



形

forme

自分だけの表現、見えてきた

特集 中学美術の学びを考える その1
中1・中2・中3でこんなに違う!

本資料は、一般社団法人教科書協会「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。

日文の教科書情報

詳しくはWebへ!

令和2年(2020年)度版 小学校図画工作科 内容解説資料として扱われます。

中学生の / 私の見方

生活の中にあるものや身の回りの風景などから、中学生はどのような美しさを感じているのでしょうか。今回のテーマは「いつもの通り道」。形の面白さや色彩の違い、光がもたらす効果に着目し、自分が見つけた美しさを、撮影し語ってもらいました。



家の近くのあぜ道

同じオレンジ色なのに、それぞれ色味が違って
いて美しいです。柿の木をちゃんと見たのは初
めてで、枝にぶら下がるように実がなっているの
が面白いと思いました。秋の味覚、秋の訪れを
感じます。

熊本市 Oさん

保健室前の階段

階段に反射して光っているはずなのに、階段
の底から光っている感じがして幻想的でした。
普段、上っている階段ですが一度立ち止まって
見てみると、いつもとは全然違う景色に見えて
とてもきれいでした。

長野市 Yさん



小 | 中 | 高 |

形 forme No.319-2019

日文教育資料【図画工作・美術】

令和元年(2019年)10月25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。

CD33479

日本文教出版 株式会社

<https://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

特集 中1・中2・中3でこんなに違う!

日本文教出版では中学3年間の発達の特徴をきめ細かく分析し、生徒の実態に合わせた資質・能力を育む美術の学びが最も重要であると考えています。

シリーズ特集「中学美術の学びを考える その1」では、変化が激しく予測困難な現代社会の中で生徒が生き抜くために、中学3年間の美術の学びがいかに大切なのかを考えてみたいと思います。



Interview 01

東京大学芸術創造連携研究機構
特任助教 高木 紀久子

あの東大が 芸術教育を始める

今の学問では、一つの正解を目指すのではなく、複眼的な視点をもって多様な価値を認めることが求められています。その意味で、いわゆる受験勉強ができるだけの頭のよさはあまり役に立ちません。必要なのは、芸術的なセンスのよさや想像力。優秀な研究者には、必ず優れた感性や想像力が備わっています。こうした力はアートを理解することで養われ、結果的にいい研究や学問への深い理解につながると考えています。このことが今回、東京大学がアート分野に力を入れ始めた理由の一つとなっています。

東京大学芸術創造連携研究機構
機構長
河合 祥一郎
(かわい しょういちろう)

東京大学芸術創造連携研究機構・機構長、同大学大学院総合文化研究科教授(表象文化論)。専門はシェイクスピア研究。著書に『ハムレットは太っていた!』(サントリー学芸賞受賞)ほか、単著、翻訳多数。

はじめに

「forme」は広く現代社会の要求に応える美術教育の理論と実践の紹介を目的として一九五六年に創刊されました。以来六〇年を超える長きにわたって、美術教育に寄り添って刊行を続けています。「forme」という書名は造形と人間形成をシンボライズしたもので子どもたちのための美術教育に取り組んでおられる先生方、美術や造形にかかわるすべての方々、そして保護者の皆様のために、これからも、よりよい美術教育を目指す道標となる内容を目指していきます。

Index No.319

- ③ 特集 中学美術の学びを考える その1
中1・中2・中3でこんなに違う!
Interview01 東京大学芸術創造連携研究機構 河合祥一郎
Interview02 IDEA R LAB 大月ヒロ子
中学2年生の今「学校」「私」「美術」
Interview03 群馬大学 名誉教授 新井哲夫
学習指導要領・ここをチェック 村上尚徳
- ⑩ 村上センセイが行く! 全国美術室探訪
|第6回| 横浜市立上飯田中学校 荻島千佳
- ⑭ インタビュー
ミニチュア写真家・見立て作家 田中達也
- ⑯ 学びのフロンティア(小学校)
マグネットマジック 玉置一仁
- ⑱ 子どもの見方
|第7回| マグネットマジック 奥村高明
- ⑳ 学びのフロンティア(中学校)
「私と季節」の注染手ぬぐい 伊藤慶孝
- ㉒ 学びのフロンティア(高等学校)
空想の世界を描く 中村美知枝
- ㉔ そぞろみ部
|第11回| 昭和 文:市川寛也 イラスト:今井未知
- ㉖ ラフスケッチ
|第9回| 早稲田大学本庄高等学院 三宅智之さん
- ㉗ ミュージアム・エデュケーションのトピラ
福岡市美術館 鬼本佳代子
- ㉘ まず見る
|第22回| 重力を意識してみよう 成相 肇
- ③⑩ 「小学校教科 Web」「中美(チュービ)」
図画工作・美術の特設 Web ページを紹介
- ③① ABC PICK UP
阿部宏行
- ③② 生徒作品解説 中学生の私の見方

アートディレクション: 清水 一(東京矢印)
編集・ディレクション: 山本武義・谷岡 彩(東京矢印)
デザイン: 東京矢印
表紙写真: 大島万由子
特集テキスト: 細川英一(ART DIVER)



表紙の写真より
材料から発想を広げる



身近な材料をじっくりと観察して、何かの形を追い求める生徒たち。時には材料同士を組み合わせることで、頭に浮かんだイメージをさらに深めていく。

ページ下部に、それぞれのコーナーと校種の関連性の強さを表示しています。各企画は小・中・高全ての校種に関連がありますが、特に関連の強い校種を大きくしています。
例: | 小 | 中 | 高 | 特に中学校に関連の強いコーナーを表します。

Interview 02



ゴミの山が
宝の山に変わる

「クリエイティブリユース」とは、家庭や企業から出た廃材を別の何かにつくり変え、新しい価値を生み出す取り組みのことを言います。つくり手の創造力がいかに発揮される点が特徴です。

二〇二三年に地元・岡山県倉敷市の玉島に「IDEA R LAB」という拠点を開設し、クリエイティブリユースを核にした活動を開始しました。廃材の利点は田舎であれ都会であれ人間がいるかぎり必ず出てくること、地域特性があること、そして無料であることです。電話帳をめくり、現地の企業になんのツテもなく電話をしたのですが、プラスチック工場や縫製工場の方々が取り組みに賛同してくれて、その後も、各所から色とりどりの魅力的な廃材が次々と集まってくるようになりました。

こうして集めた廃材を素材にして子どもたちとものづくりワークショップを行うと、皆、目を輝かせながらつくり始めます。特に盛り上がるのは分類作業で、分類することで「ゴミの山がある一瞬から素材の山

になる。それを体験すると面白くしょうがなくなるようです。廃材からものをつくることは、廃材を何かに見立てるといえることです。見立ては美術で身に付く重要な力。見立てを通してイメージを豊かに鍛えることで、自分の頭で判断する力が身に付きます。私は小さい頃からものづくりが好きでしたが、美術とは美術館にあるようなものだけでなく、もっと自由に楽しいものです。美術的な目線で街の扉を開けると、こんなにも面白いものやきれいなものがある。それに気付くことは、生きる喜びであり、今の仕事や活動を支える原動力だと感じています。

今はまだ小規模な活動ですが、「こんなこともできる」という実例を重ねていけば、学校など公の場でも取り入れることができるでしょう。廃校などの空きスペースを活用して、クリエイティブリユースの拠点が広がればいいなと思っています。

IDEA R LAB
大月 ヒロ子 (おおつき ひろこ)

既存の美術の概念にとらわれない自由な切り口で、数多くのワークショップや空間プロデュース、展覧会企画などを手がける。クリエイティブリユースの実験室「IDEA R LAB」(岡山県)をベースに活動。



Interview 01

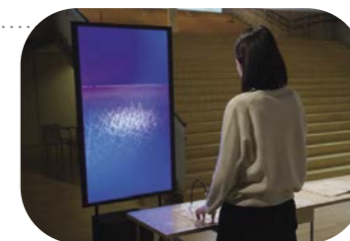


「は、なく、教師に反論する」学生です。その意味で、アートにおける答えは一つではありませんから、いろいろな発想が可能だということを中心学生の頃から経験することで、可能性がどんどん膨らむのではと期待しています。

そもそも学びとは、上から押し付けるものではなく、生徒の中に「知りたい、学びたい」という自主的な欲求、つまり種を育むことです。そうした種は、心がリラックスし、楽しみたという気持ちになって初めて生まれてきます。その子にとって面白くないものであれば、別のもっ

と面白いものを見付けなければい。その子の中に一つでも二つでも面白いものができれば、それがその子のセンスになっていきます。

何かを面白がる心の豊かさや余裕は様々な心の扉を開きますが、その土壌を育むことがアートの役割です。中学生の頃からアートを通して心を豊かにし、自主的に学んでいくことで、知識と感性とを併せもった総合的な「教養」を身に付けてほしいと思っています。



ACUTに所属する寛康明准教授の研究室では、西陣織をベースに、異素材を使用して新たな機能をもたせた織物を制作。芸術とテクノロジーを掛け合わせた研究では、アートと科学分野両方の感覚が必要となる。

(左) Heteroweave 002 <digitize> 2017
インタフェース：寛康明 / 映像・音響：加治洋紀
(右) Heteroweave 001 <color> 2017
素材研究：中丸啓、寛康明 / 装置開発：武井祥平、加治洋紀
制作：東京大学寛康明研究室+株式会社細尾+山口情報芸術センター

東京大学芸術創造連携研究機構 ACUT (Art Center, The University of Tokyo)

文系・理系の7つの研究科を「アート」を軸に横断する組織。アートを取り入れたプログラムを実施することで、学生や研究者の知性を拡張し、社会の未来をひらく新たな価値創造を目的とする。2019年5月発足。

Column なぜ今社会人がアートを学ぶ?

今年から東京国立近代美術館で開催されている、ビジネスパーソン向けアート鑑賞プログラム「Dialogue in the Museum」が、大きな話題となっています。『世界のエリートはなぜ「美意識」を鍛えるのか』の著者・山口周さんを共同企画者に迎え、アート鑑賞を通してビジネスセンスを鍛える試みが、意識の高いビジネスパーソン共感の呼んでいます。参加者は、どんな力を身に付けることができるのでしょうか。

「当館では二〇二三年から来館者向けの対話鑑賞プログラムを実施してきました。そうして蓄積してきたノウハウの上に、山口さんによるレクチャーを組み合わせたことで、「観る力」「感じる力」「言葉にする力」「多様性を受け入れる力」「美意識」の5つの力を育てるプログラムとしました。アート鑑賞によって身に付けられるこれらの力が、現代のビジネスに必須のスキルとなったことが、高い関心が寄せられている理由の一つなのだと思います(担当者)。

中学生の時期にこれらと同様の力を身に付けられるかどうか、社会に出たときにますます重視されそうです。



同じ「怒り」を表すのでも
美術の表現は
人によって違う。

私は美術が嫌い。
途中まではいいのに
最後に仕上げるときに
なぜか崩れちゃう。

3年生が引退して卓球部の
部長になり責任を感じる。

自分つまらない人
に思えて
相手はなんで話してくれているんだろうとか
つい考えてしまう。

今自分、
めっちゃ反抗期。

将来は医学を勉強したい。
最新の医療でどこまで人を救えるか?

アイデアは自分で作り、
考えるもの。
自分の限界を
知ることができる!

クラス替えでメンバーが変わって、
慣れないから気を遣うし、
落ち着かなくて、
友だち関係が今ちょっと難しく感じてる。

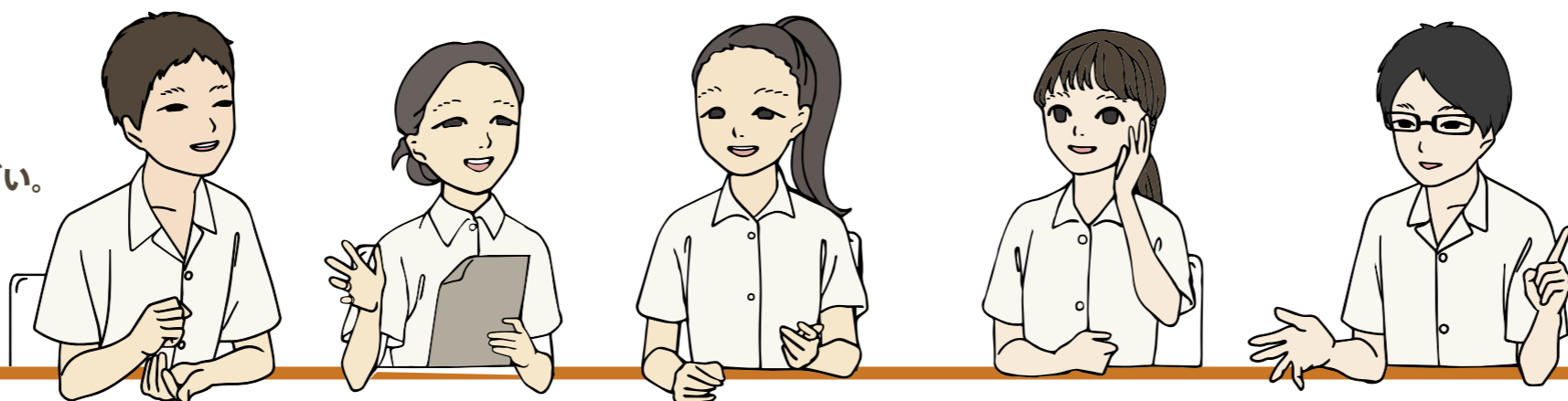
怒りが爆発すると、
頭冷やすために2時間くらい家出する。

YouTube大好き。

夕方6時くらいから
ネット見て寝て、
朝4時に起きてネット見る。

中学生まっただ中の2年生に、
学校のこと、友だちのこと、
そして自分のこと、
自由に語ってもらいました。
そこには美術の活動にも
つながるようなヒントも
込められていて……。

いちばん好きな電車は
丸ノ内線最新車両!
赤色の車体に白と黒の
サインウェーブの調和がすごい。
いつ見ても笑顔が
止まらない。



中学2年生の今 「学校」「私」「美術」

絵から受けるインスピレーションは
何が正解か分からない。
答えが2つの方が好き。

美術は必要。

今は生活がルーティン化して
1週間がすごく早い。
このまま3年生になると思うと怖い……。

反抗しても疲れるし、
そんな体力がないからしない。

心の中に浮かぶものがあるのに、
納得がいくように描けない。
だから美術が好きになれない。

逆に答えが
1つじゃないからいい!

自分には人より秀でているところが
何もないって思っちゃう。

美術で作品をつくると

自分を見られている感じでちょっと怖い。

アイドルのライブで
ペンライトを使った
演出を見て、
これは美術だ!って思う。

2年生になって
中学を楽しむ余裕はできた。

美術は自分の気持ちを
文字以外の
形にするのが面白い。

自分を嫌いになると
生きにくくなるから
頑張っているところを探そうと思う。

学習指導要領

ここをチェック

第2 各学年の目標及び内容 (第2学年及び第3学年) 3 内容の取扱い

(1) 第2学年及び第3学年では、第1学年において身に付けた資質・能力を柔軟に活用して、表現及び鑑賞に関する資質・能力をより豊かに高めることを基本とし、第2学年と第3学年の発達の特性を考慮して内容の選択や一題材に充てる時間数などについて十分検討すること。

わずか3年間で身体にも心にも劇的な変化が起こる中学生。その発達の段階に合わせて授業を行うことの重要性が、今回の学習指導要領に明記されました。美術は、単に絵を描いたりものをつくったりする教科ではなく、人間の心や知性の発達と大きくかわり、価値観や概念が形成されたり変化したりする中で成立している教科です。このような心や知性の発達を考慮して、その年代にならないとできない美術教育を意識して行っていく必要があります。

特に、中学3年生の頃は、直接目に見えるものだけではなく、その本質的なものなどへの意識が深まる時期でもあり、金箔がはがれた仏像を見て、「きれいではないが、美しい」といった価値観が分かるようになる時期です。この年代に、本当によいものや美しいものを自分の目と手と心で確認し、大人に向けての確かな価値観を構築していくことが極めて重要です。一人一人の先生方が、中学3年生まで美術が必修教科であることの意味を考えながら授業を行うことが必要であり、そのためには3学年それぞれの発達の段階に合わせた教科書も大切なのです。

IPU・環太平洋大学副学長
次世代教育学部教授
村上 尚徳 (むらかみ ひさのり)



Interview 03



学年の発達特性に即した 美術の学びが生きる力に

成長過程でこんなに違う

子どもたちは小学校高学年頃から言語の運用能力が飛躍的に向上し、論理的な思考力が高まるのに反比例して、絵への興味は薄れていくんですね。中学生もその延長線上にあり、この時期は絵に対して興味を抱く子どもはほんの一握りだということを前提として考える必要があります。

したがって、苦手意識をもって中学に入ってきた生徒に対し、「自由に描きなさい」というのは何の意味もありません。そこで、絵を描くことに対する動機付けを工夫する必要があります。

例えば、風景を描く場合、**一年生では**、造形的な問題よりも感情的な要素を重視し、各自思い入れが強い対象を選ばせるようにすると効果的です。

二年生では、造形的な視点に着目させることによって、知的好奇心を刺激することが考えられます。同じ風景でも、広がりや

←
らも、美術や造形の世界に親しみ、関心を抱けるようにすることが大切です。美術教育の目的は、生涯を通じて美術や造形の世界に関心を抱き、造形的な感覚や判断力を自らの生活に活用できる資質・能力を身に付けることだからです。
私たちの周囲には、形や色彩を伴わないものは存在しません。そうしたイメージを組み立てる力や読み解く力を、すべての生

群馬大学 名誉教授
新井 哲夫 (あらい てつお)
横浜市立中学校教諭を経て、群馬大学教授、明治学院大学教授を歴任。専門は図画工作・美術科教育。著書に『思春期の美術教育』(日本文教出版)など多数。

奥行きなどの空間の美しさという点に着目させ、自分が感じ取った空間の美しさを表現することを課題とします。同時に、体験を通して、(表現Ⅱ再現(模写))ではないことにも、気付かせたいものです。
さらに、**三年生では**、これまでの学習経験を踏まえて、自分でテーマを決め、材料や技法を工夫して、主体的に表現できるようになることが理想ですが、実際はそこまで到達できる生徒は少ないでしょう。しかし、それでよいと思います。絵を描くことは苦手であっても、絵画作品を見て、表現されている内容や造形的な美しさを感じ取り、表現上の工夫を読み取りながら、作品を深く味わえるようになれば、それは絵画というものに主体的にかかわる力を身に付けたことになると思います。

その意味でも、一年生から表現活動と関連付けながら、鑑賞活動を積み重ねることが大切になってきます。従来、表現活動が苦手な生徒は、美術全体を苦手だと思い込んでしまう例がしばしば見られました。とても残念なことです。

美術の授業でしか学べないこと

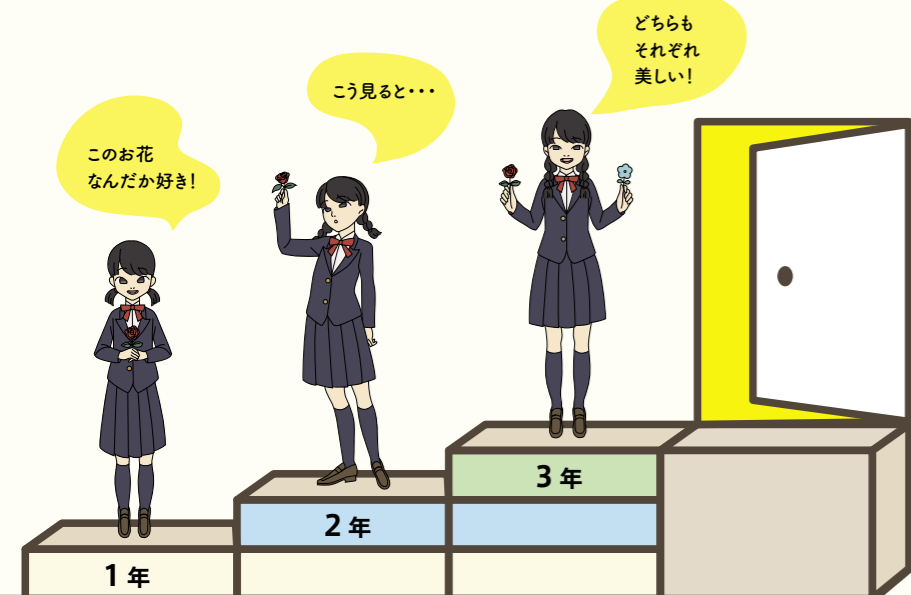
これまで絵について述べましたが、もちろん美術の授業では、彫刻もデザインも工芸についても学びます。いずれの分野でも、表現や制作だけでなく、**鑑賞や批評の側面**か

←
徒が実体験を通して身に付ける場合は、美術の授業以外にはありません。
美術の授業には正解はないと言われるますが、**正解がない中で、よりよい答えを追求することは、複雑な現実社会を生きる人間に求められる生き方そのものです。**
本当の意味での生きる力を鍛える教科が美術だと思っています。

どちらもそれぞれ美しい!

こう見ると・・・

このお花 なんだか好き!

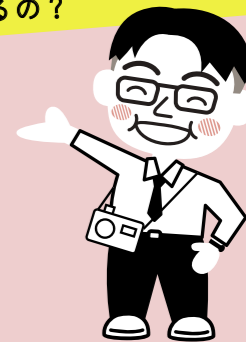


3年間の発達の段階に合わせた指導がより重視されるように。

村上センセイが行く!

全国美術室探訪

隣の中学校は何をしているの?



美術教科書著者である村上尚徳先生が全国の美術室を訪問。“村上先生視点”で、現場の工夫や先生方の美術教育への思いに迫ります。



▶『木材の比べ方見本』は、実際に手で触れ、においを嗅いで木材選びができる、アイデア満載のオリジナル資料。

◀教室入り口に看板を置き、生徒・保護者・教員に進行中の授業のテーマや取り組みを発信。



▲授業中の発言者は、その都度、ジャンケンで決定。ゲーム感覚の仕掛けで生徒の積極性を引き出す作戦。



1年 色を探る 色実験
くめあて・色の仕組みをわかん
・自分の作った色をつか
・色の感情や場面につ
く活動) グループで色を
次々と塗り重ねていく
★話し合い ★記録の形
何気なく何気なく
有彩色

▶ 個々の気づきや失敗、答えなどをまとめる『ポートフォリオ』は、3年間にわたる成長プロセスの記録。

第6回

横浜市立上飯田中学校

荻島 千佳 先生

生徒とつくるロックでワルツな授業空間。 ”素材基地”を中心に学びの輪が広がる!

遊び心を随所に散りばめた
アップテンポな授業展開

村上今日は一年生の「色実験」を見学させていただきましたが、生徒たちとテンポよく対話しながら進めるハイテンションな授業には驚きました。
荻島 本校は多様性にあふれた中学校で、全校生徒の二割を超える外国籍の子も、支援が必要な子も、同じクラスで学んでいます。生徒の学力や理解力の差も大きく、日本語が分からない子もいます。そんな生徒たち全員に美術の楽しさを分かちてもらうには、授業にゲームの要素を加えて参加しやすくしたり、目で見て分かる資料やシンプルな

言葉による指導をしたりすることが大切だと考えたんです。
村上 授業全体をユニバーサルデザイン化しているんですね。

荻島 最初は苦労しましたが、生徒たちと対話しながら、何年もかけてこのスタイルをつくりあげてきました。一方で、授業の中でつまずきやすいポイントではあえて答えを教えず、生徒たちがじっくり考え失敗から気づきを得られる時間を取ったり、生徒が行き詰まってきたタイミングで「カンニングタイム」を設け、他の生徒と工夫を共有し発想を広げられるようにしたり、リズムよく活動に集中できるように工夫しています。

授業の展開から教材まで、生徒の気づきや成長につながる遊び心を大切にしています。

生徒、教員、地域の方々。
人とかかわり授業をつくる

村上 美術室は作品の掲示が少ない一方で、ワクワクするようなモノであふれていますね。
荻島 自分のオリジナルティを見つめてほしいので、あえて作家作品は掲示せず、モチベーションアップにつながる生徒作品を少くだけ展示しています。その分、様々な材料や用具、資料、教材をむき出しのまま置いており、生徒が部活動で使う道具の制作や修理、他教科の先生の教



荻島千佳
神奈川県横浜市出身。武蔵野美術大学を卒業後、非常勤・臨時教員を経て、1994年より正規教員として勤務。以来11校を歴任し、2011年より現職。

材の加工など、美術の授業を超えた学校の「素材基地」として役立ててもらっています。
村上 他教科の先生とも、美術室を中心に交流を深めていらっしゃるのですね。
荻島 そうなんです。美術という教科は理科や数学と関係が深いし、感覚を表現する国語の力も磨けます。そんな美術の可能性を他教科の先生や地域の方々に理解していただくには、「今、美術で何をしているのか」を発信することが重要だと考えて、美術室の前には授業のテーマや取り組みをまとめた看板を置いています。美術室を開かれた空間にして、人とかかわりを大切にしながら、生徒が成長できる環境をつくりたいと思うんです。

三年間で段階的に
「思考する能力」を伸ばす

村上 授業の中に学習指導要領の要素がしっかりと散りばめられています。よく考えて準備されています。それが荻島先生の快活な授業の肝なんです。
荻島 私は美術を「学問」だと考

えていて、授業は基礎力の獲得↓課題のクリア↓答えの発見・考察という構成を意識して組み立てています。そのような授業を三年間通して行うことで、段階的に「思考する能力」を身に付けていってほしい。そのため生徒一人一人にポートフォリオを用意し、三年間の気づきや失敗、創造、自分がたどり着いた答えを一冊にまとめるように指導しています。

美術の一番の魅力は、答えが一つではないこと。生徒には、自分で考え、自分だけの答えを見付ける力を身に付けてほしいと思います。考えるヒントを提供してきました。
ある卒業生から「先生の授業で、自分で考える力が身に付いたと思う」と言われたとき、これでいいんだと思いました。考える力さえ身に付いたら、人生なんでもなりますから。

探訪を終えて...

中学校美術科は教科である以上、生徒の才能やセンスにゆだねられるのではなく、教師が手立てを講じることで全ての生徒がねらいを実現できるようにすることが求められます。荻島先生の授業は、試す、気付く、考えるなどの学びのプロセスが明確で、生徒が気付いたり考えたりしたこと、グループやクラスで紹介し合いながら学習が深められるよう構成されています。中学校を卒業したあとも、美術科で学んだことを、生徒が実感できるような授業でした。

今日の一枚 /



大きな模造紙で考えを共有しながら活動を進める生徒たち。



むらかみ ひさのり
村上尚徳
IPU・環太平洋大学副学長
次世代教育学部教授

岡山県出身。岡山市立中学校教諭、岡山県教育庁指導課指導主事を経て、文部科学省教科調査官、及び国立教育政策研究所教育課程調査官に。平成20年の中学校美術、高等学校芸術(美術・工芸)の学習指導要領改訂に携わり、2011年より現職。

対談の動画は
日文チャンネルでご覧いただけます。





MINIATURE CALENDAR より

2	1
3	
4	

1. 秋色に衣替え
2. 疲れを洗い流しにきました
3. ジム用品
4. 田舎ぶらし

たなかつや
田中達也
熊本県
1981～

アイデアが一番浮かぶのは、買い物をしているとき。ものを見ることがきっかけになり、アイデアがひらめいてくるのです。どうやら僕の脳は、見立てに使えるものはないかと常にアンテナを張っているようです。

詳しい解説はこちらから▼



SNSの「いいね」の数は作品の方向性を決める上で参考になっていきます。その数については、多いからいい、少ないからダメとは、一概に言えません。ただし全体的にリアクションが減っているときは、伝わりにくい作品をつくってはいないか？ということ振り返る目安になります。

見る人は、毎日アップされているから見に来てくれるかと思いきや、これが不定期になっていけば、きつと存在感が薄くなってしまいうしょう。

さらに作り手としては、とにかく毎日必死に考える必要が生まれます。それくらい考え尽くさないと斬新なアイデアなんてものは生まれてこないのです。いわば筋トレのようなもの。唐揚げをしようと思っただけ、まず思い浮かぶのは岩とか、せいぜい爆発の砂けむりくらい。そこからウンウン唸って、やっと「秋の紅葉はどうかかな？」と、みんなが思い付かないようなアイデアにたどり着くんです。



実際に仕上げる中、インスタグラムを始めたのを機に興味で写真を撮るようになり、集めていたミニチュアを被写体として使ったら面白い写真が撮れそうだなと思ったのがきっかけでした。

小さい頃から絵を描くことやプラモデルづくりは好きでしたが、他人以上に没頭したというわけではありませんでした。大学では教育学部で美術教育について学び、そのまま教職につくという選択肢はもちろんありましたが、僕にはどうしても「人に作品づくりを教える前に、自分の手で作品をつくることに没頭して極めたい」という思いがあったんです。デザイン会社に就職して、デザイナーやアートディレクターとして実際に仕上げる中、インスタグラムを始めたのを機に興味で写真を撮るようになり、集めていたミニチュアを被写体として使ったら面白い写真が撮れそうだなと思ったのがきっかけでした。

ミニチュア写真を撮る人は多くいるのですが、見立ての要素を入れた

「作品群を見ていると、「どうやってアイデアを考えているのだろうか？」と素朴な疑問が湧いてきます。」

僕の場合は、いつと決めてアイデアを考えるのではなく、常日頃から自然と考えていることが多いです。例えばクイズ番組を見ていて、切り分けられたメロンが船と積み荷に見える、肝心のクイズがそっちのけになってしまうことも。思いついたアイデアはスマホのメモに書き残します。そうして今では数百というアイデアがストックされています。

実際の作品をつくる段階になると、そのアイデアリストから、季節や記念日に合うものや、実現できそうなものを考えます。ただ最初のアイデアがそのまま形になることは少なく、リストを見ているうちに新たなアイデアが思い浮かんで試すことも。テーマを決めてつくるときには、いくつか考える道筋があります。一つは「形」から発想するという方法。例えば南の島をつくるときに、まずはイメージを簡略化します。半分の円にヤシの木があれば、島に見える。そこで様々な半円を探すわけです。野菜を半分に切ってもいいし、ヘルメットでもいいし。もう一つは、「色」から発

想する方法です。海をテーマにするときは、とにかく青いものを探します。ブルーシートでもいいし、ジーンズでもいい。

「子どもにも分かる作品をつくる」ということです。具体的には小学三年生くらい。彼らに理解できれば、大人はもちろん他の国の人にも伝わると考えているからです。

そのために、普遍的なものを使うことを心がけています。例えばはさみであれば「誰もが想像するはさみ」を探します。知っているものが別のものに見えるから面白いわけで、特殊な形をしたはさみは見立てには向きません。さらにアイデアもみんなが想像できるものをモチーフにします。野球について詳しくなくても、バッテリーとピッチャーがいることは分かるかなとか。あまりマニアック過ぎると、伝わりづらい自己満足な作品で終わってしまいますからね。

「インスタグラムなどのSNSで、毎日作品をアップされています。このモチベーションはどこから来るのでしょうか？」

「これまでにSNSや展覧会会場で耳にした鑑賞者の声には、どのようなものがありますか？」

僕は、見立ての内容がより伝わりやすくするために、作品にだじやれや言葉遊びの要素を入れたタイトルを付けているのですが、SNSのコメント欄がまるで大喜利のようになることも。たまに僕のネーミングを上げるセンスのものが寄せられ、「採用！」とコメントを返して、実際に作品タイトルを変えてしまう場合もあります。そういう意味では、作品にインスタラティブな余地を残しているとも言えます。

また、僕の展覧会は、通常の美術展とは違って、すごく賑やかなのも特徴かもしれません。

「田中さんの作品から、どんなことを感じてほしいですか？」

美術とは、上手に絵が描けることではなく、多様な見方があるのだと知り、自分でも考えてみるのだと思うのです。僕にはプロコリが木に見えましたが、違うように見えている人もいるかもしれない。自分の将来はサラリーマンだと思っていられるけれど、ひょっとしたら違う自分のあり方が見えるかもしれない。そのような自由なものの見方のきっかけになればいいですね。

「田中さんの作品から、どんなことを感じてほしいですか？」

美術とは、上手に絵が描けることではなく、多様な見方があるのだと知り、自分でも考えてみるのだと思うのです。僕にはプロコリが木に見えましたが、違うように見えている人もいるかもしれない。自分の将来はサラリーマンだと思っていられるけれど、ひょっとしたら違う自分のあり方が見えるかもしれない。そのような自由なものの見方のきっかけになればいいですね。

▶田中達也

Profile: 1981年熊本県生まれ。2011年ミニチュアの視点で、日常にあるものを別のものに見立てたアート「MINIATURE CALENDAR」を開始。以後毎日作品をインターネット上で発表し続けている。インスタグラムのフォロワーは200万人を超える(2019年8月現在)。

MINIATURE CALENDARはこちら



interview
ミニチュア写真家 見立て作家
田中達也

指導計画

時間	領域
8時間	A表現

材料・用具
 段ボール、ネオジム磁石、片面波
 段ボール、色画用紙、ペン、はさ
 み、のり、化学接着剤、テープなど

学習目標
 磁石の力で動かす仕組みを使
 い、コマを操作してコースをたど
 るゲームを楽しくつくって遊ぶ。

題材の目標

- 知識及び技能
 理科などで磁石について学んだ経
 験を生かし、形や色などの感じを捉
 えながら、身近な材料や用具の使
 い方などを工夫して表す。
- 思考力、判断力、表現力等
 磁石の仕組みの面白さを感じなが
 ら、コースや仕掛け、身近な材料の
 生かし方などを考える。
- 学びに向かう力、人間性等
 磁石の力を使って遊ぶものをつくる
 楽しさを味わい、この経験を様々な
 学習や生活の中で生かそうとする。

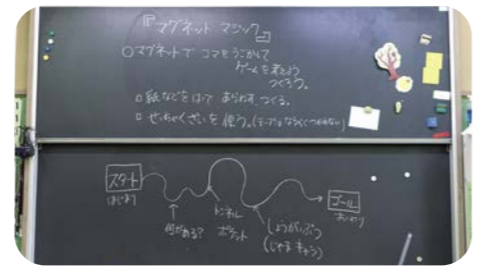
「マグネットマジック」活動の流れ

② 登場人物をつかって動かす



思い思いの主人公をつくります。人、ロボット、魚、たこ焼
 きなど。複数のキャラクターを登場させようと思いつく
 子も。細長い棒の先に磁石を付けて、裏から動かします。

① 活動の見通しをもつ



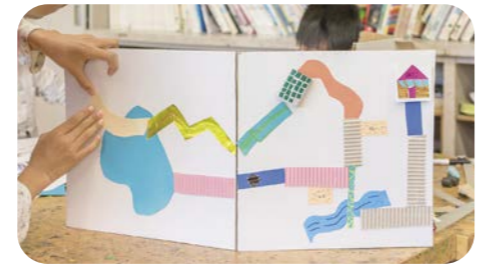
スタートからゴールまでのコースをつくるという大筋と、
 途中で出会うイベントや仕掛けを工夫して楽しいゲーム
 にするというポイントを、板書でシンプルに伝えます。

④ みんなで遊ぶ



最後はお互いのゲームで遊んで大盛り上がり！自分のつ
 くれた仕掛けで、友だちがどんな反応をしてくれるかドキ
 ドキ。オリジナルの攻略本をつくった子もいました。

③ コースや仕掛けをつくる



材料を組み合わせたり並べ替えたりしながらコースを考
 えます。コマをうまく動かさないと通れないトンネルや落
 とし穴など、仕掛けのアイデアも生まれました。



マグネットマジック
 「お話」を広げて、楽しく遊べるゲームをつくる

小
 学
 校
 三
 ・
 四
 年
 生
 授
 業
 実
 践
 学
 び
 の
 フ
 ロ
 ン
 テ
 ィ
 ア

今回の題材のキーアイテムは「磁石」。
 磁力でコマを動かす仕組みを使って、
 子どもたちは自分なりの「お話」をどんどん広げていきます。
 いたずら心や冒険心を引き出す、授業の工夫をお聞きしました。

東京都 練馬区立光が丘第八小学校 玉置 一仁 先生



Message



ふとした瞬間に、
 自分の過去の経験
 が、そのときの感
 覚や感情を伴って
 思い出されるときって
 ありますよね。図工の授業で
 経験したことも、子どもたち
 の感覚や記憶に刻まれて、「
 跡」のように残っていくと思
 うんです。木を切るときの手
 応えや音、粘土のひんやりと
 した感触、偶然生まれたきれ
 いな色―そういうものに不思
 議さや喜びを感じる「センス・
 オフ・ワンダー」が積み重なっ
 て、その子の見方や感じ方を

◀ コマが通ると口が閉じて捕まっ
 てしまうという仕掛け。みんな
 に紹介して、磁
 石を生かし
 た仕掛け
 の面白さ
 にも気付
 けるよう促
 しました。
 活動が停滞している子が
 いたら、一緒に話しながら何が原
 因でつまづいているか考えま
 す。例えば主人公もお話も思
 い



扱いやすい材料をそろえる
 今回は、子どもたちが自分な
 りの「お話」を広げながら思い
 付いたことをどんどん形にし
 ていってほしいと思い、身近で
 扱いやすい材料を選びました。
 まず、基底材は段ボール。立
 たせて使えるし、二枚三枚とつ
 ながけて舞台を広げることでも
 できます。磁石は、段ボールの厚
 みも問題なく磁力が通るネオ
 ジム磁石を用意。また、片面波
 段ボールをあらかじめ細長く
 切っておき、並べながらコース
 を考えられるようにしました。
 ほかに、色画用紙やカラード
 フォルムの切れ端を箱に入れ
 ておけば、材料の宝探しを楽し
 めますし、切れ端の形や色が発
 想のきっかけにもなります。

子どもの心をくすぐる導入
 導入では、自分の実験を基
 にしたエピソードを話します。
 子どものワクワク・ドキドキを
 引き出すような話をするのが
 ポイントです。
 発想のきっかけをつくる
 「ゲーム」にしたのは理由が
 あって、友だちと楽しく遊ぶと
 きのことを想像しながらコース
 や仕掛けを工夫してほしかった
 んです。面白いなと思ったのは、
 ワニの口に磁石を付け、そこを
 今回、家族でドライブに
 行ったエピソードを簡易な参考
 作品を見せながら話しました。
 「家族で山へドライブに行った
 んだ。そしたら崖があつて、落っ
 こちそうになって！」などと話
 しながら、磁石で車を動かして
 見せます。そうすると子どもた
 ちは、僕の話を楽しく聞きなが
 ら、最近自分の身の回りであつ
 た出来事やそのときの気持ちを
 思い出すんです。そうすれば自
 然と、「つくりたいイメージが思
 い浮かんできます。
 次に、「まずは主人公をつくら
 せて動かしてみよう」と提案しま
 した。コマがどんなふう動く
 のか分かりますし、「主人公は何
 をさせようかな」と考えること
 にもつながります。

感覚や記憶に刻まれる体験を



形づくっていくのだと思いま
 す。今すぐ何かの役に立つこ
 とではないのかもしれないけ
 ど、人生のどこかでふと思い
 出して、あ、あのとき図工で感
 じたことや考えたことが、今
 の自分につながっているんだ
 な」と気付いてくれたらいい
 なと思います。



この題材は、令和2年(2020年)度版
 小学校図画工作教科書「図画工作 3・4上」p50・51に
 掲載しています。



この題材には、教科書デジタルコンテンツが付いています。
 磁石を使ったコマの動きを、動画で確認できます。



奥村先生の
子どもの
見方

#7

今回は、玉置先生の授業「マグネットマジック」で生まれた作品を見ていきます。工作の作品には、細かなところに思いやアイデア、工夫が隠れています。プロセスをたどりながら、この子が何を感じ、考えたのか確かめましょう。



6 魔法使い5
魔法使いのひじや膝は、腕や足の紙を折り曲げることで表されています。一度まっすぐな手足を付け、そのあとに折り曲げることによって、魔法使いが飛びながら杖で攻撃する動きが伝わります。

7 魔法
魔法使いの左下、ピンクの色画用紙の部分には、段ボールの裏に磁石が貼り付けてあります。この仕掛けが、魔法使いによる攻撃という発想を生んだようです。

活動全体を振り返ってみると、この題材で発揮された資質・能力は以下でしょう。

<p>コマが磁石で動く仕組み*1を活用し、材料の形や色の組合せを工夫しながら、ゲームの面白さを高めている。</p> <p>知識・技能</p>	<p>冒険するような気持ちで作り続け、多くのアイデアを思い付き、一つのストーリーとしてまとめている。</p> <p>思考・判断・表現</p>	<p>何度も見直し、自らの学習を調整しながら、つくる面白さや楽しさを味わっている。</p> <p>主体的に学習に取り組む態度</p>
---	---	---

まとめ

コマは自分です。コマになった自分が遊ぶように作品をつくります。アイデアスケッチをかかないのは、冒険をするような気持ちでつくる中学年の発達の特徴にふさわしい手立てです。子どもたちは、作りながら、遊びながら、だんだんと作品を発展させます。友だちの作品を見たり、遊び合ったりしながら、情報やアイデアを共有し、発想を変化させ、学びが深まっています。

文：奥村高明

日本体育大学
児童スポーツ教育学部
教授

1958年宮崎県生まれ。小中学校教諭、美術館学芸員の後、文部科学省教科調査官として学習指導要領の作成に携わり、現職。日本文教出版Webマガジン「学び!と美術」執筆者。

〈今号のひと言〉
鉄道好きの孫と電車旅。乗った記念にNゲージ購入。自宅は「鉄道博物館」化……。 「鉄道と美術」が新しい研究領域です。



レッツ・ゴー・ザ・えんにち
[30×60cm/段ボール、ペン、色画用紙、片面波段ボール など]

コマを、かためんなみだんボールにそってうごかします。いろいろなお店に行きながら出口を目指します。ゴール近くには磁石がかくされているので、すばやくうごかさないとつかまってしまう。(児童コメント)

令和2年(2020年)度版 小学校図画工作科教科書「図画工作3・4上」p.50掲載

1 かき氷屋さん
スタートはかき氷屋さん。かき氷には目が付いていますが、擬人化は、つくる対象を大切にしようとする姿勢の表れです。

2 金魚すくい屋さん
片面波段ボールの通路の上に青く塗った画用紙が貼り付けてあります。ここは磁力が弱って通りにくそうです。紙を重ねると磁力が弱くなるという理科的知識を活用し、そこから発想を広げています。

3 射的屋さん
足跡や草むら、景品のポスターなどには鉛筆の跡が見えませんが、表したいものが次々と思い浮かんでかいていったのでしょう。

4 曲がり角
射的屋さんの下には、いくつもの曲がり角があります。磁石を動かして角を曲がることは難しく、うまく曲がれたら次のお店にたどりつけるというのが、ゲームづくりで作者がこだわったポイントのようです。

5 テーブル
共同で食べるスペースのテーブルの上には焼き鳥のようなものが見えます。ゲームをつくりながら、縁日で家族や友だちと過ごした楽しい思い出がよみがえったのかもしれない。

*1：理科の学習指導要領には、第3学年の学習内容として、「A 物質・エネルギー (4) 磁石の性質」が位置付いています。





「私と季節」の注染手ぬぐい

伝統技術を題材に、匠の技に触れる



伊藤慶孝先生が題材に選んだのは、注染の手ぬぐい。
 身近にあるものの味わいや素晴らしさに気付ける人になってほしい——。
 そんな思いで取り上げた、堺市に根付く伝統産業。
 そこにあるものを「自分」に落とし込む思考を育てる、その工夫について伺います。

大阪府 堺市立浜寺中学校 伊藤 慶孝 先生

指導計画	
時間	領域
8時間	A表現・B鑑賞
材料・用具	
手ぬぐい、試し布、ボール紙、スチレンボード、スポイト、カップ、顔料、定着液、防染液	
学習目標	
地域の伝統産業や自らが感じる季節のよさを基に主題を生みだし表現する。	

題材の目標
<ul style="list-style-type: none"> ●知識及び技能 注染手ぬぐいとその技法を理解し、布の重ね方、染め方を考え、意図に応じて自分の表現方法を追求して表す。 ●思考力・判断力・表現力等 自らの生活と季節とのかかわりを基に主題を生みだし、単純化・構成を工夫し表現することから、生活を豊かにする美術の働きを考える。 ●学びに向かう力・人間性等 受け継がれてきた伝統や文化のよさや美しさを感じ取り、心豊かな生活を創造してゆく態度を養う。

「私と季節」の注染手ぬぐい」活動の流れ

② 模様を考え、判をつくり、押す

模様を考え、判づくりへ。判のフチに付けるのは、防染液。この液体を付けた部分は顔料がしみ込んでいきません。模様の配置を考え布を折りたたみ、判を押していきます。

① 自分と季節のかかわりを言葉にする

4つの季節や12か月を放射状に配置したワークシート。ここに思いつく言葉を書き込んでいきます。すべてのマスを埋めなくてもOK、ということにしました。

④ 注染てぬぐいを仕上げる

本番は一回だけ。失敗した場合は、はねた顔料を水滴に見立てて模様を足すなどして表現の幅を広げました。最後に注染職人の仕事動画を見て、そのすごさと苦労を実感。

③ 顔料を垂らし、にじみを味わう

防染液でつくった「土手」の内側にスポイトで顔料を垂らします。垂らす順番、垂らし方、水の量で色が変わり、夢中になる生徒たち。

Message

「あ、この種を芽吹かせて、花を咲かせるのはその子次第。大人になってから芽吹くこともあると思います。ですが、身近にあるもの、これら出会うものに対して、さっと通り過ぎることなく注目できる、日々の生活の中にあるものよさに気付けるようになってほしいという願いを込めて、題材づくりを行っています。」



美術の授業では、子どもたちの心にとにかくたくさん、種を撒いてあげたいと考えています。

たくさんの種を撒いてあげたい



それとは別に目標としているのが、堺市などの学校でも実践できるような「共通の授業」をつくること。同じ目標に向かって同じ題材を扱い、情報の共有や議論をすることで、教育の質が高められるのではないかと考えています。堺市の教員同士で協力し合い、この地域ならではのよりよい種を子どもたちに撒いていければ幸いです。

の小さな布をたくさん用意し、防染液や顔料の使い方を、実感をもって学んでもらいました。水の量でにじみ具合が変わることや、色の組合せで印象が変わることなどを発見し、歓声を上げる子ども。「見て見て！」と面白い表現を披露し合い、自然と学び合いが生まれました。また、簡単には思い通りのイメージにならないことや、試行錯誤しながら何度も試すことの大切さを感じてもらえたのではないかと思います。

模様が飛び出す、驚きの瞬間
 本番では、布の折り方も試しながら考え、模様の配置を工夫しました。染めた布をパッと開く瞬間が、本当に素晴らしかったです。「ちょっと協力して」と声を掛け合いながらせえのを見て、模様が飛び出してくるのを見て、「ひゃあ！」という表情で驚いて。折りの効果や裏表のない仕上がりが注染ならではの面白さを、驚きと共に体感することができました。

「私と季節」のかかわりを探す
 堺市は歴史ある貿易都市。茶の湯や和菓子など、特色ある職人文化が根付いています。こうした自分たちの地域に身近にある「匠の技」を深く感じ味わってほしいと思い、堺市の伝統技術、注染を題材に選びました。
 注染とはその名のとおおり、染料を注ぎ、布を染める技法です。一枚の長い布を蛇腹状に重ね、型紙の上から防染糊で模様を型取ったあとにじょうろで染料を注いで布を染めます。この技法は、一度に大量の手ぬぐいを染められるように発達しました。今回の授業ではその技法を、授業で扱えるようにアレンジして行いました。
 授業の導入では、実際に販売されている注染の手ぬぐいを見せ、季節を表現するモチーフが多いことを説明。そのあと、季節と生活にはつながりがあると話し、「生活の中の美術」に気付き視点を育てるため「自分と季節とのかかわりを探してみよう」というテーマで、ワークシート

トを配布しました。
 ワークシートはマスの配置を工夫し、季節や暦の月から連想する言葉、イメージを、順番にとらわれることなく自由に書き出してもらうようにしました。
 にじみのよさを味わうために
 「夏は私が大好きなスイカと花火の季節！」「春はピアノの発表会があるから、私にとってはピアノと桜の季節だな」。そんな風にしてイメージが固まってきたら、次は模様を考えます。モチーフを組み合わせたか、単純化したか……。中には紙に描いた模様を切り出して、様々な組合せを試しながらデザインしていく子ども。一年生で実施した「自分のマークをつくる」という授業で模様をデザインした経験を生かし、工夫して取り組むことができました。
 模様が完成したらスチレンボードで判をつくり、色の検討に入ります。ここで意識したのが、注染ならではの「にじみ」を味わう時間をつくること。試し用





空想の世界を描く

トリックアートで
 自分たちの発想を表現する



現実の風景にないものがあるように見せるトリックアート。
 これを活用し、発想力を広げる授業をしているのが中村美知枝先生です。
 生徒一人一人の個性を生かし、「楽しい」を体感しながら、学びを深める——。
 そんな授業を実践する中村先生に、思いや工夫点を語っていただきました。

東京都 東京都立文京高等学校 中村 美知枝 先生

「空想の世界を描く」活動の流れ

指導計画

時間	領域
7時間	A表現(1) 絵画・彫刻

材料・用具
板段ボール(90×85cm)/グループに1枚、描画材(アクリルガッシュなど)

学習目標
平面が立体的に見えるトリックアートの仕組みを理解し、その仕組みを生かしたアイデアを発想し、工夫して表現する。

題材の目標

- 知識及び技能
 平面が立体的に見えるような形体や陰影などの効果、作品全体のイメージを捉え、描画材の特性を生かして表す。
- 思考力、判断力、表現力等
 現実にはあり得ない情景のイメージなどを基に、形体や陰影の効果を考え、構想を練ったり鑑賞したりする。
- 学びに向かう力、人間性等
 トリックアートで驚きを表す学習活動に、生徒同士で協力しながら主体的に取り組む。

② 個人とグループでアイデアスケッチを行う



まずは個人でアイデアスケッチに取り組みました。さらにそれぞれのアイデアを持ち寄り、グループで制作する作品を話し合っ決めていきます。

① 消しゴムをデッサンする



影を工夫して描くだけで、消しゴムが浮いているように見える！生徒は驚きとともに「もっと描いてみたい！」と制作への意欲が引き立てられます。

④ 発表と撮影を行う



真上から見るとゆがんで見える絵が、3m離れた位置から見ると、床に穴が開いているように見えます。工夫した点を発表し、より面白く見えるようポーズを取って撮影会。

③ グループでつくる



どうすれば立体的に見えるようになるかなど、アイデアが伝わる表し方を互いに教え合い、各々が得意を生かすことで全員が主役になれる活動を目指します。

Message



授業で意識しているのは、生徒が主体的に考えられるようにサポートすること。アイデア出しに苦労しているときには、アイデアの種をいくつか提示してその先を考えさせるようにしています。生徒たちは「アイデアを形にする方法は一つではない」ことに気づき、自分なりのアイデアを考え出すようになります。高校生はこうしたい、これが好き、な

進みます。人と話すことで発想が広がり、技術面でも互いに教え合うことで理解が深まります。「なるほど」「そうか！」などと言いつつ、口々にアイデアや意見を出し合い、楽しそうに作品づくりを進める生徒たち。床の穴から見える海や、吸い込まれそうなくらい大きな人間の口など、様々なアイデアが飛び出しました。作品は90×85cmの板段ボールに、グループで相談して決めたアイデアを描いていきます。板段ボールは真っ白の紙よりも床なじみ、

0から1を生みだす力を育てるために



どの意思をもって、その思いを大切にしながら授業を進めています。今、社会で必要とされるのは、0から1を生み出す創造力。豊かに発想し、方法を考え、試行錯誤してつくりあげる力を育むことが、これからの時代を生きる生徒たちにとって重要と考えています。

トリックアートの効果を生かしやすい素材です。最後に、完成した作品の中に人が落ちるなどのパフォーマンスを交えた発表と撮影会を行い、グループ内での相互評価へ。授業を通して見付けた相手のよいところを認めつつ、自分の活動を振り返ります。発想することは難しいと苦手意識をもつ生徒もいますが、グループのメンバーと協力しながら取り組む中で、発想を形にする楽しさを実感できたのではないかと思います。

導入として取り組んだのが、消しゴムのデッサンです。光の方向や陰影の関係、形の捉え方を意識して、立体的に描くように伝えました。最後に、消しゴム

私が目指しているのは、「楽しみながら発想力が身に付く授業」です。トリックアートを題材にしようと思ったのは、「ないものがあるように見せる」ことを発想する楽しさとそれを具現化する楽しさの両方が備わっているから。例えば、教室にいない魚が飛び出してくるという意外性のある情景を考えたとします。その面白いアイデアが伝わるように表現することが大切。単に魚を本物そっくりに描くことが重要なのではなく、上手い下手を超えた「表し伝える楽しさ」を実感できる授業にしたいと思い、指導計画を考えました。

思い付くと工夫したくなる
 共同制作が学びを深める



意図したように見えるかを離れて確認します。

トリックアートの手法の例をいくつか見せ、床から立ち上がってくるものや床下に潜む世界をイメージさせたら、次はアイデアスケッチへ。まずは個人でアイデア出しをした後、スケッチを持ち寄り、四〜五人のグループをつくって共同制作に

から離して影を付けることで「宙に浮いているように見せる」ことに挑戦。デッサンの知識や技術が、発想した視覚のトリックを表す手立てになるということを理解でき、しっかりと納得して作品制作に入っていました。



評価に使える振り返りシートがwebよりご覧いただけます。



副部長 / スケッチ担当

いまいみち
今井未知

イラストレーター。女子美術短期大学造形学科(当時)卒。
パリのアトリエ・コントロールボンにて銅版画を学び
2000年よりフリーのイラストレーターとして活動。

テーマは「昭和」

ホ テ イ ヤ

ヘアースタ
よしどわ



こっちにもストライプ



くすんだ深緑色にも
昭和っぽさか



丁寧な手書き風書体の
昭和的看板



玄関まわりのタイルやソテツの木

ストライプの店のひさが 昭和的な風景



ガラスブロックと
タイルの組み合わせ



あせた色合いのトタンも
昭和らしい素材!



そぞろみ部とは・・・

いろいろな場所をそぞろ歩きながら造形的な見方や考え方を
使って身の回りのあれこれを眺めてみるまったり系部活動。
ここでは、部長と副部長がそれぞれの視点で切り取った形や
色を言葉とイラストでレポートしていきます。

元号が平成から令和に改められて最初のそぞろみ部。このタイミングを
記念して、またひとつ遠くなった「昭和」をテーマに設定した。舞台となる
のは「昭和レトロ」なまちづくりに取り組む東京都青梅市。都心から電車で
1時間強の小旅行を経て駅に降り立つと、そこかしこにノスタルジックな
映画看板が掲げられていた。ワクワク感が高まりながら改札を出る昭和
生まれの一行であった。



部長 / テキスト担当

いちかわひろや
市川寛也

群馬大学学術研究院准教授。妖怪研究者。
現在、岩手県胆沢郡金ヶ崎町の重要伝統的建造物群保存地区にて
アートプロジェクト「城内農民芸術祭」を開催中。

駅を出てまず目に飛び込んできたのは空きビルの屋上にある看板。うつすらと見えるシンボルマークは意図せず残された昭和の残像か。駅前ロータリー(この響きも昭和っぽい)を進むと、正面に見える建物の壁面には横一列に緑色のひさが並んでいた。半円が連続するその縁は少しくたびれた感じで波打ち、一昔前のパーラーの入り口のような佇まい。店舗の軒先でもしばしば同様の形状と遭遇した。その多くは緑と白、赤と青といった具合にツートンカラーのストライプになっており、昭和らしさを倍増させる。路地に入れば民家の玄関を彩るタイルにも視線が向かう。その多くは赤茶色をした暖色系だったが、オリエンタルな青タイルも見かけた。

道中では曲線を活かした造形物も数多く目にした。窓際やペランダの手摺にはS字やU字やC字に加工された線状の金属が織りなす複雑な形態。同じパーツを構成しているだけなのに何かの顔に見えるものも。薬局の店先に置かれた傘立ては直線と円を組み合わせた花の形。鉄柵の高さを変えて波のような流れを表現している。扉も発見した。無機質な工業製品もパターン次第で豊かな表情を見せる。それはあたかも昭和時代よみがえったアルヌーヴォー。そのような目線で町を眺めれば、有機的な形態をした街燈もエミール・ガレの作品のように見える。昭和らしさを演出する磨りガラスの模様も植物をほうふつとさせる柔らかな曲線が特徴的だ。

そぞろみポイント

昭和のイメージ採集

昭和アルヌーヴォー

時代の質感

昭和らしさを象徴する風景としては「トタン」も見逃さない。建物の壁や屋根のみならず、塀やチリトリなどにも用いられる万能素材。波打つ表面はそれだけで昭和イメージを喚起する。色あせ具合や点々としたサビさえも古色を帯びた味わいとなっている。新しい建材ではなかなか再現できない蓄積された時間が育む昭和の手触りだ。手書きの看板との相性もばっちり。限られた技術だからこそ、ところどころに垣間見える手業の跡が統一感のある空気をつくりだしている。六十年以上続いた時代は切り取り方によって見方も変わる。今回は部員の直観を頼りに独断と偏見の基にそぞろみたわけだが、読者の皆さんは何に「昭和」を感じるだろうか。

そぞろみポイント

そぞろみポイント

そぞろみポイント

図画工作、美術の授業で学んだことを生かすと、どんな世界が広がり、どんな未来が描けるのでしょうか。各地で活躍する高校生にスポットを当ててご紹介する「ラフスケッチ」。今回は、小学校一年生の頃から興味があったVFXをメインにした動画「2045」で注目を集め、現在は演劇部でも活躍している三年生の三宅智之さんにお話を伺いました。



早稲田大学本庄高等学院
みやけ ともゆき
三宅 智之さん

演劇部員として舞台上立つ三宅さん(左)。公演当日に録画した映像は、編集して二次的に生み出す新たな作品として発表するという。



CG・VFXの映像技術と、演劇の世界。ともに経験を重ね、いつか最先端の場所へ。

子どもの頃からものづくりが好きで、幼稚園のお遊戯会では率先して照明や音響係になるなど、舞台裏の仕事に興味がありました。VFXと出会ったのは小学校一年生のとき。コンピュータで合成した映像技術で話題だった「ALWAYS 三日月の夕日」を父が観に連れて行ってくれたんです。その映像の凄さに「こんな世界を人の手でつくれるんだ！」と衝撃を受け、僕も人を驚かせるような作品をつくりたいと思いのめり込んでいきました。

「2045」は中学校三年生のときの作品です。総合的な学習の時間の中で自分の好きなVFXについて深く掘り下げ、実際に作品をつくるということを研究テーマに一年かけて制作しました。それまでに個別につくっていた動画を一つにまとめて映像作品にしようと思いい、脚本や音響・監督まで自ら手掛けました。人物や建物の素材などは街へ出て実物を撮影しています。

映像の技術はほぼ独学ですが、制作中は様々な作品のメイキング映像を鑑賞することがよくあります。見るとモチベーションが上がります。「こんな手法も挑戦してみたい！」って。

今は演劇部でも活動しています。演技の世界を知ることが表現の幅を広げたいと考えたからです。作品によっては、小道具の制作や進行管理も担当しながら、みんなで作って上げていく面白さを感じています。もちろん、映像作品の制作も継続中です。やはり人が驚くような作品ができたときは楽しいですから、将来は映像の道へ進みたいですね。技術的な進化が激しい業界なので、時代の流れを捉え、最先端の環境で働けることを夢んでいます。



2045 [カラー/5分10秒] 2016

近未来の地球をテーマに、中学校三年生のときに発表した映像作品。制作に使用したのは主に「ブレンダー」というフリーのCGソフト。映像を制作する技術は、本やYouTubeなどから独学で習得した。作品はYouTubeで大反響となり、150万回以上(2019年9月時点)再生されている。

「2045」映像はこちらから▼



VFXとは—
ビジュアルエフェクト(Visual Effects)の略で、映像における視覚効果を意味する。三宅さんは「ALWAYS 三日月の夕日」のメイキング映像の中で、同作品の監督である山崎貴が「VFXは模型と実写と3DCGを組み合わせてつくる」と話すのを見て、小学生でも可能な模型づくりから始めたという。

福岡市美術館

どこでも美術館

教育普及(ミュージアム・エデュケーション)とは、美術館や博物館で展示と並行して行われている、美術や文化を主体的に学ぶことを支援するための様々なプログラムのことです。今回は、様々な内容の持ち運び用の教材ボックスを独自で製作し、アウトリーチ活動(美術館外での教育普及活動)に取り組んでいる、福岡市美術館の教育普及担当の鬼本さんにお話を伺いました。

触る鑑賞で美術への関心を育てる。

福岡市美術館のアウトリーチ活動である「どこでも美術館」が始まったきっかけは、やはり休館です。二〇一六年から約一年半の間、大規模改修工事のために休館が決まり、「来てもらうことができないのだから、こちらから出向くしかない」と企画が始まりました。

本日は実物の作品を持って行きたいけど、実際には難しい。そこでテーマごとに学べる持ち運び用の教材ボックスをつくり、学芸員が出前講座をすることになりました。所蔵作品の複製が入った「絵画・彫刻」ボックスや、日本画などの描画材が入った「素材と技法」ボックス、九州ゆかりの伊万里焼などに触れられる「やきもの」ボックスなど、いずれも当館の所蔵作品と関連しています。各分野の担当学芸員や大学の先生方と知恵を絞り、内容や活

用法を考え、当館ならではの教材ボックスとプログラムができました。私自身、つくる過程で作品の手法や素材について改めて知ることが多く、鑑賞者にも触ることから作品の理解を深めてもらいたいと強く思いました。

先生のビジョンとすり合わせて授業の幅を広げる。

学校に伺う場合、各ボックスによってプログラムの基本の流れはありますが、事前に打ち合わせを行って学校ごとにアレンジを施していきます。経験上、先生から「こういう授業をしたい」というビジョンを示してもらえると、提供できる材料が明確になり、授業内容をより膨らませることができま

例えば「やきもの」ボックスを希望したある小学校では、地元にお住まいの高取焼の作家さんの指導で子どもたちが焼き物の製作をするので、そのた

めの事前体験をさせたいという明快な目的をおもちでした。おかげで、ボックスと学芸員と作家の役割がうまく絡み合い、子どもたちへのアプローチも非常にスムーズにできました。子どもたちは、ボックスを使って磁器と陶器の違いを体感するなどの鑑賞体験と、作家との作品製作という実技体験の組み合わせで、焼き物への興味・関心を、より深めたように思います。

二〇一七年度は小中学校合わせて一四校、翌年度は特別支援学校と院内学級も加え二六校で実施しました。二〇一九年三月に美術館がリニューアルしてからは、福岡市の小中学校への教材ボックスの貸し出しと、美術館になかなか来ることができない地域の小中学校や特別支援学校、公民館の高齢者向け事業での出前講座に取り組んでいます。この教材ボックスがきっかけとなって、より多くの方に美術に親しんでもらえたらうれしいです。



福岡市美術館
福岡市中央区大濠公園 1-6
TEL.092-714-6051
https://www.fukuoka-art-museum.jp/
写真：エスエス上田新一郎



おにもと かよこ
鬼本佳代子
福岡市美術館
主任学芸主事



地元作家の協力で製作した所蔵作品の複製などを詰めた「やきもの」ボックス。



「やきもの」ボックスの中には落ち着いた鑑賞空間をつくり出す畳も完備。

教科書に載っている、あの作品。
誰もが知っている作品や、初めて出会う作品。
いつもの見方はいったん忘れて、一緒に新しい見方を試してみよう。
それまで見えなかった作品の一面が、見えてくるかもしれません。



©Rieko Hidaka

空との距離 I

[岩絵の具・麻紙 / 240×240cm] 2002
広島市現代美術館蔵
ひだかりえこ
日高理恵子 [東京都・1958～]

重力を意識してみる

足で絵を描いたことで知られる、白髪一雄という画家がいます。小手のきかない足に全体重をかけて、たつぷりと盛られた泥のような油絵の具を暴れ回らせた画面は、文字通りじつに動力的です。面白いのは、いわば足げにされていたキャンパスが壁に掛けられると、その絵の具の勢いがこちらに向かってせり出して感じられることです。以前、とある展示会で白髪作品が床に寝かせて展示してあるのを見て、ひどく驚いたことがあります。制作過程を再現するという趣向だったわけですが、そこにあるのはどう見ても、大量の絵の具をぶちまけただけの、だらしない広がりでした。絵を立ち上げる、という最後の決定的なプロセスが削除されてしまったのです。ほんのひと手間でも見え方が違うと

は！足で描くという方法の奇抜さは、かなり注目されがちですが、白髪作品の凄みは、重力の方向がぐるぐると転回して、こちらの目と対面することで初めて立ち現れていたのだというところをあらためて実感する経験でした。
ここにお見せしている日高理恵子さんの作品では、白髪例とちょうど逆さまに、やはりぐるぐると方向が転換しています。この作品もまた、作者の視点通りに天井に展示したとしたら、きつと台無しになるに違いありません。見上げられた木の枝を、私たちはいま、正面から見えています。高低と前後の関係が、奥行きと天地（上と下）の関係に切り替わっている。そして、天から降り注いでいた陽の光は、まるでライトボックスのように、真正面から、水平にこちら

へ向かってきている。そのとき私たちは、正面から光を受ける葉や木の芽と同じ視点に立っている——というのはロマンティック過ぎる解釈ですが、縦横に広がる枝ぶりはネットのようになって、見つめていると枝と枝との間に絡め取られるような感覚がしてきます。重力の方向が転換し、図像の座標が変わるといって、ひそやかながら大きなスペクタクルが起こることで、こちらの体がふわりと浮かび上がるような体感につながっています。
絵という特殊な物体は、いつも壁に掛けられることで、重さというステータスを忘れさせるように扱われています。ものすごく重たいはずの彫刻でさえ、作品の情報を記したキャプションの中に重量が書かれることはありません。美術館は無重力空間のふりをしてるのです。実のところ、重さが忘れられ、ないものに見えるという条件を生かすことで、見る者の視覚体験、そして平衡感覚に働きかけようとしている作品は少なくありません。私たちにとってあまりに当たり前な、つまり無意識に

私たちを縛っている、重力の存在に意識を向けながら作品を見てみると、その作品から受け取る不思議な感覚の理由の一端をつかめることがあるはず。もしかしたらそれは、太陽が動いていると思っていたのに、実は地球のほう動いていると知ったときの感覚に、近いのかもしれないよ。

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、二〇二二年から現職。
主な企画展に「古く順進の世界」(ディスカバー、ディスカバー、ジャパン)、「パロディ、二重の声」など。

文

〈今号のひと画〉……
たいへん上品なレストランに招かれ、食べたいものがないようなものをたくさんいただき、また、とても酸っぱかったり苦かったり、様々な舌を刺激してくる知らない野菜を食べているうちに、道端の草をいろいろと噛んでいた小学生の頃の自分を思い出しました。美食が極まる雑草に行きつくのは。



東京ステーションギャラリー「展覧会情報」
「辰野金吾と美術のはなし」
「没後百年特別小企画展」
(二〇一九年十一月二日〜二四日)



ABC PICK UP

4コマ漫画で、子どもや図工のことを学べるABCシリーズ。ここでは、同シリーズから毎号のテーマに合わせた内容を選んでご紹介します。

今回は、「題材のABC」p.37をピックアップ!

画用紙の「余白恐怖症」、本当は先生にある

絵に表す題材で、「白いところがなくなるように塗っておいで!」という指導があります。このような指導の背景には、「空は青色で、地面は茶色」などの絵に対する先生の固定的な完成イメージがあります。しかし、ある子どもが塗っていない部分を指さし、自信満々に「ここは、空でもないし、土でもない、空気だよ」と言いました。子どもには、自分なりの理由があるのです。

学年が上がるにつれて、空間を3次元で捉える力が発達し、重なりや奥行き、遠近にも気付くようになります。すると今度は、「これをどうしたら絵に表せるのか」という疑問が湧いてきます。子どもの気付きや疑問に寄り添い、自ら試行錯誤し課題を解決しようと資質・能力を発揮する姿を見守りながら、指導することが大切です。

※このコーナーは、ABCシリーズからピックアップしたページを基に、再編集して掲載しています。

ABCシリーズのラインナップ



ABCシリーズは公式Webサイトで全編をお読みいただけます。また、冊子をお送りすることもできます。



著者紹介
あべひろゆき
阿部宏行

1954年生まれ。北海道教育大学岩見沢校教授。中央教育審議会 初等中等教育分科会教育課程部会 幼児教育部会委員、同芸術ワーキンググループ委員(平成29年)、文部科学省「学習指導要領等の改善に係る検討に必要な専門的作業等協力者主査(小学校図画工作)」(平成29年)などを歴任。

小・中・高を通して「図画工作・美術」の教科書をつくっているのは、日文だけ。これからも「図画工作・美術」を応援します。



小学校図画工作科教科書



中学校美術科教科書



高等学校芸術科美術教科書

2020年度へつなぐ 小学校教科Web

図画工作の特設Webサイト

スマホでも!



収録コーナーのご紹介

ずがこうさくの教科書 解説 山田芳明

使ってみよう!

図画工作の教科書、授業で使っていますか? 基本の使い方から意外と知らない活用術まで、山田先生がまるっと教えます!

図工のお悩み相談室

図画工作の授業で、先生方がもつ疑問やお悩みに、全国のベテラン先生がお答えします。



指導者用デジタル教材 サンプルのご紹介

R2年度版図画工作教科書教師用指導書「指導者用デジタル教材」のサンプルをご紹介します。



【Web マガジン】

●学び!と美術
奥村高明先生がおくる
図画工作・美術教育の最前線。



【機関誌・教育情報】

●図工のみかた
新学習指導要領について子どもの姿を基に分かりやすく語ります。

●ABCシリーズ

先生の心得から造形教育まで、4コマ漫画で解説。



【学習指導要領関連】

●学習指導要領新旧対照表
現行学習指導要領と新学習指導要領の対照表を掲載しています。

●文部科学省情報

文部科学省発信の図画工作科関連の情報を集めました。

日文 図工

検索

詳しくはWebへ!



中美チュービ

中学校美術の先生 応援Webサイト

スマホでも!



収録コーナーのご紹介

サイトオリジナル

大橋功先生★美術のチカラ

～美術による学びの成長ストーリー～

中学校美術による学びのチカラを、3年間の生徒の成長する姿に重ねて、大橋功先生と一緒に考えていく連載コラムです。

各界の方々にインタビュー つながる美術

美術教育とのつながりを美術教育以外の視点から各界で活躍する人々にインタビュー。あなたがもし美術の授業をするなら?などを聞く。

「形 forme」をさらに深める

中美な人

～もっと知りたい指導の工夫～

「学びのフロンティア」をWebでも展開します(中学校のみ)。

「村上センセイが行く!」

全国美術室探訪 隣の中学校は何をしているの? 動画版
好評連載コーナーの動画版。村上先生と全国の美術の先生との対談をお見せします。

iPhoneアプリ「中学美術先生のためのABC」をWebにも展開

指導の悩みABC ～先輩からのアドバイス～

指導や授業での悩みや疑問を取り上げ、問題解決へのアドバイスを提案します。

授業づくりのABC ～題材のポイント～

表現・鑑賞の題材ごとにポイントを絞った解説を掲載します。

LINE@ はじめました



「友達募集中」

登録は、こちらのQRコードから!

普段お使いのLINEに「中美(チュービ)」の更新情報等をお届けします!

日文 中学美術

検索

詳しくはWebへ!

