

# 美術科

松田 真里和

共同研究者 鷺山 靖 (金沢大学)

## 1. はじめに

近年、新しい知識や情報、技術は様々な領域を支える基盤となっている。AI を含む人工知能等の先端技術や社会構造は、絶え間ない革新により大きく、急速に変化しており、今の子供たちやこれから誕生する子どもたちが成人し、社会を担うようになる頃には、厳しい挑戦の時代を迎えると予想される。平成 31 年 4 月 17 日の中央教育審議会、文部科学省（以下文科省）の資料「新しい時代の初等中等教育の在り方について（諮問）」においても以下のように述べている。

このような急激な社会変化が進む中で、子どもたちが変化を前向きに受け止め、豊かな創造性を備え持続可能な社会の創り手として、予測不可能な未来社会を自立的に生き、社会形成に参画するための資質・能力を一層確実に育成することが求められており、それに対応し、学校教育も変化していかなければなりません（文科省，2019，p.1）。

以上のことを踏まえ、昨年度の学校研究では新設教科「創造デザイン科」で実践する「探究的な活動」に、各教科の資質・能力がどのように関わっているのかを考察するとともに、創造デザイン科の教科としての在り方を提示した。昨年度の美術科研究では、「探求-search for-」と「探究-research-」の違いを明らかにし、制作の際に見られる、新たな表現の発見や偶然性による創造ではなく、その偶然性や発見で得られた知識や経験を基に、生徒自身が表現したいものに合わせて技術や知識を応用し、用いようとする事などを美術科における「探究的な活動」と位置付けた。

美術科研究においてアートベース・リサーチ<sup>1</sup>（以下 ABR）の教育への可能性は期待されている。だが、ABR は研究者によって捉える価値やニュアンスが異なることが多く、取り扱いには注意が必要な一面を持つ。元々、ABR は Arts-Based Education Research (ABER) から始まっており、それが他領域にも適用されていくようになったことで ABER の (E) Education が抜け落ち、ABR が総称として用いられるようになった（小松，2023，12 頁）。ABR の可能性として、小松は「学校の教育実践と教育研究とを一つの枠組みで捉えることを可能にする。子どもが学習するべき事柄と、教師が教育評価を行う際に働かせる作用と、そして研究者の方法論とを同じ概念で考えることで新たな美術教育像を描くことが可能になる。すなわち、美術教育において目指されるべきは、芸術作品の質を捉える批評家と同様な鑑識眼を身に付け、それを新たなアート表現へと展開することができるような能力の涵養ということになる。それを芸術的知性と呼んで論じていきたい。」と述べている（小松，2023，14 頁）。

また小松は、研究では主観的な見方などは避けるべきであるが、アートという分野は個人的主観によって成り立っていると述べる。要は、ABR はデータに基づかない研究であり、データではなくアートをよりどころにしている。ABR が「新たな世界の見方」を求め、「拡張された領域」に迫っているのは、アートそれ自体の性質によっているのだろう。ゆえに小松は ABR を、客観化・一般化することで捉え損ねてしまう一人ひとりの経験の質にまで迫ることができる研究であると述べている。（小松，2023，15 頁）。

---

<sup>1</sup> Arts-Based-Research：英語・日本語表記に関しては様々な見解があり、捉えきれない部分が多くある。

このように ABR は、研究としては個人的主観に寄り添う研究方法であるため、従来の研究方法のように客観性という面から見ると研究らしくはないのかもしれないが、新たな世界の見方を求め、拡張された領域に迫れることが ABR の長所であり、学校の教育実践と教育研究とを一つの枠組みで捉えることを可能にする。

筆者はこの ABR が美術科と本校新設教科・創造デザイン科のつながりを、より強固なものへとすると考えている。昨年度の研究で、「探求-search for-」と「探究-research-」の違いを明らかにした際、相互の明確な差異を見つけられなかったが、ABR の研究ではより顕著に出ていると感じている。例えば、美術教育研究者である南雲まきは以下のように述べている。

私が行う絵画制作分野について考えても、既存の表現や素材、画材、技法などへの理解を素地としてモチーフやテーマを探究したり、新たな素材を試行したり、制作のなかで起こる物質の変化を感受し、判断を下し、制作に反映させたりということが求められる。それらの表現を支える素地は経験や学習によって後天的に獲得されている部分である。素地に支えられる表現の部分も、全くの無から生まれてくるのではなく、作者の生活や社会への眼差しや、無数の習作、研究のなかから生まれる。しかし、最終的に表現に表れないそれらの多くは、一般に開示されることがほとんどなく、制作の経験があまりない者からはそれらを見取することも想像することも難しい。また、制作者にとっては、それらはすでに身体化されており、意識されないことも多い。そのため多くの者の目には美術作品が魔法のように無から立ち上がってくるように見え、その見え方によって美術制作が感性や才能という言葉で語られるのではないか（小松，2023年，291頁）。

要は、既存の表現や画材、技法などへの理解によって生まれる制作は探究であり、その探究により出来る作品表現は研究そのものであり、感性や才能などといった言葉で一括りにしてはいけなないと分かる。ABR は、いろんな見解があるが、アートを活用した研究（批評など）というよりも、アート活動そのものが研究である。ABR を中等教育美術科教育に取り入れることは、中等美術科教育の更なる発展と、本校の新設教科である創造デザイン科の研究に寄与できると考える。

## 2. 探究な活動（創造デザイン科）と教科等との関わりについて

### （1）探究的な活動に生かされると考えられる資質・能力

創造デザイン科で実施する探究的な活動では、デザイン思考をベースとした5つのカリキュラム、①共感 ②問題定義 ③創造 ④プロトタイプ ⑤テスト が組み込まれている。先に述べた ABR と美術科における探究的な活動について、南雲の論述をベースに考えると、①や②が ABR で行われている探究ではないかと考える。しかし、南雲は制作前の構想は作者でさえ意識しないことも多く、美術作品が無から立ち上がってくるように見え、その見え方によって制作が感性や才能という言葉で語られるのではないかと述べている。

確かに、制作の構想段階では、今まで習得した技術や素材、表現方法に自身の経験や想像を乗せている。この構想する段階で内なる探究が行われないと既存の作品のイメージなどに引っ張られてしまい、創造<sup>2</sup>することができない。探究によって生まれた「創造」とは、構想時における生徒それぞれの経験や考えに基づき探究を重ねることである。しかし南雲曰く、それは本人自身も気づくことなく

---

<sup>2</sup> ここでの創造は「形」に表す、制作するという意味だけでなく、企画や考えなど新しいものを生み出すことも含まれている

行われていることであり、周りからもそれを見取ることが難しいということである。

学習指導要領、美術編において、表現活動における発想や構想に関する資質・能力は以下のように記されている。

発想や構想と技能に関する資質・能力は相互に関連させることにより一層高まる。例えば、発想や構想したことを材料や用具を使って制作する技能においても、発想や構想をしたことが具体的な形として現れ、表現を追求していく中で、技能が高まったり新たな技能が発揮されたりする。

また、構想の場面ではどのような表現方法で表すのかも含めて検討することが必要になり、材料や表現方法などを用いて創造的に表すための見通しを同時に考えて構想を組み立てていく必要がある（美術編，2017年，27頁）。

ここから分かる通り、発想や構想などの段階から探究的な学習や活動が行われており、探究的な活動に生かされる資質・能力であると考え。創造やプロトタイプ、テストなどももちろん美術科においても大事なカリキュラムでもあり、ABR ではアート活動そのものが研究であるとされているが、探究において美術科で最も重きを置くべき工程は、発想や構想などの資質能力、言わば、創造デザイン科のカリキュラムにおける共感や問題定義であると考え。

## （2）探究的な活動に生かされると考えられる資質・能力を育成するための手立て

昨年度「自分だけのファイル」という題材のもと、ファイルの背という小さいスペースに作品を施すことで、名前を書かなくても美術科らしく自分のファイルが分かるという題材を行った。ここでは、創造デザイン科の5つのカリキュラムの中で美術科の資質・能力が特に生かされるのは③創造と④プロトタイプとした。しかし、ABRの研究を進める中で、前述のように美術科の授業の中でいちばん「探究」が生かされるカリキュラムは①共感や②問題定義なのではないかと考えた。この①と②の基礎がしっかり行われることで③創造以降の昇華につながると考えている。ただ、南雲が述べるように、制作者にとって制作（創造）前の発想・構想の段階での探究は、意識されないことも多い。美術科の授業で生徒に意識させるかどうかについては、後々検討していきたい。

今年度は、紙粘土で成形するペーパーウェイトの制作に取り組もうと考えている。目的は「デザイン」であり、自己の表現ではなく他者からの要望を満たし、紙の上に置いても美しく環境を装飾することのできるペーパーウェイト制作を目指す。

対象学年 : 1年生

授業名 : 《(仮) 君はペーパーウェイト・デザイナー!》

期間 : 2024年11月~12月の予定

内容(予定) : 2人あるいは3人のペアになり、お互いが「クライアント」と「デザイナー」になる。お互いが求めるペーパーウェイトをデザインするため、形や色、テーマなどを聞き取り、①発想構想、②アイデアスケッチ・試作、③完成、この3つの段階でそれぞれクライアントとデザイナーで打ち合わせを行ったり、完成後に鑑賞を行ったりすることで探究を深めていく。クライアントの要望が特にない場合は、事前に要望の候補を作っておき、その中から選んでもらう。完成後はそれぞれのクライアント（ペア）にプレゼントする。

本題材は、A表現の(1)イ(ウ)「伝える、使うなどの目的や機能を考え、デザインや工芸などの表現する活動を通して、発想や構想に関する次の事項、使う目的や条件などをもとに、使用するものの気持ち、材料などから主題を生み出し、分かりやすさや機能と美しさなどとの調和を考え、表現の構想を練ること」を主に目的としている。

本題材はデザインの授業である。ゆえに創造デザイン科と同様に、デザイン思考のカリキュラムに沿った授業の流れになっている。まず①共感、②問題意識だが、クライアントとデザイナーの2つの役割を与え<sup>3</sup>、クライアントがどのようなものを欲しがっているのか、各デザイナーにインタビューなどの時間を取りながら考えさせたい。この発想・構想の段階では、個人の表現したいものをつくるというよりは、相手が何を求めているかによって制作の方向性を変えなければいけない、ということである。相手の求めていることを受けて、使いやすさなどの機能美や装飾美も同時に考えることが求められる。

次に③創造、④プロトタイプは、クライアントとデザイナーの打ち合わせ等で得た要望をそのままの形にしていく段階である。創造とプロトタイプの段階でも試作やアイデアスケッチなどを見せ合いながら打ち合わせをすることで、クライアントの求める形に応えられるような時間をとってきたい。

最後に⑤テストだが、完成後各々のペーパーウェイトを鑑賞する。クライアントの要望だけでなく、機能美や装飾美などの観点からも鑑賞を行う。この鑑賞は自身の考え方や感じ方を深めるためにも大事なカリキュラムのひとつである。文部科学省 中学校学習指導要領美術編では以下のように述べられている。

鑑賞は単に知識や作品の定まった価値を学ぶだけの学習ではなく、自分の見方や感じ方を大切に、知識なども活用しながら、様々な視点で思いを巡らせ、自分の中に新しい意味や価値をつくりだす学習である。(中略) 言葉を使うことにより自分の考えを整理したり、他者の考えなども聞きながら、自分になかった視点や考えをもったりすることは大切であり、それらを取り入れながら自分の目と心でしっかりと作品を捉えて見ることにより、自分の中に新しい価値がつくり出されていることになる。そのことから、第1学年では、「作品などについて説明し合うなど」(中略)の言語活動を各学年の内容の取り扱いにおいて位置付け、全ての事項において段階的に指導の充実が図られ学びが深まるようにすることを目指している(美術編、2017年、29頁)。

ここで生徒それぞれが探究的な活動が行えるよう、各制作段階での手立てが必要である。本著で述べた探究の過程、「探究」を生徒それぞれが新たな表現の発見や偶然性による創造ではなく、その偶然性や発見で得られた知識や経験を基に、生徒自身が表現したいものに合わせて技術や知識を応用し、用いようとする、つまり①共感や②問題意識の過程である発想・構想の段階が美術科における「探究的な活動」であると仮説を立て、既習の学びを応用して作品を制作すると伝えることが必要だ。そのためには、題材で使用を考えている紙粘土の素材そのものへの理解や、クライアントの要望を生徒それぞれが深く理解できる時間が必要だと考える。

---

<sup>3</sup> 生徒はクライアントであり、デザイナーでもある。2つの役を全うする。

### 3. 参考文献

- 1) 伊藤留美『アートベース・リサーチの展開と可能性についての一考察』2018年, 南山大学短期大学部
- 2) 紀要 終刊号 203-213頁
- 3) 開隆堂『美術 2・3 探求と継承』2021年, 開隆堂出版株式会社
- 4) 笠原広一『Art-Based Research による美術教育研究の可能性について』美術教育学 (美術科教育学会誌)
- 5) 第40号, 2019年
- 6) 栗田絵莉子『中等教育における「探求」する美術教育—デューイの経験論と玉川学園での実践を手掛かりに—』2015年
- 7) 芸術科 教科主題『「芸術科」的 探究とは』2020年, 広島大学附属中・高等学校
- 8) 小松佳代子 [編著]『アートベース・リサーチの可能性』2023年, 勁草書房出版
- 9) 中学校学習指導要領美術編 (平成 29 年開示) 解説 2017 年, 文部科学省
- 10) 室谷洋樹『総合的な探究の時間における Arts-Based Research の意義と可能性—「現代アートゼミ」の
- 11) 取り組みを事例に—』高校教育研究, 2023 年
- 12) 文部科学省 『今, 求められる力を高める総合的な学習の時間の展開 - 未来社会を切り拓く確かな資  
質・能力の育成に向けた探究的な学習の充実とカリキュラム・マネジメントの実現』2022 年 3 月
- 13) 文部科学省 中央教育審議会「新しい時代の初等中等教育の在り方について(諮問)」2019 年 4 月 17 日
- 14) 文部科学省 中学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説『総合的な学習の時間編』2017 年 7 月
- 15) 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』2017 年 7 月
- 16) 文部科学省 『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 中学校美術』2020 年 3 月
- 17) 日本文教出版『美術 2・3 下 学びの探求と未来』2021 年, 日本文教出版株式会社
- 18) ローウェンフェルド・ヴィクター『美術による人間形成』1963 年, 竹内清・堀内敏・武井勝雄共訳, 黎明  
書房
- 19) 文部科学省 H P, 新しい学習指導要領等が目指す姿, 最終閲覧 2024 年 8 月 30 日  
[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/attach/1364316.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/siryo/attach/1364316.htm)

#### 4. 単元計画・学習指導案

### 美術科 学習指導案

日 時：令和6年11月23日（土）

指導者：松田 真里和

場 所：美術室（1年2組）

#### 1 題材名

ペーパーウェイトをつくろう！

#### 2 題材の目標

##### (1) 「知識及び技能」に関する題材の目標

- ・形や色彩、材料などがもたらす効果や、造形的な特徴などを基に、空間の美しさを彩る装飾美で捉えることを理解する。〔共通事項〕
- ・材料や用具の特性などから制作の順序などを考えながら、見通しをもって表す。(A 表現(2))

##### (2) 「思考力、判断力、表現力等」に関する題材の目標

- ・ペーパーウェイトを使用する目的などを基に、使用する者の気持ち、材料などから主題を生み出し、使いやすさや機能と美しさなどとの調和を考え、表現の構想を練る。(A 表現(1イ))
- ・ペーパーウェイトの形や色彩、材料などの造形的な美しさなどを感じ取り、生活を美しく豊かにする美術の働きについて考えるなどして、見方や感じ方を広げる。(B 鑑賞(1イ))

##### (3) 「学びに向かう力、人間性等」に関する題材の目標

- ・美術の創造活動の喜びを味わい、ペーパーウェイトの造形を楽しく表現したり、鑑賞したりする学習活動に取り組もうとする。

#### 3 指導に当たって

##### (1) 教材観

デザインの授業の中で特に意識したいことは「他者意識」を持つということである。美術の時間の制作（純粹美術）では自分意識が強調される。自分はどうしたいのか、何が好きなのか、どう感じたかなどを探求し、表現していく。対してデザインの授業では他者の意識がとても重要になる。相手は何を望んでいるのか、相手の持つイメージをどう具現化できるのか等、他者の需要に対して創造していくものがデザイン領域になる。1年生は他者意識を持ったデザイン領域の授業が初めてになるため、相手の目線を意識して制作を行っていきたい。

##### (2) 生徒観

生徒は今まで自分を表現する作品（純粹美術）をつくり、夏休み前には色の勉強や絵の具の表現を学んできた。しかし、立体造形しかり、デザイン分野である他者意識を持った制作は小学校含め行ってきかたがない生徒が9割近くいる。相手（クライアント）が何を求めているのか、何を感じているのか、イメージの具現化方法などを発想や構想の段階で生徒それぞれが探究していくことが必要である。

##### (3) 指導観

本題材を通して、デザインする難しさと依頼する難しさの双方に触れてほしい。生徒の9割がデザインの授業をしたことがないという実態である。そのためこれまでの表現制作とは、自己の探究（探求）であったことが予想される。テ

ーマや目的に応じて表現方法や媒体は違ってても、表現の主体となるのは「自分」である。本題材を通して初めて「相手」が主体になる制作を行うため、自分ごとに落とし込む必要がある。クライアントとデザイナーに分かれ、コミュニケーションを重ねていくことでクライアントの意向に添いやすい作品制作を心がけたい。そのためには、授業内で伝わりやすい言語活動を意識して声かけを行なっていく必要がある。

#### 4 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p><b>知</b> 形や色彩、材料などがもたらす効果や、造形的な特徴などを基に、空間の美しさを彩る装飾美で捉えることを理解している。</p> <p><b>技</b> 材料や用具の特性などから制作の順序などを考えながら、見通しをもって表している。</p>	<p><b>発</b> ペーパーウェイトを使用する目的などを基に、使用する者の気持ち、材料などから主題を生み出し、使いやすさや機能と美しさなどの調和を考え、表現の構想を練っている。</p> <p><b>鑑</b> ペーパーウェイトの形や色彩、材料などの造形的な美しさなどを感じ取り、生活を美しく豊かにする美術の働きについて考えるなどして、見方や感じ方を広げる。</p>	<p><b>態表</b> 美術の創造活動の喜びを味わい、ペーパーウェイトの用途を考えながら構想を練ったり、クライアントの要望に合わせて造形を工夫し表現したりする活動に取り組もうとしている。</p> <p><b>態鑑</b> 美術の創造活動の喜びを味わい、ペーパーウェイトの造形のよさや美しさを感じ取り、表現の意図などの見方や感じ方を広げる鑑賞活動に取り組もうとしている。</p>

#### 5 指導と評価の計画

●学習のねらい・学習活動	知・技	思	態	評価方法・留意点等
<p>1. 導入 (0.5 時間)</p> <p>●題材の目的を理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デザイン表現制作と美術表現制作の違いを理解する。</li> <li>・デザイナーとクライアントの違いを知る。</li> <li>・ペーパーウェイトの特性を知る。</li> </ul> <p>2. 発想や構想 (3 時間)</p> <p>●クライアントの要望をきき、相手の意向に沿った作品をつくることで、客観的視点を養うとともに、他者視点に立って使いやすい、持ちやすいを模索する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デザイナーとクライアントでインタビューし合い、お互いが何を求めているのか、機能や装飾の点も踏まえてアイ</li> </ul>	<p>知</p>	<p>発</p>		<p><b>知</b> 形や色彩、材料などがもたらす効果や、造形的な特徴などを基に、空間の美しさを彩る装飾美で捉えることを理解している。</p> <p><b>発</b> ペーパーウェイトを使用する者の気持ち、材料などから主題を生み出し、使いやすさや機能と美しさなどの調和を考え、表現の構想を練っている。【アイデアスケッチ・活動の様子】</p>

デアスケッチをしながら考える。

- ・インタビューしたことを基に、アイデアスケッチを行い、もう一度クライアントとデザイナーで打ち合わせを行う。

- 題材で使用する粘土やおもりを理解しながら構想する。
- ・クライアントの要望を考えながら、粘土の硬さや性質を理解する。

### 3. 制作（4時間）

- 発想・構想したことを基に、意図に応じて表現方法を創意工夫し、見通しをもって表す。
- ・構想時のアイデアや前時の打ち合わせの意見などを基に制作を始める。
- ・フォルムや大きさ、どこに置かれるのかなど自分主体で考えたり、制作したりするのではなく、相手のために思った制作になるよう気を付ける。
- ・制作の合間にクライアントとデザイナーとで打ち合わせを進めながら微調整を行う。

### 4. 鑑賞（0.5時間）

- 見方感じ方を広げる。
- ・微調整後に乾燥させ、それぞれのクライアントとデザイナーでお互いの作品を鑑賞し合い、造形などを感じ取ることで見方や感じ方を広げる。

### 5. 着彩（4時間）

- ・形を整える
- ・サンドペーパーを使って凹凸のある形を滑らかに整え、着彩しやすくする。
- クライアントのイメージを形に表し、具現化させる。
- ・クライアントの要望にあった着彩を行う。
- ・色のトーンや調和を意識しながら制作

発

技

態表

【技】 材料や用具の特性などから制作の順序などを考えながら、見通しをもって表している。【成果物・活動の様子】

【態表】 美術の創造活動の喜びを味わい、ペーパーウェイトの用途を考えながら構想を練ったり、クライアントの要望に合わせて造形を工夫し表現したりする活動に取り組もうとしている。【成果物・活動の様子】

技

態表

【鑑】 ペーパーウェイトの形や色彩、材料などの造形的な美しさなどを感じ取り、生活を美しく豊かにする美術の働きについて考えるなどして、見方や感じ方を広げる。

技

鑑

発

【発】 ペーパーウェイトを使用する者の気持ち、材料などから主題を生み出し、使いやすさや機能と美しさなどとの調和を考え、表現の構想を練っている。【成果物・活動の様子】



<p>を行う。</p> <p>6. 鑑賞（1時間）</p> <p>●見方感じ方を広げる</p> <p>・それぞれのクライアントとデザイナー でお互いの作品を鑑賞し合い、造形な どを感じ取ることで見方や感じ方を広 げる。</p>	<div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <span style="font-size: 10px;">発</span> </div>		<div style="border: 1px dashed black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">態鑑</span> 美術の創造活動の喜びを味 わい、ペーパーウェイトの造形のよ さや美しさを感じ取り、表現の意図 などの見方や感じ方を広げる鑑賞 活動に取り組もうとしている。   <b>【ワークシート】</b> </p> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">態鑑</span> </div>
---	---	--	---

## 6 本時の学習（第1次中3時）

### (1) 目標

ペーパーウェイトを使用する目的などを基に、使用する者の気持ち、材料などから主題を生み出し、使いやすさや機能と美しさなどとの調和を考え、表現の構想を練る。(A 表現(1)イ)

### (2) 準備・資料等

教師の準備するもの：プロジェクター・紙粘土・粘土版・粘土ペラ・プレゼンテーション資料  
生徒の準備するもの：筆記用具・ファイル・スケッチブック

### (3) 展開

○学習内容	・学習活動	・指導上の留意点など 【評価規準】（評価方法）	時間
○前時の確認		<ul style="list-style-type: none"> <li>・前回のインタビューを基に、他者意識を持って制作活動ができていたか確認を行なう。</li> </ul>	5
○発想・構想-② ・前時の授業で行なったアイデアスケッチをもとに、もう一度クライアントとデザイナー同士で打ち合わせを行う。 ・形やイメージを合わせて、お互いが納得できる作品をつくりあげる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・他者意識を持って制作を行うことを確認する。                今回は粘土を配布し、実際の制作に移ることも伝える。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>ペーパーウェイトを使用する目的などを基に、使用する者の気持ち、材料などから主題を生み出し、使いやすさや機能と美しさなどとの調和を考え、表現の構想を練っている。</p> <p style="text-align: center;"><b>【A 表現(1)イ】</b>（ワークシート、活動の様子）</p> </div>	10  20	
○まとめ・片付け		<ul style="list-style-type: none"> <li>・他者意識を持って制作できているか、需要に見合っているか、クライアントに確認を取る。</li> <li>・今回は紙粘土を配り、実際に形にしていくことを伝える。</li> </ul>	10  5