

## ユニバーサルシティズンシップ育成と関連した 美術教育の在り方を探って (2)

大和 浩子 岡 芳香 加藤 桂子 内田 雅三  
中村 和世

### 1. はじめに

附属三原中学校・小学校・幼稚園（以下、三原学園と呼ぶ）では、一貫教育の中で子どもたちにつけたい力である「ユニバーサルシティズンシップ」を「どのような国に住もうとも、人間として普遍的に大切な資質や能力」と定義し、その育成をめざして研究を進めている。

図工・美術科では平成18年度より、学園全体の研究に連動し「ユニバーサルシティズンシップ」の重要な一要素として本学園が定義している「協同的創造力」を図工・美術の教育活動を通して育むための研究を始めた。本研究の目的は、私たちが美術教育の基底としている3H美術教育\*1を基に、「協同的創造力」の育成という視点での題材開発及び授業実践を通して、児童生徒の美的価値を高めると同時に豊かなユニバーサルシティズンシップを育成するための美術教育の在り方について探ることである。

### 2. 研究の目的・方法

本学園では、平成18年度から、21世紀型学校カリキュラム（通称「三原学園プラン」）の開発に取り組んでいる。言い換えればこれはユニバーサルシティズンシップを育むためのカリキュラムであり、以下の3つの力の育成を重視した開発を進めてきている。

- ①社会のグローバル化・高度情報化の中で活躍していくために必要な「国際的コミュニケーション能力」の育成
- ②社会の変化に対応していくために必要な教科学力「協同的創造力」の育成
- ③超少子化社会の進展の中でも、人間として普遍的に大切な人と人のかかわりを生み出すことができる「人間関係力」の育成

この中で、教科「図画工作・美術科」においては、主に教科学力としての協同的創造力を育成することが

本学園の目ざすユニバーサルシティズンシップを育むことにつながっていくと考えた。そして、平成18年度は、「美術の教育」「美術による教育」における「協同的創造力」の定義を明らかにし、協同的創造力を育む学習題材や授業スタイルの開発について授業実践を中心に模索してきた。

今年度は、まず、児童生徒の実態を把握し、「協同的創造力」に関わるつけたい力を設定する。そして、それを育成するための授業実践を行った結果から見とれる児童生徒の変容を分析することにより、ユニバーサルシティズンシップを育む美術教育の在り方について考察していくことを目的とする。

### 3. 図画工作・美術科としての協同的創造力

#### 3. 1. 本学園の定義する「協同的創造力」

単に知識や技能を覚えるのではなく、共通の目的に向かって他者とかがわりながら、習得した知識や技能を生かし新たなものを創り出していく力

本学園では、21世紀型の「教科学力」を「21世紀初頭の社会の変化に対応することができる確かな教科学力」と捉えている。具体的には、教科学力を、現行の学習指導要領で示されているものを含めた不易な学力という側面と、21世紀の社会の変化にも対応していくための新たな学力という側面の両面をもつものと捉える。さらに、教科の学習で学んだことを自分たちの生活の改善や社会づくりに生かしていくことができる力を大切にすることとした。そして、このことを各教科が共通に目指すものとして、「関心・意欲・態度」など従来の4観点に加えて、新たに「協同的創造力」を掲げることにした。さらに、この力を育むプロセスとして、「学んだことを生かし→集団で学び合いながら→自分たちの新たな文化を創り出す」という過程を子どもたちに歩ませることが必要であると考えている。このプロセスの積み重ねにより、協同的創造力を身に

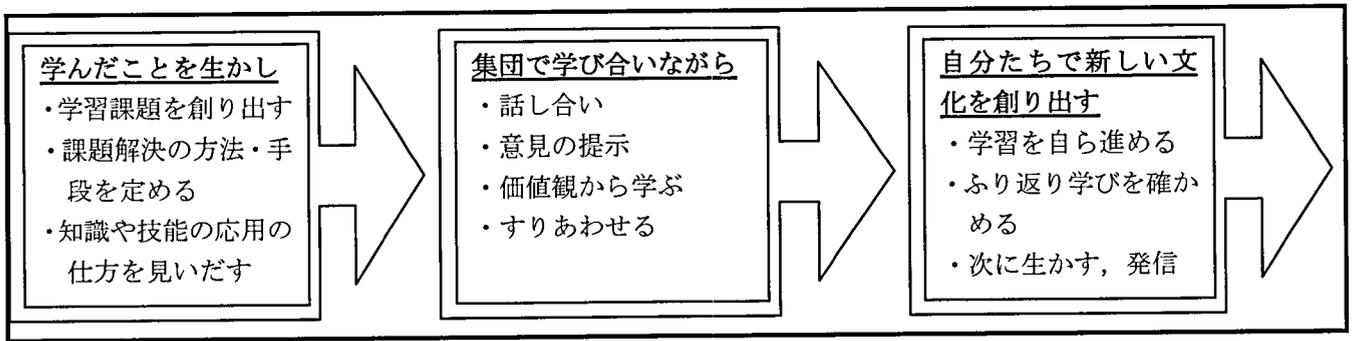


図1 協同的創造力を育むプロセス

つけた子ども、すなわち「自分たちで文化を創造する子ども」を育むことができるという捉えである。

### 3. 2. 図画工作科・美術科で育む「協同的創造力」

自由な発想や表現で、人とかかわり合いながら、新しい文化を創造していく力

美術教育の目標は、表現・鑑賞の学習活動を通して子どもたちに、「心地よいもの・美しいもの」に関して興味を持たせ、さらに興味を深めさせていく中で、自分なりの美的価値を育ませることである。ここでいう「心地よいもの・美しいもの」とは、自分が、強い感動を受けるもの、作品からエネルギーを感じるものなど自分自身の美的価値を揺さぶられるものを表している。

そして、自己の美的価値を育みながら、同時に他者の美的価値を受け入れつつ自分の美的価値を見つめ直し高めさせていくことが大切である。これらは、自己の美的価値を高める「美術の教育」と、美的価値を高める過程における試行錯誤から生まれる人間性の高まり、つまり「美術による教育」の両面から構成されていくべきである。

ここで、前節で述べた「協同的創造力」の育成プロセスを図工・美術科に当てはめ、「協同的創造力」を発揮しながら生きている子どもの姿と美術教育の接点についてプロセスの3段階をそれぞれ次のように捉えた。

既習の学習内容を生かす→これまで育んできた自分なりの表し方やみ方を生かし題材に向き合う。

集団で学び合う→他者と共によりよい表し方やみ方の深まりを求め自分のそれを他者とすりあわせる。

新しい文化を創り出す→自己の美意識と共に新しい表し方やみ方を創り出す

この捉えの、特に「集団で学び合う」プロセスの部分からも分かるように、本学園の定義する「協同的創造力」は「美術による教育」の側面を強く支えるもの

と考える。なぜなら、協同的創造力とは他者と関わりながら新しい文化を創造しようとする力であり、その創造する過程において育まれていくものだからである。もちろん土台に「美術の教育」があることは言うまでもないが、本研究では学び合いがあってこそ美的価値の高まりがあることを強調したいと考えた。そこで、図画工作科・美術科で育む「協同的創造力」を上記のように定義した。

### 4. めざす子ども像とつけたい力

この協同的創造力の定義に基づいて、図画工作・美術科におけるめざす子ども像とつけたい力について以下に述べる。

#### 4. 1. めざす子ども像

自由な発想や表現で、人とかかわり合いながら、新しい文化を創造していく子ども

#### 4. 1. 2. つけたい力

##### A. 心地よいもの・美しいものを見いだす力

「自由な発想や表現で」の内容は、3H美術教育で提唱されている「感じる力 (Heart)」「考える力 (Head)」「みる・かく・つくる力 (Hand)」を総合的に集結したものと考えることができる。つまり「美術の教育」の側面である。自分にとって「心地よいもの・美しいと感じるものを見いだす力」を常に働かせる必要がある。

##### イ. 心地よいもの・美しいものを他者と共に楽しむ力

「人とかかわり合いながら」は、作品作りを通しての行為とみなすことができる。つまり、ここに「美術による教育」の一端をみることができる。我々は美術教育をいわゆる「うまい」絵などを描かせるための教育だけだとは捉えておらず、美術の活動を通して人間の資質を高めていく営みであると考えている。その視点でいえば「人とかかわり合う」という行為は人として生きていく上において、大変重要な資質の一つだといえる。「他者と共に楽しむ力」は、かかわり合いの

大切な要素である。

ウ. 心地よいもの・美しいものを生み出すための工夫をする力

最後に、「新しい文化を創造して」は新たなものを創り出していく行為である。美術的に捉えれば、それは作品そのものとも言えるであろうが、我々は更に、内面的な心情の広がりも含まれると考えている。例を挙げると、5年生では4～5人を1グループとし、実際に人が入れる大きさの「マイハウス」を共同制作しよう、という題材がある。この題材の場合、作りたい場所、デザイン、使いたい材料、作り方など、個々の

思いは全く異なるであろうが、一人では成し得ない活動であるが故に、時には自分の思いを引き下げたり、時には自分のアイデアを主張したりしながら他者との意見交換を繰り返すことになる。困難を乗り越え完成した時には、知恵と工夫の詰まった新しい作品が出来上がると同時に、今まで気がつかなかった他者に対する新しい見方の発見、味わったことのない連帯感も育まれてきている。これも、新しい文化の一つといえるのではなからうか。「工夫をする力」が「美術の教育」と「美術による教育」の双方を兼ね合わせた、「人づくり」に繋がると考える。

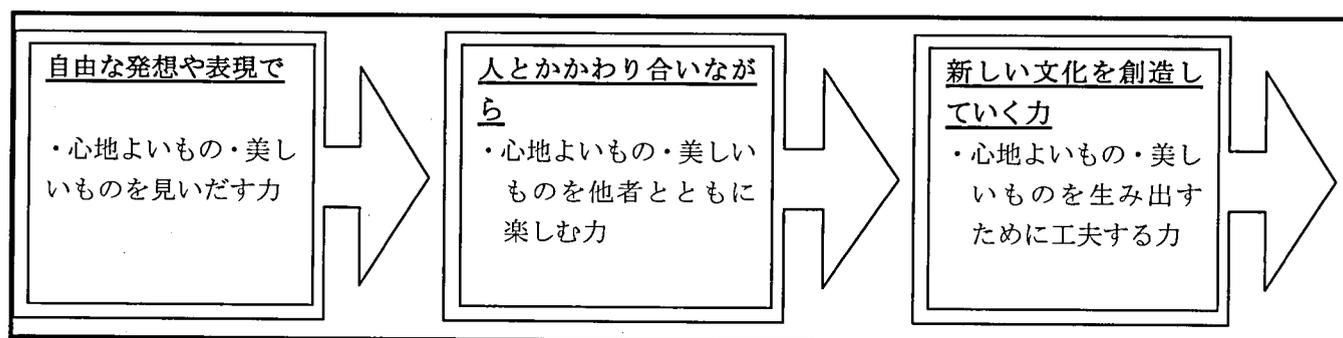


図2 「協同的創造力」育成プロセスと図工・美術科でつきたい力の関連

5. 児童生徒の実態

[1] 調査方法

- ・記述式アンケート
- ・5年, 6年, 7年, 8年, 9年の各児童生徒2クラス(約80名)ずつに実施。
- ・5, 6年においては選択図工, 9年においては選択美術受講者の回答を把握するために、用紙に「選択図工・美術をとっている」「とっていない」のいずれかに○を記入する欄を加えた。

[2] 設問の意図

設問1, 2は「心地よいもの・美しいものを見いだす力」について、設問3, 4は「心地よいもの・美しいものを他者と楽しむ力」について、設問5, 6は「心地よいもの・美しいものを生み出す工夫をする力」について意識や実態を把握することを目的とした。

5. 1. アンケート結果

ア. 「心地よいもの・美しいものを見いだす力」

設問1に対しては、全体的に肯定的な意識が見られる。ただ、6年生, 7年生に関しては「あまりない」と評価している児童・生徒が全体に比べて増えている。

設問2に対しては、選択図工をとっている6年生児童以外は、「あまりない」「ない」と回答した児童・生

表1 設問1の結果

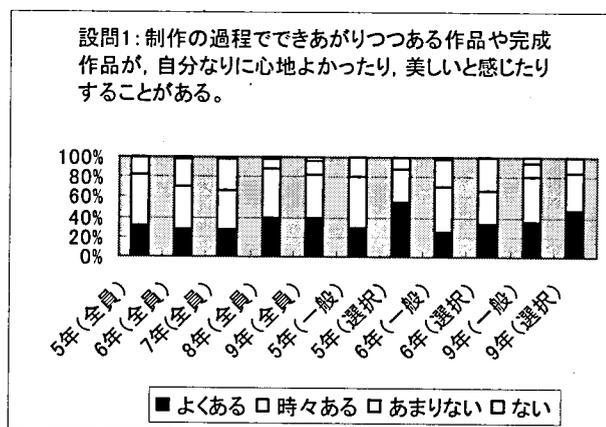
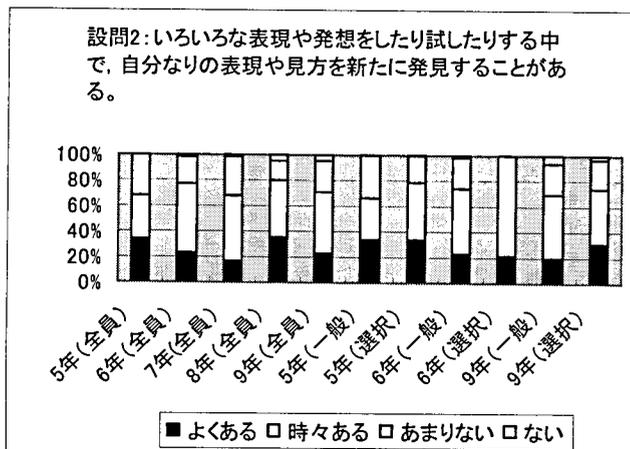


表2 設問2の結果



徒が30%~20%おり、今後の学習の中で様々な題材、それに伴う表現技法を体験させることにより、新しい自分の表現方法や見方について意識を高める必要があると思われる。

イ。「心地よい物・美しいものを他者と楽しむ力」

表3 設問3の結果

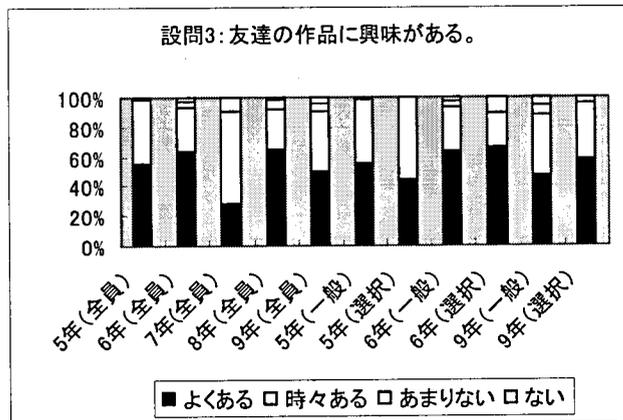
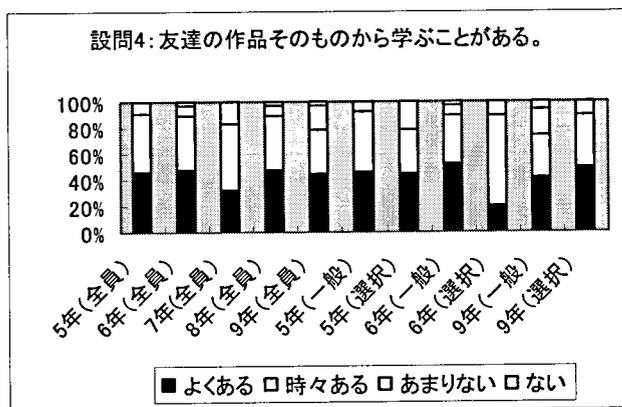


表4 設問4の結果



問3, 4から児童・生徒は友達の作品には興味が高いことが伺える。しかし、作品から学び取ろうとする意識は、やや興味に比べて低いことが分かる。

ウ。「心地よいもの・美しいものを生み出す工夫をする力」に関して

設問5では、一般の児童・生徒と選択図工・美術のそれとは、取り入れるということに関して違いが見られる。図工・美術を選択している児童・生徒は、自分がいいと感じることに敏感であり、またそれを制作に取り入れる場合が一般の児童・生徒に比べて多いようである。

設問6では、7年生や6年生選択図工で数値が低くなっている。全体を通して7年生が6問とも他学年に比べて数値が低くなっており、協同的創造力を高める題材を取り入れ、その成果を検証する必要がある。

表5 設問5の結果

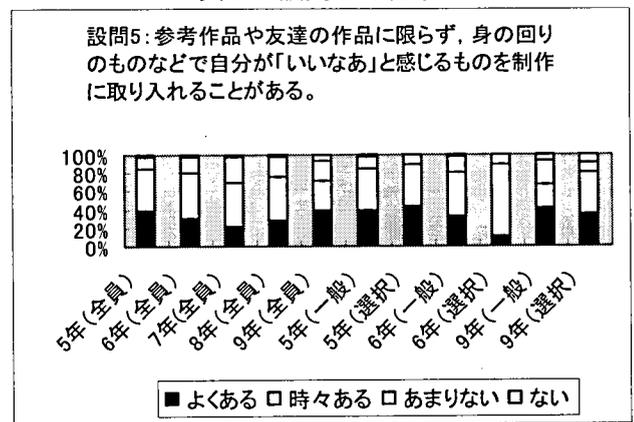
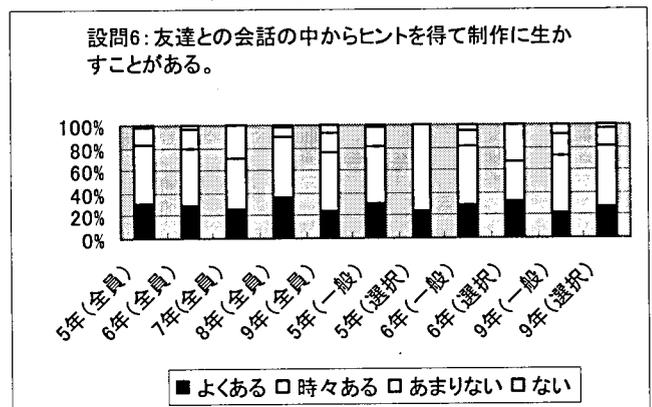


表6 設問6の結果



## 6. 研究計画

平成18年度

「美術の教育」「美術による教育」における「協同的創造力」の定義を明らかにし、協同的創造力を育む学習題材や授業スタイルの開発を授業実践の形態で提案していく。

平成19年度

前年度の計画や題材開発を行った研究を基にさらなる題材開発を行うと共に児童の実態調査、「つきたい力」を設定し、協同的創造力についての評価規準の作成に取り組む。

平成20年度

「つきたい力」を基に設定した評価規準の修正をおこない、3H美術教育を基にした「協同的創造力」と「ユニバーサルシティズンシップの育成」の関連性を児童生徒の変容から明らかにしていく。

## 7. 実践事例

### 7.1 小学校の事例

#### (1) 題材について

○題材名「学校を飛び出せ! Creative Art オリジナル 附小っ子だるま in 三原神明市」

○学年 小学校5年生12名 6年生10名 計22名

○実施時期 平成18年6月～3月

○題材の概要

本題材は、三原の伝統工芸品の一つである「だるま」を学習題材として取り上げ「夢を笑顔に」をテーマとして新しい文化創造の学習を展開する。

まず、三原だるまの先駆者である地域の方をゲストティーチャーとして招き、全国各地に伝わる様々なだるまの鑑賞を通してその造形的な美しさに触れると共に、それらが制作されてきた由来を知り、込められた願いについて知る。次に、自分の発想を生かしオリジナリティ溢れるだるまを制作する。そして、2月に行われる三原神明市で附小だるま市を開きこれら自作のだるまを展示販売する。これらの学習を通して、その制作運営面において直面するであろう問題を仲間と協力して解決しようとする姿勢を育むことができる題材である。

○題材の目標

- ・三原だるまの由来や制作方法、それに込められた願いを知ると共に、神明市へ出展するためのだるまを自らつくりだす造形活動の愉しさを味わうことができるようにする。
- ・身近な素材を利用して型をつくったり、だるまの色や文様、表情について自分なりのオリジナルだるまの表し方を考えながら制作したりすることができるようにする。
- ・表したいオリジナルだるまについて、面相の描き方や色、形について、美しさや調和を考えながら、表し方を工夫することができるようにする。
- ・全国各地に伝わるさまざまなだるまの鑑賞を通してその造形的な美しさに触れることができると共に、お互いに制作しただるまのよさをみつけることができるようにする。
- ・制作や出店について、仲間と協力したりアイデアを出し合ったりしてかわりながら学習を進めることができるようにすると共に、自分たちのだるまを展示販売することを通して、社会との温かいつながりや感謝の気持ちをもつことについて考えるきっかけにすることができる。

○学習計画（全15時間）

第1次 協同的創造学習のガイダンス（1時間）

第2次 三原だるまの由来や制作方法を学ぼう

（2時間）

第3次 オリジナルだるまを制作しよう（9時間）

- ・型作り・張り子紙貼り・錘付け・絵付け
- ・面相描きなど

第4次 出展準備をしよう（1時間）

- ・看板や値札作りなど

第5次 附属小だるま市を開こう（課外）

第6次 ふり返りレポート「だるまが私にくれたもの」をまとめよう（2時間）

（2）学習の実際

三原だるまの由来と制作方法を知る

①はちまきをしている。②願いが成就するように「鳴る」ものをだるまの中に入れる。③だるまの目が入っている。工房ゲストティーチャーの方から、このような3つの三原だるまの特徴を教わった。特に「願いが叶うように」という言葉から、子どもたちは自分た

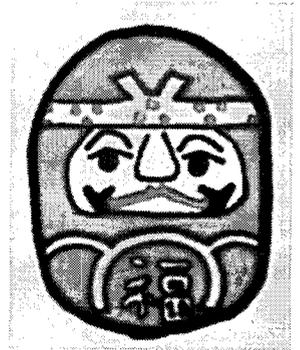


写真1

子どもが描いた三原だるまの制作が人の夢を叶える手助けとなることを認識し、今後の制作意欲をかき立てられたようであった。

型作りと張り子紙貼り

型は、家から持ってきたラーメンカップなど身近な素材を使って制作。お互いに材料を交換しながら、熱心に取り組んだ。張り子紙貼りでは、水に浸した紙を水溶き糊で、凹凸ができないように丁寧に貼り付けた。協力することもねらいとしていたため、グループ机にして制作させた。うまくできている仲間のやり方を真似る子どもも見られた。

錘付け

紙が乾いたら、いよいよ錘付け。ゲストティーチャーから、背中をカッターで切り、割った中から型を取り出す方法を学ぶ。一人では難しい作業なので、自然と二人で協力して行う姿が見られた。

錘は、土粘土を使った。どの方向に倒してもうまく起きあがるようにすることが大変難しく、子どもたちは何度も微調整を繰り返しながら制作した。起きあがった時には大変な喜びようであった。

絵付けと面相描き

だるまの身体には、伝統的な赤色を塗る子どもや自分のイメージするオリジナル色で飾る子どもなど様々であった。また、5年生で学習した日本の文様を描き込む子どもおり、既習の学習を生かしながら制作に励む場面

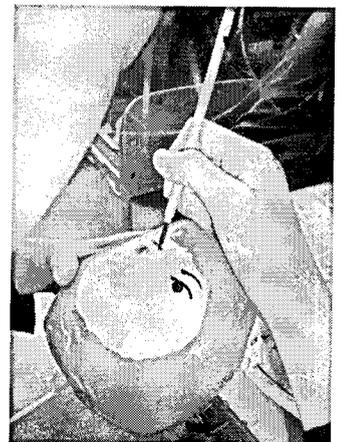


写真2 「慎重に…」

もあった。面相描きは、ゲストティーチャーから、伝統的な描き方を学んだ。眉は鶴、口ひげは亀の尾をモチーフとして描いているということを知った子どもたちは、まさにだるまが縁起物である象徴だと感心したようであった。実際の制作時は、黒目を描き込む時が最も慎重になっていた。これが表情を左右することを十分に聞かされていたからである。描き込んだ顔をお互いに見せ合い、感想をもらうことから、修正を繰り返していった。



写真3 協力して型抜き

#### 出店準備と出店

出店に当たっては、テントに付ける看板づくり、お礼の手紙書きなど分担して行った。13時間目にもなると、5、6年生ともお互いに馴染み合っており、協力して制作していった。

神明市当日は、店番をしながら威勢のよい声で、「だるま、だるまはいませんか。」「僕たちが作った手作りだるまです。」「今日しか買えませんよ。」など、売り込みを始める仲間に刺激され、それぞれ張り切って売った。客の中には、「このピンク色のだるまが是非欲しい」と言って、販売時間前に予約していく人もいた。制作方法や制作期間などの質問を受ける場面もあり、少し戸惑いながらも、誠実に答えていた。子ども



写真4 神明市での販売

も制作ならではの表情や色遣いが好まれ、一つ300円から500円のだるま42個は5時間で完売した。まさに、子どもたちがこれまで8ヶ月間の努力が実ったことを実感した一日であった。

#### ふり回りレポート

1年間の学習のまとめとして、「だるまが私にくれたもの」というテーマで、ふり回りレポートを制作した。

まず、出店当日までの活動の様子をまとめた映像を見せることで、これまでの活動の中で、感じたり考えたりしたことを思い起こさせるようにした。その後、毎時間書いてきたふり回り感想を参考にしたり、教師が準備した、自分自身が制作している様子を写した写真など使ったりして思い思いに色紙にレイアウトしていった。色紙には、「達成感」「満足感」「人に喜んでもらえた」「役に立った」「みんながいたからできた」「ありがとう」などの表現が多くみられた。

#### (3) 成果と課題

##### ○子どもの自己評価の結果

表7「題材終了後の子どもの自己評価結果」からも、22名中の大部分の子どもたちが、学習内容や自分の制作活動に肯定的な評価をしていた。

選択教科という特性上、初めから興味・感心を持っている子どもたちの集団ではあったが、販売を目的とし、難しいだるまの制作をやり遂げた達成感は十分感じているようであった。

表7 題材終了後の子どもの自己評価結果

振り返りの視点	とても	まあまあ	あまり	ぜんぜん
①学習に興味・感心を持って取り組めた。	20人	2人	0人	0人
②作品には満足している。	15人	7人	0人	0人
③みんなでやってよかった。	19人	3人	0人	0人
④形・色・デザインを自分なりに工夫できた。	18人	4人	0人	0人

##### ○成果

##### ①協同的資質の育成

##### 【自由な発想で】

・だるまの制作は、子どもたちが今までに行ってきた様々な「みる」「かく」「つくる」という造形経験をもとに制作することが可能な題材であった。例えば、身近な素材をもとにオリジナルな型を制作したり、

絵付けや面相には自分らしい発想や創意工夫を加えたりすることが可能であったことなどがあげられる。

### 『人とかわり合いながら』

- ・授業では、22名の子どもたちが、実際にだるまを制作している地域の方から、その由来や制作方法について学び合える場を継続して設けた。このことは、本物のよさ、本物を追求するおもしろさや難しさを自ら体験することを通して、ものづくりに込められた思いについても学び合うことができた。個人制作が主体ではあるが、子どもたちは仲間の制作内容を「みる」ことにより心地よいもの・美しいものを他者とともに楽しみ学び合うことができたと考える。また、看板作りや販売時には、「5年生がこんなに頑張っているんだよ」という6年生の言葉も聞かれ、異年齢集団での学習ならではの刺激や支え合いがみられた。



写真5 ゲストティーチャーから教わる

### 『新しい文化を創り出す』

- ・本学習が自分にとってどういう価値があったのかということ振り返らせるために、「だるまが私にくれたもの」というテーマで色紙に思いをまとめる活動を取り入れた。この中には、だるまを完成させた達成感、買ってもらった成就感や安堵の気持ちがたくさん綴られていた。また、これらを掲示することによりお互いの思いを共有し合うことにもなった。一つの目標に向かってそれぞれが努力を重ね、そのみんなの努力が集められた場「附小だるま市」は子どもたちの手で作りあげた文化の一つとなったと考える。

#### ○課題

##### ①年間の学習過程について

- ・来年度は、題材計画について微調整する必要がある。形成、型抜き、絵付けなど段階ごとの完成時期をはっきりと子どもたちに知らせることが、より見通しを持った学習活動につながると考える。
- ・だるまを制作する前に極楽寺の達磨記念堂にある

様々なだるまを見学に行くことも計画に入れることが、さらに子どもたちの発想・構想の力を広げることにつながると考える。

## 7. 2 中学校の事例

### (1) 題材について

○題材名「ゾートロープを楽しもう」

○学年 中学校1年生 82名

○実施時期 平成19年10月～12月

○題材の概要

ゾートロープとは、円筒の中に連続した絵を描いて回し筒に空けたスリットから見ることで中の絵が動いて見えるという、アニメーションの基礎的な技法を学ぶことのできる表現活動である。単純な仕組みで「自分の描いた絵が動く」という驚きと喜びを感じることができ、さらに「よりよい動き」を追求するために試行錯誤を繰り返しながらの取り組みが容易なので、子どもが自分の成長を感じることが出来る題材である。また、ゾートロープは複数の人間で同時に見ることが出来るため、自分だけでなく他者からの評価をもらいながら制作を進めることが可能であり、本学園の研究テーマの一つでもある「協同的創造力」の育成にも効果的である。本校では中学校3年生時に選択美術科で小グループによるクレイアニメーション制作を行っており、知恵と力を合わせてより質の高い作品を創っていくこの制作に繋がる基礎部分としても、ゾートロープは重要な題材であると捉えている。

○題材の目標

- ・絵が動き出すゾートロープの不思議さを楽しませ、自分なりの発想で面白いアイデアを追求させる。
- ・よりよい動きを求めて工夫をさせ、連続した動きの絵を描かせる。
- ・他者の作品に興味を持たせ、よさや面白さを互いに評価させる。
- ・アドバイスをされることやすることの大切さに気付かせ、自他共に高まろうとする姿勢を持たせる。

○計画 (全6時間)

第1次 ゾートロープの仕組みを理解しよう

(1時間)

第2次 本体を組み立ててアイデアを考えよう

(2時間)

第3次 アニメーションを完成させよう

(2時間)

第4次 友達の作品を楽しもう

(1時間)

### (2) 学習の実際

#### 本体の組み立て

学習への導入は、教師の制作した参考作品を全員に

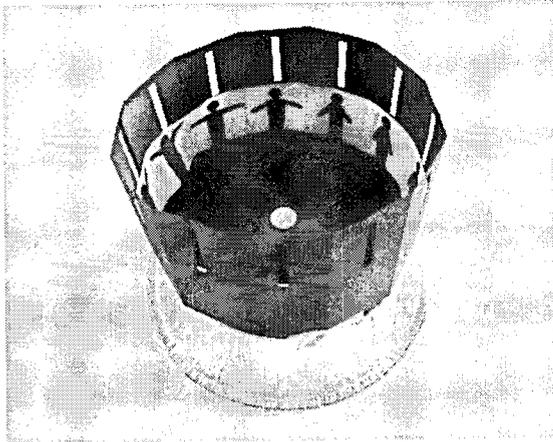


写真6 ゾートロープ（上部の黒い部分が「本体」）

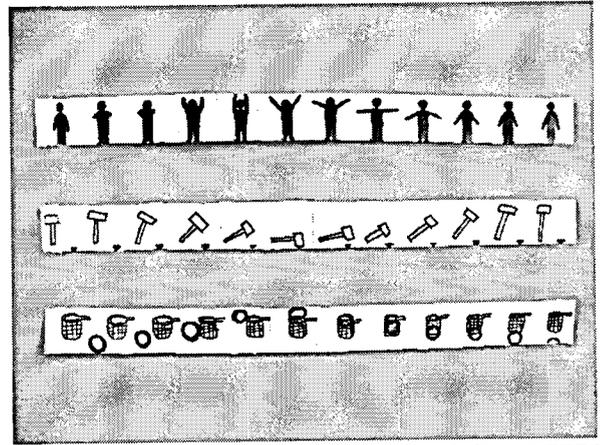


写真7 12コマ分の絵が描き込めるよう枠を印刷

鑑賞させ、「自分で描いた絵が動く」ことの面白さを早く味わいたいと意欲を持たせるようにした。

ところで、ゾートロープは写真に示すような「黒い厚紙で作った本体」を画びょう1本で台に刺し止め、指で回してスリットから中の「動く絵」を鑑賞するというものである。アニメーションとしてよりよい動きを追求させるということだけを目標とするのなら、この「本体」は教師が用意し子どもたちには本体の中にセットするアニメーション部分だけを制作させることもできる。しかし本制作では「本体」に関しても子ども自身に1人1つずつ制作させることとした。入学直後に鉛筆をカッターナイフで削らせてみたが、使い方がおぼつかない子どもが多く、切れ味の悪くなったナイフの刃を折ったことのない子どもが約半数、さらに「刃を折ることができる」ことを知らない子どもが約4分の1いた。以上のことから、制作技術としてカッターナイフ使用の指導場面が必要であろうと感じていたからである。

型紙は教師が用意し、子どもたちは型紙に沿ってカッターナイフで黒の色ケント紙を切るというところから制作を開始した。予想通りカッターナイフの扱いに慣れていない子どもが多く、ものさしを当てて切ることができにくい子どもや、力のいれ具合が分からず「切れない」と悩む子どもなどが続出し、まずこの本体作りの段階で苦勞する姿が多くみられた。また、型紙通り正確に切るだけではなく、折り筋をつけて折り、過不足ない量の糊を付けて組み立てるということが子どもにとっては存外難しいことに教師も改めて気付かされた。

#### アニメーションを作る

ゾートロープ制作の何よりの長所は、容易に試行錯誤をくり返すことができることである。ゾートロープのアニメーションは、12コマを1つのパターンとして、その動きが本体が回転することによって連続して再生

される。1コマの大きさは3cm四方程度であり、最初は「動き」の追求を主眼とするため、色は付けず、鉛筆の下描きを細目の黒油性マジックでなぞることで仕上げる。そのため1パターン12コマを制作する時間がかかり短く、うまく動かなかったり思ったような出来上がりにならなかつたりしても、バージョンアップした改良作を比較的簡単に作ることができる。

子どもたちは、改良作を作るときに、前の作品に新しい紙を重ねて変えなくてもいいところは写して描けばいいという工夫をしたり、必要のないコマは切り取って必要なコマを描き足しセロテープでつないでも動きに問題はないことを発見したりするなど、それぞれに試行錯誤の中で新しいやり方を見つけながら制作を進めた。また、動きの追求においては何度も改良作を作る中で「12コマの中に2つも3つもの動きを入れるとうまく動いて見えない」「1つの動きを12コマかけて描いた方がスムーズに動いて見える」などの法則を発見し、よりなめらかで美しい動き・面白い動きの追求に力を入れている子どもが多かった。さらに、一定程度満足のできる動きを描けた子どもは、色つけを工夫し、はっきりした色の方がよりよく見えることなどに気付いていった。



写真8 「わあ、なめらかに動いてる!」「でしよう!」

また以上のような、制作技術の工夫や発見・動きの追求に関する工夫や発見を友達どうしで共有し教え合いをしながら制作を進める姿が多く見られた。

#### 発表と相互評価

完成した作品は、学級単位で全員が全員の作品を鑑賞し、相互評価した。

評価方法は、全員が直径1cm程度の円形の色シールを60枚程度持ちながら作品を鑑賞し、作品のそばに置いてある評価用の個人シートに「動きのよさ」「個人的好み」の2観点でシールを1ないし2枚貼り、コメントを書き込むという方法をとった。

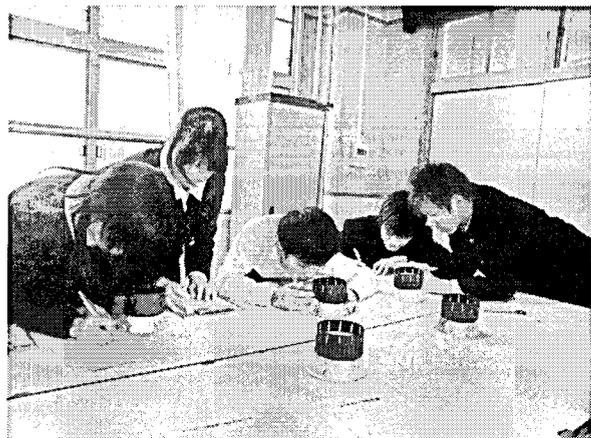


写真9 「コメントは何て書いてあげようかな…」

制作時から複数の作品を制作していた子どもの中には「どの作品を鑑賞会に出そうか」と悩む姿もみられた。また、1作しか作ることのできななかった子どもは「自分の作品は動きが不十分だがどのように評価されるだろうか」と期待と不安を持つなど、子どもの様々な思いが交錯した鑑賞会となった。

評価活動の前には「あえて『面白くない』とか『動きが悪い』などのコメントを書きっぱなしにするのは互いに高まるという視点に欠ける。もし『いまひとつだな』と感じたときは、『どのようにしたら良くなるか』を具体的にアドバイスしてあげよう」と指導した。

友達のがんばりを発展的に評価し、また友達からの評価を真摯に受け止めている子どもが大半ではあったが、中には人間関係にとらわれて正しい評価をすることができない子どももみられた。評価活動のあり方として大きな課題が残ったと感じている。

### (3) 成果と課題

#### ○子どもの自己評価の結果

授業後、自分の制作活動や作品の総括として、本校図工・美術科でつけたい3つの力に対応した質問に關し「はい」か「いいえ」で答える選択式の自己評価と、

文章による振り返りを行った。選択式自己評価については、表8のような結果となり、かなり多くの子どもたちが前向きに学習に取り組み達成感を感じている様子が分かった。

表8 選択式自己評価の結果

振り返りの視点	はい	いいえ
①自分の気に入る「動き」は何なのかをつかむことができた。	96%	4%
②アニメーションのコツを徐々につかむことができた。	93%	7%
③最後は納得のいく作品を創りあげることができた。	86%	14%
④発表会では真剣に友達の作品を鑑賞した。	100%	0%
⑤友達のアドバイスは受け止め、自分からもよいアドバイスができた。	93%	7%

文章による振り返りでは、

- ①自分の「好み」の発見についてどうだったか。
- ②自分の作品の工夫点はどうだったか。
- ③友達とのかかわりについてはどうだったか。

の3つの観点を示して書かせたところ、②についてはかなり具体的に振り返ることが出来ていたが、①については「上下動のあるものが好きだと分かった」「絵がリアルなのが好きだと感じた」などのように具体的に書かれているものが少なく、振り返らせ方の指導に課題が残った。また、③についても、実際の授業の中では自然な形で多くの声を掛け合う姿が見られていたにもかかわらず「アドバイスできた」「みんな上手で参考になった」等の抽象的なものが多かった。友達とどのようにかかわったかについて、授業を通して強く意識させていなかったことが反省点としてあげられる。

#### ○成果

##### ①協同的資質の育成

学習の実際の内容で述べたように、制作技術の工夫や発見・動きの追求に関する工夫や発見を友達同士で共有し教え合いをしながら制作を進める姿が多く見られた。特に動きの追求の場面では、となりの席で友達が本体を回し始めると自然と顔を上げてその作品に見入り感想を言い合ったり、自ら友達に「ちゃんと動いて見えるか」を鑑賞してもらいアドバイスを求めたりする姿が多かった。友達の「きれいに動いている、すごいね」というプラスの評価に自信をつけて制作に弾みがつく子ども、「どうもうまく動いて見えないよ」という率直な評価に奮起してやり直しを頑張る子どもなど、子ども同士のかかわり合いはおおむねよい方向に

作用していたように感じている。

## ②中3の課題への発展性

アニメーション作品は、作る過程の面白さももちろんではあるが、完成作品を「誰かに見てもらって」こそその作品であると言える。作ることと見てもらうことの面白さを実感した子どもたちの多くは、「もっとアニメーション作品を作ってみよう」という意欲を持つことができた。教科書（開隆堂）に紹介されているアニメーションのうち、ゾートロープよりも高度な技術なり練り合いなりを必要とする立体ゾートロープやクレイアニメーションを「やってみよう」と答えた子どもは82人中80人にのぼった。

中3の選択美術科で制作予定のクレイアニメーションは、全体を通じ、全ての制作の場面で「グループ内での意見交流を経て試行錯誤を繰り返す」ということの連続である。個人制作ではなくグループ単位の作品づくりとなるため、より深いディスカッションを行い、完成度の高い作品を求めてコミュニケーションを密にしながらの学習となる。協同的創造力のねらいは「新しい文化の創造」であるが、アニメーション作りは、子どもたちにとってまさに新しい文化を自分たちで創り出していく営みである。子どもたちに「いつでも、誰とでも、力を合わせてプロジェクトに臨むことが出来る」というユニバーサルシティズンシップの育成に関し、ゾートロープはクレイアニメーション制作への意欲を強く喚起することの出来た題材であった。

### ○課題

#### ①評価方法の確立

子どもも指導者も大変楽しみながら取り組むことの出来た題材ではあったが、「ただ楽しい」だけでは、教育効果は低い。本題材における、あるいは「協同的創造学習」における評価方法を検証しなくてはならない。

本題材では、子ども自身の自己評価、子ども同士の相互評価、観点をはっきりとさせた教師からの評価、の3つの角度からの評価を試みた。自己評価については前述の通りだが、子ども同士の相互評価についてはできなかった子どももいた。

つけたい力に沿って「好みの発見」という視点と、他者の工夫を読みとるという意味で「動きのよさ」という視点を与えたが、それが果たして相互評価の視点

として適切であったか検証しなくてはならない。「動きも悪く」「好みでもない」と判断された子どももあり、結果的に友達から評価してもらえず、達成感を味わうことが出来なかった。また人間関係にとらわれ正しく評価活動に取り組めない子どももいた。

子ども同士であっても他者に対して客観的に評価ができるよう、視点の設定や、評価した内容の発信方法を研究していく必要性を感じた。

#### ②表現技術の指導、「美」に目を向けさせる指導

本題材を通じ、子どもたちの、手先を使った作業の経験不足を強く感じた。もちろん作業や技術的なことだけではなく、「美」に関する経験も学校の図工・美術の時間でしか持たれていないのではないかとすら感じることもある。

しかしこれらの問題も経験の積み重ねによって克服できる。表現技術的な部分については、どの題材においても技術指導的な要素を取り入れ経験を増やすことによって解決の糸口があるだろう。また、図工・美術の授業の中だけではなく、身の回りに溢れる「美」について意識させ、自分でそれを見いだすよこびを感じさせ、「美」に関する経験を増やせるような手だてを考えていかななくてはならないと痛感している。

## 8. おわりに

ユニバーサルシティズンシップを育む美術教育の在り方を探って、協同的創造力を培う題材開発を続けてきた。今年度の成果と課題をもとに、来年度も子どもたちにとって、自分にとって心地よいもの・美しいものを追求する充実感、仲間と共に高まりあっていく良さを感じることができる実践をもとに研究を進めていきたい。アンケート調査「この学習によって何か新しい発見や分かったことはありましたか」という設問に対する自由記述の一文をもって終わりとする。「何かをするときには仲間が必要」

### 註及び参考文献

- \* 1 若元澄男編集「図画工作・美術科重要用語300の基礎知識」明治図書 2000年 P21
- 1) 広島大学附属三原学園 編著「21世紀型“読み・書き・算”カリキュラムの開発 幼小中一貫校からのメッセージ」明治図書 2005 P213-215