
東北芸術工科大学 紀要

BULLETIN OF TOHOKU UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

第30号 2023年3月

「デザイン演習(教職)」のカリキュラム構築と授業実践

Curriculum Development and Classroom Practice of "Design Exercise for Teacher Training Course"

黒木 健 | KUROKI Ken

「デザイン演習(教職)」のカリキュラム構築と授業実践

Curriculum Development and Classroom Practice of "Design Exercise for Teacher Training Course"

黒木 健 | KUROKI Ken

This paper reports on the practice of the "Design Exercise for Teacher Training Course" that the author has been teaching since the academic year 2021.

It consists of the concept of curriculum development, classroom practice, outcomes, and challenges. Many students have had educational experiences as "students" until a few months ago. Now they have changed their position to that of "teachers" and are acquiring the knowledge and skills to provide education in this class, which mainly targets first-year students.

It is positioned as their first step, and our responsibility is to effectively pass the baton to future classes for teaching. To increase students' understanding and motivation in only 15 classes, the pillars of curriculum development were composed of (1) sharing of prerequisite information, (2) division of school types. (block system), (3) lesson cycles, (4) introduction of practices, (5) feedback and sharing.

Despite many restrictions due to the COVID-19 pandemic, the term-end class evaluation showed that the contents and methods were well received by about 90% of the students. Improvement ideas included providing opportunities to exchange information before finalizing the subject. Therefore, from the academic year 2022, portions of each block will run concurrently so as to overlap, allowing time for information exchange.

Keywords:

美術教育、デザイン教育、教職課程

art education, design education, Teacher Training Course

1.はじめに

本稿は、令和3年度より筆者が授業担当となった「デザイン演習(教職)」の実践報告論文である。カリキュラムを構成する上でのコンセプト及び授業実践内容を、筆者が作成した授業スライドや受講生の授業成果物と共に提示し、令和3年度における成果と課題を述べていく。

教員養成に関する先行研究として、大坂(2016)は学部1年次の社会科教員志望学生が①「被教育体験」や②「大学カリキュラム」の影響により、どこまで社会科観や授業構成力を変容させることができるかについて明らかにした¹。本授業も「中学校や高等学校の生徒」から「教職を目指す大学生」に移った主に学部1年生によって構成されることから、①「被教育体験」からの転換と②「大学カリキュラム」の効果的な展開と学びの2つの視点は教科・科目が異なっても重要なものとして筆者は捉えている。また、本授業は次年度以降の教職系授業に効果的にバトンを渡すことも責務であると考え、そのためには教職に関する知識を深め、教職に対する意欲を高めることが重要となる。15回という限られた授業回数の中でこれらのことを実現させるためには、綿密なカリキュラム構築が必要となる。

「デザイン演習(教職)」は、中学校教諭一種免許状(美術)や高等学校教諭一種免許状(芸術科・美術)の取得を目指す本学芸術学部美術科の7つのコース(日本画・洋画・版画・彫刻・工芸・テキスタイル・総合美術)の主一年生が履修する必修科目である。これら7つの所謂アート系コースの学生に対して、デザイン領域の知識や指導技能を身に付けてもらうことにこの科目の役割や責任がある。令和3年度までは本学教職課程担当教員がコーディネーターとなり、デザイン工学部の教員がオムニバス形式で課題を提示して展開していた。その授業全体を令和3年度から引き継いだのが筆者である。筆者は令和1年度末まで秋田県の公立高等学校の美術教員を30年間勤めた。その中で多様なオリジナル題材を開発し、それらの成果を美術系学会等での発表、大学での特別講話、高等学校芸術科美術の教科書及び指導書の執筆をし、文部科学省の研究指定校等も担った。それらの経験や成果を本学学生の学びに寄与できればという思いで授業担当をお受けすることとした。

授業は週に1コマであり、履修学生数は、令和3年度の前期が18人と25人のクラス、後期が18人と17人のクラ

ス、令和4年度の前期が17人と21人のクラス、後期が8人と11人のクラスとなった。

2.カリキュラム構築のコンセプト

(1)シラバスの構成の留意点

15回の授業にどのような流れをつくってシラバスを構成するのか、まずはその基盤を設定した。受講対象の学年が1年生ということから、要点を抑えながら平易に、そして次年度以降に続く教職関係科目に効果的に接続できること、教育実習や採用試験、学校現場に入った時の対応に留意し以下の5つの柱を設定した。

1 前提となる情報の共有

2 校種等の分割(ブロック制)

3 一貫した活動サイクル

4 授業実践の紹介

5 フィードバックと共有

続いてそれぞれの具体的なイメージを設定した。

1 前提となる情報の共有

受講生の異なる認識の解消

a アート²とデザイン

- ・アートの機能
- ・デザインの機能

b 学習指導要領

- ・法的性格と改訂
- ・予測困難な社会の対応
- ・社会に開かれた教育課程
- ・表現と鑑賞、共通事項の構成
- ・中学校と高等学校の差異
- ・指導と評価の一体化
- ・教科書の活用

2 校種等の分割(ブロック制)

指導対象と指導内容の明確化

- ・中学校美術科
- ・高等学校芸術科美術
- ・情報メディア表現
- ・デザインの鑑賞

3 一貫した活動サイクル

ルーティーン化のメリット享受

- ・題材プランの作成(テンプレート活用)

- ・題材プランの共有
- ・題材プランの試行
- ・題材プランの試行報告(グラフィックレポート)
- ・題材プランの試行報告の共有

4 授業実践の紹介

創造的で挑戦的な授業実践の聴講

- ・中学校現役教員による実践紹介
- ・筆者による高等学校の実践紹介

5 フィードバックと共有

実践の承認と実践資源の蓄積

- ・題材プランへのフィードバック
- ・実践報告へのフィードバック
- ・実践課題のPDF化による資源蓄積

特に留意する点は、実感を伴ったデザイン教育の理解である。そのために各受講者における異なる被授業経験から生まれる美術教育への認識を活用する。前期、後期それぞれの第1回目の授業において、中学校と高等学校におけるデザイン題材の授業経験をアンケート調査して情報を収集する。その結果を全体で共有し、学習指導要領の内容との比較により自身の経験を批判的に捉えるきっかけとする。これはあくまで批判的な行為であり、否定的な行為を目的としない。学生は往々にして自分自身の美術の授業経験が全国一律に行われていると認識する傾向がある。学習指導要領の目的に沿いながら、自身の経験を効果的にアップデートしなければ、ソサエティ3.0時代における実施題材を、ソサエティ5.0の予測困難な未来を生きていく生徒の育成にペーストする恐れがある。しかし残念なことに現在の美術教育をみると、この状態が蔓延していると言わざるを得ない。未来の美術教育を担う本授業受講生には、積極的に魅力ある題材を開発・設定し、効果的な授業展開によって当該生徒に深い学びが生まれることを願い本授業を行っていく。

(2) 授業展開のイメージ

授業の流れは、令和3年度までの本授業の実施方法であるオムニバス形式のイメージを導入する。当時の課題制作に代わって具体的な校種等の題材プランニングと実践、報告、共有のサイクルを授業の構成要素としてそれをブロックと命名する。図1はその内容を授業で説明した際のスライドである。

受講生はまず題材プランを作成する。提出後は受講者全員でそれらを共有する。その中から1つを選び、受講生



図1 授業ブロックの説明図(筆者作成)

自身が当該校種の生徒となった仮定で題材を試行した後、その結果や改善の視点を作品写真や短文などを使って表す「グラフィックレポート」でプラン作成者にフィードバックする。それが受講者全員の貴重な題材資源となって残っていく。

校種等の順番は、中学校、高等学校、デザイン領域の映像メディア表現、デザイン領域の鑑賞とした。中学校をスタートとして高等学校に繋ぐのは発達段階に沿った流れをつくるためである。その後続く映像メディア表現と鑑賞は中学校・高等学校の両校種に共通する活動事項である。受講生が中・高合計6学年の中から自分の意図に応じて選ぶ「選択の機会」をつくることにも留意した。以上の授業展開をイメージ図にしたのが図2である。

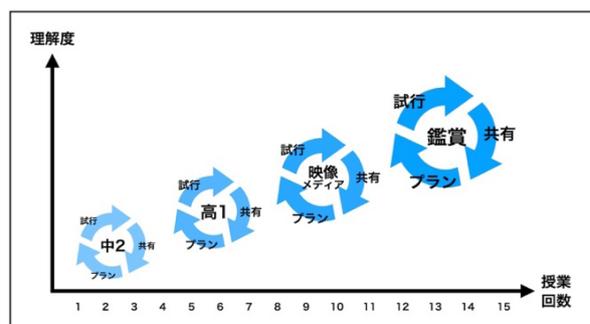


図2 授業展開のイメージ図(筆者作成)

(3) 15回の授業構成

表1は図1のイメージを15回の授業に落とし込んだカリキュラム構想時期の構成表である。

中学校のターゲットを2年生とした理由は、第一に1年生を対象にした場合、指導内容が「自分を含めた」デザイン表現活動³となることから、明確なデザイン領域の学習内容の理解に乏しい受講生の段階では、題材プランが自己表現(アート)の内容に近づく恐れがあるからである。一方

授業回	対象等	想定学年	活動内容
1	ガイダンス		
2	中学校	2年	プラン
3	中学校	2年	試行
4	中学校	2年	共有
5	高等学校	1年	プラン
6	高等学校	1年	試行
7	高等学校	1年	共有
8	映像メディア表現	任意	プラン
9	映像メディア表現	任意	試行
10	映像メディア表現	任意	共有
11	外部講師による特別講話		
12	鑑賞	任意	プラン
13	鑑賞	任意	試行
14	鑑賞	任意	共有
15	まとめと振り返り		

表1 15回の授業の構成表

で学年の中間である2年生と設定することで、その両側の学年である1年生と3年生の活動をイメージしやすくなるのが期待できると考えた。学習指導要領では2年生と3年生が一体的に扱われており、「社会性や客観性を一層意識して」⁴授業を行うこととしていることから、本授業受講生は明確な「客観的な視点」をイメージして授業プランを作成することが期待されるのである。

高等学校については、学校事情によって美術Iを1年生で実施せず、2年生以降で実施する場合がある。しかし一般的には1年時において美術Iを実施していることから本授業においては美術Iを1年生で実施と設定した。さらに高等学校における美術の授業は、普通科必修修科目として他の音楽、書道、工芸と共に「芸術科」の一つとして学習指導要領に設置されている美術と、専門科目として設置されている「美術科」があるが、その設置比率および受講人数は圧倒的に芸術科美術が多い。そのため本授業では芸術科美術を主に扱う。高等学校普通科における美術Iは、厳密には「高等学校芸術科(美術I)」が正しい表記となり、中学校2年は「中学校美術科第2学年」となるが、本授業では便宜上、「高等学校芸術科(美術I)」を「高校1年」、「中学校美術科第2学年」を「中学2年」と表記する。

3.令和3年度(前期・後期)の実施内容

(1)授業スライドについて

授業スライドはMacのKeynoteで作成し、画面は16:9のワイド画面、スライド上部のタイトルバーは青色、背景はスライドを見た時の柔らかさを印象付けるため薄淡い黄色に統一した。授業終了後には全スライドをPDFで書き出し、NETBUSの授業資料にアップすることで受講生が授業の振り返りに活用できるようした。図3はそのスライドの事例で、授業ガイダンスで提示した授業の流れを提示したものである。



図3 授業の流れの提示した授業スライド(筆者作成)

(2)ガイダンス【第1回授業】

1) 受講生の調査(診断的評価)

初回である第1回の授業の冒頭は授業者の自己紹介を行い、その後に受講生の診断的評価として、以下の項目をオンラインアンケート作成ツールであるMicrosoft Formsを使用しアンケート調査した。

- ・学籍番号
- ・氏名
- ・専攻
- ・出身高等学校
- ・学科等(普通科や専門科、総合学科について)
- ・高等学校時代の部活動
- ・教職を目指す理由(自分の希望、保護者などの希望)
- ・就職希望先(校種別、就職)
- ・教職に就きたい現時点の本気度(数字から選択)
- ・アートとデザインの違いの既習状況
- ・デザインと工芸の違いの既習状況
- ・パソコンの操作能力の度合い
- ・プレゼンテーションソフトの操作能力の度合い
- ・先生になったらどのような授業をしたいか

- ・中学校におけるデザイン分野の授業経験
- ・高等学校におけるデザイン分野の授業経験

2) 授業の目的と目標の共有

アンケート調査終了後は授業ガイダンスに移った。ガイダンスのポイントは、受講生に「普通科目としての美術教育」の視点を明確にもってもらうこととした。これは中学校だけでなく高等学校の美術教員に必要かつ大切な視点である。受講生はアートに関する専門教育の環境に属している。表現活動に強い興味があり、表現意欲も高く、技能にも優れ、多少の困難を乗り越える精神力をもっている。しかし、中学校の美術や高等学校芸術科の美術で学ぶ生徒の多くは

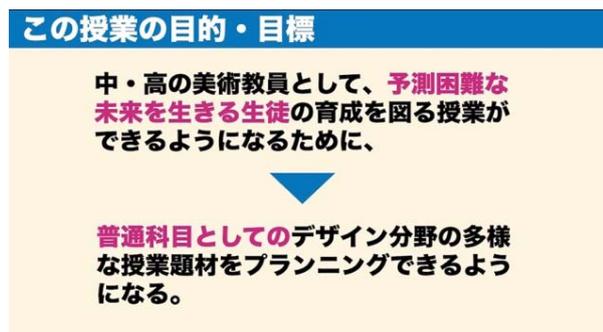


図4 授業の目的と目標を示した授業スライド(筆者作成)

その対極的な生徒も含まれる学習環境なのである。その上で「予測困難な未来」を生きていく資質や能力を授業を通して育成していく立場となる。これらのことを踏まえて本授



図5 普通科目と専門科目の対比イメージを示した授業スライド(筆者作成)

業の目的と目標を、図4を使って提示した。

普通教育や普通科目を受講生に意識させるために作成したのが図5である。

普通科目としての美術の授業を実施する際の留意事項をまとめたのが図6である。

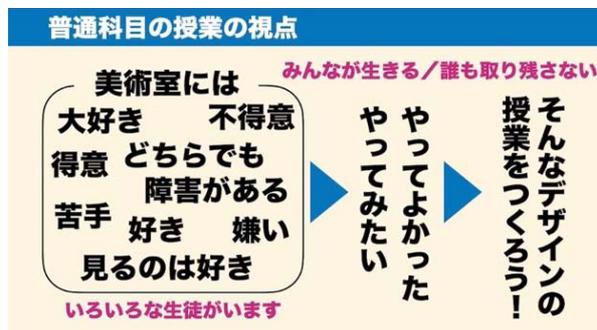


図6 普通科目の授業の視点を示した授業スライド(筆者作成)

3) アンケート結果からみるこれからの授業

本授業の目的や目標の一連の説明をした後に提示したのが図7の学習指導要領を説明する文部科学省のホームページを使ったスライドである。ここでのポイントは、全国どの学校でも一定の水準の授業が保てるようにするため学習指導要領は存在し、時代の変化や社会の要請に合わせておよそ10年に1度改訂されていることである。この学習指導要領を理解することで一定の水準が保てる授業ができ、理解できずに授業を実施すると水準以下となる恐れがあることを強調した。

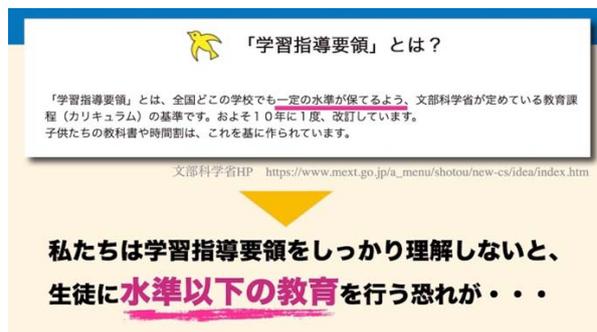


図7 文部科学省のホームページの表示部分を使って作成した学習指導要領の説明スライド(筆者作成)

これを踏まえて授業冒頭で実施した「中学校時代のデザインの授業経験」のアンケート結果をスクリーンに映した。図8はそのスライドである。高等学校の美術は選択性のため、ここでは全員が履修した中学校におけるデザインの授業経験に限定して提示した。



図12 机上に並べられた中学校の教科書を閲覧している様子(筆者撮影)

3) 題材のプランの作成

筆者が作成した題材プランの記入用テンプレート(Wordデータ)は以下の項目で構成されている。

- ・対象と内容
- ・題材名
- ・なぜこの題材を実施したいのか
- ・使用する素材や道具
- ・授業のおおよその流れ
- ・評価の予測(A評価、B評価、C評価)

この内容は学習指導案の構成を元に作成しており、次年度以降の美術科教育法や教育実習等とのリンクを想定している。受講生はそれぞれの項目を埋めていくことで自然に題材実施のイメージがつけられる。テンプレート右側の「評価の予測(A評価、B評価、C評価)」は、「A:十分満足できると判断されるもの」、「B:おおむね満足できると判断されるもの」、「C:努力を要すると判断されるもの」に相当する。



図13 中学校2年の題材プラン(学生作成)

4) プランの共有と試行、グラフィックレポートの作成

提出された題材プランは、授業クラス全員で共有された後に、その中から1プランを選び実際にプランに沿って制作

する「試行」の段階に入る。その経験は図14のように成果物の写真及び感想や改善案と共に「グラフィックレポート」の形でまとめられ提出される。

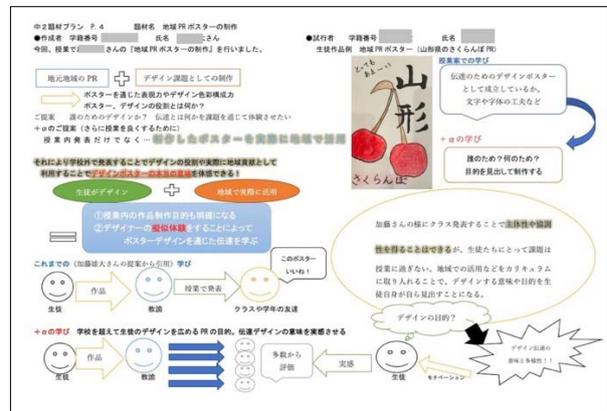


図14 試行の過程や成果物によるグラフィックレポート(学生作成)

5) グラフィックレポートの共有とふり返り

提出されたグラフィックレポートは、その元となった題材プランと共に1つの冊子化されたPDFファイルとして編集し、受講者全員に配布した。多様な授業題材の開発の理解につながる受講生の資源として、このPDFファイルが今後も活躍することを願っている。

(4) 高等学校1年の題材プラン【第5~7回授業】

1) 高等学校学習指導要領の解説

高等学校学習指導要領の美術関連の内容において、中学校と一番異なるのは、普通科目と専門科目に分かれているところが挙げられる。その説明のために作成し提示したのが図15である。



図15 高等学校芸術科(美術)における授業構成の授業スライド(高等学校学習指導要領を元に筆者が作成)

普通科目である芸術科美術の指導内容の構造は、絵画やデザインなどの指導事項がA表現の下位に置かれ、その下にア発想や構想、イ創造的な技能の指導事項が置かれ

ている。これは中学校の学習指導要領のそれと逆という特徴がある。(図16)



図16 高等学校における美術の授業の構図の授業スライド(高等学校学習指導要領を元に筆者が作成)

高校美術の誤解

高校の美術は専門科目だ。

高校の美術は選択性だから、美術が好き、得意な生徒が集まっている。

図17 高等学校における授業の誤解を示した授業スライド(筆者作成)

筆者が30年間高等学校の美術教員として痛感したのが図17の2つの誤解である。ひとつは高等学校の芸術科美術は「普通科目」と設置されているにもかかわらず、それを担う美術教員が「専門科目」としての認識が強い傾向があること。そしてもうひとつが、芸術科目が「選択科目」であることから発生する美術教育関係者の誤解である。江口善之著「美術科教育法」(昭和堂)のP.26では、「高等学校「美術」は芸術4科の中からの選択必修となっていますので、履修する生徒が一応美術が好きで興味や関心を持っていると考えられます。その点授業を展開しやすいといえます。」と述べられているが、音楽、美術、書道、工芸の4科がその高等学校に設置されていることは稀であり、故に少ない選択肢の中から好きでもない科目を消極的な理由で選択しているのが実情なのである。筆者が勤務したX高等学校で5年間調査した結果、音楽と美術しか設置されていない中で、美術を選択した理由は「音楽が苦手だったから」「音楽は一人で歌わされるから」など消極的理由で美術を選択した生徒が毎年半数を超えていたのである。

少子化に伴い高等学校の入学者数が減少する中、それに伴い教職員の定数も下がることで芸術科目が高い確

率でカリキュラムから外されるターゲットとなり、結果的に芸術科目が本来音楽、美術、書道、工芸の4科が揃うことが望ましい中、3つ、2つ、さらには選択科目でありながら1つしか当該高校で芸術科目が設置されないということもあるのである。そうなる何が起こるかという、希望する科目が開設されていないことから「仕方なく」他の芸術科目を「消極的な理由」により選択することになるのである。筆者が以前勤務した高等学校において数年間継続的に調査した結果、毎年半数以上の生徒が「仕方なく」美術を選択していたことが明らかになった。図17のような気持ちで授業を行うことは生徒にとっても授業者にとっても不幸なことと言ってよいだろう。

図18は高等学校美術IIにおけるデザインの授業を行う上で留意すべき内容を示したスライドである。ここで重要なことは、生徒自ら課題を発見し、造形の要素を活用してその課題を解決することである。取り組む課題(題材)は授業者である先生が決めることではないのである。本授業の受講生が最も困難に感じる事が十分予想される。

中学校から高等学校へのデザイン

中1	自分を含めた身近な相手を対象として
中2 & 中3	客観的な視点をもって、社会性や客観性を一層意識
高1	社会性をもった活動生活や社会の中に課題を発見

図18 校種、学年別のデザイン指導内容を示した授業スライド(中学校及び高等学校学習指導要領を元に筆者が作成)

2) 高等学校教科書の閲覧

中学校と同様に本学教職課程が所蔵している高等学校美術の教科書を授業教室にて閲覧した。(図19)



図19 高等学校芸術科美術の教科書を閲覧している様子(筆者撮影)

3) 高等学校1年の実施題材のプラン

中学校の題材テンプレートにおける「構成や装飾、伝える、使う」の3つの表現カテゴリーを、高等学校の内容に則して「装飾、視覚伝達、使うもの、環境」にテンプレートを変更し題材プランの作成を行った。図20は受講生が作成した題材プランである。



図20 高等学校1年の題材プラン(学生作成)

4) 高等学校1年プランの共有と試行

図21は受講生が作成した高校1年題材プランのグラフィックレポートである。



図21 高等学校1年の題材プランを試行したグラフィックレポート(学生作成)

5) グラフィックレポートの共有とふり返り

中学校と同様に提出されたグラフィックレポートは、その元となった題材プランと共に1つの冊子化されたPDFファイルとして編集し、受講者全員に配布した。多様な授業題材の開発の理解につながる受講生の資源として、このPDFファイルが今後も活躍することを願っている。

(5) 映像メディア表現の題材プラン【第8～10回授業】

1) 映像メディア表現の解説

高等学校の特徴として、映像メディア表現が(1) 絵画・

彫刻、(2) デザインに並ぶ形で設置されている。この映像メディア表現は前々回の学習指導要領改訂において新設された事項である。その当時から(1) 絵画・彫刻と(2) デザインのように必ず扱うものとしては設定されておらず、選択して扱うという内容に留まっている。映像メディア表現は、その性質からA表現(1) 絵画、彫刻、(2) デザインのどちらにも対応することができる。そのため、例えば映像メディア表現によって「目的や機能」をベースとした(2)の題材を実施する際は、客観的視点を明確にした実施が大切となる。図22はそれらのことを説明するために作成したスライドである。

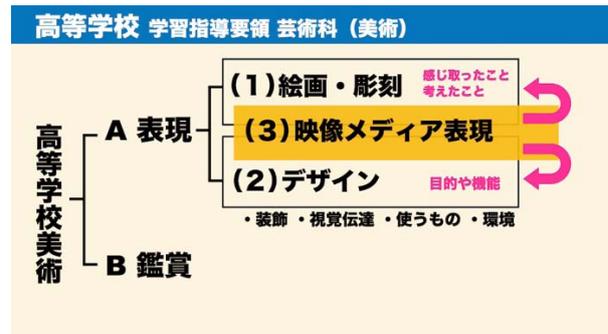


図22 映像メディア表現の解説スライド(高等学校学習指導要領を元に筆者作成)

中学校においても映像メディア表現の導入は、当該学習指導要領の第4章「指導計画の作成と内容の取扱い」の「2 内容の取扱いと指導上の配慮事項」において「美術の表現の可能性を広げるために、写真・ビデオ・コンピュータ等の映像メディアの積極的な活用を図ること。」と明記されている。

図22は、伝統的な絵画表現との比較から映像メディア表現の特徴などを考えるために作成した授業スライドである。



図22 映像メディア表現の解説スライド(筆者作成)

2) 実施題材のプラン

図23は映像メディア表現の題材プランである。映像メディア表現の題材プランにおいては、中学校か高等学校の指定は設けず、受講生が自らの判断で任意の校種と学年を設定し、当該学習指導要領を参考に題材プランシートを作成させるようにした。



図23 映像メディア表現の題材プラン(学生作成)

3) 映像メディア表現のプランの共有と試行

図24は映像メディア表現の題材プランのグラフィックレポートである。



図24 映像メディア表現のグラフィックレポート(学生作成)

4) グラフィックレポートの共有とふり返り

提出されたグラフィックレポートは、その元となった題材プランと共に1つの冊子化されたPDFファイルとして編集し、受講者全員に配布した。

(6) 中学校美術教諭による特別講話

第11回目の授業には外部講師による特別講話を設定した。当該の外部講師は中学校の美術科教員を想定しており、実際にはその実践内容のレベルの高さから当初より秋田県の中学校美術科教諭である田中真二郎氏を特別講

師として考えていた。幸いにも本人から特別講師を快諾いただき実現することができた。田中氏は秋田県内外で授業実践の講話を担っている他、文部科学省の研究指定校を受けるなど信頼を受ける授業を実践されている。さらに図25の単著「造形的な見方・考え方を働かせる 中学校美術題材&授業プラン36」(明治図書)を上梓し、美術大学の通信課程の教科書を執筆するなど、全国の多くの美術教員に影響を与えている。図25は特別講話の様子である。

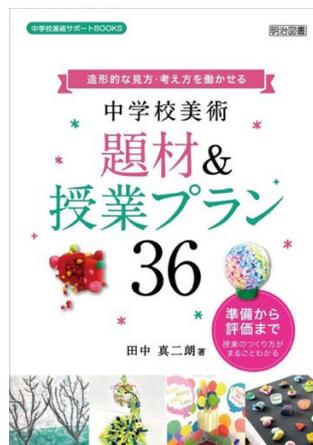


図24 田中真二郎先生の単著



図25 田中真二郎先生による特別講話の様子(筆者撮影)

特別講話において、田中氏は本授業のスライドを取り入れながら講話を進めていただくことで本授業の信頼性を高めていただいたように感じる。授業後に受講者が作成した「気づきと学び」では、主体的に活動する生徒の姿や、創造的な題材開発と展開に驚嘆する内容を随所に見ることができた。

(7) 高等学校の実践紹介

第12回の授業は筆者が担当し、高等学校の授業実践の紹介を行った。主な紹介題材は以下のとおりである。

- ・自分の名前の「ロゴアニメーション」
- ・授業時間割のリデザイン
- ・伝えられなかったあの気持ちを伝える「フリップブック」
- ・「ドリンクTVCM」の制作
- ・「学校創立100周年TVCM」の制作
- ・授業題材の流れのビジュアル化
- ・農家の皆さんを元気づける「案山子」の制作
- ・世に出そう「ふるさと切手」
- ・私の好きなものの「パンフレット」制作
- ・トイレの乱雑解消「トイレトペーパーストッカー」制作
- ・どうしたらいい？ 雨具かけの上の乱雑防止デザイン
- ・階段上がりをちょっと快適に！「蹴上がり面のデザイン」
- ・トーンを生かした「ティッシュボックス」のデザイン
- ・地域の「商店ポスター」制作
- ・デザインの視点で「お菓子のパッケージの鑑賞」
- ・デザインの視点で「画材の鑑賞」
- ・デザインの現在・過去・未来
- ・大学資料送付請求はがきの鑑賞

高等学校在職時に美術選択者の授業内容の理解を支える目的で作成した「美術の授業ナビ」も紹介し、実物のPDFファイルも提供した。この「美術の授業ナビ」の特徴は、「美術って何だろう?」「美術ってどうして大切なんだろう?」「アートとデザインの違いは?」「試行錯誤ってどうすればいいの?」など、日々の授業における生徒のつぶやきを図示を使って一問一答のシート形式により43枚で構成しているところにある。また、それぞれのシートの下部には自分の考えを記入するコーナーをつくり、授業者からの一方的な説明を鵜呑みにして理解するのではなく、自分の考えを記入することで批判的に美術に関する事象を捉えることに留意した。このナビは高等学校入学後の授業ガイダンスに使用するだけでなく、各題材の補助資料や、年度のまとめとしてポートフォリオにも活用できるように1枚ずる分割した状態で生徒に配り、2つ穴ファイルにて保持させたものである。図26はその表紙で、図27は代表的な6枚のシート画像である。



図25 田中真二郎先生による特別講話の様子(筆者撮影)

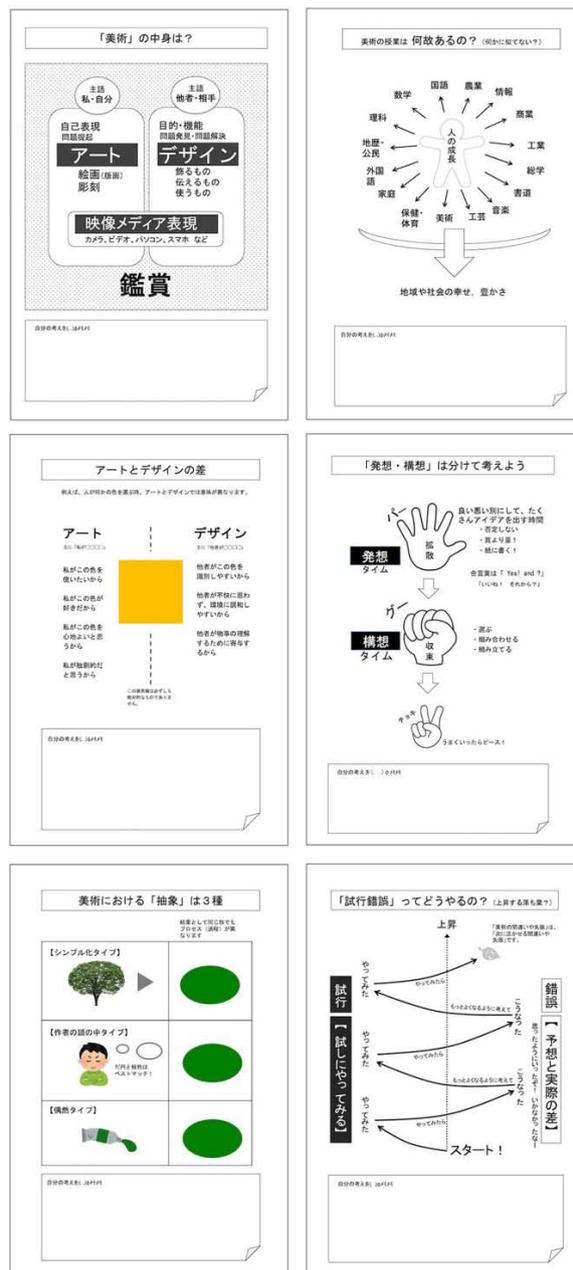


図27 「美術の授業ナビ」より6枚のシート(筆者作成)

このワークシートはこの鑑賞活動をととも分かりやすく表しており、多くの受講生がこのプランに取り組んだ。

4) グラフィックレポートの共有とふり返り

提出されたグラフィックレポートはととも密度の濃いものとなった。図33はその中から代表的なものを抽出した。このワークシートのアイデアは、令和3年度後期の授業で生かされ、デザインの鑑賞プランにおいてはワークシートのみを提出する活動に更新されたのである。ワークシートは授業活動において生徒の活動を見とるためにととも重要なツールである。その一方、授業者である美術教師の意図的な導きも発生しやすいことも事実である。生徒の多様な気づきや学びを保証する効果的なワークシートの在り方を学ぶ機会をつくってくれた図32のプラン提案者には感謝の気持ちでいっぱいである。



図33 鑑賞題材を試行したグラフィックレポート(学生作成)

5) 次年度へのメッセージ作成

前期のまとめとして、半年間の苦労や学びを次期の受講生に伝える「学びのメッセージシート」をグラフィックレポートの作成経験を生かして作成した。このシートは実際に後期の受講生全員に手渡され、大いに感謝された。また、この記載内容から受講生の本授業の学びのポイントを得ることができたことも収穫であった。図34～図36はそのメッセージシートである。

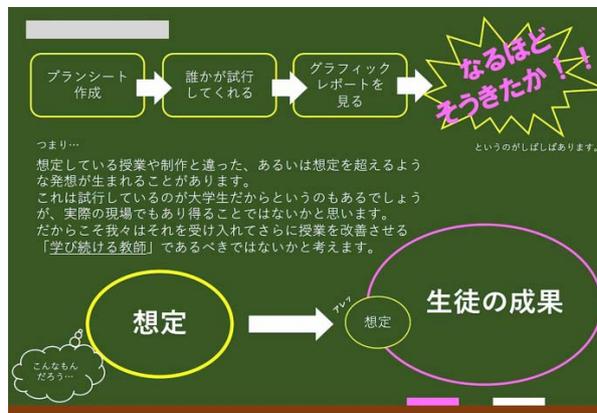


図34 学びのメッセージシート(学生作成)

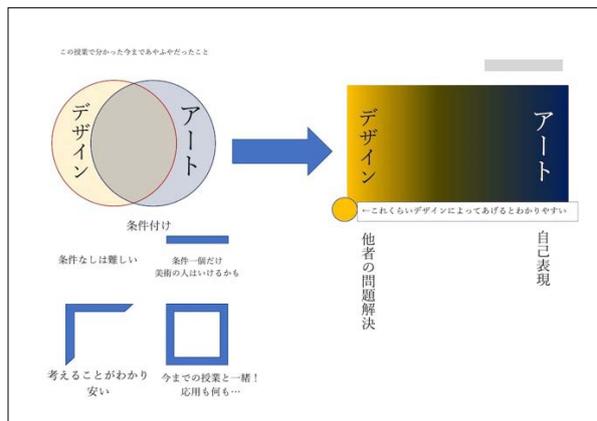


図35 学びのメッセージシート(学生作成)

3.授業の評価

(1) 大学が実施している授業改善アンケートより

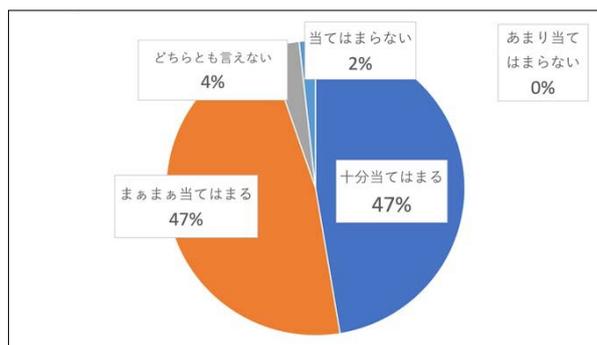


図36 設問「あなたは、この授業内容を理解した」

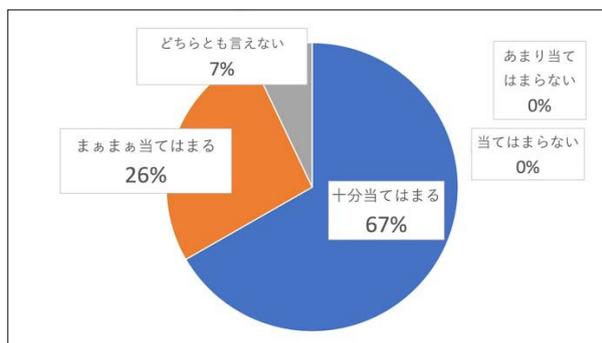


図37 設問「この授業の内容は、ねらいや目標に対して適切な質と分量だった」

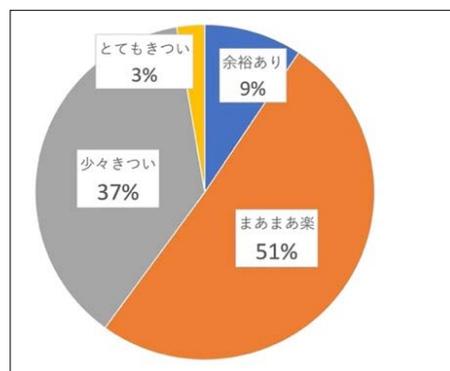


図40 設問「ブロック内におけるプラン作成、試行、報告の負担の度合い」

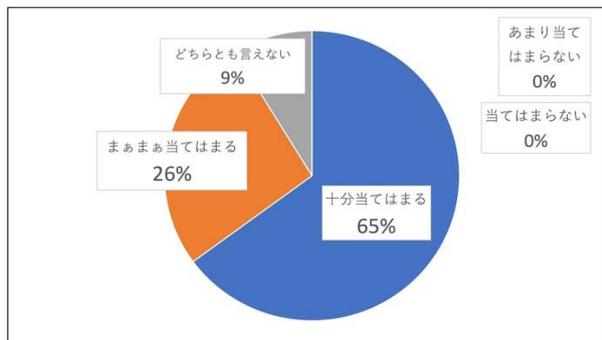
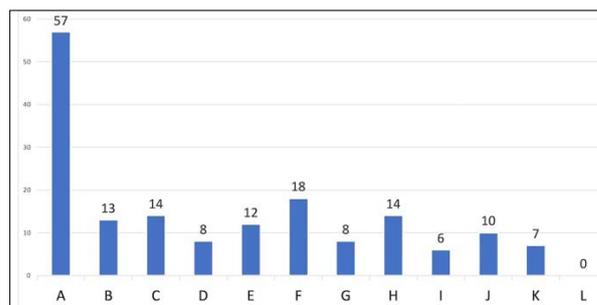


図38 設問「あなたは、この授業で学習意欲が高まった」



- A : アートとデザインの授業の違い
- B : 学年別のデザインの授業の違い
- C : 学習指導要領の読み方
- D : 自分たちの授業経験の情報交換
- E : デザインの授業の評価方法
- F : デザインの授業の発想方法
- G : デザインに関する実技
- H : デザインの授業の実例を知ること
- I : ICT、情報メディア表現について
- J : デザインの鑑賞について
- K : 自分たちのパソコン技能の向上
- L : その他

図41 設問「この授業を学ぶ上で重要度が高いと思う事項」

アンケート回答者は、

令和3年度前期

クラス01 15/18人 83.3%

クラス02 17/25人 83.3%

令和3年度後期

クラス03 11/18人 83.3%

クラス04 14/17人 83.3%

であった。

アンケート回答者は、

令和3年度前期

クラス01 17/18人 94.4%

クラス02 22/25人 88.0%

令和3年度後期

クラス03 18/18人 100%

クラス04 16/17人 94.1%

であった。

(2) 授業が独自に実施した授業改善アンケートより

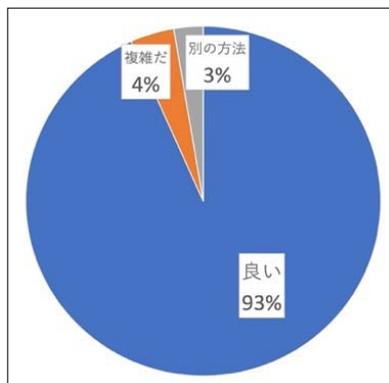


図39 設問「4つのブロックに分けて授業プランを進行させたことについて」

大学が実施したアンケートと授業が独自に実施したアンケートの回答者が異なるのは、アンケートの実施期間が異なったことがその要因である。

(3) 大学が実施している授業改善アンケートより自由記述

1) 良かったこと

令和3年度前期受講生より

授業の実例や、生徒の制作した実物を鑑賞として取り入れながら、実際にその授業の内容を体験しながら進めていくというやり方は、意欲の向上にも気分転換にも繋がってとても

楽しかったです。また、レポートや授業の構想案の提出の流れも一定で、同じ流れを崩さず進んでいったので、わかりやすく感じました。

いろいろな人のデザインシートを共有しているのが良かった。

誰かが立案した題材を取り組むことが初めてだったのでとても楽しかったです。

授業内容がすごくよかったです！他の大学の人に話をしたが、なかなか無い授業なようで受講してよかったと感じている。

ゲストの先生の授業があったことで、より実践的に知れた。

美術の授業がどう社会の役に立つのかも学べたので、美術の授業の大切さを知った。授業で使った実物を用意してくださっていたので色々と実感が湧いた。随時生徒たちの理解力を誉めてくださったので色々とやる気が出た。

令和3年度後期受講生より

課題が取り組みやすかった。

課題で制作したものに対する講評があったこと。

相互評価があったことで常に客観的な視点で自分の授業プランを制作する事ができた。

具体例がかなり身近であって分かりやすかった。

2) 改善の要望

令和3年度前期受講生より

授業題材を考える際に、課題提出の前に意見を共有し相談し合う時間が欲しかったです。

リモートでも良いのでは

すごく濃い内容の授業だったので、もう少し立案や試行に時間が欲しいと思うシーンがいくつかありました。

感染予防のため、仕方が無いのかもしれないが、対面であ

るメリットが少なかった。

4. 令和4年度における改善内容

アンケートの結果を踏まえ改善策を講じた。授業題材を考える際に、課題提出の前に意見を共有し相談し合う時間が欲しかった、プランの立案や試行に時間が欲しい、という内容に対して評価が良好であったブロック制と活動のルーティーン化を維持しつつ、扱う校種等を4つから3つに減らし、減らした分をそれぞれの活動に1時間ずつ加えプランの共有や提出までの期限に余裕をもたせる取り組みをスタートさせることとした。

令和4年度前期においては、受講生と年齢に近い高等学校1年からスタートし、映像メディア表現は高等学校と中学校に内在させることとした。図42は受講生に提示した令和4年度前期の授業の流れの説明スライドである。



図41 令和4年度前期の授業の流れの説明スライド(筆者作成)

さらに令和4年度後期においてはさらに改善を進め、各ブロックの一部を重複させることで図42のように一層の余裕を確保できる計画とした。



図42 令和4年度後期の授業の流れの説明スライド(筆者作成)

5.成果と課題

2.(1)シラバスの構成と留意点で提示したように、下記の5項目の授業設定により本授業である「デザイン演習(教職)」の受講生の理解や意欲を向上させることを目指した。

1 前提となる情報の共有

2 校種等の分割(ブロック制)

3 一貫した活動サイクル

4 授業実践の紹介

5 フィードバックと共有

その成果を、3.授業評価と照合しながら確認していく。

大学独自の授業改善アンケートからは、「授業内容の理解」、「授業内容の適切な質と分量」、「学習意欲が高まったか」、それぞれで約9割の受講生から「十分当てはまる」「まあまあ当てはまる」の肯定的な回答を得ることができた。また、本授業独自の授業改善アンケートからは、「4つのブロックに分けて授業プランを進行させたことについて」において約9割の受講生から「良い」との回答を得た。「ブロック内におけるプラン作成、試行、報告の負担の度合い」については、半数を若干超える6割が「楽に対応できた」部類に返答し、4割が「きつさを感じた」部類に返答した。

これは上記5項目それぞれと比較すると、「1 前提となる情報の共有」の一連の活動によって9割の受講生の「授業内容の理解」(大学実施のアンケートより)につながったとみることができると考えられる。「2 校種等の分割(ブロック制)」の取り組みは、「4つのブロックに分けて授業プランを進行させたことについて」(授業独自のアンケートより)に対して約9割の受講生が「良い」と返答したことから成功したとみることができるとは思えないかと考える。「3 一貫した活動サイクル」は、自由記述の「レポートや授業の構想案の提出の流れも一定で、同じ流れを崩さず進んでいったので、わかりやすく感じました。」によって評価された面があるのではないかと考えた。「4 授業実践の紹介」についても自由記述の「ゲストの先生の授業があったことで、より実践的に知れた。」によって評価を得ることができるとは思えないかと考えた。「5 フィードバックと共有」に関しても「いろいろな人のデザインシートを共有しているのが良かった。」「誰かが立案した題材を取り組むことが初めてだったのでとても楽しかったです。」で評価を得ることができるとは思えないかと考えた。特に「楽しかった」と感じてもらえる取り組みができたことは授業者として嬉しい限りである。そして何

より本授業の受講生が、教職の授業に対して「意欲を高めることができたか」について、「この授業で学習意欲が高まった」(大学実施の授業改善アンケート)において91%の受講生から肯定的な返答を得たことは取り組み全体が良好な評価を得たものと考えられるのではないかと感じた。

一方、改善点については、第4章の「令和4年度における改善内容」で述べたように、対応を進めているところである。令和4年度の成果については稿を改めて報告する予定である。

本授業で重要度が高い内容として最も多くの票を集めた「アートとデザインの授業の違い」については、適切な事例の収集や、受講生に気づきを与えるような方策を引き続き検討していく。

註、参考文献

- 1 大坂遊「教職課程入門期における社会科教員志望学生の社会科観・授業構成力の形成過程とその特質 — 被教育体験と大学カリキュラムの関係に注目して—」, 社会科研究, 2016, 85巻, pp.49-60.
- 2 中学校及び高等学校学習指導要領において、「アート」という表現は用いられていない。本授業においては受講生に説明した上で便宜上、「絵画や彫刻などによる表現」を「(本来は「ファインアート」ではあるが)アート」として扱った。
- 3 文部科学省「中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 美術編」, 日本文教出版株式会社, 2017, pp.61.
- 4 同上, pp. 91,