

図工・美術を語り合う会 In 岐阜

令和7年2月15日(土)

報告書

図工・美術を語り合う会 in 岐阜 実行委員会

語り合う会in岐阜 テーマ

図工・美術の今と未来

1 会の全体概要について

令和7年2月15日(土)、岐阜大学教育学部附属小中学校にて図工・美術を語り合う会 in 岐阜を実施した。



語り合う会を実施するにあたり、岐阜大学教育学部美術教育同窓会会長、岐阜県造形連盟会長、会場校の岐阜大学教育学部附属小中学校長等、数多くのご協力ご支援があり、充実した会を実施することができた。

また、小林恭代先生(文部科学省初等中等教育局教育課程課教科調査官)、小林貴史先生(東京造形大学造形学部教職課程教授)、西尾正寛先生(畿央大学教育学部現代教育学科教授)、西村德行先生(東京学芸大学教職大学院教育実践創成講座教授)にもご参加いただき、岐阜県の図工美術の教員と一緒にグループ討議に参加していただき大変盛り多き会となった。

県内各地の先生方には、休みの日(土)であったが、42名の参加があり、非常に価値ある時間となった。

〈参加者〉 岐阜県教育委員会指導主事2名、岐阜大学より2名、岐阜県内教諭32名、愛知県教諭1名、小田原短期大学准教授1名、教職大学院生4名 計42名

当日の内容

- (1) 開会のあいさつ
- (2) 小林調査官あいさつ(10分)
- (3) 座談会
- (4) 各グループ全体交流
- (5) 小林調査官より感想・ご助言
- (6) 閉会のあいさつ

〈座談会1 テーマ〉

今、授業で大切にしていること

- ① 「どんな子に育てたい？」
- ② 「授業で意識していることは？」 など

〈座談会2 テーマ〉

これからの授業で大切にしたいこと

- ① 「図工・美術を通して、付けたい力は？」
- ② 「こんな授業できたらいいな」



座談会の様子

◇座談会流れ

進行項目	進 行 内 容
テーマ1 座談会	テーマ1 について語り合う
グループ発表	テーマ1 について発表する。
テーマ2 座談会	テーマ2 について語り合う
グループ発表	テーマ2 について発表する。
感想・ご意見等 小林調査官	本日、図工・美術を語り合う会 に参加して感想・ご意見

2 座談会 まとめ

Aグループより



テーマ1 今、授業で大切にしていること ～現在～

<こんな子を育てたい>

- 何気ないところから“美しさ”を感じられるようになってほしい。
- 実際につくることで、様々なものの“よさ”に気付いてほしい。
- 「よく見よう」と思うことで、「見える」ようになってほしい。
- つくることは、楽しいな、面白いなと感じられるようになってほしい。
- 自分の考え、思いなど、自分の表現に根拠をもってほしい
- 「なぜ？」 批評ができるようになってほしい。

<授業で工夫していること>

- ◇あこがれのもてる導入を意識している。
- ◇身の周りのものと関連づけた資料の提示している。
- ◇「どう思うか？どう感じるか？どこが？どうして？」と子どもの思いを引きだし、子どもの思いを大事にする。
- ◇子どもの「困った」を共有し、子ども同士で思ったことを話すことで解決できるようにしている。

<テーマ1 まとめ>

「どんな子どもを育てたいか」という問いには、「身の回りにあるもののよさや美しさに気付いて、自分なりの根拠をもって考え、表現することで、つくることが楽しいと感じる子ども＝自分で学びを進める子」を育てたいということが言える。図工・美術だからこそ、形や色、材料などと触れながら、ものをつくっていくことを楽しいと思えるような造形体験をさせていきたいという意見が多く出た。

授業の工夫としては、①憧れのものてる導入や身の回りのものと関連付けた資料提示をすること、②子ども思ったことや感じたことを大切にすること、③困った瞬間を大事にして、自分の力で解決できるように支援する意見が出た。

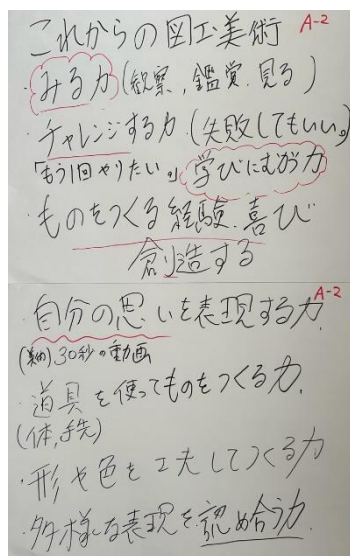
困ったときに、教師が簡単に手を出すのではなく、子ども自身が解決できるように、環境を準備したり、仲間と解決策を話し合う機会をつくったりすることをしているという意見が出た。自分で乗り越えていくからこそ、「納得のいく表現ができた。」と感じられるのだと思う。

テーマ2 これからの美術で大切にしたいこと ～未来～

<つけたい力>

- ・みる力（観察、鑑賞、見る）
- ・モノにふれ合うことで、新しい発見をする力
- ・納得解を見つける力
- ・自分の思いを表現する力
- ・形や色を工夫してつくる力
- ・多様な表現を認め合う力
- ・失敗をおそれずに、挑戦する心→学びに向かう力
- ・多種多様な情報の中から、「自分で選んで決めていく力」

〈テーマ2 まとめ〉



「これからの図工・美術で大切にしたいこと」として、「道具や体全体の感覚を使ってもものをつくる経験、創造する喜び」が出た。

ICT、AI 等により世界が変わっていても、「ものづくりの喜び」は、図

工・美術でしか実感できないことであり、大切にしたいことである。そのために、「子どもたちにつけたい力」としては、みる力、発見する力、思いを表現する力、形や色を工夫してつくる力など、図工・美術で育成できる力と、納得解を見つける力、多様な表現を認め合う力、挑戦する力、自分で選ぶ力など、図工・美術以外でも育成できる力が大切な力である。

多種多様な情報があるからこそ、「自分で選んで決め力」というのが、これまで以上に大事にされるのかもしれないと感じた。

「こんな授業をしたい」という問いでは、ICTとのベストミックスの授業ということで、例として、自分自身を現す動画を作成する授業が意見として出た。ICTがあるからこそ、表現できることを探っていくことで、新しい題材を生み出すことができるかもしれないと感じた。

Bグループより



Bグループでは、テーマ1にかかわって、「主体性をどのように高めるか」「失敗との向き合い方」「他者とのかかわり方」の3つの視点から語り合った。

テーマ1 今、授業で大切にしていること ～現在～

1. 主体性をどのように高めるか

(1) 学習環境を整え、自己選択しながら学習を進められるようにする

- ・材料や道具を子どもがすぐに取りに行けるようにして、何がどこにあるかをわかりやすくする。
- ・学習進度に応じて、子ども達が自由に相談(交流)できるようにする
- ・ロイロノート等で資料を閲覧できるようにすることで、必要な時に自分から学びにいけるようにする。

(2) 魅力的な題材設定の工夫

- ・授業内だけでは終わらない広がり・つながりをもたせる→地域の和菓子屋とのコラボ
- ・豊富な材料体験や、十分に試行錯誤ができるような指導過程の設定

2. 失敗との向き合い方

(1) 失敗を受け入れながら形を変えていく力をつける

- ・失敗したときに「こういう形や色に変えてみたらどうだろう」と、軌道修正したりして、学びを調整していく力をつけられるように、リカバーの仕方を教える。

(2) つまづきや難しさを見通した計画づくり

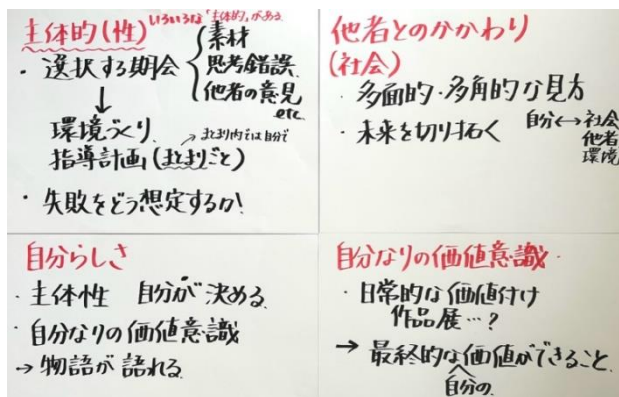
- ・構想の段階で、アイデアスケッチを練ったり、材料での試行を十分行ったりするなどして、制作に十分な見通しをもちながら学習を進められるようにする。

3. 他者とのかかわり

(1) 多面的・多角的な見方ができる子どもに

- ・自分の制作だけにとどまらず、それが他者や社会、環境にどうかかわるのかを考えさせながら学習を進めること。

- ・ペアやグループでの交流場면을意図的に位置付けて、様々な見方や考え方に触れる場面を増やすこと。
- ・[共通事項]、造形的な視点の指導によって、題材を通して必要な造形的な見方や考え方を子ども達と共有すること。



テーマ 2 これからの美術で大切にしたいこと ～未来～

テーマ2にかかわって、どんな力がこれからは必要なのか、どんな授業にしていきたいのかという視点から語り合った。

1. つけたい力

(1) 自分らしさに自信をもって語れる力

- ・自分はこう思う、自分ならこうする、と自信をもって語れる力
- ・自分のバックグラウンドや生き方を基に、自分の表現に物語をつくる力
- ・自分らしさを尊重し合える価値意識をつくること。

2. 図工・美術で学んでほしいこと

(1) 生きている喜びや楽しさを味わえる見方や考え方

- ・自然の美しさに気付ける目、生活や社会の中にある形や色における思いやり、他者への尊重などに気付ける心など、幸福感につながる見方や考え方を学んでほしい。

(2) 実感と行為から学ぶ

- ・デジタルのよさを生かしつつ、材料や用具などと向き合いながら、リアルの実感を大切にできる教科であること。

3. こんな授業がしたい

(1) 自走的な学びが進む授業

- ・子どもそれぞれが自己選択、自己決定をしながら制作を進めていく授業を進めたい。

Cグループより

テーマ1 今、授業で大切にしていること ～現在～



＜こんな子を育てたい＞

- ・自分で決めることができる子
- ・失敗してもいいからやってみよう！と思える子。
- ・どんなふうに表現したいかを自分で決めることができる子

＜テーマ1 まとめ＞

○集団で学ぶよさは、仲間がいて、そこから対話が生まれてそこで学ぶということもとても大切なことだと感じている。

○私達が魅力的な題材、魅力的な素材を提供する中で子どもたちがこういう作品をつくってみたいという想いをもつことができること。その中で、仲間同士でいろんなアドバイスや仲間の表現から学んでいくことが大事である。

○豊かな表現を生み出させるために技能をいかに身に付けるかは大切な一つである。

例えば、小学校の先生からは、ハサミを使って紙を切るとき、上手に使えないという実態が

ある。最近、成長の過程の中で身に付けてきていることが、不足していると感じられる。中学校においても、同様なことが言える。やはり小中学校通して、基本的な技能が習得されていると、表現の豊かさにつながると考える。

- 「つくって楽しい」と思える子たちが育つためには、教師が子どもたちの多様性に対応できるアップデート必要である。中学校では、どうしてもこれまでの題材をそのまま継続していることがある。AIの時代と言われる中で、子どもたちの実態をもとに、子どもたちが興味関心をもてるものを、私たちが題材として扱っていくことが大切である。

テーマ2 これからの美術で大切にしたいこと ～未来～

1. なんのために図工・美術はあるのか

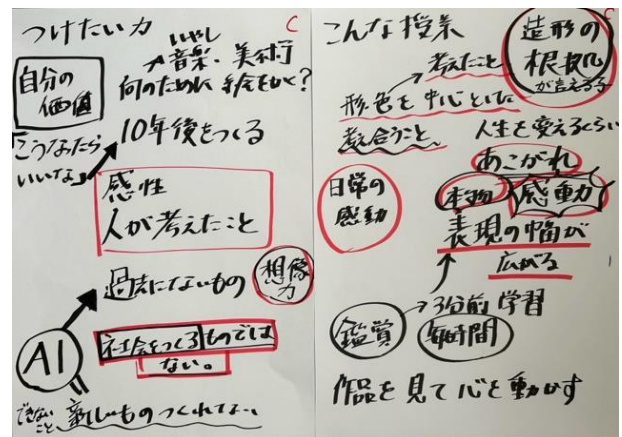
(1) 考える力育む教科

AI、情報技術の発達は、キーワードだけで絵を描くことができる時代になった。そんなときに図工・美術で何のためにものをつくったり、絵を描いたりしているのだろうか、ということが疑問としてあがった。結果として何かこうなったらいいなという、過去にないもので全く新しいものを想像して、自分たち人間が考える力を育めるのではないか。

(2) どんな授業ができればよいのか

なぜ鑑賞が大切なのか。鑑賞することによって感動や憧れを味わい、心を動かす経験を味わうことができる。

実践で日本画家の方を学校に招いて、その作家の日本画（本物）を鑑賞する授業をしたが、中学生も本物の作品を目の前にすると、そのスケールや日本画独特の質感や色にすごく感動した。そういう出会い、人生を変えるような作品との出会いがあり、その後もいくつか美術館に行くようになった生徒も実際にいる。そういう経験をすることによって、表現したい気持ち、主体性も生まれると考える。



Dグループより



テーマ1 今、授業で大切にしていること ～現在～

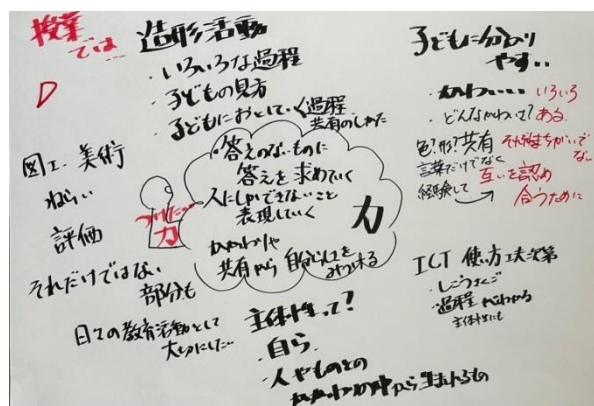
＜こんなこと授業で大切にしています＞

クリエイティブな教科、“感動”“心を動かす”を大切に。子供の思いを大切にし、引き出せること。子ども教師も感動！

＜テーマ1 まとめ＞

- 図工・美術を学んだ先に、生活の中に美しい、感動があることを感じ取ってほしい。図工・美術は生活につながったり、生き方につながっていったりする。長い目でも子供たちの育ちを見ていきたい。
- 大切なのは、“感動”“心が動かされる”ことであり、その時に大きなエネルギーが生まれ、ここに図工・美術の価値がある。

○授業において、出会いの場、子どもたちの心が動かされる場、大切にしている。大人の感じる見栄えだけの「うまくできた」だけでなく資質・能力でつないでいきたい。教師自身の感動、子ども同士の対話、思いの共有できる場がある授業としていきたい。



テーマ2 これからの美術で大切にしたいこと ～未来～

<つきたい力>

答えのないものに答えを求めていく時代、人にしかできないことを表現していく力、かかわりや共有から“自分らしさ”を見付ける力

<テーマ2 まとめ>

- ICTが発展し、AIも生活の中に入ってきているが、図工・美術でしか表現できないこと、人にしかできない部分を私たち大切にしたい。AIは、様々な条件や情報をもとに絵を描くこともできるが、私たち図工・美術教師は、子どもたちが込める思いを大切にしたいし、いくらICTが発展していてもこの部分は無くしていきたくない。
- また、人やものとのかかわりや、共有することの中から、「自分らしさ」は見付けることができる。
- 学習指導要領にのっとり、授業の目標とねらいをしっかりとって授業を行っているが、子どもたちの日々の成長、生き方、変容もある。題材の中に自分の思いを込め、成長を感じることが出来る。鑑賞から、自分自身の生き方につなげてみる子もいる。こういった部

分も日々の教育活動として大切にしたい。評価だけに表れない部分も認められる教師、授業をしていきたい。

- 図工・美術では、造形活動の場を共有している。その過程の中で生み出されていく見方・考え方や共感がある。同じ場を共有することでお互いの表現したいことも汲み取ることができる。「かわいい」と子どもが言ったとき、その言葉だけで終わらず、その「かわいさ」はどんな形なのか色なのか、それぞれが感じる「かわいい」は間違いではないが、言葉だけではなく、その中身を共有するという経験し、それぞれの「かわいい」を認めていくことが必要と考える。

- 主体性という、子どもたちが生み出していくことの中で、0から考え出していくことに目を向けがちだが、仲間と共有することで生まれたことからつくりだしていくことも認めていきたい。仲間の作品や様子を見て、手を動かしている様子は、そのかかわりの中で「すてきだな」「やってみたいな」などと感じて、自らもやってみたいとなっている姿である。こういった姿も主体的な姿として認められる教師でありたい。

Eグループより



テーマ1 今、授業で大切にしていること ～現在～

Eグループでは、今、授業で大切にしていることとして「こんな子を育てたい」という話題を中心に語り合った。

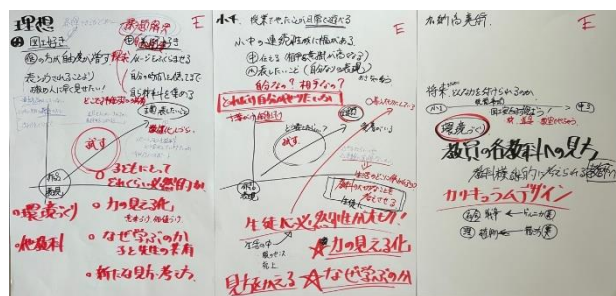
＜こんな子を育てたい＞

○低学年

- ・自由度が高く、つくることが好きな子
- ・自分が表したいと思っていることを仲間に「見せたい」「話したい」と思える子
- ・実生活の中の形や色に目をむれられるような子

○高学年から中学生

- ・つくすることに喜びを感じる子
- ・つくり続けることで、次から次へと「もっとこうしたらどうだろうか」とイメージが膨らむ子
- ・授業時間外でも作品について考え続けていきたいと思える子



＜こんなこと授業で大切にしています＞

- ・自由進度学習
- ・探究的な学び方
- ・ポートフォリオで学びの成果を実感する
- ・キャリアパスポートで成長を実感する

Fグループより

＜授業で工夫していること＞

○環境づくり

(表現活動をする気持ちをつくる・材料がたっぷりある・たくさん試すことができる・子どもたちへの言葉かけ)

○子どもたちにとっての必然性

(題材に浸れるような導入・力の見える化・教師と子どもたちの間でなぜ美術を学ぶのかを共有すること)

○グランドデザインや他教科に合わせたカリキュラムデザイン



テーマ1 今、授業で大切にしていること ～現在～

1. 小中学校における系統的な学びの違い

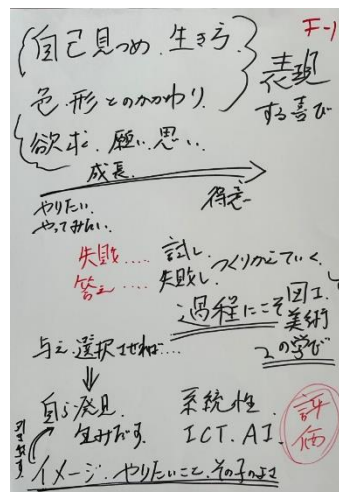
小学校では、材料や形・色といった具体的な要素を通じて、直感的に表現の楽しさを学ぶ。一方、中学校では自己との対話を重視し、人生観や価値観と結びついた学びへと発展する。この変化を理

テーマ2 これからの美術で大切にしたいこと ～未来～

Eグループでは、必ずしも図工・美術が好きではなくても付けたい資質・能力が発揮できる子どもや生徒の育成も必要ではないかということを語り合った。

＜つけたい力＞

- ・課題解決力
- ・よい(美しいなど)ものをよいと感じ取る力



解し、生徒の成長段階に応じた適切な指導が求められる。

2. 表現の喜びと課題

幼少期の子どもは自由に表現を楽しむが、成長とともに作品を他者に見せたがらなくなる傾向がある。表現する喜びを味わう子が、成長しても「好きだ」「得意だ」と言えるようになるためには、教師の適切な支援が不可欠である。特に、失敗を学びに変え、自らの発想を形にする経験が重要となる。

3. ICT 活用と創造性

技術の進歩により、ICT を活用すれば容易に形にできる時代になった。しかし、既存の選択肢から選ぶだけでは創造的な学びとは言えない。生徒自身が何をつくりたいのかを見つけることこそ大切にすべきことであるし、その過程で試行錯誤しながら粘り強く取り組む子供を育成することが重要である。

4. 教師の役割と評価の課題

生徒のもつイメージを引き出し、やりたいことを実現できるよう導くことが教師の重要な役割である。そのためには教師自身の力量が問われる。現在の評価制度（5段階評価や展覧会）では、生徒の学びの過程を十分に評価できていない可能性がある。これからの時代に即した評価の在り方についても議論が必要である。

5. 結論

図画工作・美術教育は、単なる技術習得ではなく、創造的な思考力や問題解決力を育む重要な役割を担っている。成長段階に応じた適切な指導や、ICT を活用した新たな学びの形を模索しながら、時代に即した教育の在り方を追求していくことが求められる。

テーマ 2 これからの美術で大切にしたいこと

～未来～

1. 図画工作・美術の目的

図画工作・美術は、単なる技術習得にとどまらず、創造性を育み、自己表現を可能にする重要な教科である。技術を活用し、イメージや願いを形

にする力を育むことで、自己実現や社会への貢献、「生き抜く力」や「何とかする力」につながる。また、成功も失敗も楽しむ経験を通じ、挑戦する姿勢や柔軟な思考を養い、人生を豊かにする力を育成することが大切になる。

2. 授業の課題と改善策

現在の授業では、作品や技術が日常生活に直結しにくいという課題がある。生徒が創作の意義を実感できるよう、より身近なテーマを設定することが求められる。例えば、ゴミ箱にバスケットボールの絵を描くことで、ごみを入れる行為が楽しくなるように、実生活に根ざした創作活動を増やすことで、学びの実感を高めることができる。

3. 未来社会への対応

AI 技術の発展により、創作活動のあり方が変化しつつある。チャット GPT のようなツールを活用すれば、簡単にデザインやアイデアが生まれるが、それが本当の創作活動なのかを考える必要がある。30 年後の価値観を見据え、AI と協働しながら新しい創造の形を探ることが求められる。

4. 授業内容の見直し

中学校の図画工作・美術の授業は、過去と大きく変わらず継続している傾向がある。新たな題材や手法の積極的な導入が必要であり、デジタルツールを活用した創作や、他教科と連携したプロジェクト型学習を取り入れることで、より実践的な力を育むことができる。一方で、伝統的な「自らの手で創作する喜び」を大切にし、創作を通じた自己表現の価値を見直すことも重要である。

5. 結論

図画工作・美術は「生きること」に直結した活動であり、創造的な思考力や問題解決力を育む重要な役割を

果たしている。日常生活や社会と結びつく授業を工夫し、時代の変化に適応した教育を推進することで、未来を生き抜く力を養うことができる。

