日文教育資料［図画工作・美術］
フォルム　No.307

# 形
forme

［特集］
## つながる九年間

日文の実践事例、教科情報
詳しくはWebへ！ 日文 検索

未来をになう子どもたちへ
日本文教出版

# 开+彡

Nr.07

かたちについて、ここで、あらためて。

concept & design: Kazuhisa Yamamoto (Donny Grafiks)
movie: Daisuke Kitayama (THREE IS A MAGIC NUMBER Inc.)
sound design: Yasuyuki Sasaki

さういふ言葉で言へないものがあるのだ
さういふ考方に乗らないものがあるのだ

さういふ色で出せないものがあるのだ
さういふ見方で描けないものがあるのだ

さういふ道とはまるで違った道があるのだ
さういふ図形にまるで嵌らない図形があるのだ

さういふものがこの空間に充満するのだ
さういふものが微塵の中にも激動するのだ

さういふものだけがいやでも己を動かすのだ
さういふものだけがこの水引草に紅い点々をうつのだ

高村光太郎『激動するもの』

 photo: Tada(YUKAI)

ONLY
DAYS
Starburst
Krunch
Treasures

アートは現実をそのまま映し出すべきではない。
―アンドレアス・グルスキー

99cent［写真／ 197 × 327cm］ 1999 アンドレアス・グルスキー［1955 ～］
©Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais / Philippe Migeat/distributed by AMF
©Andreas Gursky/VG BILD-KUNST, Bonn&JASPAR, Tokyo, 2014 Courtesy: Sprueth Magers Berlin London

特集

# つながる九年間

小・中あわせて九年間。そのそれぞれの学年で、その年代に必要な学びや、その年代にならないとできない学びがある。今回は、現行の学習指導要領の作成に携わった奥村高明先生と村上尚徳先生、さらに中学校教諭の小泉薫先生、長尾菊絵先生を交えて語っていただいた。

## 新しい教科書を見て

**小泉**　小学校ではいよいよ四月から新版の教科書が使用されますね。現行の学習指導要領の作成に携わった奥村先生、村上先生からご覧になって、新版教科書の内容はいかがでしょうか。

**奥村**　新版の図画工作の教科書を拝見しましたが、これはまさに現行の指導要領を余すところなく具現化した教科書だと言えるのではないでしょうか。指導要領の発表からすでに六年が経過し、ある程度「こなれた」ところで出るという、そのタイミングがよいんでしょうね。改訂されてすぐの教科書から、さらによい内容に仕上がっています。

**村上**　教科書の中に、図画工作で子どもたちに身に付けさせたい力が作品や子どもが活動する姿で描かれていますから、先生方も授業がつくりやすいのではないかと思います。

**小泉**　では中学美術の教科書についてはいかがでしょうか。美術1はアメリカの美術家、レッド・グルームスの作品と、それを見つめる子どもたち。美術2・3上は上村松篁の日本画「孔雀」。美術2・3下は「アーク・ノヴァ」という可動式コンサートホールの内観ですね。これは建築家の磯崎新と彫刻家のアニッシュ・カプーアの協働によってつくられたものだそうです。

**奥村**　見ていただくと分かるんですが、「人を感じる」表紙なんです。美術1の表紙には子どもが写っていますが、美術2・3には子どもの姿がありません。でも、見上げているような、見つめているような「人」が感じられます。ちゃんと温度があるんですね。

**村上**　ただ鑑賞するのではなく、作品に込められた思いを想像し、感じ取ることができますね。中学生から遠い作品ではなく、親しみやすい作品であることが強いと思います。

**長尾**　特に美術2・3下の「アーク・ノヴァ」の写真は、とても美しいけれど一見しただけでは何なのか分からない、造形のおもしろさがありますよね。

**小泉**　「アーク・ノヴァ」は東日本大震災の復興支援のためにつくられたものなんですね。

**奥村**　あれから四年が経ったものの、震災は生徒たちの中にも未だ生々しい記憶として刻まれているはずです。そうした実感を伴って捉えやすいストーリーを内包している写真だということに意味があるんですね。教科書を覆う単なる飾りではなく、教材として使える表紙だと思います。

## 「三分冊」の有意性

**村上**　そしてやはり、三分冊であること。これが大きい。子どもの発達に寄り添った教科書であるということは、何より大切なことだと思います。

**小泉**　日々、生徒たちの作品を見ていて感じるのは、作品は生徒たちの心の成長を映す鏡なんだなぁということですね。成長につれて作品も変化していくのがおもしろいと思います。

**村上**　中学三年生にもなると、技術はもちろん上達しているでしょうけれど、そ

# 題材に見る資質能力のつながり

小学校での活動を通して学んだ知識や発想、技能は、すぐに生かされるとは限らない。しかし領域・分野を越えてそれらの能力は発揮され、中学生らしい発想や、表現の工夫となって作品に表れる。六年間の図画工作と三年間の中学校美術の学習は、非連続的な形ではあるが、確かにつながっている。

9

## 中学校三年生での学び

2・3下「暮らしを心地よくするインテリア」

桃太郎に登場する犬・猿・キジを模したキーフック。木だけでなく、ナットやボタン、紐といった身辺材をそれぞれの動物の特徴に合うように活用している。木材の細やかな加工や、その発想の面白さに中学三年生らしさが表れている。

8

7

6

## 創造的な技能

5・6上「糸のこスイスイ」

電動糸のこぎりを使って自由に切った板材を組み合わせて立体をつくる。いくつもの形に切り分ける中で、電動糸のこぎりや紙やすりといった用具の使い方を経験的に学び、意図に応じた使い方ができるようになる。

5

4

3

## 発想の広がり

3・4下「おもしろアイデアボックス」

段ボール箱の形を利用しながら、生活で使える楽しい箱をつくる題材。箱の機能だけでなくそこに楽しさという遊び心を加味した発想が求められている。

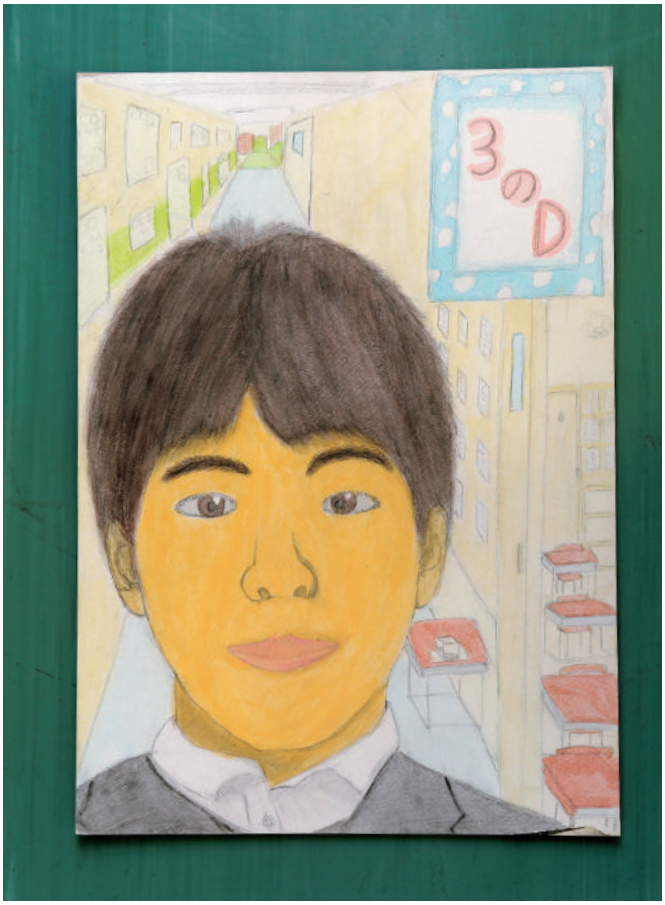
2

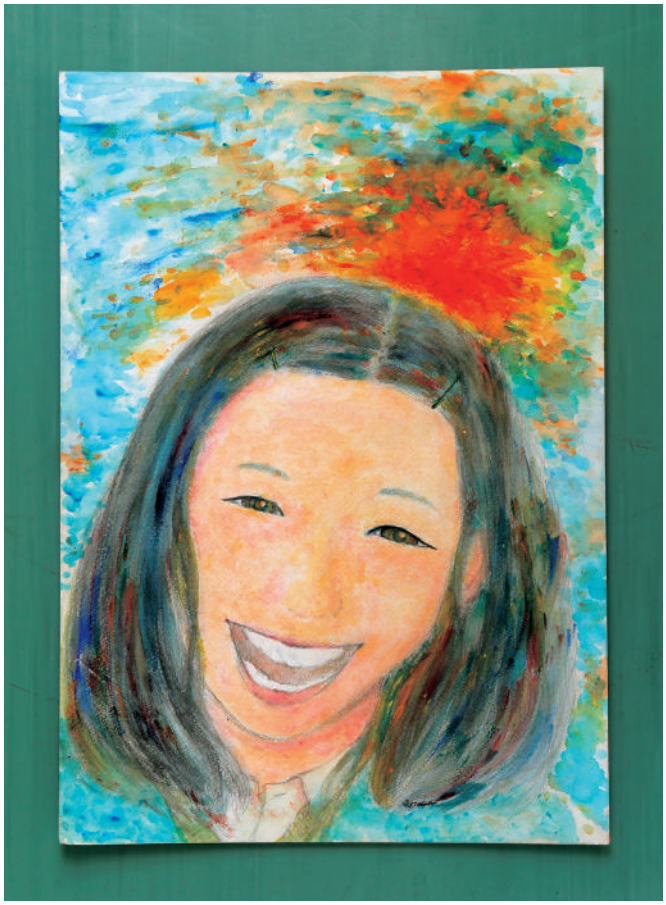
1

## 材料の経験

1・2下「ざいりょうからひらめき」

造形遊びをする活動だけでなく、小学校では材料に全身でかかわる経験をする。本題材では、たくさんの身辺材に触れ、その形や色、質感などから思い付いたことを作品に表す。



れ以上に見る視点や考える視点が深まります。そして、物事の表面だけでなく内面的なものも大切にするような心の成長も見られます。高校受験を控えてさまざまな葛藤があり、自分の将来や生き方などにも関心を深める時期です。中学三年生にならないと身に付きにくい力や、理解しにくい価値観などがあるんですね。それは大人になっていく上で、とても大切なものなんです。

## 「笑顔の自画像」の裏に

**小泉**　「中学三年生ならではの表現がある」ということを実感された例ということで、長尾先生に中学三年生の自画像作品をお持ちいただきました。

**村上**　この作品群は、どのようなねらいを持って制作されたものなんでしょうか。

**長尾**　これは「手紙～十年後の自分へ」という題材名です。十年後の大人になった自分が見たときに「頑張ろう！」と思えるような今の自分を発見して描きましょうと投げかけました。人間は多面的な存在です。過去の自分が未来の自分を励ます、そんな一面を自分の中に発見してほしくて取り組みました。実は他の先生の実践の題材名を真似したことがあるのですが、その時は子どもが全然のってこなくて。教師が魂から発した言葉なのかどうか見抜いているんですね。すぐ「手紙」に戻しました。

**奥村**　静かだけれど強い目が描かれていますね。抑えきれない熱情のようなものが画面から伝わってきます。またこの笑顔もすばらしいですね！　十年後の自分は、この花のような笑顔を見ることで頑張れるはずだと、今現在の彼女は感じているということですね。

**長尾**　この生徒は少し暗い色彩を使うことが多かったんです。

**小泉**　この自画像を見る限り、そうとは思えないですね。

**長尾**　彼女は美術部員でして「私は部活ではマンガを描きたいんです」と。私が「他にもいろいろやってみない？　マンガの表現も深まるよ？」と提案してもなかなか乗り気になってもらえなかった。

**小泉**　何が彼女を変えたのですか？

**長尾**　三年生が部活を引退した秋、話がしたいと言われて……。

## 「自己開示」を促すために

**長尾**　「先生は私たちのことなんか、どうでもいいんだと思ってた……」と泣かれてしまって。マンガの活動も認めてもっと応援してほしかったし、デッサンや工芸、共同制作にも挑戦してみたかったけど、言い出せなかったんです。私はこの子の本心に気付けなかったんです。たくさん話をして、真っ赤な目で「スッキリした！　先生と話せてよかった。これで受験も頑張れる」と言ってくれたとき、今までこの子の心の動きに寄り添えなかった不甲斐なさと、分かり合えたうれしさとで、私も泣いてしまいました。

**奥村**　そんな壁を乗り越えたからこそ、この笑顔なんですね。

**長尾**　はい。あ、それだけではないと思いますが（笑）描き方や色彩もガラッと変わって。筆だけでなく、指も使ってさ

学習指導要領では「第２学年及び第３学年」として目標と内容が示されているが同時に、「各学年段階で必要な経験などを配慮しながら、それぞれの学年にふさわしい学習内容を選択して指導計画を作成」することが解説で示されている。

中学三年生は進路を選択する年であり、いやがおうにも自分自身と向き合うことになる。自画像を描く題材で生徒たちは、言葉にならない様々な思いや感情を、形、色彩を通して自分の姿に表す。一人ひとりが社会や世界とのかかわりの中で生きる自分を見つめ、想像しながら自分の姿を形づくる活動はそんな時期にこそふさわしい。

まざまな色を塗り込めていて、描いているときも笑顔でした。このキラキラした笑顔の自画像を見るたび、嬉しいような申し訳ないような気持ちになります。あらためて美術教師の役割……生徒の表現を引き出すため、彼らが存分に自己開示できる題材を選んだり、環境をつくったりすることの大切さを思います。

**奥村**　そうした背景を伺うと、ますます中学三年生で自画像に挑むことの意味が感じられますね。

**村上**　これらの作品は、中学三年生という不安定な、思春期真っ只中の生徒だからこそ描けた自画像だと思います。二年生では……やはりこうは描けなかったでしょうね。

**小泉**　題材の適時性が重要だということですね。

**村上**　ええ、だからこそ中学美術の教科書は、発達に合わせて三分冊であってほしいと思うんです。それぞれの学年に適した題材を選んでいくことで、生徒たちの学びは確実に深まっていくはずです。

**奥村**　それはもちろん、小学校での学びについても言えることですね。小学校の六年間と中学校の三年間、合わせて九年という長いスパンの中で、日々成長を続ける子どもたちの実情を丁寧に見取り、題材を選択していくことが求められていると思います。

**奥村高明**　おくむら・たかあき
聖徳大学教授、前文部科学省教科調査官・図画工作

**小泉薫**　こいずみ・かおる
お茶の水女子大学附属中学校副校長

**長尾菊絵**　ながお・きくえ
東京都西東京市立ひばりが丘中学校主任教諭

**村上尚徳**　むらかみ・ひさのり
IPU・環太平洋大学教授、前文部科学省教科調査官・美術

# 研鑽

## CGAT展

文　首藤友子（大阪府松原市立松原第四中学校）

### 子どもが活動する姿を発信する

一月十九日から二五日、大阪のこども美術館スカイミュージアムで「CGAT展図工の時間・美術の時間」を開催しました。CGAT* とは「図工・美術の先生の肩肘はらない集まり」の意味で実技研修や題材研究などを中心に活動しています。展覧会では、子どもたちの感性が輝く図工・美術の時間の様子を、教育関係者だけでなく一般の方にも見ていただくことを目的とし、作品だけでなく、授業の様子をポスターにして展示します。

第三回を迎えた今回は、七百名弱の幅広い層の方々に見ていただけました。出展側にとっては、今回は小中学校だけでなく高校や支援学校、大学の先生方も出展してくださり、異校種連携も深めることができました。自分の授業をポスターやキャプションにまとめることで授業や題材を振り返り、授業力向上に結びつける手掛かりになりました。

今後も多くの先生方に、気負わず参加していただきたいと考えています。

会場では映像の展示も

*CGAT = Comfortable Gathering of Art Teachers

# 「場の設定」

## ねんどの活動編

文
名達英詔
北海道教育大学 旭川校 教授
イラスト
後藤恵

ねんどは直接触れて表現することができる材料です。子どもは、ねんどと交わる中で、材料を介し、身体全体の運動と感覚を働かせ、思いを生み広げることを体験していきます。

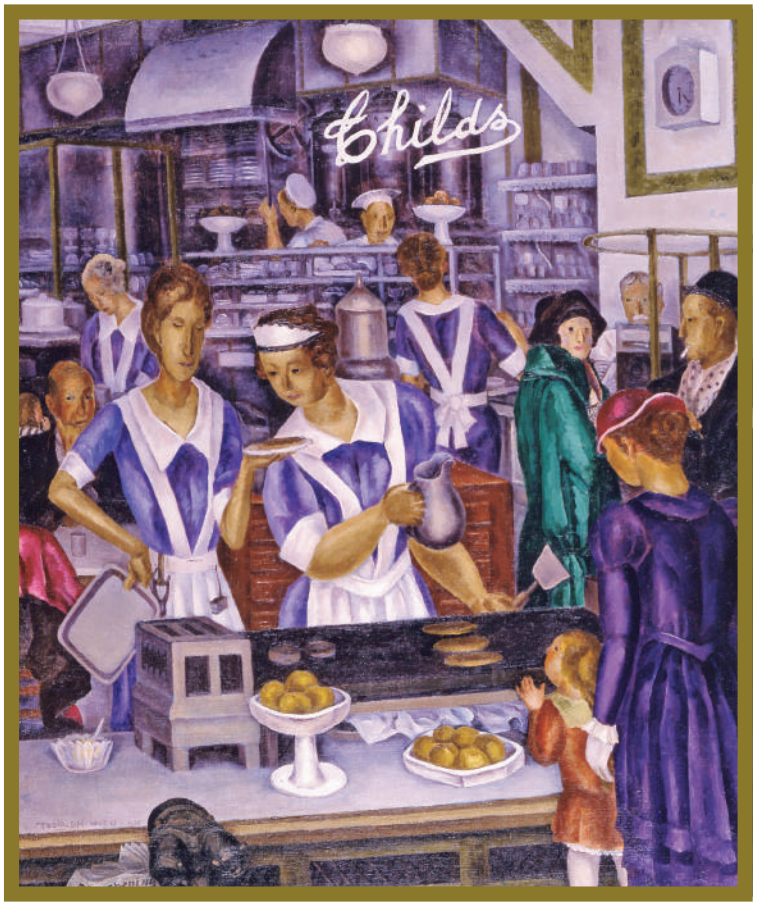
授業づくりに際しては、そうしたねんどと子どものかかわりを豊かに醸成する場を設定したいものです。

### 立つ？ 座る？ 座りこむ？

子どもの姿を思い浮かべてみましょう。ねんどが机の上にあるのと床の上にあるのとでは、立つ、椅子に座る、床に座りこむといったように体勢も変化し、体重のかけ方や身体の動く範囲、動かし方も変わることが予想できます。ねんどを押しつぶす、持ち運ぶ、じっくり腰を据えて形を整えるといったように様々な試みを子どもはしますが、場の設定によってかかわり方に影響がでることがわかります。子どもとねんどの関係を支え促す場の働きに着目することで、場を設定する際のヒントが見出せます。

### いろいろな見方も広げたい

ねんどは立体として様々な方向から眺めることができます。視線の高さや広がり、移り変わりなどを予想して作業場所を用意する、周囲にゆとりをもたせて子どもの動きをスムーズにするといった手立てをすることは、見方や考え方の広がりを促します。また、互いの作品を見合いながらつくる場所や、合作に挑戦できる場所を設定することもよいでしょう。




# 之ル目ル 先ず見る

第十回

## そう、まず見る。でもどこを？

ひとまず、作品について全く予備知識がないという条件から始めてみましょう。子どもが美術館に来るときと同じ条件で――。

レストランが描いてあるね。さて、絵に描かれている時間帯はいつだろう。お昼？ うん、そう思うよね、ランチかな。夕方だと思った人はどうして？ おお、よく気が付きました。時計がありますね。六時二〇分くらい。早朝ってことはないだろうからきっと夕方だね。季節は、働いてる人は半そでだけど……そう、コートの人がいますね。寒いんだ。

右下に赤い服の子どもがいます。何を触っているでしょうか。ええっ、鉄板？ 火傷しちゃうよ。もうわかった人がいるようだけど、ここで上の方も見てみよう。白い文字があるね。これは……いやサインじゃないんだ。「チャイルド」。このお店の名前。これはどこに書いてあるの？ お店の中に浮かんでる、わけじゃない。そう、ガラスに書いてあるんだね。この子どもはガラスを触ってたんだ。この絵の中にガラスはたしかにある。描いてないのに描いてあるんだ！ 人がいっぱいいるけれど、二人だけお店の外にいるんだね。

じつはもう一人、外にいるんだけど、わかるかな。そう！ この絵を描いた画家。画家は絵の中に登場しないけど、どこから見て描いたのかってことはわかるよね。

今度は、この絵の中に隠された丸と四角と

チャイルド洋食店　［油彩・キャンヴァス／91.3 × 76cm］1924　清水登之［1887 ～ 1945］　府中市美術館蔵

三角を探してみよう。たくさんあるよ、ここにも、そう、そこにも！ ほとんど冷たい色で描かれた絵でもにぎやかに見えるのは、形がリズムをつくってるからなんだ。あ、左端の紫と右の女の人の帽子は同じ色だ！ こうやって絵のバランスをとってるんじゃないかな。

――私たちが最も陥りやすい、もったいない見方。それは、作品を内容（物語）だけで判断する見方です。その観点だと、静物画や抽象画にはアクセスできなくなる。映画でも小説でも、感銘を与えるのはストーリーだけではないでしょう。言葉づかい、場面の切りとり方、つなぎ方。何より表面に見えている要素を、丁寧に拾うことです。それはすなわち、制作過程に迫ることでもあるわけです。

その上でもちろん、作者の状況や別の作品など、情報が増えるごとにひとつの作品が教えてくれることは膨らみます。ちなみに作者の清水登之は、芸術の都といえばパリだった時代、労働者としてアメリカに住み、制作した画家です。これは彼がレストランを外から描いた理由と関係するのかもしれません。

ではもうひとつ、野口謙蔵の作品はどうでしょう。季節は？ 時間帯は？ 画家はどこから見ているのか？ 色と形の呼応関係は？ 視点は無数にあります。物語の解釈に急ぐ前に、観察から始めてみる。そして作品から目を逸らさずに、連想と想像を働かせる。そうすれば、ぐっと絵が「見えて」くるはずです。

成相 肇　なりあい・はじめ
東京ステーションギャラリー学芸員。一九七九年生まれ。府中市美術館学芸員を経て、二〇一二年から現職。主な企画展に「石子順造的世界」、「ディスカバー、ディスカバー！ ジャパン」など。

梅干　［油彩・キャンヴァス／160.5 × 129cm］1929　野口謙蔵［1901 ～ 44］　滋賀県立近代美術館蔵

授業実践

学びのフロンティア

小学校向き

# わくわくずこうディ

## 材・友・先生とつむぎ合う全校造形の日

長野県茅野市立永明小学校　小林一博

### 楽しい図工の時間を願い

図工の授業において、子どもたちは、自分の思いや願いを大切にしながら自分なりの形や色でかいたりつくったりしています。つくりだした形や色について友だちと話したり表現に見入ったりしています。こんな子どもたちの姿に、図画工作科の目標にある「感性を働かせて」いる具体の姿を心で感じ、みることができます。こんな造形活動の中で働いている「感じる心」や「味わう心」を大切にしていきたいと考えます。

さらに、「造形活動＝コミュニケーションツール」をキーワードに、造形活動を通したつむぎ合い（あたたかな人とのかかわり）も中心に据え、あたたかな子ども同士、子どもと先生の関係をつくっていきたいと思います。

これは、平成二十三年から実施している全校造形の日「わくわくずこうディ」を実施するにあたり、本校が大切にしていることです。

子どもたちに楽しい図工の時間を提供したいという願いから始まり、平成二十七年で五年目を迎えます。

### みんなの「造形」へつながる

「見て。ぼくの紙コップくねくね道」

「いいじゃん。上にものせようよ」

「いいね、いいね。やろう」

自分を囲むように並んだ紙コップの上に、友だちとさらに紙コップをのせ始めたその子に笑顔があふれます。一年生の題材「ならべてつんで」は、子どもたちが体全体で造形の美しさや面白さを感じる題材です。

およそ四千個の紙コップを目の前にした一年生の瞳はとても輝き、あっという間に様々な形が体育館に広がっていきます。高く積んだり、四方八方に並べたり、友だちとつながったりしながら、家や町、動物などに見立て、さらに積んだり並べたりしていきます。まさに、子どもたちの想像が、創造に変わっていく瞬間です。そこには、ともに積んだり並べたりしている先生や保護者の方々もいます。一人ひとりの「造形」が、みんなの「造形」へとつながっていき、心もつながっていきます。

### 他学年の活動

- **二学年「ぼくたち・わたしたちの色のはじまり」**（気に入った絵の具で色水をつくり、並べていきます）
- **三学年「シンボルツリー」**（学校周辺から集めた自然材を使い、クラスのシンボルツリーをつくります）
- **四学年「つないでいくと」**（竹ひごや竹の棒を材料に、校庭の遊具などに工夫してつないでいきます）
- **五学年「ふわりとくしゃりでつくるきもち」**（お花紙の柔らかさを生かしてその形を変えながら、様々な気持ちを表していきます）

**・六学年「風と光を感じて!!」**（スズランテープやポリ袋を校庭に張ったロープにつないでいきます）

※実施時期（平成二十六年十月）

## 「わくわくずこうディ」の価値

「お花紙をくしゃくしゃにしたら、不思議なことに、表したい気持ちが変わっていきました」

私たちは、子どもたちの表現（作品）だけでなく、表したい思いやその変容まで見ていく必要を感じます。

「うんていに立てかけた竹ひごをじっと見ているんですよ。頭の中でたくさん構想していたと思います」

多くの教師による様々な見方が、私たちの指導観を豊かにします。

「学校全体が美術館のように変わっていく感じを、子どもと一緒に味わえました。うれしかったです」

保護者や地域の方々に来ていただくことで、図画工作科の果たす役割や意義が伝わると考えます。

様々な面から見つめ直し、地域の方もかかわった新たな「わくわくずこうディ」をつくりだしていこうと思います。

### タイムテーブル

| | |
|---|---|
| 8：45～ | 学級・学年ごとに準備タイム |
| 8：55～ | 図工係によるオープニング放送 |
| 9：00～ | わくわくずこうタイム・パート1 |
| 10：00～ | みにいこうタイム①（1、3、5年） |
| 10：20～ | みにいこうタイム②（2、4、6年）<br>（鑑賞の時間として位置づける。学習カードの利用、グループでの鑑賞など） |
| 10：40～ | わくわくずこうタイム・パート2 |
| 11：20～ | ふり返り<br>（感想の交流や学習カード記入等）<br>学級・学年ごとに片付けタイム |
| 11：50～ | 図工係によるエンディング放送（各学年1名の感想） |

### 確認事項

●全校一斉に1～4時間目に、学年ごとの題材で行う。
●活動場所については、図工係で調整する。
●扱いやすい材料を主材料とした短時間題材を基本とする。
●行事カウントではなく、実施週の前後週の時間数を寄せて実施する。
●みにいこうタイムは、他学年の活動が鑑賞できるように、奇数学年と偶数学年で時間を分ける。
●保護者、地域、近隣の美術館等に呼びかけ、参観を募る。

 photo: Kazue Kawase(YUKAI)

授業実践

学びのフロンティア

中学校向き

# 学校を雑誌にしてみたい！

## タブレットパソコンで共同編集室

大阪府茨木市立北陵中学校　長谷川淳次

### はじめに

美術の授業では、一年生の初めに、人と「違う」ことは「素晴らしい・素敵なこと」と伝えています。入学当初「図工苦手やねん……」という声を聞くと、三年間で「めちゃくちゃ美術を好きになった」と言ってもらいたいという思いが強くなります。週一回の美術の授業ですから、毎回美術室にくるのが楽しみでしょうがないと感じてもらえる授業にしたいと考えて取り組んでいます。

### あとは生徒が「ドン！」

それぞれの制作課題に入るとき、ポイント整理をして、あとは生徒が「ドン！」といった感じで動き出すことができる、いかにひらめくような授業ができるかを工夫しています。ある作家の「すごくよい線が引けると、まわりの白まで輝く」という言葉を本で見ました。自分の個性が他人の個性をも輝かせてしまう。それぞれが輝くことで共鳴するような感性を磨いてほしい、そしてそんな授業や教材を考えたいと思っていました。

### 形になったとき憧れるデザイン

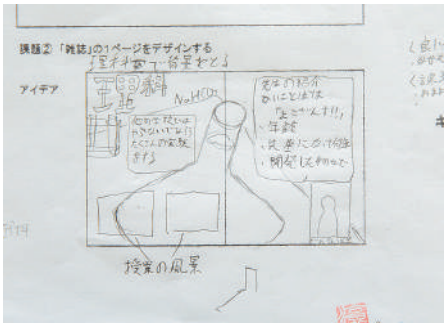
雑誌を教材に使うことにしたのは、今まで取り組んでいた「絵本」や「ポスター」といった視覚効果に働きかける授業が、少し「やさしい」のではないか、生徒に作用する感覚には「弱い」のではないかと感じ、もっと身近なものはないかとの考えからでした。より生徒に身近なもので、より表現の幅が広がるような自由度の高いものがいい。そして社会と接点のあるもの。さらに、制作した作品が社会にでるときの媒体として、雑誌は生徒にとって魅力ではないかと思ったからです。もちろん、世の中には、目を引くような雑誌が多くなったと自分自身が感じたことも大きな要因です。

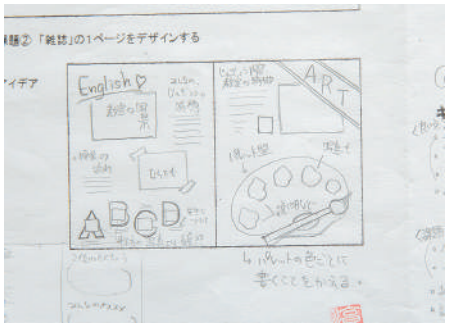
生徒には「え？　中学生がつくったの？」と思ってもらえるものをと提案し、近隣の書店に交渉して「店頭に置いてもらう※」と伝え、それらを目標に制作していくことで、形になったものが実際に社会にでることや、そのデザインを手にとった人に「憧れ」をもってもらえる可能性を含んでいるという前提で進めていきました。

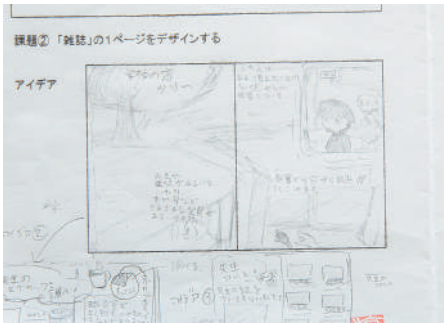
### 自分の中学校の「雑誌」

表紙があり、クラスのページがあり、校長先生のページがあり、給食

※フリーペーパー形式で販売はせず、店頭での閲覧のみ。手にとってくれた方に感想を書いてもらえるようにして置いてもらう。




ランキングや校区の地図のイラストがあり……。アイデアは生徒が考えます。雑誌とはいうものの、年一回発行の年刊誌、それを見ればその年の学校がよくわかるものになるよう伝えます。

グループで共同制作するクラス紹介のページと、個人で考える学校の魅力をデザインするページを一冊の雑誌に編集していきます。今まで見たことのある雑誌の色や構成、写真の配置などが参考になります。クラスのどこのどんな場面を写真にすると面白いか、イラストの方がいいか、クラスを表現するキャッチコピーは？　などをワークシートのラフスケッチとExcel2013で構成しながら考えます。フォントやキャッチコピーを考えることで、言葉の「力」や魅力がそこにあることにも気が付いていきます。

全学年で取り組みますが、教材の都合で同時期には出来ないので、学期ごとに学年のまとめをしておいて年間で一冊に編集した雑誌にします。

## おわりに

本題材は、市の中学校にタブレットが導入されることで実現されました。「学校の魅力を一冊の雑誌にする」という制作は、学校をひとつにする取り組みで、そう考えると、美術科の新しい柱になるのではと思うようになりました。編集すること、見つめ直すことで学校を「雑誌」として再発見するこの課題は、投げかける側の面白さに生徒の感性が響いてくる教材になりそうです。今後は部活動別の編集にしたり、学年ごとに少し難易度を変えたりしながら、色彩や、レタリングの指導と組み合わせるなど、可能性を考えています。

### 指導計画

| | |
|---|---|
| 時間 | 6時間 |
| 領域 | A表現（2）（3） |
| 材料・用具 | タブレット型ノートパソコン、Excel 2013、プロジェクタ（大型テレビ）、紙、写真、デジタルカメラ、色鉛筆、ハサミ、のり |
| 学習目標 | ●自分の学校を1冊の「雑誌」にして表現し、書店に置いてもらう |
| 主な学習内容 | ●学校を1冊の雑誌にするために構想を練り、画面構成を考えて表現する<br>●キャッチコピーを考える<br>●班活動で制作する |
| 主な評価の観点 | ●進んで自分の考えを伝えて、班の人のアイデアをまとめようとしている（美術への関心・意欲・態度）<br>●内容を深める豊かな発想と構成を考えている（発想や構想の能力）<br>●スケッチをもとにしてフォントの形や画面構成の色を内容に合うものにしている（創造的な技能）<br>●形や色、他者の視点から違った感性を認めて自分の表現につなげている（鑑賞の能力） |


Photo: Kazue Kawase（YUKAI）

No.3

# 鑑賞の形

久永一郎
大日本印刷株式会社
C&I事業部　コンサルティング本部IM&Sコンサルティング室室長

原瀬裕孝
株式会社DNPアートコミュニケーションズ
事業企画部　部長

## 第3章

### デジタル教材としてのタブレット

ルーヴル－DNPミュージアムラボ（以下LDML）では第一回展から六回展まで、展示テーマに合わせ「デジタルペンで何度でもやり直しができる油彩」や「文様デザインツールを使ったお皿のデザイン」などマルチメディアを利用したいくつかの実験的なワークショップツールを開発してきました。

七回展からはタブレット端末にツールを絞って開発しました。美術の授業として利用されることを想定し、中学校二、三年の学習指導要領も考慮しながら、ワークショップのテーマを設定し、二〇一一年より中学校での実践を中心に約二十回の実証を行いました。

**テーマ1**　主題：何を表現したかったのか、何が表現されているか、日本美術、西洋美術の美の概念に関する気付きを与える。描かれた作品を些細な点まで観察し、分析、考察することを通して、これまであまりなじみのなかった作品でも、作品の文脈を推理し、想像を広げていく力を養う。

**テーマ2**　造形：日本美術と西洋美術を比較しながら鑑賞し、それらの造形的な特徴に焦点をあてて分析してみることで、表現の違いに気付きを与える。人物表現から空間表現へと順を追って推論をすすめることで、両者の大切にしているもの、もののとらえ方考え方の違いなどを感じとっていく。

**テーマ3**　展示：ルーヴル美術館の美術品を、学校という子どもたちに親和性の高い空間にAR（拡張現実）技術を用いて展示する。美術作品を身近な空間と結び付けて意味を読み取る体験を通して、作品に対する新たな気付きを引き出す。

今回の試みは、タブレットを主軸にICTの鑑賞へのサポートが、いかに個人とグループの「気付き」を引き出すことができるかの検証でもあります。導入にあたっては、作品の拡大や補助線描画などの機能とともに、作品を自由に並び替えることができるアート・カード型のアプリケーションと、タブレットのカメラ機能で所定のマークを撮影すると、そこに選択した作品が実物大で表示されるARアプリケーションの二種類のツールを開発しました。ファシリテーションは、標準シナリオをベースに、授業を実践される先生方それぞれのアレンジで多様な展開が可能になります。

### 鑑賞の授業という観点から

中学生のタブレットに対する順応性は驚くほど高く、先生が使い方の説明を終

えるころには、すでに操作し始めている生徒がほとんどでした。授業は、画像の拡大・縮小や、重ね合わせによる比較など、デジタル技術ならではの利点を活かす方向で進められました。途中、操作履歴を残すことで、学習の参加者の経過を追いやすくし、より広がりのある対話へ繋げることができました。タブレットの通信機能によって、生徒同士や、生徒と先生とのスムーズな連携をいかに効果的に取り入れていくかも重要な要素となります。作品がない場所で、体験を通して、自分ならではの美術作品への気付きを得ることは、これまでにもさまざまな実践が行われてきましたが、道具立ての目新しさや操作の楽しさによって、生徒たちが主体的に作品とかかわり、自分なりの価値を見出しながら生徒間の自発的な対話を促していることが十分に伺われました。美術は個人の価値観が尊重される重要な役割を担う教科です。他の生徒との対話の中で他者との相違や共通点に気付き、多様な価値観を理解していくことができるという意味でも鑑賞のもつ意味は大きいでしょう。今後は、個々の生徒の中に起こった変化や成長をいかに可視化していくか、その仕組みづくりが重要な課題であろうととらえています。

### マルチメディアを利用した子どもたちへの興味喚起

LDMLでは二〇〇九年にルーヴル美術館展示室にマルチメディアを設置し、来館者の鑑賞態度の観察調査を行いました。結果、子どもたちは最初マルチメディア操作をゲーム感覚で楽しむが、そこに終始せず、そこで気付いたことを確かめに実際の作品の前に行き、よく観察し会話が増えることが確かめられています。ルーヴル側の報告書には「多くを学んだという印象ではなく、よく見ることを学んだという感覚」と記されています。日本のマルチメディアを利用したワークショップも同様に子どもたちの興味を喚起し、持続させることができるようです。様々な心理学実験でも、興味があるときに取る姿勢（前かがみ、指さしなど）が無意識に気分を高揚させ好奇心を引き出すことができることがわかってきています。マルチメディアは、言葉では伝えきれない〝動き〟を想起させたり、バーチャルながら見上げる姿勢をとることで作品の大きさを実感させたりするなど〝どうやって興味を引き出せるか？〟という手法に広がりを持たせることができると考えています。

©photo DNP

1

127,082,819

文：田野隆太郎
写真：高橋宗正

第十回

# 本城直季

自分にしかできない表現。作家はそれを掴むことに苦心する。
彼のスタイルは、カメラ機能を試したら不意にできたことがその萌芽。
誰もが手にできる手法で撮り続けた十年。潔さが固有の表現を作った。
自己表現とは、外にある手法を自分に取り込むプロセスなのだと、
この若き写真家で知る。

4×5インチの大判フィルムを使う
カメラをセッティングする本城。

密集したビルの隙間を気持ちよさそうに滑っていく、うなぎの背のような首都高。西日を浴びた朱色のスタンドが、格式高い神社のように見える野球場。ブロック玩具のように輸送コンテナが積まれ、さながらカラフルなおもちゃ箱と化した埠頭……。

現代都市の鳥瞰図は、建物などの人工物を主人公に、自然の木々や河川、豆粒大の車や人間たちを脇役に舞台を作る。若き演出家は、この舞台の一部だけにスポットを当てる。そうすることで、都市がミニチュア模型のように浮かび上がる。

住んでいるわたしたちが、初めて見る街の相貌。見慣れた現実が、一瞬で異化してしまうことに胸がざわつく。だが、演出家は主張を前面に出さず、観客であるわたしたちをひとつの解釈へと導かない。その関心が細部まで届き、何かを発見できるよう、上空からそっとシャッターを切る。そうして差し出されたものは、至極柔らかい。だから、わたしたちも自由な空想に浸ることができる。

デジタル加工はしない。4×5（しのご）と呼ばれる大判フィルムを扱う旧式なカメラで撮影するのみ。だから、制作はほぼ撮影時で終わる。ミニチュアのように見えるボケ写真の種を明かせば、ボディから伸びた蛇腹とレンズを傾けフォーカスを調節、被写界深度を極端に狭める「アオリ」という技術を使っている。

作者の名は、本城直季。『small planet』と題された写真は、まずは公募展の入選や企業広告で知られ、二〇〇六年には木村伊兵衛賞を受賞、不動の評価を得た。彼自身もしばしばメディアに登場し、作品と作者の顔が一致する数少ない写真家のひとりとなった。

「大学の課題以外、特別何かを撮っていたわけではなく、写真に興味を持ち始めたのも三年生の終わりぐらいで。カメラを持っても、自分の表現ができると思ってなかった。そもそも、写真に表現能力があるなんて全然思ってなかったんです」

元々、映像に興味があり、芸術系の東京工芸大学に入学したという経緯があった。写真学科だったが、一年時の課題で短編映画を作る機会があった。だが、自分には向いていないとあっさり諦めた。とはいえ、すぐに写真に向かったわけではない。その面白さに取り憑かれたのは、ずっと後。それも、写真を「撮る」という行為ではなく、「観る」ことがきっかけだった。

九十年代半ば、『写真新世紀』と呼ばれる公募展などから、多くの写真家たちが世に出てきた。その中でも注目を浴びたのは、自分の感性を頼りに日常の仔細を切り取っていく者たちだった。彼らは一様にナイーブで、表現の先に社会や自分以外の他人を想定せず、内向的すぎると議論の的にもなっていた。だが本城は、気負いなく表現するその作風にシンパシーを感じた。それでありながら、社会に踏み込んだ表現をする作品に強く惹かれた。

「ホンマタカシさんが撮っていた郊外は、ニュータウンの空しくて寂しい感じが出ていて、今までにない距離感がありました。当時、郊外で殺人事件が頻繁にあって、写真を見て『今にも殺人がおこりそうな場所だな』と感じたことを覚えています。普通に撮っているようにみえるのに、その部分が見えてくるのは凄いと思った」

作品を注意深く「観る」ことで、作者の意図を想像する。何よりも感心したのは、作者が対象と独特の距離を保ちながらも社会的なメッセージを発していることだった。それは、報道写真のような直接表現とも違う。「写真の面白さは分かったが、自分でも撮れるとは思わなかった」と述懐

**ある時、ミニチュアっぽく撮れたんです。でも、それは偶然できたことで、自分が意図した「表現」にはなっていない。**

するが、映画のように大風呂敷を広げずとも、写真が映画と匹敵するメディアだと分かったことが大きかった。それに、写真は基本的にひとりで撮る。だから、生活の実感というようなものを出発点に、自分の考えをダイレクトに写し込めることにも魅力を感じた。

写真なら、自己表現ができるかもしれない。先人たちを見渡し、手の届きそうなスタイルを思い描いた。手にしたカメラは、ホンマも使った4×5。大学のあった中野周辺を、昼夜問わず歩いた。

カメラを向けたのは、宅地や脇の路地、その遠景にある高層ビル。それまでも都会の風景には挑んでいたが、課題の範疇だった。人物が出てこない静的なイメージが好みなのは、基本的に変わらない。その上で、何ができるのか？　時にビルを見上げる位置にカメラを構え、時に警備員に許可を得てビルに昇った。

「街をいろんな角度から見てみたいというのがありました。試す中で、ある時、ミニチュアっぽく撮れたんです。それを友人たちに見せたら、反応が今までになく良かった。でも、それは偶然できたことで、自分が意図した『表現』にはなっていない。友人たちに褒められても、自分の中では、『ミニチュアに見えているだけだな』と思ってました」

アオリの効果は、自分のスタイルを見つけようと試行錯誤する中で、たまたま見つけたものだった。だが、彼が言うようにカメラの「機能」を使っただけでは、「表現」とは呼べない。もちろん、同じ機能を扱う写真家がいたかもしれないし、デジタル加工すれば、似たものを作ることもできた。

重要なのは、不意にできてしまった表現の萌芽を引き寄せ、どうやって自分にしかできない表現へと結びつけることができるかだ。そもそも、それが自分を賭けるほどの価値がある表現だと、いつ分かるのか。

もちろん、彼も分からなかった。だから、とにかくその手法を試した。街を歩き、臭覚を働かせ、自分だけのカメラ位置を探した。空撮が必要になれば、企業広告を利用し、ヘリの中から狭い焦点をあわせるという無謀な撮影を繰り返した。失敗続きだったが、誰もが知る街というものを、自分独自の視点で一枚の写真に閉じ込められることに手応えがあった。

誰も歩いたことのない、足跡のない道をひとり歩いていく。その歩みをやめなかった者だけが、作家という存在に近づいていくのだろう。やはり、模索の中で、彼も「表現」についての審美眼を培っていったのだと思う。その眼は、多くの作品を「観る」ことで養うことができるが、やはり、傍らには「撮る」ことを続けていなければ到達できない。

しかしながら、ミニチュアのような効果が偶然の産物だったということと以上に、十年もの間、手法を変えず写真を撮ってきた事実に驚かされる。と同時に、疑問も湧く。本当にその手法だけで、創作の喜びを感じ続けることができたのか。途中、飽きることはなかったのか？

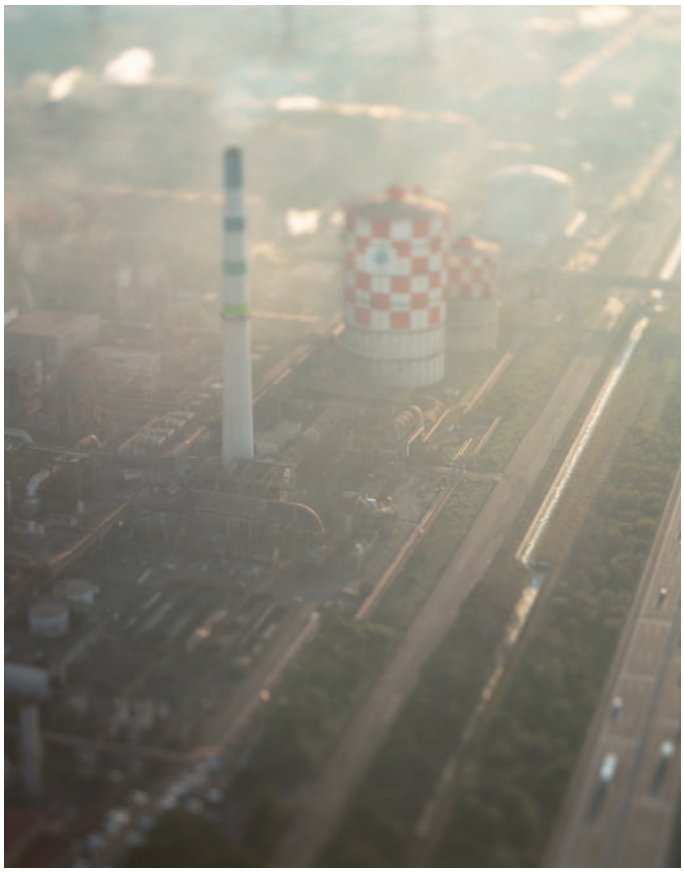
本城はこう言う。実際に続けていく中で、撮影前に終わりが分かる広告などの依頼にはストレスを感じ、正直、飽きた時期もあった。だが地道に撮る中で、対象が都市であれば、少しずつ街を移動し、それぞれの街の違いを発見することに面白さを見つけた。世界中のさまざまな事象を独自の視点で類型化する研究者のように、街を撮ることを自らの使命とし、やりがいを作ってきた。

時には、野生動物を撮りにアフリカにまでロケをした。

「単純に動物を撮ったら面白いだろうと、三日間、空撮しました。三百枚撮った中で、人に見せられるのは三十枚。もっとできると思ったんですが……またトライしたいと思っているうちに発表するタイミングを失ってしまった」

ロケの総額は三百万。だが、発表という発表はしていない。それほどの表現意欲が、この寡黙な写真家のどこに隠れているのか。同じ手法であろうが、彼は決して自己模倣に陥っているわけではない。ひとつのスタイルをとことん極めんとする、この作家が持つ職人精神には畏れ入る。

あとひとつ疑問がある。同じテーマで撮り続けるということは、その

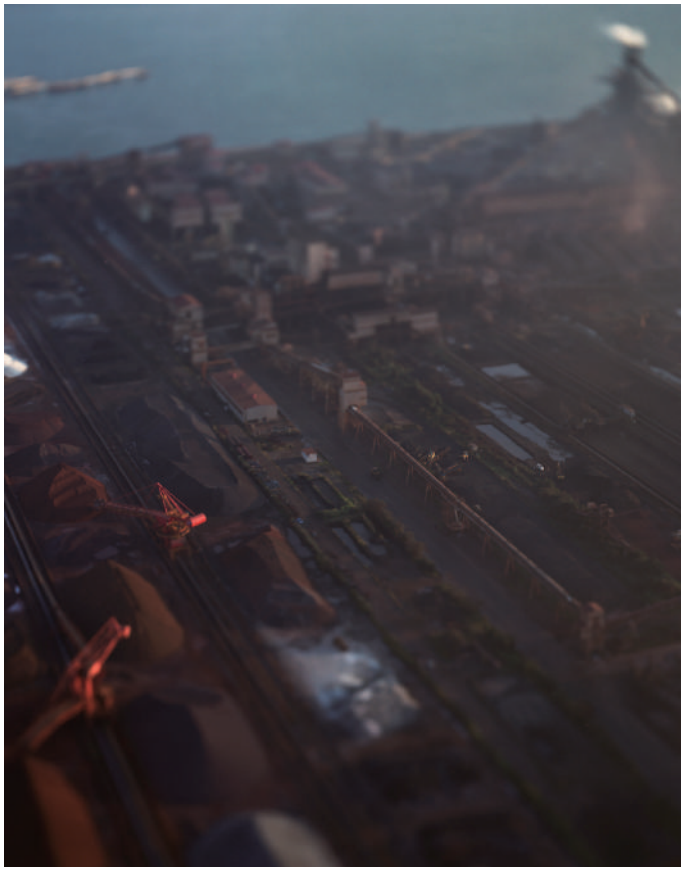


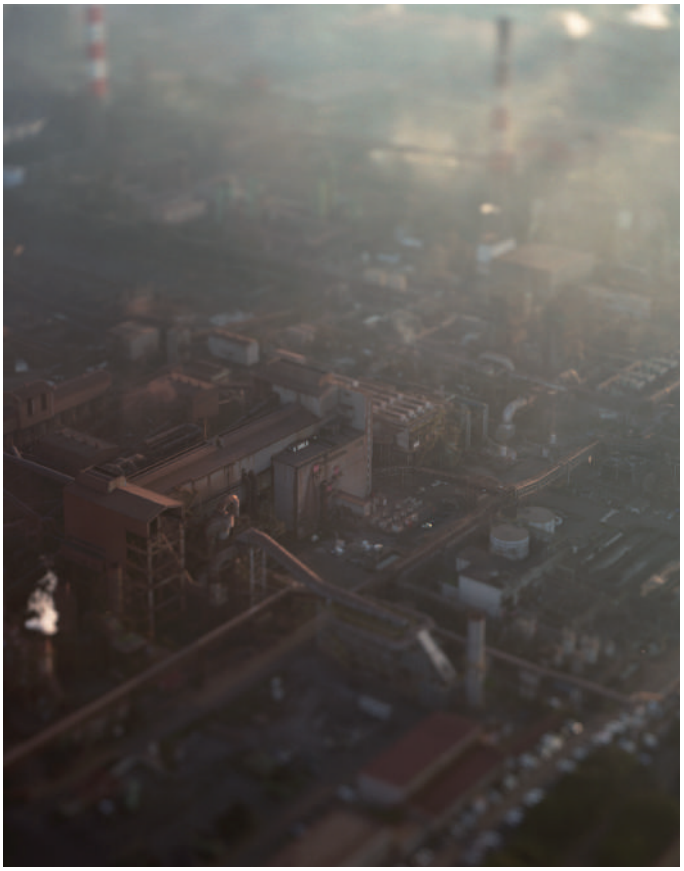
industry #1 2014

作業におのずと批評性が出てくるのではないかということだ。都市が好きだからというだけでは十年続かない。そこには、対象を見続けることで作家の眼というものが生まれているはずだ。彼ほどの審美眼のある人間なら、作品の中にもっと社会に対する主張を込めたいという感情が沸いてもおかしくはない。

「基本的には自分で写真をセレクトし、どう批評されるか分からないですけど、ある『意味』に持って行こうとしているとは思うんです。でもその塩梅は、受け取る側の人それぞれだと思うんです」

やはり、伝えたいことは胸の中にある。それを、声高に語っていないのだ。だから、写真が受け手に自然に入り込んで来る。あの煙突は菓子のようだ、などと形容しながら感情移入できる。どのようにも解釈できる自由さが、大きな魅力なのだ。翻ってみれば、カメラを上空から構える理由は、作り手が主張しすぎない距離感を保っているからなのだろう。





だが、新作『industry』を観て、大きく印象が変わった。モチーフは、今までも撮っていた川崎の製鉄所。もちろん、手法はアオリと空撮。だが、従来と雰囲気が違う。煙突のある工場が逆光気味に捉えられている。夕景であるのか画面は暗く、恐怖感さえ漂う。柔らかさは影を潜めた。撮影時の気象条件もあるのかもしれない。でも、一目で分かる変化がある。ヘリを低空飛行させたのか、対象への距離が近いことだ。

何かに形容することができない。自分が知らなかった現実をありのままに見せられている、そんな印象だった。いわば、受け取る側の勝手な解釈を拒絶するような作家の強い意志があるように感じた。これはもしかしたら、学生時代に彼が郊外の写真作品に接した時に覚えた感覚に近いのかもしれない。

同じテーマでやり続けるということが、この作家を変えたのではないか。外から見れば、作家は大きな変化のない日々を送っているように見える。だがその内では、自分でも知り得なかった自分に日々出会い、作家としての自分を更新し続ける建設的な作業をしているはずだ。その不断の努力が、十年分の血肉となった。これまでは、主が表情を崩さないためにそれが外に出ることがなかったが、もはや吹き出さざるを得なくなっているのではないか。それを見届けたいと思う。作家の日常のすべては、これからも作品という生きる足跡となってわたしたちの前に現れるのだから。

本城直季　ほんじょうなおき
一九七八年、東京都生まれ。東京工芸大学芸術学部写真学科、同大学院修了。都市をミニチュアのように撮影した写真集『small planet』で木村伊兵衛賞。雑誌・広告のみならずVOCA等、現代美術展でも活躍。メトロポリタン美術館等パブリックコレクション多数。

# ●ともに学ぶ

## 図工・美術の先生と子どもが、ともにつくりだす学びの日々。

### ●THANKS 38

早いもので中学校美術教諭として三十八年間の歳月が流れました。多くの人たちの支えのおかげで勤めあげることができ満足感でいっぱいです。大人でも子どもでもない感性豊かな中学生が大好きでした。国際美術教育学会で、地域産木を生かした制作を発表したことが特に印象に残っています。

京都教育大学在学中に、文部省派遣生として、エコール・デ・ボザール大学に留学し、芸術の息づくパリの街で、感性を養えたことは一生の宝です。その思いを生徒たちに伝えたいという一念で、退職まで頑張れたように思います。自らも制作し、教職と画業を両立する中で、教師と生徒という関係を越えた、表現する者として、創造する喜びや自己肯定感の重要性を自らの体験を基に、語ることができたと思います。

三十五年を経てパリの個展に来て下さった恩師ZAVARO先生はじめ、お世話になった先生方を通して、師弟愛の素晴らしさを知り、私も生徒に同じように接していければと思いました。七月には京都文化博物館で、三十八年間の思いの詰まった、自らと生徒の作品を展示したいと考えています。今後も時と場所を越えて自己表現できる絵画の世界を追求し続けたいと思います。

京都府久御山町立久御山中学校 教諭 小原睦代

### ●若き日

大人になった教え子たちは、当時の私の美術の授業をどう感じてくれているのだろうか。

美術の授業時間数が二時間確保されていた頃は、基礎・基本をしっかりと教えることができ、また教材も偏らないように組み立てることができました。

アイデア下書きの点検には時間を割き、次の作業で困らないように再提出・再々提出は当たり前。今振り返れば厳しい指導だったと思います。

「美術の授業のよいところは」と生徒にアンケートを取ったことがあります。多くの生徒が「制作を通して、自分の世界に入り込める自由な時間が好き」と答えました。実際、美術の授業だけ受けていた生徒もいました。時間・空間・仲間という「間」がない時代と言われて久しいですが、美術の授業は「間」が保障されていたということでしょうか。

生徒が心を込めて必死で完成させた作品は、不思議とどんなに学校が荒れていても、壊されたり破られたりすることはありませんでした。

私は、授業を受けるか受けないか分からない生徒の材料や資料を、毎時間机の上に準備して待っていました。その情報は、他の生徒を通じて伝わっていたようで、卒業の折りに「先生は俺らのことを無視せんかったなぁ」と私に言って、巣立っていきました。

私の美術の授業が卒業後少しでも何らかの形で役立ってくれていれば、一美術教師としてとても幸せに思います。

兵庫県たつの市立香島小学校 教頭 栗川千賀子

### ●あの時の授業の思い出から

十数年前、元気のよい生徒たちがいた学校での授業のことです。授業中「おい、教えろっ」と怒鳴るような声がしました。いつも態度が悪く手をやいていた生徒でした。周囲の友だちが黙々と制作に打ち込む姿を見て自分もやってみたいと思ったのでしょう。私は「ちょっと、何その言い方」と言いつつ、心の中では「しめしめ」とほくそ笑み、時間をかけて指導しました。

その後も言葉は悪いが、私が言ったことを聞きながら一生懸命に制作し、うまく出来ると笑顔を見せていました。その時、どんな生徒も学びたい気持ちがあることを強く感じると共に、とても嬉しかったことを憶えています。

やる気や興味をもたせるため題材や素材の工夫、道具の扱い方、導入や指導方法と毎年生徒の実態を考えながら試行を繰り返し、実践を重ねているところです。自分自身が初めて扱う素材もあり、試作品をつくって失敗から気付くこともあれば、生徒が予想外の失敗をすることもあるため、臨機応変に対応できる力を教師がもっていなければいけないと感じています。

様々な生徒たちとかかわる中でいつもあの出来事を忘れず一人でも多くの生徒が美術の楽しさを感じてほしいと思いながら……。

宮城県塩竈市立第一中学校 氏家志保美

潟が潤す 潟が語る 潟を創造する

# 水と土の芸術祭 2015 こどもプロジェクト

## アーティストとともに表現する喜びを味わう時間

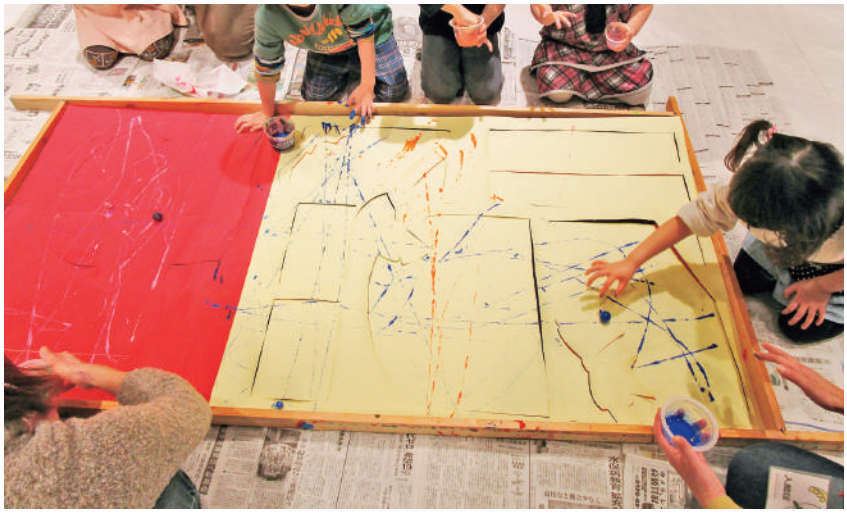
こどもプロジェクトディレクター 新潟県立大学教授　戸澗幸夫

水と土の芸術祭
Water and Land Niigata Art Festival 2015

今年で三回目となる水と土の芸術祭2015を、平成二十七年七月十八日（土）から十月十二日（月・祝）まで「潟」をメインフィールドとして新潟市内全域で開催します。この芸術祭では、「アートプロジェクト」、「市民プロジェクト」、「シンポジウム」に「こどもプロジェクト」を加えた四つの主要事業を展開します。

なかでも、「こどもプロジェクト」は、国内外で活躍する画家山口晃氏や絵本作家荒井良二氏など現代アート作家、音楽家、ダンサー等と小・中学校で図工・美術・音楽・体育の授業に熱心に取り組んでいる教員が共同でプログラムをつくり、普段学校の授業で体験できないようなダイナミックでわくわくするようなワークショップ・出前授業を実施します。子どもたちが本物のアートに触れることにより、感動したり、表現意欲が湧いたり、表現することの喜びを感じる体験の場を設けます。詳細は、水と土の芸術祭2015のホームページをご覧下さい。

Noism こどものためのからだワークショップ　撮影：遠藤龍



http://www.mizu-tsuchi.jp/

---

## スマートフォンやタブレットをかざすと動画が楽しめる！

**1** スマートフォンまたはタブレットで、ストアアプリを立ち上げます。

ANDROID APP ON Google play

Download on the App Store

**2** 「カザスマート」で検索し、アプリをダウンロード。

カザスマート

**3** 「カザスマート」アプリを立ち上げます。

**4** 該当ページにかざすと動画がはじまります。

小学5年
昔の化石があったあと
［木彫風粘土・ニス／高さ15cm］
「図画工作5・6上」P.21掲載

## 児童・生徒作品　私の見方

高学年になると複雑な立体構造の認識力が高まっていることを感じさせる作品です。おそらく最初に完全な作品イメージをもって彫り始めたのではなく、彫り進めながら複雑な構造になっていくのを楽しみながら製作したのでしょう。

彫刻刀等を使って表面に彫り込んだ直線や曲線と、それらを乱すように切れ込んだ割れ目から、膨大な時間の経過とそれに伴う風化を感じさせます。これは「古いんだぞ」という作者の思いが重なる年輪のように表されたのです。

また、化石があったあとと思われるところを貫通させたときの爽快な気持ちも伝わってきます。粘土は小さいけれど、表そうとするものはけっして小さくありません。その穴を通して見る空間は、きっと異次元空間なのでしょう。

児童は、自分の興味があるものを表現すると言われます。作者の興味は、過去からの時間経過にあります。見たものや感じたものに関心を示すだけでなく、時間軸をも思考の中に取り込むようになっている成長の証のような作品ではないでしょうか。みなさんはどう感じますか？

文　福島大学　教授　天形健

形 forme　No.307-2015

日文教育資料［図画工作・美術］
平成27年（2015年）5月15日発行
編集・発行人　佐々木秀樹
発行所　日本文教出版株式会社
〒558-0041　大阪市住吉区南住吉4-7-5　TEL：06-6692-1261

本書の無断転載・複製を禁じます。

Cover photo: Kazue Kawase (YUKAI)
Design: Kazuhisa Yamamoto (Donny Grafiks)
CD33268

日本文教出版 株式会社
http://www.nichibun-g.co.jp/

大阪本社　〒558-0041　大阪市住吉区南住吉4-7-5
TEL:06-6692-1261　FAX:06-6606-5171
東京本社　〒165-0026　東京都中野区新井1-2-16
TEL:03-3389-4611　FAX:03-3389-4618
九州支社　〒810-0022　福岡市中央区薬院3-11-14
TEL:092-531-7696　FAX:092-521-3938
東海支社　〒461-0004　名古屋市東区葵1-13-18-7F・B
TEL:052-979-7260　FAX:052-979-7261
北海道出張所　〒001-0909　札幌市北区新琴似9-12-1-1
TEL:011-764-1201　FAX:011-764-0690