

図画工作科・美術科

天野 紳一・熊野めぐみ・前田由紀恵

I 研究の経緯

1 昨年度までの研究

【本校図画工作科・美術科の基本的な考え方】

『図画工作』や『美術』を学ぶということは、単に描いたりつくったりするための知識や技能を身につけることではない。様々な試行錯誤を楽しみながら、自分にとって価値ある物をつくり出していく創造的なプロセスを通して感性を開拓し、磨きをかけ、さらに豊かな情操へと高めていくことにこそ、その学びの意義を見出すことができる。リード（Herbert Edward Read、1893 - 1968）の言う「芸術による教育（education through art）」が、本校図画工作科・美術科の基本理念である。

子どもたちのあらゆる美的活動のエネルギー源となる「感性」の意味を改めて紐解くと、一般的には【物事を心に深く感じ取る働き。外界からの刺激を受け止める感覚的能力】などと定義される。またカント哲学の世界では、【理性・悟性から区別され、外界から触発されるものを受け止めて悟性に認識の材料を与える能力】とされている。

思いの発露たる「表現」と、養分である「鑑賞」をあたかも呼吸のように繰り返しながら（図1）自らの感性を高めていく…このような児童・生徒の美的な営みに対して、その発達段階に応じた適切な場を提供していくのが、図画工作科・美術科の大きな役割の一つである認識している。

【鑑賞能力の育成に焦点化して】

これまで小学校図画工作科では、感性や創造性を育む上で重要な input の役割を担うにも関わらず、表現に比べて単独で扱われる機会の少なかった鑑賞領域に目を向け、児童が主体的、能動的に取り組む鑑賞題材の開発に取り組んできた。また中学校美術科でも、時に異なる研究テーマを掲げながらも、日々の授業づくりや研究会等の機会を捉えて、鑑賞学習の充実を目指した小学校との連携を深めてきた。（相互の授業観察、乗り入れ授業、合同授業・協議会、アンケート調査の実施等）

このように、これまでの小・中互いの実践研究における共通の土壌であり、言語活動とのかかわりの中で改めてクローズアップされている「鑑賞能力の育成」を切り口として、「9年間の学びがつながる授業づくり」を目指す共同研究に取り組み始めた。

研究推進にあたり、「鑑賞能力」の具体的内容を次の3つの要素に分けて捉え直した。

観察・直観

○美術作品に表現された色や形などの関係（均衡や不均衡、動き、リズム、多様性と統一性、強調、調和などの造形的イメージ）を直感的にとらえ、自己との対話をくりかえす中で感じ取ること

コミュニケーション

○「美しさ」「よさ」「おもしろさ」など、対象から感じ取ったイメージを言葉や文字、あるいは他の視覚的な情報手段等を用いて伝え合い、他者との関わりの中で広げ、深めていくこと

思考・判断

○美術作品の生まれた背景や歴史的・文化的遺産としての価値、モチーフや色、技法などのもたらす効果、社会的影響等も踏まえて解釈し、自らの基準に照らして価値判断すること

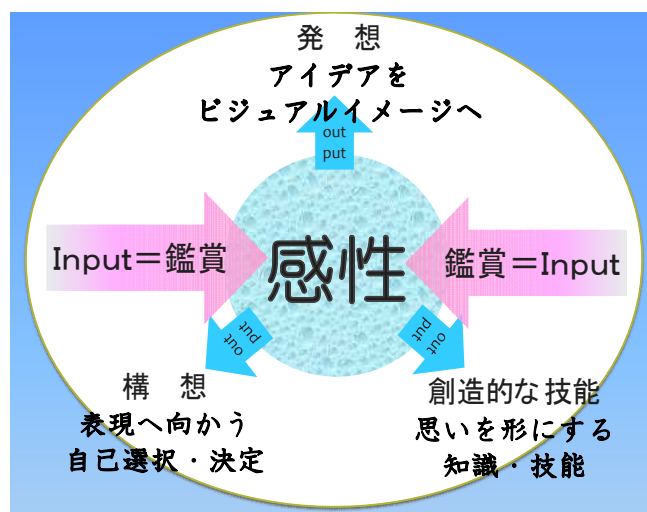


図1 感性を中心とした表現と鑑賞の関係

これらの能力はそれぞれ単独で存在するものではない。「感じ取り」「考え」「伝え合う」活動の中で同時に働き合うものであり、主体的・能動的な鑑賞学習体験を繰り返す中で総合的に高まっていくものである。(図2)

多様な反応や解釈が表出される学習集団内でのコミュニケーション活動を通して、児童・生徒は主観に基づく自身の見方や感じ方を客観的に捉え直すための新たな視点を獲得することになる。そしてさらに、それぞれの児童・生徒の発達段階や学習経験の深まりに応じて、対象にかかわる様々な知識や美術的な理論(科学的概念)、作家のエピソードや生き方と出会う経験が、個々の鑑賞能力のさらなる高まりにつながると考えている。

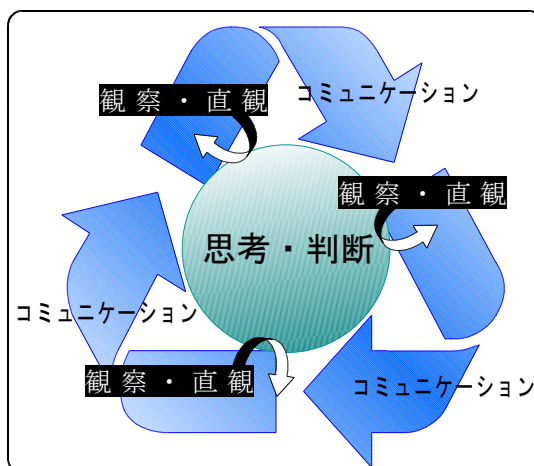


図2 鑑賞能力の高まり

2 今年度の研究

【授業づくりの中心とする考え方～キーワード】

I 期 (小学校1～4年生) …観察・直観→「経験」「感受」「共有」

様々な美的対象と出会い、その印象を言葉で表現する(話す・書く)ことを通して鑑賞学習に対する個々の経験値を高め、心の中に浮かぶイメージ(内言)を豊かにすることをめざす。「言葉」は内言を発達させるためのツールとして働く)また、アートゲームの積極的導入により、鑑賞学習を十分に楽しみながら自然に他者との思いの共有が生まれる場づくりをめざす。

II 期 (小学校5～中学校1年生) …コミュニケーション→「共有」「深化」「内省」

コミュニケーションを通して互いが感じたことを共有し合ったり、異なる見方や感じ方を知ったりすることで思考の深化を促す。(思考の深化は内言の発達によって可能になる)その際、自他の思いや感じ方を比較しながら、自己の解釈を捉え直し、

III 期 (中学校2, 3年生) …思考・判断→「解釈」「批評」「共有」

美的対象を科学的概念との結びつきの中で捉え直すと同時に、自らが培ってきた感性を基準に分析、解釈しながら、作品の価値を総合的に判断できるようになることをめざす。(科学的概念の教授によって、より高次の思考及び判断を促す)

【中学校卒業時のめざす生徒像】

このような基本的な考えのもと、本校図画工作科、美術科では、9年間の学びを通して育てたい生徒像を次のように設定した。

①自分らしい感性に基づいた審美眼をもち、②身の回りのさまざまな対象や環境に主体的にはたらかかけながら美的体験を享受し、③表現することを楽しむ生徒。

①自分らしい感性に基づく審美眼とは、換言するならば「美しいものを美しいと感じる心のアンテナ」のことである。ここでいう「美しいもの」とは、あくまでも児童・生徒それぞれの美的体験を通して醸成される価値観に基づいて判断されるものであって、一般的な既成概念としての「美」の範疇に留まらない多様性をもつ。また、②身の回りのさまざまな対象や環境に主体的にはたらかかけるとは、①で述べた「自分らしい感性」を大切にしながら、自らを取り巻く環境とそこに潜む「美」に興味をもって見つめ、見出し、積極的にかかわろうとする態度のことである。これらは主に鑑賞学習（独立した鑑賞や表現と一体化した鑑賞）を通して培われるものとする。

前段で述べたことが美的体験の input にあたるとするならば、③表現することを楽しむとは、まさに output である。表現への欲求は我々人間が生来もっている根源的な欲求の一つであり、それが満たされることで日々のくらしはより豊かになるはずである。自分の心の中にわきあがったものを output するためには、次のような能力が必要となる。

- ・自分の想いやアイデアをビジュアルイメージへと高める力【発想】
- ・表現のために必要な方法や手順、材料・用具などを自己選択、自己決定する力【構想】
- ・表現意図に応じて、材料、用具、技法等を自分なりに工夫しながら適切に用いるための知識や技能【創造的な技能】

図画工作科及び美術科共通の両輪である「鑑賞」と「表現」を柔軟かつ有機的に取り入れた学習を通して、input と output をしなやかに行き来し、生涯にわたって主体的に「美しいもの」に親しむことのできる生徒を育てたい。

【授業仮説】

I 期（小学校1～4年生）

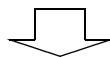
美術作品から受ける印象や気づきなどを多様な言葉に置き換える経験を重ねることが、美的対象に向かう時の児童の内言の発達を促し、鑑賞学習の基礎を培うことにつながるであろう。

I 期は児童の生活年齢の幅が6歳～10歳までと大きい。美的認知上の発達段階から考えても、いわゆる低学年と中学年との間に大きな壁がある。特に、文字の学習を始めたばかりの入門期の1年生に、言語を媒体とした鑑賞の深まりを求めることには無理があろう。しかし、低学年からさまざまな美術作品に出会うことには大きな価値がある。「理解」や「分析」、「解釈」には至らずとも、「感じる」ことはできる。優れた美術作品は言語を超えて、確実に児童の感性を揺さぶるからである。

指導者は、児童の発する「おもしろい」「かわいい」「ふしぎ」「すごい」「きれい」「わからない」「好き」「きらい」などの言葉を一つ一つ大切に受容し、その理由やニュアンスの違いを丁寧に問い返し、掘り

起こし、新たな言葉を紡いでいく。このような経験を積み重ねることで、対象に出会った時、心の中でイメージを形作るために用いる言葉（内言）はその数とバリエーションを増すであろう。さらにその過程で新たな観察の視点を獲得することは、直観的判断の質の高まりにもつながるはずである。

Ⅱ期（小学校5年生～中学校1年生）

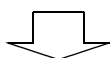


アートゲームの導入により、美術作品を媒体とする自然なコミュニケーションを活発化させることが、美的対象に対する個々の見方、感じ方を広げ、思考の深化につながるであろう。

鑑賞学習の初期段階であるⅠ期において児童は様々な美術作品と出会い、そこから受け取ったイメージを自分なりの言葉と結びつける経験を重ねながら内言を発達させてきた。Ⅱ期では、Ⅰ期を経て豊かに発達した内言を言葉（話す・書く）にし、他者とのコミュニケーションを主体とした授業づくりを行う。コミュニケーションとは元来、言葉の意味や概念の共有化・一般化に向かう活動である。個々の児童が自分なりの印象を表した「話し言葉」や「書き言葉」を介して交流し合い、自己の内面に照らし合わせて取捨選択しながら、互いの言葉の概念を共有しようとする過程で思考は深まる。結果的に独りでは得られなかった新たな鑑賞の視点を獲得することで、美術作品に対する個々の見方はより一般性をもつもの、つまり「自分本位」から「客観性を加味したもの」へと高まっていくはずである。

コミュニケーションを活性化させるために有効な手立てとして、アートゲームを導入する。（アートゲームによって生まれるコミュニケーションが、児童個々の鑑賞の深まりに与える効果については、小学校図画工作科における過去3年間の研究成果から徐々に明らかにしてきたところである。）Ⅱ期でコミュニケーションを通して広げた美しいものに対する見方、感じ方や、作品と向き合う姿勢が、Ⅲ期における「美的対象に対する自分なりの価値判断」の基礎になると考えている。

Ⅲ期（中学校2～3年生）



美術作品やその作家に関する知識、色彩や構図、技法に関する理論など（科学的概念）を積極的に取り入れることによって、個々の生徒がそれぞれの生活経験の中で培った感覚（生活的概念）とを組み合わせながら鑑賞することによって、より高次の思考・判断が可能になるであろう。

図画工作科・美術科では、鑑賞学習における「科学的概念」を「作品や作家そのものに関する知識、美術史、色彩や構図の理論などの客観的な知」、「生活的概念」を「個々の生活やそれまでの学習の中で培われる経験的な知」と捉えている。Ⅲ期では「科学的概念」の占める割合がより大きく、また重要なものとなってくる。つまり、根拠をもとに価値判断をするには、「分析」や「解釈」が必要不可欠であり、目に映ったありのままの事実や、それと出会った時に生まれる個々の主観的な見方や感じ方だけにとどまらず、様々な理論（色彩や配色の効果、構図、図像学など）や情報（美術史、時代背景、作者のプロフィールなど）を関連づけながら美術作品を捉えていくことが必要だからである。そして色彩や構図の理論などの科学的概念を得て「解釈」し、個人の考えと比べるなどの「批評」をすることによって、より感じたことを深めることができる。さらに、その「批評」内容を「共有」することで、他の意見を知り、考えをさらに広げることができる。Ⅰ期で高められた内言、Ⅱ期で培われたコミュニケーション能力を活かしながら、「科学的概念」を踏まえた明確な根拠のもとに自分なりの解釈をし、新たな価値を獲得する。このサイクルの中で「科学的概念」と「生活的概念」の行き来が促されることによってより高次の思考・判断を促すことになる。と考える。

【本年度の研究計画】

<目的>

- ・Ⅰ期…美術作品を多種多様な言葉に置き換える（イメージと言葉を結びつける）経験を重ねることに

よって児童の内言の発達が促されるという授業仮説の検証

- ・Ⅱ期…アートゲームの導入によるコミュニケーションに重点を置いた学習を展開することによって思考の深化が促され、鑑賞能力が高まるという授業仮説の検証
- ・Ⅲ期…作品を構成する材料に着目し、その技法や理論（科学的概念）を獲得した上で個の感性（生活的概念）と摺り合わせながら鑑賞することによって、より高次の思考・判断をすることができるという授業仮説の検証

<研究方法>

- ・Ⅰ期…（１）児童の内言が自然に引き出されるような鑑賞作品の選定、および提示方法を探る。
（２）対象となる作品の中に見つけた色、形、モチーフ、さらにそこから得た印象や感覚などを自分なりの言葉に表すための「鑑賞の視点」を実態に合わせてわかりやすく示す。
- ・Ⅱ期…（１）自然なコミュニケーションを促すため、発達段階に応じたアートゲームの開発を行う。
（２）イメージと言葉を結び、記録するための方法（課題設定、ワークシート等）を工夫する。
- ・Ⅲ期…（１）材料（色材）の知識や技法を獲得できる題材を開発する。
（２）獲得した知識などを活用しながら、作品の分析・解釈・批評を行う場を設定する。

<検証方法>

パーソンズ (Michael J.Parsons, 1935~) は、その著書『絵画の見方』(HOW WE UNDERSTAND ART, 1987, Cambridge University Press) の中で、絵画鑑賞における美的体験の認知上の発達段階を次の五つに分類している。(表1)

表1 パーソンズによる美的体験の認知上の発達段階

- (Ⅰ) 自己中心的な好き嫌い (favoritism)
個人的な好みや連想を特徴とする。作品は単なる刺激にすぎない。
- (Ⅱ) 美しさと写実性への注目 (beauty and realism)
描かれた題材そのものに興味をもつ。写実の程度で判断する。
- (Ⅲ) 表出力 (どのように表されているか) への注目 (expressiveness)
美醜に拘わらず作者の体験がどのように表現されているのかを見る。
- (Ⅳ) 様式と形態への注目 (style and form)
作品の様式や形体の多様性と同時に、それらの解釈の多様性を知る。
- (Ⅴ) 自律性 (autonomy)
自分自身の体験と責任に基づいて作品の価値判断を行う。

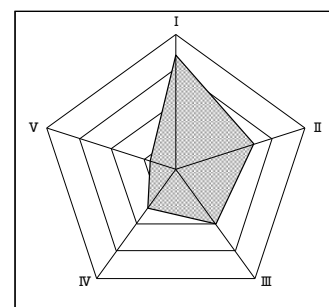


図2 レーダーチャート
型ルーブリック

パーソンズの示した五段階に基づくルーブリックを作成し、児童・生徒の書いた鑑賞文やワークシートへの記述、発言等の質をカテゴライズしてレーダーチャート（図2）に表すことで、集団としての鑑賞能力の発達傾向を検証することができるものと考ええる。これらのデータの蓄積から集団の変容を見取り、日々の授業改善や次なる題材設定に活かすことで個を高めたい。

ただし、本研究の中心テーマである「鑑賞能力」については、数値化による検証が全てではない。鑑賞の結果として児童・生徒が表現した言葉や文を、その言葉の背景や文脈を丁寧に読み取りながら評価者側が解釈していくことも必要である。自分の思いを言葉で表現する能力（語彙も含めて）が十分に身についていないⅠ、Ⅱ期においては特に必要な視点である。

【成果と課題】

I期（小学校1～4年生）

本年度は3つの鑑賞題材に取り組んだ。

題材①では、鑑賞の視点をもとに、何が描かれているかや、場面の様子や会話の様子などを対話しな

が鑑賞した。題材②では、1枚1枚から受ける印象の異なる4枚の自画像を鑑賞する中で、ゴッホの気持ちや思いなど想像していった。題材③では、平山郁夫『高野山奥之院』を鑑賞した。日本画の中でもストーリー性の少ない風景画を取り上げ、絵から受けた印象を言葉にしていった。

3つの題材を通して、児童の気づきの量は段階的に増えていった。気づきの質はどの題材においても段階に応じた想定通りの分布となった。題材ごとに鑑賞した作品の作風や鑑賞方法は異なるが、絵から受ける印象や気づきを言葉に置き換える鑑賞経験を積み重ねることは、児童の心の中に浮かぶ言葉を豊かにする上で有効であったと考察できる。

Ⅱ期（小学校5年生～中学校1年生）

授業では、東山魁夷と奥田元宋の代表作の中から12点を選んで鑑賞した。まず、教室内に張り巡らせた作品群から気に入ったものを選んで鑑賞句を作り、句をもとに作品を当て合うアートゲームを、その後グループ毎に12枚1組のアートカードを配布し、色や描き方、モチーフや構図等の造形要素をもとに東山作品と奥田作品に分けるゲームを行った。

本学級の児童は、Ⅰ期末より絵画鑑賞の授業を経験しており、1枚の絵から得た自分なりの気づきを言葉に表す力は培ってきたが、本時では複数の造形要素を結びつけながら、気づきや感想というよりも解釈に近い文を書くことのできた児童が多かった。コミュニケーションを通して第一印象とは異なる新たな視点を得ることができたと共に、互いに伝え合おうとするモチベーションの中で、それまで漠然としていた自分なりの印象をより明確に意識することができるようになったものと思われる。

Ⅲ期（中学校2～3年生）

初めに、導入として伝統色について学習した。一度は耳にしたことのある色について、名前の由来を考えさせ、日本人の自然に対する感性の豊かさに気づかせるようにした。そして、水干絵具の使い方を学習し、「わたしの色」の制作を行った。この制作をする過程において、自分の作りたい色を実現するために、これまでの色の学習の知識や混色経験を活用したり、友達の意見を参考にしたり、試行錯誤する中で好みの色を発見することができた等、ワークシートの記述の中から「のぼりおり」の様子を見ることができた。また、自分が制作した色に名前をつけるときに、伝統色の色名や俳句の学習で培った感性を活かしたり、友達の名付けを参考にしたりすることによって、より高次の思考・判断につながったと考える。

一方で、色づくりと名付けがうまく表出できなかった生徒もあり、その手立てを今後の課題としたい。

引用・参考文献

- 1) L.S.Vygotsky, 『思考と言語』, 1934, 柴田義松訳, 2001
- 2) 青柳 宏, 『言語活動の充実のためにー L.S.ヴィゴツキーの言語発達論に則して』, 2010
- 3) Michael J.Parsons, 『HOW WE UNDERSTAND ART』, Cambridge University Press, 1987

※鑑賞学習に対する児童・生徒の意欲の現状は、「質問紙調査」(国立教育政策研究所, 2005)において、また鑑賞力(作品の特徴や作者の意図を読み取ったり, 分析的に絵を見取る力)に関する課題については「特定の課題に対する調査」(国立教育政策研究所, 2011)において, それぞれ報告されている。