

図画工作科における鑑賞活動の指導法に関する考察

－ 〈見る〉を広げる授業改善の試み－

A Study of Teaching Method Improvement for Appreciation Activities on “Arts and Crafts”:
Attempt to Improve Lessons to Expand "Seeing"-

井ノ口 和子¹⁾
Kazuko INOBUCHI

概要

本研究では図画工作科における鑑賞活動の指導プログラムを開発する一つの手がかりとして、「初等図画工作 I」における授業改善の試みについて考察する。「子どもの〈見る〉」力を育成するためには、指導者自身の〈見る〉体験の豊かさとその視点の〈広がり〉が重要である。本研究では、学生の〈見る〉を広げるために、多様な〈見る〉活動を意図的に題材に設定し、学生とのコミュニケーションや発問（設問）において多様な〈見る〉ことを具体的に示すことが有効であると考え、授業改善を行なった。その結果、学生の〈見る〉視点が広がり、〈見る〉ことへの意欲や関心が高まった。また、〈見る〉ことの楽しさを実感することで、「描く・つくる」ことへの苦手意識が軽減したり、意欲が増進したりすることが示唆された。

キーワード：図画工作、鑑賞活動、見る、多様な体験、授業改善

Abstract

The purpose of this study is to consider Attempt to improve lessons to expand "seeing", as to find a clue to the appreciation activities in the “arts and crafts”. The targets of analysis are the classes of "Primary Arts and Crafts 1". For develop the "appreciation" ability of children, the richness of the teacher's "appreciation" experience and the "spreading" of that perspective are important. In this study, various "seeing" activities were set as the subject matter. Furthermore, in class, it was hypothesized that it is important to communicate in concrete terms regarding "seeing" and to ask questions that specifically indicate the "seeing" viewpoint. As a result, students' interest in "seeing" increased. It was suggested that by experiencing the joy of "seeing", the consciousness of weakness in "Arts and Crafts" was reduced and the motivation was increased.

Keywords : Arts and Crafts, Appreciation Activities, Seeing, Various Experiences, Class Improvement

1. はじめに

図画工作科では「表現する」だけではなく、「鑑賞する」ことが学習の内容である。子どもたちは「描いたり、つくったり」とすると同時に自分の作品や友達の活動や作品を「見て」いる。学習指導要領には、「描いたり、つくったり」することを「A 表現」領域、「見ること」を「B 鑑賞」の領域として位置付けられて

¹⁾ 共栄大学 教育学部

おり、「表現と鑑賞はそれぞれに独立して働くものではなく、お互いに働きかけたり、働きかけられたりしながら、一体的に補い合っ高まっていく活動である¹⁾」と記されている。

2014・2015年に日本美術教育学会研究チームが実施した「鑑賞学習指導に関する全国アンケート調査⁽¹⁾」では、鑑賞学習指導に消極的な教員(小学校)の割合が約45%であると示されている。その一方で、小学校でも中学校でも「鑑賞学習の必要性を感じる」とする回答が90%を超えている。このことから、鑑賞学習の重要性を理解しつつも鑑賞学習に積極的になれない小学校の教員の課題が見えてくる。

1.1 問題の所在

筆者は、図画工作科における鑑賞活動を「子どもの〈見る〉」と定義し、図画工作科を指導する教員に必要な資質・能力の育成に向け、鑑賞学習の教育プログラムの開発を進めている。初等教員養成課程において、「子どもの〈見る〉」力の育成は、図画工作科を指導する資質・能力の一つである。しかし、学生の実態として、子どもの作品をどのように〈見る〉のかについて十分に理解していない現状がある。この現状について、筆者は、これまでの研究において、学生の「子どもの絵」〈見る〉特徴について、第一に色・形、造形行為などの造形的な視点に着目した〈見る〉行為が確立していないこと、第二に作品の主題(作者の意図・テーマ)を理解しようとする姿勢が強く、鑑賞者自身の〈見る〉視点や共感的な態度が弱い傾向を指摘した²⁾。

子どもの〈見る〉を豊かに広げることができる指導者としての資質・能力の育成には、学生自身が豊かな〈見る〉経験を重ねることが必要であると考え。そこで、初等教員養成課程における図画工作に関する授業において、学生の〈見る〉を広げる授業改善の試みを実施した。

1.2 研究の目的と方法

本研究では図画工作科における鑑賞活動の指導プログラムを開発する一つの手がかりとして、学生の〈見る〉を広げる授業改善の試みについて考察する。具体的には、2021年度前期に筆者が担当した「初等図画工作I」の授業である⁽²⁾。本稿では、本章に続き、2章では鑑賞学習に関する先行研究を検討し、3章では「初等図画工作I」の授業実践を具体的に示し、実践事例を分析・考察する。4章で授業改善の実践についての成果と課題をまとめ、結論を導く。

2. 先行研究の検討

鑑賞学習に関する先行研究は数多く確認することができる。それらの先行研究のなかで、本研究との関連から、「見る」行為に着目した研究、鑑賞学習の方法論に関する「対話型鑑賞」、「鑑賞学習ルーブリック」、さらに、鑑賞学習における指導者からの発問に関する研究について検討する。

佐藤・幸(2016)³⁾は、「見る」という行為に着目し、西洋と日本の「見る」を比較しながら、日本の「見る」の特徴を明らかにしようとした。西洋の「見る」についてはルネサンス期から抽象表現主義までの西洋画家たちの「見る」の変遷を追いながら考察し、日本については仏教の「観る」を基に日本画家たちの対象への迫り方を分析・考察した。その結果、日本の「見る」は内的真実を追求する点が強いのを明らかにし、日本の「観る」という概念を意識した美術教育の実践を提案している。本先行研究では、特に「見る」という行為に着目し、「見る」ことを能動的に捉えた鑑賞指導の方法の提案が本研究への示唆となる。

対話型鑑賞は、ニューヨーク近代美術館で「Visual Thinking Strategies(VTS)」を基に開発された教育プログラムである。日本では、1998年に『なぜ、これがアートなの?』の出版⁽³⁾や1998年から1999年にかけて豊田市美術館、川村記念美術館、水戸芸術館現代美術センターとの共同企画により同名の展覧会が開催された。作品の解釈や知識を鑑賞者に一方的に提供するような活動ではなく、対話を基に鑑賞者自身が作品の意味を生成・付与する活動が特徴である。また、2002年に改定された学習指導要領に博物館・美術館等

の活用が示されたことから、美術館と連携した鑑賞学習として着目されるようになった。〈見る〉主体である「私」の存在を明確に確立しようとした鑑賞活動は、学習指導要領における「自分なりの」という表記ともつながるものであり、本研究における言説の基盤と位置付けられる。

対話型鑑賞の実践研究は多数報告されている。例えば、中野（2020）⁴は平成29年に告示された学習指導要領に示された「主体的・対話的で深い学び」の実現を「朝学習」としての対話型鑑賞で実践している。佐藤・小畑（2020）⁵は、「対話型鑑賞」を用いた「聴こえる美術館」の授業開発の実践を示し、児童の主体的で多様な表現を引き出すファシリテーター育成の可能性について述べている。教員養成課程の学びと対話型鑑賞の関連として、奥田（2021）⁶による先行研究がある。奥田は対話型鑑賞と哲学対話の方法に着目し、表現活動を通じた鑑賞型対話の教育的意義について述べている。一方で、長井（2009）は、「対話型鑑賞自体を目的化することを避けるためにも、到達すべきモデルについての議論を今一度行う必要があるのではないか⁷」と述べ、対話によって目指すべき資質・能力について言及している。

第1章で述べた「鑑賞学習指導に関する全国アンケート調査」の結果を基に、藤田・新関ら（2017）は鑑賞学習指導への積極性の向上を阻む要因の一つとして、鑑賞学習指導の際の目標と評価の設定の困難さを指摘し、鑑賞学習のルーブリックの作成に取り組んだ。この研究でのルーブリックは、「指導者が自らの授業を自覚的に設定、展開し、授業の質を高めるとともに、鑑賞学習のカリキュラム構造化を適切に行うための評価資料として活用することを目指したツールである⁸」と示されている。新関・村田（2019）⁹はこの「鑑賞学習ルーブリック」の活用による授業実践研究を積み重ね、小学校5年生のクラスで、フェルメール作の油彩画《青衣の女》を対象とし、美術鑑賞ルーブリックに基づく題材開発と実践を行っている。その結果、「題材目標や鑑賞対象の設定」、「発問の構造的な設定」に有効であり、題材目標に即した「授業計画の設定」、「構造的な発問の設定」、「ワークシートの設計」で授業改善の方向性が明らかになったと示している。

竹内ら（2017・2020）は、中学校美術科の鑑賞指導における美術の俯瞰的理解を深めるにあたって、指導者の発問について着目した。竹内は、美術科学習における鑑賞的体験での認識や感覚等を言語化することは、学習者が美術を俯瞰的に理解することに効果的であり、その際に重要となるのが「学習者の言語化や記述を方向付ける指導者からの意図的かつ有効な発問である¹⁰」と述べている。さらに、鑑賞者の美術の俯瞰的理解を導くための発問設計に着目し、「鑑賞発問設計ワークシート」を活用した授業実践を行っている。

いずれの先行研究においても、教員養成の視点からの具体的な授業改善については扱われていない。また、鑑賞の対象を美術作品としている先行研究は確認できるが、表現活動と一体化した鑑賞活動について言及する研究は確認できない。理論を実践とを研究の両輪に置くことに、本研究の独創性があると考えられる。

3. 「初等図画工作 I」の授業実践

「初等図画工作 I」の授業は隔週ごとに対面とオンライン（オンデマンド）で15回実施した。第1回と第15回以外の13回の授業を課題1から5までの5つの題材で設定した（表1）。

3.1 多様な〈見る〉活動の設定

授業を通し、学生に多様な〈見る〉を実感させることを企図し、題材ごとに〈見る〉ことを以下のように設定した（表2）。

表1 「初等図画工作I」授業内容

対面授業			オンライン(オンデマンド)授業				
1	① 4/14 (水) 2限	② 4/16 (金) 2限	③ 4/15 (木) 2限	2	① 4/21 (水)	② 4/23 (金)	③ 4/22 (木)
	授業ガイダンス				課題1:「カラフルレンジャー」色を探そう		
3	① 4/28 (水) 2限	② 4/30 (金) 2限	③ 4/29 (木) 2限	4	① 5/5 (水)	② 5/7 (金)	③ 5/6 (木)
	課題2:「どうぞよろしく」ネームプレート①				課題3:「悪霊退散!」願いを込めて①		
5	① 5/12 (水) 2限	② 5/14 (金) 2限	③ 5/13 (木) 2限	6	① 5/19 (水)	② 5/21 (金)	③ 5/20 (木)
	「どうぞよろしく」ネームプレート②				「悪霊退散!」願いを込めて②		
7	① 5/26 (水) 2限	② 5/28 (金) 2限	③ 5/27 (木) 2限	8	① 6/2 (水)	② 6/4 (金)	③ 6/3 (木)
	「一緒にみる」課題1・2・3				「ひとりで見る・考える」課題1・2・3		
9	① 6/9 (水) 2限	② 6/11 (金) 2限	③ 6/10 (木) 2限	10	① 6/16 (水)	② 6/18 (金)	③ 6/17 (木)
	課題4:「ギコギゴ スベスベ トントントン」①				「ギゴちゃん・トントン旅に出る」①		
11	① 6/23 (水) 2限	② 6/25 (金) 2限	③ 6/24 (木) 2限	12	① 6/30 (水)	⑦ 7/2 (金)	① 7/1 (木)
	「ギコちゃん・トントン旅に出る」②				「ギコちゃん・トントン旅に出る」③		
13	① 7/7 (水) 2限	② 7/9 (金) 2限	③ 7/8 (木) 2限	14	① 7/14 (水)	② 7/16 (金)	③ 7/15 (木)
	課題5:「ピタゴライのっち!」				課題6:最終レポート「<表すこと・みること>」		
15	① 7/21 (水) 2限	② 7/23 (金) 2限	③ 7/22 (木) 2限	「一緒にみる」課題4・5授業のまとめ			

表2 題材の概要

	領域	題材名	主な学習活動
課題1	B鑑賞	「カラフルレンジャー」色をさがそう	身の回りの「色」に着目した画像を撮影し、題名とコメントを作成する。
課題2	A表現 絵や立体に表す	「どうぞよろしく」ネームプレート	自己紹介の意味を込めて、楽しいネームプレートを製作する。
課題3	A表現 絵や立体に表す	「悪霊退散!」願いを込めて	アマビエや神社姫など、疫病退散の願いを込めて描かれた妖怪に着目し、自分なりの方法で表現する。
課題4	A表現 絵や立体に表す	「ギコギゴ・スベスベ・トントントン」 「ギコちゃん トントン 旅に出る」	木片から自分なりのキャラクター(ギコちゃん トントン)を製作する。 ストーリーをつくり、パワーポイントを活用したデジタル絵本を作成する。
課題5	A表現 造形遊び	「ピタゴライのっち!」	工作室や教室、屋外の環境を生かして、「ピタゴライのっち」装置を楽しむ。

3.1.1 課題1:「カラフルレンジャー」色をさがそう(オンライン授業課題)

色を「さがす・集める・構成する」活動を通し、〈見る〉行為を意識化させる題材である。授業資料として、図1.1(筆者が作成)の画像を示し、課題の概要を説明した。図1.2~1.4は課題として提出された画像作品である。図1.2は白色、図1.3は青色、図1.4は複数の色に着目している。



図1.1 「Red Overlap」
筆者作成



図1.2 「SNOW」
学生作品



図1.3 「Stationary House」
学生作品



図1.4 「カラフルレンジャー」
学生作品

3.1.2 課題2:「どうぞよろしく!」ネームプレート(対面授業課題)

ネームプレートは、「身に付けられる」ことを課題の条件としている。図2.1の作品は、名前のアルファベットが10文字であることから、10本の指それぞれに指輪をはめる形の作品を製作している。第3回授業では、つくる際に何度も指にはめ、その様子を〈見ながら〉色や形を確認していた。図2.2は帽子型の作品を製作している。工作用紙で帽子の土台を作成し、黄色の毛糸を渦巻き状に貼り付けている。材料、自分や友だちの表現の過程を〈見る〉活動が展開されており、「つくる」と〈見る〉が同時に展開されている。

第5回授業の後半では完成作品を〈見る〉活動を行った。完成した作品を身に付け、ネームプレートを手がかりに友だちと交流させた。図2.1、図2.2の作品とも、身につけることでそのよさや楽しさを理解することができる。筆者を含めた数名が自分の指にはめたり、帽子を被ったりすることで楽しさを共有していた。この活動は、身体感覚を働かせて〈見る〉こととして位置付けられる。



図2.1 10個の指輪で
作成された作品



図2.2 帽子の形をし
た作品

3.1.3 課題3:「悪霊退散!」願いを込めて(製作/オンライン授業課題, 鑑賞/対面・オンライン授業課題)

疫病退散の願いを込めて描かれたとされる「アマビエ」(図3.1)、「神社姫」(図3.2)などの画像と、筆者作品(図3.3, 3.4)を例示した。図3.5, 3.6, 3.7は課題作品として提出されたスライドである。第7回(対面)授業で「みんなで〈見る〉」、第8回(オンライン)授業で「一人で〈見る〉」活動を設定した。

第7回「みんなで〈見る〉」では、3~5人のグループでクラス作品(PDFファイル)を〈見る〉活動を設定した。〈見る〉視点は、第一に「あなたが友だちになってみたい作品」、第二に「いろいろと聞いてみたいことがある作品」である。グループでディスカッションし、それぞれ作品を選ばせ、A4用紙に作品画像を描き、質問事項を自由に書き込んだ(写真4.1~4.3)。ワークシートに描かれた作品のオリジナルは図4.5から図4.8である。

「友だちになってみたい」の視点では、アマビエを擬人化して「友だちになったら」と想像を広げながら〈見る〉が展開されている。一方の「いろいろと聞いてみたいことがある」視点の〈見る〉では、「どのように作られているのか」、「何でできているのか」など、方法や材料からのアプローチの〈見る〉が展開されている。



図 3.1 「アマビエ」京都大学所有、
京都大学附属図書館収蔵



図 3.2 「神社姫」日本庶民生活
資料集成 第15巻 東京新聞
(2021/3/21 朝刊 p17)

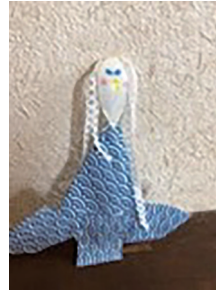


図 3.3
「アマビエ」筆者作



図 3.4
「みんなで出かけ」筆者作

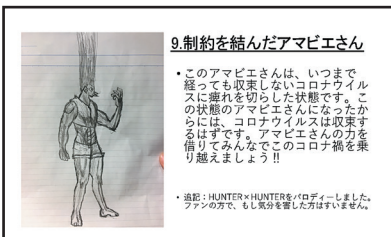


図 3.5 「誓約を結んだアマビエさん」



図 3.6 「まんまるアマビエ」

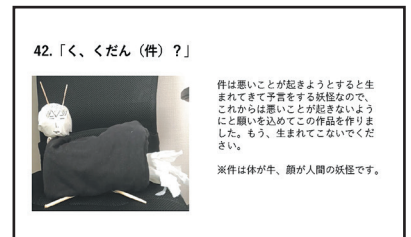


図 3.7 「く、くだん(件)?」

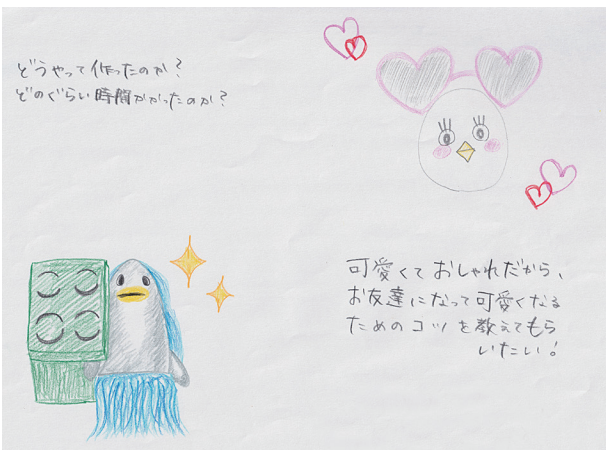


図 4.1 鑑賞シート①



図 4.2 鑑賞シート②

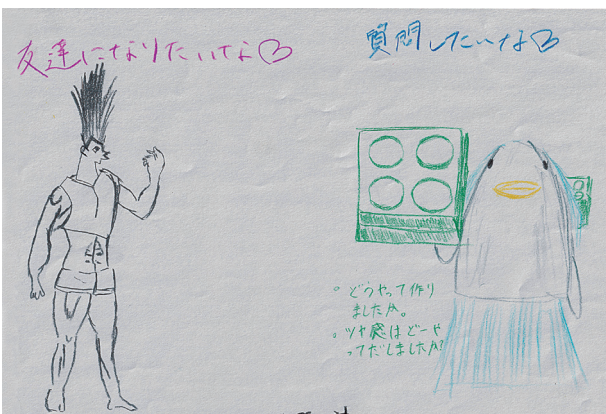


図 4.3 鑑賞シート③

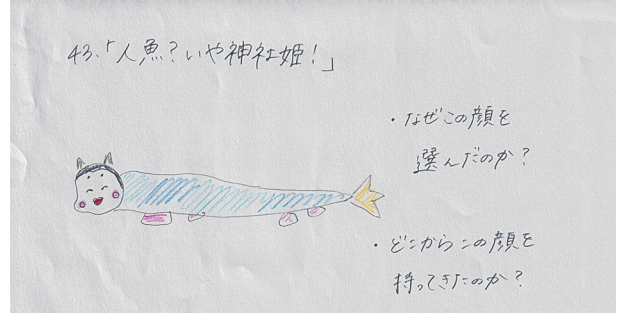


図 4.4 鑑賞シート④

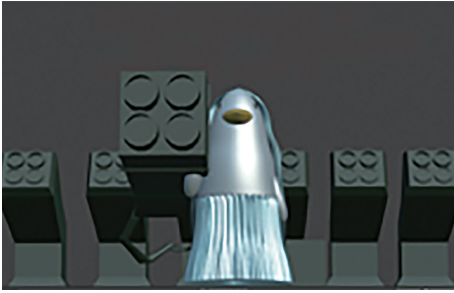


図 4.4 「武装アマビエさん」



図 4.5 「おしゃれなアマビエさん」

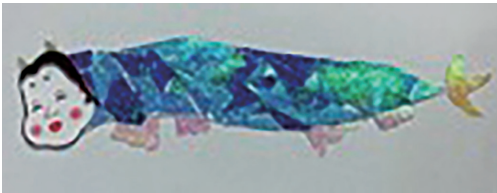


図 4.7 「人魚？いや神社姫！」



図 4.8 「ぼくたち双子のアマビエです！」

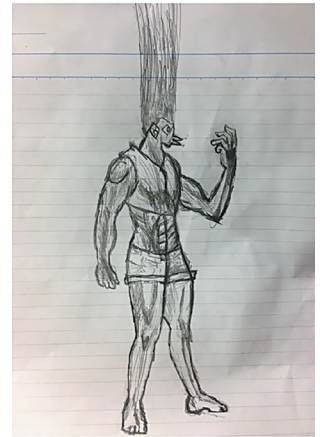


図 4.6 「制約を結んだアマビエさん」

第 8 回「一人で〈見る〉」は、第 7 回授業で使用した作品ファイルを自分のペースで〈見る〉活動である。第 1 課題「カラフルレンジャー」、第 2 回「悪霊退散」についての全員の作品画像をファイルとして示し、〈見る〉視点を与えて作品を選び、その理由について記述させた（表 3）。

課題 3 では、第 7 回授業「みんなで〈見る〉」と第 8 回授業「一人で〈見る〉」の違いについて記述させた。記述から、具体的に 3 名の記述を表 4 に示した。二つの〈見る〉について、「みんなで〈見る〉」ことは〈見る〉視点が広がり、多角的な〈見る〉ができる、「一人で〈見る〉」は自分なりのペースや見方でいいに〈見る〉ことができると記述されている。同じ〈見る〉対象であっても、「一人で〈見る〉」こと、「みんなで〈見る〉」ことはそれぞれ違うアプローチであり、そこから感じ取ることも〈見る〉方法や展開によって特徴があることがわかる。

表 3 第 8 回課題内容の抜粋

課題 2	「悪霊退散！」のファイルを鑑賞しましょう。
1	以下の三つの視点からそれぞれ作品を 1 点ずつ選び、選んだ理由や考えたことを記述しなさい。 ①材料と表現の工夫 ②主題（作品のテーマ） ③日本全国に、ぜひ紹介したい妖怪
2	全員の作品を鑑賞して感じたことや思ったことを記述しなさい。
課題 3	第 7 回授業「みんなで〈見る〉」と第 8 回授業「一人で〈見る〉」の違いについて考えたことを記述しなさい。

表4 「みんなで〈見る〉」と「一人で〈見る〉」の特徴の記述

	第7回授業「みんなで〈見る〉」	第8回授業「一人で〈見る〉」
学生 A	友達と一緒に見ることで意見の交換ができ、自分にはない見方を知ることが出来る。しかし、自分の意見を持たなかったり、周りに流されてしまうなどのことがある。	一人で見ることで、自分の意見を持ち、作品を見ることが出来る。しかし、ひとつの見方しかできない。
学生 B	友達と一緒に見ると自分だけの思ったこと感じたことでなく、友達がどう感じとったのかやどう思ったのかがすぐ聞けるし、他の意見が取り入れやすい。また、違う目線から見る事ができると考えました。課題としては、他の人の意見を取り入れすぎて自分の意見がなくなる可能性もあることが課題である。	一人で見ることに関しては、自分の意見や感じたことしかなく視野が狭くなるのが課題である。また、他の人の意見がないため色々な角度から見る事が友達と一緒に見ることに比べると少ないと考えました。
学生 C	友達と見ることで、人は一人一人価値観の違うものだから、それぞれの意見を聞くことが出来て新鮮で楽しい。共感する場所があったらやっぱここいいんだなって感じられるし、違ったら、こういう見方もあるのか！と多角的な面から見る事が出来るのがいい事だと思う。	一人で見ることは、時間をかけてみる事ができ、自分の世界観で見ることが出来るため、細かいところから様々なことを考察できる楽しさがあると思う。1人でゆっくり鑑賞する時間を大切に、自分の世界観を持った上で他人と見比べてみると新たな発見があって楽しいと思う。

3.1.4 その他の実践と多様な〈見る〉活動についての考察

課題4「ピタゴラ いのっち!」では、実際にビー玉を転がすことで、装置の特徴やよさ・おもしろさを感じ取らせた。この題材では「遊ぶ」という行為が〈見る〉とつながっている。課題5「ギコギコ スベスベ トントントン」, 「ギコちゃん トントントン 旅に出る」では、木材の手触りや匂いなど、身体感覚を働かせて材料の特徴を感じ取らせた。さらに、木片や身近材料からつくり出した作品を「どの場所に・どのように置いて」写真を撮るのかを考え、何度も試行を重ねる活動は、作品の「見え方」を意識した〈見る〉につながる。

第7・8回の〈見る〉ことに特化した題材に加え、〈見る〉対象を完成作品だけではなく、材料や表現の過程まで広げること、〈見る〉ことへの多様なアプローチ、「みんなで・一人で」〈見る〉、話す・描く・書くなどの活動を含む〈見る〉など、多様な〈見る〉を題材の中に取り入れてきた。また、「描く・つくる」活動と同時に働く〈見る〉についても、学生とのコミュニケーションの場面で意図的に示してきた。その結果、学生は多様な〈見る〉を経験し、〈見る〉活動のバリエーションが広がった。

3.2 意図的な発問とコミュニケーション

授業改善の視点を学生により意識づけ、ねらいを達成させるに有効なのが、意図的な発問とコミュニケーションである。対面授業での授業者(筆者)と学生とのコミュニケーションとオンライン授業での設問の内容に着目する。

3.2.1 対面授業におけるコミュニケーション

図画工作科における授業者の支援や声かけは、表現活動を促すような内容が多いと推察される。そこで、授業改善の視点として、対面での授業実践では、特に〈見る〉ことに学生の意識が向くようなコミュニケーションを位置付けた。具体的には、①作品の主題、②造形要素への着目、③主体的な学びの三つの視点からのコミュニケーションである。課題2と課題5における授業実践の記録を基に、授業者(筆者)のコミュニケーションの一部を三つの視点に分類した(表5)。

表5 授業者の学生への声かけ

課題	①主題	②造形要素			③主体的な学び
		形・色	構成・配置	材料・技法	
課題2 「どうぞよろしく」 ネームプレート	<ul style="list-style-type: none"> ・とっても目立つ帽子を表しているんだ ・アクセサリーが好きなんだね ・おしゃれをするのが楽しいんだ 	<ul style="list-style-type: none"> ・黄色がパッと目をひくね ・帽子の形をつくって被るとは… ・なるほど! 指輪です 	<ul style="list-style-type: none"> ・名前をそこに入れたんだね ・1文字がそれぞれ指輪になっている 	<ul style="list-style-type: none"> ・黄色の毛糸をぐるぐると渦巻き状に貼り付けているね しっかり付くようにボンドを先に伸ばして毛糸を押さえている ・指にはめるところはピンバイスを使っているね 細かいところまでいいにカッターで切ったんだ 	<ul style="list-style-type: none"> ・何度も自分で被って楽しそうにつくっているね ・実際に被ると楽しいでしょ ニコニコして嬉しそう ・集中して細かいところに取り組んでいたね
課題5 「ピタゴラののっち!」	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンプさせたんだ ・ジグザグに動かしたいんだ 	<ul style="list-style-type: none"> ・長いコースが魅力的 ・かわいい応援団の絵が描いてある 	<ul style="list-style-type: none"> ・このコースのつなぎ目が面白い ・ジャンプしてちょうどそこに落ちる仕組みなんだ 	<ul style="list-style-type: none"> ・クリップを使っているんだ ・木材を打ち付けて頑丈にしているね ・ストローを使っているところがよく思いついたね 	<ul style="list-style-type: none"> ・何度も試しながらやってみるね ・そうか! 諦めないのねきつとできるって確信があるんだ それはすごい

表5において分類した三つの視点（①主題，②造形要素，③主体的な学び）は，新関らが作成した「鑑賞学習ルーブリック」（資料1）に示された観点を援用した。「鑑賞学習ルーブリック」のマトリックスの縦軸には，(A)見方・感じ方，(B)作品の主題，(C)造形要素とその効果，(D)作品にまつわる知識，(E)生き方の5つの観点が示されている。「鑑賞学習ルーブリック」では鑑賞対象を美術作品としていることから，(D)作品にまつわる知識の観点については本研究には合致しない。そこで，(B)と(C)の観点について本題材での〈見る〉に援用できると考えた。

先述したように，学生たちは，(B)作品の主題の観点について〈見る〉ことは確認できるが，(C)造形要素とその効果の観点での〈見る〉ことが十分に確立されていない傾向が認められた。そこで，授業者（筆者）からのコミュニケーションや具体的な声かけとして，造形要素についての着目を促すことを意図して行った。また，対面学習でのコミュニケーションは，製作している学生自身の気付きとともに，授業者と製作者とのコミュニケーションを核として，〈見る〉視点が広がることが期待できる。

3.2.2 オンライン授業の発問（設問）

学習活動を音声付きのパワーポイントで示し，授業資料の最後に授業課題を提示した。第2回から14回までの設問をまとめたのが表6である。第2回は課題1「カラフルレンジャー」，第4・6回は課題3「悪霊退散!」の課題製作を中心とした設問である。第8回「一人で〈見る〉」では「ていねいに自分のペースで〈見る〉」ことを説明し，第7回「みんなで〈見る〉」との違いを明確にした。課題1「カラフルレンジャー」，課題3「悪霊退散!」については，それぞれ三つの視点を示し，異なる視点からの〈見る〉を促した。作品から受ける「主題」についてはいずれの設問でも取り上げ，課題1「カラフルレンジャー」では「構図」と「色」，課題3「悪霊退散!」では「材料」と「自分自身の〈見る〉」に関わる問いを設定した。第10・12回では課題作品の製作・提出と振り返りを設問した。第14回では，「材料など」，「自分にとって魅力的と思われた作品」，「見る対象を自分から児童へと転換させた想定」で作品を選ばせた。

第8回課題から，3名の学生（第7回授業で同一グループ）の記述をまとめた（表7）。ここにまとめた3名だけではなく，全員が三つの視点に対してそれぞれ別の作品を選んでいる。設問に際し，〈見る〉視点を複数設定することにより，作品を〈見る〉ことに多様なアプローチが生じていることがわかる。

第6回課題の設問3「あなたの学びを記述しなさい」という設問に対しては，ほとんどの回答に作品から

受け取る主題について記述されている。第10回設問2には「プリンのカップでペンギンを作りました」,「身の回りの物でなんでも作れるんだと感じました」,「家にあったスポンジを基に髪の毛のゴムや軍手などを組み合わせ」など,材料に対する記述が多く確認された。第12回設問2では「写真を撮る角度,明るさ,場所,距離等や写す作品の表情,大きさ等を工夫することによって,印象を変えたり,見る人の感じ取り方に変化をもたらしたりする。それが,面白いと思った」,「写真を撮るときの背景や登場人物たちの配置などはストーリーを作成するのに大きな影響を与えていることを学んだ」など構図についての記述が確認される。このことから,授業回が進むにつれ,学生の〈見る〉視点が材料や構図などの造形要素に広がっていることが推察される。

表6 オンライン授業での設問内容

授業回数	課題番号	課題内容
第2回	1	カラフルレンジャーとなり,写真を撮影し,撮影した画像をファイルアップロード(上限3枚)しなさい。画像(複数枚アップした場合は,それぞれに番号をつけて)タイトルとテキストを記述しなさい。
第4回	1	「アマビエ」「神社姫」「件」「鍾馗」など,悪霊を退散させる妖怪や神様などについて調べてみましょう。どのようなことが分かりましたか?調べたこと・分かったこと・面白いと思ったことなどを自由に記述しなさい。
	2	授業資料(昨年度の「私のアマビエさん」作品スライド)を見て,思ったことや考えたことを自由に記述しなさい。
第6回	1	授業資料を参照し,あなたなりの表現の仕方で作成しなさい。その作品を撮影し,ファイルアップロードしなさい(上限3枚)。
	2	あなたが作成した作品にタイトルとコメントを記述しなさい。
	3	第4・6回オンライン授業「悪霊退散!」でのあなたの学び(感想)を自由に述べてください。
第8回	1	チームのファイル「クラスの資料」にアップしている【課題1】カラフルレンジャーファイルを鑑賞しなさい。
	(1)	以下の3つの視点から,それぞれ「これ!」と思う作品を1点ずつ選び,選んだ理由や感想を記述しなさい。 ①テーマ(何を撮ったのか) ②構図(どのように並べたり,工夫したりしたのか) ③色
	(2)	全員の作品を鑑賞して,感じたことや思ったことなどを自由に記述しなさい。
	2	チームのファイル「クラスの資料」にアップしている【課題3】悪霊退散:①組.pdfのファイルを鑑賞しなさい。
	(1)	以下の3つの視点から,それぞれ「これ!」と思う作品を1点ずつ選び,選んだ理由や感想を記述しなさい。 ①材料と表現の工夫(何で,どのように表現したのか) ②テーマ(作品に込めた思い) ③日本全国に,ぜひ紹介したい妖怪とその理由
	(2)	全員の作品を鑑賞して,感じたことや思ったことなどを自由に述べてください。
第10回	1	家にある材料を活用し,ギコちゃん,トントンのお友だちを製作しなさい。製作した「お友だち」を撮影し,画像(上限3枚)をファイルアップロードしなさい。
	2	今日のあなたの学びを自由に記述しなさい。
第12回	1	ギコちゃん・トントン・お友だちを主人公とした物語(ストーリーを4頁以内の「絵本のページ」として作成しなさい。*パワーポイントスライド4枚以内(ワード4ページ以内(横向き))
	2	「あなたの学び」を述べてください。
第14回	1	「ギコちゃん・トントン 旅に出る」を第14回授業資料のファイルにPDFにまとめています。
	(1)	①, ②, ③のPDFファイルから,それぞれ背景や小道具で「工夫しているな」と思った作品の番号をあげ,どんな工夫を見つけたのかを具体的に記述しなさい。
	(2)	それぞれ魅力的なキャラクターを見つけ,その魅力について記述しなさい。
	(3)	あなたが小学校1年生の担任になったと仮定して,クラスの児童に読んで(見せて)あげたい作品の一つを選び,その理由も併せて記述しなさい。
	2	全員の作品を見て,感じたことや考えたことを自由に記述しなさい。
3	前回の第13回(対面)授業で,「ピタゴラののっち」の活動をしました。共有ファイルにもアップしていただいたので,その動画もみてください。活動しての感想とあなたの学びを自由に述べてください。	

表7 グループ(図)4.1の個別記述

	視点1 材料と表現の工夫	視点2 作品の主題	視点3 紹介したい
図4.1 学生A			
	食べ物でアマビエ様を作るところがすごいと思いました。また、とてもおいしそうにできていたので選びました。	新型コロナウイルスが丸く収まってほしいという思いが丸いアマビエ様からとても伝わってきました。	とてもかわいらしいアマビエ様だったので紹介したいなと思いました。
図4.1 学生B			
	CGで作るという発想がとても面白くて、まわりのレゴブロックもアマビエを引き立たせていてすごいと思った。	マスクをしたアマビエはいまのご時世にすごくあっていて、コロナがはやく終息して欲しいという願いから作られていて面白い反面、アマビエをしっかり理解しているんだなと思った。	おしゃれなアマビエはとても可愛く作られていて、怖いイメージの妖怪を覆すような出来上がりでとても可愛いと思った。
図4.1 学生C			
	アマビエをCGで作って、コロナを撃退するため武装しているところが面白いと感じた。	アマビエとアルコールを合体させているところからコロナを早く収束させたいという思いがとても伝わってきた。	オトビエの音で日本全国に元気を与えて欲しいから。

4. 考察と結論

初等図画工作 I の 15 回授業の題材を通して、〈見る〉ことを学習活動意図的に位置付け、多様な視点からの〈見る〉を促した。第 15 回の最終回での振り返りとしての自由記述には、〈見る〉ことに関する記述が 85 名から確認された。それらの記述から、一部を以下に抜粋する。

- ・ 私は、15 回の授業で自分の描きたいこと、つくりたいものをつくる楽しさと、作品をさまざまな視点から見ることの面白さを学びました。
- ・ 皆、アイデアをたくさん詰め込んだ妖怪をつくっていて、見ていてとても楽しかった。(悪霊退散！)
- ・ ただ「見る」だけじゃダメなことがわかりました。教師になって、児童の作品を見るとき、もし私が「見る」ことを「見るだけ」だと思っていたら、図工での学びを消してしまうおそれがあることに気がつきました。
- ・ つくる、見るってこんなに楽しいものだったと初めて知りました。
- ・ 図工って何が楽しいの？と思っていたけど、図工は楽しい！見るのは楽しい！と思う自分がいます。友達と鑑賞するのも、新たな発見をするのも、考えるのも本当に楽しい学びでした。
- ・ 小学生のときは図工が苦手だったけど、しっかり図工に向き合ってみて、つくることの楽しさや作品を見ることの学びを実感することができました。
- ・ 友だちの作品を見ているのはとても楽しい時間でした。
- ・ 鑑賞しているとき、とても楽しい気持ちになりました。

特に、以下の二人の学生の記述からは、自身の〈見る〉ことが広がり、教職に就くものとして身に付けさせたい資質・能力に関する学びが確認できる。

- ・ 大学に入学するまで、私は図工の鑑賞の時間が苦手で、自分の作品を他人（第三者）に見せることに大きな抵抗がありました。しかし、15 回の授業を受けて、いろいろな視点で見ることの楽しさを学んだ。新たな視点を得ることができ、自分の鑑賞する目を養うことができた気がする。何よりも、鑑賞することの楽しさを学んだ。
- ・ パッと見ただけではよくわからないことも、色の使い方や背景、作品の細かなところまでていねいに見ることで、その作品を自分なりに理解することができることを学んだ。他の人の見方や感じ方を知ることによって自分の見方がさらに広がるのが楽しかった。

本研究では、学生の〈見る〉を広げるための初等図画工作 I における授業改善の試みの実践を取り上げた。学生自身の〈見る〉を広げるために、多様な〈見る〉活動を意図的に題材に設定し、学生とのコミュニケーションや発問（設問）において多様な〈見る〉ことを具体的に示すことで、学生の〈見る〉ことへの意欲や関心を促してきた。また、〈見る〉ことの楽しさを実感することで、「描く・つくる」ことへの苦手意識が軽減したり、表現活動への意欲が増進したりすることも確認された。鑑賞学習の深まりが豊かな図画工作科の学習活動につながることを示唆していると考えられる。

今後、この授業改善の成果を、「初等教科教育法（図画工作）」や「教職実践演習」の授業実践に広げ、体系的なプログラムを開発することが課題である。

資料1 「鑑賞学習ルーブリック」

観点		鑑賞学習ルーブリック			
		コモンルーブリック			
レベル		レベル4 ★★★★	レベル3 ★★★	レベル2 ★★	レベル1 ★
(A) 見方・感じ方		作品の主題や造形について、作品にまつわる知識や他者の見方・感じ方に刺激を受けながら、自分の見方・感じ方を分析的に表明している。	作品の主題や造形について、作品にまつわる知識や他者の見方・感じ方に刺激を受けながら、自分なりの見方・感じ方をもっている。	作品の主題や造形について、自分なりの印象をもっている。	作品について興味・関心をもったことを中心に、自分なりの印象をもっている。
(B) 作品の主題		作品から伝わる主題をとらえて批評している。	作品から伝わる主題について想像し、説明している。	作品から伝わる主題について想像している。	作品について興味・関心をもった部分を中心に、意味づけをしている。
(C) 造形要素とその効果	(C)－1 形、色	作品の中の形や色に込められた意味や特徴をとらえて、批評している。	作品の中の形や色に込められた意味や特徴について説明している。	作品の中の形や色の特徴を指摘している。	作品の中の形や色に関心をもっている。
	(C)－2 構成・配置	作品の構成や配置に込められた意味や特徴をとらえて、批評している。	作品の構成や配置に込められた意味や特徴について説明している。	作品の構成や配置の特徴を指摘している。	作品の構成や配置に関心をもっている。
	(C)－3 材料、技法・様式	作品の材料や技法・様式の意味や特徴をとらえて、批評している。	作品の材料や技法・様式の意味や特徴について説明している。	作品の材料や技法・様式の特徴を指摘している。	作品の材料や技法・様式に関心をもっている。
(D) 作品にまつわる知識	(D)－1 歴史的位置づけ、文化的価値	作品が美術の歴史にもたらした意義や文化的価値を理解し、批評している。	作品が美術の歴史にもたらした意義や文化的価値について説明している。	作品が美術の歴史にもたらした意義や文化的価値について想像している。	作品が美術の歴史にもたらした意義や文化的価値に関心をもっている。
	(D)－2 社会・環境とのつながり	作者の考え方や作品が社会や環境に与えた影響について理解し、批評している。	作者の考え方や作品が社会や環境に与えた影響について説明している。	作者の考え方や作品が社会や環境に与えた影響について想像している。	作者の考え方や作品が社会や環境に与えた影響に関心をもっている。
(E) 生き方		作品が、自分の考え方や世界への関わり方に影響を与えることを実感し、自らの生き方につなげている。	作品が、自分の考え方や世界への関わり方に影響を与えることを実感している。	作品が、自分の考え方に影響を与えることに興味をもっている。	作品が、自分の気持ちに影響を与えることに興味をもっている。

新関伸也，松岡宏明（編著）『ルーブリックで変わる美術鑑賞学習』（参考文献12より引用）

付記

本研究は、科学研究費補助金(課題番号20K13981)の研究の一部として実施した。

注

- (1) 平成26・27・28・29年度科学研究費補助金基盤研究(B)(課題番:26285024)「学校における美術鑑賞の授業モデルの拡充と普及についての実践的研究」(研究代表者:松岡宏明,研究分担者:赤木里香子,泉谷淑夫,大島彰,大橋功,萱のり子,新関伸也,藤田雅也)の一環として実施された全国調査。
- (2) 「初等図画工作I」は教育学部1年生が主に受講しており,3クラスの編成である。2020年度は新型コロナウイルス感染拡大防止のため,オンライン(オンデマンド)授業と対面授業を隔週で実施した。授業課題のコメントや課題作品画像を個人が特定されない範囲で研究資料として活用することの許可を得ている。
- (3) アメリア・アレナス(著)・福のり子(訳),『なぜ,これがアートなの?』,淡交社,1998

引用文献・参考文献

- 1 文部科学省,『小学校学習指導要領解説 図画工作編』,日本文教出版社,2017,p10
- 2 井ノ口和子,「『子どもの絵』を〈見る〉ことに関する考察-初等教科教育法(図画工作)の授業実践を通して-」,『美術教育学研究』第53号,大学美術教育学会,2021,pp.33-40
- 3 佐藤基樹・幸秀樹,「『見る』ことについての一考察-日本的なものの見方『観る』に着目して-」,『美術教育学(美術科教育学会誌)』第57号,2016,pp.247-256
- 4 中野郁美,「主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善の試み-対話型鑑賞「朝学習」の実践を通して-」,『教育実践研究』第30集,2020,pp.115-120
- 5 佐藤恭子・小畑千尋,「児童の多様な声の表現を促す教員養成課程におけるファシリテーターの育成-対話型鑑賞による『聴こえる美術館』の授業実践の分析を通して-」,『宮城教育大学教職大学院紀要』第2号,2020,pp.103-112
- 6 奥田秀巳,「表現活動を通じた対話的な学び-教員養成課程における学びに着目して-」,『ぷらくしす(22)』,広島大学応用倫理学プロジェクト研究センター,2021,pp.11-12
- 7 長井里佐,「対話型鑑賞の再構築」,『大学美術教育学会『美術教育学』』第30号,pp.265-275
- 8 藤田雅也・松岡宏明・赤木里香子・泉谷淑夫・大橋功・萱のり子・新関伸也,「鑑賞学習ループリックの作成とその活用に関する一考察」,『美術教育』2017(301),2017,pp.24-30
- 9 新関伸也・村田透,「ループリック評価による美術鑑賞の実践と考察I-フェルメール《青衣の女》を通して-」,『大学美術教育学会『美術教育学研究』』第51号,2019,pp.241-248
- 10 竹内晋平・橋本侑佳,「鑑賞的体験の言語化を通じた美術の俯瞰的理解-中学校美術科学習におけるアクティブ・ラーニングの視点導入に基づく試み-」,『大学美術教育学会『美術教育学研究』』第49号,2017,pp.209-216 / 竹内晋平・塩田侑佳,「鑑賞的体験の言語化を通じた美術の俯瞰的理解II-プロダクトデザインの鑑賞における発問設計とその効果を中心に-」,『大学美術教育学会『美術教育学研究』』第52号,2020,pp.217-224
- 11 新関伸也・松岡宏(編著),大橋功・藤田雅也・村田透・萱のり子・佐藤賢治(著),『ループリックで変わる美術鑑賞学習』,株式会社三元社,2020,巻末資料