

改訂

中学校

学習指導要領

の展開

美術科編

遠藤 友麗 編著

明治図書

事例2 「名画の中の富士を見つめる」

全学年

5時間

1 はじめに

鑑賞の題材については、「日本や諸外国の児童生徒の作品、アジアの文化遺産についても取り上げるとともに、美術館・博物館等の施設や文化財などを積極的に活用するようにする。」とされた。

本来は美術館や博物館に出かけ、本物と出会い、感じたことを大切にしながら鑑賞を深めることが望ましいが、地域によっては近くなかったり、出かけることが難しかったりする場合もある。また、これまでは鑑賞用の教材として、主に図録の写真やスライド、ビデオなどが用いられていたが、生徒にとって受け身的な鑑賞となりやすい面もある。そこで、コンピュータなどの教育メディアを使うことで、能動的、相互交流の新しい鑑賞が拓ける。

これは、コンピュータの得意とする画像の加工処理機能やインターネットの情報収集力を活用したもので、生徒が興味をもって主体的に鑑賞を進めることができ、またコンピュータの多様な活用方法を身に付けられるようにしたものである。

2 題材について

富士（山）は日本のシンボルとして広く世界中に知られている。また、日本の美術作品には、それをテーマにした名作がたくさんある。

ここでは、浮世絵として有名な葛飾北斎の「富嶽三十六景」を中心に取り上げ、様々に描き分けられた富士の表現を通して、木版画技術の巧みさやそれらを生み出した時代背景などを探れるようにした。

また、インターネットを使うことによって、作品を所蔵している美

術館から詳しい解説を得ることができたり、実際の富士の写真や映像をリアルタイムで手に入れたりすることもでき、生徒にとって具体的に身近なものとして鑑賞ができるようにした。

3 この題材で育てたい力

- (1) 美術作品に表された作者の心情や意図、表現の工夫を感じ取る力。
- (2) グループ活動を通して、お互いの考えを聞き合い、討論し、批評し合う力。
- (3) インターネットなどから情報を収集し、美術の表現や鑑賞に適切に選択し活用する力。

4 準備する物……パソコン、「富嶽三十六景」の画像データ、インターネット環境など

5 学習の展開（生徒の活動）

- (1) 次の中から自分を取り組みたいテーマを一つ選び、テーマ別のグループに分かれる。
 - ① 富士の表現に用いられた木版画の技法について探る。
 - ② 富士が描かれた場所を現在の地図から探る。
 - ③ 富士の配置や構図で作者が表したかった効果を考える。
 - ④ 作品に登場する人物がそれぞれ何をしているのかを考える。
- (2) 「富嶽三十六景」の中から、各テーマによって扱いやすい画像データを何点か選び、次のような要領でグループごとに進めていく。

①のグループ

画像表示用ソフトウェアの拡大機能などを使って、細かいところまで観察し、彫刻刀の彫りの巧みさやその効果などについて読み取って意見をまとめる。また、インターネットを使って、版木の種

類や刷りの手順などについて調べる。

指導のポイント：浮世絵の木版画は、庶民が手に入れやすいように発達した高度な印刷技術であり、絵師や彫り師、刷り師、版元などの共同作業によって作られていることを理解できるようにする。

②のグループ

作品に記されている地名を手掛かりに、地図を作成する。インターネットを使って、実際の写真を入手し、その形や見え方を比較して場所や位置を確かめ特定していく。

指導のポイント：撮影場所や季節で分類したデータベースを作り、「私の富嶽〇〇景」を作ると楽しい創作活動に発展できる。

③のグループ

画像加工用ソフトウェアの切り取り、貼り付け、拡大縮小、回転、透過などの機能を使って、富士山の位置を変えてみる。そのことによって、作品の中に描かれている他のものとのバランスや位置関係を知る。

指導のポイント：大胆に見える構図でも、いかにバランスよく様々なものが配置され構成されているかに気付けるようにしたい。

④のグループ

作品に登場する人物のポーズを実際に演じ、デジタルカメラで撮影する。画像加工用ソフトウェアの透過機能を使って、その画像を元の人物と重ね合わせて比べながら、登場人物になった気持ちで、作品の中の情景を見してみる。

指導のポイント：それにより、作者がどんな意図でその人物を配置したか、またその位置や動きが構成上の重要な要素になっていることに気付けるようにしてやる。

- (3) それぞれのグループで読み取ったこと、調べたことを発表し合い、違った観点からの考えを知ることによって、更に鑑賞を深めていく。

6 コンピュータを使ったその他の鑑賞例

- 建築や彫刻などの立体作品の鑑賞では、本物を見ることができる機会が少なく、写真や図版などの平面による鑑賞が多かった。しかし、科学技術の進歩により、パソコン上でも立体表示が可能となった。例えば、生徒作品をデジタルカメラで多方向から撮影した画像を、アニメーションG I Fなどによって立体画像として表わせる。
- 映像メディア表現の一つとして、ビデオカメラを使ったショート映画などの制作が考えられる。その際には、ストーリーを組み立てたり、いらない場面を削除したりする編集が必要である。パソコンを使うとデジタルデータとして扱うことができ、構成の順を変えたり、同じ場面を繰り返し使って効果を上げたりすることをプログラムを組んで行うことができる。

7 著作権について

コンピュータを使って画像などを扱う場合は、著作権に留意する必要がある。著作権には、著作物にかかる経済的利益を確保する無体財産権としての著作権と、著作物に具現化した著作者の人格的利益を確保する権利である著作者人格権がある。

著作権には、発表することで成立し、登録の手続きを必要としないものもある。生徒の作品にも発表することによって発生した著作権があり、著作物の利用に当たっては、著作者の許諾が必要である。

著作権は著作者の権利の保護を図ることを目的とするが、一方で文化の発展のために文化的所産である著作物の公正な利用を図る必要が

ある。著作権法はこの趣旨から、教育、福祉、報道等での目的のための利用等一定の場合には、著作権を制限し、著作物を一定の条件下に自由に利用できる場合を定めている。(法30条～50条)

ただし、無許可で加工したり使用したりして、自分の創作として発表すると著作権侵害になることもある。

(中川 賀照)

【編著者】

遠藤 友麗 (えんどう ともよし)
文部省初等中等教育局視学官

【執筆者】 (執筆順)

橋本 光明 信州大学教授
三原 忠 神奈川県横浜市立瀬谷中学校長
海老名智子 新潟県上越市立城西中学校
塚野 昭臣 北海道札幌市教育委員会指導主事
山田 一美 東京学芸大学助教授
山田 晋治 埼玉大学教育学部附属中学校
細谷 僚一 京都府京都市教育委員会人事主事
山口 喜雄 宇都宮大学助教授
齋藤 守彦 宮城県塩竈市立玉川中学校
須藤 昭人 東京都国分寺市立第二中学校
増本 淳子 佐賀県玄海町立有浦中学校
中川 賀照 奈良県立教育研究所教育資料係長
鈴江 芳美 徳島県鳴門市立第一中学校
尾崎 正明 東京国立近代美術館企画・資料課長
佐々木 晃 宮城県仙台市立富沢中学校
笹森 義男 青森県弘前市立第二中学校

改訂中学校学習指導要領の展開 美術科編

1999年12月初版刊 © 編著者 遠 藤 友 麗
発行者 藤 原 久 雄
発行所 明治図書出版株式会社
<http://www.meijitoshoco.jp>
(企画)仁井田康義 (校正)相田芳子
東京都豊島区南大塚 2-39-5 〒170-0005
振替 00160-5-151318 電話 03(3946)3153
営業開発センター 電話 048(256)1175

* 検印省略

印刷所 横山印刷株式会社

本書の無断コピーは、著作権・出版権にふれます。ご注意ください。

Printed in Japan

ISBN4-18-717302-1

ISBN4-18-717302-1

C3037 ¥1680E



9784187173023



1923037016808

定価 本体 1680 円 + 税

- 総則編 _____ 児島邦宏・佐野金吾編著
- 国語科編 _____ 河野庸介・金子 守編著
- 社会科編 _____ 澁澤文隆・佐伯真人・大杉昭英編著
- 数学科編 _____ 根本 博・杉山吉茂編著
- 理科編 _____ 江田 稔・三輪洋次編著
- 音楽科編 _____
- 美術科編 _____ 遠藤友麗編著
- 保健体育科編 _____ 本村清人・戸田芳雄編著
- 家庭分野編 _____ 河野公子編著
- 技術分野編 _____ 河野公子・渡邊康夫・安東茂樹編著
- 外国語科編 _____ 平田和人編著
- 道德編 _____ 七條正典編著
- 特別活動編 _____ 森嶋昭伸・鹿嶋研之助編著
- 総合的学習編 _____ 山極 隆編著