

学校と美術館とを結ぶ美術鑑賞教材の事例とその意義について

ふじえ みつる

(美術教室)

On a case study of teaching materials of art appreciation for connecting schools with art museums.

Mitsuru FUJIE

(Department of Visual Art)

本論は、学校の教員と美術館の学芸員が協力して作成した美術鑑賞教材の内容を紹介し、その意義と今後の課題を検討するものである。この教材は教室の授業に対応できる大型図版、多様な作品を収録した図版カードや実践ガイドを含む。生涯学習社会の進展や学習指導要領・図工科美術科編での鑑賞重視の傾向や美術館との連携などからも、この教材のもつ意義は大きい。

〔キーワード：美術教育，美術館，教材，鑑賞〕

はじめに

日本では1970～80年代にかけて、各地で公立美術館が新設された。その時代は、いわゆる「バブル経済」といわれる高度経済成長期と重なる。一方では、1988年に文部省の社会教育局が生涯学習局へと改組され筆頭局となったように、教育行政でも生涯学習社会への転換がはかられた時期とも重なる。教育の専門機関としての学校教育の果たすべき役割も、中央教育審議会をはじめとする関連審議会による答申のなかで、根本的な見直しを要求されるようになった。ここでの「学校教育」は主として小・中学校の義務教育諸学校と高等学校での普通教育を指している。そして、学校教育は、その制度上の規制緩和と同時に生涯学習社会における一つの通過地点としての教育機関として相対化され、学校を主、社会教育を従とした従来の通念的な考え方の変更を余儀なくされている。こうした生涯学習社会における美術教育のあり方について、美術作品を鑑賞する際の美術批評的なアプローチを例として述べたことがある。⁽¹⁾

しかし、学校教育での音楽科を含む芸術教科の時間数の削減、さらには「表現科」などの新教科への統合なども噂された時期と、各地の美術館でのいわゆる「教育・普及」活動が注目されはじめた時期とが重なったため、学校の美術教育関係者の間に美術館での教育活動に対してある種の反発があったことも確かである。一方では、学校の教員と美術館の学芸員との協力によるいくつかの先駆的な仕事がなされてきたことも事実である。⁽²⁾ 本論で紹介する美術鑑賞教材を作成する母体となった「アミューズ・ヴィジョン研究会」の仕

事もその一つである。アミューズ・ヴィジョン研究会は、主に中部・関西地区の美術館の学芸員や学校の教員などが美術館での美術教育について情報交換し協議する場を提供する会であり、1992年に発足した。⁽³⁾ この間の事情については拙論「美術教育を軸とした学校と美術館の連携について」に詳しく述べたのでここでは省略する。⁽⁴⁾ そのメンバーの一人である滋賀県立近代美術館の平田健生が、1996年に「ドキュメント2000プロジェクト」という企業メセナの支援を受けたのがきっかけで、この美術鑑賞教材の試作活動が始まった。まず、本論は特定の個人ではなく、アミューズ・ヴィジョン研究会のメンバーが中心となって進めた共同プロジェクトの成果の一部であることを確認しておきたい。このプロジェクトの概要は、既に、1998年3月に大阪教育大学で開かれた「第20回・美術科教育学会全国大会」で筆者によって、同じく1998年11月に水戸芸術館で開かれた「ドキュメント2000プロジェクト・報告会」で平田健生によって報告されている。

1998年11月に示された新学習指導要領の小学校図画工作科編では「『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すること」と明記されている。また、鑑賞学習も表現との関連を図ることが原則ではあるが、全学年をとおして「児童や学校の実態に応じて、指導の効果を高めるため必要がある場合には、独立して行うようにすること」となった。中学校の場合でも、「『B鑑賞』の題材については、日本や諸外国の児童生徒の作品、アジアの文化遺産についても取り上げるとともに、美術館・博物館等の施設や文化財などを積極的に活用すること」とされている。そうした状況もあって、今後は教育行政

の側からも学校と美術館との連携が進められていくと思われる。しかし、美術館と学校の連携を進めることは、美術館と学校とがそれぞれの独自性をもちながら相互に補完しあっていくことであって、学校での美術教育の責任を美術館に転嫁することではない。当事者は、協力関係を進めるなかで常にこのことを銘記しておく必要がある。

本論の目的は、上で述べたような状況を踏まえて、学校の教員と美術館の学芸員との連携作業による美術鑑賞教材作成の意義を、筆者自身も参加した事例を通して検討していくことである。

1. 鑑賞教材の内容

教材作成の目的から述べていくのが一般的ではあると思うが、ここでは、まず、具体的な鑑賞教材の内容について紹介し、その後で、その作成の動機や目的などについて述べていきたい。というのは、具体的な教材の構成やその内容を確認することで、その目的や利用方法がおのずから理解できてくるからである。

この教材は、最初は、「アート・パック」という仮称で呼ばれていたが、途中から「ポケット・ミュージアム」を正式名称とすることに決まった。以後、『ポケ・ミュ』と略して使っていく。

『ポケ・ミュ』は、既に述べたように小・中・高の学校で美術鑑賞の授業に使える教材セットをパックにしたものである。内容は大きく2つに分かれる。1つは図版やカードなどの教材群、もう1つはそれを使った授業展開例などをふくむ実践ガイドである。教材群は「ハード」で、実践ガイドはその「ソフト」といえる。教材群は、①はがきサイズの作品カード76枚、②その内から5点を選んでA2サイズの大型図版とTPシートにしたもの、③76点の作品に対応した76枚の「かるた風文字カード」、④はがきサイズの作品を比較展示するための「ポケット・ギャラリー」と呼ばれる教室掲示用のケース1点、⑤ジグソーパズル1点の計5種類で構成される。「ティーチャーズガイド」とも呼ばれる実践ガイドは、①この鑑賞教材の目的と利用方法などの解説、②具体的な授業展開例を中心とした指導事例である「プレイ編」、③作品や作家の解説、解説のヒント、各美術館の案内、用語解説などのデータを中心とした「データ・ブック編」とに分けられる。全体構成は表1のようになる。

1-1. 教材群について

①76枚の作品カードには、アミューズ・ヴィジョン研究会に参加している学芸員の所属する美術館所蔵の作品が収録されている。その内訳は、愛知県美術館、三重県美術館、岐阜県美術館、滋賀県立近代美術館、

表1. 『ポケット・ミュージアム』の内容一覧

		数量
教材群	①はがきサイズ図版	76
	②大型図版(A2判)——①より5点	5
	③作品TPシート——②と同一作品	5
	④かるた風文字カード——①の各カード毎に対応する	76
	⑤ポケット・ギャラリー——教室掲示用小ケース	1
	⑥ジグソーパズル(シャガール『枝』)	1
実践ガイド	プレイ	
	①授業展開例(指導案付き)	1
	②アート・ゲームの展開例	1
	データ・ブック	
	①作品基本データ	76
	②作家解説	
	③作品解説	
④子どもの発言を促す投げかけの言葉例		
⑤美術館案内(10館)	1	
⑥美術用語解説(約60語)	1	
⑦参考文献一覧(約20種)簡単な解説付	1	

長野県信濃美術館の5つの県立美術館、名古屋市美術館、豊田市美術館、刈谷市美術館、姫路市立美術館の4つの市立美術館、さらにメナード美術館の計10館である(表2参照)。各カードはラミムート加工され、その裏面には、作者名、作品題、大きさ、材料・技法、所蔵先のデータが記されている(写真1)。

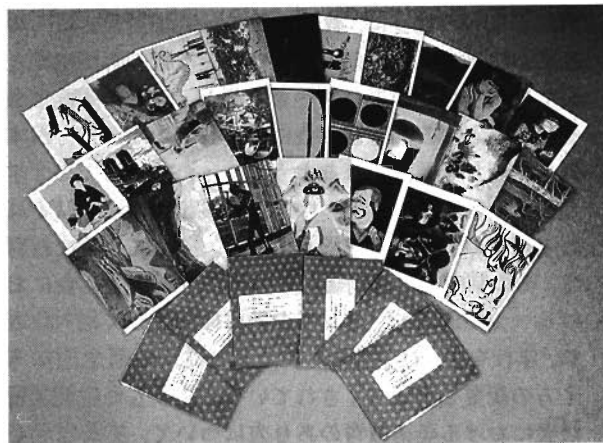


写真1. はがきサイズカード

作品の選定基準は、特定の美術館や特定の様式、特定の技法などに偏らないようにするという原則で始めたが、経費や著作権の問題もあり、各館で販売している絵はがきをそのまま使うことになった。各館から推薦された何点かの作品を見て話し合いながら最終的に76点の作品を決定した。カードを76枚としたのは、特に明確な理由があったわけではないが、後に紹介するようなカードを使ったアート・ゲームを行う場合にも、1クラス全員がいくつかのグループに分かれてもできるような枚数も想定した結果である。表2は、それらを一覧表にしたものである。はがきサイズにしたとき

の再現性ということもあって、絵画を中心とした平面作品がほとんどであるが、染色(4,40)や立体(8,15,19,32,48,58)作品も含まれている。広重の作品を除いて、作品の制作年が19世紀後半(元号でいえば明治以降)に限られているのも各館の収集方針を反映したものである。今後は、いわゆる古典的作品といわれるものなども加え、その時代的・地理的な広がりを、どのように確保していくかが課題である。

この76点のうち5点(11, 14, 25, 51, 59)を選んで、②大型図版(A2判)にして、教室での一斉授業にも対応できるものとした。また、この大型図版の裏面には、実践ガイドに含まれているデータにもあるが、作家や作品の解説、授業中に想定される質問項目などを示した「鑑賞のヒント」が記されている。このうちシャガール作『枝』(図1)を使った実践例については後で述べる。また、同じ作品図版を③TPシートにもしたが、これは鑑賞用というより図版の一部を示したり隠したりして教師や子どもが説明のために使うことを意図している。



図1. シャガール『枝』1956-62 (三重県立美術館)

④かるた風文字カードは、各作品に対応させて、その作品の全体的な印象を短い言葉で表すような文章を記したものである(写真2)。具象的作品はその情景描写を主にしたものが多い。たとえば東山魁夷『白馬の森』(図2)は「もりのなかで うまさんに であった」など。抽象的な作品では、例えば元永定正『赤と黄色と』は「べっちゃんり とろとろ あか きいろ」といったものである。漢字を使わずに「いろはカルタ」風に仕上げている。この文字カードと作品カードとを

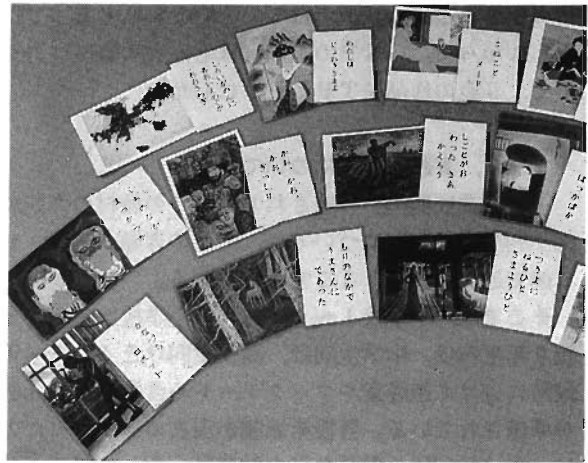


写真2. かるた風文字カードと図版



図2. 東山魁夷『白鳥の森』
1972 (長野県信濃美術館)

併用することで、「百人一首」のように文章を読み上げ、それに合った図版カードを競いながら見つけるというアート・ゲームでの活用もできる。しかし、このカードの作成の本来の意図は、それに止まらず、子どもが作品から受けた印象を自主的に文章化していこうとする意欲をもつきっかけになることである。

⑤ポケット・ギャラリーは、市販の透明クリアファイルを利用した教室掲示用の小道具といったものである。授業以外にも、子どもたちが、そのファイルに図版カードを何枚か選んで組み合わせ、その組み合わせの意図を示す説明文をつけるなどして、自分だけのギャラリーを作って友達に見せ合う活動が想定されている。ファイルの大きさや透明度、子ども自身が扱う場合の耐久度の問題などがあるが、一応の完成をみた。

⑥ジグソーパズルは、シャガール『枝』(図1)を使ったものが試作された。後で述べる実践にも活用されている。(写真4・参照) 絵画作品のジグソー・パズル自体は珍しいものではないが、グループや低学年でもできるように各ピースを厚く大きくするなどの工夫をしているのが特徴である。

作品のスライド化は、著作権の問題もあるが、一般の小学校ではスクリーン、暗幕、プロジェクターが手

軽に使えるという状況ではないという判断もあって用意しなかった。OHPの設備はほとんどの教室にあるので、5点の作品をTPシートにした。

1-2. 実践ガイドについて

①「授業展開例」で記されているこの教材の作成意図や利用方法などについては、今後の課題と関連させて後で述べるので、ここでは省略する。

そこでは、小学校1～4年向け、小学校5年～中学校2年生向け、中学生向け、高校生向けと4つの学年段階に分けて指導案やワークシートを含む授業展開例が準備されている。各授業展開が現在の形になったのは、当該学校種の現職教員や学芸員、そして筆者も含めて、それぞれの立場から原案を出し合い批判・検討した結果である。ここでは、教材の有効性を確認するために、三重県立美術館を活動拠点としている「JAMMの会」⁽⁵⁾のメンバーによる2回の研究実践が行われた小学校1～4年向けの授業展開例を表にして示した(表3)。その資料によれば、この授業のねらいは「作品をどう鑑賞するかはもともと個人に任されていることであり、客観的な答えを強く求める性質のものではないことから、ここでの学習は『枝』の幻想的で曖昧な画面世界と、そこに散りばめられた様々な要素を手がかりに、子どもたちなりの知識と経験を動員して想像を広げさせ、鑑賞の楽しさを味わわせようという」ことにある。子どもの反応によって教師の発問や説明を臨機応変に変えていくことが望ましいので、従来の指導案の形にこだわらずに、◆は教師が原則として呼びかける言葉の例、◇は反応によって臨機応変に対応する例を示すなどの工夫をしている。この指導案にもとづいて、1998年11月に小学校2年生を対象とした授業実践が行われた。大型図版を使った話し合いや(写真3)ジグソーパズルで遊ぶ活動(写真4)を中心として展開された。この授業を通じた教材の検討結果はまだ出されていないが、今後、さらに、いくつもの実践を経て、授業の展開例が改善されていくことが期待される。

小学5～中学2年生用では、3点(モディリアーニ『おさげ髪の少女』、安田靉彦『卑弥呼』、リキテンスタイン『泣く女』)の大型図版を使って人物表現を比較対照する活動を中心とした展開例が、高校生用では、トム・ウェッセルマン『グレート・アメリカン・ロード#6』とその関連作品をめぐっての議論を中心とした展開例が示されている。

また、はがきサイズの76枚のカードを使った「アート・ゲーム」の事例も示されている。ある意味では、この『ポケ・ミュ』の美術鑑賞教材としての特色は、76枚のカードを使ったこのアート・ゲームの展開にあるともいえる。このアート・ゲームは、ゲーム的な活動を取り入れた美術鑑賞学習の一つの形態であり、



▲写真3. 作品をめぐっての話し合い

▼写真4. ジグソーパズルで遊ぶ

四日市市常盤西小
豊田恵子教諭実践



北米では美術館教育の現場で創案されたものもたくさんある。この『ポケ・ミュ』では、教室での一斉指導形式や放課中の少人数グループの活動などに合わせた活動事例が紹介されている。作品群の組み合わせ方やゲームのルールによって、子どもから大人まで楽しむことができるのが、このアート・ゲームの特色である。たとえば、学級の学習班単位の4～5人のグループで、カードの半分の38枚を使って、2点の作品に共通する主題、色や形、構図、ジャンルなどを見つける「なにか見つけ」ゲームができる。もちろん、それは競争やゲームのためのゲームではなく、そうした共通点を発見しそれを友達に説明する活動を通して、美術作品を構成する色や形などの造形要素や、構図と主題、作者からのメッセージなどを注意して見るようになり、さらに、そこで発見したことを言葉で説明することで、美術に関する用語や心情を表す形容詞などの適切な用法を知るといふ学習活動の一つであることを確認しておきたい。この「アート・ゲーム」については既に詳しく検討したことがあるのでここでは省略する。⁽⁶⁾

次に、教師向けのデータ提供を中心とした「データ・ブック」について紹介しよう。76点の作品すべてについて、作者・作品名・制作年・材料/技法・大きさ・所蔵先などの基本データ、「作家の解説」、「作品の解説」そして「鑑賞のヒント」が示されている。この「鑑賞のヒント」は子どもへの投げかけ例となってい

るものが多い。たとえば、東山魁夷『白馬の森』（図2）については、「この馬はこんなところで、何をしているんだろう？」「どんな木が描かれているかな？」「馬が立っている場所は、森の中のどんなところかな？」「馬は力強く描かれているかな？」「この絵の中で馬は、きみから見てすぐ近くにいる？少しはなれたところにいる？それとも、遠くにいる？」「この絵の中で、目立つ色はどんな色？その色を見てるとどんな感じがしてくるかな？」「この風景は、作者が本当に見た風景だと思う？それとも、夢で見た風景か何かだと思う？」が示されている。こうした子どもへの投げかけ例は、北米で刊行されたある美術教科書の付録図版につけられたものをヒントにして、作品所蔵先の学芸員が考案したものである。最後に「もし、本物に出会ったら…」という項目を立て「絵の表面をよく見てみよう。日本画の絵の具のざらざらした感じや、もりあがった表情がおもしろいよ」と示されている。この「もし、本物に出会ったら…」という項目は、すべての作品について示されているわけではないが、美術館に出向いて実物作品を目にしたときに、カードなどの複製図版で見た印象とのちがいに気づかせ比較させるねらいがある。こうした経験を繰り返すことで、複製図版から類推して実物作品のもつ大きさや材質などをイメージできるようになることが期待される。

さらに、作品を所蔵する10館の美術館案内と基本的な美術用語の簡潔な解説、そして、入手しやすい関連文献の紹介が付け加えられている。用語解説は、教師の主体性を尊重して授業者が必要あれば自分で調べればよいというなどの議論もあって、最初はつける予定はなかったが、結局は約60項目程度の簡単なものをつけることにした。作家や作品解説は、〇〇主義や△△派といった特殊な美術用語を使わずに書くということ一度は確認したが、結局は、それらをまったく使わないわけにはいかないこと、また、技法や「インスタレーション」など定訳のない新しいカタカナ用語などは、そのまま使わざるをえないことなどもあって、それらを中心に用語の解説をすることにした。たとえば、「インスタレーション」の項目では、「屋外ないし建造物の内部に、周囲の空間を取り込み作品の一部にするようなかたちで、比較的大がかりに設置展開した作品のこと。『絵画』『彫刻』などとならぶ新しい芸術のジャンルとみなされている」と解説される。

以上で、教材の内容構成とその具体的な事例の紹介を終えたい。次に、こうしたパック教材の先行例を検討しながら、この『ポケ・ミュージー』の作成の動機や目的について述べていこう。

2. 教材『ポケ・ミュージー』作成の目的と意義

美術教育における鑑賞用パック教材は、欧米では美

術館の貸出用や美術教科書の関連グッズなどの形で販売されている。日本では、1991年にセゾン美術館での「グッゲンハイム美術館名品展」に合わせて作成された13種類の「アート・ツール」をパックした「アート・ツーリング」が先駆である。そのツールは、美術館の学芸員と東京都図画工作研究会のメンバーとが協力して作成された。子どもは、グッゲンハイム美術館展に出品される20世紀美術のさまざまなコンセプトを、そのアート・ツールをおもちゃのようにもて遊びながら体験できるという。そのユニークで柔軟な発想は、その後の美術館や学校での美術教育の考え方に大きな影響を与えたといえる。⁽⁷⁾

この『ポケ・ミュージー』もそうしたパック教材の発想から出発したが、まず第一に、それぞれの特色をもった地域や学校でのさまざまな授業のねらいや形態に対応できる教材であるという条件を設定した。そうした多様性に対応するために、さらに前に述べたようなアート・ゲームにも対応できるようにということで作品数が増え、それらの選定の基準も曖昧になったことは否定できない。たとえば異文化理解など特定の主題に焦点を当てることも必要であろうが、それは今後の課題である。今回の教材作成の最終的な目的は、この教材を使った授業を体験した子どもや教員が、実物の作品を見たくなくて美術館へと足を運んでくれることにある。しかし、この教材を利用するには必ず美術館に来館しなければならないというものではなく、普段の授業のなかで活用されるのが本来の意図である。その意図は、教材全体の序文にあたる「『ポケット・ミュージアム』を使用される皆様へ」で述べられているので、その一部を紹介しよう。

この「ポケット・ミュージアム」は、学校での美術教育、特に美術鑑賞教育に活用されることを目的として、美術館の学芸員と学校の教員とが話し合い、協力して作成したものです。

学校での美術教育と、美術館での美術教育は、その目的や方法など異なる面もたくさんありますが、多くの人たちが美術の楽しさやその深い意味を体験し、生涯にわたって美術を愛好していくきっかけとなる点で、共通した面もあります。いわゆる生涯学習社会の到来とともに、学校での教育と学校を出た後での教育の場との有機的なつながりが求められています。美術館と学校の連携も、その一つと言えましょう。

特に、美術鑑賞学習の見直しの必要性が、教育課程審議会の答申をはじめ各方面から言われています。また、各地に美術館がつけられ、身近に美術作品に触れることのできる機会も増え、作品の見方や味わい方についての関心も高まってきました。しかし、美術教育において、作品制作を中心とした授業研究や事例研究に比較すると、鑑賞学

習を扱った実践報告や研究はまだ少なく、鑑賞教育の大切さは理解できても、どのように進めていったらよいかかわからない、という声も聞かれます。こうした要望は、美術教育にとって無視することのできない重要な課題だと思われます。

この「ポケット・ミュージアム」は、そうした要望にまだ十分に答えられるものではありませんが、その対応への一つの試みとして提案されたものです。

おわりに——今後の課題

この『ポケ・ミュー』は、「アミューズ・ヴィジョン研究会」や「JAMMの会」の会員が試行錯誤しながらの協力でできた手作りの教材である。途中で一泊の合宿研究の機会をもつなどして、全体のコンセプトに関する合意形成に努めてきたが、各論の部分では、必ずしも全参加者の意向どおりのものになったわけではないと思う。費用や時間の問題もあり、特定の人に負担がかかった場合もあった。しかし、一つの出発点として今回の教材作成のもつ意義は大きいと思う。

まとめとして、現時点で考えられるいくつかの問題点をあげ、今後の課題として確認しておきたい。

(1) 美術教育教材としての内容の問題

前にも述べたが、教材としてのねらいを明確にするためには、特定分野や主題別、または特定の年齢や校種別、対象者別などに分けていく必要があるだろう。たとえば、最近の総合学習との関連、環境と美術との関連、異文化理解のための美術文化などの主題も想定される。対象者別では、視覚障害者のための触れることのできる作品や図版とその関連のグッズ、日本にいる外国人に日本美術を紹介するための教材、とかさまざまな分野が想定される。

(2) 美術教育教材としての目的の問題

この教材は、学校の授業で使えることを目指しているが、今後の展開を考える上で2つの問題がある。1つは、学校だけでなく美術館でも使える教材としての性格をもたせていくかどうかの問題である。もう1つは、この教材が単なる教授資料的な位置づけにとどまるのではなく、学校の教員がこの教材の利用をきっかけとして、自分で教材開発をしようとするときの指針となりうるかどうかの問題である。これらの問題は当然、上の内容と切り離しては考えられないが、この教材を乗り越えて現場で新たな教材が創られていく可能性をもたせることが、どこまでできるのかというのが課題である。

(3) 教材の管理の問題。

この教材は、実際の授業で使われることで、その有効性を検証し是正すべきところを確認しながら改訂を重ね、より使いやすいものにしていくべきものである。

そうした現場からの意見を、どうフィードバックさせ受信していくか。また、耐久性の問題もあるが、どのように貸し出し・返却するかが明確に決まっていない。とりえず、3つの美術館（名古屋市美、三重県美、滋賀県立近代美）で管理していくことになっている。学習指導要領でも学校と美術館との連携がいわれるなかで、臨機応変に対応できる発信と受信の体制づくりが急がれる。現状の試作の段階を経て、さらにもっと多くの検証の時間が必要ではあるが、商品化による大量生産ができれば、その解決の一つとなるかもしれない。

以上のような未解決の問題はあるが、本論を一つの中間報告としたい。

なお、既に本文中でも触れたように、本論は、「ドキュメント2000プロジェクト」のアウトリーチ支援による研究成果の一つである。

注

- (1)ふじえ みつる、生涯学習社会と美術批評、総合教科「芸術」の教育課程と教授法の研究（石川毅編）、多賀出版、1996、pp.357-391
- (2)美術館の学芸員と学校の教員の両方に、美術館教育についてどう思うかをアンケートした結果を見ても、両者の連携を積極的に進めるべきだという意見が多数を占めている。『アート・エデュケーション』（建帛社、第17号、1997、特集テーマ「今、なぜ美術館教育が騒がれるか」）を参照。
- (3)アミューズ・ヴィジョン研究会は、1992年に東海地区のいくつかの美術館の学芸員と教員を中心にして発足した美術館教育に関する情報交換の場を目的とした研究団体である。美術科教育学会の研究部会にも属していて、その場合は「アミューズ・ヴィジョン研究部会」とも呼ばれる。定常的な会員は20名前後で、特に会則等はなく、必要に応じて年に数回の会をもつ。
- (4)ふじえ みつる、美術教育を軸とした学校と美術館の連携について、愛知教育大学研究報告、第46輯（教育科学）、1997、pp.155-163
- (5)JAMMは、“Joyful Art Museum Society,Mie”の略称で「学校や地域との連携を図りながら、生涯学習が重視される現代における美術教育学に寄与することを目的」とする。三重県中・北勢部の教員が中心で、三重県立美術館の企画展のセルフ・ガイドなどを作成している。
- (6)ふじえ みつる、アート・ゲームについて(1)、愛知教育大学研究報告、第47輯（教育科学）、1998、pp.155-163
- (7)雑誌『DOME(Document of Museum Education)』（日本文教出版社）の創刊号（1992年4月）で、このアート・ツールに関して詳しく紹介されている。

表2. 作品カード76点の内訳 (大きさ・材料等はスペースの関係で省略, *は大型図版有り)

番号	作家名	作品名(一部省略)	制作年	所蔵美術館
1	オーギュスト・ルノワール	青い服を着た若い女	1876?	三重県美
2	元永 定正	赤と黄色と	1966	三重県美
3	フランク・ステラ	イスファハーン	1967	滋賀県立近代美
4	ウィリアム・モリス	染色/ いちご泥棒	1883?	豊田市美
5	フィンセント・ファン・ゴッホ	一日の終わり	1889	メナード美
6	池田 遙邨	稲掛け	1981	愛知県美
7	猪熊 弦一郎	美しき地下天国	1977	豊田市美
8	マリノ・マリーニ	馬と騎手(街の守護神)	1949	メナード美
9	三岸 好太郎	海と射光	1934	名古屋市美
10	ポール・デルヴォー	海は近い	1965	姫路市美
11	*マルク・シャガール	枝	1956-62	三重県美
12	オディロン・ルドン	エドガー・ポーに(眼は奇妙な気球のよう…)	1888	岐阜県美
13	グスタフ・クリムト	オイゲニア・プリマフェージの肖像	1913-14	豊田市美
14	*アメデオ・モディリアーニ	おさげ髪の少女	1918	名古屋市美
15	藪内 佐斗司	女の鎧一おつまみ	1990	刈谷市美
16	エゴン・シーレ	カール・グリューンヴァルトの肖像	1917	豊田市美
17	パウル・クレー	改心した女の墮落	1939	愛知県美
18	マン・レイ	回転扉<伝説>	1972(1926)	愛知県美
19	舟越 桂	かたい布はときどき話す	1988	名古屋市美
20	ジェームズ・アンソール	仮面に囲まれた自画像	1899	メナード美
21	岩橋 教章	鴨の静物	1875	三重県美
22	ジョアン・ミロ	岸壁の軌跡 I	1967	三重県美
23	瑛 九	黄色い花	1957-58	愛知県美
24	宇田 荻村	祇園の雨	1953	三重県美
25	*トム・ウェッセルマン	グレート・アメリカン・ヌード # 6	1961	滋賀県立近代美
26	横山 大観	黒潮	1940	メナード美
27	チャールズ・R・マッキントッシュ	絵の具の " 芸術愛好家の家- 食堂 "	1902	豊田市美
28	浅井 忠	小丹波村	1893	三重県美
29	ピエール・ボナール	子供と猫	1906	愛知県美
30	マリー・ローランサン	サーカスにて	1913	名古屋市美
31	北川 民次	作文を書く少女	1939	名古屋市美
32	コロマン・モーザ	サトリム・ブー・カドマの アームチュア	1903	豊田市美
33	佐伯 祐三	サン・タンヌ教会	1928	三重県美
34	荻須 高徳	サン・ドニ	—	名古屋市美
35	高橋 由一	不忍池	1880?	愛知県美
36	パブロ・ピカソ	ジプシーの女	1900	三重県美
37	今村 紫紅	秋風五丈原	1907	豊田市美
38	小倉 遊亀	首夏	1928	滋賀県立近代美
39	前田 青邨	宿場	1914-15	名古屋市美
40	森口 華弘	春遊	1981	滋賀県立近代美
41	サム・フランシス	消失に向かう地点の青	1958	愛知県美
42	グスタフ・クリムト	人生は戦いなり(黄金の騎士)	1903	愛知県美
43	パブロ・ピカソ	静物=ローソクバレットと牡牛の頭	1938	メナード美
44	小出 楠重	蔬菜静物	1925	愛知県美
45	中村 正義	男女	1963	名古屋市美
46	北脇 昇	鳥獣曼荼羅	1938	名古屋市美
47	下村 良之介	月明を翔く	1987	刈谷市美
48	アルベルト・ジャコメッティ	ディエゴの胸像	1954	豊田市美
49	歌川 広重	東海道五十三次<庄野>	1847-51	三重県美
50	北川 民次	トラムバム壺園のお祭り	1930	名古屋市美
51	*ロイ・リキテンスタイン	泣く女	1963	滋賀県立近代美
52	古賀 春江	夏山	1927	愛知県美
53	岸田 劉生	鯉坊主	1922	豊田市美
54	横山 大観	鳩之浦絵巻(部分)	1918	滋賀県立近代美
55	東山 魁夷	白馬の森	1972	長野県信濃美
56	小島 善三郎	箱根	1938	三重県美
57	三宅 克己	箱根双子岳	1933	三重県美
58	ジョナサン・ポロフスキー	ハンマリングマン	1982	名古屋市美
59	*安田 靱彦	申弥呼	1968	滋賀県立近代美
60	伊藤 小坡	ふたば	1918	三重県美
61	シャルル・メリヨン	ブチ・ボン	1850	三重県美
62	山元 春挙	法塵一掃	1901	滋賀県立近代美
63	マックス・エルンスト	ポーランドの騎士	1954	愛知県美
64	元永 定正	はへとくあかいろだま	1986	三重県美
65	オノサト トシノブ	三つの黒	1958	愛知県美
66	沢 宏朝	牟始風呂	1933	滋賀県立近代美
67	斉藤 清	目(14)	1976	三重県美
68	オディロン・ルドン	眼を閉じて	1900?	岐阜県美
69	岸 竹堂	猛虎図	1895	滋賀県立近代美
70	海老原 喜之助	森と群鳥	1932	三重県美
71	ポール・セリュジェ	森のなかの焚火	1895	岐阜県美
72	熊谷 守一	ヤキバナカエリ	1947	岐阜県美
73	丸投 三代吉	山里	1979	姫路市美
74	速水 御舟	洛北修学院村	1918	滋賀県立近代美
75	モイーズ・キスリング	ルネ・キスリング婦人の肖像	1920	名古屋市美
76	岸田 劉生	麗子洋装之図(青果持テル)	1921	豊田市美

表3. 小学校1～4年での授業展開例（45分標準、◆◇は教師の発言、○は予想される子どもの発言）

学習・指導のねらい	予想される子どもの反応と指導上の留意点	子どもの反応を踏まえた授業展開の例
<p>導入・題材を知る シャガールの作品を鑑賞することを知り、興味をもつ。</p>	<p>*大きな図版を提示する。 *子どもに提示させると効果的であろう。 *シャガールについては、簡単に説明する。 *題名はクイズにすることを伝え、主題追求を念頭に置かせる。</p>	<p>◆「きょうは、シャガールという人が描いた作品を時間をかけて見てみましょう」 ○初めて見た ○よく似たのを見た ○何という題名なの？ ◆「題名は後でクイズにします」</p>
<p>最初の感想を記録する 印象を言葉に直すことで印象を自己確認する。</p>	<p>*ワークシートを配付する。 *簡単に書く程度でよい。 *短時間で切り上げる。</p>	<p>◆「初めに見た感想はどうか、ワークシートに書いておきましょう」 ○きれいな絵だなあ ○夢の中みたい ○鳥や花も描いてある</p>
<p>問題意識をもつ 一日のうちでどのような時が描かれているか考えて発表する。 目を引く要素から、次第に全体に観察の眼を広げる。</p>	<p>*子どもは答の手がかりを得るために、よく見えないと言ったり、教室の前に出て来るだろう。 *机から離して作品の近くに集めると、子どもの表情やつぶやきが、よく読み取れる。 *よく見えないという子には絵はがきを配る。 *最初、部分に注目し、次第に全体の雰囲気を目が行くだろう。 *昼か夜かという答ではなく、昼でもない夜でもない、例えば夢の中ということに気づかせたい。</p>	<p>◆「この絵は、一日のうちのいつ（例えば昼か夜か）のものを描いたのでしょうか」 ○よく見えない ○もっとよく見たい ◇「前へ出てきてもいいよ」 ◇「絵はがきを渡します」 ○暗いから夜 ○太陽があるから昼 ○月があるから夜 ○太陽も月もあるから夜明け ◆「どちらもそれらしいね」 ○夢の世界 ○不思議な世界 ○時間のない世界</p>
<p>作品の細部を観察する 注意深く観察することで、多様な要素や背景に気づく。</p>	<p>*一部の子どもの発言だけで授業が進行しないように、一人一人がまず自分の目でよく見るための時間をとる。 *画面を詳しく見る中で、子どもはいろいろなことを発見するだろう。 *かくれたものを見つけた子どもには、その発見をほめる。</p>	<p>◆「絵をよく見て、発見したことをメモしましょう」 ○人がたくさんいる ○花がいっぱいだ ○塔がある、街がある ○橋かな ○船もあるぞ ◇「○○さん、○○発見したよ」 ◇「それはどこに描いてあるの」</p>
<p>作品の世界を自分なりに想像する 様々な見方や考え方のあることに気づく。 友達の意見も取り入れながら、自分なりの主題を次第に明確にしていく。</p>	<p>*以下の①～⑤の事ながらを参考にして、子どもの発言を中心にして進め、話し合いを広げる。 *発表の内容は、画面のどの位置のことかを確認しながら板書する。 *自由な解釈や発言をできるだけ保障する。 ①男の人と女の人 ②花束、笛を吹く子供 ③塔や街や船、橋など ④二人以外に人がいる *人数には特に正解はない ⑤青の中に描かれた人、鳥、花、枝</p>	<p>◆「見つけたことから、思ったことや考えたことを発表しましょう」 ○ウェディングドレスを着た女の人があるので、結婚式の場面だと思います。 ○太陽や月、花や鳥などがあってシャガールが夢の中で見たことが描かれています。 ◇「男の人、女の人是谁でしょう」 ○シャガールかな ○奥さん、恋人 ◇「笛を吹いているのは？」 ○天使 ○結婚をお祝している ◇「これはどこの国かな、どこの町かな」 ○エッフェル塔だ ○フランス、パリ ◇「全部で何人の人が描かれているだろう」 ○6人？ ◇「全体にどんな感じがしますか」 ○しあわせな感じ ○夢のような感じ ○さびしい感じもする</p>
<p>作品に題名を付ける 自分なりの主題をまとめる。 近くの美術館に本物があることを知り、作品に親しみをもつ。 (三重県の場合)</p>	<p>*発表させたり、ワークシートに書かせたりする。 *正解を発表してもよいが、「枝」という題名は予想外であろう。</p>	<p>◆「この絵の題名はなんでしょう」 ○結婚式 ○夜明けの結婚式 ○夜明けの二人 ○バラの中の二人 ◇「みんなの答えがすばらしいので、正解は、ここでは言えません。どうしても知りたい人は、本で調べたりお家の人に聞いたりするか、美術館へ行ってみましょう」 ◇「この作品は三重県立美術館にいつも展示されています」 ◇「分かったことがあったら教えてね」</p>
<p>事後の感想を持つ 学習のまとめをする。 次時への意欲を持つ。</p>	<p>*【作者に】手紙を書くのもよい。 *スケッチするのもよい。 *時間的なことや子どもの状況によるが、初発の感想からの変化を知る手がかりとして、記録に残したい。</p>	<p>◆「きょう、鑑賞の学習をして思ったことや感想を書いておきましょう」 ○音楽が聞こえてきそう ○もっと他の作品を見たい ○シャガールを詳しく知りたい ○私も描いてみたい</p>