

第8章 芸術科の取り組み

I 昨年度の芸術科の研究概要

昨年度、芸術科では「生徒の表現力の向上を図る授業の創造 ―言語活動を充実させた芸術教育―」というテーマで授業研究を行った。具体的には、音楽・美術・書道の芸術の授業において、表現と鑑賞の領域で言語活動を取り入れた。

美的な要素を言語で表現することは難しい。しかし、非言語の部分を大切にしながら言語活動をバランスよく取り入れる工夫をした。その結果、自らの感動や思いを言語でまとめたり、思考力を深めて他者に伝えたりする作業が、作品づくりや演奏などにおいて豊かな心を育み、感性豊かに表現する力やコミュニケーション能力を高めるといふ点で有効であった。

今後の芸術の授業においては、非言語の部分も大切にしながら、作品のプレゼンテーションをするときの論理的思考力、論理的表現力や素晴らしい作品に出会ったとき、言葉にできないくらい美しい光景や対象に出会ったときなど、それらを感性豊かに感じ取り、自分の中で整理して他者に分かりやすく伝えるための言語力を向上させる取り組みを継続して行う必要がある。更に、芸術的な感受を得て表現に生かすため、知識や技術を確実に習得させ、生徒の五感全てを刺激しながら感性を高め、表現力の向上を図る授業の研究を進める必要がある。

II 今後の研究サブテーマ

昨年度は、言語活動を充実させた授業を通して、感性豊かに表現しコミュニケーション能力を高める指導方法を研究してきた。とりわけ表現力に焦点を当て、一定の成果を上げることができた。しかし、まだまだ表現力豊かに授業に取り組んでいるとは言い難い状況がある。特に最近の生徒は、幼少期から物づくりの経験が少なく創造力や構想力に乏しい傾向にある。作品制作や演奏を行う上で必要な、作業の流れや完成までのプロセスについて十分な理解ができないまま、その題材を終えてしまう生徒も少なくない。

そこで本年度は、言語の部分だけでなく、ICTを活用した授業を模索することにした。そして、例えば書道での筆や音楽での楽器の使用・表現方法を視覚的に捉えることを通して、場面に応じた思考力や判断力を養い、感性豊かな表現力に結びつけることを目指す。

以上のことから、本年度の研究サブテーマを「ICTを活用した思考力・判断力・表現力の向上」とする。そして本年度は、ICTを活用した取り組みを行っている他校の実践を調査し、本校生徒の実態に即した取り入れ方を研究した。

Ⅲ 音楽の取り組み

本校では八年間「パソコンで楽曲を作成しよう」という授業を実践してきた。この授業はパソコンを使用するという点、また自分で作成した結果を再生して確認できるという面白さがあり、前向きに取り組む生徒が多い。この授業で得られている ICT による生徒の音楽力向上について簡単に報告する。

音楽の授業内容を組み立てる場合「歌唱・器楽・鑑賞・音楽理論」という柱が重要になる。本校の生徒の実態としては、特に理論的な内容は苦手な生徒が多く、楽譜に表記されている内容を読み取れない者が殆どである。また、中学校までに習得した内容がアンバランスで、音符の区別はつくが、拍子やリズムとどう関連しているか、記譜上の位置などの理解が曖昧である。また、ピアノを弾くことができれば、楽曲の全体像を把握しやすいが、単旋律を奏でられるリコーダーのような楽器を扱える生徒が殆どであるため、曲全体を捉える力がどの程度あるか確認することが難しかった。

この実態を改善するためパソコンを使用し、DTM（デスクトップミュージック）を活用することによって、従来の授業では補えなかった内容を学ぶことができるようになった。その利点と音楽力の向上について考えてみると、ローランド社の「ミュージッククリエイター」というソフトは、マウスを使用しながら楽譜に音符を打てるものであり、最高 16 段 100 種類以上の音色を再生できる。テンポの変化や段毎に音量の変化も可能である。カラオケの伴奏程度の楽曲を作り出せるといっても過言ではない。但し、自然な雰囲気仕上げるには、かなりの時間と相当の音楽知識とソフトを操れる高度な技術が必要である。

授業では時間に制限があるので、先ず正確に音符を打てることから始める。生徒の多くは五線譜に手書きで音符を書くと、一小節の中に、いい加減なバランスで書いてしまう。四分の四拍子なら何音符がどの位置にどう入るか、特に付点音符の長さについて正確に解っていなかったり、休符の意味やシンコペーションについてなど様々なことが曖昧なままの状態に陥っている。

1 2 進法で音譜の長さや位置が表記されることが理解できないと正確に打てない仕組みになっている「ミュージッククリエイター」がこの曖昧さを解決してくれる。例えば四分音符の長さは（1:000 = 960）で八分音符は（480）である。四分音符と八分音符がタイで結ばれていれば（1:480）ということになる。付点八分音符は（720）であり、付点二分音符は（3:000）である。これに何小節・何拍目という表記で音の正確な位置が示される。参考楽譜を見ながら同じように音符を記譜しようとして上手くいかず苦勞する生徒も少なくない。

この意味が理解でき、参考通りにメロディーが打てると殆どの生徒が必ず「ああできた」「面白い」という声を上げ始める。更に同時に何種類かの音色を鳴らせると意欲が高まり、休憩時間でもそのまま作業を続ける生徒まで出てくる。特にドラムやベースなどが再現できるようになるとやる気が増す傾向である。発展していくと、音量を変化させたい、テンポを変えたい、こんな音色はないかという質問が増え、生徒同士でソフトの扱い方を教え合ったり、互いの楽曲の出来具合を聴きあって批評したりする。

曲の完成度は様々であるが、今までの音楽の授業では知識と技術がアンバランスであり、理解

度は高いが演奏能力が劣っていた生徒にとって DTM は格好の教材である。なぜなら、再生はコンピューターが正確に行い、しかも同時に多数の楽器が鳴らせる。ある意味で間違わない。アンサンブルで楽器演奏するときのように、周りについていけない状況は無いのである。楽曲の全体像をどう理解しているか、再現しようとしているかも授業者に伝わりやすい。また、発展的に作曲に取り組むことも可能である。

これからの課題として考えてみると、確かに利点も多い DTM ではあるが、限られた時間の中でどこまでの完成度を求めるかは難しい。また、ある意味で機械的な音楽と芸術的な音楽の違いを感じさせ考えさせなければ人間の感情を表現した奥深さなどを軽視してしまう可能性もある。音楽の授業ではメディアを活用して感受させることも多く、どういう目的で何をどう提示するかがかなり重要になる。ICT を活用するには、授業者がその操作方法を熟知し、生徒にどういった力を付けようとしているか目標を明確にしておく必要がある。

IV 美術の取り組み

本年度の芸術科の研究サブテーマ「ICT を活用した思考力・判断力・表現力の向上」は、平成 25 年度の広島県高等学校美術・工芸部会の研究テーマ「ICT の可能性を探る」と重なっている。そこで、ICT の活用について先進的な役割を果たしている「呉宮原高等学校」「可部高等学校」「広島大学附属高等学校」の取り組みを参考にし、本校生徒の思考力、判断力、豊かな表現力の向上に繋がられるよう整理した。その一部を次に示す。

他校の事例より

事例 1

パソコン・プロジェクターを使用し、ドローイングにより創造的なイメージを膨らませる授業。

事例 2

パソコン・プロジェクターを使用し、課題説明や作品の解説、生徒が自分の作品のプレゼンテーションを行う授業。

事例 3

電子黒板を使用し、諺を絵文字にしていく課程を説明したり、組み替えによるイメージの変化の説明をしたり、また、投影機を使用し、グループの中から作品を選び生徒に説明をさせる授業。

広島大学附属高等学校公開研究授業風景

グループでの作品制作の構想を練る過程の説明や作品に対するアドバイスを発表。

発表順も電子黒板の「サイコロ」を転がして決定。

絵と文字を組み替えて提示し、表現の幅を広げる。

現在、本校の授業では、インターネットから生徒に作品制作のための資料提供を行ったり、デジタルカメラで生徒作品を撮影し参考作品として使用したり、画像で課題制作過程の説明などを行っている。また、美術Ⅱの頭部塑像制作時には、互いの頭部を様々な角度からデジタルカメラで撮影し、立体としての空間意識の向上を図り、作品制作に入るようしている。

次年度は、ICT 機器について、生徒実態や授業形態に即した効果的な活用を図り、創造的な思考力・的確な判断力・豊かな表現力の向上につながる学習の充実を目指したい。

IV 書道の取り組み

これまでの書道の授業においても、ICT 機器との関わりを持つ場面があった。例えばパソコンを使う方がよい授業があった場合は、授業担当者が資料をスキャンして生徒に合うように加工したり、業者に加工をお願いしたりした。

しかし、情報機器を中心にした授業は行っていなかった。見せたい資料があれば、コピーしたものを提示したり、配付したりして授業を展開したことがほとんどである。

そこで、ICT の活用について先進的な役割を果たしている「広島大学付属高等学校」の取り組みを参考にし、本校に取り入れることができる部分がないかどうか検討した。

事例 1

鑑賞作品の解説を行う授業

事例 2

電子黒板を使用して課題説明、生徒の清書作品を画像で整理した授業

事例 3

デジタルカメラで撮影した製作過程等の写真をパソコンで整理した活動

事例のように、課題説明や作品鑑賞に ICT 機器を用いた授業を始めることから検討した。そして、今年度、プロジェクターを設置したこともあり、鑑賞作品の解説を行う際にプロジェクターを用いた授業を本校でも試してみた。また、生徒自身による作品のプレゼンテーションに使ったりもした。

これについて、今年度、別の学校の事例で、生徒が半紙作品を掲げて生き生きしたプレゼンテーションをする実践を見た。実際、多くの学校では、書道の授業に ICT のなじみがないと思われる。本校でもプロジェクターを用いた作品鑑賞や生徒のプレゼンテーションは初めてだった。賛否は両方あると思われるが、大映しにすると作品がはっきり分かり、生徒同士のコミュニケーションに役立つ展開となった。

製作過程を提示するのに ICT 機器を用いることも検討した。以前、別の学校の篆刻の授業において、プロジェクターで先生の作業過程を映し出し、実技指導に役立たせた実践を見たことがある。そこで今年は速篆刻の授業に取り入れてみた。しかし、事例 2・3 のようなデジタルカメラやパソコン、電子黒板を自在に使った展開は、まだ技術的にも施設面でも難しいと感じられた。

以上のことから、当面次年度はプロジェクターなどの ICT 機器の基本的な使い方をマスターしていきたい。まずは、授業の流れを説明できるようになり、学習活動や言語活動などにおける活用を工夫していきたい。また、さらに他校の実践を調査し、思考力・判断力・表現力の向上というテーマにつなげていきたい。

VI 今後の課題

芸術の授業において、ICT を活用した研究を展開している学校は音楽や美術科では多いが、書道ではまだまだ少ないと思われる。しかし、一部先進的な取り組みを進めている学校もあり、学べることが多い。研修に赴くことができれば今後参考にしていきたい。

今後の授業研究の視点としては、言語活動の充実、コミュニケーション能力の育成、感性を高めること、豊かな心を育むこと等がキーワードになる。次年度以降、ICT を活用した授業を展開することで、生徒の芸術的諸能力をどのように向上させていくかが課題である。