

21世紀社会に対応した小中一貫美術教育の題材開発(3)

大和 浩子 岡 芳香 加藤 桂子 若元 澄男
菅村 亨

1. はじめに

これまで三原学園の図画工作・美術部会では、作品のよさや美しさを感じあう学習を創造していくために図画工作・美術の鑑賞の領域の中でも独立した鑑賞の時間に着目し、小中一貫した実践を行ってきた。その取り組みを進めながら私たちは「鑑賞学習三原プラン」とも呼ぶべきものを自分たちなりに整理してきた。

この「三原プラン」の特徴は

- 「よき鑑賞者は人がみえる」を基本理念に、
- 「感じること」「考えること」「語ること」を基礎・基本と位置づけ、
- 「集団鑑賞」の授業を通してこれらの力を育み
- 題材としては「伝統的日本美術」をクローズアップしている

ことだといえる。

「よき鑑賞者は人がみえる」という理念は、鑑賞作品を分析し表現の意図や意味などを読み取っていく行為が、やがて、その人の思いや考えをくみ取っていく力となり他者を理解する力をもつ人間へと成長していく、という考えである。この考えは本学園の図画工作・美術教育の基底にあるもので、鑑賞と表現の一体化が謳われている今こそ最も重要な概念として研究の中心に据えられている。

また、「感じること」「考えること」「語ること」は研究を進めるにつれ「鑑賞だけの」基礎・基本ではなく造形活動全般における基礎・基本であると現在ほらえている概念である。

さらに、「集団鑑賞」という言葉は私たちの造語であるが、鑑賞作品を学級のみんなでみて感じたことや考えたことを伝えあい・共感しあい・共有しようという授業方法をさす。古来日本にはこの「みんなでみる」という鑑賞方法が存在するが、それによって個々のみ

方が広がるという大きなメリットがある。私たちはこの手法を現代の学校教育の中で生かしていく研究を進めてきたわけである。

(詳細は平成15年度広島大学共同研究紀要・「21世紀社会に対応した幼小中一貫美術教育の題材開発」に掲載)

2. テーマ設定の理由

私たちは一昨年度から本校が取り組んでいる「幼小中一貫の教育力を生かした社会のグローバル化・高度情報化・超少子化の進展に対応する国際的コミュニケーション能力の育成を中心とした21世紀型学校カリキュラムの研究開発」を目的にした研究を進めるにあたって、これまでの鑑賞学習研究で積み上げてきた内容を生かしながらどのような研究テーマを設定すべきか議論した。その結果、本校が予想する21世紀の3つの状況に即してそれぞれクリアすべき課題を設定した。

①グローバル化の視点から

→多文化の交錯によりますます伝統的日本美術の受信と発信の力が弱まるのでは？

②高度情報化の視点から

→更に多様化する現代の美術を「分からないもの」として敬遠するのでは？

③超少子化の視点から

→生活自体が多様化し、個々の生活環境を自分自身がデザインし豊かで心地よいものにする必要性が増加するのでは？

そしてこれらの課題に対して子どもたちの実態調査を行い、結果をもとに議論し、次のような研究テーマと3年間の研究計画を設定した。本年度はその3年次である。

多文化理解を通して、生涯を通じ美術を楽しむ
 姿勢を持つ子どもの育成を目指して
 ～21世紀を生きる子どもに必要な図画工作・
 美術の力とは何か考える～

- 1年次：子どもたちにつけたい力を設定し、それに基づく実践による題材の開発・研究
- 2年次：21世紀型造形学習の幼小中一貫カリキュラムおよび評価の規準づくり
- 3年次：カリキュラム・評価規準の検討と修正

3. 研究の構想

- (1) めざす子ども像と昨年度までの実態
 めざす子ども像

多文化理解を通して自己の美意識を確立し、自分の生活の美的価値を高める意欲をもち実践できる子ども

グローバル化・高速化そしてバーチャル化の21世紀を生きる子どもたちにとって、それらに流されることなく自己の美意識をはっきりと確立し、それを日常の様々なシーンで発揮していくことは、自分自身の生活を豊かにする点において大切なことである。その美意識の確立に、より多種類の文化を理解し、いろいろな立場や視点からものをみるという「多文化理解」が21世紀の美術教育においても重要な視点であるという考えをもとに、昨年度より「めざす子ども像」を設定してきた。さらに、その「めざす子ども像」に近づくために、テーマ設定の理由にもなっている3つの課題から導き出した次の3つの力を子どもたちに身につけさせることを目標とした。

- ①日本美術の受容と発信の力
- ②多様な美術の受容と発信の力
- ③美術を生活に生かす力

さらに、つけたい力の具体を表1のようにまとめた。

(2) 本年度の実践の考え方

本年度の実践は、日本美術を切り口として多様な美術の受容と発信の力や、生活に生かす実践力を身につけることにつながる題材の開発を主として行った。

つまり、昨年度までの研究では単独で扱ってきた私たちが提唱する身につけたい3つの力（①日本美術の受容と発信の力・②多様な美術の受容と発信の力・③美術を生活に生かす力）を育むことを1つの題材で統合的に扱うことを試みた題材開発とその実践である。

まず、このように統合的に扱うことになった経緯を述べる。日本美術については、昨年度までは独立した鑑賞の時間を設けて、その理解を深めてきた。内容的には意義のあるものであった。しかし、回数的には当然ながら日本美術を扱う機会が限られていた。そこで、今年度は特に教科担任制の小4～中3までのカリキュラムの見直しをして、日本美術をもっと積極的に扱い独立した鑑賞の時間だけではなく、表現活動へも生かすことができる工夫を試みた。そうすることは、子どもたち一人ひとりの自由な表現活動を保障しながら「多様な美術の受容と発信の力」をも培うことを含み、さらには自分が制作した作品を生かすことを体験できる「生活に生かす実践力」へとつなげる一連の学習へと発展させることを可能にすると考えた。

次に、小中連携の視点より、小中間での題材の系統性をより明確化できるものも探ることにした。特に中学校において、小学校で学習した日本美術を生かせる、または発展させる内容の題材を導入することにより、

表1 小4～中3でのつけたい力の具体的内容

		①日本美術の受容と発信	①日本美術の受容と発信	③美術を生活に生かす力
小4 ～ 中3	9	<ul style="list-style-type: none"> ・作品や作者、時代背景などについての情報に興味を持つ。 ・伝統的な日本美術作品を鑑賞したり表現したりし、感じたことや考えたことを交流しあう。 ・身近な「和の美」や伝統的日本美術作品に親しもうとし我が国の美術について深く理解し自らの表現で発信する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・様々な国、時代の文化や現代美術など、多様な文化についての情報に興味を持つ。 ・イラストや工芸品など絵画的なものだけではなく作品を多く鑑賞したり表現したりし、感じたことや考えたことを交流しあう。 ・多様な作品に親しもうとし、いろいろな美術に対し理解を深め自らの表現で発信する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の生活全般について、美しさに関する好みやこだわりを意識して行動する。 ・社会全体の環境を美しくする工夫に気付き味わいながら、自分から美しい環境を創造するために働きかける。
	15歳			

子どもたちの学習が段階的に深まるのではないかと考えた。後述する中学校2年生の「日本の文様」を扱った実践例がそれである。小学5年生のカリキュラムにある「日本の文様でお気に入りのファイルの表紙をつくろう」の題材の発展型として開発した。ただし、今年度の中学2年生が小学校5年生において日本の文様について学習しているという対象ではないことを述べておく。これは本研究がまだ3年次であるからである。しかしながら、3年後には確実に評価することが可能である実践の第一歩であるのは言うまでもない。

4. 授業実践

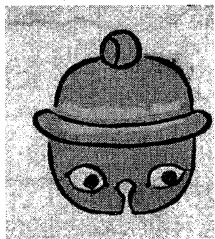
【実践例1】「つきたい力①②③」

○学年：広島大学附属三原小学校6年 39名

○実施時期：平成17年11月21日～12月20日

○題材名：粹・粋現代版判じアート展を開こう

○題材について



判じ絵「すずめ」¹⁾

「判じ絵」は「絵でなされた『目で見るなぞなぞ』という性質のもの」で、意味上は無関係な絵や文字によって、ある言葉を伝えようとするものである。「なぞ」や「しゃれ」の視覚化とも考えられる。²⁾ その構成は予期せぬ発想とユーモアに富み、多様なもの

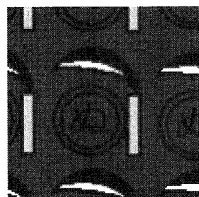
のみ方や考え方として現代にも引き継がれているものである。本題材は、この日本文化の一つである「判じ絵」をもとに(①日本美術の受容と発信)、「みる・かく・つくる」を統合的に捉えた学習³⁾を展開することをねらいとした題材である。つまり、子どもたちが自分の意志に基づいて「ことば」を絵や立体など自由な方法で表現したり、同時にその作品づくりを通して身の回りの「こと」や「もの」をみる感覚を上げ、発想や構想、効果的な表現方法について友だちとのコミュニケーションを通して楽しみながら学んだりすることができるものである。(②多様な美術の受容と発信)

さらに、「判じアート展」の準備や開催のあたって相手を意識しながら展示したり鑑賞してもらう喜びを味わったりすることで、美術を通して日常生活を豊かにする楽しさを体感できる(③美術を生活に生かす)題材であると考ええる。

○子どもの実態

子どもたちは5年生の時「日本の文様でファイルの表紙を飾ろう」という学習をしてきている。その中で判じ絵の一つである「かまわぬ」の文様³⁾に出会っている。しかしそれ以外では、「判じ絵」をほとんど目にし

たことのないのが実態である。ただし、絵文字を使って遊んだ経験のある子どもは数名いた。また、身の回りのものを何かに見立てる学習経験はもっているが、身の回りのものを生かして別の意味の事柄を伝える表現活動をした経験はない。共同制作については、5年生の時に「マイハウスづくり」を通して協力して制作することの楽しさを感じてきている。



文様「かまわぬ」

○指導にあたって

導入では、「判じ絵」を判じる(鑑賞する)ことの楽しさを味わわせるために、数種類の判じ絵や教師が制作した参考作品としての「判じアート」を友だちと鑑賞し(判じ)合う時間を十分確保したい。その際の「判じ絵」「判じアート」は子どもたちにとって馴染みのある言葉を表したもので、かつ、組み合わせが今後の表現活動の参考となるものを意図的に提示することとする。また、自分たちの「判じアート」づくりでは、これまでの造形経験を総合的に発揮することができるように、絵や立体に表したり実物を組み合わせたりするなど、子どもたちの表現したいことが具現化できる創造的な活動の場を設定し認めていく。さらに制作過程において、適時、付箋紙を用いた「鑑賞タイム」を組み込むことにより、お互いの作品から学び合うよさをも味わわせたい。学習を通して、制作意欲を喚起したり持続したりさせるために、最後に「判じアート展」を開催し保護者や他学年の子どもたちにもみてもらうという見直しをはっきりと持たせ活動に臨ませたい。

○目標

- ・「判じ絵」の表現方法の面白さを味わい日本文化に親しみを持ったり、意欲的に自分たちで「判じアート」を表現したりしようすることができるようにする。 【①日本美術の受容と発信】
- ・表したい「ことば」を生活の中にある「こと」や「もの」から探し、これまでの造形経験を生かして、材料や素材の選び方や組み合わせ方など効果的な表現方法を考えながら制作することができるようにする。 【②多様な美術の受容と発信】
- ・「現代版判じアート展」の準備や開催を通して、場を生かした展示方法を考えたり美術を日常生活の一部分に組み込み表現する楽しさを味わったりすることができるようにする。

【③美術を生活に生かす】

○計画(全11時間・課外)

第1次 「判じ絵」や「判じアート」で遊ぼう

(2時間)

第2次 「現代版判じアート」をつくろう (6時間)
第3次 「現代版判じ絵アート展」の準備をしよう

(2時間)

「現代版判じ絵アート展」を開こう (課外)

第4次 後片付け・ふり返り (1時間)

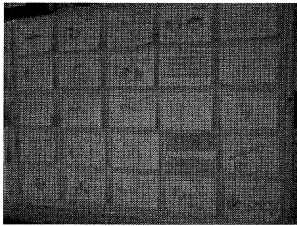
○授業の実際

【判じ絵や判じアートで遊ぼう】

判じ絵を判じたりつくったりしよう

平成17年11月21日 (月) 3, 4校時

1時間目は、江戸時代から現代までの「判じ絵」をスクリーンに提示したり子ども達の手元にカラー印刷した判じ絵の資料を配付したりして、「判じて遊ぶ」活動を行った。この中で「ある言葉を、全く違う絵を組み合わせて表す」という判じ絵の構成について理解したり、表現のおもしろさや意外性について体験することができた。また、江戸時代にはおもしろい文化があったんだと感じた子どももいた。自然と自分達もつくってみたいという雰囲気が生まれ、2時間目は「判じ絵をつくって判じ合う」時間へと移っていった。



「自作の判じ絵」

それぞれが判じ合うことを楽しんだ後、教師から自分たちの「判じアート」を制作して「判じアート展」を開き全校の友だちに判じてもらおうという提案をして、了承を得た。今後の活動の見通しについて計画を立てる中で、意欲をみせる子どももいれば、「自分がつくるのは難しい」という気持ちをもった子どももいたようであった。友だちとの協同制作も認めることを告げ励ました。

【判じアートをつくろう】 11月28日 3, 4校時

構想を練ろう

構想段階では、「馴染みのある言葉選び」「アイデアのおもしろさ」「ユーモア」を考える視点として与えた。

この時間には、多くの子どもが悩む姿がみられた。「発想が鍛えられるなあ。」「今日は頭を使う時間だ。」という声も聞かれ、判じる相手にいかに「なるほど」と思わせるかという点についてこだわりを持って考えていった。前時につくった友だちの判じ絵をみたり材料コーナーをみたり友だちと話し合ったりする時間に多くを費やした。構想をアイデアスケッチや文章に表した後、お互いの構想について励ましたり学び合ったりするために付箋紙を用いて一言感想を書いて貼っていく時間を設けた。子ども達は友だちからのメッセージに興味を持って読み、参考にしたり励みにしたりし

ていた。

【現代版判じアートをつくろう】

11月29日 3, 4校時, 12月4日 3校時

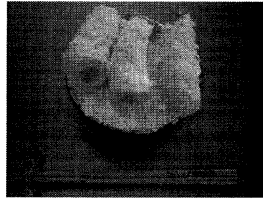
12月5日 1校時

材料の使い方や組み合わせを工夫して制作しよう

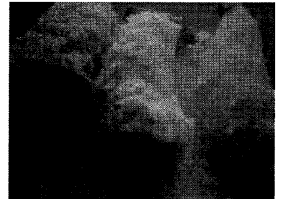
制作にあたって、前時に引き続き図工室にある材料や用具を提示する「材料コーナー」を設置しておいた。

制作形態では個人制作と協同制作が約半数に分かれた。また、内容面では「リアルさ」か「面白い発想」かのどちらかを追求する傾向がみられた。

【リアルさを追求した作品例】



作品「天狗」



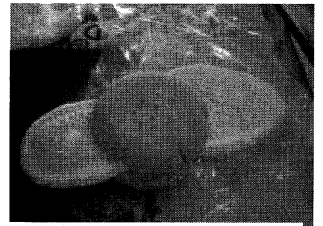
具(ぐ)のえび天

天(てん)井とその具(ぐ)を制作し「天狗」を表現した作品。中のエビの色や衣の感じを出すことにこだわった。衣は板をのこで挽き、おが屑をまぶしリアル感を出した。試行錯誤の後、おが屑は電動糸鋸で挽いたものより、のこぎりで挽いたものの方が細かいことを発見。ご飯は、本物の米粒に絵の具の白色を着色するというこだわりよう。さらに展示時には、箸と箸置きまで持ち込んだ。

【面白い発想を追求した作品例】

パンの間に靴の底をはさむことから「パ底(ソコ)

ン」を表現した作品。靴底は悩んだ末、実際に踏んで型をつくることを思いついた。しかも、自分の足ではバランス的に大きすぎることに気づき友だちに頼んで踏んでもらった。



作品「パソコン」

出来上がった靴底を緑色に着色しレタスにみ立てた。

足で踏んでつくることもまた図画工作の時間の表現方法の一つであることを実感した。



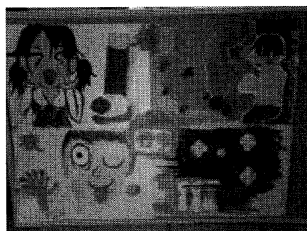
「実際に足で踏む」

この他、絵や立体を組み合わせた作品など、子ども達

は自分達が表したいことを多様な表現方法を駆使して学習を進めていった。夢中で制作する姿があちこちでみられた。

【絵と立体で表した共同制作作品例】

「遠足」

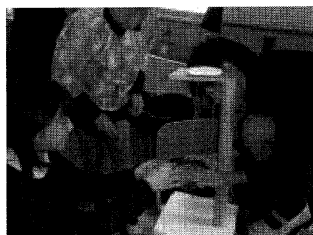


「祭り」

「鍋会」

「六送会」

【共同制作の様子】



汁が揺れることから「ブラジル」

【判じアート展の準備をしよう】

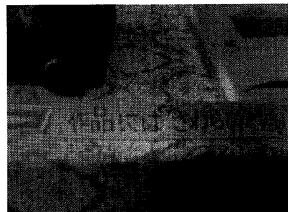
12月13日 1, 2校時

【飾り方や会場づくりを工夫しよう】

会議室を借りて展示会場づくりをした。看板をつくったり黒板にテーマやイラストを描いたりなどそれぞれが積極的に取り組んだ。ゆっくりみてもらえるように、順路を示す矢印を貼るなど相手を意識しながら場の設定をする様子もみられた。自分達の作品を見やすいように角度をつけて飾ったり、展示作品を大切に扱ってほしいと言う趣旨の「お願い」など工夫は広がった。



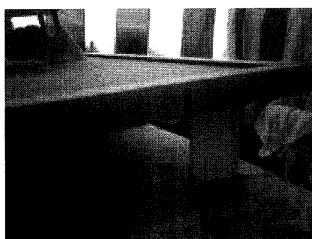
「看板をかける」



「触らないでの注意書き」



「紅白幕を協力して取り付ける」



「作品がみえやすいように足かせをする」

【判じアート展開催】

12月13日～12月15日

休憩時間を利用して開催した。子どもたち自身が担当日時を決めて、作品の説明をしたり記念品（自作の判じ絵作品カード）を渡したりするなどの運営をした。



「他学年の子どもの来場」

どの子ども自分達の作品を鑑賞したり判じたりしてもらえる喜びを味わえる時間となった。

○成果と今後に向けて

【成果】

①日本美術の受容と発信について

子どもの感想より

私は判じ絵というものを初めて知りました。「江戸時代の人はおもしろいことを考えたもんだな」と思いました。判じ絵には今の私たちの生活とはまた違った、その頃の生活の様子がよく出ていたと思いました。

本題材の「判じ絵」との出会いは子どもたちにとって日本の文化をまた一つ知る機会となったようである。

②多様な美術の受容と発信について

子どもの感想より

僕はこの判じアートの学習を通して、いろいろな方法で作品をつくることもできるということを感じました。初めは足で踏んで作品をつくることに「いいのかな」と迷いました。でも先生が「おもしろいね。やってごらんよ。」と言ってくれたので自分でもその気になりました。できた作品には120%満足です。本物の靴底になったからです。たくさんの方が「面白い発想だ。」と言ってくれました。なかなか答えが分からなかったようですが、答えを聞いた時の「なるほど～」というリアクションに僕自身はかなり満足です。

これは図画工作の学習に苦手意識を持っていた子どもの感想である。前述の「パソコン」を表現した子どもでもある。表現方法には様々なものがあることを体験し、自分が苦勞して考えたアイデアを実現できた喜びに溢れた感想文を書き残した。今回の学習はこれまでの造形経験を総合的に発揮することができるように、絵や立体に表したり実物を組み合わせたりするなど、子どもたちの表現したいことに合わせて多様な美術の受容と発信が具現化できる題材であったと考える。

③生活に生かす実践力について

子どもの感想より

判じアート展を開いてよかったです。自分の作品をこんなにかくさんの人にみてもらえることができたからです。アート展なんて美術館ばいことが学校でもできるんだなあと思いました。壁に紅白幕を張ったら会議室とは思えない部屋になりました。おめでたいので紅白幕はなかなかグッドでした。みんなも自分の作品をかつこよくみせるために飾り方なんかも工夫していたし、なにより来た人が一番びっくりしていました。学校がちょっと楽しい3日間でした。

生活の中に美術を取り込むことは日常的にはできない部分がある。しかし、ある一時期そのような時間を設けることにより、図工室から飛び出した図画工作が生活時間の中に自然にとけ込む心地よさを感じてくれたのではなかろうか。精一杯つくった作品、自信作、どれも子どもたちが心を入れてつくったものであるからこそ、それらをより引き立たせる場を意欲的に作り上げていったと感じる。

【今後に向けて】

今回は日本文化の1つである「判じ絵」を導入として学習を展開したが、これからも「多文化理解を通して自己の美意識を確立し、自分の生活の美的価値を高める意欲をもち実践できる子ども」の育成をめざして「みる・かく・つくる」を統合的に扱う題材の開発をしていきたい。

【実践例2】「つきたい力①②③」

○学年：広島大学附属三原中学校2年 82名

○実施時期：平成17年11月18日～12月18日

○題材名：「装飾と模様透明ぶらすちっく書類挟」

○題材について

本題材はデザイン分野の題材である。制作手順は

自然物を題材に模様のパターンを考える

↓

そのパターンを組み合わせる図案をデザインする

↓

図案をスキャナでPCに取り込み伝統色で着色する

↓

ラベルにプリントシリアファイルに貼り作品化するというものである。本題材には複合的な4つのメリットが考えられる。

- ①具体物から単純化したパターンを創り出すデザインの力を養う。
- ②創作パターンをより美しく心地よい配置に加工する構成力を養う。
- ③デザインへの着色を通して日本の伝統的な色彩美に気づく。
- ④オリジナルのデザインを実際に使う物に加工することで、物を大切に作る心や生活の中にある美に気づき大切にしようとする心を育む。

デザイン制作ではパターン創りの段階から日本の伝統的装飾文様の特徴を意識させる。さらにパターンの並べ方を工夫させたり、日本の伝統色の学習を通して配色を考えさせることにより、自分なりの「和的」な感覚を意識させていく。このことにより伝統的表現を大事にしながらも「オリジナルの新しい和の美を創り出す」という創造的活動を行わせることができる。

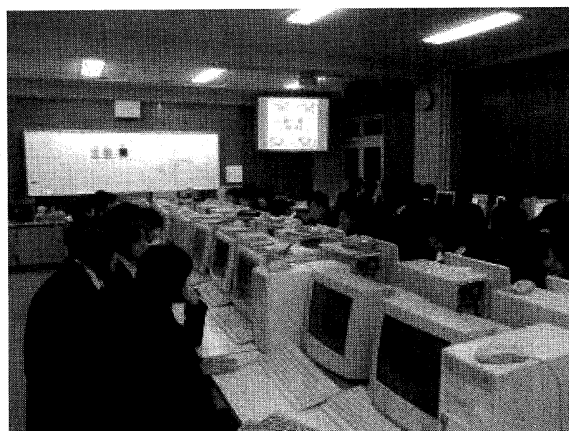
○子どもの実態

本学年の生徒は大変積極的で、美術の授業に対する姿勢は意欲的である。試行錯誤をしながら完成にたどり着く制作でも、計画的に進めていく制作でも、自分なりに意欲と情熱を持って取り組むことができる。特に工芸的作品への制作意欲は高く、あとで使えるものを自分の手で作りたいという気持ちが強い。また、この学年の生徒は「日本の伝統的なもの」について学習をしている。中1時に「国際交流学習」において「外国人留学生へ日本文化紹介」という単元に取り組み「伝統的日本文化とはだいたいこういうものだ」という概念は持っている。図画工作・美術では小学校で葛飾北斎の「富嶽三十六景」鑑賞や中学では伊藤若冲の「軍鶏図」鑑賞や堆土工芸を経験し、伝統的日本美術についていくらかは学習している。しかし表現技法の特徴や、伝統的な色彩についての学習は積んでいない。

○指導にあたって

具体物の抽象化は中1時に「自分のクラブ活動を色彩構成で表し紹介しよう」という題材で経験をしているが、その際にはなかった「和的な要素」を視点としてもたせたい。そのため、自然物を抽象化した日本の伝統的文様の例を学習することで個々の「和」に対する意識を高めたい。また色彩についても、伝統色や色名の由来・配色を例示し日本の伝統色を使った色合わせの面白さを体感させたい。デザインしたパターンの

配置は、拡大・縮小コピーや反転コピーしたものを切ったり貼ったりする手作業で行わせた。これはPC操作が苦手な生徒もあり、ソフトを使いこなす段階にまでスキルを身につけさせていないため、誰でも楽しみながら試行錯誤ができるようアナログでの制作方法を採った。しかし彩色はあまり難しい操作を必要としないので、簡単に様々な配色が試せるようPC上で行わせることとした。その際、他者の意見を聞きながら、あるいは必要なスキルを教え合いながら制作が出来るよう、あえてPCは2人で1台とした。また、使用したソフトウェアに関し必要最小限の操作をマルチメディア学習の時間で確保し、スムーズに制作が行えるようにした。



PC室での制作風景

○目標

・「日本の伝統的色彩」に注目したデザインの活動を通して、伝統的な日本美術のよさを体感することができるようにする。

【①日本美術の受容と発信】

・自然物を自分なりに抽象化する制作を通して、身の回りのものから美を発見し創り出し生活に生かそうとする態度を養う。

【②多様な美術の受容と発信】

【③美術を生活に生かす】

○計画（全5時間）

第1次 「和的」ってなんだ？ 「和的」に迫ろう！
..... 1時間

第2次 自然物をモチーフに、和的なデザインパターンを創ろう
..... 4時間

第3次 クリアファイルに仕立て、作品を互いに鑑賞しよう
..... 1時間

○授業の実際

【第1次 「和的」ってなんだ？ 「和的」に迫ろう！】

平成17年11月18日（金） 3校時

自然物から和を意識したパターンをデザインしよう

実際に手に取れる「自然物」をモチーフにパターン作りの練習を行った。子どもたちにとっては初めての活動ではあったが、使う画材を扱いやすい油性のマジックに限定し、「どんどん描いて、どんどん失敗しても大丈夫」な環境をつくった。

和を意識させるために「丸くすると和っぽくなる」「対称を取り入れる」「既成の和模様を応用する」などのヒントを与え、楽しみながら取り組めるようにした。

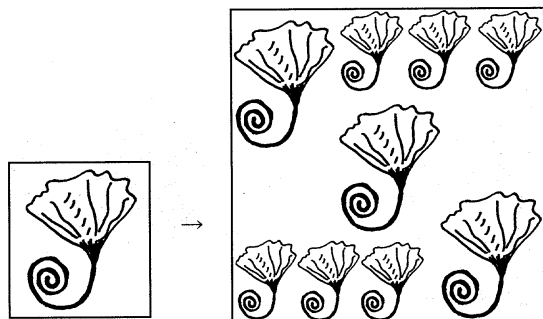
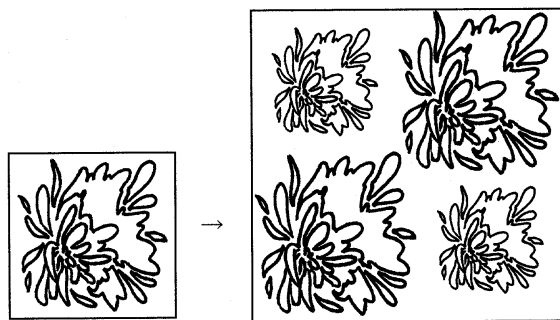
【第2次 自然物をモチーフに、和的なデザインパターンを創ろう】

平成17年11月22日，26日，12月1日，3日

コピーを駆使して原図を創り出そう

前時に作ったパターンを使う子どもも、新しくパターンを作り直す子どももいたが、それぞれ使うパターンを決定していった。「パターンを大きくしたり小さくしたり、反転させたりしながら14センチ四方の中にどう並べるか考えてみよう。」という投げかけのもと、アイデア用紙に並べ方をスケッチしていった。教師がそのスケッチを元に大きさを変えたり反転させたりしたコピーを作り子どもたちに渡すと、子どもたちは器用にハサミでコピーを切り、手作業で台詞に貼り付けて白黒の原図を作っていた。

教師はその原図を授業外の時間でスキャニングし、PNGファイル化してPCでの着色に備えた。



パターンとそれを使った原図（生徒作品）

日本の伝統色を知り、PCで着色しよう

フリーのレタッチソフト「PictBear」を使用した
が、その操作性のよさからソフトに慣れる時間はほとんど
必要なく、スムーズに着色作業に入ることが出来た。

手元に配られた「日本の伝統色五十四」というカラー
プリントを参考に、自分なりに「和の味わいがする」
色合わせを求めて、何度も塗り直しをしながら子ども
たちは楽しく着色を進めた。



「どう、これ」「いいんじゃないの」

PCは2人に1台であるが、PCが苦手な子どもに
得意な子どもが教えている場面、また、時間を決めて
ゆずり合い「この色いいじゃない」等声をかけ合いな
がらの制作風景が見られた。

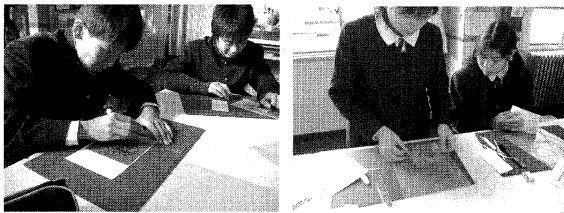
【第3次 クリアファイルに仕立て、作品を互いに鑑
賞しよう】

平成17年12月16日

完成作品をみんなで鑑賞しよう

PNGファイルとして提出された完成作品は、教師
が授業時間外で透明フィルムにプリントアウトしてお
いた。そのフィルムをクリアファイルに慎重に貼り付
けて、ついに作品完成となった。

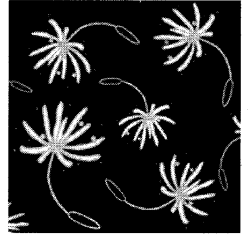
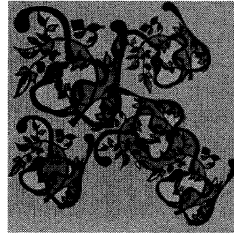
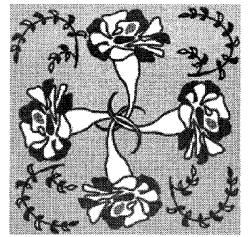
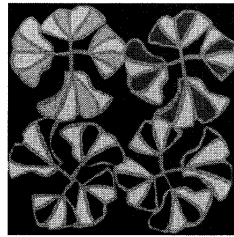
空気が入って意外と貼りにくい、と感想を漏らしな
がらどの子どもも丁寧に作業を進め、授業の後半はク
ラス全員の作品を机に並べ、全員で鑑賞して回って感
想を交流した。



まっすぐ切るのが難しい！ 「角に貼ろうかな」「そうだね」

授業の度に記録してきた感想・反省から、子どもた
ちが様々な工程を楽しみ、「和」を意識しながら意欲的
に取り組んでいたことが伺えた。1点紹介する。

日本の色というものはたくさんあって、どうい
うふうな組み合わせがバランスがいいかとか、学
ぶことが出来ました。僕のデザインは激しい感じ
なので、強さとか弱さとか考えて配色しました。
最後に半透明のシールに加工された作品を見て、
自分でもちょっと感動しました。和というより少
し中国風な仕上がりになったけど、結構使えると
思います。次は「洋」風にやってみたい。



生徒作品

○成果と課題

今回の実践の基本コンセプトは、小学校高学年の実
践と同じく

「和的な美術」を出発点に、そこから「多様に展
開する様々なアート面の面白さを受け入れ楽しむ」
「美術で学んだことを生活のシーンで生かして
いく」というステップをめざす
というものだった。

この実践では特に「生活のシーンに生かす」という
所に重点を置き、楽しく作った「和的なもの」を、実
際の生活用品として身近なものにさせていった。実際
に子どもたちは現在もクリアファイルを日常的に使っ
ており、「美術で作ったぶんじゃね」と友達同士で声を
かけあったりしている。

和的・和風は今ブームとでも言うのか、音楽・服
飾・インテリアなど様々な場面で取り上げられており、
子どもたちがそれに触れる機会も増えつつあると言え

よう。しかし学校美術で伝統的日本美術をどう扱うか、鑑賞教材としてだけではなく表現活動にどう生かしていくかなど、まだまだ多くの題材を開発し系統立てていく必要があると考える。

子どもたち一人ひとりが自分なりに「和」をとらえ、意識し、その上で多様な美術を受け入れたり、自分の美意識を見つめ直していけるよう、これからも「和」を意識した題材を多く開発していくとともに、多様な美術の在り方にもどんどん目を向けさせていきたい。

5. 考察

3年間の実践研究を経て、子どもたちにつけたい3つの力が本当についたかどうか、アンケートを元に考察する。

まず、3年前に実施したアンケートと同じ項目を尋ね、比較検証する。さらに、現在教科担任制で授業を行っている小4～中3の全生徒に「日本美術」「多様な美術」「生活へ生かす」の3視点から作成したアンケートを実施し成果と課題を明らかにする。

【アンケート1】

質問項目

- ・身近に「日本」を感じさせるものがあるか？
- ・図画工作・美術が生活に生きていると感じるか？

平成15年度：小2，小4，小6，中2各1クラス

平成17年度：中1，中2，中3 各1クラス

【アンケート2】

質問項目

- ・日本の美術に関して学習後の気持ち
- ・様々なジャンルの美術に関して学習後の気持ち
- ・生活と美術に関して学習後の気持ち

それぞれ10程度の具体的な選択肢の中から複数選択。

(1) アンケート1について

平成15年度の小6は、17年度の中2である。彼らの回答はこの3年間で変化している。

図1・2のように3年間の間に子どもたちの意識は望ましい方へ変化していると言える。「身近に和を感じさせるもの」が「ある」「少しある」合わせて約6割弱から9割に増えている。これは、子ども自身の意識が「和的なもの」に向けられるようになった結果であると考えられる。また「美術が日常に生きている」と感じている生徒も「感じる」「少し感じる」合わせて約7割に達しており、学んだことや感じたことが日常生活の具体的なシーンで生かされていることが伺える。

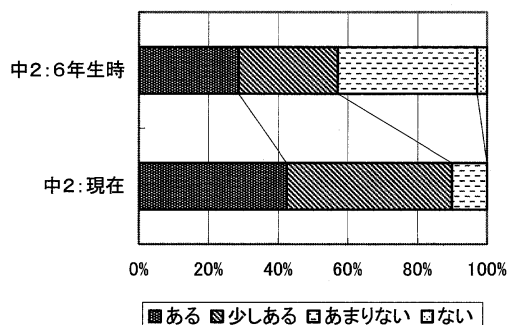


図1 身近に「和」を感じるものがあるか

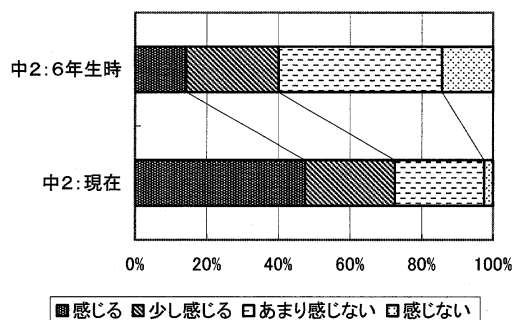


図2 「美術」が日常生活に生きていると感じるか

(2) アンケート2について

アンケート1の考察から「日本美術」「和的なもの」に関する意識や、日常生活と美的感性のリンクに関する意識がある程度高まっていることが分かる。そこで、もう少し具体的な質問項目をおこし、さらなる検証を行うことにした。

図3～5はその結果である。(有効回答人数469人)

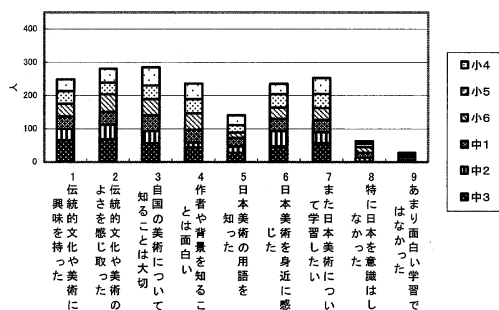


図3 和的な美術を学習して

図3は「日本美術」「和的なもの」に関する意識調査である。設問1，設問2，設問3，設問7についてそれぞれ半数以上の子どもたちが自分に当てはまることとして選び、肯定的な評価をしている。特に設問2

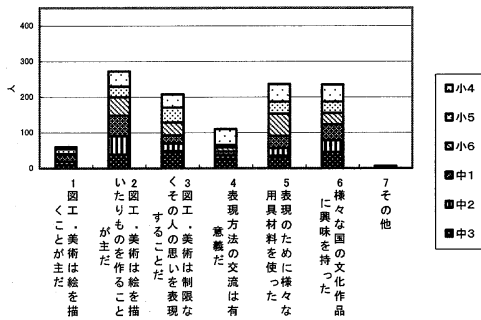


図4 図工・美術の学習全体を振り返って

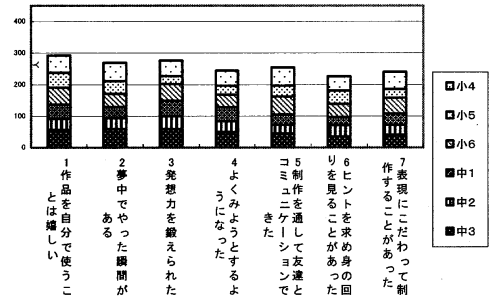


図5 図工・美術の学習全体を通して感じたこと

「伝統的な日本美術のよさを感じとった」、設問3「自国の美術について知ることは大切」と考えている子ども達が多いことから、日本美術に関する題材を系統的に取り扱って学習を積み重ねてきた一定の成果であると考えられる。

図4は多様な美術を含む図画工作・美術の学習を振り返っての意識調査である。私たちは3年間の実践を通して、多様な表現方法を取り入れた題材を開発してきた。つまり、図画工作・美術での表現方法は絵や立体に表すだけでなく自分を感じたことや考えたことを効果的に表す多様な方法を認め体験させてきた。この点においては、設問3「図画工作・美術の学習はその人の思いを表現することだと思う。表現方法に制限はない」と考えている子ども達の中3の段階で増えていることについて、3年間の研究の成果であると考えられる。特に中3においては、映像表現・現代美術なども取り入れた題材開発、実践をしてきているので、このことが大きな意識変革につながったものと考えられる。

一方、今後の課題も見えてきた。設問4「表現方法の交流は有意義だ」と考えている子ども達が少ないことである。私たちは、作品を相互鑑賞することも鑑賞教育の重要な要素と考えて実践してきた。具体的には、付箋紙等を用いてお互いの感想や考えを交流しやすくする工夫などを取り入れてきた。しかしこのアンケート結果より、子ども達には必ずしも「交流の良さ」を感じさせていないことが分かった。これに関しては、いろいろな友だちの作品をみることの純粋な楽しさを感じさせていなかったり、意図をはっきりさせていない漠然とした交流が多かったりしたのではなかろうかという反省がある。

中3の子ども達の中にはこの設問を選んだ理由に「他の人の作品をみることは楽しいから」と記述した例が多かった。こういった「みることが楽しい」という原点を大事にしながら、みることの意図を意識させたり視点を与えていくなど指導内容や方法を工夫し、

質の高い交流の経験を積み重ねていかななくてはならない。そのことは、私たちのめざす子ども像にある「生涯を通じて美術を楽しむ」ことにつながっている。今後とも子どもたちの姿をみつめながら、課題の克服に努めていきたい。

図5は日常生活と美的感覚のつながりについての意識調査結果である。私たちは、美術を生活に生かすことができるようになることもねらいとして実践を積み重ねてきた。設問1において、作品を自分で使うことは嬉しいと感じ、肯定的な評価が半数を超えていることは成果といえる。意図的に、実際に自分が制作したものを使える題材を取り入れてきたことが効果を現している。

また、今回は子どもたちの内発的な部分において、美術教育が子どもたちの生きる力を育むことにどう関わってきたかも設問2から設問7までで検証した。

「夢中でできたこと」、「発想力を鍛えられたと感じたこと」など図画工作・美術の学習以外でも発揮できる力について実感した子どもたちが多かったことは、美術を生活に生かすことにつながる原動力として効果があったと考えられる。

6. おわりに

3年間を通じて、「多文化理解を通して、生涯を通じて美術を楽しむ姿勢を持つ子どもの育成を目指して～21世紀を生きる子どもに必要な図画工作・美術の力とは何か考える～」のテーマのもとに「多文化理解を通して自己の美意識を確立し、自分の生活の美的価値を高める意欲をもち実践できる子ども」の育成をめざして取り組んできた。

特に、日本美術や和に関する題材を扱うことは、今後21世紀の国際社会の中で生きていく子どもたちにとって大切な自国の文化についての興味・関心及び理解をも深めることにつながったと考える。子どもたちに美術教育の中で育むことができてきたことについて

は、今後の日々の授業実践の中で継続して生かしていきたい。

また、本研究の中で出てきた課題については、今後の題材開発や授業構成の中で改善を試みる必要があると感じている。

主要参考・引用文献

- 1) 岩崎均史「江戸の判じ絵 これを判じてごろうじろ」小学館，2004年，p.129
- 2) 若元澄男編「図画工作科教育学」 21世紀の初等教育学シリーズ第7巻 協同出版，2002年，p.9・

p.10

- 3) 前掲書 岩崎均史「江戸の判じ絵 これを判じてごろうじろ」小学館，2004年，p.85
- 4) 広島大学学部・附属学校共同研究紀要第33号「21世紀社会に対応した小中一貫美術教育の題材開発(2)」
- 5) 西上ハルオ「世界文様事典」創元社，1994年
- 6) 太丸伸章編「目で遊び，心で愛でる 日本の色」学習研究社，2004年
- 7) 日本色彩研究所編/福田邦夫「日本の伝統色 色の小辞典」読売新聞社，1987年