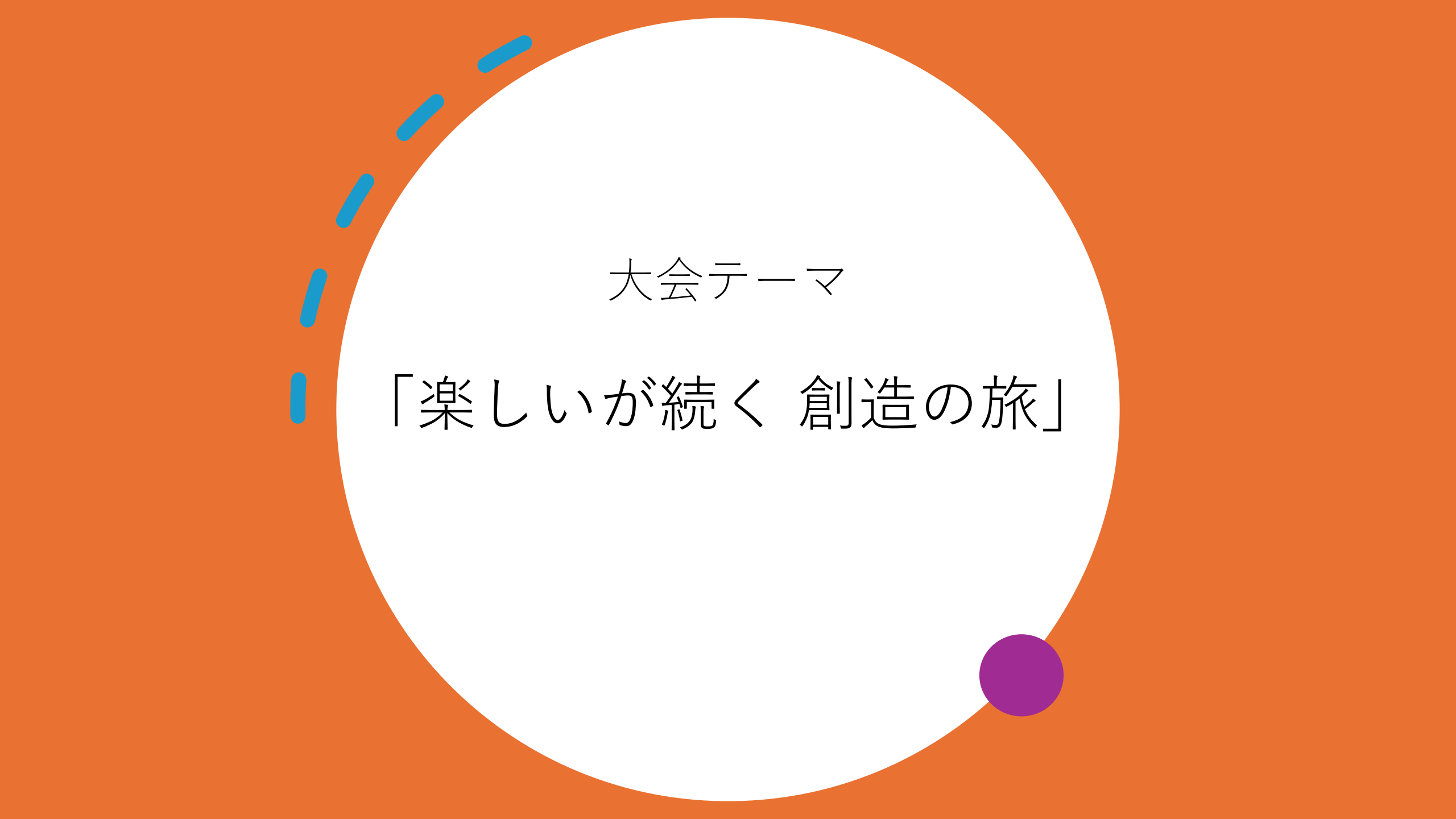




令和8年度
第65回関東甲信越静地区造形教育
研究大会 栃木大会

日時: 令和8年8月19日（水）

場所: ライトキューブ宇都宮



大会テーマ

「楽しいが続く 創造の旅」



ライトキューブ宇都宮

- 改札口からメインエントランスまで徒歩約2分と駅直結の全国有数のアクセス性
- 2,000人が収容可能な平土間の大ホールを備えた北関東初の会議中心型のコンベンション施設
- 小規模な会議から大規模な学会までの多様な用途の催事に対応可能
- 新国立競技場の設計者である隈研吾氏を含めた設計企業体による大谷石を活用した宇都宮の顔となる魅力的なデザイン



ライトキューブ宇都宮
LIGHT CUBE UTSUNOMIYA

楽しいが続く 創造の旅

本大会ではテーマを「楽しいが続く 創造の旅」と設定しました。造形教育において、楽しいと感じる瞬間は、子どもたちが自由に考え、表現できる場が保障されているときに生まれます。

「楽しいが続く」ということは、未来を生きる子どもたちが生涯にわたって学び続ける力を育むために必要な教育実践の一環だと考えます。

「創造の旅」とは、造形活動を繰り返しながら、その過程で得られる達成感や学びの積み重ねが、子どもにとって自己肯定感や未来への自信となり、新たな挑戦へと繋がっていく子どもの成長の姿をイメージしました。

本研究では、子どもたちが「楽しい」と感じる学びを通じて、個性を発揮し、協働して未来を創り出す力をどう育むかに焦点を当て研究を進めています。

【分科会1】

創作活動や鑑賞活動を通して新たな気づきや発見があり
楽しいと感じるとき

（「主体的な学び」に向けた授業改善）

〈KeyWord〉

題材設定の工夫、導入の工夫
つくり・つくりかえ・つくる（試行の連続）
題材の主題設定、材料や教材
友達との関わり（気づきや発見の連鎖）

【分科会2】

子ども同士の協働やさまざまな対話を基に、
作品の主題がより明確になったり、
自分の価値観が広がったりしたことを感じるとき
(「対話的な学び」に向けた授業改善)

〈KeyWord〉

造形の視点を明確に示した話合いの活動
よさを認め合ったり批評し合ったりする
交流の場の設定

感性を刺激する場の設定
共通事項に基づいた振り返り

【分科会3】

これまでの学びがつながったり、学んだことが生活や社会を
よりよくすると感じたりするとき

（「深い学び」に向けた授業改善）

〈KeyWord〉

社会や地域とのつながりを意識した題材

（地域との連携、地域素材）

造形的な見方・考え方のポイントを絞った
授業づくりと振り返り

自分の学びを実感する振り返り

系統性や連続性を意識した題材



講話



文化庁参事官（芸術文化担当）付 教科調査官

文部科学省 初等中等教育局 教育課程課 教科調査官

国立教育政策研究所 教育課程研究センター研究開発部 教育課程調査官

小林 恭代 先生

平田 朝一 先生

大会テーマ

「楽しいが続く 創造の旅」



ライトキューブ宇都宮

- 改札口からメインエントランスまで徒歩約2分と駅直結の全国有数のアクセス性
- 2,000人が収容可能な平土間の大ホールを備えた北関東初の会議中心型のコンベンション施設
- 小規模な会議から大規模な学会までの多様な用途の催事に対応可能
- 新国立競技場の設計者である隈研吾氏を含めた設計企業体による大谷石を活用した宇都宮の顔となる魅力的なデザイン



ライトキューブ宇都宮
LIGHT CUBE UTSUNOMIYA