

特集
思考力、判断力、
表現力を育てる



特集

思考力、判断力、表現力を育てる



CONTENTS

- 04 特集 思考力、判断力、表現力を育てる【大坪圭輔】
08 冒険するように学ぶ【北澤俊之】 11 問題発見力を育成するデザイン教育【川原崎知洋】
- 14 美の姿
・ 棒秤を携行して【藤澤英昭】
- 15 ちかごろ気になる…
・ 教師がみるべき子どもの姿【金子優人】 ・ 生成AIから考える、美術に求められること【平光昌輝】
- 16 子どもと美術館
・ いわき市立美術館【学芸員：植田玲子】
- 20 題材アレンジレシピ
・ [小学校] 絵の具のぼうけん、たのしさ発見!【千葉紗希子】
・ [中学校] パブリックアートをつくろう【牟田淑子】
- 24 先生のめ
・ 「ひまわり」【武藤望】

生成AIの急激な進歩は、社会のさまざまな分野に大きな影響を与えていますが、学習指導要領には「人工知能がどれだけ進化し思考できるようになったとしても、その思考の目的を与えたり、目的のよさ・正しさ・美しさを判断したりできるのは人間の最も大きな強みである」(総則、改訂の経緯)と示されています。すなわち、「思考力、判断力、表現力」はAIには不可能な人間本来の活動であり、今、その教育に多くの期待が集まっています。

思考力、 判断力、 表現力を 育てる



「資質・能力」としての
学力観



学力の定義は、各時代の社会観や人間観によって変化してきました。現在の「学力」は、2006年（平成18年）4月にさまざまな論争を経て「教育基本法」が改正され、それを受けて、翌2007年（平成19年）に教育三法と呼ばれる「学校教育法」、「地方教育行政の組織及び運営に関する法律」、「教育職員免許法及び教育公務員特例法」が改正され、その「学校教育法」第三十条に次のような条文として示されています。

『第三十条 小学校における教育は、前条に規定する目的を実現するために必要な程度において第二十一条各号に掲げる目標を達成するよう行われるものとする。』

2 前項の場合においては、生涯にわたり学習する基盤が培われるよう、基礎的な知識及び技能を習得させるとともに、これらを活用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能力をはぐくみ、主体的に学習に取り組む態度を養うことに、特に意を用いなければならない。』

この条文の第一項が示す「第二十一条各号に掲げる目標」には、普通教育の目標として10項目が示されていますが、これは「教育基本法第五条第二項」に規定する教育の目的を具体化したものです。「学校教育法」第三十条は、「小学校における教育は」で始まることから、主として小学校における学力の定義とみなされることもありますが、現在では初等中等教育全体を通しての学力の定義とする考え方が一般的です。これによってこれまでの多種多様な学力論争に一つの区切りがつくことになったともいえます。このような関係法規を見ていくと、「学校教育法」第三十条が示す学力は、学校教育を社会制度の基盤として位置づけ、「各個人の有する能力を伸ばしつつ社会において自立的に



生きる基礎を培い、また、国家及び社会の形成者として必要とされる基本的な資質を養うことを目的として行われるものとする。」と「教育基本法」が示す教育の目的を実現するに必要な資質・能力としての学力観という性格が見えてきます。

各教科の育成すべき 「資質・能力」から見る 人間の可能性



「学校教育法」第三十条第二項の文章は、「基礎的な知識・技能の習得」、「思考力、判断力、表現力その他の能力の育成」、「主体的に学習に取り組む態度の養成」から成立しています。これを整理して現行学習指導要領は、「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の学力の三要素によって構成されています。そして、この現行学習指導要領の最大の特徴は、この学力の三要素による学習構造によって、すべての教科、科目の学びが整理されている点です。教科担当が違っても、学力観においては、共通課題として教師間の議論ができるというのが特色でもあります。したがって、今回注目をしたい「思考力、判断力、表現力等」についても、図画工作科や美術科以外の教科がどのように示されているかを知ることが重要です。



学習指導要領では、各教科の「見方・考え方」と各教科が育成すべき「資質・能力」が示されています。また、教科目標は、「柱書」(1)知識及び技能に関する目標」「(2)思考力、判断力、表現力等に関する目標」「(3)学びに向かう力、人間性等に関する目標」で構成されています。下の表は、中学校学習指導要領における各教科の「見方・考え方」と「資質・能力」、そして目標のうち、「(2)思考力、判断力、表現力等に関する目標」を取り上げて、整理したものです。

この表を一覧していただけることは、各教科が担当する「資質・能力」の多様さと、これらを有する人間の可能性です。AIの進展に対する不安を前に、我々

■中学校学習指導要領 各教科の「見方・考え方」「資質・能力」及び目標「(2)思考力、判断力、表現力等に関する目標」一覧(筆者作成)

	見方・考え方	資質・能力	(2)思考力、判断力、表現力等に関する目標
国語	言葉による見方・考え方	国語で正確に理解し適切に表現する資質・能力	社会生活における人との関わりの中で伝え合う力を高め、思考力や想像力を養う。
社会	社会的な見方・考え方	グローバル化する国際社会に主体的に生きる平和で民主的な国家及び社会の形成者に必要な公民としての資質・能力	社会的事象の意味や意義、特色や相互の関連を多面的・多角的に考察したり、社会に見られる課題の解決に向けて選択・判断したりする力、思考・判断したことを説明したり、それらを基に議論したりする力を養う。
数学	数学的な見方・考え方	数学的に考える資質・能力	数学を活用して事象を論理的に考察する力、数量や図形などの性質を見だし統合的・発展的に考察する力、数学的な表現を用いて事象を簡潔・明瞭・的確に表現する力を養う。
理科	理科の見方・考え方	自然の事物・現象を科学的に探究するために必要な資質・能力	観察、実験などを行い、科学的に探究する力を養う。
音楽	音楽的な見方・考え方	生活や社会の中の音や音楽、音楽文化と豊かに関わる資質・能力	音楽表現を創意工夫することや、音楽のよさや美しさを味わって聴くことができるようにする。
美術	造形的な見方・考え方	生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力	造形的なよさや美しさ、表現の意図と工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生み出し豊かに発想し構想を練ったり、美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。
保健体育	体育や保健の見方・考え方	生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力	運動や健康についての自他の課題を発見し、合理的な解決に向けて思考し判断するとともに、他者に伝える力を養う。
技術・家庭	生活の営みに係る見方・考え方 技術の見方・考え方	よりよい生活の実現や持続可能な社会の構築に向けて、生活を工夫し創造する資質・能力	生活や社会の中から問題を見いだして課題を設定し、解決策を構想し、実践を評価・改善し、表現するなど、課題を解決する力を養う。
外国語	外国語によるコミュニケーションにおける見方・考え方	簡単な情報や考えなどを理解したり表現したり伝え合ったりするコミュニケーションを図る資質・能力	コミュニケーションを行う目的や場面、状況などに応じて、日常的な話題や社会的な話題について、外国語で簡単な情報や考えなどを理解したり、これらを活用して表現したり伝え合ったりすることができる力を養う。

はもう少し自信をもってもよいのではないでしょうか。

少しくわしく「②思考力、判断力、表現力等に関する目標」を見ていくならば、美術科以外の教科では、「思考する、判断する、表現する」の言葉に加えて、「考察する」「探求する」「伝え合う、議論する」などの言葉が多く見られます。知識理解を中心とする教科では、重要な思考方法、表現方法だといえます。美術科の場合は「発想し構想を練る」と「見方や感じ方を深める」になっています。この二つが美術科における「思考力、判断力、表現力等」の具体的な学習の目標となりますが、「考察する」「探求する」「伝え合う、議論する」などとは少し違った要素がここにはあります。それは「発想し構想する」にして

も「見方や感じ方を深める」にしても、学習者の意思が大きく作用するというところです。もちろん、「考察する」「探求する」「伝え合う、議論する」場合も、学習者の意欲や意思によって学習成果は大きく違ってきます。言葉を変えるならば、学習意欲がなければどのような学習活動も成り立ちません。しかし、他教科の場合の学習意欲は学習活動を支えるものであり、学習そのものではありません。

美術科が他教科と違うところは、その意思、意欲自体が学習目標と直接的につながっていることです。中学校の場合、それは「主題を生み出す」の言葉に集約されています。この「主題」は他者から与えられるものではありません。生徒自らが生み出すものであり、そこに意思や意欲

がなければ、「発想し構想する」「見方や感じ方を深める」学習は成立しません。

たのしさとしての 造形的思考



A1に意思はありません。意思のない発想や構想は、単に過去の知識を集約して再構成したものにすぎません。美術科において思考力、判断力、表現力を育てるということは、自らの意思や意欲を形と色彩に表現することであるといえます。さらに、そのような造形的思考に向かう意思が生まれる土台は、「たのしさ」です。これまでも図画工作科や美術科の学習には「たのしさ」が求められてきました。たのしく表すやたのしく工夫するなど、表現活動の中にたのしさが求められる面もありました。今必要なのは考えるたのしさです。たのしく「発想し構想する」「見方や感じ方を深める」学習活動、すなわち「たのしさとしての造形的思考」が、A1には及びもつかない人間の思考力、判断力、表現力を育てることになります。前掲の一覧表を再度見てみるならば、これまで以上に、美術科における「造形的な見方・考え方」、育むべき「資質・能力」そして「思考力、判断力、表現力等に関する目標」の重さを読み取ることができます。



武蔵野美術大学
教授

おおつば けいすけ
大坪 圭輔



1953年生まれ。武蔵野美術大学大学院修了。昭島市立清泉中学校、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、武蔵野美術大学教授。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)、「求められる美術教育」(武蔵野美術大学出版局)ほか。論文、寄稿文多数。



思考力、判断力、表現力を育てる ①

冒険するように 学ぶ

いささか乱暴な話で恐縮ですが、「思考力、判断力、表現力を育むためには」と考えたときにまず思い浮かんだのは「そうした力を思わず発揮したくなるような場を用意して子ども達を放り込んであげればよいのでは。」ということでした。別の言い方をすれば、かつて批判されたような「テーマから材料・表現方法に至るすべてを先生が決めて金太郎飴のような作品を量産する授業を見直しましょう。」ということですね。しかし、新しい時代を見据えた学力観が浸透しつつある昨今、そんな授業はめっきり見られなくなりました。

では、いま改めて話題にすべきことは何でしょうか。ここでは造形という行為の特性をふまえて、三つの視点から考えてみたいと思います。

「思わぬ出来事」を たのしむ

図工・美術は、作品や材料などの事物にかかわり、「見る」「つくる」といった行為を通して学ぶ教科です。たとえば工作では、これまで意味をもたなかった（あるいはすでに他の意味をもっていた）モノを介して自分らしい新しい意味を具現化します。その際、子どもは主体としてモノに働きかけますが、その都度現れる新たなモノの様相から、自身の解釈や計画の修正を迫られることもしばしばです。このように、働きかけながらもその状況に巻き込まれる子どもは、主体であり、また受け手でもあります。その意味で図工・美術の学習は、予め定めたゴールを目指して直線的に進むばかりではありません。



せん。ある目的をもってスタートしても、事物とかかわる中で当初考えもしなかった課題に遭遇したり、逆に新しいアイデアの芽を発見したりと、子ども達はそれぞれの冒険物語を生きているのです。それは、ある定まった知識や技能の定着をねらう予定調和の学びとは対極にある、いわば「出来事としての学び」といってもいいでしょう。学習指導要領にある「つくり、つくりかえ、つくる」というキーワードは、まさにこのことを指しています。

しばしば子ども達は思い通りにできないから失敗だ、とがっかりします。もちろんある程度の計画を立てることは大切ですが、膨大なエスキースを準備して制作に臨むアーティストでさえ、それを超えるまだ見ぬ何かを期待するといわれます。そう考えると、活動を通して起こる「思わぬ出来事」は、事物にかかわって学ぶ図工・美術ならではのプレゼントととらえるべきでしょう。それをどう乗り越え、どう活用するのか。発見・挑戦・試行錯誤こそが、実はこの教科で最も大切な学びであることを子ども達と確認して、冒険の旅に出かけましょう。

ひらかれた教師と リフレクション

活動を通して新たな意味を生成する「出来事」としての学びでは、リフレク



ションが重要です。なぜならば、私達は経験に先だつて思考や判断がどのよう発動するのかを知り得ないからです。ふり返りの積み上げが、汎用性のある「造形的な見方・考え方」を培います。その時々学びに汎用性をもたせるためには、たとえばこれまでの学びや日常生活とのつながりを意識させるなど、それぞれの関係性や共通項に目を向けさせるのも一つの方法です。

も大切です。学習を始めるにあたり、自身もまた共に学ぶ者として新たなモノにひらかれる準備が整っているか点検してみましよう。とかく私達は授業の段取りや支援方法などに心を砕くあまり、自身が発見や創造のたのしさに浸ったりひらかれたりすることを後回しにしがちだったように思います。自己選択・自己決定・試行錯誤の場を準備して子どもの「やってみたい」気持ちに火をつけたなら、指導者も冒険者となって子ども達の間で起きる「出来事」に対して共に驚いたり、喜んだり、とき

には頭を抱えてみたりしてはどうでしょう。そんな同志のような指導者の言動やまなざしは、子ども達の挑戦を力強く支え、その試みや発見を子ども達の内に意味づけ、価値づけることを自然と促すに違いありません。

カードに空いた穴から世界を見ると、いつもの見慣れた場所にも実にたのしい形やテクスチャ、豊かな色が存在していたことに驚かされます。



エンジンとしての 面白がるまなざし

最後に活動のエンジンについてお話したいと思います。改めて学習指導要領を確認するまでもなく、「思考力、判断力、表現力等」は、造形活動のきっかけや必然を生み、活動中はその追求の原動力となつて働く最も大切な力です。図工・美術教育の優れた点の二つに問題解決の「問い」が、「こんなことをしてみたい。」という子ども達一人一人の願いから設定される点が挙げられます。それは、「この時間の目当ては〇〇です。」と教師から一方的に示されることが多い他教科とは大きく異なります。

情報過多の現代にあつて、最近の子ども達は強い刺激にしか反応しないといわ



「その場所にひっそりと暮らす住人は、私たちが見ていないときにどんなことをしていると思う?」という投げかけから始める即興表現。普段から慣れ親しんでいる場所のもつ特徴から、友だちがどんなイメージをもったのかをみんなでたのしみます。

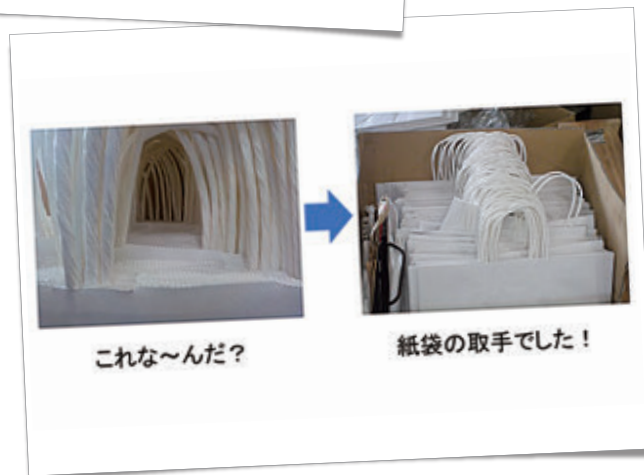


れて久しくなっています。しかし、その環境が平板化しつつある都市部でさえ、身のまわりの事物をよく見れば案外面白いもの、美しいものが転がっているものです。いつも「そんなの知ってるよ。」ということでスルーするばかりでは、表現のソースを見出す機会も失われてしまつていしょう。どんなに冒険する環境が整っていても、主人公である子ども達の思いや願い、たのしいアイデアや想像がなければ、真に主体的な造形活動はスタートできません。その意味で、もつと身のまわりの面白さ、美しさ、不思議さをキャッチしてたのしむ、いわば「面白がるまなざし」をつくることも、いま大切にしたいことの一つであるように思います。ご参考までに掲載した写真は、いずれも「見ることをたのしむ」ことをテーマとした実践です。

以上、「思考力、判断力、表現力を育むためには」について、造形行為の特性をふまえて三つの視点から考えてきました。思いや願いをもとに事物に働きかけ、発見や試行錯誤をくり返して一回り遅しくなった自分に出会う冒険の時間。そんなすてきな現場にこれからもたくさん立ち会えることができるよう、努めていきたいと思っています。



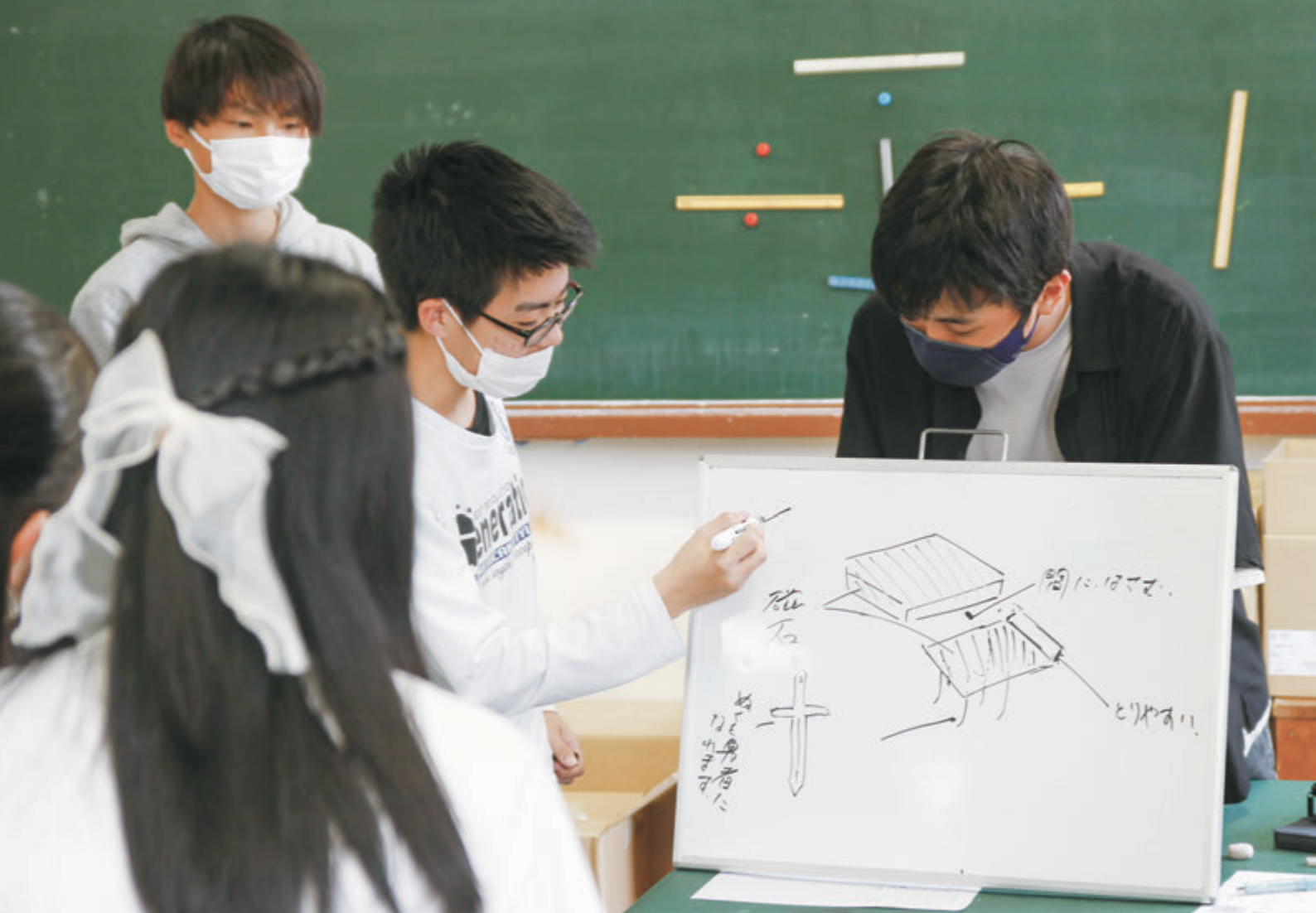
身近なものをいつもと異なる視点から見ると新鮮な発見や驚きがあるものです。その発見や驚きをクイズにして共有する活動です。



東洋大学
教授
北澤 俊之
きたさわ としゆき



1960年生まれ。東京学芸大学大学院修士課程美術教育専攻、武蔵野美術大学大学院造形研究科博士後期課程修了。東京都公立小学校、国立大学附属小学校等を経て現職。長年、図画工作教科書編集に携わり、特に鑑賞や総合的な図画工作科の活動分野に造詣が深く、造形的な見方・考え方や発想法を習得する短時間題材の開発にも意欲的に取り組んでいる。日本美術教育連合、美術科教育学会、造形教育センター所属。
著書：「日常をとらえ直すための子どもの造形教育プログラムの構想―ユーモアを基盤として」(ナカニヤ出版)、「つくって学ぶ―子どもと教師で立ち上げる造形教育」(開隆堂)、「よくわかる図画工作科」(共著：開隆堂)、「よくわかる図画工作科」(共著：開隆堂)、「よくわかる図画工作科」(共著：開隆堂)、「図工の授業をデザインする」(共著：東洋館出版)ほか。論文、寄稿文多数。



思考力、判断力、表現力を育てる ②

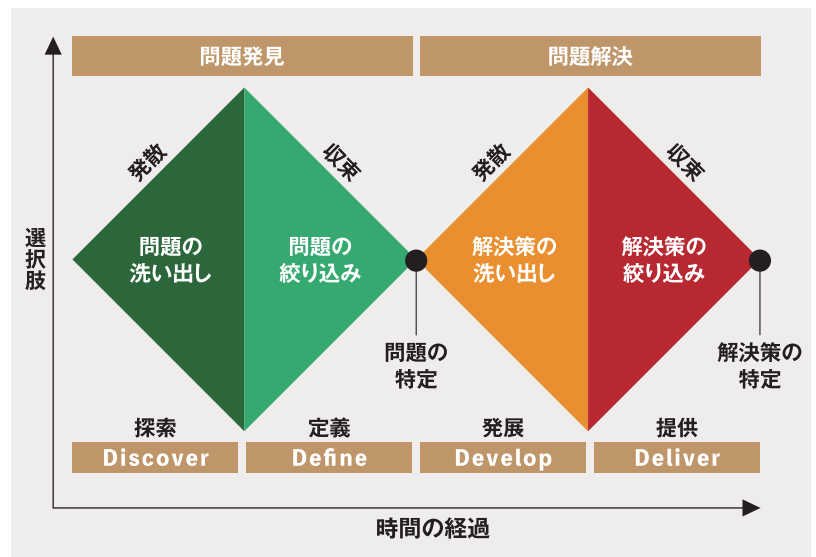
問題発見力を育成する デザイン教育

【はじめに】

みなさんはデザイン題材と聞いてどのような題材を思い浮かべますか。模様をデザインする、ロゴマークをデザインする、ポスターをデザインするなど、さまざまな題材が考えられると思います。現在の中学校美術科の課題の二つに、学習指導要領に記載されている「A表現（1）イ（ウ）使う目的や条件などを基に、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、表現の構想を練ること。」を踏まえたデザイン題材の事例が少ないことが挙げられます。この理由として、限られた授業時間数の中でアイデアを考え、デザインとして具体的に表現することが困難であることなどが挙げられるのではないのでしょうか。つまり、問題解決にのみ注力していることが起因していると考えられます。このことから、中学校美術科のデザイン題材の開発には問題解決だけでなく、問題発見にも視点を広げる必要性を感じます。

【問題発見と問題解決】

デザインは一般的に何らかの問題を解決することが目的であるとされています。2005年にイギリスのデザイン協議会から提唱された「ダブル・ダイヤモンド」



と呼ばれるデザインプロセスの図があります。左側のダイヤモンドは問題発見で、右側のダイヤモンドは問題解決を示しています。時間軸としては左から右へと移るので、デザインは最終的には何らかの問題を解決することが目的であることが確認できます。しかし、ここで注目したいのは左右のダイヤモンドの大きさです。二つのダイヤモンドの大きさは同じであることから、解決すべき真の問題を発見することは、問題解決と同じくらい重要なフェーズであることがわか

ります。問題解決の前段階である、解決すべき問題を特定する「問題発見フェーズ」にも着目することで、A表現(1)イ(ウ)の項目を踏まえたデザイン題材をもっと柔軟に開発することができると考えます。

問題発見力の育成に着目したデザイン題材

- A表現(1)イ(ウ)の項目を踏まえたデザイン題材において、問題発見力を育成するためのポイントは以下の三つです。
- ① 実物を手に取って使ってみること。
 - ② 対象となる実物を使用している際の行動をよく観察すること。
 - ③ 行動観察から発見したこと・気づいたことを言語化しグループ内で共有すること。

利用者はその対象物をどのように扱うのか、どのような行動をとるのか。自身自身が利用者の立場になってみたり、利用者の行動を意識的に観察したりすることで、デザインに含まれる問題や価値を発見する力が活性化されます。ここで、中学校で実践した問題発見力の育成に着目したデザイン題材「文房具デザインの鑑賞と表現」を紹介します。*

(※) 静岡大学教育学部附属静岡中学校では総合的な学習の時間の環境として「探究」が開講されており、静岡大学教育学部の各教科のさまざまな専門性をもつ大学教員が中学3年生を対象に授業を実施している。

ケース① 定規の鑑賞

定規は長さを測ったり、線を引いたりすることが目的の道具です。自分の筆箱から定規を取り出し、普段定規をどのように扱っているのかについて確認します。ノートに図やグラフを書くとき、教科書に蛍光ペンでマークするときなどにも定規を使っていることに気づきま

す。グループの友人と定規を交換し、使い勝手の違いなどを比較する生徒の姿も見受けられます。時間が経つにつれて、定規に対して普段は気にも留めていないストレスを感じていたことや無意識のうちに我慢していたことなどについて気づくことができます。ワークシートに言語記述やスケッチなどで発見した気づきをまとめます。





ケース②

画鋸の鑑賞と表現

私達が画鋸を使用する際、どのような手にしているのか、どのようなシーンで使うことができるのか、画

鋸を壁に刺す一連の動作とは、刺し終わった後の画鋸の状態は、壁から画鋸を取り外す時の行動は、など、画鋸を使用するさまざまな状況やケースについて、生徒達が実際に画鋸を使いながら確かめます。モノの形や色彩を鑑賞するのではなく、モノを使用する時の人の行動を観察することで、これまで気にも留めることがなかった画鋸に関するさまざまな問題を発見することができます。最終的には生徒達が発見した問題をもとに、画鋸のデザインをラフスケッチとしてクラス全体で共有します。

まとめ

私達の日常生活の中ほとんどは無意識のうちに当たり前のように行動しているため、頭で理解しながら行動していることはほとんどありません。プロダクトデザイナーの深澤直人^{ふかさわなおひと}さんは、私達の意識にはのぼらないけれど、私達の身体は知っていることがあると主張しています。(自分の身体は)知っていたけど、(自分自身は)自覚していなかったことを発見した瞬間、生徒は「あつー」と驚きます。このように、A表現(一)イ(ウ)の項目を踏まえたデザイン題材を「人とモノとの関係性の観察」II「問題発見」へと視点を広げること、生徒達は自分の中に実は存在していた「知らなかった

自分」と出会うことができます。

これまでの社会では、あらかじめ設定された問題や課題に対して正確に答えるための問題解決力の教育に比重が置かれていました。しかし、昨今の生成系AIアプリの普及によってすでにパラダイムシフトが起きています。AIはビッグデータを活用し、瞬時に適切な問題解決を提案することに長けています。一方で、問題を解決するために適切な問題を特定するための問題発見は代替することのできない人間の能力であるとされています。未来の社会を担う子ども達に対して「問題発見力」の育成という視点は今後ますます求められてくるのではないのでしょうか。

静岡大学
准教授

かわらさき ともしひろ
川原崎 知洋



1980年生まれ。株式会社丹青社文化空間デザイン部プランナーを経て、2008年静岡大学教育学部美術教育講座助教着任。2016年静岡大学教育学部美術教育系列准教授。同年より地域創造学環アート&マネジメントコースを兼任。デザイン思考をベースとし教育や地域へどのように活用可能なかの理論研究と実践研究を推進する。子どもを対象とした造形イベント「グランシップこどものくに」の企画監修(2013〜2022)。「しずおか「夢」デザインコンテスト」審査員(2012〜)。「静岡県景観学習推進WG」副座長(2020〜)。「大谷・小鹿地区まちづくり検討会」委員(2022〜)。

「ぼう ばかり 棒秤を携行して」



全長21.5cm

これは携帯用の秤です。今ではデジタルの秤ですぐに重さを量れますが、この秤は明治時代頃まで使われていました。取っ手の紐を持ち上げ、竿の一方にフックか皿があり、そこに量るものを載せるか、引っ掛けます。もう一方には基準となる錘おもりの紐輪を通します。この錘おもりを左右に動かして品物と釣り合う場所を探します。竿には目盛りが打ってあり、釣り合った目盛りを読んで重量を量るのです。ちなみに、両方に皿が下げられていて、細かく分かれた錘おもりを使ってバランスをとる場合には「両天秤」といいます。よく言う「天秤にかける」とはこのことです。

この秤は行商人が持ち歩いていたものでしょう。江戸時代には、秤の他にも筆と墨を金属容器に収納した矢立や、常備薬などを入れた印籠を腰から下げ、煙草とキセルを同時に収納する煙草入れなども携帯していたようです。

細い竿に打たれた小さな目盛り、無駄のない曲線の収納箱は、洗練された姿に見えます。デジタル機器が溢れる現在、アナログな計器に味わいを感じませんか。

千葉大学 名誉教授
藤澤英昭

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…

教師がみるべき子どもの姿

栃木県宇都宮大学共同教育学部附属小学校
金子 優人



みなさんは、すべての子どもの表現に目を逸らさず向き合っているだろうか。子どもの突拍子もない表現にも耳を傾けられているだろうか。

私にはある先生の言葉が胸に響いた。図工の研究会において、実践発表者の先生が発した「教師が子どもの見たい姿しか見ていないのではないか…」という言葉である。先生の発表内容は、言葉が通じにくい外国籍の児童や貧困家庭の児童、発達障害をもつ児童達が困難な学校生活を



女子児童がつくったネコ

送っている今日的な問題に対して取り組んだ内容であった。その子達が見せる表現や行為に注目すべきところがあり、図工は生きる力を養うことができると伝えてくれた。

この言葉を受けて私は、今まで授業中に学級全体の資質・能力を上げるために、めあてに向かって取り組んでいる子を探し、称賛していたことに気がついた。まさに、教師が見たい子どもの姿を追い求めていたと深く反省した。

3年生の木材を使った授業での出来事である。ある女の子が「これでどうですか?」と掌に乗るくらいのネコに翼をくっつけた作品をもってきた。「あなたは思う?」と聞いた。すると彼女は作品の翼の下を指差しながら「このネコ、線路を走る

んです。」と笑顔で答えた。さらに木でつくったレールをもってきて、得意げに「ほら!」と見せてくれた。最初に作品を見たときは、単純な形に見えたので、もっと切った木材を組み合わせたほうがよいと思った。しかし、作品を一目見ただけではわからない子どもの思いがそこにあった。表現には思いがあり、ストーリーがある。今まで子どもの表面的な表現しか見えていなかったのではないかと感じた。

まずは、子どもの行為を見守り、なぜその表現にするのかをじっくり観察し、言葉を聞く必要があるのではないか。教師自身が子どもの表現と行為を通して、子どもと向き合えるように成長することが、子どもにとって一番よい環境になるのだと考えることができた。

生成AIから考える、美術に求められること

広島県東広島市立安芸津中学校
平光 昌輝



GIGAスクール構想から、本校の生徒は一人一台のタブレット端末をもち、インターネット環境を活用して学校生活を送っている。そのため、美術の授業の中でも「ネットと著作権」について生徒と考える時間を設けている。例えば、ネット上の作品を盗用した場合に起きる可能性のあるトラブルや、学校に関わる著作権法違反の事例、違法アップロード動画の問題などについてである。

現在、「チャットGPT」(※)などネット上で利用できる生成AIが話題を集めている。その中には、「画像生成AI」という、いろいろな写真や作品などをAIが学習し、指定した内容の画像や絵を自動で生成するものであり、既に気軽に利用できるものもある。

もしかしたら、「AIにできるなら、人間に

よる美術の学習はいらないのでないか?」と思う人もいるかもしれない。

美術の授業の中で、生徒がインターネット検索をし、写真などを参考にしながら作品をつくったり、過去の作品を模写して学習したりすることもあるが、きちんと他者と自分の作品の線引きをしながら行うことで、それぞれのよさや違い、自分の表現について深掘りができる。違いを知っているからこそ自分のオリジナリティーについて考え、新しいものを創造できる。

一方、「画像生成AI」では、AIが「学習」を行うといっても、それは既存のものを寄せ集めた中から、「見たことのある」範囲で組み合わせているに過ぎず、真に創造的・革新的なものを生み出すことはできないと考える。また、

無許可でAIに作品を学習させることや画像を生成することについては著作権侵害の可能性が指摘されており、現状では使用にも注意が必要である。

このことから、美術の授業とは、AIにはできない、独創的に新たな価値を生み出す力を身につけられるものでなければならぬのだと、考えさせられる。

※人工知能(AI)を使ったチャットサービス



生徒が制作をしている様子

子ども と 美術館



いわき市立美術館



いわき市立美術館
うえだ れいこ
学芸員 植田 玲子

いわき市立美術館は、市民美術団体の精力的な活動により設立の道が拓かれた全国的に例を見ない美術館です。「地域の美術館として市内への美術の普及に努め、いわきの新しい美術文化創造の拠点となると同時に、今日（戦後）の美術を世界的な視野で収集し、将来への遺産とする」の基本方針のもと活動を続け、今年で開館40年目を迎えます。

「現代美術」を約50年前の美術館設立構想の段階で運営の基本に据え、構えることなく気軽に立ち寄り、たのしみながら美術にふ

れる場となることを目指したのは、まさに先見の明といえるでしょう。

2400点余の所蔵品によって戦後の優れた現代美術やいわき市ゆかりの美術を紹介し、特別展で古今東西の美術を紹介しています。また、さまざまな機会をとらえてより深く美術を体験し、たのしみのために「みる」だけでなく「きく」、「ふれる」、「つくる」機会も積極的に展開してきました。



ロビーではコンサートを行うことも。



いわき市立美術館

〒970-8026 福島県いわき市平字堂根町4-4

TEL: 0246-25-1111

開館時間: 9:30~17:00

(7月、8月の金曜日は20:00まで)

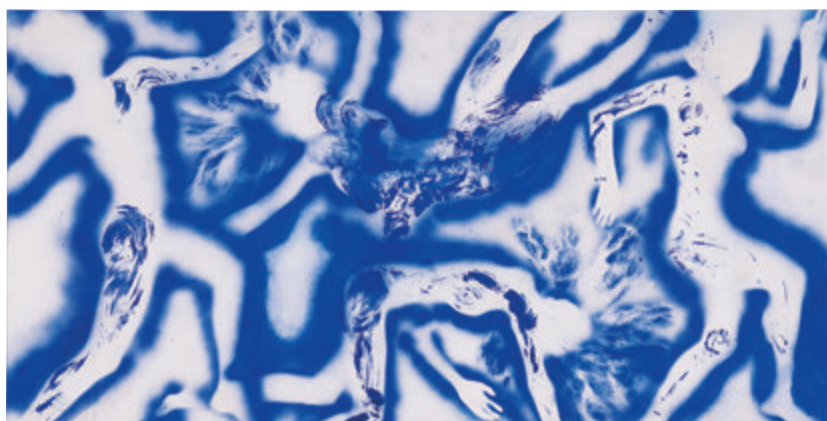
休館日: 月曜日(ただし、月曜日が祝日等の場合は

開館し、翌日休館)

年末年始(12月28日~1月4日)



「美術館的
自由研究ノススメ」の様子。



イヴ・クライン「人体測定」1960年

特に子どもを対象とした事業では、学芸員などが学校に出向いて作品鑑賞教室などを行う「移動美術館」や夏休みに美術館に集った美術好きの子ども達が自分なりのテーマを見つけて研究を進める「美術館的自由研究ノススメ」、そして市内の小・中学生が学校の授業で制作した版画作品を一挙に展示する「いわき市小・中学生版画展」など、美術館に溢れる子ども達の歓声が未来への遺産となることを目指した取り組みを継続的に開催しています。



2022年度いわき市小・中学生版画展 展示風景



2007年度いわき市小・中学生版画展は16,484名が参加した。

「いわき市小・中学生版画展」は、市内の小・中学生が過去1年間に制作した版画作品を美術館で展示公開することにより、日ごろの学習の成果を広く市民に紹介するとともに、児童・生徒が造形や表現行為への興味と喜びを体験することで創作意欲の向上を促すことを目的として、開館以来開催が続けています。前頁で記した基本方針に照らしても当館にとって特別な展覧会です。

近年の児童・生徒数の減少や図工の授業時数削減などの影響からか、最大18629人（平成13年度）を数えた参加者は年々減少傾向にあります。さらにここ3年間のコロナ禍によって減少に拍車がかかり、昨年の出品者は1792人にまで減少してしまいました。

とはいえ、出品される版画はどれも素晴らしく、その1点1点がかげがえ



2022年度いわき市小・中学生版画展
プリントコーナー&版画の広場



2022年度出品作品（いわき市立平第五小学校）

のない作品です。紙版画、木版画、そして個人作品、共同作品と、技法も手法もさまざまです。作品の出来映えもさることながら、それぞれの作品からは、下絵を描き、仕上がり想像しながら版をつくり、インクをつけて紙をのせて、ばれんで刷るという版画制作のプロセス、そして、紙をめくって自分の作品と出会った時の子ども達の目の輝きまで読み取ることが出来ます。また、版画展の運営に当たっては、作品の募集方法やポスターの制作などを現場の先生方と協同で進めるなど、美術館と学校の連携という側面でも大きな役目を担っている展覧会といえるでしょう。

40回目を迎えた本年度は、出品者数の減少を挽回すべく「いわき市小・中学生版画展プラス―版画の力―」と銘打ち、新たな試みを加えて現在準備中です。

（令和6年1月5日～1月28日開催予定）

主な内容としては、所蔵作品による小企画「版画展プラスマティス×ピカソ」、歴代のポスターや記録写真などで版画展の軌跡をふり返る「版画展プラス版画展40年のキセキ」を同時開催することで子ども達と一般の美術愛好家が、ともに版画の魅力、版画の力を堪能できる展覧会を目指します。また、展覧会に先駆けて学校を会場にした専門講師による版画ワークショップ「版画展プラス先生のための版画技法研究会（木リト技法）」や「版画展プラス教室でリトグラフに挑戦！」の開催に向けて、担当の先生方と力を合わせて準備を進めています。

今回の展覧会が子どもと美術館、美術館と学校の10年後を見通す小さな機会になれば幸いです。



アンリ・マティス「ピエロの埋葬（版画集「ジャズより」）」1947年

絵の具のぼうけん、 たのしさ発見！

北海道札幌市立
東光小学校
ちばさきこ
千葉 紗希子



ふしぎな世界の夜 「似ている色カードを意識して並べました。」

主な材料・用具

絵の具
5×5cmほどの正方形の画用紙
(1人15枚程度)
台紙(黒の四つ切り画用紙)
両面テープ

題材のねらい

指で絵の具をのぼしたり混ぜたり
する活動を通して、絵の具の感触
をたのしむとともに「色」に親し
み、「色」から受けるイメージを
広げ、発想・構想の能力を培う。

アレンジする題材

開隆堂出版
「図画工作3・4下」
8・9ページ
絵の具のぼうけん、
たのしさ発見！

学年
第4学年

時間数
2時間



「混ぜていく感じが面白いね。」

学習の流れと 子どもの活動

1

教師が事前につくった
色カードを見て、
思いついたことを伝え合う。

2

色カードの準備。
白紙の段階で、
裏面に両面テープを貼っておく。

3

色カードづくり。
自分の好きな色合いを見つけたり、
色からイメージを膨らませたりする。

4

乾いた色カードを台紙の上に置き、
配置を工夫する。

5

作品名を伏せた状態で
友だち同士で鑑賞を行い、
作品名を想像する。

3年生の段階で、スパタリング、たらしこみ、ふき流しなどの絵の具の技法に十分に親しんでいた実態があったため、「絵の具のぼうけんたのしさ発見！」をアレンジして、「指」を使って絵の具を塗ったり混ぜ合わせたりする活動を行った。本題材は、大胆な表現活動の面白さを味わいながら、豊かな語彙で発想を膨らませたり、繊細な美しさを見出したりすることを狙っている。

まず、教師が事前につくった色カードを見せ、抱いたイメージを伝え合った。「海の色みたい。」「よく見ると何色もあるように見える。」「など、子ども達は思い思いの言葉を口にした。絵の具のチューブに入っている「青」は均一な色だが、そこに自分がほんの少し手を加えるだけで何百通りもの色がつくれることを全体で共有し、自分だけの色を探してみようと投げかけた。指導のポイントとは、子ども達に「感」と「知」を行き来させることである。

指で描く感覚をたのしみ、行為に浸る子どもたち。しかし、つくすることに夢中になるあまり、感覚遊びに終始してしまいそうな児童も多い。

海の中
「グラデーションがきれいな色カードをバランスよく置いて、
ダイヤモンドみたいな感じにしました。」



イメージと結びつけて「じゃあ次はこんな風にしてみよう。」という意図をもつことができたように思う。そして、できあがった色カードを台紙の上に配置していく。近い色を隣同士に並べて、グラデーションをたのしむ子、リズムや動きが感じられるような構図でランダムに貼る子など、教師の思惑を超えて、

色カード



豊かな発想で自分の活動を作品に昇華させていく児童の姿があった。

題材の観点別 評価規準

知識・技能

指を使って絵の具遊びをしながら、つくり出した色の感じがわかつていく。

思考・判断・表現

思いついた指の使い方や絵の具の混ぜ方を試すことを通して、思いがけない色の感じや面白さからイメージを広げたり色について考えながら、色カードの並び方を発想したりして、どのように表すのかを考えている。

主体的に学習に 取り組む態度

指を使って絵の具で描くことをたのしみながら、思いがけない色をつくり出すことに親しみ、つくった色カードの配置して表す学習活動を主体的に取り組もつとしている。

パブリックアートを つくろう

長崎大学教育学部
附属中学校
むたよしこ
牟田 淑子



欲の花



わたしの中にあるもの



主な材料・用具

紙粘土
アクリル絵の具
板
針金
クロッキー帳
タブレット端末

など

題材のねらい

環境や社会とのかかわりの中
から主題を生み出し、豊かに
発想・構想し、創意工夫して
立体に表す。

アレンジする題材

開隆堂出版「美術2・3」
32・33ページ
場と形の響き合い

学年
第2学年

時間数
13時間

学習の流れと 子どもの活動

1

パブリックアートを鑑賞し、
環境と造形作品の
あり方について考える。

2

興味のある社会問題から
主題を生み出し、
設置場所を考え
アイデアスケッチを行う。

3

紙粘土で表現する。
必要であれば芯材を用いる。

4

制作途中で相互鑑賞会をし、
相互にアドバイスをを行う。

5

完成作品を撮影し、
設置したい場所の風景画像に
合成する。

6

合成画像と完成作品の鑑賞、
制作のふり返しを行う。

中学生は、写実的な表現のみを「上手」とする狭い価値観にとらわれていることが多い。生涯を通して美術に親しむ生徒を育てるためには、さまざまな美術表現のよさに触れさせ、多様な価値観をもつ美術の面白さを感じさせることや、社会の中で役割を果たす美術のあり方に気づかせることが重要だと考えた。そこで、公共の場に設置されているパブリックアートに着目した。

導入では、造形の要素に着目させてパブリックアートを鑑賞させ、作者の思いと創造的な工夫、環境とのかかわりについて考えさせた。鑑賞において、生徒はパブリックアートの魅力を「表したい思いを、より多くの人に見てもらうことができる」「周りの環境と一体化して作品となることが面白い。」などととらえていた。



アイディアスケッチの段階では、これらの気づきを生かして構想を練るよう促した。この際、完成後は自分たちが設置したい公共の場所の画像と合成することを知らせ、設置場所も含めて構想をさせた。

興味・関心のある社会問題から感じたことや考えたことをもとに主題を生み出したことで、生徒達は「思いを多くの人に伝えたい」と社会に目を向けながら取り組み、これまでに以上に伝えることを意識して制作していた。表現の形態は、抽象・具象さまざま、あえて自由に選択させたが、「伝えたい」という思いが強すぎて、説

明的になる表現が多かった。そこで、途中に相互鑑賞会を行い、それぞれの表現のよさや工夫に気づかせたり、他者にはどう伝わるのかを確かめさせたりした。また、鑑賞した抽象彫刻やパブリックアートについての気づきから、「考えさせる表現の面白さ」や「幅広い見方や感じ方ができる作品の面白さ」をふり返らせた。

作品完成後の鑑賞会やふり返しでは、パブリックアートについての興味・関心を高めた生徒が多く、多様な美術表現の面白さに気づいた意見も多数見られた。

題材の観点別評価規準

知識・技能【知識】

形や色彩、材料などが感情にもたらす効果や、場所や造形的な特徴をもとに、全体のイメージをとらえることを理解している。

知識・技能【技能】

意図に応じて表現方法や材料、用具を創意工夫し、見通しをもつて創造的に表している。

思考・判断・表現【発想・構想】

関心のある社会問題から主題を生み出し、形や色などが感情にもたらす効果や、環境との調和などを総合的に考え、表現の構想を練っている。

思考・判断・表現【鑑賞】

造形的なよさや美しさを感じ取り、作者の表現意図と創造的な工夫や、環境とのかかわりなどについて考え、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】

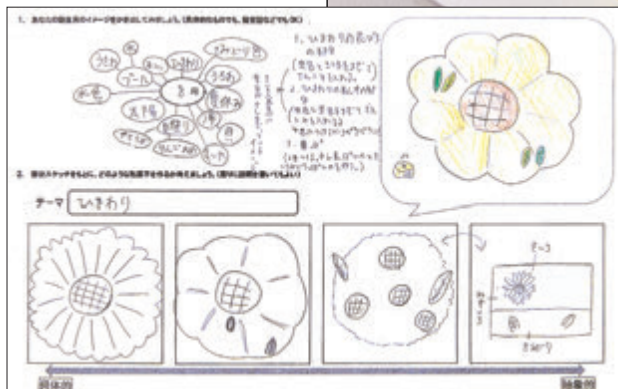
美術の創造活動の喜びを味わい、環境とのかかわりを考えながら意図に応じて工夫して表す活動に主体的に取り組もうとしている。

主体的に学習に取り組む態度【鑑賞】

作者の表現意図や創造的な工夫について考え、見方や感じ方を深める鑑賞活動に主体的に取り組もうとしている。



青空が広がっている夏を表現したかったので、
花びらや真ん中のところに青色や水色を混ぜました。
花びらや真ん中の溝を深くして、暑い中でも力強く
咲いている様子を表しました。



ひまわり〔樹脂粘土、水彩絵の具／高さ3cm〕

なかはし まい
2年 高橋 舞

先生のめ

和菓子と樹脂粘土でつくる本題材では、「見て味わう」「季節を感じる」「抽象化する」を目標に自分の誕生日の和菓子を考えました。

「自分の生まれた8月の和菓子をつくるなら、ひまわりの形がいいな。」とたくさんアイデアの中からテーマを決めた高橋さん。ひまわりの黄色の中に、青色が混ぜ込まれた作品を仕上げました。「黄色の中に青色？」と疑問に思い、理由を聞くと「これは青空をイメージしています。8月は青空って感じがするので。」と話してくれました。

また、上につけているひまわりの葉の色が違うのは、青々とした葉と、夏の暑さによって枯れかけている葉を表しているのだそうです。小さな和菓子作品ですが、ひまわりの咲いている様子や風景が目に見えてきました。

日本美術の「抽象性」、そしてその先にある「イメージする」ということを感じながら、彼女が制作に取り組んだということが伝わってきました。

(文)茨城県つくば市立竹園東中学校 教諭 武藤 望



No.444 / 2023

2023年8月31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

<https://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 名古屋市東区葵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