

「美術館を考えよう ～高松松平家博物図譜作品展示を通して～」

香川大学教育学部附属坂出中学校 渡邊 洋往

1 実施学年 3年生

2 学習のねらいと博物館の活用との関連について

(1) 主題名

美術館を考えよう ～高松松平家博物図譜作品展示を通して～

(2) ねらい

自分たちの制作した作品の校内展示案を考えることを通して、美術や美術館（博物館）の社会における役割や自分との関わりについて捉え直すことができる

(3) 博物館との関連

活用した資料：「県立ミュージアムと美術館（博物館）のはたらき」（館職員作成のスライド、動画）

「香川の魅力×高松松平家博物図譜」（生徒たちが作成した作品）

3 指導計画（5時間）

	学習課題	主な活動	備考
1	美術館（博物館）とはどういうところか	<ul style="list-style-type: none"> 自分たちの作品が博物館に展示されている様子を動画で鑑賞する 校内での作品展示のために、博物館の目的、機能について説明を受ける 博物館の方から作品展示を考える際の視点のアドバイスを受ける 	<ul style="list-style-type: none"> 校内展示案は学年全体の展示案を考える
2	校内展示を考えよう	<ul style="list-style-type: none"> 前時の助言を参考に、班ごとにチームを組み、校内展示の計画書をつくる 	<ul style="list-style-type: none"> 校内展示の場合は鑑賞者が博物館の時とは違うことに気づかせる 展示計画には展示の「ねらい」の設定と、それに基づいた案が必要であることに気づかせる 生徒個人タブレットを使用し、展示予定場所の写真の撮影や、展示携帯、規模のシミュレーションを行う
3			
4	案のブラッシュアップに向けて足りないものは何だろうか	<ul style="list-style-type: none"> 班の中からいくつか共通する課題を抽出し、全体で共有してから制作に臨む 最後に博物館の方に再度登場（オンライン）していただき、案の講評と活動の価値づけをしていただく 	
5	レポート作成	<ul style="list-style-type: none"> 各班の展示案の中から、採用案を投票で決定する 振り返りレポートを作成する 	<ul style="list-style-type: none"> 振り返りの視点は、作品制作から展示案制作までを時系列で振り返りながら、自分と美術や美術館（博物館）との関わりという視点で、変更したことを書かせる
	展示・鑑賞	<ul style="list-style-type: none"> 案に基づいて作品を校内展示する 	

4 実践の概要



博物館での展示の様子



実際に置いて展示形態を考える



ミュージアム職員の講評を聞く



グループで考えた展示案

生徒の振り返りより

美術館に関わりは少なく、そこまで身近ではなかった。香川県立ミュージアムもあることはしっていたけど行ったこともないし、どのようなところなのかも知らなかった。だから、香川県立ミュージアムと共同でと言われても正直パツとはしなかったし「あ、そうなんだ。製作したものを校外に展示するんだ。」くらいの認識だった。・・・中略・・・こうして、香川県に隠された秘密をひとつずつ知っていくのはためになることだと思ったし、香川県に住もうえ知るうえでは大切なことだろうと思えた。博物図譜×香川の作成では、博物図譜についてある程度知ったうえで香川県の魅了について調べた。・・・中略・・・だから私は「うどんかるた」に注目した。これは友達に聞いても知っている人が少なかった。これを、思い出した時には我ながらいい、と思った。だからこその人が、何を思ってどこに魅力を感じているのか気になる。校内での展示で作品を見るにしても何かしらのメッセージがあると思うから、班内だけでも鑑賞ができたならよかったな、と思った。また、「展示」に関しても知ることができた。まず、博物館の枠組みの中に美術館や水族館まであり、どれもが共通した意味を持っていることに驚いた。そして意外と身近なんだな、と思った。展示の構成や見せ方についても、動物園や水族館に置きかえてみると理解することができたし、自分だったらと考えると楽しかった。先日、悲しいニュースをみた。修学旅行中の生徒が展示されていた作品を壊したと。許せなかったし、美術について知ってから行ってほしいと思った。そして、気づいたことがある。私は美術館が好きだということ。行ったことはないけどギャラリーなどには行くこともある。今度は「美術館」に行ってみたいと思った。

5 成果と課題

(1) 成果

- ・展示の意図をもとに展示形態を考えることで、自分たちのつくった作品や見慣れた学校の環境を、キュレーターの視点を持って、見つめ直すことができた
- ・つまみ人形の題材（オニノコプロジェクト、主催：香川県中学校美術教育研究会、香川県立ミュージアム）から、図譜展示までを振り返ることは、自分と美術館（博物館）の関わりを捉え直すことに有効であった

(2) 課題

- ・展示の形態をグループで考え、学級で決定案を1案選ぶことは、実際のキュレーションの活動を体験することにつながったが、個人やグループの考えを生かす手立てが必要だった（没案の活かし方）
- ・今回は展示の日程の関係から、学校展示を考える題材になったが、日程を調整することで実際にミュージアムに展示する案を考える方がより効果的であると考えられる

(3) 博学連携の視点から

- ・博物館の施設やそこで働く職員もまた、生徒にとっては「本物」の題材であり、本物に触れることで、生徒の学びが深まることがわかった
- ・オンライン授業で博物館と関わることは、実際に訪問したりされたりすることに比べ準備の負担が少なく、遠方でも実現可能なため、今後県内外の学校と連携することに可能性を感じた。ただし、やはり実物を自分の目で見たり、実際に博物館という空間で鑑賞したりすることの効果はやはり特別なものがあり、そういった形も有効活用すべき