

# 美術館でキツク社会 探究のしおり

## 探究のしおりとは

本資料は、探究・STEAM 教育動画「ともにキツク社会」シリーズの動画を観たうえで、さまざまな角度から考え、探究するためのヒント集です。動画を観て生まれた自分の「気づき」「疑問」「引っかかり」を大切にしながら、行き詰まったときや、もっと視点を増やしたいときに開いてみてください。

# 12の探究アプローチ

「なぜ?」「ワクワク!」という気持ちがいいたら、もっと探究してみよう。探究の仕方はひとつじゃない。自分の興味に合わせて、12のアプローチを組み合わせながら、発見を積み重ねていこう。

## 探索・調査的な活動

- **かんじる**  
身のまわりの物事に五感を向けて感じ取る
- **しらべる**  
本やインターネットなどで情報を集める
- **さがす**  
身のまわりから必要な情報や材料を見つけ出す
- **まぐ**  
さまざまな人の話に耳を傾ける
- **かんさつする**  
視点を変えながら、じっとよく見る
- **くらべる**  
他のものと比べて、ちがいに目を向ける

## 追究・創造的な活動

- **かんがえる**  
知識をいかして、理由やつながりをまとめる
- **はなしあう**  
友達や家族と意見を交換し合う
- **つくる**  
手を動かして、実際にかたちにする
- **ひょうげんする**  
頭の中のイメージを具体的に伝える
- **ためす**  
新しい方法やアイデアを実験する
- **ふりかえる**  
自分の体験をじっくり思い出し、見直す

## 動画紹介

<https://scienceteam.jst.go.jp/channel/b240001/b240001005/>



## 『美術館でキツク社会』

動画は  
コチラ!



### 美術館でキツク社会

絵画や彫刻など、さまざまな美術品が展示されている美術館。美術品は、さまざまな人の手を経て、つくり、つながり、美術館にあります。美術館には、どんな人の、どんな思いが込められているのでしょうか。美術館の向こうにあるストーリーを紹介します。

動画を観て「なにこれ?」「わっ!面白い」「知らなかった~」「もっと知っているぞ!」と思ったり、感動・感激したりするところがあるでしょう。あなたのキツキから探究を始めましょう。

## キツキ 1

## 美術館

### 美術館って、何のための施設だろう?

市民に文化財をひらく場所として生まれた美術館。今では体験型の展示やイベントも増え、余暇を楽しむ場にもなっている。美術館って、一体どんな場所なんだろう?



動画のシーン  
(0分15秒)

「美術館って、美術に詳しくないと入りにくい感じがするんだよね……役割って、作品を展示する事だけじゃないの?」

## もっと探究

### くらべる

写真で見たことのある作品が展示されている美術館に足を運んでみよう。実物だと角度や距離を変えて眺めることができる。写真との感じ方のちがいを言葉にしてみよう。

### ためす

美術館には、作品を「見る」以外の楽しみもあるんだって。ために美術館にどんなワークショップや体験型プログラムがあるか確認し、気になったものに参加してみよう。

### ひょうげんする

「実現したらおもしろそう!」と思う展示を企画してみよう。どんな作品を取り上げ、どんな見せ方やイベントにするか考え、自分なりの企画案にまとめてプレゼンしよう。

美術館そのものが、巨大な一つの作品？

エントランスの形、光の入り方、階段や通路のつながり…。館内を、まるでアートのように楽しめる美術館もたくさんある。



動画のシーン  
(1分27秒)

「建物は日本を代表する建築家・安藤忠雄氏の設計によるもので、美術作品の展示だけでなく、さまざまな芸術の融合の場として作られました。」

もっと探究

しらべる

「建築物も見どころ！」と言われている日本や世界の美術館を探して、「内観・外観にどんな特徴があるか」「なぜこの形になったのか」を調べてみよう。

ためす

美術館に限らず、身のまわりにも作品を見せる場はある。家の玄関や床の間、学校の机や本棚だってかまわない。自分の作品やお気に入りの小物を見せる工夫をしてみよう。

さがす

建築家は模型をつくって、壁の大きさや高低差、光の取り込み方、人の動き方などを検討して設計をするそうだ。そんな模型を展示していることもあるので、探してみよう。

「七つ道具」で、どんな仕事かがわかる？

「大工の七つ道具」で知られるように、その仕事をするのに欠かせない基本セット。道具を通して、日々の仕事の風景が見えてきそうじゃない？



動画のシーン  
(2分49秒)

「いつも持ち歩いてる仕事の道具と違ってあるんですか？」

もっと探究

かんがえる

学芸員の鉛筆以外の七つ道具（白手袋、カメラ、ルーペ、LEDライト、メジャー、マスク）は、それぞれ何のため？美術館の仕事現場をイメージして、役割を考えてみよう。

まぐ

さまざまな職業の人に「あなたの七つ道具は？」と聞いてみよう。その道具はどんな場面で使われ、なぜ大事なのだろうか？また、その人なりのこだわりはあるかな？

ふりかえる

これまでの生活で「この道具に助けられた！」という経験はあるかな？その道具の特徴や機能は何だった？それがなかったら自分ならどうしたかも考えてみよう。

「大丈夫だろう」が、危ない

ペンのインクが少しこぼれるだけで、作品は二度と元に戻らないかもしれない。「万が一」を想像し、あえて鉛筆だけを使う—その小さな選択が、大切な文化財を守っている。



動画のシーン  
(3分11秒)

「インク製品を使わないのは、万が一インクが漏れたときに作品を汚してしまうのを避けるためなんです。」

もっと探究

さがす

学校や家、町の中には、事故や災害を防ぐための工夫がたくさんある。「もし〇〇が起ったら？」を想像し、万が一に備えた仕組みとしての装置や人が担う役割を探してみよう。

はなしあう

メールやSNSでの誤送信、機械の誤動作など、身近で起きた「ヒヤリとした経験」を出し合って話し合おう。「気をつける」以外で、何を改善すれば、同じことが起きないだろう？

まぐ

美術館や博物館で働く人に、展示品の搬入・搬出や取り扱いなど、仕事の中で「ヒヤリとした瞬間」を聞いてみよう。そこから生まれた教訓やルールはあるかな？

照明ひとつで、作品の表情が変わる

上から照らす、横から照らす、あえて暗くする…。同じ絵や彫刻でも、光の向きや強さを変えるだけで、まったく違う印象に見えてくる。



動画のシーン  
(4分30秒)

「どういうふうに照明を当てるか、光の角度とか強さとか、あるいは当て方によって、『あっこんな顔してたんや!』っていうときがある」

かんじる

作品に当てる光を工夫してみよう。方向や距離のほか、背景の雰囲気や影のつき方も変えてみよう。自然光・LED・白熱灯など、光源によって印象はどう変わるかな？

くらべる

印象派と写実主義の画家は、ほぼ同時代なのに、なぜ光の表現がちがうのだろう？当時の社会背景や土地・風土などを手がかりにしながら、画家の思いや見方を考えてみよう。

かんがえる

谷崎潤一郎『陰翳礼讃 (いんえいらいさん)』を読んで、光と影の境目や移ろいを味わう、日本ならではの感性にふれよう。あなたはどんなものに美しさを感じる？

作品を守る人も、「見えないアーティスト」

はるか昔につくられた絵画や工芸品、建物や仏像が、今も私たちの前にそのまま伝わっている。その裏側には、長い年月にわたって作品を守り続けてきた人たちの技術と努力がある。



動画のシーン  
(6分49秒)

「古い時代につくられた美術品を今でも見ることができるのは作品を適切に保存・修復する専門家がいるからです。」

しらべる

日本や世界では有名な文化財を守るために、これまでどんな工夫がされてきただろう？また、保存・修復の技術にはどんなものがあるかも調べてみよう。

かんさつする

大切にしていたものが、色あせたり傷んだりしてがっかりしたこともあるのでは？その様子を観察してみよう。置いてあった場所や向きによって、ちがいはあるかな？

はなしあう

いまこの世界にあるもので、後世に伝えたいものは何だろう？その理由と、どうすればよい形で残せるか、私たちはどう関わればよいのか、みんなで話し合ってみよう。

材料調達も命懸け!?

今みたいに、画材屋さんで何でも買える時代ばかりじゃない。昔の画家は、たどり着くのが難しい鉱山で掘られた石や、遠い航海で運ばれた顔料を砕いて絵の具をつくっていた。一筆一筆に、そのドラマがつまっている。



動画のシーン  
(7分53秒)

「作品によってその使われている材料であったり、技法というものが違う」

しらべる

昔から絵画や工芸品に使われている素材(ラピスラズリ、金箔など)を調べてみよう。その入手方法や、新しい素材の発見でどんな表現の変化が生まれたかも整理しよう。

つくる

昔から画家が使ってきたテンペラ絵の具を、顔料と卵黄を混ぜて自分でつくってみよう。ふだん使う絵の具とくらべて、どんな描き心地のちがいがあがるか試そう。

かんがえる

3Dプリンターやバイオテクノロジー、AIなどの技術が進むと、これからどんな新しいアートの材料や作品が生まれそう？制作コストや環境負荷はどう変わるだろう？

見えないものも、数字にすると見えてくる？

温度・湿度・明るさ・音の大きさ…。美術館では、作品や来館者にとって心地よい環境をつくるために、いろいろな「見えない量」をはかっている。



動画のシーン  
(10分45秒)

「展示室や収蔵庫には、温度や湿度を正確に測る機械を設置して、異常がないかを監視、記録しています。」

かんさつする

美術館で、一緒に行った友達や家族が一つの作品の前でどれくらい時間を過ごすか計ってみよう。仕草にも目を向けて、作品ごとの向き合い方に違いがあれば、その理由を考えよう。

さがす

環境状態を検出して数値として可視化する「センサー技術」。家や町のどこにかくれているだろう？何のためにあるのか、ふだん気づかない場所にも目を向けて探してみよう。

ためす

自分が居心地がよいと感じる場所はどこだろう。同じ場所でも条件が変わると心地は変わるかな？もし可能なら、明るさや音の大きさなどのデータを取ってマップ化してみよう。

大切な作品に、穴が！！

どこからともなく家に入り込む生き物は、私たちの暮らしを悩ませる存在。家では虫除け剤などで対策するけれど、美術館ではどんな方法で作品を守っているんだろう？



動画のシーン  
(11分40秒)

「さらに、美術作品にとって有害な虫が館内に生息していないかを、このような虫を捕獲するトラップを使って調べ、記録します。」

しらべる

美術館の敵になる虫や生き物、環境にはどんなものがあるだろう？どうやって館内に忍び込み、作品にどんな影響を与えるのかな。学芸員たちの攻防についても調べてみよう。

はなしあう

虫の種類は一説では1000万種を超えるそう。その中で、人との関係で害虫・益虫と区別されるのはなぜ？そんな虫でもいなくなったら？生態系や社会にどんな影響があるのだろうか。

かんがえる

「～の虫」など、虫にまつわる表現・ことわざ・慣用句を集めてみよう。具体的な生き物の名前でもOK。人が虫をどう見てきたか、どんな意味を込めてきたか、考えてみよう。

わかりやすいことって、そんなに大切？

「普通」や「当たり前」という言葉はあるけれど、人の感じ方や意見は一人ひとりちがう。「よくわからない」と感じる作品こそ、新しい見方への入口かもしれない。



動画のシーン  
(16分05秒)

「よくわからない変な絵があるという感想もあるんじゃないかな？」

かんさつする

現代アートを鑑賞してみよう。感想や考えを言葉にするのは難しいかもしれない。一緒に鑑賞した人たちの身振り手振りや言葉にも注目すると、気づくこともあるよ。

ひょうげんする

思わず「何だこれ？」と口にしてしまったこともあるのでは？その場面を思い出してみよう。なぜそう感じたのかな？色や形が不思議だった？あるいは？

ふりかえる

あなたは「人と同じだと安心するタイプ」？それとも「人とちがうとワクワクするタイプ」？友だちの考えも聞いてみよう。ちがいを知ると、自分の価値観はどう見えてくる？

---

## サイエンステーム 「ともにキツク社会」 探究のしおり

2026年3月発行

【発行】 国立研究開発法人科学技術振興機構（JST）  
〒102-8666 東京都千代田区四番町 5-3

【監修】 かえつ有明中・高等学校 教諭 深谷新

【企画制作】 株式会社 a.school（エイスクール）



<https://scienceteam.jst.go.jp/>



<https://www.jst.go.jp/>



---

○ 本書に関するお問い合わせは、「サイエンステーム」ウェブサイト内「お問い合わせ」からお願いいたします。

©2026 科学技術振興機構（無断転載を禁じます）

2026年3月