

1 題材名 オリジナル！ふろしき染め

2 題材の目標

- ・ふろしきや染色について関心をもち、意欲的にふろしき染めに取り組もうとする。
(美術への関心・意欲・態度)
- ・目的や条件などを基に、形や色彩に対する豊かな感覚を働かせて、表現の構想を練ることができる。
(発想や構想の能力)
- ・材料や用具の特性を生かし、表したいイメージをもちながら、創意工夫して表現することができる。
(創造的な技能)
- ・自他の作品のよさや美しさ、作者の意図や表現の工夫などを感じ取り味わうことができる。
(鑑賞の能力)

3 題材の指導について

本題材は、図柄を考えて型紙を切り抜き、その形を繰り返しながら装飾模様をつくるステンシルの技法でふろしきを染める活動を行う。中学校学習指導要領美術科第2学年及び第3学年の内容A(2)アでは、「目的や条件などを基に、美的感覚を働かせて形や色彩、図柄、材料、光などの組合せを簡潔にしたり総合化したりするなどして構成や装飾を考え、表現の構想を練ること。」と示されている。本題材では、正方形の画面にどのように図柄を配置するかを考え、美しく平面を構成する力を身に付けることができる。また、ふろしきを染めることで日本の伝統的な美術への関心を高め、理解を深めることができる題材であると考えられる。

これまでの授業では、布に染料で染めるとやり直しができないため、生徒たちは慎重に形や色彩を考えていた。しかし、染めた後に「やっぱり違う色にすればよかった。」や「模様と模様のつながりがうまくいかなかった。」という感想を持つ生徒も少なからず見られた。このことから、授業における構想の段階での手立てを工夫する必要があると考える。

そこで、全体と部分とのバランスを考えながら、自分の感覚を働かせて形や色彩の構想を練るためにコンピュータの描画ソフトを活用する。コンピュータの描画ソフトは、形を変えたり図柄の場所を選んだりすることが何度でもでき、色も自由に変えることができる。学習過程においてこれらの活用を図ることで、生徒は自分のイメージする形や色彩を試しながら考え、表現の可能性を広げるとともに、形や色彩に対する豊かな感覚を働かせることができると考え、本題材を設定した。

4 題材の評価規準

美術への 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
ふろしきや染色について関心をもち、意欲的にふろしき染めに取り組もうとしている。	目的や条件などを基に、形や色彩に対する豊かな感覚を働かせて、表現の構想を練っている。	材料や用具の特性を生かし、表したいイメージをもちながら、創意工夫して表現している。	自他の作品のよさや美しさ、作者の意図や表現の工夫などを感じ取り味わっている。

5 指導と評価の計画（8時間取扱い）

次	時	学習活動	関	発	創	鑑	学習活動に即した評価規準・評価方法
1	1	題材について理解する。 ・様々なふろしきを鑑賞し、よさや美しさを感じ取る。	◎			○	・ふろしきや染色について関心を持ち、意欲的にふろしき染めに取り組もうとしている。 （観察・ワークシート） ・様々なふろしきのよさや美しさ、表現の工夫などを感じ取り味わっている。 （観察・ワークシート）
2	②	作品の構想を練る。 ・コンピュータを活用し、自分のイメージする形や色彩を試しながら構想を練る。		◎			・目的や条件などを基に、形や色彩に対する豊かな感覚を働かせて、ふろしきの図柄の構想を練っている。 （観察・作品・ワークシート）
3	2	型紙をつくる。 ・全体と部分のバランスを考えて図柄を切り抜く。			◎		・形の表し方を身に付け、表したいイメージをもちながら、創意工夫して表現している。 （観察・作品）
4	2	ふろしきを染める。 ・構想を練ったことを基に、美しく染める。			◎		・材料や用具の特性を生かし、表したいイメージをもちながら、創意工夫して表現している。 （観察・作品）
5	1	鑑賞会をする。 ・出来上がった作品を鑑賞し、よさや美しさを伝え合う。				◎	・自他の作品のよさや美しさ、作者の意図や表現の工夫などを感じ取り味わっている。 （鑑賞カード・観察）

6 本時の指導

(1) 目標

目的や条件などを基に、形や色彩に対する豊かな感覚を働かせて、ふろしきの図柄の構想を練ることができる。

(2) 準備・資料

コンピュータ，ワークシート

(3) 展開

学習活動・内容	指導上の留意点・評価
1 本時の課題を確認する。 目的や条件を基に、形や色彩を工夫してふろしきの図柄の構想を練ろう。	・コンピュータでつくった作品を数点提示し、課題への関心を高められるようにする。 ・物を包んだ状態のふろしきを提示し、布の重なりや形などを視覚的に捉えやすくする。
2 描画ソフトの使い方を知る。 (1) 画面を正方形にする。	・教師用コンピュータの画面を示し、描画ソフトの使い方が視覚的に分かるようにする。

- (2) 図形ツールやタッチペンで形を描く。
- (3) コピーと貼り付け機能を使い，図柄を連続させる。

3 ふろしきの図柄をコンピュータで制作する。

- (1) 図柄を描く。
- (2) 繰り返しの図柄をコピーして貼り付ける。
- (3) 色彩を考える。

- ・簡単な図柄を提示し，実際に描くことで使い方を理解できるようにする。
- ・繰り返しの図柄はコピーや貼り付けの機能を活用することを伝える。
- ・形を回転させる機能があることを伝えて，効率よく図柄を描けるようにする。
- ・まずは図柄の形を考えて全体の配置を決めるように助言する。
- ・図柄と配置が決まったら，色彩を考え，何パターンか試してみるように伝える。

評価

目的や条件などを基に，形や色彩に対する豊かな感覚を働かせて，ふろしきの図柄の構想を練ることができたか。（観察，作品）

4 本時の振り返りをする。

- ・工夫している作品を紹介し，全体で共有する。
- ・自分の課題に対してどのくらい取り組むことができたかを自己評価表に記入して確認できるようにする。