

Development of Educational Activities Involving People (Part 1)

“Collaborative Creative Activities” as a theme

KAMINOME Kouichi
SUGIMOTO Masahiro

Now that the COVID-19 disaster has settled down, the task of school education is to practice “educational activities that involve people with people,” and through group activities, students need to be aware of their own roles and responsibilities and work to create a better life. Through collaborative creative activities, including arts and crafts classes, we hope to create utilizing individual abilities and individuality, what cannot be done alone and make what is impossible possible.

In this study, researchers who have been active mainly in junior high schools (KAMINOME) and those who have been active in teaching courses at senior high schools and universities (SUGIMOTO) will discuss “educational activities involving people,” and how to complement face-to-face educational activities and create new learning by utilizing Information and Communication Technology (ICT) devices that have spread to educational settings under the theme of “creative activities conducted collaboratively”. This research is to be compiled and promoted.

The content of this study will begin with a discussion of a report prepared with university students in the “Practical Teaching Seminar,” a class for which SUGIMOTO was in charge. This report was created by students who took the lead in the conception, layout, drafting and editing, and completion of the report, using ICT devices.

The next step is to design a lesson plan for collaborative creative activities in junior high or high school concrete based on the above results and the practices and research of us. This year, emphasis was placed to think up. Then, in order to make these studies more and realistic, we will develop them into demonstration lessons in school education.

人と人がかかわる教育活動の展開（その1）

～「共同で行う創造活動」をテーマに～

上野目 浩 一 KAMINOME Kouichi
杉本 昌 裕 SUGIMOTO Masahiro

抄

コロナ禍が落ち着いた今、学校教育の課題は「人と人がかかわる教育活動」の在り方を再構築し、集団活動を通して、自己の役割と責任を自覚し、よりよい生活づくりに取り組むことである。美術科・工芸科の授業をはじめ共同で行う創作活動を通して、個人の能力や個性を活かし、個人ではできないものをつくり、できないことを可能にしたいと考えている。

本研究では「人と人がかかわる教育活動」について、中学校を中心に活動してきた本学芸術学部教授 上野目浩一（以下「筆者」と記す）と高等学校、大学の教職課程で活動してきた本学芸術学部教授 杉本昌裕（以下「杉本」と記す）が、「共同で行う創造活動」をテーマに、ICT 機器を活用を考慮に入れ新しい学びをつくっていくものである。

本研究の内容は、杉本が大学で担当した授業「教職実践演習」において学生と作成した報告書の考察から始める。この報告書は、学生が中心となって構想、レイアウト、原稿作成・編集、完成まで、ICT 機器を使って、それぞれの学生が役割をもってつくり上げたものである。

次に、上記成果と筆者と杉本の実践及び研究を基に、中学校、高等学校における共同で行う創作活動の授業計画案を作成する。今年度はこの構想に力点を置いた。そして、これらの研究をさらに具体化・現実化にするため、学校教育での実証授業へと発展させ、実施する。

なお、研究執筆の分担は、主文及び中学校における教育活動を筆者が主に担当し、高等学校における教育活動を杉本が主に担当した。

1 「教職実践演習」報告書

（1）計画と経緯

杉本は、2022年度4年生の学生とは、1年次より遠隔授業の中でのみコミュニケーションを取り合ってきた。4年次になって対面授業が始まったが、お互いにまだマスクを外すことができず、会話も活発にできなかった。このような状況で、教職課程の授業についてICT 機器を使ってのリモート授業を工夫し実践した。同年度の4年次科目「教職実践演習」の授業では「自他のよさに気づき、自らの特性を生かす実践的な能力を身に付ける教材」として一冊の報告書をつくることを学生に提案した。「教職実践演習」は、各大学の教職課程で独自の教育内容・方法を実践している。教育実習の経験や成果を発表し合う聞く授業から、これまでの教職課程の学びを振り返りフィードバックするとともに、次年度以降へ続く学生への参考資料にすることを目的とした。

実際、これまで一斉指導してきた学生に比べ、学生一人一人とコミュニケーションが取れたことにより学生理解に繋がった。また、学生のパソコン操作の巧みさに驚愕した。授業では学生の協力を得られ、授業終了時までには、冊子原稿は完成し、卒業式に製本したものを配布することができた。

（2）成果と課題

共同で行う創作活動にはいろいろな形態があるが、今回の冊子づくりは、ICT 機器、特に個人の端末を使って人と人がかかわる活動を工夫した共同・協同、協働の活動である。

実際に制作過程で分かったことは、絵や文章の作成、編集など、数台のノートパソコン（スマートフォンで可能）で完成できる。取組み易さ、できた冊子の完成度、特にレイアウトや映像表現のレベル

は高い。そして、受講した学生のだれもが役割をもって参画できる活動になった。

このような創作活動は、生徒会誌、アルバム作成などで、以前から学校教育において実践されている。筆者と杉本は中学校と高等学校において20年間以上、美術科教員として生徒とともに冊子づくりに毎年のようにかかわった経験がある。その際、生徒のスキルや時間の制約から細かいレイアウトや写真、文字体などは業者に委託することも多かった。今回の活動では、ICTの活用による省力化と、リモートによるコミュニケーションの充実によって、企画から最終校正までのすべてを学生とつくり上げることができた。指導者、学生双方の達成感が大きな成果である。

また、「スマートフォン」の普及の状況については現在、学校種別にみると、小学生が44.4%、中学生が68.7%となり、高校生になると95.2%が利用している^(*)。新たなツールを使った教育活動とその内容・方法を開発し、評価できるようにすることで「人と人がかかわる教育活動」の形態が変化し、児童・生徒が主体的にかかわる活動になると考える。

(3) 考察

当時現役中学校校長であった筆者は、学校教育に携わる立場で本冊子に寄稿した。そして、完成した冊子を「作品」としてとらえ、次のように考察した。杉本は、日本の伝統的な美術や工芸の制作形態のよさや、高等学校教員時代の実践から今こそ「人と人がかかわる教育活動」の有効性を感じている。杉本は、本実践において教職課程指導者の立場で、一方的な「指導」より「支援」という形で全体のプロジェクトのファシリテートを行っている。このことは、学生の能動的な学修への参加を実現した活動といえる。対面での教育活動が再び軌道に乗ってきた学校現場において、ICT機器を活用しながら「共同で行う創造活動」の形として、今後、学校教育を充実させる可能性のある授業活動である。

2 「共同で行う創造活動」とは！(実践を踏まえて)

一般に「共同制作」と呼ばれる学習活動について、現在、中学校学習指導要領では「共同で行う創造活動」とされ、平成元年の改訂以来、改訂のたびに、児童・生徒に「経験させる(ようにする)こと」と規定している。

(1) 「共同で行う創造活動」の学校教育における変遷

共同で行う創造活動は、幅広い形態をもつ。従

来からの形態として、卒業記念や周年行事の作品制作などに見られる、一人一人が部分を作って合わせた作品(「校歌の木彫」など)。同じ卒業記念制作でもテーマをもってつくるモザイク壁等の役割分担型などが代表的なものである。そして、現在の「共同で行う創造活動」の主流は「映像作品」や「アニメーション」など、ICTを利用するとともに、専門家とつないだ授業や他の学校・地域や海外との交流することなど、進展を見せている。「共同で行う創造活動」は、今後さらに「人と人がかかわる教育活動」として発展していくだろう。

(2) 「共同で行う創造活動」の教育的効果

杉本は現在、専門家が集まってつくる共同制作として、野外に設置する表示板を手掛けている。杉本が原案を担当、原案をイラストレーターが図案にし、それをタイル作家が焼成、金工作家が野外用の鉄枠をつくる。依頼主の意図を聞き取り、それを計画しオリジナルの創作作品にした。ここでの課題は、専門分野の違いの考慮、情報共有、専門家による工程ごとの時間的な見通しの違い、などである。スペインタイル^(*)の中でも「マヨルカタイル」を想定して鉛筆で原案をつくったため、タイル制作が難航した。スペインタイルに種類があることを共有しておけば、完成像を全体で理解できていた。この共同制作で学んだのが、役割分担と情報共有、マネジメントの重要性である。

完成した作品を見て「共同で行う創造活動」の教育的効果を発見した。創作とは、今までなかったものを創り出すことである。このことを学校教育に応用した場合、役割分担をした学習効果は、生徒が自己の適性と向かい合うとともに、他者のよさや適性に気付き、つくり上げる意義を体験できる。それぞれに重要な役割があるため、自己有用感のもてる学習活動となる。

(3) 「アクティブ・ラーニング」とのかかわり

本研究の「共同で行う創造活動」は、「アクティブ・ラーニング」の一つである。ただ、人と人とのかかわりの中「対話的な学び」が大きな要素であり、そこから新たな価値観や、児童・生徒・学生が自らにとって新たな発想・構想を生み出す努力をする学びであることを強調したい。

3 授業計画・設計案(これまでの実践を踏まえて)

前項1で述べた冊子づくりを経て、これからの共同で行う創作活動(人と人がかかわる創作活動)の

キーポイントは、教育活動の多様化、特にICT機器の活用及び情報共有の工夫である。ただしICT機器の活用の形態は、学校種によって違ってくる。本年度は、3つの授業計画案を提示するが、これらは、筆者と杉本がこれまでに実践してきた教材を、新たな視点から開発研究し直したものである。また、参考作品等も自作したり、学生の協力を得て作成したりしたものである。

（1）中学校「美術」「総合的な学習の時間」

授業計画案

本授業は中学校での「3年生を送る会」実施に当たり、在校生がかかわり企画・運営から実施までを進める授業である。実行委員会（リーダー）のプランニングに対して在校生と卒業生が「3年生を送る会」の当日、「お客様」としてのみ参加するのではなく、在校生が企画に関する目標を共有し、3年生一人一人への招待状を作成するなどして卒業生をもてなす。在校生が4月から学校の中心となって活動していく立場を自覚し、主体的にかかわれる学習としての授業計画を立てた。

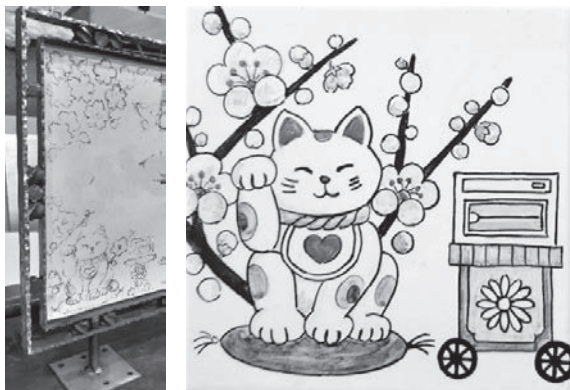
<指導計画案1>

『3年生を送る会の招待状制作及び会場演出』

…対象：中学校

① 本授業のねらい

全員で明確な目標を共有し、意識できる環境をつくる学習として「特別活動の中でも学校行事」への参画が取り組みやすい。本授業では、美術科（美術部）と生徒会実行委員会が協働で取り組む。



「招き猫」タイルと鉄枠2023

- ・原画作画
- ©Masahiro SUGIMOTO
- ・デザイン ©Yoko KAMEI
- ・鉄枠デザイン、作成
- ©Hirosumi IWASAKI
- ・タイル制作
- 陶工房Francesca 勝見美樹
- ©Miki KATSUMI
- ・撮影：杉本昌裕

1人のリーダーがグループを牽引する役割を担うのではなく、お互いがフォローし合いながら目標達成に向けて活動する。その中で、授業と委員会活動のつなぎ役として、支援や調整を中心としたファシリテーターとして教員がかかわる活動を考えた。

② 授業の流れ

ア 生徒会・実行委員会、教員（美術科教員）による企画会議（12月）

イ 「招待状の作成」3年生の人数分のデザインを考へ美術科授業のグループ学習で作成する（映像、手描き等、各グループに任せる）…40人（学級単位）のグループ学習とする。

ウ 会場演出等の準備

3年間の思い出、例えば、周年行事の航空写真や運動会のスタンド応援などの人文字、など、生徒自身が絵具やペンのような役割を果たした造形表現もまた共同活動である。生徒たちのICT機器の活用能力や発想・構想の能力を生かす一方で、ファシリテーターとなる教員ができるかぎり生徒の主体性を尊重し、視覚や音楽を使った形や予想ができなかった考え・表現方法を柔軟にくみ取り、生徒主体の会を演出する。

エ 当日準備、会の運営等

③ 本授業の発展性

生徒の主体的な活動を重視する。美術科の授業と生徒会及び実行委員会、さらには、参加したい部活動などのパフォーマンスを取り入れ「共同で行う創造活動」にし、中学生の豊かな発想をいっそう伸ばしていく活動にする。中でも「3年生に送る招待状」には、取材活動や卒業する生徒の中学校時代の活動などを、人権やそれぞれの特性を考慮した上でまとめる授業にする。

（2）高等学校「美術」「工芸」「総合的な演習の時間」

授業計画案

本授業は、2(2)で、杉本が作成した野表示を基に、中学校3年生、高等学校で取り組める授業とした考案した。杉本自身は、1999年から現在まで日本各地の学校を視察や研究、教育実習校訪問等で訪れている。地域の素材を生かした学校（木を使った建築）、学校内に地域住民が歩ける道のあるオープンスクール、前工業高等学校の校風を引継いだ総合学科、作業学習の延長から「Café」を校舎内につくった特別支援学校などがあつた。それぞれの学校において、教室や施設等の表示やサインに工夫があり、それらを鑑賞し、その後に考える授業計画を立てた。

<指導計画案2>

「教室の表示やサインを考えるーだれもが分かりやすい教室ー」…対象：中学校3年、高等学校

① 本授業のねらい

本授業は支援を要する生徒、多様な特性のある生徒と共に学べる教室の表示やサインを考えるものである。美術科の授業で行う『教室掲示』に加え、例えば、「入口の素材に触れると分かる表示やサイン」「点字を加えた表示」「ドアに触れると音で知らせる教室」など、だれもが分かりやすい教室表示を考える授業である。明確な条件や目標を設定し、グループワークによる発想・構想から、参考作品づくりまでを1つの授業で行う。教室の表示やサインを考えてつくる活動を通して、様々な視点から表示やサインの必要性を考え、生徒自身が主体的に取り組む授業に発展させる。特に、生徒同士の対話型での学びの中で、専門家の意見や助言を取り入れた授業を工夫したい。

② 授業の流れ

導入・・・ア 工夫された表示やサインを理解する(鑑賞)

イ 他者の意見を聞く。

展開・・・ウ グループワーク

与えられた教室から、その教室にあった表示・サインについて考える。

エ 作品制作(実際に表示をつくるか、アイデアをレポートにする。)

まとめ・・・オ 各グループの発表と協議

③ 本授業の発展性

素材や道具の多様化・簡便化は、ICT 機器の進化によって加速した。本授業計画では、道具としてスマートフォンの活用を考えている。10年前は多くの道具や器材を使わないとできなかったものが、小さな1台の端末で可能になった。特に、色・音・光・振動などを創作活動に応用できるとともに、中学校高学年や高校生にとっては、近未来のこと・将来のことを想像しながら取り組める教材である。

そして、本授業ではつくるものと使うもののかかわり、どのような特性のある人にでも役立つもの、地域社会でのサインや表示に発展させること、もちろん野外でも生かせるものなど、条件を増やすことで、考え方が広がり生徒の新たな発想力・構想力を高める授業が工夫できる。

(3) 映像作品を編集するグループワーク

映像表現は、写真からアニメーションまで幅広い

授業が考えられる。本教材は個別に窓をテーマに映像作品を制作することであった。完成した作品に一人一人の創意工夫が見られ、まとめの鑑賞において「共同で行う創作活動」としての発展を考えた。すなわち、今回の授業計画では、写真で表現するとともに、グループ(又は個別に)で鑑賞活動として展開させることが大きなねらいである。

<指導計画案3>

『鑑賞作品集をつくる』……対象：高等学校

①本授業のねらい。

生徒一人一人が「テーマ」を理解しスマートフォンで写真を撮影する。それを素材として、鑑賞教材としての作品集を共同でつくる。編集方法や形態は、紙媒体または映像媒体とする。写真を撮影するとともに、生徒が編集を担当し、作品の選び方や構成を考え、それぞれの作品を鑑賞作品集にまとめる共同で行う創作活動である。

本授業は、杉本が昨年度から美術科教育法で学生と取り組んできた。これまで、『ごんぎつね』(新美南吉)や絵本、村上春樹作品(題名が想像力を引き出す)、また、ポロック作品と技法「ドリッピング、ポーリング^(*3)」の鑑賞後に、この技法を使った課題を生徒に与え、授業を行ってきた。ただ、表現活動としては成立するが「人と人がかわる活動」に発展させるための教材化が必要であった。そこで、編集活動を共同で行う創作活動と考え、参考作品を作成した(P130)。生徒それぞれが編集を担当し、作品の選び方や構成を考える。また、コメントを入れるなど一人一人の個性が生かされ、できた作品集がそれぞれ違った見方・考え方の鑑賞教材になると考えた。

② 授業の流れ

導入・・・ア スマートフォンを使って与えられたテーマの写真を撮る。

イ 本授業のねらい

・多くの作品をどのように編集するかを考える。

・一人一人の作品をグループで作品集することを理解する。

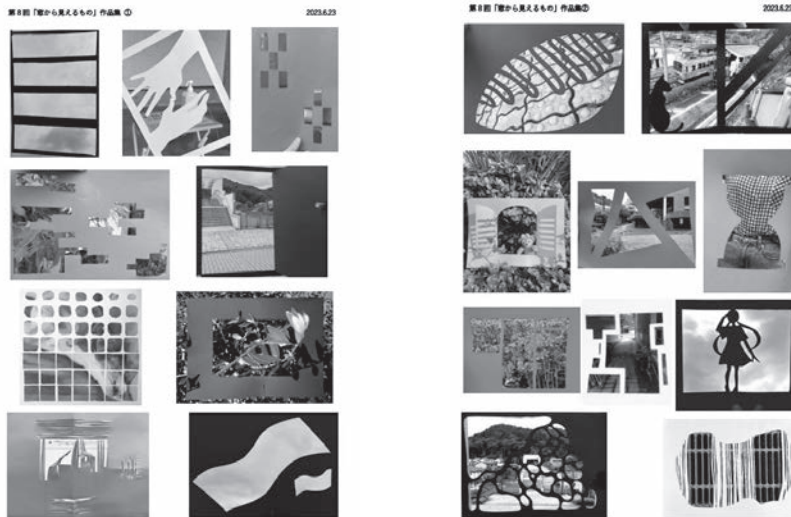
展開・・・ウ 写真の編集活動(グループワーク)
[留意点]

※ICT 機器の活用を積極的に取り入れる。コンピュータールームなどで作成。

エ ICT 機器を活用した作品集の発表

まとめ・・・オ 各グループの発表についての自己評価

③ 参考作品（杉本作成）



④ 本授業の発展性

学生の作品から、同じテーマ、材料を活用してスマートフォンで映像作品にする制作は、従来の表現授業の延長ではあるが、日常的に使うスマートフォン操作により「思考・判断・表現」の活動を感覚的かつ短時間のできる。そのため、一人で何点も時間内（今回は50分）に制作することができる。これらの素材を授業内で学生が使い編集・構成したら、どのような作品集に発展できるだろうと参考作品を制作したが、学生の機器の操作やアプリなどの活用技術は更に進歩している。

また、編集・発表はICT 機器を使うので、頁数、レイアウトなど自由のできる。前項1で、冊子制作時に、「スマートフォンの中には、編集を簡単にできる機能があるものがある」「QR コードを入れて、付加価値を加えよう」「仲間の作品を再度加工し直してみたらどうか」などの意見も出され活気ある授業であった。

本授業は、鑑賞活動、[共通事項]を活性化する共同で行う創作活動へ発展できると確信している。

4 中学校・高等学校での活用に向けて

前項3の授業計画は、まだ、研究の段階である。本論では、中学校・高等学校での活用に向けての課題を次のような点からまとめ、今後の研究の方向性を明確にしたい。

(1) 美術科教育・工芸科教育のこれからを考えて

現在まで、筆者は工芸科教育を、杉本は美術科教育を実践と研究を併せながら進めてきた。それが研

究の原点である。これらの教育は主要教科ではなく「周辺教科^(*)4)」と軽視されることもあるものの、「共同で行う創作活動」に最も適した教育である。連綿を受け継がれてきた「伝統的な知識・技能」「手の巧緻性」のみならず、人と人がかかわってつくりあげた豊かな発想や思いを具現化させるプロセスを児童生徒に指導できる教科の代表であると言及したい。

これまで、仕事だけでなく個人的にも多くの作家や職人とかかわってきたが、彼らの多くは世界から注目されている。特に、ものづくりの世界では人と人がかかわって新たな作品や技術を生み出してきた。材料・道具も同様である。集団としての力の結晶は「made in Japan」の信頼性が証明している。

中央教育審議会の答申「令和の日本型学校教育」^(*)5)の構築を目指して、において「全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現」とあるが、美術科教育や工芸科教育から新たなものをつくり出すためには個別最適な学びと、協働的な学びを通じて「伝統的な知識・技能」「手の巧緻性」だけでなく、「人とのかかわり」に目を向け、見直すことが子どもの可能性を引き出す手段であり、必要な学習であると考えられる。

(2) 「共同で行う創造活動」と評価基準

杉本は、2016年3月発行の論文「これからの教育評価の在り方」の中で、「ルーブリックやポートフォリオ評価、自己評価、相互評価、第三者評価など、生徒の能力を伸ばす評価が重要」だとまとめた。また「これらの評価が相互に絡み合い新しい教育評価の在り方を検討・実践すべき」だとして、3つのキー

ワードとして、○子供の学力を見えるように(可視化)して評価すること ○いわゆる記述試験で判断しにくい、思考力・判断力・表現力や技能をだれも(学習者、教員、保護者等)が分かり易く評価すること ○国際的な基準で評価することを提言した。

一方で、現在東京都で実施している観点別評価基準、各学期1観点100点(計300点)で数値的に評価する表をシミュレーションしてみた。

「共同で行う創造活動」と評価基準を考えた時、前項3の授業計画の評価の数値化の研究開発が必要になってきた。これは「アクティブ・ラーニング」の評価(作業的学習、観察・実験・操作・見学・調査等の活動、自然体験、社会体験、ものづくりや生産活動、飼育栽培活動、ロールプレイ、役割演技、ゲーム、グループ学習、協働での問題解決学習、ディスカッションなど)を、現在各学校が工夫していることから明らかである。

一方で、「共同で行う創造活動」については、東京都で実施しているような一見分かり易い数値化した評価基準表(杉本シミュレーション)に当てはめた評価の在り方には課題も多いということが筆者と杉本の共通の意見である。

(3) 横断的・縦断的な教育課程編成(カリキュラム・マネジメント)

現在、図画工作、美術科、芸術科(美術、工芸)の授業では、創作活動に使える時間数不足、各学校種において専門的に指導できる専任教員不足が課題である。その中で学校として教育課程に取り入れる方法として、横断的・縦断的な教育課程編成(カリキュラム・マネジメント)の発想を取り入れる。また、小学校・中学校の「総合的な学習の時間」、2023年度から高等学校で実施される「総合的な探求の時間」の中で本活動を実施することも考えられる。美術系の教員が欠員の場合であっても、様々な教科の教員が、評価基準の観点や数値化にとらわれすぎることなく、「支援」という形で全体のプロジェクトのファシリテートを行うことから、「共同で行う創造活動」を通じて生徒が能動的に学習に向かわ

せることが可能である。多くの学校で先駆的な実践例が見られている。どの学校でも取り組むべき活動であると考ええる。

(4) 予測される課題と解決策

「令和の日本型学校教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～(答申)(中教審第228号)^(*6)の中で、「協働的な学び」について記述されたものに課題と解決策が見られる。

- ① 「学級づくりの取組や、<略>学校行事を行うための工夫など、学校教育が児童生徒同士の学び合いの中で行われる特質を持つことを踏まえ教育活動を進めていく」
- ② ICTの活用…前出2(1)
- ③ 「日本の学校教育がこれまで非常に大切にしてきた、同じ空間で時間を共にすることで、お互いの感性や考え方等に触れ刺激し合うことの重要性について改めて認識する必要があります。人間同士のリアルな関係づくりは社会を形成していく上で不可欠であり、知・徳・体を一体的に育むためには、教師と児童生徒の関わり合いや児童生徒同士の関わり合い、自分の感覚や行為を通して理解する実習・実験、地域社会での体験活動、専門家との交流など、様々な場面でリアルな体験を通じて学ぶこと」

筆者と杉本はこれらの中から「個別最適な学びと、協働的な学びの実現」が大きな解決策だと力説する。美術科・工芸科教育において、「個別最適な学び」とは何か。特にその具体的な学び方・内容を開発研究することで、次への段階として「協働的な学び」の学び方・内容が明確になっていくと確信する。

5 まとめ

本研究は共同研究者である杉本の「教職実践演習報告書」の活動から始まった。筆者は今後、グループワークの手法を整理しながら実践の中で検証し、まとめていく予定である。

引用：M高校第2学年2学期の評価基準表(2023.9杉本作成)

題材	観点1		観点2		観点3	
A(デザイン)	知識・技能を評価	30	思考・判断・表現を評価	30	主体的な態度を評価	30
B(鑑賞)		10		10		20
C(立体表現)		60		60		40
D(まとめ)		10		10		10
2学期合計		100		100		100

（1）評価とフィードバック

「個別最適な学習」と「協働的な学び」について、再度授業研究の中で確認するとともに、学生・生徒の活動とその評価、フィードバックについて分析・考察する。

（2）中学校の評価例案

「共同で行う相殺活動」において、次の①から⑥について、前述4（2）でも取り上げたが、どのような評価方法が適切であるかを、指導事例ごと検証する。

- ① 発表やプレゼンテーションなどの表現
- ② 話し合い、学習や活動の状況などの観察
- ③ レポート、ワークシート、ノート、作文、論文、絵画作品等の制作物
- ④ 学習活動の過程や成果などの記録や作品を計画的に集積
- ⑤ 評価カードや学習記録などによる生徒の活動記録
- ⑥ 教師や地域の人々等による他者から見た見方・感じ方

（3）ICT機器の活用と情報共有活動の課題

「人とかかわる教育活動」を考えると、かつては直接、顔を合わせて行う打合わせや情報交換が主流であったが、現在ではICT機器の活用が一般的である。ただ、ICT機器を活用すること自体を目的とした教育になってはならない。本来ICT機器は「人とかかわる教育活動」を充実させたり、足りない部分を補完したりするツールとして活用すべきである。また、学校現場ではネットリテラシーの問題や生徒同士のトラブルの不安から、特に携帯電話等の活用に二の足を踏んでいる場合も散見される。身近なICT機器を合理的に活用してこそ、その真価が発揮できる。ここ数年でGIGAスクール構想が進み、今後さらに教育活動にICT機器が取り入れられるが、ここで、そのもとになる原則を確認する。特に、次の3点について確認し、今後の本研究での重点としたいと考えている。

① ICT機器の価値

ICT機器の活用によって記録が残しやすいことから、試行錯誤しながら検討したり、振り返って確認したりすることが可能である。また、生徒が自分の担っていない役割の内容について、共有した情報や記録から把握し、理解していくことが可能である。

② 対面指導の重要性

教師が「人とかかわる教育活動」の趣旨を理解

し、対面指導と家庭や地域社会と連携した遠隔・オンライン教育とを使いこなす（ハイブリッド化する）ことによって個別最適な学びと協働的な学びを展開することができる。

③ ICT機器による情報の共有と活用のルール作りとマニュアル化

情報共有の要素として「収集」「整理」「共有」「活用」が言われるが、大きな目的は、メンバーの意識の向上と成長である。ただ単に成果物を完成させる作業として捉えるのではなく、目的を共有し、よりよい活動にしていくために、ICTを効果的に活用するための適切なルールづくりを具体的に考えたい。

結びに、本稿では「共同で行う創作活動」の重要性についてまとめた。今後、さらに実践し、研究し、「人と人が関わる教育活動」を学校教育に普及させることを課題としたい。

<註>

(*1) 出典：「令和2年度 青少年のインターネット利用環境実態調査」平成3年3月 内閣府

(*2) スペインタイルには、『クエルダ・セカ タイル』『マヨルカ タイル』『クエンカ タイル』『ソカラト タイル』がある。杉本が原案したタイル『マヨルカ タイル』は「マヨルカ技法は、素焼きのタイルや陶器に白色の釉薬をかけ、乾いてからその上に顔料で絵付けをするもの」であり、原画をタイルにし易く、時間はかかるものの学校でも作成可能である。（引用：陶工房 Francesca HP より）

(*3) ドリッピング、ポーリングは、絵画用語のモダンテクニックである。ポロックはこれらの技法を使って、抽象的な絵画を描いたアメリカの画家である。

(*4) 『周辺教科の逆襲』2012/12/7発行（叢文社）小松佳代子（編）、西島央、上野雄一、有賀耕康二、赤塚博美、工藤和美（以上著）、高須咲恵（イラスト）で使われた。本書では、美術等の科目を周辺教科と呼び、その必要性を述べている。

(*5) 引用：「令和の日本型学校教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～（答申）（中教審第228号）令和3年4月22日 更新

(*6) 引用：答申（中教審第228号）令和3年4月22日更新

<参考文献・資料等>

- ・中学校指導書 美術編（昭和53年5月 文部省）
- ・中学校指導書 美術編（平成元年7月 文部省）

- ・中学校美術指導資料「指導計画の作成と学習指導の工夫」(平成3年5月 文部省)
- ・中学校学習指導要領解説 美術編(平成10年12月 文部省)
- ・中学校学習指導要領解説 美術編(平成20年9月 文部科学省)
- ・中学校学習指導要領解説 美術編(平成29年7月 文部科学省)
- ・高等学校学習指導要領(平成30年告示)(平成30年3月 文部科学省)
- ・論文「これからの教育評価の在り方」(杉本昌裕、小宮山郁子 2016年3月 跡見学園 中学校高等学校紀要)
- ・教育評価事典(辰野千尋、石田恒好、北尾倫彦 2006.6.25 図書文化社)
- ・教育評価重要用語辞典(西岡加名恵、石井英真 2021.3 明治図書出版)