

## 研究協議の記録

参観者)「他人の子は蹴らないので自分の子に違いない」とか「着ているものに柄があるから富裕層だ」とか、ある班では、物語を順当に作っていましたが、女の子がUF0を持ち出してきたとき、結果的にそれをうまく取り込んでまとめていました。彼らは50分の中で非常に多くのことを学んだと思います。授業者が配付した資料は全体の5%だよと言われていましたが、伴大納言の陰謀の露見について予備知識が無いだけに発想が非常に広がっていました。1000年以上も前の作品ですが、今に通じる価値観を見いだすような授業であったと思います。

参観者) UF0にさらわれるとか、ライブのチケットを買うとか治療費を稼ぐためにイリュージョンを始めるとか文脈から言うと突拍子もない妄想なんだけれども今日は全面的に受け入れていました。恐らくこれまでも同じように繰り返されていたらと思います。こういう突拍子もない妄想を受け入れる鑑賞のイメージとは何なのですか。

授業者) 突拍子もない発想が出るであろう事は想定していて、どう扱うかについて、今回は切り捨てず豊かな発想・創造力と捉えることにしました。それを切ると出なくなりますので、ああいろんな発想があるねと進めました。これは鑑賞に止まらず表現活動に大いに影響すると思います。鑑賞と表現は表裏一体といわれますが、現在表現活動での発想が豊かとは言えない状況があります。もっと自由に伸び伸びと考えさせたいという思いがあります。今回の鑑賞をきっかけにそういう芽をつぶさないというねらいです。あわせてこのクラスは自分の意見を言うことに積極的な生徒が多くないクラスでもあります。ところが今日はグループの発表でもかなり積極的に活動していました。1学期では考えられなかった成長です。皆の中で自分の意見が言えます。しかも周りの子たちが排除せず受容できる集団になってもらいたく進めてきています。

参観者) タイトルやストーリーは伏せる、ということで色々な発想が出てきて当然だろうと思います。一方で、前後の文脈を踏まえて考えさせるということで価値ある推理になるのではないのでしょうか。彼らはUF0とかチケットとか分かっていてしゃべったはずですよ。それがこの授業でどのような価値があるのか考えました。しかし、場面をよく見て読み取っていく力を育てる、現段階では自由に発想を広げる状況にないので妄想も含めて認める学習を保障しているんだというのであれば話は別。

助言者) 鑑賞はまず見ることから始まります。形や色から、そして次に自分なりの思いを興すことが出発点です。次に造形的な情報。そういう意味では、UF0とかとんでもない話になってきますが、鑑賞の大きな流れと考えると、アクティブ・ラーニングの考えから言うと他者との関わりを積極的にしながら自分なりのものを作っていく、という流れの中の一部です。流れから考えるとそれも有りかなと聞いていました。

参観者) 生徒たちは吹き出しの形を工夫して物語を作ろうとしていました。今日十分に助け合ったし考えました。ストーリーを考えるのは次回でいいと思います。アクティブ・ラーニングの成果が十分出ていると思います。持って帰って同じように授業したい思います。本当はそうじゃないとわかっていたが女の子に合わせた班を評価します。

参観者) 次はどのような展開になるのですか。

授業者) 史実を押さえながら応天門の写真を見せたり説明をします。そして現在も特定されていない人物が誰なのかを考えさせるという授業です。色々な人物が想定され議論が深まればと思います。

参観者) 以前やられたという絵巻物、鳥獣戯画も同じようにやられたのですか。

授業者) ある場面を取り上げるところは同じですが、セリフを書かせるのではなく、隣に空白を用意して繋がる絵を描かせるというのをしました。ただ、それは今回の流れの練習のようなもので、附属中出身の生徒に関しては彼らが中2の時、『鳥獣人物戯画』甲巻の前半を紹介し、後半をAからEに分断したレプリカを配付して、正しいと思う順番に並び替えさせるという授業を行いました。同じく信貴山縁起絵巻を中2で扱いました。「飛倉の巻」のレプリカをタイトルを伏せてグループに1本ずつ配って、どういう物

語かを相談し発表させるというものです。(実際に使用した自作のレプリカを紹介)ただし、白黒ですので、『みる美術 (日本美術編)』\*1で出だしのところをカラーで見せて紅葉などの季節を感じさせています。それこそUFOが飛ぶとか、実際には鉢ですが、米俵も飛ぶとか発想させて物語を作らせました。去年は『洛中洛外図屏風』を扱いました。あのときは「何が描かれているのでしょうか？」ではなく、「○○が描かれているのは何処でしょうか」とやりました。

#### 助言者

鑑賞は螺旋状に進んでいくというようなところがあって、まず作品をきちんと細かく見るのが第一歩です。そのためにそこを工夫して子どもたちに食いつかせることが重要です。今回余分な情報を与えず、まずしっかり見させるという点ではスムーズにいきました。また、アクティブ・ラーニングとしてやりとりをしながらある一定の方向へ進んで何かを作っていくという点でも成功したと思います。次は大きな目標である日本美術をどう鑑賞していくかというところをやっていかなければなりません。つまり普段見慣れている「額縁のある絵」とどう違うとか「時間」をどう表現しているのかとかやっていけたらいいと思います。

鑑賞は時間がかかりますので、決められた時間の中でどう解決していくのかがとても大きな問題だと思うが少しずつ積み重ねて行くという方法しかないと思います。

日本美術史では作品に吹き出しを描き入れるとかいうことは20年前だと批判されたかも知れませんが、今の子どもたちは漫画に慣らされていますので、そこから出発するというのも一つの手です。子どもたちに近づいてそこから出発するという面では一つの方法だと思います。作品は最終的にはきちんとしたのを見て自分たちのものを作っていくという目標は崩してはいけません。

#### 註

\*1『みる美術 日本美術』日本文教出版株式会社，2012