

造形 JOURNAL

特集

造形実験という試み

— 造形遊びを中学校美術へ繋ぐ —



特集

造形実験という試み

—造形遊びを中学校美術へ繋ぐ—

今回の学習指導要領改訂では、造形的な視点を豊かにもって対象や事象に対して創造的に考えを巡らせる資質・能力の育成を重視しました。

変化の激しいこの時代の中で、美術の知識を確実に習得し活用できる

基礎教育の必要性が求められています。

中学校美術における表現及び鑑賞の基礎となる知識を、効果的に、そして実感を通して学べる新しい授業として「造形実験」を提案します。





CONTENTS

- 04 特集 造形実験という試み
— 造形遊びを中学校美術へ繋ぐ —
【三澤一実】
- 08 未知の可能性を探る
～教師が学び教師が育む～ 【南弥緒】
- 10 造形実験だからできる
題材の可能性 【小山美香子】
- 12 造形実験でつく力 【鈴木彩子】
- 14 美の姿
・ 漆掻き鉋 【藤澤英昭】
- 15 ちかごろ気になる…
・ 図画工作を通して学んだ 【高槻雄志】
・ 一人一台端末でつながる家庭と美術室 【福田勇】
- 16 子どもと美術館
・ 千葉市美術館【主任学芸員：山根佳奈】
- 20 題材アレンジレシピ
・ [小学校] ○○の決定的瞬間! 【岡根誠】
・ [中学校] 学校三十四景 ～風景を切り取る～ 【沼田桃子】
- 24 先生のため
・ 「情熱の爆発」【石川早苗】



造形実験という試み

造形遊びを中学校美術へ繋ぐ

造形実験の様子。タブレット端末を使用することで映像を用いた表現が可能となり、また実験の過程も記録しやすくなった。



画びょうと粘土で作成した剣山すれすれに風船がゆっくりと振り子運動をする映像作品。映像をモノクロに変換することで、より緊張を感じさせる表現に発展させている。

造形実験 とは

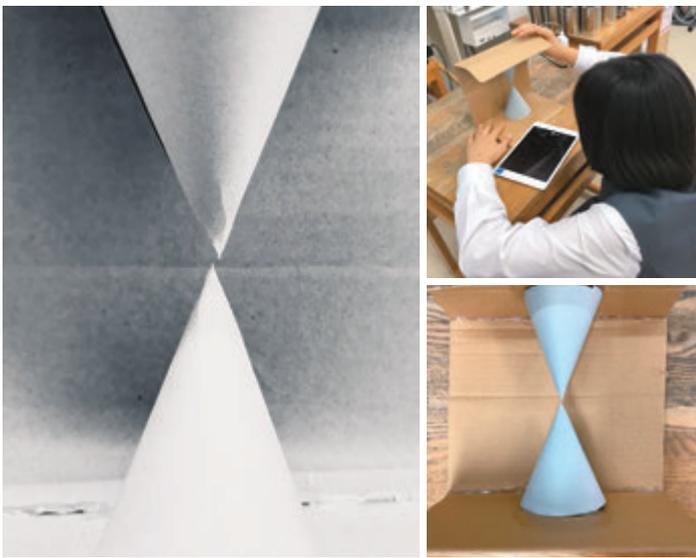
私たちが絵を描いて自分の気持ちを表そうとした時、その気持ちを表すにはどのような色を使うと伝わりやすいか、筆づかいや描き方をいかに工夫すれば効果的に表せるかなどを考えます。これは筆づかいや色や描き方の違いに現れる形や色彩、材料などの造形的な特徴が、会話の中で言葉のようにイメージを伝える意味をもつからです。また、作品を見るときも、その形や色彩、作風などが、鑑賞者に何らかの感情を喚起させます。このような人の心に訴えかける造形の言葉は、文字や話し言葉の壁を越えた「コミュニケーション」を可能にします。

現代社会は情報社会であり、インターネット等を介して日々膨大な視覚情報が流れてきます。まさにビジュアルコミュニケーションの時代と言えるでしょう。

このような造形の言葉の獲得は、本来、私たちが心身の発達と共に話し言葉を覚えてきたように、生活の中で色を選んだり、手で形をつくったりする日常の造形体験を通して身につけていくものです。

例えば、授業の中で「アイデアが浮かばない」や、「表し方がわからない」など

立体で表す予定でしたが、写真に撮ってみると、立体とは違ったよさが見えてきました。



悩む子どもたちがいいますが、それらは意識的な造形体験が不足していると言えるでしょう。すなわち「いいこと思いついた！ やってみよう」「マこうしたらどうなるかな？」といったチャレンジが圧倒的に不足しているのかもしれない。

さて、中学校の美術科には表現と鑑賞の活動がありますが、表現といつと一般的には作品をつくることに結びついていきます。一方、小学校では造形遊びのように、一つひとつの行為によって表れ、変化していく造形の活動自体も表現として扱っています。本来、表現という活動は作品に表す

造形実験は研究テーマが重要です。例えば「緊張感を考える」や「光を考える」などといった、「(共通事項)」の内容を意識して活動に取り組めるよう「○○を考える」というような研究課題を設定するとよいでしょう。「考える」という提案は、表すための試行錯誤の実験過程を重視した生徒への提案となり、新たな知識や技能を習得しないうまま、すでに身につけている知識や技能を使うだけで表現活動が終わることを防ぎます。また造形実験において、考える手段は表現だけでなく鑑賞でも取り組むことができます。例えば数多くの作品の中から自分にとっての「緊張感」を表している作品を選んで、その理由を研究発表としてプレ



だけでなく幅広く捉えることができるのではないのでしょうか。そこで、小学校の「造形遊び」に対して、行為を通して造形の言葉を獲得していく中学校での学習活動を、本稿では問題解決を図る「実験」と呼び「造形実験」としました。「造形実験」は多様な材料や表し方を試しながら自分としての答えを探索する造形活動なのです。



鑑賞の取り組み。青森市立東中学校 高安弘大教諭の実践。

ゼンテーションをしてもよいでしょう。

造形実験にあてる時間数はおおよそ10時間を考えています。豊かな「思考・判断・表現」の活動を保証し、深く考えて、自分にとっての納得した答えを出すにはじっくり取り組む時間が必要です。

学習の流れの例としては、各先生が工夫した導入からはじまり、研究テーマ「緊張感」から湧き上がる短時間のイメージドローイング、紙やブロックなどを使った簡単な立体構成、そしてそれぞれの表現をグループディスカッションで批評し合います。展開は各自の考える緊張感を表現するための材料を選び、技法開発などをくり返しながら表現の探求を行います。材料や表現方法など全てにおいて制限は設けません。

10時間の最後の2時間は研究発表の時間です。そこでは自分が探求してきた成果をクラスで発表します。全員が同じテーマを追求しながら発表の内容がそれぞれ異なることに驚くと共に、「なるほど」「わかるなあ」と共感できる体験となるのです。その体験を通して造形のもつ言葉に気づき、他者の発表から〈形や色彩、材料、光などの性質や、それらが感情にもたらす効果などを理解すること〉や〈造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風などで捉えることを理解すること〉を学習していきます。この研究発表は造形実験の肝となる時間であり、美術のコミュニケーション活動として重要な意味をもち、他者の発表を通して自分とは異なる見方や感じ方を参考に、対象や事象の捉え方を広げていくのです。



自分が探求してきた成果をクラスで発表している様子。



改めて 造形実験 とは

造形実験が必要な理由を携帯電話とスマートフォンを例に考えてみましょう。スマートフォンを例に考えてみましょう。スマートフォンはスマートフォンの登場で瞬く間に市場から姿を消しました。その様子はかつて文書作成に使っていた高機

能ワードプロセッサ専用機が、コンピュータのワープロソフトに置き換わっていった歴史に似ています。それらは、専門に特化した製品であるか、それとも汎用的な拡張性をもった製品であるかの違いが明暗を分けています。専門に特化した分、時代の変化に応じてしなやかなシフトチェンジができないまま廃れていったのです。

美術の授業に置き換えてみると、風景画を描くための授業やポスターを制

作するための授業（絵画やデザインを学ぶという専門領域型）から、領域を越えた表現をも可能にする、感じ取ったり考えたりしたことを表す授業や目的や機能を考えて表す授業となるでしょう。いわばスマートフォン型の授業です。スマートフォンはコンピュータと同様に、OS（オペレーティングシステム…Appleが提供するiOSやGoogleが提供するAndroidなど）によって、

そこにインストールされたアプリがさまざまな問題解決を図ってくれます。またアプリは日々開発・更新され、それらをインストールすることでスマートフォンのもつ機能は拡充されていきます。新たな機能の必要性が出てくれば、携帯電話のように機種自体を開発するのではなく、使用するためのアプリを開発すればよいのです。そう考えるとOSは個々の知識や技能を働かせる資質・能力に似ています。





さて、美術の授業に戻りましょう。現在、中学校美術科のA表現では、「感じ取ったことや考えたことなどをもとに絵や彫刻に表す」授業と、「目的や機能を考えてデザインや工芸に表す」授業に分かれています。

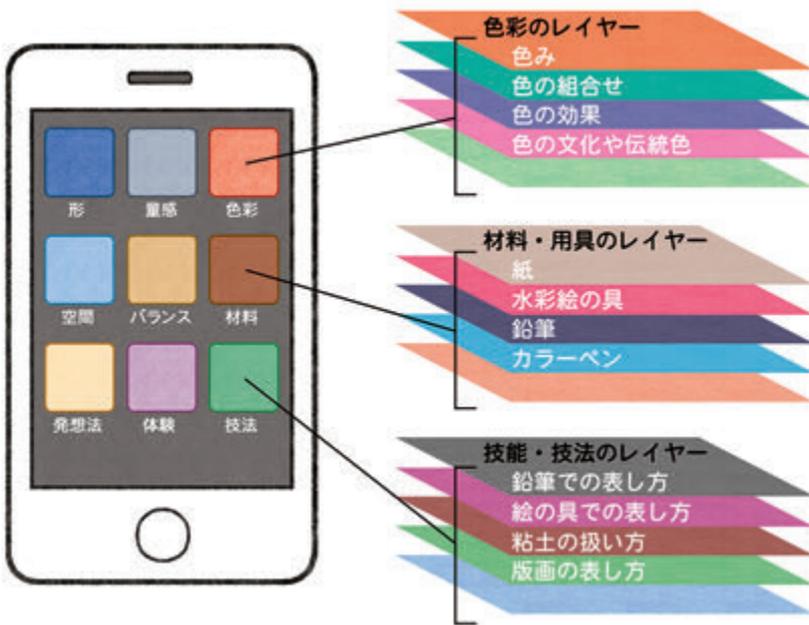
このように「絵や彫刻に表す」、「デザインや工芸に表す」と表記されている関係で、発想・構想や創造的に表す技能の習得過程を重視するといえ、「絵や彫刻に表す」、「デザインや工芸に表す」こ

とに生徒たちの目的が向かってしまいません。このような授業をここでは垂直型と呼びましょう。それは、携帯電話やワープロ専用機と同じで、「絵や彫刻に表す」、「デザインや工芸に表す」ことがより充実し、良い作品として表現できるように、技法や発想・構想をいかに一つの機器（題材）の中で拡張して高機能にしていくかを競っているようです。

一方、造形実験は小学校の造形遊びのような活動そのものを目的として、造形

的な実験を通して育まれる「知識・技能」「思考力・判断力・表現力等」の育成を目的としています。スマートフォン型（垂直に対して水平型、またはレイヤー構造）授業と言えるでしょう。

スマートフォン型授業には、材料、体験、形、色彩、空間、動き、量感、バランス、発想法、思考法、個別な技能・技法など、さまざまなアプリ（知識・技能）が入っています。そして必要なアプリは新規に追加することができます。そして、表現



する際にはさまざまなアプリを動かして自分としての意味や価値をつくり出していくのです。その際、複数のアプリを動かす判断が感性や創造力です。造形実験はアプリを増やしていく活動です。そして特に造形実験の肝である研究発表の時間は他者に自分のアプリの活用例を紹介し、友だちとアプリを交換して自分のスマートフォンにインストールしていく活動になるのです。

造形実験は新たな表現の地平を開拓する取り組みです。開拓者は生徒一人一人であり教師自身です。Society 5.0の社会に向けて、先祖伝来の土地をかたくなに守るだけではなく、今は予測不能な未来に向けて新しい土地をたくましく開拓していく時ではないでしょうか。

実践写真提供：埼玉大学教育学部附属中学校
小西悟士教諭

武蔵野美術大学
教授
みさわ かずみ
三澤 一実



1963年生まれ。東京藝術大学大学院修了。埼玉県公立中学校教諭、埼玉県立近代美術館主査、文教大学教育学部准教授を経て、現職。学習指導要領作成協力委員（平成20年告示）小学校図画工作、平成29年告示（中学校美術）、学習指導要領等の改善に係る検討に必要な専門的作業協力者（美術科）等文部科学省各種委員を歴任。

著書（共著）『美術―表現と鑑賞』（開隆堂）、『美術の授業のつくりかた』（武蔵野美術大学出版局）他。



未知の 可能性を探る

～教師が学び教師が育む～

造形実験には、完成作品や参考作品はない。つくり方や方法、手本もない。あるのは一つのテーマのみである。

新しい未知の授業の中で生徒たちはテーマと向き合い、自らが考え、互いに刺激し合いながら、自分なりの解決の糸口をつかみとっていく。どうしたいのか、どうするのか、どうなるのか、生徒が自問自答すると同時に教師も生徒に問いかければ、そこから新たな方法や造形活動が生まれ、生徒と教師に学びが育まれていく。型にはまった教師の価値観やお手本は一切必要でない。教師の学びの中に活動があり作品がある。やわらかい頭と心で懐深く生徒の活動を見取り見守る必要がある。

〔教師を開放する授業〕



マインドマップで広げた考えをもとに、実験をしている様子。

緊張感は、
周囲の色や照明などの
環境に影響される
ものなのか？



思いを越える クリエイティブな活動

今回は、形と色彩で「緊張感を考える」というテーマの造形実験に取り組んだ。生徒が自ら、主題を決め、仮説を立てて実験をもとに検証していく。造形実験の授業では教師は驚きや関心を生徒から与えられ、生徒一人ひとりと向き合うことを余儀なくされる。その結果、こちらの想像を遥かに越えた生徒の造形表現に出会える瞬間がある。

一人で黙々と活動する生徒もいれば、

グループでコミュニケーションを取りながら活動する生徒もいる。金属や紙など無機質な材料を集めて使用する生徒もいれば、自然の材料を融合させながら活動する生徒もいる。なかなか結論が出ない生徒（活動が止まる生徒）もいれば、先へ先へと活動を進める生徒もいる。与えられた時間の中で、一つのテーマから導き出される活動自体が作品となっていく。思いを形と色彩で表現するのではなく、思いと考えの先にある発見が造形的な言語となって姿を現すのだ。



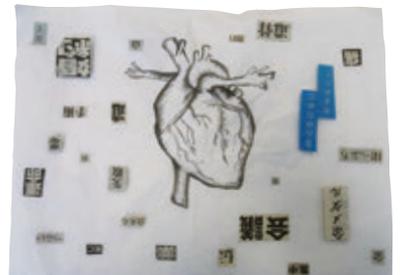
時代に対する期待

現代社会の抱える問題は複雑な要素が絡み合っているため、さまざまな分野からの視点を融合させた解決策をアプローチしていくなくてはならない。そのための教育として、美術の授業で二つの専門性や既存の知識・技能を培うだけでは、この役割を担うことは難しい。しかし、美術のもつ役割が現代社会をより幸福にしていくなめ大きな力になっていることを、社会から認知されるような時代になってほしい。そのためにも新学習指導要領を機に資質・



緊張感は、
本人から発生するもの
なのかもしれない。

緊張感の要因とは
なんだろう？
心臓を締めつける
ものはなんだ？



能力をおさえたSTEAM教育的な手法が切り口になってもよいと考える。

造形実験はまさにその一つであった。自らが問題を発見し解決するまでのプロセスの中で、自身の創造性を豊かに開発していく力が育まれる授業であったと考える。

東京都立
三鷹中等教育学校
教諭
みなみ お
南 弥 緒





造形実験だからできる 題材の可能性

「造形実験は面白い！」

造形実験を面白いと感じて取り組んだ生徒は多い。本校では、「自分にとっての緊張感を形や色彩で考えよう」という思考を巡らせる造形実験を2年生及び3年生で取り組んだ。

制作後にそれぞれが発表を行う場面では、「この人の緊張感は自分と近い。」や、「この緊張感わかるな。」など、自分と照らし合わせながら発表を聞いている生徒の姿が多く見られた。形と色彩で表現したものに言葉を超えた繋がりを感じられたことが「面白い」というリアクションに結びついたことがわかった。また、作品を完成させることが目的ではない活動であることの新しさや、生徒たちの思考を止めることなく造形の探求に向かわせることができたのではないかと感じた。造形実験だからこそできる題材の可能性がある。

「表現と鑑賞の一体化
—アートセッション」

想いやイメージを形や色彩で表していく造形実験では、制作後の発表や鑑賞が大きな意味をもつ。それならば、相互鑑賞をしながら表現活動を行ってみてはどうかと考えた。

二人一組になって、制作途中で作品を交換し、その都度互いの想いや表現の意図を



何もしていない？ いいえ思考を巡らせている真っ最中ですよ！



チラリと隣の様子を伺いながら。



表現はとどまるどころを知らずに深まっていく。

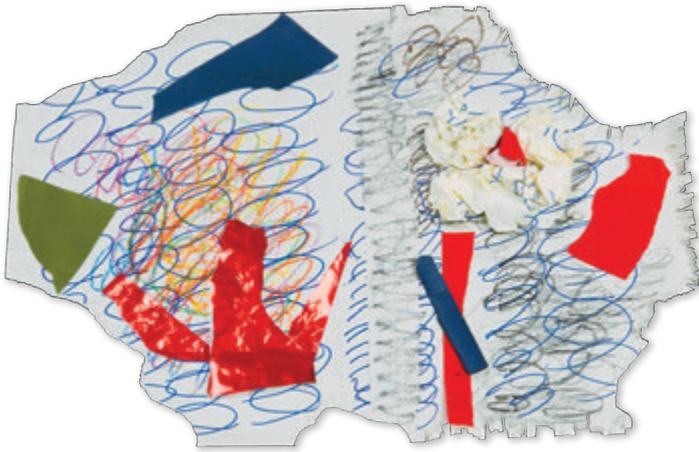


作品を閉じられるようにすることで、内面を表現している。

想像しながら制作を引き継いでいく（今回は表現活動中の会話を原則禁止とした）。この表現活動の中に鑑賞を含む新たな取り組みを、造形実験のアートセッションとして行った。

造形実験は、あくまでも「実験」なのだから、作品を完成させなければならぬということはなく、まとめなければならぬという概念もない。活動中での体験を伴った検証の経験が重要なのである。アートセッションでは、自分の表現に他者の手が

入ることで、他者の表現も取り入れながらの制作が進んでいく。他者によって思いもよらない表現が加えられた時、驚きと共に新たな自分の表現へと繋がる。自分と他者の表現が相互に影響を与え合いながら描いていく作品は、自分の表現したものでありながら他者の表現したものでもある。全てが自分の表現ではないところが面白い。アートセッションを終えて活発に互いの表現について語り合う姿がまたよい。生徒たちの感想の中に「それぞれの個性や想いが通じ合えたように感じた。」「二人の緊張感がつの表現になるのは、すごく素敵だと思った。」などの言葉があった。造形実験だからこそ広がる題材の可能性である。



さまざまな表現方法を試していることがわかる。

生徒たちの感想から

造形実験をしてみても、緊張している時に今どういう緊張感なのかを考えるようになったのが面白いなと思いました。

一人より二人でやった方が深い作品になった。

セッションすることによって、他の人の意見も取り入れた作品をつくることができてうれしかった！

想像力が広がりました。

話さなくても共同制作はできるんだなと思いました。

二人でつくる作品は、とても達成感があつて楽しかった。

正解がない感じで、本当に手探りでやったのがワクワクした！

ちょっと考えが違うだけで、絵がすごく変わることがとても楽しかった。

自分の緊張感を表すのは面白く、難しかったです。

長野県駒ヶ根市立
東中学校 教諭
こやま みかこ
小山 美香子



アートセッションが終わった後の、身振り手振りに加えながら言葉で伝え合う時間。



造形実験でつく力

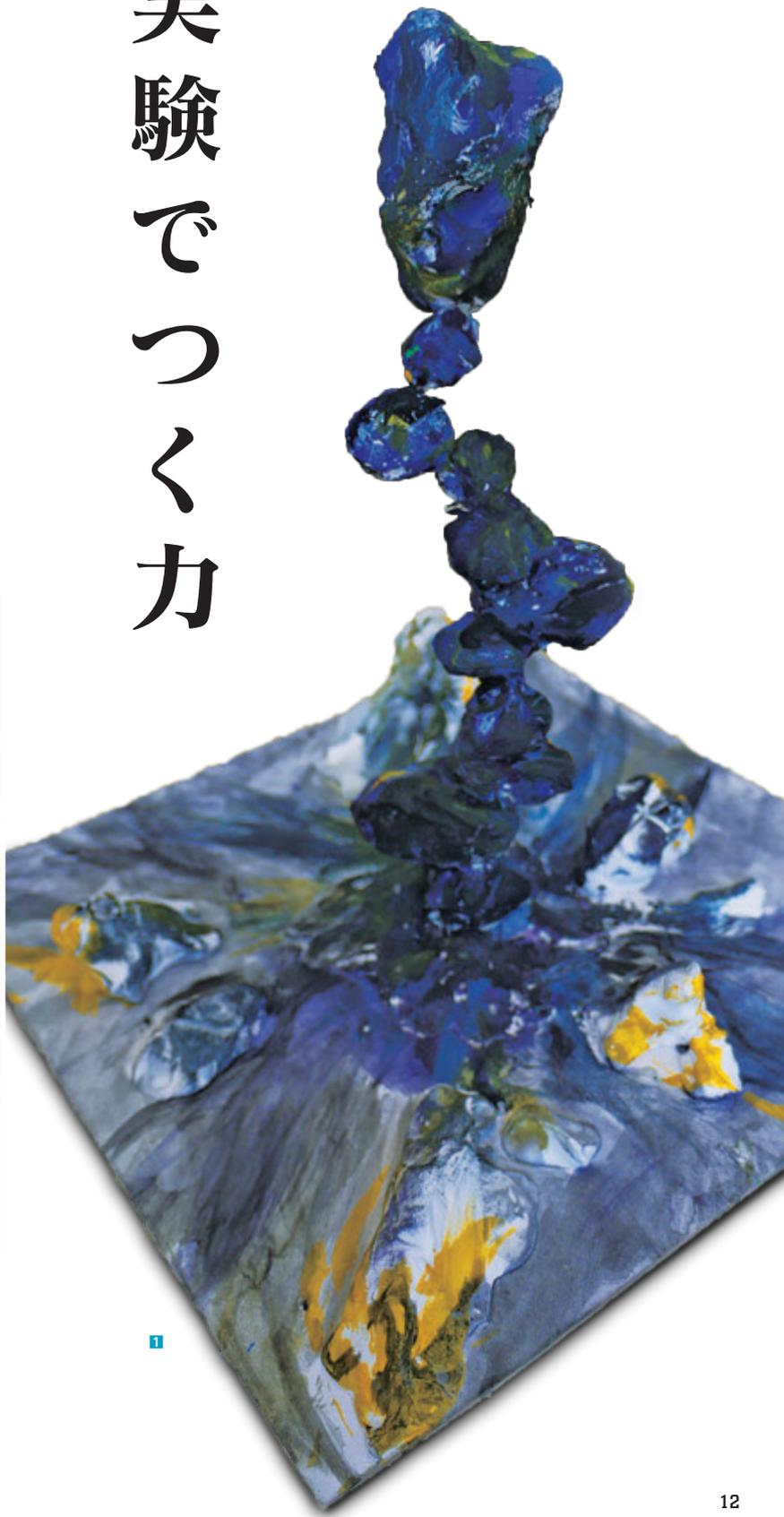
〔造形実験で意識改革！〕

私の勤務する学校は、施設一体型小中一貫教育校である。子どもたちは同じ施設で小学1年生から、中学3年生までの9年間を過ごしている。単級でクラス替えもないため、学級の仲間は家族のような存在である。そのような環境のため、生徒はとても落ち着いており、従順でやさしい。一方で、新しいことにチャレンジしたり、これまでと違う見方や考え方を取りいれたり、自身で考え判断したりすることがあまり得意ではない。そこで、美術の授業を通して彼らの意

識を変えていこうと、今回は中学2年生を対象に造形実験をスタートさせた。

〔子どもたちが動きだす〕

研究テーマを「緊張感を考える」とし、授業のねらいと時間（研究8時間、発表2時間）について説明をした。子どもたちは、しばらく「…？」とぼんやり。自分の力だけでは消化しきれず、ほどなく仲間に意見を求めたり、とりあえず白い紙を手にとってみたり、何かメモをしてみたりと動き始めた。出された課題を理解するため、身のまわりの人や物



1



2

1 緊張感を不安定に積んだ石の様に例えた。石のようなもの一つひとつが自分の感情を表していて、緊張している時はいろいろな感情が積み重なりすぎて崩れそうになることを表現した。

2 つくりながら方法を考え、イメージ通りの形に近づけている様子。



5



4



3

- 3 周囲の複雑な圧力によって、自分の気持ちが押し込まれる感じと痛みに似た気持ちを表現した。
- 4 紙を折ることで生まれる影に注目して、表現方法を試行錯誤している実験中の様子。
- 5 イメージを広げるために、画集などを開いて「緊張感」があると感じる表現を探している生徒。

7



6 ちぎった紙で焦っている心を表し、赤い粉をかけて苦しみを表現した。

6



7 緊張感が高まった後に溶けていくと思ったので、6に火をつけて燃やした。動画で燃えている様子も撮影した。

を使って解決しようと思ったのだ。「緊張感」という言葉からイメージを広げ、「頭の中が真っ白になる」、「心臓がバクバクする」、「不安・恐怖」、「集中して感覚が研ぎ澄まされる」など、自身の体験などをもとに言葉で考える子もいれば、「とんがった形のイメージなんだ!」、「色で表せるかもしれない…赤? 黒?」、「カサカサに乾いた感じがする」と形や

色彩、質感等に置き換えようとする子もいる。また、「発表をするとき」、「スターラインに立ったとき」、「パンジージャンプで体がきゅつとなる感じ(やったことないけど)」など「緊張感」を感じる具体的な場面を想像するなど、仲間と意見を交換しながら考えを広げ、深めていた。イメージを言語化して仲間に伝えることで、考えをまとめたり、新たなアイデアが生まれたりして、次の歩を踏み出す決心がつくようであった。

しばらくすると、多くの生徒が画用紙を手に取り、絵の具や色鉛筆、クレヨンなどを使ってイメージを具象や抽象的な表現で描きはじめた。そして、子どもたちの活動は徐々に広がりを見せた。頭でイメージしたものと自分の手で表現したもののギャップから、表現方法や使用する材料・用具の追求がはじまり、仲間の活動をまねしたり、違う角度から「緊張感」を捉え直したり、表現したものを一度壊して、まったく違う方法で再挑戦する姿もあった。発表会では、仲間に自身が表した思いを聞いてもらうことで、自分の考えや行為に自信をもつことができ、8時間の実験で獲得した力を実感しているようであった。また、仲間の発表から「まったく違うことを考えている人がいてびっくりした。」と多様な価値観や表現に気がついたようであった。

教師として

10時間の活動を通して、子どもたちは動きまわり、たくさん仲間と会話をした。それは、誰も席を立たず、黙々と作業をするかつての美術の授業ではありえない光景である。しかし、そこには多くの挑戦と失敗があり、発見があり、学びがあった。

子どもたちは夢中なあまり、自分の得たものや変化に気づかない。よって、教師による子どもたちの学びの見取りは欠かせない。無意識に発した言葉や行為のどこに「思考力・判断力・表現力」が働いているのか、そして、どんな「知識・技能」を身につけたのかを気づかせるよう声をかけていく。自分の力で新たな価値を発見したことを気づかせることで、言葉や行為が生きて働く力へと変わる。

今、私は、造形実験はこれからを生きて子どもたちに必要な資質・能力を培うための、とても有効な活動であると実感している。

埼玉県坂戸市立
城山中学校 教頭
すずき あやこ
鈴木 彩子



「漆掻き鉋」 うるし か かん



物の形にはフォームとシェイプがあります。骨格や構造そのものが見えるのがフォームであり、スポーツなどでは筋肉や骨格が的確に出てくるのでよく使われます。シェイプは外形のことです。家に例えるならば柱はフォーム、壁や塗装はシェイプといえます。

フォームは機能を体現します。良い道具はその働きが形となって表れたフォームそのものの形状をしており、直感的にどの場面のどんな働きで求められた物なのかわかります。

この鉋は、漆掻き職人が漆の木に丸い溝を掘り、溝の中心部分に線状の切り込みを入れるための道具です。その切り込みから滲み出す樹液をへらで掻き出して、漆の原液を採るのです。足場の良くない林の中で作業を行う職人のために、シンプルで高性能かつ重さを感じないほど軽い、フォームそのものの形状をした刃物になっています。

生活の中に漆を使う文化があり、樹液を採る人がいて、漆器の素地をつくる曲げ物、指物、ろくろなどの職人がいて、漆塗りの職人、それから職人の道具をつくる鍛冶屋がいることで、初めてこの道具が生まれ、活躍します。この鎖のどが切れても道具は消えていきます。使われることのなくなった道具を目にすると、なんだか寂しそうです。長く使われてきた道具には職人の手のぬくもりが残っており、物語やその背景を読み取ることができます。

藤澤英昭

千葉大学名誉教授

長年にわたり文部科学省の学習指導要領の作成に携わり、平成元年以降の教育の方向性を示す。

ちかごろ 気 になる...

図画工作を通して学んだ

広島県北広島町立大朝小学校
教頭 高槻 雄志



児童が下校した後に校舎内外を見回っています。各教室をのぞいてみると、学級全体や児童個々の様子がわかります。担任の机を見て、頑張ったり悩んだりしていることに気づくこともあります。さらに楽しみなことがあります。それは図画工作の作品を鑑賞することです。

作品を通して、児童の考えや活動の様子を思い浮かべます。時には担任と作品を見合いながら、意見交流をしたり評価に



ついて話し合ったりします。時間が経つのを忘れてしまうほどです(時間外勤務が増えないように)。

先生方から、図画工作の授業について相談を受けることもあります。例えば、似たような作品ができた時の指導・評価については、若元澄男先生(広島大学名誉教授、現 比治山大学教授)に数々ご指導いただいたことです。その中に「もまた魂(肯定も否定もまた視野に入れる)」というものがありました。「みんなちがって、みんないい」の視点に立った言葉です。

当時まだまだ若かった自分には、個を生かすため具体的にどう指導・評価したらいいのかわからず、図画

工作だけでなく学級経営全般にわたり迷走していました。しかし、図画工作の研究を通して若元先生から前述の言葉「もまた魂」を教えていただいたことで目の前が急に晴れました。児童の作品を見ることが面白くなりました。児童の行動も思慮深く見取ることができるようになり、余裕がもてるようになりました。

今、管理職として「もまた魂」を発揮しています。校内研修等では議論が一方的にならないよう、別の視点から述べるように心がけています。先生方が悩まれているときには、自分のバリエーション豊かな数々の失敗談とともに、「もまた魂」の話をしています。

図画工作を通して学んだのは、児童だけでなく私自身でもありました。

「一人一台端末でつながる家庭と美術室」

熊本県大津町立大津中学校
福田 勇



本校でも今年度から一人一台のタブレット端末が導入されました。活用方法について知れば知るほど、これからの授業が大きく変わるのではないかと、教育の転換期にしているような、そんな気持ちになります。まだ誰も実践していない授業を一からつくり上げる教材研究が求められます。

美術の授業における端末の活用方法は大きく二つだと思います。一つは「表現方法の手段としての活用」です。これまでの絵筆をタッチペンに持ち替えてデジタルで表現することや、これからの超情報化社会を考えると映像を編集・発信することも必要があるといえます。しかし、端末の大きな魅力は、二つめの活用である生徒同士あるいは生徒と教師など、「人とつながる手段としての活用」だと思います。

例年夏休みの課題では、終業式に画用

紙を生徒に渡し、生徒は作品を完成させて夏休み明けに持ってくるのが決まりでした。完成された作品を見て、例えば下描きなどの途中経過が知りたいと以前から感じていました。そして、できるならアドバイスをしたい。そんな悩みを解決してくれるのが一人一台の端末です。作品の途中経過を生徒は端末から写真を撮って私の端末へと送る。私は写真を見てコメントを書き、生徒にすぐに返信する。生徒が制作の途中でつまづいたときに誰かに相談できるというのは、生徒の作品に対する意欲付けにもなり効果的でした。また、

生徒同士が互いの作品を自由に見ることができると、生徒にとって大変役立つものでした。

今まで培ってきた実践の一つひとつに、今回導入された端末をどう取り入れて利用していくのか。端末を使うことが目的ではなく、学びを助ける補助的なツールであることを理解し、美術科教育で目指す本質的な学びがさらに深まっていくよう、試行錯誤を繰り返していきたいと思っています。



アプリを使って、写真にコメントを返す。

子ども と 美術館



千葉県美術館

千葉県美術館

主任学芸員 山根佳奈



千葉県美術館

〒260-0013 千葉市中央区中央3-10-8

TEL:043-221-2311

開館時間:10:00~18:00(金・土曜日は、20:00まで)

※入場受付は閉館の30分前まで

休館日:毎月第1月曜日(祝日の場合は翌平日)、

年末年始(12月29日~1月3日)、メンテナンス日

25年目の 拡張リニューアル

JR千葉駅から徒歩圏内に位置する千葉県美術館は、1995年に開館しました。「千葉市を中心とした房総ゆかりの作品」、「近世から近代の日本絵画と版画」、「1945年以降の現代美術」を収集方針とし、独自の切り口を

もつ展覧会を開催してきました。

1階には、地域の記憶をとどめる昭和初期の銀行

建築を保存・再生し

たホールがあり、

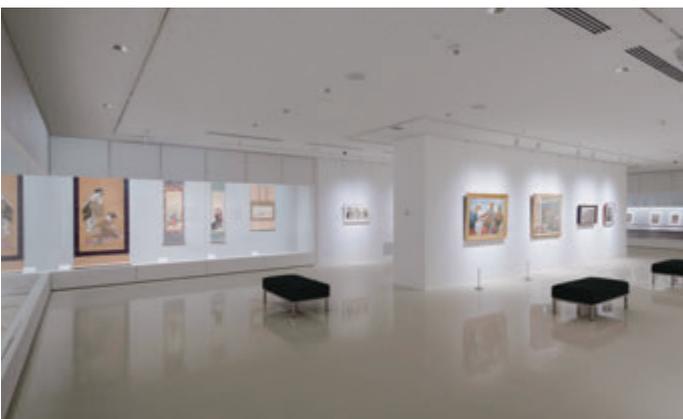
展示やコンサー

トなどに活

用されて

います。

開館25周年の節目となる2020年に拡張リニューアル工事を終え、新たにコレクションのハイライトを月替わりで紹介する常設展示室が設けられました。公立美術館としては屈指のコレクションを誇る浮世絵版画など、保存のため通年



常設展示室



つくりかけラボ
 遠藤幹子「おはなしこうえん」
 2020年 撮影:栗原論

での公開が難しい収集分野についても、少しずつ、いつでも作品を楽しむことができます。常設展示室の向かい側には、ワークショップからダンスや演劇、トークイベントまで、幅広い使い方ができる水場付きの広い部屋が設けられ、さまざまな市民向けプログラムが開催されています。

また、参加・体験型のアーティストプロジェクトのためのスペースと、美術にまつわる親しみやすい本をそろえた開放感のある図書室「びじゅつライブラリー」も新設されました。拡張リニューアルを経て、これまで以上に、幅広い世代の人々が気軽に立ち寄り、個々の興味関心から、アートに関わることのできる美術館となつています。



葛飾北斎「富嶽三十六景 颯風快晴」1831~33年頃

アートとのさまざまな出会いをつくる場所



鑑賞リーダーとのグループ鑑賞



びじゅつライブラリー

館内施設の拡張に伴い、学校団体向けの鑑賞プログラムの内容も、大幅にリニューアルしました。高校生までの学校団体を対象とした「みる・しる・できるびじゅつプログラム」は、「鑑賞」「表現」「体験」の三つの要素を軸にしたプログラムから、学びの目的や子どもたちの関心に沿った内容を組み合わせることで実施する、セミナータイプの鑑賞教育です。

「鑑賞」では、これまでたくさん子どもたちを迎え入れてきた鑑賞リーダー（美術館ボランティア）とのグループ鑑賞や、一人ひとりの関心を深めることができる自由鑑賞だけでなく、アーティストプロジェクト「つくりかけラボ」で幅広い表現に

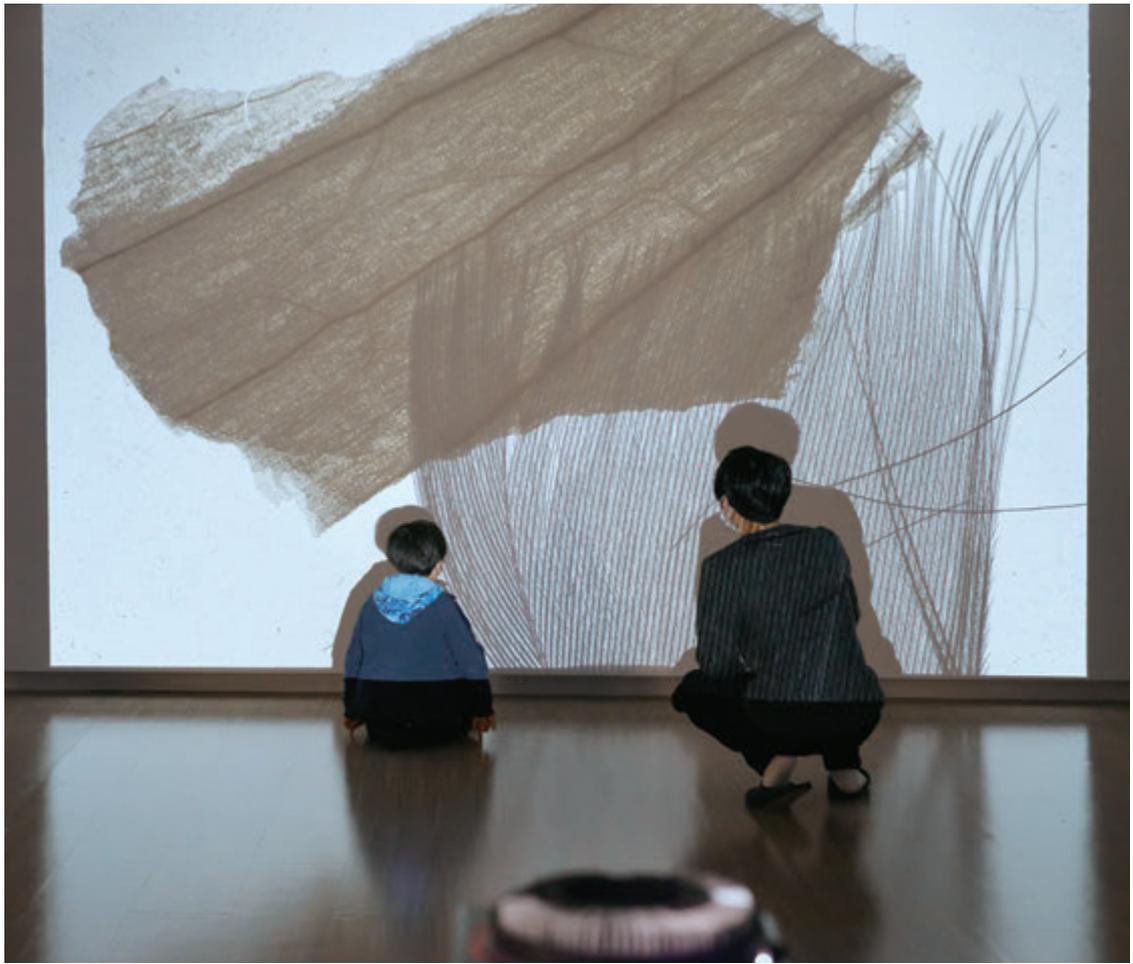
触れることができる機会も新たに加わりました。「表現」では、鑑賞体験を自分の言葉で表現することや、アートカードを使った活動、所蔵作品に関連するワークショップも行います。「体験」では、日本画や油彩画の材料や道具を触ってみたり、地図を片手に美術館内を探検したり、びじゅつライブラリーでさまざまな美術にまつわる本と出会ったりすることができます。



油彩画キット



日本画キット



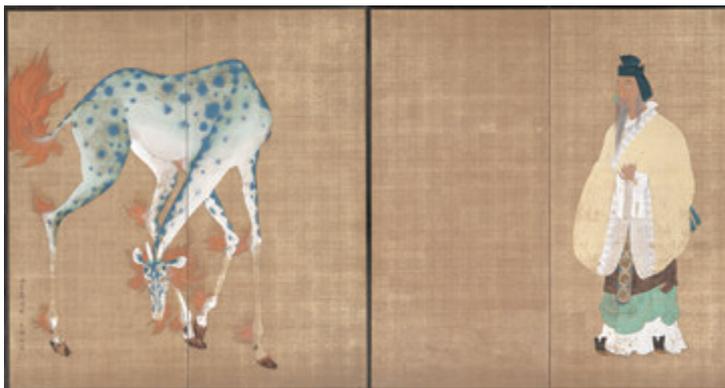
つくりかけラボ 志村信裕【影を投げる】2021年 撮影:丸尾隆一
アーティストと会う子ども。

新設された子どもアトリエで展開されるアーティストプロジェクト「つくりかけラボ」では、「五感で楽しむ」「素材にふれる」「コミュニケーションがはじまる」という三つのテーマを軸に、参加・体験型のインスタレーションが制作されます。美術館は壁に並んだ美術作品を静かに鑑賞する場所だという意識は、ここにはありません。「美術って、アートって何?」「アーティストって何をしてる人?」などについて、アーティストとの交流や、その表現に直に触れることで、子どもたちのもの見方が広がり、彼らを取り巻く世界が、より豊かになることを願っています。

昨年から今年にかけてのコロナ禍により、美術館ボランティアの活動は再開で



ワークショップの様子



石井林響【王者の瑞】1918年

まず、展示室内でのおしゃべりもままならない状況で、新しい鑑賞プログラムを理想的な形で実施することはできていませんが、選択肢が増えたことは、興味・関心がさまざまに異なる子どもたちにとっても、授業を組み立てる先生方にとっても、きつとプラスに働くと考えます。美術館全体を、それぞれのやり方で存分に楽しんでほしい。美術館が子どもたちに用意するアートとの接点は、なるべく多様でありたいと思っています。

〇〇の決定的瞬間！

岡山県倉敷市立大高小学校 おかねまこと
岡根 誠



① 初めて一輪車に乗れた瞬間

主な材料・用具

紙粘土
針金
絵の具
白ボール紙
ペンチ
デジタルカメラやタブレット端末

題材のねらい

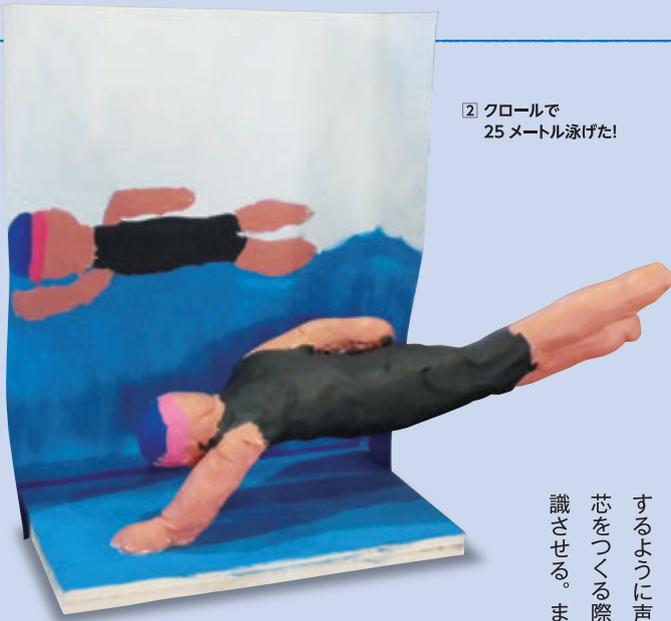
人間の体と動きの表現について理解をしながら、関節の向きや曲げ方などを工夫して決定的瞬間を立体的に表すことを楽しむ。

アレンジする題材

開隆堂出版
「図画工作5・6下」
46・47ページ
つながる造形 未来に向かって

学年
第6学年

時間数
8時間



② クロールで
25メートル泳げた!

学習の流れと 子どもの活動

1

表したい決定的な瞬間を思い出す。

2

二人一組で相手にポーズをしてもらって、
スケッチする
(デジタルカメラや
タブレット端末で撮影する)。

3

ワイヤーの曲げ方や方向を工夫して
骨組をつくる。

4

紙粘土で肉付けしたり着彩したりする。

5

土台に着彩したり、
まわりの様子を描いた背景を
つけたりする。

6

鑑賞カードをもとに、
友だちの作品を紹介する。

小学生が人間を立体（主に粘土）で表現すると、前面だけに注目がいつたり、一つの塊になったり、薄っぺらく厚みがなかったりと、平面的なものになる傾向がある。本題材は、関節、体のつくり、体の向きなど、細かい部分まで注目し、可塑性のある材料を用いて試行錯誤しながら決定的な瞬間を表す題材である。

まず、決定的瞬間について考えさせる。バスケットボールでまさに得点を入れようとシュートをしている場面や、和太鼓をたたいている時の「ヤー！」と叫んだ決めポーズの場面などを例にあげ、自分が体験した出来事の中で感動的であったり満足感や緊張感でいっぱいであったりした場面について思い出し、述べていく。

表したい場面について、二人一組で相手にポーズをしてもらってスケッチする（またはタブレット端末などで撮影する）。ポイントは何をしているのがよくわかる、動きがはっきりしているポーズにするのである。また、スケッチは、前後だけでなく上下左右の視点から手や足の曲がり方や方向を確認しながら工夫して、人の形を線で描く。この時、首や肩など各関節に注目するように声掛けをする。針金で芯をつくる際も、人間の骨組を意識させる。まず足首、膝に注目し、



題材の観点別 評価規準

知識・技能

人間の体と動きについて理解し、表したい姿や場面に合わせて材料の使い方やつくり方を工夫している。

思考・判断・表現

思い出の瞬間から発想し、表したいもののイメージをもちながらどのように表すか考えたり、友だちの作品を鑑賞したりして、自分の見方や感じ方を深めている。

主体的に学習に 取り組む態度

人間の形を立体で表すことを楽しみながら、決定的瞬間を表現する活動に進んで取り組もうとしている。

学校三十四景 ～風景を切り取ろう～

秋田県北秋田市立鷹巣中学校 沼田 桃子



3 格技快晴



2 噴水中庭園



1 龍球場冬ノ帰時

水彩絵の具 ポスターカラー
スチレンボード 色画用紙
版画用紙 彫刻刀 粘土ペラ
ニードル

主な材料・用具

校内のお気に入りの場所のよさや美しさ、葛飾北斎「富嶽三十六景」の表現の意図と工夫などについて考えたことをもとに、創造的に表したり見方や感じ方を深めたりする。

題材のねらい

開隆堂出版「美術2・3」
10～13ページ
風景が語るもの
26・27ページ
版表現の可能性

アレンジする題材

学年
第2学年

時間数
9時間

本題材は、葛飾北斎の「富嶽三十六景」の鑑賞をもとに、34人学級の一人ひとりが校内のお気に入り場所を「学校三十四景」として一版多色刷り版画で表現する実践である。

「富嶽三十六景」は、2020年からのバスポートの査証ページ、2024年からの新紙幣の両方のデザインに使用されることから、葛飾北斎という画家や浮世絵の文化について触れておくことは、美術文化の幅広い理解にもつながると考えた。

導入では、「富嶽三十六景」とアソビ・リヴィエールの描いた「エッフェル塔三十六景」をカードにして比較鑑賞を行った。共通する構図のペラを見つげることで、グループ内で自然と対話が深まる様子が見られた。鑑賞することで広がった見方や感じ方をもとにして、学校内から描きたい風景を切り取っていった。色彩の美しさも浮世絵の魅力の一つであるが、今回はあくまでも遠近法を中心とした構図の工夫に焦点を当てて展開していった。

版はニードルや粘土べらなどでも細かい表現が可能なステンレボードを使用し、サイズも小さくしたことで、版画に苦手意識をもつ生徒も最後まで意欲を途切れずに取り

学習の流れと 子ども活動

1

葛飾北斎の「富嶽三十六景」を鑑賞し、惹かれた一枚について伝え合う。

2

比較鑑賞から構図の工夫を感じ取り、校内の描きたい場所をスケッチする。

3

構想を深め、ステンレボードに下絵を描く。

4

線の強弱等も意識しながら、用具を使い分けて版を彫る。

5

紙や絵の具を工夫して刷る。

6

互いの作品を鑑賞し合う。授業のふり返りを行う。



描いた
アイデアスケッチを
見合う様子

題材の観点別評価規準

【知識・技能】

形や色彩などが感情にもたらす効果や、造形的な特徴などをもとに、構図の効果などを全体のイメージで捉えることを理解している。

【技能】

ステンレボードや絵の具、彫刻刀、ニードルなどの特性を生かし、見通しをもって意図に応じて自分の表現方法を追求し、創造的に表している。

【思考・判断・表現】
【発想・構想】

身近な風景のよさや美しさなどをもとに主題を生み出し、単純化や省略など全体の構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練っている。

【思考・判断・表現】
【鑑賞】

造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の心情や意図と創造的な工夫などについて考えるなどとして、見方や感じ方を深めている。

主体的に学習に
取り組む態度
【表現】

美術の創造活動の喜びを味わい、主体的に身近な風景のよさや美しさなどをもとに表現する学習活動に取り組もうとしている。

主体的に学習に
取り組む態度
【鑑賞】

美術の創造活動の喜びを味わい、主体的に作品や美術文化などの鑑賞の学習活動に取り組もうとしている。

情熱の 爆発

自分の好きなことに情熱をもって全力で取り組む様子です。
スポンジの型で炎の形をスタンプして強い感情を表したり、
絵の具をストローで吹いて思いがさまざまな方向に広がっていく様子を表現したりしました。
力強い情熱を意識しながら、表現の方法を工夫して
インパクトのある作品を完成させることができました。



情熱の爆発 [水彩絵の具、色画用紙/38×54cm] 3年 牧野 嵩平 まきの たいへい

先生のめ

「見えないものが見えるように。」
この呼びかけから本題材は始まりま
した。抽象的な表現を用いて自分の思
いを表現する活動です。
制作活動当初、多くの生徒は絵の具
を飛ばしたりにじませたりといった行
為そのものをたのしんでいました。しか
し次第に、にじませ具合の調整や、飛
ばすための力加減を工夫し、配置に合
わせて使用する色を選択するなど、自
分が表したい主題を表現することに意
識が向かっていきました。
本作品は中学校生活最後の年をスタ
ートする時期に制作したものです。牧
野さんは「情熱をもって全力で取り組
みたい。」という思いを赤系統の色彩で
統一させながら、ストローで吹いた絵の
具を混ぜ合わせることで自身の心の揺
れ動きや悩み、未熟さなど多くの心情
を表したそうです。
授業を通して「昔は考えずにやって
偶然にできたものを単純にたのしめたけ
ど、今は自分で考えたことが作品に表
れた時がうれしい。」と話してくれた生
徒や、主題を意識して試行錯誤しなが
ら何度も手を止めてじっくりと考えてい
た生徒など、自由な表現の中に生徒の
個性が発見できました。

(文)北海道札幌市立啓明中学校 教諭 いしかわ さなえ 石川 早苗



No.440 / 2021

2021年10月28日発行 非売品

発行所 開隆堂出版株式会社
〒113-8608 東京都文京区向丘1-13-1
電話:03-5684-6121(営業)
03-5684-6118(販売)
03-5684-6117(編集)
編集兼発行人 大熊隆晴
印刷所 株式会社大熊整美堂
本文・表紙デザイン
有限会社アーバングラフィックス



開隆堂出版株式会社

<http://www.kairiyudo.co.jp>

本 社 〒113-8608 東京都文京区向丘1-13-1
北海道支社 〒060-0042 札幌市中央区大通西11丁目4番地2152 山京ビル7階
東北支社 〒983-0852 仙台市宮城野区榴岡4-3-10 仙台TBビル4階
名古屋支社 〒461-0004 名古屋市中区葵1丁目15番18号 オフィスサンナゴヤ9階
大阪支社 〒550-0013 大阪市西区新町2-10-16
九州支社 〒810-0075 福岡市中央区港2丁目1番5号 FYCビル3階

☎03-5684-6111
☎011-231-0403
☎022-742-1213
☎052-908-5190
☎06-6531-5782
☎092-733-0174