研　究　紀　要

美　術　工　芸　部　会

実践発表１　「問題解決のためのデザインーデザイン思考を取り入れた授業実践ー」
青森県立青森西高等学校　柾　木　富美子……１

実践発表２　「青森の魅力を発信する人によりそうデザインを考える」
青森県立青森中央高等学校　髙　橋　真　矢……３

報告　「第 62 回全国高等学校美術，工芸教育研究大会 2025 新潟大会」
青森県立黒石高等学校　佐　藤　広　野……５

講演　「次期学習指導要領改訂と STEAM 教育／教科横断型学習の取り組みについて」
弘前大学教育学部美術教育講座　准教授　出　　佳奈子……７

部　会　の　動　き ……９

研　究　テ　ー　マ ……１０

紀要編集委員　益　山　里　奈（青森県立黒石高等学校）

実践発表１

「問題解決のデザインーデザイン思考を取り入れた授業実践ー」

発表者　青森県立青森西高等学校　柾　木　富美子

１　美術教科ができること

近年「デザイン思考」が世の中で注目を浴びている。なぜ，デザインが社会において重要視されているのか。その理由は，①社会におけるデザインの範囲がモノ（物質）からコト（体験）へ拡大していること，②技術革新により人間を大事にするという思想，新しいヒューマニズムが生まれたことにあるという。未来はAI，少子高齢化，経済格差，環境問題，多様性などの問題が山積している。これからの美術教育として他の教科にはない自由な発想，多角的な視点で解決策を考える力を身につけさせたいと考え，「デザイン思考」を取り入れた授業を実践した。「デザイン思考」が注目されている背景には，教科等横断的な学びである「STEAM教育」の推進がある。文部科学省は中央教育審議会答申（令和３年１月26日）において，次の能力の育成を文理の枠を超え教科等横断的な視点に立ち進めることが重要であるとしている。

問題発見・解決能力の育成，言語能力の育成，情報活用能力の育成，
芸術的な感性も生かし心豊かな生活や社会的な価値を創り出す創造性などの現代的な諸課題に対応して求められる資質・能力の育成

このなかで美術教科ができることは何か。学校現場では，美術の学習の必要性を感じる時がある。生徒がスライドで発表する時，文字と背景の明度が近すぎて見にくいといった経験はないだろうか。これは，文字と背景の明度のコントラストを強め，視認性を高める方法を学ぶことで解消できる問題である。また，筆者が一番大事だと思うのが「アイデアの創出」である。構想する際，紙にも書かず，ただ考えている生徒がいる。思考ツールを使った発想の広げ方を学べば，多角的なものの見方や考える癖が定着するのではないか。このように美術の知識・技能が社会で生かされる場面は多々ある。美術の知識・技能はこれからの社会において個々のスキルとして必要であろう。

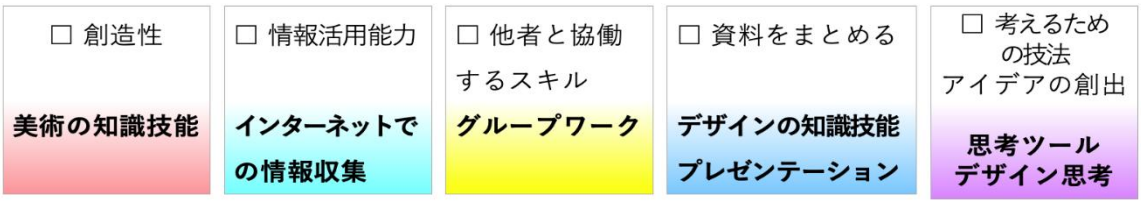


図１：STEAM教育の中で美術教科ができること

２　デザイン思考

デザイン思考は，ユーザーの心情に寄り添ってものづくりを考えてきたデザイナーの手法である。この手法は、予測困難な時代に新たな価値を作り出すなど，現代社会の問題解決に直結させることができるものである。

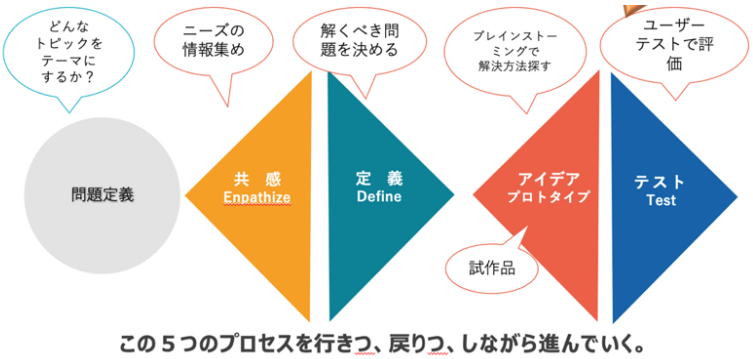


図２：デザイン思考のプロセス

３　授業への展開

(1) 題　　材　　パッケージデザイン「卵のパッケージ」
(2) 対　　象　　選択美術１年　各クラス15名（６クラス）
(3) 生 徒 観　　社会問題（環境問題等）に関心が薄い。協働に苦手意識を持つ生徒がいる。
(4) 事前準備　　デザイン思考を実施するため，協働スキルを育成する学習を事前に実施した。

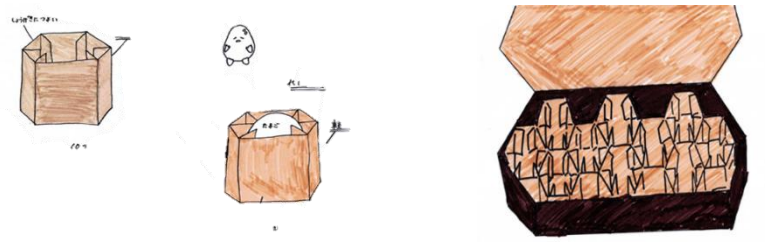
思考ツール	■ 問題解決アプローチシート（As Is，To Be 分析） ①現状の把握（現状分析），②あるべき未来（ゴール），③方策（①と②繋ぐ方策を考える） ■ フィッシュボーン（特性要因図）：テーマについて影響を及ぼす「要因」を整理する図。 「目的」を明確にし，目標達成にどんな「要素」や「具体策」が必要か考える。
グループワーク	■ 桶理論：一人がずば抜けて仕事ができても，仕事をしない人がいれば目標達成度は低くなる。 ■ リーダーシップ：ビジョンを持ちファシリテーターの役目を伴う。意見が言い合える関係作りを目指す。

（5）展　　開　デザイン思考のプロセスを８時間で実施した。構造や素材，システムを考えた。

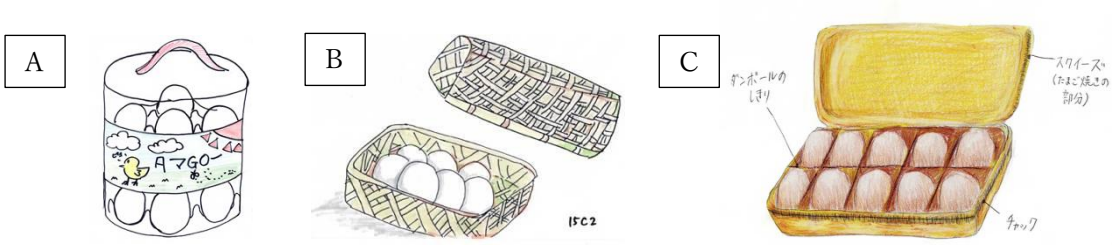
4　成果と課題

（1）作　　品

ア　構造の視点：ハニカム構造を採用したデザイン。六角形の荷重分散性を調べた。



イ　素材の視点：繰り返し使えるパッケージを考えた。



（2）課　　題　プレゼンテーション（テスト）後にブラッシュアップの時間を設けられなかった。

5　まとめ

問題解決のデザインの授業を考えたのは，協働が難しい生徒が増加したことが一番の理由である。「デザイン思考」は美術教科で実施することに意味があると思っている。理由は①美術では誰もが成績に関係なくフラットな立場で協働できること，②自由な視点で手を動かすことで，シンプルな解決方法が見つかる可能性があることである（例：ハニカム構造を採用したデザインでは，底と蓋を外して横から圧力をかけると折り畳むことができコンパクトになる）。美術教科の教科性は，その自由さと創造性にある。この「デザイン思考」の経験を活かし，将来，困難なことがあっても協働して問題解決できるような人材になって欲しいと考える。

【参考文献】

ヤング吉原麻里子・木島里江（2019），『世界を変える STEAM 人材：シリコンバレー「デザイン思考」の核心』，朝日新聞社

ジャスパー・ウ（2019），『実践・スタンフォード式　デザイン思考　世界一クリエイティブな問題解決』，株式会社インプレス

実践発表２

「青森県の魅力を発信する人によりそうデザインを考える」

発表者　青森県立青森中央高等学校　髙　橋　真　矢

１　生徒の実態

青森中央高校は総合学科であるため，２年次から複数の系列に分かれて学習を進める。今回の授業の実践内容は，本校２年次美術系列の生徒を対象にしたものである。２年次は 19 名在籍しており，ほとんどが美術に関わる仕事や進学先を希望している。美術の授業に対して非常に前向きで，互いに作品を見てブラッシュアップのために話し合うこともでき，クラスの雰囲気が良い。

２　指導の経緯

美術の授業で作った作品が作りっぱなしになりがちで，手元に残ることが少ないのは生徒にとって非常にもったいないことではないかと思ったことがある。作って展示して終わりではなく，作ったものを大人になっても手元に置いておきたいと思えるほどの作品への熱が残る授業がしたいと考えた。そこで今回の２つの題材を通して，地元の良さを今一度考えながら，大人になってからも手にとりたいと感じられる課題に取り組むことにした。

３　実施内容

１学期には特別講師として来ていただいた豊川デザイン研究所の豊川茅氏からタイポグラフィの授業を学び，その発展として青森県をテーマにした缶バッジデザインの授業を行った。

特別授業ではタイポグラフィの制作を通して「依頼主やその先にいる人たちの要望に応える＝問題を解決する，よりよくするとは？」を考える課題に取り組んだ。条件として①10～20 代の若い人に向けたデザイン，②パッと見てどんな意味の津軽弁かわかるもの，③ステッカーなどグッズ化したときに買いたくなるもの，④津軽弁を使わなくなった若い世代にも親しみやすいものという４つのポイントを押さえて制作を進めた。現時点ではまだアイディアスケッチをタブレットで取り込み，アイビスペイントを使用しデジタルで仕上げている段階である。

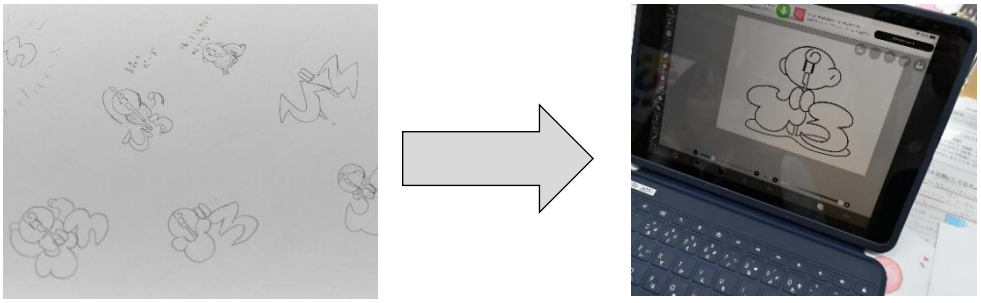


図１：アイディアスケッチをプリントに描いてから，タブレットに取り込みデジタルで描き進めている様子

７月に豊川氏の授業を受けたのちに，引き続き青森のイメージを取り上げた題材に取り組ませた。授業では青森のイメージを複数かけあわせ，コンパクトな円の面積に収めるデザインを考え，缶バッジを制作することにした。条件は特別授業と同じような内容にし，①10～20 代の若い人に向けたデザイン，②グッズ化（缶バッジ）したときに買いたくなるもの，③若い世代にも親しみやすい色やモチーフにするという３つの条件を出して制作を進めた。こちらも最終的にはデジタルで作業を進めて印刷をし，のちに手作業で缶バッジとして完成させるものである。

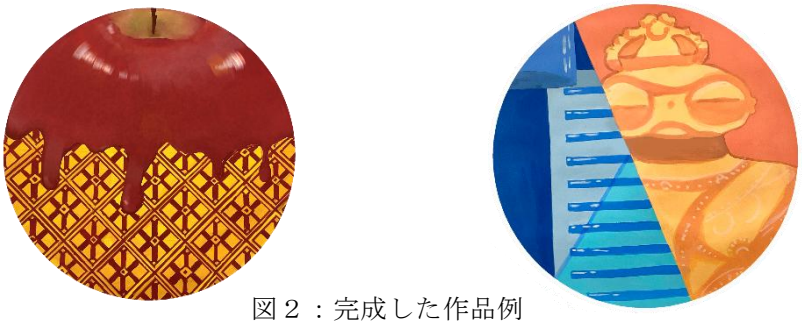


図２：完成した作品例

４　まとめ

地元のイメージはそれなりに持ってはいるが，それをどうやって他者に伝えるのか考える時に生徒ひとりのイメージだけではアイディアが不足する場合が多い。普段からグループワークを取り入れ，自分の意見を伝えるだけではなく，他者の考え方やアイディアの取り入れ方を見て自分のアイディアを様々な方向に展開し，思い描いた形になるようにしている。

生徒は想像だけでなく実体験（行ったことがある，食べたことがあるなど）が伴うとイメージがしやすいようで，身近なテーマで制作を進めることで興味関心をもって課題に取り組むことができると感じた。日常的なモチーフや，率直に「地域の魅力を発信したい！」「作った作品がどんな人に見てもらえるか？」など，今の生徒自身の気持ちや日常生活に近づけたテーマを用いて，今後の授業づくりをしていきたい。

報告

「第 62 回全国高等学校美術，工芸教育研究大会 2025 新潟大会より」

報告者　青森県立黒石高等学校　佐　藤　広　野

1　はじめに

令和7年8月 21 日（木）～22 日（金）に新潟県上越市市民交流施設高田城址公園オーレンプラザにて本大会は開催された。大会テーマを“萌えよ！新潟「源流，そして実りへ～美術，工芸教育の深化と広がり～」”とし，美術教育がこれからも変わらずになすことと，時代の変化に応じて変わるべきこととを考える機会とした。

2　記念講演　演題：「使える美術」 講師：東北芸術工科大学 教授 長沢 明 氏

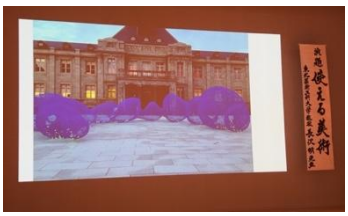
大学には当然のことながら学生募集というミッションがつきまとう。しかし，美術には「＝食っていけない」という根強いイメージが高校生・保護者の中にはあり，進路選択においてそもそも美術が選択肢に含まれることがこれまでは少なかった。だが美術はあらゆるジャンルの職種やシーンに中核的に接続できるハブとなりうるものである。そこで「美術には『食っていける選択肢の広さ』があること」を証明することで，人々にやはり美術は必要なものであると思わせていきたい。そう考え長沢氏は，美術の学びを通した将来像（職業）の可視化・具体化に力を入れるようになる。



画像 1）講演を行う長沢氏

「美術というクリエイティブを学べばあらゆる職業に活用でき当事者として美術に関わってよいのだという理解を得る。」そのために，氏は積極的にホテルや公共施設でのコミッションワーク，絵本づくり等，自らが社会と直接繋がって作家活動を行うロールモデルとなり，高校生や保護者の理解を得る努力を重ねていった。同時に，学外プロジェクトによる地域や企業との連携（地域でのジオラマ作成，コマーシャルギャラリーでの展示，寺の天井画制作，フェスへの出店，水族館のラーニングプログラムづくり等）の実施をとおして，「教わる美術（受動）」から「問う美術（能動）」，また社会のあらゆるものと横断的に関わり合いながら美術を学ぶ教育の実践に取り組んできた。そして TUDE ART MARKET（アートマネジメントプログラム），T.I.P（アーティスト育成プログラム）の実施・指導実践により，希望の仕事に就き，経済的自立を担保にアーティストも続けるパラレルワーカー（制作／会社等の仕事のどちらも本業）の実現にも奔走することで，氏が「美術のどんな力が社会とつながり，具体的に活用可能なのかを考える」こととする「使える美術」の体現に今日も努めている。


画像 2）長沢氏と作品
引用元：東北芸工大 HP より

画像 3）～5）
長沢氏が学外プロジェクトの取り組みとして，学生とともに制作した作品とその展示の様子

3　分科会（第1分科会の内容より）

本大会の分科会数は二つ。一つは「『源流』～時代に左右されない価値～」とし，美術が持つ普遍の価値について，もう一つは「『実りへ』～激変する社会の中での美術教育～」とし，美術・工芸教育の可能性について論じられた。筆者は第1分科会に参加したため，そちらの分科会について説明する。

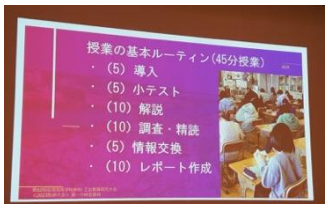
(1)「科目『美術史』における鑑賞授業の実践～現代美術史の変遷を題材として～」

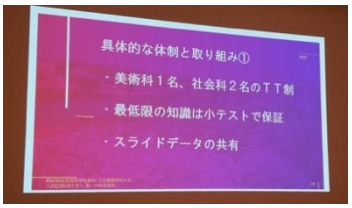
○発表者：宮城野高校(宮城県)　佐藤　智弘　氏

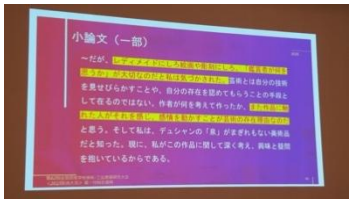
美術科を有する同校2学年の必修科目「美術史」の授業実践と生徒の変容についての発表。美術の「何でもあり・よくわからない」を，20 世紀以降の現代美術作品鑑賞を通じて，これからの美術・文化のあり方を考察させる。知識・技能は小テスト，思考力・表現力・判断力はレポート，主体的に学習に取り組む態度はレポートに書かれた感想の文字数や授業の見取りで評価。この先の社会とも絡めながら自分の体験・感情を交えて言葉にさせる。

授業を経て，生徒には単なる知識の詰め込みで満足せず，自分の体験や感情と知識を併せて学んだことを理解

しようとする生徒が増えてきたり，自分の言葉で説明するだけでなく相手の言葉についても耳を傾け疑問をぶつける力が身に付いたりしてきたと述べ，美術の科目の目標を十分に達成できたといえる成果を残している。







画像 6)～8)
佐藤先生のスライドより
(左)授業の構成
(中)取組方法
(右)生徒の振り返り

(2)「世界はそれを彫刻って呼ぶんだぜ～目の前でダイナミックに展開される量感と構造を楽しむ～」
○発表者：沼津商業高校(静岡県)　石川　真之輔　氏

「生徒が彫刻の造形の要素の魅力を感じる授業をしたい」との思いから実践した授業について発表。量感（マッス），構造（フレーム）の試作的な体験をたくさんしてもらいたいと考えた結果，右に掲載した針金人形（画像 9)を考案。高さ 60cm 程度。可変性の高いアルミニウムの針金と新聞紙とで作るため，一般的な塑像で用いられる石粉粘土等を用いるより軽量，安価に材料の準備が可能である。

量感を意識するところは新聞紙を多めに付けたり抜いたりすることで楽に調整できることから，生徒が自ら納得するまで何度も試行錯誤して作品の完成に導くことができた。

完成作品は，文化祭，卒業祝い，入学祝いといった学校行事での展示に加えて，地域の公園での展示など，多様な場面での活用にも至っているとのことである。

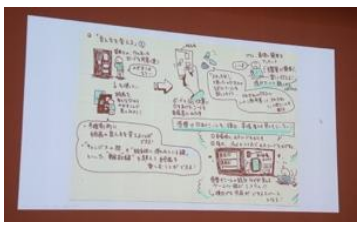
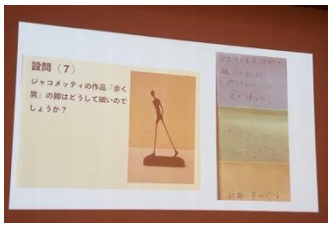





画像 9)～11）石川先生のスライドより
(左)針金人形　(右上・下)針金人形作品の展示風景

(3)「高校生が企画する展覧会～地域と私と探究と～」
○発表者：見附高校(新潟県)　田中　幸男　氏

2024 年まで開催されてきた「八色の森美術展」閉幕後の取り組みとして，「地域や子どもたちの持つ力をアートという側面で具現化したい」池田記念美術館と「地域に開かれた美術館と高等学校における探究的な学びに関する研究」を推し進める美術教育実践学会とが高校と連携し，高校生に美術展のキュレーションをしてもらう企画を発足。事前にオンラインミーティングやフィールドワーク，ワークショップ，アーティストによる講話の聴講等，十分な実地研修を積みいざ本番へ。どのような展示方法が良いか，どのようなアクティビティがあれば楽しく鑑賞できるか，手描きでメモを積み重ね，展示計画に実装していく。約1ヶ月間の展示となったようだが，この間に生じた自己の変容について口々に語るほど心に深く刻まれる経験となったようだ。



画像 12)～14)
田中先生のスライドより
(左)展示計画用生徒メモ
(中)考案した質問内容
(右)実際の展示の様子

4　今後の全国高等学校美術，工芸教育研究大会の動きについて

毎年，全国高等学校美術，工芸研究会事務局より今後の全国大会の開催地引き受けの可否，引き受け可能時期についてのヒアリングがしきりに行われている。全国大会開催も 60 回超。ほぼ 47 都道府県が開催地を経験。東北も山形県が 2028 年に開催地を務めることで全6県が開催地を経験する。本県では 43 年前の昭和 57 年，第 19 回大会を開催。これが東北最初の開催であるため，二度目の開催への期待は大きいだろう。また，2025 新潟大会は 17 名の実行委員で運営。この事実が開催地を断る理由として教員・教諭数減を挙げることを困難にした。

本大会で秋田・岩手2県の美術科教員とこの話題について触れた際，（開催するとしても）北東北三県での開催など，ブロック開催を視野に入れていかなければ今後の全国大会運営は厳しいであろうと共通見解を抱いた。今後本県を全国大会開催地候補に，と打診を受けた際，本県だけでできる範囲のコンテンツで臨むのか，近隣県と手を組み，負担を軽減しながら実施に当たるのか，あるいは開催地引き受けを拒み続けるのか，少し視野を広げたものの見方をしていかなければならないのではないかと感じるところである。

講演

「次期学習指導要領改訂とSTEAM教育／教科横断型学習の取り組みについて」

講師：弘前大学教育学部美術教育講座
准教授　出　　佳　奈　子

1　芸術系教科・科目に関する次期学習指導要領改訂のポイント

令和8年6月22日に実施された文部科学省の教育課程部会芸術ワーキンググループの内容について，芸術系教科の現状の課題と今後の改善の方向性は次のように分析できる。

(1) 芸術系教科における新たな「見方・考え方」

新たな視点として，「感性と知性の一体化」「文化に関する視点を共有に含めつつ教科の特性を考慮すること」「芸術の意味や価値の追求」が挙げられている。

(2) 「現状の課題」とされていること

① 正解のない問いや予測困難な課題に対処できる力と，身体性を基本とする技能について育成すること。

② 芸術系教科・科目の学ぶ意義について，児童生徒が十分に実感できるようにすること。令和4年度の状況調査によると，芸術系教科を学ぶことが「普段の生活や社会に出て役立つ」と肯定的に捉えている児童生徒は約5割にとどまる。主要教科の合間の「息抜き」や「癒やし」に終始してしまい，学ぶ本質的な意義が実感されていない点が問題視されている。

③ 思いや考えを身体を用いて具現化し，新たなものやことをつくりだしていくという学びの充実を図ること。この「思いや考え」の形成こそが，教科横断的なアプローチと深く結びついている。

(3) 文化芸術教育への期待

文化芸術教育への期待として，次の内容が挙げられている。

① 多様な文化を理解しながら，芸術と自分の関わりを考えていくこと。

② 感性と知性の両輪を働かせ，自ら意味や価値を見出し，情操を涵養したり感性や想像力を大切にすること。

③ 身体性を重視し，諸感覚を働かせて対象に向き合うことや，一人一人の特性を活かした学びを多様性の包摂につなげ，ウェルビーイングへとつなげていること。

④ 異なる分野を連携・統合し新しいものを創造したり，現在の課題解決にとどまらず未来に向かって意味や価値を創出したりすること。

(4) 学習指導要領改善の5つの方向性と高等学校での新たな展開

文科省は改善の方向性として「捉えたり感じたりしたことを要素や特色，背景にある文化などとのかかわりで理解したり，思考・判断・表現したりできるようにすること」「思いや考えと身体性を伴った技能の一連の過程として重視すること」「児童生徒一人一人のありようの尊重」「言語活動等や協働する学習を通じて，他者に共感し感じ方や考え方を深めたり，多様な視点で考えたりすること」「生活や社会の中の芸術文化と関わり，豊かな社会の創造や幸福な人生につなげていくこと」の5点を挙げている。さらに高校の芸術科においては，「芸術そのものについて学ぶ機会」を授業内に設定することが求められている。これは従来になかった画期的な変化であり，アートリテラシーやメディアリテラシーを養う上で極めて重要である。

2　「芸術」とは何か／芸術を学ぶ意義とは何か

(1) 芸術教育の根拠と権利論

「なぜ芸術を学ぶのか」という問いに対する根本的な根拠として，1946年にユネスコが宣言した「すべての人は文化や芸術活動に参加する権利を持つ」という一文が挙げられる。 芸術教育が学校から排除されれば，子供たちのこの権利が剥奪されることを意味する。特に都市部に比べて文化施設が少ない僻地などの地域では，学校教育こそが経済的・地理的な体験格差や教育格差を埋め，すべての子供に文化・芸術を享受する権利を保障する唯一の砦となる。

(2) アートリテラシー

アートリテラシーを考える例として，古代彫刻『ミロのヴィーナス』と，現代美術家マウリツィオ・カテランの作品『コメディアン』が比較が挙げられる。 後者が約1,600万円で落札された際，買い手が購入した

のは「バナナという物体」ではなく，「その構想・概念（コンセプト）」や「展示する権利」である。物質的な手作業や造形美の奥にある「問題意識や思考」そのものに価値を見出す現代アートの文脈を理解・批評できる能力こそが「アートリテラシー」である。

(3) アート概念の歴史的変遷

「アート」という概念やその捉え方は歴史的に大きく変化してきた。

① 「アート（Art）」という概念の成立：18 世紀ヨーロッパで確立した。学問のように知識が更新される領域とは異なり「時代に関わらず素晴らしいものは素晴らしい」という独自の性質を持つ領域として，美術・音楽・文芸・演劇・舞踊が一括りにされ「アート」として概念化された。この前提として，ルネサンス期における「美術のブランド化」がある。これによって美術は単なる手仕事からアカデミックな（知的な）造形活動へと高められ，その受容者であり支援者である「鑑賞者」の存在と共に定着した。

② アートワールドの成立：18 世紀啓蒙主義時代，公的施設や展覧会制度の成立により芸術が一般に開放（民主化）された。アートは「美」や「精神性」と結び付けられ，美的享受（鑑賞）の対象としてのみ存在するとされた。

③ 多様化と概念拡張：19 世紀後半〜20 世紀に，美術は外的な「模倣」から「作家の内面にあるリアリティ」の表現へ移行し，抽象絵画へと進展した。ダントーは論文において，「何をアートとするかを規定するのは歴史的知識や論理的文脈を持つアートワールドである」と論じた。

④ マルセル・デュシャン以降の現代アート：デュシャンの『泉』は手作りや造形という定義を覆し「概念（コンセプト）」自体をアートとした。以降はサブカルチャーへの拡大，社会問題を問う参加型アート，空間全体のインスタレーション，五感のアートへと領域を大きく広げている。

3　文化の理解／諸感覚が協働する鑑賞体験

仏像は美術作品や文化財以外の視点でも鑑賞することができる。例えば一部の仏像には布や線香を使って内臓を模したものが入れられていることがある。このことから，当時の人々が仏像を単なる像ではなく「生きている存在」として捉えていた文化・思想が浮かび上がる。また，香木を用いた仏像は視覚のみならず嗅覚とともに人々の生活に存在していた。このように多様な視点を持つことで，文化や歴史の深い理解へと繋げることができる。

4　教科横断型授業／STEAM 教育のとりくみ例

(1) 実践例：プルシアンブルーで摺る木版画（弘前大学付属小学校）

葛飾北斎の『富嶽三十六景』等に使われた青色顔料「プルシアンブルー（ベロ藍）」に着目し，理科との教科横断型授業を実施した。 授業では，葛飾北斎の『富嶽三十六景』に使われた青に着目し，江戸時代の富士山信仰や身近な岩木山信仰といった社会科的な視点を交えながら，児童が岩木山をモチーフに木版画を制作した。続いて理科の実験を行い，塩化鉄などを用いて実際にプルシアンブルーの顔料を化学合成した。天然鉱物由来で非常に高価だった青色が，18 世紀の科学技術の発展による合成顔料の登場で大量使用可能となった背景を捉え，美術が最先端の科学と密接に結びついた領域であることを体感させた。その後，自作した顔料で版画を刷って藍摺りを簡易的に体験し，完成作品を美術館に展示した。この授業は理科以外でも，プルシアンブルーが 1820 年代に中国で製造開始され価格が急落した経緯に触れれば，グローバルヒストリーにも接続が可能である。

このように，美術を中心に理科・社会・歴史など多教科を連動させることで，豊かな学びを展開できる。

(2) 今後の展望

青森県の地域課題である「ホタテ貝殻の大量廃棄問題」に着目した取り組みを構想している。 ホタテ貝殻の主成分である炭酸カルシウムを利用し，日本画の伝統的な白色顔料である「胡粉」を自作して表現活動に用いる授業である。これは理科と美術，そして地域の環境問題解決を横断的に結合させた「海洋 STEAM 教育」としての展開が期待できる。

5　おわりに

STEAM 教育と教科横断型学習は非常に強い親和性を持っている。芸術系教科は，単なる手作業や技法の修得，あるいは主要教科の息抜きといった枠組みにとどまらない。思考・知性・身体・科学・社会・歴史・文化を自由に行き来し，児童生徒が自らの生きる意味やウェルビーイング，そして未来に向けた新たな価値を見出すための「本質的な学び」に繋げる可能性を秘めている。

部　会　の　動　き

美術工芸部会

１．５月２２日（金）　総　会
　○会場：県立青森西高等学校（青森市）
　　（１）令和７年度　庶務報告
　　（２）監査報告
　　（３）令和７年度　決算報告
　　（４）役員改選
　　（５）令和８年度　事業計画（案）審議
　　（６）令和８年度　予算（案）審議

２．５月２６日（火）　事務局長会議
　○会場：青森県総合社会教育センター（青森市）
　　出席：佐藤（事務局・黒石）

３．８月１８日（火）～１９日（水）　総会・研究大会
　○会場　県立青森東高等学校　１階自習交流室（青森市）
　　・総会　令和９年度研究大会計画書（案）審議
　　・研究大会　研究テーマ『STEAM 教育～今の美術教育にできること～』
　　実践発表１　「問題解決のためのデザイン―デザイン思考を取り入れた授業実践―」
　　県立青森西高等学校　　教諭　柾　木　富美子
　　実践発表２　「青森県の魅力を発信する人によりそうデザインを考える」
　　県立青森中央高等学校　教諭　髙　橋　真　矢
　　報　　告　「第 62 回全国高等学校美術、工芸教育研究大会 2025 新潟大会」
　　県立黒石高等学校　教諭　佐　藤　広　野
　　実践ディスカッション　東青地区会員
　　講　　演　「次期学習指導要領改定と STEAM 教育／教科横断型学習の取り組みについて」
　　弘前大学教育学部美術教育講座　准教授　出　佳奈子　氏
　　・参加者　部会員１９名

４．８月～９月　研究紀要原稿の校正と編集
　　担当：益山（黒石）

５．１０月２２日（木）～２３日（金）
第６３回全国高等学校美術、工芸教育研究大会〈２０２６大阪大会〉
　○大会テーマ　「すべては『A』からはじめよう
　　美術・工芸教育のイノベーションを考える～過去→現在→未来～」
　参加：佐藤（事務局・黒石）

６．１月　「授業実践・教育課程」についての状況実態調査
　　担当：佐藤（事務局・黒石）

７．３月　会計監査
　　担当：漆舘（大湊）

研　究　テ　ー　マ

紀要(集)	年度	研　究　テ　ー　マ	会　　場	会員数(一・二希望計)	大　会参加数	大会発表者数
50	17	○豊かな情操を育むために	八戸北高校 ガラス工房スターブリッジ	34	21	1
51	18	○豊かな情操を育むために	青森戸山高校 ゆ～さ浅虫	31	23	2
52	19	○豊かな情操を育てるために	弘前市伝統産業会館 弘前市観光館	30	22	0
53	20	○豊かな情操を育てるために	十和田市現代美術館	31	21	1
54	21	○豊かな情操を育むために	青森戸山高校	30	21	1
55	22	○豊かな情操を育むために	黒石商業高校	32	20	1
56	23	○豊かな情操を育むために	八戸ポータルミュジアムはっち	29	18	2
57	24	○豊かな情操を育むために	青森戸山高校 国際芸術センター青森	28	22	2
58	25	○豊かな情操を育むために	弘前実業高校	30	22	2
59	26	○豊かな情操を育むために	八　戸　高　校	31	18	1
60	27	○豊かな情操を育むために	弘前工業高校	27	16	3
61	28	○豊かな情操を育むために	八　戸　高　校	27	15	2
62	29	○豊かな情操を育むために	青森県総合社会教育センター	29	20	2
63	30	○美術，工芸の教科性を確立するために ～感覚を開く授業とは～	弘前市立観光館	28	17	3
64	Ｒ１	○美術教育と美術館教育について	八　戸　高　校	28	17	3
－	２	（新型コロナウイルス感染拡大防止のため中止）		30		
65	３	○造形的な見方・考え方を深める授業とは	弘前市立観光館	29	17	2
66	４	○人とまちを育む、みんなの美術館 ～美術教育に今できること～	八戸市美術館	29	16	2
67	５	○未来の美術教育の可能性について ～ＩＣＴを活用した授業実践～	青森西高校	27	19	2
68	６	○ポストゆとり世代の美術教育	弘前工業高校	28	17	2
69	７	○地域に根ざした文化活動を目指して	八戸市美術館	26	15	2
70	８	○STEAM 教育 ～今の美術教育にできること～	青森東高校	25	19	2

令和８年度　美術工芸部会