

保育・教育に生かす  
造形表現・図画工作

広島文教女子大学

佐伯育郎 岡本礼子 西村富美雄

## 【目次】

### 第1章 小学校教育に生かす造形表現・図画工作 佐伯 育郎・・・・・・・・・・1

- 第1節 造形表現における保育者としての資質・能力 ～図工授業力とは何か？～
- 第2節 「絵に表す」を中心に ～アート視点から～
- 第3節 「工作に表す」を中心に ～デザイン視点から～

### 第2章 幼児教育に生かす造形表現・図画工作 岡本 礼子・・・・・・・・・・59

- 第1節 美術教育とは何を教えるのでしょうか？
- 第2節 環境について
- 第3節 素材を学ぶ ①
- 第4節 素材を学ぶ ②・・・木・土

### 第3章 造形表現・図画工作の実践と応用 西村 富美雄・・・・・・・・・・67

- 第1節 感動は、すべての扉を開く鍵である。
- 第2節 基礎的な造形表現・図画工作を中心に
  - 1. 折り紙のレパートリーを増やそう！
  - 2. 絵遊びを楽しもう！
  - 3. 美しさの原理について学ぼう！
  - 4. 版画遊びを楽しもう！
- 第3節 発展的な造形表現・図画工作を中心に
  - 1. 技法遊び・絵手紙を楽しもう！
  - 2. カード作り・おもちゃ作りを楽しもう！
  - 3. 絵本作りを楽しもう！

# 第1章

## 小学校教育に生かす造形表現・図画工作



佐伯 育郎

# 第1節 造形表現における保育者としての資質・能力

## ～図工授業力とは何か？～

皆さんは、小学校教諭、幼稚園教諭、保育士を目指している人が殆どであろう。小学校の図画工作科や幼児教育における造形表現を実践するために必要な専門性とは、一体どのようなものであろうか。

角屋重樹・雲財寛は、教科のとらえ方として「教科は文化の伝承と伝達、創造にもとづく活動であるため、教科は文化あるいは既存の学問に依拠する」<sup>1)</sup>と述べている。同書では、各教科の本質としてまとめた表の中で、図画工作・美術科の本質は次のようになっている<sup>2)</sup>。

教科名	働きかける対象（対象への働きかけ）	獲得するものあるいは目指すもの
図画工作・美術科	形や色彩，材料，光その他の造形要素を使った「みる・かく・つくる」	造形リテラシーや豊かな感性・豊かな情操の獲得

【表1：図画工作・美術科の本質】

さらに、図画工作・美術科で育成する人間性を「①『みる・かく・つくる』行為において、人の指図でない自己判断・自己決定を繰り返すことによって個性的・個別的になったり自己肯定的になったりする側面、②みる行為において他者の感じ方や見方、それらを支える個別の理由を知ることにおいて、多様性を理解したり受容的な態度になったりする側面、などがある。」と示している。図画工作・美術科で育てる人間性については、次のように示している<sup>3)</sup>。

教科名	各教科で育てる人間性
図画工作・美術科	① 個性的個別的な自己決定・自己判断 ② 多様性を理解・受容する態度

【表2：図画工作・美術科で育てる人間性】

この考えに対して大筋同意できるが、筆者は2つの点で異論を持っている。1点目は、自己判断・自己決定を強調することで図画工作科におけるアートの側面は説明できるとしても、デザイン的な側面は補足していないのではないかということである。図画工作科は、主観的な側面が強い「絵や立体に表す」

分野（非機能的な心象表現）とともに客観的な側面が強い「工作に表す」分野（機能的な適応表現）も大切である。2点目は、この考えでは文化・学問に依拠するという部分を補完できないのではないかとということである。筆者は図画工作科の本質を表3のようにとらえており、たとえ小学校段階での図画工作科でも、社会におけるアートやデザインといった視点を持って指導することが教師には求められていると考える。そこで、先出の表1・2を筆者なりに改訂すると次の表4・5になる。筆者の考え方、アートだけでなくデザインを明示した点については、平成29年告示学習指導要領・図画工作科に見られる「生活や社会の中の形や色など」「生活の中の造形など」などといった記述からも、ある程度その方向性とも合致していると考えられる。

図画工作科	
アートとデザインを基盤・土台とした教科	アートとデザインの基盤・土台となった教科

【表3：筆者が構想する図画工作科のとらえ方】

教科名	働きかける対象（対象への働きかけ）	獲得するものあるいは目指すもの
図画工作・美術科	アートとデザイン，およびその構成要素	アートとデザインに対するリテラシーの獲得

【表4：筆者が構想する図画工作・美術科の本質】

教科名	各教科で育てる人間性
図画工作・美術科	① 個性的個別的な自己決定・自己判断 ② 多様性を理解・受容する態度 ③ 社会・他者からの要求に応じて行う問題解決

【表5：筆者が構想する図画工作・美術科で育てる人間性】

筆者は、図画工作科の授業、造形表現の保育を実践するために必要な資質・能力を「図工授業力」と定義している。図工授業力は、図工的教養（能力）と授業実践力（資質）の2側面から成り立っていると考えられる。図工的教養と授業実践力を兼ね備えた教師を「図工授業力のある教師・保育者」として自分なりに定義している。図工的教養と授業実践力が相互作用することで、教師・保育者としての資質・能力が向上すると考えている。

図工授業力	
図工的教養	授業実践力
教科に関する専門性	教育に関する専門性
能力	資質
図画工作科・アートとデザインに関する知識・技術、教材研究・題材開発する力	コミュニケーション能力, プレゼンテーション能力, 児童を支援・指導する力

【表6：筆者が構想する図工授業力】

表6のように図工授業力は、図工的教養（能力）と授業実践力（資質）の2側面から成り立っていると考えている。図工的教養と授業実践力を兼ね備えた教師を「図工授業力のある教師」として自分なりに定義し、4年間の授業を通してその育成を構想・実践している。

図工的教養とは、教科に関する専門性、教師・保育者としての能力に関わるものである。図画工作科に関する知識・技術、アートとデザインに関する知識・技術、自ら教材研究・題材開発することができる力であるととらえている。表3のように筆者は、図画工作科・美術科はアートとデザインを基盤・母体とした教科、アートとデザインの基盤・母体となる教科だと考えている。学生のうちに、「みる・かく・つくる」ことを通して授業・保育で取り上げる内容に関する図工的な知識・技術を体験的に理解・修得しておくことが必須である。さらに、アートとデザインの世界にも関心を持ち、図工的教養を身に付けて欲しいと考えている。図工的教養を持つことは、幼稚園や小学校の教師、保育者として必要不可欠だからである。

授業実践力とは、教科に関する専門性、教師・保育者としての資質に関わるものである。いくらアートやデザインに対する理解が深く、高い技術を持っていたとしても、それを子どもの前で説明や提示をしたり、直接指導・援助したりすることができなければ、図画工作科の授業、造形表現の保育を展開することはできない。発問・助言等の言語行動を含むコミュニケーション能力、示範（演示）や教具、ICT等も用いてわかりやすく提示するプレゼンテーション能力、直接児童を支援・指導する力のことを、授業実践力ととらえている。とりわけ言語行動は重要である。教育・保育実習やボランティア活動等を通して直接子どもに関わる機会を作り、授業実践力を高める必要がある。

以上のように、図工的教養と授業実践力が備わってはじめて図工授業力を形成できると筆者は考える。

筆者のこれまでの実践的研究を通して、以下の表9のように4段階で図工授業力のある教師の育成を構想している。表の各授業や学外における教育実習と

の有機的なつながりについても皆さんには意識してほしい。授業の初回・最終回などで、次の授業や教育実習とのつながりについて考えてほしい。近い将来、次の段階に進み授業者の立場になること、その段階はすぐに来ることを忘れないでいただきたい。この4段階における学びの流れは、概略次の通りである。

1年次後期の教科の学び（図画工作）では学習者の立場で演習を受け、図画工作の資質・能力の向上を意図しているのに対して、図画工作科教育法は授業者の立場で講義を受け、図画工作科の授業を実践するための方途を学ぶことを意図している。教科の学び（図画工作）は実技中心の内容論であり、図画工作科教育法は内容論に加えて子どもの実態・発達を踏まえて授業を組み立てる方法論である。教科の学び（図画工作）が基礎となり、図画工作科教育法がその発展・応用という位置付けである。3年次前期の教育実習Ⅰでは、図画工作科教育法などで学んだことを生かして教材研究・題材開発に取り組み、自ら模擬授業を実践する。教育実習Ⅰでの学びを生かして、3年次後期の教育実習Ⅱ・Ⅲでは小学校において児童を対象として実際に図画工作科の授業を行う。4年次前期の教員採用試験対策チャレンジセミナー図工では、これまでの学びの補充・深化・統合の場として理論・実技の両面から図画工作について学修する。教員採用試験対策ではあるが、あくまでも実践的指導力を身に付けるための一環である。4年次後期の教職実践演習では、これまでの学びに加えて小学校で開催される研究会や学習支援ボランティアへの参加などで学んできたことを生かして、「アクティブ・ラーニング ～図画工作科の鑑賞領域を中心に～」(変更の可能性有り)の回で学修し、卒業後の教育現場に生かすことができるように取り組むという流れである。各授業相互のつながりも大切であるが、授業と教育実習との往還も重視して取り組んでいただきたい。

ステージ	各ステージにおけるテーマ	授業（演習・講義）	教育実習
1年次	造形活動を通した図工的教養の育成	教科の学び（図画工作）など	
2年次	図画工作科教育・造形的発達の理解	図画工作科教育法など	教育実習Ⅶ
3年次	図工における授業実践力の向上	教育実習Ⅰなど	教育実習Ⅱ・Ⅲ
4年次	図工的教養・授業実践力の涵養・錬磨	教員採用試験対策チャレンジセミナー図工，教職実践演習など	

【表9：図工授業力を育成するための4段階】

## 第2節

### 「絵に表す」を中心に ～アートの視点から～



佐伯 育郎



# ステップ1：オリエンテーション

1. 一体この先生，どんな人？ ～担当教師自己紹介

2. この2つの作品，一体どこが違うの？

- 作品Aと作品Bを近くでよく見てみよう。それぞれどのようにして作られたものなのか，自分なりに予想しよう！

作品Aは…	作品Bは…
-------	-------

3. どんなことするの？ この授業 ～授業内容について

①授業の目的

②授業の形式

- リレー方式（教師2人でローテーション），授業回数：全（ ）回

担当分野（教員）	授業時間（曜日・コマ）	教室
絵画（佐伯）		
色彩・工作（佐伯）		
幼児造形表現（西村）		

③評価方法

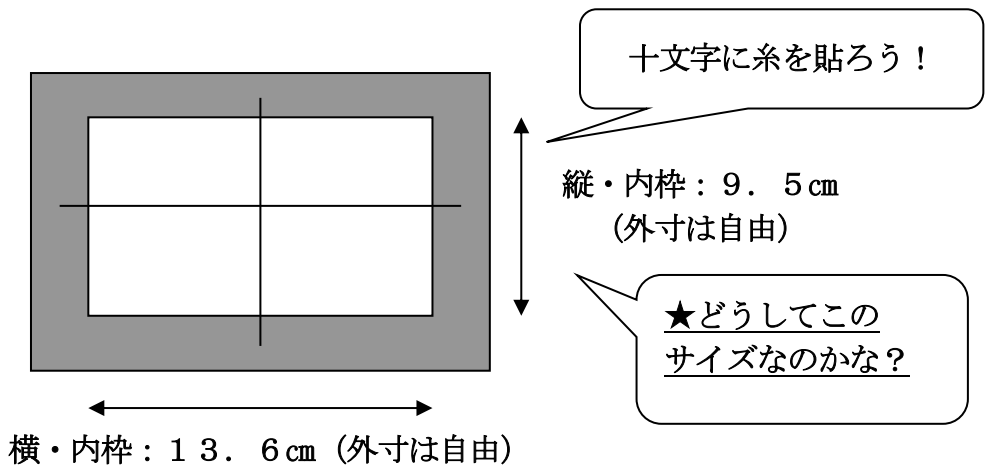
- 提出物
- 取組・出席状況（※毎回出席，遅刻厳禁），授業態度（※私語は慎もう！）

4. 事前調査シート記入（※出席も兼ねる。必ず全員提出！）

## ステップ2：スケッチに行く前に……

### 1. スケッチの助っ人参上！ ～スケッチ補助用具の制作

- 助っ人の名は、デッサンスケール(別名： )。
- 必要な材料・用具(工作用方眼紙、糸、カッター、カッターマット、定規、油性フェルトペン、セロハンテープ、筆記用具……など)



### 2. 知っておこう！ 先人の知恵 ～透視図法について

- 透視図法(別名： )とは、遠近感のある表現で描く図法のこと。
- ルネサンスの頃(世紀前半, 年頃), 先人達が編み出した(復活させた)知恵。3次元(3D)のものを( )を、2次元(2D)のもの( )として表現する方法。
- 遠近感の表現には、他にも様々なものがある。

### 3. どんな場所選ぼうかな？ ～スケッチ場所選定の条件

- ① 表現のねらいとの関係を考える。(← ★最も重要だよ!!)。
- ② 足場の安定性・安全性を考える。
- ③ 直射日光や雨との関係を考える。
- ④ 画面に本学の校舎などの施設が少しでも入るようにする。
- ⑤ 画面に樹木や草、花などの植物が少しでも入るようにする。

#### 4. 読んでみよう！ 画家のエッセイ

#### 5. やってみよう！ 教員採用試験の問題（平成 17 年度横浜市）

- 次の各文は，風景画の制作について述べたものです。制作するにあたり必要でないものを次の①～⑤のうちから1つ選び，○を付けなさい。
- ① 場所の選択には，描きたいものがよく見え，足場など平らで安全な所を選ぶことが大切である。
- ② 目の前の風景に向かい，手の指や見取り枠を使って風景を区切ってみるなど，自分の表現するためのねらいを探る工夫をする。
- ③ 視点を高くすると遠くまで見える画面になり，視点を低くすると見上げたような画面になる。このように視点についても工夫することが大切である。
- ④ 遠近の表現には，一点透視図法や二点透視図法などの他に，空気遠近法などがある。大きな建物の角に立って見通しがよい場所などは，一点透視図法を用いると効果的である。
- ⑤ ねらいを考えながら下描きし，画面全体を意識しながら大まかに着色していく。制作が進むにつれ，ねらいに沿って色調を強め，細部を表現していくなどが一般的な手順である。

#### 6. こんな時に役立つ！ デッサンスケール

- |                                   |
|-----------------------------------|
| ① ( ) に役立つ！ (※視野全体から，どの範囲を切り取るか)  |
| ② ( ) を決めるのに役立つ！ (※縦か，横か。寄るか，引くか) |
| ③ ( ) の確認に役立つ！ (※地面と平行に持つと傾きが分かる) |

- 忘れた時は手で作ろう！ ← ★君ならどうやって作るかな？

#### 7. 次回について

- 準備物：鉛筆 (※HB～2Bくらい。数本用意)，シャーペン。
- 宿題：キャンパス内を散歩して，スケッチ場所を探しておこう！

## 【読んでみよう！ 画家のエッセイ①】

### 「絵」とは何だろう？

斎藤 梅

私たちは常日頃、気軽に「素晴らしい絵を観た」とか「絵を描いている」等と言っています。誰でも幼稚園に入ると、自由画等と呼んで、落書きを始めます。小学校でも中学校でも「美術」の時間がありますし、高校に入れば、選択制の美術の時間を選ぶことが出来ます。私たちは子どもの頃から「絵」「美術」「芸術」等と呼んで「絵画」の世界を楽しんでいます。また、一歩街に出ると、国立美術館、県立美術館や市立美術館、デパートの画廊等で、次々と「絵画展」や「美術展」を簡単に見ることが出来ます。地方の方はともかくとしても、その気になれば「絵画」に親しむ機会はいくらでもあります。さて、「絵を鑑賞する」とこと、「絵を描く」とことは、大きな違いがあります。

ここで絵を描く人にとって、最も大切なこととお話しておきたいと思います。絵を描くためには、技術・技法が大切なのは勿論のことです。が、その前に技術や技法以上に大切なこと、それは描く人の心の持ちようです。一枚の絵を描こうとして、自然や、いろいろなものと対面した時、「純粋な感情」で対面出来るか、そういう素直な感情こそが重要なのです。

展覧会等で「良い絵」に出会った時、一瞬、身体が張り詰めるような気分になります。この気持ちは、絵画の持つ創造の魅力によるものです。魅力は、私たちに感動となって伝わります。この場合の私たちは「良い絵」を鑑賞している、見る側にあるわけです。絵を見、感動を受け止める側にいるのですが、逆に絵を描く場合は、私たちは自然の中から直接感動を具体化して絵に表現しなければなりません。一口で「純粋」とか「純粋な感動」と口にするのは簡単ですが、実際に描く立場で、本当の自然の中の美しいものや純粋なものを、自分の目で捕らえることは大変難しいことですし、絶えず心の修煉をしていないと出来ません。

私たちの考えや、ものの見方は殆ど概念で出来上がっています。家庭でも、職場でも、概念のルールが社会という共同体をつくっています。私たちが、良い社会人と呼ばれるためには、誰よりも概念を身に付けた「概念人間」に徹していなければなりません。概念の軌道を外れることは、社会人として生きていけなくなることです。実は、絵を描く人にとって、この概念（言葉を変えて『常識』と言ってもよいと思います）は禁物です。常識のスクリーンを適してしか見えない目、常識でしか考えられない人には、「美や感動や創造」は見えないからです。常識人間は模倣性の強い人です。模倣人間に・・・、だんだん言葉が悪くなってきましたが、冷静に自分を見つめてみると、いかに自分自身が模倣の繰り返しで、毎日の生活をしているかに気付くはずで、絵を描くこと、創造すること、一般社会の常識とは背中合わせにあるのです。絵の中に、絵を描くのに必要な真実や美しいものを捕らえることは、模倣や常識の目では出来ません。他人の考

え方や、見方に惑わされない、自分だけの見方や解釈の仕方が美しいものの発見につながり、新鮮な感動も受け止めることが出来るのです。先ず第一に頭の中から、身体中に住み着いている常識や、概念の危険物を取り去ることが大切です。観念や概念が人間の進化に不可欠であることは確かなことです。が、創造の世界、絵画の領域では、観念や概念は、新鮮な創造活動に邪魔になっても役に立つことは少ないのです。観念や概念は、万人誰でも納得出来る平均値ですから、取り立てて面白くもなく、当たり前のことです。一人の個性が捕らえた絵画にはなりようがありません。その具体的な例が、作画のABC、作画の観念論等です。絵のイロハを知り過ぎたために、純粋な絵画の世界に入れないう悲劇が起ってしまいます。自分の眼、自分だけの耳、自分だけの感性で受けた対象との会話を絵画表現した時、作品を造る意欲や歓喜が体験出来るのです。

「感心出来ない絵」は、観る人に感動を与えてくれませんし、極論ですが、「唯、上手に描いたもの」としか言い様がありません。テクニックもキャリアも何の意味も持ちません。大切なことは、心を盛り込んだ絵、描く人の、その人だけの感性が生み出した世界を創ることに、全能力・全機能を集中することです。アマチュアの方の絵の中に、上手に描けていて、筆さばきも流麗で、構図よし、色彩よしでどこにも非の打ち所はないのですが、その絵と相対していても、感情の変化すら起きない作品に出会うことがあります。これは絵画の中の一番大切なものが抜けているからなのです。絵を描く人にとって、「上手」「下手」は大変重要な問題と考えられがちですが、テクニックは練習の積み重ねです。テクニック以前に、感じる豊かな心と自然との対話を大切にしてください。

感じる心、感動する心を育てることは楽しい人生です。この感動を、一枚の画用紙に具現する絵画の作業は、人生の楽しい時間です。上手や下手にこだわらず、自分が感受した美しい対象を、あなたなりに、思い切り、のびやかに表現してください。周囲から下手な絵と笑われたら、「良い絵」に一步近付いたと思って、自分を元気づけて、何枚も何枚も描き続けましょう。

以上、絵を描こうとする私たちの「心」の問題について考えてみました。純粋なものを追い求めることは楽しいことです。本当に自由な心で、美しい世界を、一枚の画用紙に表現出来た時、描いた人にしか味わい得ない喜びが胸いっぱいに入り上げてきます。描くあなたの心は美しく、温かい自然と素直な会話を続けながら描けば「良い絵」は生まれますし、そこに描く楽しさと充実があるのです。出来あいの文化や芸術等に気を散らさず、一枚二枚と、自分を大切にしながら描いていくことです。

絵画とは純粋なものの表現。描く人の純粋な目と心が大切なのです。純粋だから美しい。美しいから、結果として鑑賞する人の心をも魅了することが出来るのではないのでしょうか。出来上がった絵。あなたの心、あなたの生き様の記録を美しく創り続けてください。

斎藤梅・著「水彩画の描き方」(金園社)より(※下線部筆者)

## 【読んでみよう！ 画家のエッセイ②】

### 「絵の世界へ」

～考えるということ～

高塚 省吾

「上手い絵」は描いた量に比例します。「良い絵」は考えた量に比例します。

絵を描くということは、一人世間から離れて孤独を楽しむということですから、人間関係で成り立っている一般社会での習慣を引き摺っていると結果が気になります。つまり他人の目を意識して上手に描こうと思っていると、つい写真を撮ってそれを見て描くという心貧しい作業をやってしまう。楽をして結果を得ようとするのはカンニングで、写生する楽しさはなくなります。描く以上はよい絵を描きたいと思うのは当然です。それには自分で批評限を持たなくてはなりません。

プロの画家は結果を重視しますから、どんな手段を使っても質の高い絵を描こうとして、写真でもビデオでもコンピュータでも必要とあれば使いますが、素人が写真で描くと、現実の場の持っている全体性が抜けて細部の羅列になりがちです。

絵にとって大切なことは、何を描くかより、どう描くかです。つまり絵画性が大切なのです。絵画性とは抽象化して見る感性です。抽象と聞いただけで拒絶反応を起こす人もいますが、総べての人に備わっている感性です。万華鏡や砂丘の風紋は誰にも美しく見えるはずで、河原の石を拾う時、選ぶ基準は何でしょう。カンバスを5枚並べておいて、様々な色を浸した布をぶつけるとして、良いのと悪いのが出来るはずで、良いのはさらに加筆と消去の手を入れて抽象画が出来ることもあります。つまり選んだり捨てたりする直感による判断です。

セザンヌのりんごの絵を見に行くとしたら、りんごを見たいからではなくて、セザンヌを見たいから行くのです。あなたがりんごを描くとしたら、りんごを含む画面全体をあなたがどう考えたかを人に見せるのが作品の展示です。ただりんごを描いただけなら、それだけではあなたが見えません。

デッサン力もあり、色感もいい、絵の具もしっかり着いていて上手だなあと考えるのに、何かつまらないという絵は、その画家の意志が見えないからです。

### 「りんごを描いても革命的でありうる」

これはピカソの言葉です。りんごを描く場合を例として、何を考えねばならないかを書きましょう。りんごだけを3つ描くか、テーブルクロスの上に壺も一緒に並べて描くかをまず考えねばなりません。クロスや壺の色や柄も考えます。そして描き始めると、形を主にして色を従とするか、色を主役にして明暗や奥行を従にするかを決めねばなりません。ただ漠然と写生するだけでは、何の表現もありません。

問題は表現内容です。知的な絵を望むなら構図をしっかりと考えて、対象物の配置は勿論画面構成のためのデフォルメが必要となります。これをもっと徹底すれば立体派（キュビズム）のように形を一度分解して構築し直すのも方法です。こうして画面を強い意志で統一するのは、スーパーリアリズムのような徹底した写実も思惟性を排除する知的手法です。

情熱的な表現を目指せば、生の色の対比（例えば赤と緑）や明暗のコントラスト、情動的なデフォルメ、荒いタッチ、絵の具の盛り上がり等で、作者の怒りや悲しみや叫びを画面の表情として現すことを心掛けねばなりません。

逆に清楚な気持ちを求めるならば、柔らかい色調や丁寧な描写、あるいは叙情的な雰囲気や形、色ともに統一することです。前出の知的構成をとって静謐な画面を創る立場もあります。

わざと稚拙に素朴に描くのも、作者の人柄等が想像されて、良いものです。幻想性を出したいなら、りんごが宙に浮いていたり、フォークが刺さって黒い血が流れていたり工夫を考えるのも面白いと思います。

クラシック音楽で言えば、知的はバッハ、情念はワーグナー、静的はグレゴリオ聖歌に当たるでしょうか。演歌のような絵や、ロックのような絵、ラップのような絵だってあっていいわけです。

いずれにしても、作者の意志なり感性なりが、画面全体に統一されて表されていなければ良い絵だとはいえません。これは指導されてやることではなくて、自分自身で考える他ありません。それには先人達の独創性を参考にしたり、今の時代とか民族性とかさらに自分の性格や境遇といったものまで含めて、今まで誰も描かなかったやり方でりんごが描ければ本物です。

高塚省吾・著「高塚省吾の絵の話」（芸術新聞社）より一部抜粋・再構成

## ステップ3：スケッチをしよう！ ～その①

### 1. みんなで守ろう！ スケッチのルール

- ① 他の授業に迷惑をかけない。
- ② 制作中の飲食は禁止する。
- ③ ゴミは必ず持ち帰る（自分が出したものの以外も拾う）。
- ④ 授業終了5分前（     ：     ）には教室に戻っておく。
- ⑤ 用紙、用具などは必ず持ち帰る。

### 2. スケッチをしよう！ ～その①

- 画用紙1人1枚。失敗したら予備の画用紙を渡すので、ご心配なく！（※サイズは八つ切り。表裏を間違えないように！） → ★どっちかな？
- 画板・クリップ・鉛筆などの用具は、使用后必ず返却しよう！
- スケッチ終了後、教室に戻って来たら、掲示してあるキャンパス全景図に名前を書いたシールを貼り、自分の場所を記そう！
- 鉛筆（※HB～2Bくらい。数本用意しよう！）、あるいはシャーペン（※できるだけシャーペンは使わない方がいい）。

#### 【本日の目標：スケッチをしよう！ ～その①】

- ① スケッチ場所を決める。
- ② 構図を決める。
- ③ 大まかな形から描き始める。

### 3. 屋外スケッチの教育的意義

- 例えば、以下のようなものが考えられる。学習指導案にも生かすことができるかもしれない。
- 5つ以外にも教育的意義がないか、考えてみよう！
- ① 屋外で制作することによって自然や季節の変化を体感することができる。
- ② 教室から出て制作することによって、開放感を感じることができる。



- ③ 身近な環境を見つめ直すことによって、学校に愛着を持つことができる。
- ④ 写真などでは伝わりにくい現場の空気感、臨場感を表現できる。
- ⑤ じっくり制作に取り組むことによって自分自身と向き合うことができる。

#### 4. スケッチの前に、注意点を再確認しよう！

- 日射や気温に注意しよう。なるべく直射日光が当たらない日陰を選ぼう。
- 屋外では、蚊や蜂などの虫刺されにも注意しよう（※場合によっては、虫除けスプレー、塗り薬などを持参すること）。
- 公共の場所であることをわきまえ、通行の邪魔になったり、植栽を傷つけたりしないこと。
- 絵の具を溶いたり、筆を洗ったりした後の、水の処理を注意しよう。スケッチ場所近くにある水道の位置を確認しておこう！
- 交通の危険な場所は避けよう。じっくり落ち着いて描ける場所、足場の安定した安全な場所を選ぼう。

#### 5. いい場所、いいモチーフを選ぼう！

- まず、「描いてみたいなあ」という動機こそが大切である。スケッチにふさわしい場所、絵になる場所、いいモチーフを見付ける最良の方法である。
- まず、描いてみたいと思う場所、興味ある風景などを見つけ、そこにポイントを絞って描こう。
- 新鮮な感動を大切に描こう。絵は、何を表現したいかが最も大切である！！
- 絵になる風景とは、感動を呼ぶ風景である。人間の作った風景にも、人跡未踏の風景にも、描こうとするモチーフに深い愛情と思い入れがあれば、自ずと絵に魅力が出てくる。
- 肝心なのは、ただ対象を描き写すのではなく、感動を表現することである！

## 風景をかく ①②③

### ■ 風景画で大切なこと

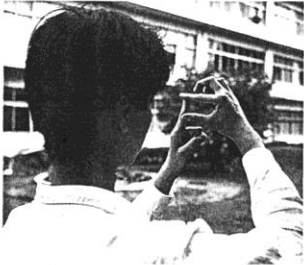


選んだ対象の風景の何を美しいと感じたのか。自分の目と心でとらえた表現のねらいを素直に表そう。

室内でかける静物画や人物画と比べて、とくに風景画では、かくときの条件を整えることが大切である。

- なるべく早くかく場所を決める。場所の選定を早めに決断して、表現そのものに時間をかけ、力を出きったほうがよい。
- 足場が安定していること。腰を下ろしてかければ、長い時間かいても疲れない。
- 静かな場所を選ぶこと。静かな場所を選ぶことは、落ち着いた気持ちで製作に集中できる基本条件である。
- 画面に日が当たらないこと。ほかにも、かきやすい画面の位置や角度を工夫すること。

### ■ 風景を区切る

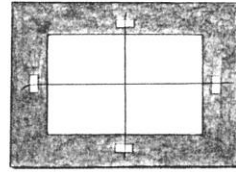


指を使って



見取りわくを使って

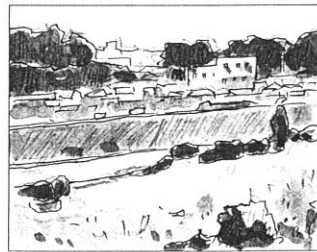
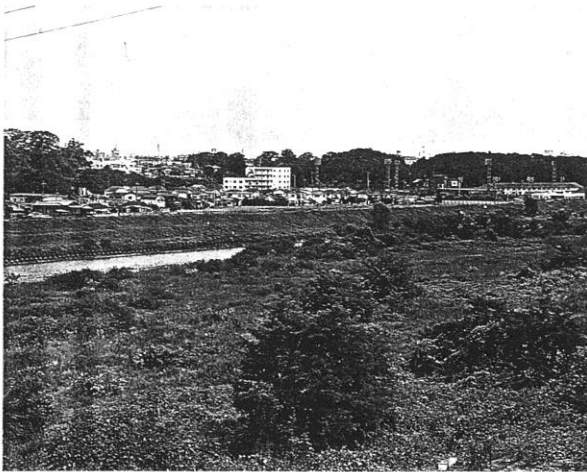
### ● 見取りわく



ボール紙に画用紙と同じ形の窓を切りぬき、縦横十字に糸を張って、二等分の位置の基準に使う。

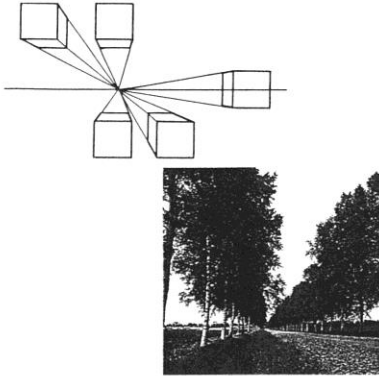
### ■ 構図の取り方

風景を区切って統一感のある構図をつくる。縦構図のものは、手前の河原の木などを大きく取りこみ、川の土手や遠くの家並みや森を画面上部に押しあげてある。横構図のものは、視界を少し左に移し、遠景の家並みや森を引き寄せ、河原の面積をせばめて表している。



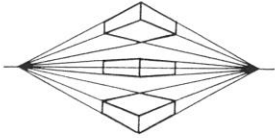
透視図は、絵をかくときに利用されることが多い。透視図の理論や、かき方を理解して、とくに建物をかくときなどに応用してみよう。

■透視図法 ●一点透視



郊外の学校（油彩） ユトリロ

●二点透視



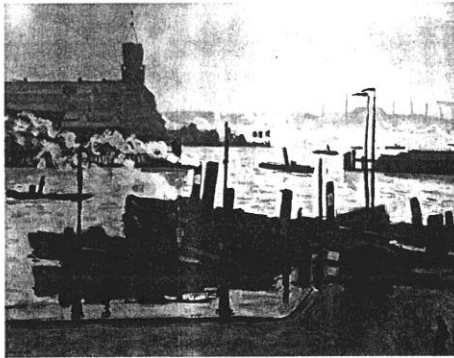
ロジエー（パリ）（油彩） 荻須高德

とくに建物や橋、家具など、直線を多くふくんだ人工物をかくときは、透視図法が応用される。これは地平面に平行な関係の直線は、すべて延長すると地平線上に消失するという立体表示の図法である。

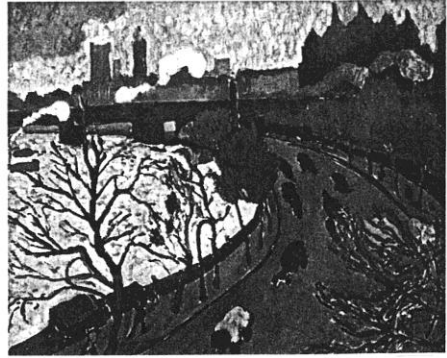
上図にある一点透視や二点透視が代表的である。この線遠近法に対して、近くは濃く明確に、遠くは淡く弱く表す空気遠近法や、暖い色の進出性\*、冷たい色の後退性\*などを利用した色の遠近法などもある。（⇒色についてはP.51参照）

■その他の遠近の表現

ハンブルクの港（油彩） マルケ



ウェストミンスター橋（油彩） ドラン



【色の進出性・後退性】 赤やだいだいなどの暖色系の色は進出、膨張の、青など寒色系の色には後退、収縮の性質がある。

# 風景画

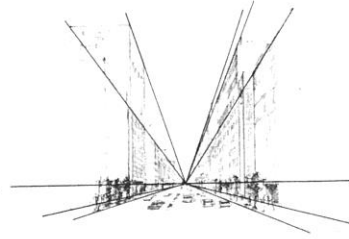
大きな自然の中に美を発見し、それを味わうとともに表現することは、生活に美を求める原点とも言えます。日ごろ見慣れた風景から改めて美を見だし、初めて見る風景では、それに素直に感動します。その感動と発見した美を積極的に表現するものです。

## 透視図法による表し方

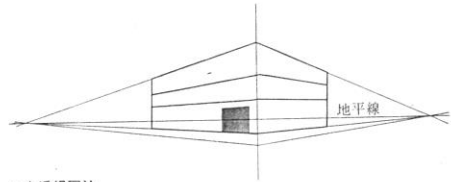
遠方にあるものは近くにあるものより小さく見える。この現象を直線を使って具体的な方法としたものを透視図法と言う。遠近や奥行きを表すのに使う。「コタン小路」は、一点透視図法がそのまま使われている例である。画面の中央に消失点（線の集まる所）が設定されている。



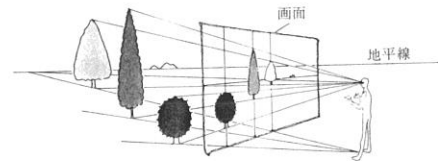
◀コタン小路 ユトリロ



一点透視図法



二点透視図法



透視図法の原理



郊外の学校 ユトリロ



建物



建物



一点透視的なたらえ方

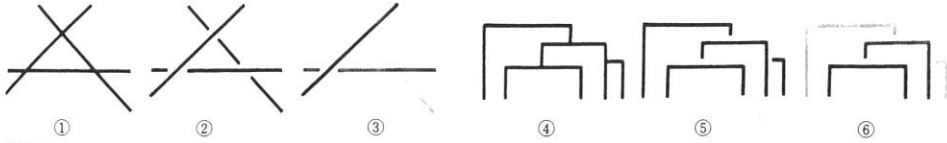


一点透視的なたらえ方

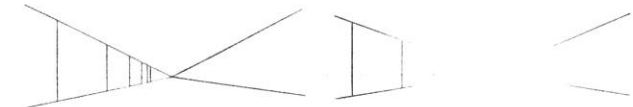


二点透視的なたらえ方

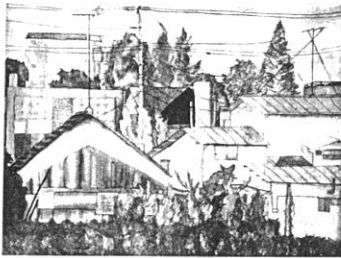
前後関係の表し方



- ① 前後関係がよくわからない。
- ② ⑤ 前後関係ははっきりしたが距離感にとぼしい。
- ③ ⑥ 線の濃淡で遠近を強調している。

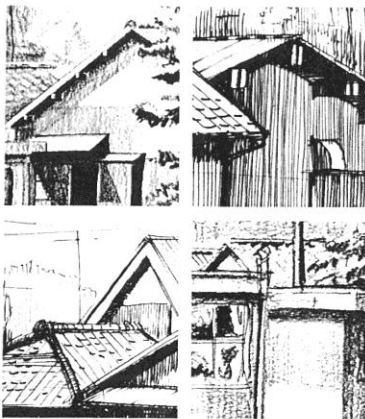


空気遠近法と同じ原理で遠くは弱く描く。

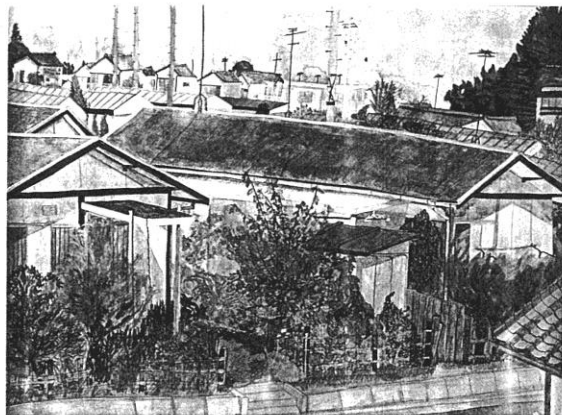


近くにあるものを濃くはっきりと、遠くにあるものを淡くぼんやりと描くことによって遠近感を表現している(空気遠近法)。

建物はコーナーをしっかりと描く



上図3点のデッサンの部分



遠景は弱く描いているが、建物のコーナーはアクセントがつけられている。

## ステップ4：スケッチをしよう！ ～その②

### 1. ここがスケッチのミソ！ ～その①

- どんなに複雑な形をしたものでも、実は基本的な立体の組み合わせである。

#### 【知っておこう！ 透視図法の原理】

- ①同じ大きさの物が、遠くにあると（ ）見える。
- ②普通に立った時の目線の高さは、（ ）線の高さに等しい。
- ③地上の平行線は、地平線上の（ ）に集中するように見える。

### 2. スケッチをしよう！ ～その②

#### 【本日の目標：スケッチをしよう！ ～その②】

- ① まずは、大まかな形から描き始める。
- ② その後、細部の描写をする。
- ③ 余裕があれば、陰影・明暗も付ける。

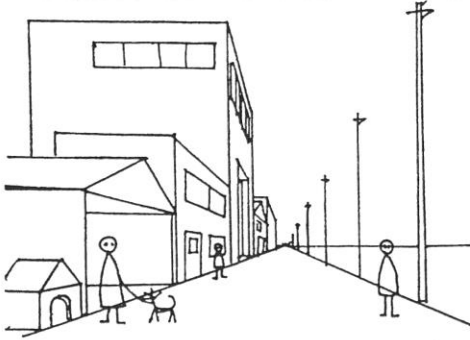
- どこから描き始めるか最初の「あたり」が大切である。
- まず、描こうとする対象をしっかり観て、画面へ置いた時の絵としての魅力と表現効果を考えてみる。「これで！」と心に決めたら、鉛筆やペンで線を引く。引き初めは細部にとらわれず、大きく構図を割り込んでいく気持ちであたりを付けていこう。
- 曲線的なものは直線で、直線的なものは曲線であたりを付けよう！
- いきなり細かい部分から描写せず、まず全体のバランスをチェックしよう。
- 鉛筆などを使用して長さを測って、比較・検討してみよう。

### 3. 遠近法（透視図法）を理解しよう！

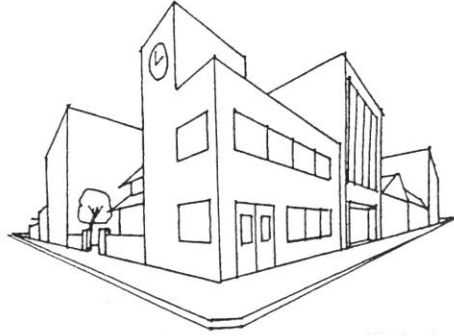
- 遠くにあるものは小さく、近くにあるものは大きくなる。
- どこにいても、地平線＝目の高さ（目線）が原則である。
- 透視図法・・・1点透視図法（消失点が1つ）、2点透視図法（消失点が2つ）、3点透視図法（消失点が3つ）。いずれも水平線は目の高さとなる。理解しているか確かめるために、次ページのクイズをやってみよう！

## 【様々な透視図法について】

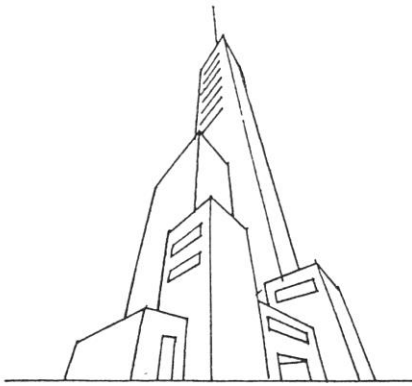
- ①～③の図は、どういう種類の透視図法で描かれたものでしょうか？  
 ( )の中に数字と、図の中に目の高さ（視線，地平線），消失点を書こう！



① ( ) 点透視図法



② ( ) 点透視図法



③ ( ) 点透視図法

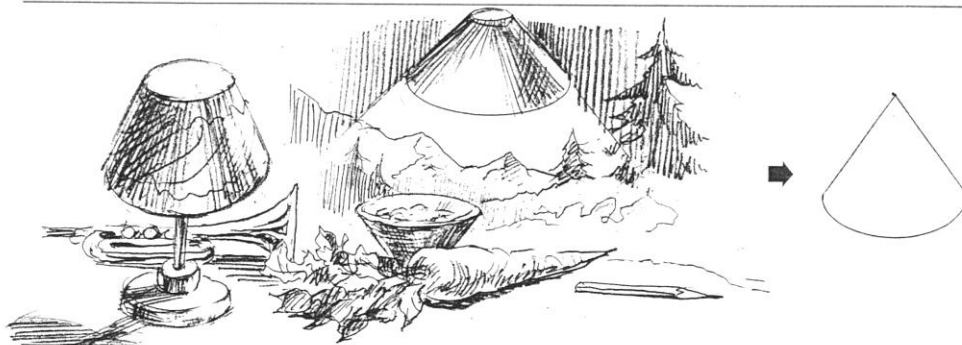
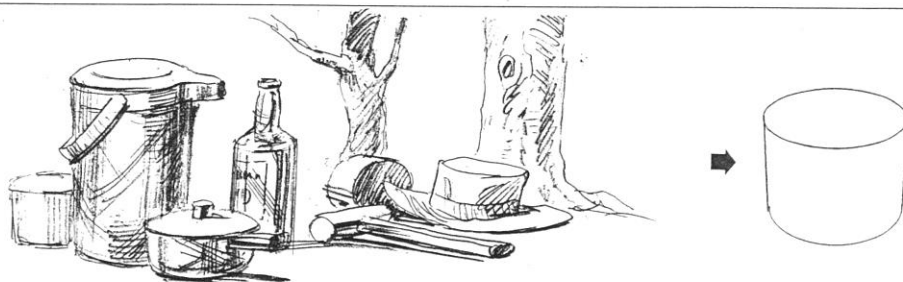
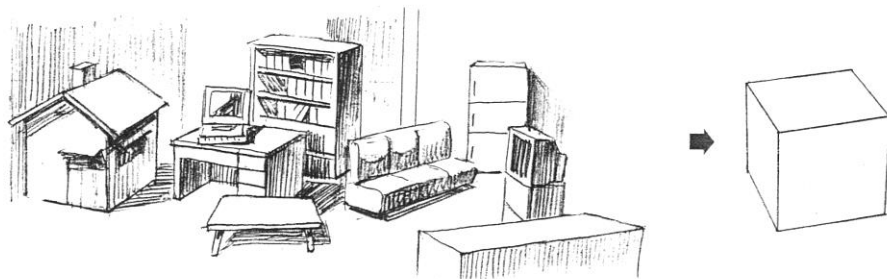


- 視点が変わると見え方も変わるよ。

見えない屋上を描いていないかな？ →

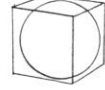
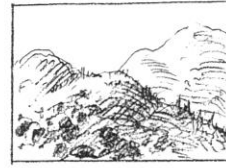
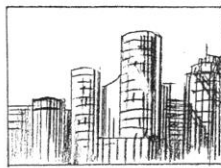
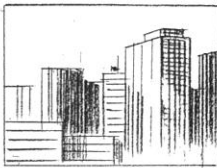
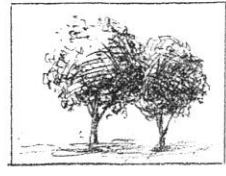
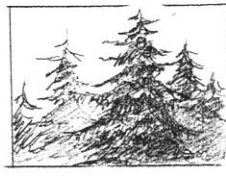
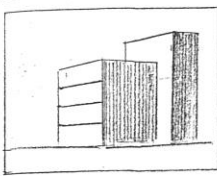
吉田敦彦・著『デッサンのすすめ』（蝸牛社，1999年）より

形あるものすべて、4つの原形から描けば良い





絵を描くうえで一番のリーダーは立方体である



.....すべては立方体に収まる.....



- 立方体で考えて描けば……
- ・物体の形を単純化して捉えられる。
  - ・物体の方向がわかりやすい。
  - ・物体の大きさが割り出しやすい。

鶴岡孝夫『スーパーデッサン風景篇』（グラフィック社、2001）より  
—21—

# ステップ5：スケッチをしよう！ ～その③

## 1. 屋外に出て構図を選ぼう！

- デッサンスケール（※市販のものでも手作りでもよい）でアングルチェックしよう。デスケルがない場合は、指の窓でアングルチェックしよう。
- 通常、私たちが楽に見える範囲は、自分の位置から上下左右ともに60°くらいである。ある高さの建物を描こうとした場合、その建物の高さの2倍を超える位置から見上げるとちょうどよい。一方、見下ろす構図の場合は30°よりは少ない角度、10°くらいがちょうどいい。
- 動きのある配置を考えよう。車や船、人間や動物などの点景を入れるのもポイントの1つ。

## 2. 主題と副題を考えよう！

- 何を描くかは、心を動かす対象物による。しかし、ただ単に対象物だけを描いても絵にならない。
- 中心になる主題と、それを支える周辺との関係でいい構図ができる。つまり、主役と脇役の存在を考えよう！

## 3. 色々あるよ！ スケッチ用の画材

- 線を引く材料は様々にあるが、一番自分に合ったものを選ぼう。
- ① 鉛筆：シャーペンには、均一で表情のない線になるから、なるべく使わないようにしよう。鉛筆はメーカーの名前などにとらわれず、色々使ってみて自分に合った物を選ぼう。普通、筆記・事務用はHBを使うが、スケッチ用はBの記号のものがよい。Bは主に線描主体で、3B～5Bは線の強弱や調子を出すのにも使える。
- ② 色鉛筆：油性、水性など様々な種類がある。
- ③ ダーマトグラフ：油性・水性。削らなくていいので便利である。紙、金属、プラスチックなどに自由に描ける。
- ④ ペン：スケッチペン、ロットリング、ピグマグラフィック……など、様々な種類がある。

#### 4. 陰影・明暗・濃淡を表現しよう！

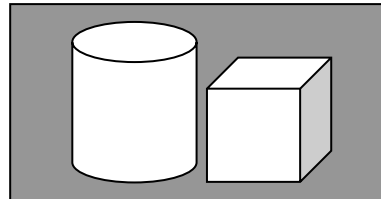
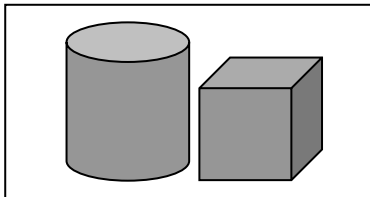
- 鉛筆で描写する段階で、ある程度陰影・明暗・濃淡を付けておこう。
- 空気遠近法に注意しよう。手前にある物ほどはっきり見え、遠くにある物ほどぼんやり見える。基本的に、手前は強く、遠くは弱くが原則。しかし、遠景が弱すぎる（逃げ過ぎる）のもよくないので注意しよう。

#### 5. バランスとアクセントを考えよう！

- 近くではっきりとしていた窓の形も、遠くでは点にしか見えないことがある。画面上のアクセント効果を考えて点景などを効果的に配置する。

#### 6. ここがスケッチのミソ！ ～その②

- 対象を観察する時、建物などのモチーフ（図）だけに目を奪われないように注意しよう。
- 建物などのモチーフ自体の形だけでなく、すき間の形（ネガのスペース）もチェックしよう。形の狂いがはっきり分かるよ！
- 物と物との間にある「すき間（地）」＝「空間」の形を見ることで、本来の形態が正しくとらえられるはず。



【モチーフの形（ポジのフォルム）】 【背後の空間の形（ネガのスペース）】

#### 7. スケッチをしよう！ ～その③

##### 【本日の目標：スケッチをしよう！ ～その③】

- ① 輪郭を取ったら、細部の描写をする。
- ② 陰影・明暗も付け、立体感を出す。
- ③ 校舎の壁や木の樹皮など、表面の質感も描写する。



【大画家・デューラーもデッサンスケールを使っていた！】

- 16世紀ルネサンスの偉大な画家アルブレヒト・デューラーは、正しいプロポーションと遠近法で描くために、図のような独自の装置を考案した。画家が頭の位置を一定に保ちながら、垂直に立てた針金のグリッド（碁盤目の格子）を通して対象を観察し、描写した。



【ポジのフォルム】



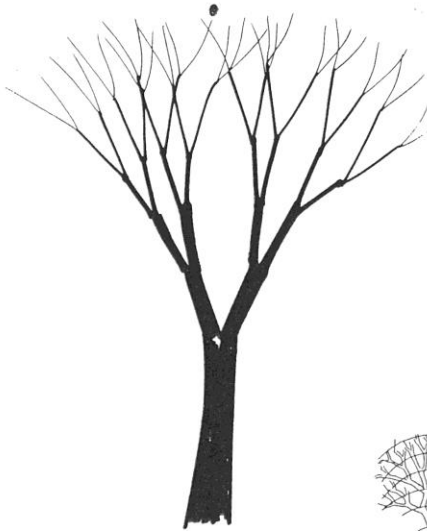
【ネガのスペース】

- この絵では、羊がポジのフォルムで、その背後の空や下にある地面はネガのスペースである。ネガのスペースは、ポジのフォルムと同様に重要である。

B・エドワーズ 著『脳の右側で描け【第3版】』（エルテ出版、2002年）より

# ★樹木を描く時の参考にしよう！

## 【樹木の表現について】

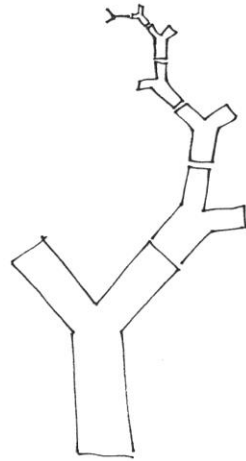


枝は、幹から遠くなるほど、だんだん細くなる

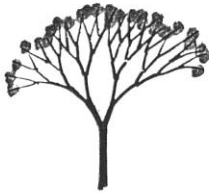
枝がしげり、年とともに、幹もふとくなります。  
枝のさきには葉が付きませんが、その葉には、くだがとおって、  
くだは、幹につながって、葉と土をつないでいます。  
このくだで、栄養をすうのです。  
幹は、このくだの集まりだから、いちばんふといのです。  
幹から遠くなるほど、枝は細くなります。これが規則です。  
木の枝には、また、2本にわかれるもの、  
3本にわかれるものなど、いろいろな種類があります。  
ここでは、2本にわかれる木をかいてみよう。  
幹が、まず2本の枝にわかれ、その枝が、また、2本にわかれ、  
わかれるたびに、細くなる。



むかし、フィレンツェのいなかに、  
ほくのともだちがいました。レオナルドという名のひとで、  
ヴィンチという村（郵便番号 50059）に住んでいました。  
上の絵は、そのともだちがかいたものです。  
枝は、どんなふうにしげるか、レオナルドは、  
じっと観察して、木の規則について考えました。  
また、ヘリコプターを発明したり、  
水を自由に細にひいたり、  
モナ・リザという有名な絵をかいたりしました。



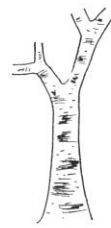
幹から遠くなるほど、枝は細くなる



カシワの葉をよくみると、  
葉脈は、カシワの木とおなじかたちをしています。  
葉脈のまわりの葉の部分を、ていねいに、むしりとってごらん。  
はねくみは、カシワの木に、そっくりです。  
そのかたちをうつして、これに葉をいっばいつけると、  
また、カシワの木が、できあがります。



コルクガシ



シラカバ



ニレ

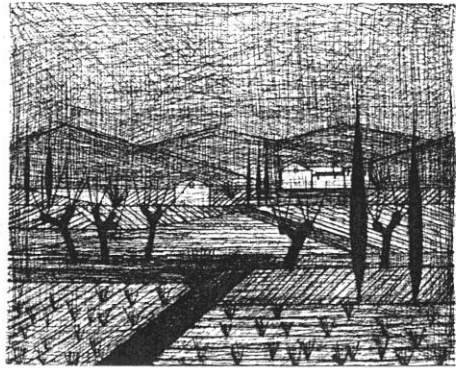
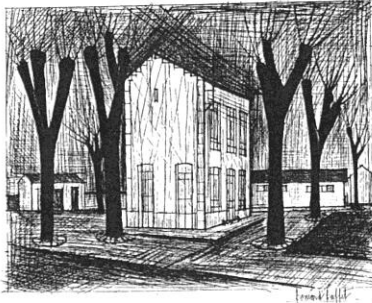
枝や幹は、木の度でおわれています。  
木によっては、狭みだけにすべすべした木や、  
なかには、皮がべろんとはがれるものもあります。  
つるつるの皮や、ざらざらの皮、  
こつこつしていることもあるし、ぶつぶつがあることもある。

ブルーノ・ムナーリ『木をかこう』（至光社、1997年）より

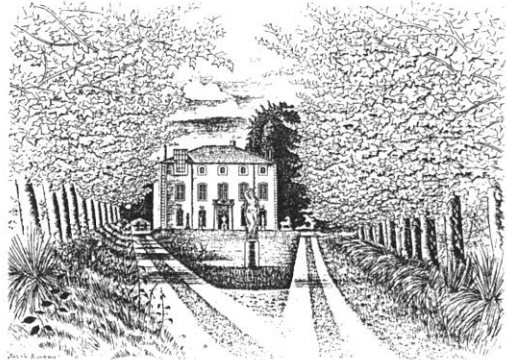
★樹木を描く時の参考にしよう！

【様々な樹木の表現】

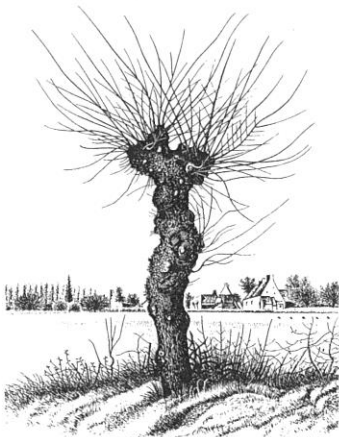
～有名画家の作品から～



ベルナール・ピュフェの樹木の表現 『版画第3集』（ベルナール・ピュフェ美術館，1995年）より



長谷川潔の樹木の表現 『長谷川潔展図録』（京都国立近代美術館，1992年）より



パウル・ブリルの樹木の表現

『風景画ができるまで』（東武美術館，2000年）より

# ステップ6：水彩で着彩しよう！ ～その①

## 1. みんなで見てみよう！ 水彩による風景画の作品

- ① 奥津国道
- ② 北田和広
- ③ 篠崎輝男
- ④ 久保田辰男
- ⑤ 名柄正之
- ⑥ 笹倉鉄平
- ⑦ ポール・シニャック
- ⑧ ヘルマン・ヘッセ

## 2. 印象を画面に構成しよう！

- 気に入った場所から受けた印象を大切に、自分なりの解釈で画面に再構成するように心がける。
- 例えば、込み入った木々や家並み、電信柱などは一部省略したり、付け加えたりして整理してもよい。

## 3. 主な水彩絵の具の種類



固形



透明水彩



不透明水彩

- 固形は、チューブから絵の具をパレットに出す手間が省け、屋外スケッチにも最適である。
- 透明水彩は、透明調の絵具で、画面の上で混色する。塗った色が透けて見えるので、透明感のある色合いになる。つまり、重色に向いている。基本的には白色を使わないで、紙の地色を生かして彩色する。最初に塗った色の上に、何色を塗り重ねると思ふような色になるかをあらかじめ想定することが必要であり、高度な技術が要求される。混色で色がにごらないのが特徴である。
- 不透明水彩は、不透明調の絵具であり、パレットで混色する。平塗りで均一な彩色ができ、塗りムラが出にくいのが特徴である。顔料が多いので、隣り合った色同士が濡れていても、色が広がらず、にじみにくい。被覆力があるので、下に塗った色を覆い隠すため、失敗した場合には色を塗り重ねて修正ができる。
- 上記の3種類は、大人用であり、より高い専門性が必要とされる画材である。学校現場では、以下のマット水彩を使用することが多い。水加減を調節することによって、透明調にも不透明調にも変化する。
- マット水彩マルチは、マット水彩の優れた描画特性に、ペットボトルや牛乳パック等のいろいろなものに描ける機能を加え、図画用だけでなく、工作用としても幅広く使うことができる。



マット水彩



## ステップ7：水彩で着彩しよう！ ～その②

### 1. 水彩絵の具の扱い方を身に付けよう！

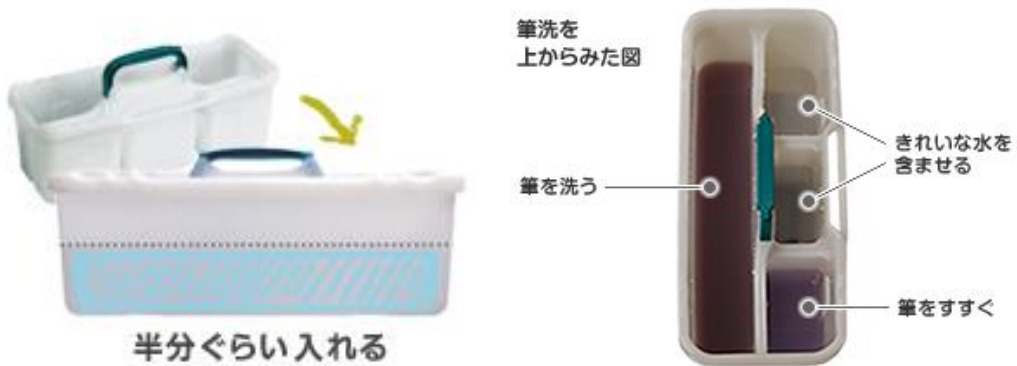
- 水彩絵の具の材料・用具に、指定席を与えよう（左利きは逆）。子どもに教える際にも、徹底しておこう。左上に絵の具（箱）を置いてよい。



- 「①筆を洗う→②雑巾で余分な水分を取る→③パレットで筆に絵の具を着ける→④紙に置く（塗る）」という動作を、時計回りで行う（左利きは逆）。扱い易さ、動線を考えた置き方となっている。

### 2. 筆洗バケツの扱い方を身に付けよう！

- 水は、各部屋に半分程度入れる。少な過ぎても多過ぎてもよくない。
- 筆を洗う際には、必ず最も大きな部屋で洗う。次に、残りの部屋で段階的に筆をすすぐ。必ず一部屋は、常に綺麗な水のままにしておく。水を含ませる時に使用する。
- この方法だと、2時間続きの授業でも、水を変える必要は殆どない。丸い筆洗でも、同様の使い方をする。
- すべての部屋で同じように洗うと、色が（ ）原因となってしまう。
- 筆洗バケツのふちで余分な水分を取り、筆の穂先を整えよう。
- 穂先が痛むので、筆を筆洗の中に入れっぱなしにしないよう留意しよう。



### 3. パレットの扱い方を身に付けよう！

- 絵の具チューブを斜めに倒し、つまむようにして持って軽く押し出す。
- パレットの小さい部屋に絵の具を、箱に入っている順番に左（白色）から取り出し、少量（小指の爪ぐらい）を入れる。
- 絵の具を入れ終わった後のパレットは、右利きは左手前，左利きは右手前に配置しよう。
- 絵の具の混ぜ方は、以下の通りである。正しく筆を持って実践してみよう。



## ステップ8：水彩で着彩しよう！ ～その③

### 1. 水彩絵の具の性質について知ろう！

- 水彩絵の具の主な成分は、（ ）と（ ），（ ）である。
- 日本のサクラなどのチューブ詰め練り絵の具、イギリスのニュートン社の半固形タイプ、ドイツのペリカン社の固形タイプなど、様々なものがある。透明・不透明も含めて、自分に合ったものを選ぼう。
- 透明水彩も不透明水彩(ガッシュ)も同じように絵具を水で溶かして使うが、それぞれの特徴をいかして描くことが大切である。基本的に透明水彩は水で明度を調節し、不透明水彩ではホワイトを混ぜて明度を調節する（※例外もある）。
- 透明水彩は、重ね塗りした時に下の色が透けて見え、繊細でみずみずしい表現が得られる。どちらかというとな透明水彩は瞬間的な技が要求され、修正や加筆は余りしない方が良いのでそれだけ難しい画材かもしれない。
- それに比べ、不透明水彩は下の色を覆い隠すため、大胆で思いきったタッチで描け、力強い表現が得られる。

### 2. 着彩の留意点について知ろう！

#### 【着彩の留意点】

- ① 基本的に、絵の具は色水のように薄く溶いて使用しよう。
- ② いきなり濃い色から描くのではなく、淡い色・薄い色から順に描いてき、次第に濃い色へと描き進もう（※油彩画とは逆の手順）。絵具の持つみずみずしい発色を生かしたいなら、画面の中で一番明るいところから塗り始めるのが良い。
- ③ 空気遠近法（※空気の層が厚くなることで、遠景は青味を帯びて見えるという色の遠近法）を意識しよう。手前にある物ほどはっきり見え、遠くにある物ほどぼんやり見える。
- ④ 色は混ぜ過ぎると濁ってくる。作りたい色が一番近い色をベースにして、少しずつ違う色を混ぜていこう。まずは、手持ちの絵具セットの色を2色ずつ、組み合わせや分量をいろいろに変えて混ぜ合わせてみよう。次第に、どの色をどれくらいの量で混ぜ合わせるとどんな色になるかのコツ

がつかめてくる。

- ⑤ 同じ絵具でも、水の量だけで色のもつニュアンスが少しずつ違ってくる。それぞれの分量や水の量を変えると、無数の色が生まれる。
- ⑥ 必ず試し塗りの紙を用意して、混色した色が自分の思ったとおりの色かどうか塗ってみよう。
- ⑦ 水彩絵具は、乾くと明るくなる（淡くなる、薄くなる）点も頭に入れておこう。
- ⑧ 基本的に、白は使わない方がよい。白い箇所はなるべく紙の白を生かそう。透明感を出したいなら、混色にもなるべく白は使わない方がよい。
- ⑨ 最後にアクセント（強い部分、濃い所）を入れることで、絵全体が引き締まって見える。

### 3. 教えて！ 樹木を描くコツ

- 枝振りを先に描いてしまうと、この枝が最後まで影響してしまい、平板な表現になってしまう。水彩の場合、下の色が透けて見えるので、余計に描きにくくなってしまう。
- 樹木を描くときは、まず葉の生い茂った様子をかたまりでとらえてみよう。
- 次に、その間から見え隠れする枝を描くと、全体の形態感が表現できる。
- 樹木の奥行きを出すには、遠景になるほど青みを加え単純化した表現にし、前景にくるほど丁寧に描き込んで陰影なども加えてみるとよい。

### 4. 最後にサインを入れて完成！

- サインを鉛筆で入れよう。大きすぎず、小さすぎず、適当な大きさにしよう。英語でも、日本語でもよい。
- 落款（印）もあるとよい。いいアクセントになる。
- 額装のことも考えながら、適当な場所にサインしよう。下過ぎず上過ぎず、外過ぎず中過ぎず、バランスの良い場所にサインしよう！

**【サインの練習をしよう！】**

# 第3節

## 「工作に表す」を中心に ～デザインの視点から～



佐伯 育郎

## ステップ1：アートとデザインについて考えよう！

★めあて「」

### 1. 「アート」や「デザイン」に対するレベルを自己診断しよう！

- まず、今のみなさんが「アート」や「デザイン」に対してどのくらいのレベルなのか、チェックリストをもとに自己診断しよう。
- 自己診断した結果、これだと思うあなた自身のレベルに○を付けよう（※必ず、レベル1～3のどれかに決める）。

CHECK LIST		図工・美術	かく・つくる	美術館・画廊
レベル 1	「アート」や「デザイン」って少し苦手かも……？	苦手・嫌い	苦手・嫌い	行かない
レベル 2	「アート」や「デザイン」って嫌いじゃないけど、普通かな……？	↑普通 ↓得意	↑普通 ↓得意	↑普通 ↓よく行く
レベル 3	「アート」や「デザイン」ってすごく好き！	得意・好き	得意・好き	

### 2. 自己診断の理由を書こう！

- 自己診断の理由を、以下のスペースに書き、周囲の人たちと話し合ってみよう。その後、全体で交流してみよう！

3. 「アート」の付く言葉を探してみよう！ ～〇〇アート, アート  
〇〇

「アート」が後に付く言葉	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ( )アート</li> <li>● ( )アート</li> <li>● ( )アート</li> </ul>
「アート」が前に付く言葉	<ul style="list-style-type: none"> <li>● アート ( )</li> <li>● アート ( )</li> <li>● アート ( )</li> </ul>

4. 「デザイン」の付く言葉を探してみよう！ ～〇〇デザイン, デ  
ザイン〇〇

「デザイン」が後に付く言葉	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ( )デザイン</li> <li>● ( )デザイン</li> <li>● ( )デザイン</li> </ul>
「デザイン」が前に付く言葉	<ul style="list-style-type: none"> <li>● デザイン ( )</li> <li>● デザイン ( )</li> <li>● デザイン ( )</li> </ul>

5. 「アート」ってどんなところにあるのか, 探してみよう!

「アート」は ( ) にある。
-----------------

6. 「デザイン」ってどんなところにあるのか, 探してみよう!

「デザイン」は ( ) にある。
------------------

## ステップ2：アートって何だろう？

### デザインって何だろう？ ①

★めあて「

」

#### 1. 自分の携帯電話を批評しよう！

- みなさんが持っている携帯電話を机上に出そう。その携帯電話（会社・機種・色……など）を明記し，選んだ理由，使ってみての感想（いいところ，よくないところ）などを，次のスペースに記述しよう。
- 書き終わったら，近隣の人と比べてみて，話し合ってみよう。
- その後，全体で交流してみよう！ 共通点・相違点は一体何かな？

自分の携帯電話（会社・機種・色……など）

選んだ理由

使ってみての感想

#### 2. Let's try! ART or DESIGN

- 画像を見て，それが「アート」なのか，「デザイン」なのか考えよう。「アート」と思われるもの，「デザイン」と思われるもの，表のスペースに画像の番号を記入しよう。



- どこかで見たことのあるもの、全く見たことのないものなど、いろいろなものが出てくるので、クイズ感覚で気楽にやってみよう！

	アート	デザイン
画像の番号		

### 3. Check your answers ! ART or DESIGN

- 続いてクイズの解答を見ていこう。画像を見ながら、答え合わせをしよう。
- 作品の詳細（作者、タイトル……など）についても紹介するので、必要があれば上の欄にメモしよう。
- ただし、今回のクイズの解答と解説はあくまでも現時点での佐伯の考えに基づいており、みなさんの考えや作者本来の意図とは異なっているかもしれないので、当たりはずれは気にしないようにしましょう。

## ステップ3：アートって何だろう？

### デザインって何だろう？ ②

★めあて「

」

1. 前回の集計結果について知ろう！

2. What's "art"? What's "design"?

- これまで見てきた画像をヒントにして、「アート」と「デザイン」について一緒に考えよう。
- 「アート」とは、「デザイン」とは一体何なのか。「アート」と「デザイン」とを紛らわしくしている原因とは何なのか。どうして両者を混同してはいけないのか。
- 「アート」と「デザイン」とを区別し、それぞれを考える上で参考になるキーワードがいくつか出て来るので、表に記入しながら学ぼう。

	アート	デザイン
キーワード		

	アート	デザイン
キーワード		

- 佐伯は、今のところ次のように考えている。
- 他にも、いろいろな考え方ができると思うので、みなさんも、自分なりに考えてみよう！ 本日のコメントシートにも書こう！

**【佐伯の考え ～アートとデザインの考え方】**

- 「アート」とは（ ）を見えるようにしたもの。
- 「デザイン」とは（ ）を見えるようにしたもの。

**【あなたの考え ～アートとデザインの考え方】**

- 「アート」とは
- 「デザイン」とは

## ステップ4：色について理解しよう！

★めあて「」

### 1. あなたの色は何色？③ ～好きな色から〇〇がわかる！

★好きな色から（）  
がわかる。

### 2. 色って何だろう？

- 今、色が注目されているのはなぜ？  
理由：（）（）
- なぜ色は見えるの？  
理由：（）（）（）があるから。
- どんな色があるの？ ～色の分類  
（色）（色）（色）
- 専門的な色の表し方って？ ～色の属性
  - ①（）＝（）
  - ②（）＝（）の度合い
  - ③（）＝（）の度合い

### 3. 色の付く言葉を探してみよう！

- 「色」が付く言葉
- 「赤」「青」などの色相が付く言葉
- 「red」「blue」などの色相が付く英語の表現

★色は、人間の（）  
などと密接に関わり合う。

### 4. 色の秘密をまとめよう！ ～活用しよう！ 色のイメージ・効果

# あなたの色は何色？②

カラーヒストリーの意味を知ろう！

赤	「アタラシ」の時代	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ガッツとパワーが全開の時期。自分を燃焼させたいという欲求が高まっているので、難題にも果敢に挑戦する時代。数々の試練や挫折を乗り越えながら、競争に勝ち抜いたり、欲しいものを手に入れたりなど、人生の燃焼期に当たる。</li> <li>●未来のイメージが赤なら、能力向上、生活向上に向けて奮闘努力し、恋愛でも仕事でも実り多くなる。考えるより先に行動したほうが勝ち。思いきって転職したり、資格取得に挑戦したり、気になる相手にアプローチをかけたり、積極的にアタックすべきとき。</li> </ul>
ピンク	「デアリシ」の時代	<ul style="list-style-type: none"> <li>●自力で何かを開拓するのではなく、他人の力で運が開いていく時期。幸も不幸も他人任せのとき。しかし、自分を取り巻く家族や友人、恋人、上司、同僚、部下など、周囲の人たちに守ってもらった（ケアリング）おかげで、全般的には波風も立たず、平穏無事な時代。</li> <li>●未来のイメージがピンクの場合は、周囲の人たちに愛され、庇護されることで、就職、結婚などの転機はすべては順風満帆。就職口を斡旋してもらったり、新しい顧客を紹介してもらったり、お見合いしたり、力になってくれる人には素直に甘えたほうがよい。</li> </ul>
オレンジ	「ジャンプ」の時代	<ul style="list-style-type: none"> <li>●個性や自立心が芽生える時期。一人暮らしを始めた、留学、転職、会社を辞めて起業したり、ことごとく独立問題や精神的自立と関係する時代。長年のくされ縁にピリオドを打つことになったり、離別を決定する時期に当たる場合も多い。大きな挫折や心理的なショックをこの時期に経験しがちである。</li> <li>●未来がオレンジになったら、大胆な決断や行動に出るチャンス。人生におけるドラマティックな変身を遂げて、壮大な夢や目標に向かってジャンプする時期。</li> </ul>
黄	「ポップ」の時代	<ul style="list-style-type: none"> <li>●仕事や勉強の成果が上がり、交友関係も恵まれている時期。たくさんの人に囲まれてアイドル的な存在だったかも。躍動感のある生活を送る時期、ホップ（飛び跳ねる）の時代。ただし、愛情面では家族や友人、同僚など、自分を取り囲む身近な人々との深い心の交流ができず、孤独感を抱えたときでもある。</li> <li>●未来のイメージが黄色になると、新しい分野でいろいろな知識を吸収できる。社会的になる時期なので、今まで出会うことのなかった世界の人と知り合うチャンスもある。</li> </ul>
緑	「ステイ」の時代	<ul style="list-style-type: none"> <li>●安定と不安定が共存している時期。仕事も順調、平穏な恋愛や結婚生活が続いている状態。と同時に、判で押したような平凡な生活に飽きたらず、変化を求めて転職・引越しを繰り返す、しょっちゅう旅行することも多くなる。よくも悪くも人間関係に焦点が当たり、家族や友人、恋人との愛情に恵まれるケースと、対人関係のストレスに悩むケースとに分かれる。</li> <li>●未来のイメージが緑になると、ドラマティックな出来事には無縁。前に進むことも後ろに戻ることもなく、じっとその場に止まり（ステイ）、置かれた状況の中で生活を充実させる時期。</li> </ul>
青	「バック」の時代	<ul style="list-style-type: none"> <li>●エネルギーを発散できず、自分の内面に関心が向かう後退（バック）の時代。威圧的な上司や父親、束縛する恋人、あるいは封建的な職場に抑圧されて、自分をアピールする機会が閉ざされている。ただし、実生活で自分を表現することが上手にできない分、文章を書くことや絵や音楽などで感性を磨き、創作活動を行なうきっかけとなる時期でもある。</li> <li>●未来のイメージが青になったら、今までの自分を振り返り、自分の本当の生き甲斐や才能に気づく時代。自己表現の扉が開かれるとき。</li> </ul>
紫	「フォール」の時代	<ul style="list-style-type: none"> <li>●親しい人との別れや、病気、あるいは思い出したくないような事件などで、心を痛めるとき。フォール（Fall）、つまり、落ち込んだり、つらい経験をする時代。また、自分の抱えるコンプレックスがこの時期に形成されることもある。しかし、その体験が人を思いやったり、自分は何者なのかと思索したり、精神的な幸福感を追求するエネルギー源ともなる。</li> <li>●未来のイメージが紫なら「心の引出し」を増やし、人間として円熟する時期。社会的貢献に目覚めたり、感覚が研ぎ澄まされて、ライフワークで高いレベルに達する可能性もある。</li> </ul>

泉智子・著『色の暗号』（株式会社クレスト社 平成十年）より

(好きな色で分かれる人柄と向く職業 (男性))

好きな色	人柄の特徴	職業傾向
赤	身体的にも精神的にも「まさしく人間的」。強烈なキャラクターの持ち主で活発な行動派。国際派であり指導的役割を担って、つねに告発的な仕事をやりとげる。血圧は高い。	マスコミの仕事、実業家、政治家、指導者。
橙	お人よしで、はしゃぎ屋。元気が旺盛で時に度をこすことがある。人好きなタイプで、愛想をふりまき、おしゃべりである。	スポーツ家、建築家、デザイナー、落語家、喜劇役者。
黄	優れたビジネス頭脳があり、知性的。ユーモアセンスも備え、明るい性格の持ち主。天真爛漫で周囲の人びとを精気にする。	営業マン、喜劇俳優、漫才師、カウンセラー、コンサルタント。
緑	出しっぱらないで、謙そんである。ひかめでしんぼう強い。洗練された趣味を持ち育ちもよく礼儀正しい。	医者、科学者、文学者、詩人、旅行家、教育者、無気な行動派、レジャー・スポーツ愛好家。
青	抜群の経営手腕があり、手がけた仕事は必ず成功させる。人脈づくりがうまい。深謀遠慮を身につけ果敢な行動力を発揮する。血圧は低い。強い衝動的な持つきが理性的に抑制する。	企業経営者、実業家、知的職業人、教育者、政治家、芸術家、ビジネスマンのエリート。
紫	気むすかしく感性豊かな人柄。「人とは違っていたい」と強く願う。個性が強い芸術家タイプ。文化に興味を持ち理想論者。威厳を保つのに熱心で、高い地位にあこがれる。	歌舞伎役者、琴・三味線・日本舞踊・能楽など邦楽関係の芸術家、友禅などの日本的図案家、日本画家、華道・茶道の家元。

赤	紫	直観力に優れ、感性もときまざれている。宗教的・盲信的の一つのことに執着する。個性がユニークで他をひきはなす。崇高さを求める芸術家タイプ。	洋楽関連の音楽家、画家、デザイナー、とくに男性服飾デザイナー、牧師、神学者、哲学者。
白	完全主義を貫く、純粋な精神を尊重。健康な心と体の持ち主。所属する世界で一番先端を走ることが生きがい。	実業家、一匹狼、カリスマ的経営者、学者、料理家、シェフ、板前。	
灰	色	まじめな考え方に厳し、つねにバランスを保つ。道理をわきま控えめに役に立ちたいというタイプ。かくれた優越能力は高く評価される。万人に愛される人物。	企業経営者(しばしば経営陣の一人)、知的職業人、優れたビジネスマン。
黒	きわめて男性的で積極的行動力があり、お山の大将にならないと気がすまない。礼儀作法は正しく、義理人情にあつい。つねに強烈な権威を備えている。	その道の大家、学問の権威者、デザイナー、作家、独裁者、義理人情のあつた人。	
ピンク	他人にたいして責任をとる。人を助け活気づけ、気づけと負担をわかない。優しきでは人様におちない。女性以上の優しさを発揮。	教育者、料理家、美容家、裁縫師、デザイナー、舞踊家。	
ベージュ	はにかみ屋だが暖かい心の持ち主。家庭的で円満な人物。いつも敗者を助けようとする。不屈・頼もしく堅実な人柄。妙な趣味を誇りとする。	医者、学者、園芸家、陶芸家、農園や果樹園の経営者、オペレーター、板前、シェフ、熟練工、即・小売業者、佐び、寂の芸術家。	

(好きな色で分かれる人柄と向く職業 (女性))

好きな色	人柄の特徴	職業傾向
赤	つねに主役を演ずる。女性の中心の女性で平均的男性では満足しない。気がめっぽう高く手をつけられない。すばやく感情的に反応する。	経営者、建築家、音楽家、舞踊家、政治家、家元。
橙	暖かい心の持ち主で誰にも愛される人柄。つねに微笑が絶えない。少々、おっとりとした性格で陽気なムード。お人よしで群居性があり社交的、ひとりばっちは好まない。	建築家、デザイナー、エンジニア、スポーツ家、未婚のキャリアウーマン。
黄	太陽のように明るく、しかも抜け目がない。話好きで豊かな表現力に富み、社交的で強烈なユーモア・センスがある。健康な日々をエンジョイし、加齢感が抜群で、行動が先行する。	営業担当者、コンサルタント、カウンセラー、スポーツ愛好者、ダンサー、クリエイティブの経営者、ブティック経営者、流通業者。
緑	上品で誠実な人柄。うまいものなら遠くまで出かけていくから少々なごみ。礼儀正しく親切な型であるが、かなり社交的で群居性もある。都会的生活より田舎の生活にあこがれる。	教育者、医者、科学者。
青	どのように金もつけずかさをよく知っている。つねに冷静で感傷的行為がみられ、思慮深い。独立独立の自力本願。	経営者、教育者、知的職業人(弁護士など)。
紫	並はずれた天賦の才に恵まれ、下劣な局面を注意深く避けて通る。人柄は神秘的な魅力をかもし出す。	舞踊家、芸術家、音楽家、哲学者、インテリア・コーディネーター、カラー・アナリスト、邦楽家、日本舞踊家など。

赤	紫	直観力があり、感性豊かな人柄。才気溢れるタイプで、気高くプリンセスとしての気品を備える。	オペラのソリスト、声楽家、バレエの主役、ピアニストなど楽器のソリスト、画家。
白	気高く高貴な人柄で、肉慾にはほど遠くても、つねに完全さを求め、不可能な理想を抱きつづける。生活と仕事をテキパキこなして、経営を成功させ、いいかげんな男性をよせつけないで威光に輝いている。	国際派、家元、名取り、航空機の操縦、ヨット(小型船)の操縦、乗馬、実業家、政治家、美容家。	
灰	色	洗練された趣味を楽しむ、控えて奥ゆかしい。バランスを保つことに優れていて、経営能力もある。	共同経営者、秘書、弁護士、公認会計士、税理士、教育者、社員、文学者。
黒	神秘的に人の目につくことを願う。意志が強固で独立心に燃えている。心身ともに若く情熱を抑えている。希望や夢がいっぱいで一つにしようことができない。	学問の権威者、アイドルタレント、デザイナー、その道の大家、スポーツ選手。	
ピンク	女性そのもの、愛情や感情にかけては人一倍優しい。パステル調のピンクは柔和で上品な人柄。遠いピンクは熱烈で強力な人柄。感情で友達を押しつけるタイプ。頭のツェッペンからツマキまで女性らしきでいっぱい。未知数の魅力を秘め、本能的に男性を「男」にする。	教育者、華道・茶道の家元、舞踊家、琴・三味線の師匠、グラフィック・デザイナー、ファッション・デザイナー、作家。	
ベージュ	堅実で信用がある。スタミナも忍耐力も抜群。感情に走ることなく誠実で保守的。上司に信頼される。責任感が強く、母性本能があり、ビジネスでも業績優秀。チームワークをつくり出す特技がある。	保育、看護婦、医師、学者、園芸家、陶芸家、テキスタイル・デザイナー、プランナー。	

増補「色の秘密 最新色彩学入門」 野村順一・著

〔男性が自分の好む色で分かる理想の女性像〕

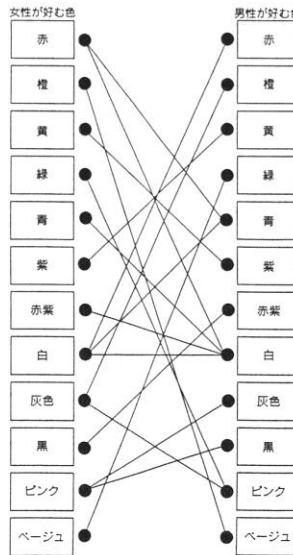
男性が好む色	その男性にとって最高のパートナーとなる女性
赤	活発で感じやすい女性
ピンク	母親のようなタイプ、または令嬢タイプ
マロン	楽しみごとが好きで、まじめすぎない女性
橙	自分で動機づけ、独立した女性
ビーチ	思いやりがあって社交的なタイプ
黄	社交的で話好きな女性
ミントグリーン	理想主義者で、ほっとした気持ちになれる女性
アブルグリーン	挑発的でつねに新しいタイプの女性
緑	健康をつねに気づかい、心身を重んずタイプ
緑	精神的に整い立たせるパートナー
明るい青	芸術家ないし創作活動のパートナー
濃い青	女流経営者
藤	直観力があって、つねに精神的なパートナー
紫	感性が豊かで、高貴な女性
茶色	堅実で支援してくれて、助けになるパートナー
黒	自力本願が過剰で、パートナーはいらない
白	独立したさびしい女性
灰	おとなしく服従し、あっさりした女性
銀	ロマンチックで信頼に値する友人
金	自分で目的を達成し成功した女性

〔女性が自分の好む色で分かる理想の男性像〕

女性が好む色	その女性にとって最高のパートナーとなる男性
赤	人柄・性格・思想が現実的で、地に足のついた男性
ピンク	父親タイプまたは子どもじみた恋人
マロン	勝手な気ままな人柄であるが、楽しきのある恋人
橙	企画・主催者、建設担当者、動機づける人、仕事のパートナー
ビーチ	いつも親切に気づかってくれる優しい人
黄	仲のよい友人、信頼のおける相談相手
ミントグリーン	治療専門家、開業医
アブルグリーン	つねに新しいパートナー、パートナーの変更あり
緑	医療のパートナー、人道主義的な男性
青	独立して精神的に激励する男性
明るい青	芸術家、創作活動のパートナー
濃い青	仕事とか経営のパートナー
藤	あなたの感性に敏感なタイプ
紫	牧師とか精神的パートナー
茶色	堅実で支援してくれて守ってくれる人
黒	自力本願だからパートナーはいらない
白	一匹狼だからパートナーはいらない
灰	あなたを支援しおとなしく服する男性
銀	騎士のような男性
金	銀行家とか富裕な男性

性格の類型	民族的類型	類型
子どもは驚いた反応を示す。	刺激、興奮を促すので、外向的人間 (the extroverted being) が好む。	■ 暖色系 (白人系民族) ラテン系民族 (Latins) が好む。 ブ (the brunt complexion type) で、皮膚が薄く、髪と目の色は黒 (または茶色) である。ブルネット・タイプはとりわけ赤色を好む。赤色視覚が発達し、網膜の中心窩ににおける強烈な色素形成がみられる。
いたものを好む、とくに紫色系を好む。成人は慎重な反応を示す。	落ち着き、沈黙を促し、内向的人間 (the introverted being) が好む。	■ 寒色系 (北欧系民族) 北欧系民族 (Nordic) が好む。 ビア人、アイスランド人であるが、いわゆるブロンド・タイプ (the blond complexion type) で、皮膚は白く、髪が亜緑色 (金髪) で目が青い。しかも身長、長頭である。ブロンド・タイプはとりわけ青色と緑色を好む。緑色視覚が発達し、これらの目の網膜には、いろいろに異なる色素形成がみられる。

〔好きな色で異性との相性が分かる〕



増補「色の秘密」最新色彩入門 野村順一・著

(効果的なカラーによる意思表示)

服などの色	……したい時に着る
赤	ロマンチックな関係を生み出す。 体の持久力の回復。 大きな力を表現。 人ごみに立つ。
ピンク	ストレスから自分自身を解放。女らしさを活気づける。 他人にたいする責任を鼓舞。 意識をリラックスさせ、自分の愛情を見つめる。
マルーン	何かおもしろいことで自分に頼る。 官能的関係を刺激する。 外からのストレスを受け直す。 活力のない人から自分を守る。
橙	自分の時間とエネルギーを準備する。 自分自身を動機づける。 望ましい成果をもたらす。 自分のスタミナを守る。
ピーチ	慈悲深い行為を高揚する。 自分のエネルギーレベルを維持する。 愛を行為で示す。 好機を助ます。 自分と自分の腕前を売り出す。
黄色	自分のコミュニケーション手腕を高揚する。 意気消沈を中止させるか防止する。 自分の欲望を刺激する。 自分と自分の腕前を売り出す。
ミントグリーン	自分の感情をなだめる。 自分の体を癒す。 外からの消耗を低減する。 ロマンチックな夢を奨励する。
アブルグリーン	自分の欲望をよみかえらせる。 新しい興味を動機づける。 挑戦を刺激する。 新しい機会をもたらす。
緑	自分の客観性を動機づける。 健康意識を促進する。 独自の目標を立てさせる。 不和にたいする自分の感情的反応をなだめる。
青緑	自分の独立を促進する。 自分の実戦力を刺激する。 精神的訓練を継続させる。 感情的ストレスを低減する。
明るい青	自分の創造力を刺激する。 自分の学習を勇気づける。 活動しすぎを静める。 自分の論理的ないし分析的洞察力を増す。
濃い青	自分の感情を守る。 仕事の疲労を防止する。 自分の英知と識別力を高揚する。 自分の自覚を刺激する。
藤	自分の直観的洞察力を刺激する。 自分の気持ちに信じる。 精神的混乱を鎮静する。 過労を低減する。
赤紫	自分の信念をもっと信じる。 過度なかり合いから守る。 自分の直観力を刺激する。 外からのプレッシャーを低減する。
茶色	精神的な安心感を保証する。 体重の不足を防ぐ。 極度の精神活動を静める。 気まぐれな行為を安定させる。
黒	外部の影響から守る。 未知の恐怖から解放する。 克己心を勇気づける。 自分の説得力を促進する。
白	消極的な考えをうち消す。 個性的イメージをコミュニケーションする。 自分の筋肉緊張を軽減する。 新しいアイデアへ道をひらく。

(カラー・コミュニケーション)

服などの色	その主たるメッセージ
赤	私を見て下さい！ 心身ともに元気です。
ピンク	愛したい！ 愛されたい！ 人の世話をしたい。
マルーン	遊びたい！ おもしろいこといかなあ。
橙	心の準備も大丈夫！ 目標を達成したい。
ピーチ	寛大で親切ですよ！ お役に立ちたい。
黄	コミュニケーションしましょう！ 参加したい。
ミントグリーン	私は実践的で落ち着いています。自分の生活を調和させたい。
アブルグリーン	挑戦が好きです。差をつけたい。
緑	病気や貧困を相談して下さい。お役に立ちたい。
青緑	私はいつも実家！ 他人を信頼します。
明るい青	私は分析力がります。どのように創作したか見せて下さい。
濃い青	私は長た人物ないし意思決定者になりたい。
藤	私は非常に直観力がありますが、いつも助ましが必要です。
赤紫	私は感情を素直に表します。私がどれほど偉大か他人に認めてもらいたいです。
茶色	私の手を見て下さい。私はよく働き自分の仕事が好きです。
黒	何をするか命願しないで！ 私が一番かっています。
白	自分だけで生きない！ 人ごみの中でも、私の宇宙が欲しい。
灰色	言っていることは分かります。けれどかわりたくない。
銀	私はロマンチックです。自分が優れていると思いたい。
金	私は最も権力もあらゆるものが欲しい。それでトップに君臨したい。

灰色	外からのストレスを和らげる。 不必要なかり合いを防ぐ。 自己防衛的イメージを鼓舞する。 おだやかに、消極的な容貌を深める。
銀	信念と希望を養い立たせる。 自分の価値や自尊心を増大させる。 うぬぼれを助ます。 精神的な恐怖から守る。
金	自分の物質的成功を増大させる。 高い理想を動機づける。 自分の報酬への欲望を刺激する。 安心感を高める。

(自分色とその人物像)

服などの色	その人物像	服などの色	その人物像
赤	活動的	明るい青	創造的
ピンク	愛にあふれた	濃い青	知能的
マルーン	感情的	藤	直観的
橙	良心的	赤紫	感じやすい
ピーチ	寛大	茶	扶養力がある
黄色	コミュニケーション的	黒	保護的な(他人にたいして)
ミントグリーン	理想主義的	白	個性的
アブルグリーン	革新的	灰色	消極的
緑	慈悲深い	銀	名誉ある
青緑	楽天的	金	物質的

増補「色の秘密 最新色彩入門」 野村順一・著



## 【2種類あるよ！三原色】

・原色の意味は、① これ以上( )できない色  
②( )して作ることでできない色

・原色の別名は、① 一次色 ②( )

・原色の種類、1つ目は ① **色料の三原色**

……( ) ( ) ( )

三色をすべて混色すると、( )色になる。

混色して出来た色の明度が、もとの色より低くなる。

この混色を、減法混色という。つまり、色(明度)の引き算。

この混色には( )がある。

・原色の種類、2つ目は ② **色光の三原色**

……( ) ( ) ( )

三色をすべて混色すると、( )色になる。

混色して出来た色の明度が、もとの色より高くなる。

この混色を、加法混色という。つまり、色(明度)の足し算。

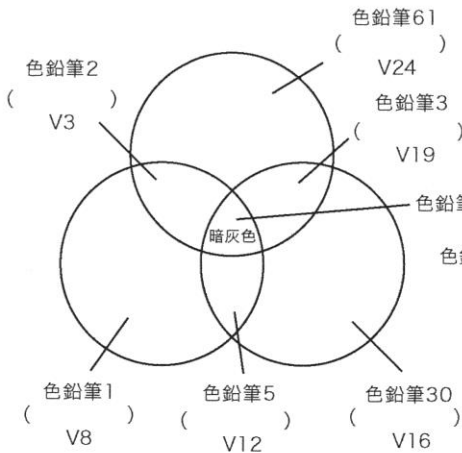
この混色には( )がある。

・その他の混色を、中間混色という。中間混色には、主に以下の2つがある。

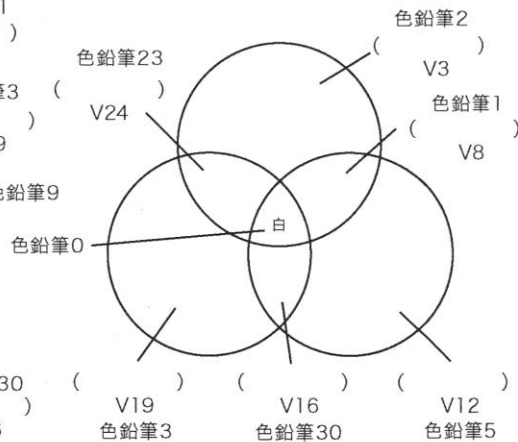
① 回転混色……( )

② 並置混色……( )

### ① 色料の三原色と減法混色



### ② 色光の三原色と加法混色



※ V3などは、配色カード(貼らなくてよい)。

# 色の秘密をまとめよう！ ①

～ 活用しよう！ 色のイメージ・効果 ～

色 相		赤 Red	色鉛筆	
連想するもの (2つ以上)	例) リンゴ		連想する言葉 (2つ以上)	例) 情熱
この色が 好きな人			好む人と その特徴	
色相の効果 (心身への影響)	<ul style="list-style-type: none"> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> </ul>			

色 相		橙 Orange	色鉛筆	
連想するもの (2つ以上)			連想する言葉 (2つ以上)	
この色が 好きな人			好む人と その特徴	
色相の効果 (心身への影響)	<ul style="list-style-type: none"> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> </ul>			

## 色の秘密をまとめよう！ ②

～ 活用しよう！ 色のイメージ・効果 ～

色 相	黄 Yellow	色鉛筆	
連想するもの (2つ以上)		連想する言葉 (2つ以上)	
この色が 好きな人		好む人と その特徴	
色相の効果 (心身への影響)	<ul style="list-style-type: none"> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> </ul>		

色 相	緑 Green	色鉛筆	
連想するもの (2つ以上)		連想する言葉 (2つ以上)	
この色が 好きな人		好む人と その特徴	
色相の効果 (心身への影響)	<ul style="list-style-type: none"> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> </ul>		

## 色の秘密をまとめよう！ ③

～ 活用しよう！ 色のイメージ・効果 ～

色 相	青 Blue	色鉛筆	
連想するもの (2つ以上)		連想する言葉 (2つ以上)	
この色が 好きな人		好む人と その特徴	
色相の効果 (心身への影響)	<ul style="list-style-type: none"> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> </ul>		

色 相	紫 Purple	色鉛筆	
連想するもの (2つ以上)		連想する言葉 (2つ以上)	
この色が 好きな人		好む人と その特徴	
色相の効果 (心身への影響)	<ul style="list-style-type: none"> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> </ul>		

## 色の秘密をまとめよう！ ④

～ 活用しよう！ 色のイメージ・効果 ～

色 相	桃 Pink	色鉛筆	
連想するもの (2つ以上)		連想する言葉 (2つ以上)	
この色が 好きな人		好む人と その特徴	
色相の効果 (心身への影響)	<ul style="list-style-type: none"> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> </ul>		

色 相	白 White	色鉛筆	
連想するもの (2つ以上)		連想する言葉 (2つ以上)	
この色が 好きな人		好む人と その特徴	
色相の効果 (心身への影響)	<ul style="list-style-type: none"> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> </ul>		

## 色の秘密をまとめよう！ ⑤

～ 活用しよう！ 色のイメージ・効果 ～

色 相	灰 Gray	色鉛筆	
連想するもの (2つ以上)		連想する言葉 (2つ以上)	
この色が 好きな人		好む人と その特徴	
色相の効果 (心身への影響)	<ul style="list-style-type: none"> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> </ul>		

色 相	黒 Black	色鉛筆	
連想するもの (2つ以上)		連想する言葉 (2つ以上)	
この色が 好きな人		好む人と その特徴	
色相の効果 (心身への影響)	<ul style="list-style-type: none"> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> <li>●</li> </ul>		

## ステップ5：色や形でメッセージを伝えよう！①

★めあて「」

### 1. 見てみよう！ 参考作品

- 季節の挨拶に贈るカードを「」カードという。
- 飛び出す仕組みのカードを「」カードという。
- 今回は、上記の2つを組み合わせつつ、必ず何らかのしかけのあるカードを作る。
- 先生や先輩が作った参考作品、市販のカードを見て、参考にしよう！

### 2. いろいろあるよ！ カードの種類

- 機能・用途・メッセージや贈る相手を考えて、どれを作るのか考えよう！

#### 【どれを選ぶ！？ 今回作るカードの種類】

- ① バースデー
- ② ありがとう
- ③ おめでとう（入学・結婚・出産……など）
- ④ 告白・LOVE
- ⑤ 年賀状
- ⑥ バレンタイン
- ⑦ 母の日・父の日
- ⑧ 暑中見舞い・残暑見舞い・サマーカード
- ⑨ ハロウィン
- ⑩ クリスマス
- ⑪ 招待状・ご案内・お知らせ（パーティー・ライブ・展覧会など）
- ⑫ その他（）

（）に飾る。

（）にあげる。

## ステップ6：色や形でメッセージを伝えよう！ ②

★めあて「

」

### 1. 作ってみよう！ しかけの基本形

- 小さい画用紙を使って、しかけを作ってみよう！ 5種類すべてマスターしたら、先生に見せよう！
- 作り方は、一切教えない。掲示してある見本（ホワイト・ダミー）を見に来て、研究しよう。
- 5種類マスターしたら、複数選んで組み合わせて小さな作品を制作してもよい。これも、できた人は先生に見せよう。

#### 【マスターしよう！ 5種類の基本形】

- ① 90° に開く（切り込む・折り込む・平行折り）
- ② 90° に開く（貼り込む）
- ③ 開くと立つ（立ち上がる）
- ④ 三角折り（パクパク・口のしかけ・折り込む）
- ⑤ 三角折り（折り込む）

### 2. 本制作のアイデアスケッチをしよう！

- 5種類の基本形をマスターしたら、いよいよ本制作に取り掛かる。畳んだ状態でB5サイズになるカードを1枚作る。
- まずは、指定された用紙に、本番で作るカードのアイデアスケッチをしてみよう！ 描いた後、必ずアイデアスケッチを保管しよう！

### 3. 他にもいろいろあるよ！ しかけの種類

- 今回紹介した基本形以外にも、様々な仕掛けがある。他には、⑥～⑩のしかけもある。
- 見本（ホワイト・ダミー）や参考図書などを見て、どのしかけを取り入れるのか考えよう！



【佐伯のアイディアスケッチ】

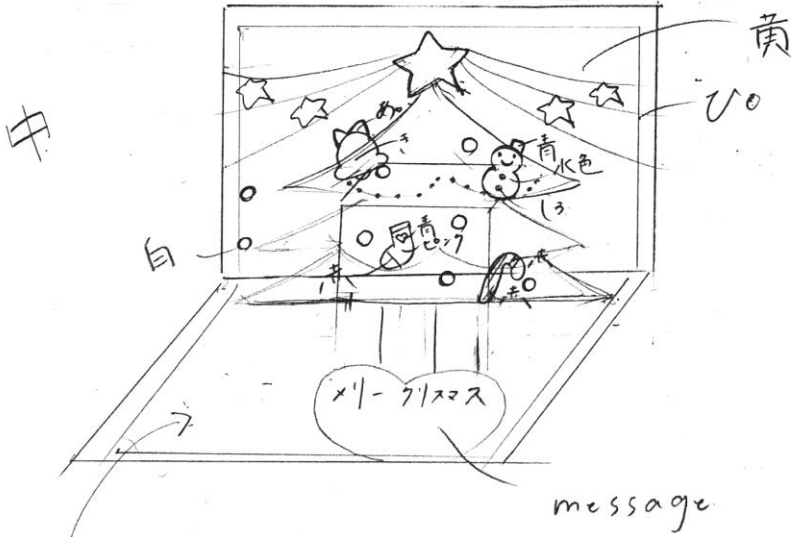


雪  
↓  
パンチ台使用

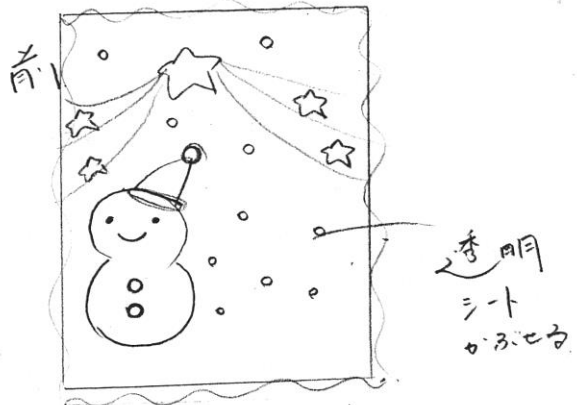
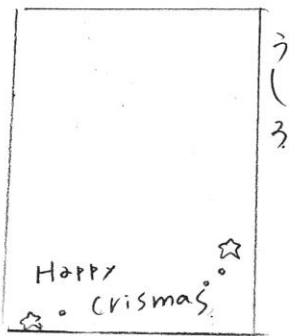
Merry Christmas!



【先輩のアイディアスケッチ (27期生)】



Merry  
Christmas  
Christmas  
外





## ステップ8：色や形でメッセージを伝えよう！ ④

★めあて「」

### 1. 色の対比って何？

「同じ色でも、組み合わせ方によって、または接する相手によって  
( ) が変わってくる。」

#### 【色の対比（色の視覚効果・錯覚的視覚現象の一種）】

我々は日常生活の中で、単独で色を見たり使ったりすることはない。必ず周囲の色や背景の色など、他の色に影響されながら、その色を知覚している。色は、単独で見た場合と周囲の色に影響されて見た場合とでは、色相の見え方に違いが起こる。それが（）である。

### 2. 大事だよ！ カードの配色

- 色の学習で学んだこと（補色、色の効果・イメージ……など）を、カードの配色に取り入れよう。
- いきなりので貼らずに、一度色紙を置いて効果を確かめながら、カードの配色を考えよう。

### 3. 作品の完成を目指そう！

- プレゼントしたい相手が受け取ったときに喜んでくれるように、細部まで丁寧に仕上げよう！
- 開いた時だけでなく、閉じた状態でも素敵になるように工夫しよう！

### 4. 最終締め切りを確認しよう！

- 最終締め切りまでに、作品を仕上げよう！ 撮影後、作品を返却する。
- 最終締め切り（）月（）日（）

## 第2章

### 幼児教育に生かす造形表現・図画工作



岡本 礼子

## 第1節 美術教育とは何を教えるのでしょうか？

### 教えるとは・・・自らが学びとることを伝える。(主体的行動)

私は“教える”という意味を的確に示している内容だと思い、抜粋しました。

“私は、どうしてよいかわかりませんでしたので、下を向いてももじもじしていませんと、先生（注：著者の先輩の教師—大村）が一つの話をしてくださったのです。それは「仏様がある時、道ばたに立っていらっしやると、一人の男が荷物をいっぱい積んだ車を引いて通りかかった。そこは大変なぬかるみであった。車は、そのぬかるみにはまってしまって、男は懸命に引くけれども、車は動こうともしない。男は汗びっしょりになって苦しんでいる。いつまでたっても、どうしても車は抜けない。その時、仏様は、しばらく男の様子を見ていらしたが、ちょっと指でその車をおふれになった。その瞬間、車はすっとぬかるみから抜けて、からからと男は引いて行ってしてしまった」という話です。「こういうのがほんとうの一級の教師なんだ。男はみ仏の指の力にあずかったことを永遠に知らない。自分が努力して、ついに引き得たという自信と喜びで、その車を引いていったのだ」こういうふうにおっしゃいました。（中略—大村）もし、その仏様のお力によってその車がひき抜けたことをその男が知ったら、男は仏様にひざまずいて感謝したでしょう。けれども、それでは男の一人で生きていく力、生き抜く力は、何分の一かに減っただろうと思いました。仏様のお力によってそこを抜けることができたという喜びはありますけれども、それも幸福は思いでありますけれど、生涯一人で生きていく時の自信に満ちた、真の強さ、それにははるかに及ばなかったらと思うとき、私は先生のおっしゃりたい意味が深く深く考えられるのです。”

\*美術教育 book 大村はま著 1996 「新編 教えるということ」抜粋 筑摩書房

たとえば3才児が、今一枚の紙に絵を描こうとしています。数色のクレヨンを見て色を選ぼうとしています。迷った末、赤色を選びました。自分で赤色を選びました。この瞬間は人生の大きな選択と同じです。そんなことと思われるかもしれませんが、でも、この小さな選択の積み重ねが大きな選択となっていくのです。もしこの時、「赤

色で描きなさい。」と手渡されても赤い色で絵が出来上がったことでしょう。出来上がりはまったく同じでも内容は全くちがっています。はじめの方は、主体的行動であり、後者は、受動的・消極的行動です。ではどうして主体的行動が必要なのか？一緒に考えてみましょう。

自ら遊びはじめたことは、真剣にどうしたいか自分で考え自分で決めて進みます。それは脳を積極的に使っています。そこが大切なのです。言われてする活動は、知らず知らずに消極的に受け身になってしまいます。「次はどうしたらいいのだろう。待っていればきっと言ってもらえるだろう。面倒だから待っていよう。」と脳は自然に受け身になっていきます。でも、自分でやりたいことは言われなくてもドンドン進めます。そんな経験はありませんか？ 考えて行動しているときは、そんなときです。

美術教育は、自分で発信する力を造形の素材を通して学ぶことです。特に幼児期や低学年の時期には、わかりやすい身近な素材を使って自分でやりたいことを実践してみることが、自分から学び取っていく力となるのです。主体的に行動できるように行動が変わっていくのです。指導者として、「何が必要なのか？ 何を今助けてあげればこの子は学びとっていけるのだろうか？」と、対応する子どもをみて考えてあげたいものです。それには発達年齢の行動を理解しておくことが必要となります。発達年齢にあった対応ができてこそ、子どもにとって陰で支えるみえない力になってあげることができるのです。

### ぜひ、やりたい気持ちを陰で支える指導者をめざしませんか？

- ・ 子どもが考えている姿を探そう。
- ・ 「待つ」こと。見守ることから見えてくること。
- ・ 「考える」環境を作る。
- ・ 共有 ・ ワクワクしている様子 ・ 視線 ・ 試す ・ 考える etc.

### \*ワーク「えほん作り」

- ・ 絵本「  
」他「  
」を土台にして考える。
- ① 画用紙を張り付けて、簡単えほんを作成
- ② 鉛筆・色鉛筆・クレヨン・コンテ等を使って表現する。

### メールの提出について

- ・ 1回の授業のコメント（考えたこと、わかったこと、思い、質問）

- ・メールの書き方  
コメントのはじめに 「クラス 1～5回 学生番号 名前 」を入れてください。
- ・提出物として扱います。  
\*岡本礼子アドレスへメールをする。 [zugaokamoto2014@yahoo.co.jp](mailto:zugaokamoto2014@yahoo.co.jp)

α 1回	学生番号	氏名
例 α 1回	001234 (各自の番号)	岡本礼子
本文	・・・・・・・・	

**\*気づきコメント** ・感じたことを自分の言葉で記録しておきましょう。



## 第2節 環境について

### 1 環境とは何だろう？

- ・人的環境・・・指導者・保護者
- ・物的環境・・・モノ

1 人的環境の私・・・私ってどんな人，どんな指導者になりたいかしら？

### 2 物的環境・・・イタリア，オランダの保育

1) イタリア 「レッジョ・エミリア保育環境」について知る。

レッジョ・エミリア市の保育園でのアトリエリスタ（芸術の専門家）とペタゴリスタ（保育の専門家）の役割

2) オランダ 「ピラミーデメソッド」について知る。

モノの概念について，遊びの中から学び取らせる学習（例 大きいー小さい）  
保育士のかかわり方 アクティブラーニング

\*気づきコメント

## 第3節 素材を学ぶ ①

### 1. 紙について

紙の種類について知る。

どんな紙があるだろう？

画用紙・コピー紙・和紙・段ボール紙

細かく分類すると、たくさんの種類があります。

紙の大きさ厚さによって、用途も様々です。

カレンダーや雑誌，包装紙なども子どもにとっては，楽しい紙の素材となります。

廃材の有効利用は，モノの大切さを伝える良い機会です。

### 2. 絵を描く

画材とは

画材の併用とは

紙との相性・・・紙の素材の違いによって，同じ画材を使っても，色の出方が違ってきます。

画材・・・鉛筆・クレヨン ・絵の具・マジック ・コンテ ・木炭 ・他

#### 1) どうして絵を描くのでしょうか。

- ・絵で遊ばせるために助けたいこと・・・かんがえ，ためして，気持ちを込める作業(3H)
- ・遊ぶための絵の具の表現
- ・子どもが考えている姿を探そう。  
「どうして？」  
気持ちが動いている瞬間を探そう！
- ・「待つ」こと。見守ることから見えてくること。

#### 2) 絵を描くことから育つことはなんでしょう。

- ・自分から発信することを覚えるために良い手段です。
- ・表現することが楽しいと感じる気持ちを育てよう・・・なぜ？

- ・「自分が好き」な大人になること。(自己肯定感)
- ・ひとりで描く・ともだちと描く(共有) 協調性・コミュニケーション能力
- ・どこで描こう？(場所 空間を感じる力・空間認知力 )

### 3) ワークから学ぶ。実践編

#### ① 「詩」からイメージする。

##### 「くまのおでかけ」

- ・みんな思いが違うことを理解して、みんな受け止めよう。  
～みんなちがってみんないい～ いろいろな画材を使ってみよう。
- ・お話作り (何を考えましたか)
- ・わたしの絵って素敵！・・・同じお話しから、みんな違う絵ができた。

#### ② 絵の具を使って遊ぼう！

- 1) 絵の具って楽しい遊具 (色, 濃い色, 薄い色, 強い線, 弱い線, 直線, 曲線)
  - ・手の力の弱い(筆圧) 乳児さんも大好きな絵の具あそび。
  - ・色の混ざる面白さ(混色)を楽しませよう。
- 2) 何が育つだろう・・・パレット, 筆洗, 筆, 紙, 雑巾の 5 つのアイテムで、自分で選んで遊べる絵の具あそびはすごい！
- 3) いろいろな技法を知ろう！
  - ・にじみ・たらし・ひっかき(スクラッチ)・ちらし(ドリッピング)・合わせ絵(デカルコマニー)
- 4) ・ともだちをみてみよう。(鑑賞)
  - ・お話作り (何を考えましたか?)
- 5) 絵の具の種類を知ろう。(違いを知る。)
  - ・透明水彩・アクリル絵の具・油絵の具

### 3. 気づきを書きとめておこう。

## 第4節 素材を学ぶ ②・・・木・土

### 1. 「土・木」の感触 五感を働かせてあそばせよう。

- ・見る・さわる・におう・ちぎる・切る・貼る・組み合わせる
- ・あなたは、「土・木」から何を感じましたか？・・・子供が喜ぶ五感を味わおう。

### 2. ワーク 実践編

土の感触・・・やわらかさ，かたさ，乾燥・・・水との関係

木の感触・・・木の種類の感触の違い，木の名前いくつ知ってますか？

触ってみよう。どんな感触？

- ・アクリル絵の具について知る。水彩絵の具との違いは何？
- ・素質の違いを知り，それにあった使い方をする。そのために必要な知識は何だろう。
- ・工夫させること
- ・失敗して学ぶこと・・・面白さをみつけるかもしれない。
- ・失敗から新しいアイデアが浮かぶもの。
- ・考えて表現することを楽しむ。
- ・みんなで一緒にイメージする楽しさを味わう。(コミュニケーション力)
- ・土粘土の素焼きについて学ぶ。700度で素焼きをする。

### 3. 鑑賞について

- ・作品紹介
- ・比べる
- ・真似る
- ・共有する

\*気づきコメント・感じたことを言葉で記録しておきましょう。

## 第3章

### 造形表現・図画工作の実践と応用



西村 富美雄

## 第1節 感動は、すべての扉を開く鍵である。

本学に入学した皆さんは、将来に輝ける目的を持って、充実した日々を過ごしておられることでしょう。

本学における図画工作・造形表現の授業を、将来に活かすために有意義なものにして欲しいと考えております。

さて、皆さんとのコミュニケーションを図るために、このテキスト・通信を発行したいと考えます。

日本の各地から本学に同じ目的を持って集まり、本授業におけるグループとなり、私との出会いも始まったのです。

「一期一会」という言葉がありますが、皆さんと私との出会いを大切にしていきたいと考えております。

皆さん一人ひとりの個性、良さを見つけながら、造形的な創造活

動を通して、心と心の触れ合いを大切にしながら、若い皆さんが、今後大きく成長していくことを心から期待しています。

本授業が、皆さんの主体的な学びの姿勢と協力を得ながら、若さいっぱいの豊かな心に溢れ、明るく楽しく、将来に役立つ授業になればと考えております。

以下、実際の授業・保育で活かすことができる様々な教材・題材を用意しました。学習者である子どもになったつもりで、挑戦してみましょう。

## 第2節 基礎的な造形表現・図画工作を中心に

### \* 幼稚園教育要領 表現領域

「感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする。」

#### 1 ねらい

- ① いろいろなものの美しさなどに対する豊かな感性をもつ。
- ② 感じたことや考えたことを自分なりに表現して楽しむ。
- ③ 生活の中でイメージを豊かにし、様々な表現を楽しむ。

幼児自身の心情や意欲を重視して豊かな感性や表現力を養い創造性を豊かにすることが大切です。

そのために、教育者側「保育士」としては、幼児の造形活動において、多様な表現活動に必要な材料経験と作品展開を演習し、幼児の造形活動に対して適切な指導、支援ができるような授業内容にしていきたいと考えます。

#### 「感動カード」の実践

# 感動

毎回の授業初めに、感動したことをカードに簡単な文章と絵でかくことを続けます。そのことは、皆さん自身が「すごい、素晴らしい、きれいだ、驚いた、楽しかったなど」と感動する心をより強く日常生活の中で持つて欲しいと思います。

感動は  
すべての扉を  
ひらく

(五感：視覚・聴覚・味覚・触覚・臭覚)

花を見て、美しいと思う清らかな心、こんなことがあると驚く心、何かを見つけた時など感動する心の姿勢が人の心を豊かにし、豊かな表現に結びつのです。

五感を通して感じること「視覚、聴覚、味覚、触覚、臭覚」を通してしっかり感動しましょう。きっと感動しているときは、幸せです。

○ 評価は、表現に取り組む意欲、過程・作品の創意工夫・レポート・自己評価・準備・後始末・出席状況、感動カード・まとめの試験等から評価します。

心  
ここにあらざれば  
視れども  
見えず  
聴けども  
聞えず  
食すれども  
その味を知らず  
中国礼記(大学の一部より)



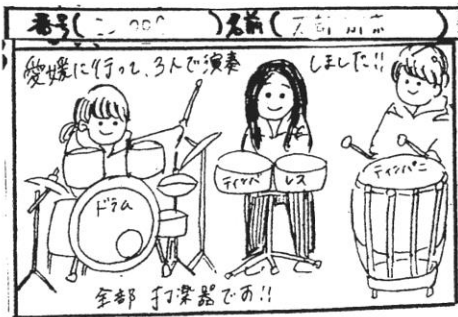


造形表現演習 I

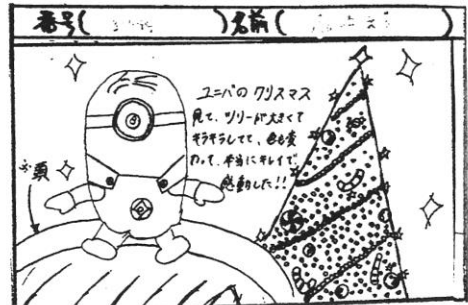
授業のねらいと概要

図画工作教育力とは、図画工作的教養と授業実践力

そのために、演習を主に授業を進める。意欲を持って表現できるテーマ(題材)を設定し、多様な表現方法や技法を取り入れた造形活動を展開する。そして、自分の思いを自分なりに表現する大切さを体感し、造形活動が好きになることが第一の目標である。



頑張っているんですね!! 一度聴きたい!!



かわいい子ねたちですね!!  
\* 感動カードの例です。

1 何を描いたものだろうかという疑問を持つのは、自然の見方である。

2 その絵の表現している感じは、どうだろうか。

・いろいろな印象・明るいとか、暗いとか。

3 色と形でつくる主張、形、色のことばとも言える、語りかけて来るものを目で見極めて味わう。

4 どういう風にして、内容なり、感動なりを語りかけて来るか。

・構図の工夫、空間、遠近、形の取り入れ方など

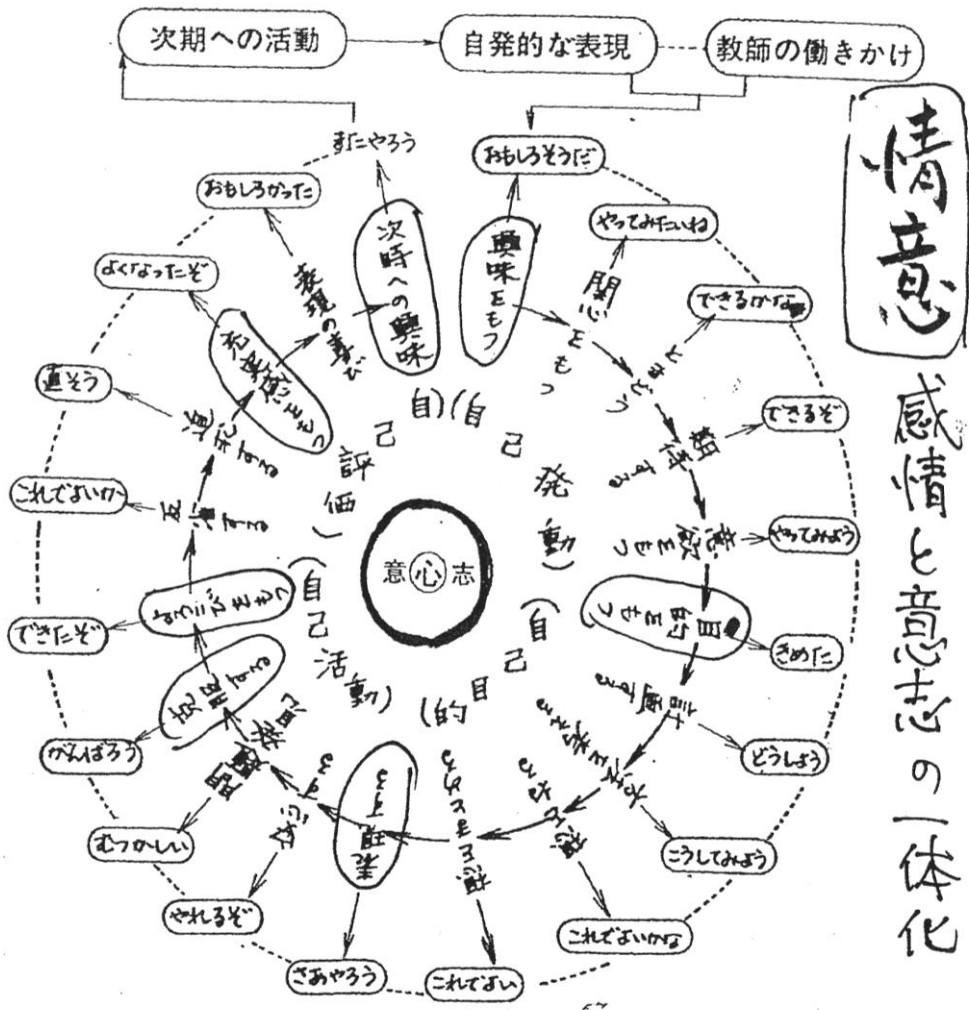
\* 作者の心情、表現意図、表し方の工夫などに関心を持ち、絵のよさや美しさなど味わいましょう。

\* 自分の好きな作品、心ひかれる作品を見付けよう。

\* 鑑賞が深まれば、表現も深まります。鑑賞と表現は、表裏一体です。車の車輪と同じです。

・日本、西洋現代美術、デザイン、挿し絵、ポスター、イラストなど課題  
スケッチブックに模写して、着色する。絵の具、色鉛筆等、

すべての課題提出 締切 月 日( )



情意  
感情と意志の一体化

# 1. 折り紙のレパートリーを増やそう！

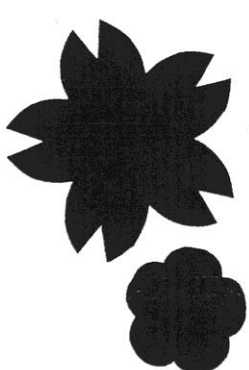
お花 だいすき

## 切り紙の花

.....

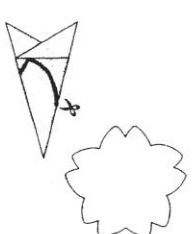
🍡🍡 伝承

**折り方**

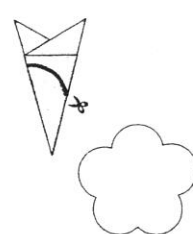


- ① A diamond-shaped paper with a vertical dashed line and a curved line on the right side.
- ② The paper is folded in half along the vertical dashed line.
- ③ The paper is folded again along a horizontal dashed line.
- ④ The paper is folded along a vertical solid line.
- ⑤ The paper is folded along two horizontal dashed lines.
- ⑥ The paper is folded along a diagonal dashed line.
- ⑦ The paper is folded along a diagonal solid line.

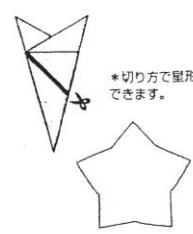
サクラ



モモ



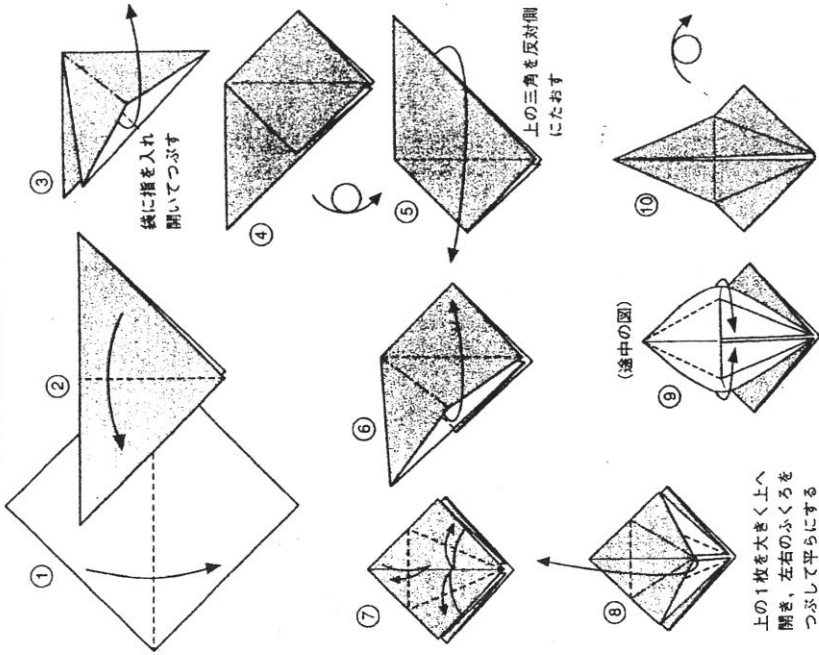
\*切り方で星形も  
できます。



48

# はばたく鳥 (伝承) No.1

日本では尾を下げたB, Cがよく知られています。Aはイギリス折紙協会のシンボルマークになっています。



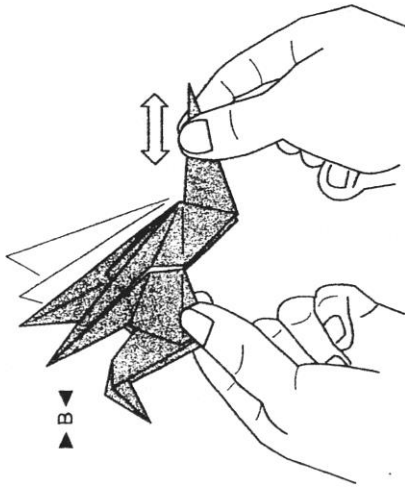
上の1枚を大きく上へ開き、左右のふくろをつぶして平らにする

(途中の図)

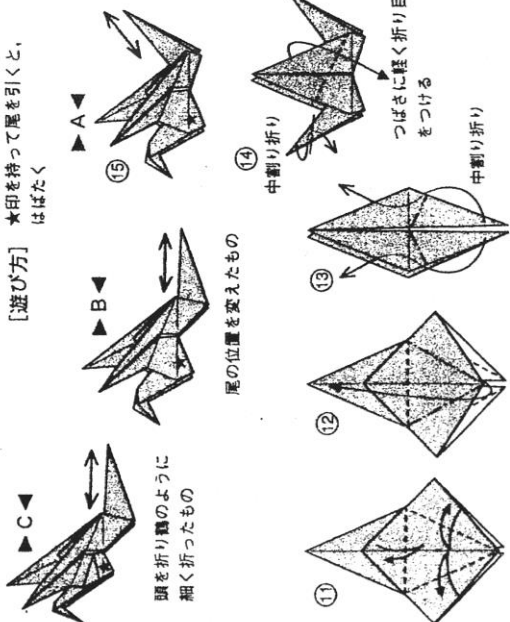
上の三角を反対側になおす

後に指を入れ開いてつぶす

※材料増えが  
大きくはばたく鳥の  
作りかた



[遊び方] 水印を持って尾を引くと、はばたく



頭を折り鶴のように細く折ったもの

尾の位置を変えたもの

つばさに軽く折り目をつける

中割り折り

⑭ 中割り折り

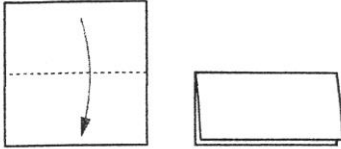
▶ C

▶ B

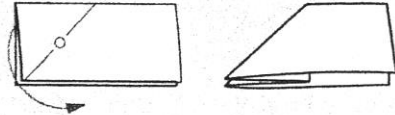
▶ A

## 折りかぎの基本 記号と手順

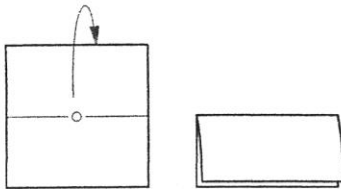
■ 細い破線は〔谷折り線〕 矢印は手前に折る表示



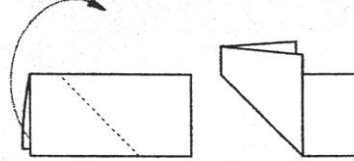
■ 〔中割り折り〕 背中部を内側にはさむように折ります



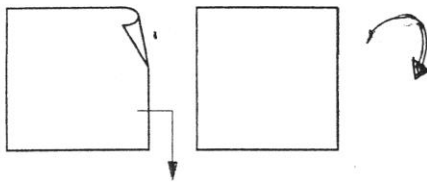
■ 中央線は〔山折り線〕 矢印は向こう側における表示



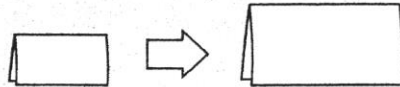
■ 〔かぶせ折り〕 帽子をかぶせるように折ります



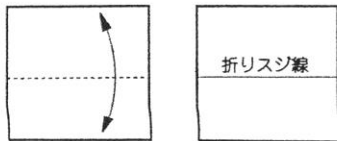
■ 〔直角矢印〕 は裏返しの表示



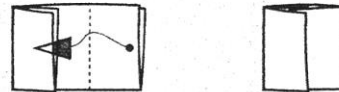
■ 太い〔白抜き矢印〕 は図を解りやすく拡大する表示



■ 〔両端矢印〕 は折リスジを付けたら、元に戻します



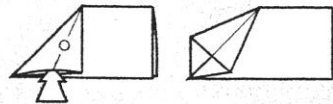
■ 〔白・黒矢印〕 は袋部の内側に折り入れる表示



■ 〔黒点矢印〕 は山折り線をつまむように移動します



■ 〔白抜き矢印〕 は袋部を目一杯開いてたたむ



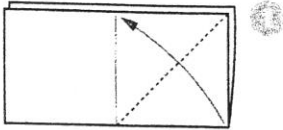
※折リスジ線は一部省略する場合があります

## 折り紙の基本折り

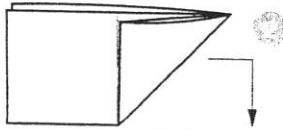
### ■四角基礎折り

伝承折りがみの「つる」の基本として親しまれており、この基本形から多くの作品が生まれています

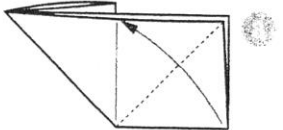
#### ■四角対角線2本を入れます



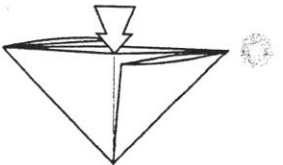
右側の三角を折ります



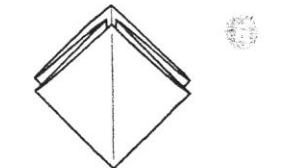
左右裏返します



①と同じように右側の三角を折ります



矢印のように中央部を目一杯開きます

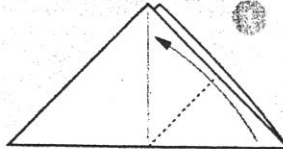


四角の形にまとめて完成です

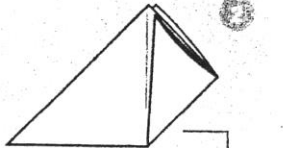
### ■三角基礎折り

伝承折りがみの「奴さん」や「紙風船」の出発点になる基本折りです

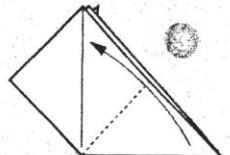
#### ■三角対角線2本入れます



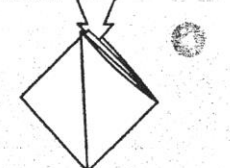
右側の三角部を折ります



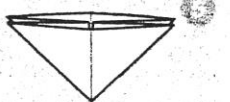
裏返します



①と同じように右側の三角を折ります

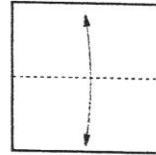


中央部を目一杯開きます

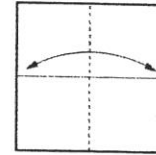


三角状にまとめて完成です

#### 【四角対角線を2本折る場合】

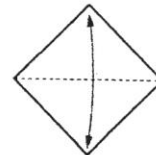


横半分に折ります

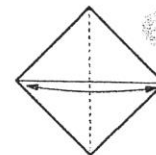


縦半分に折ります

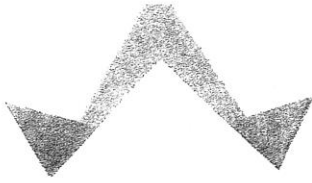
#### 【三角対角線を2本折る場合】



横半分に折ります



縦半分に折ります



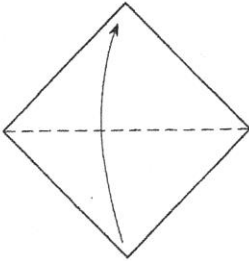
# さんかく ぼうし

Triangle Hat

Normal

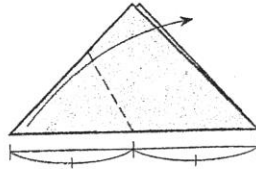
はんぶんにおる。

Fold in half.



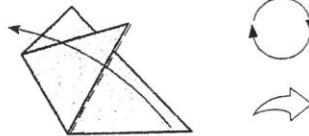
てんせんのところでななめにおる。

Fold at the broken line as shown.



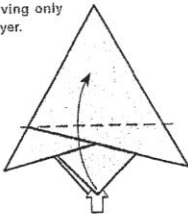
はんたいがわもおる。

Repeat for the right hand side.



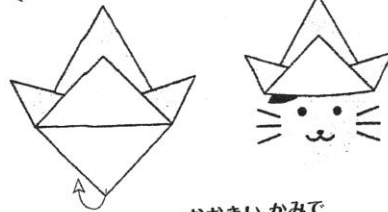
したの3つのかどを  
いっしょにおる。

Bring up the 3 corners  
together, leaving only  
the bottom layer.



はんたいがわは  
やまおりする。

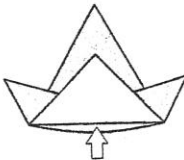
Mountain-fold the bottom layer.



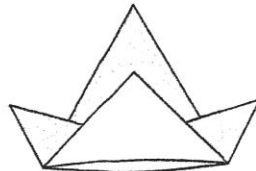
おおきいかみで  
つくるとぼうしになるよ  
Use a bigger piece of paper, and  
you can even wear it yourself.

なかをひろげる。

Open the inside space.



Finished





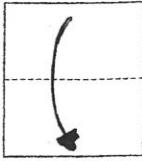
# ふうせん

😊 かんたん



😬 むずかしい

①



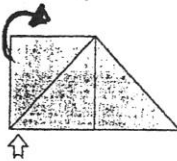
はんぶんにおる

②



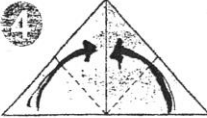
ひらくようにおる ↑

③



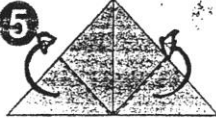
うらもおなじようにおる

④



まえのさんかくをてんせんでおる

⑤



うらのさんかくをてんせんでおる

⑥



まえのかみをてんせんでおる

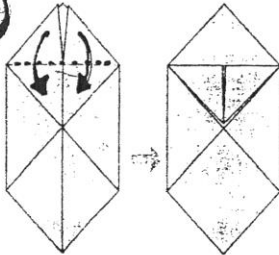
⑦



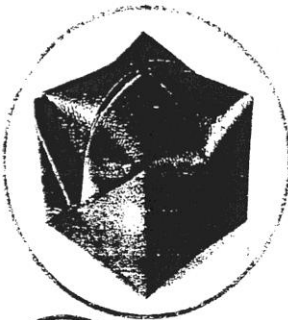
うらのかみをてんせんでおる

⑧

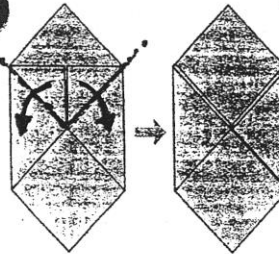
⑧



まえのかみをてんせんでおる



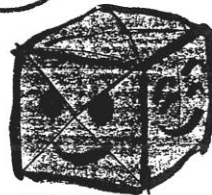
⑨



てんせんでおって  
ふうろのなかにいれる  
うらもおなじようにおる

ふくらませる

⑩



できあがり

① 色紙

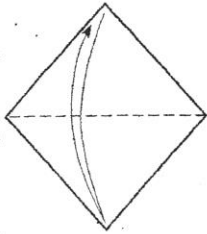
② 白紙で折り  
クレパスで  
デザインする

Koinobori,  
fiving carp banners (Carp)

[ひょうろぼり]カブ

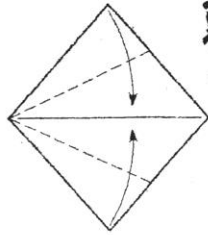
**1** はんぶんにおいて  
おりすじをつける。

Fold in half and unfold.



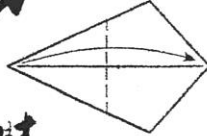
**2** おりすじに  
あわせておる。

Align the edges with the crease.



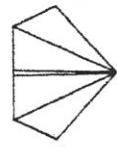
**3** はんぶんにおる。

Fold in half.



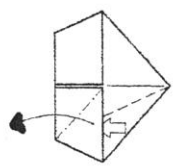
裏  
お

おったところ  
After folding

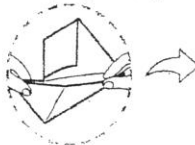


**4** やじるしのところを  
ひらいておりたたむ。

Open at the arrow and flatten.

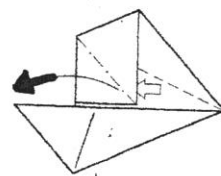


ひらいているところ  
When opening and folding



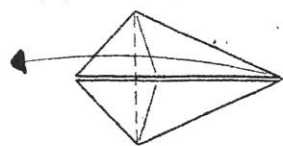
**5** うえも おなじように  
おりたたむ。

Repeat it for the upper part.



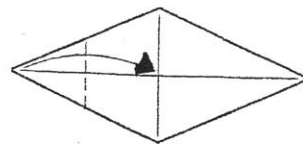
**6** うえの1まいをてんせんの  
ところでおる。

Fold the top flap at the broken line.



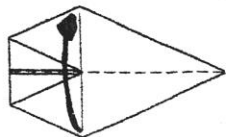
**7** かどをまなかまでおる。

Bring the left tip to the center line.



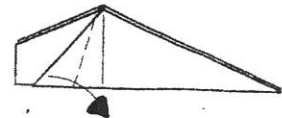
**8** はんぶんにおる。

Fold in half.

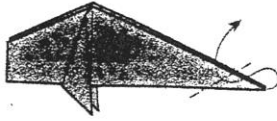


**9** さんかくにななめにおる。  
はんたいがわも  
おなじようにおる。

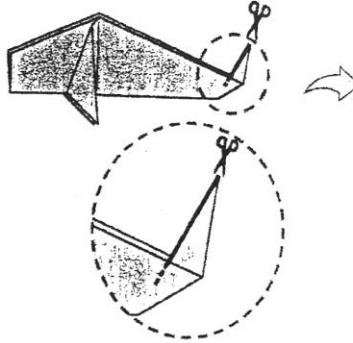
Fold the top flap to form a small triangle.  
Repeat for the reverse side.



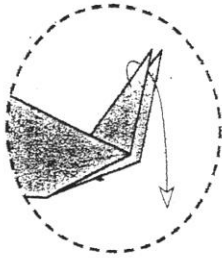
**10** みぎの かどを  
なかわりおりする。  
Inside-reverse-fold the right tip.



**11** まんなかに きりこみを いれる。  
Cut the center of the tip.

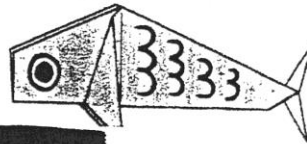


**12** てまえの 1まいを  
うちがわへ おりさげる。  
Bring down the top layer.

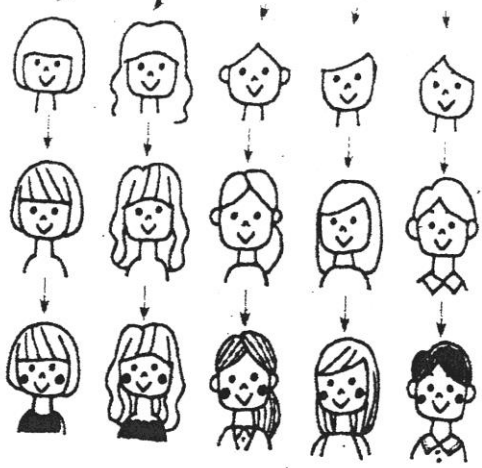


めやうろこをかいて  
Draw the eyes and scales.

で あ り  
Finished

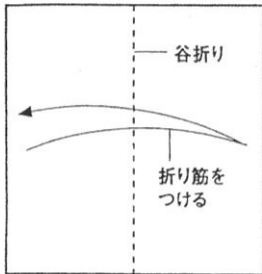


ヘア&アクセサリを描く  
同じ顔でも髪型を変えるだけで別キャラに  
変身。さらに、めがねや帽子で  
個性的なキャラクターにしても。  
ヘアアレンジ  
ここから  
START

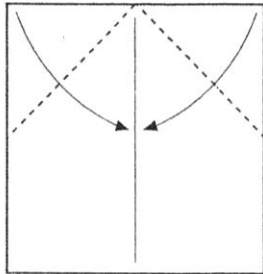


## サンタクロースの折り方

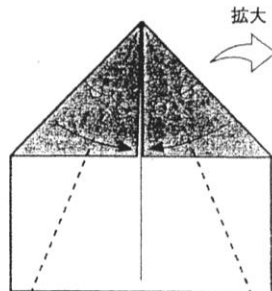
- 作品93 ページ
  - 出来上がり寸法 タテ9.7×ヨコ8 cm
  - 材料 洋紙15×15 cm
- ※図の中のサイズは、15×15 cmの折り紙で折った場合の目安です。  
 ※原案/中島 進



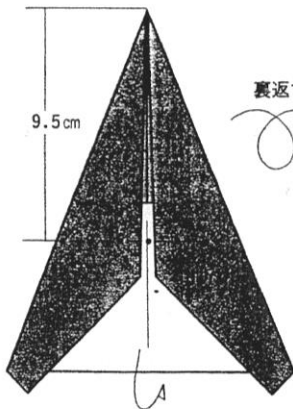
**1** 折り紙の裏を出し、半分に折って戻す。



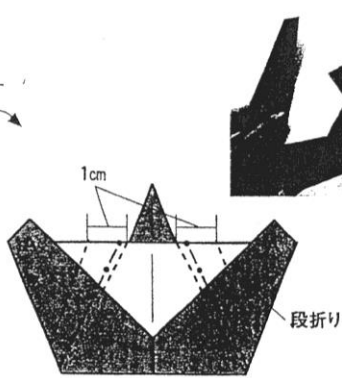
**2** 左右の角を中心に向かって三角に折る。



**3** 中心に向かって、さらに半分に折る。



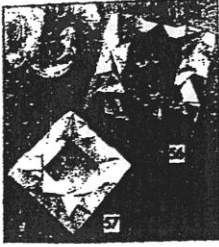
**4** 点線のところで下を外側に折る。



**5** 両側のAを段折りする。



**6** 出来上がり。



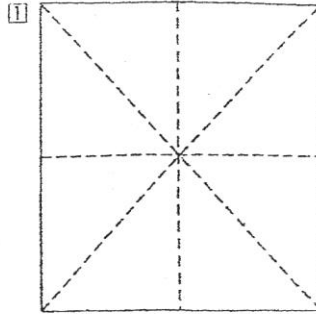
# P26 56 57 花形フォトフレーム

できあがり寸法：N0.56 10cm角 N0.57 7.5cm角

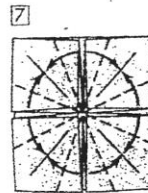
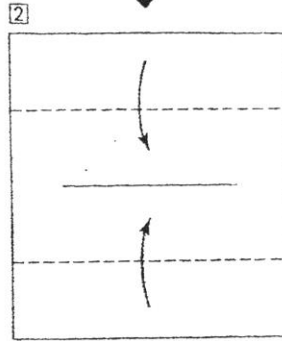
## ■ 材料



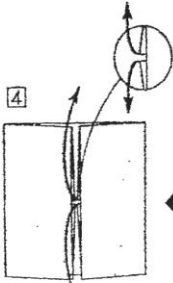
N0.56 雑誌20cm×20cm  
N0.57 雑誌15cm×15cm



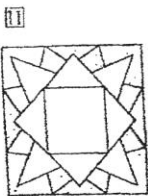
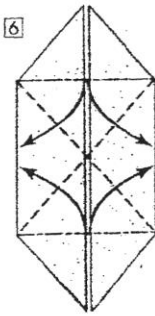
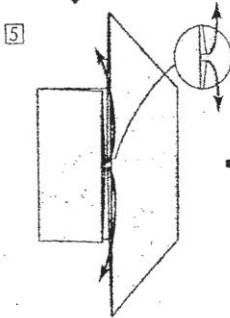
折り目をつける



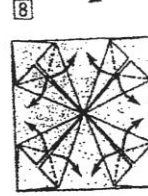
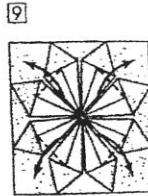
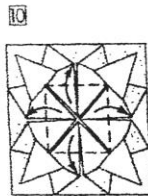
ひらいて、四角くつぶす



中心の角を引き出す



できあがり



ひらいて、三角につぶす

□ 谷折り：----- □ 山折り：----- □

きれいな花から簡単な種類までハサミ1つ!

# 切り紙花びらあそび

## 切って貼く

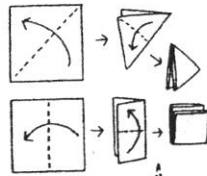
色画用紙や折り紙を折って、周りを山形に切って開くと、花が咲いたような形ができます。折って切る、重ねて切ることで同じ形が繰り返してきたり、思いがけない模様ができたりします。いろいろな色や大きさの花を咲かせましょう。友だちと見せ合ったり、共同で仕上げたりすることで、思いがけない造形が楽しめます。



紙を折る回数を増やせば、花びらの多い花ができます。しかし、ハサミで切るのがやや困難になるので、年齢やそれぞれの能力に合わせる必要があります。また、二回折りしただけでもふた山でできるようにすれば、花びらの数を増やせます。

折り紙、でんぶんのり、ハサミ、色画用紙

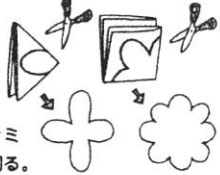
## 作り方



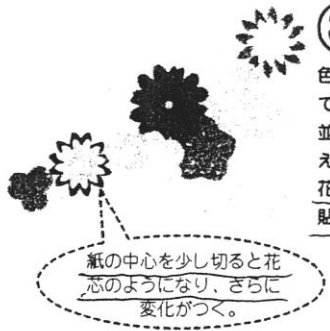
① 紙の角と角を合わせて三角になるように2回折ったり、辺と辺を合わせて四角くするなど自由に折る

折るのが苦手な子には、保育者が支援して。

② 折った紙の外側を、ハサミで丸みをもたせるように切る。



③ 色画用紙の上でできた花びらを並べて配置を考える。きれいに花が咲くように貼り完成。



## 応用作品例

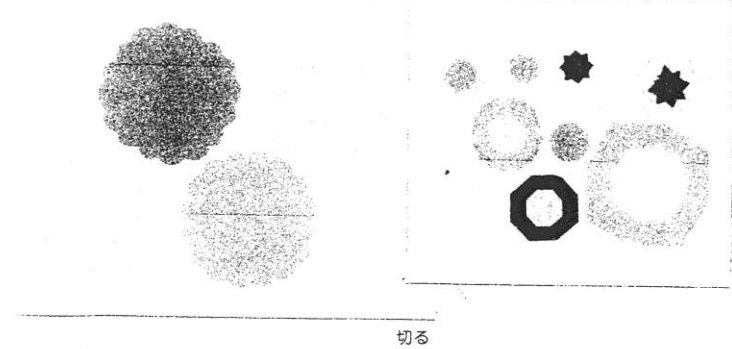
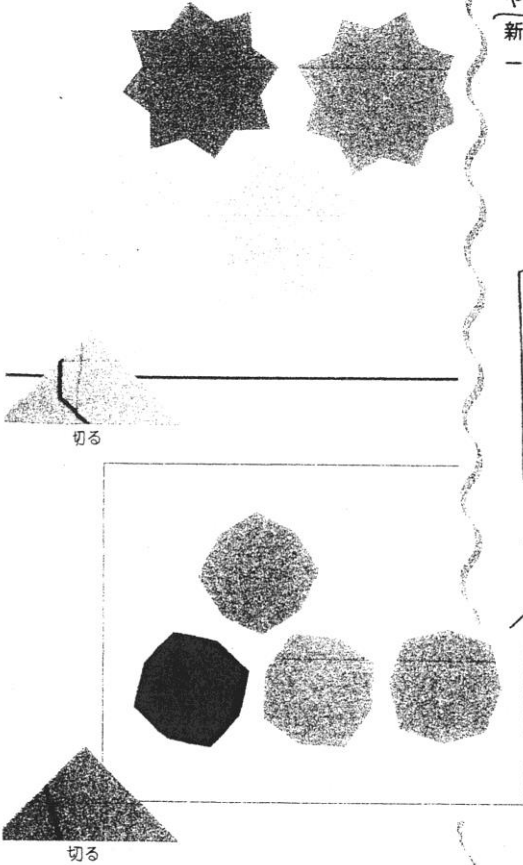
模造紙や障子紙（25センチ幅巻き）などに、みんなで作った花を貼り込んで共同制作として、教室や廊下に展示する方法もあります。子どもたちも新鮮な感覚で作品を見ることができます。またカードなどに飾りつけてもよいでしょう。



## ◎もうひと工夫!◎

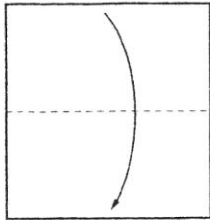
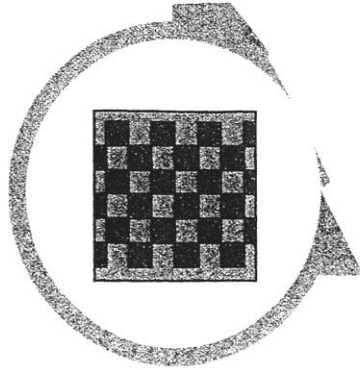
サイズの違う折り紙を使うと大きな花や小さな花ができ、色画用紙に貼るとおもしろいバランスが楽しめます。また、サイズを少しずつ違えたものを重ねて貼ると、立体感が出て華やかさが増します。

完成

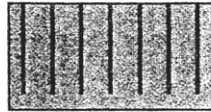




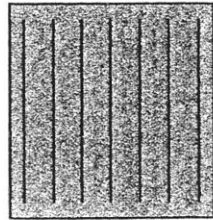
# 織紙(しよくし)



①



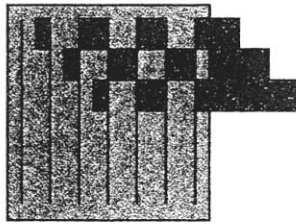
② 折りすじをつけ、切り込みを入れる



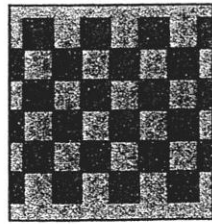
③



④ 切り込みを入れた幅と同じ幅のベルトを作る



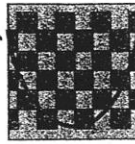
⑤ ベルトを交互にさし込んでいく



⑥ できあがり

## One Point

- ・織紙で、ランチョンマットやコースターを作ってみましょう。
- ・お見舞いカード (p 76) のかごも茶封筒を1cm幅で切ってベルトにした織紙で作ったものです。
- ・果物を折ってかごの裏に貼り、メッセージを書いた紙を貼ればカードのできあがりです。



かごの形に切る

はやくげんきになってね。  
From さき

裏にカラーペーパーを貼って、お見舞いのメッセージを書く



# 折り紙のかんたんお面

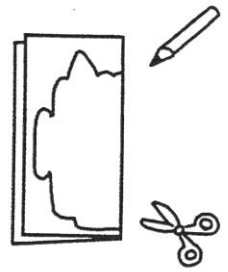
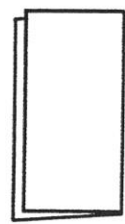
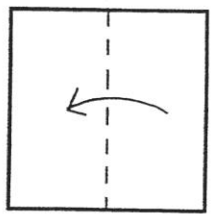
ヒーローのお面をつくって、  
パワーをつけてあげよう。  
オニをつくれれば節分の豆まきにも使えます。

用意するもの  
・折り紙



## つくり方

- ①折り紙を縦半分に折る。
- ②キャラクターを描き、切り抜く。



- ③目と口の部分を切り抜いて広げればできあがり。



**ポイント** 子どもの目の位置を  
考えて切りましょう。  
目の部分は大きめに！



# 変身する ごっこ遊び)

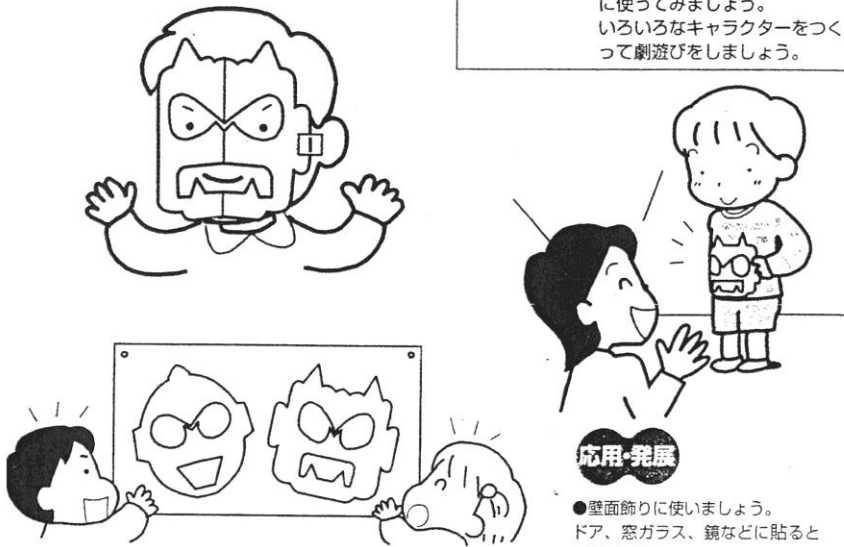
変身してみたい お面を自由につくる!!

## 遊び方

・お面の左右にセロハンテープをつけ、子どもたちの顔に貼ってあげよう。

## 年齢別 遊びのポイント

- 年少では…… 顔に貼られるのを嫌がる場合は、シャツなどに貼ってあげましょう。
- 年中では…… お面に色を塗ったり絵を描きましょう。
- 年長では…… チーム分けやゲームをするときに使ってみましょう。  
いろいろなキャラクターをつくらせて劇遊びをしましょう。



## 応用・発展

- 壁面飾りに使いましょう。  
ドア、窓ガラス、鏡などに貼るときれいです。

遊びが広がるおもちゃ



## 2. 絵遊びを楽しもう！

### 描画材料の特徴と用具の実際

基本的な描画材料・技法（鉛筆・パス等の扱いを幼児の絵画指導との

関連を図り、特徴と性質を活かしての構成をする。）

お話をかく

1 点は・線・面に発展することを体験的に理解する。

不思議な花

### 絵遊びとは

絵遊びの内容

絵遊びの必要性指導上の留意点

色遊び・色塗り・混色をしてみよう。

A 点でかく（点表現）

B 線で描く（線表現）

① 「ありさんの行列」

② 「かめさんの散歩道」

③ 「れをつないであそぼう」 ねらい

④ 「おしゃべりなさんかくぼうし」

⑤ 「不思議な花」

★聞かせるお話——踊りだした花

「あるところに、心の優しいおじさんがいました。仕事から帰る途中、道のそばに小さな球根を見つけました。それを持ち帰り、さっそく庭に植えて、おじさんとおばあさんは「大きくなーれ、大きくなーれ」と、優しく声かけながら、水をやりました。するとどうでしょう。翌朝には、もうかわいい芽が出ていました。うれしくなった二人は、毎日、「大きくなーれ、大きくなーれ」と水をやり、大切に育てました。芽はどんどん大きくなり、10日目の朝、見に来た二人はびっくりしました。大きな花がいくつもいくつも咲き、家よりも背が高くなっていました。しかも、よく見ると、花には目や鼻や口などがあり、じっと見ていると、花や葉や茎がたのしそうにダンスをはじめました。「おじいさん、ありがとう」と踊っているのです。あまり珍しいので、近所の子どもたちを呼んで見せてあげました。子どもたちは大喜びです。「こんな不思議な花は見たことがない」といつて、じっと見ていました」

さて、花はどんなダンスをしていたのでしょうか。みんな、花のダンスを見てみたいでしょう。世界でたった一つの花、みんなでかいてみよう。

◎植え木鉢に咲いた、世界に一つしかない不思議な花を想像して絵に表させる。

○画面いっぱいには花がかけるようにさせる。

○色の使い方に気をつけて、かきたいことが自由にかけるようにさせる。

# 絵あそびとは

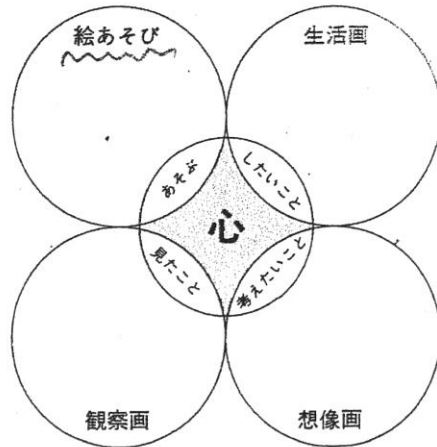
## 絵画の領域四本の柱

絵画領域は、生活画・観察画・想像画の三本柱のように普通考えられています。

これらは、自分のしたこと・見たこと・考えたことの伝達が中心となっていますが、そのどれにも入らない「あそび」があると思います。

点をつないで好きな形にするとか、線を長く続けて「かめさんの散歩道だよ」といって、心のままにかくこと自体をたのしんでいる活動がそれです。

これまでの絵画の領域では、このような「絵あそび」の活動が欠けていたのではないのでしょうか。これから三本柱にこの絵あそびを加えて、絵画の領域を四本柱として考えてみてはどうでしょう。

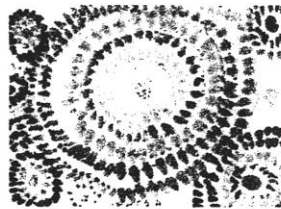


## 絵あそびの内容

基本的には「点あそび」「線あそび」「面あそび」「色あそび」がありますが、それらを複合した「複合あそび」もあります。

### 点のあそび

点をかいて「ありさんの行列」



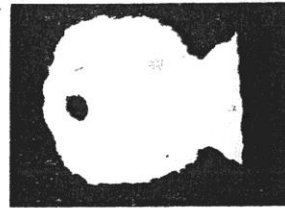
### 線のあそび

線を長く続けて「かめの散歩道」



### 面のあそび

面をぬりせばめて「わたしのさかな」



### 色のあそび

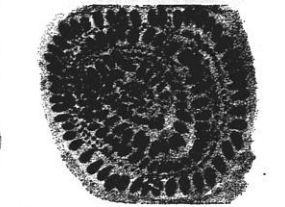
絵の具をにじませて「しゃぼん玉」



### 複合的なあそび

点・線・面・色などを複合したあそび

「種がいろいろのすいか」



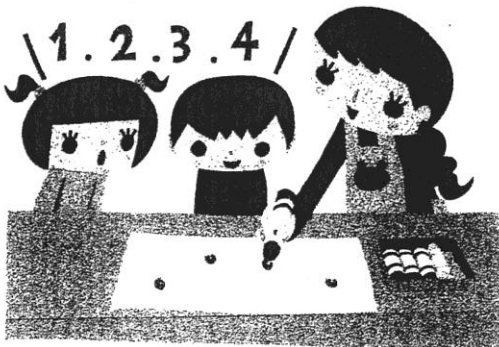
無意識に打った点から形が生まれる!

0~2歳児  
向け

# 点をつなごう!

## 形を見つける

白い画面に自由に打った点を自由につなぎ、何かの形を見つけてお絵かきを楽しみます。気のおもむくままに点をつないでいるうちに、不思議と何らかの形が発見でき、自由な発想で制作できます。絵をかくことが苦手な子どもでも、発想のとっかかりができるため、積極的な制作が楽しめます。



ただ単に線を引くのではなく、点打下了後でその点を使って行うことを、子どもたちによく理解させてください。また、画用紙に点を打つときは「ひとつ、ふたつ」というように、保育者が数を数えながら、子どもたち全員で一斉に行います。点と点はできるだけ直線で結ぶようにしますが、もし子どもたちが何かの形にしているときに曲線を使いたいといってきたら、自由な発想を認めてあげてください。このお絵かきあそびは点から点へ、自由につなぐことが大事なのです。

材料  
用具

クレヨンまたはパス、画用紙

## あそび方

①

画用紙に、クレヨンまたはパスで自由に点をうつ。保育者数えてあげる。

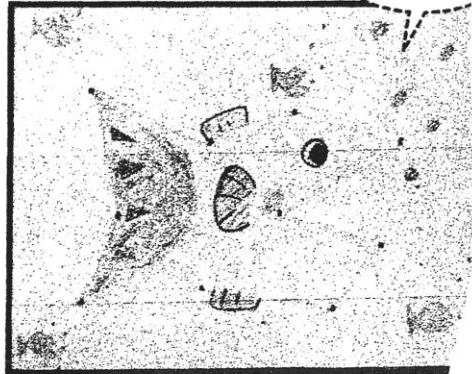


点はできるだけ広い範囲に打つ。

②

その10個の点全てを、自由に線でつないで完成。

つなく線の色自由に。

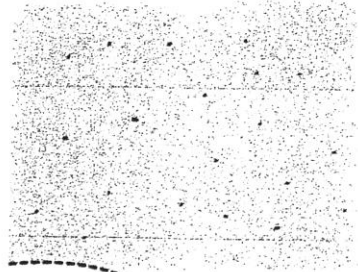


完成

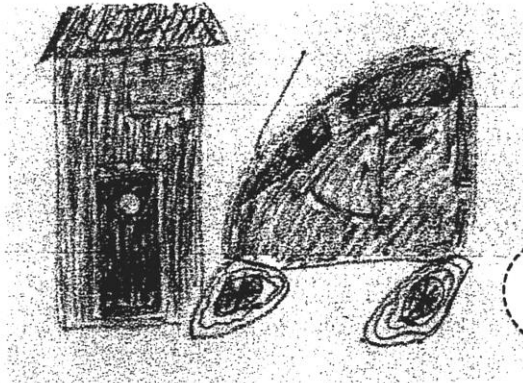
## 応用作品例

### ●20の点でお絵かきだ！

画用紙にクレヨン、パスで自由に20個の点を打ってつなぐ。



打つので、子があきないよ  
かけを。



家と車になった！▶

②できた形に自由に色をつける。



▲恐竜になった！

③できた形の中に色をつけて完成。

空想上の動物でも  
具体的なものでも、  
子どもたちの自由な  
発想を生かす。

## ◎もうひと工夫！◎

乾いた筆の先を紙に軽くたたきつけて、軽くたたきつけて画用紙に弾き飛ばします。乾いたらその点をつなぎますが、手で打つより偶然性が高いものになります。



### 3. 美しさの原理について学ぼう！

#### 美しさの原理を追求

私たちは、自然形態や人工形態を見て造形的に美しいと感じます。

植物の花・葉・果実などの美しさに注意してみましょう。

人工物の器物・乗り物・建築物などどうでしょうか。

それらを絵に描いたり、デザインしたりしますが、その中に法則のような秩序があります。具体的に見える数々の形態を要約していくと、点・線・面という抽象形態に置き換えて認識することが出来ます。次のような構成の原理や構成美について演習しましょう。

- |                |                  |
|----------------|------------------|
| ① 調和 (ハーモニー)   | ⑧ 繰り返し (リピテーション) |
| ② 類似 (シミラリティ)  | ⑨ 動勢 (ムーブメント)    |
| ③ 均衡 (バランス)    | ⑩ 強調 (アクセント)     |
| ④ 相称 (シンメトリー)  | ⑪ 比例 (プロポーション)   |
| ⑤ 対立 (コントラスト)  |                  |
| ⑥ 律動 (リズム)     |                  |
| ⑦ 階調 (グラデーション) |                  |

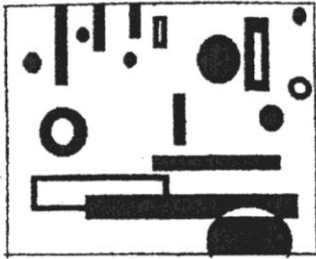
ことば  
日頃の小さな積み重ねが  
困った時に生きてくる

## 形態の構成

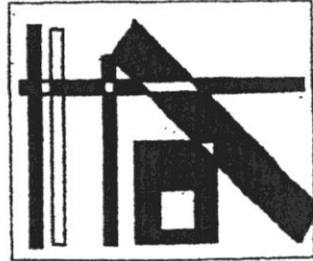
私たちは自然形態や人工形態を見て、造形的に美しいと感じて、絵を描いたりデザインしたりしますが、そのなかには法則のような秩序があります。そして、具体的に目に見える数々の形態を探求し、要約していくと、点・線・面という抽象形態に置き換えて認識することができます。

このことから、これらの簡略化した点・線・面の形態をもちいて構成し、表現していくことによって、構成の原理や構成の美の成立ちを明確にすることができるとともに、どのような構成がどのような意味をもつものかを再認識することができます。また、これらの構成美の基礎的な要素をもちいて、いくつかの組み合わせかた等を学習することによって、自分の作品制作にそった数々の変化をもつ構成が可能となります。

- (1) 調和……………複数の形態の対比バランスが画面上に保たれることにより、お互いに安定した (harmony) 調和感がでる。
- (2) 類似……………類似した造形要素をもった形態どうしが画面上に同居し、構成されることにより、視覚的变化は欠が、統一感と安定感 (安心感) がでる。

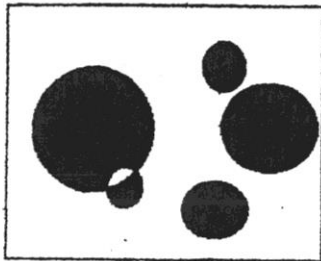


調和

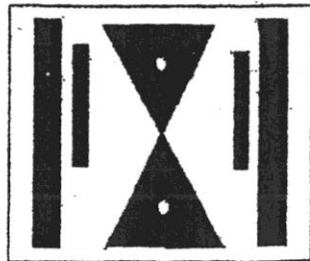


類似

- (3) 均衡……………複数の類似形態によって釣合いとれている状態で、明快な感じがあり安定感がある (balance) 。
- (4) 相称……………2つの形態が画面上において形や面積、長さなどで同比率の釣り合いをもち、 (symmetry) その形態が一点または一直線を境にして上下、左右で相等しい図形をなすこと



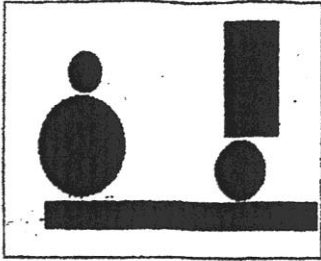
均衡



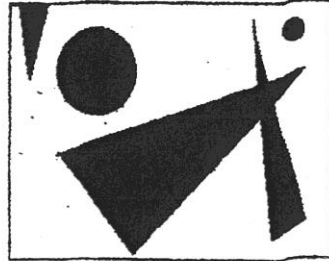
相称



- (5) 対立……………異質な形態が画面上で対立していることで、これらの形態の異なりが対比され  
(contrast) ることにより、お互いの特性が強調され、画面上に緊張感と刺激のある強い効

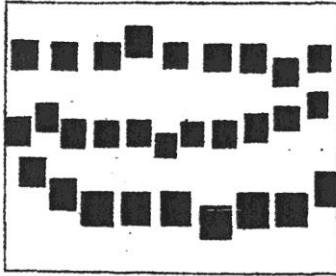


対立

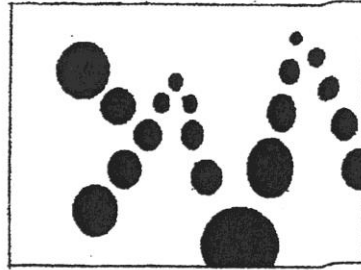


対立

- (6) 律動……………形態の繰り返しと規則的流れによって、運動感がでる。  
(rhythm)

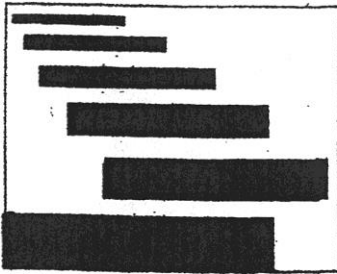


リズム

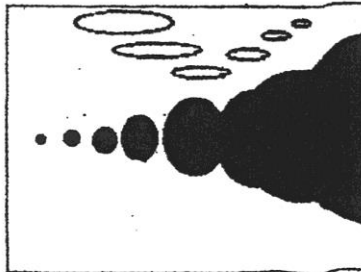


リズム

- (7) 階調……………同一・類似性のある形態が、長さや面積で段階的に規則性をもって変化してい  
(gradation) くことで、方向性と運動感をもつ。

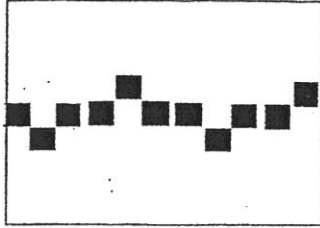


階調

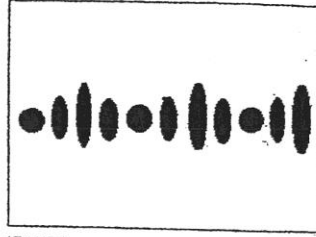


階調

- (8) 繰り返し……類似性のある形態が、規則的に連続して繰り返すことで運動感をもつ。  
(repetition)



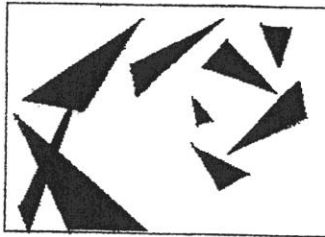
繰り返し



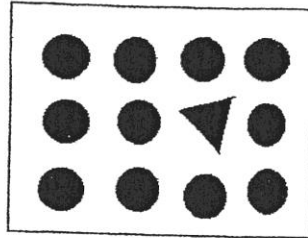
繰り返し

- (9) 動勢……形態が動き、流れ、方向性をもち動勢感をもつ。  
(movement)

- (10) 強調……類似的な形態や単調な羅列的構成のなかで、一つの形態の方向を変えたり、対照的（異質）な形態を置くことにより、単調で変化に乏しい画面を引締めたり、特定の箇所に注目させる効果をもつ。  
(accent)

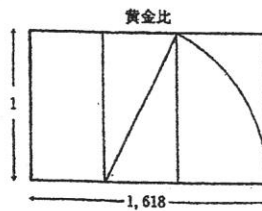


動勢



強調

- (11) 比率……形の全体と部分や部分と部分との長さや面積の数量的比例関係割合をいい、美的比例では、黄金比が古代エジプトの時代から神授比例法といわれ、最も美しい比率として考えられており、西洋の建築物等にも多く使用され、その比率は1:1.618である。また、日本では畳等がルート4矩形で1:2の比率であり、日常使用する用紙のA、B版や画用紙はルート2矩形で1:1.414の縦横比である。



#### 4. 版画遊びを楽しもう！

### 版画遊びの実際

版画は、教育的価値が重要視されてきています。

- ① 描くだけでなく、工的要素も含んだ総合的な造形活動です。
- ② 年齢に応じた素材が豊富です。
- ③ 幼児の単色の版画は素朴で力強い美しさがある。
- ④ イメージするものを端的に表現できる。

これらの他に構成的能力、計画性、集中力が自ずと身につく教材です。

\*手型の版画

\*切りぬき版画 ステンド

\*スタンプあそび

\*合わせ絵 デカルコマニー

\*紙版画

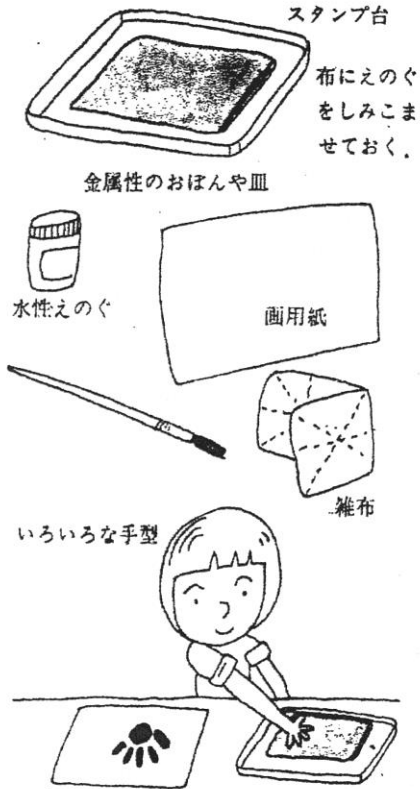
\*外ハズ版画

\*スチロール版画

\*粘土版画

\*こすり出し フロッタージュ など

## 手形の版画



### 活動のねらい

湯上りの水にぬれた手や足でところかまわずベタベタ歩いて、しかられた経験は、どの子も1度はもっているでしょう。

あとがつく(型おし、スタンピング)というのは子供にとって驚きであり、新しい経験です。その驚きを意図的に版画に活用します。

### 材料・用具

水性えのぐ、画用紙、布、新聞紙、筆、雑布

### よびかけ

「ぬれた手でものをさわったらどうなるかな」「ぬれた足でベタベタ歩いたことがあるでしょう」

### 展 開

- (1) えのぐは布にふくませて底の浅い容器に入れておく。スタンプ台の要領です。4~5人のグループに3色くらい作ればよいでしょう。
- (2) 手のひらにスタンプ台からえのぐをつけ画用紙に1つだけ写してみる。
- (3) 手の大きさや、形を比べてみる。

- (4) 手のひらの形をいくつも押してみる。さまざまな組み合わせをしてお互に比べてみる。
- (5) 手をにぎったりして、手のひらだけでないところで押してみる。

#### 留意点

えのぐは水性を用いること、油性の印刷インクは洗ってもおちない（水性の版画用インクが発売されている）。適度の濃度に薄めて用いると形がはっきりして効果的である。同じ色だけでなく異なった色を重ね押しするのもおもしろいが、その場合1回1回手を洗うことを忘れないようにする。グループで1人1人色別にしてもよい。

#### 発 展

共同製作——テーマを与えて大きな模造紙に製作する。例えば水族館、お花ばたけ、花火大会等。

3年間の手形をとっておき成長のアルバムにする。

手形にクレヨン、クレパスで描き加え、イメージを広げていく。例えば顔、うちわ、鳥、さかな等。手だけでなく足形あそびもより直接的ないたずらあそびを発展できるだろう。



# ゆびスタンプの人間たち にんげん

ゆびスタンプが、いろんなキャラクターにへんしんするよ。いろいろなおさらに絵のぐをのぼして中ゆびをひたして、紙におしつけてスタンプ、スタンプ!

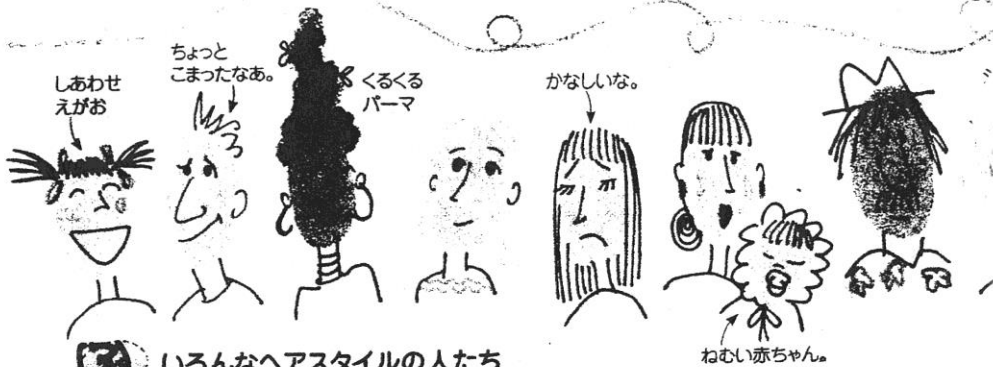
## ① 細長手足の人たち



目や口、はな、ぼうみみたいに細い手と足をつけると、あら、ふしぎ、ゆびスタンプが人間になっちゃ



## ② おしごとする人たち ふくやアクセサリーをかきたして、レーズドライバーから海ぞくまで、いろんなしごとをする人たちにへんしんさせよう。



## ③ いろんなヘアスタイルの人たち

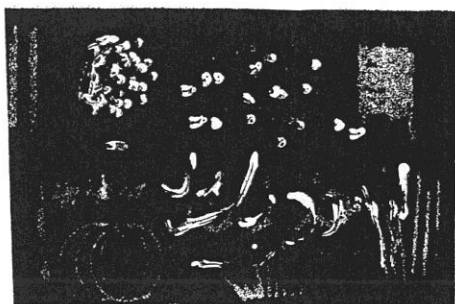
ヘアスタイルや気もちがあらわれた顔をかくときのアイディアは、たくさんあるね。

## 版で表す(スチレン版画)

- \* 発泡スチロールの版を版材として、鉛筆や割り箸などで描くようにして、くぼませ、版を作る。
- \* 線のみぞをくぼませるだけの初歩的活動だが、子どもの純真さがストレートに表現される。
- \* インキのつきもよく、扱いが簡単で、幼児に適した版画である。
- \* 版材が柔らかいので、描画と同じように柔らかい線が生まれる。

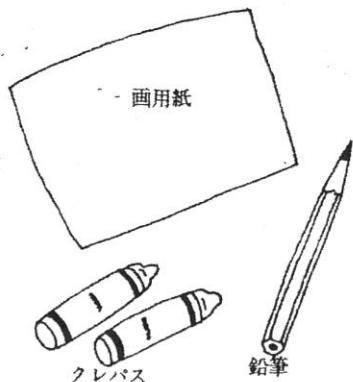
さまざまな表情に富んだ線の表現・面の表現

- ・太くて柔らかな線
- ・鋭く細い線
- ・太くて柔らかい線
- ・白い面
- ・スタンピング(型押し)による様々な点・面

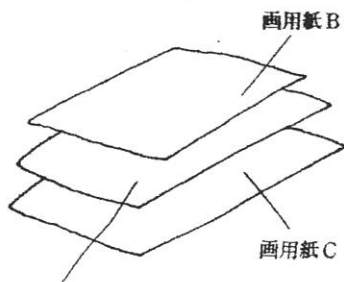
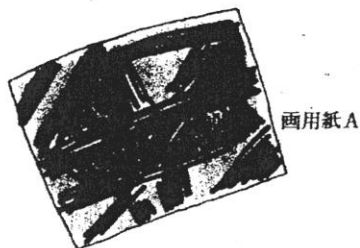


ののさま (5歳児)

# (クレパス 版画)



クレパスで全面に色を塗る。



画用紙Aをあいだにはさむ。  
クレパスを塗った面を下にする。

## 活動のねらい

カーボン紙をもちいて複写する、その応用です。描いた絵がそのまま下の紙にうつり、その絵が思いがけない色であれば楽しいものです。

## 材料・用具

画用紙、クレパス、鉛筆

## よびかけ

## 展 開

- (1) はがき大の画用紙にクレパスでいろいろな色を自由に塗らせる。色が重ならないように、まんべんなく塗って複写紙を作る。
- (2) その複写紙をはがきの上にのせる。
- (3) 複写紙の上にもう1枚紙をのせ、自由なまようを描く。

## 留意点

複写紙を作るクレパス塗りは、はっきりと、まんべんなく塗ることが大切

色 赤・橙・黄・緑・青・紫など 約 20色



です。うすかったり、塗らないところ  
があると、そこは写りません。

複写紙の上にもう1枚紙をのせるの  
は、複写紙をよごさず何回も用いるた  
めです。

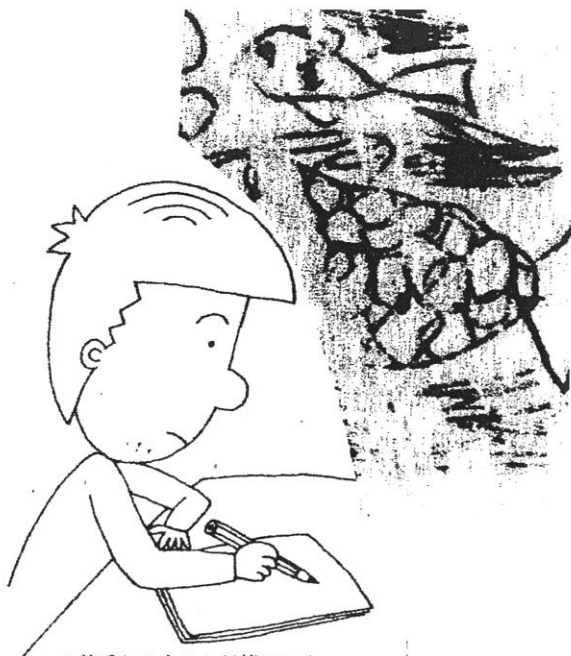
それぞれの紙の大きさを同一にして  
おきます。

発 展

クリスマスカード、誕生カード。

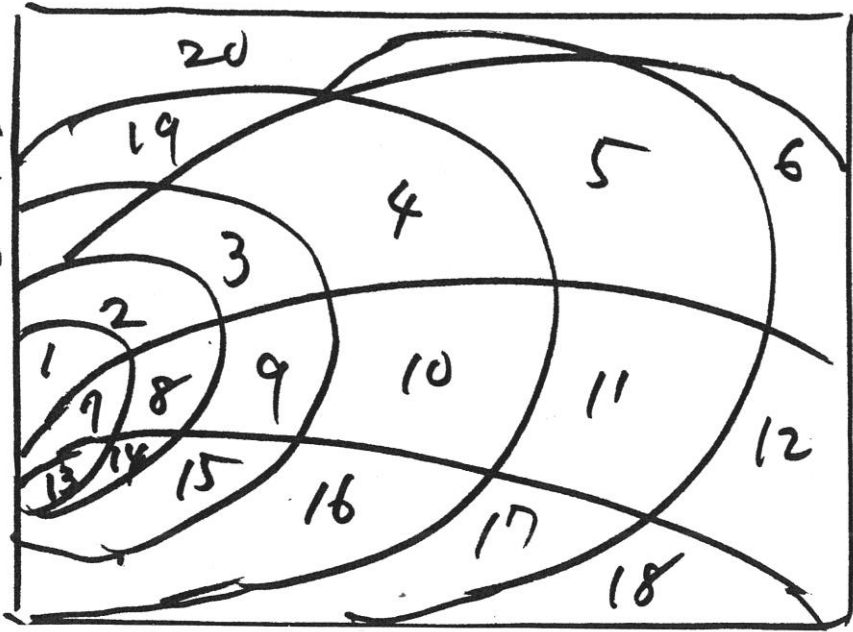
大人も楽しめる版画です。親子で造  
形あそびが楽しめます。

あまり大きな作品は画面が散漫にな  
るので、せいぜい、はがきの倍くらい  
の大きさまでがよいでしょう。



3枚重ねた上から鉛筆でかく。

約 20 分製作



クレパス色塗り

19

# (紙版画)

造形表現担当 西村富英雄

紙版画の最初は、ものの形を切りとって台紙にはらずに、その形のものだけに直接インキをつけて刷り取る「切りとり紙版画」がよいと思います。

切りとり紙版画の たとえば、動物を題材にして  
つくり方 切りとり紙版画にする場合、つぎのような手順で版をつくります。

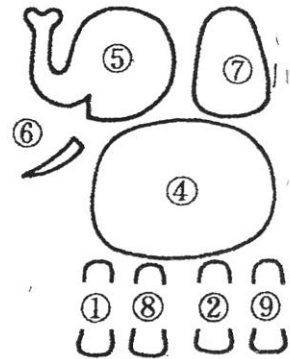
- (1) 動物の胴体にあたる形を切りとる。(頭のついた形にして切りとってもよい。)
- (2) 足やしっぽ、頭、耳などの形を切りとる。
- (3) 胴の部分を中心に動きや表情を工夫しながら足やしっぽ、頭、耳を胴に重ねてはりつける。
- (4) できあがった動物の形を新聞紙などのの上に置いてインキをつける。
- (5) インキのついた動物の型紙だけを別のきれいな新聞紙の上に置いて紙をのせ、刷りとる。

指導のポイント (3)の胴に足やしっぽをはりつけていくときは、胴からはみだしている足やしっぽなどの部分が、はがれないようにしっかりとはりつけます。

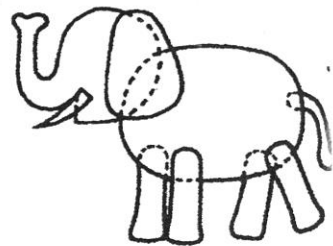
(4)のインキをつけるときには、ローラーに型紙が巻きつかないように隅の方を指などで押さえながらつけていくようにしましょう。

指導上の留意点 切りとり紙版画のしごとは、ものの形の部分を切りとりそれを組みたてて版をつくるしごとですから、一つ一つのものの形だけに集中して版づくりをすることができます。

とくに、動物や人物などの動きや表情を版をつくるしごとの中で工夫していくことができる点に注目し、それに重点を置いて指導をしましょう。

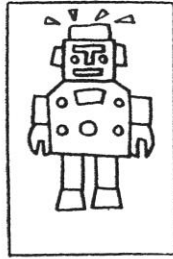
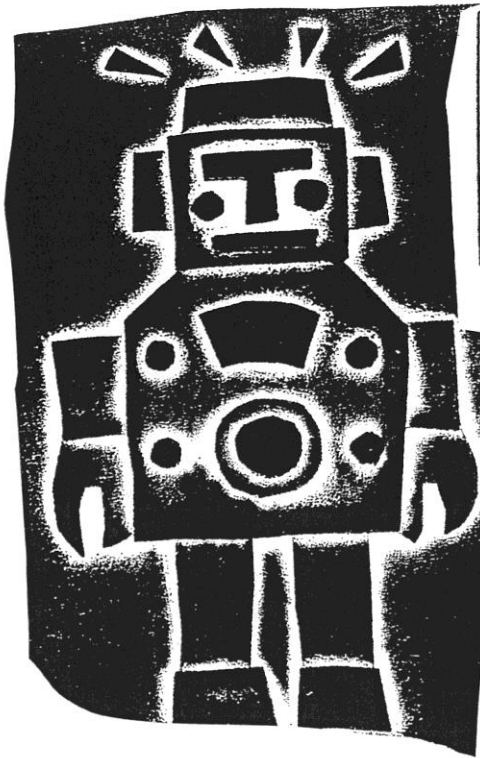


形を描いて切り

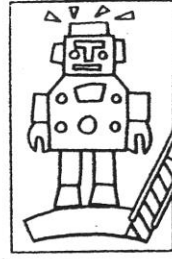


形を組み立てる





ロボットのかたちの  
はんを、つくる。



白くのごすところを、きりとつ  
てから、インクをつけてす。



## 第3節 発展的な造形表現・図画工作を中心に

### 表現 II

#### 1 授業のねらい

表現に関する基礎的な理解をし、造形表現に必要な想像する感性、創造する感性、表現する感性を養い、自分自身の実力を身に付ける。実際に役立つ表現テーマを設定し、多様な表現方法や技法を取り入れた造形表現活動を展開する。そして、意欲を持ち、自分の思いを自分なりに表現することを実感し、造形表現が好きになるようにしたい。

#### 2 到達目標

- ① 幼児の表現活動を活かせる材料・用具の特性を知り、各種表現技法を習得する。
- ② 造形表現に興味・関心を持ち、意欲的に自分なりに楽しんで表現できる。
- ③ 造形表現の楽しさ、面白さを自信を持って、幼児に適切に支援ができる。
- ④ 幼児の造形表現について、実際の事例や、自らの体験と関連づけて論じることが出来る。

## \* 幼稚園教育要領 表現領域

「感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする。」

### 1 ねらい

- ① いろいろなものの美しさなどに対する豊かな感性をもつ。
- ② 感じたことや考えたことを自分なりに表現して楽しむ。
- ③ 生活の中でイメージを豊かにし、様々な表現を楽しむ。

幼児自身の心情や意欲を重視して豊かな感性や表現力を養い創造性豊かにすることが大切です。

そのために、教育者側「保育士」としては、幼児の造形活動において、多様な表現活動に必要な材料経験と作品展開を演習し、幼児の造形活動に対して適切な指導、支援ができるような授業内容にしていきたいと考えます。

### 「感動カード」の実践

毎回の授業初めに、感動したことをカードに簡単な文章と絵でかくことを続けます。そのことは、皆さん自身が「すごい、素晴らしい、きれいだ、驚いた、楽しかったなど」と感動する心をより強く日常生活の中で持って欲しいと思います。

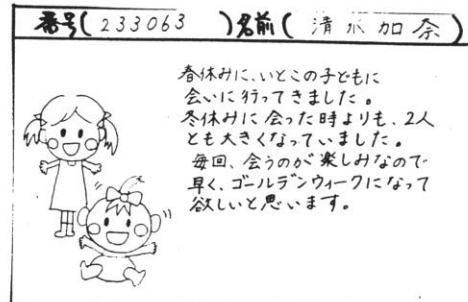
花を見て、美しいと思う清らかな心、こんなことがあると驚く心、何かを見つけた時など感動する心の姿勢が人の心を豊かにし、豊かな表現に結びつきます。

五感を通して感じることを「視覚、聴覚、味覚、触覚、臭覚」を通してしっかり感動しましょう。きっと感動しているときは、幸せです。

○ 評価は、表現に取り組む意欲、過程・作品の創意工夫・レポート・自己評価・準備・後始末・出席状況、感動カード・まとめの試験等から評価します。



。土師ダム周辺の桜、それ人間様様!!



。絵がとてもかわいい!! 子どもは、とてもかわいいもの!!

## 【 授業のねらいと概要 】

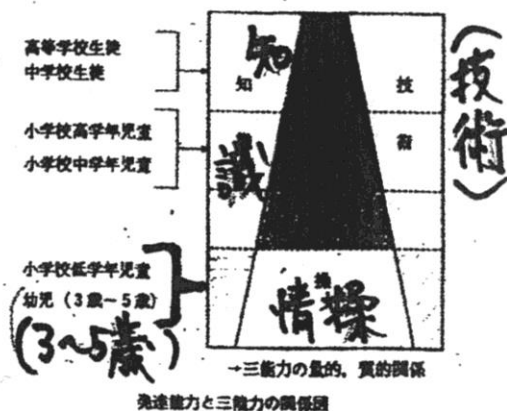
- \* 表現(造形)に関する基礎的理解
- \* こどもの造形表現を考えながら、想像する感性・創造する感性・表現する感性を養う。自分自身の実力をつける。
- \* 実際に役立つ表現テーマを設定し、多様な表現方法・技法を取り入れて、意欲を持ち、自分の思いを自分なりに表現する。

保育士を目指す皆さん、絵を描いたり、物を作ったりすることに多少とも興味を持って楽しみながら、自信を持って作品製作が出来ましたか。

常に、子どもの造形活動を念頭に置きながら、想像する感性、創造する感性、表現する感性を養いながら、自分自身の実力を身に付けていくことが必要です。

### 作品の製作(制作)過程

- \* 着想 (動機付け)
- \* 発想 (想像の展開)
- \* 構想 (思考の展開)
- \* 製作 (技術の展開)
- \* 完成 (鑑賞・点検)



### 成長と三能力の関連

(情操・知識・技術)

- \* **情操**：感情・情緒・興味・意欲・態度・心的傾向等心理的作用に関連する能力を指す。主体性・自立性・独自性・柔軟性・感覺性・美的判断等もこの心的傾向によることが多い。



# 1. 技法遊び・絵手紙を楽しもう！

## 描画材料の特徴と用具の実際

基本的な描画材料・技法 (鉛筆・パスを使って)点・線でかく

P.53

色遊び・色塗り・混色をしてみよう。

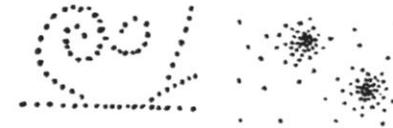
### A 点でかく(点表現)

1 点を並べる

2 点を集める。ばらまく。

3 点をつなぐ 例 点を20個打ち、それらをつなぐ

4 点を選ける 例 点を20個打ち、避けながら線を描く



③点をつなぐ

④点を選ける



### B 線でかく(線表現)

1 線を並べる

2 線を重ねる

3 線をつなぐ。

4 線で簡単な形づくり

〈線表現の例〉

①線を並べる

②線を重ねる



③線をつなぐ

④線で簡単な形づくり



## 多様な表現技法の基礎

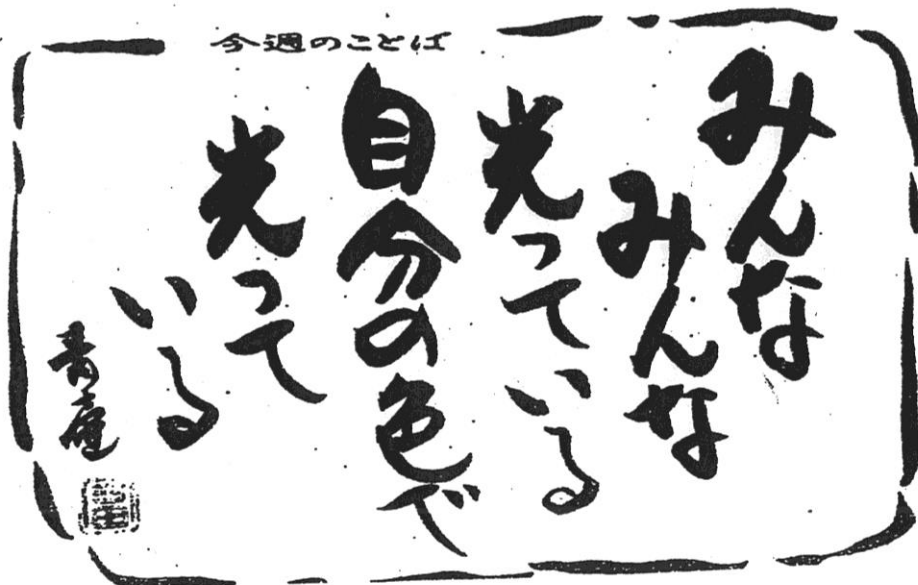
幼児が平素使っている材料や用具を使って、実際に描いたり、使ったりする演習です。

演習は、上手も下手もなく造形活動を通じて、幼児の造形活動に必要な材料や用具に少しでも慣れ親しんでいくことが目的です。幼児の保育に当たって、材料や用具の効果的な扱いを知って楽しい造形表現の活動をさせることの出来る保育者になって欲しいと考えます。

さて、色々な表現技法を演習して、幼児と一緒にを行う造形活動で、表現の楽しさや偶然性の結果がもたらす美的な感動を共有していくことの出来る次のような技法を演習していきましょう。

- |           |              |   |
|-----------|--------------|---|
| ① にじみ     | ⑦ マープリング     | ⑬ |
| ② ドリップング  | ⑧ フロッタージュ    |   |
| ③ マスキング   | ⑨ コラージュ      |   |
| ④ デカルコマニー | ⑩ 糸引き絵       |   |
| ⑤ スタンピング  | ⑪ スパッターリング   |   |
| ⑥ スクラッチ   | ⑫ ローリングオフタイプ |   |

以上のような主な技法について、楽しみながら自分の体験から生きた知識にしましょう。



## 多様な表現技法の基礎パートII

絵を描く楽しみや喜びは、描いているプロセスが楽しく、迷ったり、困ったり、探ったり、決めたりの繰り返しに一生懸命になれることです。

一枚の画用紙の中に自分の世界が作れる、自分の色や形を与えることが出来る。絵を描くことは、努力していく気持ちや持続した感動から構想の実現に意義があります。

絵は、自分の『見る／考える』が色になったり形になったりして、見る人に語りかけてくるものです。

さて、皆さんも楽しみながら、色々な表現技法を演習して子どもたちに適切な支援が出来るように頑張りましょう。

## 絵手紙で感動を伝えよう

絵手紙で心を込めてかいたものは、例え下手でも見る人の心を動かします。私たちの暮らしの中には、よく見ると小さな感動がたくさんあります。絵手紙は、そんな感動を手作りの温もりから生まれるコミュニケーションとして魅力あるものにしましょう。

相手に何か伝えたい気持ち、感謝の気持ち、相手を気遣う気持ちなどを絵を添えて描いてみましょう。

きっと、新たな人間関係が生まれ深まっていくでしょう。

電話、ファックス、パソコン、携帯電話等、この情報化の進んだ時代にあって、人の手で描かれて、人の手で届けられる手紙は、見直されてよいと思います。手紙には、描かれた人の気持ちや人柄が現れ、人と人の心を結びつける温もりがあるとと思います。

### 今週のことば



一本の手紙には  
十本の電話に  
勝る優れ  
がある

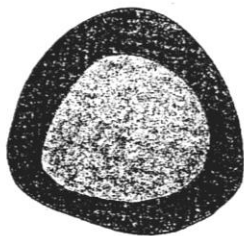
→ 造形あそび・身近なものに描く。→

**石ころアート** 紙以外のものに出合う描画  
意欲を高める。

。石ころ 集め (人工物・自然物・抽象的)  
例 ネコ

ネ

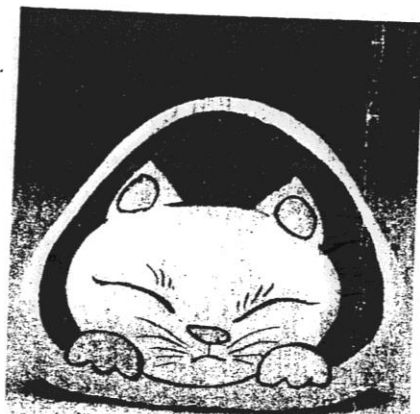
よい石の形



コ

①

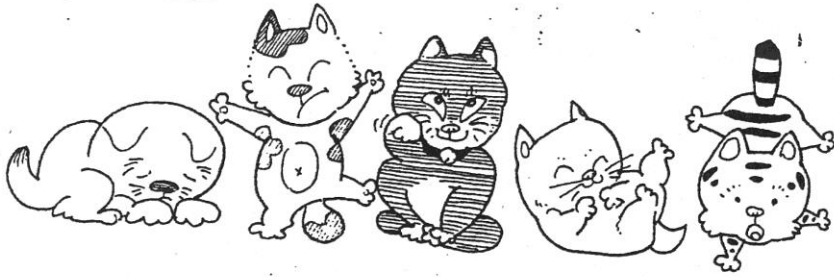
ふっくらとした三角形



穴から外あのをいしては。

- 。家(すいか) いろんな家
- 。犬や石ころ 2~3匹 家族・恋人どうしとか。

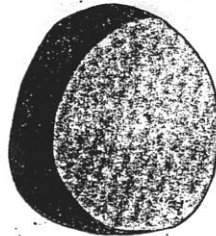
ネコのいろいろ



ネ

よい石の形

コ



②

ふっくらとした丸形

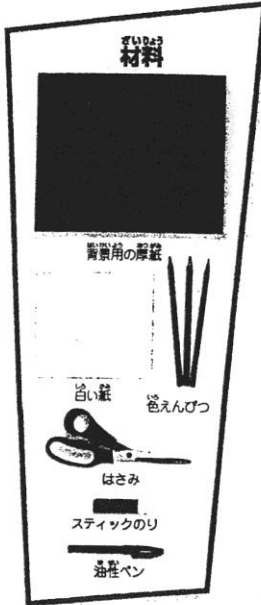


- 8回目 6月1日(A) 5コマ 打ち  
(準備) 石ころ 2~3コ 持参 (河原下)  
作品にするものを考えてくる。



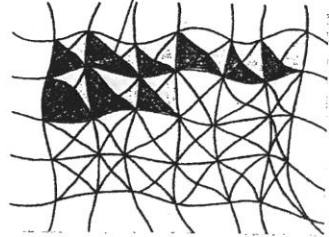
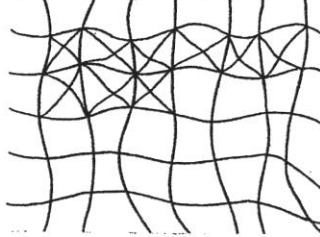
# 色の波

目のさっかくを利用した、立体的な波だよ。はっきりした色の厚紙を背景にすると、よりいっそう立体的に見えるよ。



紙に立体的なもようをかく

紙のはしと接していないマス目だけに、色をぬる。

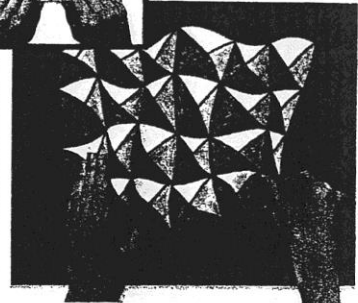
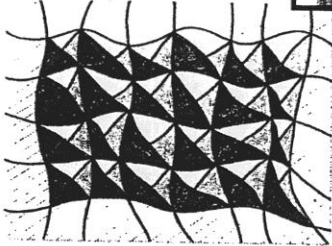


1 白い紙に、波線<sup>なみ</sup>でチェックもようをか<sup>り</sup>く。マス目のなかに、波線の×を入れる。

2 マス目に色をぬる。下の三角は黒くぬる。左右の三角は、同じ系統の色で、片方はこい色、もう片方はうすい色をぬる。



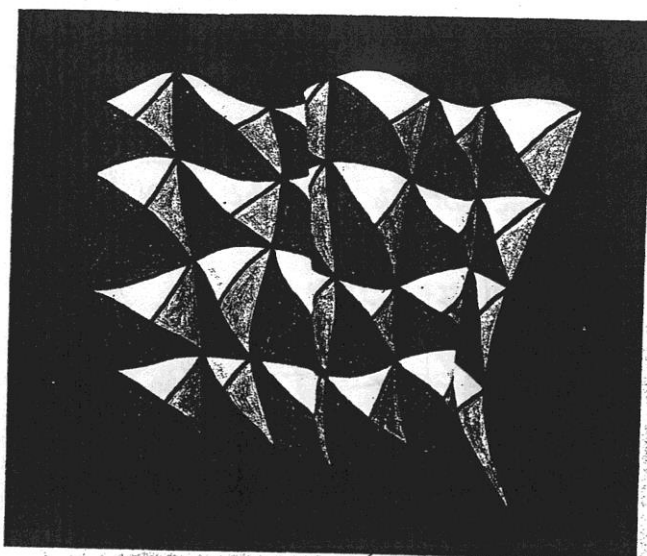
波線<sup>なみ</sup>の紙の両側をすこしきくと、立体的なカーブがつくよ。



色ぬりのコツ  
気をつけないと、三角をぬりまちがえちゃうかもね。最初に、ぜんぶの三角に、ぬる色でしるしをつけると安心だよ。

3 ほかのマス目も、ぜんぶ同じように色をぬっていく。こうすると、うまく立体的になる。おわたたら、色のついている部分を切りとる。

4 これを背景の厚紙にはる。その前に両側をすこしまくと、立体的な波ができあがるよ。



### 色の波

紙をよくまげたほうが、波も、はつきりするよ。紙の下の波のあいだに、のりをつけておくと、波の立体感がよく、この絵を壁に飾って、立体的を楽しんでね。

三角の色づけには、絵の具を使ってもいいよ。

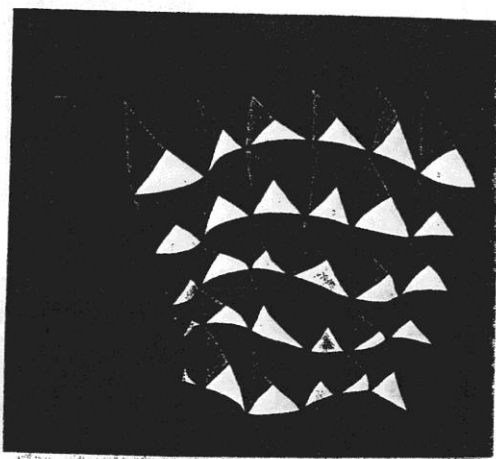
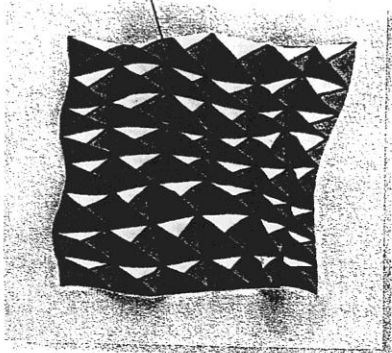
こんなカッコいい波の絵のかべに飾ったら、发びっくりするね。

波がはっきりわかるように、明るめの色をえらぼう。

### まげかた、いろいろ

ゆるくまげたり、つよくまげたり、いろいろためしてみよう。右の写真では、上をゆるく、下を強くまげてみたよ。どうかな？

マス目は多ければ多いほど、波のゆらゆらが大きくなるよ。



### いろいろな波

ほかにも、きみのすきなように、マス目に色をぬってみよう。でも、ひとつの絵でパターンをきめたら、ぜんぶいっしょにしてね。黒、白、濃淡のちがう2色を使うのが、いちばん効果的だよ。波作り、楽しんでね！

## 2. カード作り・おもちゃ作りを楽しもう！

### プレゼントカードの制作（飛び出すカード）

① おきあがりカード.....		<p>作り方</p>
② パワパワカード.....		
③ ガオーカード.....		
④ 立ちあがりカード.....		
⑤ テーブルカード.....		
⑥ かくれんぼカード.....		
⑦ 二本足カード.....		
⑧ とび出しカード.....		
⑨ ひっぱりカード.....		
⑩ ボックスカード.....		
⑪ バタバタカード.....		
⑫ 糸はりカード.....		

今週のことば

自分にな

なまけるな

おこるな

いばるな

あせるな

くさるな

おごるな

自戒自守

（心照のことば）



# 【プレゼントカードづくり】母の日 5A10a (B)

## 花びようふ

- 用意するもの おりがみ (半分に切っておく)  
セロハンテープ、はさみのり、画用紙

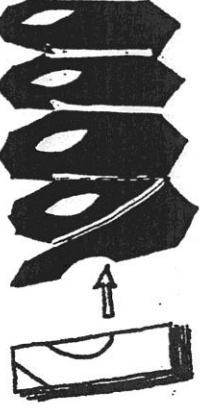
①おりがみはそれぞれをびようふ折りにします。



②うら返してテープでつなぎます。



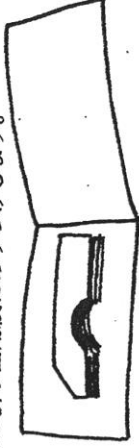
③かさねて切りこみを入れます。



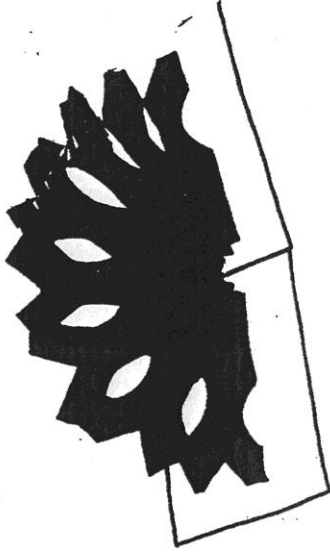
○留意点 中心の線から5mm下げて、はってください。

○効果 昔なつかしいおもちやの一つです。

④二つ折り画用紙にのりつけします。



⑤もう一面もはって閉じ、乾くのを待ちます。



# 心を伝えよう!!

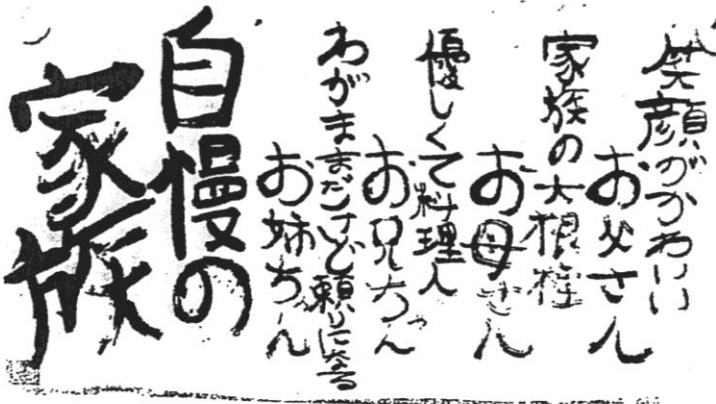
※ カードをおくり 感謝の気持ちを

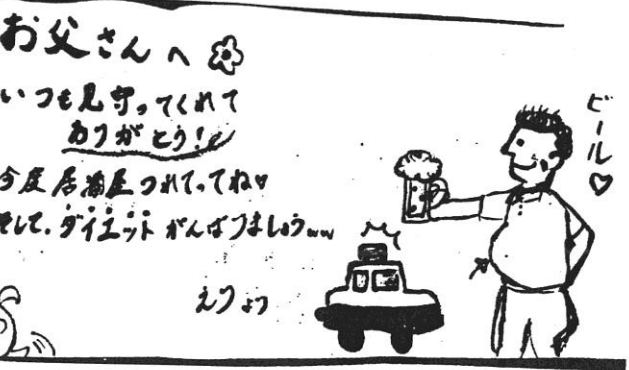
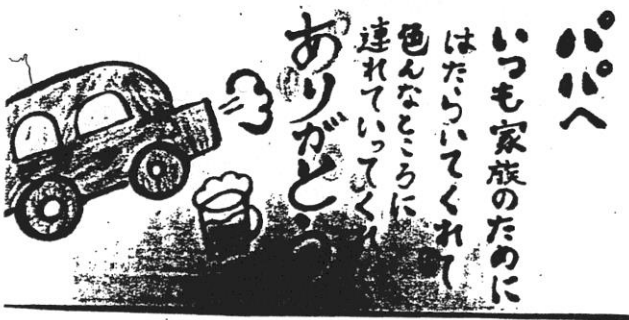
## テーマ 手作りおもちゃをつくろう

子どもの楽しいあそび・おもちゃ

\*回して遊ぶ・コマ回し・風車・ぶんぶんこま・飛ばして遊ぶ・ものなど廃材を利用して作る。

- ① ぶんぶんこま: タコ糸・ダンボール
- ② テープこま: 爪楊枝・色画用紙
- ③ 紙飛行機など
- ④ かつば: ⑤ 封筒を使って: さかななど





# ⑥ カッパのぱくぱく

口がぱくぱく動くおもちゃです。  
ゲームに、お手伝いに、いろいろな  
場面で見えます。

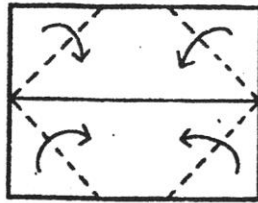


用意するもの

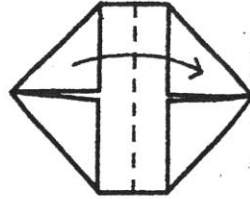
・長方形の紙

作り方

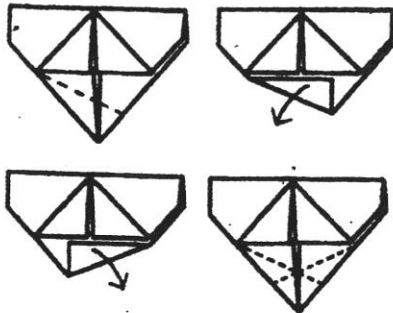
①長方形の紙を長く半分に折り、4すみを折る。



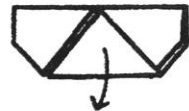
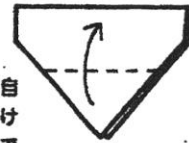
②とがった部分を合わせるように折る。



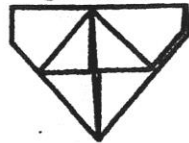
⑤斜めを横線に合わせて折り目をつけて開く。  
反対も同じように折り目をつけて開く。



③とがったほうを自  
分のほうに向け  
て、2枚を上まで  
折る。



④1枚を開く。



⑥回転させて、同じように折る。



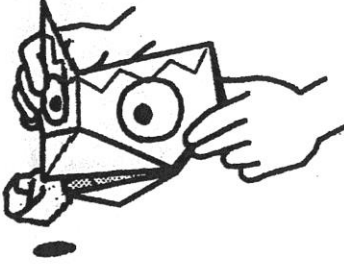
⑦両方を折ると、中央が  
くちばしのように立つ。



⑧サインペンでカッパ  
の顔を描いて、半分  
に折る。

## 遊び方

- ①両手で左右を持って動かすと、口がばくばく動く。
- ②口でものをはさむことができる。

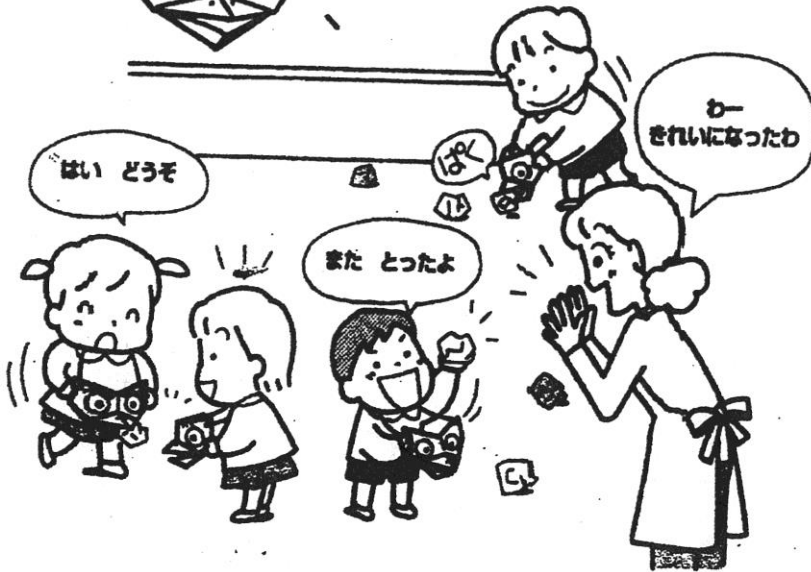


## 応用・発展

- 年少では……プレゼントを渡すのに使います。きれいな紙ならお菓子などつまんで、口元に運んであげましょう。
- 年中では……紙をひねってキュウリなどをつくり、カップにキュウリを食べさせてあげましょう。遊んだあとはゴミ拾いをしましょう。
- 年長では……ゲームに使しましょう。
  - \*勝ち負けの競争をしよう。
  - \*一列になって、カップの口にはさんだキュウリ(パトン)を送って競争しよう。

## 応用・発展

- ペンダントのようにひもをつけてあげましょう。携帯用のゴミ拾い機になりますよ。

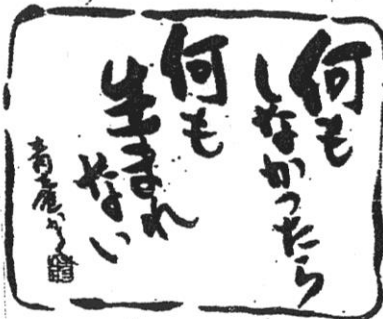


# 身近な廃材を集めて、何か出来るかな？ 製作したもので楽しむ

- \* 水と遊ぶもの
- \* 虫と仲良しになれるもの
- \* 楽しい入れもの
- \* 音の出るおもちゃ
- \* 走る乗り物
- \* 自然の素材を活用したり応用した表現
- \* 絵日記、絵はがき
- \*
  - ・ 花火大会
  - ・ プール遊び
  - ・ スイカわり
  - ・ キャンプなど

- \* 長期の休暇中の経験を絵日記にしたり絵を描いたりできる。
- \* 自然に出合った珍しいものや採集したりしたものを使って、表現する喜びを味わわせる。
- \* その他身の回りにある廃材などに目を向けさせて、遊ぶものや動くものなど自由に作らせ創造することの喜びや楽しさを十分に味わわせる。

## \* 絵・デザイン・工作 何か一つでも作ろう

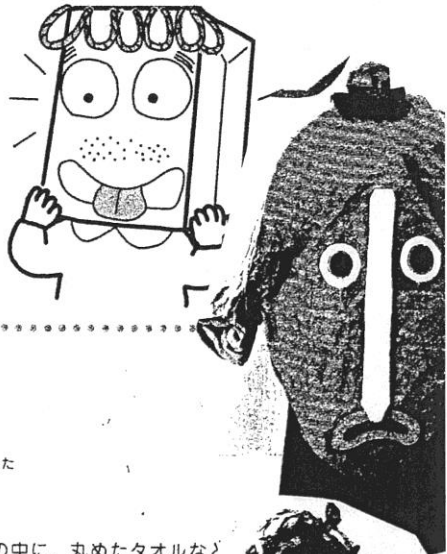


# ⑨ 紙袋のヘンシンお面

制作も楽しい不思議なお面です。  
節分の豆まきや早変わりにも使えます。

## 用意するもの

・紙袋(底のあるものがよい)・紙コップ・毛糸など



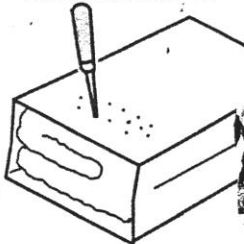
## 作り方

①紙袋を子どもにかぶせて、目の位置を決める。



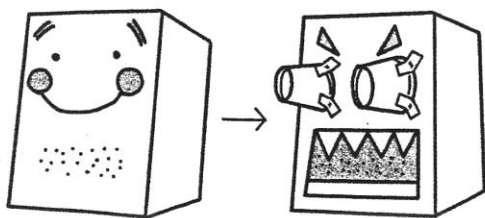
**ポイント** 袋が長い場合は、長さを生かした作品(顔)を工夫しても楽しい。

②袋の中に、丸めたタオルなどめ、目の位置(表裏)に、千切でたくさん穴をあける。

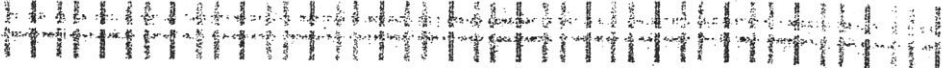


**ポイント** 先に袋に顔を描いてから穴をあけた方がきれいに仕上がるよ。

③袋の表裏に顔を描く。



**ポイント** 紙コップ・毛糸・折り紙などを貼ってもいい。表と裏の顔は、ぜんぜん違ったほうがおもしろいよ。



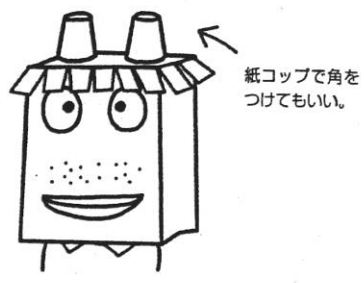
### 遊び方

- ①お面をかぶる。
- ②お面を回転させて、ヘンシンする。



**年齢別 遊びのポイント**

- 年少では……つくったお面をかぶって、保育者と一緒に園庭を歩いてみましょう。
- 年中では……落ち葉や木の実を貼ってつくりましょう。
- 年長では……「オオカミさん、今何時？」など、早変わり遊びに使いましょう。豆まきのオニや劇遊びに使いましょう。



### 応用・発展

- 子どもたちの作品展をしましょう。いろいろなお面ができて楽しいですよ。



第1章 遊びが広がるおもちゃ



### 3. 絵本作りを楽しもう！

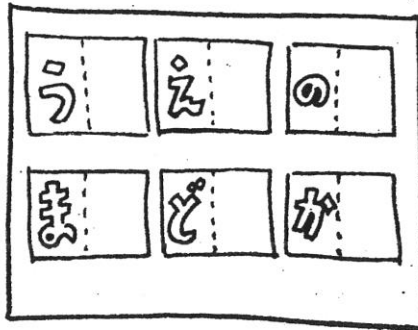
## さあ、名前の絵本を作しましょう！

うえのまどかちゃんは、ブランコの大好きな2歳の女の子です。もうすぐ、おねえさんになります。まどかちゃんのおかあさんは、手づくり絵本を作るのははじめてですが、「まどかに絵本をプレゼントしたら喜ぶだろうな」と、名前の絵本を作ることになりました。「うえのまどかちゃん」の絵本のできるまでをご紹介しましょう。みなさんも、こいっしょにどうぞ。



では、はじめましょう！

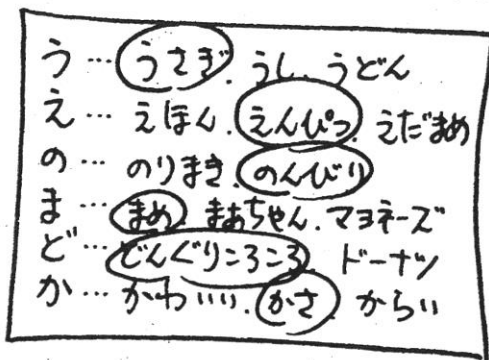
- 1 まず、おおまかなラフスケッチをします。ラフスケッチというのは、絵本の内容を考えたときにする下書きのことです。



# 。世界にただ一冊の絵本

※。自分の名前の本をつくる。

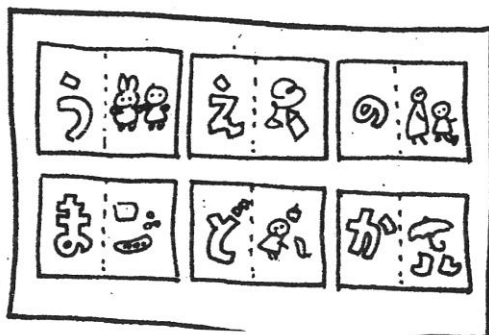
- 2 絵のページには、名前のひとつひとつの文字のつくものを書いていくこととなります。「う」のつくものはなかな？「え」のつくものはなかな？と思いつくままに書き出してみてください。



- 3 絵のイメージをふくらませるために、●で思いついたことばを文章にしてみましょう。たとえば、

う……うさぎが だいすき。うさぎが ビヨン。まどかも ビヨン。  
 え……えんぴつで えを かきました。  
 の……のんびり おさんぽ たのしいね。  
 ま……まどかは まめが だいすきです。  
 ど……「どんぐりころころ」は まどかのテーマソング。どじょうが でてきて こんにちは。  
 か……かさに ながぐつは まどかの おきにいい。

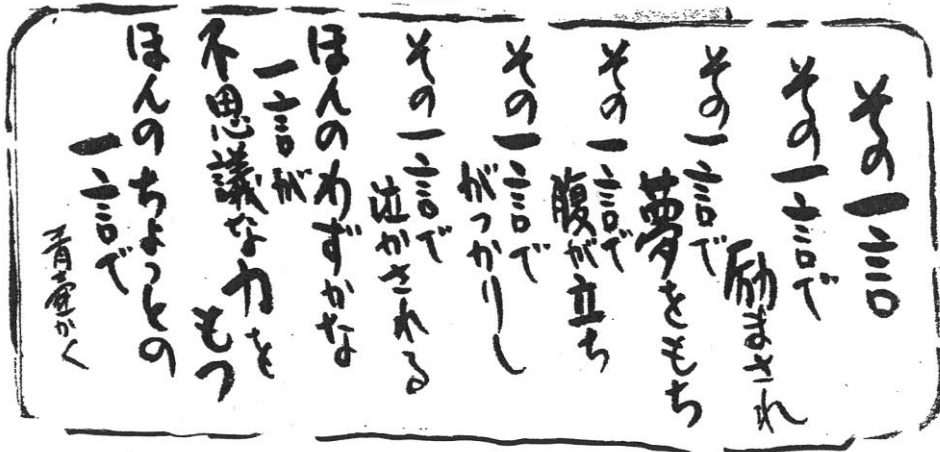
- 4 文章を参考に、絵のラフスケッチをしましょう。



- ①感動カード 8 回目 をかく。
- ②スケッチブックの表紙に学生順号・名前を書く。
- ③教科書の説明
- ④鑑賞：模写作品を完成
- ⑤カードづくり・そのほか未完成のもの 仕上げる
- ⑥自己評価カードを記入する。
- ⑦感動カードの表紙づくりと、とじて提出する。

⑧実技の例

色紙・  
色画用紙  
(ちぎってはる。)



## 【主要参考・引用文献】

- 1) 日本教科教育学会編『今なぜ、教科教育なのか－教科の本質を踏まえた授業づくり－』文溪堂，2015年，P. 13
  - 2) 前掲書 p. 30
  - 3) 前掲書 p. 31
- 花篤實・岡田愨吾編著『新造形表現 理論・実践編』三晃書房，平成 21 年
  - 花篤實・岡田愨吾編著『新造形表現 実技編』三晃書房，平成 25 年
  - 今川恭子・宇佐美明子・志民一成編著『子どもの表現を見る，育てる 音楽と造形の視点から』文化書房博聞社，平成 17 年
  - 緒方章嗣『図画工作』近畿大学九州短期大学，平成 26 年
  - 若元澄男編著『図画工作・美術科 重要用語 300 の基礎知識（重要用語 300 の基礎知識 14 巻）』明治図書出版，平成 12 年
  - 若元澄男編集『21 世紀の初等教育学シリーズ⑦図画工作科教育学』協同出版，平成 14 年
  - 萩野善之『お絵かき&工作 アイディア 365』主婦の友社，平成 27 年
  - 木村研編著『手づくりおもちゃを 100 倍楽しむ本』K. K いかだ社，平成 17 年
  - 和田ことみ『つくってあそぼ』明治図書，平成 11 年
  - 西光寺亨『かみのぞうけい』サクラクレパス出版部，昭和 56 年

### 保育・教育に生かす造形表現・図画工作

2018 年 2 月 1 日 初版発行

編著者 佐伯育郎 岡本礼子 西村富美雄

発行所 広島文教女子大学

〒731-0295

広島県広島市安佐北区可部東 1-2-1

TEL 082-814-3191