

造形 JOURNAL

No.442/2022

開隆堂

本資料は「教科書発行者行動規範」に則り、配布を許可されているものです。

図画工作×プログラミング教育

特集





- 15 ちかごろ気になる…
・題材に追われていませんか【福森真一】
・作品展と教師の学びの場【柴田信明】

- 16 子どもと美術館
・和泉市久保惣記念美術館【学芸員：町田つかさ】
- 20 題材アレンジレシピ
・【小学校】大きくそだった わたしの野さいのひみつはね…【伊藤彰彦】
・【中学校】命の輝きを感じて【五味愛子】
- 24 先生のめ
・「心の宇宙」【金垣洋】

特集

図画工作×プログラミング教育

プログラミング教育がスタートし、

新型感染症の拡大によりGIGAスクール構想が加速し、

児童生徒は一人一台のタブレット端末を持つこととなった。

図画工作での学びをより確実なものとするために、

今後あらゆる活動において、

ICT機器を活用することが求められる社会を生きていく子ども達へ

造形教育でプログラミング教育を進める意義を考えたい。

CONTENTS

- 04 特集 図画工作×プログラミング教育【本間基史】
- 08 ビジュアルプログラミング言語Viscuitを取り入れた展覧会【岩本紅葉】
- 10 表現したい! の初体験 — 特別支援学級における実践 — 【上原祥子】
- 12 電子ブロックを活用して生まれた表現の広がり【中根誠一】
- 14 美の姿
・ 飛ぶ石(意思)【大坪圭輔】



図画工作

プログラミング教育

2020年度から小学校においてもプログラミング教育が導入されました。この時は学校におけるICT環境やタブレット端末の整備については地域格差がありました。しかし、新型コロナウイルスの感染拡大による全国休校等を経て、GIGAスクール構想が一気に進み、今ではほとんどの学校で一人一台タブレット端末の普及が実現しています。

プログラミング教材については各地区で導入されているものに違いはありますが、Web上において無償で提供されているものも複数あるので、それらを有効に活用することも可能です。機器も揃い、教材もある。まさに待ったなしの状況にあるわけです。図画工作におけるプログラミング教育については、『小学校段階のプログラミングに関する学習活動の分類（例）』（文部科学省）でいうところの、いわゆるB分類の学習指導要領に例示されていないが、「学習指導要領に示される各教科の内容を指導する中で実施するもの」にあたります。また、C分類の教育課程内で各教科等とは別に実施するものにおいても、図画工作の題材などからプログラミングの楽しさや面白さ、達成感を味わえる取り組みも考えられるかもしれません。各教科の学習をもとに、プログラミングを通して表現したいものを表現する学習へ展開する例です。



あらゆる活動においてICT機器を活用することが求められる社会を生き抜く子ども達にとって、将来どのような職業に就くとしても、プログラミング教育は重要なこととなっています。しかし、従来の図画工作の題材、つまり粘土や工作や絵画や造形遊びにとって代わってコンピュータが表現手段になるかという点、私はそんなことはないと思っています。手を動かして、材料に触れたり、用具を使ったりする表現活動は子どもの成長において不可欠だと思います。ツールとしてタブレット端末を活用することで自分の表現手段が増えたと捉えたいのです。

そのため、B分類で図画工作においてプログラミングを取り入れる場合は、図画工作の教科のねらいに沿って、プログラミングを通して表現する活動が有効である題材を考えていくことを推奨しています。(小学校におけるプログラミング教育のねらいは、『小学校学習指導要領解説 総則編』においても述べていますが、非常に大まかに言えば、①「プログラミング的思考」を育むこと、②プログラムの働きやよさ、情報社会がコンピュータ等の情報技術によって支えられていることなどに気付くことができるようにするとともに、コンピュータ等を上手に活用して身近な問



題を解決したり、よりよい社会を築いたりしようとする態度を育むこと、③各教科等の内容を指導する中で実施する場合には、各教科等での学びをより確実なものとするための三つと言うことができます。(『小学校プログラミング教育の手引き(第三版)』(文部科学省) p.11より抜粋)とあるように、③となっているかを確認することがポイントです。

本校では5年生が、木片などを使ってつくったキャラクターを写真に撮ってコンピュータに取り込み、Scratch(※)スクラッチを使って動き方をプログラムし、映像作品にしました。従来の実践であれば、自分のつくった作品を校内に置いて、デジタルカメラで撮影して終わっていたものが、プログラミングを組み合わせることで、キャラクターがジャンプしたり、回転したり、行ったり来たりして動くのです。(1)(2)





3

また、6年生が取り組んだSphero Eduを使った光の造形遊びでは、光るボール型ロボットの色や動き方が変化するようにプログラムして、光の軌跡を楽しみました。従来であれば光源を置いて楽しむだけだったものが、光源を動かし、色も変化させることで表現の幅が豊かになったのです。(3)(4)

4年生ではタブレット端末の描画ソフトを使ってキャラクターを描き、ゲームの中で動くようプログラミングしました。この授業ではエンジニアに関する知識を記録・共有するためのサービスを展開しているQiiita株式会社(旧Inncrements株式会社)に協力を得ました。Scratchを使用し、プログラミングの基礎理解から、キャラクターを動かしてゲームをつくるまでの過程を各自のタブレット端末を使って子ども達が楽しく学べる内容でした。

プログラミング教育によって児童にどのような力を育めるのかを考え、そのための場面や授業を設計するのは教師の役目ですが、企業や団体、地域等の専門家と連携し協力を得ることは大切です。学校外の専門家と積極的に連携・協力してプログラミング教育を実施していくことは、鑑賞の授業を実施する際に美術館や作家と連携するのと同様に「社会に開かれた教育課程」の考え方に沿ったものであり、今後も造形教育においても積極的に取り組んでいくべきことです。教師自身がプログラミングなどICTの活用に不安がある場合こそ外部との連携がプログラミング教育を後押ししてくれます。

授業後の児童のふり返りで「はじめてのプログラミングだったけど、エンジニアの人にやり方を教えてもらって、わかりやすかったです。自分がつくったキャラクターを動かせたのがうれしかったです。



4

冷蔵庫などもプログラミングを使っていると知ってびっくりしました。自分でゲームがつくれてよかったので、いつか授業ではない時に一人でやってみたいです。次にやる時は、ほくもプログラミングが教えられるくらい上手になりたいです。」とありました。このように本時の学習のふり返りとこの時間の学習が自分にとってどうだったのか、次への主体的な学びの意欲までまとめることができました。(5)(6)

プログラミング教育のねらいを実現するためには、図画工作だけではなく、プログラミングによってどのような力を育てたいのかを明らかにし、必要な指導を教

科横断的に配列してカリキュラム・マネジメントを通じて取り組むことが重要とされています。

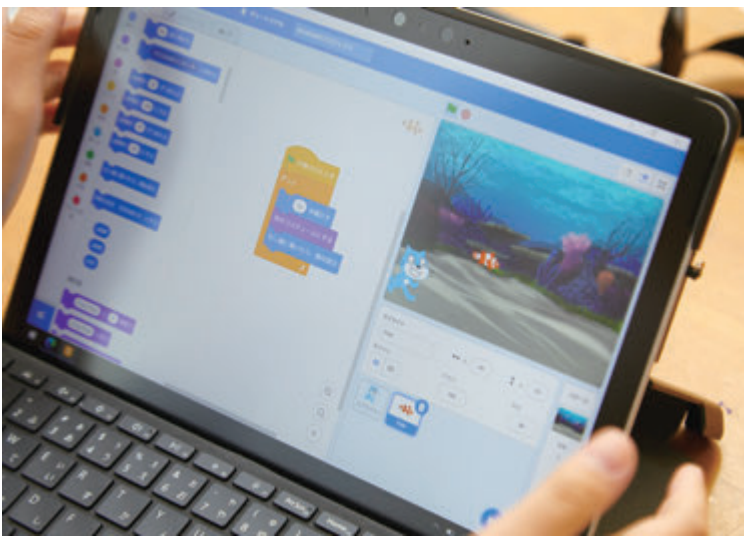
例えば、木片でつくったキャラクターの写真を取り込むScratchの授業では、図画工作科だけではなく、音楽科でもプログラミングで作曲を行い、映像作品のBGMにしました。また音楽入りの映像作品を総合的な学習の時間の地域紹介のプレゼンテーションに組み込みました。情報活用能力を育成するためのカリキュラム・マネジメントがプログラミングを通して一体的に取り組むことができた好例といえるでしょう。



プログラミングを取り入れた時の評価については、プログラミングを学習活動として実施した教科（図画工作）の評価規準に沿って行うことが基本となります。プログラミングを実施したからといって、それだけを取り立てて評価したり、成績をつけたりするものではないということも押さえておきましょう。取り入れた題材の図画工作としての評価で行うということです。

東京オリンピック2020では開会式において約2,000台のドローンがプログラミングによって飛ばされ、新国立競技場の夜空を彩りました。また、さまざまなイベントでプロジェクションマッピング（映像機器を用い、立体物などの対象物とそれに合わせた映像を投影する表現）が活用されています。さすがに2,000台とは言いませんが、本校でも教育用ドローンを授業に取り入れていま

すし、区内の小学校では展覧会でプロジェクト
クションマッピングを実施したり、他校と
Microsoft チームズ
Teamsで繋がり、



プログラミングソフトのVISCUIT（※3）ビスケット
を使うなどして、一緒に作品を製作したりするなどの新しい取り組みが見られます。図画工作におけるプログラミング教育は始まったばかりです。ぜひ、各校でICT環境、タブレット端末を活用し、今までできなかった、新しい授業を実践することによって、「主体的・対話的で深い学び」の実現に資するプログラミング教育を進めていただければと思います。

（※1）マサチューセッツ工科大学のメディアラボが無償で公開している
ビジュアルプログラミング言語
（※2）同社のロボットと連携して、さまざまなクレーンビームをプログラ
ミングすることが出来るアプリ「スライロ」
（※3）ビジュアルプログラミング言語アプリ「同全社デジタルボグ」

東京都新宿区立
落合第四小学校・幼稚園 校長

ほんま もとみ
本間 基史



1963年生まれ。岩手大学教育学部特設美術科卒業。同研究生修了。岩手県公立中学校美術教諭。東京都小学校図画工作専科を経て現職。東京都図画工作研究会理事、関東甲信越静地区造形教育連合理事長、新宿区立小学校教育研究会会長を歴任。現在は新宿区立幼稚園長。新宿区立落合第四小学校では東京都プログラミング教育推進校、新宿区ICT教育課題研究校として発表するなどプログラミング教育の実践を進めてきた。

著書：共著「くろう 楽しもう 学校がさり」（岩崎書店）、「学校をかざろう！たのしい壁がさり」（小峰書店）他。



ビジュアルプログラミング言語 Viscuitを取り入れた展覧会



はじめに

GIGAスクール構想がはじまり図画工作でもICT機器をどう使おうか悩んでいる先生も多いのではないのでしょうか。ICT機器を使ったり、プログラミングの要素を図画工作に取り入れることで、絵の具のテクスチャーや粘土の質感などを感じて表現する時間が減り、感性を育くみにくくなってしまっているのか。そう危惧する先生もいらっしゃるのではないのでしょうか。

私はICT機器を材料や用具の一つと捉え、授業をデザインしています。そして、それをさまざまな材料や用具、場や空間と組み合わせることで子ども達の表現の幅を広げ、子ども達の感性を揺さぶりたいと考えています。その中からViscuitを使った授業についてご紹介致します。Viscuitとはとても簡単なプログラミング言語です。この題材ではViscuitの「メガネ」という一つの仕組み（メガネの左側のレンズの中に動かしたい絵を入れて、どのように動かしたいかを右側のレンズにいれることで動きを与えることができる。）だけ

で簡単なプログラムから複雑なプログラムまでつくることができます。仕組みは単純ですが、組み合わせ方がたくさんあるので複雑な作品をつくることのできるのです。私は昨年度、2年生と6年生でViscuitを取り入れた授業を行いました。

実践題材 「スイミーが見たセカイ」

今回は、2年生の授業について紹介いたします。昨年度は、二つの題材でViscuitを扱いました。一つ目は「スイミーが見たセカイ」という題材です。国語の授業で「スイミー」を学習した後に行いました。子ども達に「スイミーが見た世界ってどんな世界だったと思う？」と問いかけるところから授業がスタートしました。子ども達は「ブルドーザーのような伊勢海老」「虹色のクラゲ」「見たこともない魚たち」など授業で学んだことを次々と発表してくれました。そして、子ども達に「今日はスイミーが見た世界を想像して描いてもらい」と投げかけました。

初めてのViscuitだったので、まずはメガネの仕組みから説明をしました。自分達が描いた絵が動き出した瞬間、子ども達は大喜びしていました。最初の30分で子ども達はViscuitの基本的



3



1



2

な操作ができるようになりました。そして、45分の間でスミミが見た世界を思い思いに表現しました。

最後に、「ランド」という機能（グループごとにテーマを決めて、そのテーマにそった絵を描いて動かし、完成したら送信する。送られたアニメーションは即座にグループごとの画面に反映し世界が構築されていく。）を使って子ども達全員分の作品を一つの画面に集め、二台のプロジェクトアーを使って特別教室の壁や天井に大きく投影しました。壁三面と天井に大



4

その題材の後、「ミラクルたまご」という題材を行いました。各自が考えたたまごの形を画用紙でつくり、その中から生まれてくる生き物を絵の具で描きました。そして、実際にたまごが割れて中の生き物が動き出したらどのよ

実践題材 「ミラクルたまご」

く投影することで、まるで水族館のような空間ができあがりました。子ども達はその空間の中で、自分の描いた海の生き物を発見するたびに大興奮し、友だちに紹介することができました。（1 2 3）



5

校内で行われた展覧会では、絵の具で描いた作品の題名カードの部分に

展示・鑑賞方法の 広がり

うに動くのかを考えてV i s u a l i z e dで表現しました。描いたたまごを指でタップするとたまごが割れて生き物が生まれて動き出すプログラムをつくりました。たまごが割れたら飛び立つ鳥のような生き物、生まれた生き物が雨に当たると分身する仕組みなど、さまざまな工夫が施された作品を生み出すことができました。（4）



6

東京都新宿区立
富久小学校
主任教諭
いわもと もみじ
岩本 紅葉



（※）ビジュアルプログラミング言語アプリ「合同会社デジタルポケット」

V i s u a l i z e dの作品のQRコードも付けて展示し、子ども達や保護者がタブレット端末やスマートフォンで読み込むことができるようにしました。アナログとデジタル、両方の面から作品を鑑賞できるようにしたことで多くの来場者に作品のよさや面白さを感じてもらうことができました。（5 6）

表現したい！の 初体験

— 特別支援学級における実践 —

〔はじめに〕

「自分の描いた絵が動いたらいいのに。」このような児童たちの声をよく耳にします。ひと昔前であれば夢物語のようなことですが、今日ではいとも簡単に実現できます。ICT機器や情報技術の発達は著しいものがありますが、どんなに機器やAIが発達しても、人間が発想・構想する活動はとても大切なものであると思います。それは、自らの人生をより豊かに営んでいく上で、必要な力のつたと考えているからです。図画工作の授業は、発想力・構想力をはじめ、さまざまな力を育むことができます。私が担任していた特別支援学級にて、子ども達の無限の可能性を広げる題材設定の一つとして図画工作とプログラミング学習を組み合わせた実践を行いました。

〔題材設定の理由〕

当時の児童の実態としては、自尊心が低く、失敗することに敏感ですぐにきらめてしまったり、自由度の高い図画工作のような授業ほど苦手に感じたり、わからないときに適切な援助を求めることができなかったりするなど、困りごとは多様でありました。そのような子ども達に表現する楽しさを感じてほしい。失敗してもあきらめずに何度も取り組んでほしい。そのような思いを込めて「わたしたまご」という題材を設定しました。好きな



な形や色のたまごを描き、そのたまごが割れたら何が出てくるかを想像し、表現するというものです。





1

ビジュアルプログラミングは、本来使用される文字や記号を使うものではなく、ブロックや図形を使って手やマウスで直観的にプログラムすることができプログラミング言語です。2020年にプログラミング教育が必修化される以前からさまざまなビジュアルプログラミング言語が出てきており、本題材ではその一つであるViscuit^(※1)を使用しました。自分の描いた絵を自由に動かしたり、模様やゲームをつくりたりすることができず。また、ICT機器の特徴として失敗をしても簡単にやり直せるため、子ども達が楽しみながら試行錯誤を重ねることができのです。

〔授業の実際〕

導入で、操作やプログラムの組み合わせなどを簡単に説明すると、タブレット端末を使って授業ができるといふ喜びもあり、ほとんどの児童が「四角形のたまごにしようかな」「なんか食べたら固そうだね」「たまごの殻に黄色の点々をつけたら、焼かなくても目玉焼きみたい。」など形や色に注目したり、友人と関わったりしながら発想を広げていました。

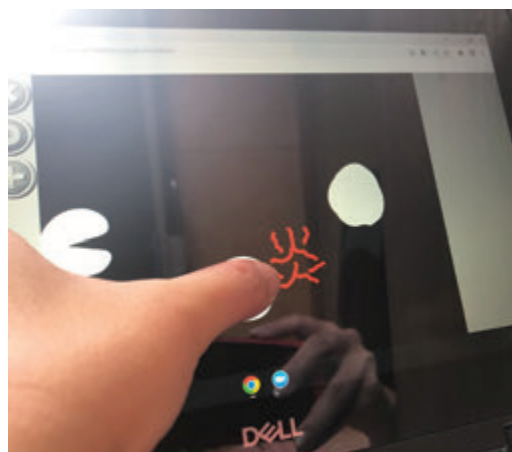
実際に描きはじめても「ここはもう少し細い線がいいかな」「色はもう少し薄くして、模様を目立たせたいな」「なんかちょっとイメージと違うな。もう1回描いてよう。」など、普段はあきらめてしまうような場面でも、何度も何度も思い通りの絵になるようにつくりかえていました。⁽¹⁾



2

〔表現したい！の初体験〕

みんなが楽しみながら描いている中、ある児童が私の横に立ち、「ちょっとやり方教えて。」と声をかけてきたのです。その児童は学級の中でも図画工作に対しての苦手意識が特に強く、今まで描いたりつくったりという表現活動には積極的に参加することが一切ありませんでした。私は驚きながらもその児童の机に行くと、なんと画面上に白いたまごが描かれていました。「たまご描いてくれたんだ。」と伝えると、その児童は「われたら出るものを描きたいのだけれど絵は描けない。漢字でもいいの？」と聞いてきました。「文字が出てくるなんてすてきな発想だね。」と伝えると、その児童は満面の笑みを浮かべ活動に入っていました。その児童に



3

とって、表現したい！という思いの初体験であつたのではないかと思います。授業の終盤で行った発表会では、自身で初めてつくった作品を「この炎という字は、メラメラ燃えた火をイメージして、赤くゆらゆらしたように描きました。」と発表していました。その字を見た私は、これは字ではなく絵であると感じました。その児童にとつて「絵」として表現されていたのです。⁽²⁾⁽³⁾

〔おわりに〕

本題材では児童の発想・構想に大きな広がりを感じることができました。また、今まで表現活動に消極的だった児童でも、自分の中にある「表現したい」という思いに気づくことができる可能性が、プログラミングの要素を取り入れた図画工作の授業にはあるのではないかと感じました。今後も児童に向き合いながら、児童の造形活動や学びが広がるような題材を考え、授業実践につなげていきたいと考えています。

(※1) ビジュアルプログラミング言語アプリ「合同会社シタルガット」

琉球大学教育学部
附属小学校
教諭
上原 祥子
うきはら しょうこ





電子ブロックを 活用して生まれた 表現の広がり

実践題材

「ドリームカンパニー」

本題材は6年生を対象にしており、「人の役に立つ夢の新製品」をテーマに「〇〇会社」という名のグループをつくり、これまでの授業で扱った材料や学習した表現方法を活用しながら協力して表す題材です。また、作品に電子ブロック（※1）（MESH）の機能「光る」「鳴る」「動く」などの要素を組み合わせることで、これまで実現することが難しかった動作などを幅広く表現することができます。

活動の流れ

事前準備

タブレット端末（MESHアプリをインストールした）／MESHブロック／さまざまな材料・用具（児童に表現の選択肢を与えられるように、なるべく多くの種類を用意）

グループ名 「なんでも自動販売機 株式会社」

作品名 「なんでも自販機」

欲しいと思ったものが出てくる
便利な自動販売機をつくってみよう！



【組み合わせた
電子ブロック（MESH）の機能例】

● 自動販売機の開店をランプで知らせている。
（LEDライトブロック）

● お客さんが近づくと「いらっしゃいませ〜！」
（録音したセリフを再生）と接客する。
（人感センサー＋スピーカー機能）

1〜2時間目

「会社（グループ）の設立」

各々の児童が人の役に立つ夢の新製品を考え、それを企画書としてアイデアをまとめます。その企画書を見せ合って、アイデアの要素が共通しているものや組み合わせること面白くなりそうな企画について児童たちで話し合いながら4〜5人程度のグループを形成し「〇〇会社」を設立します。その後、持ち寄った企画書を参考にしながら会社ごとに掲げるテーマを決定します。（例「まわりの人を笑顔にする」、「生活をカラフルに彩る」、「安心・安全につながる」など）

3〜9時間目

「電子ブロックの機能を 試行錯誤しながら作品づくり」

会社ごとのテーマに合わせたアイデアをもとにグループで作品を製作していきます。電子ブロックには「スイッチを押すとくになる」、「LEDライトが光ったり点滅したりする」、「動き（振動）を感知する」などの機能があり、他にもタブレット端末の機能と組み合わせることで録音した効果音やBGMを流すこともできます。グループで協力して、アイデアを形にする表現の一つとして電子ブロックの機能を用いた作品の中に取り入れながら製作をしていきます。



10時間目

「会社の新製品発表会」

題材の終末1時間は、会社ごとの新製品を紹介し合う場面を設定しました。作品に込めた思いや魅力が伝わるように、それぞれ発表のしかたにも工夫して取り組みました。また、その後本校にて開催を予定していた展覧会にむけて会社ごとに「夢の新製品紹介CM（映像）」を撮影して、当日放映しました。

夢の新製品紹介CMの様子↓



「エブリシングBOX」
欲しいものをなんでも箱まで持ってきてくれる。



「宅配ドローン」
どんな場所でも商品を配送してくれる。

「題材指導を通して」

本題材はこれまでの学習内容や経験を生かして、グループごとにテーマを決めて協力しながら作品を製作するため、図画工作のまとめとなる題材の一つであると考えています。新製品のテーマや、用いる材料・用具によって製作活動の様子が多種多様になるため、指導者として子ども達の思いや願いが実現できるように、適時、声をかけたり、見守ったりする必要があります。

今回、電子ブロックを活用して「光る」「鳴る」「動く」など、これまでの図画工作の題材では実現することが難しかった表現も作品に取り入れられたことで、表現の幅を広げることができました。また、グループで協力しながら電子ブロックを活用する方法や手段を試行錯誤することで、プログラミング教育としての学びを組み込むことができたと考えています。友だちと協力しながら人の役に立つことを考えて形に表す本題材の活動を通して、自身の創造性を育む学習となつて欲しいと願っています。

（※1タブレット端末内のアプリと連動する電子ブロック「T」株式会社）

東京都東和市立
第十小学校
主任教諭
なかね せいいち
中根 誠一



「飛ぶ石（意思）」



[金属製プロペラ、針金、石／高さ24×8×6.5cm]

角文平 [1978～]

高さ24センチメートルのこの作品は、角文平氏によって（「流星シリーズ」の一つとして）制作されたものである。

角氏は、武蔵野美術大学で金工を学び、彫刻作品やインスタレーションを用いて、日常的なものの機能や意味に新たな視点を与える造形作家である。岡本太郎現代芸術賞や瀬戸内国際芸術祭などで活躍し、注目を集めている。

私は、この作品を「飛ぶ石（意思）」と勝手に名付け、自身の研究室に置いて楽しんでい。上部の直径5センチメートルほどのプロペラは、実際に回るようにつくられており、石に巻き付く金属のベルトも石に食い込むようにきつりと細工がされている。作家が金属のよさや特性を熟知し、扱い方や技法を身につけた上で成立していることがわかる造形である。この作品は、単なる思いつきだけではない、素材と向き合う姿勢と技術の大切さを静かに語ってくれるのである。

大坪圭輔

武蔵野美術大学 教授

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。

ちかごろ 気 になる...

題材に追われていませんか

鹿児島県大崎町立菱田小学校
学校長 福森 真一



「図工の時間内で終わらなくて、他の授業時間を圧迫することがあります。題材に追われている感じです。」

図画工作科の研修会で、多くの先生方からこのような話を伺うことがある。おそらく「図画工作科あるある」なのではないだろうか。年間指導計画を見せていただくと、一つ一つの題材の時間が短く設定されている。ここに原因があると思っている。

設定時間が短いと発想を広げるための十分な導入ができずに、慌ただしく表現活動に入ってしまう。そして、相互鑑賞によって自分の表現を繰り返る時間がとれず、ただただ作品をつくるだけで精一杯になってしまう。これでは、子ども達の学びはあまりにも不完全である。

子ども達が造形的に表現することを通して、深く思考したり、創造的な技能を十分に発揮したりする時間が題材の中で必要である。題材と出会い、造形的な視点をもって、豊かに発想したり、自分の思いを広げ、深めながら、発想と工夫を繰り返して表現したり鑑賞したりする時間である。例えば、製作途中でも作品や活動を一度ふり返り、自分の思いと照らし合わせることが考えられる。そして、友だちの作品に込められた思いや工夫を見つたり、自分の表現をふり返って、その価値を自身で確かめたりすることが、子ども達の学びにとって大切であろう。

私は、一つ一つの題材で子ども達の学びに必要な時間を教師自身が設定し、題材を取捨選択し、年間指導計画を再構築

されることを推奨しているところである。

学習指導要領に示されている条件や子ども達の発達の段階を踏まえ、教科書の年間指導計画例を参考にしつつ、時間と活動内容のバランスを、今一度検討されてはいかがだろうか。



作品展と教師の学びの場

愛知県豊川市立音羽中学校
教頭 柴田 信明



豊川市内では、児童生徒作品を展示する作品展が年に2回行われている。一つは全員の作品を野外に展示する「子ども造形広場」。もう一つは、各校のクラスの代表作品を展示する「豊川市子ども美術展」である。いずれも、子ども自身が他者の作品を見たり、保護者や地域の方々に見てもらったりする大切な発表の

機会である。しかし、コロナ禍で両作品展の開催方法が見直された。公共の広い敷地を借りて、展示していた「子ども造形広場」は、各校での開催となった。また、「豊川市子ども美術展」は、昨年度、各校のホームページ内での開催となった。作品発表の場で交わってきた子ども、保護者、教師の、多くの実物の作品に触れ

る鑑賞の機会がなくなってきた。

さらに、開催方法が見直されたことで、教師にとっての学びの機会を失いかけていることも危惧している。美術教師が一人しかいない中学校や図工を専門とする教師がいない小学

校も多い状況で、校外とのつながりから造形教育を知る機会は大切である。作品展で教師が他校の児童生徒作品を見て、どのような題材設定や指導を行っているのかを知るとは、互いに切磋琢磨する機会につながる。参加校の教師達が、作品展のための搬入搬出の際、他校の作品を目にし、自然と会話が生まれる。「この作品いいね。」「材料は何?」「どうやって準備した?」「どう指導したの?」このような教師の関わり合いによって、豊川市内の造形教育が推進されてきた部分は大きい。

コロナ禍への対応や教師の働き方改革もあり、造形教育の推進にはいっそうの工夫が必要だ。ピンチを新たな取り組みへのチャンスと考え、前向きに取り組んでいきたい。



子ども造形広場の過去の展示

子ども と 美術館

和泉市久保惣記念美術館

和泉市久保惣記念美術館

学芸員 町田つかさ

和泉市久保惣記念美術館は、1982年に開館した市立美術館です。和泉市は大阪府の南、泉州と呼ばれる地域に位置しています。この土地で、明治時代からおよそ百年にわたり綿業を営んでいた「久保惣」（久保惣株式会社）が、その廃業を機に和泉市の地域文化発展と地元への報恩の意を込め、美術品、および美術館の建物、敷地、基金を和泉市へ寄贈したことが美術館のはじまりです。現在では、日本と中国の絵画、書、工芸品など、約一万一千点の作品を収蔵し、年4～5回の企

画展と年1回の独自企画の特別展を開催しています。



和泉市久保惣記念美術館

〒594-1156 大阪府和泉市内田町三丁目6番12号
TEL:0725-54-0001

開館時間:10:00～17:00(入館は16:30まで)
休館日:月曜日(祝日の場合は開館、翌平日休館)、
陳列替期間、年末年始



新館展示室





Rethink my town with ART GUSH
クリエイターによる壁画を見つけながら
ミュージアムタウンを散策。



せいじ ほうおうみみはなけい (ばんせい)
青磁 鳳凰耳花生 銘「万声」〔国宝〕中国・南宋時代

今秋に開館40周年を迎えることを記念して、「コレクションのあゆみ」と題し、館の歴史を収蔵品でふり返る展覧会を開催中です。また、9月には二つの特別展が同時開催されます。展覧会以外では、館内に併設された音楽ホールでの年間約70回のコンサートのほか、市民ギャラリーでの市民による作品展などが開催されています。また、敷地内には国の登録有形文化財に指定された茶室があります。

和泉市では、2018年に当館を中心とした半径約2キロの地域を「和泉・久保惣ミュージアムタウン」と位置づけ、アートのともにあるまちづくりを目指しています。この地域には当館のコレクションをクリエイター達がリライトした壁画が設置されるなど、地域と美術館がより深く、広くつながることを目的にさまざまな活動を行っています。



A

2005年度からコロナ禍以前の2019年度まで、当館では「和泉市文化芸術科学ふれあい体験」事業の一部として、市内小学校6年生全員を対象とした特別見学を実施してきました。この見学は「身近な場所にある美術館を訪れることで、美術に親しみ、本物を見る楽しさを知ってもらう」ことを目的とするものです。(A)(B)

子ども達は美術館での過ごし方やマナーについて説明を受けた後、複数のグループに分かれ、教員の引率のもと展示室に移動。展示室でそれぞれの作品を専門に研究している学芸員の解説を聞きま



C



本館ラウンジ



B



茶室(聴泉亭)



に対話を交えながら、一つの作品について考える時間を共有します。その後、一人一冊配付されたスケッチブックに好きな作品をスケッチします。自分の手で描き写すことで作品の細かな部分にまで目が届き、新たな発見をすることも少なくありません。

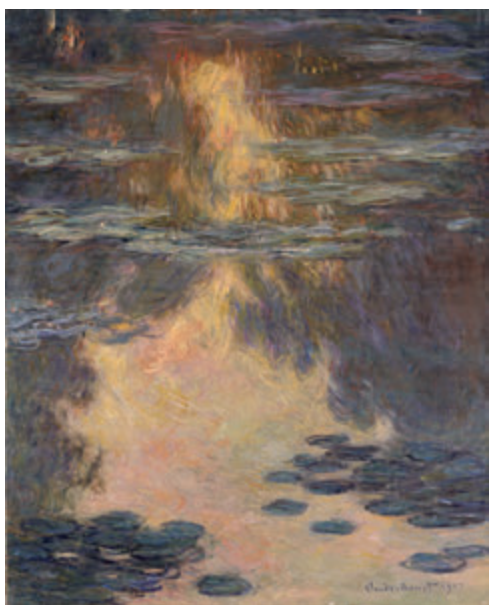
見学を終えて学校に戻った後、子ども達は感想を「美術館への手紙」として絵はがきに記します。はがきは学校を通じて館に集められ、館内に掲示されます。作品を前にした他者との対話によって深まった美術への理解が、スケッチやふり返りによって根づくことが期待されます。

コロナ禍において、展示室内での会話を伴う事業は実施が難しくなり、14年に渡って継続されてきた「ふれあい体験」も中断を余儀なくされました。こうした

状況に負けじと、2021年6月には日本たばこ産業株式会社大阪支社および大阪教育大学との協働により、鑑賞ループを用いてミュージアムタウン内に設置されたクリエイターによる壁画を探索し、その後美術館で壁画の元となった作品の実物を鑑賞するプログラムを実施しました。(C)

また、同年6月の子育て世代を対象とした「夏休み親子で楽しむミュージアム」に、コロナ禍にも関わらず予想以上の参加申し込みがあったことは、当館の今後の教育普及活動にとって大きな収穫となりました。

今年度からは、中断している事業も少しずつ再開できるよう、方法を模索中です。本物の作品との一番身近な出会いの場として、館の内外を繋ぐ活動を継続していきたいと思っています。



クロード・モネ「睡蓮」1907年

大きくそだった わたしの野さいのひみつはね…

宮城教育大学附属小学校 伊藤 彰彦



主な材料・用具

パス
クレーパー
画用紙
色鉛筆
カラーペン
ストロー

題材のねらい

身近にある野菜や育てている野菜から想像したり考えたりして、思いついたことを絵に表す活動を通して考えたり試したりしながら、表現したいことを思いつく思考力・判断力・表現力を培う。

アレンジする題材

開隆堂出版
「図画」工作1・2下
21ページ
大きくそだて、びつくりやさ

学年
第2学年

時間数
4時間

「大きく育った私の野菜のひみつはね」と形や色からイメージし、想像を膨らませていく過程には、経験と感性が大きく影響するのではないかと考えました。そこで、実際に苗から野菜を育て、手で触れたり匂いをかいたりするなど実体験を通して学んでいた生活科と関連させて本題材を設定しました。

まず、導入では野菜に関する絵本の読み聞かせを行い、どんどん大きく成長する野菜にはどんなひみつがあったら面白いだろうかと問いかけました。その際、生活科での体験を想起させるとともに、野菜の断面図をクイズ形式で提示し、形や色の面白さに着目させました。そして、お話づくりを通して、さらにイメージを膨らませていけるようにしました。



次に、図工室の壁面に貼られた大きな野菜の絵の前で、自分に見立てた人形（以下、「分身さん」）を動かす「ごっこ遊び」を行いました。子ども達は、まるで自分が土の中や野菜畑にいるような感覚で「分身さん」を動かし、「ぼくのトウモロコシは、一粒粒が豪華な部屋になっているホテルだよ。

ひげにつかまって飛び降りて、長い葉っぱの滑り台で下まで行くんだ。」など、自分が考えた野菜のひみつを友だちに伝え、イメージの世界に入り込んでいきました。その後、画用紙に向き合うと、野菜の形や色だけでなく、茎や葉、根、つるなどそれぞれの野菜も特徴から想像を広げて、ダイナミックに描く子どもの姿が多く見られました。

活動中は「分身さん」を用いて、自分の作品との対話を促すようにしたり、自他の作品を鑑賞する活動を取り入れました。互いの表現のよさや面白さに気づかせるとともに、野菜のひみつについてさらに想像を広げていくことができるとともに、野菜のひみつについてさらに想像を広げていくことができました。

本実践を通して、子ども達は自

分の体験やそこで感じたことと、野菜のひみつを結びつけながら想像を広げることができました。自分なりのこだわりを形や色で表現するとともに、「分身さん」を操りながら、そのこだわりを友だちに伝えたり友だちのこだわりを感じ取ったりして、学びを深めていました。



学習の流れと 子どもの活動

1

大きく育った野菜のひみつについて、想像を膨らませる。

2

想像した野菜のひみつから表したいことを見つけ、パスやカラーペンなどを用いて絵に表す。

3

友だちと作品を見せ合い、野菜のひみつを表すための形や色、発想のよさや面白さに気づく。



題材の観点別 評価規準

知識・技能

互いの作品を見せ合うことを通して、大きく育った野菜のひみつを表すための形や色、発想のよさや面白さに気づき、パスやカラーペンなどの扱いに慣れるとともに、形や色、描き方などを工夫して表している。

思考・判断・表現

身近な野菜の形や色、または野菜を育てた経験などをもとに、感じたことや想像したことから表したいことを見つけ、どのように表すかを考えている。

主体的に学習に 取り組む態度

大きく育った野菜のひみつについて、自由に想像を広げながら、楽しく絵を描く活動に取り組もうとしている。

命の輝きを感じて

埼玉県行田市立長野中学校 五味 愛子



主な材料・用具

カラーインク
クレヨン、パス
アクリル絵の具
鉛筆
墨
割りばしペン
画用紙
塩
スリットブック
はさみ
のり
接着剤
ラップ
など

題材のねらい

植物の生命感をとらえ、感じ取った形や色彩の特徴、美しさ、一人の心情や想像したことをもとに、主題を生み出し心豊かに表すことを楽しむ。

アレンジする題材

開隆堂出版「美術1」
10・11ページ
見ることからの発見

学年
第1学年

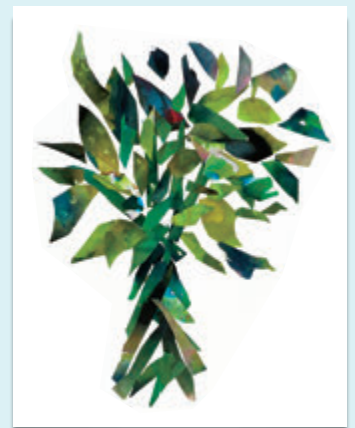
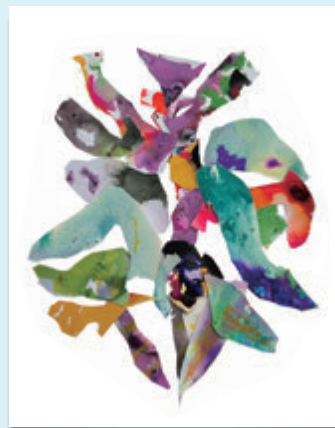
時間数
9時間

中学一年生になって間もない時期は、失敗することを恐れる生徒が多い。小学校での図画工作と美術は違うという認識から、「上手い」「下手」にこだわってしまうのだ。そういった概念にとらわれることなく、自由に表現する楽しさを感じさせたい。

制作工程のはじめに行う色紙づくりでは、対象となる植物からイメージを膨らませ、感じ取ったことを色彩で表現する。この時に、壁紙のような模様ではなく、主題になる形を意識してつくらせることに留意する。植物をさまざまな角度から観察し、植物から命の輝きを感じ取ることを大切にしたい。

本題材では、写実的な表現ではなく、形や色彩から発想し、にじみやコラーージュなどのモダンテクニックを用いて、試行錯誤を楽しみながら、的確に主題を追求させたい。単なる植物観察スケッチではなく、生徒の心情を表現するものである。画面の中で、主題を生きたと表現することができるように、形や色彩などが感情にもたらす効果についても意識させたい。自己の構想にもとづき、筆致や濃度、描画材料を変えて各々が独自の表現になるよう工夫させていく。

制作の中でもポイントになるのが、途中段階での鑑賞活動である。他者の作品を見たり、自分の作品の意図を説明したりすることで、互いの作品のよさや美しさを発見し、見方や感じ方を広げ、より表現を深めることができる。今回は、エリック・カールの「はらぺこあむし」という絵本も鑑賞した。これらの鑑賞を通して、生徒同士が他者理解をしたり作家の生き方や考え方を学んだりすることで、コミュニケーションを取りながら表現と鑑賞の一体化を図った。本題材で得たものを美術の学習だけに留まらせるのではなく、対人関係や自身の生き方の構築へも広げてほしいと考えている。



学習の流れと子どもの活動

1

植物の観察から命の輝きを感じ取り、色紙づくりをする。

2

色紙から見立てたり、形をとらえたりする。

3

描画材料を適宜選択しながら描いたり、コラーージュで表現したりする。

4

途中段階の生徒作品と作家作品の鑑賞を行う。

5

鑑賞で得たものをもとに制作を再開し、主題をさらに追求する。

6

完成作品の鑑賞とふり返しを行う。

題材の観点別評価規準

知識・技能【知識】

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、美しさや生命感などを全体のイメージでとらえることを理解している。

知識・技能【技能】

にじみやぼかし、コラーージュなど表し方を試行錯誤して意図に応じて工夫して表している。

思考・判断・表現

【発想・構想】

植物を見つめ、感じ取った形や色彩の特徴、美しさ、生命感などをもとに主題を生み出し、コラーージュなどで創造的な構成を工夫しながら構想をしている。

思考・判断・表現

【鑑賞】

植物の命の輝きを感じ取り、意図や工夫などについて考え、他者の表現から見方、感じ方を広げている。

主体的に学習に取り組む態度【表現】

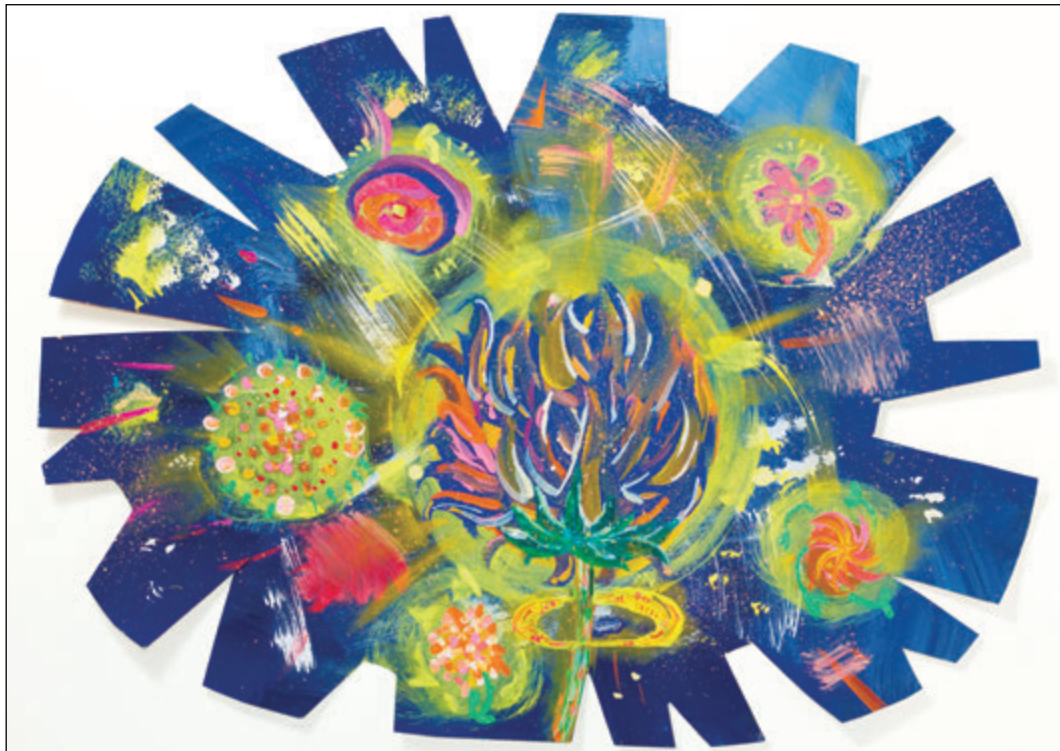
美術の創造活動の喜びを味わい、植物の生命感などをもとに構想を練ったり、意図に応じて工夫したりして表す活動に楽しく取り組もうとしている。

主体的に学習に取り組む態度【鑑賞】

造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の心情や表現の意図、創造的な工夫について考えるなど、見方や感じ方を広げる鑑賞の学習活動に楽しく取り組もうとしている。

心の宇宙

これは私の中で無限に広がる気持ちの中心です。
新しい生活にドキドキしている気持ちを、開きかけのつぼみの形で表しました。



心の宇宙 [黄ボール紙/アクリル絵の具、パステル、木工用接着剤/40×55cm]
6年 興津 芹

先生のめ

小学校生活最後の一年間の始まり。新6年生たちは、この時期さまざまな気持ちを抱えています。本題材は「今の自分の気持ちを花で表す」という活動です。ポジティブな気持ちだけではなく、不安や寂しさといった気持ち、また、いろいろな感情が複雑に入り混じった気持ちなども素直に表してみようという題材です。たとえどんな感情であっても形と色で表現として昇華させることができるのが、本題材に限らず図画工作や美術のすてきなところだと私は思っています。

本作品を製作した興津さんは、はじめに自分の気持ちとじっくり向かい合いながら、作品全体をどのような形にしようかと考えていました。「紙の形を、はじける感じにしたいな。」そこから彼女の表現が加速していきます。新しく何かが始まるイメージを開きかけのつぼみで表したり、つぼみの萼の部分を木工用接着剤で塗り固めて力強さを表したりするなどして、素直な今の気持ちを作品に詰め込んでいきました。製作の過程で新たな自分の思いに気づき、またその思いを表す表現を探り続けるということをくり返しながら、自分なりの造形的な見方や考え方が育まれている様子が感じられました。

「できました！」と伝えてくれた興津さんの笑顔は、作品と同様に達成感や満足感ではじけていました。

(文) 東京都練馬区立北原小学校 主任教諭 金垣 洋



No.442 / 2022

2022年8月25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 岩塚太郎
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