



（題材アレンジレシピ）
中学校実践事例拡大号
—新たな知識・技能観による学び—

知識及び技能を育てる

特集

開隆堂出版



LINE公式アカウント

図工・美術の授業に役立つ実践事例などの最新情報を届けします！



図工
美術

検索 @741etmvy

知識及び技能を育てる

—新たな知識・技能観による学び—



かつて学力とは知識の量であると認識され、

多くを知っていることが優秀な学習者であるとみなされてきました。

また、技能とは何か一つの技術を身につけることであり、

そのために修練を積むことが学習であると考えられてきた歴史があります。
しかし、現在の学力観における「知識及び技能」は、

学習活動に必要な知識を自ら理解するとともに活用し、
必要な技能を工夫し生かすことです。

新たな知識・技能観による学びと指導の在り方が問われています。

CONTENTS

04 特集 知識及び技能を育てる

— 新たな知識・技能観による学び — 【大坪圭輔】

08 つくりつくられる 知識と技能 【小林貴史】

11 美術を通して“みる”世界 【井上昌樹】

14 美の姿

・メノウを並べて、「なじみ」を問う 【藤澤英昭】

15 ちかごろ気になる…

・図画工作科が創り出すひと・こと・もの 【西野美佳】

・AIは美術教育でどのように活用されうるか 【馬淵哲】

16 子どもと美術館

・静岡県立美術館【上席学芸員：貴家映子】

20 題材アレンジレシピ

・[中学校①] 共感覚アントニム 【岩本フェリペ】

・[中学校②] ひらめきから変わる生活～オリジナルアプリをつくろう～ 【大野寛子】

・[中学校③] 作品の見方を広げよう 【秋本清彦】

・[中学校④] 大崎のおみやげ KAMAGAMI BOX 【藤島順子】

・[中学校⑤] 届けよう 立体Emoji もじ 文字！ 【山中浩一】

・[中学校⑥] フィギュアをつくろう 【高野寿隆】

32 先生のめ

・「コーンポタージュの味」 【渡部功哉】





知識及び技能を 育てる

－新たな知識・技能観による学び－

社会科の知識と 図工・美術の知識

文部科学省が発行した『中学校学習指導要領（平成29年告示）』は、A4判で328ページに及ぶ冊子ですが、その内147ページが「中学校学習指導要領」本文となっています。その構成は、「第1章 総則」から始まり、「第5章 特別活動」までとなっていますが、中心は「第2章 各教科」であり、その第6節に美術科が示されています。

「第2章 各教科」は「第1節 国語」から「第9節 外国語」まで116ページになりますが、各教科のページ数を比較してみると、最も多くのページを割いているのが、社会科の24ページです。最も少ないのは音楽科と美術科の各8ページです。では、そのページ数の差はどうあるのか見てみると、中学校社会科は「地理的分野」「歴史的分野」「公民的分野」から成り立っています。そのため、そのことが多数のページを必要とする理由の一つですが、さらには各分野の内容には3~4の領域が設定され、その領域ごとに「次のような知識を身に付けること。」の一文とともに、多くの字数をあてた広範囲に指導すべき知識事項が示されています。社会科がまさしく知識を中心とする教科と評される特質でもあります。同じように『小学校学習指導要領』においても同様の記述となっています。

1章「総則」から始まり、「第5章 特別活動」までとなっていますが、中心は「第2章 各教科」であり、その第6節に美術科が示されています。

要領（平成29年改訂告示）においても同様の判型で、「第2章 各教科」の「第2節 社会」は17ページ、「第7節 図画工作」は7ページとなっています。

ここで、中学校社会科における具体的な知識に関する指導事項の例を上げてみると、「歴史的分野」には「B 近世までの日本とアジア」の指導項目があり、その中の「(2) 中世の日本」における「ア 次のような知識を身に付けること。」には、「ア 武家政治の成立とユーラシアの交流」の知識として、鎌倉幕府の成立、元寇、武家政権などの事項が示されています。また「イ 武家政治の展開と東アジアの動き」では、南北朝の争乱、室町幕府、日明貿易、琉球の国際的な役割などあり、「ウ 民衆の成長と新たな文化の形成」では、農業など諸産業の発達、畿内を中心とする自治的な仕組みの成立、武士や民衆などの多様な文化の形成、応仁の乱などが学習指導要領本文として提示されています。

3指導計画の作成と内容の取扱い」2(1)ア、イに集約されています。また、小学校図画工作科における知識に関する事項は「共通事項」(1)ア、その具体的な事項は同じく「第3指導計画の作成と内容の取扱い」2(3)に示されています。

ここで、中学校美術科における「第3指導計画の作成と内容の取扱い」2(1)

(1)アの記述を取り上げてみると次のようない記述となっています。

2 第2の内容の取扱いについては、次の事項に配慮するものとする。
(1)「共通事項」の指導に当たっては、生徒が造形を豊かに捉える多様な視点をもてるように、以下の内容について配慮すること。

ア「共通事項」のアの指導に当たっては、造形の要素などに着目して、次の事項を実感的に理解できるようになります。

- ア 色彩の色味や明るさ、鮮やかさを捉えること。
(イ) 材料の性質や質感を捉えること。
(ウ) 形や色彩、材料、光などから感じる優しさや楽しさ、寂しさなどを捉えること。
(オ) 余白や空間の効果、立体感や遠近感、量感や動勢などを捉えること。

これらの事項と社会科における知識に関する事項を比較してみると、美術科の方が大きな括りとしての知識の範囲が示されているということができます。すなわち、社会科の「鎌倉幕府の成立」と美術科の「材料の性質や質感」とでは、同じ知識に関する指導事項であっても、その客觀性と主觀性、普遍性などには違いがあり、さらにその理解のしかたにも大きな差があります。

『中学校学習指導要領（平成29年告示）解説 美術編』では、前述の「第3指導計画の作成と内容の取扱い」2(1)アの「ア 色彩の色味や明るさ、鮮やかさやかさを捉えること。」に関して次のよう

色彩の色味や明るさ、鮮やかさ

色彩には、色味や明るさ、鮮やかさなどの性質があり、それについて体験を通して直接感じ取り理解できるようにする。ここでの指導の重要な点は、色の三属性などについて単に言葉を暗記させることに終始するのではなく、学習活動を通して、実感を伴つて理解できるようにしていくことである。色彩に関する視点をもつことで、漠然と色彩を捉えるのではなく、表現や鑑賞の活動の中で、色味、明るさ、鮮やかさと、いう枠組みで色彩を捉えられるようになることが大切である。

「鎌倉幕府の成立」は日本国民として



多くの中学校では、これをもとに、色彩に関する授業実践が展開されていますが、ややもすると色の三属性に始まり、色相環や対比などの言葉の理解が中心となる授業が散見されます。三属性の意味を理解することはもちろん大切なことです、美術科における知識の理解は、その視点で自らの色彩を捉えられているかに着目します。色味や明るさ、鮮やかさを実感しているかが重要であり、表現や鑑賞の学習で生かされることで、初めて色彩に関する知識の学習は十分に実感的に理解された

ということができます。

さらに、同一の題材に取り組みながら、それぞれの生徒が必要とする知識は違うことがあります。風景画を描く題材において、前述の「第3指導計画の作成と内容の取扱い」2(1)ア(オ)にある「余白や空間の効果」を考えながら自らの主題を表そうとする生徒もいれば、「立体感や遠近感」を中心にして構想している生徒がいることもあります。従って、全員に必要な知識も確かにあります。しかし、それの児童・生徒が表現や鑑賞の学習で必要とする個別の知識もあるということになります。

必要な知識の一つであることは、誰もが認めるところであり、それを言葉として概念化し理解し記憶することもまた重要な学習です。図工・美術における知識は、言葉や項目としての知識その

ものに重きがあるのではなく、知識を自ら得て実感的に理解し、活用するその一連の方法が重要なのです。それは、児童・生徒が未来へ向けて学び続けるための基本的な姿勢でもあります。

技術・家庭科の技能と 図工・美術の技能

知識と技能は表裏の関係にあるといえます。赤色と青色を混ぜて紫色をつくるということは知識の段階です。ある子どもが、最初につくり出した紫色は自分の画面に合わないと判断し、前よりも赤みの強い紫に変化させ、さらに水の量を調整するなどして工夫して描こう

としたならば、技能の段階になります。技能の定義も教科によって違いがあります。次に、小学校家庭科、中学校技術・家庭科、小学校図画工作科、中学校美術科の教科の目標の内「知識及び技能」に関する教科目標(1)を比較して取り上げてみます。



小学校家庭科

(1) 家族や家庭、衣食住、消費や環境などについて、日常生活に必要な基礎的な理解を図るとともに、それらに係る技能を身に付けるよう

にする。

中学校技術・家庭科

(1) 生活と技術についての基礎的な理解を図るとともに、それらに係る技能を身に付けるようにする。

小学校図画工作科

(1) 対象や事象を捉える造形的な視点について自分の感覚や行為を通して理解するとともに、材料や用具を使い、表し方などを工夫して、創造的に表現することを試みます。

中学校美術科

(1) 対象や事象を捉える造形的な視点について理解するとともに、表現方法を創意工夫し、創造的に表すことができるようになります。



これらの記述を比較するまでもなく、家庭科や技術・家庭科における技能は身につけることが学習の方法であり、児童・生徒が自立して主体的な生活を営むために必要な技能として定義されています。従って、技能を正確に身につけるための修練的な学習方法も必要になります。

一方、図工・美術の技能は創意工夫し、つくりたり表したりすること、すなわち創造的に表現することが技能です。例えば、絵に表す学習の中でも、フロッタージュやマーブリング、スパッタリング、バッチクなどの技法を用いた学習を考えみましょう。それらの技法を理解するために、試みとしていくつかの技法を児童・生徒が試してみる時間を設定することが多いのですが、これは知識の段階です。そういうたの知識なども用いて表現すべき主題を考え、意図にあつた技法を選択し、よりよく表現できるように創意工夫してフロッタージュやマーブリングを効果的に用いようとする段階が技

能となります。したがって、学級全体に共有すべき技法はあっても、それらを生きかそそうとする児童・生徒の個別で特色ある創意工夫こそが、図工・美術における技能なのです。

新たな知識・技能観による学びと指導の在り方とは、児童・生徒の学習に注意深く寄り添うことなどができます。

武藏野美術大学
教授
大坪 主輔
おおば けいすけ



1953年生まれ。武藏野美術大学大学院修了。島市立清泉中学校、東京都立田柄高等学校、東京大学教育学部附属中等教育学校を経て、現在、武藏野美術大学教授。長年、図画工作・美術教科書の編集に携わり、造形美術教育における実践研究特に初等・中等教育段階での造形能力の発達とその教育方法について研究を重ねている。(公社)日本美術教育連合代表理事、(公財)教育美術振興会理事。著書(共著)・文部科学省検定中学校美術教科書「美術1発見と創造」、同「美術2・3探求と継承」(開隆堂／著者代表)、「表現と鑑賞」(開隆堂)、「表現と鑑賞」(開隆堂)、「表現と鑑賞」(開隆堂)、「表現と鑑賞」(開隆堂)ほか。論文、寄稿文多数。



知識及び技能を育てる 1

つくりつくられる 知識と技能

あらかじめ
与えられるものとして
ではなく

中央本線に乗り、車窓の景色を眺めながら、両親の田舎がある長野県の諏訪まで出かけることが、子どもの頃からのたのしみでした。山を越える度に眼前に現れる山間の田畠や川、遠くに望むアルプスの峰々など、その景色は実に変化に富んでいました。都会を離れて自らが日常から異なる場所へと身を移すことが実感できる経験だったといえます。車窓から望む景色は、子どもながらも私の日頃のものの見方や感じ方を広げる新たな発見と驚きをもたらすものでした。その意味では車窓は、私という主体が単に景色を切り取るためのフレームではなく、そこからみ出し広がる未知の世界をも受けとめることを可能とするものだったのでしよう。



知識や技能は、表したいという願いを実現するための手段として機能していくものであり、また同時にその実現のための試行錯誤のうちから生まれてくるものもあると考えています。このことは、個々の知識や技能が活動における直接的な機能として最短距離の即効性をもち得ることが、その価値のすべてではないということです。経験を通して知識や技能そのものがもつ魅力に触れ、その蓄積が自らの引き出しを豊かにし、活動と活動をつなぐメディアとして活動そのもののダイナミズムを生み出すことが期待されるのです。つまり、個別またはバッケージ化された知識や技能を獲得し、それを活用するという段階的なものとしてではなく、

獲得と活用の相互の関係の中から自らのものとする、広くは他者との共有を可能とするものとして捉える必要があります。そこには、材料や用具、他者との関わりから偶然に見いだされたものも含まれ、活動を開していく上で必然として確認されていくこととなる、知識や技能の柔軟な姿を見ることができるのです。

（評価される知識と技能）

以前参観させていただいた図画工作科の授業の中で、児童にとっての技能といふものをどのように捉えていくのかについてあらためて考える機会がありました。その授業では、一人の児童が椅子を



あつたティッシュペーパーを細かくちぎり、それを木と木の接面の隙間に詰め始めました。それでもうまくはつながりません。そうすると今度は、先ほどのティッシュペーパーに接着剤をしみ込ませてどろどろになった自家製のパテのようなものを隙間に詰めていきました。それでもなかなかうまくいかないだろうなどはらはらしながら見ていると、ちょうどその時に授業の終わりのチャイムが鳴りました。

翌週、同じ学級の授業の参観に伺うと、授業のはじめに椅子をつくりっていた児童がとんできました。「見て、見て。ついたよ、ついた。座れるよ。」児童が抱えている椅子には確かに背板がついていました。あの方法でどうやら接着したようです。にこにこと自らが椅子に座つてみせる姿を見ていると、先回りして私から声を掛けなくてよかつたなどしみじみ思えてきました。その時私に求められていたことは、正解としての技術を伝えることではなく、試行錯誤する姿を認め、見守ることだったのかもしれません。その児童にとっては、それまでにない難しい課題に直面しながら、材料や用具と関わりながら解決の手立てを自分なりに見つけ、「一つの答えを得られたことが大きな喜びにつながっていました。しかし参観者ということになりました。しかし参観者ということもあり、声掛けを思いとどまりしばらく様子を見ていると、その児童は近くに

つくりていました。私が見かけたときは、図工室にある垂木や板材を使つてすでに座面に4本の脚がつけられ、ちょうど背もたれとなる1枚の板をつけようとしているところでした。児童は背板に接着剤をつけて座板と接合しようとしていましたが、背板の切断面が「デコボコ」としていることもあり、立ててもすぐに倒れていまい、なかなか接合することができていないようでした。そのような姿を目に私は思わず「それではなかなかつかないよね、裏から釘を打つてみたらどうかな。」と声を掛けてしまいそうになりました。しかし参観者ということであつたため、児童が椅子を組み立てる手立てを見つけることができませんでした。背板はまた取れてしまつかもしれません。釘を打つ手立ては、その時まで待つてもいいのでしょうか。

ここでのオノマトペは、擬音語、擬態語といわれるものです。では、なぜオノマトペなのでしょうか。低学年の児童がもつ語彙が未熟だからではありません。そ

こには、オノマトペが造形活動における知識や技能に関わる言葉に用いられていることに大きな意味があると考えます。「チョッキンパツでかさろう」について考

えてみましょう。オノマトペを用いることによって、私たちは言葉の音から体の動きを感じています。そして、そこには児童が主体として客体の材料や用具に働きかけていく「方向的な行為としてではなく、主客が相互に働き合うことから生まれてくる知識や技能が期待できるのです。このことは、知識や技能が静的なものとしてではなく動的なものとして、児童を具体的で発展的な活動へといざなうことにもなるのでしよう。

私たちは、さまざまな側面から知識や技能についてその在り方や意味をあらためて確かめていくことができます。そして、そのことが自らの指導の在り方を問うていくことにもなるのです。

主客の間にある 知識と技能

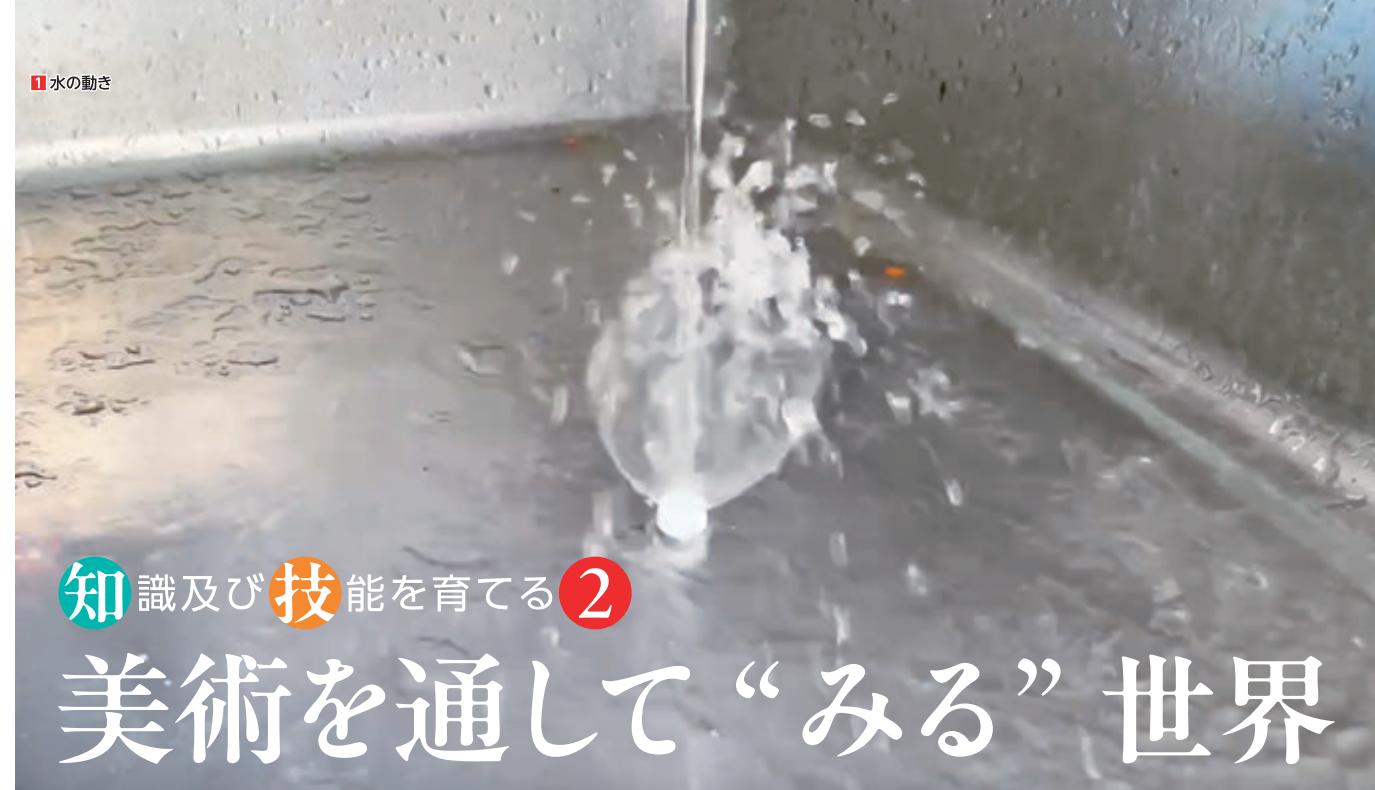
開隆堂の図画工作教科書に掲載されている題材名には、「チョッキンパツでかざろう」、「スタンプペったん」、「ふわつとぎゅつとおはながみのえ」、「くしゃくしゃ だいへんしん」、「さらさら どろどろ」、「トントンくぎ打ちコンコンビ玉」、「のこぎりザクザクつないでつけて」など、低学年を中心にオノマトペを含んだものを多く見つけることができます。



1961年生まれ。東京学芸大学大学院卒業後、京都公立中学校（美術科）、東京学芸大学附属大泉小学校、東京造形大学准教授を経て、現職。長年、図画工作教科書の編集に携わり、創造主義教育としての造形活動を支える歴史的背景とシステムの顕在化をテーマに研究を進めるとともに、「ワークシップをもとにした社会的教育活動を実践している。造形教育センター（元委員長） 大学美術教育学会、美術教育連合、美術科教育学会所属。

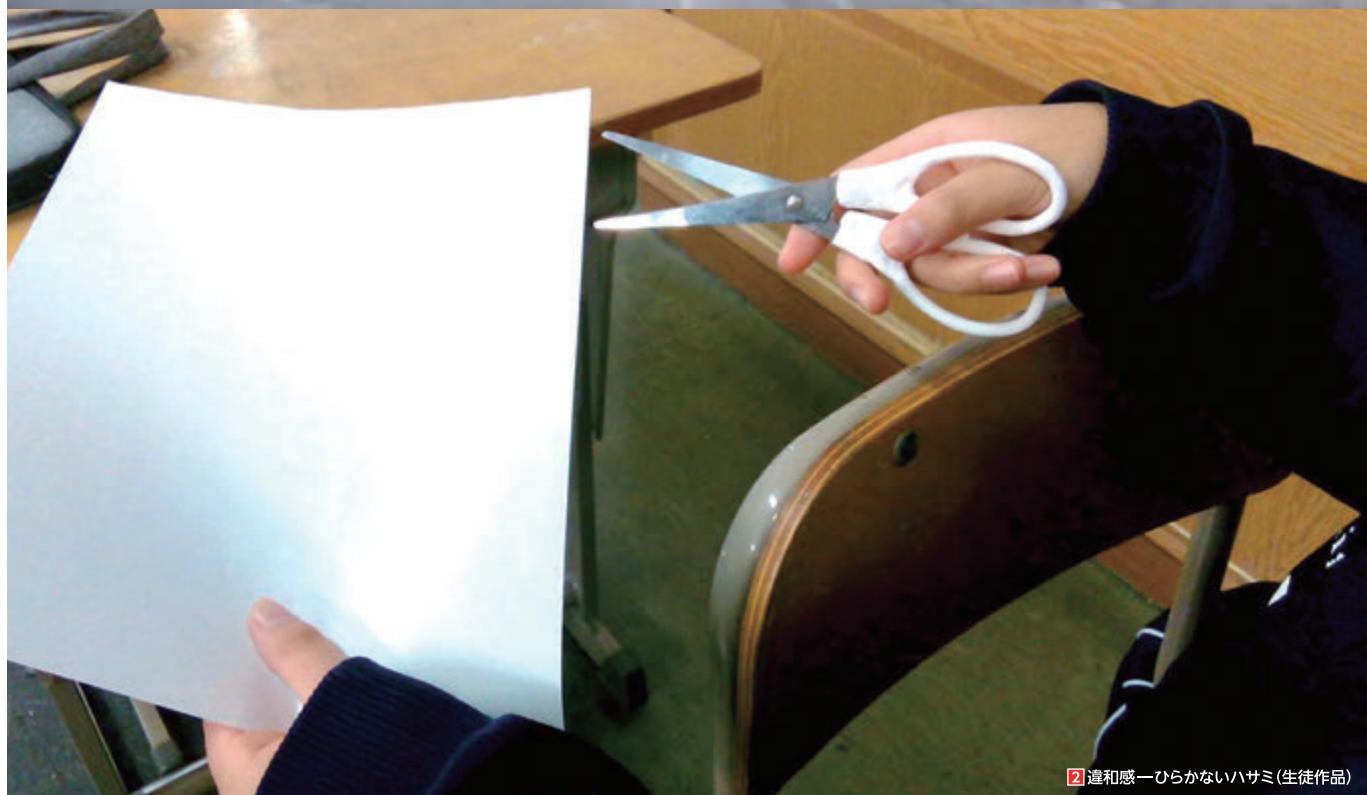
著書（井著）：「よくわかる図画工作科 習指導要領（授業への生かし方）」（開隆堂）、「よくわかる図画工作科 評価」（しかた）（開隆堂）ほか。論文、寄稿文多数。





知識及び技能を育てる②

美術を通して“みる”世界



②違和感—ひらかないハサミ(生徒作品)

～はじめに～

①は、ある題材の過程で、生徒が蛇口から出る水の下に絵の具のキャップを置いたところ、偶然見られた現象です。勢いよく流れ落ちた水がキャップで跳ね返り、その上方に幕のようなものを形成しました。写真では分かりにくいですが、それは常に形を維持しているわけではありません。生き物のように閉じたり開いたりを繰り返しました。これを見ていた生徒からは「すごい。」「面白い。」といった感動の声が上がりいました。

では、何がすごかつたのでしょうか。また、生徒はなぜそれを面白いと感じたのでしょうか。私たちは生活する中でさらにはあらゆる条件が一致した偶然の出会いであり、刹那的に過ぎ去ってしまう瞬の出来事であることが多いです。何気ない光景に感動する豊かな感性も大切ですが、時には立ち止まって、その理由や意味について考え、思考を深めていくことも重要な学習機会です。

美術の授業では、複雑多様な対象や象のイメージを意識的に捉えるための一つの手掛けりとして、形や色彩、材料や光など、造形の特徴がもつ言葉、いわゆる「知識」、「共通事項」を使って表現したり鑑賞したりします。以下では、具体的に生徒がどのように「知識」を獲得し、また活用しているのか、事例をもとに考察してみたいと思います。

事例①

ポスターカラーの研究（第1学年）

中学生になり、生徒はポスターカラーという新しい絵の具と出会います。水溶性であることから、乾燥した後も水で溶かすことができ、にじみやほかし、洗い出しのような技法も可能です。

いうのが特徴で、下地の色を覆い隠すような表現も可能になります。一方で、水溶性であることから、乾燥した後も水で溶かすことができ、にじみやほかし、洗い出しのような技法も可能です。

このように既存の知識は教師から提示されると、その描画材料でどんな表現ができるか、水と絵の具の分量、筆の使い方など、生徒は思い思いにいろいろな方法を試し、その表現効果を研究しました（3）。また、生徒はより不透明調が強く、発色がよいと

は自身の取り組みについて、写真とともに研究過程での気づきを言語化してまとめたり、それを他者と共有したりしました。

事例②

なぜかなんとなく気になる情景（第1学年）

事例1の題材を経て、生徒は主題をもとにした絵画表現にも取り組みました。本題材では「なぜかなんとなく気になる情景」を共通テーマに設定し、普段の生活で何気なくみている風景をポスターカラーを使って表すことを提



3 ポスターカラー研究風景

ポスターカラーの研究

画像を用いて、わかりやすく研究成果をまとめよう

自分の定めた目標

- 初めて使う絵の具で、色鮮やかなきれいな色を作るために、混色などの方法をいろいろ試してみよう。

ポスターカラーの特徴

- 薄いところと濃いところが表現しやすい。
- 水の合わせ方でグラデーションやぼかしなどの表現技法を調節できる。

使っていて気づいたこと

- 絵の具がなめらかで、水と合わせたときに塗りやすい。
- 水で濃い薄いが調節しやすくて自分の塗りたいように塗りやすい。
- 水だけでもぼかしができる。

小学生のときの水彩との違い

- 明暗がわかりやすい。
- はっきり残るところや薄く残っているところなどができる。
- あざやかな色がとてもきれい。
- 色がはっきりしていてわかりやすいから、グラーデーションが表現しやすい。

4 生徒Aのポスターカラー研究ノート



5 生徒Aの作品

生徒は表現にあたって、表したいイメージに近い作風の絵画作品を鑑賞し、参考にしました。Aさんは鑑賞したのはジョン・アトキンソン・グリムショー（1836～93）の「月光の中の人影」（19世紀）です。Aさんは作品から感

じ取ったイメージを次のように言語化しました。



6



7

この絵を鑑賞して、光の中に何かが潜んでいるように思えた。また、明るい未来と暗くて恐ろしいことが逆のことが光の先で待っていると思うと、表現のしかたも変わってきて面白いと思った。

この絵画作品は、暗闇の中で月明かりにぼんやりと照らされた川面の風景が、緩やかに変化する明暗のグラデーションで表現されています。Aさんは「光の中に何かが潜んでいるよう」だと捉え、そこに「明るい未来」「暗くて恐ろしいこと」という相反する二つのイメージを感じ取りました。

これらの経験を経てAさんが表したのは⑤の作品です。Aさんは自宅の照明の灯りがなんとなく気になり、それを絵で表現することにしました。ぼんやりと照らす灯りの様子を、天井や壁面のグラデーションで表現しています。よく見るとグレーの変化の中にも、青や緑、黄色、ピンクといった色味が含まれていることがわかります。Aさんによると、一見何気ない風景で単調になりがちなところを、他の色を混ぜることで温かみや寂しさといった感情の変化をつけ、眺めている自分の心の様子を表そうとしたそうです。

Aさんは描画材料の研究と作品鑑賞を通して、それまで暗黙知的に使用していた造形を表す言語を意識的に扱うことでの表現を深めていくことができました。それは、単なる対象の外側をなぞる部分的な知識で終わるのでなく、そこから受ける感情や雰囲気といった「質」に関わる全体的なイメージを、ありのままに自分の表現へ取り

1985年生まれ。群馬県小学校教諭、中学校教諭の経験を経て、2016年東京福祉大学短期大学部助教着任。2020年育英短期大学保育学科講師着任。アートとサイエニスを融合した美術教育の可能性に关心をもち、保育者養成に携わりながら幼・小・中学校と幅広く実践研究に取り組む。「NPO法人まえばプロジェクト」理事・監事（2016～）。群馬県を中心に活動する美術教育実践研究グループ「ぐんびけん」代表研究員（2016～）。

育英短期大学
講師
井上 昌樹
いのうえ まさき

入れているということです。このことが美術の「知識」として重要な視点となつてくるのです。

（おわりに）

近年のSNSの普及や生成AIの発展により、私たちの生活では画像や映像によるコミュニケーションの重要性が増しています。短時間で感情に訴えかけるコンテンツが広くシェアされることからも、つくる側もみる側もともに、感性と思考を融合させた総合的な知性をもつて社会と向き合うことが求められます。図工・美術教育は情操や技能の側面だけでなく、複雑多様な世界を生きていいく上で必要な知性を育むための学びの場として、これから時代ますます重要なことでしょう。

メノウを並べて、「なじみ」を問う



ガラス作家から道具や材料の処分を依頼されました。雑多なその中に、メノウ片がいくつありました。メノウは石英の結晶などが集まつてできた鉱石です。それ自体に希少価値があると思われませんが、何か特別な個性をもつているように感じられます。

今日、均質な材料万能の時代でも、石と向き合う石工作家がおり、木塊と向き合う木工作家や漆工作家がいます。鉱石に限らず、自然の材料は時間をかけて稀有な体験を重ねた軌跡で成り立っています。材料は作品そのものであり、その出会いは一期一会です。もちろんこのメノウにも興味深い軌跡があります。生半可な技量を拒むため、私とメノウの間には距離があると感じました。そこで私はただ磨き、ただ見つめて向き合います。私は材料と向き合う際に、全体と部分、隣り合う形や色、質感、グラデーションなどの美しさを追求し、総合的な感性としての「なじみ」を大切に重んじています。おそらく人の数だけ研ぎ澄まされた「なじみ」があるでしょう。このように材料と感性を研ぎ澄ましていくことは、造形の原点であり、帰るところかもしません。

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。



図画工作科が創り出すひと・こと・もの

秋田県大仙市立横堀小学校
校長 西野 美佳



「校長先生、お時間がありましたら、2階のホールに来てくださいませんか?」

校長室にお茶目な4年生の男子児童が、何やらお誘いにきました。何だろうと思って2階へ上ると、他学年の子ども達も集まり、ホールいっぱいに広げられた段ボールの作品のようなもので遊んでいました。



つくった作品で遊ぶ子どもの様子

その正体は、4年生の題材「つながれ、広がれ! だんボール」でつくった迷路やトンネル、○○ハウスなど、さまざまなものでした。トンネルの出口には、結束バンドでつないだ色とりどりの段ボールの飾り。色の組み合せ方やゆらゆらと揺れる様子から、子ども達がたのしみながら豊かに発想し、創造的な技能を働かせていたことがうかがえました。ハウスの中に入ると、「ここに靴を入れてください。」と書かれた棚があり、靴を入れられるようになっていました。また、段ボールの壁には、切り込みを入れてつくった窓があり、そこから顔を出した人が、壁の外に描かれた翼と一緒にになって天使になるという

仕掛けもありました。そのほかにも、壁に描かれたたのしい絵やお話もあり、中にに入るだけでわくわくする空間となっていました。友達と相談しながら思いを広げ、工夫して活動したことを見てとることができました。教科で培う資質・能力の育成はもちろんのこと、授業で終わることなく、学校に創造的で活気ある空間をつくり出し、学年を越えて子ども達どうしの心をつないでくれたことにうれしく思った瞬間でした。

図画工作科の学習が単なる作品づくりにとどまらず、人と人とのつながりや新たなことを生み出すといった、子ども達の人間性を形成する大切な教科であることを今一度、先生方へも伝えたいと思います。

AIは美術教育でどのように活用されうるか

滋賀大学教育学部
准教授 馬淵 哲



ICTの普及とともに情報化が進み、世の中はますます便利になった。現在は、プロ・アマチュアを問わず、誰もがオンライン配信を通じて世界に認められる機会がある。また、レコメンド機能は、自分の好みに合った音楽や話題などを個別に推薦してくれる。それにより、シティ・ポップのような過去の音楽が世界的なブームを巻き起こすこともある。自らも手軽に情報を発信でき、さらに時代や地域を越えて、多様な文化をたのしむことができる。

そして、アイデアさえあればAIを活用して作品を生成することもできる。「もし自分が見たい絵を他の誰かが描いてくれるなら、自分は絵を描かない。」という冗談が現実のものになりそうである。最近話題の画像生成AIが美術教育においてどのように活用されうるかや、その課題を

探ろうと思い、教育学部美術科の未来の椅子をデザインする授業で画像生成AIを取り入れてみた。学生たちは、実際に椅子に触れながら観察し、その後「Canva(オンラインで使える無料のグラフィックデザインツール)」の画像生成AIを用いて、デザインコンセプトを視覚化した。授業後、学生たちに美術科授業における画像生成AIの利用について意見を聞いた。「構想の判断材料として活用できる。」「アイデアの選択肢が増える。」「絵が苦手でもアイデアを表現しやすい。」といった意見があった。一方で「手を動かし、体感しながら考えることも重要。」という意見もあり、多面的な思考と判断が必要であることを感じた。

将来の美術教育では、ディレクションや真善美的判断を支える教養教育が求められるだろう。また、生成AIを超えた表現やアイデアが求められるだろう。これらは、試行錯誤を通じてさまざまな感覚を働かせる表現や、対話を通した鑑賞などによって育まれると推測する。



「Canva」を使用している様子

子ども と 美術館



静岡県立美術館は、県議会100周年記念事業の一環として設立が決まり、1986年4月に開館しました。県立美術館としては遅まきのスタートでしたが、今年で38周年を迎えます。

現在、収蔵作品は2800点余り。富士山や浜名湖など、日本を代表する景勝地に恵まれた風土と、江戸時代以来、交通の要衝として発達した歴史をふまえ、洋の東西を問わず、17世紀以降につくられた風景画・風景表現を収集してきました。

異なる自然観を背景としたさまざまなかつら風景表現を比較・鑑賞でき



ロダン館デッサン会

る、国内では他に類を見ないコレクションです。加えて、静岡にゆかりの作家や作品、世界的に評価の高い現代アーティストの作品を収集・展示することで、郷土の歴史や文化の特徴を知るとともに、多様な表現や柔軟な発想力に触れる機会を提供するよう努めてきました。



静岡県立美術館
上席学芸員
貴家 映子
さちが
えいこ



静岡県立美術館
〒422-8002 静岡県静岡市駿河区谷田53-2
TEL: 054-263-5755
開館時間: 10:00~17:30
休館日: 月曜日(ただし、月曜日が祝日などの場合は開館し、翌日休館)、年末年始など



えのぐ教室



1994年には、フランスを代表する彫刻家であるオーギュスト・ロダンの作品を常設展示するロダン館が開館し、普遍的な人体表現という視座が「レクション」に加わっています。

開館当初より「開かれた美術館」を目指した当館の中心に位置するのは、さまざまな創作活動を可能にする実技室です。版画のプレス機やイーゼルなどの用具類も充実していますが、大きな洗い場があつたり、床面の排水が容易であつたりと、子どもから大人まで思いつきり創作に打ち込めるようなつくりになつているのが特徴です。



ねんど教室



夏休み子どもワークショップ ちくちくアート



ねんど開放日

実技室がとりわけにぎやかになるのが、「ねんど教室」と「えのぐ教室」の開催日です。両プログラムでは、地域の子ども達が、学校など団体で来館し、大量の粘土（総量1トン以上！）や絵の具を使った創作に取り組みます。また、一般から参加者を募集し、親子で創作をしたのしんでいただく「ねんど・えのぐ開放日」も人気のプログラムです。原型となるプログラムが始まつたのは、口ダン館開館5周年にあたる1999年です。開始以来、20年以上にわたつて多くの子ども達が参加してくれました。

ほかにも、当館の子ども向けプログラムを代表するものとして、1988年から形を変えながらも続けられている「夏休み子どもワークショップ」があります。これは、子ども達が数日間美



夏休み子どもワークショップ くちくちアート

術館に滞在し、じっくり鑑賞や創作を体験することで、美術館や美術に親しみをもつてもらうことを目的としています。2023年は開催中の企画展にあわせて、当館で初の刺繍ワークショップに挑戦。子ども達は、鑑賞から個人での創作、共同制作へといたるプロセスを通して、想像力と社会性を育む濃密な2日間を過ごしました。

学校と連携する取り組みとしては、彫刻を対象としたクイズ形式の「ロダン館ななふしき」や、バックヤードをめ

ぐる「美術館の秘密をさぐれ!」、美術部の利用が多い「ロダン館デッサン会」、ボランティアスタッフとの鑑賞など、人數や目的に応じたさまざまなプログラムがあります。また、美術館に来館することが難しい学校向けに、教材の貸し出しや出張美術講座の開催をするなど、当館のリソースを活用していただいているます。

開館から37年をかけて定着してきた多彩な教育普及プログラムですが、新型コロナウイルス感染症が流行した

2020～2023年にかけては中止、縮小を余儀なくされました。2024年を迎えた今、コロナは落ち着きを見せる一方、国内外で社会の分断が顕著になり、これまで以上に共生社会実現への取り組みが重要な課題となっています。当館の教育普及プログラムについても、その対象や目的を、未来を見据えて考え直す局面にあるように思えます。多様な立場・状況におされた子ども達に、より広く、美術館ならではの学びや経験を届けるためにはどうしたらよいのか。そのアイデアの検討には、普段から子ども達と接している教育現場の先生方の視点が不可欠だと感じています。より開かれた美術館を目指して、ともに知恵を絞つていけるように努めていきたいです。



ボランティアスタッフとの鑑賞の様子



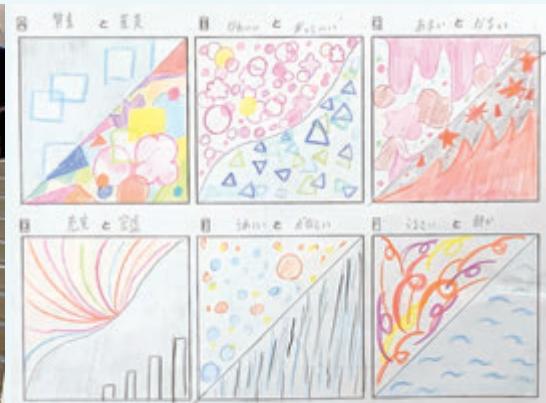
ちょっと体験 くちくちアート

共感覚アントニム

東京学芸大学附属
世田谷中学校
いわもと
岩本 フェリペ



展示の様子



アイデアシート (対義語を抽象的に形や色彩で描いている)

画面テープ
はさみ
色鉛筆
水彩絵の具
画用紙
色画用紙
パステル

主な材料・用具

「対義語」を主題にし、概念どうしの関係性を考えて、形のないもの（感覚や音など）を自分の感じた形や色彩で表す。

題材のねらい

開隆堂出版「美術2・3」
24・25ページ
形と色彩が織りなすイメージ

アレンジする題材

学年
第1学年

時間数
10時間

「共感覚」とは、ある感覚の刺激

によって、他の感覚を得る現象のこととで、例えば「音を聞いて色が思い浮かぶ」「形を見て感情を連想する」などがあります。また、「Antonym」は、対義語といふ意味です。

本題材は対義語をもとに形のないものを表す活動です。絵の具を使って抽象画を描き、乾いたところにパステルを使用して色彩を整え、表現を深めます。

中学校に進学して最初の絵画題材として想定しました。絵の具の特性や筆の使い方の指導を丁寧に行い、材料や用具との関わり方を考える場面を設定します。そして完成した画面を切り分け、自分で選んだ色画用紙の台紙に構成する

ことで、対になる概念どうしの関係性を表現できるようにしました。

作品にタイトルをつける前に、生徒どうしが互いの作品を見て「こ

の作品の主題となる対義語は何か。」を考察する鑑賞活動を行いま

す。自分の表現意図と、友達からどのようにその作品を見られるかを比べることで、表現することや鑑賞することの面白さを体験できるのではないかと考えました。

本題材において「対義語」を主題にしたことで、「抽象的な概念を絵に表す」ための発想が広がりやすくなります。例えば「new & old」이라는作品においては、具象的な新しさ、古さの描写を

するのではなく、動きや色の濃度などを使って表現し、「new」と

「old」を重ねて構成することによって過去と未来のつながりや影響し合うイメージを表現するに至りました。

学習の流れと子どもの活動

1

対義語を抽象的に形や色彩で描く。

2

画用紙に下書きをする。

3

絵の具で着彩し、画面を完成させる。

4

パステルで色彩を整える。

5

作品を切り取り、台紙に構成する。

6

互いに作品を鑑賞し、考察する。



time & space

「時間」を限りある一定のものとして捉え、直線で表しました。対して「空間」は自由に形が変わり、大きさも限りのないものとして捉え、さまざまな曲線で表しました。また、時間が空間を構成する一つの要素であることを意識して貼りました。



new & old

「新しい」は勢いのある波や透明感のある色を使い、「古い」は濃い色で動きのない感じを表しました。貼り方も、互いに影響し合っていることを意識して重ねました。

題材の観点別評価規準

知識・技能
【知識】

知識・技能
【技能】

色彩的印象や効果、補色など色彩どうしの関係性などを理解している。

筆や絵の具、パステルなどを意図に応じて、効果的に工夫して表している。

思考・判断・表現
【発想・構想】

思考・判断・表現
【鑑賞】

「対義語」から想像を広げ、形や色彩で表すためのアイデアから主題を生み出して、さまざまな表現方法を試し、表現の構想を練っている。

友達の作品を鑑賞して、主題や表現方法などについて考察するなど、見方や感じ方を広げている。

主体的に学習に取り組む態度
【表現】

主体的に学習に取り組む態度
【鑑賞】

形や色彩による表現をたのしみながら、感じたことを工夫して表す表現の学習活動に主体的に取り組もうとしている。

作品を考察して自他との表現の違いに気づき、見方や考え方を広げながら、鑑賞の学習活動に主体的に取り組もうとしている。

ひらめきから変わる生活

～オリジナルアプリをつくろう～

千葉県印西市立
印西中学校
おおの ひろこ
大野 寛子



主な材料・用具

ケント紙
色鉛筆
カラーペン
タブレット端末
大型スクリーンなど

どのようなアプリケーションがあれば、社会や生活がよりよくなるかを考え、そのコンセプトから機能や画面表示などをデザインする活動を通して、思考力・判断力・表現力をなどを育む。

題材のねらい

開隆堂出版「美術1」
34・35ページ
あつたらしいなを形に

アレンジする題材

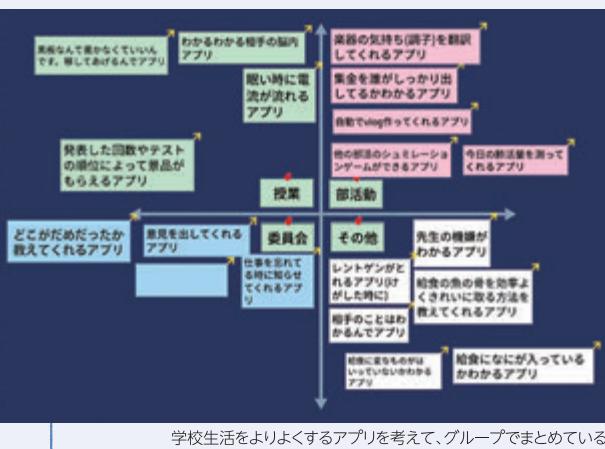
学年
第1学年

時間数
8時間

これからを生きる子ども達には、さまざまな社会の変化に向き合い、他者と協働して課題を解決していくことが求められている。また学校では一人一台タブレット端末が支給されるなど、スマートフォンも含めて日常生活でもICT機器の活用は欠かせなくなってきた。

本題材では、生徒にICT機器を「使う側」だけでなく「つくる側」の立場を経験させ、企画力や発想力、クリエイカル・シンキングの向上を図らせたい。

まず、グループ別に「こんなアプリがあつたらしいな」というテーマで話し合い、出たアイデアをジャンル分けしクラスで共有する。



学校生活をよりよくするアプリを考え、グループでまとめている

の画面を想定し、見やすさや使いやすさを考慮して、アプリのトップ画面やアイコンなどをデザインする。相手に「伝える」ことを意識しながら、「コンセプトを明確に視覚化していく。

アイデアが固まつたら、色鉛筆を使って、重色やグラデーションの技法を用いながらプレゼンボードを作成する。見出しなどの強調したい部分はカラーペンなどを使う。

続いて、グループ内でプレゼンテーションを行う。発表者の他に司会やタイムキーパー、動画撮影の役割を決め、全員が順番に自分の考案したアプリの構想をわかりやすく伝えていく。聞く側はワークシートに記入し、それをもとに発表後に質問や意見交換を行う。それに



グループでのプレゼンテーションの様子

学習の流れと子どもの活動

1

グループで「こんなアプリがあつたらしいな。」というテーマで話し合い、クラスで共有する。

2

個人でオリジナルアプリを構想し、アイデアスケッチをする。

3

効果的に彩色して、プレゼンボードを制作する。

4

グループやクラス全体でプレゼンテーションを行う。

よって自分の作品を「ラッピング」を行う空気感を味わわせる。
普してもよい。その後、グループの代表がクラス全体にプレゼンテーションを行う。大型スクリーンを使い、大勢の前で企業における商品

開発しながら、本格的にプレゼンを行う空気感を味わわせる。
たらよりよい生活になるか。」とい 最後にふり返りシートを用いて、う観点で生徒達のものの見方や感じ方、考え方を広げていくことができた。

題材の観点別評価規準

知識・技能【知識】

形や色彩などの性質やそれらが感情にもたらす効果などを理解している。

知識・技能【技能】

主題に合う色やフォントなどを選び、伝わりやすいプレゼンボードを工夫して表している。

思考・判断・表現 【発想・構想】

社会や日常生活でよりよくしたものから自身の主題を生み出し、わかりやすさと美しさなどの調和を考え、表現の構想を練っている。

思考・判断・表現 【鑑賞】

友達の発表を聞いたり、プレゼンボードを見たりして、生活の中の美術の役割に対する見方や感じ方を広げている。

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、日々の生活から感じ取ったことや考えたことなどをもとに工夫して表現の学習活動に主体的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】

友達の作品や発表から、造形的なよさや美しさ、発想の面白さを感じ取り、見方や感じ方を広げながら、鑑賞の学習活動に主体的に取り組もうとしている。

栃木県真岡市立
真岡中学校
あきもと きよひこ
秋本 清彦



作品の見方を 広げよう



毛糸 石 和紙 鑑賞作品「夜のカフェララス」
色画用紙 入浴剤 布 木材

ワークシート など

主な材料・用具

五感と想像力を働かせながら、
自らの経験と結びつけ、美術作
品を鑑賞する力の向上を図る。

題材のねらい

開隆堂出版「美術1」
30・31ページ
私にどうつくれること

アレンジする題材

学年
第1学年

時間数
1時間

授業で作品を鑑賞する際に、生徒達に大切にさせたいことは、作品の「空気感」を読むことです。キヤンバースに描かれている事実を視覚的に発見することはもちろんですが、自分自身が作品の中に入り込む感覚で、五感を最大限に活用して鑑賞する時間を常に大切にしています。作品に入り込む際は、人間だけではなく猫や鳥、風やドローンなどの視点で作品の中を歩いたり飛び回ったりする感覚をもつように生徒達に伝えています。

感覚	課題
聴覚	音がもつ「感情」をイメージしよう。
触覚	ものの「性格」を想像しよう。
嗅覚	香りから「情景」をイメージしよう。
味覚	色から味、味から色を連想しよう。
視覚	形や色彩が与えるイメージについて考えよう。

体感ブース

をします。美術室の廊下に用意した「体感ブース」に移動して、聴覚・触覚・嗅覚などの感覚を活用し、課題に応えていくのです。

例えば「触覚」では、ものに触れて「性格」を読み解くという課題です。生徒達は目を閉じながら両手で包んだり、軽く投げてキャッチしたりとさまざまな触れ方を試みます。すると、「真面目そう。」「頑固そう。」「心のある性格だ。」など意見が出ました。また「聴覚」では、音がもつ感情を想像するという課題を与えます。同じ音を聞いているにもかかわらず、怒り、喜び・苦しみなど意見は多岐にわたります。ほかにも、香りから情景を想像したり色彩から味を想像したりなど、五感を意識させる体験を行います。

ゴッホの「夜のカフェテラス」を鑑賞し、気づいたことや感じたことをワークシートに記載する。

1 「体感ブース」で五感を働かせながら、課題に取り組む。

2 再度「夜のカフェテラス」を鑑賞する。

3 1回目と2回目の鑑賞で、作品の見方がどのように変化したのか意見を共有する。

4 その後、再度「夜のカフェテラス」を鑑賞します。すると、「建物の中から食器の音が聞こえてきそう。」「夜風が冷たそう。」「コーヒーとスープの香りがしてきそう。」と、作品に五感から向き合った生徒の姿が見られました。目に映る全てのものを「出来事」として捉え、作品に入り込むことができた瞬間です。

例えば「触覚」では、ものに触れて「性格」を読み解くという課題です。生徒達は目を閉じながら両手で包んだり、軽く投げてキャッチしたりとさまざまな触れ方を試みます。すると、「真面目そう。」「頑固そう。」「心のある性格だ。」など意見が出ました。また「聴覚」では、音がもつ感情を想像するという課題を与えます。同じ音を聞いているにもかかわらず、怒り、喜び・苦しみなど意見は多岐にわたります。ほかにも、香りから情景を想像したり色彩から味を想像したりなど、五感を意識させる体験を行います。

「作品の見方を広げよう」ワークシート 年 齢 () 氏名	
1 作品をみて気づいたことや感じたことを自由に記入しましょう。	再鑑賞
鑑賞して気づいたこと・感じたこと	・夜で静かな感じ(夜)〇~△時(△)
・人の話し声が聞えてきそう	・甘いにおい(パンとか)
・洋風	・寒そう、冬
・街中	・昼は人が多い
・夜	

- 2 美術室の外にある3ヵ所の「体感ブース」で、それぞれの課題に答えましょう。
- ① 体感ブース「音」…聞いた音に「感情」を与えてください。
怖いところに人でいる感じ
- ② 体感ブース「香」…3種類の紙袋の香りから「情景」を思い浮かべてください。
Ⓐ おじいちゃんの服、箪笥 Ⓑ カレッジ田 Ⓒ 花畠
- ③ 体感ブース「触」…A~Cの箱の中の立体物を触り、「性格」をイメージしてください。
A - 優しい
B - いつも1人で怖がられているけど根は優しい
C - 怒りっぽい
- 3 抹り返し
最初は、自分で見えたものしか想像できなかつたけど、2回目に見たときは、その絵の中に入れたみたいに感じた。



授業の様子

取り組もうとしている。
作品から情報を取り、
友達の意見と比較したり自
分の経験と結びつけたりし
がら、見方や感じ方を広げ
る鑑賞の学習活動に主体的に
取り組もうとしている。

主観的に学習に取り組む態度【鑑賞】

思考・判断・表現 【鑑賞】

形や色彩がもたらす効果や
造形的な特徴をもとに、作
品の全体のイメージを捉え
ることを理解している。

知識・技能【知識】

題材の観点別評価規準

大崎のおみやげ KAMAGAMI BOX

宮城県大崎市立古川中学校
ふじしま じゅんこ
藤島 順子



友達のコメントをもとにデザインを考えている様子



調べたことをもとに、デザインを考えている様子

筆で細かく彩色を施している様子



主な材料・用具

タブレット端末など
ひも
シール
絵の具
色鉛筆
新聞紙
絵の具
毛糸
油粘土
ビーズ
ラップ
接着剤
千代紙
和紙

外国人の若者に向けた土産品として、日本のイメージや地域の特色から主題を生み出し、張り子の小物入れをデザインすることを通して豊かな発想・構想の能力を育成する。

題材のねらい

開隆堂出版「美術2・3」
45~47ページ
琳派の「デザイン性」

アレンジする題材

学年
第2学年

時間数
10時間

本題材は、地域を訪れる外国人向けの土産品や自分が海外を訪問したときに持つて行きたい土産品としての張り子の小物入れを作成する。

導入では「日本の伝統文様」「日本らしさ」「地域の特色」について調べ学習を行った。日本の伝統文様について、タブレット端末で画像検索をして、北欧や西洋の模様と比較しながら特徴を捉え、日本古来の植物や物 伝統文化などから「日本らしさ」を学んだ。また、小物入れの形は、大崎市に古くから伝わる「釜神」や「こけし」「前方後円墳」「遮光器土偶」などから選択させ、その他の地域の特色についても調べさせた。これらの知識を生かして日本らしいデザインを考えさせ、「同年代の若い外国人をターゲットとした商品」と設定することで、若者らしい新しい視点を取り入れた革新的なデザインを考案できるようにした。

本らしさ」「地域の特色」について調べ学習を行った。日本の伝統文様について、タブレット端末で画像検索をして、北欧や西洋の模様と比較しながら特徴を捉え、日本古来の植物や物 伝統文化などから「日本らしさ」を学んだ。また、小物入れの形は、大崎市に古くから伝わる「釜神」や「こけし」「前方後円墳」「遮光器土偶」などから選択させ、その他の地域の特色についても調べさせた。これらの知識を生かして日本らしいデザインを考えさせ、「同年代の若い外国人をターゲットとした商品」と設定することで、若者らしい新しい視点を取り入れた革新的なデザインを考案できるようにした。

流れと 活動のものと 子と

1

「日本の伝統文様」「日本らしさ」「地域の特色」について調べる。

2

張り子の技法を学習し、小物入れをつくる。

3

小物入れのデザインを考える。

4

ワークシートを用いて互いのデザインにアドバイスをする。

5

材料や用具を工夫して装飾する。

6

完成作品の鑑賞会を行う。

制作では、はじめに和紙をラップの上から粘土に貼り重ねて小物入れを形成した。できあがった小物入れの本体を見ながら装飾のデザインを練ることで、デザインの発想がしやすくなる。また、装飾するための材料として、絵の具以外にも和紙や布、金銀のひも、シール、スパンコールなど、さまざまなもの準備することで、生徒はそれらを実際に手に取って見ながら発想を広げることができた。



完成した作品

題材の観点別評価規準

知識・技能 【知識】

形や色彩の性質や、それらが感情にもたらす効果などを理解している。

知識・技能 【技能】

材料や用具の特性を生かし、意図に応じて自分の表現方法を考えながら、見通しをもって表している。

思考・判断・表現 【発想・構想】

外国の若者に向けた土産品として、日本のイメージや地域の特色などから主題を生み出し、機能と美しさとの調和を総合的に考え、表現の構想を練っている。

思考・判断・表現 【鑑賞】

作品の造形的なよさや美しさを感じ取り、土産品としてのデザインや造形的な工夫について考えるなど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】

日本のイメージや地域の特色を意識した張り子をデザインするのしさを味わい、目的や機能などを考える表現の学習活動に主体的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】

張り子の形や色彩、日本のイメージや地域の特色を意識した表現のよさや美しさを味わい、鑑賞の学習活動に主体的に取り組もうとしている。

届けよう 立体Emojiもじ文字!

埼玉県川越市立
東中学校
やまなか こういち
山中 浩一



着彩をしている様子



飛び出す



楽



浮

主な材料・用具

- 紙粘土
- 粘土べら
- マスキングテープ
- ポスターカラー
- タブレット端末
- など
- 木材(土台用)
- ワイヤー
- 接着剤
- クロッキー帳

題材のねらい
文字や言葉の意味をたのしく、
わかりやすく伝えるための表現
活動を通して、豊かな思考力、
判断力、表現力などを培う。

開隆堂出版「美術1」
56・57ページ

文字を活用する

アレンジする題材

学年
第2学年

時間数
10時間

日本発の「E-moji- 絵文

字」は自分の気持ちを伝えることができ、海外でも使われている。本題材の導入では「単に伝えるだけでなく、あなたの想いを大切な誰かに届けるような作品にしよう！」と呼びかけた。それから身のまわりのさまざまな場面で使われている文字のデザインについて調べる時間を設けた。

文字や言葉を声にすることで、そこに作者の想いがこもる。発想・構想の段階では、言葉のもつ音の響きから形や色彩を想像させ、自由に文字を変形させた。このとき、読みやすさの観点から明朝体やゴシック体などの基本的な書体の習得も大切である。伝えたい文字や言葉の意味が、より伝わりやすいデザインになるように、十分に構想する時間を持つた。

活動中、「文字」と「文字以外の絵的要素」の関係性につまずく生徒が多く見受けられた。文字らしさを残すのか、そこから離れた形になるのかは、作品が大きく異なってくる。デザインの観点から見ると、文字の形を残して伝わりやすさがある程度あるほうがよいと思われる。

また、制作に向けて土台へのレ

イアウトのしかたを試行錯誤さ

ることで、バランス感覚を磨き、見通して制作することができる。制作中のポイントとして、生徒が思いついた段階で、いつも自由に材料や用具を持ち出せるよう、場の設定を工夫することも重要である。

作品鑑賞では、校内の踊り場に設置されている「東中画廊」での展示会を行った。そこで作品を通じて想いを伝え合ったり、作品のよさを付箋に書いてメッセージを贈り合ったりした。

美術の活動は、美術室の中で終わるわけではない。日常生活の中にある美を見出し、新しい価値を生み出す力を期待している。

学習の流れと子どもの活動

1

身のまわりにある文字のデザインをタブレット端末で調べ、情報を収集し関心をもつ。

2

土台を制作する。

3

わかりやすく、たのしく伝えるための構想を練る。

4

紙粘土で表現する。

5

イメージに合う色で着彩する。

6

校内に展示し、鑑賞する。



「東中画廊」での展示会の様子

題材の観点別評価規準

知識・技能
【知識】

形や色彩、材料などの性質やそれらが感情にもたらす効果などを、伝達デザインの視点をもちながら理解している。

意図に応じて材料や用具を活用し、創造的に表している。

知識・技能
【技能】

思考・判断・表現
【発想・構想】

伝えたい文字や言葉から主題を生み出し、豊かに想像を広げ、表現の構想を練っている。

思考・判断・表現
【鑑賞】

造形的なよさや美しさを感じ取り、制作意図や創造的な工夫について考え、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】

伝えたい文字や言葉をどのような立体に表すかを考えたり、その喜びを味わったりする表現の学習活動に主体的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】

校内に展示された作品から作者の表現意図や工夫などについて、見方や感じ方を深める鑑賞の学習活動に主体的に取り組もうとしている。

フィギュアをつくろう

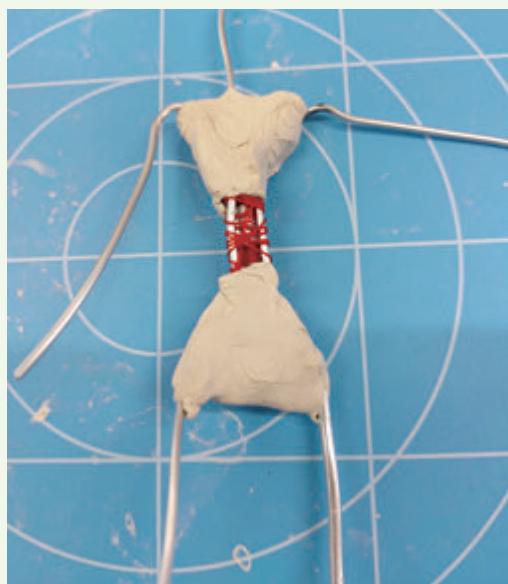
佐賀県佐賀市立
城北中学校
たかの ひさたか
高野 寿隆



完成作品



制作途中の頭部



肉づけされた骨組み

主な材料・用具

クロッキー帳
へら
針金
石粉粘土
糸
土台
デザインカッター

自分が表したい人物像から主題
を導き出し、オリジナルフィギュ
アをつくることで人体の美しさや
よさを味わう。

題材のねらい

開隆堂出版「美術1」
16~19ページ
人の姿・動き

アレンジする題材

学年
第2学年

時間数
8時間

日本のアニメは、世界的に愛好されて久しく、映画化されることも多い身近な存在である。



服をまとわせている様子

骨組みに関しては、人体の構造や動きなどを、デッサン人形を使ったり、実際にボーズをとったりすることで表現したい動きに迫る。衣装を身につけることを考慮して、量感がなくならないように腰や胸部などに多めに粘土を盛つておくる。

既存のキャラクターの意図したポーズで制作する。

既存のアニメ作品の新しいキャラクターを考案し制作する。

オリジナルの物語を考案し、そのキャラクターを制作する。

既存のキャラクターを自分の表現で制作する。
ある。それぞれの生徒の表現に幅をもたせるため、完成作品のジャンルを二次創作から完全なオリジナル作品まで幅をもたせることにした。例えば、

ギュアは愛好者が多く、プロの制作のみならず、インターネット上でオリジナルフィギュアを作成・発表しているアマチュアの作家も少なくない。そこでエドガー・ドガの「14歳の小さな踊り子」をはじめとする彫刻やフィギュアなどを鑑賞する。作者の作品への思いを感じ、生徒自身が設定した人物像をオリジナルフィギュアとして制作することで、人体の美しさやよさを自分なりに表現できると考えた。まず、人物像の設定が必要である。

中でもアニメのキャラクターフィギュアは愛好者が多く、プロの制作のみならず、インターネット上でオリジナルフィギュアを作成・発表しているアマチュアの作家も少なくない。そこでエドガー・ドガの「14歳の小さな踊り子」をはじめとする彫刻やフィギュアなどを鑑賞する。作者の作品への思いを感じ、生徒自身が設定した人物像をオリジナルフィギュアとして制作することで、人体の美しさやよさを自分なりに表現できると考えた。

制作途中と最後に相互鑑賞の活動を取り入れることで、互いのよさを語り合い学び合うことができる。フィギュアの制作は人体の構造などを理解した上で、詳細な人物像を設定することで生徒達の興味深い表現へつながる。



服を着彩している様子

- ## 学習の流れと子どもの活動
- 彫刻やフィギュアを鑑賞する。
 - つくりたいフィギュアの人物像や季節などを含めた場を設定し、アイデアスケッチを行う。
 - 身体の構造に注意して骨組みをつくり、石粉粘土で肉づけをする。
 - 制作途中でミニ展覧会を行い、互いにアドバイスし合う。
 - 目や指先および服装などをつくり込み、つくりたい人物像に迫る。
 - グループやクラス全体で鑑賞会を行う。

主張的に学習に取り組む態度 【表現】	主張的に学習に取り組む態度 【鑑賞】	思考・判断・表現 【発想・構想】	思考・判断・表現 【鑑賞】	知識・技能【知識】	知識・技能【技術】
美術の創造活動の喜びを味わい、人体の構造や動き、表情を考えながら意図に応じて工夫する表現の学習活動に主体的に取り組もうとしている。	作者の心情を含めたモデル像などについて考え、見方や感じ方を深める鑑賞の学習活動に主体的に取り組もうとしている。	表現したい人物像や場面設定から主題を生み出し、形や色彩、動きがもたらす効果や人物像の設定を総合的に考え、表現の構想を練っている。	造形的なよさや美しさを感じ取りながら、作者の表現意図と創造的な工夫などについて考え、見方や感じ方を深めている。	形や色彩などが感情にもたらす効果や人体の構造、造形的な特徴をもとに全体のイメージを捉えることを理解している。	意図に応じて表現方法や材料、用具を工夫し、見通しをもつて創造的に表している。



優しい味を表現するために、全体的に柔らかそうな形にしたり、温かみのある色を使ったりしました。曲線でコーンポタージュの滑らかさを表現しました。



「甘さ」を表現したもの

コーンポタージュの味 [画用紙、色紙／15×21cm]
ささみなみ
1年 佐々木 美波

先生の



本題材は、色紙を用いて形と色彩で味覚を表現します。食品のパッケージデザインをする題材の前段階の活動として行いました。

まずは練習として「酸っぱい」や「辛い」といった大まかな味を選択し、色紙を使って表現します。「この味から連想する色はどんな色?」「口に入れた時にどんな表情になる?」「オノマトペで表現すると?」などの問いかけをヒントに、生徒達は選択した味を表す形や色彩を考えました。佐々木さんは「甘さ」について考え、連想した甘い食べ物の色彩や「甘いものといえば、ふわふわした優しいイメージがある」と想像を広げながら、雲のような形で表現していました。

次に、具体的な料理の味を表現します。佐々木さんは「コーンポタージュの味を「優しい味」として捉え、暖色を使って食べた時の温かさを、曲線によって口に含んだ時の滑らかな舌触りを表現していました。目に見えない味覚を表現する活動の中で、形や色彩が見た人に与えるイメージについて学ぶとともに、自分たちが普段味覚をどう感じているのかを深く考えるきっかけとなつたようでした。

(文)北海道札幌市立厚別南中学校 教諭 渡部 功哉