

文化を形成するメディア開発ーアートカフェの実践ー

美術科 中馬 真里亜

1. 美術教育と文化

文化を形成していく過程では、自分自身が属する文化について知り、価値意識や感覚の精度を確かめることと、自分や文化について外界にどう発信するのか、何をどのように表明すべきなのかを検討することが必要である。

欧米化による世界の各システムの一様化は、各国の古来の言語や衣食住文化の喪失を招く。権力ある文化が、小規模の文化を飲み込む体制が現代社会には多く見られる。

国際化、グローバル化が叫ばれる昨今、文化間の境界を超えて知り合うことと、文化体制の同質化を行うことを混同しないことが重要である。現代社会では、後者の状況が感じられることが多い。例を挙げれば、インターネットの影響力は、同質で均等な情報供給かつ価値意識の均一化に及ぶ。もちろんそれを新たな文化の創造ととらえることもできる。しかし、軽率な言語の発信や画像映像の流出、知識や価値の紹介の氾濫などモラルに関する課題が存在する。無意識で無責任な発信に流れ、何に価値を置き、どう発信するのかを自己教育する観点が欠けてしまっただけでは、文化として機能しなくなるのではないかという懸念が生まれる。

また、自文化をどのように表明すれば、他文化の侮辱や喪失などの問題を回避できるのだろうかという課題意識がある。以上の問題を解決すべく、多文化社会、文化形成の在り方へ迫る手段として、美術教育を検証し意義を提唱したい。

2. 文化成員間にあるコミュニケーションの媒体

例えば言語の習得は、その言語を介する組織への所属であり、組織からの承認を意味する。それは、組織が使用する言語を話すという振る舞いの獲得によって、その文化を身体化するということになる。情報伝達方法の共通認識が、文化形成の手段に選ばれる。

我々の価値意識の共有の背景には、言語（音声・活字）、記号（色・形）などの、情報を媒介するメディアの存在がある。儀式における色の取り扱い方の違いが国や地域ごとに生まれるように、時には色がメディアとして文化を形成する。

メディアは、情報の保管と発信、伝達の力を備えており、それを共通して介する集団が、一つの文化を形成する過程が存在する。それらの要素を鑑みて、メディアのとらえ方、扱い方への慎重な向き合い方が、多文化理解と自文化表明の在り方に影響を与えると考える。

美術を介したコミュニケーションを考える時、美術は言語や記号、コンピュータのメディアとして姿を変えられる。色や形、光や音などの信号で伝えることなど、多様なメディアの活用を支えら

を検証することによって、前述した文化の課題に迫ることができると思う。

以上の経緯を踏まえて、国が推奨する文化施設では、どんな施策がなされているかを改めて調査する。そして、文化の記録・保管・伝達を担うメディアとして、博物館の存在を改めて考えたい。その中から、本研究では、教科と関連する美術館を対象として取り上げる。

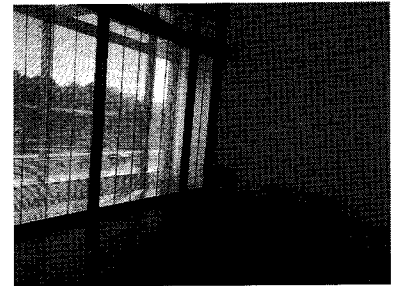
3. 美術館から見える「コミュニティ」

今回は東京にある東京国立近代美術館、国立新美術館の2館を取り上げる。

●東京国立近代美術館

明治初年から美術作品を恒常的に展示する施設を要望する動きがあり、1952年に日本で最初の国立美術館として中央区京橋に開館した。所蔵品の増加や事業拡大に伴い、北の丸公園の一面に新館が1969年開館した。その後増改築工事を経て、展示場の拡張、閲覧サービスのできる図書資料室の整備、レストランやミュージアムショップの新設、休憩スペースの増設などが行われた。また、東京国立美術館工芸館が、美術館の分館として1977年に開館された。明治以降の日本と外国の工芸及びデザイン作品の収集・保管・展示を行っている。

美術館の館内には、鑑賞・休憩スペースがある【写真1・写真2】。それぞれのスペースには「眺めのよい部屋」、「建物を思う部屋」などの名前が付けられ、使用目的が暗示されながら、必要な人がその場で過ごすことができる。

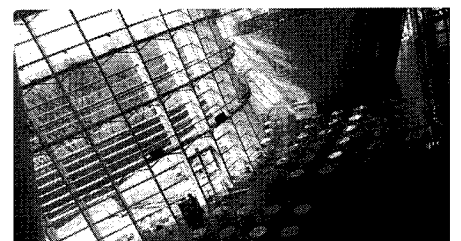


【写真1・写真2】

●国立新美術館

首都で、公募展に必要な機能を備えた美術館新設をねらいとして、2006年に六本木に開館した。設計を担当した黒川紀章のことばを引用する。

『国立新美術館』は収集品を持たない、企画展・公募展のための美術館である。世界の名画がデジタルデータ化されつつある時代、実物以上に正確に、バーチャルに再現された絵画、彫刻などのアートインターネットを使ってどこでも鑑賞できる時代にふさわしく、『国立新美術館』はIT美術館としての先端性を持ち続けるだろう。しかし、それでも世界の各美術館にある実物を企画として、これまでにない世界最大級の14,000㎡の展示スペースを使って、『国立新美術館』で見られるというのも挑戦的である。また、『国立新美術館』は1階のアトリウムがひとつの特色となっている。外に広がる青山公園、青山霊園に繋がる緑地、公園そして森と共生する美術館をつくりたかった。そのために援用したのが、三次元的に複雑な曲面ファサードである。(中略) この曲線は私に



黒川氏が語るように、この美術館の実験的な試みとして、吹き抜けのアトリウムが、人々の交流場として十分なスペースと機能を備えている点がある。多くの光が差し込みながら、室内の温度は一定を維持されており、アトリウムのオープンカフェや休憩場所には平日でも多くの人が集まり、利用している様子が見られる【写真3】。

4. 美術館のメディアとしての機能

美術館が組織や施設のメディアとしての機能を高める施策として、人同士の交流スペースの確保を意図的に行っている点について考えたい。

美術館に備わる、①人々が交流し、情報を収集・発信できる自由な場所があること②キュレーターやボランティアスタッフなど、見方や考え方の雛型を与える存在がいること③多様な表現が同時並行して存在していること、の3点が、メディアとしての役割を果たしていると考えられる。その中で、国立新美術館のカフェを基本としたコミュニティスペースの取り方に注目したい。

(1) メディアとしてのカフェ

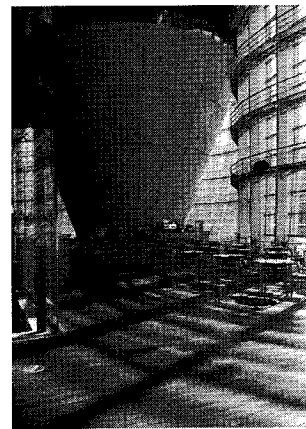
国立新美術館は、すでに建築の大きな要素としてカフェのスペースの取り方に意識が向けられている。前述した内容に付け加え、建築家黒川氏のことばを引用する。

「この明るいアトリウムには、レストラン、カフェ、ミュージアムショップが配置され、美術館の交流の場としての実験の場ともなっている。(中略)アトリウムの1階をできる限り交通動線とロビー空間として広く取るために、3階のレストランと2階のカフェはいずれも逆円錐形となっている。円錐形の内部はキッチン、倉庫、トイレとして有効に使っている。また、ファサードは垂直方向でも直線となっているが、3階ではレストランの部分が、2階ではカフェの部分が最大限に広げられるという機能に従った曲線ともなっている。」

“開かれた”空間、かつ飲食を基本としてくつろげる空間の取り方に繊細に取り組んだ建築家の視点は、表現者としての願いでもあり、美術館設置に向けたプロセスで立ち上げられた大きなテーマでもある【写真4】。

さらに、芸術教育の在り方を研究する熊倉敬聡は、文化発生装置としてのメディアについて述べ、その具体的な形として、カフェを取り上げている。熊倉氏は、カフェには、会話における口頭言語から、新聞・雑誌などの活字メディア・絵画などの視聴覚メディアが存在し、カフェという空間そのものが、人々の交換の場・流行の発祥地・表現の発表の場としての巨大なメディアの機能があると指摘している。

熊倉氏は、カフェを「歴史的にいたって重要な文化的・政治的情報・運動の集散基地」と形容している。その根拠として、19世紀末からのヨーロッパ主要都市におけるアヴァンギャルド等を



【写真4】

『ウィークエンド・カフェ』について熊倉氏の解説を引用する。

「ダムタイプの一部のメンバーや他のクリエイター、学生達が、京都大学の学生寮の一角で運営していたこのカフェには、関西のみならず国内外から、様々なアーティスト、アート関係者、アクティヴィスト、研究者、学生たちが引き寄せられ、夜の白む頃まで、静かに、時には熱く語り合っていた。」

余暇の中で、互いの専門的視野を活かし、思想や観念を交流し合う機能として積極的にカフェを実施していたことがわかる。また、バザール・カフェを立ち上げた小山田氏のことばを引用する。

「僕がバザール・カフェのヒントにしたのは、「コミュニティのカフェ」なんです。「お茶飲み場」。それは、デンマークなどヨーロッパに行ったときの老人コミュニティとか、様々なグループの結節点としてのカフェなんです。」

この動機が、小山田氏がウィークエンド・カフェやバザール・カフェを始めることになったと説明されている。バザール・カフェは、京都市今出川で営業している。滞日外国人達が日替わりで自国の料理をもてなす喫茶としての機能と、園芸活動や、NGO に関わる研修生の育成などの事業も行っている非営利事業である。バザール・カフェの理念がホームページ上に掲げられている。以下引用する。

「皆さんご存知のように、世の中には国籍や性別、年齢、障がいなどなど、様々な背景を持つ人々が暮らしています。そしてその中には、様々な事情により、一般社会で働くことが難しい状況にある人々もいます。バザール・カフェでは、特定のマイノリティに限定せず、『働く場』『多種多様な背景・文化を共有し、人と人が出会える場』『人々が安心して過ごせる、守られた場』の提供をしています。」

小山田氏は、多文化理解と発信の構造をカフェの姿を借りながら模索し、特定の機能におさまらず、自由度の高い余暇スペースに注目している。

喫茶に限定しない独自の企画を持ったカフェの総称として「アートカフェ」という言葉がある。熊倉氏は小山田氏が提案するカフェの形態の他にも、日本にあるアートカフェを紹介している。内容を表にまとめた【資料1】。

カフェの名称	実践者	カフェの内容
カラス板屋	小山田徹	手作りの屋台で飲み物を飲みながら、収集した「ゴミ」を小さい板にコラージュし、作品をつくる
野点	きむらとしろうじんじん	リアカーに搭載した焼き釜で客が絵付けした茶碗を焼き、それでお茶を提供する
相談芸術カフェ	小沢剛	内装、BGM、ウエイトレスの対応まで客との「相談」によって決めていく
		画廊が併設され、芸術関係の図書、ビデオも充実し

カフェの形態にアーティストが表現の要素として注目するように、また美術館建築の実験的な要素として注目するように、美術教育の実験的取り組みとして、授業にカフェを導入することに着目して、授業に提案性がないか検討する。

（２）美術の授業との関連

これまで美術を介したコミュニケーションの在り方を研究し、授業実践した中で、表現することへの社会的価値基準が、旧来のような個人のアイデンティティの確立だけでは成立しにくい状況を問題点として挙げてきた。それは、インターネットに代表される各種ネットワークを介して機械的にコミュニケーションが達成される中、表現者は社会での自分の立場を自ら裏付け、情報伝達・交換手段に対し知識理解を重んじ、モラルを鍛えた上で文化を発信することが求められるからである。そして、それらの技能を身に付け、制作物を通して人と関わる術を追究することが課題となる。

また、前述した『多様性とどう向き合うのか、どう受けとめるのか、多文化をどう築いていくのか』、『どのように自分の文化を他者に表明するのか、その手段や術を学び実践していくことの意義とは何か』というテーマに対して、美術教育の価値を考えることが求められる。一方、美術の授業の実際として、週1～1.5時間であり、各学年において制作時間の運用方法の工夫が必要な点が挙げられる。生徒が長期的な計画の中で毎時間を充実させる、一貫した教育課程を築くことが必要である。

5. 『アート×カフェ』の実践

（１）題材設定の理由

美学の対象として、人々のつながり方や表現交流の場を演出し、新たな文化を形成するコミュニケーションの媒体としての授業づくりをすすめる。

そこで、カフェの、飲食を基本とした読書や学習などの個人思考の場と、会話や会議、コンピュータを介した交流などの集団思考の場に着目した。それらの要素を鑑みて、集う人々が、生活の一部として美術表現を取り入れ、文化的なコミュニケーションを実現する空間を生み出す力の獲得を目的として、カフェの形式を授業に導入する。

また、カフェの運営とともに、その実施に向けての過程を、教育カリキュラムと連動して考えていきたい。先に触れた美術授業の時間数の制約と、社会的価値意識の変化に伴う表現方法の変化に関して、今回の授業づくりは、企画から実施までの段階と、その仕事分担において、各種の表現技能の追究が可能であると判断した。そこで、店名や店のイメージの図案化などの企画から始め、広報を目的としたグラフィックデザインの学習や、空間演出の理解などの各種題材を設定し、大きな流れを持ったカリキュラムを立て、その最終地点にカフェの開店を位置づける。

（２）実践内容

授業では、アートカフェの目的として、「つながる」というテーマを指導者が設定した。カフェのねらいとして、運営することによって、出会う人々のつながりを様々な角度から考えられる空間づ

料2】を出していたので、それを基に各自が言及していく形をとった。最初の授業では、生徒に身の回りにある様々なカフェについて提示し、どんな役割があるのかを交流し、その中から、アートカフェへの理解を促した。また、クラス単位で取り組む意識づけを行った【資料3】。

美術 夏休みの宿題 発想の軌跡を残す。
 画面資料を確認してから、下記の内容を考えてみよう。

① ① キーワード「つながる」。
 キーワードをもとに、自由に発想したことをできるだけ多くの言葉でついでみよう。自分なりの主題(テーマ)を見つけるてかかりしよう。

② ② アイデアスケッチ。
 1で書き出した言葉の中から、主題(テーマ)を選択し、その主題のイメージを線で表そう。アイデアスケッチは複数描いてみよう。また、アイデアスケッチ以外に、考えたことを言葉で記録しておこう。

③ ③ 自分が考える「つながる」イメージとは。
 1・2を取り組んでみて、自分が考える「つながる」のイメージについて、アイデアをまとめて、文章で説明しよう。

3年 組 番 名前

【資料2】夏休みの宿題

【資料3】カフェ解説資料

1113年美術 カフェを開こう

カフェ：喫茶店、コーヒーショップなどの飲料の提供や、能率などが求められる小規模の飲食店、喫茶やカフェ、インターネットや娯楽が得られる複合施設が提供されることもある。

コンセプト：企画や目的を明確にする。主題

① コンセプトは「つながる」。

- 1 カフェに合うヒトビトがながる。
- 2 発表される作品とヒトがながる。
- 3 ヒトビトの新しい価値がながる。

② 授業で行うこと。

- 1 カフェマスコットの発注。
- 2 カフェショップカードの制作。
- 3 カフェ運営と作品交流。

③ 授業で身につける力。

- 1 集団や社会に貢献する力。
- 2 発表や交流を促進する力。
- 3 新しい価値を生産する力。

マスコット・ショップカード参考例
 「東京カフェブック2014」(後援出版所より)

カフェについて知ろう。
 どんなカフェがあるかな？
 働く人自分もなかなかな？
 どんな店構えかな？



カフェオリジナル商品
 カフェのコンセプトに合わせた
 われい商品のグッズが制作
 するよ！

カフェショップカード
 カフェの情報を伝える名刺的な役割
 以外にもどんな効果があるかな？



求人情報 下記仕事を行ってくれる人を募集します

- ・カフェマスター(作業指導の司会進行) 3人
- ・テーブルマスター(話し合いを円滑に進める) 5人
- ・ライター(新しい企画を提案する) 5人
- ・ミュージシャン(カフェで演奏を奏でる) 2人
- ・カメラマン(カフェの様子を写真や動画で記録する) 1人
- ・スタッフ(飲み物の準備片付けやテーブルに運ぶ) 5人

美術資料 構図の考え方

(参考資料・図象語訳：「イラストの発想書」 株式会社コーポレーション、藤原 暁子 美術 美術書店)

テーマを伝えることを目的としたビジュアル(※1)の制作において、思いのまま描くだけでは、自分が表したいイメージを他者に伝えきれない仕上がりになることがある。伝えたいモチーフ(※2)をどのように配置するかで、画面の印象は大きく変化する。構図の理解を深めた上で、自分の画面を組み立てよう。

※1…[visual: 視覚に訴えるさま] 書籍表紙、ポスター、商品パッケージ、DM、ショップカード等。
 ※2…[motif: (仏) 動機、主題] 芸術表現において、対象物、制作の動機となった思いや考えなどを表す。

① 構図を組み立てよう

モチーフを中央に配置する以外の、ひとつ上を目指す構図を知ろう。構図の組み立て方によって、画面に緊張感、躍動感、安定感が生まれることを確認しよう。

① 主役も顔役もいない構図。
 画面にすべてのモチーフを均等に並べて、全体が調和した静かなイメージを表現できる。

② 重なった構図。
 平面的なモチーフをそのまま並べて描くと、変化の少ない単調な構図になる。
 一方、モチーフ同士を重ねて配置すると、前後関係が生まれ、印象を強める構図になる。

③ 奥行きがある構図。
 モチーフのサイズに変化をつけて遠近感を出す(透視図法)ことで、
 画面が奥に広がる感じを出すことができる。

④ バランスを崩す構図。
 安定した水平の線を思い切って傾けてみるなど、不安定な様子を表すことで、
 画面に緊張感を出すことができる。

⑤ 余白を活かす構図。
 わざと中央に何も配置せず、画面の端にモチーフを配置することによって、
 モチーフの動きを表現することができる。また、余白をつくることによって、
 見る者に想像させる効果がある。

⑥ まんべんなく散る構図。
 同じモチーフが規則性を持たずに増殖し、画面にまんべんなく散りばめられることにより、
 模様のような軽快な印象を与えることができる。

⑦ サイズを変えて散る構図。
 モチーフのサイズに大小をつけることによって、画面の中に遠近感が生まれ、
 空間を感じさせることができる。

⑧ ダイナミックな構図。
 モチーフをわざと画面からはみ出す大きさで配置することによって、
 見る者の至近距離まで近づいてくるような印象を与えることができる。
 迫力のある画面になる。

【資料4】構図の資料

カフェを運営するに至る経過の中で、それぞれ題材設定を行うことを目的としているので、マグカップデザインの授業として、表現技法の習得を目指した。

授業では、ケント紙に描いた原画を、スキャナーで画像としてデータ化し、そのデータを業者に提出することで、規定サイズのマグカップに各自の原画を印刷してもらう流れにした。

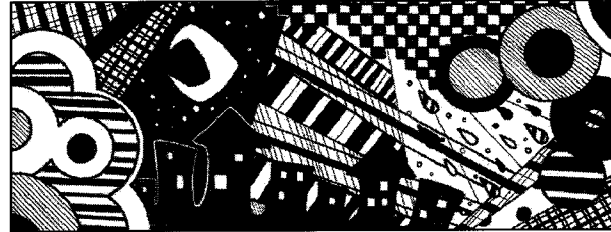
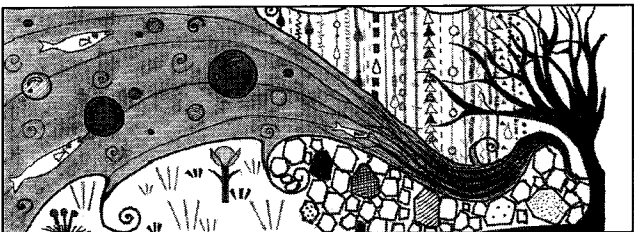
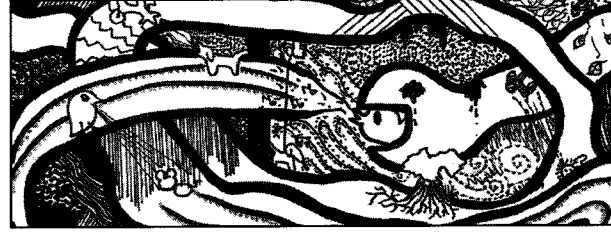
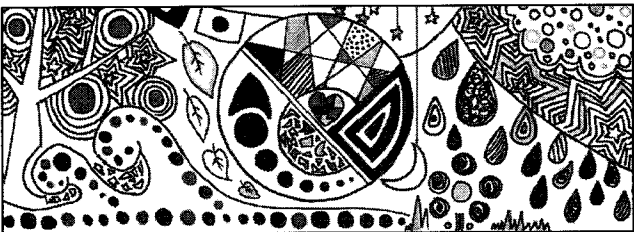
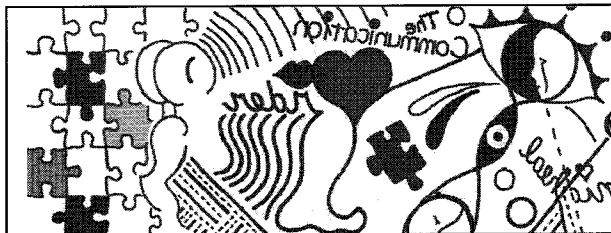
既製品に業者が印刷するという形なので、器づくりを目的とせず、あくまでも平面構成とその表現の理解を主軸においている。

表現は、①黒色のサインペンの効果を利用して、線や点を意図的に組み込み、表したいことを表すこと②構図の理解とともに、それらを作品に意識的に取り入れるということの2点を重点的に取り組ませた。題材名を「ペンの軌跡」とした。

作品をスキャナーで取り込むことや、既製品へ業者が印刷することから、サイズやテクスチャーにある程度制約がかかるが、その枠組みの中で各自の願いが最大限活かせるためにどう工夫するかを取り組ませることとした。

始めに、デザイナー大塚いちおの作品を鑑賞し、彼が日常的に使うペンや紙を材料にして、単純な線や点で描く手法を取り入れて制作している点を確認し、作品を鑑賞しながら、その良さや効果を交流した。

また、点や線という、抽象的な図で、何を表現するのかを考えさせた。



【生徒作品例1】

長方形横長の画面をいかに効果的に利用できるかを各々に考え、構図の資料【資料4】をもとにしながら、自分が伝えたいことにふさわしい画面の組み立て方を考えた【生徒作品例1】。

また、作品それぞれにコンセプト（作品の意図や方向性などを1単語か1文程度の短い文で表し

コンセプト「つながりの木」

夏休みの課題で「つながり」を聞き私は「木」の絵をかきました。それは普段は葉っぱで見えていますが、あんなに複雑に入り込んだ木の枝はそのどれもがつながっているということを「人のつながり」のように感じたからです。なので、今回のマグカップデザインではそのイメージを崩さないように、どれもがつながっているように見えるよう右から左へ、左から右へ流れていくような絵にしました。

また、木の要素を大切にしたいので、木の枝を、直線をたくさん引くことで表現し、木自体も描きました。また、「つながり」がとぎれてしまわないように、(マグカップの)取手をとびこえて同じ線の引き方をすることで、つながりをより一層強く表現しました。

真ん中に来ている人の形はつながりの中に自分、みんながいるのだという風なことを考え、それを表現するためです。右側にあるハートは人の心を表していて、葉っぱのない木は、何もかくされることがないので心も表れるのではないかと考えて描きました。

この絵を見た人に、目に見えないつながりを伝えたいと思い、このように描きました。木を見たときに、もしこのことを思い出してくれるととても嬉しいです。「つながりの木」というタイトルは、まさにそのことを表したタイトルです。

コンセプト「Order(秩序)」

人とのつながりとして、初めに「他人と自分」というキーワードが思い当たりました。そこで、自分と他人の間をつなぐものの象徴としてジグソーパズルを用いました。誰一つ、何一つとして同じものはないのに、すきまなくつまっている。にもかかわらず、ピースはすぐにはずれてしまう。そんな関係が、人間においても成り立っているのではないかと思いました。

そして、真ん中の二重の人物は、外向きの自分と、他人には見せない心の内を表す自分です。電話というのは、相手が見えなくても「つながる」ことができると思いついたので、その自分の心の内の「みえない」という部分を電波という共通の面をもつものを使って表現しました。

【資料5】コンセプトと作品解説の記述内容例

次に、カフェのブランドイメージ化として、クラス単位で店名を決定した。また、店名の由来に沿ってロゴマークのデザインを考える題材を取り入れた。全員の作品の中からクラスで最もふさわしいロゴマークを一つ決定した【生徒作品例2】。そのマークは、スキャナでパソコンに保存し、ポスターやショップカードに取り入れることができるようにした【資料6】。今回ショップカード制作は、様々なパターンの用紙を組み合わせてコラージュ表現したものを、はがきサイズでラミネート加工するという内容で実施した。これも個人制作であるが、つくりたいカフェのイメージや、店名に対するイメージの図案化など、共通した目的にも触れた【生徒作品例3】。

【生徒作品例2】

カフェのロゴマーク一例

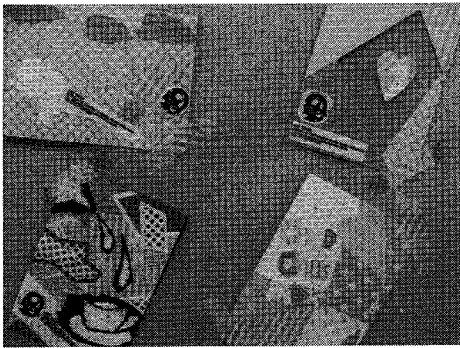


【資料6】

ロゴマークに学校の住所を追加したショップ情報シートを指導者が作成した。各

クラスごとに生徒人数分印刷配布できるようにした。





【生徒作品例3】
ショップカード

③カフェ運営
(役割分担と準備)
カフェのタイム
テーブルと役割内容を

指導者が提案し、それぞれの仕事内容に生徒達のアイデアを投入していく形式で進めた。

役割については、過去に実施されたアートカフェの内容や、ワールドカフェ（4～5名が一つのテーブルに座って、質問やテーマについてオープンに会話する形式をとったもの）を参考にして、①カフェマスター（司会進行）②テーブルマスター（各テーブルの司会まとめ役）

③スタッフ（飲み物の提供、会場管理、撮影、照明）④ミュージシャン（会場の雰囲気に合う音楽演奏）の4つに決定した。カフェのコンセプト「つながる」をキーワードに、自分達の作品を介して問題提起、話し合いを行い、かつ余暇と自由度の高いスペースづくりを念頭に、運営方針を生徒と共有した。

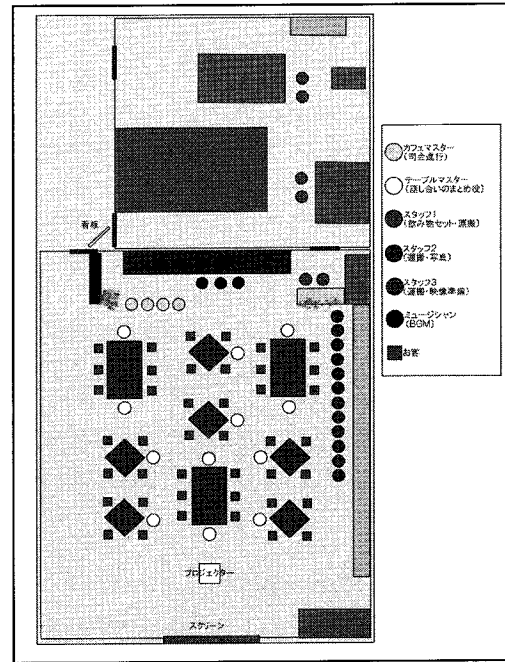
以後本研究対象を1つのクラスに絞って追跡調査し、その成果と課題をまとめる。

今回、附属小学校に連携を打診し、実験に協力していただくことができることとなった。附属小学生には、カフェのお客として来店してもらう方向で決定したが、ただお客として参加するだけではなく、彼ら自身の作品も、このカフェに持ち寄り、交流することをアイデアに加えた。

小学校図画工作科では、今回のカフェの趣旨を理解していただいた上で、小学6年生を対象に、「つながり」のある作品をつくる題材を設定していただくことが可能となった。

また、授業内容を本校研究協議会で発表し、公立小中学校の先生方へも発信していくことを決定した。小学生との合同授業であり、研究発表会も兼ねることを鑑み、当日多くの人が行動することになる為、会場設営については、ある程度制約が出てくる。今回の研究では、指導者側で会場の基本的な家具配置を生徒に提案【資料7】し、状況に応じて生徒の意見を反映させる方法で進行した。また、カフェを実施する場所をどこにもってくるかで、スペースに余裕がある開放的な多目的室や、視聴覚機器が安定する会議室なども検討した。しかし、本来カフェの目的のために使用しない場所をあえてカフェの空間に変えることが、文化を形成するメディアの開発として重要な意味を持つのではないかと判断し、中学校の美術室を会場にすることを決定した。

小学生の作品が映像（写真をつないだ動画編集によるクラスのプロモーションビデオ）に決定したことから、カフェには、鑑賞用のスクリーンを配置することになった。また、生徒の交流や発表



【資料7】会場図（指導者作成）



【写真5】

④カフェ運営（2012年11月15日第1回100分）

当日、暗幕を閉めて、生徒が用意した照明を各テーブルに配置し、ミュージシャンのオープニング曲と歓迎の挨拶より、小学生がカフェに入ってきた。中学生から見れば、想像以上に元気な児童であり、スタッフが席に誘導する段階から、雰囲気づくりに苦労している様子が見られた。

音楽のタイミングや、司会の言葉が【資料8】カフェタイムテーブルのタイミングなど、お客の様子を見ながら進めていく中で、中学生にとっては多くの検討事項が見つかる形になった。飲み物は、授業で取り組んだ「つながり」の原画が入ったマグカップ【生徒作品例4】で提供した。

それぞれのマグカップには、それぞれの「つながり」がある。それをお客（小学生）に探してもらう時間では、テーブルマスターの生徒は何に着目させ、どのように言葉を導いてあげればいいのか悩みながら接していた。また、意見交流の時間は、ミュージシャンがBGMを奏でる計画があり、お客がたまにそれらの音に耳を傾けて「この曲好き」「この曲知っている」と話題を出している様子が見られた。

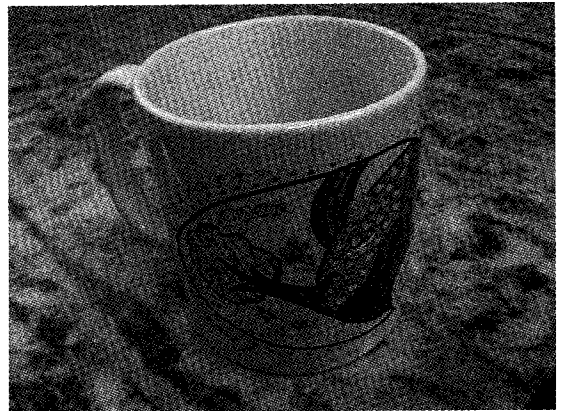
小学生との話し合い方については未知の中学生にとって、伝え合うことに負荷がかかっている状況が観察された。指導者から見て、カフェの目的である「つながり」について考えるということよりも、交流する楽しさが色濃く出た内容であった。授業後、小学生は感想文という形式でふりかえりを行ってもらったが、中学生は、成果と課題を見極めるよう促し、カフェをどう運営するべきか、

店のロゴマークについては、デザインした生徒自身が他生徒と相談しながら、パソコン（Photoshop 使用）とペンタブレットを利用して編集することにした【写真5】。

カラーバージョンになったマークは、拡大印刷して、店の看板や、ポスターに利用した。カフェのおおよその流れがわかるタイムテーブル【資料8】、具体的な動きなどは授業中リハーサルを行い、生徒に確認させた。

カフェタイムテーブル(例)

	内容	カフェマスター	テーブルマスター	スタッフ	ミュージシャン
10分間	カフェオープン	お客を招き入れる	待機	お客を席へ案内する カメラ撮影	オープニング曲
	カフェの紹介・歓迎のファンファーレ	店名の由来などを説明する		裏では飲み物の準備をする	ファンファーレ
	テーブルマスター登場	テーブルマスターの紹介	各テーブルごとに登場	合図の後飲み物を配る	会場曲
15分間	マグカップ作品の中にあるつながりを見つけ	話し合いの様子を見て適宜盛り上げる	お客を退屈させない お客の意見をひき出す	会場管理	BGM
15分間	発表・交流	テーブルマスターの発表を進行する	出た意見の中で特に良かった意見を紹介する (作品をカメラに映しながら)	会場管理	適宜BGM
20分間	お客の作品を見て考えたことを交流する	お客に作品を紹介してもらう	作品を見て交流する	作品を見る	作品を見る
15分間	発表・交流	テーブルマスターの発表を進行する	印象的な意見を発表する	会場管理	適宜BGM
授業終了 7:10分 各自片付け	カフェクローズ	お客に挨拶する	お客を見送る	出口まで誘導する	エンディング曲



【生徒作品例4】カフェマグカップ

小学生の感想

★マグカップ作品の中にある「つながり」を探すことについて

- ・木の枝がのびて全てとつながっている。木の根元に気持ちがあり、気持ちが枝となって広がっている。
- ・なにがあっても支え合う。信じるからこそできるものがある。なにがあってもはなれられないそんざい。いつ、どこで、ちがうだけれかといても、パズルのピースのようにひとつでもかけてはだめになる。
- ・裏表どちらも星や地球などがえがかれていて、宇宙というか、一つの空間にあるものだということ。
- ・カップの中の少しの絵で「つながり」を表すのは難しいんだな…。小学生とはやっぱりちがうなあ…。
- ・制作者が鑑賞者に分かりやすくしていた。
- ・雨の日も晴れの日も夜も人が手を取り合いつながっている様子。人がつながる輪がどんどん大きくなり太陽にもときそうな大きさになっている。

★話し合いの中で気づいたこと

- ・名言「つくる人がいるから見るひとがいる」これこそつながり
- ・さまざまなことを話して、たのしい。たくさんの人がテーブルにきてくれた。
- ・〇〇（中学校生徒名）君といろいろ話せて楽しい。また、〇〇君に会いたいな。

★その他感想

- ・お兄ちゃんお姉ちゃんが作ってくれたマグカップはとてもかわいかった。

中学生の感想

★カフェマスターのふりかえり

- ・「何を話し合うか」を伝えきれていなかった。時間配分が下手だった。進行の時に、ザワザワしているのに静かになる前に発言したりしていた。
- ・手助けが必要なところに、ヘルプに行くことができた。
- ・司会をするときに、セリフがぐちゃぐちゃで相手によく伝えられなかった。
- ・自分の言うセリフをもっと考えるべきだった。

★テーブルマスターのふりかえり

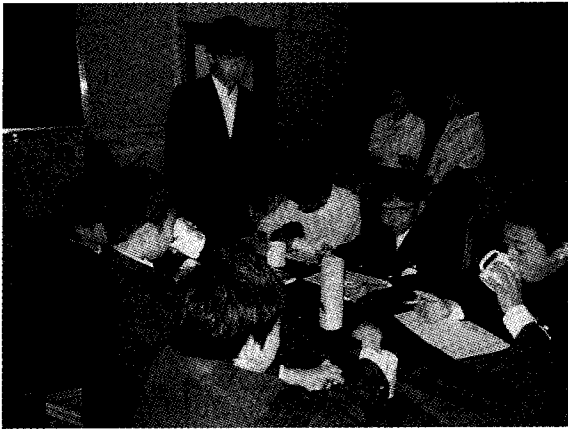
- ・小学生は楽しくいろんなことを話しました。意見の交流はしたけど、そこから話を発展させ、深くしていくことがまだまだだった。小学生と共にきちんと「つながり」について話し合えるようにしたい。また、楽しく話し合い小学生がよい思い出を残せるように相手の話はきちんと聞き、おしゃべりする。
- ・テーブルとテーブルの間がすさまじく狭かったことを改善する必要がある。
- ・どう「つながり」があるか分からない子がいて、その子にアドバイスしたら、言ったことをそのまま引用していて、その子の素直な意見が聞けなかった。
- ・一つの話題が始まるとなかなか終わらせることができず、切り替えるタイミングを失う。
- ・別の机で違う話が盛り上がっていると、それに気をとられて話ができないことがあった。
- ・小学生も懸命に「つながり」の絵を探していたけれど、「線」や「丸」としか捉えられていなかった。マグカップの中には、作者しか分からない「つながり」が多く隠れていたのだろうけれど、テーブルマスターである私も作者の意図がよく分からず話し合いを深めることができなかった。小学生が「つながり」を発見した時には大きな快感が得られると思うので、小学生が気付かないときは少し気付かせてあげたい。だから、作者が込めた「つながり」を私が把握しておきたかった。
- ・小学生の「話したい」という感情を操れなかった。導入は、日常の話をして、それから徐々に目的に持っていく。話し合いをしていることを気付かせない。
- ・小学生の子は皆僕の話をしっかり聞いてくれたのだから、自分ももっと話し合いに関わっていかないといけないと思った。
- ・小学生達と仲が良くなることができ、楽しい時間を過ごせてもらえたと思います。しかし、関係無い話をしてしまうことも多く、話し合いをすることができなかったと思います。

★スタッフのふりかえり

- ・お客さんに飲み物をだすタイミングにあわせて全て用意できた。手が空いている時は、積極的に話をしに行きたい。
- ・ココアを運んでいくとき、練習とちがってどこのテーブルでもいいからという雰囲気になっていて、全体が戸惑ってしまった。
- ・照明をここで当てたらいいかなとか自分で考えてできたと思う。発表の時はする事が多かった反面、話し合いの時は何をしていいのかよく分からなかった。
- ・まず、最初から小学生を移動させるのに手こずってすごく時間をかけてしまった。

★ミュージシャンのふりかえり

- ・小学生が「この曲好き」と言って一緒に歌ってくれていたのが嬉しかった。司会に注目してほしいときに、演奏に夢中になって聞いていない小学生もいた。
- ・練習してきたことはそれなりにできたと思う。でも、思っていたほど盛り上がらなかつたし、場面に応じて演奏することはできなかった。
- ・カフェマスターの登場曲の「情熱大陸」はインパクトがある曲なので、良かったと思うし、みんな聴いてくれていたと思うのですが、BGMはあまり聴いている人がいなかったのも、でも、BGMならその程度で充分だと思うので、小学生に聴いてもらおうということより、ああ流れてるなーと思ってもらうことを目指そうと思います。



【写真6】「choochoomama」の様子



⑤カフェ運営（2012年11月17日第2回100分）

第1回目の成果と課題をふまえて、本校研究協議会で発表と兼ねて、第2回目をオープンした【資料10】。前日準備では、第1回目の課題を改善する為に、テーブルの間隔や配置を変更したり、照明の当て方を調整したりなど、生徒のアイデアがさらに加わった。

【資料10】研究協議会当日配布資料

左はカフェリハーサルの様子と授業内容を紹介したもので、右はマグカップ原画と制作過程を解説

回目の様子から、小学校との連携においては、図画工作専科の先生のみならず、担任の先生方との情報交換も重要であると認識した。カフェの目的に向かえるためには、指導者側が参加者の実態をよく理解しておき、カフェ運営者達に交流姿勢を体得させていく必要がある。

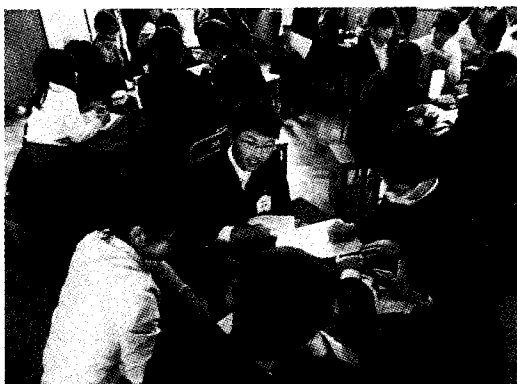
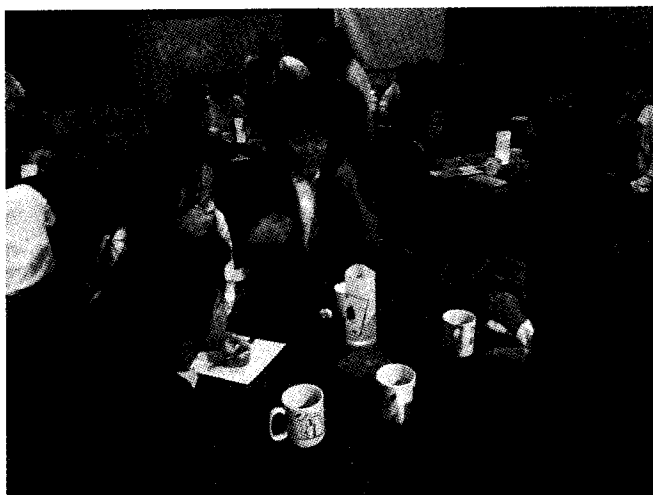
授業開始から、カフェマスターが全体の状況を把握し、ミュージシャンとタイミングを合わせてカフェをオープンさせた。第1回目とは異なるクラスの小学生をお客として、スタッフは各テーブルへ案内した。滞りなく着席が終わり、オープニング曲に注目する客の様子を見て、準備室では飲み物のセッティングを行った。

マグカップに描かれた作品の中には、どんな「つながり」が隠れているのか。テーブルマスターは事前に一つ一つの作品のコンセプトをよく確認し、小学生にヒントを与えながら考えを導いた。

意見の発表場面では、テーブルマスターがお客が語ったことを要約しながら、全体に提示した。さらに、第1回目で役割に暇があると感じたスタッフは、事前の打ち合わせで、第2回目では話し合いの記録で役割を担うことを提案した。当日は、各テーブルの記録係として、速記した。

ミュージシャンは、途中の待ち時間などで、お客にリクエストを聞きにまわる行動に出た。2時間授業であったが、その間の休憩時間も、カフェでは音楽が流れていた。

以下、生徒のふりかえりを総括する【資料1 1】。さらに、美術の授業でカフェを行うことに対する感想を、生徒に求めた。以下生徒の感想を紹介する【資料1 2】。生徒が何に対して価値を見出しているかに注目し、顕著な記述には指導者が波線を加えている。



役割	役割における成果	役割における課題
カフェマスター	<ul style="list-style-type: none"> ・話し合えていなかったテーブルにも自分達から積極的に声をかけると、その場は和んでくれた。 ・しっかり話をきいてもらうタイミングには話をきいてもらえた。会話がとまっているテーブルでは話さききかけもつくれた。 ・中学生がスムーズに仕事を行えるよう、助言などをした。 ・急に変わったことがあっても瞬時に反応できた。 ・時間通りにカフェを運営することができた。テーブルマスターの助けもあって、全員が集中して作品を見ることができた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・司会する上で、こちらがして欲しいことは違うことをしているお客さんとテーブルマスターがいて、自分達の意志が伝わっていなかったんだと思った。 ・話すときに(カフェマスター同士で)マイクをいちいち渡して不格好だった。 ・立っている時、ちょっとフラフラしていたかなと思う。 ・小学生のみなさんの緊張をほぐしきれなかった点。
テーブルマスター	<ul style="list-style-type: none"> ・アドバイスをふまえながら、小学生の意見を取り出すことができた。中学生の視点なども伝えられた。 ・「楽しかった」などと感想に書いてもらえた。 ・あらかじめマグカップのコンセプトに目を通していたおかげで、小学生にヒントを出すや作品の中の「つながり」に気づいてくれた。 ・テーブル内で、「つながり」に気づいた子が他の子に伝えるという流れの中で、会話を通して相手が発見を共有するという「つながり」が作れたと思う。 ・話し合いをした小学生が下校中に話しかけてくれたときは少し嬉しく、「つながり」を持ってたと感じた。 ・小学生と楽しくおしゃべりもでき、また、発表の時間にはしずめ、しずかにさせることができた。 ・1回目での反省を踏まえて、誰かが発表している時は小学生達を静かにさせることができました。また、マグカップやプロモーションビデオについての話し合いは円滑に進めることができました。 	<ul style="list-style-type: none"> ・マグカップ作品の制作意図などを理解していたが、全て出尽くすと静かになってしまい、「無」の時間を過ごしてしまったこと。 ・交流に参加できない人がいてしまった。 ・「つながり」の話をしても、その話から小学生の好きな話につながってしまい、雑談が長引いてしまった。 ・私の言ったアイデアや意見が、小学生によってはネガティブに捉えられてしまった。 ・和むまで時間がかかった。 ・話を進めようとしても空回りすることもあった。もっと和やかな雰囲気を作れたら良かった。 ・今回は意見を言うために様々な行動をした。それがわからないようにしたが、意見を最終的に言うのは小学生自身だったので、「言わされている」感があったと思う。 ・中学生は中学生だけ、小学生は小学生だけで話している時があった。 ・個人の意見をきちんと聞き出せず、先に進んでしまうことがあった。
スタッフ	<ul style="list-style-type: none"> ・カフェの風景の写真を撮ることで、風景を記録することができた。 ・お客さんを迷うことなく案内できた。 ・ココアは小学生が喜んでくれたよう良かった。 ・話し合いの記録は後半だけだったが、話にも混ぜることができたと思う。 ・話し合いをメモすると同時に、自分も輪の中に入り、自分達の作品のことなど話し合えた。作った作品を他人から見ると、また違う考え方などがたくさんできて、たしかにそういう考え方もいいなあと思えるものもあり、よい機会になったと思う。 ・若干部屋を飾ることができた。 ・いつも目に付く場所にポスターが貼れた。 ・練習の時は暇だったけど、本番は話し合いに参加できて楽しかった。 ・〇〇さんとビデオの調節と照明をあてるので役割をわけて、ビデオに関してはちゃんと映しだせた。 ・お客を案内するときから中学生と関わりやすい雰囲気をつくることができた。 ・ココアを配る時にみんなが笑顔になっていた。 ・衝立の装飾は第1回目は間に合わなかったものの、その後作り直して良い感じに飾り付けができてよかった。 ・話し合いの記録は初めてで少し慌てたけど、会話はテーブルマスターがうまくはまらせてくれたので、書くことに困らなかった。 ・話し合いをしているところが静止画でも伝わってくるような写真が撮れた。 ・スタッフは第1回目は時はずごく暇で、何をしていたか悩んでいました。でも、みんなで話し合っ、話し合いの記録をする等という意見を出すことができました。自分たちの力で考え、それを行動に移せたのが良かったと思います。 ・照明で、どのようにしたらいいかあらかじめ打ち合わせをし、てきぱきと動けた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・写真を撮ることに夢中になっていて、発表の邪魔になっていたかもしれない。 ・小学生と接するのは緊張した。 ・授業を見に来られた先生方にココアを配る際、誰に配ったか、回収したか正確に把握できなかった。 ・小学生が口々にしゃべっているのを記録しきれなかったため、一人一人順番に発言してもらえよう頼むべきだった。 ・血流いが思ったより早く終わり、その後は少し暇になり、会場、発表を見ているだけになってしまった。 ・ココアを入れるのに効率が悪かったと思う。また薄いなどとお客に言われ、もっと自分が責任をもってやればよかったと思う。 ・ココアを運ぶ時に毎回1つくらい余ってしまい、みんなココアがあるか確認するためにウロウロ歩き回ったのでかっこ悪かったかもしれない。 ・テーブルマスターの邪魔をしないようある程度発言をおさえたら、そこまで話が盛り上がりず、発展して深く話し合うということがあまり出来なかった。 ・記録するスタッフ用の椅子が足りず一人座れなかったため、それも確認しておきたかった。 ・あまり写真を撮らなくてもいいときに、裏方の人を手伝うことができなかった。 ・ココアを運ぶ時に、自分がどこに運ぶべきなのかわからなくなってしまいました。これは最初から予想されていたことだったのですが、やはりもうちょっと小学生の人数やグループの数、男女の割合などの情報を知っておくべきだったのかなと感じました。 ・お客とは初対面だったために、どう話しかけていいかわからなくて、積極的に話すことができなかったこと。 ・テーブルマスターが男子のテーブルに、女子のスタッフが言っていないで、女子の小学生が話しにくいと言っていたこと。
ミュージシャン	<ul style="list-style-type: none"> ・17日は音楽を通しての「つながり」を試みる事ができたと思います。途中で思いいいたことですが、お客様から好きな曲を聞いて、その場で弾くことで全員とまではいかなくても、その子とつながることができたと思います。小学生があまり聴いてくれないように思っ少しさびしい思いもしていましたが、音楽とは人の心だったり、町中だったり、あるいはカフェであったり、「そこ」にあるものだと思います。音楽を通して「つながり」というものもあって、音楽で人を幸せにできるということを気付くことができました。 ・小学生は私達が思っているJ-POPだけではなく、ジブリに興味がある人など様々で、臨機応変にリクエストに対応できて、盛り上げたり、楽しませたりできました。 	<ul style="list-style-type: none"> ・音量の調節が難しかったです。大きすぎれば話し声が聞こえなくなり、うるさい音楽になりますし、小さすぎれば届かないことになってしまいます。しかし、カフェを通して感じたのは、音楽は人の耳に届けるものではなく、心に届けるものだと思います。 ・全体的にもう少し全員で演奏するところを作りたかったです。歌もバックミュージックの歌をしっかりと決めていたら、よかったかなと思います。 ・曲の長さがいまい分不清かっていたため、「もう選曲したものは全て歌った…でもまだまだ時間が残っているらしい！」と焦ることが多かったため、もう少し気をつけておけばよかった。 ・話し合いを意識が向けられている時のバックミュージックによる盛り上がり

回答の中で、生徒の記述の中には、「カフェの形式をとったからこそ」できたことであるという言述があった(記述部分を枠で囲んで示した)。そして、カフェの中の各行動の結果が、自分にとって、他者にとって新たな価値の対象となっているという回答だった。彼らが価値を見出している点は、①自分達の表現を知らない人に提示すること②自分達の役割を達成し一つのものをつくること③知らない人と考えを交流すること④空間に意味をもたらし行為⑤実生活に効果を与えそうな表現の5点に大きくわけられる。彼らがカフェの自由度の高さとコンセプトの確立の難しさの中で実践した結果である。

- ・ 普通の絵を描いたり、作品を作ったりするよりも楽しかったし面白かった。自分達の作品を初めて会う人に評価してもらうのもワクワクした。小学生と考えるのは、いろんな意見が出ていろんな価値観が出た。
- ・ 最初はカフェと聞いて「え？美術で？」と思ったが、実際にやってみると、それぞれが自分の役を精一杯こなしていて自分のスキルアップにもなったし、クラスでの団結も2、3倍になったと思う。
- ・ 普通の学校では、カフェをするにしても、クラス内などの小さな物になってしまうが、この池附で研究授業の際にカフェをするということで、普段と違ったクラスメイトの姿を見ることができて楽しかったです。仲間との友情やカフェを一から開く大変さなどが感じられました。
- ・ いつもの美術は絵や作品を作ったり、個人の作業がほとんどだが、今回を通じて、クラス全員で一つのものを作ることができ、とても楽しかった。作った作品を小学生に紹介するという普通の授業ではあまりないことをしたので、とても貴重な経験になりました。
- ・ 美術の授業では大体教室や大きくてクラス単位でしかやらないけど、今回は3学年も違う人との交流することを考えると、この企画はとてもいいことである。しかもそれをただの美術鑑賞というわけではなく、カフェという枠組みの中でやることに意味があると思う。飲み物などを飲みながら気楽に意見交流することができるからである。
- ・ 美術の授業でカフェを行うと最初に聞いて、すごく斬新で面白そうだった。そして実際にやってみると、マグカップのデザインを考えたりしてしっかり美術の授業としての要素も入ってる上、小学生との交流を通じて社会参加実習の時に得たような実社会へ活かすことのできる力を得たと思うので、とても充実していたか面白い授業だと思った。
- ・ カフェという会場では、お互いが円になって向き合いコミュニケーションをとることができた。作品に隠されたつながりを探すのもつながりに触れることだと思うけれど、それについて話し合うことも新たなつながりだと思った。
- ・ 小学生と話すのは楽しかったし、様々な意見を知ることができて面白かった。異なったもの見方や考え方をすることができた。
- ・ 最初に授業でカフェをやると聞いてたときとても驚きました。美術といえ絵を描いたり粘土をこねて何かをつくるものだと思っていました。だからやる前からどんなものになるのかとても楽しみでした。実際やってみると、期待を裏切らない楽しさでした。美術室をいちから作っていき、マグカップを作って、仕事を皆でわりふって、など皆で作りに上げるところが良かったです。
- ・ 最初は授業でカフェなんて段取りなど難しいだろうと思ったが、みんなでいろいろな準備をして協力し合ったら、いいものを完成することができるのだと実感した。
- ・ 普通に美術で何かを作ったり授業をしたりするのではなく、みんなで一つのものを作り上げるということができたので楽しかった。一人でするより難しかったが、より良いものができたと思う。3年生のいい思い出になった。
- ・ 普通は同学年のあまり能力に差がない人達と話しているが、カフェの中で、3学年下の知らない子達と話して、思うことが多かった。
- ・ 部活を引退している自分にとっては、上下関係でのコミュニケーション能力を鍛える場としてとてもよかったと思う。
- ・ 夏休みの宿題だった「つながり」についての絵を土台に、またあらたな「つながり」の絵をかくことができ、いろいろな考えをもつことができた。カフェ自体はココアがおいしく、いろんなことを楽しんで話し合えた。
- ・ ちょうどよい雰囲気を作るのはとても難しいと思いました。しかし、小学生たちは楽しんでくれたみたいなので、よかったです。
- ・ 普通の美術の授業というよりも、美術と今まで学んだことの集大成のように感じていました。特にテーブルマスターの人はコミュニケーション力を向上できたと思いますし、私達スタッフ(カメラ担当)は、1年の総合のカメラポーズを活用しました。カフェ全体が一つになったことで、クラス全体も一つになり、個人個人の力を発揮することができたと思います。
- ・ どんな衣装にしたらこのカフェらしい雰囲気が出るのか考えながら準備をすること、小学生の意見を聞くこと、とても楽しかったです。相手が小学生ということで気をつかうことは多かったけれど、小学生の意見を聞いて勉強になりました。
- ・ 裏方にまわり最初は少しいやだったが、やってみると案外楽しかった。また、大人になってから、アルバイトでカフェに行ってみたくと思った。自分の案をハキハキ言ってくれる子と、まだ緊張しているような子がいて、皆が楽しく発言して話し合いを進めるのは難しいと分かった。
- ・ イベントのような感じで楽しめるし、知らなかった人との会話でコミュニケーション力が上がると思う。
- ・ 作品をテーマに沿って作るような美術から、カフェを通して人と人とのつながり、コミュニケーションなどの社会的なつながりも学びとることができた。いい経験になったと思う。
- ・ 最初はカフェか、楽しそうだなと思いました。だけど実際本番になってみると、小学生とどう接していいのかわからず、またどう話を進めたらいいのかなど全くわかりませんでした。しかし時間とともに私達や小学生達の緊張もなくなっていき、とても「つながり」について話しやすい場になりました。それはカフェという空間にしたからこそだと思います。まわりが暗く、雰囲気も良く、また演奏家がいるというあの和んでしまう「カフェ」という空間にしたからこそ、会話がはずみ私達がつながったと思いました。
- ・ カフェのイメージに合わせた飾り付けや音楽、服装を考えるなど、いつもと少し違った美術でとてもおもしろかったです。こんなに作品について話す機会もないし良かったです。
- ・ 最初はどうなるかなあと不安でした。小学生を相手に話し合いができるか分からないし、中学生だけで話してしまうかとも思っていました。でも本番では話し合いもちゃんとできたし、休み時間に仲良くなるために一緒にゲームをしたりしてすごく楽しかったです。
- ・ 授業でカフェを行うことは初めてだったのでとても新鮮で楽しかったです。また、ココアを出すことでよりリアルに感じられました。
- ・ 自分達の考えたつながりを小学生に見つけてもらい、また自分達も小学生の作品を見ることでつながりを共有することができたと思う。カフェのよう

- ・自分達でほぼ何かをするという事自体初めてだったので上手く小学生とやれるだろうか、など不安もあったけど、「つながり」をテーマにしているだけあって、すぐにうちとけることができました。
- ・普段はつながりのない中学生と小学生がつながれてよかったと思います。
- ・あまり勉強という感じはせず、楽しいけど真剣に準備してやるとするのが良かった。準備は大変だったけど、そこまで苦ではなかったし、終わった後は達成感的なものがあってよかった。
- ・クラスでカフェをやることによってクラスの団結力が強まった。特に準備の忙しいときに協力し合ってテーブルクロスを用意や皿洗い、マグカップふきをするのでコミュニケーションをとることができた。
- ・小学生の感想にもあった通り、和やかに居心地の良い空間を作ることができて良かったと思います。カフェマスターはその空間を作るために話し合い、テーブルマスターは小学生と「つながり」について話し合い、スタッフは自分達がすべきことについて話し合いました。ミュージシャンも含め、全ての人がカフェについて考えることで、つながることができたと思います。
- ・小学生という普段関われない人と共にコミュニケーションをとる機会となつて良かった。
- ・小学生とは習い事などで知っている人しか話すことが無かったけれど、全然話したこともない小学生や壁があったのが、カフェをしたことでコミュニケーションをとっただけでなく、お互いを少しずつ知ることができたことが良かったです。
- ・小学生とどのようにしたら「つながり」を持てるか考えているうちに、「つながり」について、つながりとは何か、私達はどのようなつながりの中で暮らしているのかなど、自分自身を多く考えることができた。感じたのは、「つながり」っていいな、あったかいなということです。
- ・人生で初めて授業でカフェをしました。とても楽しかったです。ミュージシャンの仲間と楽しく演奏できたとし、小学生と触れ合うこともできて良かった。
- ・小学生はどうやって楽しみながら「つながり」について考えられるかを、各役割が考えて取り組めすぐ良かったと思います。小学生とコミュニケーションをとりながら演奏ができたのは一番の成果だと思います。
- ・2週間前から朝休みに全員が集まり練習し大変だったけど、本番とても雰囲気合う音楽を奏でることができました。カフェを行うことで、ミュージシャンの友情も深まったし、苦労したけれど、お客さんを見送った後の達成感は大きかったです。
- ・この「カフェという形にすることで、身の周りの芸術や美術について興味をもつことができた。本当に楽しい授業だった。
- ・小学生ともちゃんと交流できたとし、楽しかったのでよかった。
- ・普段は交流のない小学生と価値観を交流することができて良かったです。僕のついたテーブルでは「真のつながりとは価値観の交流である」と結論づけられました。僕のテーブルでも真のつながりができたのではないかと思います、とても嬉しいです。

【資料12】授業でカフェを行うことに対する感想（つづき）

6. 『アート×カフェ』のこれから

今回授業でのカフェ実践を取り組み、その内容の見直しや改善を次年度行う。カフェの形式を導入することで得た成果については、より精度を高めて、美術館の教育普及事業との関連を考える。

今年度は研究発表会での公開や、小学校との連携によって、開かれた授業の一手段を実行したが、普段の授業の仕組みの中にはまだ定着している段階ではないので、継続的に成果を観察していく必要がある。さらに、文化を形成するメディアとしての機能についての検証のために、カフェの実践を重ねていくことが求められる。

最終的には美術館の教育普及事業との関連を目指していきたい。美術教育の授業現場から、美術館事業までのプロセスが、より身近で普遍的な形へとなるように研究を進めたい。

付記

本実践報告は、平成24年度科学研究費補助金（奨励研究）「国立美術館企画展覧会プロデュースによる美術教育カリキュラム開発（課題番号：24908028）」の研究成果の一部である。

引用・参考文献

- ・東京国立近代美術館（平成24年度）pp. 1-3, p. 16, p. 22
- ・国立西洋美術館公式ガイドブック 淡交社 pp. 44-47, pp. 64-72
- ・国立新美術館 pp1-4
- ・黒川紀章(2006) 国立新美術館の挑戦 新建築(2007 1月号) 株式会社新建築社 p. 71
- ・熊倉敬聡(2003) 美学特殊C 慶応義塾大学出版社 pp. 101-112