

わたしをつくる、未来をつくる

形forme

特集

創造力ってなんだろう？



日文のWebサイト



日文 🔍

※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。



心が動く、その先へ。

日本文教出版

「感じる」「つくる」は、これからの時代の力になる

繊細な身体感覚をセンサーにして、
世界の美しさや面白さを感じ取り、他者と分かち合う。
見えないもの、まだこの世に存在しないものを想像し、
かたちにしていく。

図画工作や美術の授業で、
子どもたちは日々こうした営みを当たり前のように行っています。

でも実はこれこそが、
AIの進化や予測不能な社会の変化が加速する今、
人間にしかできないことではないでしょうか。

創刊から60年以上にわたり、『形-forme-』は、
図画工作・美術教育を先生方とともに見つめ、考えてきました。

いま改めて、未来を生きる子どもたちにどんな力を育んでほしいのか。
そして私たち大人は、そのために何ができるのか――。
この冊子を通して、そんな対話を
みなさんと始めていけたらと思っています。

CONTENTS

特集 創造力ってなんだろう? 3

[対談] 奥村高明×佐宗邦威

ふれて、かんじて 11

[第1回] その時の空気感を残す 大島理恵

子どもの姿が見えてくる 「ピント」ください 12

[第1回] 子どもの口は正直 宮内 愛

創造の足跡 14

[第1回]
お気に入りのもののスケッチ～色彩の美しさとは?～ 高見 藍

ターニングポイント 16

[第1回] 近藤聡乃

まず見る 18

[第40回] 見方をみる 成相 肇

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、ぜひ『形-forme-』に対するご意見、ご感想を右の二次元コードからお聞かせください!



デザイン：菊地昌隆 (Ball Design)
表紙イラストレーション：ONG

特集

創造力ってなんだろう?

対談

奥村高明

佐宗邦威

『コミュニティ・オブ・クリエイティビティ』の著者、奥村高明先生と『模倣と創造 13歳からのクリエイティブの教科書』の著者、佐宗邦威さんが、今、改めて創造力について語り合います。ひらめきの連鎖を楽しみながら、これからの教育が目指す方向を模索し、そもそも創造力とはなんなのか、その本質に迫ります。

文＝西尾真澄
写真＝川瀬一絵
(p.3-5,7-9)、
大関雄次郎
(p.6,10)

奥村高明 (おくむら・たかあき)

宮崎県内公立小中学校、宮崎大学教育学部附属小学校、宮崎県立美術館、国立教育政策研究所及び文部科学省初等中等局教育課程課、聖徳大学、日本体育大学等、さまざまなところで「先生」を務める。近著に『コミュニティ・オブ・クリエイティビティ』日本文芸出版。

佐宗邦威 (さそう・くにたけ)

株式会社BIOTOPE代表。東京大学法学部卒。イリノイ工科大学デザイン学科修士課程修了。P&Gやジレットなどを経て、2015年、戦略デザインファームBIOTOPE創業。企業・組織のイノベーションおよびブランディングの支援を行う。多摩美術大学特任准教授。

創造力は誰もが持っている

ひらめきアイスブレイク

奥村 佐宗さんと私は初対面ですので、お互いを知るためにまず「アートな自己紹介」というアクティビティから始めましょう。アートカードの中から適当に1枚選んで、その絵をもとに自己紹介をします（15枚ほどのカードを机に広げる）。どうぞ選んでください。

佐宗 では私は、葛飾北斎の「神奈川沖浪裏」にします。

奥村 私は東山魁夷の「道」にしましょう。ちなみに、人は全く無作為に絵を選ぶことはできません。必ず意味や理由があって、選択にはその人らしさが滲みます。例えば私はこの「道」から、人生の終わりを感じ取りました。今67歳で、あともうちょっとで天国へ行く道です。



佐宗 いやいや、まだ早いでしょう（笑）。私は今「第3のジャポニズム」と呼ばれる流れの中で、日本文化を海外に発信することをライフワークとしています。浮世絵はまさに「第1のジャ

ポニズム」として海外で注目された文化ですから、この北斎のカードを選びました。



奥村 なるほど。これは私が有元典文先生、阿部慶賀先生と出した『コミュニティ・オブ・クリエイティビティ』という本の中で、「ひらめきストレッチ」と名付けた活動の一つなのですが、こんな風にカード1枚で、単に名刺交換するだけでは伝えられないようなことまで、少し踏み込んで話せるんです。

「クリエイティブ」な共通点

奥村 『コミュニティ・オブ・クリエイティビティ』は2022年に出たのですが、何と佐宗さんも同じ年に『模倣と創造 13歳からのクリエイティブの教科書』という本を出していっちゃる。タイトルはもちろん内容的にも共通した部分があって、不思議な縁を感じました。

佐宗 2019年に『直感と論理をつなぐ思考法 VISION DRIVEN』という本を出したんですが、それは自分の妄

想を絵に描くことで、無意識下にある本当にやりたいことや願いが明らかになり、自分のビジョンに気付く、という内容なんですね。ありがたいことにそれが10万部に届くほど売れまして。そこから全国の学校の先生方から連絡をいただくようになって、創造性をテーマにさまざまなことをやろうとしている現場を見る機会に恵まれました。そこで改めて、自分の創造性を解放していくということが、大人だけでなく、子どもにも必要なだと実感して『模倣と創造 13歳からのクリエイティブの教科書』を書くに至ったわけです。

創造性はみんなのもの

奥村 「創造性」って、10人いたら10人とも解釈が違うじゃないですか。なのでこの本では「ひらめき」という言葉に替えることで実践的なものになるのでは？とトライしてみたんです。そうして書いたこの本と佐宗さんの本の中に、ほぼ同じ意味の言葉が出てくるんですよ。「創造性はみんなのもの」「創造力は誰もが持っている」。

佐宗 Big-C、Pro-c、little-c、mini-cの話ですね。Big-Cは社会に大きな影響を与える、ピカソやジョブズなどの著名な人物の創造性。一方でmini-cは、個人レベルの創意工夫のようなもので、誰もが持っている創造性。現代は、スマホやタブレットで

簡単に創作できるアプリなどのおかげもあって、多くの人々がmini-cを発揮できる、創造性が民主化された時代になっていると書きました。どんな創造もmini-cと地続きで、結果として社会に受け入れられたものがBig-Cなんです。

奥村 近代オリンピックの礎を築いたクーベルタンが同じことを言っているんです。「100人が健康になるには50人が運動をし、20人がスポーツに専心し、5人のトップアスリートが必要だ」と。トップアスリートがBig-Cで、100人の健康な人がmini-cにあたります。一見逆のことを言っているようですが、つまりは、人々の健康のためには、トップアスリートも市井の人もみな欠かせない存在で、どちらが偉いという話ではないということです。Big-C、Pro-c、little-c、mini-cも、それぞれに作用し合って成り立っている。

創造は日常の中にある

佐宗 私はもともと法律を専攻していて、最初に就職したP&Gでは主にマーケティングの仕事をしていましたが、そこでは新規のブランドを立ち上げていくようなイノベティブな業務とは無縁で、自分は創造性がない人間だと思っていました。それがデザインの勉強をしたことで、ものの見方が180度変わった。

奥村 それで会社を辞めて、アメリカのデザインスクールに留学された。思い切りましたね。

佐宗 絵のうまさはセンスや技術だと思いついて、全くクリエイティブなタイプではないと思っていた自分が、戦略デザインファームの会社を興して、創造力に関する本を書いているんですから、世の中面白いものです。「創造」って、全く仰々しいことではなかった。誰にでもできることだった。創造は日常の中にあったんです。

奥村 ではもう少し創造力を刺激してみましょう。アートカードを使って川柳をつくります*1。最初の人アートカードを見てひらめいた5文字に、次の人の7文字、最後の人の5文字をつなげていきます。編集さんも加わって、3人でやってみましょう。



つながることは楽しい

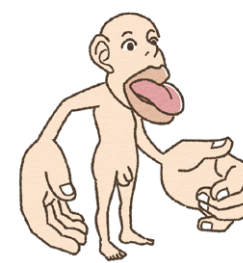
奥村 北斎の「神奈川沖浪裏」で「なみのおと ふりそそぐつづ あらあらし」、魁夷の「道」で「ながいみち えい

えんのせん どこまでも」という五七五が完成しました。いかがでしたか？

佐宗 最後の5文字担当はちょっと難しいですね。言葉が出てくるまで緊張しますが、ひらめくと楽しい。

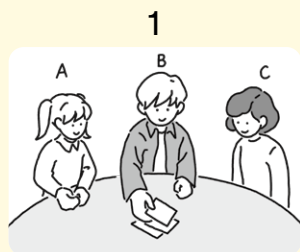
奥村 そうなんですよ楽しいんです。なぜ楽しいのかというと、人のひらめきとつながる楽しさなんですね。自分のひらめきが誰かのひらめきになるし、誰かのひらめきは自分のひらめきになる。

佐宗 脳の神経細胞の中で、大きな比率を占めるのは手と口だと言われています。人間の脳は超並列脳で、あちこちの場所を同時に使うと細胞同士がつながりやすい。しかも手と口を動かすとなおつながりやすい。つまりこの川柳のアクティビティのように、手を動かして字を書き、誰かとおしゃべりすることで「あ、ひらめいた!」ということが起こりやすくなるんですね。



ペンフィールドのホムンクルス
カナダの脳神経外科医ワイルダー・ペンフィールドによる脳の研究をもとに描かれたもの。身体の部位に対する脳の領域の広さを、部位を大きくすることで示している。

*1 ラウンド川柳



3人組になり、目の前のアートカードから川柳を考えます。



Aさんが5文字ではじめ、Bさんが7文字でつなぎ、Cさんが5文字でまとめます。



拍手して祝い合います。



新しいアートカードにして次はBさんからはじめます。その次の句はCさんからはじめます。

ねらい

- 「ひらめき」がつながる楽しさや思いがけないアイデアが生まれる喜びを味わう。
- 「鑑賞のひらめきは閉じた殻の中にはない」ことを感じる。

解説

- 鑑賞は何かの解釈をつくる苦行ではありません。活動自体に喜びがあることが重要です。
- 他者や美術作品とつながり合いながら、思いがけないアイデアが生まれたことを喜び、祝い合いましょう。
- 対話という活動を通して、「いいこと考えた私」や「それを認めてくれた友達」が成立します。
- あらかじめ「私」がいて、「他者」がいて、そこで「対話が行われる」と対立的に考えるのはよくありません。
- 私の「ひらめき」が、誰かの「ひらめき」になります。誰かの「ひらめき」は、私の「ひらめき」になります。創造性は閉じた殻の中にはなく、開かれた場に生じるのです。
- 5-7-5の枠が書いてあるだけの川柳カードを使ってもよいでしょう。

みんながいるから創造できる

本質をぶつけ合って
壁を壊す

奥村 ひらめきは頭の中だけに
のではない、人と人とのつながりの中
にも生まれていくのだということを体感
できたかと思います。自分一人ではひ
ねり出せない、思いがけない文章がで
きる。創造性って民主的で、誰もが発
揮できるものなんです。

佐宗 人間らしい頭の使い方をした
感じがします。一緒にものをつくるとい
う体験をしたことで、距離も近くなりま
した。

奥村 コロナ禍でWeb会議が増えた
じゃないですか。アレだとひらめけな
いんですよ。

佐宗 ひらめけないですね。

奥村 こうしてリアルに対面してい
ると「あっ!」ってひらめくんですけどね。

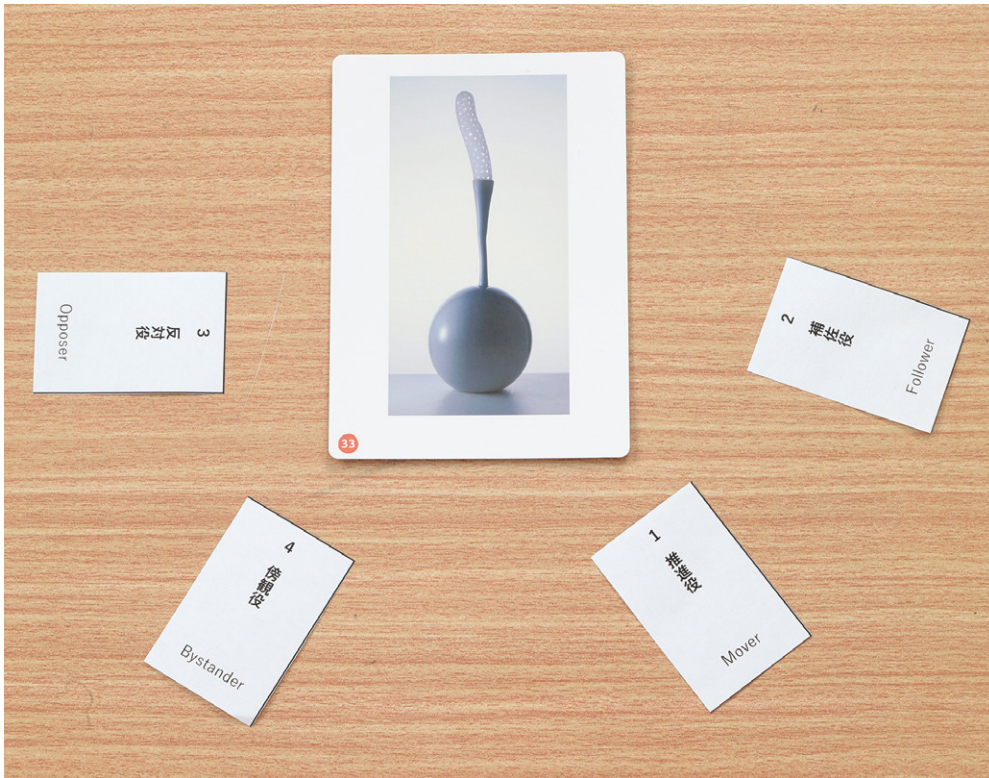
佐宗 同じ空間で一緒に何かをつ
くり、お互いに刺激し合いながらひらめ
きを得て、創造性を発揮していくとい
うことは、もちろん個人の表現ではあ
るけれど、同時に人と人の本質をぶつ
け合っているということでもあって、そ
うすることで互いの壁がなくなってい
くんですね。「ひらめきストレッチ」で
それを実感しました。

みんなでやるから
意味がある

奥村 図画工作や美術の授業時間
数が減っていく中で、よく「家で一人で
絵を描くの、学校の美術の授業で
絵を描くのとでどう違うんだ」と言われ
るんですよ。やっていることは同じじゃ
ないかと。

佐宗 たとえやっていることは同じだ
としても、みんなでやるからこそ意味
がある。

奥村 そう。みんなでやるからクリエ
イティブになれる。みんなでやるから人
と人の本質というところまで行き着く。
「ひらめき」の共有は、家で一人で絵を
描いてはできないことなんです。
ではもう少し遊んでみましょう。4人
がそれぞれの役割を演じる「ラウンド・
ダイアログ*2」というアクティビティ
です。「推進役」「補助役」「反対役」
「傍観役」という四つの立場で、アート
カードの絵について話し合っていきます。
今日は高橋禎彦の作品を使っ
ていきましょう。この作品はなぜ「浮かぶ
こと」というタイトルなのでしょう。



四つの役割を書いたカードを用意しておくと、自分がどの役割なのか把握しやすい。

役割は固定しなくていい

他者のかけがえのなさ

佐宗 絵を見る角度が変わりました
ね。より深く鑑賞することができまし
た。アクティビティをやる前には考えて
もいなかったことが、話し合う中でひ
らめいて言葉になっていく。

奥村 佐宗さんは他者を大事にされ
ている方だと感じたんです。他者のか
けがえのなさ、あちこちで繰り返し
おっしゃっている。その「他者の必要
性」というものを改めて感じていただ
きたくて、このアクティビティを用意
しました。

佐宗 私自身がもともと「共創」を大
事にしてきたというのがありますが、そ
もそもデザイン思考は、ビジネス・デ
ザイン・エンジニアリングという3者が
それぞれの意見をぶつけ合いながら、
ユーザーの問題を解決していくという
方法論ですよ。他者の視点をうまく
活用することでインスピレーションを
生む。一人で最初から最後までやろう
としてもなかなか続かない。誰かがい
ることで最後まで形にできる。

奥村 家で一人で絵を描くの、学
校の授業で描くことの違いにも通じる
お話ですね。

佐宗 人と一緒にいるからこそつくれ
る作品があると思うんです。もちろん一

人でつくれる才能を持っている人もい
るけれども、多くのmini-cは、共創に
よって発揮されるんじゃないかと。

遠くに行くならみんなで

奥村 佐宗さんの周りには「一人でつ
くれる才能」を持った方はいらっしゃ
いましたか？

佐宗 「自分一人でやった方が効率
がいいから、一人でやりたい」と言う人
はいました。でも、一人では遠くに行
けないんですよ。世の中に広く伝わっ
ていく大きなものをつくるプロセスの
中では、多様な個性をぶつけ合っ
てつくったものの方が、結果的には遠く
まで行けるんですね。「速く行くな
ら一人で行け、遠くに行くならみんなで行
け」と言いますが、その「遠くに行く」
という感覚を知らない人は何でも一人
でやってしまうし、そういう人と一緒
に遠くまで行こうとすると、案外難し
かったりする。

奥村 佐宗さんは昔から「みんな
でやる」というタイプだったんですか？

佐宗 いえ、大学までは「一人でやる」
タイプでしたね。やはり社会に出て、
チームでブランドを伸ばしていくとい
う仕事をするようになってから、共に創
る「共創」を意識するようになりました。



みんな曖昧な存在でいい

奥村 佐宗さんが考える「共創」のポ
イントって何ですか？

佐宗 「ラウンド・ダイアログ」でも
四つの役割を順番に体験しましたが、
役割ってかたくなに固定する必要はな
いんですよ。プロジェクトで必要とさ
れている新しいアイデアや知恵を誰か
が思いついて、それをきっかけにして、
誰かがさらによいプランをひらめいて
いく。ビジネス・デザイン・エンジニア
リングという立場ではなく、例えばこの
人は映画が好きで、この人はサッカー
に詳しくて……みたいに、個性を見つ
めながら、部署を超えて、人と人が
一緒にやっているんだと意識する。そ
れがいい共創が生まれる一つの条件
かなと思います。

奥村 曖昧でいいんですね。実はみん
な曖昧な存在で、何かやっていく中で
これが好きだと気付いたり、これが得
意だと気付いたりする。役割は固定し
なくていいというのはうれしいアドバ
イスですね。

*2 ラウンド・ダイアログ (『コミュニティ・オブ・クリエイティビティ』p.196-197)



ねらい

- 「ひらめき」は共同的に生まれ、周りの人々が必要であることに気付く。
- 一つの物事を多角的・協働的に見ることでひらめいたり、問題をより深く捉えたりすることができることを感じる。

解説

- テーマは「美術作品の鑑賞」「社会的な課題」「教育問題」などいろいろ考えられます。
- 「ひらめき」の共有を通して、自分や友達の多様な役割を発見してください。
- 「案外、反対役が向いている」のように知らない自分や可能性に気付くこともあります。
- どの役割をしても「ひらめき」が生まれることを実感できます。
- 傍観役は欠かせません。推進役や反対役はよく傍観役の方を向いて話します。社会では多数派なので、議論の決定に最も重要な役割を果たします。
- 役割に沿って話し合うことは心のハードルも低く、話し出すことや話に割って入ることなどが容易になります。

絵を描くことは、本質に迫ること

不思議×不思議＝？

奥村 絵を見てひらめく活動を三つやったので、今度は絵を描く「ラウンド・スケッチ*3」というアクティビティをやってみたいと思います。これは参加者がそれぞれお題をもとに絵を描き、1分程度で中断して隣の人に回し、次へ次へと回してみんなで絵をつくりあげていくという活動です。お題は「不思議な生き物」。最初に自分が描いた紙が戻ってきたら終了です。

佐宗 自分が思っていた以上に不思議な生き物になって戻ってきました。背景まで描いてある。これは宙に浮いていますね。面白い。

奥村 前に描いた人のひらめきに触れて、自分の中から新たなひらめきが生れますよね。先ほどお話いただいた「他者のかけがえのなさ」や、自分のひらめきは他者のアイデアで成り立っていることを感じられたかと思います。

奥村 前に描いた人のひらめきに触れて、自分の中から新たなひらめきが生れますよね。先ほどお話いただいた「他者のかけがえのなさ」や、自分のひらめきは他者のアイデアで成り立っていることを感じられたかと思います。

佐宗 シャツシャツと色鉛筆の擦れる感触もまたよかった。

奥村 鉛筆が紙をこする感触や手の運動は、集中を生みますよね。鉛筆を動かし続けていると、自己の存在を感じるような瞬間もある。

描くこと自体に意味がある

奥村 美術の授業はスキル獲得だけの意味で捉えられる傾向があります。「上手に描く方法を教えてもらえなかった」みたいな。でも佐宗さんはそうじゃないと度々おっしゃっていますね。

佐宗 ビジョンを形にする仕事をしていく中で、自分が見たことのないものをスケッチするワークをやるんです。明確なゴールが見えないままスケッチブックに向き合って、思うままに線を描いていく。すると、自分のやりたかったことがぼんやりと見えてくるんですね。鉛筆と紙の感触や、描いた輪郭線の向こうに、自分はこういうことがしたかったんだということが浮かび上がってくる。学生の頃の私は、図工や美術なんて絵がうまいか下手か、それだけだろうと思っていましたが、そうではなかった。描くというプロセス自体が、自分の無意識下にあるやりたいことや、ビジョンを明確にしてくれる道筋だった。

奥村 全く同感です。描くこと自体に本質的な意義があると思います。内面を見つめたり、哲学的に存在を考えたり、何かを発見したり……。

創造力は、希望をつくる力

みんな自分を知らない

佐宗 創造力を育む図画工作や美術は、人の未来をつくる力を育む教科だと思えます。創造力があれば、自分の想いや考え次第で、答えのない困難な問題に対してもポジティブな変化を生んでいける。生きること自体が楽しくなる。私はそれを「創造は希望をつくる力だ」と言いかけているんですが、いくら創造性の大切さを理解していても、自分が本当につくりたいものがわからないという人が多い。みんな自分を知らないんですね。自分の気持ちに素直であることを忘れてしまっているから、自分の本当にやりたいこと、つくりたいものを見失っている。子どもの頃はみんな、空想による豊かな世界を持っていたはずですよ。

奥村 学校では、豊かな世界を内包している子どもたちのさまざまな可能性を探っていくことが大切ですね。図画工作×算数、美術×社会、芸術×科学など、図画工作・美術を他教科と組み合わせることで、自分の本当にやりたいことやつくりたいもの、また子どもたちの思わぬ才能も見つけやすくなるんじゃないかと思います。まさに生きることが楽しくなる「希望をつくる力」を育む、芸術を中心に据えた教育というものを考えないといけな。

佐宗 教え方も変えていかなければ

いけないですね。インストラクショニズムからコンストラクショニズムへ。

奥村 先生方が教え方を変えていくには、ものすごくいろいろな障壁があるんです。予算、時間、人数……法律もそう。そのあたりも少しずつ変わって

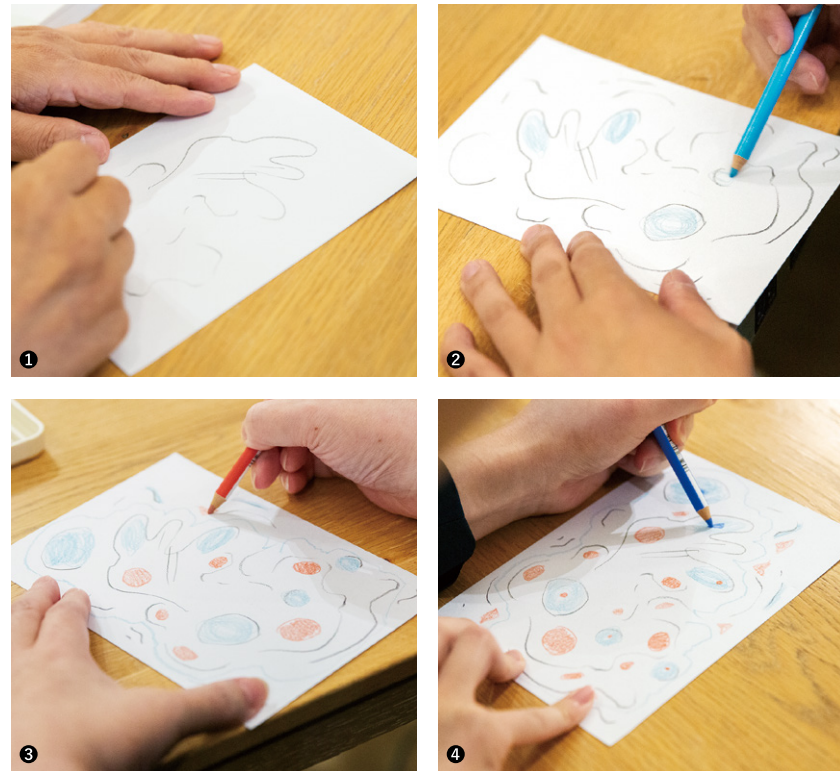
いってほしいですね。

新しい教育に希望を託して

奥村 次の学習指導要領の改訂では教育自体の可能性も広がっていくんじゃないかと期待しているんです。先

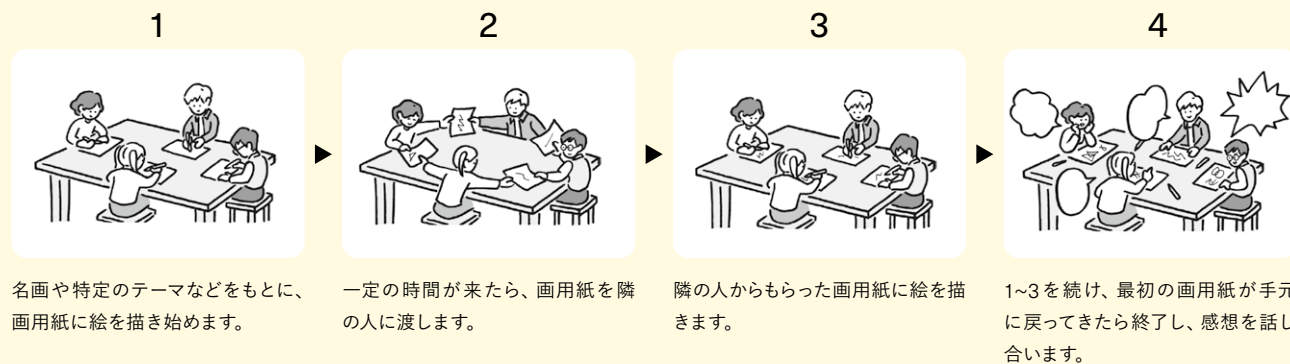


対談 奥村高明×佐宗邦威



①奥村→②佐宗→③編集者A→④編集者Bの順に描いた「不思議な生き物」

*3 ラウンド・スケッチ（『コミュニティ・オブ・クリエイティビティ』p.194-195）



ねらい ●「ひらめき」は、描く行為や他者のアイデアなどから生まれることに気付く。
●私の「ひらめき」は、多くの人のアイデアや支えで成り立っていることを感じる。

解説 ●絵が回ってくるたびに、他者の「ひらめき」に触れ、そこから新しい「ひらめき」が生まれます。
●「他の人がいる意味」を感じる活動です。
●自分の仕事や学習が周りに支えられていることだけでなく、友達や同僚がいることによって、自分らしさが際立つことにも気付けるでしょう。
●人間を「個人としてだけ」で捉えるのではなく「人間のアンサンブル（協働作用）」として捉えることを実感しましょう。
●学習指導要領に「絵は一人で描くこと」という決まりはありません。共同で描くことによって「絵のうまい子」の技術も「共有・実感」できます。
●テーマは「名画の模写」「幸せとは」「こんな動物がいたら」など、いろいろ考えられます。
●みんなで描くと絵を描くハードルがずいぶん下がることを味わってください。

生方が生まれ変わる環境を構築できれば、新しい教え方もどんどん生み出されていくでしょう。

そもそも新しい教育は、私のような高齢者ではなく新しい世代の人たちが生み出していくものです。私はそれに胸を膨らませている一人。新しい世代の人たちが挑戦したり、失敗したりしながら、しっかりと実現してくれるはずです。そして、それをリードしてくれるのが佐宗さんのような方だと思います。

佐宗 新たな世代の人たちは希望を生み創造者ですから、その生まれたばかりの希望に冷や水を浴びせてしまわないように注意しなければなりませんね。失敗しないことが何より重要だと考える真面目な人たちの「善意なるアドバイス」は、せっかく生まれた創造性をしばませてしまう。

自分ならではの未来を描く

奥村 だからこそ共創する他者が必要なんです。

佐宗 そうです。先生方が新たな教え方を模索していく中で、校内にとどまらずいろいろな分野の人と接し、共創する他者を見つけ、自分の周りを応援者にしていく。何度失敗してもいい。チャレンジを重ねて学びを蓄積していくことで、大きな成功につながっていく。

奥村 先生方自身が変化すれば、子どもたちのものの見方、考え方も変わりそうですね。

佐宗 今の子どもたちは、未来よりも現在の方が大切だと思っていますよね。少子化に高齢化。天候の激甚化に自然災害の増加。戦争はやまず、物価は跳ね上がる。よりよい未来は描けない。そうした中でも、自分ならではの未来

を描き、自分のビジョンを形にしようというモチベーションから多様な知見を得ていく。これこそが創造性の果たす役割であり、希望をつくる学びなのだと思います。

奥村 ありがとうございました。

佐宗 ありがとうございました。



本特集の「ひらめきストレッチ」にて使用したアートカードは、令和6年度版図画工作科教師用指導書に付属しています！



各巻には、以下のカードが収録されています。
●作品カード40枚×3セット ●素材カード10枚×3セット ●言葉カード10枚

著書

『コミュニティ・オブ・クリエイティビティ』
奥村高明 有元典文 阿部慶賀・編著
日本文教出版

「ひらめき」は個人の頭の中だけにあるのではなく、協働・共創の中でこそ活発に生まれるものとし、「創造性」を「ひらめき」からひとといていく1冊。



『模倣と創造 13歳からの
クリエイティブの教科書』
佐宗邦威・著
PHP研究所

創造力を解放するためのポイントとして、模倣→想像→創造の3段階で解説。創造力は人生をより自分らしいものにする、希望をつくる力であると力強く説く。

模倣と創造
13歳からの
クリエイティブの
教科書
佐宗邦威

ふれて、かんじて

私たちは日々、気付かぬうちに、身の回りにある形や色から多くのことを感じ取っています。そんな心の声に、ほんの少し立ち止まって、耳を澄ましてみましょう。あなただけの何気ない思いや気付きが、きっと人生を豊かにしてくれるはずです。

第1回

～ その時の空気感を残す ～



絵 本を描いていたころ、自然の風景や生き物をうまく描けず、手当たりしだいに観察して描くようになったのがスケッチの始まりです。窓の外の風景などを、最初は丁寧に描いていました。そのうち、テレビに映った風景や動物、新幹線や高速バスの移動中に窓から見える風景もクロッキーのように描くようになりました。一瞬で過ぎてしまう海の風景も、線一本でも自分にとってのリアルを残せるのが面白くて、はまっていきました。

今も、数冊のノートを机の上やバッグの中に入れて、スケッチ（のようなもの）を続けています。その時に聞こえた音やお天気、感じたことも言葉で書き入れます。関連して思い出したものを小さな絵にして隙間に付け足したり。紙面はだんだんカオスになっていきますが、あとになって見返すと、自分がどのポイントを面白がっていたか、感動したかが見えてきます。その場の空気もよみがえってくるようで、懐かしく、楽しいです。

大島理恵（おおしま・りえ）

武蔵野美術大学基礎デザイン学科卒業。ライター、イラストレーター、ブックデザイナーとして活動後、絵本・児童書を出版。日々のスケッチをブログにアップしている。絵本に『あみものやさんビーヨのプレゼント』岩崎書店（2005）、児童文学に『107小節目から』講談社（2018）など。

子どもの“考え中”に気付けると、その子の見え方が少し変わります。それだけで、図工の時間がちょっと楽しくなるかもしれません。その手がかりを求めて、日々子どもと向き合う「先生ならではのピント」をお聞きました。

写真＝川瀬一絵

第1回

子どもの口は正直

宮内愛
東京都中野区立桃花小学校教諭



01

活動中の子どもの本音は「口元」に出る

「目は口ほどに物を言う」といいますが、私は口元に本音が出っていると思います。子どもってわりとドライなので、活動中

に大きく表情を変えたりはしないのですが、その分、その時に感じたり考えたりしていることが口元に出ている。ちょっとしたときに力を入れたりゆるめたり。静かに息をのむ瞬間とか。普段からそんな姿を無意識に見ている先生も少なくないと思います。微妙な変化をキャッチして子どもに声をかけた



02



03



04

り、あえてかけなかったりしているのではないのでしょうか。

写真は中学年の活動で、色をつくりだすことやぬることを楽しみながら小さな画用紙に表していく場面です。01でKさんは、ほかの画用紙の上で体験したことをもう一度試してみても「ああ、やっぱりそうなんだ」と納得している。02では何かに気付いて「ほう」となって、03では今、自分がやったことに対してこれはどういうことなのか、この後どうしようかと一瞬考えている。04では、水が多いなと思ってひっくり返して、違う色同士が干渉し合いながら変わっていく感じに気付いている。Kさんが実際に試してみてもわかったこと、続けていくことでまた違う表現を見つけている様子を感じ取ることができます。もちろん、見ているのは口元だけではなく、口元を隠して見比べてみるとその情報量の違いがわかります。

暗号のような「つぶやき」を解読できるのは先生だけ

図画工作では形や色、行為に目を向けることが多いのですが、子どもの言葉もすごく大事。気付きを与えてくれます。例えば、木炭で塗りこめた画面を消しゴムで消して形を浮かび上がらせたり、かき足したりしながら表したいものを考えて表す活動*1では、子どもから「やっているうちにどんな絵がかきたいかわかってくる」というつぶやきが聞こえてきました。「どんな絵にしようかイメージが浮かぶ」ではない。確かにそう。最初からイメージがあるわけではなく、子どもは手や体を動かしながら、自分の中に眠っているものを掘り起こしながら、自問自答しながら表していきます。活動中の子どもの小さなつぶやきや疑問を拾っていくことで、この授業の核は何な

のか、何を考えて題材を手渡さなければいけないのかが見えてきます。

電動糸のこぎりで自由に切った木を組み合わせる高学年の活動*2の時に、「遠くに見せるためには、前にいっぱい板を置く必要がある」とつぶやいた子どもがいました。おそらく「奥行き」や「遠近法」という言葉は知らないけれど奥行きを出したいと考えて、机の上を地平と捉えながら手前に板を置いて組み合わせていた。子どもは試行錯誤しながら生み出そうとする。その中での気付きを時に暗号のように教えてくれます。先生たちは目の前に子どもの作品と行為があるから言葉の意味がわかる。それを感じ取れるのは、そこにいる先生だけなんです。

*1「消してかく」。令和6年度版 図画工作科教科書5・6上p.16-17に掲載。
*2「糸のこすいすい」。令和6年度版 図画工作科教科書5・6上p.18-19に掲載。



宮内 愛（みやうち・あい）

先生からひと言

側頭部をもむと、
大概のことは
解決します。

中野区立桃花小学校教諭。東京都図画工作科専科教員。子どもの作品に合わせた展示台をつくるのが得意。日本文教出版令和6年度版小学校図画工作科教科書著者。



日本の教科書では、子どもの学びのプロセスを伝えるために、実際の授業を取材・撮影することを大切にしています。

創造の足跡

第1回

主題はどこから生まれ、どう深まったのか。生徒は何を手がかりに主題を創出し、どのように表現へと結びつけたのか。生徒が作品に込めた想いとそれを支える教師の想いに迫ります。

生徒作品

「生き抜いた！」



Q. お気に入りのものは？ そのものとの出会いは？

庭で見つけた1匹のカエルです。毎春100匹以上のオタマジャクシが庭で生まれ、カラスなどの天敵に囲まれながら必死に生き延びていました。秋に榎木鉢の下で1匹のカエルを見つけたとき、「よくここまで育ったな」と感動しました。

Q. 魅力を表すために工夫したことは？

カエルを際立たせるため、影は危険を表す寒色、背景は暖色にして補色の関係をつくりました。また、背景をにじみにすることで、いつ何が起こるか分からない状況で生きていることを表現しました。

Q. どんなところに魅力を感じ、描きたいと思いましたか？

危険と隣り合わせて生きるカエルの力強さと美しさに心を動かされました。その生命力のすごさを伝えたいと思いました。

Q. あなたにとって色彩の美しさとは？

人の持つイメージや感情をどんな人にも伝えられることです。美しさとは自分なりのものであり、感情を自分なりの技法で表現したときに生まれるものだと思います。

1 学年

お気に入りのもののスケッチ ～色彩の美しさとは？～

高見 藍 さいたま市立大宮国際中等教育学校

題材のねらい

色彩の効果を生かしてお気に入りのものの魅力を表現し、色彩の美しさとは何かを探究する。



題材目標、評価規準はこちら▶

指導のポイント

1 お気に入りのものの魅力に気づかせる

お気に入りのもののどこが気に入っているのかグループで話し合い、魅力を整理できるようにする。

2 自由に試せる環境をつくる

試し描きカードを配布し、さまざまな描き方や色を自由に試せるようにする。

3 生徒の考えを引き出す

「今何をしていますか」「どんなことを考えていますか」と声を掛け、生徒の考えを引き出し、表現に結び付けられるようにする。

授業の流れ

1 色とイメージの関係を知る

身の回りのものを例に、対象には色があり、色にはイメージが結びついていることを学ぶ。

2 お気に入りのものの魅力を表現する

お気に入りのものの魅力を整理しながら、試行錯誤して、お気に入りのものの魅力を表す。

3 色彩の美しさを探究する

鑑賞会を行い、他の生徒の色彩の工夫や心情を感じ取る。自分の作品を振り返り、色彩の美しさとは何か考えをまとめ、発表する。

先生が授業で大切にしていること

私はこの題材で、「うまく描くこと」をゴールにはしていません。色彩の効果を生かしながらお気に入りのものを本物よりも魅力的に表現できるのか追求していく中で、「色彩の美しさとは何なのか」を自分なりに結論付けることをゴールにしています。完成作品は結果ではなく探究プロセスのひとつ。学習活動全体を振り返って、自分が何を学び、どう価値づけたかが一番大切だと生徒に伝えています。生徒が感じていることや考えていることを問うことから始め、最後には生徒が自分で決められるように心がけています。

高見 藍 (たかみ・あい)

さいたま市立大宮国際中等教育学校教諭。岡山県出身。生徒とラップ創作をするのが最近の楽しみ。美術×音楽×国語でストリートカルチャーを題材にしたコラボレーション授業を構想中。



生徒作品は、弊社HP「みんなの作品ギャラリー」で見ることができます。



キャリアが動き出し、加速した。それが今の〈自分〉につながる。

ターニングポイント 第1回

近藤聡乃 Akino Kondoh [漫画家・アーティスト]

美大在学中に拓かれた作家への道

取材・文＝細川英一（ART DIVER）



本連載では、さまざまな作家、職人、粋人の皆さんにお話を伺い、そのキャリアを顧みながら、現在地につながった〈ターニングポイント〉を探っていく。第1回は、漫画家・アーティストの近藤聡乃さんが登場。多摩美術大学グラフィックデザイン学科在学中に発表したアニメーション作品で頭角を現し、現在多様なアプローチで作品制作を続けている。

ニューヨークに拠点を置き、漫画家、エッセイスト、イラストレーター／画家、そしてアニメーション作家としてマルチな活躍をするアーティスト近藤聡乃さん*1。実は、そのキャリア形成において大きな影響を与えた存在には、「たま」というバンドがあった*2。

1990年代に「たま現象」と呼ばれるほどの大ヒットを記録した彼らの楽曲は、童謡のように素朴でありながら哲学的で深い歌詞、独特のリズムや旋律、風変わりな声などで構成され、小学生だった近藤さんもそのシュールな世界観に魅了された1人であった。「小さい頃から絵本を読むことが好きだったのですが、たまのメンバーが勧めていた漫画誌『ガロ』*3や、さくらももこさんの漫画に出会い、耽溺するうちに、自分も漫画を描いてみたいと思い始めたんです」と近藤さんは当時を振り返る。高校3年時には、自身の女子校生活から発想した物語を漫画として初制作。その後、表現活動が続けるために多摩美術大学へと進学した。

大学のグラフィックデザイン学科では必修科目としてアニメーションの授業があり、これが映像作家としてのキャリアの始まりとなった。3年生の後半に制作した映像作品「電車かもしれない」は、自分の好きな音楽にアニメーションをつけるという課題に対し、たまの知久寿焼の同名曲を選んだもの。ケープをまとったつり目でおかっぱ頭の少女が、モノトーンの世界の中を曲に合わせて縦横無尽に舞うという独特な世界観は、その造形感覚と発想力で周囲から高い評価を受けた。自身の表現に手応えを得た近藤さんは、作家活動を始めるきっかけになればとコンペへの出品を試みたところ、在学中の2002年に村上 隆 主宰のGEISAI1-GP*4、文化庁

メディア芸術祭*5、デジスタ・アワード*6など、名だたるコンペで受賞を重ねる快進撃を見せたのだ。「賞を獲得したことで、卒業後にはデジスタのオープニングアニメーションを制作する仕事があるなど、アニメーション作家としてのスタートを切ることができました。アートでは、ミヅマアートギャラリーという商業ギャラリーでの個展が決まったのもこの頃です*7。アニメーションをつくったら、その周辺の絵画作品を制作してアニメと共にギャラリーで発表するという流れができました。ここから漫画とアートが並行する現在のスタイルが確立されました」

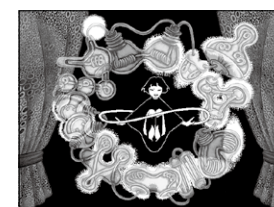
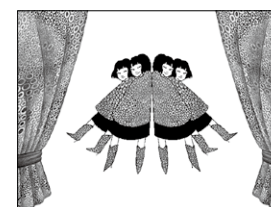
さて、ミヅマアートギャラリーでの個展を経て、海外での展示が増える中、英語が話せないことの不便さを感じるようになった近藤さんは留学を思い立つ。渡航先はニューヨーク。さぞや大変だったろうと尋ねると、「行った瞬間からすごく楽しくて、ニューヨーク移住のために、すぐにアーティストビザを取得する準備を始めたんです。言葉が分からないのが、かえって楽しかったのかもしれない」と意外な返答。

インターネットのおかげで、海外でも漫画の連載が可能だと分かると、2012年からは日常生活を描いたエッセイ漫画『ニューヨークで考え中』(2012～／亜紀書房)を本格的にスタート*8。また、新たなファン層の開拓のために、恋愛をテーマとした『A子さんの恋人』(2014～20／KADOKAWA)も独自の視点や考え方が大きな共感を集め、単行本は32万部を記録する商業的な成功を収めている。

多様なメディアを横断する活動において、創作の動機として一貫しているのは、「誰かに伝えたいというよりも、自身の内なる感覚や感情にかたちを与えること」だという。過去の記憶、現在の生活、未来への思い……。感情や感覚はあらゆるところから立ち上がってくるが、必ずしも言葉で言い当てることできないことは誰しもが抱く歯痒い思いだ。その感覚と言葉のズレた隙間に、近藤さんの作品はかたちを与えてくれる。だからこそ、私達は近藤さんの漫画や映像作品に、言葉では表しがたい共感を覚えるのだろう。

「電車かもしれない」

[2001～02／シングルチャンネル・アニメーションビデオ／3分56秒／音楽：知久寿焼] ©Akino Kondoh, Courtesy of Mizuma Art Gallery



1990年代に一世を風靡した伝説のバンド「たま」の知久寿焼の同名曲にアニメーションをつけた短編の映像作品で、近藤聡乃の初期代表作としても知られる。アニメーションのすべてのコマが手描きによるもので、原画は約900枚を数える。

「ニューヨークで考え中」
[2012～]

2008年の秋から始めたニューヨーク生活を題材に、普段の生活で目にするものや、恋人や友人たちとの会話などを、アーティスト近藤聡乃の鋭利な感覚で切り取ったエッセイ漫画。



- *1 イラストレーター／画家としての作品は『近藤聡乃作品集』(2013／ナナロク社)、エッセイストとしての著作は『一年前の猫』(2024／ナナロク社)などで確認できる。
- *2 インディレーベルであるナゴムレコードで作品を発表し活動していた「たま」だが、TV番組『三宅裕司のいかすバンド天国』で14代目イカ天キングを獲得。1990年、デビュー曲「さよなら人類」が大ヒットし、「紅白歌合戦」に出場した。
- *3 1960年代の創刊から独創性あふれる漫画作品を数多く発表し、〈ガロ系〉という言葉も生まれる。白土三平「カムイ伝」、水木しげる「鬼太郎夜話」、つげ義春「ねじ式」などを掲載。
- *4 若手アーティストの支援を目的としたアートの祭典。「29歳以下の、オリジナル作品を制作し、デビューを目指すアーティスト」を主な対象として開催されている。
- *5 漫画、アニメ、ゲーム、メディアアートなどの優れた作品を表彰・展示

- する日本の総合芸術イベント。2022年の第25回まで毎年開催された。
- *6 NHKの番組「デジタル・スタジアム」(2000～09)でベストセクションに選ばれた作品が、毎年12月に行われるデジスタ・アワードで、最優秀作品の選考にかけられた。
- *7 2006年に行われた個展「てんと虫のおとむらい」。ここで同名のアニメーション作品も発表された。
- *8 ウェブマガジン『あき地』で連載中。エッセイのような小説のような文筆連載「近藤聡乃のいろいろ」にも注目したい。

近藤聡乃 (こんどう・あきの)

1980年千葉県生まれ。2008年よりニューヨーク在住。2003年多摩美術大グラフィックデザイン学科卒業。アニメーション、漫画、ドローイング、油彩など多岐にわたる作品を国内外で発表。主な著書に『ニューヨークで考え中』1～4、『A子さんの恋人』全7巻など。



まず見る 第40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。

見方をみる

審美的、つまり美を見極める観点で「鑑賞」される対象は美術作品に限りません。旅先で自然の風景を鑑賞することもありますし、馬のきれいさを見るために競馬場に行くという人もいます。例えば「芸術点」というシステムを持っているフィギュアスケート、新体操、アーティスティックスイミングなどのスポーツ競技、あるいは、盆栽や錦鯉もそうでしょう。盆栽や錦鯉はいずれも天然の生きた存在に人間が介入して美を競うという特徴が興味深いですが、それはともかく、面白いのはスポーツや盆栽、錦鯉の例ではその評価基準に美術とは異なる独自のルール（制度）があることです。

僕が育った田舎の家にはかつて庭に池があって、祖父と父が趣味で鯉を育てていました。家には毎月錦鯉専門雑誌が届き、その中の漫画のページなどを小さい頃によく見ていたものです。毎号の表紙を飾るのは品評会で栄冠を手にした鯉なのですが（品評会なるものがあるということ自体あまり知られていないかもしれませんが）、みなさんは、どういう錦鯉が「美しい」とされるのか、ご存じでしょうか。

まず重視されるのは体型です。模様が一番大事なのではない、というのは意外じゃないですか？上から見たときに左右が対称で、真ん中が糸巻きのようにふっくらとしてボリューム感があり、頭のラインが滑らかだと理想的です。体型が最も

重要で、次に基準となるのが色彩。色が濃くて鮮やかで、ムラが無いほど評価されます。それから模様（斑紋）で、自然でバランスが取れた配置がよいとされます。品評会は鯉の緋色や白を際立たせるために必ず青色の大きなたらいやブルーシート製の円形の水槽に入れるという風習も独特です。鯉の話はずっとしてしまいそうなのでこのくらいでやめましょう。

注目すべきは上記の、上から見たときに、という点です。魚と言われてほとんどの人が思い浮かべるのは横から見た姿でしょう。水族館でもスーパーでも図鑑でも伊藤若冲の《動植綵絵》でも、魚は横向きです。鯉は池で泳いでいるので上から見るのが当然と言えばそうですが、視線が垂直方向に規定されていることは思えばとても特殊です。

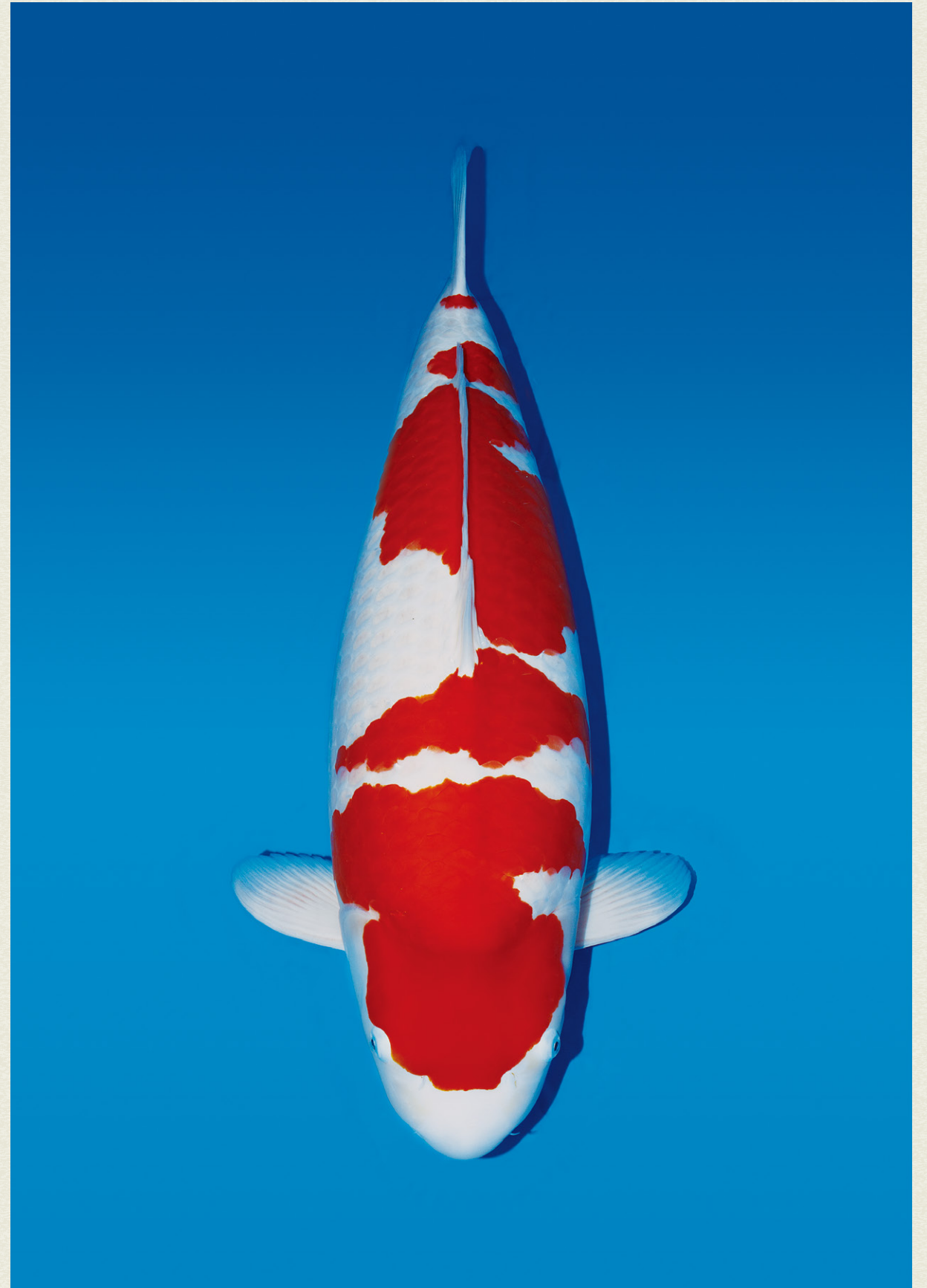
ここでようやく美術の話に戻れば、スポットライトに照らされて、立った状態の目線の高さで壁に垂直に掛けられた物体を、触れることなく少し離れて見る、という絵画鑑賞だってやはり特殊です。掛け軸はもともと床の間に掛けて畳に座って見られていたものですし、浮世絵は手に持って楽しまれていたでしょう。

あるものを見るとき、その視線は気付かないレベルでさまざまな規定や制限の下に成立していると意識するのは大切なことです。作者の工夫によって、視点が無意識に誘導されていることもしばしば起こります。見ることに集中するだけでなく、見ている自分を見してみる、という視点も時には鑑賞のヒントになるでしょう。

今号のひと言 田舎から野菜を送ってもらっていて、宅配を通じて季節ごとの旬を知るのが楽しみの一つです。その中に、ときおり異形のものが紛れ込んでいます。傘からもう一つ生え出ているしいたけ、一つのへたから3本生えているなすなど。スーパーでは決して見ない自然の面白い形を、田舎の父母もあえて選んで送ってくれているようです。



成相 肇（なりあい・はじめ）
東京国立近代美術館主任研究員。1979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、2021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）。



第65回新潟県錦鯉品評会（新潟農業祭） 全体総合優勝一席
紅白／90cm／6歳 大日養鯉場株式会社作出

新作アニメーション制作アプリ

KOMA KOMA × 日本文教出版 EX リリース!

インストール不要!
無料で使用可能!

fps
の変更が可能

途中コマの削除、
途中コマの追加撮影、
複数コマの複製が可能

動画フォーマットは
mp4に対応

制作途中での保存、
活動の再開
が可能

撮影可能枚数
999コマ

対応端末とブラウザ

- ・WindowsPC×Edge
- ・WindowsPC×Chrome
- ・Chromebook×Chrome
- ・iPad×Safari

アプリはコチラから!



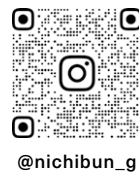
KOMA KOMA×日文も
引き続きご使用いただけます!



日文公式 Instagram はじめました!

ぜひフォローをよろしくお願いいたします。
投稿への「いいね!」や、シェアも心よりお待ちしております。

アカウントは
コチラから



@nichibun_g

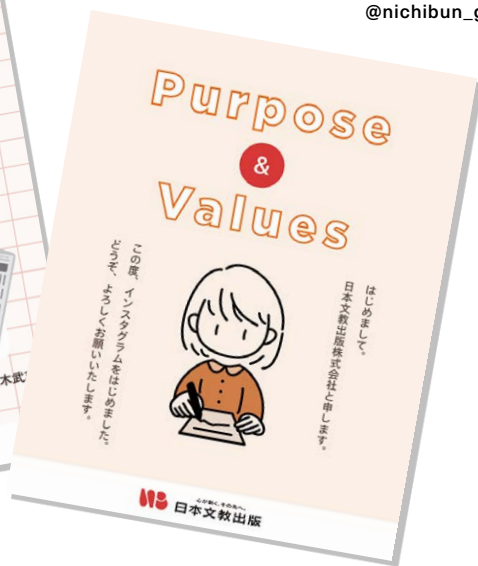
主な配信内容

① 授業のお役立ち情報

- 全国の先生方の実践事例
- よくある授業のお悩みQ&A
- 指導書活用法 etc.

② 日文Webサイト更新情報

- 最新資料の見どころ、活用法
- セミナー開催予定 etc.



形 forme No.337

日文教育資料 [図画工作・美術]
令和8年(2026年)1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。

CD33783

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