

形

forme

特集

GIGAスクール構想

ICT活用 はじめての一步

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。

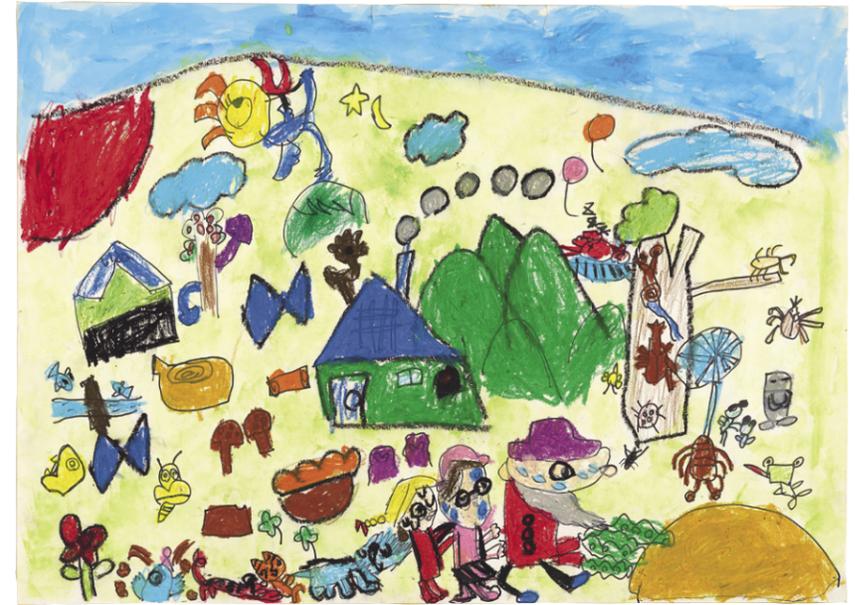
日本の教科書情報
詳しくはWebへ!

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
令和4年(2022年)度版 高等学校芸術科美術I

※本冊子掲載QRコードのリンク先コンテンツは予告なく変更または削除する場合があります。
※QRコードは、株式会社デンソーウェブの登録商標です。



みんなで めこう おおきな かぶ [39×54cm/バス、ペン、絵の具]
令和2年(2020年)度版 小学校図画工作科教科書 図画工作1・2上 p.34 掲載

「物語などから想像を広げて絵に表す」。ここで広げられる「想像」というのは、どんなものでしょうか。映画のようにある場面を想像する、主人公になって「自分ならこうしたい」と想像する、物語の続きを想像する……。実にさまざまな想像があります。

この子が表したのは「おおきなかぶ」のある場面。でも私たちのイメージとは少し違うかもしれません。

おじいさん、おばあさん、孫、イヌ、ネコ、ネズミと一緒に、かぶを抜こうとしています。それでも抜けないので、モグラが応援に駆け付け、カエルやクモやチョウも集まってきていました。見守りつかれたのか木の上で居眠りしているものもいます。空には太陽と星と月が同時にあらわれ、風船が舞い、大きな鳥が羽ばたいています。周りにはキノコが生え、花が咲き、橋のかかった川からサカナもとび出しました。一生懸命かぶを抜こうとしている、その周りは、いつの間にか大にぎわいです。

こんなににぎやかな「おおきなかぶ」もすでに、物語からどんな想像を広げるのかは、その子次第。

かぶが抜けたらここにいるみんなでパーティをするのでしょうか。一人当たりの分け前は少なそうです。もしかしたら、カブはいつまでも抜けないで、周りもつとにぎやかになっていくのかもしれない。見ているこちらにも、負けずに想像を広げていきたくありません。

皆さんはどう感じますか。

小 | 中 | 高 |

形 forme No.325-2021

日文教育資料 [図画工作・美術]

令和3年(2021年)11月4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。

CD33570

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



ICT活用 はじめの一步

「授業におけるICT活用」と耳にすると、何か特別なことをしないとイケないのではないかな、また図画工作・美術に必要なものなのかな? と思ってしまう先生もいるかもしれません。しかし子どもたちの資質・能力を育むためのツールの一つと捉え、適した場面で使用することができれば、子どもたちの学びをより深めることができます。

今回の特集では「タブレット端末などはみんな持ったけれど、何から取り組んだらよいのだろうか」と迷っている先生方に、「よし! やってみよう」と思ってもらえる内容を目指しました。

P.04-06 PART 1 ICT活用の基礎は「情報の共有」

図画工作・美術に求められているICT活用というのは一体どのようなものなのでしょうか。長年、授業でICTを活用されている先生お二人にこれまでの経験の中からどのようにICTと付き合い授業に取り入れているのかそのポイントについてうかがいました。



にしお たまき
西尾 環 先生
熊本県 熊本市立本荘小学校



てらだ ひろし
寺田 寛 先生
新潟県 上越市立城北中学校

P.07-08 \こんなに使える/ PART 2 日本文教出版のデジタルコンテンツ



はじめに

「形 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。

「形 forme」の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.325

表紙説明



今号の表紙は「鳥獣人物戯画」のパロディです。「GIGAスクール」とか「ICT活用」とかいうと、横文字ばかりで難しく感じます。その横文字も「戯画スクール」と置き換えれば、「図画と戯れる」と読めてきます。ちよっぴり親しみやすくなったような。どうせなら、楽しく、粋にICTと付き合ってみませんか。

- ③ 特集 GIGAスクール構想 ICT活用 はじめの一步
 - PART 1 ICT活用の基礎は「情報の共有」
 - PART 2 こんなに使える 日本文教出版のデジタルコンテンツ
- ⑨ ABC PICK UP 阿部宏行
- ⑩ 子どもの見方 | 第13回 | 抽象? いえ、具体です 奥村高明
- ⑫ 村上センセイの 教科書利用のススメ | 第4回 | 滋賀県 大津市立打出中学校 梶岡 創
- ⑭ まず見る | 第28回 | 森をみる 成相 肇
- ⑯ 児童作品解説 私の見方 編集部

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
表紙イラスト：デザイン・サンライト



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。

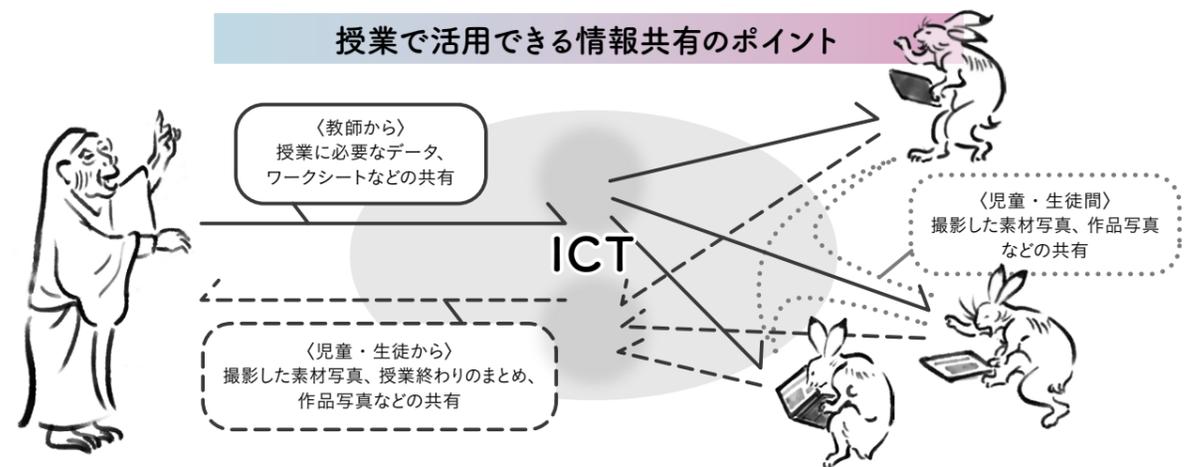
ICT活用の基礎は「情報の共有」

“ICTを活用した授業”と言われて、思い浮かべるのはどのようなものでしょう。昨今、デジタルおよびコンピュータでできることの広がりには目を見張るものがあります。複雑なアニメーション制作、動画編集、プログラミングを利用した作品づくり、高精細の画像を用いた一步進んだ鑑賞体験など、デジタルの扱いに長けた先生による華麗な授業を思い浮かべる先生も多いかもかもしれません。もちろん、1人1台タブレット端末などを持つようになり、デジタルならではの活動を中心とした題材にも取り組みやすくなったことは確かです。とはいえ、現在実践している授業内容を考え直すことは相当な負担ですし、最初からデジタルをフル活用した授業を目指すことはハードルが高いものです。

まずは、基本に立ち返り、本来ICTとは何かを考えてみましょう。

ICTは「Information and Communication Technology」の略称で、日本語では「情報や意思疎通の技術」のこと。これまでのIT(情報技術)に情報・知識の共有といった「コミュニケーション」の重要性や意味を付加した言葉です。そう考えると、授業の中での先生と児童や生徒との情報・知識の共有、また児童や生徒同士における情報共有こそ、ICTを活用できるポイントであり、現在実践している授業を大きく変えることなく対応できるように思います。

授業で活用できる情報共有のポイント



その他、表現&鑑賞の観点での活用ポイント

試行錯誤をする

色を変えたり、やり直したりすることで、表現の可能性が広がる。

知識を得る

情報検索することで、作品などに関する理解が深まる。

記録を残す

身近にあるモノや自分たちの活動などを記録することで、気付きが生まれる。

素材をつくる

撮影や保存したデータを創作の素材として活用できる。

※文部科学省資料「各教科等の指導におけるICTの効果的な活用に関する解説動画「音楽、図画工作、美術、工芸、書道の指導におけるICT活用について」参考

Next.

情報の共有ということにポイントを置きながらICTを活用されているお二人の先生にお話を伺いました。授業にどのように生かせるのか、参考にしてみてください。

現場の先生から



小学校
図画工作

にしお たまき
西尾 環 先生

熊本県 熊本市立本荘小学校

鹿児島県出身。熊本県市図画工作・美術教育研究会で長年活動。市の研究局長を経験。ADE2011、ロイノート認定ティーチャー、シンキングツールアドバイザーなどの資格をもつ。2021年度より不登校支援ICT加配としてオンライン授業に取り組む。

ICT活用の第一歩として授業の中にデジカメを取り入れ始めたのが二〇年ぐらい前になります。粘土でつくった作品をいろいろな場所に置いて写真を撮る題材です。その数年後にはパソコンとビデオカメラを活用して、クレイアニメーションをつくる授業にも取り組み始めました。材料自体はアナログな粘土での活動ですが、そこにデジタルを組み合わせて動きのある作品に仕上げるというところに面白さを感じる子も多いです。

最近ではパソコンがタブレットに代わり、操作のハードルがぐっと下がりましたね。様々なアプリも開発されています。例えば「KOMA KOMA」(p.7参照)というアプリでは、「コマ撮りアニメーションが簡単にできるよ」というようになりました。タブレットやアプリにより、子どもたちが主体的に取り組みやすくなりましたし、先生側の指導や支援もやりやすくなりました。

試行錯誤の時間を短縮しながら、今までの造形活動をバージョンアップ。

指導する先生たちも楽しんでタブレットを活用することが大切。

データの活用という点では、作品を撮影して写真や動画で残しておくことで評価の資料として使えること、翌年の子どもたちへの参考資料にもできることが利点だと思っています。データ共有という点では配布物を紙で人数分用意しなくてもよいなど、準備の手間が省けることも大きなメリットです。また、授業の振り返りを共有して見られるフォルダに保管することで、子ども同士がお互いの内容を参考にしたり、表現する方法を学ぶこともできるのです。その他、発想・構想時に試行錯誤する段階で、やり直ししやすいペンツールなどを活用することで時間を短縮し、より製作に時間をかけられるようになるでしょう。

ICTに対して苦手意識をもっている先生方もいらっしゃるかもしれませんが、授業全体をICT化すると考えるのではなく、情報共有できるところ、今までアナログで行っていた活動の中でタブレットを活用できるポイントを見つけていくことから始めればよいのではないのでしょうか。そして、まずは先生方がタブレットなどを自分で使ってみて「面白いことができるんだな」ということを実感していただくことが大切です。「ICT」とかけて「いつも・ちょっとした・トラブルが起きる」と揶揄されてしまうこともあるのですが、「今こそチャレンジ・楽しい授業を目指して」と置き換えて、うまく授業に活用できると思います。

教科書から見える ICT 活用ポイント



図画工作3・4上 p.14-15

「くるくるランド」

動く作品の場合は、動かしながら説明も入れつつ動画を撮影。書くよりも話すことが得意な子どもを取りこぼさないだけでなく、アーカイブとしても役立つ。



図画工作5・6下 p.46-47

「ドリーム・プロジェクト」

考えをワークシートなどに書き出してグループでまとめる活動に活用。図工だけでなく総合などの授業にも役立てられる能力も育みます。

先生の代表的実践例から ICT 活用ポイント

題材

「風神雷神図屏風」を鑑賞し、ペン図を使って見方や感じ方を深める。



導入で

作品画像を子どものタブレットに共有することで、人数分のプリントの用意などが不要に。指で拡大して細かい部分まで鑑賞が可能。

展開で

風神と雷神の特徴、また共通点をシンキングツール(※)のペン図に書き込む。書き込みを根拠にして意見交換ができるので、主体的に関わることができる。

※日本文教出版では、ブラウザ上で使用できるシンキングツールも提供しています。

こんなに使える！

日本文教出版のデジタルコンテンツ

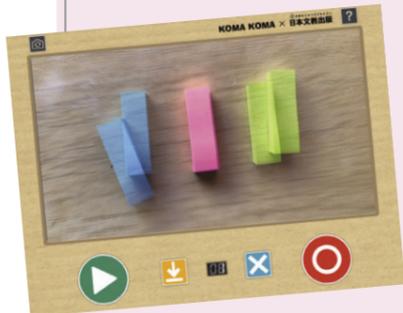
日本文教出版ではパソコンやタブレットで活用いただける、オリジナルのデジタルコンテンツを多数ご用意しています。

小学校

小学校からは、p.5で西尾先生が使えるアプリとして挙げた「KOMA KOMA」のブラウザ版と、「学習者用デジタル教科書+教材」をピックアップしてご紹介。

「KOMA KOMA×日文」

「KOMA KOMA」は2010年からアニメーション作家／研究者の布山タルト教授（東京藝術大学）が開発を続けているコマ撮りアニメーション製作アプリです。学校の現場でアプリをダウンロードすることなくブラウザで使えるよう、「KOMA KOMA×日文」を布山教授と日本文教出版が共同で開発しました。



詳しくはこちら



POINT 1

ブラウザアプリなので、インストール不要ですぐに使える。

POINT 2

一つ前に撮影した写真が透けて残るので、次のコマを撮影しやすい。

POINT 3

フレームレートを8コマ/1秒に固定しているから、よりシンプルに「動き」に集中できる。

こんな題材で使える！



図画工作5・6上 p.18-19

「形が動く 絵が動く」

通常動かない身近な材料を使って、面白い動きや変化をつくる題材。



図画工作5・6下 p.16-17

「くるくるクランク」

作品の動きをコマ撮りで残すことで、周りとの共有もしやすく、評価するときも便利。

令和4年4月 発売予定！ 「学習者用デジタル教科書+教材」

多くのご要望にお応えし、「学習者用デジタル教科書+教材」を発売します。指導者用デジタル教材で人気のコンテンツを、一人ひとりの端末で使うことができます！



おためしはこちら



POINT 1

発想が広がる導入コンテンツ。

POINT 2

技能の指導を支える、のべ200本以上の使い方動画。



POINT 3

振り返りワークシートで学びを確かめるのに。

情報を集約、また共有するスピード感を第一に活用。

アナログとのバランスを取りながら、生徒が表現する場を増やしていく。

や方法を制限したくなることもありませんが、そこをぐっと我慢して、生徒自身が様々な方法を試して学んでいけるように心がけています。ICTツールがあると、それをフル活用して「ICTならではの活動」をしないといけないのではないかと、気持ちになる方もいらっしゃる。しかし、ICTの活用としては、情報を集約する、共有するというスピード感が有用だと感じています。例えば、授業の導入や制作の始めの場面では授業支援アプリなどを利用して、生徒全員の意見を可視化したり、素材を共有したりして、仲間の活動への関心を高め、自然に意見交換が生まれやすくなっています。動画やアニメーションの制作など、「ICTならではの活動」に取り組むのも魅力的ですが、淡々とツールに向き合う時間が多くなるので、限られた授業時間の中で位置付けや、仲間と意見交換や、相互評価をする場の設定などを考えて取り入れるとよいでしょう。もちろん、アナログとのバランスをとることも大切です。中には、ICTのツールを使うよりも、作品づくりに没頭させたいという思いが強い先生もいらっしゃるかもしれません。しかし、STEAM教育が重要視される中で、美術科の学習活動に限らず生徒たちが表現する場は増えています。美術の学習を通して、表現手段の一つとしてICTの可能性や活用方法を考えさせていくことは、美術の有用性を実感する一つの要素にもなるのではないかと考えています。



中学校 美術

寺田 寛先生
新潟県 上越市立城北中学校
新潟県出身。愛知教育大学大学院修了。新潟県の小学校に9年務めた後、中学校の美術科教員として勤務。前任の上越教育大学附属中学校には10年間勤務し、その間、2011年よりICT活用を推進。2020年度より現職。

教科書から見える ICT活用ポイント



美術1 p.44-45

「印象に残るシンボルマーク」

自分を表すシンボルマークを、色の組み合わせや対比などを学びつつ、スケッチブックに作成。iPadで撮影してGoogle アカウントのアイコンに合成してイメージ画像を作成した。



美術2・3上 p.38-39

「ひと目で伝えるための工夫」

サインの学習。スケッチブックに制作したピクトグラムを写真に合成。使用場面を想定してサイン計画として提案する資料を作成した。



先生の代表的実践例から ICT活用ポイント

題材

「鳥獣人物戯画」の中で気に入ったシーンを選び、自分なりの解釈をアニメーションで表現する。



導入で

作品画像をICTで生徒に共有することで、シーンの選定、プリントの人数分の用意などが不要

展開で

指定された範囲内ではなく、作品全体から気に入ったシーンを選べる。拡大縮小も自由自在。

鑑賞・評価で

データで保存して共有して鑑賞できるとともに、評価にも使える。



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「子どものABC」p.10をピックアップ!

待つ時間

情報が瞬時に行きかう時代でも「待つ」という行為には「春を待つ」「帰りを待つ」など、期待と希望が込められています。

子どもを育てることも「待つ時間」なのかもしれません。目をかけて、口を出さない、手を出さないという子育てはなかなか容易ではありません。現代のような競争社会では子どもを「待つ」ことができず、子どもを追い立てたり、挙句の果ては親が代行したりしてしまいます。見守ること、待つことは、手や口を出すより、はるかに難しいことです。でも、とても大切な時間なのです。

私たちにあるのは〈今〉という時間だけです。未来も過去もありません。今の積み重ねが過去になり、未来は〈今〉の連なるの先にあるだけです。日々の何気ない時間が〈自分〉をつくっているのです。大切なのは、子どもといっしょに〈今〉を共有することです。

※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。

中学校

中学校からは、教科書の理解を深める充実した内容の指導書動画コンテンツと、授業で使える教科書QRコンテンツをそれぞれピックアップしてご紹介。

教師用指導書「指導者用デジタル教材」動画コンテンツ

3冊分で計24点。貴重な作品の制作シーンや作家へのインタビューなど、生徒の見方や感じ方を広げ、理解を深めるのに役立つコンテンツです。授業の導入やまとめにご活用ください。

ディレクターを軸に
取材を重ねた動画コンテンツ

鈴木康広「ファスナーの船」
「ファスナーの船」はこうして生まれた

導入で



鈴木さんは「ファスナーの船」で地球を開くことを夢見ています



美術1 p.58-59
鈴木康広さんの発想・構想の過程を知ること
で、視点を変えるきっかけになるかも。

NHKの貴重なアーカイブから
厳選した動画コンテンツ

岡本太郎
パブリックアートこそ芸術だ!

鑑賞で

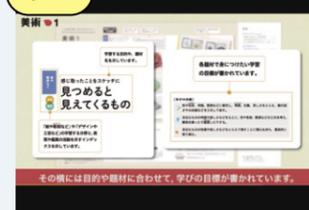


岡本太郎は「ファスナーの船」で地球を開くことを夢見ています

教科書QRコンテンツ

3冊分で計47点。動画や作品のスライドショーなどを収録し、紙面との併用や、家庭学習にもご使用いただけるよう工夫。学習をさらに深めるコンテンツです。

導入で



【教科書ガイダンス動画】

各冊の巻頭オリエンテーションとして用意されています。教科書の活用法や美術の活動や学びについてまとめた動画です。

発想・構想に



【360度回転コンテンツ】

写真ではつかみにくい立体作品について、タッチ操作で見た角度から実物を見ているかのように鑑賞することができます。

鑑賞で



【作品鑑賞動画】

教科書に掲載されている図版を見るだけでは分からない、より深い理解を促す内容の鑑賞動画です。

高等学校

教科書QRコンテンツ

令和4年（2022年）度版 高校生の美術1には、全ての題材ページと多くの技法資料ページにQRコードが掲載されています。作家インタビューや制作プロセスの動画、図版などが用意され、生徒の主体的な「もっと知りたい!」に応えられるコンテンツとなっています。

『高校生の美術1』p.39、63



※掲載している教科書は令和4年（2022年）度版 高等学校芸術科美術1の教科書です。

第2週(2時間)

展開 ③

子どもは、大きな「ベニヤ板」を持ってきて、そこに「麻を貼った板」を貼ります。貼るときには、いろいろ動かして一番いい位置を確かめています。

👉 「大きなベニヤ」と「麻を貼った板」とのバランスを考えた結果です(思考・判断・表現)。

展開 ④

先生は、「新しい用具」として「粉絵の具」を提案します。この子は、赤や青、橙などを選び、布の上にポツポツと雨滴をおいたり、時計やベンチなどをかいたりします。そして、「ぐっと引きしまった」と一言つぶやき、筆を置きます。



👉 絵の具や筆を用いて「色の対比」や、「明るさ」などを考えながら、時計やベンチなどをかきます(知識・技能)。

終末

自分の行った表現を振り返り、それを温めるような気持ちで作品のタイトルを考えます。

👉 「タイトルをつける」とは、その子が発揮した資質・能力をまとめるために重要な活動です(主体的に学ぶ態度)。

ぐっと引きしまった!
そうだ、静かな夜の公園にしよう!



にぎやかな感じがする!
そうだ、公園にしよう!

6月の夜の公園

こい色、きれいな色、細長い形、模様、いろいろな布が使えらと思ったとき、「にぎやか」と感じた。布を選んだり、切ったり、動かしたりしていくと、こうしよう、あしよう、と、どんどん手が動く。にぎやかな公園は、時計塔を夜の9時に設定し、ベンチをカラフルにした。梅雨のシーズンをイメージして雨をかいた。周りを緑にした理由は、きれいな草が公園の周りにあるようにしたかったから。「ぐっと引きしまった」ことで、夜の公園の「静けさ」を表した。

まとめ

「これは抽象だ、これは具象だ」のような概念は大人の見方です。子どもは、材料を手に入ると、そこに波の動きを見付けたり、桜の舞を感じたりします。それが共通事項に示されている「自分のイメージ」です。そのイメージは、材料を選ぶ、動かす、絵の具を使う、友達に相談するなどの活動に発展します。その結果、さまざまな資質・能力が高まります。このような学習計画を構想するのが、子どもにとっての「かけがえのない先生」です。

ポイント

この子の作品を「この子だけが生み出した」と考える態度は指導や評価にプラスには働きません。子どもたちはいつも感度の高いアンテナを張って情報を集めています。材料コーナーで友だちに相談したり、周りの友だちの布の使い方を参考にしたり、ときには友だちにアドバイスしたり、そのような活動の成果がこの作品なのです。

👉 評価は、例えば「友達と適切に情報を交換している(主体的に学ぶ態度)」や「さまざまなアイデアを取り入れるだけでなく、よりよい形に昇華させている(思考・判断・表現)」など、協働性を生かした観点が考えられます。

とんとんやってる友だちと
いっしょにつくる時間は楽しい!

どう? この組合せ



いいんじゃない?
他の色も足してみたら?



第1週(2時間)

導入

スタートは、自分の家から持ってきた「青と白のチェックとストライプ柄の布」です。

👉 布の模様や質感、色などに対する興味を高め、学習に対する期待感をもたせることに役立っています(主体的に学ぶ態度)。



👉 材料コーナーには、異なるサイズや色や形、質感など、さまざまな布が集められています。材料への感覚を高め知識・技能を働かせる効果があります(知識・技能)。

展開 ①

子どもは、材料コーナーから「細長いフェルトを数枚選び」それを「縦にしたり横にしたり、置き換えたり」しながら、「麻を貼った板」に配置します。

👉 布を「選ぶ」、それを何度も「置き換える」という活動は、最も「いい感じ」の構成を考えるという資質・能力の発揮を示しています(思考・判断・表現)。

展開 ②

子どもは、さらに「薄手の布、透き通る薄い布、光沢のある布、色違いのチェック柄の布」を組み合わせます。すると、にぎやかな感じになって「公園にしよう」と思いつきます。

👉 「さらに」「組み合わせる」という活動は自分の学習をよりよいものにしようという学習調整力です(主体的に学ぶ態度)。自分の学習結果を振り返り、「にぎやかな感じ」をつかみ、「公園」を発想しています。(思考・判断・表現)。



#13

抽象? いえ、具体です

「抽象画」のように見える作品に対して「大人」は「分からない」と言います。

大人の抽象画に「分からない」と言うのは自由ですが、抽象的に見える子どもの作品が「分からない」のは困ります。

子どもの表現は、常に具体的です。抽象的に見えたとしても、それは、その子の具体的な工夫の結果です。知識・技能を働かせ、学習調整しながら、発想や構想を続けた結果なのです。

一見、抽象的に見える作品の生まれたプロセスを、授業の進行にそって見ていきながら、子どもの発揮する資質や能力を捉えていきましょう。



〈今号のひと言〉……

孫の幼稚園から「〇〇くんは「かくのがつらい」と言ったので児童画展には出品しません」と連絡あり。喜ぶべきか、悲しむべきか……。

おくら たかあき
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。



ねらい

ポスター制作はICTの活用で時短、主題を追求させる

導入

具体的な例を示しながら主題を深めさせる

「主題は“後輩に送るメッセージ”とし、『廊下を走るな』のような注意や命令的なもの、『未来へはばたけ』といった漠然としたものではなく、中学生を送ってきた先輩ならではのアドバイスとして後輩に伝えるメッセージを考えるよう伝えました」（梶岡先生）
プレゼン画面や冬休みの課題プリントなどで、メッセージのよい例、悪い例を具体的に紹介し、表現したいメッセージの深掘りを促す。



展開

1 4人班で構想を練る

それぞれが考えた案を出し合って検討。発想が浅い段階でとどまっている生徒には、自分事に置き換えてもう少し深く追求するよう促す。監督、助監督、撮影、演技の役割分担を決め、ロケハンへ。

2 1回目の撮影を行う

アングルや光の効果について指導したのち、実際に撮影して、いろいろな撮影方法を試す。1人1台のタブレットで撮影できると、その場で複数の生徒で確認しながら試行錯誤ができるのでより効率的。

3 改善点を検討し、2回目の撮影を行う

撮影した写真を見て改善点を検討。その際、他の班員の案に変更してもOKと伝える。必要場合は、こちらの意図に合う作品を全体で紹介するなどして、少しテコ入れする。

4 パソコンまたはタブレットでの編集作業

写真を取り込み、文字をのせるなどの編集作業。同じ写真、同じコピーを使ってもトリミングやレイアウトに違いが出るので、班員全員が個別で作品を制作し、1人1作品を提出させる。

5 相互鑑賞会

印刷したものを準備して、班ごとに伝えたかったメッセージや工夫した点などを発表し、他の人から意見をもらう。その後、校内に貼り出すのを恒例とすれば、実際に後輩たちへメッセージを届けられるとともに、次期3年生の作品づくりの参考にもなる。

指導案はコチラ

令和3年度版中学校美術の教科書、どう使う？

村上センセイの教科書利用のススメ 第4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年度から使用されてい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2・3上 P.40-41 イメージの力で伝える その一枚が人を動かす

造形的な視点

わかりやすいポスターは、どこに工夫があるのだろうか。



【学びの目標】

- イラストレーションや写真、文字の形や色彩、構成などに着目し、伝達するイメージなどをとらえ、絵の具などの特性を生かし、見通しを持って表す。
- 伝えたい情報やイメージ、伝える場面をもとに、形や色彩、写真やイラストレーション、文字による伝達効果を考え、構想を練ったり観賞したりする。
- 美しく印象に残るポスターなどをデザインすることに関心を持ち、意欲的に取り組む。

準備物

- テーマ模索のためのワークシート（冬休みの課題）
- 撮影のためのワークシート
- デジタルカメラ、パソコン、またはタブレット

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

造形的な視点 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 ICTの有効活用により 発想や構想の練りこみに時間をかけ

村上 従来ポスター制作においては、ポスターカラーなどを使って描くことが多いですが、そうすると、絵の具を塗る技能によって作品の完成度が左右されてしまうということが難点でした。また、制作時間も相当かかりました。その点タブレット等の導入により、制作方法や時間の使い方など、大きく変化していますね。

梶岡 パソコンやタブレットを使えば、写真を撮って簡単に文字をのせることができます。その分、発想や構想の部分により時間をかけられるようになりました。また、最終的には一人一作品を提出させることで、班での分担作業だけでなく、すべての作業を全員が偏りなく行うようにしました。

村上 発想の場面では友達との対話を通して主題を深め、構想や技能の場面では個別に取り組むパートに分けることで、評価のしやすさにもつながりますね。主体的・対話的で深い学びからの授業改善という点からも、伝達のデザインを考えるという今回の授業では、ICTの活用がピタリですね。



かじ おか はじむ 滋賀県 大津市立打出中学校
大阪府出身。大津市教育委員会指導主事を経て、現職。2012～15年、中学校美術 Q&A の運営として全国をまわり、3年間で18回の研究会を実施。現在、滋賀県中学校美術教育連盟委員長も務める。

ポイント① 生徒たちの興味を引く主題設定で 活発な対話、意見交換につなげる

村上 今回の「後輩に送るメッセージ」という主題は、生徒の「やってみよう」という気持ちを引き出すとてもよい主題設定ですね。

梶岡 主題は、普段の生徒たちの様子をよく見て、何が魅力的か？と考えて設定しています。今回は中学3年生の卒業間近というタイミングから、このような主題設定としました。3年間の中学校生活を振り返り、伝えたいメッセージを突き詰められるよう、4ステップのワークシートで発展的に考えを深め、表現できるように工夫しました。

村上 共感性が高い主題を設定すると、生徒の意欲・関心の高まりはもちろん、グループで考えるときにも話が広がり、より質の高い発想が出てくる。またグループで意見を出し合うことで、思い付きのようなことでも「言ってみようかな」と思え、アイデア出しのハードルが下がるのもよいですね。

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。

「森林」をみる

「よく見てください」。他者に鑑賞を促そうとするときによく使われがちでありながら、これほど罪深い言葉もないのではないだろうか。目の前にある作品には見るべき重要なポイントが存在しており、なおかつ見えづらいところに隠れている——そんな、やや強制的な誘導が、この言い方には暗に含まれています。誘導された鑑賞者はおのずと、カメラのレンズの倍率を高めるようにして、視野を絞ることになります。間違い探しのように細部へ、まさしくポイントとしての小さな点に向かって視線は分け入り、ついには作品が見えなくなるがしばしばあるのです。例えばここに掲げた絵を、よく見

てください。両側に配された象と鯨。陸と海、それぞれの環境における最大の動物が対比的に描かれている。そうですね。さらに、白と黒という色彩も対になっている。なるほどたしかに。波しぶきにスピード感がある。象が笑っているようだ。象の右上に描いてあるものは何だろう……と、これは実際に僕が経験したことのあるやり取りですが、たいいていこのようにして徐々に細部へと注意が払われていきます。

今まで幾度かこの作品を鑑賞の話の題材に使ったことがあります。最も意見が出にくいのは、「画面が極端に横長である」として「水墨で描かれている（色が極めて限定されて

いる」というごく基本的な特徴です。おそらくそのような特徴は、「よく見よう」決定的なポイントを指摘しようとしたときには、すでに通過した後のことです。見るまでもない、当然の前提として。

しかし前提であるということは、そのまま重要であることを意味します。作者の制作方針を、そしてこの作品に対する私たちの見方を何よりも制約し、決定づけているのは、水墨という方法とこの横長の形式に他なりません。描き始めるべきことを想像すれば容易に分かるように、画材の選択や画面の大きさ・形の選択は画家にとって作品の命運を決する一大事です。にもかかわらず、結果からは元にあつたその大きな判断が意識されにくいのです。

木を見て森を見ずとはこのことです。環境として与えられているものに疑問を抱くことは難しい。小さな情報探しに集中すると、自分が立っている土台に注意が向かない。つまり、見ているのだと意識されないものが実は鑑賞体験を規定する条件になっていることですが、さりごとで自覚しないことを自覚せよというのでもまた困難です。集中するよりもむしろ集中しない見方を、よく見なくてはならないという呪縛からの解放を、導くためにはどうすれ

ばいいでしょうか（念のため付け加えておけば、鑑賞するときには必ず画面の大きさと形を見ればよいのだと短絡してはいけません）。

僕なら、例えば電話で伝えるように、この作品が見えていない人に伝えるつもりでコメントしてみることが勧めます。そうすれば、いきなり「陸と海が対比されている」などというコメントは出ないはず。見ている自分を見る」ような視点の導き方を、皆さんもぜひ考えてみてください。

成相 肇 ありあい・はじめ

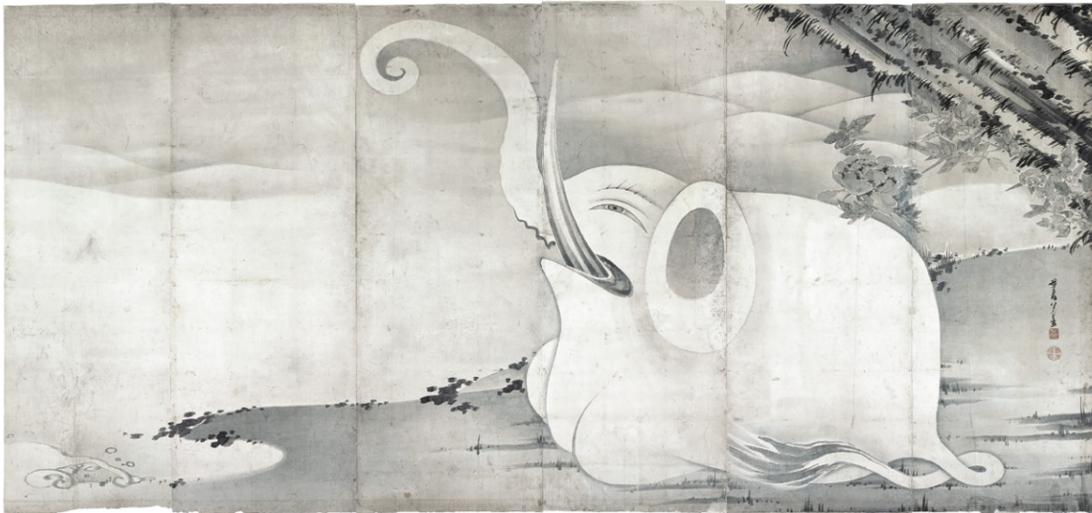
東京国立近代美術館学芸員。
一九七九年生まれ。府中市美術館学芸員・東京ステーションギャラリー学芸員を経て、二〇二一年から現職。
主な企画展に「石子順造の世界」「デイスカパー・デイスカパー・ジャパン」「パロディ、二重の声」など。

〈今年のひまわり〉……
ここだけの話ですが、リモート会議で手持ち無沙汰なときに、他の出席者の似顔絵を描くことを密かな楽しみにしています。繰り返し同席する方などはもう見なくても描けるくらいですが、いや、むろん会議はしっかり聞いています。



東京国立近代美術館展覧会情報

「柳宗悦没後六〇年記念展
民藝の二〇〇年」
二〇二二年十月二十六日
～二〇二三年二月十三日 ※予定



象と鯨図屏風

[紙本墨画 六曲一双 / 159.4×354cm] 江戸時代 MIHO MUSEUM 蔵 [滋賀県]
伊藤若冲 [1716 ~ 1800]