

## オーギュスト・ロダン《地獄の門》VR

## オンライン鑑賞教育プログラム 教員向け利用ガイド

対象:中学生

所要時間:約50分

## はじめに

このガイドは「静岡県立美術館デジタルアーカイブ」のうち「オーギュスト・ロダン《地獄の門》VR(ヴァーチャルリアリティ)」を利用した、オンライン鑑賞教育プログラムの実施方法について説明しています。生徒用のワークシート、教員用作品ガイドとあわせてご利用ください。

## ねらい

本プログラムでは、ロダンの代表作《地獄の門》を、見る角度や大きさを自由に変えられるVRを通して鑑賞し、彫刻作品の見方や楽しみ方を学んでもらうとともに、視覚情報を言語化し、対話する活動を通して、非認知能力を涵養することを目指します。

「中学校学習指導要領(平成29年告示)」の内容においては、「B鑑賞」→「A美術作品などに関する鑑賞」→「(ア)感じ取ったことや考えたことなどを基にした表現に関する鑑賞」に該当します。

## 必要な環境及び機材

- ・インターネット常時接続環境
- ・タブレット端末(各児童につき1台+教員用端末)
  - ※Android、iOS対応
- 画面操作はタッチスクリーン、マウス、キーボード(矢印キー+controlキー+shiftキー)のいずれでも行うことができます。
- ・必要なアプリケーション
  - ウェブブラウザ(Chrome、Safariなど。VR閲覧のために使用します。)
- ・可能であれば、教員用端末と画面共有できるモニターまたはプロジェクター。

## 事前準備

- ・本プログラムでは、中盤よりグループワークを行います。1班あたり3～5名が適しています。
- ・あらかじめ、以下のリンク先を生徒と共有し、授業開始後、速やかにアクセスできるようにしておくスムーズです。  
<https://spmoea.shizuoka.shizuoka.jp/archive/rodin/>  
階層:静岡県立美術館ウェブサイトトップページ→デジタルアーカイブ→VR《地獄の門》
- ・ワークシートを、静岡県立美術館デジタルアーカイブからダウンロードし、生徒の人数分コピーしてください。
- ・《地獄の門》の高精細画像を以下よりダウンロードして、クラス全体で共有できるように拡大しておくことをおすすめします。グループワーク時にはプリントアウトした画像を各グループに配布しても良いでしょう。複製バナーを美術館からレンタルすることもできます(無料、輸送費は学校が負担)。  
[https://spmoea.shizuoka.shizuoka.jp/archive/online\\_program](https://spmoea.shizuoka.shizuoka.jp/archive/online_program)

## 授業の流れ

## 導入 授業の流れとルールの説明

**生徒** 授業の趣旨や流れ、クラス内で鑑賞する際のルールを理解する。

- ・《地獄の門》VRにアクセスして、「▶」マークをタップし、ダウンロードを終えたら全画面表示にするよう指示する。
- ・授業の目標、流れを確認する。

ロダンの代表作《地獄の門》ってどんな作品?

STEP1～3の間に沿って作品を観察し、他の人の意見を聞きながら考えてみよう。

- ・「対話による美術鑑賞」に基づく授業のルールを確認する。

間違った答えはない／作品をよく見て発言する／他の人の意見をよく聞く

3分



## STEP ① VRの操作と作品の概要説明

**生徒** VRの操作に慣れ、作品全体の構造、特徴を掴む。

- ・ロダンの表現と比較できるよう一人一人に地獄をイメージさせ、発言によりクラス内でイメージを共有する。

みんながイメージする地獄ってどんなところ?

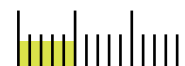
- ・VRの操作方法を説明し、簡単な問いの答えを探しながら操作に慣れさせる。

考える人が見つかった人は手を挙げてください。

どんな年齢の人がいますか。

人物たちはどんな身なりをしていますか。

5分



- ・ワークシートを見せながら全体の構造を紹介する。

※扉、柱、ティンパナム(「考える人」がいる区域)、「三つの影」(門全体を指し示す案内人)の各部を示す。

## STEP② 扉部分の鑑賞

・扉部分に注目させる。

ここには地獄で永遠の罰に苦しんでいる人たちが表現されているとされています。

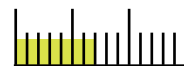
- ・具体的な名前が明らかな人物像(「a ウゴリーノと子どもたち」か「b パオロとフランチェスカ」)を簡単に紹介する。
- ・あらかじめピックアップしてある複数の人物A～Fから、自分が一番苦しそうと思う人物を選び、どこからその人物を選んだのか理由とともに答えさせる。

ポーズや体付き、周囲の状況などから苦しさを感ずるという意見が出るとよい。

生徒

作品の細部を観察し、ポーズなどから苦しみの表現をくみとる。

7分



## STEP③ 柱部分の鑑賞

・柱部分に注目させる。

ここには地獄のイメージにはふさわしくないようなものが表現されています。

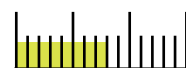
- ・柱部分から、地獄らしくないモチーフを自由に選び、理由とともに答えさせる。
- ※時間短縮のために、「教室内の右3列は右側の柱、左3列は左側の柱」のように鑑賞する部分を区切ってもよい。
- ※生徒の発言時は、用意した複製パネルあるいは拡大写真の該当箇所を指し示させる。

恋人や親子という関係性に加えて、表現から感じる印象(例:「温かい」、「安定している」)等を引き出せるとよい。

生徒

扉部分と柱部分を比較し、両者の表現や内容の違いから作品の複雑さを理解する。

8分



## STEP④ 作品全体の鑑賞—「考える人」の視点から

- ・グループごとに分かれて座り、発表者を決めておくよう指示する。
- ・STEP2、3の鑑賞をふまえて、「『考える人』の思い」という視点で、「地獄の門」全体について考えさせる。

様々な人物像が表現されたこの《地獄の門》全体を、考える人はどんな思いで眺めているのでしょうか。

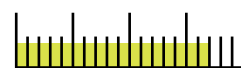
- ・自分の考えをワークシートにまとめる。(約4～5分)
- ・グループごとに考えを共有し(約6分)、クラス全体でも発表させる。(約7分)

扉と柱に見られる対照的な表現に対して、生徒自身の経験や知識とも照らし合わせながら、自分なりの意見を総合的に組み立てられると良い。

生徒

これまでの鑑賞をふまえて、自分なりに考えをまとめるとともに、他者の意見を聞きながら、複雑な彫刻作品を読み解く楽しさを学ぶ。

17分



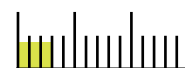
## まとめ 鑑賞の振り返り

- ・これまでの鑑賞を簡単に振り返る。
- ・「教師向け作品ガイド」を参考に、生徒の発言と重なる(発言を肯定する)ような作品情報があれば開示し、個々人でさらに考えを深めるようながす。
- ・今後も彫刻作品の鑑賞を楽しむように、機会があれば、静岡県立美術館で本物を鑑賞してみるように案内する。

生徒

作品への関心を深め、今後の作品鑑賞への意欲を持つ。

3分



### —「対話による美術鑑賞」と本プログラム—

本プログラムには「対話による美術鑑賞」を取り入れています。「対話による美術鑑賞」は、「作品に対する自分の見方、感じ方や考え方を他者と交流し、対話を通して個々の見方を深めたり広げたりしながら集団で意味生成をする」鑑賞方法です。生徒には、1. 作品をよく見る、2. 作品についてよく考える、3. 自分の考えを話す、4. 他者の発言をよく聞く というルールを授業の最初に伝えてください。教師は、1. 生徒の発言に対して根拠を問う、2. 受容的な態度で発言を受け止める、3. 意見を交換してまとめる、ことを意識して授業を進めてください。

通常、「対話による美術鑑賞」は、「作品を見て気がついたことを話して」といった開かれた質問で始められますが、きわめて複雑な《地獄の門》という作品をVRで鑑賞する本プログラムでは、「扉」→「柱」→「全体(考える人の視点)」へとナビゲートしながら、各生徒が時間内にこの巨大な作品の意味生成へと到達することを目指します。