

## 授業参観レポート

### 美術（一年生）上杉先生の「考えさせる」授業を考える

新任二年目の上杉先生は、鑑賞をグループ活動で行いました。生徒の頭はフル回転！

#### 一年ぶりの参観

九月も終わりが近づき、ようやくエアコンを切っても快適に授業ができるようになってきた。二学期中間考査の時間割が発表される二二日に、上杉和香奈先生の美術の研究授業を参観した。新任二年目である上杉先生の授業を見るのは一年ぶり。職員室では席が近いこともあり、日ごろからどんなことを考え、気掛けているのかを身近に感じながら過ごしているため、今回の研究授業での取り組みに期待を抱きながら参観した。

#### 生徒を惹きつける授業展開

「視覚に訴えることが大切」とはよく言われることだが、スライドの一枚目がそれを物語る。授業開始前に提示された三〇種類のハサミの画像。これを見るだけで「今日の授業は何をするんだろう」と意欲を掻き立てられる。「あ、これ持ってる」「あれはこういう風に使うやつだ」生徒の会話が飛び交う。もう

授業は始まっていた。始業後すぐに上杉先生

「ハサミは単に切るための道具なのに、なぜこんなにたくさん種類があるのでしょうか？班の人と話し合ってください。」この問いかけで生徒は一斉に意見を出し始める。つかみは上々。その後の展開に期待が持てる導入であった。その後の説明、活動の指示、スライドの文字と発言のバランス、それぞれが生徒の耳にスツと入っていく、生徒の動きに表れる。もともと生徒の扱いには慣れている上杉先生ならではのスムーズな展開であった。デザインの美しさや使いやすさには、誰が、何のために、どんな場面で、どんな気持ちで使うことが想定されているのか、制作者の意図が隠れている。デザイン鑑賞の根幹ともいえるこの部分に、生徒の意識が注がれていく。

#### 主体的な姿勢を引き出す技術

この後、生徒は二つの製品（体温計と水運びローラー「Qドラマム」）のデザインを分析し、

グループ内で気付きを出し合ったうえで、クラスで共有した。タブレットに表示した体温計に自らの気付きを書き込む。班で意見を出す際は、他者の意見は異なる色でメモする。出来上がったものをTeamsにアップし、教室前方のスライドに投影して発表を行った。生徒は少し緊張していた様子だったが、それま



グループ活動の様子。自分の気付きと他人の気付きを色違いで書き込む。この「あーでもないこーでもない」が大切。

での展開とグループ活動が程よいウォームアップになっており、それぞれの意見を堂々と発表していた。いわゆる「足掛け(Scaffolding)」が程よく施された素晴らしい展開である。この点は、参観をしていた若手の先生にもベテランの先生にも、大いに参考になったことと思う。

## 二年目の挑戦

意外にも「鑑賞の授業は苦手なんです」と上杉先生。思えば一年前に私が参加した授業も鑑賞であった。「深まっていけない」「理解したとしても活かされていない」生徒の知識をいかに浸透させるかをテーマに取り組んでいるとのこと。振り返りを行ったときに生徒が「〇〇が分かった」と書いたら、その授業



書き込みを終えたpdfファイルをTeamsにアップし、クラス全体と気付きを共有。クラウドに上げておけば、提出も兼ねる。

は失敗。生徒が授業で得たものを抽象化して言語化できたり、行動変容を引き起こせたりしたら、その授業は成功したと判断する、と目標を立てた。そんな模索の中の、今回の研究授業であった。私は正直「知識・技能の定着」を上杉先生ほどに深く捉えている自信はない。なぜこのような発想で授業設計を行えるのか、上杉先生の問いかけのうまさは何に起因するのか。先生曰く、「大学の授業で座学なんてほとんどなかったんです」「一日観光地を巡り、魅力を伝える商品開発をしました」「たくさん『なぜ』を聞かれて答える授業がありました」等々。なるほど。普段から上杉先生の「総合的な探究の時間」の指導はうまく機能しているように感じていたが、「若い先生はさすがだな」ぐらいにしか思っていなかった。大学での授業の様子を聞くと、そこに上杉先生の原点があるのだと合点がいった。先生にとっては二年目の挑戦であるが、そのストーリーには（少なくとも私にとっては）教師として見習うべき点が多かった。

## 教師のスキルとICT活用

授業におけるICT機器の利点は大きく分けて二つあると考える。まず一つ目は、もとも教師が持っている授業スキルを補完する働きをするもの。今回の研究授業で言うと、パワーポイントのスライドの文字情報や画像、

他には班で作った資料を素早く前方に映し出すこと、等がそれに相当する。上杉先生の問いかけをより効果的に、授業展開をよりスムーズにする働きをしており、その力がうまく発揮されていた。ただ単純に「生徒の顔が上がる」「モチベーションが向上する」という生徒の見た目の変化に収まらず、教師の持ち味を加速度的に向上させる働きがあると思う。そういう意味では、本校でも一人でも多くの先生方にICT活用に、その第一歩を踏み出してもらいたいと願っている。二つ目がより重要だと思うのだが、ICTが入ることによって、授業のデザインそのものが変化するというものだ。つまり、ICT導入以前では発



カラーのワークシートも準備しておき、タブレットが使えない生徒に対処する。先生は他のICTトラブルにも対策を準備していた。

想できなかった授業展開が、導入後に発想可能、実現可能になるということだ。今回の研究授業では、細かいことだが、カラーのワークシートを事前に生徒のタブレットに配付済みの状態で授業を始めることができたことだ。この大掛かりなバージョンが「反転授業」などになるのだろうが、これこそが教育現場における「ICT導入」と「Dx（デジタルトランスフォーメーション）」の分かれ目と言えるだろう。ICTを活用していても授業スタイルが変わらないのであれば、その授業は「ICTを活用した授業」止まりである。ICTが入ることによって以前はできなかったこと、例えば「発表機会を設ける」とか「対話の場面を増やす」とか「個別最適化を目指す」



最後に教科書を開いて生徒の興味に基づき知識を拡張する。「教科書を開くこと」に意味付けがなされている。なかなかできないことだ。

等、を実現することを目標としたい。日本人は苦手とよく言われるのがこの部分である。頻繁に例に挙げられるのが、我々もなじみの深い「パソコン上で押印できる」システムである。あれを作るときに「印鑑決済そのものを変えてしまう」という発想に至れないのが日本人のダサさの典型だ、とある在日外国人経営者が言っていた。「そこまで言わなくても」と私は思ってしまうのだが、その部分が日本の「デジタル敗戦」の遠因であると考える日本人も増えているようである。授業に置き換えると、確かに自分も抜本的な転換ができていない日常を反省する。今後は授業Dxができるように、そしてその先にある「個々の教師のスキル拡張」が可能になるように、先生方とアイデアを共有していきたいと思う。

### 探究的な学びを目指すこと

授業に話を戻すが、現在「探究的な学び」を総合的な探究の時間以外の教科でも目指すことが求められている。美術という科目は、その内容からも探究的な学習と親和性も高いと考えられるため、その視点で授業を振り返る。(ただ、学習指導要領の文言に則って美術の探究的な学びを論じることは、専門外であるから避けたい。)今回の研究授業でどの部分が探究的であったかと考えると、生徒がデザインに込められた「デザイナーの工夫」を見

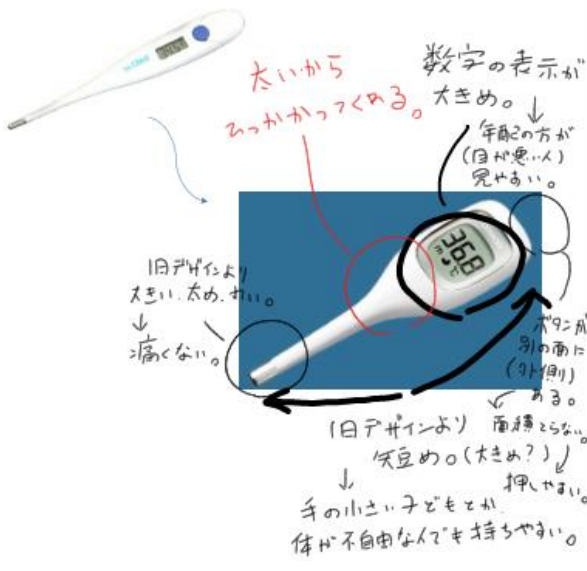
つける活動であろう。生徒は自由な発想で考え、主体的に対話的に学びを深められていた。その授業設計そのものは探究的な学びを目指していたと思う。では生徒は「本当に探究的に学んでいたか」と考えると、やはり不足しているところがあったと言わざるを得ない。どういふことかと言うと、生徒は「自由に発想して」と指示はされていたものの、「正解を見つけにいった」ということである。先生が指示したやり方で、先生が求める正解を全員で探していた活動であった。生徒は「デザインはデザイナーの善意が前提になっている。だから『良いこと』を言わなきゃ」と当



1人1台端末を利用することも日常風景になりつつある。使うことが目的化しないこと、学習者の対話的で深い学びを担保すること、日々振り返っていきたい。



こんな画像が1つあれば、生徒は勝手に動き始める。教科書の扉絵の1つだが、教科書も魅力あふれるものになった。



生徒のワークシート記入例。色分けしたり目立たせるところは太字で書いたりして、ペンをうまく使っている。

個人やグループでのワークに真剣に取り組めたか (5)・4・3・2・1  
 人の暮らしに寄り添う「優しいデザイン」とはどんなデザインだと思うか？  
 年齢や性別、障がいなど困っている人が「便利」かと思えるデザイン。  
 世界中の人が 違いの壁をこえ同じように使えるデザイン。  
 感想  
 1つの製品でもたくさんの「優しいデザイン」の工夫がこめられていて、  
 普段使っている物にも何か工夫があるか探してみたいと思いました。

ある生徒の感想には、「普段使っている物にも何か工夫があるのか探してみたいと思いました」とある。つまり今回の授業は成功ということだ。

向を向いており、一つの大切な取り組みであった。また、先月は数学と物理の先生がコラボ授業を行つたらしい。そのような地道な試みを奨励し、一人一人の視座を少しずつ上げることで、生徒は本当の学びをしていくのではないだろうか。

たり前のように考えていたのではないか。デザインに対して批判的に思考したり、ネガティブな視点を投げかけたりすることは無意識のうちに避けていたのではないか。仮にデザインに対して否定的な発言があったとしたら、発言者はひねくれた性格だとレッテルを貼られたのではないか。(実際、研究授業で題材として扱った水運びローラー「Qドラム」はマネタイズできていないらしい。しかし「普通のバケツより値段が高そうなのに貧困国で使えるの?」とかいう発言は聞かれなかった。)

「美術」という科目である以上、発問に「美術」的な正解があるのは当たり前であるが、

探究的な学びで期待されている「答えのない問いへの挑戦」には至っていないように思われる。それが無茶な要求であるとは十分承知の上で、今回の授業テーマの下でいかにして探究的な学びが達成され得ただろうか。

**新しい授業が秘めているもの**

ひとつのヒントと考えられるのが、上杉先生も挑んでいた「活かせる知識を身に付ける」授業だろう。先ほどの例の「製品に経済性が担保されるかどうか」という視点は、「公共」から得られる知識であろう。そこで習う「市場経済」や「資本主義」が、活かせる知識に

なるか、活かせない知識になるか、がカギである。言語を通していろいろなテーマを扱う「国語」や「英語」なら、貧困を題材にした読み物をもとに「もつと良い解決策があるのでは」と当事者意識を高める授業をすると、「もつと良いデザインがあるのでないか」とより主体性を高めた授業が期待できるかもしれない。教科横断を実施することも、さらに次の一手となり得るだろう。要するに、一科目の授業、一人の教員の努力を集積していくことが大切なのではないか、ということだ。今回、上杉先生が目指していたことは、間違いなく正しい方向を向いており、