

Fig.2

FORME 形

特集

やってみよう！映像メディア表現



とっておきのレシピ集

Fig.5

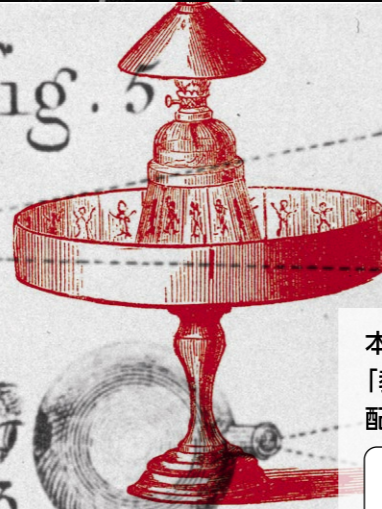


Fig.3

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。

日本文教出版
詳しくはWebへ！

日文 検索



この冊子は、以下の内容解説資料として扱われます。
令和2年(2020年)度版 小学校図画工作科
令和3年(2021年)度版 中学校美術科

生徒作品解説 私の見方

文：東京造形大学 講師 川合克彦 かわい かつひこ



勝利の瞬間 [加工粘土・針金・板/26×18.5×20.5cm] 2016
令和3年(2021)度版 中学校美術科教科書 美術2・3上 p.10掲載

「緊張し、ビリビリとした空間に僕は立っている。帯をもう一度握りしめ、板敷の床から畳の上に移動する。足に冷たさを感じる。これまで、どれだけ稽古に励んだことだろう。これからのわずかな時間でその成果がたまる。始まる！応援してくれている仲間や家族が僕の視界から消え、無音の空間に立っている。この試合が終わったら僕はもうなるのだろう。思ったその瞬間に試合は始まった。」

これは私がこの作品を見ていて想像した情景です。このような体験をした作者だからこそ生まれた作品ではないのでしょうか。そんな想像をしたくない作品です。そこには無意識のうちに体が動いているような無音の緊張感を感じ取ることができません。

力をためた後、それが一瞬に放たれた瞬間が見事に表現されています。体重の移動、身体の動き、力の支点になる左足の表現、これらを総合的に作品の姿として制作するためには、たくさんさんの観察が必要だったことでしょう。この勝者は試合に勝つことができたと同時に、作品制作においても勝ち取るものが多かったのではないのでしょうか。

あなたは どう思いますか？

小 | 中 | 高 |

形 forme No.323-2021

日文教育資料 [図画工作・美術]

令和3年(2021年)3月8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。

CD33544

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

「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す。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.323

- ② 特集 やってみよう! 映像メディア表現 とっておきのレシピ集
- ⑦ ABC PICK UP 阿部宏行
- ⑩ 子どもの見方 |第11回| 子どもを感じる造形遊び 奥村高明
- ⑫ 村上センセイの 教科書利用のススメ |第2回| 宮城県仙台市立桜丘中学校 貝原訓子
- ⑭ まず見る |第26回| デザインをみる 成相 肇
- ⑯ 生徒作品解説 私の見方 川合克彦

表紙説明

今号の表紙では特集で取り扱う映像メディア表現(以下、映メ)を少し古いアナログなイメージとの組合せで表現してみました。何となく難しそうで敬遠していた映メだけれど、特集と併せて「楽しそう」「ちょっとやってみようかな」と感じていただけたら幸いです。

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(東京矢印)
デザイン：東京矢印
表紙デザイン：大溝 裕 (Glanz)

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 | 特に高等学校に関連の強いコーナーを表します。

映像メディア表現

とっておきのレシピ集

やってみよう!



「やってみよう!」そんな声をよく耳にする映像メディア表現(以下、映メ)の題材でも、ちょっとした工夫で意外と簡単に授業として成立させられるものなのです。この特集では、映メ実践を数多く手がけてきた先生方から「極秘」に入手したとっておきの授業実践や「耳寄りな機器活用のヒント」などを、レシピ方式で紹介しています。アレンジも自由自在。気軽に読んで、参考にしてみてください。

監修：吉川和典(川口市立高等学校)

生徒の関心は高いし、スマホやタブレットの普及などで環境は整ってきているはずなのに、なぜか実践に結び付かない映メの授業。「挑戦はしてみたいが、機材が揃わない上に、評価もどうすればよいか分からない」という声を現場の先生方からよく聞きます。また、いざ実践した映メの授業でも、機器の操作方法や技法の習得に終始してしまい、生徒の主題性が行方不明になっている状況も見受けられます。

この特集では生徒の主題性を引き出す題材設定の工夫と、身の回りにある一般的な機器やソフトを活用することで、環境整備のハードルを下げて、実践の実現性を高めるヒントをレシピの形で紹介していきます。スーパリーなどに置いてある、今夜のおかずのヒントが書いてある、あのカードをイメージしてもらえたらと思います。細かい味付けは先生方にお任せいたします。先生、学校、生徒の状況を鑑みて自由にアレンジしてみてください。きっと、美味しく、楽しい授業に結び付くはずですよ。

レシピの読み方

分類 コマ撮り/驚き壁など題材にする際のキーワードを示している。

材料 使用機器やソフトウェアを列挙する。

point ワンポイントアドバイスや題材の切り口を解説。

タイトル 内容が伝わりやすいタイトルを付けた。

見所 題材の見所を端的に紹介する。

作り方 授業をどのように組み立てるのか、簡単な流れを紹介。

表現鑑賞 写真

見えないものを写してみよう

見えないものを可視化する工夫から生徒が主題性を探る

撮影：加藤紗織

材料 スマホカメラ or デジカメ (以降：カメラと表記)

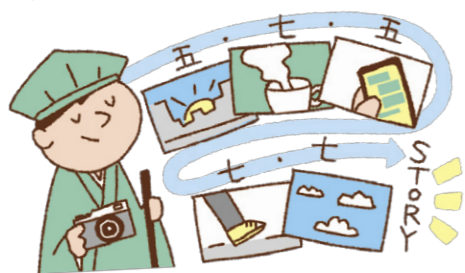
作り方 ・生徒に「目に見えないもの」とは何かを問いかける。
・それをどうすれば撮影できるか考えて工夫することがこの授業の肝だと伝える。
・生徒に自由に撮影してもらおう。
・撮影した写真について、何をどのように表現したか聞く。対話的な相互鑑賞やプレゼンでもよい。

point 風を撮る、匂いを撮る、光を撮る、悲しさを撮る、など設定次第で様々な表現につながる。動画で挑戦しても面白い。悲しいシーンでは雨が降るなどの、いわゆる映像文法について紹介してもよいだろう。

表現鑑賞 組写真 スライドショー

映像短歌

短歌の形式で写真を組み合わせることで生徒がストーリーを生み出しやすくなる



材料 カメラ・PowerPoint or 動画編集アプリ (以降：PowerPoint など、と表記)

作り方 ・生徒に短歌を組写真で表現することを伝える。
・一定のルールによる枠組みをつくることで工夫が生まれて、表現の幅が広がることに言及。
・撮影する写真は5枚。5・7・5・7・7に対応。
・句の間に1秒のブランクを設けて合計35秒のスライドショーにしてもらう。
・5枚の組合せで何を表現したかを問う。

point

短歌では言葉の裏側に文字になっていないストーリーがある。映像短歌でも、写真には写っていない、組合せから見えてくるストーリーが表現できるように誘導する。撮影した写真によっては、全体35秒を崩さなければ、リズムや場面転換(フェードなど)を考慮して各句に対応する秒数を増減して配分してもよい。

おすすめ

「科学と文学」著：寺田寅彦 KADOKAWA/角川ソフィア文庫 800円+税

「天災は忘れたころにやってくる」で知られる科学者、寺田寅彦が昭和7年に表した「映画芸術」という評論が含まれている。映画のモンタージュ構成を芭蕉連句に例えるなど、映像表現にいかにか芸術的テーマ性を付与するかを、日本的な情緒と合わせて論じている点は示唆に富んでいる。





おすすめ!

「つくろう! コマ撮りアニメ HOW TO MAKE THE STOP MOTION ANIMATION」



著: 竹内泰人 株式会社ビー・エヌ・エヌ 2,200円+税 Youtubeで394万回(2021年現在)再生を達成した「オオカミとブタ」の作者がコマ撮りアニメをレクチャーするハウツー本。手軽にトライできる20種類のコマ撮りアプローチが掲載されているのが特徴。

表現鑑賞

立体コラージュ コマ撮りアニメ

不思議な生き物図鑑



見立てで架空の生物の立体コラージュをつくり その生物らしい動きを主題にコマ撮りをする

- 材料 カメラ、三脚、コマ撮りアニメアプリ(Stop Motion Studioなど)、身の回りのもの
・「見立て」について説明する。
・生徒に身の回りのものを生き物のパーツに見立て、架空生物のコラージュを考案してもらおう。
・生み出した生物の生態を、実際の生物を参考に検討してもらおう。
・その生態から、その生き物らしい動きを考えてコマ撮りの撮影をしてもらおう。
・できあがった動きに、どういう生態が表されているかを生徒に語ってもらおう。
・完成した動画を集めて図鑑とする。

point

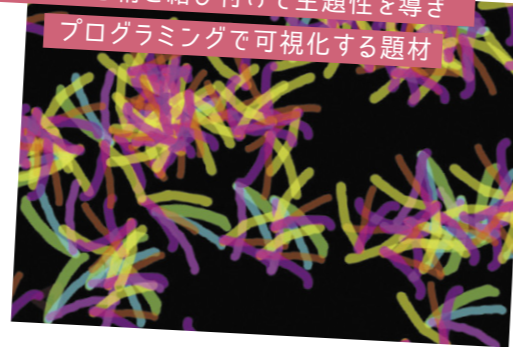
絵画・彫刻分野で見られる、架空の生き物を考案する題材と見立てによる立体コラージュの題材をミックスして映像メディアで表現する題材。アニメーションの語源のアニメという言葉には生命という意味がある。動きを与えることで生きて見えるようになる、というのはアニメーションの本質である。

表現鑑賞

プログラミング 抽象 色彩

アルゴリズムで抽象表現

色彩を感情と結び付けて主題性を導き プログラミングで可視化する題材



- 材料 Viscuit(ビジュアルプログラミング言語)、スマホもしくはPC
・色彩と感情との関連、色の対比やトーンなどについて説明する。
・抽象表現と色彩の関係を作品に絡めて解説する。
・Viscuitにおける描画の方法、「メガネ」機能を活用した移動や繰り返しの仕組みを説明する。
・自分の気持ちを表す、動く模様や色彩表現などをプログラミングで表現するように指示する。
・色と動きをどのように組み合わせ、どんな感情を表現したのか語ってもらおう。

point

Viscuitは自分が描写した絵を、一定のルールで表示したり、動かしたりできるプログラミング言語である。繰り返しのプログラムで、絵の具を塗り重ねていくような描写が可能となる。サム・フランシス、ポール・ジェンキンス、カンディンスキー、ジャクソン・ポロックなどの作品を参照して、画面上で抽象表現に挑戦してみよう。短時間題材としても最適。

おすすめ! 「デザインあ」「デザインあ2」「デザインあ3」

総合指導: 佐藤卓 映像監修: 中村勇吾 企画・制作: NHKエデュケーションal 発行・販売元: NHKエンタープライズ 学校・公共図書館用DVD: 各12,000円+税

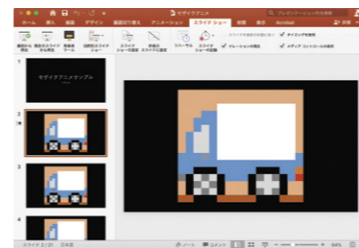


NHK Eテレで放送中の人気番組「デザインあ」の映像集。放送9年間分の映像コンテンツから人気高いコーナーをセレクトして収録した全3巻のDVDシリーズ。番組はデザインの思考を育むことを目的にしており、映像作品としてのクオリティも高い上に、デザイン分野の切り口も多く紹介されているので、美術教育にとっては一粒で二度美味しいものとなっている。
©2018 NHK ©2019 NHK ©2020 NHK ※本商品の利用範囲は以下のとおりです。
●学校等教育機関における授業での利用(無償上映含む)、学校内図書館における館内・館外貸出
●公共図書館における館内視聴・館内無償上映、個人向館外貸出

Column 1

PowerPointを使いこなそう

映像メディアの授業には高価なソフトが必要なのでは、とお悩みの先生も多いのでは。ところが、パソコンにはほぼ常備されているPowerPointを活用することで様々な問題が解決できる場合がある。特にスライドショー機能は優れたもので、パラパラ漫画を取り込んで動画にすることができる。高価なソフトを購入しなくても工夫次第で、様々な授業に対応してくれる優れたものなのだ。



簡単なドット絵をコピーして微調整することで、動きをつくりだせる。

表現鑑賞

写真 驚き盤 アニメーション

心を写す手の動き



短いループの動きに主題性を凝縮させる 切り抜き写真と驚き盤の組合せ

- 材料 カメラ・コンパス・ハサミ・厚紙・黒マーカー・割り箸・画鋸・鏡
・驚き盤(フェナキストスコープ)の仕組みを説明する。
・手の仕草で心情や感情を表した平面や立体作品を紹介する。
・手の動きでどのように心情を表せるかを問いかける。
・12カットでループする動きを考えて、撮影してもらおう。
・プリントして手の部分だけを切り抜き驚き盤に貼り付けてもらおう。
・鏡に映して見る。手の表情や動きで何を表現したのか語ってもらおう。
・1コマずつ回してカメラで撮影しスライドショーにすれば、動画にすることができる。

point

デューラーの『祈る手』、高村光太郎の『手』、『ラオコーン』やロダンの作品などから、手の表情が伝える心情や感情のイメージを掴むとよい。セリフがなくても仕草や照明の当たり具合などでも気持ちを表現することができる。そこにどのように動きを加えるかが胆となる。絵を描かなくてもアニメーションの表現は可能なのだ。

※切り抜き写真と驚き盤の組合せは橋本典久氏(プリミティブ・メディアアーティスト)のアイデアです。

表現鑑賞

パラパラ漫画 消しゴムハンコ スライドショー

丸さんの気持ち

パラパラ漫画に消しゴムハンコを導入し 描写の時間を減らして動きに集中させる



- 材料 紙(ポケットサイズでOK、1秒間に10枚程度を目安に)・消しゴム・カッター・水彩絵の具・カメラ・PowerPointなど
・トライするのが消しゴムハンコを用いたパラパラ漫画であることを伝える。
・主役の形状を丸に限定。セリフや言葉はNG。
・主役である「丸さん」の「焦り」「喜び」「怒り」などの感情を動きだけで表現するにはどうすればよいか検討を促す。
・生徒に消しゴムハンコで丸さんをつくってもらおう。
・絵コンテを作成し、全体の演出を検討してもらおう。
・動きの始点と終点を決めてから中割りしていくと全体像が捉えやすい。
・各ページを撮影してスライドショーにする。見ながらどんな感情を表したか確認する。

point

1枚の絵の完成度ではなく、連続させたときの動きが大切ということを実感してほしい。商業アニメでも、キャラクターはもともと動かしやすい形にデザインされている。サイズ違いのハンコを複数用意したり、絵の具でグラデーションするなど変化を付けてもよい。スライド撮影時にはカメラと紙の位置をしっかり固定する。

おすすめ! 「動画で広がる美術の学習」 販売: 日本文教出版

高校美術準備の動画教材DVD。本誌で紹介する切り抜き写真と驚き盤を組み合わせた制作プロセスの解説動画(講師: 橋本典久)を収録。映メ関連の内容では、短編アニメーション作家の山村浩二さんへのインタビューも収録している。





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「評価のABC」p.29をピックアップ!

子どものよさや可能性を造形活動の過程で捉える ～造形遊びの指導と評価～

平成の初めに「新しい学力観」が打ち出され、それまでの詰め込み主義の学力観に新風を吹き込みました。それに先駆けて昭和52年に新設された「造形遊び」(当初は造形的な遊び)は、改訂ごとに拡大され、現在では全学年の内容に位置付けています。

主体的に材料に働きかけて、自分の感覚や行為を通して捉えた形や色などから、イメージをもち、思いのままに発想や構想を繰り返しながら、自らの技能を動かして「つくること」が造形遊びです。材料に働きかける「遊び」は、意欲を喚起し資質・能力を発揮させ、手や体の感覚を陶冶し、創造性を培います。

造形遊びは、過程が全てといえるでしょう。ですから、子どもの活動や行為をよさや可能性として見取ることが大切です。よさや可能性は行為に表れます。行為は資質・能力の表れなのです。「作品にする」という立ち位置から表れを見取ってはできません。結果として「作品になる」というスタンスで、子どもの活動を見守る指導が大切です。

※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。札幌大学女子短期大学部こども学科教授。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。北海道教育大学岩見沢校教授を経て現職。

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

Column 3

アート・アニメーションとNFB

NFBは1939年にカナダで設立された国立の映画製作庁。映像産業の育成・振興を目的とする。アーカイブ公開にも積極的で、過去にNFBで製作された名作アニメーションの多くが公式Webサイトより視聴可能となっている。授業で参考にしやすい点がポイントだ。

ライオン・ラーケン
「Walking」

※P8・9で
より詳しく紹介
しています。



NFBの
公式Webサイト

鑑賞

アニメーション ファインアート

アート・アニメーション

名作アート・アニメーションを用いることで、
映メにおける造形的な視点に気付かせる

材料

インターネット環境、資料DVDなど、
映像の上映環境

- ・アート・アニメーションが感じ取ったことや考えたことを基に表現されるものであることを伝える。
- ・適切な作品を選択し、その作品に沿って造形的な視点から解説する。
- ・鑑賞のポイントは①時間・空間、②世界観・オリジナリティ、③動き・変化、④素材・技法、⑤テーマ・メッセージなど
- ・ストーリーを追うだけではなく、メタファーによる表現を認識して、文脈や行間を読み、味わうことの豊かさを伝えたい。
- ・いくつか鑑賞の切り口を示して作品を上映、解説した後に、レポート用の課題作品を上映し、レポートを作成してもらう。

作り方

point

生徒が子どものころから親しんできた商業アニメーションとは別の価値観でつくられたアニメーションが存在することを紹介し、映像メディア表現の多様性を伝えることは、美術を教養としての側面から捉えるにしても大切なことである。チェコ、ロシア、カナダなどには豊かなアニメーションの文化があり、世界中に多くの名作が存在することを高校生に知ってほしい。

鑑賞 動画 目的や機能

CM研究



CMの目的や機能を、造形的な視点、
メディアの特性から読み解かせる

材料

インターネット環境、資料DVDなど、
映像の上映環境

- ・CMが目的や機能などを基に表現されていることを説明する。
- ・生徒にインターネットを活用して、様々なCMを視聴して、比較分類するように伝える。
- ・宣伝対象の違いで分類するだけではなく、演出方法で分類する方法もある。
- ・宣伝対象をどのように印象付ける工夫をしているかレポートしてもらう。
- ・レポートでは生徒がいかに造形的な視点からCMを捉えているかを評価の軸とする。

point

CMは宣伝対象を広く世に知らしめ、対象が商品であれば購買意欲を高めたり、サービスであればその独自性や利便性がほかのサービスより勝っていることを紹介したりするという明確な目的を持っている。その目的を達成するためにどのような工夫や演出がされているかを造形的な視点やメディアの特性から読み解くことが鑑賞の切り口となる。

Column 2

公共広告とACジャパン

ACジャパンは社会的な啓蒙や啓発を目的とした公共広告を製作したり、非営利団体の公共広告の支援をしたりする公益社団法人。社会性のあるテーマで様々な広告キャンペーンを展開しており、過去の公共広告のアーカイブも公式Webサイトで一部、視聴可能となっている。



ACジャパンの
公式Webサイト

おわりに

今回の映メ・レシビ集はいかがでしたでしょうか。写真撮影、パラパラ漫画、驚き盤など、従来の映メの授業でも、よく用いられてきた技法に、ちよつとした味付けをして、発想や構想の切り口を広げ、仕上がった作品から生徒の主題性がより捉えやすくなるように工夫してみました。

スマホやタブレットの普及で映メの授業を実施する環境は整ってきています。また、データの共有や、端末間のデータ移行などもますます高速かつ快適になりつつあり、STEM教育というキーワードの中で美術の果たす役割もますます大きくなっていくことでしょう。

映メという分野を通して、先生もデジタル機器に習熟し、生徒に身近なデジタル機器が美術的な表現に結び付くことを示して、造形的な視点をどのように生かすのか、そこでの美術的なものの見方や考え方は何なのかを、伝えていくことが求められているのではないのでしょうか。

Walking

ペン・インク・紙
フィルム
・
5min.
・
1968

ライアン・ラーキン
カナダ
1943～2007

歩くという日常的な動作の中にある身体の美しさを喜びとともに感じさせてくれる傑作。ラーキンはこの作品で一九六八年のアカデミー賞短編アニメーション部門にノミネートされた。

フルサイズの動画を
ご覧いただけます。



9	5	1
10	6	2
11	7	3
12	8	4





止まったら、それは評価のチャンスなのです。

このような場面を見付けたら「その後」に気を付けましょう。つくっているものが大きく変化することがあります。そうなったら、先ほどの場面が「発想や構想」だったことの証拠です。忙しく動く子どもの手が一瞬

考える

時々、子どもたちはつくる手を休めて、「引いて見る」行為をします。三歳児くらいから行われますが、これは「自分のつくっていること」を確かめるという行為です。「次に向かう方向にこうか」と「考える」場面だと言いついてみましょう。奥の数は、何か相談しているようです。手前の子どもは、次の手を考えているのかもしれませんが。



奥村先生の
子どもの
見方

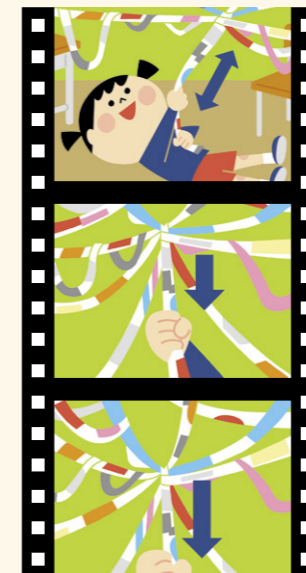
#11

子どもを感じる造形遊び

目の前の子どもと、同じ視線から見てみましょう。
目の前の子どもと、同じようにふるまってみましょう。

先生自身が、わが身をその場に溶け込ませ、
子どもを感じる事ができれば、
子どもたちの発揮した資質・能力を
つかむことができるはずですよ。

即興的ともいえる子どもの造形活動、
その結果生まれる造形的な空間、
その中で子どもたちの育ちを実感したいものです。



たどる

ある子が、床に寝転がって、紙の一部を、何度も引っ張っていました。「何してるの！こわれるよ」と注意したくなる場面です。でも、ちよつとまっただください。子どものやっていることには必ず意味があります。先生も、同じように寝転がって紙を引っ張ってみましょう。

動くことに気付かずです。おそらく、この子は、寝転がって見上げたときに、引っ張ることを思い付き、形や色が動く「面白さや楽しさ」を見付けたのです。

子どもと同じ視線で見て、同じようにふるまえば、この子がかまえた「知識」が分かれます。造形遊びでは、上から見下ろすのではなく、常に子ども側から見るのが大切です。

いう顔です。次の瞬間「さあ！いこ、いこ」と戻って行きました。子どもたちのつくったものを「作品」として見るのは大人であって、子どもたちの夢中とは無関係なようです。



見方のコツ

子どもが夢中でつくっている最中に活動を無理やり止めて、鑑賞や発想を促すのは、よい指導とは言えません。

私の失敗をお話ししましょう。数人の子どもたちが「だめだめ、そこは同じ色が並んで！」と言いながら、中庭に傘を並べていました。私は「素敵な色や大きな形になった」と思ったので、子どもたちを校舎の3階に連れていきました。「ほら！こんな形になっているよ」と言うと、返ってきた言葉は「ふーん……」。ほとんど反応がありません。なんでここに来たのだろうと

まとめ

造形遊びは、その子と友達と、材料と用具と、空間と場所となど、さまざまな資源が同時に成立していきます。それを、一方的な教師のまなざしで捉えることは、造形遊びで起きている出来事理解を妨げます。先生も、子どもに戻ればいいのです。自分の身をその場の全体に置いて、子どもと一緒に、形や色を楽しんだり、空間や場を感じたりできれば、それは、温かい評価につながるでしょう。目の前の子どもに自分の身を重ね、隣の子どもの声に呼応し、協働し、アイデアを共有できた時に、先生から出てくる言葉は、有効な指導となるでしょう。刻々と変化する子どもたちの造形活動の中で、温かい評価と有効な指導が成立できれば、最高だろうと思います。

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〉

外に出れば走り回る、長い棒があれば振り回す、靴から無限に砂が出る……孫もすっかりやんちゃになりました。



近づく

指先に注目してください。紙を、左手と右手の指を器用に用いながら接着しています。視線はその一点に結ばれています。先生も同じ指の形をしてみましょう。この子のように、自分の頭よりも高く上げてみてください。どうでしょうか？ けっこう難しいことが分かります。手の繊細な動きと集中力が必要です。「子どもと同じこと」をすれば、この子が発揮している「技能」が理解できるのです。すると、「うまくつないだね」「よくできたね」などの言葉が素直に生まれます。それは「ありのままを認める」賞賛につながります。

大人が子どもと同じことをしたときにはじめて分かる感覚や工夫などがあるのです。



ねらい

「気になる情景を発見し、絵の具での表現を楽しむ」

導入

「主題」と表現の工夫について考えさせる


教科書や先輩の参考作品などを見せ、それぞれの作品の主題について考えさせます。作者はどんなところが気になり心がひかれたのか、また、それを描くためにどのような工夫をしているのかなどを話し合います。「ここは『グラデーション』になっているね」とか、『アクセント』など、美術用語を交えつつ、美の演出には造形的な仕掛けがあることを説明します。(貝原先生)



展開


1 デジカメで「気になる木」を撮影&スケッチ

基本的な使い方を確認した上で、デジカメを使って校内で自由に「気になる木」を撮影。撮った中から描きたい画像を1枚選び、気になった部分を中心にスケッチ、枝葉の描き方などを理解させる。




2 気になったところを再確認し、主題を決定

名札カードにも気になった理由を色や形の特徴などと関連付けて書かせる。画像やスケッチ、名札カードを見ながら、描く主題を決定する。



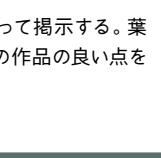
3 絵の具の楽しさを理解させ、試し塗りを

アクリル水彩絵の具の特徴と基本的な使い方を説明。マゼンダ、イエロー、シアンの三原色と白で作れる色や混色方法、筆やパレットの使い方、混ぜる水の量などを教え、スケッチブックに試し塗りをする。



4 掲示して意見交換。本番を描く参考に

試し塗りをした紙に名札カードを貼って掲示する。葉の形の描き方や色の塗り方など「人の作品の良い点を探して」と意見交換を促す。




5 中間報告も挟んで作品を仕上げる

水彩紙に鉛筆で下絵を描き、アクリル絵の具を使って着色する。ゴール(主題)を確認するため、制作の途中で中間発表を行い、意見交換。そこで得たことを生かし、作品を仕上げる。

6 作品鑑賞会をする

6人程度のグループで、自分の作品を主題と共に発表させる。互いに意見や感想を出し合うことで、表現したかったことが伝わっているかなど、主題と表現の関係、意図と工夫などについて考えさせる機会に。



弊社発行の令和3年度版教師用指導書 美術1「研究・指導編」P.26~29には、本ページに関連した貝原先生の実践事例が掲載されています。

村上センセイの教科書利用のススメ 第2回

教科書の著者である村上尚徳先生と全国の先生が、令和3年度から使用される教科書の題材をもとに、どんな授業展開ができるかをご紹介します。生徒の興味を引き出し、新たな気付きや感動に導くアプローチなど、指導のヒントが満載です。



美術1 P.16-17 あなたなりの視点で描く なぜか気になる情景

造形的な視点 作者の表したいことと、構図や色の使い方に着目してみよう。



準備するもの 教科書、資料集、筆記用具、クロッキーブック、アクリル絵の具セット、鉛筆など

- 【学びの目標】
- 形や色彩、全体の様子などに着目し、そこから生じるイメージをとらえ、絵の具の使い方を工夫して表す。
 - 身近な場所のイメージなどをもとに、形や色彩、構図などの工夫を考え、構想を練ったり鑑賞したりする。
 - 気になる場所を見つけ、その特徴をとらえて表すことに関心を持ち、意欲的に取り組む。

造形的な見方を豊かにする視点や、技能に関する目標 発想や構想、鑑賞に関する目標 主体的に学習に取り組むための目標 題材ごとに掲載している造形的な視点は、指している図版に対して、全体の感じからの印象や気づいてほしいことを示しています。



むらかみ ひさのり 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。

ポイント② モチベーションを高める 自己完結で終わらないための意見交換

貝原 作品に対する意見交換や鑑賞会などは、「人に伝わらなくても自分が描きたいものを描けばいい」という自己満足ではなく、「自分が気になった情景などを人に伝える喜び」や「共感し合う楽しさ」などを理解するための、相互交流の場になってほしいと思います。また、中学一年では、図工と美術の違いに戸惑っている子も少なくないため、美術の時間は楽しく早く感じてもらえるよう、説明やコミュニケーションを重視しています。

村上 風景画は美術の定番題材ですが、単に「美しい風景を見つけて描きましょう」では、一年生にはハードルが高く、描く必要感を持たせにくいものです。溝の格子蓋の間から葉がたくましく伸びているような、なんとなく気になる情景を見つけて描き、紹介し合うような授業展開にすることで、お互いの作品を見て共感が生まれたり新たな発見があったりします。描く楽しさと鑑賞する楽しさが実感できる授業ですね。



かいばらくに こ 宮城県 仙台市立桜丘中学校

宮城県仙台市出身。東北生活文化大学卒業後現職。仙台市立中学校の美術科教員を務め現任校は4年目。教職大学院では、主に美術館や博物館とのつながりや、アートカードについて考察。

ポイント① 「普段、見ているようで見えていないもの」いつもと違う視点で改めて見ることを促す

貝原 基本的には「木」に注目させたいのですが、実際の授業では草花でもよいことにしました。ただし花はそのものが美しいので、独自の気付きや発見がしづらいことも。そこで「普段、見ているようで見えていないものを探してきてね」と伝えました。またデジカメは、マクロやズーム機能遠近、見る角度などが自在に調整できるので、見方や感じ方が広がり、豊かな発想、構想につながることを期待できます。

村上 普段見慣れている風景も、改めてじっくりと見るといろいろな発見があります。季節や天候の変化、時間の経過による植物の成長など、印象や状況が大きく変わることがあります。そういったことに気づき、豊かに感じ取る力を育成することが大切ですね。

まず見る

第二六回

誰もが知っている作品や、初めて出会うもの。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。



デザインをみる

伝染病の流行に伴って、世間では「アマビエ」「アマビコ」をはじめとして、日本各地に伝来する様々な「予言獣」がにわか注目を浴びた。目に見えない病、あるいはそれを治癒する力を鬼や妖怪、神様などの姿に託した事例は古今東西あらゆる場所に存在しますが、今回はこれをデザインという観点で見たい。

妖怪の絵を張り出すことで疫病の蔓延を抑えることができるという素朴な信仰は、どれほど真剣に受け止められていたでしょう。心底信じていた人はそんなに多くなかったのではないかと思うのですが、それでもなお、不安や脅威、そしてそれを解消する神通力を人は形にしないでは

いられませんでした。病は見えないからです。だから、図としてデザインされねばならなかった。

デザインとはいかなる技術でしょうか。エディトリアルデザイナーの鈴木一誌氏は、「情報を公開する技術」であると述べます。「情報は、それを開示する技術によってしか、ひとびとにすがたを現さない」^(*)。つまり、デザインという技術なしには、情報は見えない、ということに注意しましょう。災禍の非日常性の度合いは、「アマビエ」の異様な姿があつてこそ、把握される。「腹の虫」という依り代があるから、なんとなくイライラした気持ちや、意志とは無関係に腹が鳴る現象を、容易に他人と共有することができ

る。デザインを生み出すことは本質的に、言語の発明と類似した機能を持つと言つていいでしょう。テレビの仕組みや周波数というものを知らなくても、チャンネルのボタンというデザインのおかげで、私たちはそこにコントロール可能な何らかの情報があると知るのである。

一般にデザインとは、より美しく見せたり、使いやすしたりする技術であると理解されることが多いです。しかしそれらは、デザインの機能としては二次的でしょう。美しくすることや使いやすきすることは、手段ではあつても目的ではない。しかも「美しさ」や「使いやすさ」といった指標は、時代や社会の状況によつていともたやすく変わつてしまいます。

私たちはふだん何気なくチャンネルを変え、デジタル文書を「フォルダ」に入れ、あるいは「ゴミ箱」に入れたりしてテレビやコンピューターに指示を出しています。実際の指示内容を分からずとも直感的に操作することを可能にするデザインは、逆に言えば、本当の情報を見えないようにしているとも言えます。優れたデザインほど、私たちの直感を操り、その背後にある情報から私

たちを遠ざけることによつて、使いやすさや分かりやすさを実現していきます。したがつて、デザインをみることは、それが公開しようとしている情報を解きほぐし、理解してみようとする事なのです。

^(*)「ページとカーンわざ、そしてデジタル・デザイン」二〇〇二年

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、二重の扉」など。

^(今号の企画).....
勤務先の美術館は回廊部分が屋外となつていますが、先日、この回廊に迷い込んでしまった雀を見付けました。ガラスにぶつかつて少し弱っていました。そこで両手で包んで外に連れ出すと無事に飛び立っていきました。初めて触る雀は驚くほどふわふわでした。



東京ステーションギャラリー「展覧会情報」
「没後七〇年 南薫造」
二〇二二年二月二〇日
〜四月十一日（※予定）