

図画工作科における鑑賞教育の一考察

—アートゲームから始める鑑賞教育—

黒滝村立黒滝小学校 教諭 河原 広 英

Kawahara Koei

要 旨

図画工作教育で鑑賞の授業に新たな視点からの試みが求められている。そこで、児童が主体的に感じ取り、味わうことができ、あまり専門的な知識がなくても取り組むことのできる鑑賞の授業に適した題材の研究開発とその実践を行うことで、これからの鑑賞教育の指導と評価の在り方について考察した。

キーワード： 鑑賞教育の在り方、アートゲーム、指導と評価の工夫・改善

1 はじめに

今年の夏、奈良県立美術館において「館蔵品展 子どもと遊ぶ現代美術展」が開催された。夏休み中の子どもたちに焦点を当て、楽しく分かりやすく現代美術の作品を紹介することをねらいとしたものである。近年、このような子どもを対象にした鑑賞プログラムが各地の美術館や博物館で教育普及活動の一環として企画開催され、鑑賞教育へのアプローチがなされている。このように図画工作教育においても「表現」に偏った取組ではなく「鑑賞」の充実が求められている。

2 研究目的

図画工作科における鑑賞教育のよりよい在り方を探り、誰もが取り組むことのできる鑑賞教育の題材等について考察する。

3 研究方法

- (1) 鑑賞教育に関する先行文献の分析と研究
- (2) 鑑賞教材の開発と工夫
- (3) 研究授業による考察と検証
- (4) 研究結果の考察と今後の課題の検討

4 研究内容

- (1) なぜ鑑賞教育が必要なのか

これからの図画工作の授業には、鑑賞に新たな可能性と期待が寄せられている。なぜ鑑賞教育が必要かということについて、群馬大学の新井哲夫氏は「鑑賞活動がなければ表現活動そのもの

が成立しない」、「描き、つくる活動だけでは、造形や美術の世界に幅広く触れ、理解することに限界がある」という2点を指摘している。また学習指導要領では、「各学年の内容の『B鑑賞』の指導については、『A表現』との関連を図るようにすること。ただし、児童や学校の実態に応じて、指導の効果を高めるため必要がある場合には、独立して行うようにすること」「各学年の『B鑑賞』の指導に当たっては、児童や学校の実態に応じて、地域の美術館などを利用すること」と示され、鑑賞の一層の充実を促しており、美術館等の利用が内容の取扱いの項目に明記されたことから、総合的な学習の時間とも関連して鑑賞活動のより積極的な実施が望まれている。

このことから、鑑賞の領域への一層の取組が美術館といった社会教育だけでなく、学校教育においても必要とされているといえる。更に、生涯教育の視点からも美術鑑賞の第一歩としての基礎・基本を学校教育から始めていかななくてはならないと考える。

(2) 小学校における鑑賞教育の現状

滋賀大学の新関伸也氏ら日本美術教育学会の研究グループが、全国の小学校教員3000人に対して図画工作に関するアンケート調査を行った。それによると、図画工作の学習指導に対する姿勢として、「積極的である」「やや積極的である」の合計が93%、「やや消極的である」「消極的である」の合計が7%であった。また学習指導要領「B鑑賞」の学習内容への取組は、「積極的である」8%、「やや積極的である」42%、「やや消極的である」45%、「消極的である」5%であった。また、鑑賞教育に消極的だという教員の理由を複数回答で聞くと、「授業時間が少なくて鑑賞に充てる時間がとれない」が88%、「近隣に美術館などの会場や施設がない」が46%、「提示する資料が乏しい」が45%、「教材研究する時間が取れない」が39%、「鑑賞に関する知識が乏しい」が25%となっている。この結果から小学校の教員の半数が鑑賞に対して消極的であるということが分かる。さらに学習指導に積極的であるにもかかわらず、様々な要因によって鑑賞の授業は取り組みにくいと感じていることが分かる。このように、小学校における鑑賞教育は十分に行われているとはいえない現状がある。また、小学校で鑑賞教育が実施されにくい要因として福井大学の古田洋司氏は、①表現活動を優先させるという一般的な見解がある、②鑑賞の教材や教具が少なく、また高価で購入しにくい、③資料収集や学習の準備がたいへんである、④教員の鑑賞教育への力量が不足している、⑤授業の効果が見えにくく、評価もしにくい、⑥授業時数が少ないため、後回しにされやすい、という6点を挙げている。

(3) アートゲームとは

鑑賞教育を更に充実していくために、それを消極的にさせる要因を解消する取組が必要になる。その中で、「鑑賞教材の不足」や「資料収集の困難さ」といった問題の解決策として、積極的に鑑賞教育を取り入れている教員がよく活用している教材の一つに「アートゲーム」がある。「アートゲーム」は約20年前にアメリカで開発された鑑賞教育法で、美術作品の複製図版を用いたいろいろなゲーム形式の活動を楽しむことにより、自然に作品を観察し、それを自分の言葉で表現する力を身に付けることができるよう考えられたものである。楽しみながら自然に作品に親しみ、鑑賞のテクニックを身に付けることができるとして、アメリカ等では既に多くの研究がなされ、教材化されているものもある。アートゲームの長所は、実作品の有無にかかわらず、「いつでも」「どこでも」「誰でも」鑑賞教育の活動を行えるという点にある。「鑑賞に対する知識・技術不足」

の解決策としても、アートゲームは複製図版さえあれば、美術の専門的な知識がなくても容易に鑑賞教育の授業を行うことができ、ルールも簡単なので、学校現場における鑑賞教育に適した教材であるといえる。また、楽しみながら作品の見方や考え方が広がり、作品に対する親しみも増していくという効果からみても低学年からでも取り組むことができる。更にアートゲームの教育的効果として愛知教育大学のふじえみつる氏は、①ゲーム的な遊びを通して美術や美術作品の世界に親しみながら、新たな発見をしていく、②造形要素や造形原理についての分析的な見方や造形の考え方を体験し身に付けていく、③作品をめぐるゲーム参加者同士の話合いや協力から、参加者それぞれの作品への多様なアプローチや感じ方の違いに気付き、互いにその異なる点を認め合うようになる、という3点を挙げている。

(4) アートゲームの活用

滋賀県立近代美術館では、文化庁の平成14年度芸術拠点形成事業の一環として、学校への無料貸出しを前提としたアートゲーム用ツールの詰め合わせボックスを制作し貸出しを行っている。これには古今東西の美術作品の図版300枚（著作権許諾が必要なものは取得済）と、詳細なガイドブック、ゲームのルールを説明したビデオなどが収められている。「教材製作の困難さ」が鑑賞教育の障害になっているとするならば、このような教材の活用も一つの方法として有効である。アートゲーム・ボックスに使われている作品は、美術館の学芸員により選別されたものであり、鑑賞の教材を選ぶ労力も軽減される。また、ガイドブックにより誰にでもすぐ始めることができるため、短い時間でも取り組むことができる。更にアートゲームの優れた点は、同館でもボランティアスタッフにより多くのアートゲームが考案されているように、ルールを工夫したり、変えたりすることでいろいろな形態へと発展できることにある。学年や児童の実態に合わせてルールを変えて取り組むことができるため、工夫次第で一つの図版を複数の教材として活用できる。

(5) アートゲームの課題と改善点

このように鑑賞教育の入門としてのアートゲームのもつ意義は、ゲーム的な活動を楽しみながら美術に親しむことにある。しかし、この意義がまた問題点ともなる。ふじえみつる氏は「美術学習としてのアートゲームのもつ意義はゲーム的な活動を楽しみながら美術と親しむことにある。しかし、ゲームの勝敗だけにこだわったり、ゲームのルールを守ることだけに気を取られすぎたりする恐れがある。また、言語を介して表現する場面も多いが、言語化できない感じ方などが脱落させられたり、単なる『言い争い』に終始してしまい、作品を紹介した他者とのコミュニケーションという肝心のことが忘れられてしまう恐れもある。そして一番の問題は、これらのアートゲームがその根源にある美術作品の見方を見直し新しい美術へのアプローチの筋道をつくろうという開拓精神から切り離されて、単なる一つの美術鑑賞の教授『方式』として受け取られることである。」と指摘している。

授業でアートゲームを実践するに当たり、「どれだけ作品（対象）に関心をもてたか」「どれだけ物の見方や感じ方（鑑賞の能力）が向上したか」についての評価は不可欠である。アートゲームを使って楽しい活動はしたが、それによって児童がどのように変わったかを把握することが大切である。児童の発言や行動を観察することで「造形への関心・意欲・態度」の観点について教員が評価することはできるが、「鑑賞の能力」については信頼性のある客観的な評価をしやすく

する工夫が必要で、これがアートゲームを学校現場で取り入れるために改善すべきことの一つである。

(6) 授業実践による考察

鑑賞教育におけるアートゲームの有効性を取り入れつつ、「ゲームをして楽しかった」で終わらない、評価の方法や観点を工夫した教材の開発と授業の実践を行った。

ア 題材設定の理由

作品を見る経験が乏しい児童が初めて出会う作品であるからこそ、「つまらない」「難しそう」という印象をもつことのないよう配慮し、鑑賞の楽しさを知ることができるように工夫した。学習指導要領の第5学年及び第6学年の「2内容」に「我が国や諸外国の親しみのある美術、暮らしの中の作品などのよさや美しさ、表現の意図などに関心をもって鑑賞すること」と記されている。そこで、今回題材として葛飾北斎の「富嶽三十六景」を選んだ。浮世絵は6年生の社会科でも学習する内容であり、児童にとって興味を引く題材であると考えたからである。「富嶽三十六景」は、浮世絵の最高傑作であり、豪放に描かれているように見えるが、細心の注意を払って描かれた幾何学的手法を用いた風景版画である。46枚の作品全てに富士山が描かれているが、それぞれ違った印象を与えており、この違いを感じとらせることを授業のねらいとした。

イ アートゲームの制作

滋賀県立近代美術館が作成したアートゲーム・ボックスは、個数の制限もあり、いつでも何度でも利用できるということではない。また、市販の図版等は高価なものが多く、絵葉書やポスターなどが鑑賞の授業では使われてきたが、教員の求めるものが手に入りにくいという欠点もある。そこで容易に教材を入手できる方法としてインターネットを利用することが挙げられる。美術に関するキーワードで検索すれば様々なジャンルの作品が集められており、数多くの作品の画像を見ることができる。それらから必要に応じて資料を入手すればよい。ただしここで著作権について留意する必要がある。今回浮世絵を利用するにあたり、「財団法人 アダチ伝統木版画技術保存財団」のホームページの図版を印刷して使用した(写真1)。画像の利用にあたりメールで問い合わせ、使用目的と方法を伝えたところ、快諾の返答があった。著作権法第35条では、授業で使用することを目的に、公表された著作物(美術作品の印刷図版を含む)を複製することが認められているが、鑑賞教材を作成するには十分注意が必要である。



写真1

ウ 客観的な評価が可能なワークシートの検討

これまで鑑賞の授業で用いられてきた評価方法の一つにワークシートがある。作品を見た印象や感想を主に言語によって表現することで、児童が作品などから感じたことを読み取るものである。しかし、「作品を見て感じたことを書きましょう」「好きなところはどこですか」といった設問形式のワークシートの場合、文章を書く能力の差がその内容に反映されやすく、自分の思いがうまく表現できない場合も多い。また、授業中の発言や行動から評価する場合でも、学年が上が

るにつれて恥ずかしさなどから発言をしようとしないう傾向も見られる。そこで、「書く」ことではなく、クイズ（設問）を「つくる」という視点でのワークシートで自然と自分の感じたことや考えたことを表現できるようになるよう考えた（図1及び図2）。

カードを使い、いくつかのアートゲームを楽しんだあと、自分が気に入った作品を一つ選ぶ。その作品をじっくり観察し、その作品に描かれていることや感じたことなどを簡単な文章で表す。ただし、それを友だちに答えてもらうためのクイズ形式にすることで、抵抗感なく興味関心を持って作品の隅々まで観察でき、自分なりに感じたままを表現することができると考えた。そして、できたクイズを出し合い、出題者がどのように感じたかを想像して答える。意見を交流し合う前に、ワークシートにその予想と理由を記入する。設問から予想できる作品の見方や感じ方を自分なりに考えることで想像力が膨らむのである。

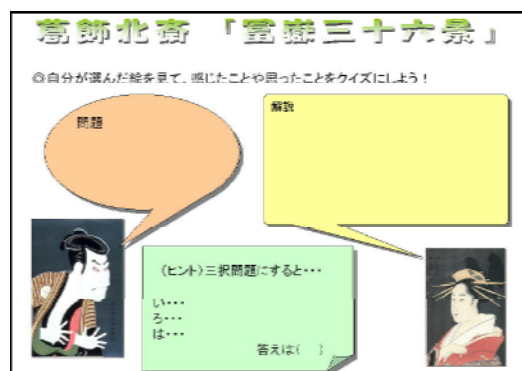


図1 問題作成用ワークシート

エ 研究の成果

提示された46枚のカードを見て、「これは見たことがある」「これ知っている」という声があがった。ほとんど浮世絵に対する関心がなかった児童も、クイズ形式にすることを伝えると、とたんに興味を示した。児童は、友だちの出す問題に正解しようと一生懸命に作品を眺めた。ワークシートに自分なりの予想を立てた後、友だちと相談をしながら答えを絞り込む。いろいろな見方があることを交流する中で学び合っていたようである。また発言が少ない児童に関しても、ワークシートに書きこんであることで、どのように感じていたかを把握することが可能であった。児童がお互いに興味関心をもって作品を見て感じることができ、それが評価できたことがこの研究授業における大きな成果の一つであった。

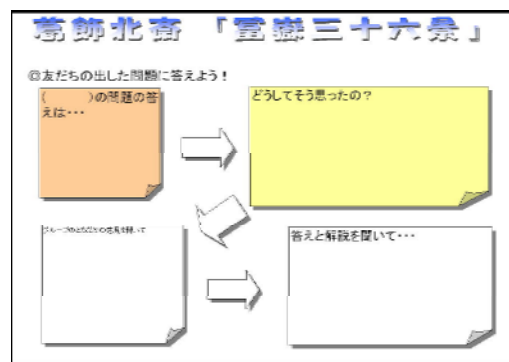


図2 解答用ワークシート

5 研究結果と考察

図画工作や美術に関する技能や知識にはあまり自信がなく、専門的に学んだことはないがやってみようと思える鑑賞教育はどうすればよいか。そんな思いからはじめたこの研究であるが、自分自身がアートゲームを制作するなかで作品のすばらしさを再認識できたように思う。「表現」か「鑑賞」という対立的な視点でとらえるのではなく、児童が生涯にわたって美術に親しむための取組につながっていくことが重要であり、美しいものを見る喜びを児童たちに伝えていく一つのきっかけになった。鑑賞に対する抵抗感を少なくすることについては、アートゲームはやはり一定効果のある題材であった。ただ鑑賞教育として「いつでも」「誰でも」取り組める長所をもつアートゲームであるが、あくまで鑑賞に親しむための方法であり、「アートゲーム＝鑑賞」というような考えになって

はいけない。あくまでもこれは鑑賞教育の第一歩と位置付けるべきである。また「美術館に行かなくてははいけない」「美術館に行きさえすればよい」という考えにも問題がある。学習指導要領に「児童や学校の実態に応じて」と示されているように、実態に合わない美術館利用は本末転倒であり、何より学校でできる活動を中心に考えていくことが大切である。

授業での鑑賞教育であるため、評価に関しては、ワークシートの工夫・改善を試みたが、文章にできなかった児童が、問題をつくるということを通じて、自分が感じたことを表現することができた。鑑賞といえば作文を書くこと感じている児童にとっては、鑑賞への抵抗感をなくすことができたように思う。「この授業では何を学ばせたいか」という目標を明確にし、その内容



写真 2

に合った作品を選択し、設問の内容についてもさらなる工夫が求められる。

また、発達段階を考慮し、第1学年から第6学年まで、どの段階でどの教材を使用し、どんな力を身に付けさせるかについて、「表現」と「鑑賞」の関連を図ったカリキュラムの検討が必要であり、学校全体で取り組んでいけるような体制づくりもこれから大切になるであろう。

6 おわりに

鑑賞活動には、児童が互いに表現した作品を鑑賞するだけでなく、親しみのある美術作品や暮らしの中にある風景や建造物、デザインなどにも目を向けて鑑賞していくものもある。そして、鑑賞するものの見方や感じ方を広げていくことによって、表現の美しさやすばらしさを発見することができる。その感性を養うことは、表面的には表れない思いや願いを感じたり、創造性を膨らませて表現に生かそうとしたりする児童の心をはぐくむことにつながると考える。

参考文献

- | | | | | |
|-----|----------|-------------------|--------|-----|
| (1) | 文部省 | 小学校学習指導要領解説 図画工作編 | 日本文教出版 | 平11 |
| (2) | 美術教育ぐんま塾 | 図工・美術の鑑賞指導 | | 平16 |
| (3) | 日本美術教育学会 | 報告書 | | 平16 |
| (4) | 吉田 洋司 | 自分の心でとらえる鑑賞 | 日本文教出版 | 平12 |
| (5) | | WebAE 誌「芸術と教育」第2号 | | 平16 |