

CONTENTS

02 特集 イメージを伝える形

02 想像力の余白をつくるコミュニケーションデザイン【小佐原孝幸】

06 遊び心から生まれるイメージ・リテラシー【正木賢一】

08 スビたんのきになる、みになる!

・「犬図」
福岡市美術館【宮田太樹】

10 ICT活用のタネ

・ 作品を紹介する【関口友美】

11 日常を見つめて

・ [小学校] デジタルとアナログ【鈴木晶子】
・ [中学校] 子ども達に残したいアートの手ざわり【木島克典】

12 題材アレンジレシピ

・ [小学校] トントンくぎ打ち コンコンビー玉【中谷知美】
・ [中学校] なりぎり美術館【内堀紗樹】

16 先生のため

・ 「成長」【山口秋音】



特集

イメージを伝える形

想像力の余白をつくるコミュニケーションデザイン



茨城県ひたちなか市を走るローカル線「ひたちなか海浜鉄道湊線」^{みなと}。その駅名標は、文字が地域の特産品や風景の形に変容し、一つの絵として情報を伝達するユニークなデザインで知られる。2009年に始まったこのプロジェクトは、単なる案内板の枠を超え、地域と人をつなぐコミュニケーションの媒体として機能し続けている。今回は、プロジェクトを手がけたデザイナーの^{おさ}小佐原孝幸氏から「イメージを伝える形」をテーマに、デザインにおける「情報の整理」や「他者意識」、そして図工・美術教育の現場に通じる「視点のもち方」について、深くお話を伺った。

常磐大学准教授でデザイナーの小佐原孝幸氏。
地域性のある駅名標「ひたちなか海浜鉄道湊線駅名標」でグッドデザイン賞を受賞。

廃線の危機と デザインの力

——まずは、この駅名標のプロジェクトが始まった経緯から教えてください。

きっかけは2008年頃、廃線の危機に直面していた湊線が、市民の声に後押しされて再出発したことでした。新社長のもと「地域と一体になった鉄道づくり」というビジョンが掲げられ、何か新しいアクションが求められていたんです。

当時、私は大学院を出たばかりで、デザインの力を社会で実践してみたい思いが強くありました。そこでひたちなか海浜鉄道に飛び込みでプレゼンをしたんです。提案したのは、文字と図案が融合した、公共交通の案内板としてはかなり攻めたデザインでした。普通なら却下されるような案ですが、代表取締役の吉田社長



は「わかりました、やってみてください。」と即決してくださいました。

修正もほとんどなく、若手の提案を受け入れる懐の深さがあったからこそ、このプロジェクトは動き出すことができました。

通過点を

目的地に変えるメディア

——ポスターなどではなく、駅名標に着目されたのはなぜですか。

駅名標が、鉄道空間において最も強力な広告媒体だと気づいたからです。乗客は降りる際、必ず「ここはどこかの駅か」を確認するために駅名標を見ます。認知率が圧倒的に高いんです。

実際に導入して面白かったのは、子ども達の反応です。車内でスマートフォンを構えて、「次の駅のデザインは何かかな?」と待ち構えている。本来、鉄道の移動において途中駅は単なる通過点です。しかし、駅名標に地域の情報を込めることで、そこが意味のある場所になる。「ここは温泉があるんだ。」「干し芋が有名なんだ。」と、デザインを通して地域の魅力が伝わり、通過点が目的地のような価値をもち始めるんです。

想像力の余白を

意識する

——今回の特集テーマは「イメージを伝える形」です。小佐原さんのデザインは、

情報を詰め込むのではなく、シンプルに整理されている印象があります。デザインをする際、特に意識されていることは何でしょうか。

——意識しているのは、情報をすべて与えすぎないことです。

情報の伝達方法を設計することを「ミニ二ケーションデザイン」といいますが、すべてを具体的に説明してしまうと、受け手は受動的になるだけです。あえて情報を削ぎ落とし、抽象化することで、見る人の想像力が入り込む余白をつくるのが重要だと思っています。

例えば、阿字ヶ浦駅の駅名標の文字は、温泉の湯気にも、漢字の「阿」にも見えます。そうやって二重に読める状態を意図的につくりたい。質感などの具体的な情報を削った分、見る人が「これは何だろう?」「アノコウかな?」と能動的に読み解こうとしますよね。その想像するというのがプロセスが挟まることで、記憶に深く残るコミュニケーションが成立するんです。——「伝わる」ための検証プロセスについても教えてください。デザイナーではない方の意見も参考にされるそうですね。

デザインを検証する際は、なるべく専門家ではない一般の人に見てもらおうようにしています。

大学で仕事をしているので、例えば毎日顔を合わせる清掃スタッフの方や、受付の方、学生などに「これ、どう思いますか?」と率直な感想を聞くんです。デザ



インの専門的な知識を知らない人が見たときに、どう感じるか。その平均的な反応を知ることがすごく大事です。

自分ではよいと思っても、みんなの反応を見て「伝わっていないな」と感じたら、デザインを変えることもあります。駅名標は、美術館に展示される作品ではなく、誰もが目にするパブリックアートの側面をもっています。独りよがりな表現にならず、万人に届く力があるかどうか。その基準を保つために、他者の視点と常に往復するようにしています。

——その視点は、学校での鑑賞や相互批評の活動にも通じるものがあるそうですね。

そうですね。自分の表現を他者がどう受け取るかを知ることが、客観性を養う上で非常に重要だと思います。

一色がつつなぐ

ユニバーサルデザイン

——駅名標が基本的に「白地＋一色」で構成されているのは、「伝わりやすさ」への配慮でしょうか。

その通りです。これには大きく二つの理由があります。

一つは情報の整理です。色数を絞ること、形そのものの面白さを際立たせることができます。

もう一つ、非常に重要なのがユニバーサルデザインの観点です。複数の色を組み合わせると、色覚特性によっては情報が読み取りにくくなるリスクがあります。しかし、白地に対してコントラストの強い一色であれば、どのような色覚の方でも情報を認識しやすくなるのです。「誰にでも情報が届く」という公共性を担保するために、このルールは厳守しています。

写実の限界と 想像力のスイッチ

——小佐原さんの駅名標は、中学校美術の教科書でも「情報を伝えるデザイン」の事例として取り上げられています。

子ども達がデザインに取り組む際、どのようなことを大切にしたいと考えていますか。

私が学生時代に経験した「写実的な表現」への葛藤が、デザインを学ぶ上での一つのヒントになるかもしれません。

かつて私は、極めて写実的な絵画を描いていました。しかし、写真のようにすべてを説明的に描いてしまうと、見る人の入り込む隙間がなくなってしまうのではないかと考えるようになったんです。

——全てを描きすぎることが、かえって



小佐原氏が学生時代に描いた作品

伝達の妨げになるといえることですか。

ええ。そこから演劇の「見立て」のように、一本の線が何か別のものを想起させるような、受け手の想像力委ねる表現へとシフトしました。

デザインの授業で先生方から生徒に伝えてほしいのは、そつくりを描くことよりも、「相手の想像力をどう喚起させるか」という視点です。

例えばアンコウを描くとき、図鑑のように正確に描くことだけが正解ではありません。アンコウのちよつとした怖さと愛嬌を伝えたいなら、あえて形を単純化したり、ユーモラスな線を強調したりする。情報を削ぎ落とし、抽象化することで、見る人の記憶に残る強いイメージをつくる。それが「イメージを伝える形」を探るといえることです。

自分というフィルターを知るためのカメラ

——そうした「イメージを伝える形」を見つけるためには、普段からの物の見方が重要になりそうですね。

おっしゃる通り、デザインの源泉は観察眼に尽きます。ただ、観察というのは



単に見ることはありません。「自分はなに惹かれているのか」という、自分の軸を知ることでもあります。

そのために私が実践しているのが、カメラを持ち歩くことと、日記を書くことです。

——記録用として撮るといふことでしよつか？



中学校美術 美術1 (開隆堂出版発行) の40ページに掲載されているひたちなか市観光案内板

私は富士フィルムのカメラを愛用しているんですが、例えば最近だと、東京大学安田講堂の天窓の造形に心を惹かれて、シャッターを切りました。また、日記も長年続けています。これらを後で見返すと、「この時期の自分はこういう形に惹かれたんだな。」とか「当時はこんなことばかり考えていたな。」という、自分の中の軸が可視化されるんです。

表現をする上で、自分がどういう人間かを知っておくことはすごく大切です。そうでないと、その場の流行や空気に流されて、表現の軸がぶれてしまますから。

——それは、学校でタブレット端末を使って写真を撮る活動にも通じる話ですね。

まさにそうです。図工や美術の授業で用いるカメラ機能は、単なる記録装置ではなく「発見の装置」であってほしいと思います。

漫然と世界を見るのではなく、ファイナー(画面)を通して世界を切り取ることで、自分は何に着目したのかが自覚的になります。他の教科は基本的に正解があります。図工や美術は自分の視点こそが価値になる教科です。カメラやスケッチを通して自分だけの視点(フィルター)を見つけて出すプロセスこそ、教育現場では大切にしてほしいなと思います。

——最後に、教育現場の先生方へメッセージをお願いします。

図工や美術は、答えが一つではない教

科です。だからこそ、一人一人の「視点」の独自性を評価してあげてほしいです。文字のデザインの授業であつても、きれいにレタリングできたかどうかの技術を評価するだけでなく、『なぜそのモチーフを選んだのか』『なぜその色にしたのか』という、その子なりの思考のプロセスを見てあげてほしい。

私の駅名標も、地域の方や子ども達が「私達の街にはこんな面白いものがあるんだ!」と再発見するきっかけになれば嬉しいですね。これからも、教科書掲載などを通じて、子ども達と対話する機会を増やしていければと思います。



インタビューを通して心に残ったのは、小佐原さんの「普通感覚」を大切にする姿勢と、見る人の想像力を信じる「余白」の温かさでした。

情報を詰め込むのではなく、あえて隙間をつくることで、人の心が重なり、デザインは豊かなコミュニケーションになる。その根底には、自分の足で歩き、自分の心で面白がる自分だけの視点がありました。

上手に描くことの手前にある、「何を感じて、どう届けたいか」という等身大の問い。湊線のユニークな駅名標は、図工・美術教育が目指す「生活の中に生きる造形」の楽しさを、私たちに優しく教えてくれている気がします。



遊び心から生まれる イメージ・リテラシー —理論と実践をつなぐデザインのカー—

二重に読める構造と 余白の遊び

前ページで紹介された小佐原氏の駅名標のデザインを拝見し、私は江戸時代の判じ絵や蘆手絵を想起しました。絵として読み取る側面と、文字として伝える側面。この二重に読める構造こそ、小佐原氏のデザインの魅力の一つです。

私は言葉で語ったほうが正確に伝わると考えがちですが、絵やデザインには余白という独自の魅力があります。情報をすべて出し切るのではなく、あえて余白を残すことで、見る側に「これは何だろう?」と考えさせる。そこには、デザイナーと受け手の間にある種の遊びが生まれます。

この余白こそが、見る側のアイデアやイメージを引き出す装置となるのです。言葉という記号だけではこぼれ落ちてしまふ豊かな情緒を、絵というメディアが補完し、地域の魅力を伝える。それはま

さに、人間の知恵が詰まった遊びの表現なのです。

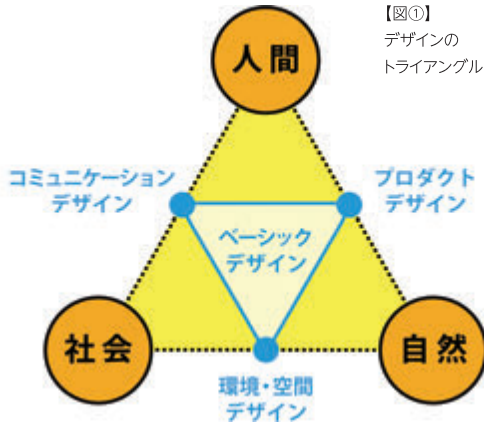
またデザインには、誰にでも正確に伝わる標準語としての機能と、その地域や個人にしか得られない方言としてのアイデンティティもあります。小佐原氏のデザインが素晴らしいのは、地域のリソースを丹念にリサーチし、方言の体温を残したまま標準語として仕立て直している点にあります。

デザイン教育の理論と実践 イメージ・リテラシーの 循環

デザインの本質を考えると、私はよく「アートはうんちだ」という話をします。唐突で少し驚かれるかもしれませんが、「アートは誰もが出す」という意味です。「食べて（インプット）、消化・吸収（融合）して、出す（アウトプット）」という健全な循環を指しています。

子ども達がイメージを形にするには、まず自分の中にイメージを蓄積（インプット）し、それらを融合させて喚起する力（アウトプット）——「イメージ・リテラシー」が必要で、その土台となるのは、身体的な体験に他なりません。昨今はインターネット等で簡単に情報を得られますが、実際にその場所へ行き、物理的な身体性をもって浴びるように体験しなければ、イメージ・リテラシーは育ちません。

ここでも遊び心、特に好奇心を刺激する環境や実践が重要となります。まるで幼い子どものように「面白い！」と感じ取った物事へ惜しみなく情熱を注ぎ、「なぜだろう？」と探究し続ける。こうした豊かな遊び体験がイメージ・リテラシーを育む土壌となり、有意義なデザイン教育の実践へとつながるのです。



【図①】
デザインの
トライアングル

デザイン教育の核心 デザイン・トライアングル

また、デザインを考える際、「人間・社会・自然」の三本柱からなる「デザイン・トライアングル」を意識することが重要です【図①】。

人間と社会の間にはコミュニケーションデザインがあり、社会と自然の間には環境・空間デザインがある。これらは現代社会で分断されがちですが、教育の場ではこれらを再びつなぎ合わせる視点が求められます。発信者と受信者の間に対話の場をつくり、相手の主観を自分の主観でどう読み取り理解し合えるかを探求する。これがデザイン教育の核心です。

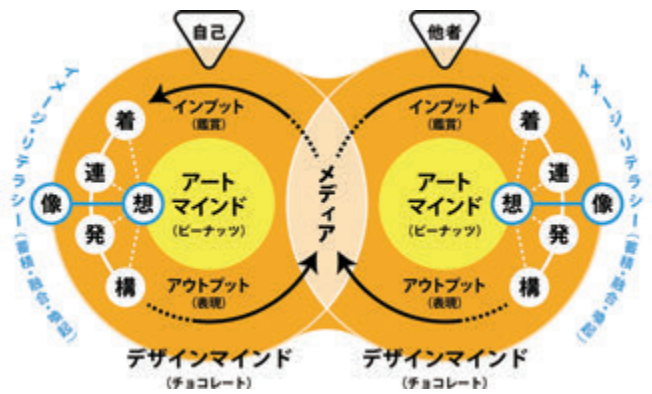
その核心を支える考えとして、私は心の構造をビーナッツ入りチョコレートのようなものだと見立てています【図②】。核となる硬い「ビーナッツ」を独自の「アートマインド」に、それを包み込む「チョコレート」を他者と共感し溶け合うための「デザインマインド」に。そして、持つて生まれたビーナッツの存在に気づかせ、チョコレート層を豊かにすることこそが、アート・デザイン教育の役割だと言えるでしょう。

デザインの本質

ビジョンと健全な循環

デザインの題材は常に実践的であるべきです。私はよくカレーライスに例えま

【図②】 イメージ・リテラシーの循環とデザインマインド



す。「美味しいカレーをつくる」という目的のために、材料を探し（取材）、レシピを考え（構想）、調理（編集）して、食べてもらう（発信と評価）。このサイクルを回す中で、「誰のために、なぜつくのか」という「ビジョン」が芽生えます。

今の時代、効率や合理性ばかりが重視されますが、デザインには「よい意味での余計さ」、すなわち遊びと余白が必要です。目的を最短距離で達成するだけでなく、左右に揺れながら、遊びながら、バランスをとって進む「デザインの前後左右の感覚」が、表現に深みを与えます。

「イメージを伝える形」とは、単なるス

キルの問題ではありません。自分の感情をコントロールし、他者への「もてなす心」をもって形にすること。そのプロセスで生まれる「もやもや」を大切にしながら、自分なりの答えを導き出すことが、生きる力としてのデザインにつながるかと私は考えています。

当事者として 違いを楽しむ

図工や美術の授業において、遊び心や未知への好奇心をおろそかにしてはいけませんね。

先生方には、子ども達が自分以外の他者のアートマインドやイメージの源泉に触れる機会をたくさんつくっていただきたい。一つの正解を求めるのではなく、他者とのズレや違いを面白がり、当事者意識をもって表現に臨める環境。それが、豊かなイメージを育む土壌となるでしょう。

東京学芸大学
教授
まさき けんいち
正木 賢一



東京学芸大学卒業後、デザイン事務所を経て現在に至る。グラフィックデザインを主軸に幅広く「メディア表現教育」の実践的研究に取り組む。「遊びは最高の学び」がモットーのNPO東京学芸大学でも未来研究所理事、絵本学会所属。

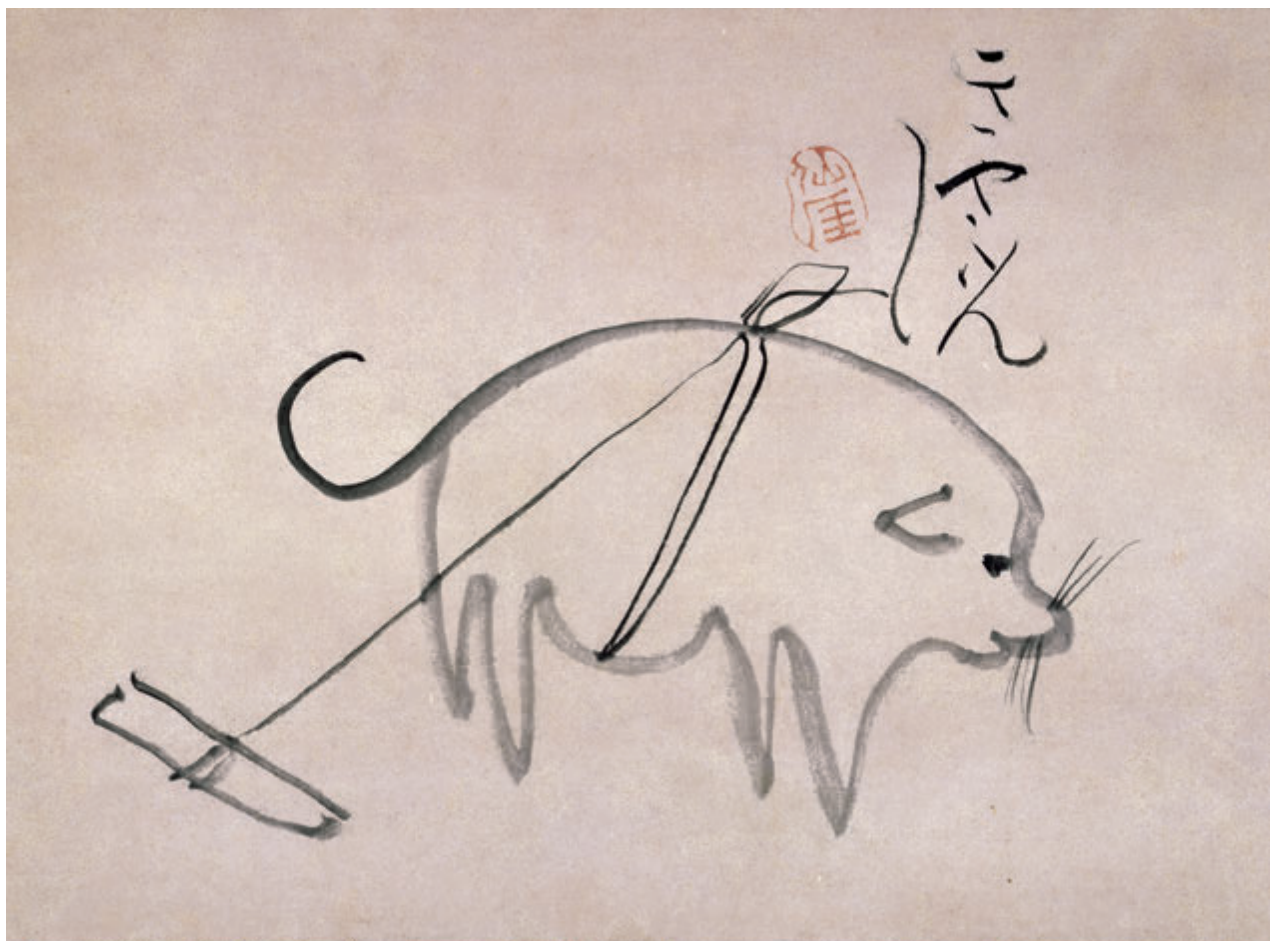


さらに深く知ることができる
「ズビたんのもっときになる!」は ▶
こちらから!



造形ジャーナルの
新しいキャラクター、ズビたん。
絵を描くことやモノづくりが大好きで、
最近、美術作品を見ることに夢中!
ズビたんと一緒に
学芸員の方にお話を聞いて、
作品の深い魅力を
発見していきましょう。

今回は
福岡市美術館の
学芸員
宮田太樹さん
にお話を聞きます!



犬図【紙本墨画/25.7×35.8cm】19世紀（江戸時代）
仙厓義梵 [1750~1837] 福岡市美術館蔵 [福岡県]
愛らしい犬の姿が優しい筆使いで描かれている。

作品を
紹介してくれた
美術館



撮影：山中慎太郎 (Qsyum!)

福岡市美術館
〒810-0051 福岡県福岡市中央区大濠公園1-6 TEL：092-714-6051
開館時間：9:30~17:30(入場は17:00まで)
※7~10月の金、土曜日は20:00まで開館(入場は19:30まで)
休館日：月曜日(ただし、月曜日が祝日や振替休日の場合は開館し、翌平日休館)、年末年始など

美術メモ 禅宗とは

鎌倉時代に中国から広まった宗教。座禅や問答など自らが体験することを通して、自身の内面を見つめ、悟りを開くことを重視する宗派である。

犬の姿がとても目を引く
作品ですね！



宮田 お腹を紐でくくられた犬が大きく描かれています。うつむいた表情で、少し寂しそうにも見えますが、可愛らしいと感じる方も多いのではないでしょうか。犬のすぐ上に書かれた「ぎやふんきやふん」という鳴き声も可愛らしさを一層引き立てています。

この絵を描いた仙厓とは
どのような人ですか。



宮田 仙厓は、江戸時代に活躍した禅宗の僧侶です。日本で最初の禅宗のお寺である聖福寺の住職を務めるほどの優れた禅僧でしたが、絵を描くことも大変得意でした。親しみやすい作品を通して難しい禅の教えをわかりやすく伝えられたことから、「博多の仙厓さん」と呼ばれ慕われていました。

禅宗の僧侶が絵を描く
こともあるんですね！



宮田 絵が得意な禅僧は仙厓に限らず何人かいるのですが、その多くは自身の修行や弟子の育成のために絵を描いていました。そのため、堅い絵が多い

のです。仙厓も最初は堅い絵を描いていましたが、次第に「犬図」のような親しみやすい絵が増えていきます。これは、仙厓が聖福寺の住職を引退して、禅宗の知識がない一般の人々のために絵を描く機会が増えたからだと考えられます。

仙厓の絵が親しみやすいのは、
そんな理由があったのですね。
仙厓が絵を描く上で、
何かこだわりがあったのか
お聞きしたいです。



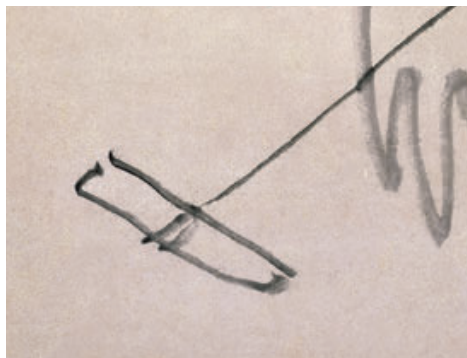
宮田 仙厓は厳しい禅の修行の末に、「人々が同じ思いを共有する」ことの大切さを学びました。絵を描くことは、これを実現するための手段だったと思います。そのため、技巧的な作品ではなく、親しみやすい作品を追求しました。仙厓の作品を見て「可愛い！」とか「楽しい！」と思うことで、人々は知らない間に仙厓からのメッセージを受け取ったことになり、結果的に同じ思いを共有する体験ができるのです。

仙厓は絵を見て
楽しんでほしいと
思っていたのでしょうか。



宮田 仙厓は「自身の絵を見て笑ってほしい」とたびたび語っているので、それ

は間違いないと思います。一方で別の見方をすることもできます。仏教には「すべてのものは仏性（仏になる素質）を持っている」という考えがあります。禅宗にも「狗子仏性（犬は仏になることができるか）」という有名な問答があり、この問答を知っている人は、この作品を見て「うーん」と考え込んでしまうかもしれません。可愛らしさに癒されることもできるし、禅の深い教えに思いを巡らせることもできる。そんなさまざまな見方ができる懐の深い作品でもあります。



地面に刺さっているのか、ただ転がっているのか。この棒一つでもさまざまな見方が広がる。

「犬図」を鑑賞するときの、
注目ポイントは
ありますか。



宮田 「犬図」は、子ども達でもまねのしやすい作品ですので、ぜひ一度、実際に描いて仙厓の表現を体験してほしいと

思います。この作品は、ほぼ一筆描きで描かれています。よく見ると、しつぽから描き始めており、仙厓の作品に隠された技術に気づくことができます。しつぽから描き始めて、犬を描けるかに挑戦してどんなことを感じたか、友達と伝え合ってみてください。

最後になりますが、
宮田さんにとつての
仙厓の魅力
教えてください。



宮田 仙厓は、聖福寺の住職を立派に務めあげた存在です。しかし、そのことに頼らず、自分の信念をもって、ユーモアのある作品を描き続けたところが魅力だと感じています。
繰り返しになりますが、見る人が自由に作品からメッセージを受け取って構わないという、仙厓の温かな人柄を感じられる点こそが、最大の魅力だと思います。

宮田さん、
ありがとうございました！



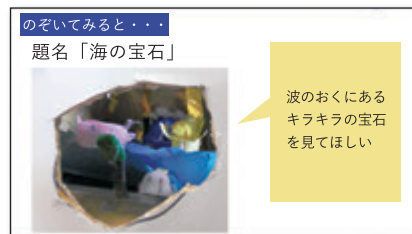
今回の作品は
美術1
33ページに
掲載！



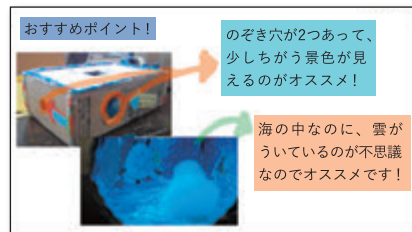


今回のテーマ

「作品を紹介する」



作品紹介カードA



作品紹介カードB

開隆堂出版図画工作5・6年上に「のぞくと広がる ひみつの景色」という題材があります。この題材では、のぞいた穴から何が見えたら面白いかを考えながら、箱の中に自分の世界を表します。子ども達は、箱に光を通す穴を開け、材料を置く位置や空間のバランスなども考えながら、夢中になってつくります。

「この主人公はもう少し右かな。」「ライトを穴の横から当てると星空みたいに見える！」など、のぞいた先には作者の試行錯誤した工夫が詰まっています。授業では、子ども達がデジタル版の作品紹介カードを共有することで、それらの工夫を伝え合っています。

ここでは、タブレット端末を使って作品を紹介するよさを三つ紹介します。

①動画を添付して、自分が「ここがおすすめめ！」と思う光の加減や見え方を伝えられる

「箱の底に貼った青いスズランテープから上に向かってライトを当てると、海みたいに見えるよ。」「このひもを引っ張ると、主人公が右から左に飛んで行くんだ。」など、動画を見ることで、作者の見てもらいたいところがよくわかります。「だからこの題名にしたのか!」と、友達同士で納得する場面も見られます。

②鑑賞の時間で見られなかった友達の作品を見ることができる

限られた時間の中で、クラス全員の作品を十分に鑑賞することはなかなかできません。サーバー内の提出ボックスにある紹介カードに、子ども達がアクセスできるようにしておくと、片付けが終わった後などの空き時間にも見ることができます。

③教師が活動の記録として確認することができる

この題材の作品は、「この角度」「このラ

イトの当て方」など、いくつかの条件が揃うことで、作者なりの「1番いい」見せ方が決定します。実際の作品も鑑賞しますが、紹介カードから思いの「1番いい」を受け取ることができるので、教師側の記録としても重宝します。

タブレット端末上で作品を紹介してふり返ったり、記録したりすることは、子ども達が慣れてくると、そんなに多くの時間はかかりません。みなさんも子ども達の「1番いい」を、のぞいてみませんか。



東京都新宿区立落合第三小学校
主任教諭
せきくちともみ
関口友美

日常を見つめて

— アートの視点で —



デジタルとアナログ



愛知県豊川市立
国府小学校
教諭
鈴木晶子

子ども達に「一人1台タブレット端末が
配付されてから約5年が経ち、今ではさ
まざまな学習の場面で当たり前のよう
に活用している。私は毎時間のふり返り
をプリントで行っていたが、題材によつて
はタブレット端末を使うようになった。

このふり返りでは文章だけでなく、作
品の写真を撮影して貼り付け、製作過程
を残すことで、どのような工夫をし、どう
変化したのかを比べることができるよう
だ。作品のアイデアを練る段階でも活用
できる。色の組み合わせや構図のとり方
など、タブレット端末であれば簡単にや
り直しができ、さらに変更前のデータを
残すことで比較も容易にできる。紙にア
イデアスケッチを描くときは、消して描き



タブレット端末を使用したトリック写真作品

直すことが面倒で「これでいい」と妥協し
てしまう子どもも多かったが、タブレット端末
を使うようになってから、納得いくまで
試行錯誤する子が増えたように感じる。

作品そのものをタブレット端末で製作
する題材を扱ったことがなかったが、先日
初めてトリック写真づくりに挑戦した。
遠近法などを利用して目の錯覚を起こ
す写真を紹介すると、子ども達は大変興
味をもち、夢中になって取り組んだ。タブ
レット端末で写真を撮ることに慣れてい
る子が多く、操作で戸惑うこともなく、
たくさん作品をつくることができた。

タブレット端末やスマートフォンは、子ど
も達にとって、身近にあるもので、自由時
間や家庭でお絵かきアプリを使って絵を
描いている子もいる。水彩画や油彩画の
ようなタッチでも描けるし、はみ出した
部分を直したり色を変えたりすること
も簡単にできる。しかし、図画工作科の教
師としては、紙の質感や色を塗ったとき
のじみやかすれなどを実際に感じてほ
しい思いもある。デジタルを上手に取り
入れながら、材料の手触りやにおいなど、
五感全てで感じながら製作する題材も
大切にしたい。

子ども達に残したい アートの手ざわり



福島県郡山市立
逢瀬中学校
校長
木島克典

子ども達の日常から、アートが遠ざか
りつつあると日々感じている。美術館など
で作品を実際に鑑賞することは、学ぶと
ころが非常に多い。絵画作品でも、彫刻作
品でも、実物の作品を目にしたとき
にしか得られない気づきがある。しかし、
家庭や学校で美術館へ行く機会は減り、
メディア越しの鑑賞が当たり前になって
いるのが現状ではないだろうか。「実物に
対峙する必然性」を感じにくい時代にな
ったように思う。

一方、この1年で生成AIの活用は一気
に身近になった。本校では、夏休みの自由
研究の題材選別に、7割の生徒がAIを
使ったという。3年生の高校入試の面接練
習でも、自分の回答をAIに整理しても
らう姿が見られた。ポスターなども、美術
専科ではない先生がAIを使って、驚くほ
ど洗練されたものをつくることがある。
AIに慎重な意見もあるが、私は不得意
な分野を補い、人と人が対等に関わるた
めの道具として活用できればよいと考え
ている。

ただ、AIでつくったものは「どこかで見
たことがある」美しさであって、本当の意
味での新しい表現は生まれにくい。実際、
AIでポスターをつくると、仕上がりは

きれいで、物足りなさを感じるこ
とがある。やはり新しさやオリジナリテイ
をつくり出すのは人間であり、材料の質
感や手の動き、制作過程そのものがア
ートの根幹なのだ。あらためて感じた。

だからこそ、子ども達にはできる限り
実物に触れてほしいと思っている。美術館
に行く機会が減っているならば、学校の中
に実物を届けたらいい。そんな思いから、私は
行事のたびに自分で黒板アートを描き、
昇降口に展示している。子ども達が立ち
止まり、作品から何かを感じてくれた
ら。子ども達が日常の中でアートを感
じるための私の小さな実践である。



芋煮会に向けて描いた黒板アート

学年 第3学年

時間数 4時間

友達と試行錯誤しながら取り組む

トントんくぎ打ち コンコンビー玉



くっちゃん
北海道倶知安町立
倶知安小学校 教諭
なかや ともみ
中谷 知美

●令和6年度版 開隆堂出版「図画工作3・4上」42・43ページ
「トントんくぎ打ち コンコンビー玉」をアレンジ



教材のねらい

ビー玉が転がるコースの製作における対話や協力を通して、試行錯誤をたのしみながら主体的に学習に取り組む態度を育成する。

主な材料・用具

板材(1×4材) くぎ(25〜38mm)
身近な材料
(カラー輪ゴム、クリップ、
モール、キャップ、
ビーズ、段ボールなど)
かなづち くぎ抜き きり はさみ

学習の流れと 子どもたちの活動

- 1 見通しをもつ…動画や教師の作例の鑑賞を通して単元計画を確認し、学習のゴールに対する具体的なイメージをもつ。
- 2 用具の正しい使い方を…動画や教師の実演を参考に、かなづちとくぎ抜きの安全な使い方を学ぶ。
- 3 試しながらつくる…くぎの打ち方や材料の組み合わせを工夫して製作する。実際に試しながらグループでアイデアを出し合い、より面白いコースを追求する。
- 4 作品のよさを味わう…みんなのコースを並べてビー玉転がしをたのしみ、それぞれのよさを認め合う。

本題材は「友達と一緒に面白いコースをつくり、たのしんで取り組む」ことをねらいとしています。この目標を達成するための工夫と、私が日ごろ大切にしている視点を紹介します。

■材料・場の工夫

子どもの「やってみたい！」を引き出す環境づくりを大切にしています。事前に材料の持ち寄り呼びかけるほか、当日も自分で選べる「材料バイキング」を設置。既習の材料や技法を思い出しながら、柔軟に発想を広げられるようにしました。場を整えることは児童の自立した片づけを促し、教師の負担軽減にもつながります。

■導入の工夫

児童の活動時間を確保するため、ねらいと見通しをポイントにした簡潔な導入を心がけています。

【ねらいを共有】 今回の導入では教師が「失敗コース」を実演しました。子ども達は「この輪ゴムが邪魔だ！」「すき間を塞いだらいい！」「とっずとっずしています。子ども達の手で直してもらい、ゴールした瞬間、場は大盛り上がり。「友達と試行錯誤しながら、たのしいビー玉転がしのコースをつくる」という授業のねらいへと

つなげました。

【見通しで活動を調節】 単元の

流れと時間を可視化することで、子ども達が自分で活動のペースを調節できるようにしています。

■「つくって試す」を繰り返す

試行錯誤から、グループのアイデアがふくらみます。教師は耳を傾け、「面白いね！」とアイデア



グループで話し合いながら試行錯誤している様子

の価値づけを行います。「気持ち

いい音をたのしむコース」「二股

の得点ゴール」「材料を生かした連続トンネル」など、おのずとグループのテーマが誕生し、協力し合う姿が見られました。

■鑑賞と広がる交流

作品を味わう時間を大切にしました。互いのよさを付箋で伝え

合う活動をすることで、作品への

思いを可視化することができま

す。この活動は、ふり返しシー トとあわせて評価にも活用しています。また、玄関ホールに作品

を展示することで、活動を全校へ

と広げました。自分の作品がみ

んなを笑顔にするという喜びを味 わうきっかけとなったようです。

題材の観点別評価規準

主	思	知
<p>くぎを打つ感触を味わい、友達と協力してコースをつくったり、つくったコースで遊んだりする学習活動に進んで取り組もうとしている。</p>	<p>発想・構想 ビー玉が転がるコースを考えながら、つくりたいものの発想を広げ、くぎの位置を試したり、ビー玉の動きを確かめたりしながら、転がるとたのしい仕組みを考えている。</p> <p>鑑賞 自分や友達がつくったコースで遊び、それぞれのよさや面白さを感じ取り、自分の見方や考え方を広げている。</p>	<p>知識 かなづちでくぎや材料を打ちつける活動を通して、形や色の変化がもたらす面白さがわかっている。</p> <p>技能 くぎやかなづちを適切に扱い、くぎの打ち方や材料のつけ方を工夫して表している。</p>

ふり返し

- ビー玉を転がすと、カンカン気持ちいい音が鳴りました。くぎをたくさん打つと、歌っているように鳴りました。
- クリップと段ボールで、連続回転コースをつくりました。みんなで協力してできました。
- 他のグループのコースがみんな違って、楽しかったです。



知 知識・技能 思 思考・判断・表現 主 主体的に学習に取り組む態度

学年 第1学年

時間数 7時間

画家の作風をとらえて表現し、互いに鑑賞することで見方や感じ方を広げる

なりきり美術館 私のりんご あなたのりんご



千葉県
公立中学校 教諭
うちほり さき
内堀 紗樹

●令和7年度版 開隆堂出版「美術1」60・61ページ
「鑑賞ってなんだろう」をアレンジ



ロイ・リキテンスタインの作風を取り入れた「りんご」

題材のねらい

画家の作風をとらえて「りんご」の絵に表し、互いの表現方法を鑑賞する活動を通して、自分の見方や感じ方を広げる。

主な材料・用具

タブレット端末
画家に関する参考図書 ケント紙
描画（アクリル絵の具、水彩絵の具、
材料）色鉛筆、パステル、クレヨンなど
用具（スポンジ、綿棒、爪楊枝、
ティッシュペーパーなど）

学習の流れと 子どもの活動

事前学習：教科書に掲載されているサルバドール・ダリやパウル・クレー、その他複数の画家の作品を鑑賞し、さまざまな表現方法があることを知る。

① 画家に関する参考図書からお気に入り
の画家を一人選ぶ。

② タブレット端末を使って選んだ画家に
ついて調べ、作風をとらえる。

③ 画家の作風を取り入れて、どのように
「りんご」を表すか、構想を練る。

④ 表現の意図に適した描画材料を選択
し、「りんご」を制作する。

⑤ 完成した自他の「りんご」を鑑賞し、
表現方法の違いやよさを感じ取る。



カンディンスキーの作風を取り入れた「りんご」

本題材の課題は、1枚の紙に「りんご」の絵を描くことです。15×10cmほどの比較的小さめの紙に、描画材料や表現方法を自由に選んで「りんご」を描きます。条件は一人の画家の作風を取り入れて「りんご」を表すこと。もし自分がピカソだったらどのように「りんご」を表現するか。画家になりきりながら1枚の名画を描きあげる気持ちで取り組みます。

完成した作品は美術室内に展示し、作品鑑賞を行いました。活動

後の美術室はたくさんのお名画が飾られた小さな美術館へと姿を変えました。

■題材設定の理由

この題材は、1年時の2学期に毎年実施しています。1学期に色彩の学習や描画材料の使い方などの基礎を学び終え、いよいよ本格的に作品制作が始まる時期です。私はこの時期に「美術にはさまざまな見方や感じ方があること」を生徒に感じ取ってもらいたいと考えています。

同じテーマでも使用する描画材

料や表現方法によって作品の様相は大きく変わり、そこそが美術の醍醐味であると考えます。その醍醐味を味わってもらうために、力を借りるのが先人たちの知恵や技術です。ゴッホのような力強い筆致、スーラのような点を並べていく画法、マティスのような大胆な色彩。多種多様な描き方に触れ、表現の可能性を実感してもらうことをねらいとしています。

■図書館活用とICT機器の活用

本題材では、図書資料とタブレット端末を併用して調べ学習を行いました。図書資料については、事前に図書館指導員と打ち合わせを行い、ルネサンス期から現代美術まで幅広く準備していただきました。生徒にとっては図書資料よりもタブレット端末のほうが身近な存在で、知りたい情報をすぐに得ることができるといって利便性があります。一方で、情報量が多く、必要な情報を見極めるのが難しいという点も見られます。この題材では、はじめに図書資料を提示し、画家に関する情報がある程度掴んだ後にタブレット端末を使用しました。図書資料とICT機器を活用する際は、それぞれの利点を理解し、授業内容によって適切に使い分けることを心がけています。

題材の観点別評価規準

主		思		知	
鑑賞	表現	鑑賞	構想・発想	技能	知識
自他の作品の相違点や共通点を感じ取ることを楽しみ、表現の意図や工夫などについて考える活動に主体的に取り組もうとしている。	美術の創造活動の喜びを味わいながら、主題に対して自ら試行錯誤し、筆使いや色使いなど、画家の作風を取り入れながら表現する活動に主体的に取り組もうとしている。	作品に込められた心情や表現の意図を感じ取るとともに、造形的なよさや美しさをとらえ、見方や感じ方を広げている。	参考作品から感じ取った形や色彩の特徴から主題の表し方を生み出し、全体の構成を考えながら心豊かに表現する構想を練っている。	描画材料や用具の特性を生かして、自分の構想に合うように工夫して表している。	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、全体のイメージや作風でとらえることを理解している。

ふり返り

- ロイ・リキテンスタインの作品はアメリカンコミック風なので、原色を多く使い、黒色で縁取りをしました。
- カンディンスキーは幾何学的な図形を取り入れているので、線や丸、三角形などを使って表しました。



知 知識・技能 思 思考・判断・表現 主 主体的に学習に取り組む態度

成長

植物のように日々成長していく自分自身を表しました。
真ん中にあるものが花に見えるように形を工夫し、
できるだけ植物みたいにするため、全体を緑色にしました。



成長 [画用紙、共同絵の具、クレヨン、パス、色砂、接着剤/31×39cm]
6年 小出 詩乃

先生のめ

本作品は、少しずつ大人へ近づいてきている6年生が、今の自分の心と向き合いながら形や色で絵に表す「ココロの形・色」という題材の作品です。

詩乃さんは活動が始まると共同絵の具の中から緑色を選び取り、すいすいと筆を走らせました。私がどんなイメージをもっているのか問いかけると「まだ、なんとなくです。」とだけ答えていました。

しかし最終的には、クレヨン、パスや色砂、接着剤まで使うこだわりを見せて、彼女はこのすてきな作品を完成させました。

図画工作では、あてもなく始めた活動が徐々に広がり、後から意味づけや価値づけがされるということがよくあります。今回、詩乃さんは自由に描いた絵をふり返りながら、最後に「成長」という意味を与えました。授業の中で児童から「意味はないよ。」という呟きを聞くと少し不安になつてしまうかもしれませんが、その心配は無用なのだと思います。その学習の意味や価値は数時間後、もしかすると数年後にやってくるかもしれません。そのことを信じて、子ども達の活動を温かく見守ることの重要性を改めて感じました。

(文)東京都東村山市立萩山小学校 主任教諭 山口 秋音

子ども達の「やってみよう」が集まる場所

NEW OPEN!!

さがしてみ
つくてみて
やってみ

みてコレ



こころの
JOURNAL

No.449 / 2026

2026年5月7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 井口廣之
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
イラスト ながのみ



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21 52山京ビル7階
東北支社 〒983-0852 仙台市宮城野区榴岡3-10-7 サンライン第66ビル5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

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