＜第13回教育懇談会＞
子どもたちの感性を育む芸術・文化教育に関する
河合塾グループの取り組み

2016年8月16日

学校法人河合塾　中部本部長
宮本　正生

小学生対象『こども教室』（河合塾美術研究所）

＜趣旨＞こどもたちに不足していると思われる、自分の頭と手、身体を使って、ものをつくりだす活動を重視し、美術というツールを使って自ら考え、表現できる創造的な人間の育成を目指す。2006年4月に開設。

＜こども教室で大切にしている3つの活動＞

①「Act」（素材や道具に触れ、そこから発想する力）

さまざまな素材に触れて、それらの特質に気付かせる。
道具の使い方を習得し、手を使いながら考える力を身につけさす。

②「Basic」（基礎的な造形の力）

色、形、線など、美術作品を構成する要素への興味・発見を促し、美術作品の中でのそれらの役割や特質を理解し、それらを使って表現する力を身につける。

③「Communication」
（共同制作や鑑賞活動によるコミュニケーションの力）

共同制作や美術作品の鑑賞などでの話し合いを通じて、お互いを思いやる気持ちや、自分の考えを伝えることの大切さを学ぶ。

＜高大接続改革＞
求められる力＝「学力の3要素」
⇒高大接続改革のキーワード

「学力の3要素」
①基礎的・基本的な知識・技能
②それらを活用する
思考力・判断力・表現力
③主体性を持って多様な人々と
協働する態度
主体性・多様性・協働性

テーマによるカリキュラム例（土曜クラス＆日曜クラス、定員：各クラス20名）

	低学年(1～3年生)コース	高学年（4～6年生)コース
色	色で遊ぼう 色のパズル	色について
素材	しんぶん・ビリビリ、ギュッギュッ かんてんブロック 草木染め 額縁づくり	木を使って 墨を使って あかりをつくろう デコ額縁
描写	静物画(3回) 風景を描く 動物クロッキー くだものを描く 人物クロッキー 動物園にてスケッチ 自画像	静物画(4回) 風景画 動物クロッキー 石膏デッサン 人物クロッキー 動物園にてスケッチ 自画像
鑑賞	美術館を作ろう 屋外授業(2回)	アートゲーム １・２ 屋外授業(2回)
道具	のこぎりを使おう 切り紙 ドライポイント	
立体および構成	くつをつくろう ねんどであそぼう 夢のたてもの ワイヤー彫刻	カラーコンポジション トリプティック 白い彫刻
複合(素材) 複合(道具) 複合(素材) 複合(道具)	水の表現　（描写） にぎった形　（立体・構成） ろうけつ染めで描こう（色） おはしをつくろう（素材）	使える物を作る（素材） 染めて作る（色） 版による表現（構成） 粘土による描写(描写)

各時間：２時間

「ろうけつ染めで描こう」（低学年）　※色と「ろう」と言う素材がテーマ

（1）和紙に油性ペンで線遊びをする
（ブロック分けをする）
線の後を溶かした蝋でなぞる

（2）水彩絵の具で、各ブロックを彩色する

（3）アイロンで蝋を溶かし新聞紙に吸い取らせる

（4）作品の完成！

「アートゲーム１」（高学年）

＜趣旨＞鑑賞のための訓練がテーマ。また、早いうちにこのカリキュラムを持ってくることで、新しいクラスで、子どもたち同士がお互いに協力し、仲良くなることも目的としている。

1. 壁に肖像画を複数枚貼り、こどもの背中にもその中からどれか１枚だけ選んで貼る。その際、貼られた子はどの肖像画なのかは知らされない。
2. 貼られた子は他の子に「わたし（肖像画）は、男ですか？」というように、ひとつだけ質問する。他の子は、「はい、いいえ」としか答えてはいけない。
3. これらの質問を繰り返して、自分に貼られた肖像画が壁に貼られたどの絵なのかを当てる。質問の数はあらかじめ決めておく。
4. 何度か繰り返して、クラスの雰囲気が和んだところで個人プレイに移る。
5. 何枚かの絵を壁に貼り（風景画や抽象画も含む）、その中から2枚選び、自分で考えたストーリーを作る。
6. 子どもたちそれぞれが、絵を使ってストーリーを発表する。

5才児が描く「世界の名画」（ドルトンスクール）

＜趣旨＞

毎年3学期に名画のポスターを見て、描く活動を行う。

欧米では、ルーブル美術館やナショナルギャラリー等の有名な美術館でも、学校の美術の授業の一貫として、小学生や幼児たちが本物の名画の前に座り、じっくりと観察し、名画を模写することが行われている。すなわち欧米では、母国の伝統や文化を理解し、伝承していくという観点から学校をあげて積極的に美術館に足を運んでいるのである。

一方、日本では本物の芸術作品を見ながら、幼児が描ける環境は整っていない。

そこで、ドルトンスクールでは、画家たちの生きた時代の息吹や彼らの芸術に対するスピリットを感じて欲しいと思い、名画のポスターなどにより“名画の模写”に取り組んでいる。

素直な感性で芸術を感じ、自国や他国の文化を理解することを目的としている。

＜活動内容Ｉ＞

絵本や画集を見ながら、何人かの画家たちのエピソードを紹介。例えば、伊藤若冲は、まだピンクの絵の具が日本になかった時代に、布の裏から赤を塗ることによって、ピンクを表現したこと（裏彩色）。ルノワールは、人間の肌の色をリアルに追及するため、薄く浮かび上がる血管のブルーを塗った上から、肌の色を重ねていくことなど。

すると、子どもたちは目を輝かせて聞いている。

5才児が描く「世界の名画」（ドルトンスクール）

＜活動内容Ⅱ＞

様々な名画のポスターから好きな1枚を選ぶ。毎週1時間の授業を約4回～5回かけて、1枚の作品に取り組む。

まず鉛筆で大体の場所を描き入れる。重要なのは、“感じる”ための活動なので、「そっくりに描きましょう」とは決して言わないこと。

子どもたちが画家の心になりきって、楽しんで描いていくことを大切にしている。

だから、洋画を選んだ子たちは、“光と影”をつけながら塗りこむように描いている。一方、日本画を選んだ子たちは、例えば鳥の羽一枚一枚、とても丁寧に描きこんでいる。

＜活動内容Ⅲ＞

彩色では、パレットを複数使って混色によるたくさんの色のバリエーションを作ったり、筆を色や太さで使い分けるなど、本物の画家のような画材の使い方も経験する。

アートである程度、作品のイメージが出来上がった頃、“ライティングの授業”で、描いている絵の元絵をみて、どのようなイメージを持つか文章で表現する。

この活動により、子どもたちが描いている作品に対して、どのようなイメージを持っているのかよく解り、絵から子供たちのメッセージが一層聞こえてくる。

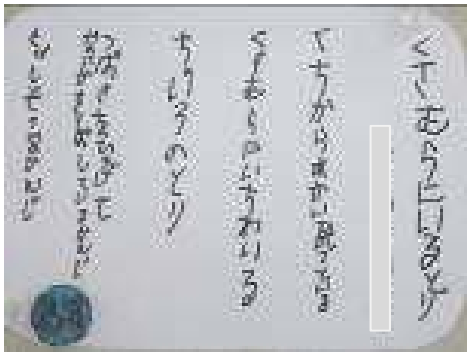
最後に、絵に合わせてローマ字や漢字でサインを書き入れ、スチレンボードでオリジナルの烙印を作って押せば完成！

名画のポスターなどを見て、5才児が描く「世界の名画」展覧会（ドルトンスクール）

（伊藤若冲「旭日鳳凰図）

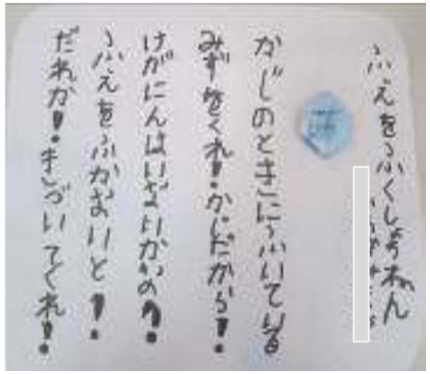
（葛飾北斎「神奈川沖浪裏）

（エドゥアール・マネ「笛を吹く少年」）



烙印

『波』
富士山みたいな波
遠い富士山と近い富士山
幽霊みたいな大きな波
襲いかかりそう
舟が沈没しそう
火山が噴火しそう



Writing(ライティング）＜ドルトンスクール＞

＜概略＞

◆対象：5才児

◆授業時間：年間14回前後

◆人数：5人前後（担当1人）

◆授業形態：テーマに沿って、一人ひとりの理解、進度に合わせた個別指導。

◆狙い：楽しみながら言葉に親しみ、聞く力を養う。また、柔軟な感性で自由に想像し、言葉や絵で表現する。

◆特色：想像、創造、表現、読解がベースとなった年間プログラムが編成されている。
※1年間を通して、国語力を総合的に培う。また、積極的な読み聞かせを行い、聞く力と共に、感想を述べることで自分の考えを表現できるようにする。

＜ライティングの授業例＞

◆夏さがし（語彙）

①「なつ」という言葉からイメージさせるものをたくさん挙げさせる。

②その中から一番気に入った言葉を選び、“かぶとむし”⇒“爪が痛い”などと、連想する。

③それらの言葉をつなぎ“詩”にする。自分の気持ちを入れたり、音で表現する等の工夫。

④その詩を活用したオリジナルの“うちわ”を作成する。

ドルトンスクール（DALTON　SCHOOL）

＜VISION＞

●『学校の真の使命は生徒を鋳型にはめることではなく、自分の考えを持てるよう自由な環境を整えてやり、学習するうえで生じる問題に立ち向かう力をつけてやることです』

（ドルトンスクール創立者：ヘレン　パーカースト女史）

●学校とは、さまざまな体験や感動を通じ、自分自身の可能性を見つける“発見の場”であってほしい。このような考えから、ドルトンスクールでは、一方的な詰め込みや平均点を基準とした教育ではなく、一人ひとりの興味を出発点にした教育を実践。子どものたちの秘められた可能性を伸ばす「子どもの大学」であること、それがまさに“VISION”である。

⇨ 100年前のパーカーストの夢と理想を“日本の未来の子どもたちへ”
1976年、河合塾はニューヨークのドルトンスクールと提携し、
東京と名古屋にドルトンスクールを開校。

①ファーストプログラム（3～5才児／全日制）
②プレイグループ（1～2才児／週1～2日）
③アフタースクール幼児（3～5才／児週1～2日）
④アフタースクール小学生
（小学校1年生～6年生：週3教科～6教科）

ドルトンプラン／2つの原理＆3つの柱

＜2つの原理＞

1．自由の原理

生徒一人ひとりの興味を出発点にし、自主性と創造性を育む。

一人ひとりの生徒のやり方とペースに合わせるとともに、学習するために必要な時間を十分に与えることで、物事に取り組む意欲や態度、さらに持続力なども養う。

2．協同の原理

学校を「人と共に生きることを学ぶコミュニティー」として捉え、集団の中の一人として行動させると共に、他学年など別の集団とも積極的に交流。多様な価値観に触れ、社会性や協調性を身につける。

＜3つの柱＞

1．ハウス

ハウスは学校における様々な活動の中心であり、ハウスアドバイザーは担任としてだけではなく、生徒・保護者・専門の先生等の関係がスムーズに進むよう心を配るコーディネーターである。

2．アサイメント

アサイメントとは子どもたちの学習意欲を引き出すとともに、自主性や計画性を養うために、生徒と先生との間で交わされる契約（約束）。それぞれの年齢に応じた課題が与えられ、子どもたちは期限までに守る責任を担う。同時に時間の有効な使い方や計画性も学ぶ。

3．ラボトリー

ラボトリーとは研究室（実験室）のことで、専門教科についてより深く学習する大切な機会。

『Projects（プロジェクト）』＜ファーストプログラム：全日制＞

＜概略＞

◆1クラス人数：3才児／16名前後（学年合同授業もあり）、4～5才児／各23名前後（同）

◆授業時間：週2～3時間

◆授業形態：一斉式授業、グループ授業、個別活動

◆狙い：＜3才児＞

①五感を使って様々な事象を体感し、自ら学ぶ喜びを見出す。

②様々な表現方法を知り、自由に表現することを楽しむ。

＜4才児＞

①表現力・想像力を養う、②知識や興味関心を深める、③協調性を身につける

＜5才児＞

①テーマの内容に興味をもつ、②様々な材料を適切に使って創作活動を楽しむ

③活動を通して試行錯誤する、④友だちと協力して制作を行う

◆特色：＜3才児＞様々なテーマに基づき、ソーシャルスタディ、アート、表現、ワークタイムなど、いろいろな方面に授業を展開していく。

＜4才児＞上記に言語、クッキングなどが付加され、授業が多方面に展開される。

＜5才児＞上記にマスマティックスなどが付加され、授業が多方面に展開される。

プロジェクト例：実施テーマ『さかな』（4才児）／活動期間：5月～6月末

＜狙い＞

魚屋を見学したり、地引き網を体験したり、粘土で魚を作って
水族館を協同制作したりと様々な分野に発展させていく。
また、電子黒板を使って「鱗」を観察して魚の部位を観察したり、
魚拓の技法を経験したりするなど、魚についての知識を深める。

◆アプローチ1：ソーシャルメディア

魚屋や地引き網体験に行き、実際に魚を観察したりするなど、流通の仕組みを知る。

◆アプローチ2：クッキング

海藻のテングサを紹介した後、寒天を使ったクッキングを楽しむ。

◆アプローチ3：サイエンス

拡大カメラ・電子黒板を使って、鱗など魚の一部を拡大し観察をする。

◆アプローチ4：アート

①紙粘土やいろいろな素材を使って、自分のイメージした魚を制作する。
②いろいろな素材を使って、魚の世界をイメージし、協同制作する。（ex.水族館つくり）
③魚拓の技法を知る。

◆アプローチ5：言語／自分で制作した魚や海の特徴などを言葉で表現する。

プロジェクト例（実施テーマ＆概略）

＜3才児＞

1.「ハロウィン」

自分のなりたいおばけをイメージし、様々な素材を用いて衣装を作り、おばけのパレードを実施。
かぼちゃコンテストを行い、いろいろな種類のかぼちゃについて知り、大きさ・重さ・長さの比較をする。

＜4才児＞

1.「大きな人制作」

身体を動かすためには、何が必要かなどを話し合う。人間は、筋肉や関節があるから動くことを知り、
身体の動きや仕組みに興味を持つようになる。そして、3～5人のチームになって人形制作をする。

＜5才児＞

1.「映像」

普段見慣れた“映像”の仕組みを知り、映像機器を使った活動を通して、いろいろな手法の
映像作品を作り上げていく。最後にはクラス全員でオリジナルの協同映画を完成する。
＜ex.テレビ局見学、キャラクター制作（手芸）、ぱらぱら漫画作り、1分間のコマ数計算＞

2.「まち」

一人ひとりが街に必要な建物を自由に制作し、最後に学年全員の建物をつなぎ合わせ、
大きな街を完成する。