

造

形

JOURNAL

VOL. 65-1

2020 No.437

開隆堂

特集

美術の学びが必要な時代

美術館探訪

ふくやま美術館

※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。



さいぎょ
祭魚（墨画、紙本、軸装、43.0 × 52.3cm）1932 年頃

おがわうせん
小川芋銭（1868 ～ 1938）茨城県近代美術館蔵

※表紙写真は本作品の部分拡大図です。

水辺の画家・小川芋銭

茨城大学教育学部 准教授 かたぐちなお き 片口直樹

何とも愛らしい、すくくと立ち尽くす川瀬^{かわうそ}の姿。擬人化されたその様は、よく見ると三匹の魚を吊るし、何やら物憂げな表情を浮かべているようである。月夜の水辺を舞台に、どこか微笑ましくも神秘的な魅力を放つ本作は、作者の眼で確かに捉えた風景のように、迷いのない筆づかいで描かれている。

本作を描いた小川芋銭は、人生の大半を茨城県南部の牛久沼^{ほとり}の畔で過ごし、水辺の生き物や農村の風景などを数多く描いた。特に河童^{かわっば}を好んで描いたことから、「河童の芋銭」として現在も親しまれている。河童は芋銭の代名詞であるが、水魅山妖^{すいみさんよう}や動物を擬人化させた描写は我々をかつてない想像の世界へ導いてくれる。もっとも、芋銭は頻繁に尋ねられる「河童はいるか？」という問いに、「いるよ」と即答したらしい。幼少期に過ごした自然豊かな牛久の地で、想像力が育まれたのは、想像に難くない。

芋銭は日本画家として名を馳せる前には、漫画・挿絵画家として活躍していた。特筆すべきは「平民新聞」時代が挙げられよう。「平民新聞」とは、社会主義の幸徳秋水^{こうとくしゅうすい}、堺利彦^{さかいとしひこ}らが日露戦争非戦論の主張のために創刊した新聞であり、芋銭は明治37(1904)年から風刺画を寄稿した。あくまで農民画家としての視点から、「非戦論漫画」「農民漫画」を鋭い批判精神をもって大衆に投げかけた。そこ

には、貧しい農村に寄りそった眼差しで自然美、生活美を国民に正しく訴求することが、画家としての一つの責務であると捉えていた様子がうかがえる。

あらためて本作《祭魚》を見てみよう。芋銭は『俳画の描き方』(1934年)において、同様の主題(瀬祭魚^{だっさいぎょ})に対し、以下のような説明を添えている。

「古沼の川瀬が従来餌食にした魚の供養^{ところ}をする處です。(中略)あの動物が水邊^{みずべ}に立ち、己の腹を肥やした魚の為め御祭りをすると云うことは可愛い、事だと思ひます。」

確かに、この短文には川瀬に対する芋銭の温かい眼差しが記されている。それと同時に、筆者にはかつての風刺画で見受けられるような鋭い眼差しが混入されているようにも感じられるのだ。社会の現実を鋭く観察し続けた芋銭だからこそ、川瀬を通して、今も私たちに何かを語りかけてくれているのではないだろうか。

今、私たちの想像力が試されている。

・主な参考文献
「小川芋銭全作品集 本絵編」北畠健編著、牛久市教育委員会、2013年
「小川芋銭の世界—河童はなぜ描かれたか—」鈴木光夫著、教育書籍、1987年

Contents vol.65-1 No.437

特集	美術の学びが必要な時代【大坪圭輔】	04
	・ 伝統を受け継ぐ【四代田辺竹雲斎】	08
	・ かたちないものから かたちあるものへ【桑田卓郎】	10
	・ 祇園祭 山鉾風流と巡行【吉田孝次郎】	12

表紙の1枚	小川芋銭「祭魚」【片口直樹】	02
-------	----------------	----

授業の役に立つ！ ICT 活用法		
これは便利！ QR コード【北川智久】		14

コラム	ちかごろ気になる…	15
	・ 働き方改革と図工【森久根】	
	・ ふるさと教育～愛する野母崎の未来を拓くために～【御所美穂】	

美術館探訪	ふくやま美術館	16
-------	---------	----

教材研究【小学校】		
キラキラシャボンで【飯淵泉】		20

教材研究【中学校】		
社会問題を描く【岡本裕成】		22

序論

特集

美術の学びが必要な時代

新しい風

私が中学校美術科の教師となったのは昭和54年ですが、以来昭和52年（中学校における完全実施は昭和56年度）、平成元年、平成10年、平成20年そして今回と5回の学習指導要領改訂を経験してきました。その流れを振り返ってみると、今回の改訂の動きは、今までのそれとは全く違っていました。検討の進め方や中央教育審議会の構成などは、各期の政治情勢などを反映するため違いがあるのは当然ですが、何より、美術科、美術の学びに対する風向きが全く違っていったのです。

これまでの改訂では、そのたびに中学校美術科の時間数は減少し、教

科としての存続自体に危機感を感じたものでした。学校教育における美術科、芸術教科不要論さえ水面下ではささやかれる状況にありました。しかしながら、今回は全く違った風が最初から吹いていました。美術や芸術の学びによって育つ創造性こそ、これからの社会において絶対に必要なのだとする主張が、むしろ美術教育関係者ではない他領域の人達から多く提唱されたのです。そして、中央教育審議会教育課程部会などの議事録等を見ても、芸術教育縮小論などは全く目にすることはありませんでした。確かに時間数に変わりはありませんでしたが、少ない時間の中でも美術科や芸術教育の中で育てるべき資質・能力への期待を感じるこ

とのできる改訂であったと言えます。

このような新しい風がどこから吹いてきたのかを考えてみると、その背景には先行きの見えない不安感に始まる人間性の再考があります。かつての教育界には、「国家百年の大計」なる言葉が存在していました。しかし今、誰も百年先の社会を見通すことはできませんし、10年先でさえ難しいと言えます。子どもたちのころによく読んだ少年少女雑誌などに掲載された、機械化が進みさまざまなものが便利になる、明るく幸福感にあふれた未来世界はどうして見えなくなってしまうのでしょうか。技術革新は人々を豊かに幸福にするものとの信じ、誰もが新技術に喝采した時代から、A I (Artificial



大坪 圭輔
(おおつぼ けいすけ)
武蔵野美術大学 教授

Intelligence 人工知能) の発達の段階に至って、A Iは万物の頂点に立つべき人間の存在を揺るがしかねないものの、自分の仕事や社会的役割を奪いかねないものとして捉えられるようになってきました。いわゆるシンギュラリティ (Technological Singularity 技術的特異点) といわれるA Iが人類に代わって文明の進歩の主役となる時点が、今まさに到来しようとしているのです。この新しい風は、決して心地よいものではないかもしれませんが、その風の中に美術や芸術の学びに求められる、これまでない大きな役割が見えてきたのです。

Society 5.0とSTEAM

今回の学習指導要領は2030年の社会を生き抜くことのできる資質・能力の育成を大きな目標に掲げています。その学習指導要領の小学校完全実施は令和2年度より、中学校学習指導要領の完全実施はその翌年度からとなりますが、文部科学省はすでに中央教育審議会に対して、次のような内容を含む新学習指導要領の先を見通した教育の在り方について令和元年4月に諮問を行っています。中心となる四つの事項は、①新時代に対応した義務教育の在り方、②新時代に対応した高等学校教育の在り方、③増加する外国人児童生徒等への教育の在り方、④これからの時代に応じた教師の在り方や教育環境の整備等ですが、その中にこれらの社会を示す言葉として「Society 5.0」を用いています。

「Society 5.0」は、日本府が科学技術基本法にもとづき提唱する未来社会のコンセプトです。内閣府が示す資料を要約するならば、「Society 5.0」を用いています。

ociety 1.0 狩猟社会」「Society 2.0 農耕社会」「Society 3.0 工業社会」「Society 4.0 情報社会」に続く新たな社会を指すもので、IoT (Internet of Things) で全ての人とモノがつながり、あらゆる知識や情報が共有され、今までにない新たな価値を生み出すことで、さまざまな課題や困難を克服できる社会を意味しています。また、AIによって必要な情報が必要な時に提供されるようになり、少子高齢化、地方の過疎化、貧富の格差などの課題が克服され、サイバー空間（仮想空間）とフィジカル空間（現実空間）を高度に融合させたシステムにより、これまでの閉塞感を打破し、希望のもてる社会、世代を超えて互いに尊重し合える社会、一人一人が快適で活躍できる社会となるとしています。

このような「Society 5.0」の社会に向けた教育の在り方として、同諮問では「STEAM教育」をキーワードとして取り上げられています。令和元年9月4日に開催された

中央教育審議会教育課程部会の資料では「STEAM教育」を「Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics 等の各教科での学習を、実社会での課題解決に生かしていくための教科横断的な教育」と定義しています。「STEAM教育」における「Art」は、科学的な基礎とともに、批判的思考を養い、技術や工学を応用して、創造的に現実社会に存在する問題に取り組むこととされ、具体的にはデザイン思考に限らず芸術と理数系の学びの融合が重視されています。すでに、理数系の学びに創造性を組み入れた実験的な教育の取り組みや、スポーツと数学と芸術を柱とする先進的な学校教育の事例などもあります。

しかしながら、「STEAM教育」における「Art」の意味や真価については、まだこれからとも言えます。現段階において、美術科の学びを担当する我々美術教師自身が、その学びの意味や価値を理解しているとは言い難い状況にあります。しかし、美術教育や芸術教育への期待は、

日々高まってきているのです。

造形的な見方・考え方

新学習指導要領では、全教科に渡って、各教科の学びの本質が「見方・考え方」として整理されました。小学校図画工作科、中学校美術科、高等学校芸術科美術及び工芸、高等学校美術科は、一貫して「造形的な見方・考え方」を働かすことが関係教科・科目の目標に位置づけられています。中学校美術科における「造形的な見



方・考え方」について『中学校学習指導要領解説美術編』では、〈美術科の特質に応じた物事を捉える視点や考え方として、表現及び鑑賞の活動を通して、よさや美しさなどの価値や心情などを感じ取る力である感性や、想像力を働かせ、対象や事象を造形的な視点で捉え、自分としての意味や価値をつくりだすことが考えられる。〉と示されています。

前述の技術立国を目指し、理数教育を専門とする人々が、自らの教育に「Art」を加える必要性を意識するのは、「造形的な見方・考え方」に込められた「感性や創造性を働かせ、自分としての意味や価値をつくりだすこと」にあると言っても過言ではありません。科学技術教育では、物事を分析的に理解し、理論を組み立て、誰もが共通して理解できる真実にたどり着こうとする技法を中心とするあまり、自らの目的や思考の方向を見失い、結果として新たな展望を見出せない閉塞感が生じるという現象が報告されています。

最初に自身の感性や創造性があり、

そこから自らにとつての意味や価値をつくりだすことこそ、AIが人類の思考を超えようとする今、人間本来の根本的能力として再認識されているのです。

美術教室に新しい風を

美術や芸術での学びが必要とされている時代とはいえ、現在の美術の授業がそのままではありません。今回の学習指導要領改訂のキーワードの一つにカリキュラム・マネジメントがあります。これは、社会に開かれた教育課程による実践を展開するときに欠かせない視点でもあります。美術教室での学習が本当に社会の要請に応え得るものであるのか、2030年の社会を生き抜く生徒の力となっているのかなどの視点は重要です。そしてPDCA（Plan 計画、Do 実行、Check 評価、Action 改善）によるカリキュラムの検討は、我々の責務でもあります。美術教室の中だけで意味や価値のある知識や技法はもろのこ

と、自らの意味や価値をつくりだすことを軽視した授業では、「Society 5.0」の社会を想定した学びや「STEAM教育」が求める「Art」に対応することはできません。感性や創造性が働く、新しい風が吹く美術の授業を考える時にあります。

平成30年11月より、芸術教育は文部科学省から文化庁に移管されました。もちろん教育課程などの学校教育全体に関わることにについては文部科学省が主導しますが、音楽、美術、工芸、書道などの教科・科目の内容等については、文化庁が担当することになります。その具体的な動きとして「芸術系教科等担当教員等研修会」が文化庁の主催により令和元年10月から、全国芸術系大学コンソーシアム（全国の芸術大学、美術大学、音楽大学等56大学が加盟）により実施されています。このことは、中学校美術科の教科の目標を例にとるならば「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」の育成を目指すことも連動して考える必要があります。すなわち、文化

は一握りの天才的芸術家やデザイナーによってつくられるものではありません。文化の主体者は一般の人々であり、その多くの人々の望みや希望に形を与えるのが芸術家やデザイナーであり、その文化を育てるのもまた一般の人々です。子ども達やがて文化の主体者となるべく育つことこそ、豊かな文化にあふれた平和な社会の発展へとつながるのです。

近年、難解な現代美術を中心とするアートフェスタに、人々の関心が集まり、多くの人々が参加しています。このことをどのように捉えるかは、さらなる分析が必要ですが、単なる流行や観光との関連として見ることはできません。これまで美術館の中に鎮座する作品を静かに眺める鑑賞から、その鑑賞スタイルが大きく変化してきていることは、まぎれもない事実です。高尚な趣味の世界であった芸術が「アート」に名前を変え、美術鑑賞とは縁遠かった人々が、身近な課題やテーマを題材としていることへの親近感をもち、自ら参加するアートワークショップでの

充実感を得るなど、社会における美術文化に大きな変化が生じてきているのです。美術教室の窓から入ってくる新しい美術文化の風を、教室の学びに取り入れることが重要な課題です。

SDGs

SDGs (Sustainable Development Goals 持続可能な開発目標) は、平成27年9月に国連で開かれたサミットの中で、国際社会共通の2015年から2030年までの「持続可能な開発のための2030アジェンダ（議題）」が採択され、その中核に達成すべき「17の目標」と「169のターゲット（具体目標）」として構成されているものです。政府のSDGs推進本部による「17の目標」は下の図表に示されたものです。「誰一人取り残さない」持続可能で多様性と包摂性のある社会の実現を目指し、2030年を年限としています。そして、今回の新学習指導要領も2030年の社会を生き抜く資質・能力の育成を大きな目標としています。

す。

「17の目標」及びこれに続く「169のターゲット」を見ていくと、これから各国が取り組むべき政策として、技術開発や資金の投入など政治組織として、もしくは産業界を中心にして成果を上げることが重要な目標もあります。その多くはむしろ教育において達成されるべきものです。④の「質の高い教育をみんなに」は無条件のこと、⑫の「つくる責任、つかう責任」、⑪の「パートナーシップで目標を達成しよう」をはじめとして、教育において子どもも大人も意識を高め、学び合うことで実現できることがほとんどです。

明治の初めに、我が国における近代学校教育制度がスタートしたとき、学校から社会は変わりました。富国強兵による西欧列強に追いつけ追いこせの政策下の教育でしたが、学校が社会の先頭を走っていたことも事実でした。教える側にも学ぶ側にも社会を変革しようとする意欲とプライドにあふれていました。しかし、次第に学校は社会の動きから隔離さ

れ、学校の中で成立する論理によって教育がなされるようになってきたのです。その時代を経て今、再び学校から始まる社会改革が可能な時代にあります。いや、求められているとさえ言えます。まず、このSDGsに代表されるような社会理念に関する内容こそ教育において実現されるべきものですし、子ども達がこれから身につけ、開花させるさまざまな資質・能力が、未来に向けた課題を解決する最大の力となるのです。その中でも

我々の美術科への期待はさらに大きなものがあります。造形活動と環境の問題を考え、SDGsの理念を共有した表現や鑑賞の学習も大切です。デザインによる問題解決の体験的学び、社会の美術文化を考え、自ら文化の主体者たるべき鑑賞の学習をいっそう充実させることなど、まさに現代が直面する課題をもとにした美術科の題材開発が望まれます。

繰り返しになりますが、美術

教室の中だけで必要な知識・技能、思考・判断・表現であってはならないのです。子ども達が2030年をどう生きていくのかについて責任をもつことのできる授業実践を目指したいと思います。

※IoT (Internet of Things) … 製品がインターネット経由で通信すること。

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

世界を変えるための17の目標



伝統を受け継ぐ

私は竹工芸を代々営む家の四代目として生まれた。私の曾祖父である初代田辺竹雲斎が竹工芸を始めたのは今から120年前。以降、現代まで歴代の竹雲斎の技術と精神を受け継いでいる。父も母も竹工芸家であったため、幼少時の遊び道具は竹の水

鉄砲や弓矢だった。東京藝術大学で現代アートや彫刻を学び、その後に父のもとへ弟子入りした。修行は厳しく、何度もやめたいと思いながらも皆伝かいでん（修行を終える免状）を会得した。

竹雲斎工房には守・破・離と名付

けられた三つの部屋がある。これは伝統を次の世代につないでいく教えである。「守」は師や代々の教え、技を守り、真の格を会得すること。「破」は形式をくずし、自由に破の格を目指すこと。「離」は一つの教えから離れ、独自の新しい世界を生み出し確立させること。す

なわち伝統や文化を受け継ぐということは、伝統を取得し、守り、それを打ち破っていかなくてはならないのだ。取得するだけでも大変なことなのに、それを壊し、新しい世界を

創造することはさらに困難なことだ。私は伝統的な花籃はなかんや茶道具、伊勢神宮や宮内庁の宝物を制作しながら、新しい竹の世界への挑戦を続けている。VRなどのテクノロジーとのコラボレーションや車のデザイン、コンセプトの開発も手掛けている。その中で私の「離」の表現の代表作は、竹のインスタレーションだ。世界の異なった場所に行き、その空間に合わせたコンセプトをもち、竹工芸の技術と伝統を用いたサイトスペシフィックアートである。インスタレーションは展覧会が終わると竹の一本一本を丁寧ほどこき、また別の場所で再利用する。作品としての形は無くなるが、材料である竹は循環



四代 田辺竹雲斎

（よんだい たなべちくうんさい）

竹工芸家／アーティスト

東京藝術大学美術学部彫刻科を卒業後、父である三代 田辺竹雲斎に師事し、2017年四代 田辺竹雲斎を襲名。伝統的な透かし編みを軸に、無駄を排したシャープで普遍的なフォルムを実現したこれまでにない新しい花籃は、華道家のみならず、海外でも高く評価されている。また、竹による大規模なインスタレーションを各地で精力的に発表し、現代工芸の可能性を世界に向けて発信し続けている。



Connection (幅 12m) 2019
サンフランシスコ・アジア美術館 [アメリカ] にて展示



していく。現在展示中のトルコのオドゥン・パザル近代美術館（2020年9月上旬まで）で使われている竹は、フランス・パリのギメ東洋美術館（2016年）、ブラジル・サンパウロのジャパン・ハウス（2017年）、アメリカ・NYのメトロポリタン美術館（2017年）、

フランスのショームン城（2018年）など世界の各地を旅してきたのだ。サステナビリティを意識させるインスタレーションの循環は作品の最も重要なコンセプトであり、四代竹雲斎独自の竹工芸の「離」の世界だと言える。

「伝統とは挑戦なり」。歴代の竹雲斎の哲学であり、私の座右の銘だ。伝統とは同じものを繰り返してはいけない。常に新しいものに挑戦し、独自の世界を創り上げなければいけない。未来への挑戦が伝統をつないでいくのだ。

かたちないものから かたちあるものへ



かたち（姿）ないものから、かたち（姿）あるものが生まれる背景には一見、偶然のように見えるものでも必ずどこかに必然性があると私は考えています。

人は衣・食・住において、その必要に応じて意匠を凝らしたかたちをつくってきました。出会いやきっかけ、時代性から新しい意匠が生まれます。それは文化であり、人間が得意とすることです。

私は陶磁器を専門に食器から立体作品まで幅広く制作活動を行っています。土を練り、成形、乾燥、焼成するという一連のプロセスを肌で感じながら制作することを大切にしています。そのプロセスの中では多



Photo by Kaho Kotake

桑田 卓郎（くわた たくろう）

陶芸家／アーティスト

京都嵯峨芸術大学短期大学部を卒業後、2002年に陶芸家の財満進氏に師事。2007年に多治見市陶磁器意匠研究所を修了し、現在は岐阜県土岐市に工房を構えて活動中。大胆かつポップな造形と色彩表現から、他には類を見ない陶芸作品を発表し続けている。伝統的な陶芸の技術を独創的に活用した表現は海外でも高い評価を得ており、世界各地のパブリックコレクションに作品が収蔵されている。

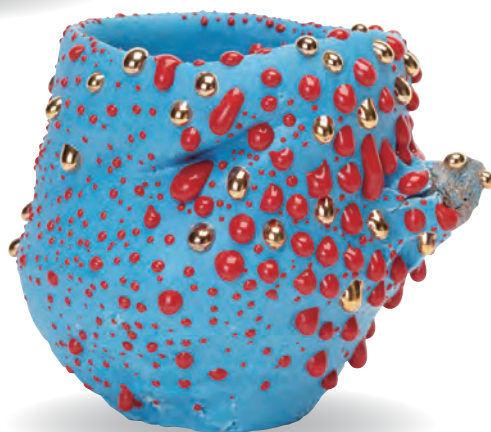
くを選択があり、そして感動があります。

全く同じ大きさ、フォルムのご飯茶碗を、硬さの異なる土（粘土）でつくろうとすると全く異なるご飯茶碗になります。同じ制作方法をとっても、厚みや重さ、フォルムなど、どうしても雰囲気異なるものになるのです。その中で自分が本当によいと思う、感動するポイントを見つけた瞬間、はじめてかたち（姿）あるものになると私は考えています。

土（粘土）だけでも、可塑性や粒度、色が変わるなど気が遠くなる程、多くの選択肢があります。しかし、その全てを試すのではなく、出会いやきっかけ、好き嫌い、得意不得意など、



きみどり げしょうはっきんさいかい りんぎしのわん
黄緑化粧白金彩梅華皮志野坑
(高さ 14cm) 2011
Photo by Yasushi Ichikawa
©Takuro Kuwata,
Courtesy of KOSAKU KANECHIKA



ちゃわん
茶碗 Tea bowl
(高さ 13.5cm) 2013
Photo by Kenji Takahashi
©Takuro Kuwata,
Courtesy of KOSAKU KANECHIKA



©Takuro Kuwata



Untitled (高さ 288cm) 2016
Photo by Robert Glowacki
©Takuro Kuwata, Courtesy of Alison Jacques Gallery

作者の個性が助けてくれます。
素材やプロセスに触れ、自分の意思を投げかけ、それに対するはね返りの声を感じながらの作業。この繰り返しによって、素材と関係を築く事が大事だと考えます。とても時間がかかることですし、こちらの意思の投げかけに対してのはね返りの声を自分自身が聞きとれる態勢でなければなりません。聞き逃すと対話にはなりません。
現代ではインターネットの普及によって、便利に情報収集ができるようになりました。動画サイトなどで

追体験、アイデアの共有が可能になりました。しかし、便利になる一方であたかも自分が発明したかのような錯覚に落ち入ってしまうことも少なくありません。
便利になった分、人間の動物としての感覚や機能が退化しているのではないかと、自分を含め、そう考えてしまいます。便利さには副作用があります。便利さを上手に取り入れ、自分のかたちあるものをつくることのできれば現代から未来につながるかたち(姿)になるのでは…と考えます。

祇園祭

山鉾風流と巡行[※]
やまほこふりゆう

ユネスコの無形文化遺産にも登録されている、京都祇園祭の山鉾巡行は「動く美術館」といわれているほどにその装飾は立派である。貞観11年（869）に創始され昨年は1150年の節目を迎えた。

^{みこととぎよ}神輿渡御の前ぶれとして巡行する33基の山鉾風流は、室町、桃山、江戸から現在へと約650年の時を経ており、中国や朝鮮の金欄^{きんらん}、絹綴^{きぬつづれ}、絨毯等の高級染織品が充実にしている。

17世紀から18世紀は、ペルシャやインドの真つ赤な絨毯の採用を競い合い始め、町衆が文字通り経済の中心にあった文化・文政期には、西欧フランドル地方のタペストリーをも加えている。この飾毛綴^{かざりけつづれ}は16世紀末

から17世紀の初頭に、ベルギーのブリュッセルで製作された極めて上質な品であり、オランダ東インド会社が徳川政権の中枢に献上したものであったが、化政期には多額^{だいてき}の大名貸の形代として京の町衆が入手したものである。古く享保3年（1718）に函谷鉾^{かんこぼ}前懸に採用したものは旧約聖書のリベカの物語の一節をテーマとしており、これは三代将軍家光に平戸の商館から贈られたものであることが献上品目録に明記されている。

最も近年では昭和60年（1985）に北観音山^{きたかんのやま}が7万5千ドルで購入した見送「日輪鳳凰額唐子嬉遊図」がある。文化大革命の時に、チベットの寺院から放出されたもので紅色が



吉田 孝次郎（よしだ こうじろう）

公益財団法人 祇園祭山鉾連合会
第四代理事長（現：顧問）

武蔵野美術大学を卒業後、同大学造形学部助手を務める。帰郷した後、生家を自らの手で元の町屋の状態に復元改修し、1989年京都生活工芸館無名舎 吉田家（登録有形文化財）を開設。祇園祭の運営と懸装染織品の調査研究に尽力し、2010年祇園祭山鉾連合会理事長就任。2019年祇園祭特別功労者として表彰。



函谷鉦前懸 イサクに水を供するリベカ (271 × 219cm) 重要文化財



北観音山見送 日輪鳳凰額唐子嬉遊図 (246 × 195cm)



半世紀ぶりに復活した還幸祭に伴う山鉦巡行の風景

実に鮮やかである。

思いつくままに名品を数点列挙したが、これらのものも長年の使用で劣化が進む。それらは復元新調という方法で入手当時の美しさをよみがえらせ、山鉦風流の面白を保っている。

私は長らく山鉦行事を仕切る祇園祭山鉦連合会の副理事長として、懸染織品の調査研究に没頭し数多くの発見をすることが出来た。また、高度経済成長期に神幸祭と還幸祭に

伴う山鉦巡行を合体させ、観覧席の収入で各山鉦への補助を実現させた。しかし、この合同巡行は祇園祭の神事として本旨を見失うことにもなっていた。そこで理事長就任を期に旧に復したのである。

半世紀ぶりに還幸祭に伴う山鉦巡行の復活。祭があるべき姿に戻して六年目。いまだにそのことを喜ぶ声はやまない。

※ 山鉦風流：山鉦を華麗に彩る装飾。

これは便利! QRコード

筑波大学附属小学校 教諭 北川智久 (きたがわ ともひさ)

造形のポイントが 動画でわかる

令和2年4月から使われる新しい開隆堂図画工作教科書には、いろいろなページにQRコードが印刷されています。ここにスマートフォンやタブレット型端末のカメラを向けると、すぐに動画や画像が見られます。印刷された教科書誌面の内容に加えて、授業に生かせる情報が手に入るの、とても素晴らしいことだと感じます。

教科書の全学年のもくじの下部に、QRコード一覧ページへの案内があります。



5・6年上のQRページアドレス

<http://krdkrk.jp/h32sz5>

試しにパソコンでこのページを閲覧すると、題材ごとにコンテンツを一覧することができて快適でした。「…/h32sz5」の最後の5は学年の数字です。秋に配本予定の1・2年下はh32sz2、3・4年下はh32sz4、5・6年下はh32sz6で閲覧できました。現行版の教科書題材でも使える資料がたくさん見つかります。

私が特にいいと思ったのは、1・2年下のカッターナイフの使い方の動画や、5・6年上の電動糸のこぎりの使い方の動画などです。子ども達に見せれば、ひと目で安全で正しい使い方がわかる内容です。子ども達は、視覚から得る情報にたいへん敏感です。クイズなどもあり、たのしみながら知識の確認ができます。

2 何を見せて、何を 見せないかは教師の判断

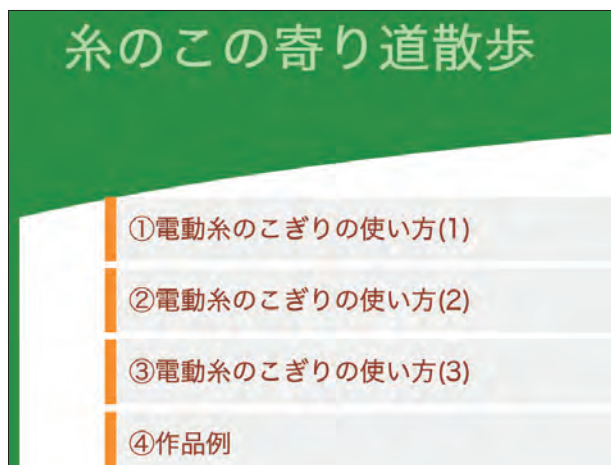
動画を見せればすぐ授業ができる、と勘違いしてはいけません。教師が動画で予習するためだけに使うか、子どもにも動画や画像を見せるかは、教師が選択しましょう。どんな動画も、教師の実演にはかないません。また、子どもが見つけるべきそれぞれのゴールを先取りして見せてしまうことには弊害もあります。QRコードは、あくまでも補助として使うようにしましょう。



私が図工の授業で
「気軽にICT活用」
している方法を
いくつか紹介します。



ページの最後に QR コードがついている。



道具の正しい使い方がわかる動画もある。



ちかごろ 気になる...



働き方改革と図工

北海道札幌市立西野小学校
森 久根 (もり ひさね)

今年度「働き方改革」について職場で度々議論がなされ、業務の効率化が図られてきた。その中で自分の勤務時間を考えてみると、定時退勤には程遠く、まだまだ効率化を図っていかなければならない。授業の時間は決まっているので、児童が下校してから退勤するまでの約1時間半をどう使うかが考えどころだ。

しかし、会議や打ち合わせ等の時間を除くと、自分の学級にかけられる時間は、多く見積もっても1時間もない。その時間内に、その日の評価と翌日の授業に向けての教材研究を行う。教材研究は翌日の6時間分を均等割りで計算すると、1教科にかけられる時間は5分程度になってしまう。学年ごとの教員同士で分担しても時間が足りないのが現状だ。

図工の授業の準備は、材料や道具の準備、試作、作品完成後の展示など、時間と手間がかかる。札幌市では、図工専科の先生はおらず、担任が教えている。時間が無い中、

誰でも気持ちよく図工の授業に取り組めるよう、何かできないか。そう考えて、いくつか始めてみた。

まず、図工準備室の整備。道具が探しやすいように、棚の表示を「絵画」「工作」などの分野ごとに色分けし、道具の写真つきで表示してみた。また、各題材で試作した作品に加え、どの学年でも使いそうな空き容器などの身近な材料を少しずつストックしている。ゆくゆくは「とりあえず準備室に行けば何とかなる。」と、みんなが気軽に利用できる場所となることを願って整備を進めている。

他にも、図工室内に道具の安全な取り扱い方の掲示をしたり、職員室のパソコンの共有サーバーに、各学年が展示している作品の画像データを保存し始めたりした。

やり始めると時間はあっという間に過ぎ、働き方改革とは逆行してしまう状態に苦笑しつつも、長い目で見て効率化につながると信じて取り組みを続けたい。



ふるさと教育～愛する野母崎の未来を拓くために～

小中一貫青潮学園 長崎県長崎市立野母崎中学校
御所 美穂 (ごしょ みほ)

私が勤める野母崎小中一貫青潮学園は、長崎市の最南端に位置する長崎県で初めての施設一体型の公立一貫校である。オーシャンビューの校舎は、新しく美しい。生徒用玄関入ってすぐのランチルームから2階に上がる中央階段は宝塚歌劇団ごっこができそうな大きさがある。窓は円形で、さんさんと陽ざしがそそぎ、いたるところに(なんとトイレにも)ベンチがあり、ゆったり過ごせる造りになっている。通勤や通学途中には、世界遺産・軍艦島(端島)を臨む風光明媚な学校である。

しかし近年、野母崎町は人口が減少し、少子高齢化の波が押し寄せている。そのため、子ども達にとっても地域の活性化は重要な問題である。どうすれば我がふるさと野母崎に人が訪れてくれるのか。ふるさと教育として中学生を中心に「のもぎき伊勢エビまつり」へ出店参加するなどの活動を行い、愛する野母崎の未来のために試行錯誤している。

そこで、美術の時間でも何かできることはないかと考えた。まずは、全校児童生徒で「野母崎のよさを伝えるようなTシャツアート」と「青潮学園キャラクターデザイン」に取り組んだ。

「青潮学園キャラクターデザイン」では、全校児童生徒による投票を行った。1位に選ばれたキャラクターデザインは、児童生徒が9年間使うキャリアノートの表紙に抜擢され、シールにもなった。そして7年生(中学1年)で「野母崎にあったらいいな(粘土でつくる特産物)」、8年生(中学2年)で「野母崎のよさを伝えよう(絵文字のデザイン)」、9年生(中学3年)では「野母崎のイメージとは?(錯視や透視図法を使った平面構成)」に取り組んでいる。

みなさん、ぜひ野母崎に遊びに来てください。おいしい伊勢エビや野母んあじ、そして元気な子ども達が待っています！



学内投票で選ばれた青潮学園キャラクター。当時7年生(中学1年生)の作品。



ふくやま

美術館

開館31年目を迎えて
― 地域文化の新たな

創造を目指す ―

ふくやま美術館は、広島県東部に位置し、福山市を中心にした広域圏の美術文化の発展に寄与するとともに、地域の人々をつくる住民参加型の美術館として、1988年11月3日に開館しました。福山城公園とリンクした公園型美術館です。美術館正面には真つ赤なモニュメント、高橋秀「愛のアーチ」があり、シンボルとなっています。年間約20万人が来館し、累計約670万人を超えました。

美術館の設立理念として、四つの基本方針を定めています。①地域に根ざす、②世界の窓として、③現代を見すえ未来を先取りする、④美術と人間にふれる場。当館は、これらの基本方針の実現を目指し、「見る」、「つくる」、「学ぶ」、「ふれあう」場として、多彩で幅広い分野にわたる展覧会事業と、講演・講座をはじめとする教育普及事業、作品収集活動、そして活動を支える重



美術館南側（福山城公園）
高橋 秀「愛のアーチ」 1988 年（鉄に塗装）



美術館東側（福山城公園）
ジョージ・鳶川「蓮の泉」 1988 年（ブロンズ）



エントランス
ジャコモ・マンズー「大きな踊り子」 1974 年（ブロンズ）

要な基礎となる所蔵作品の調査・研究、作品保存など、多角的な取り組みを続けています。

収蔵作品は、現在約3200点（寄託作品を含む）です。日本の近現代美術では、岸田劉生「麗子十六歳の像」をはじめとする、劉生コレクションを核としています。他館への貸出依頼も多く、当館の所蔵品を内外に示すものとなっています。また、一昨年に開館30周年を記念して

購入したマルク・シャガール「青い花瓶」は、近現代ヨーロッパ美術コレクションのなかで白眉となるものです。2018年度からは、福山市教育委員会主導による連携事業として、「10歳の君へ ようこそ美術館プロジェクト」がはじまり、市内の小学校4年生全員（約4000人）が、本作を鑑賞するため毎年訪れています。



ふくやま美術館

〒720-0067
広島県福山市西町二丁目4番3号
Tel : 084-932-2345 Fax : 084-932-2347
Email : art@city.fukuyama.hiroshima.jp

開館時間：9：30～17：00

休館日：月曜日（祝休日の場合はその翌日）、年末年始



展示室／近現代ヨーロッパ美術

城下町福山の文化、 魅力を発信

福 山は、茶の湯を楽しむ人の多い城下町です。その福山の茶

の湯の興隆を支えてきた代表者に福山市名誉市民、松本卓臣氏がおられます。松本氏は、経営者として、また財界人として福山の発展につくされた福山商工会議所名誉会頭であり、表千家同門会備後支部支部長を長年務められ、福山を代表する茶人として、歴代家元や多くの茶人と交流されるなど、福山の茶の湯文化を支えている数寄者です。

2014年には、「斗々屋茶碗 銘深山木」をはじめ、自身の茶道具類100点余を地域文化振興のために松本コレクション

として寄贈されました。その後も今

日まで、本阿弥光悦「黒茶碗 銘軒窓」など7点を寄贈されています。



岸田 劉生「麗子十六歳之像」
1929年（油彩、カンヴァス）

また、2018年には福山市に本社を置く株式会社エフピコの創業者であり、福山市名誉市民の故小松安弘氏が収集された、国宝7口、重要文化財6口、未指定品1口の刀剣コレクシヨンの寄贈をご遺族小松啓子氏より受けました。当館では、これらの作品を有効に活用するため、所蔵品展のみならず、2年に1度の割合でそのコレクシヨンに関連する特別展を開催しています。特に刀剣展は、女性を中心とする昨今の刀剣ブームも追い風となり、全国各地から多くの来館者をお迎えしています。

美 術館ボランティア「くすのき」は、開館当初に発足し、共に歩み続けてきました。美術に関心をもつ方が、美術館の協力者として活動を行っています。

2019年度現在、56名の方が広報、ガイド、発送、イベントの四つのグループに分かれて住民と美術館とのかけ橋となつて交流の場を広げています。

教育普及では、ガイドグループが毎月第2土曜日にラウンジで「やさしいアートガイド」を行う他、申し込みのあった保育園児や小学生の団体へ所蔵品展のガイドも行っています。

美術館ボランティアによる アートガイド



「太刀 銘 筑州 住左 (江雪左文字)」
南北朝時代（鋼）[国宝]



「斗々屋茶碗 銘 深山木」 朝鮮王朝時代（陶器）

参加型美術館として公募展、ワークショップ、実技講座など

当

館では、絵画制作を通して想像力や独創性を育み、たくましく「生きる力」を備えた人間に成長することを願い、2009年度より福山市教育委員会と共同で創設した絵画公募展、ふくやま子ども「生

きる」美術展を開催しています。

また、各展覧会に関連したワークショップの開催もしています。「子ども造形教室」や「親子アート教室」など、子ども達の好奇心をかき立て、自由な発想を十分に発揮できるよう

な楽しい遊びのアート教室を目指しています。

小学生向け、中学生向けに各展覧会ごとのワークシートを作成・活用したり、「対話形式」のアート鑑賞を実践したりするなど、アクティブ・ラーニングにも積極的に取り組んでいます。

その他にも、ふだん美術館に馴染みのない世代にもアートを身近に感じてもらえるよう、さまざまな関連事業など、企画を練っています。

社会人を対象とした長期実技講座を開講して、日本画・木版画・竹工芸・エッチングなどの講座を各10回で開催しています。講座修了後は、修了作品展を発表する場も設けています。



学芸員によるギャラリートーク



ワークショップ「つくろう！ フワフワあおぞら水族館」(子ども造形教室)



ふくやま子ども「生きる」美術展



長期実技講座 竹工芸講座の様子

教材研究 〔小学校〕

キラキラシャボンで

いいぶち いずみ
飯淵 泉

宮城県仙台市立川前小学校

2
年生

絵

4
時間



題材のねらい

泡でさまざまな模様をつくり、できた泡の形や色から想像して、思いついたことを描いて楽しむ。

用具・材料

ペットボトルの空き容器、台所用水切りネット、輪ゴム、絵の具、台所用洗剤、クレヨン、四つ切り画用紙など

評価の観点

- 関** 泡で模様をつくり、絵に表すことを楽しむ。
- 発** できた泡の形や色から表したいお話を見つける。
- 創** 見つけたお話に合わせて表したいものの描き方を工夫する。
- 鑑** それぞれの作品の泡の模様や、自分や友達のお話の面白さを見つける。



底を切ったペットボトルの空き容器にネットを張ったもの。シャボン液をつけて、画用紙と少し隙間を開けた状態で吹くことでダイナミックな泡ができる。

学習の流れ



① ペットボトルの空き容器にネットを張り、シャボン液をつけて、思い思いに画用紙に泡を吹きつける。

② いろいろな泡の模様を画用紙いっぱいにつけていく。1枚目が終わった児童は2枚目に挑戦する。

③ 泡の模様のついた画用紙をいろいろな方向(縦、横、ななめ、さかさま)に回転させて、何に見えるか想像したり、友達と見せ合って話し合ったりする。

④ 泡の形や色から思いついたものや浮かんできたお話を画用紙にどんどん描き足す。

⑤ 作品のタイトルを考え、自己評価をする。できた作品を友達に紹介したり、見せ合ったりしてそれぞれのよさを感じ取る。

本 題材は、シャボンの泡で模様をつくることを楽しみながら、画用紙に写してできた形や色から想像を広げ、思いついたことを表す活動です。



今回はペットボトルの空き容器で泡をつくる方法にしてみました。ストローでつくと、きめの細かい泡ができますが、底を切ったペットボトルにネットを張ったものを使うと、ダイナミックで大きな泡ができます。鮮明な泡の形を感じ、模様ができた喜びや楽しさを十分に味わうことができれば、子ども達の想像もより膨らむのではないかと考えました。事前に教材研究をしてみてわかったことがいくつかあります。

一つ目は、シャボン液の濃度は同じでも画用紙の種類によって、泡の模様のつき方が異なることです。シャボン液をはじいてしまつて模様がうまくつかない用紙があることや、画用紙の種類によって乾燥後の色の出方が異なることがわかりました。

二つ目は、シャボン液の濃度です。水と台所用洗剤の割合が1対1のシャボン液に対しては、絵の具をかなり多く入れないとはっきりした模様が生まれませんで

た。そこで、模様がはっきりと出るように割合を調整し、2Lのペットボトルに数色の液を学年分事前につくっておきました。

その他に、台所用洗剤やハンドソープなど、シャボン液の材料によって色味が変わってくることもわかりました。台所用洗剤はハンドソープより透明度が高くなります。

今回この題材を実践するにあたって、事前に自分自身が試してみることの大切さを感じました。同学年の先生方と「このやり方はどうか」「それならこうではどうか？」など、いろいろ試して、新たな発見をすることは楽しく有意義な時間でした。

実際の泡の模様づくりでは「こんな形ができた!」「見て見て、泡の山ができた。」など、いたるところで子ども達の歓声が上がリ、さまざまな模様の面白さを感じながら活動していました。

泡が乾いた後は、「何が見えてくるかな。」と画用紙をさまざまな方向に動かして見立てを行いました。見立てを行った後は、「泡を生かすこと、泡を塗りつぶさないこと」を助言して、クレヨンで表していけます。思いついたことを話しながら、自由に描き加える姿が見られました。

この題材を通して、子ども達が生き生きと楽しみながら、自己を開放する姿に、造形活動の意義があることを改めて感じました。

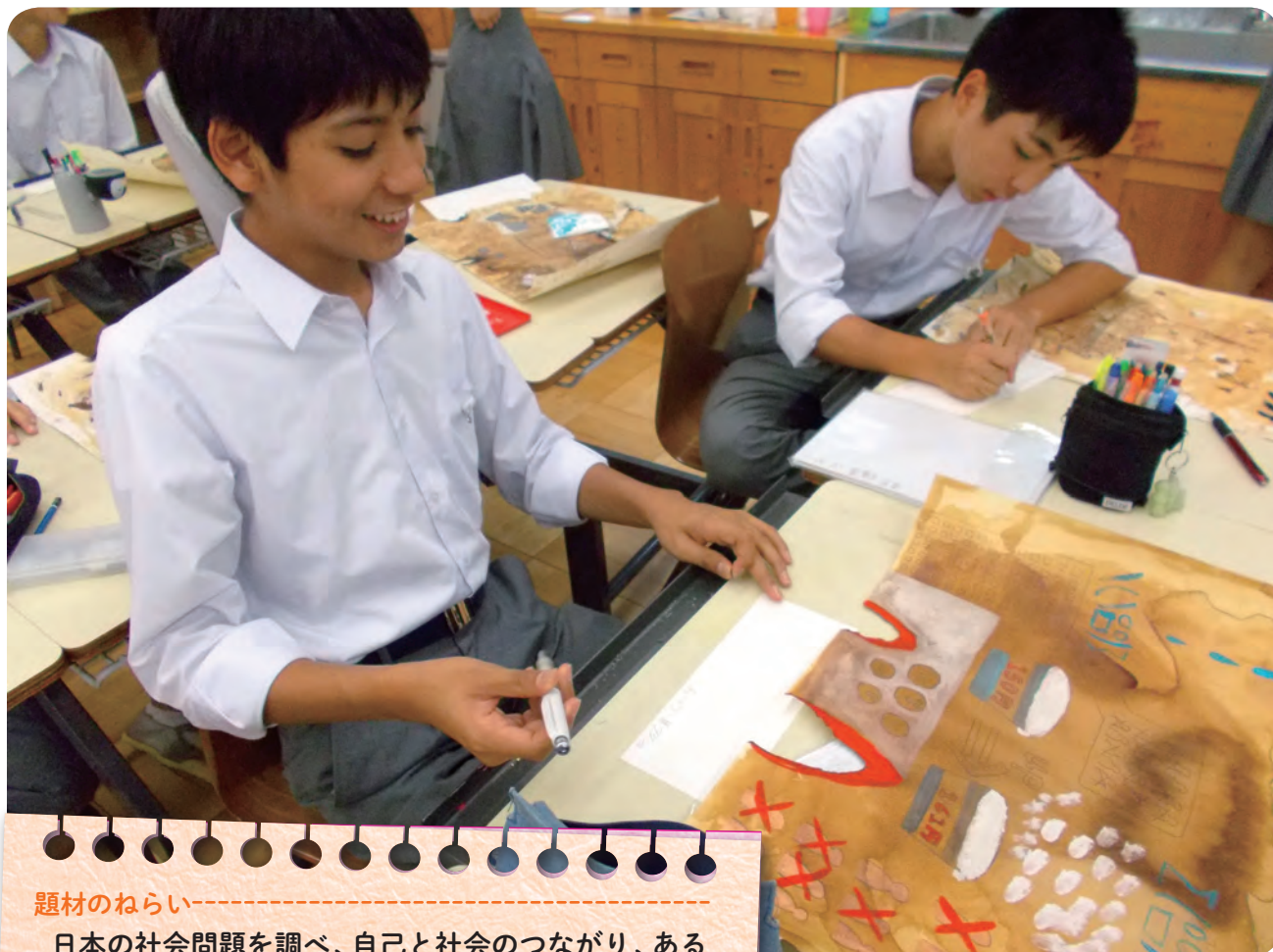
社会問題を描く


 おかもと ひろあき
岡本 裕成

3
年生

繪

8
時間



題材のねらい

日本の社会問題を調べ、自己と社会のつながり、あるいは他者との関係性について考え、資料をもとに作品を制作する。

用具・材料

マーメイド紙(四つ切り)、コーヒー、紅茶、鉛筆、アクリル絵の具、メディウム、ニス、ライター、写真、廃材など

評価の観点

- 関** 日本の抱えている問題や、他国との関係、身近な問題に興味をもち、制作に取り組む。
 - 発** 主題を生み出し、資料からフォルムを単純化、強調化、抽象化しながら構想を練る。
 - 創** 主題を鑑賞者へ伝わりやすくするために、支持体や描画材料を工夫して表現する。
 - 鑑** さまざまな作品の表現方法に触れ、社会問題に対する自分の考えや思いを視覚的に表現する方法について、幅広い見方、考え方を学ぶ。



晩婚化（代理出産）を
取り上げた作品。

環境強化 代理店長
少子高齢 社会への影響。
固定電話にはどのような問題。
高齢者が住んでいるのかという事から建物の状態
交通に何か影響があるのか
どうな行動を起すにしようのか。

学習の流れ

- ① 作家作品の鑑賞を通して、余白やミクストメディアの表現について知る。
- ② 資料を集め、アイデアスケッチを行いつつ、作品の主題を明確にしていく。
- ③ マーメイド紙に、コーヒー、紅茶、絵の具などを用いて加工を施す。
- ④ アイデアスケッチをもとに、作品を制作する。
- ⑤ 完成した作品に、絵のコンセプトが書かれたワークシートを添付する。
- ⑥ 作品を掲示し、互いに鑑賞し合う。

本

題材は、生徒が自己と社会のつながりから、描くことの理由を見出し、主題を生み出していくことをねらいとした題材である。

授業の導入では、「社会問題を描く」日本の現状報告レポートを制作する」というわけではないことを伝え、生徒一人一人に対し、「今の自分はどんな社会問題に興味をもち、どんなことを社会に向けて伝えていきたいのか」と投げ

かけた。次にいくつかの作家作品を紹介し、生徒たちの平面作品に対する見方や考え方を広げるように努めた。

まず紹介したのは、余白の美を感じさせる作品群である。たとえばアンドリュー・ワイエス「1946年の冬」は、父を失った悲しみの中で制作されたと言われている。一人の少年が坂を駆け下りている周囲には草原が広がっている。画面の余白に注目させ、そこに作者の心情やメッセージが込められていることを伝えた。その後、アンゼルム・キーファーや三瀬夏之介の作品のように、支持体に意図的な傷や硬い物質が盛られた作品は鑑賞者にどのような印象を与えるのかについて話をしたり、シュルレアリスムやポップアートの絵画など、現代社会の問題を特異なかたちで表現している作品を紹介したりと、生徒達の作品が写実性を重視した作品や説明的な作品に偏らないようにした。

絵画制作の段階では、最初にマーメイド紙の加工から始めた。生徒は、自分の考えた作品のコンセプトに合わせて、持参した紅茶のパックやコーヒー等で紙を染め、タオルや霧吹きでマチエールをつくり、その上からメディウムをのせる、穴を開ける、燃やす等の加工を施した。制作が進む中で、当初に掲げていた主題やコンセプトが曖昧になってくる生徒がいたため、個別に話をしたり、作品を回収した際に絵の裏にコメントを書いて返却したりすることをくり返

して完成に向かっていった。

今回は自分の設定した主題に対するふり返りをより明確にするために、コンセプトを書いたワークシートも作品の一部として、絵に合わせた装飾や加工を施し、作品に添付した。ワークシートには理想的な答えよりも、現時点での自分の率直な意見を書いたほうが、絵の解説として自然なものになると思う、あまり問題の実態について興味がもてなかった生徒には、正直に今の自分の心境を書かせるようにした。

完成後は、校内に作品を掲示し、互いの表現の工夫を鑑賞し合うとともに、さまざまな社会問題への理解を深めた。生徒の中には、日本の社会問題にとどまらず、世界を視野に入れ、人権、性、暴力、高齢化社会などの問題を扱っているケースもあった。

本題材をきっかけに、世の中のさまざまな問題を身近なものとして捉えてもらえるとうれしいと思う。





会場づくりにあたっては、学年担当の先生方や子どもたちにできるだけ任せて、子どもたち自身でつくりあげるようにしています。



東京都目黒区立上目黒小学校

展覧会のコンセプトを図工専科の福岡先生にお聞きしたところ、「展覧会は、子どもたちの巧拙の比較や、先生の指導の結果としての会場の華やかさではなく、普段の子どもの姿を想像して見てもらえるようなものにしたいです。昨今は、アートなムードを画一的に模倣させた作品が評価されがちです。参観される方には、子ども自身が生成した価値を大切にしながら作品を見ていただき、表現されたものを作品の多様性としてそれぞれに共感してもらいたいと考えています。」とお話されていました。



学年を越えて作品を見ると、いろいろな発見があります。



子どもたちが作品を製作している様子を入り口近くの大きいスクリーンに映し出しました。