

# 豊かに発想・構想し、見方や感じ方を深める生徒の育成：静岡県内のアーティストや大学と連携した美術科の授業実践

竹森 恵子 高橋 智子

(静岡大学教育学部附属島田中学校 静岡大学教育学部美術教育系列)

## Nurturing students who think creatively and develop their perspectives and sensibilities: Art curriculum practices in collaboration with artists and universities

Takemori Keiko Takahashi Tomoko

### 要旨

静岡大学教育学部附属島田中学校の美術科では、「豊かに発想・構想し、見方や感じ方を深める生徒の育成」を目指し、表現と鑑賞の相互の関連を持たせつつ、生徒が発想力・構想力を発揮できる題材を計画的に構想している。題材での学習過程では生徒の自己理解を重視しており、自己理解を促すために3つの視点（「生徒の活動を言語化・視覚化」「造形要素の明確化」「ひと・もの・ことの関わりを活かしたカリキュラム設定」）を意識している。本論では、「ひと・もの・ことの関わりを活かしたカリキュラム設定」の視点に着目し、本校美術科のカリキュラム構想図の中で、地域のひと・もの・ことと連携した題材（1年生「MIXBOX」）に着目して、その成果と課題を報告することを目的とする。アーティストや大学と連携して実践した題材「MIXBOX」の成果と課題を考察することで、今後の本校美術科のカリキュラムの改善や可能性を探る一助とする。

キーワード： 美術科 見方や感じ方 連携 アーティスト 大学

### 1. はじめに

2016年改訂の中学校学習指導要領では、教育全体で育みたい「生きる力」をより具体化し、「何を理解しているか、何ができるか」「理解していること・できることをどう使うか」「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか」の三つの力に整理された<sup>1)</sup>。この改訂によって、生徒自身の学びについてさらに自覚的に、自身の興味や習熟度に合わせた学習を進めることが求められるようになったといえる。個に応じた授業づくりや実践はこれまでも展開されてきたが、これまで以上に、生徒が自分の心身や学びの状態を自己理解し、自身の成長を実感できるような指導や支援が求められている。瀬戸口ら（2025）が示すように、「自己理解力は自らの価値観や感情を把握し、方向性を見出すために不可欠<sup>2)</sup>であり、生徒が自己の内面を理解することは自己決定や行動の基盤となる重要な要素である。自己理解には内面的な自己理解と外面的な自己理解があり、よりよく社会とつながって生活するためには、どちらも必要なことであるといえる<sup>3)</sup>。しかし、多様性を重んじる社会の中で周囲を尊重しつつ自分をもって生活することは、多面的多角的で柔軟な行動を求められるため、大人でも難しいことである。

これからの社会は、技術も価値観も短期間で大きく変化し、我々の生き方や働き方も現在の常識とは異なる

ってくるのが容易に想像される。実際に、働き方をみても、終身雇用からジョブ型雇用へ転換したり自身のキャリアに合わせて転職したりすることは当たり前になりつつある<sup>4)</sup>。さらに、SNSの広がりによって自身の仕事をデザインし生み出すノウハウも共有され、フリーランスとして従業員を雇わず働く人々も緩やかに増加傾向にある<sup>5)</sup>。変化の大きな時代の中で、生徒が自身の人生をよりよく生きていく力を身につけることは容易ではないが、こうした変化に適応できるような力は必要であるといえる。これまで出会ってきた生徒の中には、指示されたことは行動に移せるが自分から積極的に問題意識をもって行動することができなかつたり、各題材で学んだ内容や身につけた力が次題材で生かされなかつたり、積極的に学ぶ姿勢や学びの蓄積や身につけた力の活用に課題がある。また、思春期に伴い、自分と周囲とを比較するあまり、自分には何もできないと自信をなくし、自己肯定感が低い生徒も見られる。しかし客観的に見れば、生徒一人一人には良さと魅力があり、それらを正しく理解できれば、自分に自信を持ち、時代の変化に対応しつつ、豊かな自分の生き方を模索できるはずである。先述したが、「自己理解力は自らの価値観や感情を把握し、方向性を見

出すために不可欠」であるという考えのもと、生徒自身が自己内対話や他者間対話、つまり内面的な自己理解と外面的な自己理解を繰り返していくことで、自己理解力を高めていき、自己調整力や変化に対応できる「生きる力」が醸成されると考える。

## 2. 附属島田中学校の研究概要

静岡大学教育学部附属島田中学校の美術科（以下、本校美術科と記す）では、生徒の生きる力を育むために、教科テーマを「豊かに発想・構想し、見方や感じ方を深める生徒の育成～生徒の自己理解を支える授業計画と工夫～」としている（図1）。表現と鑑賞の相互の関連を持たせつつ、生徒が発想力・構想力を発揮できる題材を計画的に構想し、その過程で自己の変化や学びを自覚し、美術的な見方・考え方を身につけていけるような指導や支援を目指している。

これからの社会においては変化に対応する力が求められる、そのためには自己理解力が不可欠である。自己理解力を育むためには、上西（2013）<sup>6</sup>が「制作過程においては内的手本が抱える他者性<sup>7</sup>がその制作行為を推進するきっかけとなり、受容過程においては語り手であるもう一人の私という他者の視点が自分や作品の創造的な解釈を促進して自己理解をもたらす（中略）自らの内に常に他者性を取り込んでズレを自覚することで、自己を発見するステップになる」と示しているように、「制作」と「受容」を繰り返し実践するこ

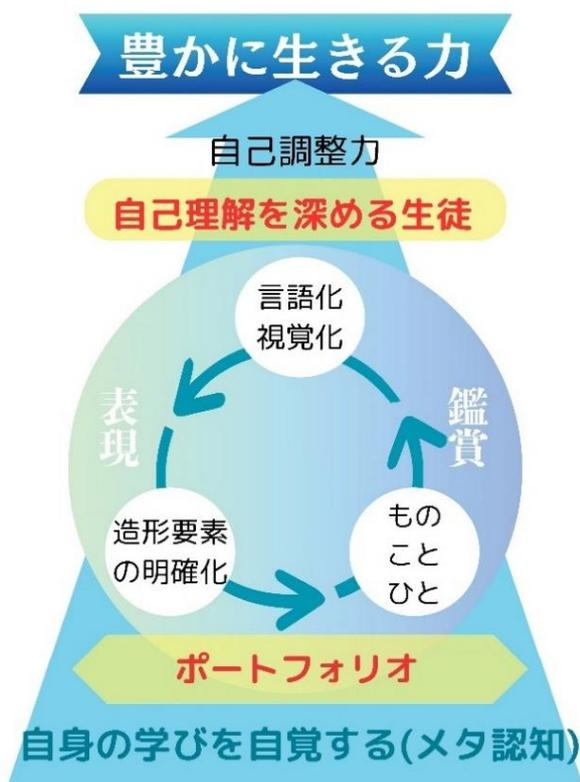


図1 附属島田中学校美術科の研究構想図

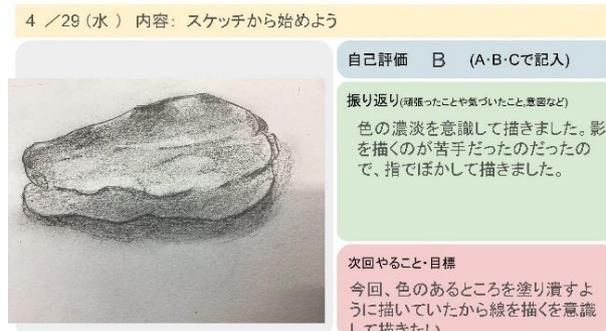


図2 ポートフォリオのフォーマット

とが重要となるといえる。上西が示す「受容」とは鑑賞活動のことであり、とりわけ自己作品の鑑賞を示しているが、太田（2007）<sup>8</sup>が示すH. ワロン<sup>9</sup>の理論から、他者との関係性から内なる他者が生まれることを踏まえると、鑑賞や対話は自他を問わず、自己理解には必要であると考えられる。

本校美術科では、自己理解へのひとつのアプローチとして、3つの視点を設定している。1つ目の視点はカリキュラム全体を通して生徒の活動の言語化・視覚化を行い生徒自身が振り返ることができる学びの足跡を残すこと、2つ目の視点は学びの過程で造形要素を明確にして自己の学びを認識できるようにすること、3つ目は生徒が発想力・構想力を発揮できるようなひと・もの・こととの関わりを活かしたカリキュラムを設定することである。

「生徒の活動の言語化・視覚化」「造形要素の明確化」については、授業の振り返りを毎時間実施している。振り返りには、Google スライドの既定のフォーマットを活用し年間を通したポートフォリオを作成している（図2）。ポートフォリオは画像と短文で記録し、さらに記述時に造形要素を意識しやすくするために、5色の付箋紙を生徒に配付し、造形要素ごとに色分けした付箋紙に内容を記述するようにしている。時間数が多くはない美術科において、振り返りのポートフォリオ記入が短時間で取り組み、視覚的にも分かりやすくなるように工夫している。本フォーマットは、2024年度から継続して使用している。2024年度末に実施した1～2年生を対象にしたアンケートの中で、「振り返りを書くことで『進んだな』『できたな』と成果を感じることはあるか」という設問を設定したが、これに対して7割の生徒が「ある」と回答しており、自己の学習内容を自覚している様子が見られ、一定の効果があつたといえる。

「ひと・もの・こと」については、学年間の題材配列のバランスを考えながら、地域のひと・もの・こととの関わりを活かしたカリキュラムを構想している。本校美術科のカリキュラムの特徴については、次項で詳しく説明を行う。



図3 本校美術科のカリキュラム構想図

### 3. 附属島田中学校のカリキュラムの特徴

本校美術科のカリキュラム構想図は、図3の通りである。教科で育てたい生徒像と教科テーマを設定し、生徒の発想力・構想力が発揮できるような題材を選定配列している。図3には各題材が学年毎に示されているが、六角形は表現活動を示し楕円は鑑賞活動を示している<sup>10</sup>。3年間を通して造形的な見方・感じ方の高まりを期待して、題材毎に特に注目したい造形要素を精選し色別に示している。

また、教科キーワードを1年生では「気付く」、2年生では「つなげる」、3年生では「深める」としている。1年生では、様々な表現や造形に触れることを通して色彩やテクスチャによって感じ方が変わることに関心し、2年生では造形要素と表現意図をつなげ、3年生では3年間の学びを深めるような構造になっている。具体的には、1年生では各題材で代表的な造形要素を1つに絞り、その視点から深く考え表現したり鑑賞したりすることを目指している。2・3年生では1年生で培ってきた造形的な見方・感じ方を主題に合わせて取捨選択をして、自分の表現を追求できることを目指している。また、学年毎の題材同士につながりを持たせることも強く意識している。例えば1年生の「樹花鳥獣図屏風の鑑賞」では独特の表現を歴史背景も踏まえた上で日本文化の魅力や美しさに「気付く」、2年生で実施する「日本の美」において日本人の独特

な美意識を歴史背景との「つながり」の中で考える際の基盤となる。また、2年生の「日本の美」での学びは3年生で実施する「篆刻」において日本人の美意識を意識しつつ自分の表現を「深める」際に活かされる。加えて、地域のひと・もの・こととの連携も各学年の題材の中で設定している。普段から同じ空間で学んでいる級友との共感的な関わりは生徒の自己理解に必要な不可欠だが、生徒の自己理解力を高めるためには、自我が確立される思春期において、多様なひと・もの・こととの関わりを通して、それらの関係性から生まれる「内なる他者」が必要になるからである。「内なる他者」がいるからこそ、自分の思う自分と他者の思う自分との間にズレを見つけ、自他の違いを客観的な視点で自覚することができるようになるだろう。豊かなひと・もの・こととの関わりが、生徒の内面的自己理解や外面的自己理解を促す可能性を考え、各学年では地域の美術館や大学、アーティスト等と連携した題材を設定している。多様なゲストを招いて授業を行うことで、新たな知識を得たり、他者の見方や感じ方に触れたりすることができるような題材づくりを目指している。

### 4. 本論の目的

本論では、本校美術科のカリキュラム構想図の中でも、地域のひと・もの・ことと連携した題材（1年生

「MIXBOX」)に着目して、その成果と課題を報告することを目的とする。アーティストや大学と連携して実践した題材の成果と課題の考察を行い、今後の本校美術科のカリキュラムの改善や可能性を探る一助とする。

### 5. 先行事例

本校美術科では、美術科の授業づくりにおいて作家や学芸員と連携した取り組みが盛んになっている近年<sup>11</sup>、継続して地域のひと・もの・ことと連携した題材開発に積極的に取り組んできた<sup>12</sup><sup>13</sup><sup>14</sup><sup>15</sup>。連携対象は、美術館(学芸員)やアーティスト、大学等である。作家との連携による授業づくりについては、外部プログラムへの参加、NPO 法人等によるコーディネート、教員によるコーディネート等のスタイル<sup>16</sup>が挙げられるが、全教科を通して地域との連携を意識した授業づくりに取り組んできた本校では、美術科においても教員が直接作家と連絡を取りながら、連携による授業づくりに取り組んできた。作家と連携した授業にはワークショップ型の単発的な報告が多くみられる<sup>17</sup>が、単発的な実践としてだけでなく、美術科の年間カリキュラム内に意図的・系統的に位置づけることも重要となる。加茂ら(2015)の実践では、生徒と作家が濃密な他者間対話の時間を共有し、その内容が生徒自身の美術の学びを価値づけたり、美術に対する考えを深めたりするきっかけになっていた。本実践においても、そうした生徒の姿を期待しつつ、作家と大学と連携しつつ、新たな提案を行っていく。

### 6. MIXBOX プロジェクトについて

本実践に取り組むきっかけとなった「MIXBOX(ミックスボックス)プロジェクト」について、説明を行う<sup>18</sup>。MIXBOX プロジェクトとは、静岡大学教育学研究科で開講されている「教科指導論」において大学院生と指導者により立案されたプロジェクトである<sup>19</sup>。「MIXBOX プロジェクト」の目的は、異なる立場や背景をもつ多様な人々がであったりつながったりするきっかけとなるアート活動の提案を通して、自他の表現を共有し新たな価値や意味を創造することにある。個々が制作したアート作品を用いて、他者や社会との新たなつながり等を生み出すことを目指している。活動プロセスは4段階設定しており、「1. 個々がであるための交流コンテンツ(キャラクターカード)の開発及び制作」、「2. 交流コンテンツ(キャラクターカード)がであいつながるための展示やワークショップの企画」、「3. 交流コンテンツ(キャラクターカード)をもとに新たな価値をつくりだす活動提案」、「4. 「2」と「3」の実践と改善」となっている。2024年は「1」に取り組むことになり、交流コンテンツとして、ICTを活用して制作できるオリジナルキャラクター(ピクセルアート)カード<sup>20</sup>の開発を行った(図4)

<sup>21</sup>。プロジェクト始動にあたり、附属島田中学校の美術科教員(竹森)と以前から大学教員や大学生と交流のあったアーティストの田川誠氏<sup>22</sup>(以下、田川氏と記す)に声掛けを行い<sup>23</sup>、大学と現場教員やアーティストが連携を行いながら MIXBOX プロジェクトに取り組むことになり、附属島田中学校ではキャラクターカードの制作を題材化することとなった<sup>24</sup>。



#### カードに必要な要素

1. 名前
2. 感情属性
3. キャラクター画像
4. CAN (できること・特技)  
WANT (ほしいもの、こと)
5. 五感マーク

図4 キャラクターのカードの概要説明

### 7. アーティストや大学と連携した実践

#### (1) 実践の概要

連携による附属島田中学校での実践について、具体的に述べていく。連携による実践前に、MIXBOX プロジェクトの目的や内容、今後の取り組みについて共有するために Zoom を用いて打ち合わせを実施した<sup>25</sup>。打ち合わせでは、附属島田中学校の生徒達に MIXBOX プロジェクトのキャラクターカード制作に参加してもらうこと、またアーティストの田川氏にも授業に関わってもらうことを確認し、大学生や大学教員、中学校教員やアーティストが連携を行った授業づくりの共通認識を持った。

本題材の概要は、図5の通りである。題材名は、「つながる世界〜ピクセルアートでごちゃませ世界〜<sup>26</sup>(全2時間)とし、第1次にアーティストの作品鑑賞に取り組み、第2次に生徒がカードづくりに取り組むという、鑑賞と表現の相互の関係を意識した構成となっている<sup>27</sup>。表現活動の前に鑑賞活動を入れた理由は、田川氏のアーティストとしての姿勢に共感したからである。単に作品を制作することを目的にするのではなく、アーティストが美術を通して様々なひと・もの・

題材名	つながる世界〜ピクセルアートでごちゃませ世界〜(全2時間)
対象学年	第1学年(男子57名 女子51名 計108名)
題材目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分が表現したいキャラクターを構想し、32×32 のマスの中でどのように表現するか、制作の手順を考えながら、ドットの位置や配色にこだわって表している。(知識、技能)</li> <li>・作品例の鑑賞を通してピクセルアートの特徴を理解し、属性やキャラクター付けとの調和を考え、表現の構想を練っている。(思考力、判断力、表現力等)</li> <li>・アーティストのから話を聞いたり一緒に制作したりする活動を通して、美術がもつ力や社会的な意義を感じている。(学びに向かう力、人間性等)</li> </ul>

図5 題材の概要

こととつながり新しい価値を創造している田川氏の姿や作品から、生徒が自身の表現過程や作品を見つめなおし、自己理解のきっかけをつくれるのではないかと考えた。加えて、美術の人とつながり新しい価値を創造することができるという魅力を生徒にも感じて欲しいと考えたからである。田川氏やペトロアンドヨゼフの作品との出会いによって、美術は人と人をつなげるツールであると気づいた生徒が、表現活動に取り組むことで、実際に『美術を通してつながる』ことを体験する構想にした。図画工作科や美術科においても、作品（もの）を制作することに留まらず、その制作過程において「ひと・もの・こと」と豊かに関わりながら、学びを深めていくことが重視される。授業では、表現することと鑑賞することの相互の関連を意識しながら、作品制作に取り組んだ。

#### （２）大学とアーティストとの連携

本題材（全２時間）では、中学校教員は第１次の鑑賞活動の提案を行い、大学は第２次の表現活動を担当した。全２時間を通して、「美術を通してつながる」をテーマに活動内容を決定していった。大学や田川氏との打ち合わせは、Zoom（４～５回）やメールを活用した。Zoomの活用で時間設定がしやすくなり、双方に負担の少ない形で打合せを行うことが可能となった。Zoom打ち合わせは大学が主催した。事前の打ち合わせでは、鑑賞する対象作品を選定し、授業当日には実物の作品を持参してもらうことを依頼した。加えて、鑑賞時に田川氏のアート活動について生徒に紹介したいと考えたため、授業のねらいや計画等を田川氏と共有した。

#### （３）鑑賞作品の選定理由

本題材で鑑賞対象として選定したのは、「平和のアート」（2021）という作品である（図６）。本作品を選定した理由のひとつは、平和学習とのつながりである。附属島田中学校では、第３学年の修学旅行で沖縄を訪問する。第二次世界大戦末期に起こった沖縄本土の地上戦で、沖縄師範学校女子部および沖縄県立第一

高等女学校に通っていた 10 代の若者達を含む多くの民間人の犠牲者を出したことから、個と社会がよりよくあるためには一人一人がどう生きたらよいのか、生徒自身が考えるためである。１学年から３学年までで行う総合的な学習の一環として、１年生では地域、２年生では働くこと、３年生では平和をテーマに学習し、12 月に実施する生き方発表会で学校生活や学年行事の中で学んだことを元に、どう生きていきたいかを縦割りりで共有するのが毎年の通例である。そのため、１年生であっても、上級生からの話で平和について考えることに関心が高い。

「平和のアート」（2021）はコロナ禍の長崎港で行われた「平和のアート展」で展示された作品である。鮮やかな色遣いと柔らかく温かみのあるタッチで愛らしい登場人物が描かれているが、特に目を引くのは中央の渦巻きである。中央から広がるようにも、周りを巻き込んで一つになるようにも見えるこの模様は、様々な色のハンドスタンプを一枚一枚貼り重ねることで表現されている。ハンドスタンプには名前やメッセージが書かれており、中には外国語で書かれたものもある。このハンドスタンプは、田川氏と深澤氏が本作品制作を国内外に紹介し、賛同した人々が送ったものであり、一つ一つの手に平和への思いが込められている。よく見れば、ハンドスタンプは登場人物の表現にも使われており、制作の経緯を知らなくても意味深いものであろうことをうかがい知ることができる考えた。

#### （４）表現活動の特徴

表現活動の提案は、大学生や大学教員が行った。すでに先述しているが、ICT を活用して制作できるオリジナルキャラクター（ピクセルアート）カードを制作するという内容である。ピクセルアートは 1970 年代のビデオゲームから始まった手法<sup>28</sup>であり、精巧な 3 DCG 技術の発達した現代ではゲームで見るとはほとんどなくなったが、ピクセルアートから感じる懐かしさに、ノスタルジーを感じる表現方法として残り続けている。近年においては、「古いけど新しいもの」と



図６ 「平和のアート」 ペトロアンドヨゼフ（田川誠 深澤慎也）2021 年

して再注目されている。世界で一番売れたゲームソフトとして知られる「マイクラフト」もピクセル表現を用いられており、現代においても注目される表現方法であるといえる。

本題材では、生徒が学校で使用しているタブレットを用いて 32×32 ピクセルでキャラクター制作に取り組んだ(図7)。カードの属性を「喜」「怒」「哀」「楽」「無感情」「複合感情」の6種類から選択するように設定している。加えて、「できること:特技(CAN)」と「ほしいもの、こと(WANT)」「五感マーク」をキャラクターの特徴として付与することとした<sup>29</sup>。



図7 生徒の制作風景(上)と完成作品(下)

#### (5) 実践内容

第1次、第2次共に、大学生や大学教員、中学校教員とアーティストが授業者となった。各時間について、詳しく述べていく。

##### ① 第1次 アーティストの作品鑑賞

美術室の背面掲示板にペトロアンドヨゼフの実物の作品を展示し、鑑賞活動に取り組んだ。作品の大きさと迫力に圧倒された生徒は、授業開始前から作品の前に立ち、「手がある」「名前が書いてある」「これ何だろう。魔法の杖？」等とつぶやいていた(図8)。その様子を観察していたため、授業の初めでは作品を近くで鑑賞して気づいたことや気になったことを自由に発言させた。生徒は「手形にメッセージが書いてあった」「You Can Do It って書いてあった」「いろんな大きさの手があって、真ん中の一番上に大きな手がある」「平和って書いてある」「人魚とか竜とか、想



図8 授業前の様子



図9 小集団で話している様子

像の生き物がいる」と作品に何が描かれているかを発見し、友達と共有していった。そのうち生徒の一人が「絵に共通点がないです。鳥と人魚と竜と、何の絵かなという感じがする。パラレルワールド感がある。」と疑問を口にしたことをきっかけに、描かれているものを発見する段階から何が表現されているのかを考える段階へ変化していった。そのタイミングで、本作品が長崎県の港で開催された『平和のアート展』で展示された作品であることを紹介し、作品にどんな思いが込められているのか考えさせる問いを投げかけた。小集団で考えた後、全体で共有する方法をとった(図9)。全体共有では、「いろんな人の手が使われていたり、みんな同じ方向を見ていたりするから、真ん中の大きなものに全員で向かっていこうという思いが込められていると思った。」「明るい色を多く使っているので、プラスのことだけ考えよう、みたいな。」「手の集合体が平和な未来だとしたら、平和な未来を自分達で作っていこうという思いが込められている。」「手が重なってつながっているように見えるので、平和をつなげていこうみたいな感じだと思った。」とハンドスタンプという要素に加えて色や構図からも発想を広げる姿が見られた。生徒達から「未来」「平和」「つながる」等のキーワードが出てきたことから、鑑賞を通して美術作品で人と人がつながっている、つながっていくことを感じ取ることができていた。



図 10 田川氏と生徒との出会いの場面



図 11 大学院生による説明

自分達で作品について考えを深めた後、「作者の方からも話を聞いてみよう」と生徒に田川氏を紹介した(図 10)。実物の作品を鑑賞することに加えて、作家本人から語られる作品のコンセプトやアート活動の思いに接することで、造形一つ一つに意図があることや、美術を通してひとや社会とつながることの意義、思いを知ることで得られる価値観の広がり等、田川氏の活動や経験からも学ばせたいと考えたからである。アーティストと授業者の対話形式で作品について解説した。また、作品から離れて、インターネットラジオで発信することからつながった縁や海外のアーティストとの新たな活動の広がりについても話してもらうことで、表現することからつながり広がるひととことの、具体的な姿を生徒に示した。最後に、田川氏にとって『表現することとは何か』をお話いただいた。生徒達は、頷いたり歓声をあげたりする等非常に真剣な眼差しと態度で話を聞いており、授業後にも田川氏と個別に話をする等、アーティストの姿を通して『美術を通してつながる』ことを学ぶ様子が見られた。第2次では実際に『つながる』制作活動をしよと予告をして第1次を終了した。

## ②第2次 キャラクターカードの制作

第1次では、実物の作品鑑賞や田川氏との対話を通して、表現することの意味や美術の可能性を考えた。

第2次では、生徒が表現活動に取り組んだ。大学院生による MIXBOX プロジェクトの目的や方法についてプレゼンテーションを行った(図 11)。MIXBOX プロジェクトの目的と方法を生徒と共有することで、生徒も表現活動の意味を理解し、目的意識をもって取り組むことができた。また、第1次に続き、田川氏には生徒と一緒にカード制作に取り組んでもらった。同じ教室内で、同じテーマで田川氏が制作を行っている姿を見て、完成作品と一緒に鑑賞することができる。そうしたプロセスが生徒の意欲を向上させるとともに、カードのアイデアを広げるきっかけになると考えた。

制作の際は、Google スプレッドシートのセルを 32×32 マスの正方形に設定し、Google Classroom を使って生徒に配布して使用した。Google Classroom を使用したメリットとしては、授業者と生徒がデータを共有でき、生徒が制作方法につまづきを感じた際に指導支援しやすい点や他生徒との作品共有が簡単に行える点が挙げられる。

生徒 A は、食パンをモチーフにしたキャラクターを制作した(図 7 左下)。パンを描いた後、上からハムエッグ、ケチャップと重ねるように制作していたが、色味に寂しさを感じ、最後にレタスの緑を追加した。チーズも乗せたかったが表現の制約上難しかったため、キャラクターの設定に反映させた。生徒 B はパソコンからキャラクターを発想した(図 12)。最初は頬をピンク色にして可愛い印象の表現をしていたが、設定を考えるうちに機械なら無感情な方がよいと感じた結果、顔の造詣を変更することになった。更に、キャラクターカードとは別に時間に余裕がある生徒は、「アイテムカード」制作にも取り組んだ。生徒 B は、キャラクターカードに関連したアイテムとして、USB メモリーディスクも考え、カードとして完成させた(図 13)。このアイテムは、キャラクターとは対照的に心を感じる表情になっていることに、生徒の表現のこだわりが感じられた。モチーフにするものについても食べ物、スポーツ、概念等、生徒により様々で、個性あふれるキャラクターカードが制作された。



図 12 生徒 B の作品



図 13 生徒 B のアイテム

## (6) 成果と課題

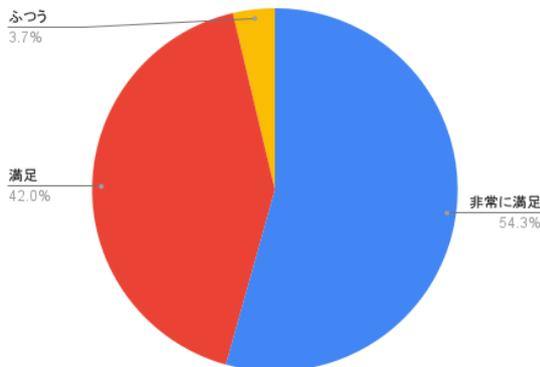
実践後に、各活動の満足度について5段階評価<sup>30</sup>でアンケート調査を行った(図14)。両活動について、90%以上の生徒が「満足」または「非常に満足」と回答しており、鑑賞及び表現活動に意欲的に取り組めたことがうかがえた。授業での生徒の表れを見ていても、アーティストの制作に対する思いやポリシーに触れ、自分の表現に取り組むことで、多様な人が出会いつながるきっかけとしての美術の意味を考え、美術の新たな価値を認識した生徒が多かった。アーティストと同じ教室で制作したことについても、生徒にはない発想や表現に触れる機会となり、自分や級友の発想や表現と比べることで、自己の中に他者性を獲得することにつながったといえよう。こうした学びを繰り返すことで、他者と自己の違いを自覚し、生徒が自己理解を深めることにつながるだろう。

また、タブレット端末を用いたピクセルアート制作は試行錯誤がしやすく、取り組みやすいと評価されていることも感じられた。それは、制作の様子からも観察された。パーツの位置を変更することが容易かつ一つピクセルをずらすだけで印象が変わることから、本題材では表現にこだわる生徒が多かった。加えて、互いのキャラクターについても興味をもつ生徒が多く、

制作中も互いに見せ合ったりアドバイスを求めたりする姿が見られた。以下は、MIXBOXの授業後に生徒に取ったアンケートの回答の一部である(原文ママ)。

- ・人のカードを見るのがすごく楽しかった。作るのも楽しいけどみんなで鑑賞するのがすごく楽しかった。
- ・キャラクターを作ったのがめちゃくちゃ楽しかった。微妙に色を変えて、形がわかるようにしたりいろいろな形にできたので面白かった。
- ・自分の作ったカードが色々な人に見てもらえることが嬉しかったです。色々なアレンジを加えてカードゲームを作れて楽しかったです。絵と要素(言葉)で自分を表現できるのが、画力が低い人でもできる場所がいいなと感じました。みんなの作ったカードに個性が溢れていて鑑賞するのも楽しかったです。普段関わらない年齢の方の作品を見ることができるのも、新たな発見がありました。
- ・色々な企画に自分から参加するという事はなかったので面白かった。芸術という難しい印象があるが、ピクセルアートだと取り組みやすかった。様々な年齢層で交流ができそうなので、作成者の欲求も満たされていいなと思った。
- ・MIXBOXの授業を受けてみて、美術によって、小さい子供達から、ご高齢の方々まで様々な方々と関わっていくことができるのだなと感じました。

アーティストの作品鑑賞についての生徒満足度



MIXBOXのカードづくりについての生徒満足度

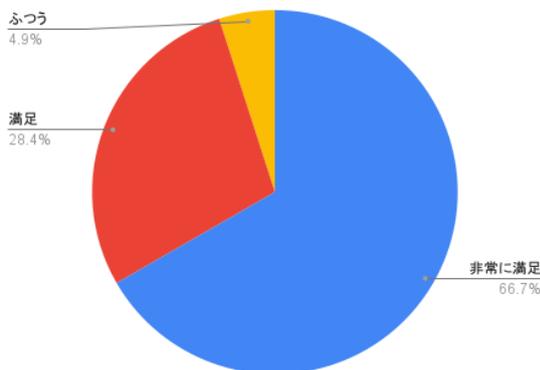


図14 鑑賞及び表現活動の生徒満足度

生徒の感想には、表現することや鑑賞することへの楽しさや意欲、発見への驚き等が記載されていた。友達の個性が反映され表現されるピクセルキャラクターだからこそ、キャラクターから感じる作者らしさが鑑賞することへの関心を向上させ、豊かな表現の違いや表された色や形の工夫から生まれる印象の違いを敏感に感じ取ることができたと考えられる。全ての作品には作者の好みや興味関心が反映されており、豊かな自己表現として制作された。これらの作品に対して、他者と対話することは自己の開示といえ、外面的な自己理解を深める姿であったといえる。一方で、キャラクターのモチーフや特徴を考え表現にこだわる過程は、自己を見つめ自己理解を深める時間となった。以上のことから、成果としては、自己の好みや興味が反映されたキャラクターをピクセルアートの表現活動を通して、表現へのこだわりや鑑賞への意欲が引き出され、内面的な自己理解と外面的な自己理解を深める姿につながったと考えられる。

また、課題としては、生徒の内面的な自己理解と外面的な自己理解を深める姿が本題材の中で見られるだけでなく、他題材とのつながりの中でその姿が高められるかを継続して検証していく必要がある。そうした高まりが、豊かに発想・構想し、見方や感じ方を深める生徒の育成につながると考えるからである。

## 8. おわりに

中学校や大学、アーティストが連携して実践した題材は、生徒の感性を大きく揺さぶり、鑑賞活動や表現活動のプロセスでは、生徒の中に新しい価値観を生み、内面的にも外面的にも自己理解を深める姿がみられた。本校美術科では、他学年でも連携による題材開発に取り組んでいる。こうした取り組みを一過性のものでなく、各題材のつながりをより意識して教育効果を高めていきたい。連携題材のカリキュラムでの実施時期についても、今後検討を重ねていきたい。本題材の実施時期としては、鑑賞対象の選択や制作のテーマ、既習題材との関連から判断しても、1年生の後半での実施が適切だったと感じているが、カリキュラムの一部として題材を設定するからには、全学年の中での題材の系統性を授業者がしっかりと意識することが重要である。生徒につけたい力や美術で育成する資質能力を自覚し、題材同士のつながりを検討していく必要がある。美術を通して生まれたつながりを他題材にも生かしていくことで、より生徒が豊かに発想・構想し、美術的な見方や感じ方を深める生徒の育成に努めたい。

本題材後、職員研修や静岡大学教育学部の講義内でもキャラクターカード制作に取り組み、多くの作品が制作されてきている。本カードは制作するだけでなく、異なる立場や背景をもつ多様な人々がであったりつながったりするきっかけとなる性質を持つ。カードを活用し、自他とであいつながる活動の提案がすでに大学で実施されている<sup>24</sup>。中学校でも、カードを活かして自他とであいつながる活動を提案するような新たな題材に取り組んだり他題材とのつながりを再検討したりしつつ、美術を通してつながることの意味を生徒に実感させていきたい。

## 謝辞

実践において、ご協力いただいたペトロアンドヨゼフの田川誠氏と深澤慎也氏、静岡大学教育学研究科の因田遥香氏、植田蛍氏に心よりお礼申し上げます。

<sup>1</sup> 文部科学省、2017、「中学校学習指導要領解説美術編」、p. 3

<sup>2</sup> 瀬戸口麻帆、田村茉優、亀井典明、藤田正典、2025、「『生きる力』を向上させる新たな社会的教育アプローチの開発と検証—学校教育の中で得られた“気づき”の振り返りを通じて—」、2025 (BI-027)、人工知能学会第二種研究会資料、p. 19-

<sup>3</sup> 瀬戸口麻帆、田村茉優、亀井典明、藤田正典、前掲論文、p. 19

<sup>4</sup> 厚生労働省、2016、「『働き方の未来 2035』～一人ひとりが輝くために～報告書」、p. 9

<sup>5</sup> 内閣府、2022、「日本経済 2021-2022—成長と分配の好循環実現に向けて—」、p. 114

<sup>6</sup> 上西知子、2013、「制作過程と受容過程における他者性から自己理解へ—コラージュ画制作経験調査の分析から—」、第 34 号、美術教育学:美術科教育学会誌、p. 87

<sup>7</sup> 上西知子、前掲論文、p. 80

<sup>8</sup> 太田列子、2007、「『内なる他者』と『間主観性』の接点—アンリ・ワロンと D.N. スターンの発達論の比較から—」、40、梅光学院大学論集、p. 24

<sup>9</sup> アンリ・ワロン (1879-1962) はフランスの精神科医で発達心理学者であり、関係発達の視点から発達理論を構築している。上西 (2013) も、内的手本は、外部からの刺激によって意識・無意識の別なく自分に内在させ蓄積された表象であるとしており、H. ワロンの発達理論の立場から述べている。

<sup>10</sup> カリキュラム構想図の中に全題材を掲載することができないので、代表的な題材を抽出して示している。加えて、表現題材の中でも相互鑑賞を行う場合もあるため、一つの題材に鑑賞を含むこともある。

<sup>11</sup> 平成 29 年に告示された図画工作科や美術科の学習指導要領解説では、美術館・博物館等の積極的な活用や作家や学芸員との連携による授業の充実が謳われている。

<sup>12</sup> 道越洋美、高橋智子、2013、「大学や地域との連携を通じた授業実践の取り組み: 附属島田中学校美術科における教材研究の工夫」、21、静岡大学教育学部附属教育実践総合センター、p. 187-200

<sup>13</sup> 加茂千景、高橋智子、2015、「作家と連携した鑑賞授業の取り組み—静岡大学教育学部附属島田中学校での事例研究—」、24、静岡大学教育学部附属教育実践総合センター、p. 133-143

- <sup>14</sup> 田丸光恵、高橋智子、2021、「地域性や伝統文化を生かした美術科の題材開発：表現と鑑賞を相互に関連させた題材構想」、31、静岡大学教育学部附属教育実践総合センター、p. 335-344
- <sup>15</sup> 田丸光恵、高橋智子、2022、「美術科におけるつながりを意識したカリキュラム開発：地域性や伝統文化を生かした題材の運動性に着目して」、32、静岡大学教育学部附属教育実践総合センター、pp. 253-266
- <sup>16</sup> 加茂、高橋、前掲論文、p. 133-134
- <sup>17</sup> 加茂、高橋、前掲論文、p. 135
- <sup>18</sup> 高橋智子、因田遥香、植田蛍、後藤小葉子、佐藤樹璃、2025年9月21日、「多様な人々とであう・つながる・つくりだす：MIXBOX プロジェクト」、アートミーツケア学会 2025 年度総会・大会（あさかホスピタル、福島県）、アートミーツケア学会「ふくし」と「ま」、[https://artmeetscare.org/wp-content/uploads/2025/10/amc2025\\_proceedings\\_v2.pdf](https://artmeetscare.org/wp-content/uploads/2025/10/amc2025_proceedings_v2.pdf)（2025年9月閲覧）本説明は、2025年のアートミーツケア学会での学会発表を元に、再度内容をまとめなおしたものである。
- <sup>19</sup> 2024年度の受講生は、因田遥香と植田蛍の2名であった（指導者：高橋智子）。本プロジェクトは現在も継続しており、2025年度は因田と植田に加え、大学院生の後藤小葉子と佐藤樹璃も参加している。
- <sup>20</sup> 本カードは、6つのフォーマット「感情属性（喜・怒・哀・楽・無感情・複雑感情）」から好きな感情属性を選び、その後、ピクセルによるキャラクターを制作するものである。
- <sup>21</sup> 本プロジェクトでは、作品制作に加えて、作品制作後の交流活動（展示及びゲーム等）も重視しているため、その活動の活性化を期待してカード形式とした。個によって制作された個性豊かなカードがコミュニケーションツールとなり、自他とであったりつながったり、新たな価値を創造したりすることが期待できると考えた。
- <sup>22</sup> 画家として、「目にみえない大切なもの描く」ことをテーマに絵画作品の制作と展示を行っている。他にも、ワークショップ講師、舞台美術、商品開発、書籍出版等も手掛けている。深澤慎也氏と共に「ペトロアンドヨゼフ」というユニットで活動している。<https://www.tagawamakoto.com/>（2025年12月閲覧）
- <sup>23</sup> ペトロアンドヨゼフは、以前から自身の作品制作にピクセルによる表現を用いていたため、作品をカードづくりの参考にさせてもらったり、企画段階で助言等をもたらしたりした。
- <sup>24</sup> 2025年度は、多様な人々を対象に「1」を実施すると共に、完成したキャラクターカードを活用した「2」「3」「4」の企画実施に取り組んでいる。2025年度に開催された静大フェスタ「第14回キャンパスフェスタ in 静岡」（2025年11月1日-2日実施）において、「ピクセルアートを楽しもう！みたりつくったりしてみよう MIXBOX プロジェクト」を企画し、カード制作やカード展示等に取り組んだ。
- <sup>25</sup> 打合わせは大学が主催し、大学生や大学教員、中学校教員やアーティストが参加した。
- <sup>26</sup> 題材開発や研究は、主に大学生や大学教員、中学校教員が連携して取り組んだ。題材名は、因田及び植田によって提案された。
- <sup>27</sup> 本題材の前に、事前準備としてピクセルで絵を描く練習課題に取り組んだ（全1時間）。練習課題に取り組み、ショートカットの使い方等を理解した。
- <sup>28</sup> 松永伸司、「ピクセルアートの美学第1回ピクセルアートとは何か」メディア芸術カレントコンテンツ <https://mediag.bunka.go.jp/article/article-15549/>（2025年12月20日閲覧）
- <sup>29</sup> こうしたカードの特徴は、今後の MIXBOX プロジェクトの展開（交流活動）にもつながるようにと検討を行っている。
- <sup>30</sup> 回答項目は、「非常に満足」「満足」「ふつう」「やや不満」「不満」の5段階とした。