

本指導案は、「2017年度 横浜美術館コレクションを活用した授業のための中学校・美術館合同研究会」において横浜市立中学校の教員と横浜美術館が協働で作成しました。

横浜美術館コレクションを活用した鑑賞授業

美術科学習指導案

1. 題材名 **妄想いけばな** ～いにしへの器に バーチャルな いけばなを～

2. 題材作品 小茂田 青樹 《ポンポンダリヤ》
1922年（大正11年） 絹本着色、軸装（一幅） 78.9×56.0cm 横浜美術館蔵

3. 実施学年 第1学年

4. 学習指導要領との関連 B鑑賞（1）ア

5. 本題材について

本題材では、作家の想像力や発想が作品を創り上げているカギであると感じ取って鑑賞を深めさせるために、小茂田青樹の《ポンポンダリヤ》を取り上げる。本作品は、描かれた当時、花がいけられた壺が帝室博物館（現・東京国立博物館）の収蔵品であり、作家がそれを好んでいたという情報から、作家が花と壺を別々に描き、画面上で合成させたかもしれない作品である。これに想を得て、タブレット端末のアプリを使用して生徒が自分好みの器にバーチャルないけばなを体験する。仮想であることを強く意識できるように、選択できる器は縄文土器から近代のものまで、実際には花をいけることができないものを中心とする一方で、生徒がいけばなのイメージを日常生活にも結びつけられるように、花器に限らず日常にありふれた器も取り入れられるようにしておく。このバーチャルな体験を経て作品と向き合ったときに、想像し発想する力が生み出した本作品の魅力を感じ取り、作品の見方や感じ方を広げながら、自分なりの意味や価値を見いだす力を身につけさせたい。また花と器の関係性を考えて組み合わせる学習が、生活を豊かに彩る造形としてのいけばなを認識し関心をもつことにつながるようにしたい。

*本題材のポイント：ICT機器を学習に活用することで、造形的なイメージを広げること
美術作品の鑑賞と生活を豊かにする造形をつなげること

6. 題材目標

いけばなをバーチャルに体験することで花と器の関係に気づき、想像し発想する力を感じ取り、作品の見方や感じ方を広げて、自分なりの意味や価値を見いだすとともに、生活を豊かに彩る造形としてのいけばなに関心をもつ。

7. 題材の評価規準

美術への関心・意欲・態度	鑑賞の能力
作品に対して自分なりの意味や価値を見いだそうとするともに、生活を豊かに彩る造形としてのいけばなに関心をもつとしている。	いけばなの花と器の関係に着目し、想像し発想する力を感じ取り、作品の見方を広げながら自分なりの意味や価値を見いだしている。

8. 準備

指導者：作品図版、タブレット端末（2人に1台ずつ。画像合成可能なアプリ「Keynote」をインストールの上、花や器の画像を入れておく）、ワークシート、身近にある器、撮影用無地背景（必要に応じて）、花器と生花
生徒：筆記用具

9. 授業展開 (全1時間)

*場の設定 : 花器に見立てられそうな器を、教室にさりげなく置いておく。
実際に花器にかけた生花を、教室に飾っておく。

1	学習活動	指導内容および留意点
導入 10分	<p>① 《ポンポンダリヤ》の上部の三分の二(花の部分)だけを見て、描かれているもの様子を学級全体で語り合う。</p> <p>② 作品の下部の三分の一にはこの花がつけられている器が描かれていることを知るとともに、いけがなについて生活との関連で捉えて考える。</p> <p>③ 自分だったらこの花を、どのような器に付けたいか想像してみる。これからバーチャルないけがなをすることを知り、準備された器の画像がどんなものがあるか見る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • あえて作品全体を見せず下部の三分の一(器の部分)を隠すことで、疑問や想像の余地をもって作品に描かれた花の様子に注目するようにさせる。 • まだ作品の下部の三分の一は見せないが、作品の花は器に付けられた花であることを知らせる。教室に飾られた生花や教科書などを使って、いけがなが生活を豊かに彩る造形であることを意識させる。 • 自分だったらこうしたいという主体的な思いを引き出す。 • 用意された器の画像の他にも、美術室の中にあるものを花器に見立てて撮影して合成してもよいことを伝え発想を広げさせる。
展開 (1) 20分	<p>④ タブレット端末とアプリの使い方について知る。</p> <p>⑤ 花と器の関係性を意識して、自分だったらどの器に付けるかを考えて、アプリを使って写真を合成する。 (2人で協力しながら一人ひとりやってみる。)</p>  <p>⑥ 各自が合成した写真の花と器のイメージについて、ワークシートに書いたり、グループや学級全体で話し合ったりする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • タブレット端末を2人で1台使用できるようにして、互いに確認し合いながら、アプリで合成する方法を理解させる。 • 花と器の関係性を意識できるよう、位置や大きさの比率に気を配りながら撮影させる。 • 自分が撮影して合成した写真の花と器の関係性から、自分なりのイメージを語らせる。
展開 (2) 10分	<p>⑦ 《ポンポンダリヤ》作品全体を見て、花と器の関係性に注目しながらそのイメージを感じ取り、想像や発想が作品を創り上げていることを感じ取って、作品に対する自分なりの考えをワークシートに書いたり、グループや学級全体で話し合ったりする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • バーチャルないけがなで自分が体験した感覚や考えをもとに、作品全体のイメージを花と器の関係で見つめさせる。 • 作家は、現在東京国立博物館に所蔵されているお気に入りの器に花を付けることを仮想して描いたというエピソードを伝え、自分のバーチャルないけがなの体験と重ね合わせて作品を見て捉えるようにさせる。 • 現実の色とは異なる色彩表現にも注目させる。
まとめ 10分	<p>⑧ バーチャルないけがなの体験から花と器の関係性で作品を捉えたことや、生活を豊かに彩るいけがなの造形的なよさについて、自分の考えをまとめてワークシートに記入する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 学習を振り返らせることで、バーチャルないけがなから得た視点で鑑賞が深まったことや、日常生活を豊かに彩る造形としてのいけがなを認識できるようにさせる。 • 作品《ポンポンダリヤ》は横浜美術館のコレクションであり、実物の作品を身近に鑑賞できることを知らせる。

10. 授業後の学びの広がり（開かれた学び）

- ・家庭や学校生活の中のいけばなに関心をよせたり、実際にいけたりしてみる。
- ・横浜美術館を訪れて、《ポンポンダリヤ》を実際に鑑賞してみる。（展示期間は事前確認が必要）

■指導案作成者からのメッセージ

作者の小茂田青樹は、言わば作品の画面上で別々の花と壺を合成した可能性があると聞きました。生徒たちは、ICT 機器を活用してバーチャルに花をいけます。その体験の後に、作品を鑑賞する生徒たちの意識に花と器の関係が鮮明に浮かび上がり、作者の想像力や発想力を感じ取り、作品の造形的な魅力に迫ろうとして、自分なりの価値をもって鑑賞を深めることができます。この鑑賞の深まりこそが、この題材のねらいとするところでもあります。題材を指導する際に、最も大切にしたい学習の場面です。またこの題材を通して生活におけるいけばなにも、生徒たちが関心を寄せることにつながることも期待します。

■参考文献

- ・『横浜美術館コレクション選』横浜美術館、2014年

（指導案作成：横浜市立中学校教諭 山田香織／吉 綾子）