



目次

はじめに	1
『アートとともだち』開発の経緯	2
『アートとともだち』教材の概要	3
学習指導要領との関わり	4
ロゴについて	4
キャラクターについて	5
教材解説：美術館へ行く前に	6
教材解説：美術館では	7-8
教材解説：美術館訪問後に	9
教材解説：発展的活動	10
おわりに	10

はじめに

学習指導要領においては、「社会に開かれた教育課程」という理念のもと、地域の資源を活用し、地域と連携した教育活動が求められています。小学校図画工作科・中学校美術科においては、地域の美術館等と連携することが推奨されています。本冊子を手にかされる先生には、社会科見学などの機会を活用し、美術館訪問を計画されている方もいらっしゃるでしょう。社会科見学で、自分たちの住んでいる町のことを知り、働く人の姿を知るように、美術館を訪れ、美術作品を通し人の創作や表現、文化について知ることも、子どもたちには大切な学びとなるのではないのでしょうか。

図画工作科では「生活や社会の中の形や色などと豊かにかかわる資質・能力を育むこと」、美術科では「生活や社会の中の美術や美術文化と豊かにかかわる資質能力」を育むことを教科の目指すところとしています。色や形、記号や身振りを含め、様々な素材で作られる有形無形のものに私たちは価値を見いだすことがあります。人が生み出したこれらのものは、一般的に芸術や美術、アートと呼ばれます。見たことのない美しさにはっとさせられたり、どのようにして作られているのか理解不能な技術の高さに感嘆したり、純粋さに心打たれたり、作者の思いに敬服したり、親しみや安心を感じたり、スリルや快感を味わったり……、皆さんは、アートにどのような感性や価値を見いだしたことがありますか？言葉には明確なメッセージを伝える力がありますが、ものには作者の思いやメッセージを直接示す力はありません。これらのものの価値は、それを手にし、見る人の感性や解釈など人の思いや気持ちを受けとる鑑賞の能力によって生み出されるといえるでしょう。このような鑑賞の活動は、子どもたちの想像力の育成、豊かな感性、コミュニケーション力の向上につながります。

日本には素晴らしい芸術作品を所蔵する美術館がたくさんあります。本教材では、学校教育の現場と美術館での鑑賞をつなぎ、美術館の資源を活用する手立てとなる教材開発を試みました。特に、社会科見学などで美術館を訪問する機会のある小学校中学年を対象に作成しました。中学年は、言語能力（論理的思考）が発達し、集団活動に主体的に取り組む年齢と言われます。友達同士で話し合う、対話の中から互いのよさを見つけるなど、鑑賞活動を通して「児童の人間形成をはかる」という学校教育の目的に合う教材を目指しています。今後、美術館を訪れる機会に本教材を活用いただければ幸いです。また、本教材は、単なる指導マニュアルではなく眼前の子どもの実態に合わせ、先生方の手で使いやすいように選択し、作り替えていかれることを念頭に設計しております。ご自由にアレンジください。本教材が子どもたちのよりよい成長を手助けするものとなることを願っております。

本冊子は、『アートとともだち』教材作成のための研究に関する概要と、教材についての紹介で構成されています。本教材の制作背景に興味をもたれた方は次頁から、まずは教材を使ってみたいという方は、3頁から読み進めて下さい。

『アートとともだち』開発の経緯

本教材は、次の2つの研究をもとに開発されました。

- ・積水ハウス株式会社 CSR 部委託による受託研究「コミュニケーション力向上に向けた美術館を活用した美術鑑賞教育プログラム開発」
- ・文部科学省科学技術人材育成費補助事業「ダイバーシティ研究環境実現イニシアティブ(牽引型)」
『美の力、芸術力によって、人を元気にする』実践と研究～鑑賞における技術とは～

これら研究の背景には、積水ハウス株式会社 CSR 部美術館事業部が展開する「絹谷幸二 天空美術館」での大阪市立小学校の鑑賞実践の取り組みがありました。そこでは、専門知識を持つ講師が対話型鑑賞による事前指導を行うことで、有効な鑑賞学習が実践されていました。美術館での鑑賞学習前に学内で行う事前学習の充実が重要であることを再認識する一方、ファシリテーションの方法や、事前に見せる作品の選択など、鑑賞教育の経験が浅い教員にとっては「その有効性を理解していても取り組むまでのハードルが高い」という課題が見られました。このような状況に鑑み、先生方が美術館訪問の機会を活用し、事前学習に取り組むことが出来るような教材の開発を目指しました。

受託研究においては、アメリカで実績のある美術館訪問プログラム『Art Speaks!』[※]を参考に、美術館鑑賞の事前学習、事後学習、発展的活動をワークシートを活用し進めていく教材パッケージの開発を計画しました。また、大学生の鑑賞学習事後指導として、小学校・中学年を対象とした事前学習に使用できる美術館紹介ボードの作成を行い、それらの中から本教材に取り入れるものを検討しました。

2つ目の研究においては、鑑賞活動において一人一人が主体的に鑑賞する(＝作品に関わる能力を発揮する)ための方法として、「作品に問いかける、語りかける」補助ツールの開発を計画しました。前述した『Art Speaks!』において、子どもの想像力を引き出す有効性の確認されている質問項目(観察、比較、証拠にもとづいて明確な意見を述べる力を育てるような問い、子どもたちが視覚から直接とらえたものを基に、理解、発想したことを言葉で表現する問い、制作者の意図などに着目させる問い)を参照し質問表を作成、大学生に美術館でこれらの質問に回答してもらいました。彼らの回答分析から質問を精査し、美術館が同時に使用する鑑賞ワークシート原本を作成しました。また、補助ツールとして、細路を見たり、ものを見ようとするワクワク感をもたせる木製の「鑑賞ルーペ」を考案し、大学生を中心に実際に美術館で使用し検証しました。

教材開発は、大阪教育大学美術教育コース学部生、積水ハウス株式会社 CSR 部の協力を得て、絹谷幸二天空美術館での実践、検証をもとに取り組みました。

※ 『Art Speaks! ART, LITERACY, MUSEUMS: CONNECTING VISUAL ARTS AND LANGUAGE ARTS』は、フィラデルフィアの公立学校4年生のため特別に意図された美術館訪問プログラムで、2006～2009年の3年がかり、フィラデルフィア学区フィラデルフィア地域の5美術館が連携協力し作成された教材です。『Art Speaks!』では、「アーティストは作品を通して私たちに何かを伝えていて、生徒たちは見たものに対し感受したことを表現できるようにする」という関係性を教材名に込めています。また、副題である「Connecting Visual Arts and Language Arts」は、美術作品の感受に関連し、子どもたちの言語運用能力育成を重視するプログラムであることを示しています。(“Art Speaks! PROJECT DIARY”p.9)

『アートとともだち』教材の概要

本教材は、子どもたちが美術館を訪問し鑑賞する活動を支援するものとして企画されています。鑑賞活動は、子どもたちの想像力を高め、感性を豊かに育むと同時に、コミュニケーション力（作品鑑賞を通じた思考力や感受性、人に伝える行為を通じた言語能力など）の向上も期待できるものです。

ここでは、どのようなものを「アート」と考えるのか、「アート」を作る人はどのような人なのか、「アート」を保存・収集し、展示する美術館とはどのような場所なのか？「アート」からどのようなメッセージを受け取るのか？といった問いをもとに教材を構成しました。「『アート』とは何か」という問いは、「ひと」とは何か」を問うのと同じように、辞書通りの回答だけではなく、人それぞれ答えがあるものです。これらの問いかけは、子ども自身が、人間の創造性や表現が生み出す「アート」に対し、自分なりの考え、感じ方を体験の中から見つけるための方法であると考えています。

アメリカで実績のある美術館訪問プログラム『Art Speaks!』教材の考え方をもとに、アートの背景にはそれを生み出した人がいることを意識したり、アートを通じた友達との交流を体験させる教材として、『アートとともだち』を考案しました。Artは、一般的に「美術」「芸術」と訳されますが、これらの言葉が高度な技術や世間一般に認められる高尚な作品を連想させることを危惧し、広い解釈が可能な「アート」を用いました。子ども一人一人が生活の中で発見したことから、アートに対する見方、感じ方を広げてほしいと願っています。

本教材は、美術館へ行く前に教師が行うこと、美術館での楽しみ方、美術館訪問後の活動、発展的活動の4部で構成されています。各部のはじめに活動のポイントを明記しました。それを読んで、続くワークシートなどを子どもたちの興味・関心にあわせてご利用いただきますようお願いいたします。

子どもたちの「早く美術館で作品を観たい（自分の目で確かめたい）」などの意欲を喚起させる学習、子どもたちの「自分の目で見て、自分の見方で作品と向き合う」、「友だちと一緒に話しながら見る」、「一人でじっくり静かに集中して見る」などの姿、子どもたちの「見て感じたことを他者へ伝えようとする」、「感じたことや見たことから発想をひろげ、新たに創造し、想いを深める」などの活動を大切にしてほしいと思います。



学習指導要領との関わり

『小学校学習指導要領』第2章 第7節 図画工作では、小学校3・4年生の鑑賞の活動について「身近にある作品などを鑑賞する活動を通して、自分たちの作品や身近な美術作品、製作の過程などの造形的なよさや面白さ、表現したいこと、いろいろな表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げること。」と表記されています。

また、指導計画の作成と内容の取扱い(8)では、「各学年の『B鑑賞』の指導に当たっては、児童や学校の実態に応じて、地域の美術館などを利用したり、連携を図ったりすること」という表記があり、思考力、判断力、表現力等を育成する観点から、児童の発達特性を踏まえながら「感じたことや思ったこと、考えたことなどを、話したり聞いたり話し合ったりする、言葉で整理するなどの言語活動を充実すること」が求められています。

『アートとともだち』では、これらに対応し、美術館や博物館など、親しみのある美術作品や生活の中の造形などを展示している地域の施設や場所を利用して、児童一人一人が積極的な鑑賞をするための教材を提案しています。

ロゴについて

「アートとともだち」のロゴの「アートと」の部分は、上下どちらから見ても「アート」という同じ文字に見えるようにデザインされています。これには「アート」はどの視点から見ても楽しむことができるという意図が込められています。

また、「ともだち」の「と」と「ち」が仲良く握手をしているのは、アートを通して友達やつくり手と交流できることの楽しさを、そして、絆はワクワク感を表現しています。



絆はわくわく感～♪

『アーとも』!!!
親しみがわく～♪



ロゴデザイン：坪井雅予さん（大阪教育大学学校教育教員養成課程小中教育専攻美術教育コース）

キャラクターについて

本教材に親しみを持ってもらうために、3つのキャラクターをつくりました。

「ナンダ カンダ」君

「かんが えーる」ちゃん

「かんぱんだ」



これらは、「鑑賞」「美術館」「感じる」などに共通して用いられる「かん」という日本語の音にちなんで、「缶」をモチーフとしたキャラクターにしました。キャラクターは、それぞれ「さば缶」「シシヤエール」などのジュースの缶、「非常食の乾パンの缶」を身につけています。カンダ君は、ひらめくと頭の缶が開くという設定になっています。えーるちゃんは、考えることが大好きな女の子です。かんぱんだの鼻と口は、「アートとともだち」の頭文字 A と T を組み合わせた形になっており、関西弁で盛り上げます。



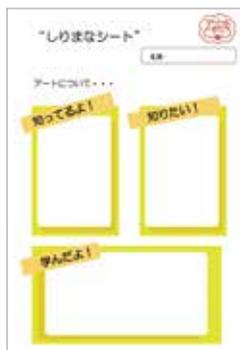
イラスト：坪井雅予さん（大阪教育大学学校教育教員養成課程小中教育専攻美術教育コース）

教材解説：美術館へ行く前に

ここでは、美術館へ行く前に教師が行う内容についてまとめています。まず訪問する美術館を決め、美術館と連絡を取ります。次に図工の時間に子どもたちと事前学習を行いましょう。

美術館で子どもが主体的に鑑賞する上で、事前学習は重要です。本教材では、アートについて「知っていること」、「知りたいこと」、鑑賞を終え「学んだこと」を記入する『しりまなシート』を提案しています。事前指導では、このシートの「知っているよ!」欄と「知りたい!」欄を子どもに記入させましょう。美術館にはアートがあるらしいということ子どもたちが了解する上で、アートについて知っていることを友達同士で共有します。アイデアが出難い場合は、『アートって何だろう?』シートの活用をお勧めします。アートについて「正解」を求めるのではなく、子どもの「問い」を引き出すようにして下さい。アートが子どもに耳慣れない言葉であれば、これまで人が作ったものにどんなものがあるか、そのようなものの中で大切なもの、人に「素晴らしい」と思わせるものなどを切り口にアイデアを出してもらってもよいかもしれません。それらのものを何故大切だと思うのか、どこが素晴らしいのか理由も聞いてみましょう。

情報共有後、「本当にアートはみんなが思っているようなものだろうか?」、「みんなが考えているようなものが美術館にあるのだろうか?」といった問いかけをするなど、子どもの中から湧き出る疑問や知りたいと思うことをシートに書くようにしましょう。また、美術館について想像を膨らませるために、自分が考えるアートを空間にどんなふうに表示するかなどのワークも提案しています。『美術館はどこ?』という地図を用いたワークも社会科との連携で活用してほしいと思います。その他、美術館を紹介するボードやポスターを教室や廊下に掲示することも、子どもたちの美術館への興味を促すのに有効です。最後に、美術館での約束をよく読み、鑑賞マナーについて子どもたちと考えておきましょう。



教材解説：美術館では

美術館に着いたら、初めに子どもたちに事前学習で行ったことの簡単な振り返りをしましょう。美術館でどんなことをしてみたいのか、また守るべきルールは何であったかを確認します。「美術館でのお約束（カンダくんからのお願い）」シートを是非活用ください。次にワークシートなどを配布し、子どもたちと作品鑑賞と一緒に楽しみましょう。本教材では、子どもたちの鑑賞をサポートする4種類のワークシートと鑑賞ルーベの活動を紹介しています。

ワークシートの使い方

ワークシートには、「セルフ-初歩(黄)」、「セルフ-基本(黄)」、「セルフ-応用(緑)」、「みんなで対話しよう(赤)」の4種類があります。どのワークシートを使用しても構いません。



セルフ-初歩

初めて美術館を訪れた人は、「セルフ-初歩」を最初に使うことをおすすめします。

気に入った作品を見つけた人は「セルフ-基本」から始めてみましょう。

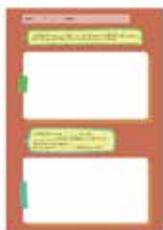


セルフ-基本



セルフ-応用

ワークシートが完了したら、裏に「アートとともだち」シールを貼りましょう。



みんなで対話しよう

「みんなで対話しよう」は、友達と話し合ったり、クラスで発表したりするときに活用して下さい。



デザイン：坪井雅子 制作：大阪教育大学美術教育講座

ワークシートは、お気に入りの作品や目に留まった作品の前で使ってみましょう。一つのワークシートの中に複数の作品についての記述をしても構いません。シートの余白に、見た作品の情報（作者やタイトルなど）を控えておくことも伝えましょう。

活動中は、子どもたちと一緒に過ごし、子どもの発見や反応の様子を見守ることが基本です。



○「鑑賞ルーペ」を使って見る

美術作品を見る際、何も使わずにそのままの大きさで作品全体を見渡して、作風やイメージを楽しむ鑑賞スタイルが一般的ですが、この教材では鑑賞を手助けする道具として「鑑賞ルーペ」も考えました。（この冊子の裏表紙に基本形の図案があります）

「鑑賞ルーペ」は、レンズも何も入っていない虫眼鏡のような形をした道具ですが、これを用いて丸い穴から作品の一部に焦点を当てて細部をじっくり覗き見ることで、色と色の重なり具合や混ざり具合に気がついたり、マチエール（ツルツル、ザラザラ、ポコポコ、ガサガサなどの織物の調子）を発見したり、光っている部分や影を発見したり、これまでには気がつかなかったことに気づくことができます。

「鑑賞ルーペ」は、市販されていませんが、事前学習の際に、厚紙、木、段ボール、スチレンボード、針金などで、基本形の図案を参考にしながら、子どもたちと一緒につくってみましょう。ワクワク感が膨らみ、「これを使って早く美術作品を見てみたい!」という期待が高まることでしょう。



粹だけにわくわく〜♪

のぞいたらアーティストの手の痕跡が見え〜♪



教材解説：美術館訪問後に

美術館鑑賞の後、図工の時間に事後学習を行います。事後学習では、美術館で子どもたちが感じとってきたことを表現活動へつなげていきます。

まず、『しりまなシート』の「学んだよ!」欄を埋めてもらいます。その際、『記憶の森』シートを用いて記憶を浮かび上がらせるものよいでしょう。次に、美術館訪問時に作成したワークシート「みんなで対話しよう」を発表し、友達同士の考えを交流させ対話を深める活動などもしてみましょう。ワークシート「気に入った作品を描いてみよう!」で取材した内容をもとに、『友達や家族に手紙を書こう!』を作成してみるのも楽しいです。美術館で見たこと、したこと、発見したことなどを手紙にして送ることで、表現する楽しさを学ぶことができます。はがき裏面をスケッチやコラージュで飾ってもよいでしょう。感じたことを人に伝える機会を設けるという意味で、他学年の子どもを対象とした美術館紹介ボードなどを作成することも可能です。

最後に、さらなる鑑賞活動へとつなげていくために『アーティストって?』『どんな材料や道具を使う?』シートで、アートへの理解を深めていくこともできます。

あなたがアーティストになったら、どんな材料や道具が欲しいかな?

1. 絵筆や筆か?
2. 画板や画架か?
3. コットンや布か?
4. じやわわのペーパーか?
5. 糊やボンドか?
6. 尺や鉛筆削りか?
7. スコーラーやサインペンか?
8. 画板や画架か?
9. その他は何か?

1. アーティストはどんなものにも材料がはいりますか?
2. 美術館や画廊にはどんなアーティストの作品が展示されていますか?
3. 美術館で展示されているアーティストは、誰ですか?
4. 美術館にはどんなアーティストの作品が展示されていますか?
5. どのアーティストの作品が気に入りましたか?
6. 美術館で展示されているアーティストの作品は、どんなものですか?

教材解説：発展的活動

発展的活動として、『キャラクターウェブ』、『詩をつくらう!』、『ストーリーマップで物語をつくらう』シートを紹介しています。これらのシートは、アートの鑑賞で感受した色や形の印象、メッセージなどを自分の言葉で作り替え、表現する活動を提案しています。国語科との連携も可能です。〈資料〉で紹介する画像データを使用し、子どもたちが作品をじっくり見る時間を確保し取り組ませてみましょう。(本教材では、活用していただける〈資料〉を付記しています。)



おわりに

本教材を手にしていただきありがとうございます。すでに美術館を活用したプログラムを実践された先生、関心はあっても“その一歩”が踏み出せない先生などいろいろおられることでしょう。この教材が、先生方それぞれの“新たな一歩”への一助となり、子どもたちの想像力、感性、コミュニケーション力の向上に役立つならば、これほど嬉しいことはありません。美術鑑賞の方法には、“正しい”答えはありません。教師の数だけ答えがあります。本教材をきっかけに、これまで以上に楽しく、日頃の学校教育に美術の可能性を活かしていただけたら、この上ない幸せです。

今回作成した教材は完全なものではありません。使っていただいた方のご意見を参考に、より使いやすいものになるよう改良したいと考えています。どうぞ、ご意見ご指摘などをお寄せ下さい。よろしくお願いたします。

教材開発にあたり、積水ハウス株式会社 CSR 部による受託研究、及び、文部科学省科学技術人材育成費補助事業「ダイバーシティ研究環境実現イニシアティブ(牽引型)」の研究助成を受けました。

『アートとともだち』教材開発報告書 2020年3月30日発行

制作：大阪教育大学美術教育講座 編集：青木 宏子 加藤 可奈衛 渡邊 美香 印刷：株式会社グラフィック

鑑賞ルーペの図案



首から下げる紐を小さな穴に通したら完成です！