる。 前後のつながりのある物語として表現させる。 画面上では次に来るが、<u>時間軸の上では前の出来事であることを押さえる。</u> 自分で考えた新しいキャラクターを登場させてもよい。背景を描き加えることで場面設定をしてもよい。 描いている内に、前時に推理した画面と絵の内容が変わってもよい。 <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>【準備するもの】</p> <ul style="list-style-type: none"> 活動プリント(画箋紙) 筆ペン </div>	<p>【関心・意欲・態度】</p> <p>絵巻物に関心を持ち、欠落した画面を絵として表そうとする。 なぜ走っているのか、擬人化されたキャラクター達が走る<u>必然性</u>に気付かせる。 絵として表す画面の前後を、再度振り返らせる。 作者であればどう表現するか考えさせる。</p> <p>【発想や構想の能力】</p> <p>欠落した画面を絵として表し、前後のつながりを考えた物語として表現できる。 絵巻物のキャラクターをトレースしてもよい。</p>	行動観察 ワークシート 活動プリント (画箋紙)
	3 友人の考えた画面を知る。	<ul style="list-style-type: none"> 作品を実物投影機でスクリーンに映し、自分の考えた画面を発表させる。 絵巻物には、主題としての物語が存在することを押さえる。 <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>【準備するもの】</p> <ul style="list-style-type: none"> 実物投影機 プロジェクタ </div>	<p>【鑑賞の能力】</p> <p>絵巻物の表現方法について理解し、作品を味わいながら鑑賞する。</p>	ワークシート
ま と め	4 絵巻物の表現方法や特性についてまとめる。	<ul style="list-style-type: none"> 「<u>鳥獣人物戯画</u>」は、<u>再構成された可能性があり、生徒の考えた場面設定も有り得た</u>ことを伝え、余韻を残して終わる。 		