フォルム NO.336 Since 1956
日文教育資料[図画工作・美術]

forme

特集 心が動く！

問いかけのススメ

日文のWebサイト
日文

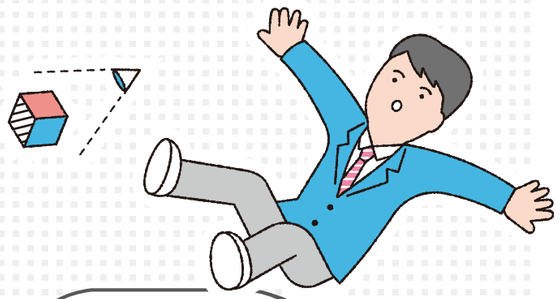
＼特別インタビュー／
安斎 勇樹
問いかけのプロ！

※本冊子掲載二次元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。
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。
令和８年(2026年)度版 高等学校芸術科美術 内容解説資料として扱われます。

心が動く、その先へ。
日本文教出版

心情や人柄は
どこから
感じられるのか？

一目で伝える
デザイン
とは？



人の心に残る
映像をつくる
工夫とは？

彫刻から
感じる
エネルギー
とは？

特集

心が動く！ 問いかけのススメ

今、めまぐるしく変化し続ける世界の中で、
図工・美術への期待が高まっています。

図工・美術に求められるのは、
皆一緒の「正解」を導き出すことではなく、
自分が感じ取ったよさを心の軸として、
自分なりの発想で新しい価値を生み出すこと。

そんな学びの入り口を形づくるチカラが、
「問いかけ」にはあるのです。

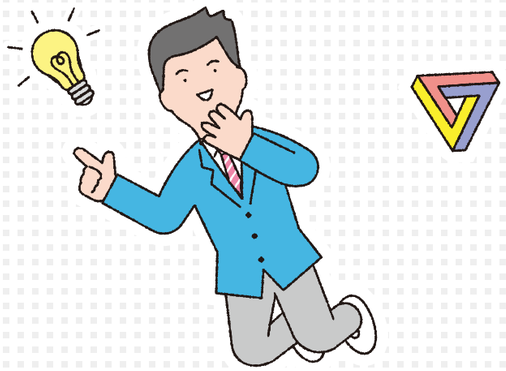
「なぜこの形なんだろう？」
「どうすれば伝えたいことを表せるだろう？」
「自分はどこに心をひかれたんだろう？」

「問いかけ」は対話を生み、心を動かし、
一人一人の発想の扉を大きく開いていきます。

今だからこそ、図工・美術だからこそ、
「問いかけ」から始めてみませんか？

P.4 問いかける教科書

P.6 特別インタビュー 安斎 勇樹
問いかけのチカラ、
図工・美術のチカラ



116日文 美Ⅰ 116-901

※掲載している教科書は令和8（2026年）年度版　高等学校芸術科美術教科書です。

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」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.336

③ **特集 心が動く！ 問いかけのススメ**
・問いかける教科書
・特別インタビュー 安斎勇樹

⑨ **ABC PICK UP**
阿部宏行

⑩ **特集 心が動く！ 問いかけのススメ**
・中学校美術の問いかけって？

⑫ **学びのフロンティア（小学校）**
「感じ方」を自分に問う時間　齊田弘子

⑭ **まず見る**
｜第39回｜ ヴィデオをみる　成相 肇

⑯ **児童作品解説 私の見方**
西尾正寛

編集・デザイン：東京ピンポン
表紙・特集イラスト：デザイン・サンライト
［p.3-8 特集］
文・編集：高宮宏之

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 |　特に高校に関連の強いコーナーを表します。

アンケートのお願い

よりよい広報資料をお届けするため、先生のご意見、ご感想を右の二次元コードからぜひお聞かせください！

問いかける教科書

❶ 全体像が見える

学びのねらいやキーワードを含んだタイトルと多様な掲載作品から、題材の全体像が概観できます。それによって、生徒に題材の魅力が伝わり、生徒の「やってみたい！」という気持ちを刺激することができます。

❷ 問いかけで対話が生まれる

題材の全体像が見えたところで、「題材の中心となる考え方」へ意識を向ける問いかけを投げかけてみましょう。その問いかけが、教師と生徒、生徒どうし、また生徒一人一人の内面においてなど、豊かな対話を生み出します。「題材の中心となる考え方」を意識した対話を重ねることで、生徒自身の中で独自の視点や考え方が醸成され、主題を見つける素地が整っていきます。

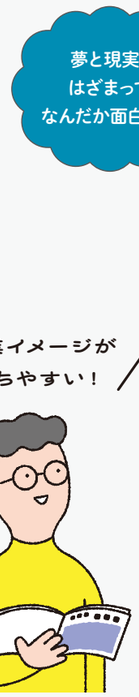
❸ ひらめきワードで心が動く

問いかけに応じて作品を鑑賞するヒントが、「ひらめきワード」です。「ひらめきワード」をヒントに対話を重ねることで、「造形的な見方・考え方」を発揮して作品の主題や表現の工夫に迫ることができます。その結果、「他の作品はどうだろう？」「自分ならどうするだろう？」と心が動き、発想が広がり、深まっていくのです。

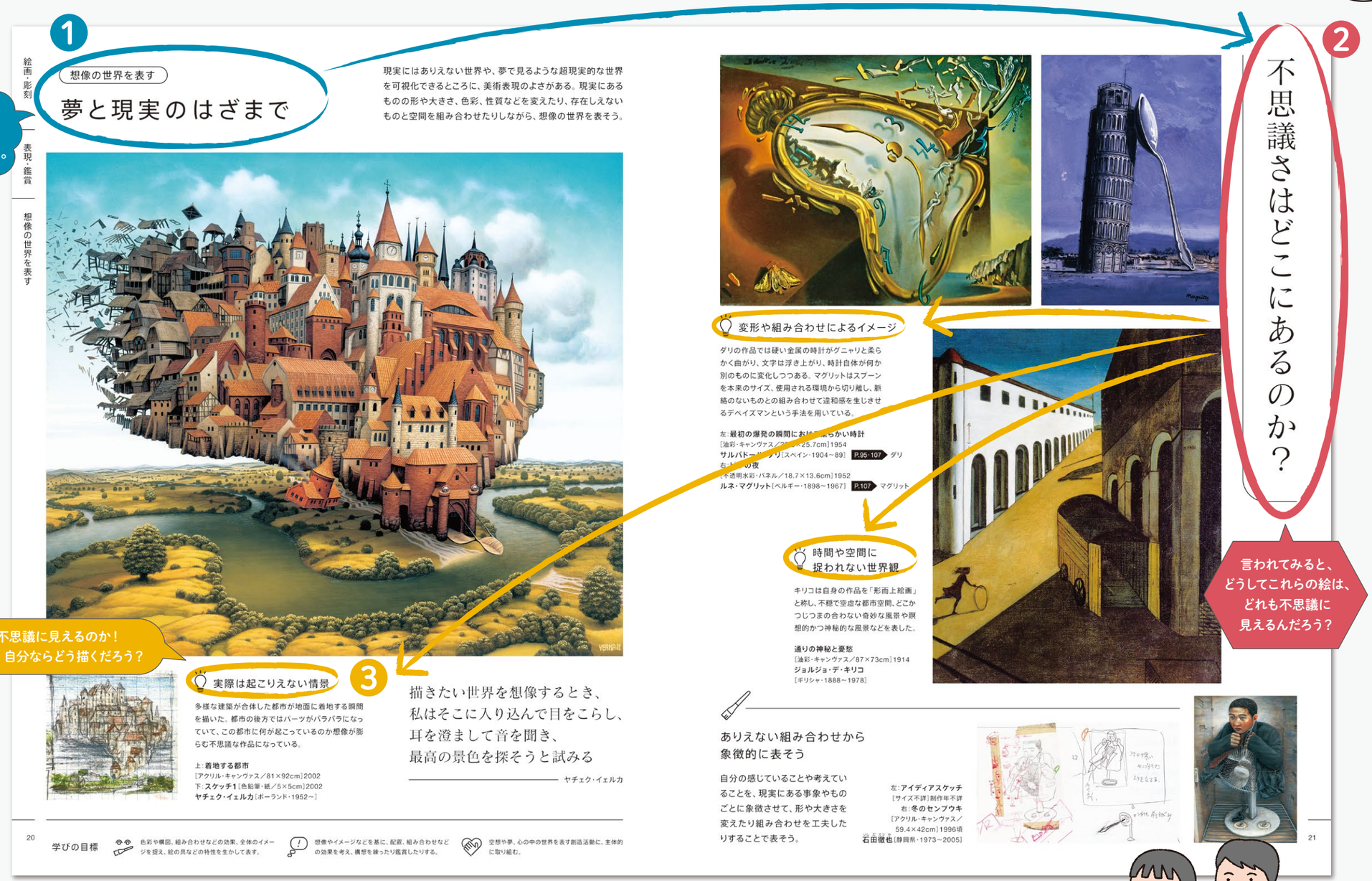
こんなアイデアもいいかも！

自分自身の主題が見つかる！

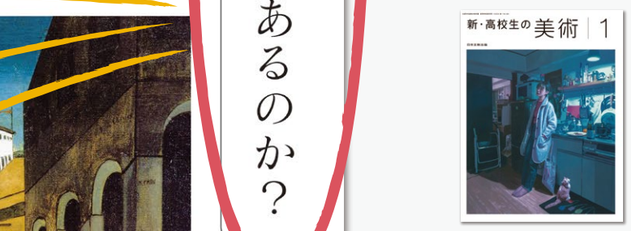
自分ならこう描いてみたい！



夢と現実のはざまって、なんだか面白そう。

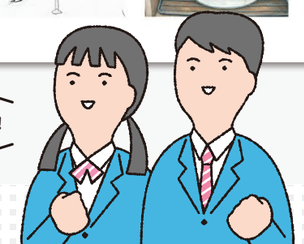


『新・高校生の美術 1』P.20・21



116日文 美I 116-901

美術の授業では、生徒一人一人がそれぞれの主題を見つけることが大切です。新しい教科書『新・高校生の美術1』では、「問いかけ」と「ひらめきワード」により、一人一人の生徒の心を動かし、独自の主題を引き出すことができます。さあ、心が動く、その先へ！



特別インタビュー

問いかけのチカラ、図工・美術のチカラ

問いかけを図工・美術の授業に取り入れる意義から、問いかけのつくり方やタイミングなどの具体的なコツまで、「問いかけのプロ」である安斎勇樹さんにお聞きしました。問いかけで、生徒一人一人の魅力と才能を引き出そう！

問いかけって、何？

「ビジネスシーンでも、相手が頭を使ってくれない、主体性がない、創造性がない……と嘆くケースの大半は、ただ質問が悪いだけなんです」と話す、安斎さん。安斎さんは、「問いかけ」で人と組織の創造性を引き出すプロフェッショナルだ。

「例えば、突然『3年後、何したい？』と言われて、パッと思いつく人は少ないですよね。それは、いきなりメインディッシュを聞いてしまっているから。ゴールに向けて対話をしたいのに、いきなりゴールを聞き出そうとしてしまっているんです」

ゴールに至るには、考えるのに必要な素材をなるべく多く集める必要がある。そのための対話を生み出すのが「問いかけ」だ。安斎さんの考案した、問いかけをつくる際の「基本定石」を、以下に紹介したい。

問いかけの基本定石

① 相手の個性を引き出し、こだわりを尊重する
② 適度に制約をかけ、考えるきっかけをつくる
③ 遊び心をくすぐり、答えたくなる仕掛けを施す
④ 凝り固まった発想をほぐし、意外な発見を生み出す

なお、「基本定石」はこうも言い換えられる、と安斎さんは補足する。

「①は、ちょっとしたこだわりにスポットライトを当ててみましょう。②は、いきなり大きな質問をせずに100%答えられる質問から始めましょう。③は、重たい内容を聞いても答えたいとは思わないので、遊び心を入れましょう。④は、いつもと違う切り口で聞いてみましょう、ということです。これらはきっと、図工・美術の授業における問いかけでも有効なのではないでしょうか」

「何が描きたい？」その前に

授業の最初に、授業を進行するためだけの実用的な問いかけをしがちだが、そこからは入らない方がよい、と安斎さんは言う。

「授業の始まりでは、教師が提示する題材のテーマと生徒自身の関心が近い状態とは限りません。生徒の関心がないまま、いきなり『ワークシートを埋めて』と言われても、

生徒一人一人の魅力と才能を、問いかけで引き出そう！

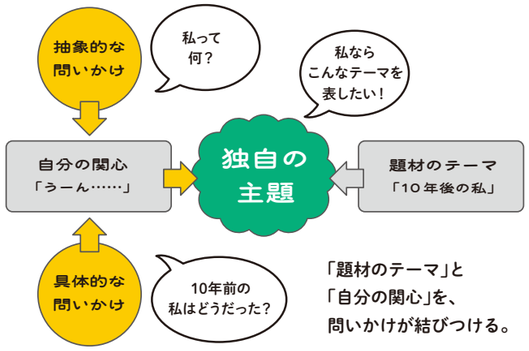
問いかけのプロ！

安斎 勇樹

株式会社MIMIGURI代表取締役Co-CEO
東京大学大学院 情報学環 客員研究員

1985年生まれ。東京都出身。東京大学工学部卒業、東京大学大学院学際情報学府博士課程修了。博士（学際情報学）。人の創造性を活かした新しい組織・キャリア論について探究している。著書多数。Voicy『安斎勇樹の冒険のヒント』放送中。

撮影：三井 実



「題材のテーマ」と「自分の関心」を、問いかけが結びつける。

それをなぜやるのかが生徒にはピンとこないんですね。問いかけを通じて、まずは生徒に『面白そう』『考えてみたい』と感じてもらうことで、生徒の関心と題材のテーマとの距離を縮めることができます」

例えば、「自画像」を扱う題材のテーマが、「10年後の私」だったとする。その際、問いかけの方向性には、大きく分けて2つのパターンが考えられる。

「まずは、具体から入る方法です。『10年前の自分は何をしていた？』『当時、今の自分を想像できていた？』といった〝私〟を主語にした具体的な問いかけをすることで、生徒は手がかりのなかった『10年後の私』について想像力を働かせ始めます。もう一つは、抽象から入る方法です。『私とは？』『どうして画家は自画像を描くのか？』といった大きな視点の問いかけは、普遍的、哲学的な思考を刺激し、題材のテーマの核心へと生徒をいざないます」

生徒の関心を刺激するこうした問いかけを重ね、考える素材を集めることで、生徒の中の主題の輪郭が明らかになっていく。

「とらわれ」から「こだわり」へ

さらに、生徒に「面白そう」「考えてみたい」と感じさせる有効な手立ては「揺さぶる」問いかけだと、安斎さんは言う。

「人は、自分の想定と違った時に『あれっ？』と思うんです。教師がそのポイントを見極めるには、『かわいい』『かっこいい』など、生徒が何かを評価する発言に着目するのがおすすめ。評価の根底には、その人の『価値観』が隠れているからです」

生徒たちは、日々の生活の中で、価値観を暗黙のうちに形成・共有している。それが「固定観念＝とらわれ」となり、生徒一人一人の本来もっている「個性や魅力＝こだわり」を覆い隠してしまう。生徒の「とらわれ」に揺さぶりをかけ、「こだわり」に気付かせることは、問いかけの大きな役割といえる。

「生徒の最も身近にあって『こだわり』の発露を阻害しがちなのが、『学校』という場かもしれません。こうした方がいい、これがイケてるといった、共通言語化された価値観に『とらわれ』ているからこそ、みんなが同じようなものをつくってしまったりする。生徒自身が体重を預けているその同調圧力ともいえる前提が、実は狭い世界でしか通用しない『とらわれ』なのだと気付くことが、『こだわり』を生かした主題をもつきっかけになると思います」

図工・美術の授業では、全員に向けた問いかけを通じて、一人一人に独自の主題をもたせなくてはならない難しさがある。その際、全員が共有している「学校」などの「とらわれ」を揺さぶることはとても効果的だ、と安斎さんは指摘する。

「全体に蔓延している空気と流行に揺さぶりをかけていくような問いかけや、題材のテーマ設定、作品鑑賞などは、むしろ一対一でないからこそしやすいといえます。例えばみんなの『かわいい観』を揺さぶるような題材のテーマ設定は、『かわいい』という共通言語があるからできる。生徒たちのふだんの発言に注目することで、全員の心が動く題材のテーマ設定ができると面白いと思います。それも一つの問いかけと言えるかもしれません」

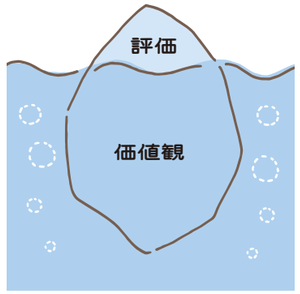
「学校」という場を逆手に取ることで、全員に向けた切り口の問いかけが、同時に生徒一人一人の心を揺さぶるのだ。

分からないから面白い

「『何かよく分からないけど、実はとても重要なことを考えていた』という要素は残した方がいいと感じています」とも、安斎さんは言う。

「生徒もすぐには気付かないかもしれないし、教師も明確に答えが出せるわけではないけれども、答えを自分の中から生み出すような哲学的な問いがそこにうっすら埋め込まれていて、制作や鑑賞をすればするほどその深みにはまっていく。こうした体験こそが、学問の本質に生徒を招待する醍醐味ですよね。

単発の授業でしっかり興味を引いて、オチをつけて、という短期的な視点も大切ですが、こうした長期的な視点がないと、パッと楽しんでは消費されていくショート動画のように『相手の注目を引き続けないと学ばない』世界に突入していく危険も秘めていると思うんです」



評価の下には、価値観が隠れている。

また、学校のいいところは「気長なところ」だと、安斎さんは振り返る。

「学校では、一回一回の授業は短いですが、それを繰り返して長期間のカリキュラムが組めるわけです。そのため、『パッとウケる』短期的な視点より、『じっくり向き合う』長期的な視点を意識し、問いかけをしていくとよいのではないでしょうか。教師が想定していなかったような思わぬタイミングで、生徒たちの好奇心のスイッチが入ることもありますから。

そもそも、生徒自身の中にある主題などは、ChatGPTといったAIのように問いかけられた瞬間に答えられるようなものではなく、帰り道などでふと浮かんだりするようなものです。そういう意味でも、考えが発酵するまで気長に待つ時間は、とても大切ですよね」

振り返るとそこにある「こだわり」

日々の授業は、時間との戦いだ。それゆえ、見通しをもち、その流れに生徒を誘導することは不可欠だ。しかし一方で、つくっていくうちに、つくりたいものがそれまでの見通しと変わっていくこともある。

「だからこそ、つくった過程を振り返る時間をしっかり取ることは、つくっている時間と同じくらい大事だと思います。つくっていると、衝動に火がついたり、方向性が違うなと感じたりと、作品に対する自分の『こだわり』が表出する瞬間がある。そこにこそ、自分と世界との繋がり、つまり主題を探索するヒントがたくさん隠れているはずです。制作過程について、『納得度は何点?』『どこが一番のこだわりポイント?』『もう一回やるとしたらどういうふうにやりたい?』といった問いかけを通じて振り返ってみることは、自ずと次の作品の発想へつながっていきます」

振り返りの問いかけは、自身の「こだわり」に気付かせるとともに、新たな作品の源泉を掘り起こす。学年末、生徒一人一人のポートフォリオは、きっと「こだわり」の詰まった作品で溢れているに違いない。

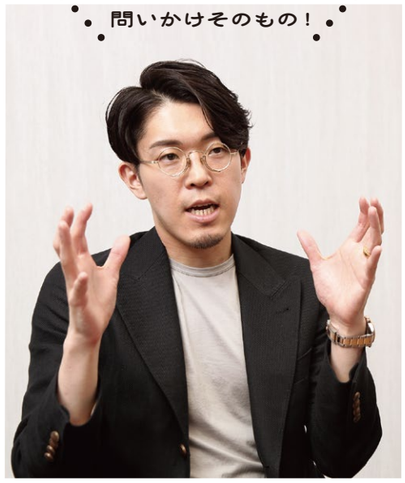
学校教育を揺さぶる図工・美術

アート関連のワークショップも数多くデザインしてきた安斎さん自身、図工・美術教育のもつチカラを強く感じている。

「アートは、社会に対して疑いをかけて、規範などの凝り固まったものを打破してきた。図工・美術はそれを学びとして学校に持ち込む重要な装置です。いわば『50分で答えが出せる範囲』の、フォーマット化した問いばかりが立てられがちな状況で、学校という場すら相対化してしまう力をもった図工・美術の授業は、その対極であってほしいですよね。それは、図工・美術だからこそやりやすいと思うんです。図工・美術の授業が、学校教育、ひいては社会の『とらわれ』に揺さぶりをかけ、創造性を吹き込んでいく起爆剤になったら、とてもワクワクしませんか?」

●

安斎さんは、こうも言う。「問いかけとは、相手の魅力や才能を引き出すものなんです」。生徒一人一人の中に眠る、魅力や才能。それが「こだわり」という形で発揮され、受け入れられることは、生徒にとって大きな喜びだ。心が動き、その先へワクワクと駆け出す子どもたち。問いかけには、そんな生徒一人一人への尽きせぬ信頼が込められている。問いかけは、愛だ。



撮影：三井 実

安斎さんの著書紹介

「問いかけ」の意義や方法などについてもっと知りたい方は、ぜひこちらをお読みください!

『問いかけの作法』
発行：ディスカヴァー・トゥエンティワン

「問いかけ」の質を変えるための方法論と実践方法を詳しく解説。

『問いのデザイン』
発行：学芸出版社

創造的対話をファシリテートする思考法やスキルを体系化。

新刊 **『冒険する組織のつくりかた』**
発行：テオリア

ほか多数!

個人のワクワクや探究心を包み込む「冒険的世界観」へと誘う。

ABC PICK UP 最終回

4コマ漫画で、子どもや図工のことが学べる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。

最終回は「新・図工のABC」p.46をピックアップ!

心の居場所の〈いす〉

子どもは「今の自分が好き!」といえる自分を思い描いています。それは自己肯定感・自尊感情の高まりのある姿といえます。図画工作では、かくこと、つくることの楽しさとともに、友だちと喜びを共有し、自分のよさや可能性が認められることを大切にしています。

子どもは、「私の存在を認めてください」「私は価値ある人間ですか?」「生きていることに、どんな意味をもっていますか?」と、私たち大人に問い返し、今を生きています。あなたは、その問いに答えられますか? 今日はどれだけ子どもの思いに近づけたでしょうか? 子どもの表情や声にならないつぶやきも受け取り、笑顔で返す、受け入れる先生が、子どもの心のよりどころになるのです。子どもに近づき寄り添う指導でなくてはなりません。

子どもにも、大人にも、居場所が必要です。自分の「席」があることです。それは、物質的な「椅子」ではありません。心の居場所となる〈いす〉です。図画工作は、子どもが自分自身を素直に表すことのできる〈いす〉のある教科です。

※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。

著者紹介 阿部宏行(あべ ひろゆき)

1954年生まれ。元北海道教育大学教授。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。

「ごめん」と「ありがとう」の人生

「もっとよい指導を」と思いながらも「ごめんね」と謝ってばかりの悲喜こもごもの「先生人生」。子ども自身の生き方に種をまくのが先生の仕事。子どもの笑顔を糧に「もっと」こうしたらと考え行動するのが先生。失敗も喜びも自分の生き方の糧になる。

※「子どものABC」p.48を要約。Webサイトで全文をご覧いただけます。

＼ 手紙はあなたに贈るラブレター ／
つくって楽しい 届いてうれしい 絵封筒のABC

送り手にはつくって楽しい、受け手には届いてうれしい贈りもの、それが「絵封筒」です。絵封筒づくりを通じて「つくりだす喜び」と相手を思う時間が生まれます。

定価1,320円
(本体1,200円+税10%)

詳しくはWebへ

引き続き
全編をWebサイトで
ご覧いただけます。

～ 冊子をお送りすることもできます ～

中学校美術の問いかけって？

題材で身に付けさせたい資質・能力を、生徒自身が意識して授業に取り組めるようにするには、学習の過程に応じた「問いかけ」が大切です。新版教科書には、実際の授業の中で活用できるヒントがたくさん詰まっています。教科書に掲載されている＜鑑賞の入り口＞＜造形的な視点＞を基に、考えてみましょう。

美術 2・3上　p.44・45「つくる・使う・材料を味わう工芸」

〈鑑賞の入り口〉
材料の特性は、作品にどのように生かされているだろうか。

〈造形的な視点〉
使う時のことを想像し、形や加工方法を考えよう。

生徒作品
❼刺身皿
［施釉・陶土／4×17×9cm］

発想や構想をする場面だけでなく、それらを基に技能を発揮する際にも示唆を与える問いかけになっています。

美術 1　p.20・21「材料に命を吹き込む」

生徒作品
❺はりねずみ
［まつぼっくり・加工粘土／8×13×7cm］

〈鑑賞の入り口〉
材料の特徴が、生き物にどのように生かされているだろうか。

〈造形的な視点〉
形や質感などの材料の特徴、全体のイメージに着目して考えよう。

題材と出会う最初の問いとして投げかけることで、造形的な視点を基に着想していることに気付かせることができます。

美術 2・3下　p.40・41「魅力を伝えるパッケージ」

〈鑑賞の入り口〉
中身とパッケージの形や色彩の関係に着目してみよう。

〈造形的な視点〉
形や色彩、質感などに着目し、伝えたいイメージなどを考えよう。

生徒作品
❹占いCandy
［アクリル・ペン・紙／31.5×11×11cm］

伝達のデザインにおいて、重要な視点に目を向けさせる際に問いかけることで、〔共通事項〕(1)“ア”から“イ”へ見方や考え方を広げ、深めることができます。

美術 2・3下　p.22・23「光に気持ちを込めて」

〈鑑賞の入り口〉
光は、絵にどのような効果を与えているのだろうか。

〈造形的な視点〉
光に着目し、色彩の変化や美しさをとらえ、効果を考えよう。

発想や構想の際に問いかけることで、作者が何をきっかけに主題を生み出し、どのような意図を持って表現を工夫したのか感じ取り、主題を深めていくことができます。

作者の言葉
先程までの喧騒がうそのように静かになった放課後の風景を描きました。片づけられた掃除道具と強い西日が差し込む玄関ホールの光と影を表現するため色調や濃淡の違い工夫しました。

生徒作品 ❹放課後［アクリル・紙／39×27cm］

生徒が授業に深く入り込む「問いかけ」

美術の授業は、学習の過程を生徒にゆだね、生徒と教師が一緒になって実現する唯一無二の学びの時間です。その時間の中で教師から発せられる「問いかけ」は、今まさに授業をしているその学習空間から感じ取った新鮮な気付きを大切に、即興的に関わっていくための手立てなのだと思います。そして、この「問いかけ」により生徒は、着想の火を灯したり、これまでとは違う見方や感じ方に出会ったりしながら、その題材に深く入り込んでいくのです。そのため、「問いかけ」は、生徒がモヤッと感じた「問い」の火種に、風をそっと吹き込むぐらいがよいと感じています。

これまで述べてきたように、私の考える「問いかけ」が、場の空気感を大切にした即興的なものであるため、教師が指導すべき事項をよく理解して授業に臨まないと、生徒に題材で働かせて欲しい造形的な見方や考え方が、スーッと抜け落ちてしまう危険性があります。

そこで役に立つのが、教科書に記載された〈鑑賞の入り口〉や〈造形的な視点〉です。ここで示されている「問い」たちは、題材が終わるまで生徒の思考に留まり、深く持続的に考えるためのキーワードとなってくれるのです。

では、実際に教科書に記載の〈鑑賞の入り口〉や〈造形的な視点〉として示された「問い」を教師はどのように活用したらよいのでしょうか。その一例を上記の題材『魅力を伝えるパッケージ』で示したいと思います。

はじめに、題材の計画を立てる段階では、生徒に題材を通して考えて欲しい「本質的（概念的）な問い」を目の前の生徒の実態を踏まえて、学習指導要領や題材名などを基に設定します。これは、作品をつくることが目的とならないための手立てとしても有効です。ここでは便宜上、本質的な問いを「形や色彩によるコミュニケーションは、どの程度可能なのだろうか？」としました。

つぎに、題材の導入段階では、生徒がこれから出会う題材に対して、自分自身の考えを持ち込めるよう〈鑑賞の入り口〉を問いかけます。これにより、教師は、生徒の経験や体験の違いからパッケージデザインに関する理解や興味、さらには、これまでの学習における〈共通事項〉に示された美術科における知識の理解度などを把握することができます。

さらに、主題を創出する段階では、〈造形的な視点〉を問いかけることで「形」や「色彩」と「伝えたいイメージ」の関係性を軸として主題を深めていくよう、着想の火種に風を吹き込んでいくのです。

飯田 哲昭（いいだ てつあき）
愛川町教育委員会 指導室長
兼 教育開発センター所長

神奈川県出身。大学卒業後、ジュエリーデザイナーを経て、神奈川県公立中学校教諭に。横浜国立大学教育学部附属横浜中学校、愛川町教育員会、愛川町立愛川中学校教頭を経て現職。『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料』の作成に携わる。

「感じ方」を自分に問う時間

つないで　つるして　低学年・造形遊び

齊田（さいだ） 弘子（ひろこ）先生（高崎市立中央小学校）

授業計画

めあて

細長い紙をつないだりつるしたりして楽しむ。

- 時数：2時間
- 材料・用具
  新聞紙、チラシ、包装紙、のり、セロハンテープ　など
- 活動の流れ
  - 細長い紙のつなぎ方を知り、やってみたいことを思いつく。
  - 自分の思いに合わせて工夫しながら、紙をつなげる活動を楽しむ。
  - 自分や友だちの活動から、紙がつながってできた形の面白さを味わう。

題材の目標・評価規準はこちらをご参照ください

想定を軽々と超えてくる子どもたち。子どもたちの意外な一面が見えてくる。齊田先生は「そんな造形遊びが大好きです」と語ります。

手立て1 活動の「はじめの一歩」を演出する

子どもたちの「ワクワク」「ウズウズ」が聞こえてくるような導入にするために、短時間で何を見せるかを吟味しています。「この材料でどんなことができる？」という問いかけと共に、活動の「はじめの一歩」を手品のように見せることもあります。今回は「つなぐ」なので、まずはつなぎ方を演示しながら、用意しておいた長くつないだ新聞紙を袋からスルスルッと出していき、教室の隅まで伸ばして見せます。それを見た子どもたちが「続きをやりたい！」となったところで活動に入ります。

事前に活動の「きっかけ」としてつるしておいた新聞紙からつなげていき、線であったものを面にしたり、鉄道に見立てて友だちと一緒に長い線路をつくったりする姿が見られました。

手立て2 子どもの目線で話を聞く

活動中は「よき理解者」「共感者」「たまに指導者」として関わるよう意識しています。子どもたちの発言やつぶやきは多岐にわたるので、その声が聞こえる距離で、一緒に驚いたり、悩んだり、喜んだりしています。

驚きをもって「このあとどうなるの？」「これはどうやったの？」と聞くと、子どもたちはうれしそうに話してくれます。子どもには子どもなりの見方・考え方があります。教師の価値観の押しつけにならないように、できるだけ話を聞くようにしています。

手立て3 言葉での情報交換を制限する

振り返りの場面では、1分間「何も話さずに鑑賞する時間」を設けました。子どもたちは話すことが好きですし、低学年の場合は友だちの言葉に引っ張られてしまう子も少なくありません。そのため、友だちと言葉で交流する前に、まず自分がどう感じているのか、自分に問う時間を設けたいと思いました。

その際に「自分たちがつくったこの空間を感じよう」「この中でお気に入りを探してね」と観点を明確に伝えます。子どもたちは床に寝転んで下から見上げてみたり、教室の端から眺めてみたりしながら自分なりの見方・感じ方を探していきました。

手立て4 写真と映像で振り返る

その後、タブレットで「お気に入り」を撮り、教科書紙面を模したワークシートに貼り付けて、振り返りをしました。「言葉にできないけれど、何だかここが好き」と言う子もいました。

一人一台端末が導入されたことによって子どもたち一人ひとりの「いいな」を捉えやすくなったと感じています。

活動全体をタイムラプスでも記録し、子どもたちと一緒に見ました。導入から片付けまでを2分程度の映像で確認することができます。子どもたちは、第三者目線で、自分たちが教室を変化させていったことを実感しながら活動を振り返ることができ、また違った発見や驚きがあったようです。

本題材では、ただの細長い紙が教室を変える驚き、友だちと一緒に活動する楽しさ、試行錯誤しながら達成できたときの喜びを経験することができます。子どもたちには活動を通して自分の価値に気付き、自分自身を認められるようになってほしいです。

＊本題材は、令和6年度版 図画工作科教科書1・2下 p.47 に掲載しています。

Message

自分なりの見方で答えをつくりだす時間

造形遊びには「探究的な学び」が詰まっています。子どもたちは、自分なりの見方・考え方で素材と対話しながら、問いを見つけ、試行錯誤を重ねます。そして、解決策を探り、「いいこと考えた！」と、自分なりの答えをつくりだしながら学んでいきます。

表したものには、その瞬間の子どもたちの思いや価値がぎゅっと詰まっています。ただの細長い紙を使って空間を変化させたときに、自分の力やよさに気付くことができます。「わたしって、けっこうすてき」「こんなこともできちゃった」と思えるような時間をつくっていきたい。子どもたちには、自分なりの見方で世界を捉え、探究し、答えをつくっていってほしいです。

まず見る

第三九回

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ましょう。
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。

キュロス洞

[Single-channel video／7min.] 2005年
泉 太郎（いずみ たろう）[奈良県・1976 〜]
Courtesy of Take Ninagawa, Tokyo

ヴィデオをみる

カメラという機械を通して写し取られたイメージを見る写真や映像は、他のメディアと比べて、いったん見られたものをあらためて見るという間接性と二重性を強く持っています。例えば、普段それとなく使う「ヴィデオをみる」という言い方にその性質が潜んでいます。なぜならそもそも、ヴィデオという言葉の語源が「見る」という意味のラテン語videoなのですから。この性質を生かして、美術における写真や映像は、見るという行為について立ち止まって考え直させる体験をしばしば与えてくれます。

泉太郎の映像作品《キュロス洞》は、映像の中にもうひとつ別の映像が流れています。つまり「映像を撮った映像」という、それ自体が間接的で二重の仕組みになっています。

放送中のテレビ番組を見ながら、作者はそこに映る人物の輪郭をフェルトペンで直接なぞります。番組は流れ続けるので当然、瞬時に（なぞっているその最中から）輪郭がずれてしまう。そこですぐさま線をぬぐい取って、またなぞり直す。そしてまたぬぐい取り、なぞる。このひたすら繰り返される行為を映し出した作品です。

大慌てで消しては描きを繰り返す動作が滑稽ですし、ばかばかしい遊びにふけっているように見えます。しかしこれをあえて作品として見せるのはなぜでしょう。残像というか、次第に黒く汚れていく画面の効果も相まって、見ているうちに不気味さを感じ始めます——ある知覚の機能が壊れてしまい、それを必死につなぎとめようとしている人間を見ているかのような。「キュロス洞」という謎めいたタイトルを付けた作者の意図は測りかねますが、神話のような響きがあります。ギリシャ神話には岩を永遠にただただ山頂に向かって押し上げ続けねばならないシーシュボス（シジフォス）が登場しますが、ここでは、流れ続ける映像をつかまえるという徒労を強いられた哀れな人物の物語が描かれているのかもしれません。あるいは、首を振って歩く鳩についての話を、僕は連想しました。眼球運動が十分にできない鳩は、体の動きに合わせて首を振ることで視界を安定させているといいますが、輪郭を定めようとしているそばから、イメージは逃げ去ってしまう。現実世界と関係なく動き続ける（世界と地続きではない）映像は、おそらく鳩にとっては無意味な光の点滅でしかないでしょう。

思えば、実際には世界に存在しない輪郭線というものを人間が認識しようとすることが不思議です。そしてまた、映像の中で瞬間瞬間に変化する像をそれぞれ別物とは考えず、連続したひとつのものとして認識することが、私たちにはなぜできるのか。同じく泉の他の作品に、木の葉を「1つ、2つ、3つ…」と数えているうちに空を飛ぶ飛行機をもその数に入れてしまう、という奇妙な映像《猫》二〇〇五年）がありますが、ものを数えるという行為もやはり、「同じものを同じであると認識することができる」という不思議な能力の賜物（たまもの）です。

視野の中に映るものを、あるものとして見ることができるということは、決して当たり前ではありません。泉はその機能の一部が壊れたり破れたりする様子をとらえることで、そこに根本的にはらまれている不思議さを誇張しているようです。みなが当然のものとして無自覚に受け入れているものを疑い、私たちにそれを疑わせてくれること。常識が破れること。それはもちろん、ほかあらゆる芸術がもたらしてくれる恩恵でしょう。

文

成相 肇（なりあい・はじめ）
東京国立近代美術館主任研究員。
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「石子順造的世界」、「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。著書に「芸術のわるさ」（かたばみ書房）。

〈今号のひと言〉……最近よくある、タブレット端末やQRコードで注文させるタイプの飲食店にどうしても馴染めません。機械音声で番号を呼ばれて食べ終わるまで一切の人間的やり取りがなくてあまりに侘しい、と知人に言ったら、それは君がただ古いだけだと一蹴されましたが。せめて店を出る時に「ごちそうさま」と口に出して、抵抗したつもりになっています。

東京国立近代美術館展覧会情報
「ヒルマ・アフ・クリント展」
（二〇二五年三月四日〜六月一五日）

児童作品解説 私の見方

文：畿央大学 教授 西尾正寛（にし お まさ ひろ）

［高さ18cm／だんボール、ペン、画用紙、ぬの など］
令和6年度版 小学校図画工作科教科書
図画工作3・4上 p.47掲載

磁石って、魔法の道具ですよね。一本なら鉄をくっつけ、二本あれば互いに引きつけ合ったり、しりぞけ合ったり。多くの子どもたちは三学年の理科で学習するより早く体験するでしょう。下敷き越しにゼムクリップを動かすだけで魔法使いになれます。

つくった人の姿を想像してみました。

初めから蚊の動きを表そうと考えたのではないと思います。どんな仕組みにするかずいぶん試したことでしょう。二つの磁石のしりぞけ合う動きを試しているうちに、下に置いた磁石の上に、もう一つの磁石を糸でつるしてみる方法を思い付いたのではないでしょうか。そうしたら、つるした磁石がゆらゆらと、動き続けることに気付いたのです。何もしなくても動き続ける魔法の発明です。その動きの感じから、夏の夜、姿を表さずに暗闇で飛び回る蚊の羽音の感じをイメージしたのではないかと想像しました。

実際には、睡眠の邪魔をする耳障りで嫌な感じしかしない蚊の生態ですが、磁石の性質を利用した仕組みから表したいことが見つかったとき、その人は思わず笑顔を浮かべたでしょう。蚊の意地悪そうな表情や、蚊の音が嫌で仕方ないと感じながら寝ている人たちの表情を表しながら、クスクスと笑っている姿が思い浮かびます。

ずっと見ていられる魔法ができました。

あなたはどう思いますか？

| 小 | 中 | 高 |

形 forme No.336-2025

日文教育資料［図画工作・美術］
令和７年（2025年）４月30日発行

編集・発行人　佐々木 秀樹

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
FAX：06-6606-5171

本書の無断転載・複製を禁じます。

CD33760

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