



博 物 館 学 芸 員 課 程 年 報 2 0 2 3
教 職 課 程 年 報 2 0 2 3



神戸芸術工科大学
KOBE DESIGN UNIVERSITY

神戸芸術工科大学
KOBE DESIGN UNIVERSITY

〒651-2196 神戸市西区学園西町8-1-1
8-1-1 Gakuennishi-machi, Nishi-ku, Kobe 651-2196 Japan
TEL. 078-794-2112 (代表)
FAX.078-794-5027

【発行】

神戸芸術工科大学 ©2023

〒651-2196

神戸市西区学園西町8-1-1

8-1-1 Gakuennishi-machi, Nishi-ku, Kobe,
651-2196, JAPAN

TEL:078-794-2112(代表)

FAX:078-794-5027

<https://www.kobe-du.ac.jp/>

【発行日】

2024年3月15日

博物館學芸員課程年報 2023

博物館学芸員課程年報 2023

教員による報告・記録

ミュージアムのトリセツ：横尾忠則と個人美術館 芸術工学教育センター／アート・クラフト学科 教授 山崎 均	1
展覧会の組み立て方ー特別展「恐竜図鑑ー失われた世界の想像／創造」の場合（その1） 芸術工学教育センター 教授 岡本 弘毅	6

学生による報告・記録

博物館実習を終えて学んだこと 芸術工学部 環境デザイン学科 4年 近藤 明季花	11
博物館実習を終えて学んだこと 芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年 稲岡 留佳	11
博物館実習を終えて学んだこと 芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年 小林 由佳	12
博物館実習を終えて学んだこと 芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年 富田 観月	12
博物館実習を終えて学んだこと 芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年 山口 夏鈴	13
博物館実習を終えて学んだこと 芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年 桜井 彩南	13
博物館実習を終えて学んだこと 芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年 奥田 彩水	14
博物館実習を終えて学んだこと 芸術工学部 映像表現学科 4年 上村 智美	14
博物館実習を終えて学んだこと 芸術工学部 映像表現学科 4年 林 穂香	15
博物館実習を終えて学んだこと 芸術工学部 映像表現学科 4年 前田 慶次郎	15
博物館実習を終えて学んだこと 芸術工学部 映像表現学科 4年 渡邊 琴内	16

博物館実習を終えて学んだこと	
芸術工学部 ファッションデザイン学科 4年 高本 典佳	16
博物館実習を終えて学んだこと	
芸術工学部 アート・クラフト学科 4年 野口 優樹	17
博物館実習を終えて学んだこと	
芸術工学部 環境デザイン学科 科目等履修生 北脇 梨奈	17
博物館実習を終えて学んだこと	
芸術工学部 ファッションデザイン学科 科目等履修生 本郷 景子	18
博物館実習を終えて学んだこと	
芸術工学部 アート・クラフト学科 科目等履修生 南部 楓	18

報告・記録

2023年度 博物館学芸員課程履修者数	19
博物館機関等への就職実績	19
博物館学芸員資格取得件数(過去3カ年)	19
2023年度 博物館学芸員課程運営報告(博物館実習 館園実習館リストを含む)	20
2023年度 教職課程・博物館学芸員課程運営委員会委員	21
2023年度 教職課程・博物館学芸員課程運営委員会の活動記録	21
『神戸芸術工科大学 博物館学芸員課程年報』に関する概要	22

編集後記	23
------	----

教員による報告・記録

この章では、本学の博物館学芸員課程のねらいや教育活動、
また博物館学芸員課程担当教員の研究活動などを報告します。

ミュージアムのトリセツ : 横尾忠則と個人美術館

芸術工学教育センター/アート・クラフト学科 教授 山崎 均

はじめに

本稿では、ひとつのミュージアムの建築がその役目を終えたときに、どのように評価されて再スタートを切ったかについて、兵庫県立近代美術館を例にあげる。本学博物館学芸員課程、さらに前職の美術館学芸員及び新美術館開設準備室における筆者の経験を交えて、ミュージアムをどのように捉えて扱うべきかについて考察する。

具体的には、兵庫県立近代美術館の分棟のひとつ(西館棟)が、アーティスト横尾忠則の作品資料研究・公開拠点、ミュージアムでありアーカイブ機関に転用される経緯と時代背景について、筆者が関わった範囲で述べることにする。

1 取り残されたもの

筆者は、1998年から2000年まで兵庫県立美術館の開設準備室の学芸員として働いた。前任者から引き継いだ仕事のほかに、旧・兵庫県立近代美術館の跡施設活用を検討するワーキングの仕事にも携わった。新しい美術館を別の土地に改めてつくる時、引っ越した後の土地と跡施設をどうするかは慎重に検討されるべき課題だった。当時、愛媛県美術館、神奈川県立近代美術館などの同様の事例を視察し、その結果を分析したが、震災という大きな災害を克服するプロセスを念頭に置かなければならなかったことから、参考にならず独自に検討を進める必要があった。

1995年1月の阪神淡路大震災によって兵庫県立近代美術館は被災した。半年程で部分的に復旧を果たして再開したが、改修はできず、施設の機能劣化の克服という課題は未解決のままに残された。しかし復旧工事の成果を活かしながら引っ越した跡のミュージアム施設をどう扱うかは難題だった。様々な転用のアイデアを究めて具体案を出し、転用するにしても博物館法上は美術館性能を保持した分館として当面維持し、被災前から始まっていた新美術館構想の進捗とも整合性を取らざるを得ない。こうした様々な制約と条件のもとで、結局、兵庫県立美術館の開館

(2002年)に伴い、旧・兵庫県立近代美術館という跡施設の課題は、兵庫県立美術館王子分館「原田の森ギャラリー」(2002年開館)として再スタートを切ったのである。この時点で日本最大級の展示機能を持つ貸ギャラリーが誕生し、復旧工事を済ませて作品保管・収蔵庫の機能も存続し、その一部の本館棟の収蔵庫は貸出用となって活用・存続することとなった。博物館法上は兵庫県立美術館の王子分館として位置付け、本学卒展はこの展示・教育機能をフルに活かしている。

2 建て増し美術館

この原田の森ギャラリーは、もともと建築家村野藤吾と兵庫県建築部営繕課によって設計された兵庫県立近代美術館(1970年開館)であり、機会あるごとに増築されてきた。狭い敷地に鑑みて、開館当初からあった大きな本館を挟み込むように、本館棟の両サイドの空間を使って、西館(1982年新館として開館)をつくり、さらに東館(1988年開館)を建て増した。増築する度に、初期の動線は反故にされて美術館は迷路のような場になった。鑑賞する順序も作品動線もくねくねと折れ曲がり、来場者は果たしてどこにいるのか、迷いがちになった。そしてこのことが、原田の森ギャラリーとなったとたん、大きく影響する。地図をみて誰かに聞かないと、すぐにはたどり着けない展示室への関心は薄れ、借り手は少なくなり、当然、空き室としていつも空っぽに近い惨状になった。筆者はこのことを憂慮して空調を切られて薄暗い空き室をみにいった。空き室が多いのは、最初に増築した西館棟であった。筆者はこの4階にあった学芸・事務室に勤務していたので、人気のなさの理由はよくわかった。作品用エレベーターが4階までこないのである。学芸・事務室として想定された4階は階下の展示室(1~3階)とは根本的に異なり、講演会などの展示外の用途を念頭におくしかない。

さらに広々とした本館棟や、比較的新しい2階建ての東館棟に比べて、4階建ての西館棟は、各階の展示室が奥まわっていて、昇降階段の上り下りもきつかった。結局、西館棟は「お荷物」として忘れられていったのではないかと、いつもがらんとしていて、行きづらい雰囲気の展示室をあえ

て借りる理由はどこにもない。開放的に明るく作品をみてもらいたいという気持ちからすれば、西館は最低のパフォーマンスしか示せないことは明らかだった。

3 不人気な西館

このように、西館棟の稼働率が本館棟・東館棟と比べて芳しくなく、現実には厳しいものだったといえよう。しかし筆者には、西館棟は搬入口を設ければ、作品資料の収集・保管・展示・教育普及・事務・喫茶室などの基本性能を有する小さなミュージアムにみえた。本館や東館と切り離してそれだけで独立する堅固なミュージアムとして充分成立するのである。筆者は美術館準備室時代に、改めて企画・常設展示室緒室の適切な広さ、ゾーニング、動線について、跡施設となる旧・兵庫県立近代美術館と新設の兵庫県立美術館の緒室配置を見直し、二つのミュージアム施設の関係性を熟慮した経験があったため、原田の森ギャラリー西館棟の稼働率の低さを想定外の事態とは思わなかった。むしろ西館棟を適切なゾーニングと動線計画をもったミュージアムとして再評価し、その可能性をステークホルダーに知ってもらえれば、おのずと賛同が得られ、稼働率の課題そのものがなくなると思っていた。西館棟は隣の喫茶店とともに、どこからもみえ、原田の森の一带のランドマーク・ミュージアムにふさわしい魅力とポテンシャルを持っている。都市とアートが一体となった祝祭的なミュージアム・プロジェクトを実行し、山の手原田の森周辺と、海の手HAT神戸を行き来できる、複数筋のミュージアム・ロード群からなるアートトレイル・イベントを構想することもできる。新美術館と跡施設を同時に目的地として結んで行く祝祭性の高いプロジェクトである。具体的には「アート・ナウ」という現代美術展ゆかりの場所の記憶を活かして「ひょうごアート・ビエンナーレ」のような芸術祭を開き、当時は「灘文化軸」として呼ばれ始めていた南北に走る都市軸線の両端にあるミュージアム施設群を結び、単なる都市軸ロードでは決してなく、原田の森地区とHAT神戸の「人々の一体性」や交流を意識できるようにすることが重要なテーマとなっていた。そのため、村野藤吾と安藤忠雄による建築のそれぞれの個性と表現美の特

質を対比的に味わう場をつくり、そのプロジェクトのなかで具体美術コレクションや横尾忠則コレクションの拠点ミュージアムとして貸しギャラリーとして低迷している西館の本来の文化的ポテンシャルの高さに気づくこともできるかも知れないと思っていた。

次世代に向けて神戸文学館（旧・関西学院大学原田の森キャンパスのランチ・メモリアル・チャペル）、旧・ハンター邸、王子動物園の北側をぐるりと周遊して、横尾忠則現代美術館と神戸ローンテニス倶楽部コート・公園地区に挟まれた道筋などを散歩できるゾーニングの意識を醸成し、視野を拡げることが期待できる。面的な拡がりの意識で都市を包みこみ、見方によってはそのかたちを変えて組み換えを図り、固定化したミュージアム・ロードではなく、都市の変容とともに発展し変容し続けるイメージを育てるのがふさわしい場所である。様々な散歩コースを編み込み、変化し成長するアップデートの仕組みも必要であろう。ミュージアムの取扱いそのものは時代の変化とともに柔軟に考えることが大切であろう。今後は、旧・関西学院大学原田の森キャンパスの記憶をもとにして、原田の森の王子公園周辺（原田の森ゾーン）コースの魅力的なランドマークとなる新しいミュージアムが求められている、と思える。

4 ミュージアム@西館

このように神戸の山の手と海の手両地域のミュージアムどうしをゆるやかに関係させようとして、神戸市文学館側と原田の森ギャラリーの西館棟がつくる交差点筋に行き、往来を眺め西館棟のミュージアムへの再転換の可能性についてアイデアをめぐらせていた。そして突然、横尾忠則氏から自作の保管場所についての相談を受けたのである。2006年から2007年にかけて断続的に交流した。原田の森ギャラリー西館の不人気さが勿体なく気になっていることを話した。さらに空室が続くと空調も入らず、西館全体の緒室・収蔵庫の施設環境は悪化しかねない。憂慮される課題もありながら、筆者は横尾忠則の作品資料の収蔵とアーカイブの拠点として西館を活かすことを思いついた。横尾氏と話しているうちに、西館棟という場所を

機能的に独立したミュージアムに再利用する構想が具体性を帯びて脳裡に浮かんだ。施設の独立した分棟を用いたアーカイブ整理の拠点としながら、順次、横尾忠則美術館のような個人美術館に改修できるのではないかと考えたのである。

たとえば埋蔵文化財発掘の現場ではトレンチの試掘を行い、発掘の範囲や発掘作業規模を割り出すのが定番である。横尾忠則の作品・資料は相当の規模を持つことは明らかだが、未整理のもの、重複も多い。そこでトレンチを掘るように資料体の一部を「試掘」する場所がある。そして初期整理を行えば、品資料体が果たして価値評価を行うべき重要なものなのかどうかについて推測可能となり、その内容の価値を見通して、見極めることもできる。そのアーカイブの「試掘」作業場として、稼働率が低迷して対策が必要な西館4階の旧学芸・事務室とB1作品収蔵庫の両方を使えばよい、というアイデアであった。そしてそのアーカイブの整理作業がもしも多くの人々やステークホルダーを含む他者の共感を得る魅力的なプロジェクトであれば、そこから横尾忠則ミュージアムは萌芽し、アップデートされていく。結果としてできるのはミュージアムでなくてもよい。結論はあまり関係ない。これが、横尾忠則ミュージアムの最初の「トリセツ」にあたるコンセプトであった。初めからいきなりミュージアムを整備したりはしない。現状の西館棟を借りて作品・資料を整理する作業のなかにミュージアムの可能性があればそれをひき出して多くの人々でシェアするという、遊戯的で冒険的なプロジェクトベースのミュージアムのイメージであった。想定した作業は、西館4階全体を横尾作品資料を整理するバックヤードとし、整理を済ませたものは地下収蔵庫に収め、大型の横尾作品とともに、各階で公開するというものである。しかし、地下収蔵庫はその下部に水を一時貯めておくピットがあり、湿気が収蔵庫ゾーンに悪影響を及ぼしていた。また坂道に立地していて側道よりも低くなっている機械室などのバックヤードには水災害時には勢いのある氾濫水が流入してくるリスクも懸念されていた。さらに西館棟には独立した作品搬入口がなく、隣の本館棟の搬入口に依存していた。消防法上、外気に晒された通路を数メートル

通って作品を搬入するしかないという致命的な欠陥を抱えていた。こうしたハード面の改修対応措置はいつか実行しなくてはならなかった。もちろん前に述べたように西館4階には大きな作品は運び込まず、当時の西館収蔵庫は常に空気環境悪化のリスクに晒されていた。従ってアーカイブ・ファーストのコンセプトで、先行して比較的小さな横尾資料群を集めて研究公開する。これなら西館4階に容易に運び込むことはできるだろう。次いで大型の絵画や版画、ポスター、装幀などのグラフィックワークなどから構成される横尾芸術全体の調査と評価を総合的に慎重に見極めた後に、横尾忠則アーカイブを核とした横尾忠則ミュージアムの可能性を発見するという道筋がみえていた。横尾忠則ミュージアムの整備の方針確定後、搬入口や収蔵庫性能の抜本的な改修を行うことが不可欠と思えた。

5 横尾忠則@西館

一方において、横尾氏と断続的に作品資料保管の場について交流を重ねていた頃、筆者は淡路島の津井に在住する山田脩二というユニークな写真家の仕事と瓦師としての仕事の両方を紹介する個展のキュレーションに携わっていた。そして実質的に横尾忠則の各時代の作品をタイムリーに公開する個人美術館として活動してきた西脇市岡之山美術館（1984年開館）には、同館を設計した建築家磯崎新の手によって山田脩二の淡路瓦が随所に敷き詰められていたことを知る。そして実際、西脇市岡之山美術館の施設の内外を調べた結果、増築がかなわなかったために作品収蔵機能は極めて制限されたものであることを知った。展示機能に特化した西脇市岡之山美術館の状況も、横尾氏が作品資料の保管場所を探す理由の背景のひとつになったかも知れない。つまり、横尾氏の故郷の西脇市岡之山美術館の収蔵機能が増築などの対応で高いものであれば、現在とは違ったミュージアムの展開もありえたであろう。

兵庫県では、震災からの創造的・文化復興を目指し、財政面からは新築や増築対応ではない改修工事で、目指すべき施設性能を確保する期間を設けていた。「つくる」のではなく「つかう」時代に入っていたのである。さらに横尾氏の作品・資料を保管できそうな倉庫を探すにしても、公

的機関は特定個人のためにだけにあるのではなく、横尾忠則ミュージアムの構想を究めて、個性的な横尾芸術の魅力を多くの人々に伝え、豊かな芸術鑑賞の機会を提供できる見通しをなければならない。戦後日本の文化史を象徴的に表すアーティストの作品・資料の価値は高く、ミュージアムに発展するアーカイブ拠点整備は公的に取り組む魅力的なプロジェクトでありえた。こうした観点から横尾氏が滞在し公開制作を行うレジデンス型ホーム・ミュージアム機能を持つ、いわばフランチャイズ型のミュージアムに発展する可能性についても横尾氏との交流のなかで考えていた。作家がフランチャイザー（本部）の立場からコンセプトや発想を示し、ゲストキュレーターやゲストアーティストの起用を現実の次元で受けとめて具現化する極めて専門性の高いキュレーター、ラーニング・キュレーター、コンサバター、アーキビストを擁して事業を行って、活動に慣れたら逆提案する創発的なミュージアムである。

6 フランチャイズ・ミュージアム

20 世紀後半の兵庫県の地域ミュージアム史をふりかえるとき、このフランチャイズというコンセプトのもと、現存作家のミュージアムを作家本人の名前を冠せず実質的に活動してきたのが西脇市岡之山美術館であった。フランチャイザー（加盟者・オーナー）となった西脇市岡之山美術館のミッションとその活動をアップデートに、神戸の原田の森ギャラリー西館棟に適用するアイデアの試みである。公的機関による現存作家の個人美術館はあまり例がないが、極めて小規模ではあるが、横尾氏の故郷にある西脇市岡之山美術館はある意味において、現存作家ミュージアムの有力先行モデルとなっていた、といえる。

筆者は「山田脩二の軌跡一写真、瓦、炭…」展（2006 年 2 月 4 日—3 月 19 日、兵庫県立美術館）をキュレーション後、横尾氏と美術館との間で、作品保管場所やミュージアムと作品寄贈の可能性について仲介し、折衝をすすめる立場となった。作品・資料の保管と活用場所の候補も公式に検討されて、数か所みてもわった。いわゆる事前のフィージビリティ・スタディを経ても、横尾忠則の個人美術館につながる場所は皆無であった。課題洗い出しと課題

解決のための検討の末、原田の森ギャラリーの西館と東館のみが候補になり、検討の俎上対象になった。

そして筆者は本学着任後、兵庫県の横尾忠則寄贈作品活用検討委員会（2007 年発足）を経て、原田の森ギャラリー西館整備企画委員会（2010 年発足）に関わった。この委員会は、県に対して、必要な改修を行うことを前提にして横尾忠則作品・資料の活用場所として原田の森ギャラリーの西館が相応しいという内容の提言を行った。横尾氏から兵庫県に作品・資料の寄贈・寄託の申し出があったことにより、正式に横尾氏と作品・資料の寄贈・寄託について兵庫県と合意したことを受けて、横尾忠則個人ミュージアム創設の提言となったのである。アーカイブの重要性を意識し、その価値を共有し、協働して研究する拠点、現存作家ミュージアムならではの使命ミッションと活動の指針などが盛り込まれた。2012 年には、原田の森ギャラリーを管理運営する（公財）兵庫県芸術文化協会が「第 2 次行財政構造改革推進方策」（第 2 次行革プラン）の平成 24 年度実施計画のなかで、原田の森ギャラリーを県立美術館王子分館としたうえで、西館を横尾忠則現代美術館（仮称）にリニューアルし、横尾忠則作品展示などを通じて現代美術の拠点として運営することを掲げて、西館改修工事を経て、2012 年 11 月に横尾忠則現代美術館が開館した。5 年間のミュージアム創設プロジェクトとなった。

7 村野藤吾建築の恵み

しかし再びミュージアムとして改修された西館は、建築家村野藤吾が設計した本館のオリジナルな設計趣旨を尊重して活かした施設であるため、横尾忠則のカラフルな色彩や世界を西館建物の外観に反映させるすべはどこにもなかった。むしろ施設の内部・内観そのものに横尾芸術の世界観は刻印されるべきものであった。兵庫県営繕課の設計による喫茶店施設は自由に横尾作品として見立ててカラフルな色彩の 2 階建てにして村野建築との対比を大胆に示し、それを原田の森ギャラリーの建物の南側の人工庭園まで連続して周遊できる庭園をカラフルな横尾調にするなど、村野建築と横尾忠則のアートとのハレーションを愉しむことも考えられた。内側にこもりがちの閉塞しがち

の貸しギャラリー施設環境への提案であった。

六甲山から降ってくる自然光が、本館ピロティにある水庭に投げられ、その水面の漣が光とともに本館建築の内部の奥深くに浸透して、大規模なマスの躯体の量塊性を軽減する工夫が随所になされ、旧・神奈川県立近代美術館鎌倉館の水庭と美術館建築との関係を連想させていた。しかし兵庫の場合は、水漏れなどのリスク対応ができず、池を埋め、南庭園を閉じ、そして展示室に仕切り壁を設置して外部との関係を断って、内部に閉じこもってしまった感がある。旧・兵庫県立近代美術館の本館 1 階のガラス張りの彫刻室は、かつて外の庭園の緑と一体となって明るく、人気があり、魅力的な雰囲気を持っていたが、もはや新美術館でも望めない環境となった。西館棟は本館棟に倣ってつくられたために、横尾忠則現代美術館の 1 階のオープンスタジオは、かつての本館の開放性と明るさを取り戻している。晴れ晴れとした光に満たされた村野建築の美質のひとつが西館に転移したと思う。ただ震災復旧工事の際に本館ピロティの柱は補強されて優雅さは打ち消され、僅かに西館のピロティにある柱だけが村野建築特有の優美さを保っている。村野建築の特質である暁さと明るさの混在は、今の横尾忠則現代美術館の創設によってサバイバルを見事に遂げた、といえよう。

8 横尾忠則@西脇市岡之山美術館

こうした経緯を経て実現したミュージアムのリニューアルの際に配慮された課題は、本学博物館学芸員課程の講義テーマとなった。横尾忠則現代美術館が開館した後は、今度は当時の西脇市教育長から相談を受けて、横尾氏の意向をふまえて西脇市岡之山美術館の新展開に取り組むこととなった。北播磨の小さな美術館として、地域の課題と切り離して考えることはできず、今は、現世代と次世代をつなぐ「横尾忠則フィールド・ミュージアム」のようなミュージアム圏の構想を持っている。西脇市岡之山美術館、横尾忠則現代美術館、豊島横尾館などの横尾氏ゆかりのアート・コレクションのスポットを気軽に往来して鑑賞することを人々がクラウド・イメージできるようにしていきたいのである。アートの鑑賞に、旅に、食と風景を堪能する

観光に、鉄道と船の旅にと、いろいろと生活に彩るために使えるミュージアムとは何か。その「トリセツ」そのものを「横尾忠則フィールド・ミュージアム」と呼び、それぞれの暮らしのリズムでミュージアムのあいだをめぐるトレイルワークの試みである。いままでなかったルートを見つけ、開拓し、散歩道を張り巡らすことを利他的な立場でも行える地誌的な展覧会プロジェクトをめざしている。

筆者は横尾氏と会う際に、西脇市岡之山美術館と横尾忠則ゆかりの美術館どうしを「洞窟」や「トンネル」で結んでみたいという希望を話すことが多い。実際にではなく、アートの力を借り、ミュージアムの力と想像力で結んでみたく、まずは西脇市岡之山美術館に来館される方々の交流人口を増やし、現代美術のキュレーションを行っている。美術館は加古川線の日本へそ公園駅の目の前にある。三兩編成の電車に見立てられて設計された美術館であるが、そもそもそのオリジナルの本家本元の加古川線の電車がこない日が来るかも知れない。1995 年の阪神淡路大震災発災後は山陽本線の迂回鉄路として機能し、非常時のコネクトビリティやネットワーク通達性能が評価されたが、現在は存続の岐路に立つ。災間の今、何かをしなくてはならない。

まとめ

ミュージアムはその使命を吟味して見直す時期が必ず到来する。横尾氏から作品保管場所や資料整理、アーカイブの場の相談を受け、横尾忠則ミュージアムを着想したときもそうであった。旧・兵庫県立近代美術館の西館はそれだけで独立して小さなミュージアムとして立派に機能するが、貸しギャラリーとして低迷していた。その欠点に思いがけずミュージアムの「トリセツ」、使命の編み直しのきっかけがひそんでいた。西脇市岡之山美術館でもそのことを忘れずにいる。

今後は、天岩戸神話に登場する「洞窟」や「トンネル」のような西脇市岡之山美術館の展示室の美質に由来する新機軸の横尾忠則展のキュレーションをめざしたい。これが今の夢である。

展覧会の組み立て方—特別展「恐竜図鑑—失われた世界の想像／創造」の場合（その1）

芸術工学教育センター 教授 岡本 弘毅

はじめに

博物館が担う業務は、研究・収集・保存・展示・教育と多岐に亘る。中でも利用者の目に留まりやすく、社会教育施設としての博物館のイメージを決定づけているのが展示活動すなわち展覧会である。展覧会は、各館自前のコレクションを展示する常設展と外部からの借用資料を中心に構成する特別展に大別されるが、各館の活動の中でより根幹的な役割を担うのは、長期継続的な研究活動や収集活動と直接結びつく常設展である。

一方の特別展はというと、常設展の延長線上に位置するものも存在するが、各館のコレクション研究とは一線を画した、文字通り「特別な」企画意図を持つものが多い。そしてその企画意図は、往々にして集客効果を強く意識したものとなる。博物館の中でも特に美術館の場合、豊富なコレクションを保有する一部の館を除いては、集客の面では特別展に依存しているといっていよう。実際、筆者がかつて勤務していたような地方の県立美術館のほとんどは、特別展への来場者が施設利用者の大半を占めているのが現状である。

コレクションと関連しない特別展を美術館で開催することの妥当性については都度議論が必要であろう。新聞社など外部機関からの持ち込み企画では、学芸員の専門性も必要とされないこともしばしばである。しかし、自前のコレクションのみに頼った展覧会ばかりでは、来館者の多様なニーズに応え続けることが困難なのもまた事実である。常に新しい利用者層を開拓するためにも、バラエティに富んだ特別展を用意することが求められる。

いずれにせよ、特別展は、各美術館の活動の中でもっとも目立ちやすい表看板の役割を果たすものであり、樹木に譬えるなら、常設展は幹や枝に相当し、特別展は期間限定で咲く花といったところだろうか。こ

れら二種の展覧会はそれぞれ役割が異なるため重要度に優劣が存在するわけではなく、両者は相互補完的に美術館の展示活動を担っている。本稿では、筆者が学芸員として企画した最後の展覧会である「恐竜図鑑—失われた世界の想像／創造」を例に、特別展の企画と実現の経緯について報告したい。

1 企画書とドリームリストの作成、監修者

まず、筆者が恐竜をテーマにした美術展を着想した時期と契機について触れよう。

発端となったのは、漫画家水木しげるのイラストとその着想源となった妖怪画を集めた「水木しげる・妖怪図鑑」という 2010 年開催の特別展である。これは個人的には、美術に関心を抱く以前、児童書などの媒体で出会った視覚体験を出発点とする展覧会であった。水木しげるという作家の人気と妖怪というテーマの普遍性が子供から大人まで広い客層に訴求した結果、17 万人を超える来場者を集めることに成功した。

しかし、兵庫県立美術館では前身となる兵庫県立近代美術館時代の 1994 年に「水木しげると日本の妖怪」という展覧会をすでに開催していた。それ以外にも、同工異曲の展覧会は数多く世に存在しており、企画展として実施するための重要な要素のひとつである新規性に欠けるものであった。

そこで次に着想したのが、妖怪と同様に幼少期の記憶に刻み込まれた恐竜のイメージをテーマとする企画である。無論、恐竜をテーマにする展示そのものは巷に溢れている。だがそれらは、自然系の博物館やイベントホールを会場とし、化石標本や骨格模型を主な出品物とする場合がほとんどである。そうした展示で化石や骨格の横に添えられる復元画に焦点を当てた美術展は、少なくとも国内での先行事例はほとんど存在しない。それならば、美術館で開催する展覧会として目新しく、新たに世に問う価値があると考えたわけだ。

もちろん、その時点では恐竜の復元画を扱う展覧会をいつか実現したいと漠然と考えていたに過ぎず、具

体的な企画として構想に着手したのは、2017年頃からである。幼き日の筆者を恐竜の世界へと導いてくれた児童書に敬意を表し、仮題を「恐竜図鑑—失われた世界の想像／創造」と銘打った企画書の作成を開始した。基本的な構成として、恐竜などの大型絶滅爬虫類の存在が認識された19世紀前半以降、今日に至るまでに描かれた古生物画を通時的に配列することにした。20世紀前半に古典的な恐竜像を確立したチャールズ・R・ナイト、ズデニェク・ブリアンといった古生物画家にスポットを当てる章を中心に据え、その前後に、恐竜発見史の黎明期となる19世紀の作品を紹介する章と、20世紀後半以降の新たな恐竜像を反映した作品群を並べる章を置くことを想定した。

そして、初期の古生物画のイメージがドラゴンやシーサーペントといった伝統的な幻獣の図像に依拠していたという推論のもと、それらを紹介するコーナーを序章とし、さらには、映画、玩具、子供向け書籍といったサブカルチャー、あるいはファインアートのモチーフとして恐竜が使用された作例を列挙する章を途中挿入することを計画した。

こうして、2019年頃までに、「序章：恐竜以前—龍、大海蛇、怪物たち」、「第1章：19世紀；恐竜誕生—初期の奇妙な怪物たち」、「第2章：20世紀前半～中盤；古典的恐竜像の確立と大衆化」、「第3章：サブカルチャー、一般美術への展開」、「第4章：20世紀後半～21世紀；科学的知見によるイメージの再構築」という5つの章による構成案が完成した。

さて、企画書でもっとも重要な項目は、展覧会のコンセプトを簡単にまとめるとともに、その実現に向けての指針を示す「開催趣旨」である。煩瑣になるが、2019年6月に作成した初期の企画書に記載した開催趣旨の項を以下に再録しておく。ここでは、上記のような企画意図や主要な出品予定資料について記述している。

人類が誕生する遙か以前、約2億5000万年前から6600万年前にかけての中生代を支配したの

は恐竜、翼竜、魚竜、首長竜といった大型爬虫類です。彼らの存在が一般に認知されるようになったのは比較的最近のことで、例えば恐竜は、19世紀前半にイギリスでイグアノドンとメガロサウルスの化石が発掘され、それらを基にした復元図が描かれてから急速に知られるようになりました。以来、恐竜をはじめとする古代生物は驚嘆と畏怖の対象となり、今日では国内外の自然史系博物館の主要コンテンツとして化石標本や再現モデルが展示されるとともに、映画・漫画・玩具といった日常的エンターテインメントのキャラクターとなって、子供から大人まで多くの人々を魅了しています。本展は、恐竜が“発見”された19世紀前半の奇妙な復元図から、20世紀前半にチャールズ・R・ナイトやズデニェク・ブリアンらが躍動する恐竜たちの姿を生き生きと描き出した絵画作品、映画や漫画などサブカルチャーの領域に登場したイメージ、さらには最先端の研究に基づく現代のパレオアート（古生物美術）まで、恐竜をはじめとする古代生物の復元図の歴史を概観、人々のイマジネーションを絶えず刺激し続ける太古の世界の住人たちを紹介します。通常自然史系博物館で扱われることの多い恐竜たちを美術館で取り上げることによって、古生物学と美術というジャンルの垣根を超えた展覧会を目指します。

最初の企画書が一旦完成した段階で、いよいよ展覧会の実現に向けての具体的な動きが始動する。まずは館内の学芸員全員に回覧し、将来の特別展のラインナップについて検討する学芸員会議でプレゼンテーションを行った。開催について学芸員の同意を得た後、館長を筆頭とする幹部会議の議題に掛けるという流れで、美術館全体の承認を取っていった。兵庫県立美術館は県の施設であるため、その後さらに本庁へと上申するというステップを経て、ようやく開催が内定した。もちろん、こうした過程のどこかで廃案となる可能性もあったが、幸いなことに「恐竜図鑑」展は、最

終的に開催の許可を得ることができた。また、上記の開催趣旨は、場合によっては、周囲からの助言や上層部の意向などを踏まえて変更を加えることもあるが、企画内容が特殊だったこともあってか、本展では最終的な局面までほぼ原形のまま保持されることとなった。

このように館から県へと段階的にコンセンサスを得ていく一方で、担当学芸員として行うべき大きな業務がドリームリストの作成である。ドリームリストとは、実際に出品交渉を行う前に予算を度外視して出品を希望する作品を列記したリストの通称である。展覧会の中核となる「第2章：20世紀前半～中盤；古典的恐竜像の確立と大衆化」については、ナイトやブリアンという有名画家を扱うために作品の目星が比較的容易につけられたが、それ以外の章については、ほとんど暗中模索からのスタートとなった。

リストを作成するにあたり、まず参考にしたのは、自然系博物館やイベント会場でこれまでに開催された恐竜展の図録や古生物絵画を紹介する画集である。それらに掲載された図版から印象的な作品をピックアップしようとしたのだが、通常美術展の図録や一般的な美術書とは異なり、制作年や技法材質、所蔵先、時には作家名さえ記載されない場合があり、思わぬ困難を強いられた。そんな状況下で、詳しいデータが掲載された書籍がいくつか見つかったので、それらを頼りに作品選定を進めていった^{注1)}。

また、この時期には、関西在住のパレオアート作家である小田隆氏と徳川広和氏との知遇を得るという僥倖に恵まれた。本展の出品作家でもあるこのお二人からいただいた助言や情報は、非常に有益であった。例えば、「第4章：20世紀後半～21世紀；科学的知見によるイメージの再構築」は、出品作品の大半を徳川氏から教示いただいたインディアナポリス子供博物館のランツェンドルフ・コレクションが占めることとなった^{注2)}。

2 共催新聞社と巡回館の決定

さて、企画書およびドリームリストの作成と並行して行ったのが、共催新聞社探しである。そもそも、特別展は、各館が単独で立ち上げる自主企画展と新聞社などのマスコミによって主導されることが多い巡回展とに分けられるが、「恐竜図鑑」展は、両者のハイブリッド的な展覧会となった。美術館で企画をスタートさせた展覧会ではあるが、海外の各国から広範に作品を借用するためには、それに見合った財力と手法を併せ持つ新聞社の力が不可欠である。

そこで白羽の矢を立てたのが産経新聞社である。同社の藤本聡氏とは、2017年に兵庫県立美術館と東京・上野の森美術館で開催した「怖い絵展」という展覧会で協力した縁があった。海外から大規模な作品借用が必要な「恐竜図鑑」展でも、藤本氏が有する豊富な経験と人脈が不可欠と考え、協力を依頼したところ、幸いにも企画書に興味を持っていただき、パートナーを引き受けてもらえる運びとなった。

次に、展覧会場をどうするかが俎上に上がった。兵庫県立美術館の単独開催だと採算が取れない可能性が大きいと、他の地域、できれば東京にも巡回させる必要があるという意見が藤本氏から出されたのである。海外から作品を借用する展覧会の場合、輸送費をいくつかの会場で分担する巡回展となるケースが多い。複数会場のうちのひとつは入場者収入がもっとも多く見込まれる東京圏の美術館となる場合がほとんどである。

そこでいくつか東京の美術館に声を掛けてみたものの、開催時期などの条件が折り合わず、巡回先選びは難航したが、最終的に「怖い絵展」と同じ上野の森美術館に引き受けてもらえることになった。ただし、展覧会のテーマがあまりに特殊であったため、内容そのものに学芸員に関与してもらうことはほとんどなかった。代わりに「怖い絵展」でも企画チームを組んだロンドン在住のスザンヌ・ハドソン氏、パリ在住のパトリック・モラン氏がエージェントとして加わり、出品リストの確定と出品交渉を本格的に開始させることになった。

3 出品作品の確定と出品交渉

だが、2020年にコロナ禍という不測の事態が発生したことで、展覧会の実現に暗雲が立ち込める。

当初予定していた2022年の開催が困難となり、約1年延期せざるを得なくなったため、ウェールズ国立博物館所蔵のヘンリー・デ・ラ・ビーチ《ドゥリア・アンティキオル(太古のドーセット)》のように一時は貸与の内諾を得ていた重要作品の借用が白紙に戻った。1830年に描かれたこの水彩画は、史上初の古生物生態復元図とも呼ばれる作品であっただけに本当に残念だった。さらには、2022年にロシアによるウクライナ侵攻が勃発した結果、ロシアからの借用が不可能になっただけでなく、海外からの輸送費が軒並み暴騰し、当初予定の倍以上の見積もり金額となるという想定外の事態が発生した。その結果、借用計画に大きな狂いが生じたのである。

こうした弊害は何も本展に限らず、この時期に計画されていた国内外の様々な展覧会が等しく被った被害に違いない。にもかかわらず、多くの海外作品が確保できたのは、出品交渉を粘り強く続けてくれたハドソン氏とモラン氏の尽力によるところが大きい。例えば第1章では、上記のデ・ラ・ビーチのオリジナル版の代わりとなる、ロバート・ファレンによる油彩画の模写《ドゥリア・アンティキオル(太古のドーセット)》(ケンブリッジ大学セジウィック地球科学博物館蔵)、ベンジャミン・ウォーターハウス・ホーキンスによる3点の油彩画《ジュラ紀初期の海棲爬虫類》、《ジュラ紀の生き物—ヨーロッパ》、《白亜紀の生き物—ニュージャージー》(プリンストン大学蔵)を、第2章では、チャールズ・R・ナイトがフィールド博物館の壁画のために描いた油彩画習作10点(プリンストン大学蔵)など、各章の中核となる作品の出品交渉をうまくまとめていただいた。

特に、第2章のみならず展覧会全体の中核に位置づけようとしていたズデニェク・ブリアンの作品については、著作権者である作家遺族との金銭的交渉が遅々

として進まず焦燥させられたが、開催が直前に迫るタイミングでなんとか契約にまで漕ぎ着け、結果的にモラヴィア博物館の《イグアノドン・ベルニサステンシス》やドヴール・クラロヴェー動物園の《アントロデムス・バレンスとステゴサウルス・ステノプス》など18点の代表的な絵画を出品することができた。

だがその一方で、また、当初の章構成を多少変更せねばならない事態も発生した。例えば、恐竜以前の幻獣のイメージを紹介するはずだった序章については、思うように作品を集めることができず、第1章と第2章の間に挿入する「インターミッション(幕間)」扱いの小コーナーへと縮小するしかなかった。個人的にはこれがもっとも心残りの箇所となった。前述のように、先行する幻獣のイメージが当時の生物学的知見と融合することによって、第1章で紹介したような奇妙な恐竜像が成立したのではないかと推論していたのだが、図像的な因果関係を十分示すまでには至らなかった。この部分をより丁寧に観察していれば、初期の古生物画の奇妙さを近世の博物学的な世界観と近代の自然科学的な世界観の結節点として説明できたかもしれず、第1章と第2章それぞれの章で扱う作品の差異も、より鮮やかに見せることができたであろう。

また、第3章は、アメリカ映画などを含めると収拾がつかなくなる危険が生じたため、章としての枠組みを大きく見直し、日本有数の恐竜グッズのコレクターである田村博氏の所蔵する資料、漫画家・所十三氏の代表作『DINO2』の生原稿、恐竜モチーフを象徴表現として用いた戦後日本の美術作品などで構成するコーナーへと再編した。古生物復元画の歴史を概観する他の3つの章とは異質な章となったが、我が国における恐竜の文化史的受容の一端を紹介することで、展示に広がりを持たせられたのではないかと推察する。

これらの変更の結果、最終的に「第1章：恐竜誕生—黎明期の奇妙な怪物たち」、「第2章：古典的恐竜像の確立と大衆化」、「第3章：日本の恐竜受容史」、「第4章：科学的知見によるイメージの再構築」という4つの章構成に落ち着いた。第1章→第2章→第4章と

続けて見ていけば、19世紀初めから20世紀前半、そして20世紀後半以降へと恐竜のイメージがどのように変遷したかを概観できたのではないだろうか。

また、出品リストについては、国内外で当初の出品候補を取捨選択しながら交渉を重ねた結果、全部で148点という展覧会としての体裁を保つだけの作品数を確保できた。この数字は筆者が当初想定していた数の7割程度であったが、前述のように高騰した輸送費を当初予算内に収めるのは困難であったため、ディスプレイなど他の費目を削ることで対応するほかなかった。

(以下次号につづく)

※本稿は、兵庫県立美術館季刊誌『Art Ramble Vol.79』所収エッセイ「「恐竜図鑑—失われた世界の想像／創造」を振り返って」を加筆修正したものである。

注1) 例えば、第1章と第2章を構成するにあたっては、主に次の2冊を参照した。

M. J. S. Rudwick, *Scenes from Deep Time: Early Pictorial Representation of the Prehistoric World*, The University Chicago Press, 1992 (邦訳:『太古の光景—先史世界の初期絵画表現』菅谷暁訳、新評論、2009年)

A. A. Debus and D. E. Debus, *Paleoimagery: The Evolution of Dinosaurs in Art*, McFarland & Company, 2002

注2) 第4章の出品候補は、主に次の書籍から選んだ。

John J. Lanzendorf, *Dinosaur Imagery: The Science of Lost Worlds and Jurassic Art: The Lanzendorf Collection*, Academic Press, 2000



兵庫会場展示風景



兵庫会場展示風景

学生による報告・記録

この章では、博物館実習参加者 16 名の報告を掲載しています。

芸術工学部 環境デザイン学科 4年

近藤 明季花

私は、高松市美術館で8月1日から8月6日までの6日間、実習に参加させていただきました。実習先に高松市美術館を選んだ理由は、2023年から高松市に住んでおり、高松市についてより詳しく知りたいと思ったからです。

実習内容は、学芸員の業務の見学、図書整理、他館の見学、ワークショップやイベントの準備・手伝いでした。

実習で特に印象に残ったのは、「美術館の日」です。「美術館の日」は、高松市美術館の開館を記念して、毎年8月の第1土曜日に行われているイベントです。展覧会をすべて無料開放するほか、スタンプラリーや企画展にちなんだワークショップ、香川大学の学生によるミニコンサートが開催されました。実習生は、展示室の監視やスタンプラリーの案内、ワークショップの手伝いを行いました。

はじめは、どのように来館者とスムーズにコミュニケーションをとればよいのか不安な部分もありましたが、他の実習生と協力し合いながら積極的に取り組むことができました。また、ワークショップでは、企画展の「上田薫展」にちなんで、画用紙で作った卵の殻からは何が出てくるのかを制作しました。子供だけでなく、お年寄りまで様々な世代がワークショップに参加し、思い思いの作品を制作していく姿に刺激を受けました。

実際に美術館側のスタッフとして、業務をお手伝いさせていただく中で、来館者として美術館に訪れる際には分からなかった、普段の展示やイベントの際の工夫や配慮を学ぶことができました。

6日間と短い時間でしたが、学芸員の業務内容をより明確に感じることができると共に、やりがいや苦労も知ることができた、貴重な経験となりました。実習で得ることができた学びや発見を、今後の学習や制作活動に活かしていきたいと思います。

芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年

稲岡 留佳

私は姫路市立美術館での実習を終えて、博物館が担う役割がどれだけ重要な物であるかを体感しました。

実習では5日間を通し、大きく分けて「座学」「体験学習」「地域交流」の3つを行いました。

座学では、授業で学んできた内容を、姫路市立美術館で実例を交えながら詳しく丁寧に教えていただきました。市職員から美術館に配属された方のお話もお伺いする機会もあり、美術館や市が取り組んでいる事や抱えている課題についてなど、実習でしか聞けない様な話を聞く事ができるとても学びになる座学でした。

体験学習では、屏風や刀剣などの作品についての取り扱い方をレクチャーしていただいたり、美術館や当時行われていた企画展の広報活動としてSNS用写真を撮ったり、館内を巡り展示の裏側や美術館内の設備を見学したり、ボランティアの方々と中庭にある彫刻のメンテナンスをおこなったりなど、美術館で実際に行われている業務を体験させていただける事ができ、授業内ではできない様な経験をしました。

地域交流では、「姫路市立美術館 友の会」の方々とワークショップを行いました。運営されている美術好きの大人の方々と子供と触れ合い、子供たちの視点での美術館の楽しみ方や、作ることの楽しさを共有することができ、こういった地域の方々と美術館との交流はとても大事なものであると思ったと同時に、特に参加した子供たちにとっては大人になっても美術館や博物館に親しみを持ち、関わってもらえる事のできる大切な機会だと感じました。

私は博物館実習を終えて、美術館、博物館がある事の重要性や美術作品の貴重性、そしてそれを支える学芸員や地域の方々の繋がりや大切さを改めて感じ学ぶ事ができました。

芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年

小林 由佳

私は9月8日から19日の間の8日間、バンドー神戸青少年科学館の実習に参加しました。実習先に選んだ理由としては、小さい頃から校外学習といえばバンドー神戸青少年科学館、というほど馴染みのある施設で、身近な施設を実習先にしたいと考えたからです。

実習は始めに施設の見学を行い、解説企画を実施するという内容でした。施設見学では展示を見学するだけでなく、実際に科学館で行われている実験ショーやドームシアター(プラネタリウム)も見せていただきました。

解説企画は館内の展示を1つ選び、実習生全員で解説を行う、という内容でした。画像認識のAIについて学べる「おみとおしAI」を選び、約7日で企画準備と2回の企画実施を行いました。この展示を選んだ理由として、おみとおしAI自体に興味を持つ子供はいるものの、AIについて知ってもらうという本来の使われ方がされていなかったからです。1回目の企画実施ではグループを2つに分け、手探りの状態で解説を行いました。1回目の実習を経て、AIに対して親しみを持ってもらう、ということを主な目的とし、AIを知っている人にはより詳しく、AIに対しての知見が浅い人には存在自体を知ってもらう、ということを狙った内容を目指しました。より展示に興味を持ってもらえるようおみとおしAIの画像認識用素材を増やし、解説内容を対象に応じて変えるよう工夫しました。

今回の実習を通して、目的達成のために目的から逸れてしまわないよう試行錯誤をすることがとても難しいことなのだと感じました。1回目の企画実施を経て2回目にはどういった点を改善していくか話し合った際、改善案が目的から離れてしまうことが何度もありました。課題解決の難しさだけでなく、目的に立ち戻って案を考える大切さを学べた実習でした。実習で学んだこれらのことを今後の学生生活や社会で活かしたいと思いました。

芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年

富田 観月

今回の博物館実習で、私は兵庫県立美術館へ8日間、実習へ行きました。8日間のうち、4日間は座学、3日間は県展の作業補助、最終日は課題発表と総評を行いました。

座学では、兵庫県立美術館の全体に関する話を学ぶことができました。施設の設備や、収集、管理について、コレクションなど、兵庫県立美術館全体の活動に関して理解を深めることができ、これまで自身が大学で学んできた講義の内容はもちろん、美術館の実際の内容や、新たに学ぶことも多くありました。特に収蔵庫や保存修復室など、普段は入れない部分で実際に働いている学芸員の方から詳しい話を聞くことができたのは、とても貴重な経験となりました。

県展作業補助では、実際に学芸員補佐として、作業のサポートに入りました。内容としては、県展の受付と、県展の展示準備の補助を行いました。

県展作業補助で印象的であったのは、作品が展示されていく過程です。学芸員の方が展示レイアウトを組んでいく様子や、それを設置していく様子などを見ていくことができ、構成で展示空間内の印象が変化していくところを間近で体験することができました。それぞれの作品のバランスの調整や、見え方の良さを探っていく様子など、デザインとして勉強になる部分が多くあり、とても興味深かったです。

実習を終えて、博物館の果たす役割というもの様々な視点から学べたと思います。

普段外側から見ていた博物館の内側に入ってみることで、作品への配慮や、運営に関してなどを実際に目にすることができました。

その中で、博物館がどのような形で成り立っているのか、どのような博物館が発展していくのか、今果たしている役割とこれから求められる役割はどういうものなのか、現在の兵庫県立美術館を通して学ぶことが出来たと私は考えます。

芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年

山口 夏鈴

私は、竹中大王道具館で8月23日、8月30日から9月1日、9月13日の5日間の実習に参加しました。高校生の頃に一度来館したことがあり、常設展の展示や建物自体が魅力的で印象に残っていたため実習館に選ばせていただきました。実習では、収蔵庫の見学、資料の手入れ、広報の方からの講義、ワークショップ体験、オリジナルグッズの考案、企画展の考案・発表などを行いました。

ワークショップでは、鉋を用いたおはし作りを体験させていただきました。木の香りが充満する木工室で初めて触れる鉋に苦戦しつつ、身近なおはしを手作業で作ることで、ものづくりの魅力を改めて感じました。また、スムーズにワークショップを行うために、事前準備にかなり時間がかけられていることを知りました。使用する木材を使いやすい大きさに切り出し、鉋の刃の調整も一つずつ頻繁に行われています。鉋の刃はすぐに摩耗して切れ味が落ちてしまうため、ワークショップで一度でも使ったら研ぐ、という作業を毎回繰り返しておられるようで、膨大な作業量と常に同じクオリティを維持できる緻密な職人技に驚きました。多くの時間と労力がかけられて初めて、安全で満足度の高いワークショップが成り立つのだと学びました。

また、講義の中で広報活動の取り組みや工夫について教えていただいたことが印象に残っています。大工道具という専門的なものを主に収集・展示していることから来館者層がどうしても限定される傾向にあるようで、幅広い層にアプローチすることの難しさを知りました。企画展やワークショップなどのイベントをSNSで発信することにより、今までは難しかった若い世代や外国人観光客にも知ってもらえる機会になると学びました。

実習は5日間という短い期間でしたが、学びの多い貴重な時間を過ごすことができました。この経験を今後の社会生活にも活かしていきたいです。

芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年

桜井 彩南

私は、9月7日から13日までの6日間(休館日の関係で11日は休み)加古川総合文化センターで実習に参加しました。実習先に選んだ理由は、多種多様な施設を持つ複合施設内で、博物館はどのように調査研究を行っているかを学びたかったからです。

実習では、施設全体の概要や収蔵庫の様子、作品の取り扱い方、博物館やその他施設の活動などについて学びました。印象的だったのは、博物館の調査研究に関するものでした。博物館は主に加古川市内で発掘された出土品を展示しており、市の教育委員会と共同で経営されています。そのため、館内には教育委員会の専用施設が置かれていたり、そちらから派遣された人達がバックヤードで調査研究を行っていたりします。研究室では出土品を洗浄し、形を正確にトレースして情報をまとめていきます。そしてその成果を、年に一度研究概要として一冊の本にし、報告するという形です。ここでは出土品に直接ペンで番号を書き込み、ナンバリングするという体験をさせていただきました。今まで資料には一切の傷を付けず、長く存続させていくということを学んでいた身としては、とても新鮮で衝撃的でした。

もう一つ印象的だったのは、どの博物館も抱えている現実的な課題を目の当たりにしたことです。当館はかつて新興住宅に囲まれ栄えていましたが、月日が経った今では、周囲の街並みの環境は少々寂れてしまっています。他にも将来的に収蔵庫が出土品で一杯になってしまったり、設備の老朽化で十分な保存環境が取れなくなる可能性があるなど、対応に工夫が必要な課題をつぶさに知ることができました。

今回の実習により、通常では知り得ない文化財の調査研究や市との連携、そして博物館を運営しているときに伴う課題などをリアルに学ぶことができました。私自身が社会生活を送る中でも様々な課題に出会い、問題を乗り越えて解決することは必ず必要となると思うので、その際は真摯に取り組んでいきたいと思います。

芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年

奥田 彩水

私が行った西脇市岡之山美術館は、郊外の小規模な美術館であるため職員3～6名で運営していました。

そのため学芸員が作品展示が終了した壁の修復作業（館内の壁に直接釘を打ち付けるので）にあたっており、肉体労働もしていることを知りました。

事務仕事だけでなく来館者への接客やワークショップのスタッフも全員が担っており、小規模ゆえ多岐に渡る業務内容を受け持っている実態を体験できました。

外部の方達との関わり合いでは、市役所や周辺美術館関係者との会議・連絡に、作品を展示する作家との打ち合わせ、ワークショップでの参加客へなど広範囲で様々なコミュニケーションを学ばせていただきました。

企画展の会議に同席させていただけた際、来年開催する展示会の計画を今のうちから練っていることや、3年前からアポイントメントを取り続けてきていた作家の作品展をようやく実行できるなどといった数年がかりの企画がこのように進められているのだということを目の当たりにしました。

また実施計画のプリント通りではない、予定変更も多々あり、そういった面でも柔軟な対応が必要なのだと学びました。

学芸員は作品だけでなく人々との繋がりも大事であり、社会と美術館の架け橋となる存在なのだと改めて実感しました。

博物館実習を経験して、作品を取り扱う仕事や美術を広める役割を知り、美術に携わる様々な人達を意識するようになりました。

芸術工学部 映像表現学科 4年

上村 智美

私はバンドー神戸青少年科学館で9月8日～10日、12日、14日～15日、17日、19日の8日間の実習に参加しました。バンドー神戸青少年科学館を実習先に選んだ理由としては、純粋に科学に興味があったからです。

実習先では、館内の案内やプラネタリウム番組の視聴、実験ショーを楽しみ、天体望遠鏡で太陽を見るなどの体験を行いました。科学館を訪れることはたまにあったのですが、スタッフの解説を聞きながら館内をまわるなんてことは個人的に経験がなかったので、凄く特別感を感じました。

実験ショーやプラネタリウムでは決められたセリフを言っているわけではなく、そのスタッフの個性が現れるような楽しませ方をしていたのが印象的です。何度見ても新鮮な気持ちで見られる楽しさがありました。

実習内容は実習生が1つのチームとなり、新たな企画を生み出し、実践するといったものでした。私たちはAIのコーナーを選び、その中でも「おみとおしAI」という四種の動物の中からどれが一番近いかを判別する画像認識AIの展示を活かした企画を立案しました。

実際の展示では数枚のパネルをカメラに見せたり、数十個の形がバラバラな積み木を組み合わせたりしてAIに判別してもらうものでした。そこで、判別させにくくするような二種の動物を組み合わせた絵の作成や、影や色も判別材料にしていると仮定して、黒のテープを貼ったランダムな形の段ボールと、何も貼っていないランダムな形の段ボールを作成しました。実際に土日の2日間、来館者に向けた体験型解説展示を行いました。子供も楽しみながら、なぜこの動物に判別したのか？をその子なりに考えてもらい学習を促すことにも成功しました。また、これからより普及していくAIという技術に対して理解や恐怖心を減らすことにも成功しました。

科学というのは人や社会にとってこれまでも、この先も途絶えることのない知識と技術であるということを経験することにより再確認しました。

芸術工学部 映像表現学科 4年

林 穂香

私は8月22日から26日の5日間、神戸市立博物館での実習に参加しました。神戸市立博物館には過去に訪れたことがあり、博物館のテーマに強い興味を惹かれ実習先を選びました。

実習の中で最も印象に残っているのは、鑑賞ガイドの作成です。博物館で展示されているものの中から自由に作品を選び、それについての鑑賞ガイドを作りました。私は聖フランシスコ・ザビエル像を紹介するガイドを作りました。実習の最終日にガイドの発表があったので、ガイドの制作期間は4日間ありました。初日はどの展示でどんなガイドを作るかの構想を練ったので、実質的に製作期間は3日だったのでとても忙しくて大変でした。最終日の発表の際は他の学生の制作したガイドも見ることが出来てとても興味深かったです。色覚異常の方にも配慮した色で構成されたガイドや、手作りで温かみのある子供向けのガイド等、どれも各々の拘りが溢れたガイドでした。完成したガイドは一般のお客様にも配られました。感想を頂くことが出来てとても嬉しかったです。

また神戸市立博物館で普段行っている浮世絵の講座を実際に体験させてもらったことも印象に残っています。この講座は学校等で行っているようで、児童たちがどういったところで躓いたり手順を間違えたりするのかを考えながら体験してほしいと講座の最初に言われました。児童はこの講座の中でどう行動するのか、周りの生徒とも話し合いながら体験を進めました。講座のターゲット層の目線で考えることがいかに大切かを学ぶことが出来ました。

上記の体験以外にも貴重な体験を沢山させていただきました。私は普段から博物館や美術館にはよく訪れますが、そういった施設がどのように運営されているのかを詳しく知ることが出来て良かったです。今後の人生においてもこの博物館実習の中で学んだことを活かしていきたいと思えます。

芸術工学部 映像表現学科 4年

前田 慶次郎

私が博物館実習を終えて学んだ事は、人と一緒に作業をする事の難しさです。私の卒業制作は一人での作業なので、どうしても自分だけで完結しなければいけません。

ですが博物館実習はチームでの作業でした。皆で一つの展示を作る、というものです。そこで自分以外と一緒に作業をして作業を分担する事は意外と難しい事に気づきました。他人に任せる、他人に任されるという事には責任が伴います。自分が、何ができて何ができないのか。自分はこの集団でどのポジションにいれば良いのかと普段使わない思考回路を使っていたような気がします。更にコミュニケーションはとても大事という事を改めて感じました。自分はこういう人間ですと提示する事が共同作業をする事でとても大事でした。会話する事で自分を理解してもらい他者を少し理解できました。それを続ける事が共同作業の効率が上がる手段であると私は考えています。できる範囲で自我を出して行くという事がまず一つの大きな学びでした。全体を俯瞰し何が必要か、何か足りないのかを見極める力もついたらと感じています。自分だけの作業だけに集中するだけではなく作業全体を見ることが出来る人間が一人いるだけで作業の効率は上がるので、私はそういったポジションにつく事を躊躇わないと思います。結局自分の行動で自分と皆が救われたからです。

また、色々な大学から実習先が同じという事で集まったメンバーには何かしらの縁があると感じました。一週間の実習期間ですが朝から夕方まで行動を共にして一緒に展示を作るということで、他の実習生と仲良くなる事は非常に大事であると学びました。一期一会という言葉の通り、生涯で一度だけの出会いと機会を大事にしようと学びました。

芸術工学部 映像表現学科 4年

渡邊 琴内

私は9月4日から9月9日までの5日間、神戸市森林植物園の実習に参加させて頂きました。私は幼い頃から自然が大好きだったので植物を保護しながらそれを残していく神戸市森林植物園に興味を持ち選ばさせて頂きました。実習では、園内見学から始まり、剪定や土壌改良、苗植えなどの実践的な植物の保護に対する業務や収蔵庫の整理やガイドツアーの引率などの学芸員としての業務についても学びました。

土壌改良はかなり力をかけて土を掘らなければならないなど、体力を使う場面があるのですが、私たちが手入れすることによりその樹木がこの先、10年20年とそして100年生きるかもしれないと思うと、今ある樹木を未来に残すお仕事を手伝えると思い、とても感慨深い体験が出来ました。

また、この学芸員実習を通じて私が1番印象に残っていることは学芸員の皆さんが植物をまるで子供のように大切に育て守っているということです。学芸員の方々は樹木の性質を樹木の好き嫌いという言葉で表しながら説明しており、私自身も樹木が実際に生きており、環境や天気によって元気になったり病気になったりする「生き物」であるということを再認識しました。

実習の最終日には、神戸市森林植物園がより良くなるための企画をプレゼンしました。私は学芸員の方達だけでなく、来客の方にも樹木を愛し、成長を見守ってもらえるように考えた企画を提案させて頂きました。

たった5日の短い実習でしたが、私自身の植物や樹木に対する価値観が変わる体験となりました。

また、学芸員として何ができるかというのを常に考え、行動することの大切さを学びました。

この経験を活かして、作品制作やこれからの人生に活かしていきたいと思います。

芸術工学部 ファッションデザイン学科 4年

高本 典佳

私は兵庫県立歴史博物館で実習を行いました。歴史について興味はありましたが、専門外だったのでたくさんの学びを得ることができました。美術館にインターンにいかせていただいた事はあるのですが、博物館と美術館との運営の違いを学ぶことができてよかったです。古文書を読みときや現状記録の記入、作品の展示レイアウトをする実習がとくに興味深かったです。古文書を読みとく実習がとくに難しく感じました。漢字は得意分野なので読みとける自信があったのですが、続け字が多く現代のようにはっきりと書かれていないので読みとくのが難しかったです。少しの角度の違いから漢字を読みとくことがあり、とても興味深く感じました。次に興味深かったのは現状記録です。作品そのものの状態をスケッチするのがとくに難しかったです。箱に乱雑に入った紙や書物を真上からスケッチするのですが、どこに何が入っていたのかを分かりやすく明確に記入するのがとても難しく感じました。また展示のレイアウトをグループで考える実習をしました。展示物が見せたいところが多くとても迷いました。小さい展示物だったので、裏面の写真を等身大に印刷しパネルを実物の横に展示しました。小さいものの展示であり場所を取らなかったため箱も同時に展示しました。説明を書くときに情報量が多いのでどの情報をピックアップするかすごく悩みました。いつ頃のどういうものなのか、作者の情報についてをメインにまとめて記入しました。グループワークなので簡単にまとめることができると思っていたのですが、意外と難しくまとめるのに時間がかかりました。

この実習を通して、座学で学んできたことを実践することができて実地ならではの学びを得ることができました。運営する上で力をいれていることや気にかけていることを知ることで、自分が博物館へいった時の見方が変わりました。他校の人は全員専門分野が違いましたが、だからこそできる話や学びがありとても濃く貴重な数日を過ごすことができました。

芸術工学部 アート・クラフト学科 4年

野口 優樹

私は神戸市埋蔵文化財センターで8月1日から4日、7日、28日の計6日間実習に参加しました。実習先として神戸市埋蔵文化財センターを選んだ理由は、自身の専攻とは異なる分野に触れてみたかったことと、子供の頃より慣れ親しんだ施設で実習に取り組みたいと考えたからです。

実習では、施設内の見学、考古資料の調書作成や梱包作業、遺物の写真撮影や保存処理といった資料の取り扱いに加え、模擬展示の準備作業に取り組みました。特に印象に残っている体験は、日程の後半に設けられていた模擬展示の企画・展示作業です。何をテーマにどの資料を展示するかという立案と、資料と一緒に設置するための解説パネルの製作までを、実習生同士で協力し合いながら行いました。模擬展示を計画するにあたり、神戸市埋蔵文化財センターが収蔵している資料を用いるという決まりを元に、まず最初に企画案をそれぞれ出し合いました。多くの意見が出た結果、来館者のターゲット層を小学生に絞りこみ、子供も楽しんで鑑賞できる「猪・鹿・馬展」といった動物中心のテーマに決定しました。対象を絞って展示を開催することの意義、また企画を出し合う中でのコミュニケーションの大切さを深く実感しました。小学生向けの企画となると、解説文も相応の文章を作成する必要があります。職員の方からは、漢字に振るルビは子供の学習状況によって必要なものと不必要なものがあること、そして動物の名前は学術的な場面ではカタカナで表記することを教わりました。解説文を作成するだけでも考慮すべき点が多く、文化財を発信することの難しさと責任の重さについての学びに繋がりました。

6日間という短い期間でしたが、職員の仕事内容や資料を取り扱うことの重大さについてより知見を深められ、貴重な経験となりました。この実習期間中に得た事柄を、今後の生活でも活かせられたらと思います。

芸術工学部 環境デザイン学科 科目等履修生

北脇 梨奈

私は西宮市大谷記念美術館に7月10日から15日までの間に5日間、実習に参加しました。西宮市大谷記念美術館を選んだ理由としては、近代の日本画や洋画など日本だけではなくヨーロッパの作品もコレクションしていることや、デザインの分野についても取り扱っており、展覧会もデザイン展や絵本原画展など非常に興味のある分野だったので希望しました。また、館内から鑑賞できる日本庭園など非常に空間的に居心地の良い場所となっています。

実習内容は、美術館ミッションや歴史、教育普及、作品の取り扱い方法、調書など学芸員業務の講義が中心でした。他に館内の見学や大掃除、次回展の広報資料、ワークショップキット等の準備、展示ケースの設営を行い最終日にギャラリートーク実習でした。その中でも一番印象に残ったのが、広報資料とワークショップキットの準備です。教育普及担当の学芸員が関係者に送付する広報資料を準備して宛名シールの貼付けを手作業で行なっていました。また、ワークショップキットはコロナ禍で誕生したものです。展覧会に準じた企画のキットを販売し家で作成して送付してもらい美術館で展示するプロジェクトで、そのキットも全て手作業で必要サイズにカットし、説明書の準備をしました。また、ワークショップは開催するにあたっては事前にリハーサルも行って作業の段取りや時間管理、楽しめるかを検討した上で企画しています。他にも作品の研究だけではなく、展覧会に伴う準備が想像以上にありました。美術館を訪れる人たちが、楽しく作品について学べるように企画や準備など実際に体験しないと分からないことが学べました。

この5日間は美術館について少しではありましたが、学ぶことができ非常に勉強になりました。今回の実習を通して、私たちが実際に博物館で目にするものはほんの一部であり、安心して楽しみながら鑑賞できるのは学芸員の方々の努力だと改めて感じました。美術館で学んだ経験をこれからの活動に活かしていけるように努力し続けたいと思います。

芸術工学部 ファッションデザイン学科 科目等履修生
本郷 景子

私は、2023年8月29日から9月4日までの5日間、神戸市立博物館で実習を行い、博物館業務全般について学ぶことができ、貴重な経験となりました。実習初日は、博物館の概要や業務内容について講義を受け、展示室や収蔵庫を見学し、博物館運営に必要な設備や資料について学び、2日目からは、展示室の点検、展示物の取り扱い、展示作品パンフレット作成、広報活動、教育プログラム（版画体験）、イベント運営などを学びました。展示室の点検・清掃では、展示物の汚れや破損箇所をチェックし、必要に応じて清掃や梱包を行いました。展示物のパンフレット作成では、展示物の概要や見どころをわかりやすく伝えるために、資料を読み込みながら原稿を作成し、原稿の校正やレイアウト等の編集を行いました。ワークショップでは子供向け版画製作を体験し、教職員の方に実際にアドバイスを受け、先生役、子供役を交代で担当しました。広報活動やイベントに関する座学では担当学芸員の方が実体験や現在進めているSNSやWebサイトでの博物館の広報活動についてお話を聞きました。実習を通じて、博物館の業務は多岐にわたっていることを学び、展示物をより魅力的に伝えるための工夫や、来館者にわかりやすい説明文を書くためのスキルを身につけることができました。

特に印象に残ったのは、展示会の準備業務です。展示会のテーマや内容を決め、展示物の選定や配置、説明文作成など、さまざまな作業を経て、ようやく展示会が開催されます。その過程で、展示会を成功させるためには、多くの人々の協力が不可欠であることを実感しました。実習を通して感じたことは、博物館は地域の文化や歴史を継承し、発信する重要な役割を担っていること、博物館は来館者に様々な学びと感動を与える場でもあることです。展示物の説明文パンフレットを編集し、最終日には製作したパンフレットをもとに、作品の歴史や見どころ、作品を活かしたワークショップを提案しました。この実習で得た知識や経験を活かし、今後も地域の文化や歴史を守り、博物館の魅力を伝える仕事に携わりたいと考えています。

芸術工学部 アート・クラフト学科 科目等履修生
南部 楓

私は9月初旬に伊丹市立ミュージアムにて行われた実習へ参加しました。私が伊丹市立ミュージアムを実習先に選んだ理由は、クオリティの高い公募展を行っていることから、普段から好んで通っている施設であり、少しでも内側を覗きたいという興味からです。

実習は5日間あり、見学・資料保存・文化財の清掃・イベント補助をテーマに行いました。1日目に行ったオリエンテーションを含めた見学では該当の博物館や周辺施設、地域の歴史や文化についてお話を伺い、老朽化や財政難など具体的な課題について学ぶことができました。2日目に行った酒蔵の清掃が非常に印象的で、清酒の起源についてお話を伺いながら、実物の清掃と保存に必要な作業を行う、とても貴重な体験をすることができました。館内のオブジェの清掃も行いましたが、繊細に取り扱う必要があり、作品の保存のたいへんさを学びました。3日目は館内の展示物の調書作成と記録 保存についての実習に加え、膨大な量の展示会の図録の整理を行い、どのようなアーティストを取り扱い、どのような展示会を行ってきたのか、資料を通して学ぶことができました。4日目は「鳴く虫と郷町」という虫の鳴き声に関わる取り組みを地域一体となって行っているイベントの補助、開催中の展示会の見学でした。開催中の館内の空気感を感じることができ、来館されて楽しんでいらっしゃるお客様を実際に見て、市民の方々にとっても重要な施設であることを再認識しました。

5日目は一般公開されている作品解説や俳句イベントに参加し、地域住民の方々と交流をしながらイベントの運営について学ぶことができました。

実習期間を通して、施設や地域の歴史、企画や業務のバックボーンやこだわり、課題などを知る事ができました。学芸員という仕事に対する理解が一層深まり、来館者という立場では体験することのできない、貴重な経験でした。

報告・記録

この章では、本学の博物館学芸員課程の活動記録、各種統計データを記載しています。

2023 年度 博物館学芸員課程履修者数

(人)

	1 年	2 年	3 年	4 年	科目等履修生	学科合計
環境デザイン学科	0	3	1	1	1	5
プロダクト・インテリアデザイン学科	3	2	1	0	0	6
ビジュアルデザイン学科	7	0	4	6	0	17
映像表現学科	0	3	1	4	0	7
まんが表現学科	0	4	0	0	0	4
ファッションデザイン学科	2	0	1	1	1	5
アート・クラフト学科	6	5	1	1	1	14
合 計	18	15	9	13	3	58

博物館機関等への就職実績

尼崎市総合文化センター 学芸員

博物館学芸員資格取得件数（過去 3 ヶ年）

卒業年度	2021	2022	2023	合計
環境デザイン学科	0	2	1	3
プロダクト・インテリアデザイン学科	0	2	0	2
ビジュアルデザイン学科	2	3	6	11
映像表現学科	1	2	4	7
まんが表現学科	2	1	0	3
ファッションデザイン学科	1	3	1	5
アート・クラフト学科	2	2	1	5
科目等履修生	0	1	3	4
合 計	8	16	16	40

2023 年度 博物館学芸員課程運営報告

本年度は4年次生および科目等履修生の計16名が博物館実習に参加しました。昨年に続き何よりも新型コロナウイルス感染症対策を徹底させて、実習期間前後の各自の健康管理に注意を促しながら、博物館実習ガイドラインのもとに博物館実習を無事、終えることができました。実習博物館の関係各位に対して改めて心より御礼を申し上げます。実習館における館園実習は大学講義や学内実習では得ることができない貴重な経験の場となっています。本課程においては、日頃から履修生自らが学芸員の仕事の専門性を見極め、自己の人格的な向上に努めるように求めています。具体的には普段から博物館の各種のプログラム、講演会、ワークショップ、インターンシップへの参加を促し、さらにオンライン配信サービスなどの新しい取り組みにも関心を向けるように促しています。

本年度は全て対面の授業形式を採りました。また博物館法一部改正の趣旨をふまえること、時代とともに再定義される博物館の仕事、気候危機に対処し、自然災害に備える博物館の様々な活動について、自らの考えを整理し、実践的な理解を深めることをめざしました。

① 博物館実習 計16名

- ・全体オリエンテーション 4月15日(土)
- ・学内実習(事前・事後指導、見学実習、全体のまとめを含む)
 - 前期 4月15日・22日、5月20日・27日、6月10・24日
 - 後期 10月7日、12月2日、1月13日
- ・館園実習 各実習館日程にて実施

② 2023年度 館園実習派遣先(順不同、13館・16名派遣)

兵庫県立美術館、兵庫県立歴史博物館、神戸市立博物館(2名)、
神戸市埋蔵文化財センター(2名)、神戸市立青少年科学館(2名)、神戸市立森林植物園、
西宮大谷記念美術館、市立伊丹ミュージアム、加古川総合文化センター、
西脇市岡之山美術館、姫路市立美術館、竹中大工道具館、高松市美術館

2023 年度 教職課程・博物館学芸員課程運営委員会委員

委員長	津田 徹	芸術工学教育センター長・教授
副委員長	岡本 弘毅	芸術工学教育センター 教授
	山崎 均	芸術工学教育センター／アート・クラフト学科 教授
	浅場 正宏	芸術工学教育センター 特任教授
	行本 健一	芸術工学教育センター 特任教授
	大槻 和浩	芸術工学教育センター 特任教授
	藤山 哲朗	環境デザイン学科 教授
	見明 暢	プロダクト・インテリアデザイン学科 教授
	榮元 正博	ビジュアルデザイン学科 教授
	日高 晋作	映像表現学科 教授
	山本 忠宏	まんが表現学科 准教授
	権 裕美	ファッションデザイン学科 准教授
	さくま はな	アート・クラフト学科 准教授
	影山 功	教務課長

2023 年度 教職課程・博物館学芸員課程運営委員会の活動記録

	日時	主な内容
第 1 回	2023 年 5 月 24 日	2023 年度 愛媛県教員採用試験における大学推薦者の選考について 2023 年度 教職課程・博物館学芸員課程運営委員会スケジュール案について 2023 年度 教職課程に係る各種業務取り纏め担当について 2023 年度 教育実習予定者について 2023 年度 介護等体験予定者について 2023 年度 博物館実習予定者について 卒業生の教員採用状況について
第 2 回	2023 年 7 月 19 日	2023 年度 博物館学芸員課程・教職課程年報の概要及び原稿執筆依頼について 2023 年度 教育実習の訪問指導について 2023 年度 教育実習（後期日程）の実施について 2023 年度 博物館実習の実施について 夏期休業期間における博物館実習の対応について 2024 年度 愛媛県教員採用試験における大学推薦者の選考状況について 「教育の方法及び技術（情報通信技術の活用含む）」の開講について
第 3 回	2023 年 12 月 13 日	教職課程自己点検・評価の実施方針及び実施手順について 2024 年度 教職課程・博物館学芸員課程カリキュラム、時間割確認について 2023 年度 教職課程及び博物館学芸員課程年報の構成について 2023 年度 教育実習訪問指導実施報告について 2023 年度 教職座談会の実施報告について 2024 年度 愛媛県教員採用試験における大学推薦者の選考結果について 2024 年度 教員採用試験結果及び進路希望状況について
第 4 回	2024 年 2 月 28 日	2024 年度 教職課程の変更届（2023.9.22 届け出からの変更）について 「教育職員免許状取得に関する規程」の改正について 2024 年度 介護等体験代替措置及び特別支援学校における体験実習について 2024 年度 教職課程・博物館学芸員課程のスケジュールについて 新学科開設に伴う「教員養成の理念・目標等」（ホームページ）の更新について 2023 年度 教員免許状申請者について 2023 年度 博物館学芸員課程修了予定者について 教職セミナーの実施について 教職面談の実施について

『神戸芸術工科大学 博物館学芸員課程年報』に関する概要

1. ねらい

本学博物館学芸員課程における教育・研究活動に資するため、『神戸芸術工科大学 博物館学芸員課程年報』を設ける。

2. 投稿資格者

- ①本学博物館学芸員課程担当の教職員（専任、特任、非常勤）
- ②本学博物館学芸員課程実習館等の関係者
- ③本学博物館学芸員課程履修生（科目等履修生を含む）
- ④既卒者（現役学芸員・現任教員等）

3. 原稿の構成

- ①投稿者からの論文、研究ノート・ルポルタージュ・エッセイ等
- ②課程履修生の教育・学修成果の報告
- ③既卒者からのメッセージ
- ④博物館学芸員課程の年間運営活動の報告
- ⑤博物館学芸員課程履修者数、資格取得件数
- ⑥その他（必要に応じて、教職課程・博物館学芸員課程運営委員会にて審議する）

4. 発行

年度末（毎年3月中旬）に発行する。

5. 編集

博物館学芸員課程専任教員および事務局職員とする。

原稿は執筆者本人による責任とする。

原稿形式は、『神戸芸術工科大学紀要』の執筆要項に準ずる。

提出は、完全原稿とする。執筆手続きについては別途定める。

6. 頒布対象者

頒布を希望する本学博物館学芸員課程関係者（教員、職員、学生、本学関係者）、関係機関、その他執筆者

国立国会図書館

本学情報図書館 ※本学情報図書館 HP に電子版をアップロードする

7. 発行部数

200部とする（各課程年報の合本印刷とし、履修学生の増減によって調整する）。

8. その他

詳細は別途定める。また、必要に応じて教職課程・博物館学芸員課程運営委員会にて検討する。

2023 年度 博物館学芸員課程年報 編集後記

この度、『神戸芸術工科大学 博物館学芸員課程年報 2023』を発刊いたしました。

本学の博物館学芸員課程履修生は、コロナ禍を経験しながら、コロナ禍に向き合いながらも、気候危機や文化観光への着目など、新しい社会変動に対応して急速に変貌する博物館の姿を知る世代となりました。そこで得た貴重な経験は、世代を超えて共有することが求められています。困難な場面で、博物館ならではの基本的姿勢を思い出し、博物館学芸員の重要な社会的責務を再確認する場面もきっとあることでしょう。本学博物館学芸員課程は、引き続き彼らを応援するとともに、予定されている改組後の新しい教育課程と連携しながら、さらに充実した課程運営をめざして研鑽し、努力してまいります。

山崎 均

博物館学芸員課程担当

芸術工学教育センター／アート・クラフト学科 教授

長きにわたって本学の博物館学芸員課程を指導してこられた山崎均先生が今年の 3 月で退任されることになりました。先生のご指導の下、これまでに大勢の受講生が巣立っていきました。今年新たに学芸員資格を取得する 16 名の皆さんも、博物館の社会的意義を深く理解する、博物館の担い手やサポーターになっていただけるに違いありません。

山崎先生、本当に長い間おつかれさまでした。

岡本弘毅

博物館学芸員課程担当

芸術工学教育センター 教授

教職課程年報 2023

教職課程年報 2023

教員による報告・記録

2023年度の教育実習での実践指導をもとに美術・工芸教育を考える	
芸術工学教育センター 特任教授 浅場 正宏	24
本学生の美術経験の実態と教員養成についての一考察	
芸術工学教育センター 特任教授 行本 健一	29
「工芸基礎実習」における実践と工夫	
芸術工学教育センター 特任教授 大槻 和浩	34
本学における地域連携活動の授業化について	
アート・クラフト学科 准教授 谷口 文保	39
教職課程科目「教育の方法及び技術」の実際—今求められる技術—	
芸術工学教育センター長・教授 津田 徹	44
クリエイターのための図学製図	
環境デザイン学科 教授 藤山 哲朗	49
芸術工学基礎「基礎表現演習A」の初年度担当を終えて	
アート・クラフト学科 准教授 さくま はな	54
《研究ノート》野の動植物を図鑑で検索し発表し合う協働活動で見られた低学年児童の推論 に関する考察	
芸術工学教育センター 非常勤講師 吉國 秀人	59
「令和の日本型学校教育」について	
芸術工学教育センター 非常勤講師 前田 学	64

学生による報告・記録

兵庫県教員採用選考試験を受験して	
芸術工学部 映像表現学科 4年 山本 悠月	66
兵庫県教員採用選考試験を受験して	
芸術工学部 アート・クラフト学科 4年 菅 まなみ	67
愛媛県教員採用選考試験を受験して	
芸術工学部 ファッションデザイン学科 4年 山本 理紗	68
教育実習を終えて改めて学んだこと	
芸術工学部 環境デザイン学科 4年 宗行 治樹	69
芸術工学部 プロダクト・インテリアデザイン学科 4年 家田 若奈	69
芸術工学部 プロダクト・インテリアデザイン学科 4年 今村 太陽	70

教育実習を終えて改めて学んだこと

芸術工学部	プロダクト・インテリアデザイン学科	4年	総田 小夏	70
芸術工学部	ビジュアルデザイン学科	4年	西本 昂太郎	71
芸術工学部	ビジュアルデザイン学科	4年	久田 千紗	71
芸術工学部	ビジュアルデザイン学科	4年	山本 泰雅	72
芸術工学部	ビジュアルデザイン学科	4年	横田 華	72
芸術工学部	映像表現学科	4年	山本 悠月	73
芸術工学部	映像表現学科	4年	伊東 征哉	73
芸術工学部	ファッションデザイン学科	4年	大西 真白	74
芸術工学部	ファッションデザイン学科	4年	山本 理紗	74
芸術工学部	アート・クラフト学科	4年	猪原 舜平	75
芸術工学部	アート・クラフト学科	4年	亀田 寿々音	75
芸術工学部	アート・クラフト学科	4年	小林 広奈	76
芸術工学部	アート・クラフト学科	4年	菅 まなみ	76
芸術工学部	アート・クラフト学科	4年	中川 呼人希	77
芸術工学部	アート・クラフト学科	4年	松下 愛華	77

神戸市スクールサポーターを経験して

芸術工学部	アート・クラフト学科	3年	井ノ原 雛子	78
芸術工学部	アート・クラフト学科	3年	福田 有彩	78

報告・記録

2023年度	教職課程履修者数	79
教員採用試験の状況	79	
就職状況の概要（過去3カ年）	79	
教員免許状一括申請授与件数（過去3カ年）	80	
2023年度	教員採用試験対策セミナー実施状況	81
2023年度	教職座談会実施報告・教育採用試験合格者報告会実施報告	81
2023年度	教職課程・博物館学芸員課程運営委員会委員	82
2023年度	教職課程・博物館学芸員課程運営委員会の活動記録	82
『神戸芸術工科大学 教職課程年報』に関する概要	83	

編集後記	84
------	----

教員による報告・記録

この章では、本学の教職課程のねらいや教育活動、また各教職課程担当教員による授業のねらいや研究状況などを報告します。

2023年度の教育実習での実践指導をもとに美術・工芸教育を考える

芸術工学教育センター 特任教授 浅場 正宏

はじめに

新型コロナウイルス感染症（COVID-19）が日本では2023年の5月8日から感染症5類に分類され、学校でも既知の感染症インフルエンザと同じような対応がされるようになった。

学校での授業の在り方もほぼ、コロナ禍以前と同じような状況になって、リモートでの授業が少なくなり対面での授業がコロナ以前と同じように普通に実施されるようになった。

文部科学省のギガスクール構想とも相まってリモートでの授業実施でICTを使った教材開発が進み、ほぼ、中学校の生徒全員がタブレット端末を持って授業に臨むようになっている。教員もそれに合わせてタブレットやWeb会議システムの導入を進め、様々な授業におけるICTを使った授業手法が試行されている。またこうした動きは最近言われる「個別最適な学び 協働的な学び」とも関係している。

AIが人間の頭脳を超えるという特異点、シンギュラリティ2045年がささやかれAIがもたらす功罪についての議論が始まっている。ユバル・ノア・ハラリの言うようにデータ至上主義者と人間至上主義者との格差が広がり、アルゴリズムをうまく扱う人間がAIと共にデウス（神）へと昇華していく未来は本当に来るのだろうか。

2023年の教育実習を視察していてもすべての研究授業でモニター（TV）や電子黒板を利用した美術の授業が展開されていた。自己のタブレットで検索を繰り返し制作を進める場面が多く見られた。コロナの数年の間の変化は大きなものがある。

コロナと並んで、今なお世界を悩ませているのはロシアのウクライナ侵攻やイスラエルとハマスの抗争である。いずれも「領土」「場所」をめぐる覇権争いである。侵攻に対してあるいはミサイルに対して経済封鎖で臨む大国の手法がどれだけ効果を生んでいるのか、力を行使する武器

に対して経済で対抗する図式ということが紛争解決の最初の方法として定着していきつつある。一見そのことが美術教育とあまり関係ないことのように思えるが、教育の大きな目標としてある「成長」と「自立」を考えると、「経済的成長」「経済的自立」について考える必要があるし、教える必要もあると考える。

いくつかの教育実習における研究授業を紹介し、そこから現代のAIにかかわる課題や、教育の目標とかかわる経済と成長の課題について少し述べてみたい。

1 コラージュ

2023年教育実習生の展開した授業での教材で多く取り上げられたのが「コラージュ」であった。コラージュといっても様々な手法がありそれらを比較しながら「コラージュ教育」を整理して考えてみることは意味のあることではないかと思う。

抽象的な芸術に触れる機会は、一昔前に比べれば随分多くなっている。特に特別支援学校の美術教育においては抽象的な芸術を理解していなければそうでしか表現できない生徒も多くいるので、抽象芸術でしか成り立たない美術教育がある。

そんな中「体験してみよう!コラージュの世界」と題して、正面からコラージュを題材にした教育実習生の中学校での実践と出会うことができた。この実践で面白かったのは、コラージュするための台紙に蝶の羽の形を持ってきたことである。そうすることで蝶の羽の模様をつくるという明快な抽象芸術への導入を可能にしていた。模様をつくるというのは抽象芸術を理解する一歩となり得ると前から考えてきた。

模様教育としては以前「ゼンタングル」を紹介したことがあるけれども、コラージュとの違いは「ゼンタングル」が「線表現（ドローイング）」を基本としているのに対して、コラージュは言わば「面表現」を基本としていることである。ゼンタングルを指導するときによくアドルフ・ベルフリの作品について触れることができるのだけれど、ベルフリの作品のように音符をたくさん並べることも、言わばドローイングの延長でどんどんと横へ横へつな

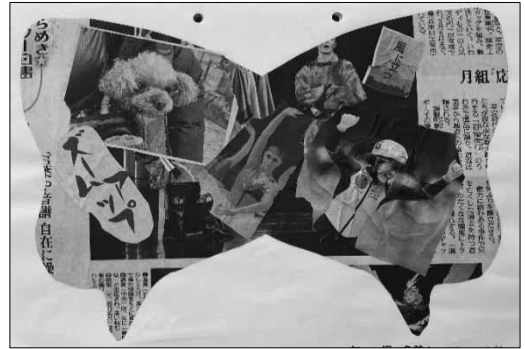
る表現で、繋がりや細かい表現の反復が意味を持っていた。「書く」ということ、「線を引くこと」が中心となる表現であるのに対して、コラージュは平面と平面の繋がり、或いは重なりが中心となる表現で「点描」や「面描」が基本的な表現となる。

コラージュする素材のもととなる写真や文字は古新聞から切り取ってきているので、グラビア雑誌の切り抜き程色彩が派手にならず、一部分を色面として利用できる所が多くある。

色としてではなく、写真をフォトモンタージュとして使う場合もある。その場合も、シュルレアリスムでのイメージでよく取り上げられる、ロートレアモンの手術台の上のこうもり傘とミシンの出会いのように、出会いによって新たな物語りをつくるような、フロイト的な深層心理、深いシュルイメージではなく、軽やかに、時にはコミカルに思える表現になっているのが非常に現代的で面白い所である。写真は集められれば集められるほど深い物語を形成するのではなく画面の一部の色となって機能していく。意味のある、或いは情感のある音がたくさん集められるとノイズになってしまうように、集められることで意味のあるイメージや文字、文章、図像も、色面となって機能するところの面白さを、コラージュは体験させてくれる。

すこしコラージュの授業で気になったことは、考えすぎてなかなか手が進まない生徒がいることである。図像や文字の意味をどのように構成するかを考え過ぎてしまっているのだ。

キュビストがコラージュを使ってから、美術の流れとしては色面構成へと繋がっていくのだけれど、その構成の仕方、特にデザイン教育では法則としてとりあげられてきたことが難しいと感じてしまうことに繋がっている部分もあるのではないかと感じる。ロートレアモンの手術台の上のこうもり傘とミシンの思わぬ出会いを楽しむことが大切であると思う。とにかく「ガンガン切ってガンガン貼ろう」で平面の上での思わぬ色と形の出会いを楽しむことがコラージュでの醍醐味といえるのではないだろうか。イメージの組み合わせや物語、構成を考える前に、そのような指導が必要であったのかもしれない



▲「体験しよう コラージュの世界」中学校生徒作品（実習生指導）

2 機能を集める

コラージュが、様々なイメージをとにかく貼っていくことに主眼が置かれていたのに対して、機能を集めることをテーマとして授業を行った教育実習生がいた。

もともと家電をデザインすることに興味を持つ学生で、機能を合わせて新しい器物を作るというプロダクトデザインを得意分野としている。『組み合わせのデザイン「あったらいいな」を考えよう』というのが教材のテーマである。最初に生徒に例示したアフリカのQドラムの映像がインパクトがあって非常に面白かった。



▲Qドラム（YouTube より）

水を運ぶタンクとタイヤを合体したものでアフリカのQドラムが日本にはない給水のための道具として示されていて、実際に使われている道具を見せられた生徒は興

味を持って映像を見ていた。日本の道具の感覚だけでなく、様々な場所、国で道具の在り方が全然違うというようなことを学習することは良いことである。

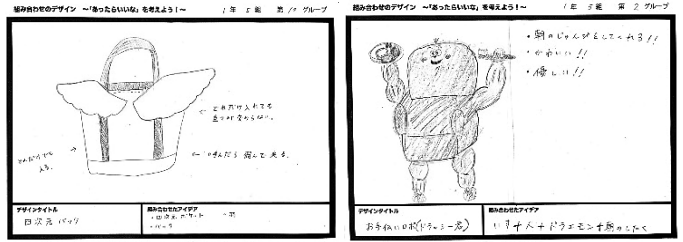
生徒に配られたプリントもQドラムをはじめとしているいろいろな機能を組み合わせた「あったらいいな」を考えるために様々な道具が例示され、考えやすいように準備されていた。



▲「組み合わせのデザイン」参考シート（実習生作詞）

また、グループで話し合うための手がかりとして、実習生もいくつか自ら考えた「あったらいいな」の作品例を考えてプリントして生徒に配布していた。『花枕』（マクラ+花+音 花の香りがして癒しの音が鳴るマクラ）や『シャンプーショット』（シャンプーハット+水鉄砲 シャンプーにも水鉄砲にもなるシャンプーハット）『FATTY FROG』（カエル+洗濯物入 太ったカエルの格好をしたランドリーバッグ）など実習生から普段の生活で使える実用性のある例がいくつか分かりやすいイラスト入りで示された。ところが、生徒が考えたデザインというのが現実とかけ離れた、実際にこのようなものは出来ないだろうという作品が多くなった。実習生の提示した例でいえば実現性のあるものと考えて欲しかったのではないかと思うのだが、『四次元バッグ』（四次元ポケット+羽+バッグ いくらでも物が入り重さが変わらず呼べば飛んでくる鞆）、『お手伝いロボ（ドラッシー君）』（椅子+人+ドラエモン+朝のしたく 朝の支度をしてくれるかわいく優しい椅子）、『空飛ぶ車』（車+風船 風船で空を飛ぶ車）、『ルンバもどき』（掃除機+雑巾 ゴミを吸いながら床をふける掃除機）であった。『ルンバもどき』などもうすでに実用化されたものもあってアイデアとして斬新なもの

があまり現れなかったことは実習生も感じていたことのようにであった。



▲「組み合わせのデザイン」中学校生徒作品（実習生指導）

鞆や車に羽や風船を付けて空を飛ぶことができるというような「あったらいいな」のイメージは、かなり現実的なものからかけ離れて空想されたものになっていったようだ。

「あったらいいな」という機能そのものは最初から見えるものとして存在していないし、その機能をコレクションのように集めて具体的に見える物にはならない。羽とバッグでもそれを組み合わせたものを想像してそれを絵として表現できなければアイデアは伝わらない。美術教育としてはそのプロセスを大事にして伝わる表現方法を考えさせるようにする必要もあるのではないだろうか。

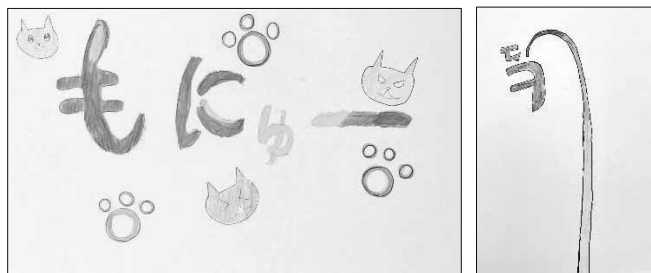
3 オノマトペの質感

オノマトペについて美術の教材に用いられることが多い。身の回りのオノマトペを探そうから始めてその感覚をオリジナルなタイポグラフィーにしてみようという教材が一般的であるが、今回は最初から漫画に出てくるオノマトペの表現を提示して参考にさせているところがおもしろい授業となっていた。漫画の中のオノマトペは多くの様態があり、それを集めるだけでも面白い。様々な擬音はもちろんのこと、音ではなく動きや状態、感情表現まで有り、漫画の画面と相まって多種多様の表現が可能で、それを漫画の中から探し出して集めるだけでも文字表現（タイポグラフィー）のイメージを深めるのに有効である。

研究授業の本時のテーマは『オノマトペの質感を意識して色を塗ろう』で「オノマトペの質感」という表現が面白い。オノマトペ自身は擬態語、擬音語であって物質ではないので「質感」は文字表現をするときにその言

葉から感じ取れる文字の色や肌合いということになる。

「もにゅー」というオノマトペの生徒作品があるけれども、最初「もにゅー」がどんな様態を表すオノマトペであるかが分からなかったが、制作している生徒に問いただして、それが猫の肉球を言い表すオノマトペであることが分かった。そうすると、肉球の質感を文字のデザインとしてどのように表現するかがなかなか難しく、作者も悩んだ末に背景に猫の肉球を描くことにしたようだ。



▲「オノマトペをデザインしよう」中学校生徒作品（実習生指導）

今回の授業の指導では背景は触らないという指示だったので生徒も迷っているようだった。では、文字に肉球を描いたらどうなのかというと、そういう描き方では「もにゅー」という質感が文字には出てこなくなる。文字自身をもっと「ぷっくら」とした「もこもこ」したものになれば良かったのかもしれない。その点で言えば、「ヒュー」という物が空中を飛んでいく様子を文字にした作品などは、オノマトペを文字にし、文字のデザインを考える微妙なニュアンスを伝える工夫ができています。イメージを作っていくデザイン教育ではそうした工夫が大切であり、オノマトペは適した教材となっている。

4 Webでイメージを考える パッケージデザイン

もう一つイメージを付与するためのデザイン教育を実践したものがある。『パッケージデザインをつくろう』というのがそれである。いわばオーソドックスなデザイン教育であるが、そこで目を見張ったのがタブレット端末の扱いである。これまで見てきた教育実習での実践で、一番タブレットを利用していたのがこの実習である。本当に授業の中にタブレット端末が浸透してきているなど感じさせられた。教育実習生指導担当の中学校教諭も教育実習以前からタブレットを使わせていて、ブラインドタッチで素早

く入力をする生徒もいた。使用する文字のデザインも素早く Web を検索して調べ、いくつかの例から選んで使用する字体を決めていた。

これからの美術の授業はこうしたデータの利用が当たり前になってくるだろうと予感させるものがあった。



▲「パッケージデザインをつくろう」中学校生徒作品（実習生指導）

『パッケージデザインをつくろう』で面白かったのは成分表示やバーコードなど細かな部分にこだわって手書きで処理していたところである。コンピュータ処理で Web から取ってきたものをそのままコピペすれば済むものをわざわざ手書きで独自のアイデアを盛り込んで処理しているところがこの教材の面白い所であった。

タブレットを利用するにあたり、中学校では様々なサイトに行くことに制限をかけているが、いちごっこでなかなか徹底することはできないとのことであった。道徳教育で言われるモラルの育成を美術教育の上でも施行していかなければならない。

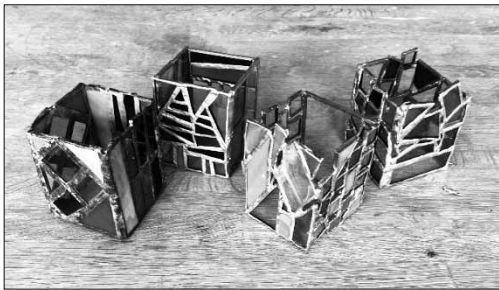
5 鑑賞「日本の美 ～仏教美術～」

教育実習の中で鑑賞の授業にも出会うことができた。鑑賞「日本の美 ～仏教美術～」という教材で仏教伝来から始めて、仏像の種類や手の印相の話までよく調べ、しかも発問を頻繁に行いながら生徒たちの反応や意見なども引き出しつつ飽きない鑑賞教育が実践されていた。

欲を言えば仏像のつくられ方や、素材、技法にも触れて、のちに美術や工芸の制作にも繋げられるような展開があっても良かったかと思われる。

6 工芸 ステンドグラス「ランプシェードの制作」

今回私が視察を担当した中で唯一工芸に関する授業を展開したのがステンドグラス「ランプシェードの制作」である。ガラス片のエッジにカッパーテープを張り付けそこにフラックスを塗り、はんだで引っ付けていくオーソドックスな方法である。生徒はステンドグラスの簡単な技法を学び、きれいなランプシェードができるのを喜んで制作に取り組んでいた。制作の後、小さな用紙に批評を書いて作品の置かれた各テーブルに置いていく方法で互いの作品を批評することが行われていた。批評の仕方にも工夫の跡が見られた。



▲ 「ランプシェードをつくろう」高等学校生徒作品（実習生指導）

工芸の授業は普段の美術の授業とは違った素材をとりあげることの意味がある。金工、木工、ガラス工芸、陶芸など、それぞれの素材を扱うための特化された技法があり、それを学ぶことが面白い。教員は素材に触れさせ、技法を教える。それだけで工芸教育が成り立つところに絵画を描くとか「イメージを絵にする」といった曖昧なものではない確固たる様式がある。その様式に則って自由に製作するところに工芸の醍醐味がある。美術・工芸科教育法という授業の中で教職課程履修の者に模擬授業をしてもらったことがある。アート・クラフト学科の学生が「菊練り」を実演して見せる場面があったのだが、その菊練りの粘土の跡が本当に菊のように美しくできていることに驚いたことがある。手業の美しさこそ工芸の魅力となり、説得力のある工芸教育へと繋がっていくのではないだろうか。伝統工芸というけれども、学校の美術の授業の中でも、伝統に裏付けられた手業を見せるだけで生徒は納得して制作を進めるところがある。

工芸だけでなく絵画教育の中でも手業が説得力をもつ部分はある。美術の教師はそうした部分も大切にしてい

必要があるのではないだろうか。

まとめ

キュビストが始めたと言われる「コラージュ」は、後にアッサンブラージュやコンパインへと繋がりステラのワーキング・スペースなど半立体絵画を生み出す原動力となっていた。コラージュはイメージを寄せ集める、色を集める、文字を集める、ジャンクを集めるなど様々な展開が可能で、生徒の作品制作や美術の概念を広げることには有効な方法となる。手業によるペインティングが当たり前の時代に、肖像画、風景画などリアルに描くことを写真に奪われる事態、「絵画の死」から印象派を経て、「コラージュ」をはじめ様々な手法で芸術家は写真を超えて新しい芸術を生み出してきた。写真の登場以来芸術は大きな変革を迫られ、それでも絵画は生きのびてきた。生成AIが人を超えて美術作品を作る時代が訪れ、シンギュラリティ2045年を迎えるまでもなく、もう美術の変革は始まっている。コンピュータが人の言語を理解して作品を作り始めている。コンピュータが人の脳を超えることに危機感を持つだけでなく、コンピュータと共に新たな美術をつくっていく、さらに「AIと共に生きのびるためのデザイン」を育てて行くことを考えねばならない。そもそもモダン・デザインは、産業革命以降の大量生産の効率を求める動きの中で生まれている。そしてパパンネックの「生きのびるためのデザイン」は経済活動の行き過ぎから生まれた公害をベースにしている、医療や経済の中でのデザインの在り方にまで言及している。今「AIと共に生きのびるためのデザイン」が考えられなければならないだろう。教育、そして美術教育もまた、経済活動の在り方と無縁ではなく、それに合わせ変革していく事が求められる、本来の学びの在り方は経済成長至上主義ではありえないように思う。内田樹が言うような、本来、学習というのは幼児が母語を学ぶようあるべき、という学習の理念と、斎藤浩平の言う脱経済成長を合わせて教育の在り方を考えるならば、少なくとも、学習したことでどれだけの経済的成長が見込めるのかを問うような教育ではないはずである。

本学生の美術経験の実態と教員養成についての一考察

芸術工学教育センター 特任教授 行本 健一

1 はじめに

近年、特に中学校における美術教員の不足は深刻であり、他府県の教育委員会から講師依頼を受けることも珍しくない。本学は、兵庫県において中学高校の美術・工芸、高校・工業の免許が取得できる数少ない大学である。教育界の人材不足を踏まえ、本学が教育界に貢献する役割は大きいと考える。従って、児童生徒に造形活動の楽しさを感じさせることのできる優秀な教員養成は本学のミッションの一つと考える。

筆者は昨年度、本学に赴任しデッサン基礎実習並びに絵画基礎、美術科教育法Ⅱ等の授業を担当した。実習では学生の基礎的なデッサン力の不足と、絵の具などを用いる絵画制作の経験が少ないということを感じた。加えて教員を目指す学生に教員採用試験対策として、デッサン、色彩構成、水彩絵の具による描写などを指導したが、先に述べたことと同様のことを感じた。そこで、本学生の図工や美術における絵画などの経験とそれらの教科への意識、さらに本学入学前の受験対策についても調査することとした。

また、美術科教育法Ⅱの授業においては、昨年度の実践を踏まえ、それぞれの学生の個性や美術経験を活かすような授業づくりとそれを踏まえた模擬授業となるよう工夫した。本稿は先の調査結果と模擬授業の改善を踏まえ、本学における教員養成のあり方について考察を行うものである。

2 本学生の美術経験についての意識調査

本年度前後期に、留学生を除くデッサン基礎実習を履修している学生 91 名について無記名のアンケートを行った。出身高校の課程別人数は表 1 のとおりである。

学科	実人数	割合
普通科	63	69%
総合学科	10	11%
美術科	3	3%
デザイン科	11	12%
その他（不明）	4	5%

表 1

これによると普通科や総合学科出身の学生が多いのは当然として、工業高校のデザイン科出身の学生が予想外に多いことがわかった。

(1) 鉛筆やペンなどによる描画経験

次に鉛筆やペン、木炭などの描画材料を用いた美術経験について調べた。その結果が表 2 である。選択肢はたくさんある、まあまあある、ほとんどない、全くないと四択とした。

	たくさん	まあまあ	ほとんど	全く
鉛筆やペンで人物クロッキー	8%	34%	30%	27%
鉛筆で静物デッサン	24%	36%	25%	14%
木炭で石膏デッサン	1%	9%	9%	80%

表 2

これによると、鉛筆やペンで人物クロッキーについては、「まあまあある」と回答した学生が最も多い一方で、「ほとんどない」「全くない」と回答した学生が 57% と経験に大きな差があることがわかった。

また、鉛筆で静物デッサンについては、「たくさんある」と「まあまあある」が合わせて 60% いる一方でそうではない学生も 40% いることから、本学における基礎教育においてはデッサンを中心として、学生の個々の能力に応じた個別指導の必要があると思われる。なお、木炭による石膏デッサンについては、予想通りであった。同時に本学の施設設備及び学科改編によるカリキュラムの検討において石膏デッサンの必要性について検討する必要があるように感じられる。

(2) 絵の具による描画経験

次に絵の具の使用経験について聞いた。その結果が表 3 である。

	たくさん	まあまあ	ほとんど	全く
絵の具で風景画	12%	36%	32%	19%
絵の具で人物画	5%	26%	31%	36%
絵の具で静物画	15%	42%	19%	23%
絵の具でポスター	27%	46%	13%	13%

表 3

この結果から、小中高等学校の図工美術の授業でどのような題材を経験したかをある程度知ることができる。風景画については、主に小中学校で経験したと考えられる。静物画については、個人差が大きいと思われるが、美術部などの部活動との関連も考えられるため、これについては次年度のアンケートに反映させ、さらに深く考察したい。

ポスターについては、「たくさんある」「まあまあある」を合わせて 73%の学生が経験しており、学校においてポスターを制作させる取組が定着していると考えられる。

(3) 図工や美術に対する意識

次に図工や美術についての意識について尋ねた。その結果が表 4 である。

	とても得意	得意	苦手	履修なし
小学校（図工）	43%	51%	7%	—
中学校（美術）	34%	58%	8%	—
高校（美術）	20%	55%	2%	22%

表 4

この結果から本学に入学する学生だけあって、図工や美術に対して「とても得意」「得意」との意識を持っている学生が大半を占める。その一方で高等学校において美術を履修（選択）していない学生が 22%と予想以上にあることがわかった。近年、芸工塾の参加者に広域通信制高校に在籍している生徒も見受けられ、高等学校における美術経験がほとんどない学生が増える可能性もあると考えられる。

(4) 入学前の受験対策について

次に入学前のデッサンの経験の有無について尋ねた。その結果が表 5 である。

	複数回参加	1回参加	不参加
芸工塾	11%	21%	66%
入学前デッサン	—	25%	75%
	経験あり	経験無し	無回答
高校で受験対策	20%	78%	2%
画塾で受験対策	27%	70%	3%

表 5

これによると、本学生の約 20%から 30%程度の学生が入学前に何らかのデッサンの経験があることがわかる。このことは表 2 の「鉛筆で静物デッサン」の経験について、「たくさんある」と回答した学生が 24%であったこ

と一致する。また、「デッサン基礎」の授業において A 以上の成績の学生の割合ともほぼ一致する。

(5) 教員への志向意識

最後に教職課程履修の意向ならびに教員への志望について尋ねた。その結果が表 6 である。

	はい	いいえ	未定
教職課程を履修するか	14%	80%	6%
教員を志望するか	9%	85%	6%

表 6

これによると、10%前後の学生が教員免許状取得を希望し、さらに教員志望の学生も同数程度いることがわかる。これは「教育実習」や「教職課程実践演習」、「美術科教育法」の履修学生数とほぼ一致する。

(6) 考察

筆者が昨年度から感じていたデッサン力を始めとした基礎的な描写力の差が大きいことが、今回のアンケート調査からも改めて明らかになったと思われる。それは芸術系大学の入学試験における実技試験の存在が大きいこともさることながら、小中高等学校における図工・美術の授業での経験の差が大きいと考えられる。特に絵の具を用いた描写経験の大きな差に見ることができる。筆者が担当している「絵画基礎実習」においても履修学生の美術、特に描画経験に大きな差が見られる。今回のアンケート調査の結果と照らし合わせても理解できる。

本学生の実態を踏まえると、美術に関する基礎教育の充実が必要と考える。少子化により各芸術系大学が多様な入試方法を実施し、その結果として、入学生のデッサン力を始めとした美術の基礎的な能力が低くなっているのではないと思われる。教員養成という限られた分野についても、教員採用試験で求められる能力について、どのようにして学生の意欲や能力を高めるのか、次年度以降も、さらなる調査と分析が必要である。

3 美術科教育法Ⅱについて

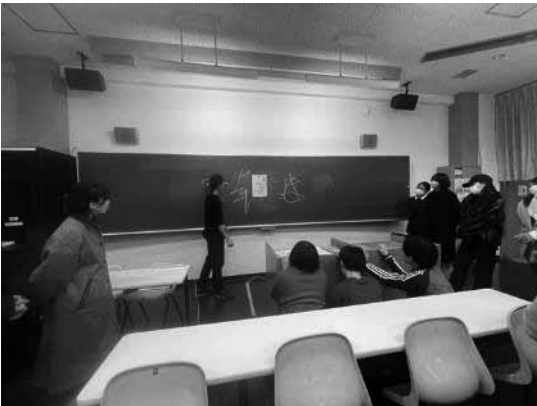
(1) 本年度の取組

当該の授業は学習指導案の作成を中心に展開しているが、昨年度、学習指導案の作成方法や提出方法について大幅に変更し、teams を活用し、学習指導案をメール等で提

出させ、筆者がそれを添削して返却するかたちにした。本年度はさらに模擬授業において、作例を作成しそれをもとに模擬授業をすることとした。学生たちは専門学科での課題で忙しい中、全員が作例を用いた模擬授業を行った。昨年度に比べ、生徒役の学生を教卓に集め、実演を行うなど、学校現場の美術の授業に近いものになった。これにより学生は教材研究が深まったと思われる。



模擬授業の様子



模擬授業の様子

今年度、美術科教育法Ⅱにおいて新たな取組として、子供の絵について発達段階に応じた変化の概要をスライド(図1)で説明した。中学1年生と中学2、3年生の違いとして、中学2、3年生では学習指導要領に「自己の内面を見つめ主題を生成すること」があるため、中学生の内面形成と絵画の関連について概要を説明した。また、兵庫県高等学校総合文化祭美術・工芸部門展に出展されている作品のうち、特に内面描写が見られる作品を中心にスライド(図2)で紹介した。中学生や高校生の内面描写に関すると思われる作品を提示することで、中学2、3年生及び高校1年生の授業づくりに資するのではないかと考えた。

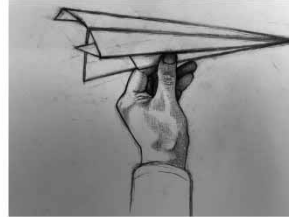
■図式期 5歳～8歳



描くことによって、経験が深まる
=認識行為
=教育の意味と価値

主体と客体が未分離(ものごとを客観的に見れない)
=身体的刺激を印象としてとらえそれを表現

■しかし、ことはそう単純ではない



概念的な表現(幼い表現)
・説明的
・輪郭のみを描きたがる



冷静で精密な表現
・説明的ではない
・明確を正確に把握している
輪郭よりも陰影に力点

■中学2、3年生について、気をつけたいこと

1 前提として…

個人の発達には(大きな)差がある
自分の内面を見せたがらないお年頃
嫌いでも受けなければならない「美術の授業」である

2 だから…

題材の目標を教科書からしっかりと把握する
「上手」「下手」だけで評価してはいけない
その生徒なりに「達成感」や「満足感」が味わえる題材

図1(スライドの一部)

■内面描写(と思われる)作品



←F20 A3程度→
(多分PC使用)

アニメキャラクターに自己を投影させた作品が多かった

■内面描写(と思われる)作品



←F20 F50→

図2(スライドの一部)

(2) 課題

一方で課題も見つかった。それは筆者の予想とは異なり ICT、特に Microsoft365 の利活用経験が少なく、習熟度が低いことである。同授業の中で、「word を積極的に活用したポスター作成」の作業例を紹介したが、ほとんどの学生は興味を持っていない様子であった。学生からは「word はこの授業で使うだけ」といった声も多くあり、本学では Microsoft 365 については、学生はあまり利用していないようである。

本学では、Adobe 社のアプリケーションの利活用に習熟していることが重要である。しかし、中学高等学校の学校現場には Adobe 社のアプリケーションが導入されていることはまずなく、Microsoft 365 が導入されていることがほとんどである。また、公立の中学校、高等学校ではセキュリティの関係から、美術に適したものであれフリーウェアのインストールはできないことがほとんどである。

このように学校現場の ICT 環境を踏まえるならば、Microsoft 365 に習熟している必要があると考えられる。美術の授業では、例えばポスターなどを word を用いて制作させたり、power point を用いたアニメーションを制作させたりするなど、Microsoft 365 を活用する場面が想定される。ICT を用いることで「繰り返し」や「やり直し」が非常に簡単に行えるなどの利点もあり、そのことが美術の授業で ICT を活用するメリットになるのではないかと考えている。

ポスターなどのビジュアルデザインに関する作品制作に Microsoft 365 を用いることはデザインの専門分野ではありえないが、学校現場で ICT 機器を活用し作品制作を行おうとするならば、Microsoft 365 を用いざるを得ない。教員となった場合にそのような場面が想定されることは指導の中で触れておく必要はあるだろう。

4 教員採用試験対策

(1) 令和 6 年度教員採用試験結果

令和 6 年度に採用される教員採用試験の結果は表 7 のとおりである。なお、備考には、F 学科の学生を除き、採用試験後、確定した臨時講師を記載している。

学科	受験自治体	校種	結果	備考
A	広島県・市	中高(美)	不合格	東京都(臨)
A	兵庫県	中(美)	内定	
A	兵庫県	中(美)	不合格	大東市(臨)
F	愛媛県	高(工)	内定	大学推薦
I	兵庫県	中(美)	内定	
P	徳島県	高(美)	不合格	徳島県(臨)
P	大阪府	中(美)	不合格	堺市(臨)

表 7

(2) 令和 6 年度教員採用試験対策

令和 5 年度の教員採用試験は、一部の志望学生が 4 年生に進級する時点で実技や面接等について非常に良く練習されていたため、彼らの結果については良好であった。ただし、①志望学生の全員については把握できておらず、4 年生になってから対策を始めた学生がいたこと、②教育実習があるため、その準備や振り返りに時間が取られ、対策に取り組む時間が取れなかったことが反省点であった。こうしたことを踏まえ、令和 6 年度教員採用試験対策について、①の対策として、志望する学生を正確に把握し、補習などを行う場合に teams やメールを活用し、積極的に広報することとした。また、②の対策として、大学の授業が行われない 2 月、3 月に集中してのべ 19 回、1119 教室を借り切って実技の対策講座を行った。

内容としては、特任教授 3 名が分担して、主に兵庫県の中高美術を念頭に鉛筆デッサンと色彩構成を 1 日で行うようにした。また、大阪府や徳島県、広島県の志望学生に対してもそれぞれの実技試験に対応した補習を行った。結果としてこの補習に積極的に参加した学生は合格し、少ない回数しか参加しなかった学生は不合格となった。この補習は学生の主体性によるところが多いが、志望しながらも合格できなかった学生への働きかけが弱かったのではないかと反省点も残った。

その一方で明らかになったのは、①教員志望学生のデッサン力や色彩構成の能力、美術に関する知識理解が低いこと、②繰り返しデッサンすることで明らかに能力の向上が見られること、③②のための環境整備を行うことが重要であること、④筆答試験については、過去問を解答させるだけでなく、それに基づいた解説が必要であること、の 4 点である。②③については、2 月 3 月に 1119 教室を貸し切り、学生が積極的にデッサンや色彩構成に取

り組めるようにする、④については、学生の主体的な取組を求めたいところであるが、本学生の実態を踏まえると、特任教授が学生を牽引する必要がある。

(3) 令和7年度教員採用試験対策

令和6年度教員採用試験対策の結果を踏まえ、令和7年度教員採用試験対策については、①志望学生の動向を正確に把握する、②全国的に筆答試験の実施時期を前倒しにする自治体が増加していることも踏まえ、筆答試験対策を11月から1月の大学授業期間中に行う、③実技試験対策を2月から3月にかけて1119教室にて、回数を大幅に増加して実施することとしている。

令和5年12月現在、教員採用試験受験志望学生は表8のとおりである。

	学科	志望自治体	校種	備考
1	A	兵庫県	中(美)	
2	A	兵庫県	中(美)	
3	A	兵庫県	中(美)	
4	A	兵庫県	中(美)	
5	A	兵庫県	中(美)	
6	A	兵庫県	中(美)	
7	P	香川県	高(工)	
8	P	福岡県	中(美)	
9	V	兵庫県	中(美)	検討中
10	A	神戸市	中高(美)	検討中

表8

これによると、近年では最大人数の学生が教員採用試験に臨むことになる。特にアート・クラフト学科の学生が多いのが特徴である。

筆答試験対策については、美術の対策問題集がほとんど出版されていないことから、兵庫県の過去問を色彩、版画、美術史、デザイン、映像メディア、建築・工芸の6分野ごとに編集した独自の問題集を配布、使用している。これらは teams で共有するとともに、兵庫県の過去問も過去10年分程度も共有することとしている。

また、学生の授業に支障がないよう月、水、木曜日のそれぞれ1コマの授業時間帯に補習を設定し、1207教室にて90分で問題解答、解説を行っている。本稿執筆時点での課題として、①学生の意識にかなりの差が見られること、②既習済みの内容についての学生の定着度が低いこと、③今後、学生が主体的に筆答試験対策に取り組めるようなテキストを準備する必要があること、の3点が挙げ

られる。また、兵庫県や神戸市以外の自治体を受験する学生に対しては、公文書公開条例に基づいた検査問題の閲覧及び複写サービスについて教え、帰省時に情報を得ておくよう指導している。

実技試験対策については、先述の通り、1119教室を借り切り、合計28回の実施を予定している。基本的に月から木までの4日、午前10時から午後2時までの予定で実施し、学生が自分の都合に合わせて参加できるよう計画している。学生には最低でも20回、可能ならば25回以上参加することを促している。特任教授3名が分担して行うこととしている。この時期に集中してデッサン力や色彩構成の能力を高めることができるので、志望学生に積極的に働きかけながら能力を高めさせたい。

5 まとめ

全国的に教員不足が問題となっているとともに、教員の働き方について魅力を感じない大学生が増えているようである。令和7年度教員採用試験では、教員確保対策として、3年生から受験可能とする自治体も増えている。本学生を見る限り、3年生は専門での学びを深める時期であり、実態として教員採用試験対策は3年の後期から始めざるを得ない。限られた時期の中で充実した学生への指導ができるよう尽力したい。

また、教員採用試験が高倍率であった時期に比べ、臨時講師や時間講師の依頼が非常に多くなっている。採用試験が不調に終わっても教壇に立つ機会は明らかに増えている。教諭であれ臨時講師であれ、時間講師であれ、生徒にとっては「教員」であることに違いはない。採用試験合格だけにとらわれず、生徒に信頼される教員を養成できるよう尽力したい。

「工芸基礎実習」における実践と工夫

芸術工学教育センター 特任教授 大槻 和浩

1 はじめに

今年度本学に着任し、工芸基礎実習を担当することになった。前任者から、様々な素材や技法を経験するという趣旨、目的等は引き継いだが、内容は私なりの考えで新たに構成した。

授業を行う 1118 教室は、石膏デッサンや座学の授業も行う教室ではあるが、木工等で粉塵が舞うような教材も行うことになる。また工芸技法習得のための様々な設備や用具・道具が十分に整っている状態ではない。考えてみれば中学校、高等学校の美術教室では、同様に様々な素材を扱う教材を行うことが一般的である。工芸基礎実習は中学校美術、高等学校工芸の教員免許状を取得するためには必修であり、中学校、高等学校の美術教室で実践できる基礎的な内容を、様々な工夫をしながら行うことが相応しいと考える。その内容は、木工、金工、紙工芸、染色、竹工芸、粘土造形とした。

2 工芸に関するアンケートの実施

後期の工芸基礎実習受講者に工芸に関する経験がどの程度あるのかアンケートにより調査した。(回答数：28名) 質問の内容は、文部科学省検定済教科書 高等学校芸術科工芸Ⅰ、Ⅱ(日本文教出版)、美術資料「兵庫県の美術」(秀学社)に掲載されている内容や道具を参考として、その使用経験を問うこととした。主には中学校の美術、技術・家庭での経験、高等学校の美術、工芸での経験となるが、家庭での経験、本学入学後の経験も一部含まれているようである。その結果が右の表である。

結果から読み取れることは、木工に関する経験は、塗装や電動糸のこも含め、一通り経験していることが推測される。中学校での技術・家庭での経験もあると思われる。染色や陶芸の電動ろくろは、一部の学科で本学入学後の経験を回答した可能性がある。この結果から、木工を通して様々な経験はしているが、それ以外の工芸に関する経験は少ないことが明確になった。

質問項目(工芸に関する経験) ※全回答者数: 28人	「ある」と答えた人数 (人)	「ある」と答えた割合 (%)	グラフ	100
1 手引きのこぎりで木材を切ったことがある	23	82	=====	
2 金づちで釘を打ったことがある	27	96	=====	
3 カッターナイフや切り出し小刀等で鉛筆や小枝等の木材を削ったことがある	22	79	=====	
4 カンナで木材を削ったことがある	5	18	=====	
5 彫刻刀で木材を彫ったことがある	23	82	=====	
6 ノミを使って木材を加工したことがある	6	21	=====	
7 電動糸のこを使ったことがある	21	75	=====	
8 電動ボール盤を使ったことがある	5	18	=====	
9 電動ドライバーを使ったことがある	19	68	=====	
10 木工やすりを使ったことがある	21	75	=====	
11 紙やすり(サンドペーパー)を使ったことがある	27	96	=====	
12 木彫オイルを使ったことがある	2	7	=====	
13 刷毛でニスや塗料を塗ったことがある	22	79	=====	
14 竹をナタで切ったことがある	3	11	=====	
15 竹でかごやおもちゃなどをつくったことがある	7	25	=====	
16 刃物を砥石で研いたことがある	4	14	=====	
17 金切りばさみで金属板を切ったことがある	6	21	=====	
18 金工用のこぎりを使ったことがある	7	25	=====	
19 金属板をハンマー、木槌等で叩いて成形(鍛金)したことがある	6	21	=====	
20 金属を溶かして型に流し込んで成形(鑄金)したことがある	7	25	=====	
21 紙を加工して箱や立体物等をつくったことがある	19	68	=====	
22 紙すきをしたことがある	3	11	=====	
23 草木染をしたことがある	4	14	=====	
24 藍染(あいぞめ)をしたことがある	7	25	=====	
25 染色で絞り染めをしたことがある	8	29	=====	
26 紙粘土を使ったことがある	25	89	=====	
27 油粘土を使ったことがある	21	75	=====	
28 石粉粘土を使ったことがある	13	46	=====	
29 樹脂粘土を使ったことがある	11	39	=====	
30 石膏どりをしたことがある	7	25	=====	
31 陶芸でひもづくりをしたことがある	5	18	=====	
32 陶芸で板づくり(たたら板づくり)をしたことがある	3	11	=====	
33 陶芸で電動ろくろを使って成形したことがある	11	39	=====	

3 木工に関する実践と工夫

前述のとおり、学生は木工の経験はある程度あると推測されるが、どの程度の知識、技能を習得しているか等を判断する上で取り組みやすく簡易な木工作品の制作から始めることとした。

(1) テーマ：「ペーパーナイフの制作」

(2) 材料：ひのき角材（12×30×150mm）、木彫オイル、水性ニス

(3) 使用用具

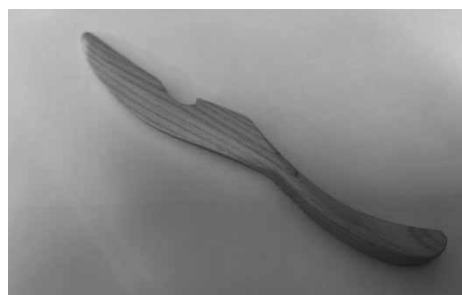
手引きのこぎり、電動糸のこ、糸のこ、木工やすり、テーブルバイス、C クランプ、紙やすり、ベルトディスクサンダー、ウェス、刷毛

(4) 制作手順

- ① 900mm の角材から各自の材料を切り出す。
- ② 形をデザインし、角材に写し取る。
- ③ 電動糸のこで切り出す。
- ④ テーブルバイスカ C クランプでテーブルに角材を固定し、木工やすりで削り出す。
- ⑤ ベルトディスクサンダーで削り出す。（2 台を順に使用する）
- ⑥ 紙やすりで研磨する。（荒目→中目→細目）
- ⑦ 木彫オイルまたは水性ニスで仕上げる。

(5) 留意点と工夫

- ① 黒檀のような硬い木材の方が、光沢のある仕上がりが期待できるが、加工が難しいので、ひのきという比較的柔らかい木材を使用した。
- ② 木工やすりの本数が不足していたが、100 円ショップで十分に使用できるものがあり、追加購入した。
- ③ 紙やすりの使用経験がある者は多いが、小さく切る際の留意点、角材や丸材に巻き付けて使用方法等を知る者は少なかったため、丁寧に説明した。
- ④ ペーパーナイフは刃が直線的の方が実用的ではあるが、曲線的な形状が美しくデザインされたものも奨励した。



(学生作品)

4 金工に関する実践と工夫

金工に関する経験はほとんどないと考えられる。金工には大きく分けて鍛金（鍛造）と鑄金（鑄造）があるが、教室に火器の設備がないので金属を熱して溶かす鑄金は難しく、鍛金に取り組むこととした。

(1) テーマ：「スプーンとバターナイフの制作」

(2) 材料：アルミ板（2×100×200mm）

(3) 使用用具

ジグソー、金切り鋏、金切りのこ、ハンマー、アンビル（金床、ハンマー台）、当て金・溝台（代用品）、金工やすり、耐水ペーパー、ピカール（金属研磨材）、すべり止め軍手、保護メガネ

(4) 制作手順

- ① ジグソーでアルミ板（2×200×300 から各自の材料を切り出す。
- ② 形をデザインし、アルミ板に写し取る。
- ③ 金切鋏または金切りのこで切り出す。
- ④ アンビル、溝台等の上で、切り出したアルミ板を叩いて変形させる。
- ⑤ 耐水ペーパーに水をつけて研磨する。（荒目→中目→細目）
- ⑥ ピカールで入念に研磨して仕上げる。

(5) 留意点と工夫

- ① 鍛金では金属を叩くことで変形させると同時に

硬度を上げて強度を高める。そのため作業途中に金属を再度軟らかくするためにバーナー等で熱を加えて焼きなましという工程を行うが、アルミは比較的軟らかい素材で焼きなましをしなくても加工が可能である。またアルミは熱伝導率が高く、アイスクリームスプーンやバターナイフでは手の体温が食材に伝わって溶けやすくなると言われている。

- ② アルミ板の切断面や飛散する削りかすは大きな怪我につながることを考えられるため、すべり止め軍手、保護メガネの着用を促した。
- ③ 金切鋏で厚さ 2 mm のアルミ板を切削するにはある程度の力とコツが必要である。体重を鋏の柄の部分に乗せながら切る方法を伝えた。
- ④ スプーンの曲面を成型するための当て金、溝台は高価であるため、手作り台等で代用した。

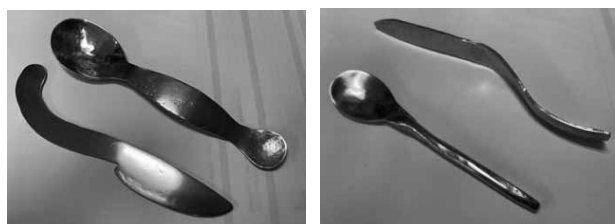


角材に半球状の木材を貼り、トリマーで溝を掘ったものを作成した。



100 円ショップの木製スプーン作成用の素材。凹み加工が施してあるのでこれを利用した。

- ⑤ 耐水ペーパーはアルミの粉塵が飛散することを防止するため、また研磨によるアルミ板の発熱を抑制するため、水に濡らしながら使用する。
- ⑥ 耐水ペーパーは 60 番程度から 2000 番程度まで何種類かを順番に使用して磨き、ピカールもウェスで入念に磨いて、金属の光沢を出す。



(学生作品)

5 紙工芸に関する実践と工夫

アンケートの結果から、紙の加工はある程度経験があると思われるが、寸法どおりに丁寧に切る、紙をきちんと貼るにはそれなりの技術を要する。今回は、菓子箱等に使用される貼り箱の技法の応用により、ギフトボックスを制作することとした。

(1) テーマ：「ギフトボックス（貼り箱）基本編から応用編」

(2) 材料：厚紙（A4 サイズ）、色紙（多数）

(3) 使用用具

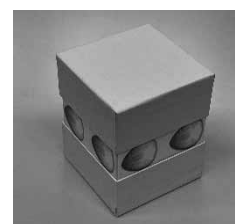
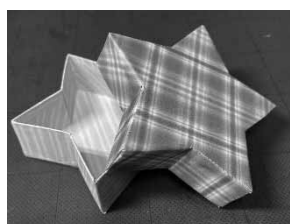
定規、カッターナイフ、カッターマット、はさみ、スティックのり、白色マスキングテープ

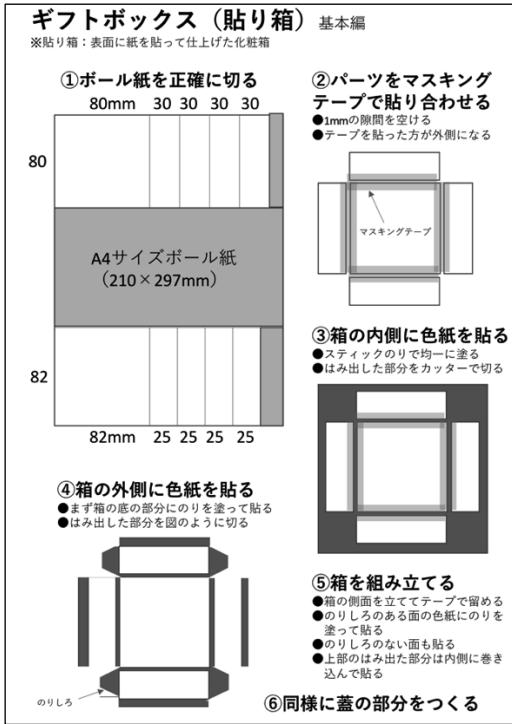
(4) 制作手順

次項の図のとおり基本編の箱を制作し、2 作目は基本編を応用し、オリジナルの箱をデザインして制作する。

(5) 留意点と工夫

- ① 基本編の箱は web サイトの事例¹⁾を参考に、色紙のサイズを基本として作成し、紙を切る、のりを均一に塗る、しわが寄らないように紙を貼る等の基本的な技術の習得を目指した。
- ② のりをなるべく均一に塗るために、スティックのりを使用した。
- ③ 応用編は、各自に厚紙（A4 サイズ）を 2 枚渡したが、サイズや形状、上に貼る紙もプリントアウトしたもの等、自由とした。（下：学生作品）





6 染色に関する実践と工夫

染色は一部の学科の学生を除いてほとんど経験がないと思われる。染色の種類もいくつかあるが、今回は身近な素材で、簡単な草木染めをして、媒染液の違いによる発色の変化や絞り染めの技法を体験することを目的とした。植物を鍋で煮出して染液をつくる設備と時間もないので、webサイトの事例²⁾を参考に、紙コップと水やお湯を使用して、無地のハンカチを染めることとした。

- (1) テーマ：「簡単な草木染め体験」
- (2) 材料：無地ハンカチ、玉ねぎの皮、ぶどうジュース、紅茶ティーバック、焼きミョウバン、酢
- (3) 使用用具
紙コップ、割り箸、輪ゴム、湯沸かしポット
- (4) 制作手順
 - ① 染液の用意：玉ねぎの皮はお湯に 20～30 分つける。ぶどうジュースはそのまま染液とする。紅茶はお湯で濃いめにつくる。
 - ② 媒染液の用意：焼きミョウバンをお湯で溶く。酢を水で薄める。それぞれ紙コップに用意する。
 - ③ ハンカチ (2 枚) を、それぞれ輪ゴムで縛る。
 - ④ 染液の入った紙コップに、用意したハンカチ 2

枚を浸ける。(約 1 時間)

- ⑤ 染液に浸けた 2 枚のハンカチを取り出して軽く絞り、2 種類の媒染液の紙コップに 1 枚ずつ浸ける。(約 30 分)
 - ⑥ 媒染液から取り出したハンカチの輪ゴムをはずし、水で洗って水気を絞り、干す。
- (5) 留意点と工夫
- ① 作品として仕上げるには、設備、材料、時間が不十分であり、紙コップという身近なものを使用して、あくまで染色体験として取り組んだ。
 - ② 媒染液の違いにより、化学反応が異なるので、発色の違いが生じることを理解する。
 - ③ 絞り染めは、輪ゴムの縛り方や縛る強さの加減を 3 回行う中で考えることを期待した、
 - ④ 染液や媒染液にハンカチを浸ける間に待ち時間があるので、並行して竹とんぼを制作した。



(学生作品)

7 竹工芸に関する実践と工夫

アンケートでは竹を加工した経験があると数名が回答しているが、実際に竹を切る、なたで割るといった経験がある者はいなかった。

近年、放置竹林の問題が話題になると同時に、プラスチック製品による環境問題が話題になっている中で、成長が早く、強度もある素材として見直されつつある。竹の特徴を知り、実際に加工して、木材とは違う素材に触れて学ぶことは、必要なことであると考えます。

- (1) テーマ：「スーパー竹とんぼをつくる」
- (2) 材料：竹、竹製丸箸
- (3) 使用用具

手引きのこぎり、なた、ゴムハンマー、電動ボール盤、小刀、木工やすり、紙やすり、竹串、アルミホイ

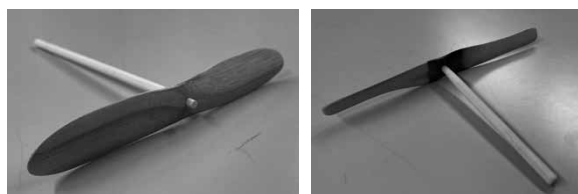
ル、ライター

(4) 制作手順

- ① 竹を手引きのこぎりで切る。
- ② 切った竹を縦方向になたで割り、150×20mmの材料をつくる。
- ③ 材料の中央に4mmの穴をボール盤で開ける。
- ④ 竹の表裏をプロペラ状に削る。
- ⑤ 中央の穴に竹串を入れて、紙やすり等で削りながら左右の重さのバランスを整える。
- ⑥ 竹の中央部分にアルミホイルを巻き付け、ライターで炙って熱を加え、その状態で力を加えてねじりを大きくする。
- ⑦ 竹製の丸箸を中央の穴に刺して軸とする。
- ⑧ 周りの安全に配慮しながら飛ばす。

(5) 留意点と工夫

- ① 横方向には強く、しなやかな素材である竹の特徴を理解する。
- ② 熱を加えれば曲げやすくなる特徴を理解する。
- ③ 軽量でバランスよくつくる。



(学生作品)

8 粘土造形の実践と工夫

アンケートでは、紙粘土や油粘土の経験が多く見られたが、小学校での図工等での経験を意味していると思われる。学生の中には陶芸を希望する声は少なくはないが、多目的の教室では、土粘土を使用する弊害が大きいと判断した。実際、中学校等でも美術の授業では同様の理由で陶芸を取り扱っていない場合が多い。ちなみに特別支援学校では作業学習の一環で、型作りによる陶芸製品をつくる学校は多いが、基本的には専用の教室が整備されている。工芸基礎実習では、楽しく取り組めて、汚れない粘土として樹脂粘土を使用することとした。

- (1) テーマ：「樹脂粘土による造形」
- (2) 材料：樹脂粘土（赤、青、黄、黒、白）

(3) 使用用具

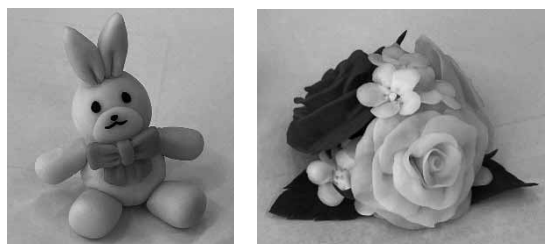
割り箸、竹串、伸ばし棒、カッターナイフ、MDF板（粘土板の代用品）、鉛筆削り

(4) 制作手順

- ① オリジナルキャラクター、動物、ミニチュア等、つくりたいものを考える。
- ② 割り箸を、カッターナイフでへら状に加工したり、鉛筆削りで鋭利な形状に加工したりして、道具をつくる。
- ③ 粘土を混ぜることにより、様々な色の粘土をつくりながら制作する。

(5) 留意点と工夫

- ① 専用の粘土ペラがなくても工夫して道具を準備できることを理解する。
- ② 模倣ではなくオリジナルの造形物をつくる。
- ③ 樹脂粘土は、鮮やかな色と樹脂の特徴からポップでシンプルなものに適している。



(学生作品)

9 まとめ

本格的なものではないかもしれないが、身近な材料や用具で工夫することは、特に中学校、高等学校での教職を目指す学生には、大切なことである。

幅広い工芸分野において、工夫しながら楽しく取り組める実践方法をさらに開発していきたい。

参考文献

1) Naomi Craft channel 「折り紙で貼り箱（ギフトボックス）」

<https://www.youtube.com/watch?v=3k1GChevYZ4&t=7>

最終アクセス日：2023年5月29日

2) すっきりブログ「草木染めの火を使わないやり方 簡単安全で幼稚園や保育園の子どもにも」

<https://huyuzakura.com>

最終アクセス日：2023年6月23日

本学における地域連携活動の授業化について

アート・クラフト学科 准教授 谷口 文保

1 はじめに

神戸芸術工科大学では、地域連携活動が盛んである。学科を横断し、共同で展開する実践的活動は、開学時から試み続けられている。芸術的感性を活かし社会的課題の解決や改善に取り組むことは、本学が標榜する芸術工学の理念に合致する。また、地域連携活動は、学生にとって地域交流を通して人間的成長を実現できる貴重な学修活動である。

しかし、地域連携活動を授業に組み込むことは容易ではない。授業化するためには、地域との調整、学内の手続き、学生の対応等、関係者との煩雑な調整をしなければならない。地域連携活動の授業化にはどのような工夫が必要なのだろうか。その方法とはどのようなものだろうか。

2 本研究の目的と方法

本学には、地域と連携し、アートやデザインのプロジェクトやワークショップを実践している教員が何人もいる。積極的に学生を巻き込み、実践教育として継続的に展開している教員も多い。本研究では、そのような取り組みを行っている代表的教員5名を対象にインタビュー調査を実施する。インタビューの結果をもとに考察し、彼らの取り組みに共通する方法と課題を明らかにする。

本研究で調査対象としたのは、相澤孝司教授、かわいひろゆき教授、さくまはな准教授、曾和具之准教授、見寺貞子教授である。(五十音順、敬称略)

3 インタビュー調査

3-1 インタビュー1 相澤孝司教授

2023年12月6日、相澤孝司研究室にてインタビューを実施した。その概要は下記の通りである。

3-1-1 活動開始の経緯

2000年、神戸新聞マーケティングセンターからの依頼で、「神戸ルミナリエ」の関連イベントとして、使用済みペットボトルを用いてライティングオブジェを制作した。学生に参加を呼びかけて実施したこの活動が、相澤の地域連携活動の始まりだった。(註1)

3-1-2 プロジェクトの授業化

相澤は現在、二つの団体と継続的に地域連携活動を展開している。神戸電鉄株式会社と一般社団法人有馬温泉観光協会である。(註2、3)

神戸電鉄との連携活動は、電車のラッピングをデザインする受託研究から始まった。有馬温泉観光協会とは、「有馬温泉ゆけむり大学」「有馬温泉クリスマスツリープロジェクト」等を展開してきた。こうした活動には、毎回多数の学生が参加している。参加募集は、授業等で呼びかけ、「総合プロジェクト」の制度を活用して参加学生が単位取得できるようにしている。また、「アート&デザインプロジェクト」に組み込んで学科を越えた授業化にも取り組んでいる。(註4) こうした活動には、先輩後輩の関係や所属学科を越えた交流を創出する効果がある。

3-1-3 授業化の方法と課題

相澤は、地域からの相談や受託研究の依頼を、参加学生を募って実践教育へと発展させていた。そして、地域連携を継続することで新しいプロジェクトを創出していた。また、「総合プロジェクト」「アート&デザインプロジェクト」の制度を活用し、学生が単位取得できるようにしていた。

地域連携活動の授業化の課題は、活動予算の充実と活動の継続である。相澤は、こうした活動の費用として、受託研究、共同研究、授業の予算を活用している。予算の充実は、地域連携活動をさらに促進させる。

多くの受託研究は一回で終わるが、神戸電鉄や有馬温泉観光協会との連携は10年以上継続している。続けていく中から、新しい活動がいくつも始まった。相

澤は、継続することが重要であると考えている。

3-2 インタビュー2 かわいひろゆき教授

2023年12月8日、かわいひろゆき研究室にてインタビューを実施した。その概要は下記の通りである

3-2-1 活動開始の経緯

地域連携活動に取り組み始める前に、ビジュアルデザイン学科の授業で、地域の企業関係者を招いて、産学連携の授業を実施していた。企業から提示される課題にはリアリティがあり、作品に対する評価にも説得力があった。かわいは、地域と連携した授業には高い教育効果があると感じていた。

3-2-2 プロジェクトの授業化

かわいは、2009年から2016年にかけて、多くの学生と一緒に、阪神淡路大震災を次世代に伝える「ヒトキズナぷろじえくと」を展開してきた。(註5、6)

この活動は、「神戸ルミナリエ」のポスター制作の依頼がきっかけとなって始まった。阪神淡路大震災の鎮魂と復興を目的に始まった「神戸ルミナリエ」は、当時、観光イベント化しつつあった。そこで、学生達の提案で、ブルーキャンドルプロジェクト等の独自の取り組みを実施した。この取り組みは、それまで交流がなかった震災経験者を中心とする市民団体と「神戸ルミナリエ」をつなぐきっかけとなった。その後も、かわいゼミの3年生が中心となり、ビジュアルデザイン学科1、2年生有志が参加して活動が続いた。

3-2-3 授業化の方法と課題

かわいは、ビジュアルデザイン学科2年生対象の授業「クリエイティブ論」、「広告企画デザイン」で「ヒトキズナぷろじえくと」を紹介し、イベント等への参加を呼び掛けていた。このようにして興味を持った学生が3年生でかわいゼミに入ってくる流れが出来ていた。また、「総合プロジェクト」「アート&デザインプロジェクト」の制度を活用し、学生が単位取得できる

ようにしていた。

課題は、学生の意識を高めることである。地域の人々と関わることには責任が伴うため、学生のやる気を高め、真剣な気持ちにさせていく必要がある。かわいは、学生が自分で考え、主体的に行動していくように、教員は忍耐強く待つことが大切であると考えている。

3-3 インタビュー3 さくまはな准教授

2023年12月4日、さくまはな研究室にてインタビューを実施した。その概要は下記の通りである

3-3-1 活動開始の経緯

さくまの地域連携活動の始まりは、2020年と2021年に、アート・クラフト学科「美術教育演習A」の一環として、諏訪山どうぶつえんアートぷろじえくと実行委員会と連携し、学生企画の屋外活動や展示を実施したことである。また、同時期に、さくまはアーティストとしてデザイン・クリエイティブセンター神戸(以下、KIITOと表記する)の「KIITO:300 キャンプ」においてワークショップを実施している。(註7)ここで、さくまとKIITOとの間に信頼関係ができ、連携による授業の実現につながった。

3-3-2 プロジェクトの授業化

2022年から、「美術教育演習A」「美術教育演習C」の一環として、KIITOが主催する「ちびっこうべ」という活動に参加している。(註8)「ちびっこうべ」とは、子供の創造性を育むことを目的とする体験プログラムで、子供達がデザイナーやアーティストと一緒に、「夢のまち」をつくる活動である。学生達は、独自の店舗の運営に携わり、「夢のまち」に参加し、子供達と交流した。その後、ゼミ学生1名が「KIITO:300 キャンプ」にボランティア参加し、卒業研究で「KIITO:300 キャンプ」と連携したアートプロジェクトに取り組むなど、KIITOとの連携が続いている。

3-3-3 授業化の方法と課題

さくまは、KIITO との信頼関係を構築することで、地域連携活動の授業化を実現していた。また、KIITO との連携活動を、アート・クラフト学科の演習に直接組み込んでいる点に特徴があった。

さくまは、学外の活動を計画するにあたって、学生に配慮することが課題であると考えている。一般の参加者を募って実施するワークショップやイベントは、週末に実施することが多い。それは、学費や生活費をアルバイトで賄っている学生にとって悩ましい問題となる。さくまは、授業日程を計画する時に、履修学生にとって大きな負担とならないように配慮している。

3-4 インタビュー4 曾和具之准教授

2023年12月4日、曾和具之研究室にてインタビューを実施した。その概要は下記の通りである

3-4-1 活動開始の経緯

曾和が初めて取り組んだ地域連携活動は、2004年の学園都市学校連携アートワークショップであった。この時、木材を調達するため、あいな里山公園を訪ねたことが、2008年からのあいな里山公園での活動につながった。(註9、10、11)その後、こべっこランドから依頼があり、2012年に同施設での活動が始まった。

3-4-2 プロジェクトの授業化

最初の頃、曾和は地域連携活動を課外活動として実施していた。1～3年生に呼びかけて参加者を募っていて、サークル活動のような雰囲気だった。その後、「総合プロジェクト」や「アート&デザインプロジェクト」の制度を利用し、参加学生が単位を取得できるようにしていった。

「アート&デザインプロジェクト」では、あいな里山公園における農作業と、こべっこランドにおける図画工作を相互に関連させ、横断的な教育プログラムにしている。

3-4-3 授業化の方法と課題

曾和は、「総合プロジェクト」「アート&デザインプロジェクト」の制度を活用し、学生が単位取得できるようにしていた。

曾和の課題は、多様な学生への配慮である。活動に合わせて参加を呼び掛けていた頃は、意欲的な学生だけが参加していた。しかし、授業化したことで、活動内容をよく理解しないまま履修する学生も見かけるようになった。また、新型コロナウイルス感染防止対策の影響で、集団活動やフィールドワークの経験が少ない学生も増えた。こうしたことから曾和は、授業の意義や目標を明確化し、参加学生の目的意識や意欲を高めることが重要になってきたと考えている。

3-5 インタビュー5 見寺貞子教授

2023年12月2日、見寺貞子研究室にてインタビューを実施した。その概要は下記の通りである

3-5-1 活動開始の経緯

見寺の地域連携活動は、地域からの依頼や受託研究として始まった。2005年から開始した「even art project」では、兵庫県、神戸市、小学校、保育園、NPO等と連携し、新しいユニバーサルデザインの提案を行っている。神戸市兵庫区と連携して実施してきた「兵庫モダンシニアファッションショー」は2005年から2023年まで続いた。見寺は、ファッションデザイン学科の学生に呼びかけて参加者を募り、こうした活動を実践教育の場として展開してきた。(註12)

3-5-2 プロジェクトの授業化

見寺が現在取り組んでいる活動は、KIITOで実施している着物リメイクの活動である。(註13、14)シニア女性を対象にした洋裁教室を出発点に、その受講生が子供を指導し、ファッションショーを開催する等、活動が広がりつつある。参加学生には、「総合プロジェクト」の単位取得ができるようにしている。

見寺は、地域連携活動は、学生の発想力、行動力、

コミュニケーション力を高め、自主的に考えたり、判断したりするきっかけになると考えている。

3-5-3 授業化の方法と課題

見寺は、プロジェクトの授業化において、ファッションショーや展示会といった発表の場があることが重要だと考えている。発表の場は、学生の成功体験や達成感につながる。見寺は、地域連携活動を通して参加学生に自信を持たせることを目標にしている。また、プロジェクトのストーリーや仕組みをつくること、スケジュール管理することが重要であると考えている。

課題は、活動の継続や参加学生への配慮である。こうした地域連携活動は一回だけの取り組みを繰り返すのではなく、継続する中で発展していくことが重要である。また、参加学生の中には、週末のアルバイトを休んで参加する者もいる。活動の日程調整や、「総合プロジェクト」を活用した単位取得等、参加学生への適切な配慮が重要である。

4 地域連携活動の授業化の方法

インタビュー調査を基に、共通する授業化の方法を考察した。その結果、「信頼関係の構築」「単位の認定」という共通点が明らかになった。

4-1 信頼関係の構築

地域連携活動において、信頼関係の構築は活動の基盤であり、計画性や継続性が求められる授業化において最も重要である。信頼関係を醸成するためには、プロジェクトの実現によって関係者の達成感や共感を高めることが大切である。信頼関係を構築することで、相互に柔軟な対応が可能となり、活動の創造性や発展性が高まっていく。

4-2 単位の認定

地域連携活動を学科の授業に組み込んでいたさくまを除くと、他の教員全員が、「総合プロジェクト」や「アート&デザインプロジェクト」を活用して、活動に参

加した学生が単位取得できるようにしていた。

本研究によって、「総合プロジェクト」「アート&デザインプロジェクト」が、地域連携活動の授業化を実現する効果的仕組みとなっていることが確認できた。

5 地域連携活動の授業化の課題

インタビュー調査を基に、共通する授業化の課題を考察した。その結果、「多様な学生への対応」「活動の継続」が課題であることが明らかになった。

5-1 多様な学生への対応

有志参加の活動であれば、基本的に参加学生は地域連携活動に関心があり、意欲的である。しかし、授業化すると多様な学生が参加するようになる。活動内容の理解不足やグループ活動の経験不足等、多様な学生に配慮し、対応することが課題となる。その対策は、授業の意義や目標を明確化し、参加学生の意欲を高めることである。

また、授業化による学生生活への影響にも配慮が必要となる。学費や生活費のためのアルバイトは、学生にとって重要である。地域連携活動を授業化する場合、アルバイトを休んで参加する学生がいる可能性を考え、適切に配慮する必要がある。

5-2 活動の継続

地域連携活動の授業化には、活動の継続が重要となる。また、地域連携活動は継続していく中で、新しい展開や活動の発展が実現する。しかし、受託研究や社会貢献活動は、一回で完結するものが多い。信頼関係を醸成し、相互に有意義な活動となるよう努力し、継続を心掛けることが、地域連携活動の授業化につながる。

6 まとめ

本研究では、本学の地域連携活動の授業化について、代表的教員5名にインタビューを実施し、その方法と

課題を考察した。その結果、授業化の方法は、信頼関係の構築「単位の認定」であることが明らかになった。また、その課題は、「多様な学生への対応」「授業の継続」であることが分かった。

註

1) 相澤孝司、他「学生と教員による使用済みペットボトルを用いたライティングオブジェの共同制作『ファンタジアこうべにおける WAVE2000』」芸術工学 2000、神戸芸術工科大学、2000年

2) 相澤孝司、他「「学科間プロジェクト」のカリキュラム開発に関する実践的研究/「有馬温泉ゆけむり大学」を事例として」芸術工学 2014、神戸芸術工科大学、2014年

3) 相澤孝司、他「地域社会における観光デザインに関する実践的研究/有馬温泉及び六甲摩耶山上地区を対象として」芸術工学 2011、神戸芸術工科大学、2011年

4) 「総合プロジェクト」とは、地域連携活動への参加を通して、実践力やコミュニケーション能力を習得する授業である。「アート&デザインプロジェクト」とは、学科横断によるプロジェクト型の授業である。

5) かわいひろゆき、他「地域資源の可能性を見出す企画デザインの研究/～神戸ルミナリエのコンセプトワークから立案・実施まで～」芸術工学 2012、神戸芸術工科大学、2012年

6) かわいひろゆき、他「都市型災害復興イベント「神戸ルミナリエ」の多角的検証と新しい企画提案の研究」芸術工学 2011、神戸芸術工科大学、2011年

7) KIITO 公式ホームページ「未来の屋台をミニチュアでつくろう！」(2023年1月1日最終確認)

<https://kiito.jp/schedule/workshop/articles/51773/>

8) KIITO 公式ホームページ「「ちびっこうべ 2022」ゆめのまちオープン！」(2023年1月1日最終確認)

<https://kiito.jp/schedule/event/articles/57713/>

9) 曾和具之、他「都市近郊の里山地域における地域協働型デザイン教育モデルの実践的構築(2)」芸術工学

2023、神戸芸術工科大学、2023年

10) 曾和具之、他「都市近郊の里山地域における地域協働型デザイン教育モデルの実践的構築」芸術工学 2022、神戸芸術工科大学、2022年

11) 曾和具之、他「学科横断プロジェクトのドキュメンテーションとデザイン教育システムに関する研究」芸術工学 2013、神戸芸術工科大学、2013年

12) 見寺貞子、他「even art project を通じた社会連携と教育的効果の研究/5年の活動を通じて」芸術工学 2010、神戸芸術工科大学、2010年

13) KIITO 公式ホームページ「大人の洋裁教室」(2023年1月1日最終確認)

<https://kiito.jp/schedule/workshop/articles/22565/>

14) KIITO 公式ホームページ「こどもの洋裁教室」(2023年1月1日最終確認)

<https://kiito.jp/schedule/workshop/articles/61814/>

参考文献

谷口文保「アートプロジェクトの可能性 芸術創造と公共政策の共創」九州大学出版会、2019年

谷口文保「地域連携活動の授業化について」『教職課程年報 2022』神戸芸術工科大学、2023年

教職課程科目「教育の方法及び技術」の実際—今求められる技術—

芸術工学教育センター長・教授 津田 徹

はじめに

内閣府は来るべき社会を **Society.5.0** と称してこれまでの人類史上の変遷を 5 つに区分した。その内訳は、**Society.1.0** の狩猟社会、**Society.2.0** の農耕社会、**Society.3.0** の工業社会、**Society.4.0** の情報社会、そして近未来の社会である **Society.5.0** である。**Society.5.0** とは「サイバー空間（仮想空間）とフィジカル空間（現実空間）を行動に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会」（注1）とされている。私達の身の回りにおいても仮想空間、膨大なデータを解析する技術や空間や測量技術を応用した技術が登場している。これらの技術は教育分野はもとより防災分野や運輸交通分野、医療分野、娯楽分野などへの応用が実用化されはじめている。

学校教育においても知のあり方が議論されるようになり、これまで重視されてきた部分を保持しつつも知に対する考え方や学びのあり方の改革が求められている。国や文部科学省も GIGA スクール構想や ICT 教育の充実をこれまで以上に求めるようになり、それに伴い学校現場で働く教員も ICT リテラシーが強く求められている。

教員養成課程を有する大学においては、従来の教職課程の教育内容に加え、新たに時代に即した教育内容や教育課題に対応したあり方や教育方法（教育技術）の内容が求められるはじめた。大学教育においても、小学校でのプログラミング教育、中学校の技術家庭科におけるコンピュータ技術の教育、高校の情報科などの学修を経た大学入学者が順々に到来し、新しいメディアリテラシーを身につけた者が入学してくる。こうした中で大学教育においても ICT 教育への対応は喫緊の課題である。

本学においても、現在、1 学部 7 学科体制のもと中

の教員養成課程を有している（2024 年度からは 1 学部 4 学科体制となる）。文部科学省は、2021(令和 3)年に教育職員免許法施行規則を改正し、従来の「教育の方法および技術（情報機器及び教材の活用を含む）」に 1 単位以上の「情報通信技術を活用した理論及び方法」の内容を取り扱うことを定めた。筆者は従前の「教育方法学」の授業を単独担当していたが、この度の法令改正にあたり、筆者と谷口准教授とともに「教育の方法及び技術（情報通信技術の活用を含む）」を 2023 年度後期から担当することとなった。

本稿は、教員養成を担当する教職課程担当教員として 2023 年度に新たに開講することとなった上記科目のうち、筆者担当部分を実際にどのように行ったのかを報告するものである。

第 1 教育委員会が求める教員にとっての ICT 技術の項目

兵庫県教育委員会の教員研修所は「ICT チェックリスト」を公表している（注2）。これによれば 3 つの観点から全 19 項目にわたって内容項目が示されており、パソコン（PC）やタブレット等を用いた運用技術の目安が簡潔に示されている。

また各教育委員会が独自に大学機関などと連携し設定している「教員育成指標」があり、育成指標は教員生活を、養成・採用・研修といういわゆる「学び続ける教師像」の在り方のひとつとして、それぞれの段階において目安となる内容項目を教員生活の経年的順序に従って示している。その中においてもほとんどが ICT 技術について触れられている。例えば兵庫県教員資質向上指標では「ICT や情報・教育データの利活用」が求められている（注3）。その背景には情報化の進展など複数の要因があるが、とりわけ教職が非常に多忙であることも挙げられる。教科指導、生徒指導、学級経営、校務分掌、保護者対応、特別支援教育に対する理解、ICT 教育への理解など教職の職務内容は多岐にわたり、ICT 技術を校務や教育に活用し少しでも合理的な校務処理や学習

指導のあり方が教員にも求められている。

兵庫県の ICT チェックリストにおいては、主に PC を起動して基本的な使用ができるか、といった最低限の内容から、ワードなどのソフトによる文章作成、エクセルなどによる表計算活用、パワーポイント（以下、PPT）などによるプレゼンテーション操作、コラボレーションツールの Teams の活用方法、Forms などのアンケートアプリケーションの活用方法、クラウドなどを利用したファイルの共有方法など、オフィスのソフトを中心とした内容が具体的に示されている。

第2 教職課程における ICT 教育の内容について

かつて筆者は中学校に勤務の卒業生から ICT に対する大学の教職科目の授業で取り扱ってほしかった内容や項目について要望を聞いたことがあった。今回当該科目のシラバスを作成する段階（正式には文科省への上記科目のシラバス提出の段階）と並行して、教員養成課程として教育方法及び技術の授業をどのように展開すべきか、どのような内容が必要かについて常に思索していたところだった。

言うまでもなく教職課程における ICT 教育の内容については、コア・カリキュラムをはじめ基本的な内容から標準的な内容まで含まれているが、本授業実施の直前までこの授業では校務を行う上で必要最小限の内容に絞って、限られた時間の中で以下の内容を取り扱うことを計画した。

オフィス系ソフトの基礎—

- ①ワード、②エクセル、③パワーポイント

コラボレーションツールの基礎—

- ④Teams の使い方、チャット

- ⑤ファイルの共有

⑥オンライン会話（会議）のセッティングと使用 アンケートフォームの基礎—

- ⑦Forms の基礎—生徒に宿題や課題を提示し、回収する方法

バーコードと QR コードの作成とそれらの活用

（※このテーマは結局今年の授業では扱わなかった）

- ⑧エクセルにおけるバーコード作成と QR コードの作成、それらの活用方法

- ⑨提出物やノートチェックにおけるそれらの活用

- ⑩成績処理におけるそれらの活用

これら以外にもエクセルの便利な機能（規則入力、先頭行の固定の設定、絶対参照と相対参照、オートフィル機能、基本的な関数）やワードの便利な機能（検索・置換、文章ファイルの内容の比較、差し込み印刷機能）、基本的な動画編集、動画共有、パスワードや PDF の設定と解除、メールのタイマー送信などを構想していた。中学校では対象となる生徒数が多く課題毎に教育情報を取り扱う機会が増え、特に情報の入力の手間が多いため、バーコードや QR コード[デンソーウェブ株式会社が発案]などによる入力方法の改善について何か工夫はできないかを検討した。また美術科や実技科目特有の方法としても、現物の提出物を管理するため、バーコードや QR コードと 3 次元の廉価なハンディバーコードスキャナーの活用による提出物管理の方法なども考察し、デモ動画なども作成してみた。これは本学卒業生で現職の中学校勤務の教諭が、一人の正教諭で 3 学年複数のクラスの生徒の提出物や課題を管理する必要があり、それらの対応に大変苦心していることを耳にしたからである。今回の授業でそのような現状を勘案し、さらに架空の課題処理や教材の作成、成績処理や課題配当の状況を構想して、それらに対応できる基本的な指導内容を考案した。

第3 本学における教職科目「教育の方法及び技術」の実際

本学の教職課程関連科目のうちコンピュータに関する科目としては、教育職員免許法施行規則 66 条の 6 に定める科目区分「数理、データ活用及び人工知能に関する科目又は情報機器の操作」に位置づけられる本学設定科目「コンピュータ基礎実習」がある。この授業ではコンピュータの操作的な内容も含まれてい

るが、オフィス系の内容ではなく主としてデザイン系の内容（フォトショップ、イラストレーターなどの運用と活用）を中心としていると聞いており、受講学生の office 系のアプリケーションのメディアリテラシーは未知数であった。そのため本授業の開始前に履修予定の学生 40 名（2 年開講科目で教職履修者数（科目等履修生を含む）のうち、以下の項目で事前アンケート（OS 以外の質問は 4 段階別の程度：よくできる、できる、苦手、できない）を取集し、授業準備に備えた。

「普段使い慣れている OS は何か」

「私は基本的な word の操作が問題なくできる」

「私は基本的な excel の操作が問題なくできる」

「私は powerpoint を使って基本的な資料を制作できる」

「私は Teams を使ってチームを結成し活用することができる」

使用教室は、通常の講義教室ではなく本学のコンピュータ教室を利用することとし、筆者担当回（全 15 回中筆者は 8 回分を担当、うち 15 回目は谷口准教授と筆者と合同担当授業）のうち、3 回を講義、5 回を情報通信技術を活用した体験型授業とし microsoft 365 の使用を前提とした。

上記の事前アンケート結果から、40 名の学生の運用を念頭に、使用する OS の相違に対応できるよう、コンピュータラボラトリーの協力を得て、mac book pro を 8 台借用し、残りを備え付けの windows のデスクトップ PC とすることで 40 名の履修者が一人 1 台で使用できる環境を整えた。芸術工学教育センターの実習助手の協力とさらに大学の SA 制度（教員任用予定の 4 年 1 名を採用）を利用して、授業進行の準備などの協力を得、これらの授業補助が授業内外において大いに役立った。

必要とした教育備品については、動画教材や教材解説動画の作成も計画していたため、カメラとマイクが必要であった。但しカメラとマイクはデスクトップ PC

にはなかったため、外付け（USB 接続）のものを、今回の授業のために全人数分ではないものの 2 名で 1 台を共有する形で準備した。また事前に通常授業で活用する Teams を結成し、履修学生がすべてチーム下で共有できる体制を作成しておいた。

第 3 の 1 PC による授業 1 回目

コンピュータ教室での授業に先立ち、1・2 回目の授業では、この授業のねらいや趣旨、どのような力を身につけることが現場で求められているか、ICT 教育機器にはどのようなものがあるかを説明した。PC の仕組み、OS の相違、Teams や google for education など代表的なコラボレーションツール、代表的な office 系のアプリケーションの種類、ネットワーク、プロジェクターの仕組み、書画カメラ、ケーブル（や接続端子）の特徴や活用事例等を紹介した。

PC による授業 1 回目（通しの授業で 3 回目）の授業では、教育現場では具体的にどのような ICT 教育の知識と技術が必要とされているかを説明した。その際兵庫県教育委員会の「教員 ICT 活用スキルチェックリスト」を参考に、授業と校務における「基本的操作」、「基本的スキル」、「汎用的なスキル」の 3 つの観点に即して、項目ごとにどのような時にその知識やスキルが必要になってくるかを解説した。

様々なレベルの受講生に対して、まずは PC 操作に慣れてもらう目的もあり文字入力（キーボード入力の苦手な学生もいたため）の練習を兼ねて、架空の遠足案内（阪神電鉄神戸三宮駅から近鉄奈良駅まで、「奈良時代の建築物、大仏、戒壇院、正倉院、興福寺五重塔、阿修羅像などを見学」と題して）をワード文章として A4 版 1 枚で作成する課題を課した。課題は A4 のワードファイルを Teams 経由で「課題」機能を通して割当し、「課題」機能で提出させる方法を取った。この課題によって PC による文字入力、ワードの書式設定やレイアウト、センタリング、フォントの種類や大きさの指定など、恐らく高校の情報科でも扱っている内容と思われるものではあったが、やはり人により習熟度が

大きく異なっていたので、机間巡視をしながら作業の様子を確認していった。一部の学生は早速、阪神神戸三宮駅から近鉄奈良駅までの電車の所用時間や運賃をネット検索し、現地での行程までも調べる者もいて、案内文を作成する中で、雨天の場合はどうするのか、集合に遅れた者はどうするのか、途中逸れた者がいた場合の対処法等、真剣に課題に取り組んでいる者も見られた。一部の学生が課題提出機能を上手くできなかったため、チームの「ファイル」内に当日提出用のフォルダーとして予め設けておいたので、そこに提出する学生もいた。

授業中意識した点は、説明と演習を項目毎に区切って行い、複雑な手続きを必要とする部分はその都度確認する方法を取り、分からなければ挙手させ個別に対応した。また PC やネットワーク不調などに備え、予め授業内容に即した解説動画を項目別に作成し、動画共有サイトにアップロードし項目とリンクを併記した PDF を Teams 内に提示しておいた。

第3の2 PCによる授業2回目（エクセルの基本的な活用）

この回では主にエクセルの基本的な使用方法を取り扱った。事前アンケートの結果ではこの分野が最も関心が低く苦手とのことであった。実際の1クラスを想定した40人分の架空の名簿と7教科分の成績を縦横に夫々データを入れたエクセルファイルを準備し共有先の Teams のファイル内においておいた。このファイルを使って3教科（国数英）、5教科（国数英理社）の合計点の集計（SUM 関数）、順位（RANK.EQ 関数）、合否の明示（COUNT IF 関数）、最高点・最低点の明示（MAX 関数、MINI 関数）、平均点（AVERAGE 関数）を実際体験してもらった。

例えば中学美術科教諭が1人体制の中学校で1学年3クラス、3学年で合計9クラスの中学校では、1教員が360名の生徒の学期内での課題・成績情報を処理する必要が生じる。当然一人一人の生徒にどのような根拠で成績を付けたのかを説明できる状況にしておく必

要があり課題数が増えればその分集計の手間も増えることになる。上記のような成績処理は必須であり正確かつ慎重に取り扱うことが求められる。また工夫次第でクイック分析などを取り入れることで数値を視覚化できることも紹介した。

第3の3 PCによる授業3回目（PPTの基本的な操作と教材作成の基礎）

この回では主に PPT の基本的な操作と PPT による教材を作成（特に動画教材資料の作成）した。受講生はすでに専門学科の授業等で発表の機会が多いため多くの学生は PPT の基本的な操作について把握していた。筆者としては PPT を使ったプレゼン機能もそうではあるが教材作成としての機能や簡単な動画作成をも経験してもらうため、まずは自己紹介を5枚のスライドで作成させることとした。こちらからサンプル（完成形）を示した上で、5枚の自己紹介スライドをスライドアニメーションとして作成させた上で解説音声と自身のポートレート動画を入れることを課題とした。

各自作成後のスライドファイルを動画ファイル（MP4）形式として保存しなおして、一つの動画資料として完成できているかを確認させた。本来であれば、この作成後の動画ファイルを（例、動画共有サイトや、クラウドサイトにアップロードし）共有させることを課題としたかったが、予想以上に時間を要したため、動画ファイルを提出させるのみとなった。しかし動画ファイルを共有することで、例えば予習や復習、欠席の生徒に対して有効に活用できることを認識してもらった。この手法を修得できれば、将来、教材以外にも様々な場面において告知や情報共有の手段として活用できることになり、伝える力を応用するユニークな情報発信を行える者も出てくるだろう。

第3の4 PCによる授業4回目（Teamsの使い方、オンライン会議の基礎）

この回では Teams のアプリケーションの簡単な説

明の後、受講生にチームを作成させ、クラスを想定したチームの運用について取り扱った。受講生 40 名を、10 の架空チームに分け、各 4 名からなる 10 のチームを結成させた。メンバーに対して簡単なチャットのやり取りをさせ慣れてもらった。続いて架空の学校行事（保護者面談）案内を作成させ、そのファイルを PDF 形式で「ファイル」にアップロードさせチーム内のメンバーに閲覧できるかどうかを確認させた（ワードファイルの場合、形式が崩れる可能性や更新される可能性があることも指摘）。さらに会議機能を使って席の離れたメンバーに対しカメラとマイクを使ってオンライン会議が可能かどうかを体験してもらう予定だったが、一部の学生が成功に至らず不十分だったため、今回は急遽筆者がホスト役になって全受講生をオンライン会議で接続しカメラとマイクがつながっているかを確認し、反応を送り返してもらった。また会議機能をセルフのまま録画することで一つの動画が作成できることも指摘した。この技術も教材作成の一手法として使用できるものである。

第 3 の 5 PC による授業 5 回目 (Forms の活用他)

この回では Forms の基本を取り扱った。Forms の活用は学校教育においては必須である。課題の提示方法の簡易さ (QR コード、ショートリンクによる提示等) と回収後のデータの取り扱い易さ (CSV 形式) に特徴がある。生徒や保護者からの意見集約、レポート課題や課題提出などに活用が期待される。中央教育審議会答申の「令和の日本型学校教育」(注 4) が指摘するスタディ・ログ (の活用) は、Teams と Forms を組み合わせた運用により可能であり、一生徒が時系列に課題の提出状況やその成績を教師が一元的に管理できることを示しており、この基本的仕組みを説明した。

従来、プリント課題を配布した上で、一つひとつ教員が回収、採点し名簿に一つひとつ提出状況や成績を転記する作業が、Forms の活用により合理的処理が一気に可能となることを示した。授業では先に結成したチーム内でそれぞれ任意のクイズを作成させ短縮

URL の発行などを通して各メンバーに回答させ結果を確認させたかったが上手く行かず、急遽筆者がモニターに QR コードでアンケートを公開し、学生がスマホで読み取り答えてもらうことにした。これは盛り上がった。但し教員用アカウントと学生用アカウントでは機能に相違 (制約) があり、当初学生に Teams と Forms を統合させた上で使用させる機能についてはできなかったことは残念であった。

今後に向けて

今回授業で扱った内容は技術的側面の強いものであった。他方、教授すべき内容の勉強も疎かにすることなく受講生が今後 T P O に応じてそのような技術を活用してほしいと願っている。今回扱うことのできなかったエクセルによるバーコードや QR コードの作成による成績入力処理の仕方や課題提出管理の合理化など次年度以降の授業では工夫して触れていきたいと考えている。

最後に本授業の準備・実施に際して御理解と御協力を賜った方々に御礼申し上げます。

注釈 (以下いずれも 20240109 閲覧)

- 1) 内閣府 HP
https://www8.cao.go.jp/cstp/society5_0/
- 2) 兵庫県立教育研究所 HP 「ICT チェックリスト」
<https://www.hyogo-c.ed.jp/~kenshu/stepup/>
- 3) 兵庫県教育委員会育成指標
https://www2.hyogo-c.ed.jp/hpe/uploads/sites/5/2023/03/R5_kyouinsisitu_koujyousihyou.pdf
- 4) 中央教育審議会答申「令和の日本型学校教育の構築を目指して」
https://www.mext.go.jp/content/20210126-mxt_syoto02-000012321_1-4.pdf

クリエイターのための図学製図

環境デザイン学科 教授 藤山 哲朗

I はじめに

本稿では、筆者が本学・神戸芸術工科大学で「図学製図」の科目を担当してきた経験を通して、デザイン・美術系の大学における「図学製図」の意義を考察しようとするものである。

特にここでは図学的要素と製図的要素の意義についても、芸術工学という理念から美術的要素と技術的要素を踏まえても考えたい。

ただし、まず筆者の立ち位置を明らかにしておく、筆者自身は「図学製図」自体を専門とする研究者ではなく、自身の専門とする建築の教育を受けてきた経験と、建築デザインにおいて図学的思考と製図技法を活用してきた経験を合わせ、本学において全学科生を対象とした科目を構築してきた経緯を踏まえた考察である。

II 図学製図科目のカリキュラム上の変遷

まず本学におけるカリキュラム上の図学製図の配置と授業構成について、大きく 3 期に分けて振り返る。後述のように正確な科目名も幾度か変遷するが、ここでは一括に「図学製図」と呼んでいる。

II-1 第 1 期—授業内容

1989 年開学時の学科編成は「環境デザイン学科」「工業デザイン学科」「視覚情報デザイン学科」の 3 学科であり、当初のカリキュラムから「図学製図」は開講されていた。この段階ではまだ筆者は本学に関わってはいなかったが、「図学製図」の授業内容もオーソドックスな内容で設計製図を主軸にしたもので、備え付けの製図台を配置した製図室で授業が行われていたと記憶している。

II-2 第 2 期—授業内容

1991 年の大学設置基準の大綱化を踏まえ、開学カリキュラムの完成年次を迎えた 1993 年に本学では大幅なカリキュラム改編がなされる。旧基準の一般教養科目の制

限が緩和され、基礎科目と専門科目という関連からカリキュラムが見直された。その際に一度「図学製図」という科目名は廃止され、新たに「総合デザイン基礎演習」という科目名で授業内容を一新することになる。筆者はこのタイミングで非常勤講師として「総合デザイン基礎」を単独で担当することになり、のちに専任教員となった。

この科目は基礎分野科目に位置し、のちには基礎分野の中の階層に設けられた芸術工学基礎区分に位置づけられることとなる。

II-3 第 3 期—授業内容

その後、大学自体では新学部が設置され、アートや映像などの美術系学科がつけられ、図学製図の受講対象者が増えた。またその際の学科再編を機に、筆者も基礎教育から元来の専門である建築分野の学科に移動し、図学製図の担当から一時離れ、科目主担当は基礎分野の後任教員に託された。しかし基本的な授業内容・構成は当初の「総合デザイン基礎」を踏襲したものであった。

そして 2019 年度カリキュラムで卒業要件単位の区分が刷新された際に、「総合デザイン基礎」が配当されていた「芸術工学基礎区分」は基礎分野から移動し、専門科目における全学科共通区分として位置づけられることになった。そしてその際に科目名も「図学製図基礎実習」に戻ったが、これは教職課程で図学製図が必要となることを明示する意図もあったと聞いている。

一方、筆者自身も 2020 年度から学内事情により環境デザイン学科に所属したまま、再び図学製図の一部クラスを担当することになった。ただ、現在の芸術工学基礎区分は専門科目であるため他学科の専任教員も何人か共通基礎的な基礎実習や講義を分担している。

さらに 2024 年度からは全学的な学科再編が行われるため、カリキュラムもアップデートされる。本稿は、このタイミングで図学製図科目の意図を整理し、今後の科目のあり方を再考するためにもなると考えている。

III 図学製図科目の授業目的

III-1 第 1 期—授業目的

この時期は直接筆者が関わった部分ではないので、詳細には言及できないが、環境デザイン学科・工業デザイン学科生を対象とした工業・建築製図の基礎となるものであったと考えている。また開学当初は教職課程はまだ設けられていなかった。

III-2 第2期—授業目的①

ここから筆者がカリキュラムを構築していったが、まず考えたのが、建築やプロダクトデザインのための図学製図ではなく、広くデザイン全般に通用されるデザインプロセスを支援する手段としての図学製図である。そこで作図対象は、実際に機能を持った建物やプロダクト製品を想定することはなかった。通常であれば簡単な幾何学図形から複合化していき、現実の建物や製品を描画することになるが、この授業では抽象的な幾何学形態を扱ってきた。

III-3 幾何学形態の意味

ここで一度、幾何学図形・幾何学形態の意味について考えてみたい。日常生活では当たり前「直線」とか「三角形」という言葉を使うが、数学的に定義すれば「線」とは幅を持たず長さだけを有するものである。0.5mmのシャープペンで描いた線は、拡大してみれば幅0.5mmの長方形であり、より厳密には芯の黒鉛の粒子分の厚みのある立体ともいえる。一見、とんちのような屁理屈にも思えるが、案外、デザイナーにとっては重要な内容を含んでいるとも考えている。

もともと design (デザイン) という言葉はラテン語の designare に由来し、sign (記号・概念) を de (外部化・現前) させることである。しかしこれは1960年代の記号論やソシュール以降の言語学の成果を踏まえた現在では、デザインだけの問題ではなく、人間の言語を基底とした認識システムに関わる問題とも言える。

一方で線を立体と捉える態度は、20世紀の近代・現代美術が絵画／彫刻の伝統的カテゴリーを超えて、絵画を平面的オブジェと捉えた態度にも通底するものとも言える。現在でも図学製図の授業ではシャープペンではな

く、2mm芯のフォルダーペンでの作図を原則としているのは、ただ描画テクニックの上達のためだけではない。図面を単に情報伝達の媒体というだけでなく、紙と黒鉛という素材を用いた作品としても理解してもらいたいからである。そういう意味では書道に通じるところがあるかもしれない。

III-4 形態言語としての図学製図

さて、「書」という言葉による表現に言及したところで、形態言語としての図学製図の意味についても考えたい。これは今でも最初の授業回で話すのだが、日常では我々は言葉を使ってコミュニケーションを行っているが、造形の世界では図面が言語であると。ただしここで重要なのは、言語は情報を伝えるためのツールではなく、そもそも世界を認識し、考えるためのツールであることだ。同様に図面も表現手段であると同時に、空間や形態を認識し、新たな空間や形態を創出するためのツールであるということである。一方で、その言語システムの運用面では、誤解のない伝わりやすい文もあれば、詩のような多様な解釈を誘発するものがある。その中では、図面は詩のような絵画ではなく、考案者の意図を実際に製作する者に正確に伝えるためのものである。しかしそのデザインプロセスでは図面は自らの創作意図を自己確認するためのツールでもあると。

III-5 第2期—授業目的②

さて前置きが長くなったが、あらためて「総合デザイン基礎」演習の授業構成を概観したい。ちなみに「総合デザイン基礎」は後に科目がIとIIに増えたが、IIは主に幾何学図形を用いたデザインプロセスの応用を主としたものである。ここでは図学製図要素を主体とした「総合デザイン基礎I」の内容である。

この授業では立体と平面の関係性を理解するために、科目開設当初はモデルと図面、のちにCGを加えた3つの媒体を取り入れた。図学製図としては図面(2次元表現)が主であろうが、現実のデザインプロセスではこの3者が並行して用いられるため、この段階で「図学製図」の科

目名をはずし、それぞれの特性を理解したうえで適切に用いるためである。

個々の課題の詳細は後述するが、基本的な課題構成はまず各自がモデルを作成、それを正投影法や透視図法など複数の図法で表すとともに、3Dモデリングアプリケーションでも制作するものであった。次の章では、この3つの媒体、モデル・図面・3DCGの詳細と課題意図を説明する。

III-6 モデル課題

この授業では2つのモデルを作成するが、模型と呼ばずモデルとしているのは、ここで制作する立体が、建築模型のように実際に完成される建物の大きさや素材を変換してつくられるものではなく、それ自身が原寸の完成作品であることも意識してのことである。一方で、オブジェ・オブジェクトとも呼ばないのは、一定の構成原理に基づいてつくられる形態シリーズの原型・プロトタイプであることを意図している。

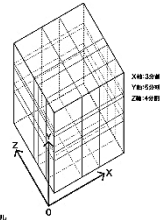
では1つ目のモデル課題を解説する。ここでは図に示した課題書のように、全員がスチレンボードで一辺100mmの立方体を制作するが、そこに記される線と面のパターンは各人でオリジナルなものとなる。これにより、後で作画する図面がそれぞれに異なるため共通した正解がないので、あくまで自力で考えないといけなくなる。また同じ設計条件であっても作者の数だけ異なった結果(作品)が演繹されることがデザインの特徴であることも体感できる。

ただこのパターン作成には多少難解な条件を設定しており、立体パズルを解くように感じる受講生も多いと思う。例えば、数学の文章題はむしろ国語の読解力が必要になると同じように、直感的なひらめきだけに頼らず論理だった手順を踏んで形を考えもらいたいからである。実際のデザインの現場においても、制作のスタートラインはクライアントなど相手の言葉を聞く・読むことにある。また空間認識力を高めるために、立方体の一つの面のパターンが他の5面に遡及するようなルールとなっている。

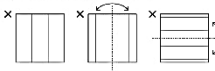
立方体モデル1 (模型の書色)

1. 分割

- キューブの正面上下の地味を決め、XYZ軸を決定する。
- 各軸の方向寸法を決め、分割線を引く。

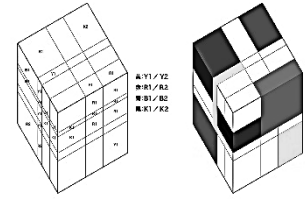


- 分割のルール
- 分割寸法の最小単位は5mmとする。(5, 10, 15, 20, 25, 30mm)
 - 各面における寸法は、等分割し必ず対称にしない。

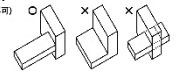


2. 着色

- 4色のオブジェクトを任意に組み合わせ、キューブに埋め込む形とする。
- オブジェクトの色は任意に決める。分割線は必ず決める。(1)分割線を数回まいた(任意)で着色する色の記号を下書きしてから、アクリル絵具で着色する。



- 着色のルール
- 1面につき、異なる3色または4色のオブジェクトが入れられるようにする。
 - 1面につき、余白(白)は1つ(増分)を定数とする。
 - オブジェクトは6面性とする。(L字型などは不可)
 - オブジェクト同士が隣接してはいけない。
 - オブジェクトが同じ種類の面まで突き抜けてもよい。(長さや奥行が100mm)

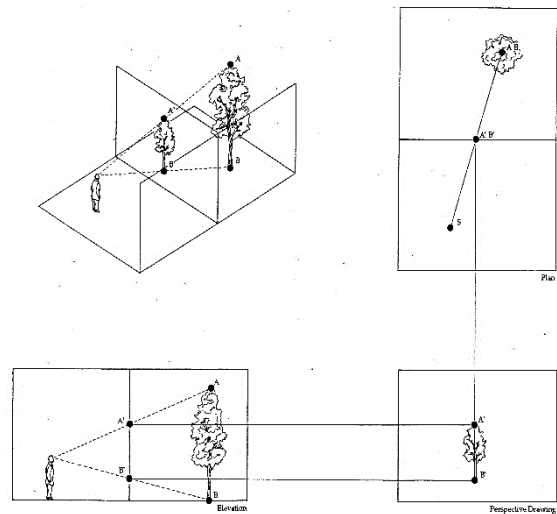


次に2つ目のモデル課題であるが、こちらは発泡スチロールのブロックを切り出してつくる。ここでの目的は第1のモデルでは立体の内部に貫入している目に見えない形を想定してつくることで、さらに空間認識力を向上させることが目的である。

III-7 図面課題

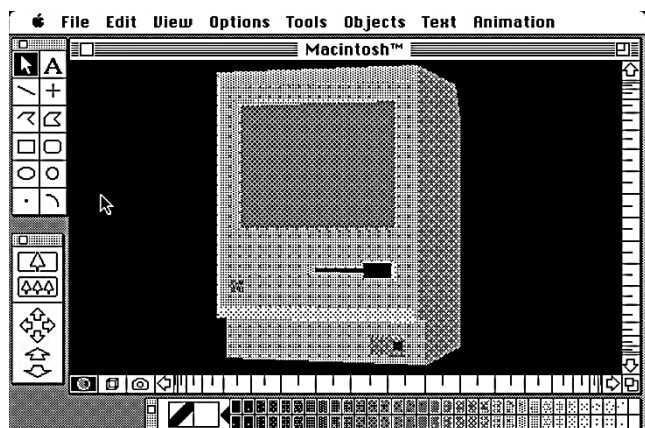
図面課題ではまずは基礎的な用具の使い方から始め、正確な線を引く練習へと進むが、最も重視したのが透視図法の原理を論理的に理解させることである。

ここでは透視図作成の解法を自動的な手順として体得させるのではなく、あくまで現実の3次元空間の中に仮想された画面 (picture plane) と、その時の視点 (観察者の目の位置) から描画対象を見る視線との関係性を理解させることを務めた。この空間的関係性を平面図・立面図、つまり真上から見た図、真横から見た図、画面を正面から見た図に分解することで透視図が描けるという理屈を。



この30年でこの科目に限らず、デザイン分野を大きく変えた一つの要因がコンピュータテクノロジーの飛躍であろう。その間、この授業でもデザインの基礎的プロセスにコンピュータが関わる可能性について模索してきた。

この授業でコンピュータを導入した1990年代半ばでは、まだCADや3DCGは実務上のレベルにはなく、私も含めて個人の建築家レベルでは手描きで図面を作成していた。コンピュータの世代ではwindows95はビジネスマシンであり、アップルのマッキントッシュはモノクロモニターの筐体が現役だったころである。そこに我々は「Super3D」という最初期のコンシューマ向けアプリケーションを導入した。今でいうと「Sketch up」のさらに簡易版程度を想像してもらえればよいだろう。ただ、当時は学科の専門授業でも3Dモデラーに触れる機会は希少だったため、啓蒙的な意図もあった。もう一つここで重視したのは立体を数値データとして扱う作業である。それによって実際の物体、概念としての幾何学図形、情報としての数値という3層の認識レベルを体感してもらうことを重視していた。



ただ先に述べたように、現在では3Dモデリングは課題から外した。コンピュータ環境の普及により、だれでも3Dモデラーを気軽に試してみるができるようになり、一方で高度なアプリケーションはそれぞれの専門特性に分化したからである。ただしこうした一般的アプリケーションは簡明になった反面、理論的な空間認識力の涵養という点では優れているわけでもないと考えている。考えずとも、使っているとできてしまうからである。一方で初期のアプリケーションには、例えていうなら、ス

マホアプリでも簡単なパズルゲームがそれなりに面白さがあるのに近いものがあった。またプライマリな仕様ゆえ、どう使えば何ができるかという、道具の使い方デザインするという特性があった。

V 図学製図科目のこれから

前述の通り、2024年度から改組に伴い新規カリキュラムになる。最後に今後の図学製図科目のアップデートについて考えたい。

第一に受講生の多様化に応える課題の見直しである。当初は建築やプロダクトデザインを学ぶ学生が多かったが、現在ではアート・クラフトやまんがを学ぶなど、全学科からの履修者が増えた。また特に専門科目の基礎に区分されてからは、必要区分単位数・時間割・開講クラス数の影響もあり、2年生以上の受講が増えた。となると、初めて製図用具を手にする学生と、すでに学科目で専門製図を手掛けている学生が混在するため、課題の難易度設定が慎重になる。そこでこれまでに比べても、作図技術や模型制作技法よりも幾何学的な空間・形態認識力を高めることを意識したいと考えている。同時に図学的な知識が絵画やまんがの画面構成力に有用なことを伝えたい。実際に試みに「パース」というタイトルで書籍検索すると、漫画の背景描写のためのパースがほとんどであり、建築やインテリアのパースはわずかである。

さらに幾何学的なパターン認識がヴィジュアルデザインに活用できることなどを示していきたい。物を図示するのではなく、情報を図示するインフォグラフィックスに近づく用法である。

もう一つはグループワークの導入である。これは芸術工学基礎の授業なので、1クラスに複数学科・複数学年の学生が出席している。2024年度改組のキーワードは「リミックス」であるが、もともと本学の伝統的志向として分野横断的クリエイションがある。この授業でも多様な価値観・技術を出し合って制作する体験をしてもらいたいと計画している。

芸術工学基礎「基礎表現演習 A」の初年度担当を終えて

アート・クラフト学科 准教授 さくま はな

1 はじめに

「基礎表現演習 A」は、本学の芸術工学基礎の全学科共通専門基礎として、学科を横断しアーティストやデザイナーとしての基礎的な知識と技術を習得することを到達目標に掲げ、幾何学に関する幅広い知識を紹介し、実践的な技法、技術を習得する演習の授業である。2024 年度より新たに学科から芸術工学基礎センターへ移動するさくまと中山 玲佳 准教授（2023 年現在、アート・クラフト学科所属。2026 年度まで基礎と兼任）および高 台泳 准教授（2023 年現在、ビジュアルデザイン学科所属。2026 年度まで基礎と兼任）の 3 名により 1 年前倒しで 2023 年度 4 月より本授業を担当することとなった。2022 年度に担当が決まった直後から「基礎表現演習 B」を担当する谷口 文保 准教授を含む計 4 名で芸術工学基礎についてこれまでの授業課題の事例や参考図書の閲覧など、打ち合わせを含む勉強会を段階的に行った。本授業のシラバスは前任者の授業内容を引継ぎながらも 3 名それぞれの専門領域や実技の経験を活かした授業内容になるようにと議論を重ね、以下のような内容で実施した。本稿では、プログラムマスターであるさくまが代表し、本授業について、授業の流れ、課題設定、学生の取り組みの様子、課題作品展について、そして、授業を担当初年度を通じて見えてきた課題や検討事項などについて報告する。

2 授業について

前期の週 2 コマ、全 15 回の授業を以下の要領でさくま、中山、高の 3 名で担当した。15 回の流れとしては、①幾何学についてのイントロダクションと幾何学を活用した課題作品の制作・講評（さくま）、②色彩についての講義と色彩構成の課題作品の制作・発表（中山）、③イメージの再構成と単純化の講義と錯視レリーフの課題作品の制作・発表（高）、④課題作品展の開催（本学エスパーズ KDU）（さくま・中山・高）である。

各授業では、授業冒頭あるいは各課題着手前に TV モニターを用いた講義、その後、課題作品の制作、各担当教員の最終授業日の際には上記教員 3 名のうちの 2 名以上で講評を行うこととした。また、14・15 回目の授業では、課題作品展の設営および展示スペース内での総評を行った。

2-1 15 回の主な授業内容

1 回目：芸術分野、デザインにおける幾何学的な表現についてのイントロダクション

エクササイズ：六角形のシルエットの中に幾何学的な模様をドローイング（さくま）

2 回目：バウハウス、抽象絵画、点・線・面の概念／黄金比についての講義

エクササイズ：方眼紙をつかったフォボナッチスパイラルの作図とそれを基にした四角、三角、円をつかった平面構成（さくま）

3 回目：パターンとタイリング／方眼紙を用いた連続模様の課題説明（さくま）

課題：テセレーションの原理を活用したタイルのデザインの課題作品。色紙でタイルを切り出し画用紙に糊付け

4 回目：テセレーションの課題作品制作続き（さくま）

5 回目：テセレーションの課題作品の仕上げ・講評（さくま・中山）

6 回目：オプ・アート 錯視とブリジット・ライリーについての講義（中山）

エクササイズ：錯視を取り入れた画面構成のアイデアスケッチ

7 回目：ヨハネス・イッテン 色彩論についての講義（中山）

エクササイズ：絵具をつかった補色による混色体験、
 オプティカルな色彩構成の下描き

8 回目：オプティカルな色彩構成の課題説明（中山）

課題：オプティカルな色彩構成の課題作品制作

9 回目：オプティカルな色彩構成の課題作品の仕上げ・
 講評（中山・高）

10 回目：パターンについての講義：定義、分類、効果、事
 例紹介（高）

課題提示：錯視レリーフ作品の制作

エクササイズ：イメージの再構成と単純化 A／本学のキャン
 パス空間にパターンを見つけ撮影する

11 回目：錯視レリーフ課題作品続き（高）

エクササイズ：イメージの再構成と単純化 B／A の画像を基
 に手描きでパターンを表現

12 回目：錯視レリーフ課題作品続き（高）

エクササイズ：A および B を印刷した用紙を蛇腹状の構造
 体に交互に貼り付け、構造体を組み立てる

13 回目：錯視レリーフの仕上げ・講評（高・さくま）

14 回目：

1 コマ目：作品仕上げ、レポート作成（テーマ「幾何学と○
 ○」○○には任意の分野・領域などを入れる）、作品キャプ
 ション作成、グループで作品紹介（さくま・中山・高）

2 コマ目（展示会場で設営）：展示空間・作品設営につい
 ての演習・実践（さくま・中山・高）

15 回目：作品発表、講評会（さくま・中山・高）

2-2 講評について

講評については、前述のように各課題が完成する 5 回
 目、9 回目、13 回目の 2 コマ目に行い、作図にみられ

るようなエクササイズ的なものについては、図形が正
 確に描かれているか、条件通りに形が使用されている
 か、指示通りに色彩が丁寧に塗られているか、またテ
 セレーション、錯視などの視覚的効果やイメージを再
 構成する力や幾何学の捉え方や見せ方の工夫などに
 ついてフィードバックを行った。15 回目は、総評と鑑
 賞の時間とした。

2-3 課題作品展について

本授業の一環で 14・15 回目に課題作品展・講評会
 を下記の要領で実施した。

会期：2023 年 7 月 12 日（水）～7 月 17 日（月）

※講評会 18 日（火）（日曜休館）

時間：芸術工学教育センター棟開館時間に準ずる

場所：エスパース KDU（神戸芸術工科大学 芸術工学
 教育センター棟 2 階）

展覧会の宣伝用にビジュアルデザインを専門とする
 高がポスターデザインを手がけ、大学ホームページに
 掲載した。



画像 1) 課題作品展ポスター 高台泳 制作 2023



画像 2)「基礎表現演習 A 課題作品展」2023
 本学エスパース KDU 展示風景 筆者撮影

2-4 課題作品展の役割

中山、さくまはこれまで所属するアート・クラフト学科全体で取り組んでいる学年末展（1, 2 年生による学内セレンディップ・ギャラリーでの課題作品展）、Egg 展（3 年生による外部施設での作品展）や実習・演習の授業を通じて、学生作品展示の取り組みがもたらす教育的効果を日々実感してきた。学生作品展示の主な狙いとしては ①学生が自分自身の作品を客観視する機会の創出、②自分自身の作品であるという自覚を持ち作品の完成度を上げる機会の創出、③他学生の作品に対して敬意をはらい、互いの個性を尊重することへの意識付け、④展示会設営のスキルの習得などが挙げられる。本授業については、これらに加えて、幾何学が描かれた課題作品を一斉に壁面展示し、展示会場全体を俯瞰した際に作品を単体で鑑賞した際には得られない幾何学の集合体としての見え方を体感する場を創出するという意図がある。

集合体としての見え方の具体例としては、以下が挙げられる。テセレーションの原理を基に各自で導き出したタイルの形状を色紙で切り出し画用紙に貼り付けた課題作品の展示（画像 2 左奥壁）は、多様なタイルのバリエーションの妙や連続模様の中に動物や植物などの具象的表現を見つけるといった鑑賞の楽しみがある展示となった。オプティカルな色彩構成の課題（画像 2 左手前壁）では、各作品に描かれたパターンがも

たらす視覚的効果によって揺らぎの小世界が生み出され、それらが並ぶことで濃密な壁面空間が生まれた。また、色彩と構図の厳格なルールと対比するように絵具の混色時に発生する絵具が完全に混ざりきらない色残りの現象や筆跡などの偶発的要素が加わることで幾何学に独特の陰影を作り出し、新しい幾何学の表現の可能性を感じる展示となった。錯視レリーフの課題作品の展示（画像 2 右側壁）については、ひとつひとつの作品は A 4 サイズの短辺の 210mm を使った正方形で比較的小さなサイズであったが、角度で作品の見え方が大きく変わり、スペース内を歩きながら鑑賞するとキャンパスの風景が手描きのパターンに変化する、あるいはその逆というように作品が動いてみえることから躍動感のある展示となった。今後、今回の展示で得た気づきを基に展示の精度を上げると共に幾何学の作品を集合体として鑑賞することによる学びのあり方についてもさらに考えていきたい。

3 各課題における実践的な技法・技術の習得について

「幾何学的なデザイン思考を身につける」ことを念頭においた各課題において具体的にどのような基礎的な技法・技術を習得できるのか以下にまとめた。

- 指定の条件を満たした幾何学の製図とそれを応用したデザインを作成できるようになる
- 錯視に基づいた色面による平面構成ができるようになる
- 補色に基づいた配色を絵具の混色によって作り出すことができるようになる
- 日常生活で見つけたパターンの画像を応用した手描きパターンの作成ができるようになる
- 指定の寸法で用紙を切断しボードに貼り、錯視の効果を作り出すことができるようになる

4 履修生からの声

履修生の習得度については、参考までに、授業アンケートおよび上記レポートから履修生の声をいくつか挙げておきたい。授業アンケートでは、「新しい知

識・技能・考え方の習得度」において 5 点満点中 4.5 以上の評価があったのに加え、コメントについても色々な種類の課題制作に取り組むことができたなど好意的な意見が複数寄せられた。一方で、課題点としては、カッターや絵具などの作業が難しかったという声が寄せられたことから、今後は作業開始時に手作業についての説明をする、必要に応じて個別に対応するなど検討する。

また、履修生の習得度が具体的に示されたものとして「幾何学と〇〇」という〇〇に任意の言葉を履修生各自が設定し幾何学についての考察を述べることを課したレポートが挙げられる。例えば、「幾何学とファッション」「幾何学と漫画」など各履修生が幾何学について自らの学科の専門領域や興味関心と結びつけて考え、その中に幾何学的要素を再発見し考察するなど、興味深い内容のものが多く、履修生の理解度や視点を知らずとも参考になった。ちなみに、15 回目の講習会の際にはこのようなレポートの内容のいくつかを履修生へも紹介した。

5 グループワークの活用

本授業では、履修生が学年学科が混合していることを利点と捉え、授業内で示された題目について各自の調べたことをグループ内で共有したり、自分の課題作品についてグループ内で互いに紹介し合うなどして積極的に履修者同士の接点をつくるように努めた。身近な日常生活や各自の学科の専門領域に存在する幾何学について書き出してみるセッションでは、学年学科混合グループならではの多領域に渡る幾何学の形やその解釈が示され、発見の多い機会となったように見受けられた。今後もグループワークは継続し、さらに学びの多い方法を検討していければと考える。

6 開講状況と履修生について

本年度については履修生 30 名、前期のみの開講、2024 年度以降は前期・後期の開講となる予定である。芸術工学基礎科目における履修希望者を制限している

現状については、すでに本学の芸術工学センターの特任教授である福島 美和氏^{注1)}も指摘しているが、本授業においても 30 名の履修者定員に対し大幅に上回る履修希望者が殺到し、履修が叶わなかった学生が多くみられた。本授業は、教職を履修している学生の必修科目となっている為、履修の優先権を「教職を履修している上級生」としていることから、基礎的な内容の授業であるにも関わらず大半が 3, 4 年生という状況であった。今後、前期後期の開講を継続することによりこの状況は改善に向かうと思われるが、履修については今後も注視していく必要がある。ちなみに本年度については、幅広い学年混合で構成される履修生で構成されていた為、各履修生の課題の進み方や課題への理解度を細かく確認しながら声がけを頻繁に行うなどして授業を進める必要があった。

7 教室と設備

前任者の授業では基礎棟 1 F の教室を利用していたが、本授業では別の授業との兼ね合いでアート・クラフト学科が使用するクリエイティブセンターの 3 1 0 1 B 教室を使用した。この教室は明るく年中適温に保たれていること、30 人という人数に対して程よい大きさであるという利点はあるものの、TV モニターを使用する際には画面の反射や後列からの見え方などに気を配る必要があった。特に課題説明の際、方眼紙のマス目やサイズを示す数値などを TV モニターに映しても後方からだと読み取ることが出来ない為、別途対応が必要であった。このように幾何学の図形や作品事例を見せる演習の授業の教室としては使い勝手がいいとはいえない為、今後、教室の変更あるいは施設の再検討が必要である。

8 担当初年度を通じて見えてきた課題や検討事項

授業の構成、課題内容については、大きな混乱もなく進めることができ、授業アンケート、レポート、授業での履修生の様子から概ね良好であったと捉えているが、いくつかの課題や検討事項があるので記して

おきたい。まず、芸術工学基礎の全学科共通専門基礎の授業という学年学科混合で構成された履修生への課題説明、前述の作業に関する事前説明などする際の知識・スキルの基準をどこに置くかということについては一筋縄ではいかず、今後も継続して対策を検討していきたい。また、上記のような履修に関する課題があると同時に教室・TV モニターなどの環境設備面についても授業を円滑に進める上では重要であることを再認識した。

9 まとめ

本稿では、本学の芸術工学基礎の授業である「基礎表現演習 A」について、担当初年度という観点から、教員 3 名での新体制での授業運営、課題設定、課題作品展、学生の取り組みの様子、習得度と課題、検討事項を考察した。その結果、課題設定や課題作品展の開催については成果を得ることができたことが分かった。一方で課題、検討事項としては、履修の諸課題、教室、学年学科混合の履修生グループへの指導方法であることが分かった。

注

1) 福島 美和、「本学における工学基礎実習の現状と展望」、『神戸芸術工科大学 教職課程年報 2022』、2022、pp.19-22

《研究ノート》野の動植物を図鑑で検索し発表し合う

協働活動で見られた低学年児童の推論に関する考察

芸術工学教育センター 非常勤講師 吉國 秀人

1 はじめに

前稿では、学校内外の種々の教育場面の中でも、「具体物を用いた体験活動」に注目した。そして、ICTを活用した教育の重要性が指摘される現在に、あえて具体物を通じた学びが、広く学習者にとってどのような影響を及ぼすのか、特に認知面に及ぼす正負の両方の影響について、教育心理学領域に関する諸研究を手がかりに考察した。

本原稿でも、引き続き「具体物を用いた体験活動」に注目する。とりわけ今回は、小学校の低学年児童を対象とした教育実践に絞って考察を行い、学習指導要領でも推奨される「深い学び」が、例えば、低学年の教室に持ち込まれた動植物について推論する過程としてどのように表れるのか、検討することをねらいとする。

既に、令和5年日本教育心理学会第65回総会において、自主企画シンポジウム JB03「児童・生徒の「教科内容の本質的理解」を促す授業デザイン(3) 協同過程を通して個人の概念的理解をいかに深めるか」に筆者も話題提供として参加した。そして次の概要で話題提供を行った。

(1) 吉國他(2016)の「低学年児童を対象とした単元間を関連づける指導法の効果に関する研究」では、生活科の「恐竜」や「動物」をテーマに小学1年生と授業実践が行われたこと。(2) 教室の前方には「恐竜」の図資料が提示され、図を共有した条件下で、低学年の児童と教師、そして児童同士のやりとりが活発になされていたこと。(3) 教師は「恐竜」や「動物」の形と暮らしに関するルールの提示のみならず、工藤(2015)の「代理的知識操作」としての発問、特に「逆操作」を行う支援をしていたと、授業記録を再解釈できるのではないかと提案した。

これらの話題提供を行った結果、さらに探究すべき自身の研究課題として、次の点が挙げられる。それは、低学年児童らが学習対象や他の児童との対話を1年間を通して長期的に継続した事例を新たに取り上げて、低学年児童らが協働して「深い学び」をどの程度実現しうるのか、

その実態に迫ってみる必要があるという点である。これをふまえて本研究では、岡山県の安河内功氏が小学1年生児童を対象に1年間の長期にわたって教室外で見つけた動植物を教室に持ち込んで発表し図鑑で検索し合った協働活動、「はしりもの・かわりだね」の教育実践の事例を取り上げて、考察を進めていくことにする。

<「はしりもの・かわりだね」という協働活動とは>

まず「はしりもの・かわりだね」の教育実践とは何か、概要を説明する。民間教育研究団体「極地方式研究会」が提案したノンプログラミングの教育が「はしりもの・かわりだね」である。この「はしりもの・かわりだね」について、高橋金三郎(1973, pp. 65-69)は次のように解説する。

●「朝5分～20分、子どもが持ってきた(見てきた)めずらしいもの(はしりもの・かわりだね)について話しあう(p. 65)」活動であり、「『子どもと子どもの話しあい』になるように努力し、『教師と子どもの話しあい』にならぬよう努力する(pp. 65-66)」よう留意すること。

●「はしりもの」とは、「まだシュンにならなく、少数しかまだ出ていないものである。仙台でいえば三月のタンポポ、四月のカタバミ(p. 66)」。「かわりだね」とは、「生活経験から見て変わっていればよい。真っ白なアザミの花、真赤なクローバー(p. 66)」のようなものことである。

●「できるだけ生きてそのまま採取させること…決して永久に(死ぬまで)飼ってはならない(p. 66)」。

●「話し合いは生物学的な事実、法則を中心にしてはならない(p. 66)」、あくまで「話し合いである。記録・スケッチをさせないこと(p. 66)」にも留意すること。

このような高橋(1973)の解説をふまえれば、「はしりもの・かわりだね」の主な特徴は、野外で子どもが採取し持ってきた匂になる前の物や変わった物を朝に発表し、子ども同士で話し合う協働活動であるとまとめられよう。

<安河内功氏の「はしりもの・かわりだね」の実践例>

安河内功氏は、極地方式研究会の会員として長きにわたり「はしりもの・かわりだね」の授業実践を報告し続けた元小学校教員である。安河内(2002)は、「はしりもの・かわりだね」について、「はしりものは、季節がはしって

いるというものです」、「黄色がふつうだと思っているタンポポの中に白いタンポポがある。これがかわりだねです」と説明する (p. 21)。そしてこの活動は、子ども達が「自分から興味を広げる」ものであり、「自分達の生活空間を知っていく活動」と位置づけている。さらに、「自分達の周りに、知らないことがたくさんあって、それを知ることによって、生活が豊かにのびます (*原文ママ)。周りの自然変化に目を向けて行こうとする活動です」 (p. 20) と、「はしりもの・かわりだね」が教室外の児童らの生活にもたらす波及効果へも言及している。

あわせて、本原稿で特に注目したいことは、安河内功氏の「はしりもの・かわりだね」の実践方法の特徴として、子ども達が動物や植物の「図鑑」を引いて検索する活動を取り入れている点である。

安河内 (2002) は、「図鑑」を引いて検索するねらいを次のように説明する。「名前を調べさせている理由は、図鑑に親しんでもらいたいのです。・・・図鑑をひいて、主体的に名前を調べられる子ども達になってくれればよいと思います。名前を覚えるとその植物に親しみがわきます (p. 22)」。この説明からは、旬になる前の物や変わった物を発表し合う活動に加えて、持ってきた実物の動植物を手がかりにして図鑑を引いて検索し調べる活動を継続すれば、図鑑への親しみそして動植物への親しみもわいてくるだろうという安河内氏の考えが伺える。

＜植物検索の過程は「探究」の過程と似るという柚木 (2020) の視点を重視する＞

さて、このように野外の動植物を教室へ持ち寄り発表し合うのみならず、図鑑で検索し調べる活動も行うという、安河内功氏の「はしりもの・かわりだね」実践例を具体的に見る前に、植物を検索する過程が、アブダクション、ディダクション、インダクションから成る「探究の過程」と似た過程を経るという柚木 (2020) の主張も押さえておきたい。柚木 (2020) の主張に基づくとするならば、実物と図鑑を照らし合わせて検索し名前を調べる活動に、児童が積極的に推論を働かせている過程があらわれるのではないかと、という実践を検証する視点が得られるためである。

以下には、柚木 (2020) の主張のうちから、簡単に2点のみを取り上げる。第1に、典型的な植物検索の過程には、パースの推論の分類におけるアブダクションに相当する推論過程が含まれるということである。これに関して柚木 (2020, pp. 229-230) から、以下、簡単に要約する。

名前が不明な植物 B を観察した結果、花の形の特徴 P1 や花弁の数の特徴 P2 があることから、花の形が P1 で花弁の数が P2 である植物 A1 ではないかと考えたとする。これを形式化すると、次のようになる。

B は P1、P2 の特徴をもつ

A1 は P1、P2 の特徴をもつ

∴ B は A1 である。

・・・この形式をパースの推論に分類するとすれば、アブダクションにあたることになる。・・・

[柚木 (2020, pp. 229-230) より抜粋・要約した]

第2に、実際の検索過程は、探究の過程と同様、難しい過程であるということである。柚木 (2020, p. 233) から、以下、引用する。「観察される植物は、個体差や例外の存在などのため、必ずしも典型的な特徴だけを有しているとは限らないだけでなく、場合によっては、交雑種、(逸出) 園芸種、帰化植物などの問題も考える必要がある。そのため、実際の検索過程は、必ずしも簡単な探究というわけではなく、様々な要因が関わってくる難しい過程なのである」 [柚木 (2020, p. 233) より引用]

＜本研究の目的＞

このように植物を検索する過程には「アブダクション」という推論活動が含まれており、決して容易でない高次の思考過程とみなせる、という柚木 (2020) の2つの主張に沿った視点を本研究でも採用する。その上で、安河内功氏が低学年児童と実践した「はしりもの・かわりだね」という協働活動の結果を手がかりにして、低学年児童らが動植物について推論する過程がどの程度実現していたかという観点から「深い学び」について検討することを、本研究の目的とする。

2 方法

本研究では、1999 年度に安河内功氏が小学校低学年のクラスで1年間実践した「はしりもの・かわりだね」の発表&図鑑による検索という協働活動を、事例として取り上げ分析する。分析対象者は、小学1年生 38 名である。

具体的な分析の手続きは、以下の通りである。(1) 1年間を通してクラスのどの程度の児童らが、「はしりもの・かわりだね」の協働活動に関与したのか、1年間の発表件数の推移を調べる。(2) 3学期の特定の1日、具体的には2000年3月23日に実践された「はしりもの・かわりだね」の実践記録(安河内功氏が作成した学級通信「じょうなんっ子」および極地方式研究会 本間明信氏より2023年3月に提供いただいた極地方式研究会 授業実践動画を参考に作成したもの)から、3つの発表場面を抜粋する。この実践記録をもとに、児童らが持参した野の動植物の発表と図鑑による検索の過程を通して、具体的などのような推論活動が展開されていたかを、検討する。なお本研究にて、特に3月の「はしりもの・かわりだね」に着目した理由は、1年を通して動植物の発表や図鑑による検索に慣れた児童が、どのような思考活動を行い得るのかその到達点を明らかにしたいと考えたためである。

3 結果と考察

<「はしりもの・かわりだね」の発表件数の推移>

Table1 には、安河内功氏が1999年度に小学1年生38名と1年間「はしりもの・かわりだね」を実践した際に、発表した人数の推移を調べ、月ごとに発表者数の平均数を算出した。

Table1 1年間の「はしりもの・かわりだね」発表数

	月	発表があった日数	発表人数の平均とSD
1学期	4月	17	22.1(4.6)
	5月	20	26.3(3.7)
	6月	22	29.4(4.0)
	7月	15	29.1(7.9)
2学期	9月	19	26.8(3.9)
	10月	22	32.6(2.6)
	12月	17	33.9(7.6)
3学期	1月	15	35.3(1.8)
	2月	22	35(1.1)
	3月	18	33.9(4.3)

Table1 から、1学期の4月は発表者数の平均が22人であり、全38名中の58%、約6割ほどの発表者が見られたことがわかる。このようにスタートした「はしりもの・かわりだね」の活動は、2学期の10月は発表者数の平均が33人となり86%へと増加している。さらに3学期では、3月の発表者数は平均が34人で89%、約9割の児童らが発表するようになっており、1学期に比べてやはり発表者数は増加していた。これらから、児童らが1年間にわたって活動を継続できたのみならず、野の動植物へより一層目を向け、より多くの「はしりもの・かわりだね」が教室に持ち込まれ、活発な発表がなされていたことが伺える。

次に、3学期の3月の1ヶ月間に注目し、1ヶ月の間の発表数の推移と発表された動物、植物の具体例を整理した。結果をTable2に示す。

Table2 1ヶ月間の「はしりもの・かわりだね」発表数

No.	年	発表日	発表者数(人)	動物の例	植物の例
1	3学期 2000年 3月	3月1日	35	ジョロウグモ	コデマリ
2		3月2日	36	クサギカメムシ	シュタケ
3		3月3日	37	ミノムシ	フキノトウ
4		3月4日	38	アゲハの幼虫	フリージアの花
5		3月6日	33	ルリタテハ	きりぼしだいこん
6		3月7日	28	ツチイナゴ	シロバナタンポポ
7		3月8日	27	オニグモ	ネコヤナギ
8		3月9日	26	アリグモ	コムラサキの実
9		3月10日	26	シロシタバ	ハクサイの花
10		3月13日	33	ヤマメ	ゼンマイ
11		3月14日	38	キスジキンダグモ	アロエの花
12		3月15日	37	スジプトハシリグモ	カブラの花
13		3月16日	35	ゴミグモ	アセビの花
14		3月17日	37	ナナホシテントウムシ	ジャガイモの芽
15		3月18日	37	ニワトリの骨	白いツバキ
16		3月21日	33	ヒヨドリ	つくしの先が3つに分かれている
17		3月22日	38	ヤモリ	ネコノメソウ
18		3月23日	36	ヨトウガ	レンゲ第1号

小学1年生3学期の3月1日から23日までの期間に、毎回の発表において、植物(例:コデマリ)のみならず、虫(例:ジョロウグモ)や魚(ヤマメ)といった動物も途切れることなく発表されていることが、結果を整理してわかった。私自身も大学生を対象にゼミの時間内で「はしりもの・かわりだね」の教育実践を細々と続けている。しかし、Table2のように、植物のみならず動物も頻繁に発表される場を未だ創造できていない。ゆえに、安河内氏の教育実践で示された事実に、私は大いに驚嘆させられた。

<3学期の「はしりもの・かわりだね」の発表の様子>

次の Figure 1 の場面 1 は、野外から持ち込まれた植物の名称が、発表者には不明だったが、教師（安河内氏）にはわかっていたと推測される場でのやりとりである。

Figure1 3 学期 3 月 23 日の発表の様子（その 1）

【場面1：名前がわからない植物 → ハナダイコンの花】		
No.	発言者	発言内容
1	E	これは、名前のわからない植物です。 おばあちゃんが育てました。 変わっているところは、葉っぱがギザギザだけど、痛くないところです。 （*さっと、5人ほど子どもが取り囲み静かに見ている。安河内先生も見に行く。教卓に戻る際に、窓側の男児に、少し合図したようにも見える。）
2	N・T	〇〇スマレ？（*音声がよく聞き取れない）
3	教師	昨日、持ってきたやつやがな。
4	N・T	（*ちょっと困った顔。黙っている。）
5	教師	昨日、持ってきたがな、T君が。 （*通信を調べると、どうやら、一昨日に持ってきたようだ）
6	Y	Eさんが持ってきたのは、コスミレ？
7	教師	ちがう。
8	N	Eさんが持ってきたのは、ハナダイコン？
9	教師	そうや、よう覚えとったなあ。N・T君、どうしたんや。T君、あんた、昨日持ってきたんよ。 ・・・（後略）・・・

この場面 1 で安河内氏は、教師自らが率先して子ども達に植物名を告げてはいない。むしろ子ども達が原案（仮説）を出し合うのを待っているかのようにも見える。ただし、決して放任ではない。植物名が明らかに異なっている時には、児童から出された「コスミレ？（No. 6）」という原案（仮説）に、「ちがう」ときちんと応答しているからである（No. 7）。場面 1 で教室に持ち込まれたものは、発表者である E さん自身にとって「名前のわからない植物」であった。そのような一見困難な場面に直面しても、1 年生の児童達は発表された実物と各自が持っている植物図鑑による検索活動を行って、「ハナダイコン（であろう）」という原案（仮説）を提案できていたことが Figure 1 のやりとりからわかる。

それでは、より一層教師の対応に困難が予見される場、すなわち、発表者のみならず教師にも持ち込まれた動物の名称が不明だった場合は、どのような様子だったのだ

ろうか。次の Figure 2 と Figure 3 には、教室に持ち込まれた動物の名称が、発表者にも教師にも不明だったと推察される場のやりとりを抜粋して紹介する。

Figure2 3 学期 3 月 23 日の発表の様子（その 2）

【場面2：名前がわからない我のような虫 → ヨトウガ】		
No.	発言者	発言内容
1	T・E	これは、名前のわからないガのような虫です。 取ったところは、〇〇でとりました（*音声がよく聞き取れない）。 （*さっと、4人ほどが発表者のところに来て、静かに見て、さっと席に戻る。安河内先生も見に行く。実物を手に取って見ている。）
2	教師	ガや。
3	R	（昆虫図鑑を見ながら）T・Eさんが持ってきたのは、ヨトウガ。
4	教師	ヨトウガ、やな。

Figure 2 の場面 2 では、「名前のわからないガのような虫」が発表されている（No. 1）。（昆虫に詳しい）ひとりの児童（R 君）が即座に昆虫図鑑と照合し、「ヨトウガ」という原案（仮説）を提案している（No. 3）。教師も確認した上、R くんから提起された原案を追認している（No. 4）。

さらに、次頁の Figure 3 の場面 3 では、「名前のわからないクモ」が発表されている。図鑑による検索活動を経て、「マメジロハエトリグモ」という原案（仮説）が提起されるまでに、他の 3 件の「はしりもの・かわりだね」の発表が進行されている。その間にも、発表者以外の児童らが特徴を想起したり互いに話し合いつつ、図鑑を検索した推論活動が、熱心に続けられていたと推測される。これら場面 2 と場面 3 に共通しているように、1 年生児童達は、発表者の発表をよく聞いて周りに集まり、実物の特徴を観察しすばやく座席に戻り図鑑を検索して推論結果を得て、手を挙げている様子が伺える。

このように、安川内功氏が 1 年間を通じて「はしりもの・かわりだね」の実践を継続した様子を図表に抜粋・整理した結果から、少なくとも次の 2 点が指摘しうる。(1) 小学 1 年生児童らは 1 学期に比べて 2 学期、そして 3 学期において、より多くの動植物を発見し教室に持ち込んで発表することができるようになっていた。(2) 発表者自身が持ち込んだ動植物の名称がわからない場面や、児童

も教師も共に名称がわからない困難な場面であっても、(例えば、実物の顕著な特徴を手がかりに検索しているのかもしれないが)とても素早く図鑑を開いた上で、「きっとこの動植物名ではないか」という原案(仮説)を推論して発表し合う協働活動がなされていた。

Figure3 3学期3月23日の発表の様子(その3)

【場面3：名前のわからないクモ→マメジロハエトリグモ】		
No.	発言者	発言内容
1	N・M	小っちゃいクモ。これは、名前のわからないクモです。取ったところは、家のまわり〇〇で取りました(*音声がよく聞き取れない)。(*さっと、7人ほどが来て、取り囲む。女児が手の上に載せている。)
2	児童	ちっちゃー
3	教師	小さいなあ、こりゃあ。わからん。(*男女の児童、次々、集まる。大きな昆虫図鑑を手に、じっと見る男児もいる。)
4	児童	見えた。
5	児童	ユウレイグモ。
6	教師	(卵から)生まれたばかりみたいやなあ。
7	Y	(*次の発表者へ移る)これは名前のわからないランの一種です。・取ったところは・・・ (*よく聞き取れない)・・・ (略)・・・
8	N	(さらに次の発表者へ移る)これはアヤマです。取ったところは、お母さんにももらいました。変わっているところは、〇〇があるところ
9	T	(すぐに挙手)アヤマありました。(植物図鑑Aの)60頁
10	児童	(同じく挙手)アヤマありました。(植物図鑑Bの)147頁。
11	H・M	(続いて別の発表者へ移る)これは卵です。とったところは、・・・ (略)・・・
12	K	(No.1の発表者だった)N・M君が持ってきたのは、マメジロハエトリグモ?
13	教師	マメジロか。
14	K	両手で拳をにぎって、ガッツポーズ。喜んでいる様子。・・ (略)・・・

4 今後の課題

本研究では小学1年生児童を対象に1年間実践した「はしりもの・かわりだね」の活動に注目し、特に、持ち込まれた動植物について図鑑を検索しながら発表しあう様子を実践記録から抜粋し示すことで、低学年児童らが教師の適切な援助下では、推論を働かせつつ協働活動を行える可能性、「深い学びの可能性」が十分あることを論じた。

今後の課題を簡単に2つ挙げる。ひとつめは、「はしりもの・かわりだね」の教育実践の意義を、他の教育実践との関わりからもさらに考察を深めることである。高橋(1973)は「大自然の中で『どこに、いつ、どんなものがありうるのか』おおざっぱに見当をつける」ことの重要性を既に指摘している。例えば、生物に関する規則性を学ぶ前のどのような基盤となりうるのか自身で問い直してみたい。2つ目は実物を図鑑で検索することの利点を多面的に考察してみることである。例えば1年間の活動を通して児童らは図鑑をどのような点でうまく使いこなせるよう変化していったのだろうか。実践者の安河内功氏に直接インタビューするなどして、今後、詳細を明らかにしていきたい。

5 引用・参考文献

- 工藤与志文、「代理的知識操作」としての発問—「知識操作」の観点による理科授業の分析—、『教授学習心理学研究』、第11巻第1号、2015年、pp.18-27
- 高橋金三郎、コメント、極地方式研究会編『極地方式の授業71』、1973年、pp.65-69.
- 安河内功、はしりもの・かわりだね、極地方式研究会『デポ』、No115、2002年、pp.17-23.
- 安河内功氏が2000年に極地方式研究会夏の集いに提出した研究会資料通信『じょうなんっ子』(1999年-2000年)
- 吉國秀人、黒岩督、小倉誠、低学年児童を対象とした単元間を関連づける指導法の効果に関する研究、『教授学習心理学研究』、第12巻第2号、2016年、pp.63-80.
- 袖木朋也、植物検索と探究との関連についての一考察、『北海道教育大学紀要(教育科学編)』、第71巻第1号、2020年、pp.227-235.

謝辞

本研究は、2023年「教授学習過程研究会12月東京例会」(於：東京都大学)での討論内容を基に加筆・修正したものです。貴重なご意見をいただいた参加者の皆様に感謝申し上げます。また、安河内功先生からは、本研究にて学級通信や実践記録を紹介することについてご快諾をいただきました。深く感謝申し上げます。

「令和の日本型学校教育」について

芸術工学教育センター 非常勤講師 前田 学

1 はじめに

令和3年1月26日の中央教育審議会答申「『令和の日本型学校教育』の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～」において、「令和の日本型学校教育」の在り方が「全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現」と定義されたこと、また、「GIGAスクール構想により整備されるICT環境の活用と、少人数によるきめ細かな指導体制の整備を両輪として進め、個別最適な学びと協働的な学びによる「令和の日本型学校教育」を実現するための、教職員の養成・採用・研修等の在り方」が今後更に検討を要する事項として整理され、令和3年3月12日、文部科学大臣から「『令和の日本型学校教育』を担う教師の養成・採用・研修等の在り方について」諮問されたことを受け、「『令和の日本型学校教育』を担う教師の在り方特別部会」が設置され、令和4年12月19日に「令和の日本型学校教育」を担う教師の養成・採用・研修等の在り方について答申がなされた。以下に教師の養成・採用・研修等の在り方の答申についてまとめてみた。

2 令和3年1月26日の中央教育審議会答申

令和3年の答申では、「令和の日本型学校教育」を担う教師及び教職員集団の姿を次のとおり示している。

(1) 「令和の日本型学校教育」を担う教師の姿は

- ①環境の変化を前向きに受け止め、教職生涯を通じて学び続けている。
- ②子供一人一人の学びを最大限に引き出す教師としての役割を果たしている。
- ③子供の主体的な学びを支援する伴走者としての能力も備えている。

(2) 教職員集団の姿は、多様な人材の確保や教師の資質・能力の向上により質の高い教職員集団が実現し、多様なスタッフ等とチームとなり、校長のリーダーシッ

プの下、家庭や地域と連携しつつ学校が運営されている。

(3) 教師が創造的で魅力ある仕事であることが再認識され、志望者が増加し、教師自身も志気を高め、誇りを持って働くことができている。

3 令和3年3月12日の文部科学大臣諮問

上記答申の教師及び教職員集団の姿を実現するための教職員の養成・採用・研修等の在り方については、引き続き検討が必要な事項として整理され、文部科学大臣は、令和3年3月12日に「『令和の日本型学校教育』を担う教師の養成・採用・研修等の在り方について」包括的な諮問を行った。主な検討事項は、

- (1) 教師に求められる資質能力の再定義
- (2) 多様な専門性を有する質の高い教職員集団の在り方
- (3) 教員免許の在り方・教員免許更新制の抜本的な見直し
- (4) 教員養成大学・学部、教職大学院の機能強化
- (5) 教師を支える環境整備

4 令和4年12月19日の中央教育審議会答申

上記諮問を受けて、中央教育審議会は令和4年12月19日付で、「『令和の日本型学校教育』を担う教師の養成・採用・研修等の在り方について」～「新たな教師の学びの姿」の実現と、多様な専門性を有する質の高い教職員集団の形成～答申がなされた。次に答申の各論部分の何点かをピックアップして下記に示した。

(1) 教師に求められる資質能力の再整理

教師に求められる資質能力については、平成29年3月に策定された「公立の小学校等の校長及び教員としての資質の向上に関する指標の策定に関する指針」においても、指標に盛り込むべき内容に係る観点が表示されていたが、令和3年答申が示した教師像を、「教職生涯を通じて探究心を持ちつつ自律的かつ継続的に新しい知識・技能を学び続け、子供一人一人の学びを最大限に引き出す教師としての役割を果たしている。その際、子供の主体的な学びを支援する伴走者としての能力も備えている」と示していること、また、具体的に必要な資質能力として、

ファシリテーション能力やICT活用指導力等が挙げられていることなども踏まえ、構造的に再定義する必要がある。

その際、各資質能力を表す具体的な能力の記述（能力記述分）については、単なる知識（概念）の理解にとどまらず、可能な限り、「～しようとする」「行動できる」「説明できる」といった意欲や行動レベルで、できるだけ簡潔に記載することが重要である。ただし、法令に基づく指針上の記述は大綱的なものとどめ、具体的な資質能力や、能力記述文については指針とは別に定めることで、状況の変化に柔軟に対応できるようにすべきである。

こうした考え方を踏まえ、文部科学省は、令和4年8月31日に指針を改正した。その中では、各自治体が指標の内容を定める際の柱を、以下の5項目に整理した。

①教職に必要な素養、②学習指導、③生徒指導、④特別な配慮や支援を必要とする子供への対応、⑤ICTや情報・教育データの利活用。また、「公立の小学校等の校長及び教員としての資質の向上に関する指標の策定に関する指針に基づく教師に共通的に求められる資質の具体的内容」については、別に定めた。

(2)多様な専門性を有する質の高い教職員集団の形成

多様な専門性を有する質の高い教職員集団を形成するためには、養成・採用・研修を通じて、教師一人一人の「強みや専門性」を高めることが必要である。この「強みや専門性」とは、データ活用、STEAM教育、障害児発達支援、日本語指導、心理、福祉、社会教育、語学力やグローバル感覚なども含まれる。

大学生のうちに、「強みや専門性」を身に付けるため、教職課程に位置付けられた科目以外の科目の履修や、他の資格の取得、留学などを選択する者もいる一方、両立ができず、教職課程の履修を断念するおそれもある。

こうした状況を踏まえ、四年制大学においても、専門分野の学びを深めたり、在学中に教師を志すようになった者が卒業までの間に教員免許状を取得したりすることにも柔軟に対応できるよう、最短、2年間で免許状取得に必要

な基礎資格・単位を得られる二種免許状の取得を念頭に置いた教職課程の開設を特例的に認めるとともに、適切な履修モデルを設定すべきである。また、こうした「強みや専門性」を有した教師の採用や、学校現場や教育委員会事務局での有効活用について、先進事例の開発・普及を進めるべきである。

(3)教員免許の在り方

教員免許更新制については、「新たな教師の学びの姿」を実現する観点から、子供たちの多様化や社会の変化を踏まえ、教師の学びについてどのような在り方が望ましいのか、制度の存続を前提にせずに検討してきた。

その結果、審議まとめでは、免許状の効力と関連させながら、10年に1度、2年間の間に全ての教師に一定の学習を求める教員免許更新制は、教師が常に最新の知識技能を学び続けていくという「新たな教師の学びの姿」と整合的とはいええず、かつ、更新しなければ職務上の地位の喪失を招きかねないという制約の上での学びは形式的なものとなりかねないことから、教員免許更新制の発展的解消を提言した。

これを受けて「教育公務員特例法及び教育職員免許法の一部を改正する法律」が令和4年7月1日に施行され、教員免許更新制は解消された。

5 おわりに

答申について、紙面の関係でごく一部しか紹介できなかったが、この答申は、大学の教職課程においても教員養成という立場で、今後の指標となり、教師が創造的で魅力ある仕事であることが再認識され、志望者が増加し、教師自身も志気を高め、誇りを持って働くことができることを期するものである。

参考文献

中央教育審議会、「令和の日本型学校教育」を担う教師の養成・採用・研修等の在り方について（答申）2022年
https://www.mext.go.jp/content/20221219-mxt_kyoikujinzai01-1412985_00004-1.pdf（2023年10月13日閲覧）

学生による報告・記録

この章では、教員採用選考試験を受験した者3名、教育実習を終えた者18名、神戸市スクールサポーターを経験した者2名の報告を掲載しています。

兵庫県教員採用選考試験を受験して

芸術工学部 映像表現学科 4年

山本 悠月

今、お読みくださっている皆さんにとって、教職というイメージはどういうものでしょうか。責任が重大で大変な仕事、やりがいのある仕事など、抱くイメージは様々だと思います。現在、教員の数は減少傾向にあり、「教師不足」です。過酷な労働環境や、生徒、保護者への対応など、もしかするとイメージが悪い学生が大半かもしれません。実際に様々な対応などが行われているとはいえ、正直に申し上げると、私も良くないイメージのほうが多いです。なのになぜ、教員採用試験を受験し、どのように対策を行ってきたかなどについて綴っていきこうと思います。誰かのための参考になれば幸いです。

さて、上記のような状態で、どうして私は受験をしたのかというと、私は「生徒に寄り添い、ひとつでも多くの選択肢を広げて導けるような教師になりたい」と強く思い続けてきたからです。きっかけは、中学時代に不登校を経験し、学校に通えなかった時に、恩師が私を導いてくれたことです。私も困っている生徒を助けたい、そう思い中学校の美術、高校の美術と工芸の教職課程を履修しました。

それならばなぜ映像表現学科を受験したかということ、率直に言ってカメラでの写真撮影や、シナリオを書くことが好きだったためです。やはり、専門分野が違うため、教職課程での必要な単位が他学科と比較すると多くなってしまう。少々大変ですが時間割(カリキュラム)を重複させないようにしっかりと設定し、採用試験対策も時間の自己管理を徹底すれば問題はありません。私は他学科と比較すると、絵を描くことが少なかったため、三年生の後期からデッサンの実技対策を始めました。採用試験では、採点をする人は、実物を目の前にしてみるわけではありません。いかに上手く見せるように、時間内に素早く描けるかが重要だと感じました。そのためにも、その静物の描き方の理解(楕円、円柱、光の具合、遠近法など)が求められます。基礎的知識があれば本番でも想定外なことが起きてしまったとしても、応用が必ず効くため、デ

ッサンが苦手な方は早めの対策を行うと十分だと思います。もう一つの色彩構成に関しても、もちろん早めの対策が安心だと思いますが、なんとかあります。

試験は複数あります。一次試験では、集団討論と筆記試験(一般・教職教養と専門教科)、二次試験では、取り上げたようにデッサンと色彩構成の実技試験と、模擬授業ののちに個人面接があります。私がこの試験の中でも一番緊張したのは個人面接でした。今思えば、きちんと話さなくてはいけないというプレッシャーを背負いすぎていたのかもしれませんが。面接官が見ているものは、一般企業と同じで「その人と働きたい思えるかどうか」ということは変わらないと思います。考え方、対応の仕方、自分ならどうするかという自分の良さ、自分らしさを伝えれば問題は無いと思います。

例えば、絶対に揺るがさない自分の教師像、もしくはこんなクラスにするぞ、という軸を作り、どうすれば目標に近づけるかを考え、少しずつ進んでいってください。面接では、言っていることに矛盾が生じることは良くないと個人的に考えます。なぜなら、「こう対応すると言ったのに、別のことを言っている。聞き返すとしどろもどろになっている」と受け止められてしまうかもしれないからです。生徒の立場からきくと、不安になりませんか。なので、妥協しない自分の考えを一つ、作っていってください。

そして、自分の武器を作り、積極的に伝えていってください。例として、私は「真面目さ、諦めず向上心があること、傾聴力があること」を武器にし、話していきました。これをどう活かし、生徒と向き合って、どんな教員になりたいか、今一度考えてみてください。短所しかない、私も自分自身についてそう思っていました。しかし、短所は長所の裏返しになります。教員採用試験での面接だけでなく、一般企業で面接を受ける方も、きっと緊張すると思いますし、不安だと思います。私もそのうちの一人でした。ですが、大丈夫です。自信を持って、堂々と話してください。努力はいつか報われます。失敗したとしても、いずれくる成功の糧になります。

失敗を恐れなくてください。あなたならできます。一緒にこれから頑張りましょう。

兵庫県教員採用選考試験を受験して

芸術工学部 アート・クラフト学科 4年

菅 まなみ

私は、教員採用試験に向けての日々と結果を振り返り、取捨選択しながらの対策を、意思を超えて継続していくことで乗り越えられるものだと感じている。

先生方からのご指導のもと、受験の約1年前より対策を始めた。デッサンや色彩構成は、苦手だったが、対策講座とにかく通い、様々な題材に触れることで徐々に慣れていった。限られた時間でデッサンと色彩構成を完成させなければならないが、制限時間内で完成できないことや、課題の完成度が目に見えて高まっていく感覚が得られない中での日々の練習は苦しく、一次試験の集団討論が教育実習後すぐに行われる日程だったことも、さらに私を焦らせた。集団討論については、自身の発言量よりも、他の受験者の意見を聞き、取り入れながら自身の意見をまとめられるかを意識して取り組んだ。どのような受験者か、議題か、雰囲気を決める要素が運次第な気もした。筆記試験については、過去問を講座で説明してもらって何度も解き直し、資料集で時系列を整理していった。試験問題の中には突拍子のないものもあったが、確実にこれは出るというものもある程度出題されており、答えやすかった。一般教養については、時間が足りないほど私にとっては難しい問題ばかりで、先生方も指導は難しいため、自身で長い時間をかけて問題数をこなしながら対策するものだと考える。教員採用試験は、一般就職を目指す学生たちが内定を得る時期よりも遅い時期に合格が発表される。私も周囲の友人が次々と就職先を決めたり、多くの企業が最終エントリーを締め切ったりという状況を見て、夏頃、焦る気持ちで就職活動を開始した。企業説明会をいくつも受け、準備を重ねて面接を受ける日々は、受験対策に集中できるものではなかったが、不安を拭うために必要不可欠な活動であったと後悔はしていない。実際、模擬授業と面接試験において緊張せず、コミュニケーションを意識しながら臨む

ことができたため良い練習になった。大学内で面接を見てもらうことも対策として有効的だが、全く知らない大人に自分を伝えるために、答え方について学び実践することも慣れのためには必要である。試験当日、面接ではこれまでの学生生活やアルバイトでの学びなどについて深く掘り下げた後、教育についてのあらゆる質問を学びと関連づけて答えることを求められる。困ったのは面接試験よりも模擬授業で、どの分野からの出題か全くわからないため、中学の教科書に出てくる内容について一通りの基礎的な知識に加え、注意事項や例の挙げ方を想定しておくべきだったと思う。模擬授業と面接試験からまもなく、実技試験が行われた。本年はさつまいもとペンキ缶のような金属缶だったが、練習で様々なモチーフを描いてきた甲斐があり焦らず描くことができた。私は、時計を忘れるという大きなミスをしたが、他の受験者がで色彩構成に移るタイミングなどを指標とすることで、余裕をもって完成させることができた。

あまり良くない考え方もかもしれないが、不合格であっても来年受験できるし講師の枠もある。一般就職の場でも芸工生は決して弱くない。対抗できるスキルが4年間で知らずに備わっている。だからこそ、同級生や周囲の意見に惑わされずに対策をとにかく継続し、思った時に行動し、不合格でも大丈夫くらいの気持ちで気張りすぎず当日は頑張ってもらいたい。もう辞めてしまおうと思っても、その感情を抑えて続けることが勉強もデッサンも色彩構成も苦手だった私が合格できた唯一の理由である。

愛媛県教員採用選考試験を受験して

芸術工学部 ファッションデザイン学科 4年

山本 理紗

私は大学推薦をいただき、1次試験は免除になりました。愛媛県の大学等推薦特別選考を受験するには、学内選考で認められたあとに愛媛県教育委員会の書類審査に合格しないと受験資格が無いため、結果が分かるまで不安な日々を過ごしていました。結果が届き1次試験が免除になると、2次試験の対策を頑張ろうとなるはずが、卒業制作が思うように進まず何を優先すればいいのかわからなくなってしまいました。愛媛県の2次試験の内容は小論文、適性検査、面接です。面接練習は1度もすること無く、小論文を1度書いたくらいしか対策も出来ませんでした。その中で1番採用試験のとき役に立ったことは、今の教育に求められる事や、これからの教育についてを先生方と話すことです。何気ない会話の中でとても重要な試験のポイントとなる点を会話の中で整理でき、難しく考えることなく求められる事と自分の教育に対する考え方を結びつけることができました。

試験当日、緊張と焦りでドキドキしながら会場に着き指定された部屋へ入ると、見覚えのある方々から「頑張ろうね」との言葉をかけられリラックスできたと同時に、講師経験のある人って即戦力が求められる今、有利で私のような新卒は不利なのではないか。とても不安になりました。試験当日私は、時計を忘れたことに気づき部屋に時計はなく時間配分を考えることは不可能でした。時計が無いので試験開始が早く感じ、1つ目の小論文では与えられたお題はとても書きやすいものであったため、スムーズに書くことが出来ました。周りの書き終わりを参考にしながら時間を調整し、2度作文の見直し時間を作ることができたため、自信を持って提出することが出来ました。2つ目の適性検査では、落ち着いて自分の思うままにそれぞれの問に対して答えていきました。午後からの面接試験が想定外の連続でした。面接は基本的な面接のみだと思って基本的な質問の答え方だけ考えていました。すると面接直前の説明で場面指導がある事が判明し、これま

での自信が絶望へと変わりました。しかし焦ったところで対策していないものは、仕方ないため面接の待ち時間は何をしていたのか覚えていません。模擬授業の課題配布と授業構成を考える部屋での7分間はとても短く感じました。問題を見ると場面指導ではなく模擬授業のような内容で不安が増す中でしたが、教育実習前に専門分野の復習をした内容の一部であったことから、「これならできる。」というやる気もでてきました。面接の部屋に移動し、模擬授業を行い質問と面接が始まり、そこからは山を乗り越えた安心感から笑顔で落ち着いて答えることができました。面接官は完璧な人、聡明な人を求めているようではありませんでした。面接では成功した話よりも失敗だと受け止め、学び続ける姿勢に対して好反応でした。新卒の学生は経験や技量の面では講師経験のある方には、勝つことが出来ません。だからこそ謙虚な姿勢であり、学び続ける意志が重要だと思いました。

合格発表の瞬間までの日々は対策不足が自分の中では後悔もしており、落ちたかもしれないと思っていました。合格発表の時間、サイトを開き自分の受験番号を探し見つけた時は驚きと夢が叶ったことの嬉しさで、何度も受験番号を確認したのを覚えています。教員採用試験での合格は狭き門かも知れません。しかし倍率の低下が進む中で目指しやすい今がチャンスと思い、自分に合う受験方法の選択をし試験対策することが大切であると思います。そして試験対策は合格へ繋がるものというよりは、自分に自信をつけるものであると感じたため、自分に合った対策方法と量を無理のない範囲で楽しんで準備出来ることが自分への余裕にもなり1番合格へ近いのかなと私は思います。来年度から教員として自分の理想の教員像を大切にしながら、自ら挑戦し学び続ける教員として頑張っていきたいです。

芸術工学部 環境デザイン学科 4年

宗行 治樹

教育実習を終えて振り返ってみるとさまざまな事を学んだ。今までは生徒の立場で当たり前のように授業を受けてきたが教師目線で授業を観察すると気づく点が多かった。まずは生徒の目を見る大切さだ。黒板や教科書だけを見ながら説明する時と、生徒の目を見ながら説明をする場合を比べると生徒の雰囲気全然違うように見えた。

教育実習をするまでは生徒との関わりが一番不安な要素だったが、実習が始まると一番の楽しみが生徒と関わることであった。担当クラスの生徒は活発ながら落ち着き、メリハリがあり本当に良い子ばかりだった。3年生は実習科目が多いためコミュニケーションをとる機会が多くてとても楽しく実習できた。

生徒への指導で難しいと感じた点は、オンとオフの切り替えをさせる事だ。担任の先生の指導を見ていると自由な時間の時は徹底的に自由にさせて、切り替える場面ではきっちり指導されていた。その様な指導が定着することでザワザワしていても声をかけるだけで静かになると学んだ。コツは指導するときの声の大きさだけではなく、トーンを変えることも大切とアドバイスを頂いた。

その他でも研究授業についてもさまざまなアドバイスを頂いた。その中でも「対面授業である必要性を見つけ出す」という言葉が印象的であった。コロナでオンライン授業が当たり前になった現在ではただ単に講義だけする授業ではあまり意味が無いのかもしれない。コミュニケーションをとり対面だからこそ出来る事を大切にしないといけない。

この教育実習で感じた事は教員という仕事はとても素晴らしい職業だという事だ。最後に、現場の知識をつけてから、尊敬される先生になれる事を目標に頑張っていきたい。

芸術工学部 プロダクト・インテリアデザイン学科 4年

家田 若奈

私は、神戸市立星陵台中学校で3週間教育実習をさせていただきました。3週間という実習期間は長いようで、終わってみるとあっという間でした。実習期間中は先生方の授業見学や授業実習をさせていただき、多くのことを学びました。

実習初日は期待と不安がありましたが、クラスの生徒から話しかけてくれたり、質問してくれたり、明るく元気な生徒たちにとっても助けられました。緊張して、うまく話すことができなかつたこともありましたが、日を重ねるごとに、徐々に生徒との距離感というのがわかっていきました。

クラスでは、朝の時間や空き時間に生徒を見守る先生の姿を見て、休み時間に教室に行き、何か問題が起きていないか、生徒の様子を観察することの大切さを感じました。生徒と関わる中では、一人ひとりの個性が違う中で、全体に対して指示をする難しさを実感しました。また、生徒たちが成長していく環境作りを行うためには、良い時は素直に褒めて、クラス全体が良くない時には厳しいことも伝えることが重要だと学ぶことができました。

授業実習では、スライドや教科書を見させる場面、話し合う場面など、生徒に指示をわかりやすく伝え、どこにどれだけの時間を使うのか、時間配分の難しさを実感しました。授業では指示を出したが通っていない、時間が押してしまう等、失敗もありましたが、教科指導の先生に支えていただいたおかげで、教科実習、そして、研究授業をやり遂げることができました。

3週間の教育実習では、他では得ることのできない貴重な時間を過ごすことができました。教育実習を温かく受け入れてもらい、教科指導の先生、学級指導の先生をはじめ、多くの先生方に支えていただいたことで、無事に教育実習を終えることができました。教育実習で得た知識と経験を糧にして、これからの人生に活かしていきたいと思えます。

芸術工学部 プロダクト・インテリアデザイン学科 4年

今村 太陽

私は佐賀県の鳥栖西中学校で三週間の教育実習に励みました。実習初日は、前に立つことや生徒との会話にも恐怖や緊張を感じ、無事に実習を終えることができるのか不安でした。しかし、敢えて私はその不安を払いのけるように生徒たちと積極的に関わり、次第に打ち解けていくことができました。

実習では美術の授業を3単元扱いました。開始の挨拶から終了の片付けまでの時間配分、生徒の進行度を想定した授業展開など、大学の模擬授業とは違う50分の授業はずっと難しいです。また、クラスや前後の時間割によって生徒の態度や雰囲気は千差万別なため、声の出し方一つにしても大変な気遣いが必要でした。

研究授業では、専攻するプロダクトデザイン分野の授業を行い、校長先生をはじめ沢山の方々に見学いただきました。かなりの実践授業を経て臨んだので緊張はあっても不安は無く、これまでの反省を活かした授業ができました。何よりも生徒が楽しそうに取り組んでくれたことが嬉しかったです。

研究授業と同じく悩んだことが、注意の仕方です。生徒への注意法は現在も大きな問題となっていますが、担当の先生には「生徒について理解することが大切」と教わりました。生徒を知り、十分な関係性ができて初めて話を聞いてもらえる。三週間という短い期間ではありましたが、授業や昼休み、部活動、体育大会など、生徒の様々な一面に触れ、彼らについて少しは理解することができたと自負しています。

教師という仕事の苦労や責任、やりがい。短い期間でしたが、教育実習を通して培ったことは私を大きく成長させてくれました。何より、とても楽しかったです。生徒たちの青春の1ページに少しでも立ち会えたことは、私にとってかけがえのない思い出です。実習での経験を胸に、いつの日か教師として再び生徒の前に立つことができるように、これからも精一杯励んでいきます。

芸術工学部 プロダクト・インテリアデザイン学科 4年

総田 小夏

私は、和歌山県立耐久高等学校で3週間教育実習をさせていただきました。教育実習に行く前は、受け持つクラスの生徒たちと仲良くなれるかな、わかりやすく楽しい授業を展開できるかなど、とても不安でした。しかし実際に行ってみると、不慣れなことも多く大変でしたが、毎日が楽しく充実した3週間となりました。

私が HR で受け持った1年3組の生徒は元気いっぱい、気さくに話しかけてきてくれる生徒も多く、初日から打ち解けることができました。初日の不安も、元気で明るい生徒や優しく声をかけてくださる先生方のおかげで、肩の力を抜いて過ごせるようになりました。

美術の授業では、全学年の授業を担当させて頂き、沢山の学びを現場で体験しました。最初は緊張してしまい、連絡事項を言い忘れたり早口になってしまったりと、反省点ばかりでしたが、担当の先生からの助言や生徒たちの真面目に取り組む姿勢に助けられ、最終日まで授業をやり遂げることができました。回数をこなすごとに、授業全体の流れやクラスごとの雰囲気を掴むことができ、話す際も「間」を大切にしつつ、スムーズな進行ができるようになりました。

また学級指導の面では、生徒一人ひとりに対する気遣いや配慮について学び、生徒をしっかりみることの重要性について理解することができました。普段から生徒全員に目を配り、少しの変化も見逃さないところやグループワークをさせるときの配慮など、小さな積み重ねが生徒からの信頼や好意に繋がっていることを実感しました。

この3週間の教育実習を通して、教師という職業のやりがいや大変さ、そして責任の重さを実感することができました。可愛い生徒や優しい先生方に恵まれ、実りある教育実習ができたことを幸せに思います。今後も教育実習で得た貴重な体験を生かし、日々努力していきたいと思いません。

芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年

西本 昂太郎

私は、住之江中学校への三週間の教育実習がとても楽しみだった。元々人に教えたり話すことが大好きだった私は、教師という職業に向いていると感じていた。しかし、教育実習に行かせていただいて実際の教師という仕事は思っている以上に過酷で、大変な仕事だと感じた。その理由は大きく分けて三つある。

一つ目は指導案作りである。指導案は、授業の設計図のようなもので、その作った指導案を見て同じ授業ができるように作らなければならないというコツを教えていただいた。そのためには、正しい言葉遣いで、ねらいや教材の注目すべき点などを明確にして書かなければならないことを教えていただいた。

二つ目は行事である。私の実習先では、実習期間を体育大会と重複するように設定していただいて、行事も経験することができた。生徒目線では気がつかなかった所をたくさん見ることができた。グラウンドの整備などはもちろんだが、実行委員の生徒のやる気を奮い立たせたり、生徒主体で演舞を教えたり、体育大会を根本から盛り上げる活動も見ることができた。

三つ目は生徒への気遣いである。自分が行った授業内容は、教科書の作品を鑑賞し、その作品を見て感じたことや気づいたことを発表させるという内容だった。発表の後に一言コメントをするのだが、そのコメントであまり良いまとめができなかったり、何も言わずに次に行ってしまうたりしてしまった。対話型の鑑賞の授業は、かなりの場数を踏んでいないと授業として成り立たないと言っていたのが身に染みて感じた。

教育実習で経験できる教師という仕事はほんの一部だと思った。そのほんの一部で大変なこともたくさんあったが、魅力的だと思うこともたくさんあった。生徒が自分の授業やアドバイスに興味を持ってくれた時に何度も自分はこの職業に就きたいと感じた。

芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年

久田 千紗

私の教育実習は九月四日から始まりました。長いようであつという間に過ぎた母校での三週間でした。教職を履修している友人は五月、六月に教育実習を実施する人が多く、私自身なかなか実習が始まるという実感が湧かず、不安がいっぱいある中で始まった実習でした。思い返すと三週間という短い間でしたが、楽しかった事、思うように行かなくて悔しかった事、様々な感情が濃縮された十五日間でした。

この教育実習で教育現場の過酷さと共に、指導にあたる楽しさややりがいを身に染みて感じました。学校に、七時半にきて、七時五十分から掃除、挨拶運動を行いました。それから朝礼があり、教室に行き HR を行い、授業が始まるというのが朝の流れでした。大学に入り、早起きをするという習慣がなくなっていたので朝から行動をすることに初めは苦勞しました。

一週間目での目標は担当クラスの生徒とコミュニケーションを取ることでした。知っている人がいない中でコミュニケーションを取るのは難しく始めは、美術を選択している生徒と距離を縮めるようにしました。

二週目からは HR や美術の授業を行うようになりました。大学で模擬授業をしていたので、そのような感じだろうと思っていましたが、高校生は全く違いました。まず、発問をしても積極的に発表をしてくれませんでした。それに私は苦戦し、研究授業までに試行錯誤行いました。

三週目では、研究授業を行いました。発問については、先週やった単元の復習をし、答えやすい発問にすることにしました。何度も練習をしていたので、あまり緊張はしませんでした。しかし、タブレットでのトラブルがあり、どれだけ用意していても、何があるかわからないことを学びました。

教育実習を終えて、生徒が自分の授業やアドバイスを真剣に聞いてくれたり、質問をしてきてくれた時はとても嬉しかったので、いつか教師の仕事に就きたいと思いました。

芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年

山本 泰雅

教育実習では、三木市立自由が丘中学校に行き、とても貴重な体験をさせてもらい、充実した3週間であったと改めて感じる。初めは不安な気持ちしかなかったが、最終日が近づくにつれてその不安は徐々になくなり、生徒と会話ができきたタイミングで最終日を迎えることとなり、少し寂しい感情があった実習である。教育実習を行う前に、自身の課題であった「大人数の前でリラックスして喋ること」を克服することを目標に掲げた。

私は昔から多くの人の前で喋る際に緊張してしまい、想像したことを上手く伝えることができない課題があった。実習の初めはHR、授業、全体あいさつなどにおいて緊張し、伝えることに苦戦していたが、回数を重ねるたびにその課題は徐々に克服していった。しかし、あることを意識したことから緊張が完全になくなり、想像したことを上手く伝えることができるようになったのである。それは「ゆっくり喋ること」である。緊張していることで話すテンポが速くなってしまっていたが、ゆっくり喋ることで余裕感が生まれ、リラックスして自信を持って話せるようになったのだ。そこから生徒に対しての説明もうまくいくようになり、担当の先生から「さっきの説明分かりやすかったよ。」などの褒めの言葉もいただけるようになった。一対一で喋る時もそのことを意識してから喋りやすくなり、会話することへの抵抗がなくなった。この成長は自身の中でかなり大きく、これから数えきれないほどあるコミュニケーションの場において必要なことであり、これからは無意識にできるように、日々少しずつ意識していこうと思う。

教育実習では上記のこと以外にも、授業の準備をすることの大切さ・生徒との関わり方・教えることの難しさなどの様々なことを学ぶことができた。教員に限らず、これからの人生において必要なことを学ぶことができた本当に充実した良い機会であったと改めて思う。

芸術工学部 ビジュアルデザイン学科 4年

横田 華

私は、母校である兵庫県の中学校で3週間、教育実習をさせていただきました。コロナ禍で介護等体験が無くなり、生徒と接する機会も初めてとなった初日は不安と緊張でいっぱいでしたが、いざ実習が始まるとあっという間の3週間でした。教育実習を通して非常に多くのことを学びました。中でも特に印象に残っていることが2点あります。

1点目は、想像通りに授業は進まないということです。実習中、複数回授業をさせていただきましたが、指導案を作成する際に予想した生徒の反応は、全く意味が無いと感じました。予想以上に授業が盛り上がり話が逸れてしまうこともあれば、あまり生徒の発言がなく、行き詰ってしまうこともありました。良くも悪くも指導案通りに進むことはなく、臨機応変に対応することの重要性を、身をもって感じました。

2点目は、生徒と接することの大切さです。私の指導教諭の先生は、生徒に対する表情や声に安心感があり、生徒も信頼しているように感じました。また、学級でご指導いただいた先生は、休み時間など少しの時間も生徒とコミュニケーションを取っており、両者ともとても楽しそうでした。生徒との信頼関係を築く上で、コミュニケーションは非常に大切だということを実感しました。私も、積極的に生徒と関わることを意識して実習に取り組んでいました。すると、日が経つにつれ授業中の生徒の反応が良くなっていったように感じました。生徒と一緒に作る授業は楽しく、とてもやりがいのあるものでした。このことから、コミュニケーションは生徒を理解するとともに、学びの深い授業づくりのためにも必要不可欠であると学びました。

3週間の実習の中で、教職員の忙しさや過酷さを目の当たりにしましたが、それ以上にやりがいと楽しさを実感しました。実習中に生徒に貰った言葉や笑顔は、一生忘れません。

芸術工学部 映像表現学科 4年

山本 悠月

わたしは3週間にわたり、中学校での実習を行いました。実習中感じたこととして、模擬授業と実践での授業は全く違うという事です。

そう感じたのは、担当した授業単元が鑑賞の中でも美術史の授業であったから、というのが大きかったように思えます。鑑賞の授業は導入に加えて、50分間の授業のほとんどを話す必要があり、鑑賞の授業を受けたことが無いわたしにとっては未知の世界でした。

何がそれほど難しかったか、今思えば「クラスと対話をする」ということだったと感じます。教師が一方的に機械のように解説し、板書を行い、生徒は黙々と作業的に書き込んでいく授業も、方法としてはあるのかもしれませんが。しかし、それだと生徒は考えることを放棄し、受け身で終わってしまいます。試験では覚えたことだけを書いていくだけで、考えて発見することにやりがいを感じずに、次の目標に向けて努力しなくなります。そのためにも、興味をひきつけるタイトルや、絵画の面白い話を行い、引き付けることなど、話す内容や順番に気を付けることは大切だと感じました。その中でも自分が伝えたと思っていても、伝わっていない箇所がありました。理解が中々追いつかないということは面白くないため、興味が薄れてしまうという悪循環に陥ってしまいます。そのため、コミュニケーションを取り、生徒の性格や考え方を理解した上での発問も必須だと考えました。クラスごとにも雰囲気が変わるため、そのクラスに応じた授業作りが大切、と気付きました。

実習中、何もかも足りないことに気付き、自分の力不足を痛感しました。しかし、このようなことは非常に貴重な体験で、大学では気付かなかったことが多数です。生徒を相手に授業を行い、課題点と反省を踏まえて、さらによりよい授業づくりを目指したいです。教員は大変です。しかし、それほどやりがいのある仕事だとも思っています。生徒と共に毎日を過ごし、成長をそばで見届けるだけではなく、生徒の選択肢を広げ、笑顔で過ごしてほしいです。そんな教員になりたい、と改めて強く思いました。

芸術工学部 映像表現学科 4年

伊東 征哉

教育実習を通じて、私は大きく成長できたと実感しています。初めての中学校訪問は、9月1日。当初は緊張のあまり声も震え、3週間という期間をどう乗り越えるかに不安を感じていました。しかし、担任教諭、教科教諭をはじめとした多くの先生方が、温かく迎え入れてくださり、そのサポートのおかげで無事に3週間を終えることができました。

この実習を通じて、私は多くのことを学びました。授業の中で、生徒に内容を理解してもらうためには、端的な説明や重要なポイントに抑揚をつけることの重要性を痛感しました。また、初日の講話で、1人だけでなく40人に教える難しさとその重要性を教えてくださいました。

さらに、学校生活では、できる限り多くの生徒と関わるように心がけました。その結果、生徒目線と教員目線の両方から学校を見ることができ、中学生の頃の自分と重ね合わせることで、懐かしい感情が湧きました。

実習を受けた中学校は、メリハリのある環境で働くことの本質を再確認しました。これからも学び続け、将来の教育者としての成長に全力を注ぐ覚悟です。この実習を通じて得た経験と洞察力を今後の人生に活かしていきたいと思えます。

芸術工学部 ファッションデザイン学科 4年

大西 真白

この度は兵庫県立姫路工業高等学校へ教育実習に伺いました。教師の立場でみる母校は実に新鮮で、常に新たな発見をしながら、学校という場所の楽しさを改めて感じました。

期待と不安を胸に迎えた初日、先生方に生徒と関わろうえで特に意識されていることを教えていただきました。「授業も行事も準備が八割」「生徒に鍛えられる意識をもつ」と頂いた助言を心掛け、実習に励みました。

教科・実習を問わず多くの授業を見学し、先生の指導方法と生徒の取り組み姿勢を中心に、気付いたことをメモに取り、研究しました。「生徒が苦手とすることをできたとの思わせ、意欲を高めさせる工夫をすること」を意識されているある先生の授業で、生徒をこまめに褒め、授業のリズム良く進めていく姿は非常に勉強になりました。

HR や放課後にも生徒と積極的に接することを心掛けました。実習期間の翌週の体育大会に向け、早朝練習から放課後の製作活動まで頑張る生徒たちと、私も一緒に取り組みました。すると「先生！」と声をかけてくれるようになり、生徒の個性を会話から感じ取り、生徒と心の距離を近づけられたと感じます。

研究授業は、服飾に関する内容を選びました。生徒が楽しめる、実践的で私らしい授業を目指し、ICTを活用した資料作りや、伝えたい内容の整理、時間配分を念入りに行いました。

授業実習を通して、生徒だったときは長く感じた五十分の授業が、教える立場になると一瞬のように感じ、設備環境や生徒の様子に合わせ、深く理解できるように準備し伝えることの難しさを実感しました。また先生方からいただいたご意見から、視線が教材に向きがちで、生徒全員に伝える意識が足りなかったと気付きました。改善して他の機会にも活かしたいです。

生徒が関心を持って私の授業に取り組んでくれた経験や、生徒からは見えない部分まで深く教師という仕事を学んだ経験は、私にとって大きな自信と宝物となりました。

芸術工学部 ファッションデザイン学科 4年

山本 理紗

今回松山工業高等学校で教育実習を行い、思い描いていた以上の実りある実習となった一方で、教育の現場の現実も同時に学ぶことができました。

はじめに、多くの先生方の授業参観をさせていただく中で学ぶことが多く、授業内でのICTの活用が求められる中で、実際どのような場面で活用しているのか観察していると画像や動画など、板書の文字や言葉では伝わらない場面や、言葉で伝えることにプラスして視覚情報があると理解を深めやすい場面等で用いることがすごく有効であることがわかりました。また授業で何を理解させ、何を考えさせるのかが明確で、そのため余談やテレビの話、豆知識を授業内容と関連づけて生徒が理解しやすいように、説明していました。生徒は私が想像していた以上に知識が乏しく、知っているだろうと当たり前を考えていることで授業がわからなくなるため、生徒の立場・知識に合わせて授業展開するためには、余談や豆知識の活用も生徒の授業への関心・興味をひき、集中が持続して授業を聞くことにもつながることがわかりました。

次に実際に研究授業では、しっかりと準備をしても50分間の授業の経験がなかったため不安でいっぱいでした。しかし生徒を前に教壇に立つ以上は堂々と授業内容を伝える必要があると思い、精一杯授業を行いました。課題や改善点が多くある一方で良かった点も多く、授業で使う教材に関しては見やすく分かりやすいものができ、多くの先生方に高評価をいただくことができ自分自身の自信にもなりました。

最後に、教育実習で今の教育現場を知ることができ、実際の教員は、学級管理の事務処理、学級の生徒の一人一人の把握、不登校や地域での問題などの処理、行事の準備、部活動の顧問などに追われ、教材研究をする時間すら満足に取れない現状を知り、教師という職業のやりがいと厳しさに気づけました。

芸術工学部 アート・クラフト学科 4年

猪原 舜平

今回の教育実習は、教員を目指す私にとって、非常に意義のあるものでした。

私が実習をさせて頂いたのは母校ではなく、歌敷山中学校という学校でした。慣れ親しんだ場所ではありませんでしたが、それもいい経験になると考え、教育現場の様々なことを学ばせて貰おうという意気込みで教育実習に臨みました。

歌敷山中学校は、学業に力を入れていることで有名で、学校全体から学習に対する意識の高さを感じ取ることが出来ました。生徒も荒れているということは無く、落ち着いている印象を受けました。このような学校で、試験がない科目である美術を、どう教えれば良いのか、どうすれば生徒が興味を持つのかを考えながら、実習期間を過ごしました。そして、授業見学や授業実習、生徒との触れ合いを通して、自分なりの考えを持つことが出来ました。それは、生徒に美術にしかない体験をさせるという事です。

見学をした授業では、水墨画を取り扱っていました。水墨画ならではの体験といえば、墨を使った様々な技法による独特の表現です。それを分かりやすく解説し、全て体験させた上で発展した内容を取り扱っていた為、生徒はモチベーションが高く、技能も身につけていました。また、一人一人に声を掛け、それぞれに合った指導をされていて、参考になることがとても多かったです。

それを踏まえ、研究授業では私の専門である現代アートを取り扱いました。現代アートならではの体験である考察する鑑賞活動を、中学生が理解出来るように伝えるには、紹介する作品や進行の順序、情報の取捨選択など、工夫が必要でしたが、担当の先生の力を借りて、満足のいく成果を得ることが出来ました。

今回の実習を通して、授業や学校運営の大変さを実感すると同時に、自分が考えた事が生徒の成長に繋がることの嬉しさを知ることが出来ました。この経験を糧に、教師を目指そうと思います。

芸術工学部 アート・クラフト学科 4年

亀田 寿々音

実習期間中は学びの連続で、実際に教壇に立たなければ気づくことのできなかったことや、生徒とのコミュニケーションを経て沢山のことを学びました。

一週目は講話や参観を中心に、教員としての心得や学校という組織における役割などを学びました。教員は教科指導だけでなく、様々な役割を持ち、生徒の安全や運営を行っていることを学び、より一層教員を目指す者としての自覚を持たなければならぬと感じました。また参観の際は、担当学年や教科の授業だけでなく、他学年や他教科の授業にも参加し、授業進行の仕方や発問方法の違いを学びました。クラスでの HR や給食指導では、第一週ということもあり上手く生徒との距離を縮められず不甲斐なさを感じながらも生徒の名前と顔を早く覚えられるように特徴をメモするなどして早く馴染めるように努めました。

二週目になると参観だけでなく、授業実習にあてる時間が増えました。デジタル機器が整った環境だったため、それらを上手く活用した分かりやすい授業構成になるようにしました。指導案やワークシートを制作している際、授業構成に行き詰まっていたのですが、指導教諭の先生から過去に行った授業で使用したワークシートや、授業進行の流れをご教授いただくことができました。

先生の授業構成は、その単元で学んでほしいこと、気づいてほしいことに、段階をつけて結論までの道筋を作っていくような授業構成になっており、発問から結論までを流れに沿って構成することで生徒が迷うことなく、すっと理解できる授業になっているのだと気づくことができました。また授業を行ううちに、生徒との接点も増え、話しかけてくれる生徒も出てきて、生徒との距離も縮まったように感じました。

この三週間の実習で、教員という職業のやりがいや大変さ、責任の重さを学ぶことができました。

芸術工学部 アート・クラフト学科 4年

小林 広奈

私は母校である高等学校に3週間、教育実習に行かせていただきました。

まず、教育実習を通して、教員の業務の多さと大変さを改めて実感しました。中でも印象的だったのは、授業の片付けで使った道具や場所を生徒が片付けた後、掃除がきちんとできているか危険なものが落ちていないかなど教員が再確認しておられたことです。安全な環境を常に心がけて丁寧な作業を毎時間してくださっていたおかげで、生徒が安心して美術の授業に望むことができていると知ることができました。また、授業前より美しく掃除を行うことを心がけることも安全に作業するために大切であると教えていただきました。その他にも、生徒指導など教科以外の業務もあって授業外の時間も常に忙しそうにされていました。部活動や文化祭の準備で土日にも働かれている先生もおり、大変な仕事であると思いました。

また、生徒との関わりの大切さも学びました。私は1年生のクラスを担当させていただきましたが、高校1年生とどう接して良いのかわからず、クラスにいることが不安でした。実習3日目に、生徒が少し慣れてきてくれている様だと感じ、担当して下さっていた先生に伝えると、「小林さんが変わったからでは?」と言ってくださいました。私は自分から不安を感じ、生徒との距離を置いてしまっていたのだと気が付き、その日から文化祭の準備に毎日足を運ぶことにしました。関わりを増やすと、生徒から話しかけてくれるようになりました。生徒が心を開いて、いろんな話をしてくれることがとても嬉しかったです。自分から生徒たちのことに関心を持って知ろうとすることで、生徒と信頼関係を築くことができましたと思います。

短い間でしたが、先生方の丁寧なご指導をいただき、多くの生徒との交流ができ、自分自身の成長を感じる3週間を過ごすことができました。教員の仕事とはどのようなものなのかを改めて学ぶことができました。

芸術工学部 アート・クラフト学科 4年

菅 まなみ

教育実習という貴重な経験を通して、日々決まった時間割の中で起こる様々な出来事に触れながら、現実的で実践的な学びを得ることができました。

実習の最初に、美術を中心に様々な教科の先生方の授業を見学させていただきながら、自身が座学や大学内の模擬授業で想定していたよりも先生の問いかけに対する反応が大きいことに驚きました。多くの予備知識や、記憶に繋がって思い出すきっかけになるような例、エピソードがなければ授業自体が盛り上がりず進行していかないということを知りました。実際に授業実習に入っていく際は、課題を説明していく中でどのような資料を使い、どのような例を提示したり問いかけをしたりすべきか、先生方のようにスムーズに決められず、授業準備や実習を重ねていく中で模索し、自身の知識や経験の不足を補っていきました。学校での業務で忙しい中でも、様々な経験や知識をつける活動は積極的に行わなければいけないと感じました。

また、生徒たちとホームルームやその他の活動で接する中で、ただ話を聞いたり対応したりするだけでなく、積極的にやる気を持って何事にも取り組んでいこうとできるような接し方の大切さについて教えていただきました。ホームルームで振り返りをしながら注意や今後について話すことが多かったのですが、そのような時に生徒たちの行動や言動で良かったところを、どんなに些細なことでも見つけて褒め、共有することが非常に重要で、心がけると自然と仲も深まり、授業でも良い反応が得られるようになったため、指導についての心がけは全て、様々なところと関係しているのだと知りました。

教育実習は、見学や授業実習、指導案の作成などやるべきことが大変多いですが、先生方の仕事を少し体験しながら、大変だからこそ味わえる達成感ややりがいまで感じる事ができる貴重なものでした。

芸術工学部 アート・クラフト学科 4年

中川 呼人希

この3週間を通して学んだことは大きく分けて3つある。

1つ目は学級経営についてである。この三週間を無事に終えることができたのは学級の雰囲気の高さにあると考える。初日から自分を温かく迎え入れてくれたことが印象に残っており、学級内でも他者を認め合える空気が自然とできていた。私の実習担当の先生は生徒の心地よい居場所作りを強く意識されており常に生徒の様子を観察し問題があれば対処をされていたことが印象に残っている。このような日頃の意識が繋がっているのだと実感した。

2つ目は授業作りについてである。美術という得意不得意が分かれがちな教科にどう向き合えば良いのかを考える機会となった。絵を描いたり、何かをデザインすることが苦手な生徒がいれば置き去りにしてしまうのではなく、全員が楽しみながらも成長できる授業の土台作りが大切だと感じた。

3つ目は教師という仕事のやりがいについてである。この三週間の中で何度も教師という仕事のやりがいについて考えさせられる場面があった。どの職業にも言えることだが、教師という仕事のよさは人と人が深く関わることにあると考える。普段の日常や行事を通して教師と生徒たちとの絆が深まっていく感覚はこの仕事でしか味わえないことだと感じた。また生徒の成長を見守り支えることの喜びも深く感じることもできた。

プロの教師と共に仕事をさせていただくことができ密度の高い時間を過ごすことができた。教師という仕事を身をもって経験することで、また違った視点で考えることができ非常に良い経験となった。今まで漠然としていた「将来は教師になりたいな」という気持ちに改めて向き合うことができ、教師のやりがいや楽しさを感じることができ、より気持ちが強くなった。今回の実習で出会った先生方のような素敵な教師になれるよう今後精一杯努力していきたい。

芸術工学部 アート・クラフト学科 4年

松下 愛華

私は、母校である播磨町立播磨中学校で3週間教育実習をさせていただきました。実習初日、実習校の校長先生から私たち実習生に対し、ある問いかけがありました。

「今の子どもたちが大人になったときにどのような力が必要か」その答えは3週間後に導かれるだろうとは思いました。そして実習を終えて、私は答えが分かりました。答えは、「インプットアウトプットする力」です。従来の教育現場における詰め込み教育では、インプットする力は鍛えられるものの、アウトプットする力までは補うことが難しかったと考えられます。しかし時代は令和に進化し、生徒1人に1台タブレット端末が与えられ、ICT機器を積極的に取り入れた授業が新しく主流となりました。今の教育現場では、インプットしたことをすぐにアウトプットできる環境が整えられており、今後の社会に求められる力をきちんと身につけることができると知りました。私は研究授業でタブレット端末を使用しました。美術科においてもICT機器の有効活用が可能であることに気づかされ、今までのアナログ文化と新しくデジタルな要素を組み合わせ、生徒のためになる授業展開を心がける必要があると学びました。また、私は授業外の時間でも生徒とコミュニケーションをとり、短い時間の中でもできるだけ生徒に寄り添う努力をしました。実習中の3週間は私の人生のなかで最も濃い3週間となりました。

実習に行く前、私は大学の教授から「行く前の1週間、終わってからの1週間も教育実習のことで頭がいっぱいになる。だから、教育実習は実質1ヶ月以上ある。」と言われ、実習を終えた今、その通りだったと感じています。良かったところ、改善したいところ、やり直したいところなど色々な感情があり、非常に良い経験となりました。

3週間のなかで、校長先生をはじめ多くの先生方、そしてたくさんの助言を下さった指導教官の先生には大変お世話になりました。深く感謝申し上げます。

芸術工学部 アート・クラフト学科 3年

井ノ原 雛子

スクールサポーターとして学校現場に携わらせていただくようになってから一年半程が経過しました。週に一度の活動ではありますが、この期間を通して少しずつ先生方や学校現場の様子を掴むことができるようになってきました。

最初は学生の身で、どこまで踏み込んでいいのか、生徒との距離感、先生方との距離感に悩むことも多くありました。生徒の悩みに対しても、自分ではどうすることもできないともどかしさを感じることもあります。しかし、生徒と年齢が近いことから相談しやすい存在になれると気づき、学生の身だからこそ学べるものがあるのだと思えるようになりました。

クラスになじめない子に対して、どうしてなじめないのか、どういう問題があるのか、なんと声をかければいいのか自分の中でうまく答えが出ず、もやもやとした時期もありましたが、その子についてまず知ることからはじめてからは、その子との会話で見えてくるクラスの状況や、その子の環境が見えてきました。

現在でもどのような対応をすればよいかかわからないときもありますが、生徒の目線に立って、先生とは違う学生の立場だからできる言葉のかけ方があるのではないかと思います。スクールサポーターとしての活動があつてこそ学べた貴重な経験だと考えます。

スクールサポーターの活動では、生徒とコミュニケーションをとることや、先生方のお話を聞くことができるため、とても貴重な体験ができました。この経験を通して、私は生徒の目線に立ち、一緒に学び考えることのできる教師を目指し、そして誰もが居心地の良い学級づくりを行いたいと思いました。そしてこれから先も、この経験を私の糧として持ち続けていきたいです。

芸術工学部 アート・クラフト学科 3年

福田 有彩

私は神戸市立の小学校でスクールサポーターになり、約1年間を過ごした。きっかけとしては実際の教育現場を体験出来る活動に興味があったからだ。

活動の中で気をつけようと思っていたことが二つある。一つ目は先生方の邪魔にならないこと。二つ目はあくまでサポートに徹するということである。教育現場は忙しい上に多くの児童を預かっているため、細心の注意を払いながら働く必要がある。そこに現場経験のない学生の対応も加わるとなると先生方の負担が大きくなってしまう。それでも初めての私は教えてもらうしかない。そのため、一日が終わったらお礼を伝える、適切な対応をメモに記す等、少しでもサポーターとして出来ることからやろうと考えた。

二つ目に関しては、指導はあくまで教師の仕事であり、サポーターである私が介入したことで、間違った考えや勉強方法が身につけてしまっても責任が取れないことになりかねない。しかし後々、現場では一人の先生として扱われるため、先生方にご指導頂いたことや確認を取って整合性の取れている事柄については積極的に行うように心掛けるようにした。

私の想像と実際の教育現場とでは明確な違いがあり、サポーターは学生としてではなく教員として扱われるため、児童に補助的な指導をすることもあった。何より教育現場にはイレギュラーは付き物だ。児童も構わず私を先生として質問を投げかけてくるため、不確定な事柄には対処出来ず、力量不足の時には落ち込むこともあった。

予期せぬ出来事で、時には落ち込むこともあると述べたが、必ずしもそのようなことばかりではない。活動の中で起きた出来事は全て自分の経験として価値のあるものになる。何より自分と児童の成長を見ることが出来るスクールサポーターをしていて本当に良かった。今後もこの経験を役立てていきたい。

報告・記録

この章では、本学の教職課程の活動記録、各種統計データを記載しています。

2023 年度 教職課程履修者数

	1 年	2 年	3 年	4 年	科目等履修生	学科合計
環境デザイン学科	2	7	3	1	0	13
プロダクト・インテリアデザイン学科	3	4	4	5	1	17
ビジュアルデザイン学科	10	4	3	4	1	22
映像表現学科	6	5	1	3	0	15
まんが表現学科	6	3	1	2	0	12
ファッションデザイン学科	2	3	0	3	1	9
アート・クラフト学科	8	13	10	6	0	37
合 計	37	39	22	24	3	125

教員採用試験の状況（既卒者含む）

2024 年度教員採用試験（兵庫県） 合格 3 名

2024 年度教員採用試験（愛媛県） 合格 1 名

就職状況（講師採用）の概要（過去 3 ヶ年）

(人)

卒業年度	常勤講師			非常勤講師			その他	合計
	高等学校	中学校	特別支援学校	高等学校	中学校	特別支援学校		
2021	1	0	5	0	0	0	4	10
2022	0	0	0	2	0	1	1	4
2023	1	3	0	0	0	0	0	4

※当該年度 2 月現在の公立学校のみ。

教員免許状一括申請授与件数（過去3カ年）

	卒業年度		2021	2023	2023	合計
環境デザイン学科	高等学校	工業	3	4	1	8
プロダクト・インテリアデザイン学科	中学校	美術	6	3	4	13
	高等学校	美術	7	4	5	16
		工芸	6	4	3	13
ビジュアルデザイン学科	中学校	美術	8	1	4	13
	高等学校	美術	9	3	4	16
		工芸	3	0	0	3
映像表現学科	中学校	美術	0	3	3	6
	高等学校	美術	0	3	3	6
		工芸	0	1	3	4
まんが表現学科	中学校	美術	2	0	2	4
	高等学校	美術	2	1	2	5
		工芸	2	0	0	2
ファッションデザイン学科	高等学校	工業	1	1	3	5
アート・クラフト学科	中学校	美術	4	5	6	15
	高等学校	美術	4	6	6	16
		工芸	4	4	3	11
合計			61	43	52	156

2023 年度 教員採用試験対策セミナー実施状況

芸術工学教育センター 特任教授 行本 健一

1 筆答試験対策

全国各地の地方自治体で実施する教員採用試験のうち、「美術」については問題集が出版されていないことが多い。そこで、自主学习促進のため、兵庫県の中学高校美術の筆答試験の過去問題を色彩、版画、美術史、デザイン、映像メディア、建築・工芸の6分野に分類、編集した簡易問題集を作成し、teams で学生に共有した。別途 11 月から 1 月末の後期期間中、月、水、木の午後に各 1 コマの対策講座を設定し、30 分程度学生に解答させ、中学高校の美術の教科書と中学美術資料をもとに解説・指導を行った。

2 実技試験対策

2 月からは、次年度教員採用試験を受験予定の学生を対象に実技指導を行った。実技に適し、集中して取り組むことのできる環境として、「デッサン・造形・プロジェクトスペース」を確保し、月曜から木曜まで毎日午前 10 時から午後 2 時頃まで、デッサンと色彩構成の実技練習を行った。学生には 20 回以上の参加を促し、特任教授 3 名が分担で、兵庫県の教員採用試験の実技試験を基本に、各学生の受験する自治体に応じた内容で指導を行い、どの学生にも顕著な技能向上が見られた。

筆答試験対策		実技試験対策	
11 月	筆答試験・解説/指導 /4 回	2 月	実技指導(デッサン・色彩構成) /13 回
12 月	筆答試験・解説/指導 /5 回	3 月	実技指導(デッサン・色彩構成) /14 回
1 月	筆答試験・解説/指導 /7 回		

2023 年度 教職座談会実施報告

2023 年 10 月 28 日（土）に中学校や高等学校の現職教諭として活躍している卒業生を講師として招き、教職座談会（卒業生を囲む会）を開催した。当日は、教師として日々奮闘する現場の苦労話や、教師という仕事の魅力、これから教師を目指す人に向けた心構えなどの話を伺った。

2023 年度 教育採用試験合格者報告会実施報告

2023 年 11 月 17 日（金）に今年教員採用試験に合格した 4 年生を招いて、教育実習や教員採用試験の受験体験についての報告会を行い、教育実習に向けて準備したこと、現場実習で学んだこと、教員採用試験に向けて行なった受験対策や試験の内容などについて話を伺った。



2023年度 教職課程・博物館学芸員課程運営委員会委員

委員長	津田 徹	芸術工学教育センター長・教授
副委員長	岡本 弘毅	芸術工学教育センター 教授
	山崎 均	芸術工学教育センター／アート・クラフト学科 教授
	浅場 正宏	芸術工学教育センター 特任教授
	行本 健一	芸術工学教育センター 特任教授
	大槻 和浩	芸術工学教育センター 特任教授
	藤山 哲朗	環境デザイン学科 教授
	見明 暢	プロダクト・インテリアデザイン学科 教授
	榮元 正博	ビジュアルデザイン学科 教授
	日高 晋作	映像表現学科 教授
	山本 忠宏	まんが表現学科 准教授
	権 裕美	ファッションデザイン学科 准教授
	さくま はな	アート・クラフト学科 准教授
	影山 功	教務課長

2023年度 教職課程・博物館学芸員課程運営委員会の活動記録

	日時	主な内容
第1回	2023年5月24日	2023年度 愛媛県教員採用試験における大学推薦者の選考について 2023年度 教職課程・博物館学芸員課程運営委員会スケジュール案について 2023年度 教職課程に係る各種業務取り纏め担当について 2023年度 教育実習予定者について 2023年度 介護等体験予定者について 2023年度 博物館実習予定者について 卒業生の教員採用状況について
第2回	2023年7月19日	2023年度 博物館学芸員課程・教職課程年報の概要及び原稿執筆依頼について 2023年度 教育実習の訪問指導について 2023年度 教育実習（後期日程）の実施について 2023年度 博物館実習の実施について 夏期休業期間における博物館実習の対応について 2024年度 愛媛県教員採用試験における大学推薦者の選考状況について 「教育の方法及び技術（情報通信技術の活用含む）」の開講について
第3回	2023年12月13日	教職課程自己点検・評価の実施方針及び実施手順について 2024年度 教職課程・博物館学芸員課程カリキュラム、時間割確認について 2023年度 教職課程及び博物館学芸員課程年報の構成について 2023年度 教育実習訪問指導実施報告について 2023年度 教職座談会の実施報告について 2024年度 愛媛県教員採用試験における大学推薦者の選考結果について 2024年度 教員採用試験結果及び進路希望状況について
第4回	2024年2月28日	2024年度 教職課程の変更届（2023.9.22届け出からの変更）について 「教育職員免許状取得に関する規程」の改正について 2024年度 介護等体験代替措置及び特別支援学校における体験実習について 2024年度 教職課程・博物館学芸員課程のスケジュールについて 新学科開設に伴う「教員養成の理念・目標等」（ホームページ）の更新について 2023年度 教員免許状申請者について 2023年度 博物館学芸員課程修了予定者について 教職セミナーの実施について 教職面談の実施について

『神戸芸術工科大学 教職課程年報』に関する概要

1. ねらい

本学教職課程における教育・研究活動に資するため、『神戸芸術工科大学 教職課程年報』を設ける。

2. 投稿資格者

- ①本学教職課程担当の教職員（専任、特任、非常勤）
- ②本学教職課程教育実習校等の関係者
- ③本学教職課程履修生（科目等履修生を含む）
- ④既卒者（現役学芸員・現任教員等）

3. 原稿の構成

- ①投稿者からの論文、研究ノート・ルポルタージュ・エッセイ等
- ②課程履修生の教育・学修成果の報告
- ③既卒者からのメッセージ
- ④教職課程の年間運営活動の報告
- ⑤教職課程履修者数、免許取得件数
- ⑥その他（必要に応じて、教職課程・博物館学芸員課程運営委員会にて審議する）

4. 発行

年度末（毎年3月中旬）に発行する。

5. 編集

教職課程専任教員および事務局職員とする。

原稿は執筆者本人による責任とする。

原稿形式は、『神戸芸術工科大学紀要』の執筆要項に準ずる。

提出は、完全原稿とする。執筆手続きについては別途定める。

6. 頒布対象者

頒布を希望する本学教職課程関係者（教員、職員、学生、本学関係者）、関係機関、その他執筆者

国立国会図書館

本学情報図書館 ※本学情報図書館 HP に電子版をアップロードする

7. 発行部数

200部とする（各課程年報の合本印刷とし、履修学生の増減によって調整する）。

8. その他

詳細は別途定める。また、必要に応じて教職課程・博物館学芸員課程運営委員会にて検討する。

2023 年度 教職課程編集後記

今年も無事に、『2023 年度教職課程年報』を発刊することができました。御執筆を賜りました皆様には厚く御礼を申し上げます。また平素より本学の教育活動に御理解と御協力を賜りました諸機関、諸施設、諸先生方に対しましても厚く御礼を申し上げます。

今年は、教員側からは 9 名の投稿、学生からの報告としましては、教員採用選考試験合格者 3 名、教育実習生については 18 名、また神戸市のスクールサポーター 2 名の報告を掲載することができました。いずれの内容も独自性のある、有益な内容ですので、学生の皆さんもぜひ読んで頂きたいと思います。

このデジタルの時代に教職課程年報を発行する意義はどこにあるかと言えば、それはやはり人間が書く作業を通して自らの思いや経験を言語化し表現するところにあるのではと考えます。もちろんこの教職課程年報も、冊子形式以外に、本学の情報図書館にて公開されていますが、発表媒体は違えども、毎年このような形で継続して本学の教職課程の研究状況や活動報告を記録として残していくことには大きな意味があります。

今年もうれしい報告があります。教員採用選考試験において現役生 3 名（兵庫県中学美術 2 名、愛媛県高校工業 1 名）、過年度生 1 名（兵庫県高校工業 1 名）から合格の報告を受けました。平素より御指導頂いた先生方には感謝申し上げます。なお今年は教職に就かないが将来教職に就く（就いた）という場合には、お手数ですがぜひ本学の教務課に連絡していただきたいと思います。

最後になりましたが、本年報発刊にあたっては、佐藤優学長をはじめ、教職課程・博物館学芸員課程運営委員会の諸先生方、影山功教務課長、教務課職員の久保田克岳さん、田中真弓さん、増井初佳さんの御理解と御協力を賜りました。編集委員を代表して御礼申し上げます。

津田 徹
芸術工学教育センター長・教授