

# 美術（図画工作）科等担当者スタンダード（私案）/2012.11.1改訂

<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span style="font-size: 1.2em;">6つの要件</span> <span style="font-size: 1.5em;">3つの力</span> </div>	Heart/Head/Hand 感じる力/考える力/みる・かく・つくる力	Memo (註)																											
<p>「美術の教育」の具現 (Education for Art) * 自分流 みる・かく・つくるを 遊ぶこと</p> <p>◎関連ページ .....</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td style="padding: 2px;">p 1</td><td style="padding: 2px;">pp 3-4</td><td style="padding: 2px;">pp 5-6</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">p 10</td><td style="padding: 2px;">p 12</td><td style="padding: 2px;">pp 15-16</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">p 17</td><td style="padding: 2px;">pp 19-20</td><td style="padding: 2px;">pp 21-22</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">pp 25-26</td><td style="padding: 2px;">p 28</td><td style="padding: 2px;">pp 31-32</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">pp 33-34</td><td style="padding: 2px;">pp 39-42</td><td style="padding: 2px;">pp 47-48</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">pp 49-52</td><td style="padding: 2px;">pp 55-56</td><td style="padding: 2px;">p 57</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">pp 58-60</td><td style="padding: 2px;">pp 61-62</td><td style="padding: 2px;">pp 63-64</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">pp 65-66</td><td style="padding: 2px;">p 67</td><td style="padding: 2px;">p 68</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">pp 71-74</td><td style="padding: 2px;">p 79</td><td style="padding: 2px;">pp 80-86</td></tr> </table>	p 1	pp 3-4	pp 5-6	p 10	p 12	pp 15-16	p 17	pp 19-20	pp 21-22	pp 25-26	p 28	pp 31-32	pp 33-34	pp 39-42	pp 47-48	pp 49-52	pp 55-56	p 57	pp 58-60	pp 61-62	pp 63-64	pp 65-66	p 67	p 68	pp 71-74	p 79	pp 80-86	<p>□ “美術（アート）*a”について子どもたちに分かりやすく説明できる。</p> <p>□ 学習指導要領等（幼稚園教育要領、保育指針）に示された「内容*b」について過不足なく理解し指導内容・方法を構築できる。</p> <p>□ 教科書等に掲載されている材料・用具の質や量、あるいは技法等に関する情報提供、五感覚総動員授業*cを保障し技術・技能を無理なく*d身につけさせることができる。</p>	<p>*a 学習指導要領（「解説」も含む）や小学校（図画工作科）及び中学校（美術科）の教科書に掲載されている事項等については説明できる。</p> <p>*b 「内容」は、“美術（みる・かく・つくる）”を指し、子どもたちにとって心象表現、目的表現、造形遊びあるいは鑑賞がどのような意味をもつかの説明ができる。指導にあたっては正反対のスタンスを求められる場合もあり子どもへの作用をふまえた指導を構築できる。</p> <p>*c 人間形成（脳形成）への展望をもち、子どもたちが、より多く感じ（視、聴、嗅、味、触の五感/脳の営み）、より多く考え（脳の営み）、より多様な活動を心おきなく展開できる支援（造形環境の保障）ができる。</p> <p>*d 単に作品づくりに向かわない「造形遊び」等を積極的に取り入れ義務教育9年間を見通し教師の我流（自分の好みレベル）ベースの技術・技能の強制等は回避できる。</p>
p 1	pp 3-4	pp 5-6																											
p 10	p 12	pp 15-16																											
p 17	pp 19-20	pp 21-22																											
pp 25-26	p 28	pp 31-32																											
pp 33-34	pp 39-42	pp 47-48																											
pp 49-52	pp 55-56	p 57																											
pp 58-60	pp 61-62	pp 63-64																											
pp 65-66	p 67	p 68																											
pp 71-74	p 79	pp 80-86																											
<p>「美術による教育」の具現 (Education through Art) * 表現と 鑑賞通し 人つくる</p> <p>◎関連ページ .....</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td style="padding: 2px;">p 1</td><td style="padding: 2px;">p 2</td><td style="padding: 2px;">pp 3-4</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">pp 5-6</td><td style="padding: 2px;">p 8</td><td style="padding: 2px;">p 10</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">p 11</td><td style="padding: 2px;">pp 13-14</td><td style="padding: 2px;">p 17</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">pp 19-20</td><td style="padding: 2px;">p 27</td><td style="padding: 2px;">p 28</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">pp 29-30</td><td style="padding: 2px;">pp 35-36</td><td style="padding: 2px;">pp 37-38</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">pp 39-42</td><td style="padding: 2px;">pp 47-48</td><td style="padding: 2px;">pp 49-52</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">pp 63-64</td><td style="padding: 2px;">p 68</td><td style="padding: 2px;">p 69</td></tr> </table>	p 1	p 2	pp 3-4	pp 5-6	p 8	p 10	p 11	pp 13-14	p 17	pp 19-20	p 27	p 28	pp 29-30	pp 35-36	pp 37-38	pp 39-42	pp 47-48	pp 49-52	pp 63-64	p 68	p 69	<p>□ 「表現及び鑑賞の活動を通して、…」で起こされる教科目標の「通し」の含意*eを反映した授業を構築できる。</p> <p>□ 美術教育の本質的目的が「感性」や「情操」レベルにとどまるものでないことを認識し“情操教科”や“実技教科”との文言に依存しない見識*fをもつ。誰のため、なんのための美術教育かを不断に追究できる。</p> <p>□ 美術教育の究極的目的は人</p>	<p>*e “美術による教育(Education through Art)”の確認を基盤に、学校に美術教育が在ることの意味を人間形成の視点から子どもたちに説明でき授業で具現できる。</p> <p>*f 我が国には“主要教科”との不適切文言がある。“情操教科”等も不適切文言の一つ。美術教育の位置づけをそうした低レベルでとらえて安心することを否定し、美術を通して(Education through Art)感じる力、考える力、みる・かく・つくる力を形成することを本質とする見識。*g 作品をつくらせることが最終目的ではない。学校等における美術教育の目的は人</p>						
p 1	p 2	pp 3-4																											
pp 5-6	p 8	p 10																											
p 11	pp 13-14	p 17																											
pp 19-20	p 27	p 28																											
pp 29-30	pp 35-36	pp 37-38																											
pp 39-42	pp 47-48	pp 49-52																											
pp 63-64	p 68	p 69																											

<table border="1"> <tr> <td>pp 71-74</td> <td>pp 75-76</td> <td>p 77</td> </tr> <tr> <td>p 78</td> <td>pp 80-86</td> <td></td> </tr> </table>	pp 71-74	pp 75-76	p 77	p 78	pp 80-86		<p>間形成（脳形成）であることを認識し、作品主義を排し過程重視*<b>g</b>の評価を具体化できる。</p>	<p>づくり。作品の出来映え（作品主義）にこだわる教師達のおおくは美術及び美術教育への理解が浅薄。「山は山らしく花は花らしく」からの脱却こそ肝要。</p>												
pp 71-74	pp 75-76	p 77																		
p 78	pp 80-86																			
<p>「新3H美術教育」の具現 *ドロシー*<b>h</b>と 思いは一つ 子（個）の支援</p> <p>◎関連ページ .....</p> <table border="1"> <tr> <td>p 9</td> <td>pp 13-14</td> <td>p 18</td> </tr> <tr> <td>pp 25-26</td> <td>pp 33-34</td> <td>pp 39-42</td> </tr> <tr> <td>pp 45-46</td> <td>pp 80-86</td> <td></td> </tr> </table>	p 9	pp 13-14	p 18	pp 25-26	pp 33-34	pp 39-42	pp 45-46	pp 80-86		<p>子どもたち個々の営みをみきわめ、賞揚・叱咤激励等、適切な「ほめる、はげます、ひろげる（新3H）」営みができる。</p> <p>口教師のイメージを押しつけ求めさせる指導*<b>i</b>を否定し子どもたち自身の想を拡大できるような発問や材料の準備ができる。</p>	<p>*<b>h</b>「ドロシーと 思いは一つ 子（個）の支援」と詠んだのは、私の求めるスタンスが「子は親の鏡／ドロシー・ロー・ノルト『子どもが育つ魔法の言葉』PHP研究所、2000年」に重なり美術にかかわる教員等にはとりわけこのスタンスを要求したいと考えるからである。</p> <p>*<b>i</b> 教科書の作品のようにとかコンクールで（つくる）ことを安易に子どもたちに求める指導の否定。</p>									
p 9	pp 13-14	p 18																		
pp 25-26	pp 33-34	pp 39-42																		
pp 45-46	pp 80-86																			
<p>「3M*<b>j</b>美術教育」の具現 *評価とは 見極めてこそ 子（個）にかえる *教師道 見極めることと みつけたら</p> <p>◎関連ページ .....</p> <table border="1"> <tr> <td>p 7</td> <td>pp 13-14</td> <td>pp 35-36</td> </tr> <tr> <td>pp 37-38</td> <td>p 43</td> <td>p 44</td> </tr> <tr> <td>pp 53-54</td> <td>p 78</td> <td>pp 80-86</td> </tr> </table>	p 7	pp 13-14	pp 35-36	pp 37-38	p 43	p 44	pp 53-54	p 78	pp 80-86	<p>子ども達の現状（実態）をきちんと把握できる。</p> <p>口作品の「出来映え（うまい・下手）」ではなく取り組み過程を*<b>k</b>みづめ・みまもり・みきわめて後、過程を重視した確かな評価ができる。</p>	<p>*<b>j</b> 3Mとは「みつめる・みまもる・みきわめる」を指し、教育営為の基本。子どもの「いま」を確実に把握する。これがなければ個々の子どもたちへの適切な「手だて」は発生しない。まず「みつめる」、即決即断をせずしばらく「みまもる」、そして慎重に「みきわめ」適切な「手だて（ほめる・はげます・ひろげる等々）」を実行する。</p> <p>*<b>k</b> みる・かく・つくるプロセスでのがんばりや踏ん張りを見極めた評価により子どもたちはそのことの意味・大切さを体感し人間力への連鎖が期待できる。</p>									
p 7	pp 13-14	pp 35-36																		
pp 37-38	p 43	p 44																		
pp 53-54	p 78	pp 80-86																		
<p>造形環境*の整備 *支援とは 心にかけても*<b>m</b> 手はかけぬ*<b>n</b></p> <p>◎関連ページ .....</p> <table border="1"> <tr> <td>p 18</td> <td>p 21-22</td> <td>p 23-24</td> </tr> <tr> <td>p 28</td> <td>pp 29-30</td> <td>pp 33-34</td> </tr> <tr> <td>p 43</td> <td>p 44</td> <td>pp 45-46</td> </tr> <tr> <td>p 48</td> <td>pp 63-64</td> <td>pp 65-66</td> </tr> <tr> <td>p 67</td> <td>p 70</td> <td>p 78</td> </tr> <tr> <td>pp 80-86</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	p 18	p 21-22	p 23-24	p 28	pp 29-30	pp 33-34	p 43	p 44	pp 45-46	p 48	pp 63-64	pp 65-66	p 67	p 70	p 78	pp 80-86			<p>口「支援とは 心にかけても手はかけぬ」を鉄則に、子どもから筆をとりあげ、子どもの作品に教師の筆を入れる等の愚行を回避できる。</p> <p>口題材開発・教材研究等、不断の展開は当然*<b>o</b>のこととし必要に応じて複数の参考作品（サンプル）等を制作（製作）できる。</p>	<p>*<b>i</b> 造形環境には「可視（場・材料・用具）造形環境」と「不可視（人・時間・情報）造形環境」がある。詳細は、若元澄男編「図画工作・美術科重要用語300の基礎知識」明治図書、2000.8,pp200-206</p> <p>*<b>m</b> 「心にかける支援」とは子どもの実態を見極め過不足のない造形環境を準備すること。その環境の中で子どもたちは多様な活動を展開しそのプロセスでの育ちを期待する文脈。</p> <p>*<b>n</b> 「手はかけぬ」とは子どもの作品に教師の思い込みで手を入れる等の行為の全面</p>
p 18	p 21-22	p 23-24																		
p 28	pp 29-30	pp 33-34																		
p 43	p 44	pp 45-46																		
p 48	pp 63-64	pp 65-66																		
p 67	p 70	p 78																		
pp 80-86																				

		<p>否定であり最も回避すべきこと。「鑑賞の指導」においても「みかた」への介入等要注意。</p> <p><b>*o</b> 題材の教材研究段階における試作等は不可欠。子どものつまづきなど想定でき、安全指導のポイント等の確認となる。</p>									
<p>「もまた魂」の具備</p> <p><b>*肯定も 否定*p,q</b></p> <p><b>もまた*r</b>ね 視野に入れ</p> <p><b>*めだかもね</b> すずめもまたね 是々非々*sで</p> <p>◎関連ページ .....</p> <table border="1" data-bbox="112 622 352 726"> <tr> <td>p 2</td> <td>p 10</td> <td>p 31-32</td> </tr> <tr> <td>p 33-34</td> <td>p 55-56</td> <td>p 59</td> </tr> <tr> <td>p 68</td> <td>p 80-86</td> <td></td> </tr> </table>	p 2	p 10	p 31-32	p 33-34	p 55-56	p 59	p 68	p 80-86		<p>□美術教育における「不易(本質的課題)」を見失うことなく「流行(現代的課題)」「も」ふまえつつ子どもたちに適正な美術教育(題材開発、授業) <b>*t</b>を提供できる。</p> <p>□表現(心象表現、目的表現、造形遊び)及び鑑賞のいずれ「も」欠くべからざる内容として認識でき、美術の自由性<b>*u</b>を生かした授業を構築できる。</p>	<p><b>*p,*q</b> 江崎玲於奈氏の知見。「肯定命令プログラム」における授業時の教師の発問の語尾は「〇〇しましょう」が主流となり、「否定命令プログラム」は「〇〇してはいけません」となる。いずれの発問がより多くのことを考えなければならないかと、アメリカの教育プログラムと日本のそれを比較したうえでの江崎氏からの我が国の教育システムへの問題提起であった。<b>*r</b> 「もまた魂」は教師の柔軟性を求める視点。「みんなちがってみんないい」の視点の具備と言い換えることもできる。許容(受容)的雰囲気(環境)の中でこそ子どもたちは心をひらき、頭を働かせ、自ら手を動かす。このプロセスで子どもたちは様々なことを自ら学び取る。</p> <p><b>*s</b> 「めだかの学校」は子どものペースを重視する授業の様子を象徴し、「すずめの学校」は教師主導で展開する授業の様子を象徴する。是々非々とは、誤解を恐れず言うなら、心象表現や造形遊びの指導は「めだかの学校」のようにありたく、目的表現の指導は「すずめの学校」がより適切なケースが多いただろうということ。</p> <p><b>*t</b> 具体的には学習指導要領等の過不足を指摘でき改善案を提案できる。</p> <p><b>*u</b> 「みんな違ってみんないい」、「自分流みる・かく・つくるを遊ぶこと」等、美術の自由性をベースにした授業の構築ができること。「正解がない」教科ではなく、十人居れば十通りの結果を受容できるスタンスを維持できる。</p>
p 2	p 10	p 31-32									
p 33-34	p 55-56	p 59									
p 68	p 80-86										



ありがたき想定外の事件が発生しました。な！な！なんと残部なしとなったのです。なんだか手元が寂しく、「教科書」として使っていることもあり「増刷」を決意、同時に、2015年度制作予定の「五七五 de 美術教育カルタ」は断念しました。

とはいえ、学生たちに「カルタをつくるぞ」と大見得を切り、「イラスト力向上策」と抱き合わせの「企画」は後には引けず、なかんずく学生の力作はなにがなんでも紹介したいと考え今回の「増補」を決心した次第です。おおよそ誰も遊んでくれない「カルタ」の末路が「資源ゴミ」ならば、むしろ「増補」は上策とも考えました。

次ページ以降、まずは、比治山大学短期大学部美術科の迫田 菜々穂（美術教員志望／上掲「わ」の作者）さんが、「美術科教育法（1年生）」の課題として取り組んでくれた48枚の絵札（pp85-90）を掲載しました。続く絵札48枚（pp91-93）は、2011年度子ども発達教育学科入学生の「図画工作科教育法（4年生）」受講生38名の絵札です。以降（pp94-95）は、2013年度入学生の「図画工作科教育法（2年生／カリキュラム改訂）」受講生の32点、紙面尽きるまで掲載しました。

末筆ながら、この「課題」のこと。「一日一文字（いろは～ん／48日）」、6日で6文字、当該頁の記述を熟読・咀嚼後、5分間程度で線描」との設定。月曜日から土曜日まで一日一題の予習・復習的課題としました。本気で48枚に取り組みればその過程で「感じ、考え、みる・かく・つくる」ことの意味を総身でとらえることができるはずとの思いからです。



カルタひとつひとつの言葉に、5分程度で絵を描く。一見、すぐに出来そうな課題です。

が！先生の文章から感じ考えたことを描く、「形でないものを形に変換する」というこの課題は非常に頭を悩まされるものでした。言葉に対して絵で回答しなければならない。しかも5分で！いったい何を描けば他の人に自分が感じたことが伝わるのか。先生の考えで構成された文章は絵にすることがとても難しく、ついつい抽象的な絵で表現してしまいました。改めて表現の難しさを実感しました。

その中でも気を付けて描いたことは、「分かりやすい絵で描く」ということです。線もなるべくスッキリと一本で描き、メッセージを明確にして描きました。

ところで皆さん、子どもの描く絵って、何を感じて描いたのか、何を表現したかったのかが分かりやすいものが多いと思いませんか？



意味を問  
手にした「解」は  
臨づく

い



い



ほんもの  
評価の姿  
垣間見る

ほ



ほ



論究の  
中核テーマ  
今後は「脳」

ろ



ろ

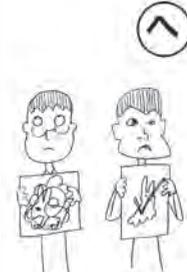


偏見と  
誤解だらけの  
この教科

へ



へ



バスケット  
墨あり筆あり  
手足もね

は



は



下ロシーと  
思いはひとつ  
子(個)の支援

と



と



「ジュニア」の  
不易のわらわ  
はなまこ

に



に



違ってる  
あなたと私  
それがいい

ち



ち



①

理不尽な  
（文言）代表  
主要教科




②

善元の  
生涯課題  
MH (Heart, Head, Hand)




③

ぬるかくは  
描画の始原  
遊ぶつ




④

環境が  
人への影響  
では環境が？

造形環境

可塑性環境	不可塑性環境
場	時間
材料	人間
道具	時間
材料	時間



⑤

ルールはね  
誠心誠意  
1冊(作)り




⑥

世の中に  
絶えてくもの  
なかりせぬ




⑦

をーいいな  
子等石  
紙(神)技に




⑧

たかが紙  
手、働かせ  
紙(神)技に



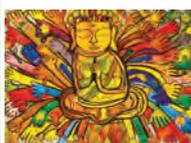

連携に  
教科通信  
対保障者

れ




内発の  
動機に駆られ  
人脳(動く)

な



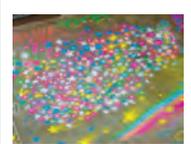

想ひ出す  
あれてはナニハイジ  
脳活性

そ




乱舞よし  
アートにおける  
いろ・かたち

ら




つくか  
プロセス通し  
生き方に

つ




無限です  
..造形遊びの  
可能性

む




粘土もね  
五感触発  
脳に効く

ね




うまいへた  
そんな評価は  
意味皆無

う






五味さんの  
逆転発想  
現場にて

こ

こ

材料と  
取っ組み合って  
生きる力を

さ

さ

着用感に對して、  
軽量化!

絵(画)と彫(刻)は  
心象表現  
「UIC」展

え

え

キャンパスは  
そこに「はるる」  
やってみよう!

き

き

sakada

「デザイン」(工)作は  
目的(理念)表現  
「栗、お世話」

て

て

夢工房  
そうありたいな  
美術「アート」室

ゆ

ゆ

安心して  
安全保障  
大前提

あ

あ

正

めだかもね  
すずももまたね  
是々非々で

め

め

み (M)

みよりの瞳  
 映えよれば  
 世を見る眼



み (M)



も (Mo)

ものつくりが  
 ひろくりにとほ  
 けだし名言



も (Mo)



し (Shi)

支援の  
 心にかけて  
 手はかかぬ



し (Shi)



せ (Se)

先ず  
 教師(保護者)の思い  
 子等消沈



せ (Se)



あ (A)

スミナリ  
 ジニア展  
 ませ一歩



あ (A)



す (Su)

スキルかな  
 美術の真髄  
 スキでしよう



す (Su)



ひ (Hi)

表現で  
 鑑賞通じ  
 入ってくる



ひ (Hi)



ん (N)

んーもろ仕事  
 では提案  
 ・親づつ(タード)の私案



ん (N)



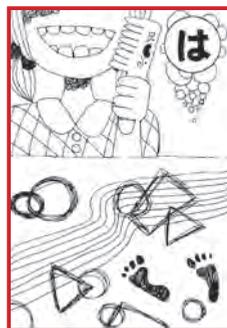
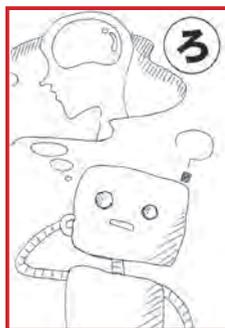
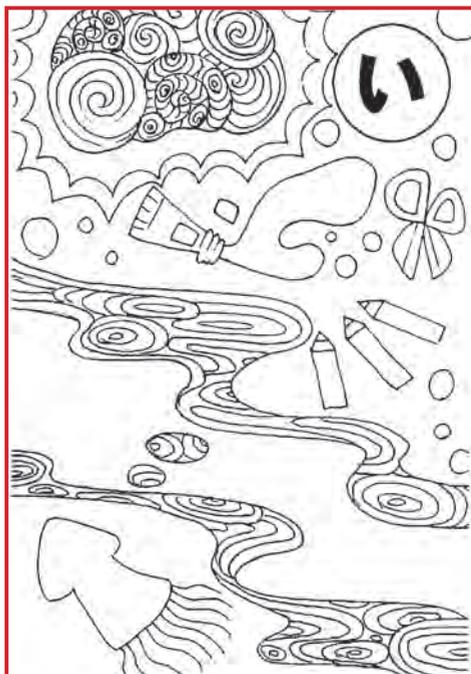


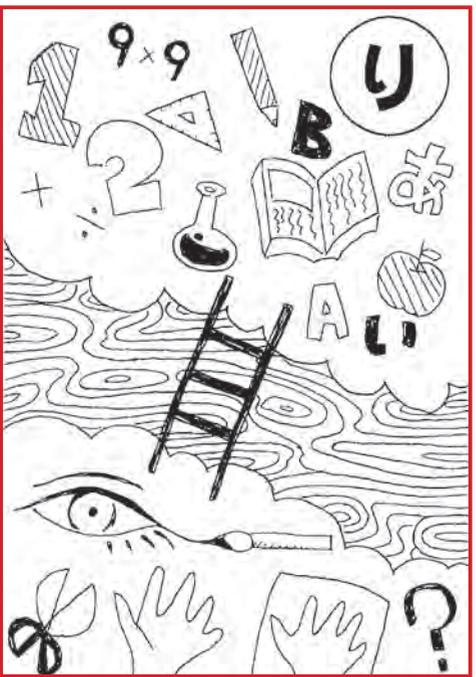
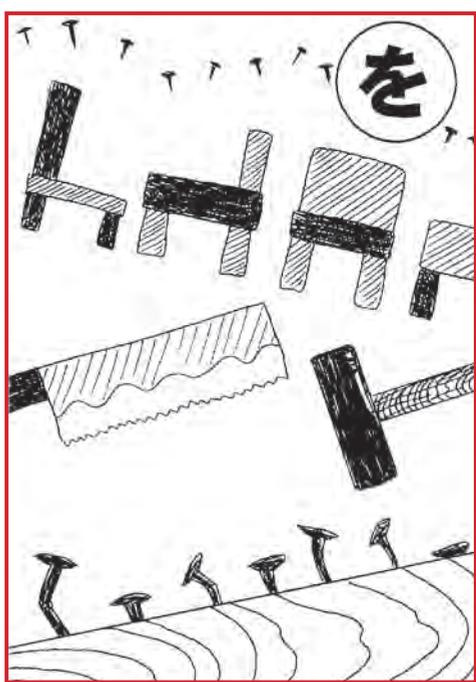
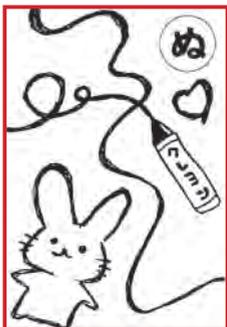
この課題は、先生が書かれた文章と五七五を読み、  
絵で表現するという課題です。

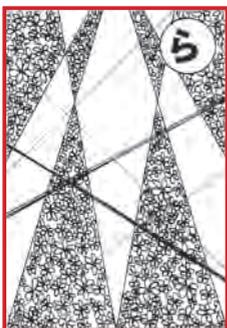
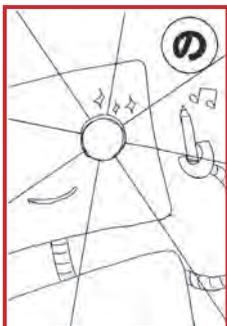
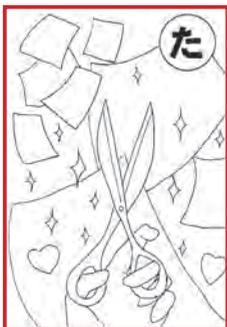
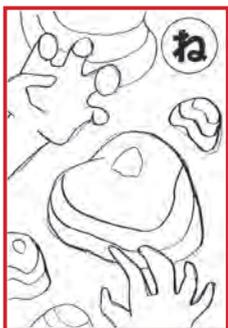
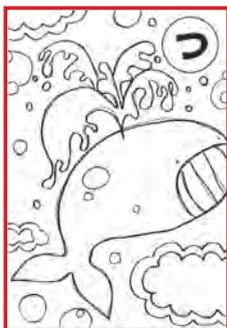
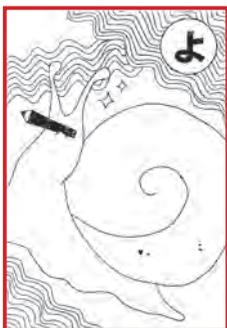
実際にやってみると私にとってこの課題は非常に  
難しく、文章を自分なりに理解し、絵で表現する事  
が如何に難しいかという事が分かりました。

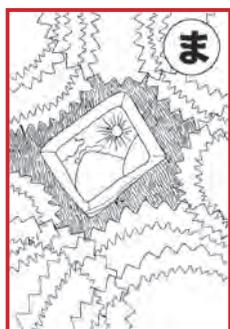
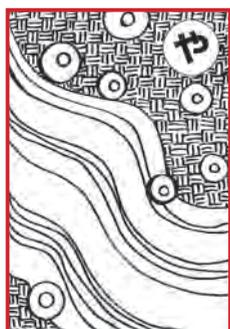
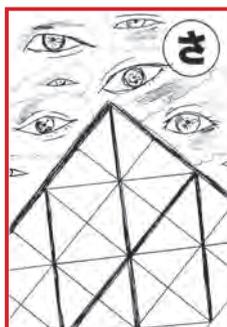
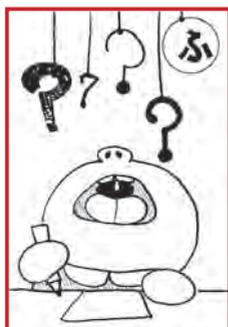
この課題に取り組む上で私が大切にしていた事は  
「文章が伝えたいことを分かりやすく描く」という事  
です。私なりに文章を理解し、分かりやすく、尚且  
つ私が描きたいように48枚の絵を描いてきました。

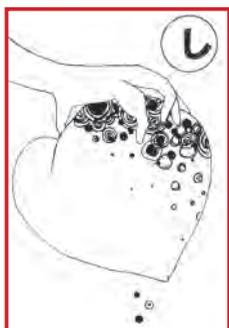
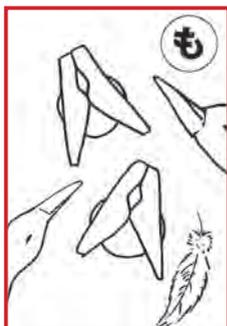
絵にすることで先生の言葉を自分の言葉として少  
しは吸収できたのではないかと思います。

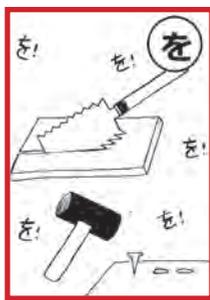
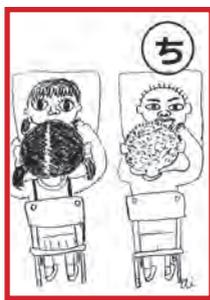
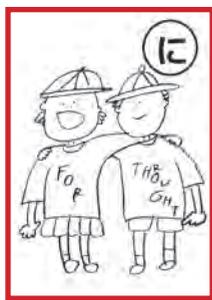
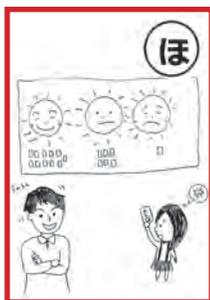


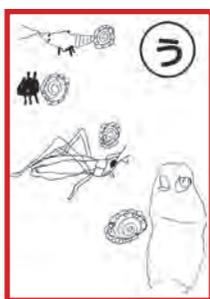
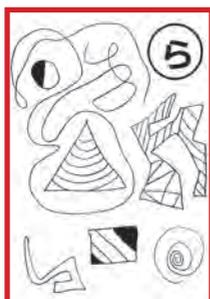






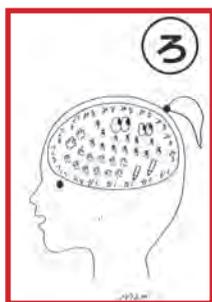






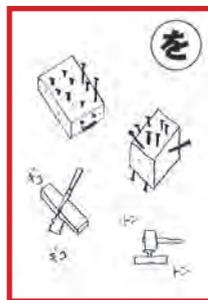
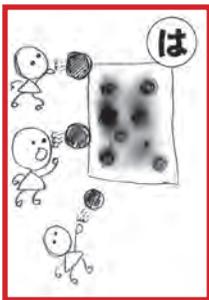


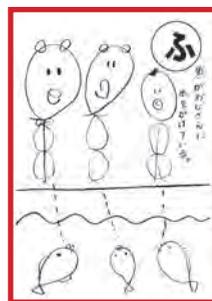
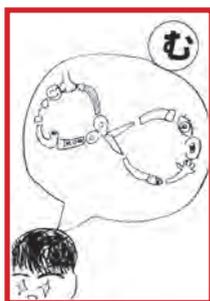
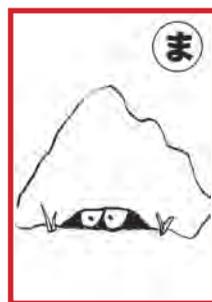
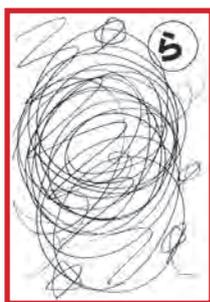
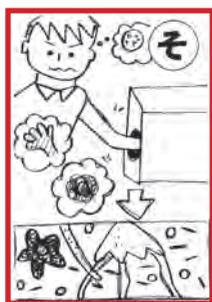
(い～ら / 紙幅の関係等で欠落文字あり)



(む〜ん / 紙幅の関係等で欠落文字あり)









「五七五 de 美術教育」カルタ ミス!

音読の  
件簿課題  
5H (Heart, Head, Hand)

この課題は、板書や配布プリント等にさ  
りげなくイラストを描き込む力を形成す  
るためです。「描画」は1日5分程度の短  
時間で取り組んでください。このことが  
劇的には採用試験突破に貢献するかも  
知れません。かなければ断じてかける  
ようにはなりません。必要であれば努力  
してください!!なお、テーマ(内容)  
は「あ」～「ん」までの「五七五」及び  
「本文」の内容です。「一日一文字分」を  
読み込み、君が感じ・考えたことを、ま  
ずは下のスペースに記述してください。  
それをもとにイメージをふくらませ絵に  
してください。教員採用試験を受ける人  
は、子どもの姿を取り込んで表現すると  
いいかもしれませんね。

「五七五 de 美術教育」カルタ ミス!

環境が  
人つくるよね  
では環境は?  
認知環境

この課題は、板書や配布プリント等にさ  
りげなくイラストを描き込む力を形成す  
るためです。「描画」は1日5分程度の短  
時間で取り組んでください。このことが  
劇的には採用試験突破に貢献するかも  
知れません。かなければ断じてかける  
ようにはなりません。必要であれば努力  
してください!!なお、テーマ(内容)  
は「あ」～「ん」までの「五七五」及び  
「本文」の内容です。「一日一文字分」を  
読み込み、君が感じ・考えたことを、ま  
ずは下のスペースに記述してください。  
それをもとにイメージをふくらませ絵に  
してください。教員採用試験を受ける人  
は、子どもの姿を取り込んで表現すると  
いいかもしれませんね。

3H美術教育は、やはり、この「ズグ」  
先生の授業と受けたいわね。 出会いの大切  
と思ふ。と先生らしい考え方を、本当の  
美術教育の姿だと思っている。100年後  
には認められると先生は言っていた。  
けど、もう先生と早く認められるための  
方法? 和太朗 = 何か問う子ども  
に答へて、大塚 = 図工、美術!! と思っている。

絵は極力濃く描いてください。薄いのはそれだけで減点します。

< 若元 澄男の歴史 >

• 出生  
↓  
やまやまのこ  
子ども時代を過ごす。

• 小五  
教師と話すコソコソと化した先生と出合  
い、頑張る。

• 教師のふたご時代

• 教師の子供 - 東北問題が時代になった。  
3Hのズグに気付く

↓  
現在

3H美術教育の  
ズグ  
100年 学生争

小学校時代の美術(造形)環境を  
思い返してみると、学校内のもは、あり印  
象(=残っている) = しろ、黒は思い出  
るところがある。小すまじ絵と描き放題  
だった。カテーを切って、エロして  
時には こはらと粘土のついでに遊ん  
だ。マナーやお行儀という面を考へる  
と悪いかもしれない。少なからず 環境  
が 自由に発想を促していたことには  
納得している。

本物と思  
った! もと  
早く認めら  
れてほしい!!  
下は家内  
の!!  
だからこんな  
発想がある  
あなたに  
なっている!!  
だめ!!

絵は極力濃く描いてください。薄いのはそれだけで減点します。

か



初版時、500部（年賀状交換の方々）では少し足りなくなるかもしれないと残部覚悟の1000部発注。その時のことを思い返せば増刷3回目で4000部到達は想定外のうれしいことです。今回は、本文の微修正、本年度受講学生の「絵札（pp91-103）」および「課題ペーパー（p104）」の追加です。page104は、提出された「課題ペーパー」のコピーです。読後、所感を絵におきかえるこの課題、学生にとってはきっと「難儀な課題」だと思います。しかし、みんな真剣に取り組んでくれました。授業内で、時々、ペーパーを交換し「赤ペン先生」活動もします。これも、なりきってこなしてくれます。そんな学生達（ここに援用したのは西鈴さんのペーパーであり、赤ペン先生は水野菜緒さん）の姿が頼もしくコピーを添付しました。

なお、右に掲載した「課題ペーパー」は、各項目にある“絵札（イラスト）”の作者のもので、本学短期大学部美術科1年生松原理紗さんが最後に提出してくれたペーパーです。読後感を求めたスペースには「若元先生が考えている美術、もし“自分が先生になったらその意志をうけついで、教えていきたい”と思いました。もし、生徒に出会ったなら、“この先生に出会えてよかった”と思えるような人になりたいです」と、私のポリシーへの賛意と自分のスタンスの確認をしてくれています。同志がひとりふえたと私は心からうれしく思いました。

なお、彼女が快く提供してくれた見出しの48枚の“絵札”については、是非ともルーズでご覧ください。本文をよく理解した、これも力作であることをご確認いただければと思います。



学生番号：●●● 氏名：松原理紗

「五七五 de 美術教育」カルタ

この課題は、中置や配布プリント等にきりげなくイラストを描き込めば完成するためです。「期限」は1日5分程度の短時間で取り組んでください。このことが副次的には採用試験候補に貢献するかも知れません。かかれば斬新にかけろよに思いますが、是非でなければならぬしてください。なお、テーマ（内容）は「あ」～「ん」までの「五七五」及び「本文」の内容です。「一語一文」を眺め込み、結び結び・考え込めば、必ず下のスペースに記述してください。それを参考にイメージをくらべて絵にしてください。賞状採用試験を受けるとは、子どもの姿を取り込んで表現するといいかも知れません。

「現スタンプ」の私案  
んいもう仕事  
ん

若元先生が考えている美術、もし“自分が先生になったらその意志をうけついで、教えていきたい”と思いました。もし、生徒に出会ったなら、“この先生に出会えてよかった”と思えるような人になりたいです。

絵は極力多く描いてください。薄いのはそれだけで減点します。

ん  
ん  
ん



平成28年2月

第一回

## アートな生活とあそび展よせて

～みる・かく・つくるをあそぶこと～

一般的にアートという言葉は「芸術や美術」の意味で用いられることが多いのですが、保育や教育の視点からアートという言葉を考えてみると子ども達が生活する中で、物と関わり生まれてくる行為や創造的な営みそのものが「アート」としてとらえることができるのではと考えました。つまり子ども達は出来上がった作品としてのアートよりは、そのプロセスであるあそびの中に喜びや主体的な学びを感じとっているように思えてきたのです。

坂みまよう保育園としては、初めての作品展・バザーとして、年間行事の中に位置づけはしていましたが、主体的な学びのある保育環境作りを追求していくことで、作品主義が先行しない年間行事にしたいという願いが強くなりました。

また、子ども達が物や素材と対話するには、保育者自身があそびの仲間として子ども達と対話し、子ども達の考えを引き出し、共感し、援助もしていく存在の重要性も学ぶことができ、これからの課題だとも感じています。

0・1・2歳児の乳児グループは、既成の玩具以上に子ども達が集中して遊ぶ手作り玩具に着目して、身近にある素材に工夫を少し加えて保育環境を作りしました。いつもの保育室ではありませんが、言葉にならない言葉や思いを子ども達と過ごす空間の中で感じていただけたら幸いです。

3・4・5歳児の幼児グループは個人の展示と共同制作としての展示に分かれています。個人展示の部屋では制作や絵画表現を通して、子ども達が言葉で表現したこと及び子ども達と保育者が対話したこと、プロセスから読み取ったことなど記録として記載してあります。「一本の線にも意味がある！」その日その時に子ども達が真剣にかつ楽しく過ごしたアートな世界のコメントを読みながら堪能していただけたら幸いです。

ホールを会場としての共同制作は、それぞれのクラスや学年で出発時点が違っていました。それぞれの空間が対話をしているように私の目には映ります。

5歳児の子ども達は、迷路の図鑑や本が引き金となり、ダンボールでの迷路作りに挑戦しました。大きなダンボールは子ども達の手には負えない場面があったり、何度も崩れたり、大人には入れない空間になったり、道具（ダンボールカッター、ガムテープ等）の扱い方に戸惑う等、試行錯誤の連続ではありましたが、子ども達の考えを活かし次のあそびを想い描きながら進めてきました。

秋頃に5歳児の作ったダンボールハウスに憧れ刺激を受けた4歳児のクラスは、自分達でも作りたくてダンボールをつなぎ合わせてハウスが基地的な存在

になりました。海賊船に見立ててごっこあそびをしたり、ゆったりとベットのよう  
に寝そべて一人の空間を楽しんでみたり、ダンボールを楽器に見立てる等、  
子ども達同士の対話も弾んで、遊びも日々変化してきました。また一方のクラス  
では、生活の中で見つけた光や影から発展したあそびを迷路の中に点在させて  
います。子ども達はもちろんのこと、ご来園の皆様とともに発見や驚きを体感で  
きるコーナーにも注目してみてくださいと、あそびの奥深さを感じていただけ  
るのではないかと思います。

3歳児は徒歩で園外保育に出かけた実体験を形にしています。色々な道を通  
り坂町が見下ろせる頭部(すぶう)に上がり、暗いトンネルを抜けた時に見た青  
い海の美しさは、3歳児なりのイメージの共有につながり、保育者との対話もち  
ろろのこと、子ども達同士の対話につながってきたようで、賑やかな子ども達  
の声があらこちらから聞こえてきそうです。

第一回目のアートな生活とあそび展は、保育の原点は何なのかを私達保育者  
に投げかけてくれました。当日はご来園の皆さまとともに子ども達のあそびの  
プロセスの大切さやその空間の中での生まれる対話の心地よさを感じていただ  
けるとうれしいなあとと思っています。“みる・かく・つくるをあそぶこと”ま  
さに、あそびこそ主体的な学びの宝庫であることを胸に刻み、学び合いたいと思  
います。保護者会さくらんぼ会の役員の皆様とともに、たくさんの皆様のご来園  
をお待ちいたしております。

(園長 倉本弘子)

【おねがい】

※保護者の皆様には、商品バザーへの寄付にご協力をいただきありがとう  
ございました。収入につきましては、園の備品購入等、子ども達のために  
利用させていただきますので、購入につきましても引き続きご協力をお  
願いいたします。

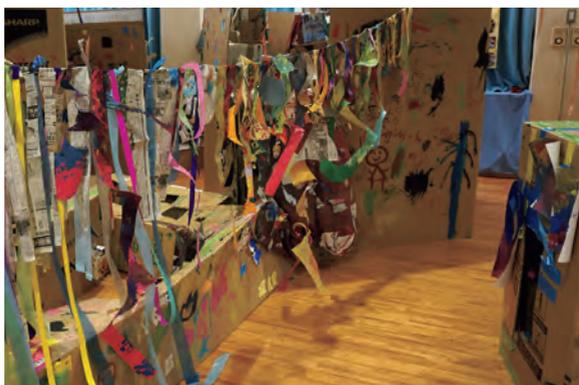
※坂町内の子育てママを中心とした、福島東北支援ボランティアグループ  
『てのひら』による募金活動として、手作りキャンドルの販売もあります  
ので、趣旨をご理解のうえ、ご協力をお願いいたします。

※にこにこレストランでの販売は、  
給食献立の中から子ども達の大  
好きな野菜いっぱいの豚汁や菜  
飯や焼き菓子を選んでいます。  
給食において、ほぼ残菜  
がなくなり、おかわりもするよ  
うになった子ども達の笑顔い  
っぱいの姿に思いを馳せ、会食を楽  
しんでください。



～ダンボール迷路をキャンパスに～





## 第1回

# アートな生活とあそび展

～みる・かく・つくるをあそぶこと～



おともだちとぼく おはなしているんよ!  
(4歳6カ月)



うさぎがピョン ピョンよ～!  
(2歳11カ月)

にんぎょ「アリエル」  
(3歳9カ月)



うみ

日時：平成28年2月20日(土)

午前10時～午後1時

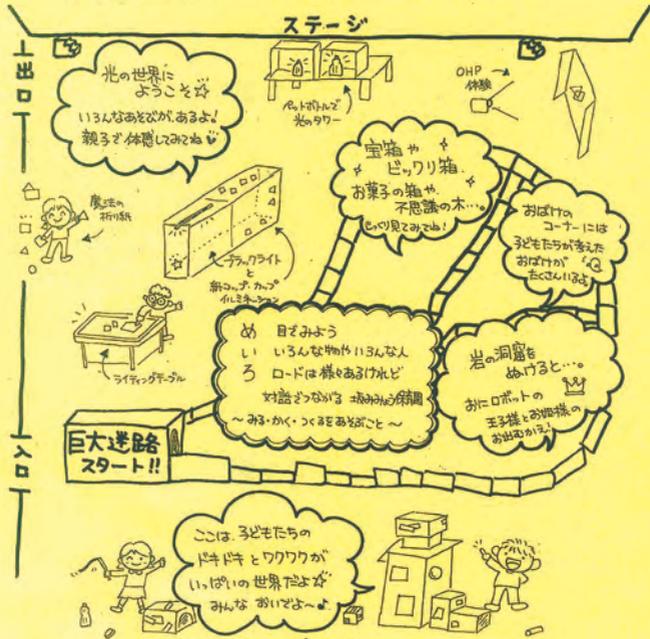
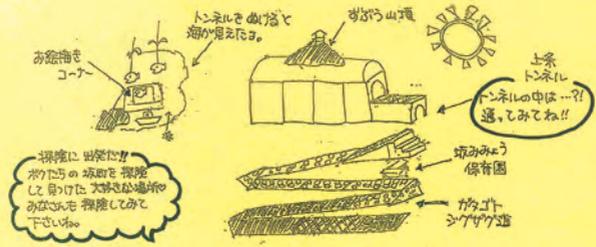
(雨天決行)

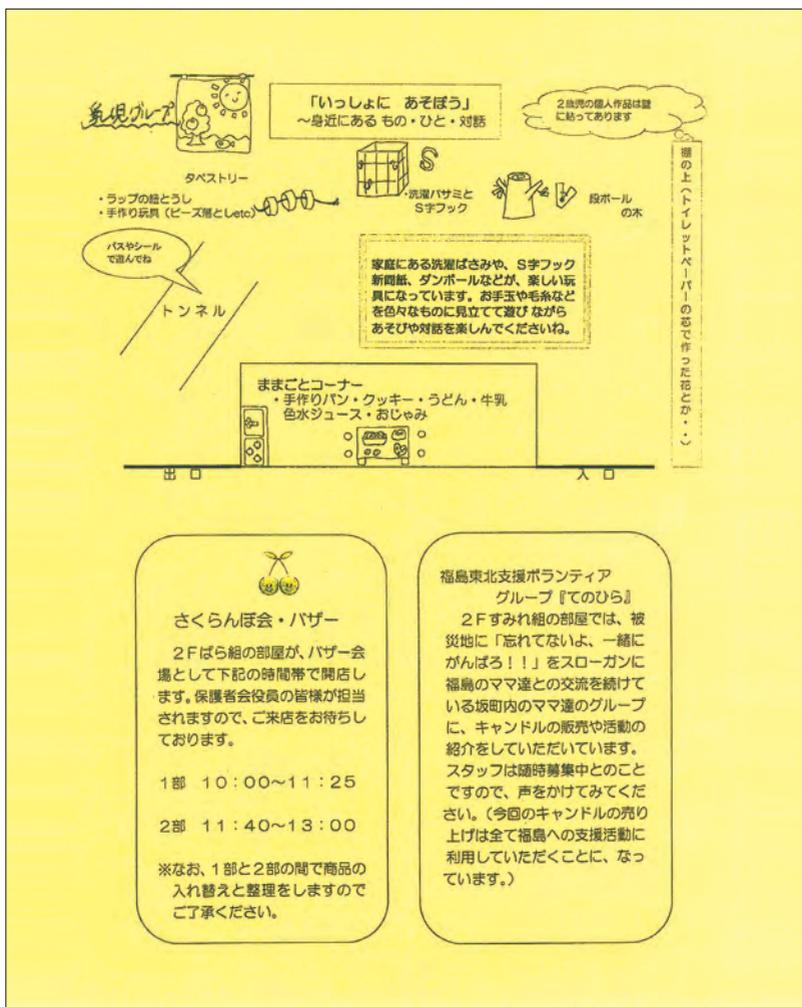
場所：坂みみょう保育園

主催：坂みみょう保育園

さくらんぼ会

～ 幼カ見グループ～





### さくらんぼ会・バザー

2Fばら組の部屋が、バザー会場として下記の時間帯で開店します。保護者会役員の皆様が担当されますので、ご来店をお待ちしております。

1部 10:00~11:25

2部 11:40~13:00

※なお、1部と2部の間で商品の入れ替えと整理をしますのでご了承ください。

### 福島東北支援ボランティアグループ『てのひら』

2Fすみれ組の部屋では、被災地に「忘れてないよ、一緒にがんばろ!!」をスローガンに福島のママ達との交流を続けている坂町内のママ達のグループに、キャンドルの販売や活動の紹介をしていただいています。スタッフは随時募集中のことですので、声をかけてみてください。(今回のキャンドルの売り上げは全て福島への支援活動に利用していただくことに、なっています。)





### アートな生活とあそび展

坂みょう保育園が開園して初めての「アートな生活とあそび展」ということとなりますが、職員や保護者会役員の皆様にとっても手探りの開催です。子ども達にとっての生活やあそびそのものがアートであると感じ、作品主義に陥らないで、主体的なあそびのプロセスを重視し、そこに関わる人との対話を大切にしながら描き出していく保育の延長線上に位置づけられた行事になるよう試行錯誤してきました。みる・かく・つくるをあそぶこと！！アートな生活とあそびは、人間本来の生き方につながります。今日、この時間が子ども達、そしてこ来園の皆様にとって遊び心溢れ、記憶に残る空間になることを願っています。

(園長 意本弘子)

坂みょう保育園の「アートな生活とあそび展・バザー」にお越しいただきありがとうございます。また、日頃より保護者の皆様、保護者会役員の皆様には、ご支援、ご協力を賜り心より感謝申し上げます。

今回は初めての行事ですが、子ども達は自分流に感じたままを表現しているように思います。是非ご家族で子ども達の成長をともに感じ、触れ合いながら楽しんでください。

(さくらんぼ会会長 金田愛子)



### メニュー

- 豚汁・・・・・・・・150円
- 菜飯・・・・・・・・150円
- ツナゆかり・・・150円
- ジュース・・・・100円
- お茶・・・・・・100円
- おかし約り・・・100円

\*前売り券を購入された方は、  
忘れないで持ってきて下さい。  
当日券もあります。

コーヒー50円  
焼き菓子100円  
\*当日、現金販売があります\*

## おわりに

美術のこと、美術教育のこと、いまだに私には分からないことばかりです。

ただ、美術教育は“脳”形成に貢献できるのではないかとの思いは確信に変わりつつあります。

このことこそが学校等に美術教育が在ることの意味と考えるに至っています。

のみならず、学生達や現職の先生方の支持もあり、“3H美術教育”は、あるいは“100年後には定説”になるとも考え大言壮語の日々です。

でもほんとうにそうなのか。共に考えていただきたく拙稿にて言いたい放題、したい放題のことを致しました。

ご批正いただければと願っております。



ロゴマーク中央の“3Hちゃん”は、私のポリシー“3H美術教育”を象徴しています。広島大学在職中、デザイン専攻の学生が制作してくれたものです。以来、私の紋所となりました。感謝です！

2016（平成28）年3月3日  
若元澄男

## 索引 de(mo) アピール (?)

### あ行

遊び	12
油粘土	28
安全指導 (怪我)	61
いい表現 (生き方あり方)	26,35
生きる力	63
一筆入魂	13,37
一本の線にも子どもの思いが	54
いろ・かたち	31
岩下哲士 (画家)	29
インクルーシブ	33
うまい・へた	14,35
江崎玲於奈	68
絵が苦手	47
絵は嫌い	4
絵は自由に描かせよう	3
大きなお世話	44,58

### か行

学力外教科	11
可塑性	28
カタツムリの線	19
蟹 (紙) コップ	21
画用紙の自己選択権	65,66
鑑賞五七五	71,73,74
鑑賞の指導	30,69
鑑賞のための表現	69
感じる力,考える力,みる・かく・つく る力 ……………	2,17,19,25,69,71,74,75
がんだむ・まんだむ	9
眼聴耳視	75
技術指導	15,16
基礎基本	2,15
“規 (スタンダード)” の私案	80
逆転発想	55
キャンバス	65
教科通信	23
協調性	49
教師の思惑・思い, 子どもの思い ……………	19,35,44,57,58

共同制作	27,49,50,51,52
口出し・手出し	44
肯定命令プログラム	58,59,68
五感覚総動員	12,69
五系 (絵画, 彫刻, デザイン, 工作 〈芸〉, 写真) ……………	71,74
心にかけても 手はかけぬ	70
言葉掛け	43
子どもの思い	43,44
五味太郎	55,68
コミュニケーションカ	27,49
子等消沈	78

### さ行

材料	63,64
材料環境	18,28
材料・用具体験	33
作品主義	48
3H (Heart,Head,Hand)	17
3HTシャツ	78
支援	70,78
自己理解 (他者理解)	39
指示待ち人間	45
“シナリオ” 誘導	45
東雲図工 (教科通信)	23
自分流	8
嶋本昭三	3
自由に絵が描けないかな	43
従順な人間	46
ジュニア県展	71
主要教科	4,11
十六武蔵	63
じょうぶな頭とかしこい体	68
新3H美術教育	9
心象表現・目的表現 ……………	5,33,44,46,57,58,59,68
「数字の変身 (題材サンプル)」	41
すきこそものの上手	79
スキル? スキ	79
すずめの学校 ……………	45,46,57,58,68
3D	15,53

through (通し) .....	1,5, 6,11,14,19,27,48,49,75,77
ズレ助言	43
誠心誠意	13,14
仙田 満	18,70
造形遊び	15,33,61
造形(美術)環境	18
想像力, 創造力	10,25,26
想像力はもう一つの手	25

### た行

たかが鉛筆・されど鉛筆	39
脱四つ切り白画用紙	65,66
誰のための美術	79
小さな親切おおきなお世話	44
チゼック	35,47
チョーク de アート	表紙,31,65
超すずめの学校	45
手	21
テーマ(心象表現)や用途(目的表現) .....	33,57,58,59
手でみる	28
手はかけぬ	70
手を目にしよう(1980)	28,69
通して(through) .....	1,5, 6,11,14,19,27,48,49,75,77
ときめき造形シャワー(1992)	77
ドローイング・ペインティング .....	5,12
ドロシー・ロー・ノルト	9
トントンゴゴゴ工の時間	15

### な行

内発的動機	17,19,29,49
人間形成	1,2
人間力	11,49,51
ぬる・かく	12
年間指導計画	61
粘土	28
脳⇄人	19
脳力	8
脳錬磨	64

### は行

美術教育とは	48,80
美術とは	48,80
美術による教育/Education thro ugh Art .....	1
美術の教育/Education for Art .....	5
美術の根っこ	79
美術力	19
否定命令プログラム	57,59,68
人(ひと)つくる	75,77
人の乗れる船をつくろう	49
百人百様の解	10
評価	7
表出(表現)	35
ひろげる	55
「フニャラフニャラの変身(題材サン ブル) .....	8,39
不易のねらい	5
プロセス	53
ふるえる線	44
偏見・誤解	8

### ま行

3つの力(感性・知性・技能)	2
“見事な絵”	44
みつめる・みまもる・みきわめる	53
めだかの学校	57,58,68
目のわきのしわ	44
目的表現	33,46,49,57,58,59,68
ものづくりは人づくり	63,77
もまた魂	68

### やらわん行

夢工房	67
世を見る眼	69
凜子書簡	43,78
レッジョ・エミリア	15,53