

JAPAN ASSOCIATION OF UNIVERSITIES OF EDUCATION

令和 2 年度日本教育大学協会全国美術部門協議会
第 59 回大学美術教育学会



UNIVERSITY ART EDUCATION SOCIETY OF JAPAN

[大会案内●研究発表概要集]

2020

in Utsunomiya
宇都宮大会

●概要集にあるマーク状の記号は、イタリック体の「&」を意味しています。

アイキャッチとして強調しており、「教大協と学会」とをあわせるという意味になります。なお「&」は「and」を意味するラテン語の「et」を組み合わせて作られた記号で、歴史的な書体には「et」と読めるものもあります。

大会案内・研究発表概要集

会期：令和 2 (2020) 年 9 月 19 日 (土)・20 日 (日)

会場：宇都宮大学

主催：日本教育大学協会全国美術部門・大学美術教育学会

企画運営：宇都宮大会運営事務局

宇都宮大会テーマ

『地域とつながる美術教育 —生活や社会の中の美術に向けて—』

目次

ごあいさつ	002
大会案内 (参加方法、日程・内容)	003
令和 2 (2020) 年度 日本教育大学協会全国美術部門協議会	005
宇都宮大会 講演会	006

<日本教育大学協会全国美術部門>

日本教育大学協会全国美術部門協議会 開会式/協議会/総会	007
令和 2 (2020) 年度役員・各種委員会委員一覧 (案)	008
令和元 (2019) 年度事業報告 令和 2 (2020) 年度事業計画 (案)	009

<大学美術教育学会>

第 59 回大学美術教育学会全国大会 開会式/総会	010
令和 2 (2020) 年度役員・各種委員会委員一覧 (案)	011
令和元 (2019) 年度事業報告 令和 2 (2020) 年度事業計画 (案)	012

<オンライン発表>

口頭発表一覧 (動画等)	014
口ポスター発表一覧	016
口頭発表・ポスター発表について	016

口頭発表要旨	018
--------	-----

ポスター発表要旨	057
----------	-----

ごあいさつ

令和2年度日本教育大学協会全国美術部門協議会並びに第59回大学美術教育学会宇都宮大会を開催いたします。今年度の宇都宮大会は、新型コロナウイルス感染症の拡大防止を考慮して開催方法や内容を一部変更し実施に至りました。特に宇都宮大会会場に会員が一同に集まることは避け、オンラインで発表や講演を行なうことで、このような状況下に対応し得る新たな時代の大会運営の方向性を探って参りました。様々な面からご支援ご配慮をいただいた学会役員並びに総務局員、関係の皆様へ、宇都宮大会実行委員会を代表し心より感謝申し上げます。

宇都宮大会では「地域とつながる美術教育—生活や社会の中の美術に向けて—」をテーマとしました。講演には、山本理顕氏（やまもとりけん、名古屋造形大学学長、建築家）をお迎えし、氏の手懸けた大学や公立小中学校、美術館、公共施設など数々の建築作品をもとに、地域や人とのつながりを生み出す美術の根源的な力に注目します。建築をはじめ、様々な造形表現がつくり出すコミュニケーションは美術に本来備わった機能的側面であるばかりか、今日の社会生活における美術のあり方を拓げ、学校教育における図画工作・美術においてもその教育的な意義を導くための重要な視点であると考えられます。今日の図画工作・美術では、「学習指導要領解説」にも示されているように、生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わることができる資質・能力の育成が求められています。

これまで本学会は幼小中、高等学校、大学、美術館等が積極的に関わり、互いの研究が有機的に結びつくことを念頭に社会の中での美術、美術教育の発展に寄与しております。今般、世界的な規模での新型コロナウイルス感染症拡大により、社会生活は近年経験されたことがないレベルで大きな変貌を遂げました。対人対面を避けた新たなコミュニケーション形態などはまさにその特徴を示すものです。このような社会的な変化と課題に直面しながら、それらを視野に入れ、今日の美術教育を深く省察する機会として本大会が執り行われること、また、併せてコロナウイルス感染からの回復と今後の終息を迎えられることを心より祈念いたします。

宇都宮大会実行委員長 本田 悟郎
(宇都宮大学 共同教育学部 美術分野)

大会案内

令和2(2020)年度 日本教育大学協会 全国美術部門協議会 第59回 大学美術教育学会 宇都宮大会

令和2(2020)年9月19日(土)・20日(日) 宇都宮大会

令和2(2020)年度日本教育大学協会全国美術部門協議会並びに第59回大学美術教育学会宇都宮大会は、会員が一同に現地に集合する通常の開催を行わず、その代替措置として「オンラインによる大会」(Web開催)として開催します。

WEB開催(宇都宮大学 共同教育学部)

日程：令和2(2020)年9月19日(土)・20日(日)

(オンデマンド配信、Zoom・YouTubeによるライブ配信)

宇都宮大会 <https://www.utunomiya2020.com/>

※参加費は無料。研究発表の動画等の閲覧にはPW入力が必要です。

※終了後、アーカイブ(美術部門協議会、講演会、研究発表等)を9月30日まで配信。

■大会全般に関する問い合わせ先

宇都宮大会運営事務局 〒321-8505 栃木県宇都宮市峰町350 宇都宮大学 共同教育学部 美術分野
宇都宮大会運営委員(窓口) 株田 昌彦 E-mail: mkabuta@cc.utsunomiya-u.ac.jp TEL: 028-649-5365



宇都宮大学峰キャンパス フランス式庭園

◇参加方法

現地開催を急遽変更してオンラインによる大会での実施となったことから、参加費は徴収しません。研究発表を視聴される際には配布してあるパスワードの入力が必要です。

口頭発表、ポスター発表及び各ライブ配信、オンデマンド配信につきましては、無断での録画・撮影・録音または資料等の再配布を禁止いたします。皆様のご協力をお願いいたします。

◇日程・内容

■大会前日の諸会議：9月18日（金）

時間	内容	出席者	方法
13:00～	総務局会議（場所：宇都宮大学 共同教育学部）	総務局	Zoom
15:00～	学会理事会、部門役員会	地区全国委員・理事	Zoom
	学会誌員会、全国学校美術教育支援委員会、全美協役員会	各種委員会委員等	委員会ごとにオンライン等で実施予定

■第1日目：9月19日（土）

時間	内容	出席者	方法
09:30～	令和2年度日本教育大学協会全国美術部門 開会式	総務局 宇都宮大学	ライブ配信
10:00～	日本教育大学協会全国美術部門 協議会	総務局 宇都宮大学	ライブ配信
12:00～	閉会式	総務局 宇都宮大学	ライブ配信
13:00～	第59回大学美術教育学会全国大会（宇都宮大会）開会式	総務局 宇都宮大学	ライブ配信
13:30～	研究発表（オンライン発表）	—	オンデマンド配信
15:30～	講演会	—	ライブ配信
17:30～	フランス式庭園・峰ヶ丘講堂見学	総務局	オンデマンド配信

■第2日目：9月20日（日）

時間	内容	出席者	方法
10:00～	研究発表（オンライン発表）	—	オンデマンド配信
14:00～	部門・学会の総会	総務局 宇都宮大学	ライブ配信
15:00～	閉会式	総務局 宇都宮大学	ライブ配信

大会二日間、総務局が宇都宮大学共同教育学部に参集し、大会運営スタッフ（宇都宮大学）と共に全国美術部門協議会、総会、開会式・閉会式を行う。会場で研究発表（オンデマンドの動画等）を視聴する。

《ライブ配信》

テレビの生中継のような、リアルタイムでの動画配信です。今回の宇都宮大会では、ZoomやYouTubeによる動画配信を予定しています。Zoomを導入していなくても、ライブ配信会場のページからもご覧になることができます。各ライブ配信は、録画機能を使って、後日オンデマンド配信にするものもあります。宇都宮大会専用サイトの各ライブ配信の時間をご確認の上、ご覧ください。

《オンデマンド配信》

テレビの録画したものを再生するような、あらかじめ作成した動画を配信する方法です。視聴する側は、期間内ならいつでも見たい動画を好きなだけご覧いただけます。9月19日、20日にこの宇都宮大会専用サイトで発表されたものは、大会終了後、アーカイブとして10日間（9月30日まで）公開します。

令和2(2020)年度 日本教育大学協会全国美術部門協議会

協議会は、宇都宮大学にて総務局のメンバーと宇都宮大学の大会運営スタッフを中心による開催となります。その様子を「ライブ配信」または「オンデマンド」で公開予定です。

テーマ

全国美術部門協議会：ウィズ・コロナウイルス時代の美術教育 — 教員養成における美術教育の現在 —

新型コロナウイルス感染症が収まっていない現在、全国の各大学では、その対策や教育を巡って暗中模索の状態である。とりわけ、美術教育はモノや人と直に接する身体性を拠り所として成立してきた。ところが、新型コロナウイルスの感染予防のために、学生と直に接する対面授業が制限され、オンラインによる間接的な指導や教育を余儀なくされた。協議会では、各大学の教育実態を報告して頂くと共に、第2、第3の感染拡大が予想される中で、我々はどのようにして、この危機と共存しながら大学教育を維持していくかを、互いに考えてみたいと思う。

日時：9月19日(土) 10:00～12:00

場所：宇都宮大学共同教育学部ティーチングcommons

参加者：八重樫 良二(北海道教育大学)、新井 浩(福島大学)、芳賀 正之(静岡大学)、村田 透(滋賀大学)、
本田 悟郎(宇都宮大学)、株田 昌彦(宇都宮大学)、松島 さくら子(宇都宮大学)

コーディネーター：新関 伸也(滋賀大学)



《配信方法等：YouTubeを通してライブ配信。大会記録集にも内容を掲載します。》

令和2(2020)年度 第59回大学美術教育学会 宇都宮大会 講演会 「地域とつながる美術教育 ―生活や社会の中の美術に向けて―」

講演者：山本 理顕 氏（建築家、名古屋造形大学学長）

ライブ配信日時：9月19日(土) 15時30分～

今年度2020年度より、小学校で新しい学習指導要領がスタートし、来年度21年度より中学校でスタートします。その新学習指導要領で新たに盛り込まれた大きな事項として、「社会に開かれた教育課程」の実現があります。従来の図画工作科や美術科の学習指導要領においてほとんど使われていなかった「生活」や「社会」という語が新指導要領では多用され、中核的な意味を持つ言葉として使われるようになってきました。「生活」や「社会」とは、子どもたちにとっては先ず家庭であり学校であり、次にはそれらが存在する「地域」です。また、美術の歴史をさかのぼれば、生活や社会の中での“かたち”をつくっていくことが、その原点にあることが見えて来ます。そこで、宇都宮大会のキーワードとして「地域」を掲げ、「地域とつながる美術教育 ―生活や社会の中の美術に向けて―」をテーマとすることにいたしました。長年、地域づくり生活の場づくりについて、発信し取り組んでこられた建築家で名古屋造形大学学長の山本理顕氏にご登壇いただき、地域とつながるこれからの美術教育のあり方について、国内外でのご自身の設計活動や研究活動・教育活動の実践を踏まえてお話しいただきます。

講演会 コーディネーター 梶原 良成（宇都宮大学）

【講師紹介】

山本 理顕（やまもと りけん）

1968年 日本大学理工学部建築学科卒業

1971年 東京芸術大学大学院美術研究科建築専攻修了、東京大学生産技術研究所原研究室生

1973年 株式会社山本理顕設計工場 設立

2002年 工学院大学 教授（-2007年）

2007年 横浜国立大学大学院 教授（-2011年）

2011年 横浜国立大学大学院 客員教授（-2013年）、日本大学大学院 特任教授（-2013年）

2018年 名古屋造形大学 学長

■建築作品

埼玉県立大学（日本芸術院賞）、公立ほこだて未来大学（日本建築学会賞）、横須賀美術館、岩出山町（現・大崎市）立岩出山中学校（毎日芸術賞）、福生市庁舎、横浜市立子安小学校、宇都宮大学オブティクス教育研究センター、北京建外 SOHO、ソウル江南ハウジング、天津図書館、ザ・サークル・チューリッヒ国際空港など多数。



ザ・サークル
チューリッヒ国際空港

《配信方法等：YouTube を通してライブ配信。大会記録集にも内容を掲載します。》

令和2(2020)年度 日本教育大学協会全国美術部門協議会

開会式／協議会／総会

日時：令和2(2020)年9月19日(土)

会場：宇都宮大学共同教育学部

〈開会式〉 9:30～9:45

司会進行：株田 昌彦(宇都宮大学)

1. 開会挨拶 代表 八重樫 良二(北海道教育大学)
2. 開催大学代表挨拶 大会運営委員長 本田 悟郎(宇都宮大学)
3. 閉会挨拶 副代表 新関 伸也(滋賀大学)

〈協議会〉 10:00～12:00

テーマ ウィズ・コロナウイルス時代の美術教育－教員養成における美術教育の現在－

参加者：総務局、宇都宮大学教員

コーディネーター：新関 伸也(滋賀大学)

日時：令和2(2020)年9月20日(日)

会場：宇都宮大学共同教育学部

〈総会〉 14:00～14:30

司会進行：株田 昌彦(宇都宮大学)

1. 挨拶 代表 八重樫 良二(北海道教育大学)
2. 議長団選出 総務局
3. 議事

【報告事項】

- | | | |
|-------------------|--------|------------------------------|
| (1) 令和2年度役員・各種委員等 | 代表 | 八重樫 良二(北海道教育大学) |
| (2) 令和元年度事業 | 総務局長 | 芳賀 正之(静岡大学) |
| (3) 令和元年度決算 | 総務局長 | 芳賀 正之(静岡大学) |
| (4) 令和元年度監査 | 監事 | 新野 貴則(山梨大学)
原口 健一(横浜国立大学) |
| (5) 令和3年度協議会の開催大学 | 大会運営委員 | 小林 俊介(山形大学) |
| (6) その他 | | |

【協議事項】

- | | | |
|------------------|------|-------------|
| (1) 令和2年度事業計画(案) | 総務局長 | 芳賀 正之(静岡大学) |
| (2) 令和2年度予算(案) | 総務局長 | 芳賀 正之(静岡大学) |
| (3) その他 | | |

4. 議長団解任

5. 閉会の辞 副代表 新関 伸也(滋賀大学)

◎総会(部門、学会)はライブ配信で行い、質問がある場合はメールにて受け付けます。総務局内で審議し、後日、メール及び会報にて報告します。

令和2(2020)年度 日本教育大学協会全国美術部門 役員・各種委員会委員一覧

■代表	八重樫良二* (北海道教育大学)	II〔関東〕	渡辺邦夫 (横浜国立大学)
■副代表	新関伸也* (滋賀大学)		神野真吾 (千葉大学)
	佐藤賢司* (大阪教育大学)	III〔北陸〕	隅 敦 (富山大学)
■顧問	佐藤哲夫* (新潟大学)		松尾大介 (上越教育大学)
■総務局委員		〔東海〕	安田篤生 (愛知教育大学)
総務局長	芳賀正之* (静岡大学)		関 俊一 (三重大学)
副総務局長	村田 透* (滋賀大学)	IV〔近畿〕	日野陽子 (京都教育大学)
	松尾大介* (上越教育大学)		藤田昌宏 (滋賀大学)
総務局員	笠原広一 (東京学芸大学)	〔四国〕	山田芳明 (鳴門教育大学)
	河西栄二 (岐阜大学)		吉川暢子 (香川大学)
	前芝武史 (兵庫教育大学)	V〔中国〕	井戸川豊 (広島大学)
	秋山敏行 (愛媛大学)		山本和史 (岡山大学)
	大貫真寿美 (帝京大学)	〔九州〕	廣瀬 剛 (大分大学)
■大会運営委員	株田昌彦 (宇都宮大学)		宮田洋平 (福岡教育大学)
	小林俊介 (山形大学)	■学校美術教育支援委員会	
■監事	新野貴則 (山梨大学)	(兼 大学造形教育連絡協議会)	
	原口健一 (横浜国立大学)	(兼 全国造形教育連盟大学部会)	
■地区全国委員		委員長	西村德行 (東京学芸大学)
I〔北海道〕		副委員長	笠原広一 (東京学芸大学)
	竹田園子 (北海道教育大学岩見沢校)	委員	後藤雅宣 (千葉大学)
	福江良純 (北海道教育大学釧路校)		神野真吾 (千葉大学)
〔東北〕			花輪大輔 (北海道教育大学)
	蛭名敦子 (弘前大学)		
	平野英史 (岩手大学)		

*印：運営委員

令和元(2019)年度 部門 事業報告

4月5日(金)	「岐阜大会一次案内」郵送・HP掲載
6月4日(火)	R1 論文集『日本教育大学協会研究年報』 査読候補者推薦
6月9日(日)	第1回運営委員会、第1回総務局会 (東京/ABC貸会議室)
6月24日(月)	「部門会報No.53」発行・郵送・HP掲載 「岐阜大会二次案内」郵送
8月27日(火) ～9月2日(月)	第2回総務局会(メール会議)
9月1日(日)	岐阜大会事前参加申込締切
9月3日(火)	「岐阜大会最終案内」HP掲載、メール配信
9月18日(水)	平成30年度会計監査 (山本監事・松尾監事)
9月20日(金)	大会前日諸会議：第3回総務局会、 第1回全国美術部門役員会、各種委員会、 大学造形教育連絡協議会(全美協との協 議会)
9月21日(土) ～9月22日(日)	令和元年度日本教育大学協会全国美術部 門協議会・第58回大学美術教育学会 「岐阜大会」：部門・学会合同開催式 (岐阜大学)、研究発表(口頭)、シンポジ ウム、部門・学会合同懇親会、部門協議会、 ポスター発表、総会、閉会式、大会開催 大学引継ぎ(次期開催大学-宇都宮大学)
11月21日(木) ～11月22日(金)	第72回全国造形教育研究大会 愛知大会 (全国造形教育連盟大学部会)
11月27日(水)	日本教育大学協会への事業実績報告 (R1.4-12 事業分)
(令和2年) 1月24日(金)	日本教育大学協会全国研究部門連絡協議会 (東京学芸大学本部)
2月2日(日)	第3回運営委員会、第4回総務局会 (東京/TKP東京駅日本橋カンファレンス センター ミーティングルーム)
3月23日(月) ～3月31日(火)	第2回部門役員会(メール会議)
3月27日(金)	日本教育大学協会への事業報告 (R1.12-R2.3 事業分)
	*上記のほか、運営委員会(メール会議) 等を随時開催

令和2(2020)年度 部門 事業計画

4月6日(月)	「宇都宮大会一次案内」郵送・HP掲載
5月22日(金)	R2 論文集『日本教育大学協会研究年報』 査読候補者推薦
7月13日(月)	「宇都宮大会二次案内」郵送(取消)
7月26日(日)	第1回運営委員会、第1回総務局会 (オンライン会議)
8月3日(月)	「宇都宮大会案内(WEB開催)」 ホームページ開設、メール配信
8月26日(水)	「宇都宮大会 WEB 開催案内」
9月12日(土) ～9月17日(木)	第2回総務局会(メール会議)
9月中旬	令和元年度会計監査(新野監事・原口監事)
9月18日(金)	大会前日諸会議：第3回総務局会、 第1回全国美術部門役員会 「宇都宮大会冊子」pdf版 HP掲載
9月19日(土) ～9月20日(日)	令和2年度日本教育大学協会全国美術部 門協議会(WEB開催)：部門開会式、部門 協議会、部門閉会式、部門総会、大会開 催大学引継ぎ(次期開催大学-山形大学)
10月中旬	「部門会報No.54」発行・郵送・HP掲載 「宇都宮大会概要集・記録集」郵送
11月20日(金) ～11月21日(土)	第73回全国造形教育研究大会 千葉大会 (全国造形教育連盟大学部会)(中止)
11月下旬	日本教育大学協会への事業実績報告 (R2.4-12 事業分)
(令和3年) 1月下旬	日本教育大学協会全国研究部門連絡協議 会(東京学芸大学本部)(延期)
2月	第3回運営委員会、第4回総務局会
3月	第2回部門役員会(メール会議)
3月下旬	日本教育大学協会への事業報告 (R2.12-R3.3 事業分)
	*上記のほか、運営委員会(メール会議) 等を随時開催

令和2(2020)年度 第59回大学美術教育学会全国大会

開会式／総会

日時：令和2(2020)年9月19日(土)

会場：宇都宮大学共同教育学部

〈開会式〉 13:00～13:15

司会進行：株田 昌彦（宇都宮大学）

1. 開会挨拶 理事長 八重樫 良二（北海道教育大学）
2. 開催大学代表挨拶 大会運営委員長 本田 悟郎（宇都宮大学）
3. 閉会挨拶 副理事長 新井 浩（福島大学）

日時：令和2(2020)年9月20日(日)

会場：宇都宮大学共同教育学部

〈総会〉 14:30～15:00

司会進行：株田 昌彦（宇都宮大学）

1. 挨拶 理事長 八重樫 良二（北海道教育大学）
2. 議長団選出 総務局
3. 議事

【報告事項】

- | | | |
|-------------------|--------|------------------------------|
| (1) 令和2年度役員・各種委員等 | 理事長 | 八重樫 良二（北海道教育大学） |
| (2) 令和元年度事業 | 総務局長 | 芳賀 正之（静岡大学） |
| (3) 令和元年度決算 | 総務局長 | 芳賀 正之（静岡大学） |
| (4) 令和元年度監査 | 監事 | 新野 貴則（山梨大学）
原口 健一（横浜国立大学） |
| (5) 学会誌委員会 | 委員長 | 山田 芳明（鳴門教育大学） |
| (6) 令和3年度協議会の開催大学 | 大会運営委員 | 小林 俊介（山形大学） |
| (7) その他 | | |

【協議事項】

- | | | |
|------------------|------|-------------|
| (1) 令和2年度事業計画（案） | 総務局長 | 芳賀 正之（静岡大学） |
| (2) 令和2年度予算（案） | 総務局長 | 芳賀 正之（静岡大学） |
| (3) その他 | | |

4. 議長団解任

5. 閉会の辞 副理事長 新井 浩（福島大学）

◎総会（部門、学会）はライブ配信で行いつつ、質問がある場合はメールにて受け付けます。総務局内で審議し、後日、メール及び会報にて報告します。

令和2(2020)年度 大学美術教育学会 役員・各種委員会委員一覧

■理事長 八重樫良二* (北海道教育大学)

■副理事長 新井 浩* (福島大学)
山田芳明* (鳴門教育大学)

■顧問 佐藤哲夫* (新潟大学)

■総務局委員

総務局長 芳賀正之* (静岡大学)
副総務局長 村田 透* (滋賀大学)
松尾大介* (上越教育大学)
総務局員 笠原広一 (東京学芸大学)
河西栄二 (岐阜大学)
前芝武史 (兵庫教育大学)
秋山敏行 (愛媛大学)
大貫真寿美 (帝京大学)

■大会運営委員 株田昌彦 (宇都宮大学)
小林俊介 (山形大学)

■監事 新野貴則 (山梨大学)
原口健一 (横浜国立大学)

■地区全国委員

I〔北海道〕

竹田園子 (北海道教育大学岩見沢校)
福江良純 (北海道教育大学釧路校)

〔東北〕

蛸名敦子 (弘前大学)
平野英史 (岩手大学)

II〔関東〕

渡辺邦夫 (横浜国立大学)
神野真吾 (千葉大学)

III〔北陸〕

隅 敦 (富山大学)
松尾大介 (上越教育大学)

〔東海〕

安田篤生 (愛知教育大学)
関 俊一 (三重大学)

IV〔近畿〕

日野陽子 (京都教育大学)
藤田昌宏 (滋賀大学)

〔四国〕

山田芳明 (鳴門教育大学)
吉川暢子 (香川大学)

V〔中国〕

井戸川豊 (広島大学)
山本和史 (岡山大学)

〔九州〕

廣瀬 剛 (大分大学)
宮田洋平 (福岡教育大学)

■私立大学全国理事

沖中重明 (頌栄短期大学)

■学会誌委員会

委員長 山田芳明 (鳴門教育大学)
副委員長 秋山敏行 (愛媛大学)
副委員長 小谷 充 (島根大学)
委員 [R1-2年度委員 4名]
前芝武史 (兵庫教育大学)
池田吏志 (広島大学)
西村德行 (東京学芸大学)
竹井 史 (同志社女子大学)
委員 [R2-3年度委員 7名]
吉川暢子 (香川大学)
小林俊介 (山形大学)
渡辺美香 (大阪教育)
栗原 慶 (鳴門教育大学)
小池研二 (横浜国立大学)
有田洋子 (島根大学)
八重樫良二 (北海道教育大学)

*印：運営委員

令和元(2019)年度 学会 事業報告

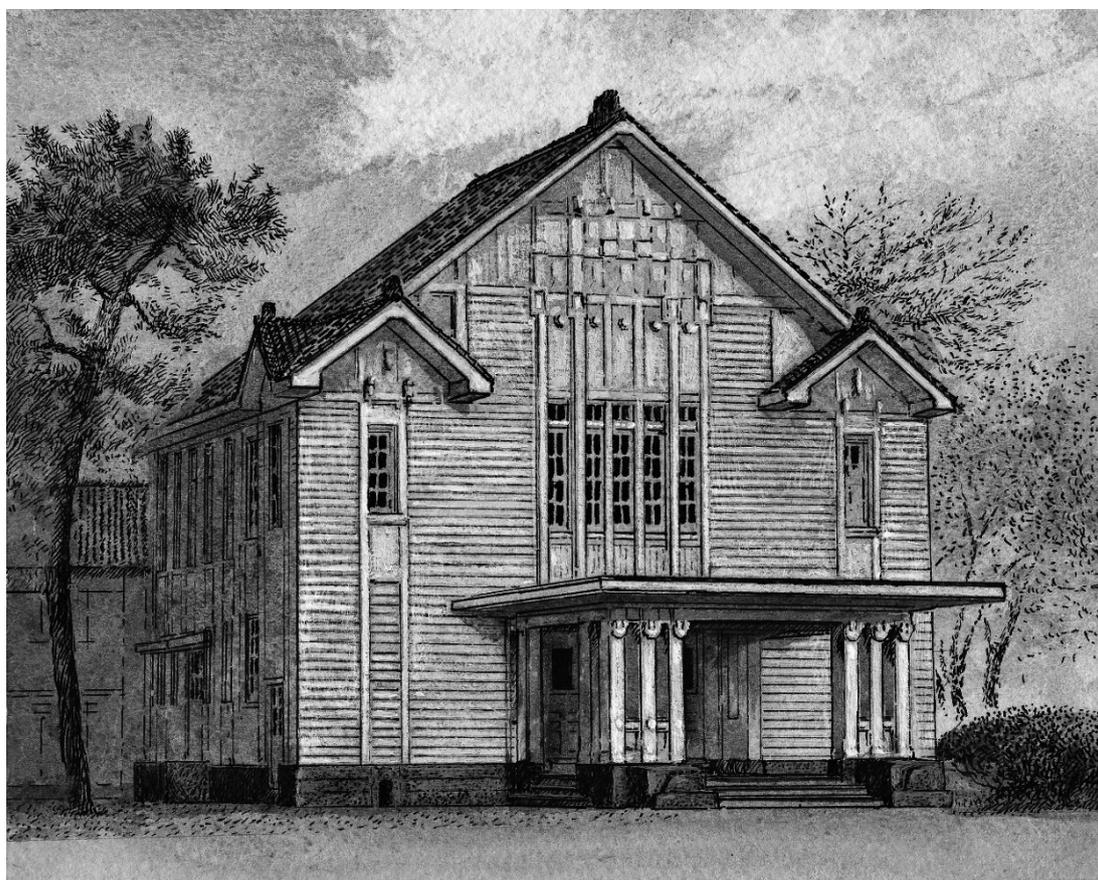
4月5日(金)	「岐阜大会一次案内」郵送・HP掲載
6月9日(日)	第1回運営委員会、第1回総務局会 (東京/ABC貸会議室)
6月24日(月)	「学会会報No.37」発行・郵送・HP掲載 「岐阜大会二次案内」郵送
8月7日(水)	学会誌・事前投稿登録締切
8月7日(水)	大学美術教育学会「岐阜大会」研究発表 申込締切・発表概要原稿提出締切
8月27日(火) ～9月2日(月)	第2回総務局会(メール会議)
9月1日(日)	岐阜大会事前参加申込締切
9月3日(火)	「岐阜大会最終案内」HP掲載、メール配信
9月10日(火)	「投稿論文」締切(消印有効)
9月18日(水)	平成30年度会計監査 (山本監事・松尾監事)
9月20日(金)	大会前日諸会議：第3回総務局会、 第1回大学美術教育学会理事会、 各種委員会、大学造形教育連絡協議会 (全美協との協議会)
9月21日(土) ～9月22日(日)	令和元年度日本教育大学協会全国美術部 門協議会・第58回大学美術教育学会 「岐阜大会」：部門・学会合同開催式(岐 阜大学)、研究発表(口頭)、シンポジウム、 部門・学会合同懇親会、部門協議会、ポ スター発表、総会、閉会式、大会開催大 学引継ぎ(次期開催大学＝宇都宮大学)
11月上旬	投稿論文の掲載可否の決定(投稿論文の 最終提出は可否決定後4週間以内)
(令和2年) 1月31日(金)	投稿論文掲載者による掲載負担金納入 (厳守)
2月2日(日)	第3回運営委員会、第4回総務局会 (東京/TKP東京駅日本橋カンファレンス センター ミーティングルーム)
3月23日(月) ～3月31日(火)	第2回学会理事会(メール会議)
3月21日(土)	造形芸術教育協議会(開催延期)
3月31日(火)	「学会誌・第52号」発行・郵送 *上記のほか、運営委員会(メール会議) 等を随時開催

令和2(2020)年度 学会 事業計画

4月6日(月)	「宇都宮大会一次案内」郵送・HP掲載
7月13日(月)	「宇都宮大会二次案内」郵送(取消)
7月26日(日)	第1回運営委員会、第1回総務局会 (オンライン会議)
8月5日(水)	学会誌・事前投稿登録締切 大学美術教育学会「宇都宮大会」研究発 表申込締切・発表概要原稿提出締切
8月3日(月)	「宇都宮大会案内(WEB開催)」ホーム ページ開設、メール配信
8月26日(水)	「宇都宮大会 WEB 開催案内」
9月10日(木)	「投稿論文」締切(消印有効)
9月12日(土) ～9月17日(木)	第2回総務局会(メール会議)
9月中旬	令和元年度会計監査 (新野監事・原口監事)
9月18日(金)	大会前日諸会議：第3回総務局会、 第1回大学美術教育学会理事会 「宇都宮大会冊子」pdf版 HP掲載
9月19日(土) ～9月20日(日)	第59回大学美術教育学会「宇都宮大会」 (WEB開催)：学会開会式(宇都宮大学)、 研究発表、講演会、学会総会、学会閉会式、 大会開催大学引継ぎ(次期開催大学 ＝山形大学)
10月中旬	「学会会報No.38」発行・郵送・HP掲載 「宇都宮大会概要集・記録集」郵送
11月上旬	投稿論文の掲載可否の決定(投稿論文の 最終提出は可否決定後4週間以内)
(令和3年) 1月下旬	投稿論文掲載者による掲載負担金納入 (厳守)
2月	第3回運営委員会、第4回総務局会
3月	第2回学会理事会(メール会議)
3月下旬	造形芸術教育協議会 「学会誌・第53号」発行・郵送
	*上記のほか、運営委員会(メール会議) 等を随時開催

オンライン研究発表

《配信方法等：オンデマンド（記録音声、資料提示）配信による発表形式となります。》



宇都宮大学峰キャンパス 峰ヶ丘講堂

口頭発表一覧（動画等）

No	発表題目	発表者
1	自己肯定感を高め、生き生きと表現する子どもの育成	青木 善治（新潟県三条市立栄北小学校）
2	作品「神割崎の眺望」における写実性の考察（その二）	安彦 文平（宮城教育大学）
3	「こどもにとってのアクチュアルな社会」とは —予備調査結果から—	新井 馨 （大阪教育大学／広島大学大学院教育学研究科博士後期課程）
4	「居場所」と造形をめぐる他者の考察 —ブラハ公立小学校での授業「コドモ共和国」を手がかりに—	家崎 萌（兵庫教育大学大学院連合学校教育学研究科）
5	幼児期におけるハサミで形を切り抜く能力に関する研究 —継続調査の結果から—	大西 洋史（関西国際大学）
6	金属素材を叩く行為を通して生成される共感的身体経験 と造形的自己変革に関する研究 —高校生を対象とした授業の開発実践と分析考察—	大平 修也（兵庫教育大学大学院連合学校教育学研究科） 松尾 大介（上越教育大学） 松本 健義（上越教育大学）
7	画中画を使う内部連環型読解的鑑賞の提案 —《ロンドン・ナショナル・ギャラリー展》出品作を起 点とする鑑賞授業構想に向けて—	岡田 匡史（信州大学）
8	日本の風土が培った文化を接点とする子どもの描画発達 の緒への視座 —子どもの描画活動への可能性を探る—	小田 久美子（ノートルダム清心女子大学）
9	地域プロジェクトをテーマとしたデザイン教育の可能性	梶原 良成（宇都宮大学）
10	描画材作りを通じた色と豊かに関わる教材の開発 —材料の採取に関する実践報告—	加藤 隆之（福岡教育大学）
11	親子向け造形ワークショップの題材開発における—考察 —ロンドンにおける事例から—	株田 昌彦（宇都宮大学）
12	コミュニケーション能力を育てる題材に関する—考察 —日本の図画工作科と中国の小学校美術の教科書の比較 を通して—	貴 栄（東京学芸大学 個人研究員）
13	二つの宮城県庁図—高橋由—《宮城県庁門前図》と 「繪入仙臺市内圖」	小林 俊介（山形大学）
14	国語教材を活用した美術科の活動における言語と身体と の関わりについて —志村ふくみの世界を題材とした追創作的鑑賞の実践を 通して—	西丸 純子（星槎国際高等学校 郡山学習センター）
15	超越的次元に関わる鑑賞教育と対話	佐藤 哲夫（新潟大学）
16	S-HTP 法によるカンボジアの幼児・児童の描画活動に 関する実証的研究（Ⅱ）	鈴木 光男（聖隷クリストファー大学）
17	鉄の溶接による彫刻の形態と制作者の関係性	杉崎 那朗（上越教育大学大学院 学校教育研究科）
18	諸感覚を研ぎ澄ます授業実践の検討 —「身体感性」が見つけた自分—	島谷 あゆみ（広島大学附属東雲小学校）
19	自作品を語る記述から探る造形活動体験への自覚の検討	菖蒲澤 侑（文京学院大学人間学部）
20	「記憶で描く／見て描く」対比における描画意識と表象 —保育・教育専攻学生の記憶画メソッドの実践から—	高橋 文子（東京未来大学）

No	発表題目	発表者
21	学校におけるアーティストによるワークショップ型授業を支える実践共同体の研究 ー実践現場における TACteam の理論的構造の生成ー	竹丸 草子 (長岡造形大学大学院)
22	紙式メゾチントの教材開発	田代 ゆかり (福岡教育大学大学院)
23	美的能力と主題把握法、作品構造の把握法、比較能力の関係をめぐって ーグスタフ・クリムト作『アデーレ・ブロッホ=パウアーの肖像』の題材実践 (中学2年生における場合) を通してー	立原 慶一 (宮城教育大学)
24	オンライン授業における造形教育のあり方についての一考察 ～ Google G suite for Education を活用した授業実践と課題～	仁木 裕美 (大阪人間科学大学)
25	Arts を中心とした STEAM 教育による学習開発 ー創造的思考に焦点を当てた「合わせ鏡」題材の実践ー	西本 有輝 (広島大学大学院教育学研究科博士課程前期)
26	幼児のフィジカル・プログラミング教材を活用した科学遊びにおける造形活動の思考過程についての一考察	橋本 忠和 (北海道教育大学)
27	北海道における中学校美術科若手教員の支援プログラム開発に関する研究 I	花輪 大輔 (北海道教育大学札幌校)
28	地域の中で育つ鑑賞教材「高田博厚のえらべる鑑賞シート」の研究	濱口 由美 (福井大学)
29	テラコッタによる彫刻の工程に応じた表現の一考察	樋口 史華 (上越教育大学大学院 学校教育研究科)
30	アートから始まる地域の資源を活用した教科融合型学習の開発 II	藤井 康子 (大分大学教育学部) 西口 宏泰 (大分大学全学研究推進機構) 麻生 良太 (大分大学教育学部)
31	ブーバー著作における幼児・児童観とその普遍性の検討	藤本 優希 (新潟大学現代社会文化研究科)
32	アート・ワークショップにおける見方の変容に関する一考察 ー障がい者の親に対するインタビュー調査からー	前沢 知子 (東京学芸大学大学院連合学校教育学研究科)
33	Reggio Emilia Approach を日本の幼児教育に導入する課題と可能性	松久 公嗣 (福岡教育大学美術教育ユニット)
34	人体塑造の造形美についてー構築性の観点からー	町野 紗恭 (兵庫教育大学大学院)
35	日本美術科教科書の美術史年表における日本美術と海外美術との関係性の考察	山口 喜雄 (元 宇都宮大学)
36	学校の問題から出発するデザイン教育の実践 ーソーシャルデザインからみた美術教育の題材のあり方(2)ー	山田 唯仁 (各務原市立中央中学校)
37	環境に配慮した絵画教育 (油彩画とテンペラ画の授業実践から)	横江 昌人 (小松市立高校 金沢美術工芸大学非常勤)
38	「社会情動的スキル」から見る「社会的転移効果」に関する考察	林 忠賢 (東京大学大学院)
39	美術教育における創造性の諸相： 子どもの想像の発達から	渡部 晃子 (帝京科学大学)

発表一覧（ポスター発表）

No	発表題目	発表者
1	デザイン思考の特性を生かした問題解決学習の意義と課題	大島 稜平（広島大学大学院人間社会科学研究科博士課程前期）
2	小学校美術教育の日中比較研究 —感性教育に焦点を当てて—	姜 家晨（広島大学大学院教育学研究科博士課程前期）
3	小学校美術教員養成カリキュラムの日中比較研究	金 典（広島大学大学院人間社会科学研究科博士課程前期）
4	反復の形 —切り紙あそびとプログラミングによる描画の比較	具志堅 裕介（青森中央短期大学）
5	児童を中心にした美術教育のカリキュラム開発 —学習意欲に着目して—	張 曦予（広島大学大学院教育学研究科博士課程前期）
6	遠隔地教育と実技科目：コロナ禍における手織物制作のリモート授業	富田 晃（弘前大学）
7	アートが演出する環境による幼児・児童の異文化交流及び外国語学習のスタートアップの研究	樋口 和美（福岡女子短期大学）
8	教員養成系大学における彫刻表現の「プレフィギュラツィオン」を重視した授業の検証	松尾 大介（上越教育大学） 岩永 啓司（北海道教育大学） 羽田 顕佑（聖ヶ丘学園） 家崎 萌（兵庫教育大学大学院学校教育学研究科）
9	伝統工芸から学ぶものづくり実践研究	松井 祐（大阪教育大学）
10	子どもの想像力を培う美術のカリキュラム研究 —J・デューイの learning by doing を中心として—	李 叢懋（広島大学大学院教育学研究科博士課程前期）

口頭発表、ポスター発表について (宇都宮大会〈WEB開催〉のご案内より)

大学美術教育学会の宇都宮大会 Web サイトに発表題目ごとに、「研究発表の動画（発表スライドに音声付き）」または、「発表スライドの pdf 版」のいずれかを掲載します。発表者は動画か pdf の一方を選択して、投稿していただきます。また、「ポスター発表」については画像を掲載します。これらは大会開催期間の 9 月 19 日・20 日に公開すると共に、後に大会 Web サイトでアーカイブとして 10 日間公開します。

①口頭発表の発表形式

Zoom などを使ったライブ発表ではなく、オンデマンド配信（あらかじめ録画されたものを配信）による発表形式になります。発表の動画またはスライドを大会専用のサイトに公開します。期間中の 9/19・20 はすべての研究発表を公開し、以降（9/30 まで）は希望者のみになります。

発表 1 件につき、専用のページを 1 ページ設け、コメントの記入欄やフォーム送信の欄を設置します。参加者からの質問や意見などが記入されますので、発表者はコメント欄での質問の場合は同じくコメント欄での回答を、フォームの場合は大会運営側で集約した後、質問者にお送りいたしますので、質問者のメールアドレスに対して回答をお願いいたします。追加での資料の掲載も可能です。動画は 20 分までのものをご用意ください。

PowerPoint 2013以降では、スライドを動画（MPEG-4 ビデオファイル）に変換することができます。Zoomの録画・録音の機能を使い、「ローカル保存」にすれば、PC内に保存ができます。また、スライド（PDF）のみでもかまいません。なお、スライドの枚数は読み上げて20分程度になるものに収めてください。⇒宇都宮大会専用サイトの口頭発表サンプルページをご覧ください。

②ポスター発表の発表形式

口頭発表と同じくオンデマンド配信になります。画像データの掲載になります。JPGやPNGなどの画像データを2つまで提出してください。PDFで作成した場合は、JPGやPNG形式に変換してからご提出下さい。どうしても出来ない場合はこちらで変換いたしますが、画像の劣化等が起きる場合がございますので、その旨ご了承下さい。データは合わせて10MBまでお願いします。⇒宇都宮大会専用サイトのポスター発表サンプルページをご覧ください。

③動画及びスライド・ポスターの提出

9月1日以降、サイト担当者のメール宛（daibibumon@uaesj.com）に提出してください。データはPDFや画像はそのまま添付ファイルで、動画は無料大容量ファイル転送サービスをご利用の上、URLとパスワードを送ってください。メールには、「発表者氏名・所属」「発表題目（演題）」「発表形式（口頭発表・ポスター発表のどちらか）」「連絡先メールアドレス（送信したメールアドレスと連絡して欲しいメールアドレスが違う場合）」をご記入ください。資料等と一緒に添付していただいで結構です。締切は9月12日（土）までとなります。（無料大容量ファイル転送サービスの例 ・ギガファイル便 ・データ便 ・おくりん坊 等）

④提出後

発表のページが整い次第、メールにてご連絡いたします。専用のパスワードをご用意いたしますので、9月18日までに問題がないかどうかのご確認をお願いいたします。

⑤発表作成時の注意点

口頭発表、ポスター発表共に参加者が無断での録画・撮影・録音または資料の再配布などをすることを禁止しています。また、今回口頭発表の動画アップロードする動画サイトは、Youtubeのように外部からの閲覧が出来ないタイプのサイトを選んでおります。しかしながら、完全にデータの流出を防げるとは限りません。現地での口頭発表とは違いオンライン上にアップロードするものですので、著作権法上の「公衆送信」に相当するものになります。そこで、口頭発表やポスター発表のスライド（動画・PDF・画像）や資料を作成の際には、データ流出の可能性に留意したもの、著作権に問題のないもの、肖像権に問題のないもの、プライバシーに配慮したものを使用してください。お願いいたします。

著作権に関しては文化庁のページ【<https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/>】をご参考ください。

⑥発表（口頭・ポスター発表）の留意点

- *発表は、学会会員の資格が必要（新規入会で発表可能）。
- *筆頭発表者（責任発表者）だけでなく、共同発表者も全員会員であること。
- *学会の年会費未納者は発表できません。（8月31日（月）までに令和2（2020）年度までの会費を完納のこと）

自己肯定感を高め、生き生きと表現する子どもの育成

Fostering children who enhance their self-affirmation and lively express themselves

青木 善治

Aoki Yoshiharu

新潟県三条市立栄北小学校

Key Words: 作家・美術館との連携、対話型鑑賞、保護者・教師の変容

1. はじめに

子どもたち一人一人の自己肯定感を育むために、安心感と居場所のある学級・学校をつくり続けることに特に力を入れている。そこで、図画工作の表現及び鑑賞の活動を通して、多様な見方や感じ方、考え方を育みやすい教科特性をいかし、その具現化につなげたいと考えた。表現を楽しむ経験を重ね、教職員や友だち・保護者・地域からお互いの存在を認め合える様々な活動を経験して、子どもの自己肯定感を高めようとした。

2. 実践の概要

子どもたちの自己肯定感を高めるために、次の3つの取組を行った。

(1)「作家と一緒に作品をつくり認められる経験(作家との連携)～「えっ!」からはじめよう。八色の森の美術展」の連携～」

平成30年度は作家のイシザワエリ氏との連携による出前授業「ブカブカプー」(立体作品)を実施した。全校児童の作品が2018年10月7日～11月18日に池田記念美術館に作家作品と一緒に展示され、鑑賞活動も初めて実施した。子どもたちは、自分自身の作品を含め、どの作品にもよさがあることを実感することができた。そして、令和元年度は作家の佐藤未来氏との連携による「線と色と形のワークショップ」(平面作品)を、子どもたちの様子を伝えた上で、作家と美術館と学校が協議後、協働で実施した。



子どもたちは今までに見たこともない、ありそうもないものを楽しみながらつくりだす造形活動をするようになった。そして、世界に一つしかない素敵な作品とともに、新しい意味や見方や感じ方もつくりだせる、新しい<私>をもつくり、つくりかえ、つくり続けていった。



(2)「自分の作品が美術館や学校で展示され保護者・地域・友だちから認められる経験と鑑賞活動(美術館との連携)」

子どもたちの作品は池田記念美術館に35名の現代アート作家作品と一緒に展示され、鑑賞も楽しむことができた。その際、立教大学教授河野哲也氏と連携した「哲学対話」に参加することができ、子どもの自己肯定感を高めることにつながる貴重な機会となった。平成30年度に引き続き、作家と美術館と学校が連携し、子どもたちの創造性や見方や感じ方、考え方を広げ育む活動を実施することができた。子どもたちにとって、自分自身の表現を広げ、大きな自信につながる、貴重な経験となった。保護者から次の感想が寄せられた。「以前までは池田記念美術館に親子で行ったこともありませんでしたが、今ではとても入りやすくなりました。これまでは敷居が高くて、作品を鑑賞するときにはある程度の知識が必要で、子ども

に何かいいことを言わないといけないうちの子供達も思っていました。ところが、子どもと一緒に作品をみて、『何が描いてあるんだろうね』とか『変だね〜』と他愛のない会話でも楽しめるし、それでいいことが分かりました。また、学校でも子どもたちの作品を見るときには、以前までは『この子上手だね』と上手いかどうかという視点でとらえがちでした。ところが、今では『この子はこういう個性なんだね』『こういう見え方もあるんだね』と感じられるようになり、表現はもっと自由でいいんだと思えるようになりました。これは、子育ての時も一緒に、とても生きやすくなったように感じています。ありがとうございました。(保護者)」



(3) 教師から褒められ、認められる経験

教師から認められるには、そもそも教師が子どもの行為を共感的に受け止め、感性を働かせている子どもをしっかりとりとられることが不可欠である。そこで、夏季休業中に対話型鑑賞やアートカードを活用した研修会を実施した。この経験は、自分の見ていることや感じていることや日々の授業の指導法を謙虚に捉えなおす契機ともなり、より一層子どもに寄り添い、教師の省察と変容を促す魅力的な研修となった。作品と同時に、子どもを一元的でなく、多面的に見られるようになった証である。これらの取組の結果、子どもたちの感想として、「自分の作品をほめてもらってうれしい」「図工が大好き」「もっとつくりたい」「自分でいろいろなやり方を考えるのが楽しい」等といった声が聞かれ、表現に対する意欲や自己肯定感も自ずと高まることとなった。

3. 終わりに

図画工作の表現及び鑑賞活動を通して、子どもたちは思い思いに表現することを楽しみ、現代アート作家、友だち、教職員、保護者や地域など、色々な人から褒められ、認められる経験をすることができた。作品を認められる、すなわち作品を表した作者自身が認められるということである。その結果、自分自身に対する見方が広がり、自己肯定感が高まった。これらは「楽しかった」「自分の作品をもっと多くの人に見てほしい」といった感想や12月に実施した「子どもアンケート」の結果や子どもたちの笑顔からも感じられた。「自分のことが好き」に対する肯定的な回答は全校平均72.6%から80.1%と7.5ポイント上昇した。子どもに寄り添い、褒めながら認めることによって、より一層自分自身に対する見方も広げ、子どもの自己肯定感をさらに高め、安心感と居心地のよい学校や様々な環境を地域と共に作り続けていきたい。

作品「神割崎の眺望」における写実性の考察（その二）

Observations on Realism in the Work "View of Kamiwarisaki" (II)

安彦文平

Abiko Fumihira

宮城教育大学

Key Words: 感情の表現、画面統合、画面の見せ場、描写の力配分

1. 本作品のあらまし

本発表は、筆者が2017年にホキ美術館「私の代表作展」に展示するために描いた、油彩制作のあり方について考察するものである。

作品『神割崎の眺望』は横194.0 cm、縦130.3 cmのキャンバスに油彩で描かれた風景画であり、その手法は写実表現による。描かれた情景は宮城県南三陸町と石巻市の境界に立つ神割崎を望む場所である。間近でリアス式海岸を実感できる、南三陸屈指の景勝地として知られている。

作品制作の拠り所は、筆者が幾度もこの場所を訪れ、現実界の直観に即した感情の表現を試みることにあった。五感を通して感じ取るだけでなく、写真やスケッチによる客観的な記録も併せてなされた。描くことで明確でないものに気がつき、再び、現場へ赴き海岸と対峙する。漠然と眺めるのではなく注意深く見詰め、画面上で知覚を統合することが要諦となった。

作品は1年程掛けて制作され2017年9月に完成し、ホキ美術館ギャラリー「私の代表作展」に3年間展示されることになった。しかし2019年の台風19号により、ホキ美術館は水害に遭い閉館に追い込まれた。その間の2020年3月18日から6月29日まで、東京渋谷Bunkamura ザ・ミュージアムにて「超写実絵画の襲来 ホキ美術館所蔵」展が催され、本作品も展示されている。同年8月1日よりホキ美術館はリニューアルオープンし、10周年を迎え展示は再開された。

2. ホキ美術館と写実絵画の動向

ここで昨今の美術文化環境に目を向けてみよう。多くの手間と時間を費やして描き出される写実絵画は近年、日本初の写実絵画専門美術館であるホキ美術館で扱われる。ホキ美術館は2010年11月3日に千葉市に誕生し、森本草介や野田弘志など油彩による写実画を描く著名な画家から若手まで、約60作家の作品を展示している。しかし、写実表現を志す新たな画家の入れ替えもあり、真剣に取り組まなければ残っていけない厳しい場となりつつある。

美術館のある千葉県以外からの人々の関心も高く、遠方の地方からの来館者の要望に応える展示も行われている。令和元年には那覇、酒田、盛岡、佐賀の各地方都市でホキ美術館所蔵展が行われた。とりわけ那覇の沖縄県博物館・美術館では、一日の来場者記録を塗り替える1300人が訪れ、会期中に20000人を超える入場者があった。また、佐賀県立美術館での「超写実展—リアルを超えた絵画—」では、スペインのバルセロナ・ヨーロッパ近代美術館 (MEAM) のコレクションとの合同展示となり、入場者数は約36000人に達し、写実絵画への関心の高さが近頃、窺えるものであった。

3. 制作意図と表現性の考察

筆者が当該作品を構想する段階で参考とした作品について紹介したい。それはフェルメール作『デルフトの眺望』である。デルフトで起きた災害から7年目に描かれた作品には、作者の故郷への思いが強く表明されていることを知り大いに共感した。宮城県も東日本大震災から6年が経過した時であった事情も鑑み、変わらず美しく残る地元の景色を描こうと、決意させられた作品であった。筆者は震災による津波の影響を受けながらも残る、自然をこれまでも習作として描いているが、2016年30号で描いた「自然が創り出すかたち～南三陸の海岸～」はそれに関連した作品の一つである。

表現性の考察にあたり、制作プロセスをいくつかの画像によって時系列で紹介するとともに、描写の手順や絵具の扱い方などを明らかとし、本制作のあり方の理論的な裏付けとする。制作の進め方は、画面の中心となる見せ場を決定し、その部分の完成度を高めることから始まる。絵画空間の前後関係から次の段階へと展開するのだが、明度が低い面や遠景に手を加え、画面上の視線の流れを考慮し、描写の力配分に留意して描き進める。

絵具は透層、半被覆、被覆による変化に伴う上層描きを施し、積層させていく。オプティカルグレーは色調の異なる層の工夫から得られるが、そのためには経験に基づいた工程が必要となる。この作品ではそれが空や、海の波の部分に実験的に施されている。形や質感、奥行き感を捉えることに苦慮した。とくに刻々と変化し続ける色をリアルに捉えることの、難しさを実感した。



「神割崎の眺望」2017年、F120号、ホキ美術館

「子どもにとってのアクチュアルな社会」とは—予備調査結果から—

Actual society for children"-from preliminary survey results-

新井馨

Arai Kaori

大阪教育大学／広島大学大学院教育学研究科博士後期課程

Key Words : Key Words : 子どもの社会、子どもと社会、アクチュアリティ

1. はじめに

子どもⁱと社会の関係についてみていく際、子どもたち一人一人が捉えている社会について、これまでの一般的な解釈としての（事象としての）「社会」の意味の捉えでよいのか、「子ども」とはどういうものか、さらに整理する必要があると考える。そして、この二つの言葉の捉えなおしからは「子どもにとっての社会」とはどういうものか、について明確にする必要も導き出される。

イメージで語られがちⁱⁱな「子ども」像をもち「子どもにとっての社会」を限定していないか、また顕在的に現れている現象を表層的に「子どもの社会」としてよいのか、これら疑問に向かうための前段階として、子どもの捉える実質的な社会が存在するのか、ということを考えていきたい。そして、これら考察を踏まえた、実態調査の予備調査として、行ったアンケート結果について発表する。

2. 「社会に開かれた教育課程」が要請するもの

2017年3月31日に告示された新しい学習指導要領の大きな指針の一つに、「社会に開かれた教育課程」がある。「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について（答申）」では、その実現に向けて「これからの社会を創り出していく子どもたちが、社会や世界に向き合い関わり合い、自らの人生を切り拓いていくために求められる資質・能力とは何かを、教育課程において明確化し育てていくこと。ⁱⁱⁱ」とあり、学校は地域をはじめとした社会と連携した教育を求められている。子どもがどのように社会と関わるのか、そして能動的な関わりから自らの生を積極的によく生きるため教育課程で育てるべき資質・能力は何か、といったことが重要な課題であることが見て取れる。

一方、昨今のアートシーンにおいてはソーシャリーエンゲージメントをはじめ社会との関係をテーマにした美術作品が数多くみられる。これらの美術作品では、社会の中で個人と個人、個人と社会との関係を捉え直したり、強化したりすることが目指され、表現手法も多岐にわたっている。さらに制作における思考過程は、自己や自らをとりまく社会を省察し新たな捉え方を、素材や組み合わせを吟味し、作品として提示する。このように美術と社会との連携の在り方そのものを美術家が自らの目で見つめ思考を深め作品化する取り組みが行われており、「美術」がもつ枠組み自体が変容している。これら変容していくアートを語る上でキーワードとなる言葉に「同時代性」や「問いかけ」、「関係」や「社会」といった言葉が挙げられることから、これからの教育、また図画工作・美術科の授業を考える上でも「関係」や「社会」そしてこれらとつながる「子ども」について考えることは重要なことだといえよう。

3. 美術教育における子どもの捉え方

美術教育学では、子どもは豊かな可能性を持つ独自の存在であることを前提とし、様々な角度から捉えられてきた。

児童観を主題とした代表的な研究者である V.ローウェンフェルドは、(Viktor Lowenfeld) それまでの創造主義的な美術教育を批判的にとらえたうえで、児童の発達に焦点をあて年齢に応じた認識の変化や描画の特徴を整理している。彼は、小学校の学齢期に該当する段階を「前・図式期(1~3歳)」、「図式期(3歳~9歳)」、「初期写実期(9歳~)」として位置づけ、それぞれの特徴として表現活動と精神の発達を関連づけており、主に「発達」をテーマとして行われている。

また、E.W.アイズナー (Elliot W. Eisner) は、これまでの美術的発達に関する理論を整理しまとめている。その中で V.ローウェンフェルドにもふれ、その検証法が不十分であると指摘し美術的発達と子どもの知的発達との関連性を論じている。

国内においては、同じく児童観をテーマとした研究として、東山明の「子どもの絵」の発達段階に着目した一連の研究 などがある。このように、図画工作・美術科における児童観に関する研究は主に「発達」をテーマとして行われている。そして、これら先行研究では幼児から児童期にかけての「子ども」と呼ばれる年代の表現上の発達特性を示しているが、「子ども」という存在そのものがどういうものかについての議論は不十分であるとする。

4. 「子どもにとってのアクチュアルな社会」について

「子ども」と「社会」のそれぞれの言葉の定義と、予備調査として、子どもにとっての社会を捉えるため行ったアンケート結果をもとに、「子どもにとってのアクチュアルな社会」について考察を深めた。なお、アンケートは、筆者が2018年当時、非常勤講師として勤務した2校に在籍した小学校4年生~6年生(68名)、と中学校1年生~3年生(146名)を対象とした。

ⁱ 「子ども」の表記について：「子供」表記への批判から「子ども」との表記が一般的となった。2013年に文部科学省は「子供」表記において問題ない、との見解を示したものの未だにその表記は「子供」と「子ども」が混在している。ここでは、<子ども>の表記の論争から一定の距離をとり、<子ども>そのものを見ていく意図をこめ、平仮名表記をしている。また文中の引用等については、原文どおり「子供」「子ども」の表記にて記す。

ⁱⁱ 三枝隆弘、田端浩編、「現代の児童観と教育」、福村出版、1982

ⁱⁱⁱ 文部科学省『幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について』（平成28年12月21日）

「居場所」と造形をめぐる〈他者〉の考察 —プラハ公立小学校での授業「コドモ共和国」を手がかりに—

The Other Regarding *Ibasho* and Artistic Practices: A Case Study of the *Kodomo Republic* from a Class at the Public Primary School in Prague

家崎 萌
IEZAKI Moe

兵庫教育大学大学院連合学校教育学研究科

Key Words : 美術教育、他者、境界、対話、コンフリクト

1. 本研究について

筆者は 2016 年から日本とチェコ共和国間を往還し「居場所」の視座から美術教育の授業開発と実践、調査研究を行ってきた。本研究では、単に物理的に私の外部にある／いる他者と区別して、〈他者〉を、具体的状況で私が対面し、私に変容を余儀なくさせる対象化し難い、私の外部の人、もの、環境や状況と定義する。チェコでの授業事例をもとに、児童が〈他者〉に対峙し、造形活動を通し新たな関係を構築するプロセスを分析考察する。

2. 美術教育における他者

機能的分化が進む社会とその価値観を反映させた教育の現場では、①私とあなたの親密な関係が生む冗長性の貧困化、②かけがえない存在としての自分と他者という個性の忘却、③人生は複雑で有用性や自律性によってどうにかなるものではないという生の悲劇性（複雑性）の了解の喪失が大きな問題である。これらの問題の対応に、近代が想定した代替可能な個人に代わる別の他者概念として、他者の個性、自己の理解を超えたものとしての他者という認識が必要である（田中，2002）。

社会の構造的変化に伴い、個人の個人化（ベック，1986）が進み、美術教育の関心も社会から他者へと焦点を移動しつつある（佐藤，2018）。また、学校教育の計画的形成という面や、内部での同調圧力の面からも、美術の表現や鑑賞が内部参照だけに偏ると、自閉的な貧困に陥る可能性がある。このような状況に対し、「緊張感と正動をもたらす」教育的可能性として異学年、異校種や外国人等との交換である「異質集団の交換」が期待される（金子，2017）。

3. 授業「コドモ共和国」の抽出場面の分析

2019～2020 年にかけて、日本とチェコの小学 3・4 年生のクラスで交流授業を実施した。そのうち、2020 年 1 月 8 日に実施したチェコでの授業「コドモ共和国」から場面を抽出して分析する。

(1) 抽出場面の概要

前時につくり始めていた両国の造形物のための家づくりの続きを行いながら、家が完成した児童は「コドモ共和国」の背景をつくる。背景づくりは 2 人の児童が主導し、途中で児童 M がやってくる（場面 1-1）。活動への参入を躊躇する M は、PT（プロジェクトリーダー）の提案した旗をつくることで背景づくりに参入する（図 1）。授業の後半、家や造形物を背景に設置し、「コドモ共和国」の動画の効果音を演じるため話し合いが持たれる。この場面で M の旗をめぐる、国の境界に異議を唱える児童 P が現れる（場面 1-2）（図 2）。児童たちは、川、都市、森グループに分かれ効果音を演じ、動画を撮影した（場面 2-1）。振り返りで、森グループで効果

音を率先していた児童 R が、自分のつくった家はそのグループにおさまらないと発言する（場面 2-2）。それまで意識されていなかった内外の境界や他者との齟齬が顕在化した場面が、児童 M や R にとって〈他者〉が現れた場面と捉えられる。



図 1 三人で旗を立てる



図 2 国の境界に異議を唱える児童 P

(2) 〈他者〉への対峙と関係の再構築

〈他者〉に対峙した児童たちは、各々の方法で関係の再構築を試みた。M は、言葉の問題を解決する工夫をし、旗をつくり、背景づくりに参入した。旗の話し合いでは、国境の問題に対し、児童 Q（図 2 手前）が、既知の知見を応用して旗と背景の関係を再解釈した。R は、自身の作品とグループの方向性との矛盾について発言するが、最後には、そこにおさまると言う。

4. まとめ 一居場所と造形をめぐる他者について一

造形活動で形成される境界の三つの段階が整理された。①分節し難い思いや行為が一体的な出来事として造形や場に投影される、②ものどもの、ものと環境や場との関係性を形象化する、③造形活動や作品を省察し、メタレヴェルの文脈を見出す、である。

「コドモ共和国」は、②の境界づくりが中心の活動であった。さらに、授業全体、グループ、個々の児童により設定された言葉の意味や示す方向性があり、①の境界、③の境界と併せて重層的、個別に多様な境界が形成された。「居場所」をテーマにした造形活動は、重層的、個別的な境界をつくりだし、それゆえ児童は共感的な他者だけでなく、自己の理解を超えた〈他者〉に対峙する可能性がある。チェコの授業で見られた、齟齬の認識や矛盾の表明を含む積極的な対話には、美術を媒介として〈他者〉と向き合う姿勢が現れていた。また、造形活動での「居場所」は、空間的、関係的な面に加え、メタレヴェルで省察することで問い直される場であると示唆された。

<主要な参考文献等>

- ・田中智志，2002，『他者の喪失から感受へ 近代の教育装置を超えて』，勁草書房，pp. 6-39, 56-64
- ・ウルリヒ・ベック，1998，『危険社会—新しい近代への道』，東廉，伊藤美登里（訳），法政大学出版，pp. 135-195
- ・金子一夫，2017，「現代美術教育学研究の問題点とその解決—贈与交換論による美術教育の再定義を通して—」，『美術教育学』，38，pp. 179-190

幼児期におけるハサミで形を切り抜く能力に関する研究

—継続調査の結果から—

A Study on the Ability to Cut out Shapes with Scissors in Early Childhood :

—Consideration of continuing survey results—

大西洋史

Hiroshi Ohnishi

関西国際大学

Key Words : ハサミ, 幼児教育, 現状調査, 不器用さ, 用具使用

1. 研究の目的

子ども達の用具の使用技能の低下が危惧され、議論のテーマとなるようになって久しい。現在では便利なものが増え、用具を使う必要性が減少したことや刃物等危険が伴う用具の使用が敬遠されることも一因となっている。しかしながら、「小学校学習指導要領解説 図画工作科編（平成 29 年告示）」¹では小学校第 1 学年・2 学年でハサミを用いることを明記し、それまでの経験に配慮して扱うこととしている。つまり、幼児教育段階での経験が求められていることになるだろう。

そこで本研究では、幼児期においてハサミで線や形を切り抜く際にどういった形をいつ頃切り抜けるようになるのか、年齢による特徴があるのかといったことを明らかにすることを目的としている。そのために、3 歳児から 5 歳児を対象に 2017 年から継続して線や形を切り抜く能力について調査を実施してきた。

2017 年には、森下ら（1999）²の研究を援用し課題の輪郭線をハサミで切り抜き逸脱量を測定する調査を行った³。この調査では、1999 年の森下らの調査結果と比較すると子ども達のハサミ使用技能の発達時期に大きな変化がないことが明らかとなった。一方で、調査時に幼稚園の担任教師が「3 歳児入園と 4 歳児入園では、違うと思います。」と述べていたことが、「経験」という要素で比較する必要性を物語っていた。

今回の研究では、年度間での相違や入園時期の違いを比較検討し、子どもが幼い時期から使用し始める身近な用具の一つであるハサミが、どの年齢でどのくらい扱えるのか年齢による特徴はないのかということを検討する。

2. 調査の概要

2017 年の調査と同様、3 歳児から 5 歳児クラスに所属する子どもを対象に紙に印刷した図形を切り取る課題を実施し、輪郭線から逸脱した距離を測定する。測定した結果を比較し、(1) 測定結果の年度間での相違、(2) 3 歳児入園児と 4 歳児入園児の比較の 2 点を検討する。

3. 研究の成果と課題

本研究の目的の第 1 は、調査結果の年度間での相違を確認することであった。これについては、全課題の逸脱量が年齢の上昇とともに減少していくという関係がどちらの年度でも確認できた。また、各課題で月齢の低い時期で年度間の差がみられるものの、課題間での大きな差はなかった。5 歳 6 か月を過ぎるころには、どの課題でも大きな差なく切れるようになることも分かった。

この結果は、森下ら（1999）³の調査結果と類似している。20 年近く前の報告と同様の結果になったことは、ハサミを扱う技能の発達時期に大きな変化がないと言って良いのではないだろうか。子ども達の用具の使用技能の低下が危惧されているところではあるが、ハサミについてはそういった心配は必要ないのかもしれない。様々な発達検査の指標では 4 歳ぐらいの年齢区分にハサミの項目があることが多いが、課題線から外れたかどうかを見ているというよりは使えるかどうかを見ている。

研究の目的の第 2 は、「経験」の差がどのように表れるかを確認することであった。3 歳児入園と 4 歳児入園の子どもを比較することで、課題の難易度を確認した。曲線で構成される課題は、経験による差が顕著に出ることが分かった。常にハサミの進む方向を意識しながら切ることは、直線で構成されるものと比べて難易度が上がる。しかし、月齢が進むにつれてその差がなくなるので、経験の差が表れるのだろう。

一方で、1 mm 幅以内での逸脱量で切れるようになる年齢といったところまで踏み込んだ調査はできていない。本学の学生 73 名を対象に同じ方法で調査を行ったが、1 mm 幅以上逸脱した切り方になったものは円形の 1 名のみだった。230 か月から 242 か月という年齢になるとどの課題も切ることができるようになっていくと判断できる。78 か月から 230 か月までの間のどの時期に、どの図形が切れるようになるのかということも調べてみる必要があるだろう。

ハサミを使用せずに、紙に課題線を描くなどといった調査をすることで、図形の形状や言語理解といった要因が、どの程度ハサミの操作と関連するものなのか明らかにすることも今後必要になるだろう。様々な要因に特化したような課題を設定して調査することによって、本研究で得られた知見をより確実にしていくことができる。今回得られた 3 歳児には曲線を含む図形をハサミで切ることに困難さがあるという結果は、幼児教育の現場で指導する教員にとって経験的に理解していることの裏付けとなるだろう。調査結果を報告した際に、協力を依頼した幼稚園の教員が、「普段指導しているとそう感じることもあった」ということがデータとして示せたのではないだろうか。教育現場での指導に活かせるような内容といった視点で研究を続けていきたい。

【註】

1. 文部科学省, 2017, 『小学校学習指導要領解説 図画工作科編（平成 29 年告示）』, p.118
2. 森下孝夫, 伊藤信寿, 田端幸枝, 近藤敏, 吉川ひろみ, 宮口英樹, 1999, 「ハサミで線や形を切る発達時期の調査」, 『広島県立保健福祉短期大学紀要』, 4 (2), pp.37-45
3. 前掲, pp, 37-45

金属素材を叩く行為を通して生成される共感的身体経験と造形的自己変革に関する研究—高校生を対象とした授業の開発実践と分析考察

Experience and Modeling Self-Transformation Generated by the Hammering a Material—Classes for High School Students

大平修也, 松尾大介, 松本健義

Shuya Ohira, Daisuke Matsuo, Takeyoshi Matsumoto

兵庫教育大学大学院連合学校教育学研究科, 上越教育大学, 上越教育大学

Key Words : 金属素材, 造形活動, 身体経験, 共感, 生成

1. 問題の所在および研究の目的

金属工芸家橋本真之と彫刻家多和圭三は、第10回美術教育実践学会研究大会(2006)において、スライドレクチャーとワークショップ「たたく行為から」を行った。橋本と多和は、金鋸で金属素材を叩く「不自由」な関係を共に造形行為の出発点としている。素材と作家が一体的に変化する関係を作品として追及する点に、互いの共通項がある。橋本は、「金属を叩きながら造形することは絵を描く、粘土で作るなどに比べ、不自由な技法」と位置付ける。本ワークショップは、不自由な技法から生まれる固有な形態を体感することを目的とし、橋本はその講師を務めた。参加者は、素材を叩く行為とその経験(音, 振動, 反動, 痕跡)を繰り返す過程で、造形物や道具に触れ、触り心地や使い心地を学んでいく。金属を叩くという原初的行為の過程で生じる素材と方法の関係、素材の変化を見たり触れたりする相互作用の過程で、参加者の造形行為そのものが身体的経験としての学びとなる。橋本は、「人がある奇妙な一点に気付く時、しかも社会に無価値な事象と見なされていた物事に気付いたのだとしたら、そして他者をもそのことに気付かせ得るとなれば、それ自体が別種の価値構造を形成し始めることは自明」(『造形的自己変革』)であるとする。

本研究は、橋本のワークショップの要素である①金属素材を金鋸で叩く身体経験、②その経験に基づいた互いのつくり方やつくり出していく造形物を味わい共感する相互作用、③造形行為や造形物を介して多様な人と関わり「別種の価値構造」が形成されていく学びの過程に着目する。つまり、素材や方法へ専念すること、つくり出した造形物を見たり触れたりすることで共有される経験を、自他の関係をつくる共感的身体経験と位置付け検討する。

その際、(a)互いの行為の同調として実践され共有される身体経験としての「あいだ」(木村敏; 1988)、(b)有機体(主体)と環境世界(対象)とが一体的に生成されていく過程を捉えるヴァイツゼッカー(Viktor von Weizsäcker, 1975)の「ゲシュタルトクライス」、(c)作品をつくり手と素材の「結節構造」とし、その「生成の運動」としての「造形的自己変革」の3点を研究の視点とした。

2. 研究方法

本研究では、金属素材を金鋸で叩く行為を題材とした工芸の授業を開発実践し分析した。本ワークショップの学びと研究の視点を踏まえ、題材「叩いて出合う金属の表情」を開発し、N県K高等学校第1学年8名、同校卒業生1名、地域の1美術館館長(以下、館長)の計10名を対象に実践し、動画記録した。

生徒が、金属や友達叩く行為との相互作用の分析考察を行い、以下の2つの学びの過程を明らかにする。(i)互いのつくる行為や

つくり出した造形物を見て触れることを通した、共通の身体経験を味わう関係の形成過程。(ii)身体経験に基づいて立ち上がる各自のつくり方や見方や感じ方の形成過程。(iii)生徒の経験と多様な人々の経験とをつなぎ新たな「価値構造」を形成する芸術教育の実践過程。動画記録を用いて、西阪仰(2008)の「相互行為分析」に基づく、行為者の視線、行為、造形物との関係の推移を可視化する画像分析と記述分析を行い、研究の視点から考察した。

3. 事例分析

授業実践は、以下の3つの活動で構成した。(ア)金属素材を金鋸で叩く活動、(イ)互いの造形物を見て語り合ってから身近な鍛金製品を見る活動、(ウ)造形物をI美術館に展示し公開する活動。(ア)素材や金鋸を握る手の力が適切でなく、安定して叩くことができなかった生徒Rが、叩き台への素材の当て方と金鋸で叩く場所との関係を変化させて、素材の先端をつくり変える方法を見つけていく過程や、Rと授業者の行為の同調が観察された。(イ)つくりたかった形が「できなかった」「難しかった」と語るRに対し、素材の先端の変化に専念し「不自由な技法」の特性を引き出したRの造形物に触れ、「ひたすらおんなじとこをいっぱい叩いてる」と称賛する館長や、叩いていない箇所を指し「つるつるのままのもかつこういいよ」と共感する卒業生の発話が観察された。Rは「ありがとうございます」と、他の人の語りに喜びを示した。(ウ)展示した造形物を見て触れた来館者Cが、Rの作品「強い魚」を含む3名の作品を「『強い魚』たち」として生成する発話が観察された。

4. 考察

(ア)身体全体で素材を固定しながら叩く方法を見つけていくRと素材の「生成の運動」と共に、制作行為が同調し共有されていく共感的身体経験が実践された。(イ)造形活動における共感的身体経験に基づき、Rの造形物の価値を捉えた館長や卒業生の見方や感じ方が、語りを通してRにも共有された。この語りは、固有の素材と技法の関係へ専念する経験を共有していたから発せられたものであり、互いのつくる行為やつくり出した造形物の新たな価値を捉え合う共感的な見方や感じ方が、活動する生徒ら10名と素材との「生成の運動」と共に生み出されたことを示す。(ウ)造形物に触れて味わった生徒の経験と、展示した造形物に触れて味わう来館者の経験とが、造形物を「『強い魚』たち」として生成する新たな「価値構造」が、来館者の側に形成された。

- 橋本真之, 2016, 『造形的自己変革—素材・身体・造形思考』, 美学出版
- ヴァイツゼッカー(Viktor von Weizsäcker), 木村敏・濱中淑彦(訳), 2017, 『ゲシュタルトクライス知覚と運動の人間学』, みすず書房

画中画を使う内部連環型読解的鑑賞の提案

—《ロンドン・ナショナル・ギャラリー展》出品作を起点とする鑑賞授業構想に向けて—

A Proposal of a Reading Painting Method Organized by Internal Link among Its Main subject and 'Paintings in Painting', Which Are Pictorial Elements Partially Located:

Towards an Appreciation Lesson Concept Based on Exhibited Works in the Exhibition "Masterpieces from the National Gallery, London"

岡田匡史

Masashi Okada

信州大学

Key Words: 画中画 内部連環型読解的鑑賞 ロンドン・ナショナル・ギャラリー展 オンライン鑑賞授業 外部連環型ネットワーク

西洋絵画の表現方略の一基本型と認め得る、「絵の中の絵」、即ち「画中画」を使う連結的読解を提起することが、本発表の研究主眼となる。1枚の絵の主要画面とそこに埋め込まれた画中画とを内部連環的に往復する中で、両者間の複雑的関連付けを組織し、立体性・多層性に富む解釈を紡ぐ本手法は、一種の比較鑑賞ではあるが、絵をもう1つ別の絵に連結するのは本質的に違う。内部連結が先ず優先され、そこを足場に次段階で外部の接続先に向かう進み方を想定している。

この「内部連環型読解的鑑賞」は、設定次第では、小学校段階での実施も不可能ではないと考える。が、手続的に込み入りが必要な所が難点で、時に高度な主題理解力を要請される筈なので、学習者の中心的層を中学校第3学年としたい。

アルフレッドH.パー2世 (MoMA初代館長) が「交響乐的室内画」と呼称した4点の一角を成す、アンリ・マティス「赤の画室 (1911年)」を如何なる方途で学習者に鑑賞して貰うか考えた時、思い付いたのが、多様な画中画 (画家の過去の自作なので、自己模倣でもあるが) を連結する道り方だった。このアイデアを纏めたのが、山本朝彦・仲野泰生・菅章編著『美術鑑賞宣言—学校+美術館』(日本文教出版, 2003年) 所収の「マティス Henri Matisse 1869/1954」の〈視点B〉(pp.91-93.) で、発表者の先行業績であり、ここが本発表の発想源の1つとなった。

上記〈視点B〉には、「『赤の画室』はそれ自身がコンパクトな絵画史のようです」(p.93.) と記したが、厳密に言うと、本作の画中画は錯綜的に内部連環すると同時に、マティスの画歴を彩る諸作個々と接続し外部連環する、両面的働きを担う点を確認しておきたい。最近遭遇した吉川貴子氏の論文[※]では、上掲「交響乐的室内画」の表現特質が、画中画 (または画家自身による同一主題の変奏的反复) をキーに検討され、画中画を「描く画家」の代替物 (p.137.) と捉える炯眼に接し啓発された。

※吉川貴子「アンリ・マティス『交響乐的室内画』(1911年) 再考—桃色のアトリエ」と『赤いアトリエ』の室内表象をめぐる『WASEDA RILAS JOURNAL (総合人文科学研究センター研究誌)』第2号, 早稲田大学総合人文科学研究センター, 2014年, pp.127-140.

さて、今回の鑑賞対象だが、様々熟慮した結果、最終的に、《ロンドン・ナショナル・ギャラリー展》出品作から数点厳選し、それらを起点に、表題に掲げた「画中画を使う内部連環型読解的鑑賞」を開始する鑑賞授業を構想することとした。周知の通り、先発館の国立西洋美術館では、本来なら閉幕は2020年6月14日だったが、新型コロナ感染者急増に伴う緊急事態宣言下での閉館を経、予防・拡散防止徹底を図り、日時指定制を導入して、6月18日開催が実現し、会期は10月18日迄延長された。これに続き、国立国際美術館でも本展開催となる(11月3日-2021年1月31日)。

本展に着目した理由は2点あり、第1は、画中画を扱うのに好適と判断できる絵が、出品作中に3点見付かったこと、第2は、鑑賞領域のオンライン授業の可能性を探ってみたかったことである。

選定作品1点目は、ディルク・ファン・バビューレン「取り持ち女 (1622年)」が奥の壁に掛かり、鍵盤楽器の蓋の裏にも風景画を視認できる、フェルメール「ヴァージナルの前に座る女 (1670-72年頃)」。2点目は、台所で少し不機嫌そうな面持ちで播り粉木を握る若き女性、背後に老女、そして、見事な描写の食材・調理器具を配した前景場面と、右上部空間、ルカによる福音書《新約聖書》10:38-42に則る矩形の中景場面 (絵か鏡像か隣室の様子かは俄かに識別し難い) を組み合わせた、ベラスケスの初期厨房画、「マルタとマリアの家のキリスト/台所風景 (1618年頃)」。3点目は、マルコによる福音書《新約聖書》11:15-19に準拠した、エル・グレコ「神殿から商人を追い払うキリスト (1600年頃)」で、ここでは大理石製門を飾る2種浮彫が画中画的役割を担う。向かって左は、聖地からの悪徳驅逐の主題で主要画面に繋がる、アダムとエバの楽園追放場面 (創世記《旧約聖書》3:23-24)。右の主題はアブラハムの燔祭 (イサクの犠牲) で、彼が老齢期に授かった一人息子を、神託に従って祭壇に寝かせ、生贄として屠らんとした瞬間、天使が顕現し、当行為を阻む場面 (クライマックスの準拠箇所は創世記《旧約聖書》22:9-12) を表すが、このイサクが、画面中央で鞭振るい宮清めを行う、神がこよなく愛した一人子イエス (人類救済と永遠の命の賦与の為、十字架に架かり、贖罪的犠牲死を遂げるが、3日後に復活) と予型論的文脈で繋がることで、別種内部連環が生じる。

内部連環型読解的鑑賞を促すに当たり、有効性の高い指導方略として対話型鑑賞が浮上してくるが、読解密度の向上を求めるなら、テキスト、図像学、対抗宗教改革期といった制作当時の社会情勢等の知識・理解を重んじる探求態度も熟考すべきである。また、画中画を起点に他諸作との接続を図る道筋も多様に存しよう。グレコの絵の右側浮彫の図像を、アルテ・ピナコテーク蔵のレンブラント「イサクの犠牲 (1636年)」に繋ぐ発想による、外部連環型ネットワーク拡張も可能な範囲で狙いたい。

新型コロナ禍が第2波の様相を帯び始めた8月現況を鑑みるに、閉幕迄の間に、生徒達を引率し、本展を現地鑑賞する機会を設けるのは至難と言わざるを得まい。だからこそ、オンライン鑑賞の潜在的可能性を模索すべきと考えた。現地鑑賞が遮られても、本展の国立西洋美術館公式HP《作品紹介》には、上掲3点含む全61作品の画像が載り、各々画像拡大でき、作品情報を入手できる。加えて、61点の所蔵先、ナショナル・ギャラリーの公式HP《Search the collection》は、2654点の高精細画像を掲載する (貸出中の上記3点は、'Not on display' と表示)。

美術館鑑賞が困難を窮める状況下、美術館利用の一有効形態として、美術館提供の画像ソースをオンライン鑑賞授業で使う方策についても、本研究の一環として考究し続ける所存である。

《附記》本研究はJSPS科研費 (基盤研究(C))「読解 (絵を読む)」と文化理解にシフトした西洋絵画鑑賞指導メソッドの構築と題材開発 (課題番号JP20K02760) の助成を受けた。

日本の風土が培った文化を接点とする子どもの描画発達の緒への視座 —子どもの描画活動への可能性を探る—

Perspectives on the First Steps in the Development of Drawing in Children in Contact with the Culture Nurtured by Japan's Natural Environment-Search of the possibilities of children's drawing activities-

小田 久美子

Kumiko ODA

ノートルダム清心女子大学

Key Words : 子どもの絵画表現, 見立て, 描画発達

1. 問題

本研究は、絵を描くことに躊躇し始めた幼児期の子どもの描画発達に有効な手だてを考える実践研究の一部である。これまでに、小学校図画工作科への連携を見込みながら、芸術作品の鑑賞と子どもに親しみのある技法による表現を融合することで、視覚的刺激と言語的刺激を活用した造形遊びの実施と検証を行った。その結果、形を何かに見立てて作品にしていく展開の中で、内的なイメージを視覚的に表現する技法を用いた造形遊びが子どもの描画発達の活性化の緒になることが示された。これまで知覚した形を他のものに見立ててイメージを発展させる手がかりとするための芸術作品として、シュルレアリスムの作品である M.エルンストや P.ピカソの絵画を使用して検証を進めた。ところが国内には豊かな想像力で動物や自然を題材に季節感を大切にしながら、見立てを用いる表現文化がある。このことから日本の文化の中に培われた日本人の得意とする表現方法の中にある、子ども達が生まれ育った風土に根付いた、感性に沿うような潜在的な働きかけが描画発達の手がかりになるという仮説を立て、その可能性を模索するに至った。したがって、第一段階として国内で派生し発展してきた文化的な視点を子どもとの関わりから概観し整理することで、描画活動へのアプローチの可能性を考察していく。

2. 日本で培われた絵画的視点と子どもとの接点

日本文化の中で発展した絵画世界には、西洋にない独自に進化した魅力がある。絵双紙や、江戸時代に開花した大衆芸術である浮世絵の一領域である戯画は、明治以降に漫画本となる。そして「日本を戦後の漫画大国への道に先導した」¹⁾ 手塚治虫を生み、世界に誇る現代日本のサブカルチャーである漫画やアニメの礎となっている。現在では日本の感性に基づいた多様な表現形式が発展している。

古来の日本では、「対象をそのままに描くのではない簡略化や余白、余韻を尊重する感性も、深く育まれてきた」²⁾ のであり、同時に鋭い観察力や物語性、何かに見立てる想像力が培われてきた。鳥羽絵や見立て絵には、多くのイメージの転換が行われているものがある。子どもの発達と見立てには密接な関わりがあることは知られている。子どもの見立て遊びはごっこ遊びに移行するまでの大切な段階であり、想像力を体得する機会でもある。「見立て」は図像の力を借りるものである。³⁾ とされ、図像の力を借りることは、視覚的刺激として子どもの描画発達に有効であると考えられる⁴⁾。さらに B.Wilson & M.Wilson(1987)の示唆する「他者からのイメージの借用」⁵⁾ を取り入れることで、「描画にモノのイメージを見立てながら、絵を変化させていく」⁶⁾ ことができ、「想像」から「創造」

へ結びつく。日本の風土の中で培われた感覚によって作られてきた絵画は作品として、子ども達の目に触れる機会があるのだろうか。小学校学習指導要領「各学年の目標及び内容」には、第3学年及び第4学年の鑑賞から身近な芸術作品を鑑賞する活動が明記される⁷⁾。現在の国内で使用される図画工作科の教科書で紹介され、子ども達の目に触れていれる芸術作品を全て書き出すと、全体として海外より国内の作品が多いだけでなく、絵本や漫画、動物がモチーフになっているものなど、よく目にするものや親しみやすいものを選択されている。幼稚園教育要領「表現」には子どもが芸術作品に触れることについての具体的な明記はないが、「(1) いろいろなものの美しさなどに対する豊かな感性をもつ」というねらいの達成のため、子どもの元来持っている感性に合う日本の絵画作品を導入とした、見立てを用いる造形遊びを取り入れることは「様々な出来事の中で、感動したことを伝え合う楽しさを味わう。」「いろいろな素材に親しみ、工夫して遊ぶ。」⁸⁾内容に則していると言え、円滑な接続が望まれる小学校の図画工作科の前段階の活動として意義があると考えられる。長く育まれてきた風土性や親しみを利用して創造的な経験を積み重ねることは幼稚園教育要領の内容にも合致するであろう。

3. 課題

実践的検証を進めるにあたって、日本の文化から発展した見立てに着目し、描画発達の手がかりとなる可能性を検討した。第二段階として、日本の文化的利点を用いてイメージの獲得と変化を促進することで、子どもの絵画表現の活性化を目指した絵画プログラムの実践的研究を速やかに進めていくことが今後の課題である。

- 1) 清水勲/編著、『江戸戯画事典』、臨川書店、2012、p.1.
- 2) 浅野秀剛、『江戸絵画入門 驚きべき奇才たちの時代』、河野元昭/監修、平凡社、2007、p.118.
- 3) 崔京国、『表象のディスコース④ イメージ 不可視なるものの強度』、小林康夫・松浦寿輝/編、東京大学出版社、2000、p.171.
- 4) 小田久美子、「シュルレアリスムの技法を援用した絵画プログラムの中で獲得する子どものイメージの変化に関する実践研究」、『美術教育学研究』第50号、大学美術教育学会、2018、pp.137-143.
- 5) B.Wilson & M.Wilson, Teaching Drawings from Art, Worcester, Davis, Publications Inc., 1987, p.24. (花篤實ほか訳、『美術からの描画指導 アメリカDBAEの新しい指導法』、日本文教社、1998、p.26.)
- 6) 斎藤亜矢、『ヒトはなぜ絵を描くのか 芸術認知科学への招待』岩波科学ライブラリー221、岩波書店、2014、p.120.
- 7) 文部科学省、『小学校学習指導要領』、2019、第2章7節.
- 8) 文部科学省、『幼稚園教育要領』、2019、第2章.

地域プロジェクトをテーマとしたデザイン教育の可能性

A study for possibility of design education on the theme of regional projects

梶原良成

YOSHINARI Kajihara

宇都宮大学

Key Words : 地域プロジェクト、デザイン教育、デザインプロジェクト、地域連携、ソーシャルデザイン

1.はじめに

平成 29 年告示の新学習指導要領で新たに理念として掲げられた事項として、「社会に開かれた教育課程」の実現がある。図画工作科や美術科の現行学習指導要領においてほとんど使われてなかった「生活」や「社会」という語が新学習指導要領では多用され、とくにそれらの目標において中核的な意味を持つ言葉として使われるようになってきている。

「生活」や「社会」とは、子どもたちにとっては先ず家庭であり学校であり、次にはそれらが存在する「地域」である。筆者は、大学教員養成の現場において、生活や社会とつながってこそその美術教育と考え、長くその取り組みを模索してきた。

ここでは、2012 年より地域と連携したデザインプロジェクトをテーマとして設定している宇都宮大学専門科目デザイン BI の授業について、その取り組みの内容を紹介し、授業課題としての教育的意義や今後の展望と可能性について検証する。

2.地域プロジェクトの取り組みの内容

地域プロジェクトは、栃木県東部・那珂川町と連携して行っている。町商工観光課を介して、町内で連携希望の事業者を募り、説明会・現地視察後、それを整理して授業課題としており、全員が取り組む必須課題と各自が自由に提案する自由課題を設定している。

作成した案は、事業者を含めた審査会で発表し、採用案として最優秀案が選ばれる。説明会・発表含め、概ね 9 週間で取り組む。

これまでに連携して取り組んできた事業者の業種は下記のとおりであり、提案内容としては、ロゴマーク、パッケージ、店舗インテリア、グッズ、のれん、パンフレット、ブックレット、既存建物改修のカフェ、看板、サイン計画などである。

手作りハム工房および飲食・販売店舗 (2012 年)、景勝地の飲食・物品販売店舗 (2013 年)、畳の製作施工+畳床・畳縁を使ったグッズの製造販売 (2014 年)、馬頭温泉郷の温泉旅館 (2015 年)、米粉入りパン+米粉入りインスタントラーメン+洋菓子の製造販売 (2016 年)、アール・ブリュット作品の展示+ワークショップ活動+カフェ+物販 (2017 年)、国の史跡・那須神田城址とそれに隣接する飲食店 (2018 年)、ブルーベリー生産・観光農園 (2019 年)

3.地域プロジェクトのデザインプロセス

地域プロジェクトではない、一般的な題材を取り上げた場合のデザインプロセスを整理すると、次のようになる。

条件の理解→コンセプト立案→エスキース→成果物の制作→発表

地域プロジェクトにおけるデザインプロセスは次のようになる。
観察→調査→条件の整理→コンセプト立案→エスキース→成果物の制作→発表

地域プロジェクトにおいては、現地の状況の観察、立地の周辺環境や風景や風土、をフレッシュな目で観察する。それを踏まえて、

業界や流通について、また地域の特性やコミュニティのあり方について文献やネット上で各々の視点で調査する。前段階での課題の条件設定に能動的に取り組まなければならない、コンセプト立案においても課題の理解の深さに格段の違いがあり、課題に対するモチベーションの持ち方、コンセプトの展開の広がり大きく関わって来ているものと思われる。

4.地域プロジェクトの教育的意義

地域プロジェクトならではの利点は、事業者の事業の範囲内という限定はあるものの、そこから学生が自分なりに課題を見つけ、よりよい状況の創出や解決の道筋などを提案する授業テーマであり、自己の制作の社会的目的や役割に自ずと向かい合い、その過程の中で、学生が美術と社会との多様なつながりを各自の実感として意識できることである。一事業者に関わるプロジェクトでも、デザインすることが単に商売上のことのみならず、社会におけるコミュニティのあり方への新たな提案にも関わっていることを、プロセスの各段階のいずれかで気付くことも少なくない。

授業後のアンケート結果からも、9 割以上の学生がプロジェクトに興味を持って取り組み、デザインへの興味が増したと回答しており、ほぼ全ての学生が、社会におけるデザインの役割について、理解が深まったと答えており、事業者と地域社会のつながりのこここでデザインが様々な役割を果たしていることを実感していることが考察できる。

5.今後の展望

今後、上記のように多くの利点をもつ地域プロジェクトを学校教育でも取り入れていこうとする時、進めていく上での障害はどこにあるだろうか。

第一には、教員のデザイン教育における社会とのつながりの重要性の認識であろう。デザインは造形だけで考えても何ら意味はなく、デザインの課題は社会の関係の中で解いていくことに教育の意義がある。今回の学習指導要領改訂は、その認識へのきっかけになる。

もう一つには、適当地域プロジェクトを準備することの困難さや労力の多さであろう。地域プロジェクトは念入りな打ち合わせや準備が必要であり、負担は少なくない。今回紹介したプロジェクトでは、町とのよい協力関係を築くことが、過大な労力をかけずに題材として取り組むことができていた前提条件となっている。小中高での学校教育で行うプログラムの場合で考えると、地元自治体や教育委員会、あるいは地元商工会などとの協力関係を構築することで、負担を軽減しながら取り組むことは可能であろう。

町との連携は継続していく予定であるが、これとは別に同町の商店街のまちづくり提案を研究室ゼミ生と行なっている。このようなソーシャルデザイン的なテーマの地域プロジェクトの展開も今後進めていきたいと考えている。

描画材作りを通した色と豊かに関わる教材の開発

- 材料の採取に関する実践報告 -

Development of Teaching Materials that can be involved in Color Richly through Making Drawing Materials
-Practical Report on Material Collection-

加藤隆之

Takayuki KATO

福岡教育大学

Key Words: 描画材、色材、展色剤、蠟、教材開発

1. はじめに

絵の具やクレヨンなどの市販された描画材の使用に慣れていると、自分の手で描画材を作るという発想にはなかなか至らない。しかし描画に使用できる素材の知識を深めて自作することで、身近な色に対する興味と制作への関心を高めることができると考えている。そこで、美術への興味・関心を高めるために、色と豊かに関わる教材を開発することに本研究の目的を置いた。さらに「体験を通した理解」と「豊かに関わる態度」の育成について、絵画組成を基にした描画材料作りによるきっかけを見出し、新たな教材の開発を進めている。主題となる教材開発で明らかにする点は三つある。まず、教材に適した描画材料を色材と展色剤（色材を画面に定着させる接着力のあるものを指す）に分けて選定し、活用方法を見出す。次に「体験を通した理解」を深める為の描画材料作りの見せ方や作り方の内容を構築する。最後に、色と「豊かに関わる態度」を育成するために、開発した教材を実践し、その効果の検証と再構築に取り組む。本発表では、一点目の描画材料の選定と活用方法の考察について取り上げたい。

素材選定の基本的な条件として、生活環境の延長線上にある自然素材に絞って扱うこととした。これは描画に使用できる素材が、身近な生活環境から得ることができるという気づきや発見を通して、描画制作に関心を高める狙いがある。さらに、素材採取では比較的容易に採取できる方法と、新たな発見を求めて身近さや容易さから一歩踏み込んだ採取方法に取り組んでいる。色材に関しては土と植物から取れる染料に着目し、展色剤には筆者の専門とする西洋画表現を軸に考えて、油と蠟に着目した。

2. 色材の採取について

色材の採取について、まず土を取りあげた。ふるい器を使ってある程度細かな土により分けた後に、水干による方法でさらに粒子の細かい土を得る。この水干の方法では粒子の違いによる沈殿時間の差を利用している。最後に裏ごし器で水干の際に混ざった細かな石やゴミなどを取り除き、ペーパーフィルターで水気をとって採取に至る。尚、土の種類では粘土質のものが細かい粒子の顔料をより多く得ることができる。

次に、植物から取れる染料としてベニバナに着目した。染料に用いられる植物は多々あるが、ベニバナの種子から採れる油が展色剤にも使用可能なことからこの植物を選んだ。さらにベニバナは染料と顔料の二種類の色材を採取できる希な植物であることから、素材としての魅力を感じ期待を持って採取に挑んだ。山形県最上産のベニバナ種子を購入して3月に蒔き、6月の開花を待つと花卉を採取

した。花卉は利用方法に応じて「乱花」「すり花」「紅もち」の加工が施される。「乱花」は収穫した花びらを乾燥させただけで、食品の色付けなどに使用する。「すり花」「紅もち」はすったりついたりして花卉に傷をつけて発酵させ、紅の色素を取るための原料とする。ちぎりとたての花弁からも黄色い色水をつくることのできるため、色水遊びとして活用できる。ただし花にはとげがあるため採取の際には注意が必要となる。今回選んだ加工は「紅もち」の方法で、『生活工芸大百科 地域素材活用』（農文教編/農山漁村文化協会出版/2016年）の説明に沿って作成を試みた。

3. 展色剤の採取について

展色剤の採取について、まず色材でも取り上げたベニバナを選んだ。その理由はベニバナの種子から油彩画材料のサフラワーオイルを採油できるからだ。種子の殻を取り除き油絞りで搾油することで油が得られる。同様の方法でクルミからも油彩画材料のクルミオイルを得ることができる。クルミの場合は自生する木が身近にないため、食品用のクルミを購入して利用することになる。そのため今回の素材選定の条件からは外れてしまう。サフラワーオイルは、酸素と結合することで乾燥する乾性油であり、油彩画の材料として使用されている。

次に蠟について、ミツロウとモクロウの採取に取り組んだ。油彩画には伝統的にミツロウが用いられている関係から、本研究でもミツロウの採取に挑戦した。まず大学構内に許可を得て日本蜜蜂の養蜂から始めた。重箱型の巣箱と誘引剤を設置することで日本蜜蜂の自然入居に成功した。夏に採蜜を兼ねて巣箱上段の巣を採取し、巣を湯煎してミツロウを得ることができた。モクロウの採取については、大学構内に自生する櫛から房状の実を採取し、粉碎後に蒸して圧搾することで蠟を得ることができた。

4. 今後の活用方法の考察について

これまでの実践を踏まえて、活用方法について考察し今後の研究に反映させたい。土の顔料では、最も手軽に採取できる素材として広く活用してもらうための分かりやすい採取方法をまとめていく。ベニバナの活用は、手軽に活動できる色水遊びから発展させていきたい。展色剤としての油については、乾性油を採油することから始める専門的な学習の際の導入に活用できる。蠟に関しては、筆者がこれまで取り組んできたクレヨン作りのワークショップと関連して、採蠟にまつわる環境や産業、地域文化と関連させた内容として教材の広がりを持たせていきたいと考えている。

親子向け造形ワークショップの題材開発における一考察

—ロンドンにおける事例から—

A Study on Conceiving a Plan of Formative Workshop for Family

—From the instances of museums and art school in London—

株田 昌彦

Masahiko Kabuta

宇都宮大学

Key Words : 造形ワークショップ、教育普及活動、レゴブロック

1. はじめに

発表者は2017年に栃木県立美術館主催の夏休み子ども向け造形ワークショップ『わたしの夢のまち、広がるみんなのまち』（親子での参加も可）を実践した。実際のワークショップは、カードゲームの一つである『コンタクトゲーム』をヒントにしたもので、コラージュと絵具やクレヨンによる描画を組み合わせた内容とした。活動内容とスケジュールのバランスへの配慮が欠けたため、制作時間が幾分不十分であったことが実施後の課題として残った。この経験から親子向け造形ワークショップの題材開発や実施形態についての関心が深まった。

2019年3月から8月にかけて、発表者はロンドンに滞在する機会を得た。滞在の目的の一つが親子向け造形ワークショップの実態調査であった。美術館における教育普及活動として造形ワークショップが近年ますます重要視されている。ロンドンの美術館や博物館での事例の体験を通して、実施形態や使用素材、参加人数の設定を考察し、造形ワークショップ企画発案のスキルアップに繋げることを本研究の目的とした。

2. 調査の方法

この調査の目的は題材開発のポイントを考察することにある。そのため、網羅的に造形ワークショップの系統立てや体系化を行う事を目的としていない。題材設定の意図や制作内容や方法、時間配分、ファシリテーターやサポーターの仕事、造形の間（環境）などを実際に受講者として参加することで、観察し検証することにある。

3. ワークショップへの参加

実際に参加した親子向け造形ワークショップと開催会場は以下の通りである。

I 短期・単発のワークショップ ※()内は開催場所

- ①Over the moon (サイエンス・ミュージアム)
- ②Shapeshifter (ロイヤル・アカデミー・オブ・アーツ)
- ③レゴブロックによる建物の制作 (※具体的な題材名なし)
(ロイヤル・アカデミー・オブ・アーツ)
- ④The CUBIC STRUCTURAL EVOLUTION PROJECT (テート・モダン)
- ⑤Hidden images (ロンドン・ナショナル・ギャラリー)

II 定期のワークショップ※()内は開催場所

- ⑥Family Art Workshop (ハムステッド・スクール・オブ・アート)
- ①は人類が月面に到達した1969年から50年目を記念し、科学博物館で開催したものである。コルクボードに粘土を貼り付け月面を作り、紙で作ったロケットを針金で固定する。
- ②と③はロイヤル・アカデミー・オブ・アーツの建築学科が主催のワークショップである。②のシェイプシフターとは様々な形に変化

できる妖怪を意味する。針金や、ギブテープ（石膏素材）、木材（角材、丸材）スポンジ、ビニールテープ等の多種の素材を用いて立体（建物）を作る内容であった。

③は②とは別の会場での開催されたワークショップである。床にビニールテープが貼られた枠の中に大量のレゴブロックが置かれ、このレゴブロックで建物を作るというシンプルな内容であった。各自で制作したレゴの建物は、スタッフの手によって床の枠内に置かれ、一つの町となった【写真1】。

④は現代美術作家のオラファー・エリアソンが企画したもので、③と同様にレゴブロックで建物をつくる内容である。③と異なっているのは、制作時間は参加者の裁量に委ねられている点である。

⑤は写真を使ったワークショップであり、カメラを扱うのは、スタッフであり、ナショナル・ギャラリー専属のカメラマンである。絵画の登場人物に扮した子どもを絵が描かれたフィルター越しに撮影し、重層的なイメージの効果を鑑賞するものである。

⑥はロンドン北部に位置する美術学校のハムステッド・スクール・オブ・アートが開設しているワークショップである。週に1回3時間、全13回の講習で、陶芸や絵画を題材の中心に据え、少人数制ゆえに一つ一つの作品の規模は大きく設定されていた。制作後は学校内で子ども展覧会として作品が展示された【写真2】

4. 考察

親子向けの造形ワークショップでは、親がインストラクターの代替となる利点がある。しかし、扱う素材の種類が多く制作工程が複雑な場合は、親のサポートを有しても制作時間が必要となるため、定期のワークショップへの適用が妥当である。

特に多くの参加者を集めたのは、レゴブロックを扱った②と⑤であった。素材の扱い方をだれもが知っており、参加者がワークショップ前から制作のイメージを持っていることが大きい。これにより、短期・単発のワークショップにおける造形素材の扱いやすさ、アイデアの想起を促す工夫が題材開発にとって重要であることが明確となった。何よりも受講した子ども同士の交流や制作における刺激を与えあう場面が多々見られ、この点がワークショップの最大の意義であることが確認できた。併せて、受講後は子どもの描画活動への意欲や技術の向上が見られた。



【写真1】



【写真2】

コミュニケーション能力を育てる題材に関する一考察

-日本の図画工作科と中国の小学校美術の教科書の比較を通して-

A Study on methods of developing Communication ability

-Comparing Japanese and Chinese elementary schools arts and crafts textbooks-

貴 栄

Ki Sakae

東京学芸大学 個人研究員 Tokyo Gakugei University Individual researcher

Key Words : コミュニケーション能力、教科書、日中比較

1. 目的

文部科学省による「児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査結果について」(平成29年度)によると、小学生の不登校の割合が徐々に上がっていることが指摘されている。いじめ、いじめを除く友人関係をめぐる問題などを含め、友人関係の問題が約20%を占めている。一方、中国の「校内いじめ問題調査報告書」(2017年)では、35,917人の中で、小学校・中学生時代に、いじめられた経験のある学生は22.2%であったことが報告された。こうした日中に共通する実態から、児童・生徒たちのコミュニケーション能力を育むことが必要であると考えられる。美術教育は、学校教育の一環として、生徒たちのコミュニケーション能力を育むためにどのような役割を果たすことができるのだろうか。

本研究では日本の図画工作科と中国の小学校美術の教科書を比較し、両国では生徒たちのコミュニケーション能力を育むためにどのような題材を置かれているか、更にそうした題材がどのような方法で展開されているのかについて明らかにしていくことを目的とする。

2. 研究方法

1. 分析対象

日本の図画工作科は開隆堂出版社と日本文芸出版社が出版した合計12冊を対象とする。中国の小学校美術は人民教育出版社と人民美術出版社が出版した合計24冊を対象とする。

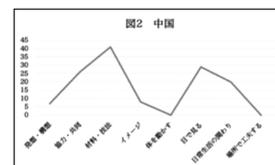
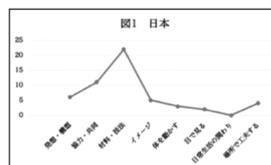
2. 分析方法

日中の教科書の内容を「造形遊び活動」「絵、立体、工作」「鑑賞」と3つの領域に分けて分析、また、日中の教科書の図版を「作家作品」「生徒作品」「生徒活動」「その他」と4つに分けて分析、考察する。考察を踏まえ、コミュニケーション能力を育成できると考えられる題材を取り上げ、更に、題材の展開方法を「発想・構想」「協力・共同」「材料・技法」「イメージ」「体を動かす」「目で見える」「日常生活に関わる」「場所で工夫する」という8つのカテゴリーに分けて分析、考察する。

3. 結果と考察

コミュニケーション能力を育成することが可能であると考えられた題材を日本の2社から合計32点、中国の2社の教科書から106点選択し、これらの題材の展開方法を上で述べた8つのカテゴリーを用いて分析した。その結果は、(図1)と(図2)に示した。日中いずれも、児童生徒のコミュニケーション能力を育成するために、様々な方法を設定していることが明らかになった。その中で、カテゴリー「材料・技法」が最も多くなったことが確認できた。このことか

ら、美術(図画工作)科では、児童生徒のコミュニケーション能力がやはり材料とのかかわりや技法の展開の過程で高められることが考えられた。一方、8つのカテゴリーの中に、日本は「日常生活の関わり」はゼロ件、中国は「体を動かす」と「場所で工夫する」カテゴリーがゼロ件であることを確認した。



カテゴリー「日常生活の関わり」では、日常生活で見たオシャレな花瓶について話し合う、アースディが主題の服を制作するなどの題材が含まれていた。カテゴリー「場所で工夫する」と「体を動かす」では、実施場所の広さが必要となる。中国の宁谊(ニン・イ)幼児教育研究センターによれば、「1つのクラスに30人の児童ならば一人あたりの教育費も高くなる。50人児童だとしたら、教育費が低いけど、一人の教師が対応することが難しい」¹⁾と報告されていた。こうしたことから中国ではクラス生徒数が多いため、体を大きく動かすことが難しいと考えられる。

4. まとめ

以上の結果から、日中いずれも、児童生徒のコミュニケーション能力を育成できると考えられる題材を様々な方法で展開していることが示唆された。一方、日本は場所や身体の問題などの非言語的なコミュニケーションも大事にされ、中国は日常生活の場面から育むとしている点に違いがあることが明らかになった。「我々は、コミュニケーションにおける相手の表情や姿勢、視線の方向からも、理解度に関するさまざまな手がかりを受け取っている」²⁾(高木, 2005)とあり、筆者も言語的なコミュニケーションだけではなく、表情や姿勢などの行動での非言語的なコミュニケーションも必要であると考えられる。コミュニケーション能力は、社会生活で豊かに生きていくための不可欠な能力である。その能力を児童生徒に獲得させるために、多くの方法を実践する必要があるのではないだろうかと考えている。

5. 今後の課題

本研究で題材展開をめぐる8つのカテゴリーを設定したが、その妥当性を今後も検討する必要があると考えられる。また、コミュニケーション能力を高めると考えられる題材を実践授業で明らかにしていきたい。

1『多人数のクラスでの活動展開について』幼児教育 11巻 2003年 p.312
2高木幸子『コミュニケーションにおける表情および身体動作の役割』早稲田大学文学研究科紀要 第1分冊 2005年

二つの宮城県庁図—高橋由一《宮城県庁門前図》と「繪入仙臺市内圖」

Two Images of Miyagi Prefectural Office in Meiji period – Painting by Yuichi Takahashi and "Illustrated Maps of Sendai City"

小林俊介

Shunsuke Kobayashi

山形大学

Key Words : 高橋由一, 《宮城県庁門前図》, 写真, 「繪入仙臺市内圖」, 観光名所案内

1. 高橋由一《宮城県庁門前図》とコマ絵「宮城縣廳」

高橋由一(1828-1894)の油彩画《宮城県庁門前図》(1881[明治14]年, 宮城県美術館蔵)(図1)については, 写真を参照した可能性が指摘されているが, 同じ構図の写真はこれまで発見されていない。しかし同じく県庁前の門前図であり, 油彩画として同様な特質を持つ《山形市街図》(1881-82[明治14-15]年頃, 山形県蔵)は山形の写真師・菊地新学(1832-1915)の写真を元にしており, 当該作品も写真による制作と推測される。西村勇晴氏は俯瞰気味の構図やパン・フォーカスによる建物の表現, 細部の仕上げの丁寧さなどが《山形市街図》と似ており, また馬車が後から描き込まれていることから写真による制作の可能性を指摘しており¹, また荒木康子氏もやはり写真との関連性を指摘している²。

本稿では, 由一の《宮城県庁門前図》と同構図によるコマ絵が存在することに注目したい。図2は1896(明治29)年発行の「名勝繪入改正仙臺市内全圖」に掲載されたコマ絵「宮城縣廳」である。右側に白く塗られた西洋風の門, 門前の広場に天水桶やガス灯, 塀の奥に旧藩時代の養賢堂を転用した県庁舎が描かれており, また全体を俯瞰した視点から捉えていることも共通する。

由一作品の来歴からみると, コマ絵が由一作品を参照して描かれたとは考えにくい。宮城県の委嘱で描かれた由一作品は明治期に同県に納められ長く同県の所蔵となっていた。コマ絵には馬車が描かれていないことからみても, 両者が共通して参照した(馬車が写っていない)同構図の写真が存在したと考えるのが自然である。

二つの宮城県庁図に共通する構図は, 旧藩時代以来の歴史を有する養賢堂の建物と画面右側の白ペンキで塗られた洋風の門を対比的に捉えており, 新旧の文化が融合する新生宮城県の姿が表現されているように思われる。それは《山形市街図》に描かれた白亜の擬洋風建築群に旧藩時代の遺風の一新一という山形県令三島通庸の政策が象徴されているのと対照的である。しかしながら, 今日残されている明治期の宮城県庁を撮影した写真の多くは門を正面から捉えており, 門が写っている写真には養賢堂の建物は写っていない。門に正面していない養賢堂は明治期の「宮城縣廳」写真からその姿が失わ



(図1) 高橋由一《宮城県庁門前図》 1881年 宮城県美術館蔵

れてしまい, 由一の作品とコマ絵の中にその姿を遺すことになったようである。

2. 観光名所案内としての「繪入仙臺市内圖」

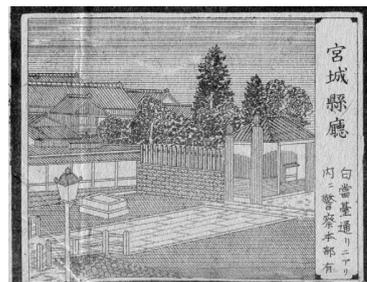
「宮城縣廳」など当時の名所を描いたコマ絵が挿入された明治期の「繪入仙臺市内圖」(と本稿では総称する)は発行元の異なる各種の異版が存在するが, 共通して中央に仙台市内の平面地図を配し, その周囲を囲むように「宮城縣廳」や瑞鳳殿, 榴岡公園といった仙台名所のコマ絵が配されている。これらのコマ絵も俯瞰的な構図によるものが多く, 写真を元にしてのものもあると推測される。「繪入仙臺市内圖」は木版もしくは銅版彫刻刷りによるもので, コマ絵は線描で形態や階調が表現されている。市内図全体の大きさはおおむね380mm×590mmほど, コマ絵の大きさは55×58mmほどである。これらの「繪入仙臺市内圖」中で最初期のものは, 管見では国会図書館所蔵で1888(明治21)年に発行された「名勝繪入改正仙臺明細圖」のようである。また, 同様な「仙臺市内圖」として1902(明治35)年に白崎五郎七が発行したものがあり, 同様なものが明治30年代まで発行されていたことがわかる。

周囲に名所のコマ絵が配されていることは「繪入仙臺市内圖」が単なる地図ではなく, 配付に簡便な観光名所案内であったことを物語っている。コマ絵の取り上げる名所は版によって異同があり, 発行元のホテルのコマ絵が挿入されているものもある。国会図書館蔵本には「東京塩竈間鐵道線路圖」が挿入されている。

当時の印刷技術を考慮すれば, コマ絵が写真による名所案内の代替であったことは容易に想像される。由一の県庁写真図もまた写真による「写真」(真を写す)という意図を持っていた。しかしながら, 油絵とコマ絵, 県の委嘱による公的な絵画と民間の観光名所案内という懸隔から, 我々は両者が同じ写真に基づくであろうということに今まで思い至らなかったようである。

¹西村勇晴, 資料による宮城県の美術編年史(一), 宮城県美術館研究紀要, (2), 1987年。

²荒木康子, 「宮城県庁門前図」[作品解説], 没後100年 高橋由一展図録, 神奈川県立近代美術館, 香川県文化会館, 三重県立美術館, 福島県立美術館, 朝日新聞社, 1994年。



(図2) 「宮城縣廳」(1896年「名勝繪入改正仙臺市内全圖」掲載)

国語教材を活用した美術科の活動における言語と身体との関わりについて —志村ふくみの世界を題材とした追創作的鑑賞の実践を通して—

A Study on the Relationship between Language and Physical Experience in Activities Art education Utilized Japanese language teaching materials. —Creative appreciation based on the "The world of Fukumi Shimura"—

西丸純子

JUNKO SAIMARU

星槎国際高等学校 郡山学習センター

Key Words : 追創作, 精神的同質性, 身体的経験, 言語, 対話

1. はじめに

本研究は、表象を介し深い鑑賞体験を伝え合う創作者と青年期の生徒の実際の様相を明らかにするものである。

筆者はこれまで、自身が「青年期」に味わった深い鑑賞体験の現象構造を明らかにし、同様の構造を基に実践を行ってきた。それらは、「青年期」とは自己の分節化に悩む時期であるとし、ブラックボックス媒体に囲まれ生活体験の稀薄な現代において、分節される前の自己を還元的に自覚する「対話」が重要であるとの教育観に基づくものである。その意義は、美術科における広義での言語活動の充実に位置付けられる。

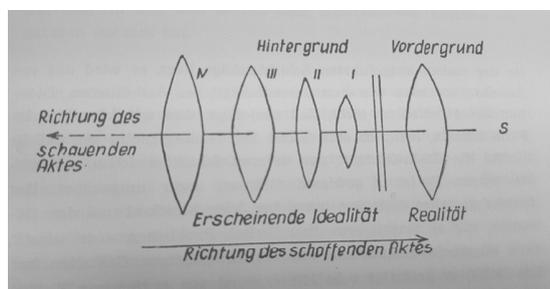
本研究は、美術科教育における言語活動の充実、教科横断的な実践の取り組みとして、浜田寿美男の論、〈ことば〉が立体的に立ち上がるためには、地になる身体的経験をつくることが重要であるとの論に依拠した。

この度、染織家志村ふくみの仕事を訪れた大岡信による深い鑑賞体験が綴られた国語教材『言葉の力』を教材にした。染織家は、古来より、植物を採取し、煮だし、織るという「手仕事」を通して、身体的に自然や四季と関わっている。志村ふくみの文章には、「手仕事」を通して得た身体的な実感や発見、共感から生み出される言語表出が成されており、思春期の心の琴線に触れる内容である。

深い鑑賞体験と同意の「美的体験」の「享受」について、金子一夫の述べる「作者が作品中に設定・体験したイメージの論理に沿って、鑑賞者も体験する」¹⁾を「追創作」と定義し、検証した。その際、「美的体験」を創作と享受する側から分析したN. ハルトマンの論を用いた。ハルトマンの美的対象を成立させる前景と背景の考え方は、浜田による〈私的世界〉の形成を身体と観念世界との往き来の上に成り立つとの論理に通ずるものと考えられよう。

2. N. ハルトマンの描写芸術の多層性

ハルトマンは、芸術を実在的な前景と非実在的な背景の二層に分け、さらに描写芸術には背景にも奥ゆきがあるとし第Iに物的、第IIに生命性、第IIIに心的、第IVに普遍的な層（精神的な層）の多層性を示した²⁾。これらの層は、創作者と鑑賞者の「精神的同質性」によって異なる現れ方をする。



3. 単元設定

以上の理論と照らし、授業を考案した。中学校二年生を対象に実践を行った。クラスの実態として、集団間では、各グループ内での人間関係は良好であるが、グループ同士の相互理解、意思疎通に関しては課題がある学級である。

材料となった桜は、日本三大夜桜として有名な高田公園の桜を手に入れることができた。単元計画は下表の通りである。

時	展開	単元計画
第一時	第一次	※国語の教科書で『言葉の力』は既に初読済である。 桜の枝を一人一本配り、触れて鑑賞する。
	第二次	桜の枝から、チップを作る。(ハサミや鑿で細かくする) 志村ふくみ『色と糸と織と』を教師が読み、紹介する。
第二時	第三次	染める活動 桜のチップを煮出す。(今回煮出す過程は教員が行った) 煮出した鍋を別な鍋にあげ、染料液を濾す。 布に小さく名前を書き、入れて煮出す。(一回目)
	第四次	絞り、技術室のペランダに干す。
	第五次	煮出す間、スライドを見せる。途中、国語の教科書の背表紙見開きを開き、色を確認する。鑑賞プリントを書く。
第三時	第六次	二回目、煮出す。 媒染液に入れる。 絞る。全員の布を干す。
	第七次	全員の布を干す。『言葉の力』や、志村ふくみの文章、染める活動の体験を踏まえた感想を含めた手紙(または説明文)を書く。時間があまれば、しおり、ジュシユ、テッシュケースなどを作る。

実践の結果、第二次では桜の枝を一人一人に手渡した際、生徒達の身体的な動きに伸びやかな変化が見られた。また、枝をチップにする際、折られる枝に対し、手を合わせるなどの応答を行った生徒もいた。第6次での染めた布を干す際、皺がないように丁寧に干す生徒の姿や、校舎から望む妙高山を背景に自分達も寝ころび、春の訪れを身体全体で味わう身体的対話が見られた。

4. おわりに

創作者と鑑賞者の身体と身体がいかなる層で重なり合い、また背景層を現象させる「精神的同質性」の実際の様相を追った結果、志村の得た世界観(背景層)と接続するための、「精神的同質性」として、素材や外界との多様な身体的対話が見られた。今後は、現代美術の作家による近代までの作家とは異なる接続のあり方を検証していく所存である。

註

1、金子一夫、2012、『美術科教育の方法論と歴史』

2、NICOLAI HARTMANN『EINFÜHRUNG IN DIE PHILOSOPHIE』

超越的次元に関わる鑑賞教育と対話

Appreciation Education Related to Transcendental Dimensions, and Dialogue

佐藤 哲夫

SATO Tetsuo

新潟大学

Key Words : 超越的次元、鑑賞教育、宗教教育、対話

1. はじめに

いわゆる対話型鑑賞は、子ども同士が自由に感想を述べ合うことで主体性が発揮される。たとえ相互に矛盾を孕んでいても、考えのどれもが、その子どもにとっての真実であり、価値と重要性において優劣はないとされる。この感じたことの平等主義は、しかしながら、対話が真剣なものになることを阻害してしまう。教師は、判断の食い違いはむしろ良いことであって、解消されるべきものではないと考えているからである。

こうした、子どもの感じ方こそ絶対的であるとする考え方は、「子ども中心主義」の教育観である。これに対して、「教科（内容）中心主義」では、学ぶべき一定の内容が先ずあり、それを教えるべきだとされる。この場合、教える内容は、それを如何にして教えるかということが問われることになる。

現行の学習指導要領は、「教科（内容）中心主義」と「子ども中心主義」のどちらか一方に荷担するのではなく、両者のバランスをとろうとしている教育観であるように思われる。

この姿勢そのものは、評価されるべきと考える。しかしながら、「教えるべき内容」、「教え方」、「主体的・対話的で深い学び」の捉え方において、「超越的次元」についてどのような態度を取るかという問題が残されたままである。

2. 超越とは何か

「超越的次元」ということに唐突感があるかもしれない。「超越」とは、「内在」に対して用いられる哲学・神学の用語である。自己の内に原因や根拠を持つのが内在とすれば、超越は外部である。「絶対的に他なるもの」「他者」である。レヴィナスは、これを「顔」と呼ぶ。また、これらは「形而上学的なもの」であり、「無限」とされる。したがって、「他者の次元」あるいは「他者性の次元」としても良いが、他者という言葉では、通常の「自分以外のほかの者」という意味で理解される恐れがあるので今回は用いない。

3. 鑑賞における超越的次元

鑑賞教育における鑑賞は、通常、自己の意識と能力によって実現されるものであると理解されている。このような「資質・能力」を養うのが鑑賞教育であると考えられている。しかし、芸術である作品は、鑑賞者の認識力で覆い尽くすことは不可能である。「芸術作品>鑑賞者の認識力」という関係である。これが、単に個人の認識力には限りがあるということなら、他の人の知恵を借りることで、ある程度克服することができる。この時、鑑賞教育における学習の問題は、教科一般の学習の問題に置き換え可能となる。

「芸術作品>鑑賞者の認識力」という関係は、不等号記号によって比較計量可能な項同士の関係であることを示している。芸術作品

の超越的次元とは、この不等号による表現が不可能な関係のことである。そうした超越的次元は、やはり、わからない「謎」として感じ取られるのではあるが、形のない謎であり、疑問形としてネガティブな陰面で指し示すことができない。いわば、その存在も謎であるような謎である。

4. 超越的次元の必要性

存在を明示し、科学的に実証することもできない超越について、公教育の場で語ることは許されることなのだろうか。この問いから想起されるのは、公教育における宗教教育の扱いである。教育基本法第15条では、国公立の学校は、特定の宗教のための宗教教育その他宗教的活動をしてはならないと規定されているが、宗教的中立性を保ちつつ宗教に関する基礎的知識を教えることまで禁じるものではない。そうではあっても、カルト問題などもあり、公教育の場で、宗教を語ろうとすれば、緊張を強いられることになると思われる。

しかし、その一方で、芸術と宗教の間には、近代以降の両者の分離が進んだ後でも、なお通じ合う関連があるように思われる。ペンヤミンが指摘した「アウラの消失」は、21世紀の今日においてもなお、再考の余地を残している。

現行の学習指導要領では、中学校美術科の「内容のまとめ」は、以下の三つとされている。

①「感じ取ったことや考えたことなどを基にした表現」②「目的や機能などを考えた表現」③「作品や美術文化などの鑑賞」

いずれも、超越的次元を含むものとしても、含まないものとしても解釈可能である。もし、本当はどちらの意味かと指導要領作成者に問えば、恐らくあくまで返答を拒むのではないかと想像する。すなわち、宗教教育の価値を全否定はしないが、宗教教育の必要性も明言できないことと事情は同様であると思われる。

問題は、この実情が、結局は非宗教教育と反宗教教育の推進を結果しているのと同様に、美術における超越的次元を否定した内在の美術観と美術教育の推進を結果することになっていることである。

「感じ取ったことや考えたことなどを基にした表現」である絵や彫刻は、「無限」や「他なるもの」とは関係しないのだろうか。「感じ取ったこと」の「外」や、「考えたこと」の「外」を気に掛けた表現は、「感じ取ったことや考えたことなどを基にした表現」とは言えないのだろうか。「外」を気に掛けず疑念と無縁の「感じ取ったことや考えたこと」に表現の全幅の価値と根拠を置くことは、芸術行為としての美術の否定になるのではないだろうか。

5. 超越的次元の鑑賞教育の方法論

発表においては、併せて、鑑賞教育に超越的次元を導き入れるための方法論を検討し、「対話」によるその可能性を示す。

*本研究はJSPS 科研費(17K04752)の助成を受けたものです。

S-HTP 法によるカンボジアの幼児・児童の描画活動に関する実証的研究(Ⅱ)

Empirical study on Cambodian children's drawing by the S-HTP method (Year 1)

鈴木光男

Mitsuo Suzuki

聖隷クリストファー大学

Key Words : カンボジア、美術教育支援、S-HTP 法、描画実態調査

1. はじめに

カンボジア教育省は2016年1月に「全ての国民が潜在能力を存分に発揮できるようにする」「全てのカンボジア人が、身体と知識、国や人間を愛する心を調和した形で発達させ、国の発展、そしてカンボジアが地域及び世界に結び付けられることに貢献する」とする新教育課程フレームワーク「カリキュラム改革のヴィジョン」を公表した。それにより2018年に新教育課程の基準の開発、2020年からは新教育課程の普及が目指され、芸術科目(音楽・美術)が小学校で週1時間導入されることになった。そのような中で、JICA 草の根パートナー型事業として特定非営利活動法人学校をつくる会 Japan Team of Young Human Power(以下 JHP)が初等科芸術教育支援を継続しており、教科書作成も進められている最中である。

筆者は、「カンボジア王国における美術教育構築を目指した国際支援」(「美術教育」No. 291、日本美術教育学会)や「カンボジア王国の美術教育の現状-学校をつくる会 JHP の取り組みから-」(「比較文化研究」No.131、日本比較文化学会)、「カンボジア初等教育段階での日本の美術教育支援の実績と成果に関する調査-S-HTP 法による児童の描画活動の差異に着目して-」(「比較文化研究」No.135、日本比較文化学会)、「S-HTP 法によるカンボジアの幼児・児童の描画活動に関する実証的研究(Ⅰ)」(「比較文化研究」No.139、日本比較文化学会)などにおいて、JHP による美術教育支援の具体やその成果について調査・報告してきた。

上記拙論を踏まえて JHP が美術教育支援を継続している支援校と

非支援校を対象に S-HTP 法を用いて3年間調査することにしており、今回の発表は2年目の調査・分析結果の報告となる(平成30年度科学研究費助成事業基盤研究(C)(一般)課題番号18K02554)。

2. 調査概要

1) 期間 : 2019年12月~2020年2月

2) 対象 : 以下10校

JHP 支援校(スヴァイリエン州・カンポット州各1校)・JHP 非支援校(スヴァイリエン州・カンポット州・ブンペン市各1校)・美術教育実践校(スモールアートスクール関係2校・日本国内1校)

3) 調査方法 : S-HTP 法による描画調査。1学年10人前後の児童に、30分間でA4用紙に家と木と人、その他思いついたものを自由に描いてもらい結果を分析・整理する。

4) 調査結果 : 下図「校種ごとの S-HTP による1回目・2回目の児童の絵の観点別出現率比較」参照

3. おわりに

多くの項目で JHP 非支援校の変容が見られた。わずかなことではあっても1・2回目の調査による描画経験が彼らの変容に大きく影響したのであろう。日常の学習経験が乏しい分、学習上の意味があったと推測される。その他、年齢による成長や生活環境の違いなどに関しても示唆に富む結果が出た。学会当日は、エネルギー水準や内の豊かさなど絵の質的評価結果にも触れて発表するものである。

校種ごとの S-HTP による1回目・2回目の児童の絵の観点別出現率比較

分析項目	JHP 支援校			JHP 非支援校			SAS			日本公立校			
	1回目%	2回目%	χ ² 値	1回目%	2回目%	χ ² 値	1回目%	2回目%	χ ² 値	1回目%	2回目%	χ ² 値	
	83人	82人		130人	135人		69人	57人		48人	56人		
(全体) 統合性	明らかに統合的	20.5	30.5	.140	8.5	23.0	.001***	42.0	36.8	.554	33.3	57.1	.015*
	やや統合的	22.9	31.7	.204	13.1	7.4	.127	37.7	38.6	.916	14.6	16.1	.834
	媒介による統合	25.3	12.2	.031*	18.5	26.7	.111	10.1	10.5	.944	20.8	12.5	.252
	やや羅列的	20.5	14.6	.324	32.3	25.2	.200	8.7	7.0	.729	22.9	1.8	.001***
	羅列的	9.6	11.0	.778	27.7	17.8	.054	1.4	7.0	.111	6.3	10.7	.420
描画サイズ	全体で4分の1以下	4.8	4.9	.986	20.0	5.2	.001***	0.0	0.0	-	6.3	0.0	.058
	HTPで4分の1以下	10.8	19.5	.120	25.4	17.0	.096	8.7	0.0	.023*	10.4	7.1	.554
付加物	あり	89.2	87.8	.786	85.4	86.7	.763	100.0	100.0	-	100.0	89.3	.019*
遠近感	大	7.2	22.0	.007**	2.3	14.1	.001***	11.6	50.9	.001***	8.3	17.9	.156
	中	21.7	35.4	.052	11.5	9.6	.613	46.4	19.3	.001***	22.9	26.8	.650
	ややあり	25.3	20.7	.486	6.9	28.9	.001***	21.7	17.5	.557	8.3	17.9	.156
	直線(重なりあり)	14.5	6.1	.006**	16.9	17.8	.854	15.9	10.5	.376	18.8	8.9	.143
	直線(重なりなし)	24.1	3.7	.001***	38.5	20.0	.001***	1.4	1.8	.892	31.3	21.4	.255
ばらばら	6.0	12.2	.168	23.8	9.6	.002**	2.9	0.0	.195	10.4	5.4	.334	
現実的 非現実的 描写	現実的	85.5	96.3	.016*	86.9	96.3	.006**	92.8	100.0	.038*	62.5	58.9	.710
	混合	13.3	3.7	.027*	10.8	3.0	.012*	5.8	0.0	.065	29.2	33.9	.603
	非現実的	0.0	0.0	-	2.3	0.7	.296	1.4	0.0	.361	8.3	5.4	.546
家	正面・枠のみ	0.0	1.2	.313	3.1	0.0	.040*	0.0	0.0	-	2.1	0.0	.278
	正面・曖昧な表現	7.2	11.0	.403	19.2	8.9	.015*	14.5	7.0	.184	16.7	3.6	.024*
	正面・平面的	56.6	62.2	.466	46.9	67.4	.001***	66.7	70.2	.674	56.3	62.5	.517
	やや立体的	27.7	17.1	.101	20.8	12.6	.074	18.8	19.3	.948	14.6	19.6	.497
	立体的	7.2	8.5	.755	10.0	11.1	.769	0.0	3.5	.117	10.4	12.5	.740
人	頭足人	0.0	0.0	-	2.3	0.7	.296	0.0	0.0	-	0.0	0.0	-
	前図式的	19.3	34.1	.031*	23.1	28.1	.345	26.1	12.3	.053	22.9	14.3	.256
	図式的	44.6	39.0	.470	46.2	37.8	.167	55.1	61.4	.474	64.6	53.6	.256
	前写実的	9.6	7.3	.593	2.3	8.1	.034*	8.7	21.1	.049*	12.5	30.4	.029*
	写実的	3.6	0.0	.082	1.5	0.7	.539	1.4	1.8	.892	0.0	0.0	-
	棒人間	20.5	7.3	.015**	17.7	20.7	.529	1.4	1.8	.892	0.0	0.0	-
	なし	1.2	3.7	.306	6.9	3.7	.242	7.2	1.8	.150	0.0	0.0	-

(*:p<.05, **:p<.01, ***:p<.001)

鉄の溶接による彫刻の形態と制作者の関係性

Relationship between the form of sculpture by welding of iron and the creator

杉崎 那朗

Sugisaki Tomorou

上越教育大学大学院 学校教育研究科

Key Words : 鉄、溶接、自然を操作する技術、形態、制作者

1. 研究の目的と方法

鉄の溶接が誕生した近代史は、産業革命によって製鉄技術が発達し、大量生産された鉄材が普及することで、文明もまた大きく発展した時代だった。温度によって性質が変化する鉄は、その特性を活かして古来より人類の生活を支えてきた。自然界に鉄鉱石として存在する鉄をプロト・ヒッタイト人が木炭と共に焼成し、還元して取り出すまでは隕石に含まれる隕鉄を使用していた。当時は鉄が天の鉱石と呼ばれ、鐵（金の王なる哉）と書き、金よりも価値が高かった。それを自然界から効率よく取り出して大量生産することを、ソヴィエト構成主義のウラジミール・タトリンはガラスと鉄材を素材にした「第三インターナショナル記念塔」を構想するにあたって、鉄を文明の産物とし、自然から鉄を取り出して加工することを自然に対する人類の勝利と考えていた。溶接は鉄材を加工する工業技術として発展し普及した。ガス溶接で制作されていた初期の鉄彫刻は、近代の自然を操作する価値観に沿った、工業技術によって制作された。しかし、現代では鉄彫刻の形態も多様化し、自然を操作する技術によって制作されていると一概には言い難い。そこで、本研究では彫刻表現における鉄と人間関係を改めて捉え直すべく、溶接が制作にもたらす影響による彫刻の形態と制作者の関係性について明らかにしてきた。

2. 二次的な鉄、一次的な鉄

鉄彫刻家の星野健司の作品と、美術評論家の中原佑介の言葉を手がかりに、まずは彫刻に用いられる鉄について整理した。スペインのフリオ・ゴンザレスから始まる鉄彫刻は、鉄材の形を活かした形態であり、溶接は自在に形を接合できる技術だった。ゴンザレスは鉄を自然の産物と考えており、「鉄が（中略）過剰な機械科学の単なる手段であることをやめる時が来た。ついに芸術家の平和な手によって、叩かれ鍛えられるための扉がこの物質に開かれるのだ」と述べている。鉄材を溶接で接合する制作は、製鉄技術と芸術家によって二度加工されているため、中原はそれを二次的産物と呼んだ。その中でも、星野や土谷武の作品は鉄材を熱して曲げている。曲げることに必要な熱や圧力は、鉄材が持つ機械的な張りや形態に加えて、鉄の元素が持つ展性を意識させる。中原は石彫や木彫のように素材を変形させて制作した彫刻を一次的産物とした。星野や土谷の作品は鉄材を一次的に扱っていると言える。

溶接は大きく分けて三つの種類に分類される。素材を溶かし、圧着する必要のない融接、機械的圧力を加える圧接、接合する面をろうを流し込むろう接である。なかでも融接は、産業革命以降にガスや電気といった新たな熱源が開発されたことで発展した。彫刻に用いられるのは融接の中でもアーク溶接、ガス溶接、ティグ溶接に分類される。本研究では溶接業に従事する場合に最も基礎とされる被

覆アーク溶接を中心に実制作を通じて検証した。

実践に使用した被覆アーク溶接は、素材となる金属と同素材の溶接棒を用いることから手棒溶接とも呼ばれている。素材と溶接棒を電極とし、その間に放電現象（アーク）を起こすことで素材と溶接棒を熔融させる。溶接棒にはアーク放電を助けるフラックスが塗布されている。そのフラックスが接合面を空気から守る被膜となることが特徴である。また、スパッタと呼ばれる熱で飛び散った鉄粉も付着する。そのために接合部は荒れるので、工場現場では最後に研磨して塗装するが多い。

制作実践では、まず二次的に鉄材を扱った作品と、一次的に鉄材を扱った作品を制作した。前者は鉄板の形を活かすために接合ができる最小限の点での溶接（点付け）にし、仕上げに研磨することで溶接痕を隠した。後者の場合、一次的な鉄材は点付けでは接合部に隙間ができるため、長時間溶接する必要があり、表面が溶けた鉄とスパッタによって荒れた。比較として、前者は溶接にかかる時間は短く、制作者の意図に沿って効率よく鉄板を操作することができた。後者は鉄を操作する時間よりも溶接に時間を取られるため、強い抵抗感を覚える制作だった。溶接時の発光を防ぐ遮光ガラスを常に装着しているため、作業中は作品の全体が確認できない。また、作品に接する部分は棒の先端のみで作品に直接触れる時間はほとんどない。無意識の内に鉄塊そのもののような形態となっていくた。さらに一次的な鉄材の量を増やして複数の曲面をつくり、接合部分だけでなく全ての面に溶接を施すことで、溶接による制作で起こる形態は制作者の想定を超えていった。

3. 成果

鉄材の二次的な面を活かした短時間の溶接は制作者が持つイメージを作品に投影しやすい。一方で一次的な鉄材に対する長時間の溶接は強い抵抗感を覚え、溶けて固まった鉄や剥がれた被膜やスパッタなどの操作できない形態が産まれる。これにより、制作者が操作しているというよりも、溶接の優位性に応じた彫刻制作の実際が確認できた。

主要参考文献

- ・ハーバード・リード.1965.『近代彫刻史』.二見史郎（訳）.紀伊國屋書店
- ・中原佑介.2012.『第六巻 現代彫刻論-物質文明との対峙』.現代企画室
- ・齋藤勝裕.2016.『知られざる鉄の科学』.科学書籍編集部
- ・手塚敬三.1981.『溶接のおはなし』.日本規格協会
- ・図録.2015.『スペインの彫刻家 フリオ・ゴンザレス展』

諸感覚を研ぎ澄ます授業実践の検討

—「身体感性」が見つけた自分—

Elementary School Art Classes Aimed at Sharpening Various Senses
-Finding the Self through Practical Somaesthetics-

島谷 あゆみ

AYUMI SHIMATANI.

広島大学附属東雲小学校

Key Words: 諸感覚, 身体感性, 自分さがし, 気付き, 図画工作科

1. 研究の目的

「自分さがし」を促すような諸感覚を研ぎ澄ます授業デザインを考え、図画工作科の授業を行うことによって、児童が自分自身についてどのような気付き方をするようになるか知見を得ることを本研究の目的とする。

2. 研究の方法

まず身体による感覚の関連付けや諸感覚の働き、周りの世界への働きかけについて、先行研究を整理する。複数の感覚の関連付けについては、亀井秀雄の知覚・表出についての論考を参照する。また、樋口聡やグンター・ゲバウアやリチャード・シュスターマンの身体感性論を参照して、感性や感覚、世界制作について整理する¹⁾。学校現場での理論と実践の問題であるので、図画工作科学習指導要領での「自分」の捉えについても確認する。そのうえで先行研究をもとにデザインした諸感覚を研ぎ澄ます授業を行い、授業実践の検討を行う。

研究の手順は次の通りである。

- (1)先行研究の整理…身体感性論をもとにしながら「自分さがし」を促すような諸感覚を研ぎ澄ます授業デザインを作成する。
- (2)実践…表現と鑑賞の授業実践を行う。事前・事後の変容に関わる具体的な様相として授業の様子を動画撮影し発話記録を残す。
- (3)調査…実践前(事前)と同様に実践後(事後)にも自分自身についての気付きに関する記述式の調査を行う。
- (4)結果と考察…事前・事後に書き出された気付きについてテキストマイニングによる品詞分析を行う。品詞の傾向および授業動画の具体的な発話記録から要因を探り、児童が自分自身についてどのような気付きをもつようになるか知見を得る。

3. 理論的枠組み「触覚で自分を探す」

諸感覚を研ぎ澄ます意味について探るため、本研究ではまず、触覚について述べているグンター・ゲバウアらの研究を参考とし、授業デザインを考える²⁾。

私たちは生まれたばかりの時は、手や口を使って触覚を鋭く働かせ周囲の様子を捉えている。発達段階が進んでも視覚は触覚に頼り続けるが、成長するにつれ視覚等が優位になってくると、以前ほど触り心地や温度感覚などへの意識が向かなくなってくる。他の感覚においても同様のことが言えるのだが、例えば、視覚を弱めるか又は遮断して、視覚以外で物事を捉え直す状況に身を置くようにすれば、これまでと違った捉え方をするようになり、自分自身の経験を重ね合わせながら見方や考え方の転換を図っていく。

手など触覚をはじめとする身体感性に着目した授業実践は、自分の見方や考え方を模索する「自分さがし」を促すものとなると考えた。

4. 実践及び結果と考察

(1)「自分さがし」を促す授業実践

a. 題材名

「てのひらセンサー発動！」(感覚を信じ鑑賞し想像力で描く)

b 学習のめあて・学習の流れ・時間数

- ①宇宙生物を発見しよう…ブラックボックス内の生き物を探査する。(鑑賞 1h)
- ②てのひらセンサーが見た宇宙生物を絵に表そう…触覚から、色や形をイメージして描く。(表現 2hs)
- ③宇宙生物の調査報告をしよう…互いに、表現した宇宙生物の鑑賞をする。(鑑賞 1h)

(2) 児童の様子

ブラックボックス内を探査する段階においては、恐る恐る手を入れたり触感に驚いて急に手を抜き出したりしながら自分なりのイメージを作っている様子が見られた。宇宙生物の様子を言葉や絵で表現したり調査報告をしたりする段階においては、自分なりに主体的に探査しようとする発話や、色や形等から造形的な気付きに関する発話、自分のイメージ世界に没入していく発話が見られた。

(3) 結果と考察

授業実践の前後で行った記述式の調査では、パフォーマンス課題を「わたし(は)〜。」というように自分について書きましよう。」とした。事前・事後の記述を比較すると、気付きとして書き出された品詞に次のような変化が見られた。

テキストマイニングで分析した結果、事前に比べて事後は、動詞や形容詞の気付きの割合が多くなった。事物の名称を表す名詞ではなく、動作や性質や状態を表す動詞や形容詞の単語が増したことから、児童は複数の気付きを関連付けながら文脈の中に自分なりの意味を見出したり、自分の様子についての気付きを増やしたりしていたと考察した。

本実践の検討を通し、アートを通した「自分さがし」を促す諸感覚を研ぎ澄ました授業実践によって、児童は自分自身について気付きの幅を広げていったと結論づけた。

¹⁾ 樋口聡, グンター・ゲバウア, リチャード・シュスターマン, 2019, 『身体感性と文化の哲学 人間・運動・世界制作』, 勁草書房, pp. 27-28

²⁾ 同上書 i) に同じ, 「触れる, なぞる, 握る, たたく, ひねる, などの手の使い方によって, 私たちは世界の構成を手から始めるのであり, 結び付けられ操作された世界, 私たちが文字通りつかむ現実を構成する。」, p. 28

造形活動を語る記述から探る造形活動体験への自覚の検討

Examination of the Consciousness of the Experience of Visual Art Activities , From the Description of Own Art Activity

菖蒲澤 侑

SHOUBUZAWA Yuu

文京学院大学人間学部

Key Words : 造形活動、体験による学び、実感ある学び

1. 研究の背景と目的

本研究は、幼児教育や保育を専門とする大学生が実感を得ながら学ぶことができる造形活動支援・教育学修を実現するため、学生が造形活動に取り組む授業において、自身の造形活動をどのように自認しているか、学生本人の記述から探るものである。美術や造形表現を専門としない学生が、造形活動支援・教育について自身の造形活動と地続きであることを実感しながら学ぶことで、就職後の学生たちにとっても将来学生たちが出会う子どもたちにとっても無理なく造形活動が展開、発展していくものと思われる。そのためこの研究は、学生が造形活動を体験する学びが、学生にとって実感ある学びとなることを目指し、その前提となる学生の造形活動への認識について検討するものである。

2. 造形表現による保育・教育学修における造形活動への自覚の重要性

美術や造形表現への専門性を持たない学生にとって、授業で「やらされる」造形活動の内容を認識し、その意味を理解することはすぐには出来ない。しかし、乳幼児、児童への支援や教育に関する造形活動を学ぶ上で、作品の出来や写実性等ではなく、造形活動に取り組むことそれ自体を育ちや学びの機会として、あるいは成果として認識することは非常に重要である。学生が取り組む造形活動の内容を学生自身が自覚し、その成果として作品を認識し、過程を重視した造形活動を実感することは、乳幼児、児童への支援や教育に関する造形活動学修において重要なことである。また現在、感染拡大防止のために遠隔授業が始まり、各教育機関で方法を模索しながら実施され、更に首都圏では今後も継続する見込みである。遠隔授業で行われる造形表現科目では学生の制作過程にリアルタイムで教員が声をかけることができず、学生の造形活動過程を評価しづらい。

以上のことから、造形活動に取り組むこと、特に授業という「やらされる」状態での取り組みについて、学生自身が自分の活動をどのように認識しているか把握し、学生の自認に寄り添い伴走しながら造形活動支援・教育について学修する授業デザインの必要性を感じている。

3. 自作品を語る記述の分析

そこで本研究では、学生が自分の造形活動をどのように自覚しているのか探るため、学生が自作品を説明する言葉を分析する。研究素材は2020年度5月～7月にB大学において開講された保育内容「表現」領域に関する授業において提出された学生の記述である。造形活動に実際に取り組むことを中心とする授業内容であり、本研究では1年生履修者の中から、自身の作品写真および授業で提出し

た記述内容を研究に取り上げることに同意した学生の提出内容を分析して進める。なおこの授業は全てオンライン・オンデマンド型で実施された。

提出された自分の作品についての記述を「自身の内面を語る言葉」「制作過程を語る言葉」「作品を語る言葉」に分け、それぞれの内容を検討する。下に示す記述例においては、斜体部が「自身の内面を語る言葉」、太字部が「制作過程を語る言葉」、下線部が「作品を語る言葉」となり、それぞれが織り交ざっていることが分かる。この内容を分析することにより、造形表現を専門としない大学1年生が造形活動に取り組む中で「自己」「制作」「作品」をどのように認識しているか分析し、学生にとって実感ある造形活動支援・教育学修の実現を目指す。



図：学生作品

記述例：図についての自作品を語る言葉

私の夢は「蝶のようにふわふわ飛ぶこと」と「自分の殻を破ること」なので、**二つの夢を掛け合わせた世界を作ろうと思った。**同じ卵パックから生まれた蝶が違う種類なのは、一人ひとりの個性の違いを表現したかったから。また、手前の蘭玉（座っている白い人形）はここまでの私。自分の殻を破り、自分らしく輝くことを目指して蝶へと変態している。「自分にとっての夢の世界は何なのか」がなかなか纏まらなかった。**造形前**にある程度のテーマを決めていたが、作っている最中に「こんなの混ぜよう」「ああやって表現しよう」などと発想が膨らんでいき、**結果として色々な夢の世界を作り出してしまった。**最後には纏まったので良かったと思うし、夢の世界について考えるのは非常に楽しかった。

※斜体、太字、下線は筆者加工

「記憶で描く/見て描く」対比における描画意識と表象

—保育・教育専攻学生の記憶画メソッドの実践から—

Drawing Consciousness and Representation in Comparison with Memory and Eye
: From a Practice of Memory Image Method by Students in Childcare and Education Major

高橋 文子

Fumiko Takahashi

東京未来大学

Key Words : 記憶画、描画意識、表象、形状ストック指標

1. 概要

本発表において、授業開始時に短時間で行う手慣らし的な記憶を伴う描画メソッドを、「Memory/Eye ドローイング」と規定する。本稿の目的は、記憶を基に描くだけでなく、観察・模写を基にした「見て描く」活動を組み合わせたこれらの方策が、学生の描画意識や表象にどのような変化をもたらすのか検討し、その教育的効果を明らかにすることである。具体的には、2019年9月～翌年1月にかけて実施した「子ども美術」（204名）、「初等図画工作科教育法」（33名）の受講生の描画シートを研究対象として、分析を行った。その結果、本メソッドを通して、学生はものの形態を意識し、それまでぼんやりと見ていたものを繊細にとらえる見方を得て、アウトプットへの自信を得ていた。乗り物に関する描画意識は、平面34.4%、平面から立体への移行41.1%、立体24.5%を確認した。2年次学生の人物課題において「見て描く」優位は48.5%、「記憶」優位は27.3%を示し、次第に観察・模写優位から対象を参照しなくても描ける記憶優位への伸長を確認し本メソッドの有効性を示した。

2. 先行研究

ベルグソンは「物質と記憶」（1896）において、物質と表象の間にある中間的存在として「イマージュ」概念を記し、物質と精神の交差する記憶・想起の検証へと向かう。本発表において着目する記憶も、リアリテに対して統合をもたらすイメージといえる。方法論については、渡辺公一、成富ミオリ、田根剛らの言説を取り上げた。

3. 「M/E ドローイング」の構想

授業の開始時の短時間スケッチは、主に造形活動に入る前の心身のウォーミングアップと描画の手慣らしを目的になされる。描画用シートは、省察・出席シートを兼ねたA4用紙の表裏に作成した。縦6.5cm、横8cm程の矩形が、1回の描画スペースであり、授業開始直後の8分程の時間で、継続して行った。表1は、季節感等を交えた実際に行ったプログラムである。

表1 「メモリー・ドローイング」(9月～1月)実施題材一覧

Lecture	子ども美術	初等図画工作科教育法
1	乗ともみじ	100枚の絵葉書から①
2	さととゴリラ	100枚の絵葉書から②
3	カトムシとクワガタ	段ボールの乗り物作品
4	鳥を2種	100枚の絵葉書から③
5	落葉樹と針葉樹	国旗2種
6	令和イメージ	100枚の絵葉書から④
7	キャラクター2種	空き箱
8	乗り物2種	対比する2つのもの
9	絵本の主人公2種	キャラクター2種
10	幼児の頃の記憶	絵本の主人公2種
11	犬と猫	動物2種
12	海の生き物2種	-
13	お正月	お正月
14	アートカードから	生き物2種
15	友だち	人物

4. 乗り物2種の「M/Eドローイング」描画分析(1年次生)

全15回の描画は、殆どが平面的な描写であったが、8回目の乗り物(飛行機や電車、自転車など)は、立体感の獲得に苦戦していた。

(1) 乗り物2種課題に見られる描画意識

「記憶」画と「見て描く」画を比較して、その乗り物を捉える視点の変化を3つに分けている。類型1「平面から平面」、類型2「平面から立体」、類型3「立体から立体」への推移を確認した。

(2) 平面描写と立体描写の傾向

どちらの描写も平面に終始していた類型1は、52名、34.4%であり、平面から立体的描写に推移した類型2は、62名、41%で最も高い割合を示した。記憶画の時から立体的描写であった類型3は、37名、24.5%であり、全ての描画が立体的認識と表出であったのは11名、7.3%であった。その割合から3名に一人は図式的な平面性の捉え、4人に一人は立体的描写のスキルを得たことが明らかになった。

5. 絵葉書と自分像の「M/Eドローイング」描画分析(2年次生)

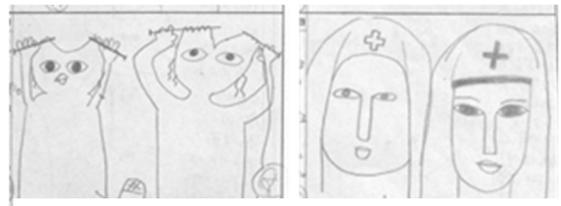


図1 「見て描く」優位の描画例 図2 「記憶で描く」優位の描画例

(1) 「記憶」画と「見て描く」画の優位性

図1における2つの描画例の対比は、サヴィニャックのポスターを描いた描画例は、左の記憶画は、要素を羅列するに止まり、手を挙げたポーズは万歳型であり、学生のもつ描画意識が反映している。右図の「見て描く」画が視線と腕の動きに一体感があり優位である。

(2) 人物課題の優位性の傾向

人物表現課題における全体の傾向は3類型に分けて集計したところ、a 記憶優位：27.3%、b 観察優位：48.5%、c 優位が明確でない：24.2%という値を示した。この3：5の比率は、これまでの調査の中でも記憶優位の値が高く2年間の経験の蓄積の結果であった。

類型 /身体性との関連	各描画の傾向		度数 (N=33)	相対度数
	「記憶」画	「見て描く」画		
a 記憶優位 Brain Drawing	<ul style="list-style-type: none"> 自分の記憶イメージを通して、表出している。 統合性が比較的高い。 <形状ストックレベル平均:4.7>	<ul style="list-style-type: none"> 新しい観察要素がわからない。 部分に視点が分散して、まとまりにくい。 => <形状ストックレベル平均:4.2>	9	27.3%
b 観察優位 Eye Drawing	<ul style="list-style-type: none"> 形態の構造を捉えられず、あまり進まない。 統合性が弱い。 <形状ストックレベル平均:3.2>	<ul style="list-style-type: none"> 観察して描くことで構造を理解し、描画が一気に進む。 表現の強弱を得て脱得力がある。 => <形状ストックレベル平均:4.4>	16	48.5%
c 優位が明確でない	・どちらも同程度で、優位が明確でない。 ・「記憶/見て描く」という条件から外れた表象を含む。 <形状ストックレベル平均:3.4=3.4>		8	24.2%

学校におけるアーティストによるワークショップ型授業を支える実践 共同体の研究— 実践現場における TACteam の理論的構造の生成

Research on Community of Practice to Support Workshop-Type classes by Artists in Schools
-Generating the Theoretical Structure of TACteam in Practice-

竹丸草子

Soko Takemaru

長岡造形大学大学院

Key Words : 実践共同体、コーディネーター、ワークショップ、アーティストインスクール、TACteam

1. 研究の背景と目的

1999年頃よりアートNPOなどが外部連携者として学校にコーディネートして実施しているアーティストインスクール事業は、徐々に広がりを見せ、現在はアーティスト派遣事業としてアウトリーチの新しい形として位置づきつつある¹⁾。しかし、外部と連携し学校の授業として子どもたちの学習の場をひらくことは容易ではなく、全ての子どもたちが学校で「学校におけるアーティストによるワークショップ型授業」を経験していないのが実情である。筆者はNPO法人芸術家と子どもたちのコーディネーターの経験から、アーティストによるワークショップ型授業という学びの場の重要性を認識しており、この学びの場がどのように構築されているのかを明らかにしたいと考えている。

本研究では、学校におけるアーティストによるワークショップ型授業を実施するステークホルダー（利害関係者）の最小単位を教師・アーティスト・コーディネーターチーム：TACteamと名付け、検証していく。本研究の目的は、TACteamの関係性を「実践共同体」という観点から検証し、ステークホルダーへの半構造インタビューによって抽出した概念を理論化して提示することである。

2. 実践共同体（コミュニティ・オブ・プラクティス）としての TACteam

ウェンガー（Wenger,1991）は、実践共同体（コミュニティ・オブ・プラクティス）を「あるテーマに関する関心や問題、熱意などを共有し、その分野の知識や技能を、持続可能な総合交流を通じて深めていく人々の集団」²⁾と定義している。実践共同体の特徴は、①実践共同体の3活動、②共同体が複数ある場合の実践共同体の参入形態、③実践共同体の構造モデルの3種類である³⁾。この実践共同体の3種類の特徴①②③とTACteamの特徴の一致点を考察することで、TACteamが実践共同体として機能していることが明らかになった。

3. 実践者インタビューが示す実践共同体の姿

前章2において、TACteamが実践共同体としての機能を持つことを示したが、TACteamは実践共同体としてどのようにその関係性が構築されているのだろうか。本研究ではアーティストによるワークショップ型授業2事例に関わったTACteamの教師、アーティスト、コーディネーターに個別に半構造インタビューを実施した。その後インタビューの逐語録（一次データ）をKJ法を用いて概念化しカテゴリーを生成したのち各カテゴリーの理論的構造を生成した。最終的には概念数50種類、下位カテゴリー数19種類、カテゴリー数4種類が生成されて理論的飽和を迎えた。

4. 結論 TACteam の理論的構造の生成

以下に生成した4つのカテゴリーと下位カテゴリー、概念による理論的構造を提示する。（紙面の関係上一部を抜粋）

カテゴリーA：《教師の役割》の理論的構造

【教師の専門性】〈子ども日常に関わる存在〉〈教師の特徴〉〈教師の子どもへの評価〉

【学校内調整】施設・備品・時程管理〈管理職・他教師への報告〉

【ワークショップへの関わり方】〈ワークショップでの在り方〉

カテゴリーB：《アーティストの役割》の理論的構造

【アーティストの専門性】〈アーティストの特徴〉

【ワークショップデザイン機能】〈プログラムデザインの仕方〉

【ワークショップへの関わり方】〈アーティストが入ることの利点〉

カテゴリーC：《コーディネーターの役割》の理論的構造

【事前予測によるフォロー機能】〈ワークショップのフォロー〉

【翻訳・通訳機能】〈教師とアーティストの間に入って相互理解を円滑にする〉

【振り返り機能】〈振り返りの時間を作る〉

【関係性の構築機能】〈対話する〉〈関係性をつなぐ思考〉

【社会への説明】〈社会的信頼を担保する存在〉〈広報活動〉

【第三者的在り方】〈コーディネーターの客観的視点〉

カテゴリーD：《TACteamの実践共同体構成内容》の理論的構造

【コミュニティ化】〈TACチーム〉〈理想のチーム〉

【TACteamの活動】〈ゴールイメージの共有〉〈対話すること〉

【TACteamの特徴】〈専門的分業的チーム〉

以上4種類のカテゴリーに紐づく下位カテゴリーと概念の分析により、TACteamが実際の現場でどのような役割と関係性を構築しているのかについて理論的構造を生成した。また理論的講構造モデル図も作成した。これによって、実践現場でTACteamが実践共同体としての関係性を構築しながら、アーティストによるワークショップ型授業という学びの場づくり（学習環境デザイン）をしていることが明らかになった。

註)

1) 「文化・芸術による地域政策に関する調査研究 報告書新 [アウトリーチのすすめ]、一般財団法人地域創造、2010、pp.14～pp.15.

2) E.ウェンガー、R.マクダーモット、W・M・スナイダー『コミュニティ・オブ・プラクティス』、翔泳社、2002、p.33.

3) 美馬のゆり・山内祐平、『「未来の学び」をデザインする』、美馬のゆり・山内祐平著、東京大学出版、2005、p.156.

紙式メゾチントの教材開発

Development of Teaching Materials for Paper-style Mezzotint

田代 ゆかり

Tashiro Yukari

福岡教育大学 大学院

Key Words : 美術, 版画, コラグラフ

1. はじめに

筆者は、メゾチントによる制作を行なっている。教材として取り入れたいが専門的な道具や知識が必要で学校現場では難しい。そこで、本研究ではメゾチント技法の類似した表現を用いて、学校現場の50分授業で制作できる教材開発に取り組んだ。教材化にあたり「高価な道具」や「刷りの技術」そして「まとまった制作時間」を必要としないことを目標にした。それらに該当するコラグラフをメゾチントに結びつけ紙式メゾチントを考案した。本稿では筆者が講師を勤める県立高校で行った紙式メゾチントの授業実践について報告したい。

2. 紙式メゾチント

メゾチント技法は「黒い画面」と「明るさの段階」の特徴がある。その特徴に近いコラグラフ技法の前例がないか探したところ武蔵篤彦『コラグラフ版画技法の現在』^{注1}にトーンコラグラフがあった。また、サウンドペーパーを用いた例として船井美周の『日本美術教育学会 1954年』^{注2}に掲載されている砂紙版画が見つかった。トーンコラグラフと砂紙版画の追試を行った結果、グロスポリマーメディウムを描画に用いると「明るさの段階」が表現できることが分かった。追試の結果をもとに砂紙版画の中目の紙やすりを版材に用い「黒い画面」が刷れる方法を砂紙版画とトーンコラグラフで用いた道具、手順、インク、紙、紙の湿しを組み合わせた60通りの中から見つけた。それが紙式メゾチントである。紙式メゾチントは凹版インクを版に詰め、余分なインクを寒冷紗で拭き取り仕上げに人絹で拭く。紙は画用紙を用い湿し、プレス機で刷っている。

3. 版材に適したやすりの番数と描画方法について

より「黒い画面」と「明るさの段階」が表現できる紙やすりの番数を刷り比べ検証を行った。紙やすりは描画や刷りの枚数を重ねると砥粒が剥がれることが分かった。そこで耐久性のある耐水ペーパーで刷り比べた。結果、耐水ペーパーの砥粒は剥がれなかった。そして、「黒い画面」と「明るさの段階」がバランスよく表れたのが1500番であった。

また、描画方法は材料の違いで「明るさの段階」を表すことにした。1番明るくしたいところは、水性ニス、2番目に明るい色にはグロスポリマーメディウム、3番目に明るくしたいところにはスクレーパーとパニシャーを用いる(図1)。

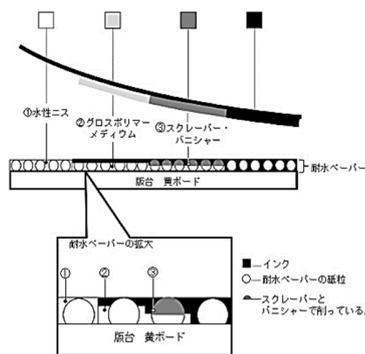


図1：紙式メゾチントまとめ

4. 実践

県立高校の美術選択者の生徒に行った全9回の紙式メゾチントの授業実践を述べる。この紙式メゾチントの効果を作品に反映させるために「背景の黒も作品の一部である。」「白の段階を意識する。」の二つを挙げた。下絵の制作には明・中・暗の調子に色分けの計画を練らせた。刷りでは、筆者がデモンストレーションを行って刷りの仕方を生徒に理解させた。生徒が実際に制作して、プレス機から紙をめくるときには歓声が上がった。完成した作品は、描画材料を使い分け「明るさの段階」を表現ができていた(図2)。全体的に独創性やオリジナリティのある作品が多くできた。

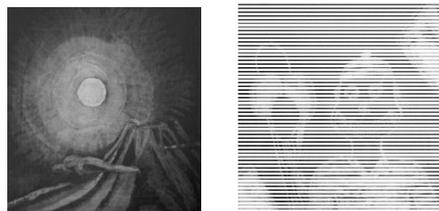


図2：生徒作品

5. 今後の展開

授業の改善を行う為にアンケートを行った。アンケートの結果から生徒の疑問点が見えてきた。特に刷りの手順、プレス機・カーボン紙の使い方、複数ある描画材料について、寒冷紗でインクを拭き取る程度は毎回の授業の最初に伝えておく、もしくは常に掲示をする必要があったと反省している。これらを今後の教材の展開に取り組む予定である。

注1 武蔵篤彦, 2010, 「コラグラフ版画技法の現在」, 『京都精華大学紀要』, 第36号, pp. 287

注2 船井美周, 1954, 「砂紙版画」, 日本美術教育学会, 1954年, 21号, pp. 18

美的能力と主題把握法、作品構造の把握法、比較能力の関係をめぐって

—グスタフ・クリムト作『アデーレ・ブロッホ＝パウアーの肖像』の題材実践（中学2年生における場合）を通して—

A Study of the Relationship Between Aesthetic Ability, Method Used to Apprehend Theme, and Method Used to Apprehend the Structure of a Work, Using Gustav Klimt's *Portrait of Adele Bloch-Bauer* as Thematic Material with Second-Year Junior High School Students

立原慶一

TACHIHARA Yoshikazu

宮城教育大学

Key Words : 不思議美、作品の成り立ちの構造、情意的把握、美的能力

はじめに

グスタフ・クリムト作『アデーレ・ブロッホ＝パウアーの肖像』を中心に、尾形光琳作『紅白梅図屏風』を参考作品として、2019年6月に宮城教育大学附属中学校2年生3クラス108名を対象として授業を行った。その実践を事例として第一に、彼ら（鑑賞能力）はクリムト作品の主題を、どのように捉えるのか。第二に、光琳の影響を受けた描画を、彼ら（鑑賞能力）は作品構造的な視点からどのように分析するのか。第三に両作品を比較する場合、彼ら（鑑賞能力）はどのような項目をとりあげて見比べるのか。これらの諸問題に光を当ててみようと思う。本論では、これらに各章を当て、個別的に伝えていくことにする。それによって本鑑賞題材に関わって活性化された、各種能力や資質の具体相を析出する。その地点から逆算し、望ましい鑑賞教育のあり方を探り当ててみたい。

まとめ

本題材実践で生徒は作品を鑑賞して、どのような主題を把握するのか。そうした問いかけがなされた。ワークシートに現れた彼らの回答を分析することで、①豪華美、②装飾美、③折衷美、④不思議美、⑤その他、⑥『アデーレ・ブロッホ＝パウアーの肖像』と『紅白梅図屏風』における非美的な影響関係の、6類型が認められた。①から④の美感は本絵の特徴を捉えると共に、個性を抑え普遍性を帯びている。①は美的特性の感受回数的に主として中回組の生徒によって、絵の主題として感受される傾向にあった。②は低回組の生徒によって把握された。③は中回組の生徒、④不思議美は高回組の生徒によって、絵の主題と見なされた。かくて④がとくに注目されることになった。

一次的な美的特性としての主題把握に依存した形で、二次的もしくは高階な美的特性が幅広く且つ数多く感受されるなど、美的体験の豊穡さが注目された。それは主題把握に引き続き、二つの作品を比較鑑賞する場面でなされた。美的能力と主題の性格の関係を逆算すれば、④不思議美を主題として把握することが望ましく、作品鑑賞のあり方として高く評価されよう。

本題材にあつては作品の成り立ちが a 「構造化による複合（領帯

性）」と、c 「影響関係など」の二極に分化した形で、把握される事例が多く確かめられた。a の把握では、美的能力の強い作用が注目された。a 「構造化による複合（領帯性）」と b 「擬似構造化による複合」を合算した類型には c 類型に比べて、予想通り高回感受組に多くの生徒が、所属することが確かめられた。

a のスタイルは、主に高回組の生徒によって把握される比率が c に比べ、約 13 ポイントも高かった。同様に、c は主に低回組の生徒によって把握される比率が a に比べ、約 18 ポイントも多かった。その数値結果から本題材実践にあつて、作品の成り立ちを構造的に把握する力と美的能力は、正の相関関係にあることが分かった。作品を情意的に把握することを成就させるためには、ひたすら彼らの美的能力を高めることに話は尽きるのである。

美的能力が高い者ほど、作品を美的に評価する切り口が多く自覚されるなど、作品比較のための卓越した地点を打ち立てられるのである。このように彼らは本題材をめぐって、「比較能力」的の局面を大いに発揮している。美的能力が低位であれば、わずかな項目しか比べることができないなど、作品に関する「美的比較能力」が脆弱たるをえない。この相互「比較能力」と美的能力は、正の相関関係にあることが判明した。

本題材実践を通して、各種能力や資質の具体相がおおよそ露わにされた。そこで判明したのは鑑賞教育で広くねらいとすべきなのが、本稿が議論の端緒として定義する「美的能力」を育成することに尽きるのである。それは造形的特徴から美的特性を感受する能力のことである。言い換えれば、非美的な知覚の特性を基盤とし、そこから美的なものを創発させる能力に他ならない。



1907年、油彩・銀箔・金箔、
138×138 cm、ニューヨーク、
ノイエ・ガレリエ

オンライン授業における造形教育のあり方についての一考察

～Google G suite for Education を活用した授業実践と課題～

A Study on the Way of Art Education in Online Classes

～Teaching Practice and Issues with Google G suite for Education～

仁木 裕美

Hiromi Niki

大阪人間科学大学

Key Words : オンライン授業, 造形教育, ICT 活用, web 展覧会, Google G suite for Education

1. はじめに

新型コロナウイルス (COVID-19) 感染拡大は我々の生活を一変させ、休校の長期化は、教育機関と学生をインターネットでつなぐオンライン授業を進展させる契機となった。感染症への対策のため、報告者が所属する学科では、2020 年度前期授業において、講義科目のみならず演習科目についてもオンラインによる授業に取り組んだ。報告者は、平素より ICT を活用した授業に取り組んできたものの、とりわけ「対面」を大前提とした造形表現科目において、オンラインでの授業展開が困難を極めることは想像に難くなかった。そこで、本発表では、授業管理ツールとして Google G suite for Education を活用し、担当する造形演習科目「子どもと表現Ⅱ」（前期/2 年次生）で、授業を展開する上での試行錯誤や工夫、学生との対話などから、オンラインでの造形教育のあり方や可能性について考察したい。

2. オンライン授業の概要

大まかに、以下の 3 つの型に分け、それぞれの概要を述べる。

2-1. オンデマンド型

教員が授業用動画を作成し学生が視聴することで学修を進める型である。本科目では、モダンテクニックの技法体験を中心とした演習を行うため、一つ一つの技法の紹介と学生が実践できる動画を Adobe Premiere Rush で作成し、授業回ごとに配信した。教員が説明する撮影と同時に、制作中の手元を俯瞰撮影し、ピクチャーインピクチャーなどで学生の理解の促進に努めた。ポイントとなる部分には、テロップや効果音などの視覚・聴覚素材を活用し、音楽を加えながら編集を行うなどの工夫をした。動画作成で心がけたのは、一にも二にも「なにこれ楽しそう！やってみたい！」と学生の心が動く導入がされているかどうかである。平常時の授業と違い、目の前で実演することが不可能であることから、その場を共有する緊張感や高揚感をいかに伝えるかを大切にしたい。オンデマンド型におけるメリットは、自分のタイミングで学修でき、何度も見返すことができることであるが、とりわけ造形演習においては、スローモーションや倍速などスピードを調整した編集ができる点にあると言える。例えば、画用紙の上に落としたしずくの中で絵の具同士が混ざり合う瞬間をスローモーションで捉える、色のついたシャボン玉が長時間かけて消えていく姿を倍速で見せるなど、対面授業では伝え難い部分を効果的に可視化し、視聴側に伝えることができる。学生からは「動画を見てワクワクした」「早く作ってみたいくなった」などの声が多くみられた。一方で、「1 人で制作するのでこれでいいのか不安になる」「やはりみんなと一緒に制作した方が楽しい」との声も多かった。

2-2. リアルタイム型

ウェブ会議システムを活用してリアルタイムに学修を進める型である。本科目では、廃材を利用したおもちゃづくりを Google Meet を活用して複数回行った。制作手順などの説明は、メイン映像と手元映像、また、資料映像の画面を逐一切り替えながら授業を進めた。声を出して全員の前で質問することは躊躇するが、チャット機能を活用してなら質問できる学生が多くみられた。「最初は不安だったが、わからないところをすぐ質問できたので安心した。」などの声も多く、その場ですぐに問題解決できることがメリットであると感じた一方で、授業中に突発的に起こるトラブルに対応するスキルやあらゆるシミュレーションを事前しておく必要性が求められた。また、授業中にランダムに学生を指名し、制作中の様子を共有することでささやかながら一体感が生まれたようにも感じた。授業の様子は全て録画し、欠席者への対応や復習教材とした。

2-3. 講義資料型

ダウンロードした資料から学修を進める型である。オンライン授業では、制作過程を共有することが難いため、互いの作品を鑑賞し合う機会を奪われる。そこで、受講者全員の作品を Classroom 上で公開し、共有する「web 展覧会」を試みた。方法としては、各自がスマートフォンなどで撮影した作品写真を、予め配付されたワークシート (Google Document) にコメントと共に挿入し、更に PDF 変換したものを添付して課題を提出する。報告者は、全員分のデータを 1 つのファイルにまとめ、テーマごとの作品集を Classroom 上で公開する。学生は、他者の作品写真と添えられたコメントを閲覧し、そこから得られた気づきや感想などを Google forms から送信する。学生からは「友達の作品が見られて嬉しい」「それぞれの個性が出ていておもしろい」「人によって色々な感じ方があるのだと思った」などの声が多く、他者の作品が全く見えない中で、web 展覧会を通じた鑑賞は有効であるように感じた。

3. まとめと今後の課題

個別にフィードバックを行うことで学生の不安は軽減され、また彼らの新たな一面を知ることができた。また、授業時間に縛られないことで学生がとことん制作できる環境が得られたことや、他者に流されないオリジナルの作品が出てきたことは成果であった。with コロナ時代に求められる造形演習のあり方として、ICT の導入は避けては通れない。オンライン授業における学生のモチベーション維持をどうするか、「時間」や「場」の共有が制限される中で造形教育はどうあるべきか、今後、具体的な解決が求められるであろう。

Arts を中心とした STEAM 教育による学習開発

—創造的思考に焦点を当てた「合わせ鏡」題材の実践—

Development by STEAM Education Centered on Arts & Crafts Learning
-Practice of "Infinity Mirror" Focusing on Creative Thinking-

西本 有輝

Yuki Nishimoto

広島大学教育学研究科博士課程前期

Key Words : STEAM 教育, 創造的思考, 図画工作科, 理科, 国語科

1. 研究の背景と問題の所在

文部科学省 (2019) は「新学習指導要領の趣旨の実現と STEAM 教育について—『総合的な探究の時間』と『理数探究』を中心に—」において、初等中等教育段階での STEAM 教育の重要性について述べている。Dell'Erba (2019) は STEAM 教育を「科学、技術、工学、芸術、数学の教科横断によって学習者の批判的思考や創造的な問題解決力を育成するアプローチ」と定義している。

海外では、Rahmawati ら (2019) は「拡散思考」と「収束思考」の 2 つの思考から成り立つ「創造的思考」の育成を目指して理科を中心とした STEAM 教育の授業実践を行っている。その中で、問題解決プロセスを取り入れることが創造的思考の育成に効果があったことを明らかにしている。

国内では、藤井・木村 (2017) が図画工作科と理科を融合した県立美術館による美術体験活動を開発している。アートを通して子どもの知性と想像力、科学的思考力を養うことができ、子どもが主体的に知識の創造と学びのリテラシーを獲得したことが明らかになっている。しかし、学校教育において Arts を中心とした STEAM 教育の授業の実践は少なく、実践研究を通じた学習効果の検証が課題となっている。

2. 研究の目的と方法

以上を踏まえ、本研究のテーマを「創造的思考を高める Arts を中心とした STEAM 教育の題材開発」とし、本発表では、アクション・リサーチを通して、開発した STEAM 教育の題材による学習効果について報告する。

アクション・リサーチの実施に際しては、広島県公立 A 小学校に研究協力を依頼し、2020 年 7 月～9 月の期間、第 6 学年の 5 学級を対象に、筆者が対象校の教員との協力により 5 時間から構成される題材の授業を実施した。

研究仮説として、「図画工作科・理科・国語科を統合した STEAM 教育題材を通して、児童の主題設定、実験、表現、振り返り等のプロセスで働く思考の質が高まり、結果として創造的思考は向上するであろう」を設定し、実践研究に取り組んだ。

学習効果を測定するために、事前・事後アンケートを実施するほか、学習記録シートや作品等の資料を収集した。創造的思考の向上については、事前・事後アンケートから統計的に分析を進め、学習記録シートや作品等の資料から得られる情報を質的に分析した。

本実践研究においては、STEAM 教育における創造的思考を、「①自然の事物や現象に自分らしい見方や感じ方を働かせて作品の主題や表現のアイデアを発想し、②言葉で表して共有したり整理したり

してアイデアを表現に関係づけて、③自然の事物や現象を活用して、予想や仮説を基に実験をしながら表現に取り組み、④表現の効果を振り返ることを通して、⑤自然の事物や現象に対する自分らしい見方や感じ方を深める思考」と定義した。

3. 実践研究の内容

題材名は『マイミラーワールド』であり、理科の学習の発展的な合わせ鏡の構造や効果を生かした作品づくりを通して、創造的思考の質的向上を図ることを目指した。図画工作科第 6 学年の「絵や立体に表す活動」、理科第 3 学年の「光や音の性質」、第 6 学年「多面的に考える」に示された理科の見方・考え方である「より妥当な考えをつくり出す」問題解決の力、国語科第 6 学年の「B 書くこと」の「題材の設定、情報の収集、内容の検討」及び「考えの形成、記述」から構成した。

創造的思考の構成要素となる図画工作科・理科・国語科の資質・能力を活動の中で明確に区別せず、統合して育成することによって、これまで造形的に捉えることのなかった自然の事物や現象に対しても自分の見方や考え方を関係づけ、さらに深めることができる創造的思考力の向上をねらいとした。

4. 研究の成果と今後の課題

本発表においては、「STEAM 教育における創造的思考の育成を目指して、開発した題材は効果的であったのか」について、実践を通して得られたデータの分析を踏まえて報告する。

これによって今後、創造的思考の育成を目指した STEAM 教育の新しい題材開発の可能性や課題を示したいと考える。

- ・文部科学省, 2019, 「新学習指導要領の趣旨の実現と STEAM 教育について—『総合的な探究の時間』と『理数探究』を中心に—」, (2020 年 7 月 26 日閲覧) https://www.mext.go.jp/content/1421972_2.pdf
- ・Mary Dell'Erba. 2019. "Preparing Students for Learning, Work and Life Through STEAM Education." *Education Commission of the States*. (September): 1-12. (2020 年 7 月 26 日閲覧) <https://www.ecs.org/wp-content/uploads/Preparing-Students-for-Learning-Work-and-Life-through-STEAM-Education.pdf>
- ・藤井康子・木村典之, 2017, 「地域の色をテーマとした教科融合型学習の研究 I—いのちの色をみる・つくる・感じるアートワークショップの検証—」『美術教育学研究』, 49, 大学美術教育学会, pp.353-360
- ・Y. Rahmawati, A. Ridwan, T. Hadinugrahaningsih, and Soeprijanto. 2019. "Developing critical and creative thinking skills through STEAM integration in chemistry learning." In *Journal of Physics: Conference series*, 1-7. UK: IOPscience

幼児のフィジカル・プログラミング教材を活用した科学遊びにおける造形活動の思考過程についての一考察

A Study on the Thinking Process of Formative Activities in Playing with Science, Utilizing Physical Programming Educational Materials for Infants

橋本 忠和

Tadakazu Hashimoto

北海道教育大学

Key Words : 幼児のフィジカル・プログラミング活動, 科学遊び, 造形活動, 思考過程

1. はじめに

本研究は幼児のフィジカル・プログラミング教材を活用した科学遊びにおける造形活動が内包する手探りによる直感的な活動過程を「ティンカリング」を視点に分析し、従来のプログラミング的思考に囚われない幼児の造形活動の思考過程を考察することを目的としている。研究手法としては、自作した街の迷路を色シールでプログラミングできるロボットを直感的に操作して攻略する造形活動をカール・E. ワイクの「センス・メイキング理論」等を活用して分析し、文部科学省が示す「プログラミング的思考過程」との関係性を考察することを試みた。すると、創造的でありながらも直感を始点に順序性や枠組み等に捉われない「ネオ・プログラミング的思考過程」を幼児の科学遊びにおける造形活動から見出すことができた。さらに、その思考を引き出す教師の関わり方も省察することができた。

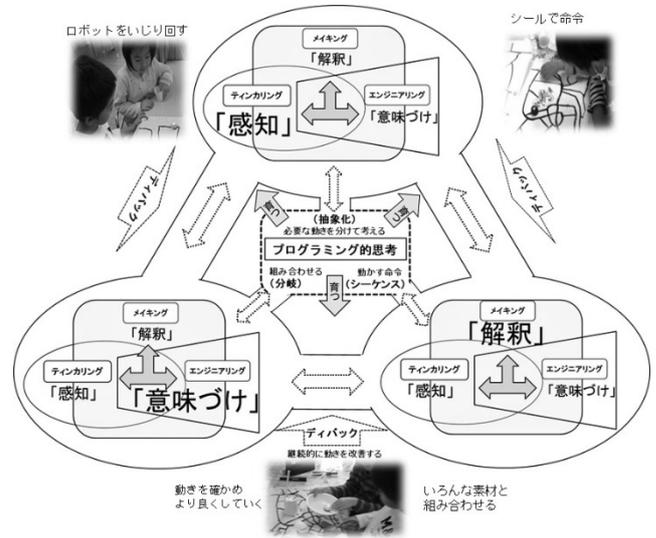
2. 幼児の科学遊びにおける造形活動の思考過程の考察

従来の思考手順を踏まない科学遊びにおける造形活動ではどのような思考過程が展開されていたのか「センス・メイキング理論」等を視点に考察すると、佐宗邦威はティンカリングが激しい変化と高い不確実性のある時代に、手で考える活動であるというティンカリング特徴に通じる、五感を総動員して「どうやら自分はこういう状況にあるようだ」ということを理解していく「手さぐり」の重要性に着目し¹、そこでの直観と思考過程を結びつける理論として組織心理学者のカール・E・ワイクが「文字通り意味の形成を表現している。能動的主体が有意味で知覚可能な事象を構築する」²と定義づけるセンス・メイキング理論に注目している。

そして、周りに起こっている出来事をそのまま感じ取り、それを意味づけるという直観を起点とするセンス・メイキング理論の過程は³、幼稚園要領解説が「生活の中で様々なものから刺激を受け、敏感に反応し、諸感覚を働かせてそのものを素朴に受け止め、気付いて楽しんだりする」⁴と示す、諸感覚を働かせて受け止めたことを起点に展開する幼児の造形活動と通じる要素があると思われる。

佐宗は、ワイクの「センス・メイキング理論」の最小有意義構造である「手がかりが気づかれ、抽出され、意味あるものとされる」⁵をセンス・メイキングの過程「①感知：ありのままに観る②解釈：インプットを自分なりのフレームにまとめる③意味づけ：まとめあげた考えに意味を与える」を示している⁶。

幼児の活動展開から見ていくと、幼児はまずロボットを存分にいきくり回し、その仕組み等を直感的に「感知」し失敗した時は、その動きとシールによるプログラミングの関係を自分なりに解釈し、シールの組み合わせをいろいろ試すことでロボットを操作するプログラミングの意味づけを行っていたと思われる。幼児の直感による感知を起点とする過程は、直感的な手探りにロボット操作を楽しむティンカリングを起点に、失敗した時は「立ち止まり、その仕組みに興味を持ちつつ」ディバックを試みるメイキングへと展開し、その探求の中でプログラミングに関するエンジニアリングという意味を見出し「作ること学ぶ」の過程と重複していると思われる。そこで、その過程とセンス・メイキングの過程とを関連付け作成したのが下図である。報告では、5歳児実践事例「ロボット・タウン冒険だ」の分析を通して上記のプロセスを解説する。



参考文献：1) 佐宗邦威, 2019, 『直感と論理をつなぐ思考法 VISION DRIVEN』, ダイアモンド社, p. 142 2) カール・E・ワイク, 2001, 「センス・メイキング イン オーガニゼーションズ」, 文眞堂, p. 5 3) 佐宗, 2019, 前掲書, p. 142 4) 文部科学省, 2018c, 『幼稚園教育要領解説』, フレーベル館, p. 235 5) ワイク, 2001, 前掲書, pp. 147-148 6) 佐宗, 2019, 前掲書, p. 143

北海道における中学校美術科若手教員の支援プログラム開発に関する研究 I

A Study on Development of Support Program for Early-Career Teachers of Middle School Art in Hokkaido I

花輪 大輔

HANAWA, Daisuke

北海道教育大学札幌校

Key Words : 若手教員、支援プログラム、到達目標

1. はじめに

これまで中学校美術科の教員養成の充実や実践の指導力を中核に据えた力量形成の研究は多数報告されてきた。特に、新井哲男・金井則夫(2013)は中学校美術科教員養成の質保証について、それまでの先行研究をまとめ、採用後に身につけるべき能力について言及している。本学も教職課程コアカリキュラムを中軸に据えた教員養成改革の検討を終え、新たなフェーズに突入したところである。

そういった大学での教員養成の取り組みと同時に、各自治体では教育公務員特例法の一部改正に伴い「教員育成指標」及び「教員研修計画」の策定、及び教員研修の充実に取り組んできた。しかし、札幌市及び北海道の学習指導の観点は①授業構築、②指導技術、③授業評価・改善の3点に絞られ、教職課程コアカリキュラムの各教科の指導法に示された「到達目標」(以下「到達目標」)からは大幅にスリム化されていること、さらには具体的な成果報告を見ることができないことから本研究の着想に至った。

そこで、本研究は、北海道における中学校美術科担当教諭の採用・配置状況を明らかにするとともに、若手教員を対象とした「到達目標」に関する調査を基に、支援プログラムの段階的開発を目的として設定した。

本研究の独自性としては、支援プログラムのニーズを「到達目標」から導き出そうとしている点にある。新型コロナ禍の状況のため、支援プログラムの検証には至らなかったが、その開発のための知見については一定程度の成果が得られたことから、成果と課題を報告する。

2. 北海道における教員採用(中学校美術)の状況

直近の10年間における北海道の中学校美術の教員数は450名付近を推移しており、大幅な減少はしていない。しかし、美術教育に関する民間教育研究団体所属者の人数は減少していることに加え、直近10年間における新規採用者数が100名を超えることから、若手教員に対する支援プログラムの開発は喫緊の課題であると考えた。

3. 若手教員を対象とした到達目標に関する調査

2019年7月から8月にかけて、北海道内の中学校美術科担当若手教員20名を対象とした到達目標の理解度に関する調査を実施したところ、11件の有効回答があった(経験年数Ave.:2.65年,S.D.:1.51,年齢Ave.:24.3歳,S.D.:1.16)。質問項目及び回答の平均値、標準偏差を以下表1に示す。尚、調査は7件法で実施した。

表1からは、到達目標に関する理解度が総じて低調であり、特に学習指導要領の目標や内容の理解度に問題があることがわかる。本調査に協力した若手教員は、目の前にいる様々な子ども実態把握を大切にしながら、日々の授業を改善しようと努力をしていると推察できるものの、目標や内容の理解度が低調であることから、指導と評価の一体化自体に疑義が生じる場所である。特に学問領域を背景とした教科の目標・内容・構造の理解促進と、それらを具体的な指導や評価に落とし込むためのプログラム開発が必要であるとの結論に至った。特に質問4と10に強い負の相関($r=-0.71$, $p=0.02$)が見られたことが印象的である。

おわりに

夏季休業中に、本学札幌校にて研修講座を開催したところ、本調査に協力した若手教員のうち5名の参加者があった(経験年数Ave.:1.2年,S.D.:1.79,年齢Ave.:24.5歳,S.D.:1.41)。

北海道美術教育の概観と問題の所在や美術に関する学問的背景と学習指導要領についてを可視化しつつ、授業設計とその構造を具体的な実践と結びつけた演習プログラムを開発・実施した。新型コロナウイルス感染症への対応により春の研修講座を中止したため、支援プログラムの有効性の検証には至らなかったが、中学校美術科担当若手教員の教職課程コアカリキュラムの「到達目標」の理解度、及び各項目間の相関を明らかにすることはできた。

それらの知見を教員養成の講義内容に反映させるとともに、本研究の取り組みを継続し、より効果的な支援プログラムの開発につなげていきたい。

(7:とても理解している, 6:理解している, 5:どちらかといえば理解している, 4:どちらでもない, 3:どちらかといえば理解できていない, 2:理解できていない, 1:全く理解できていない)

表1. 教職課程コアカリキュラムの「到達目標」理解度	Ave.	S.D
1. 学習指導要領に示された当該教科の目標や内容を理解する	3.53	
1) 学習指導要領における当該教科の目標及び主な内容並びに全体構造を理解している。	3.36	0.67
2) 個別の学習内容について指導上の留意点を理解している。	3.18	0.60
3) 当該教科の学習評価の考え方を理解している。	4.27	0.79
4) 当該教科と背景となる学問領域との関係を理解し、教材研究に活用することができる。	3.18	0.87
5) 発展的な学習内容について探究し、学習指導への位置付けを考察することができる。	3.64	0.81
2. 基礎的な学習指導理論を理解し、具体的な授業場面を想定した授業設計を行う方法を身に付ける	4.27	
6) 子供の認識・思考、学力等の実態を視野に入れた授業設計の重要性を理解している。	5.18	0.60
7) 当該教科の特性に応じた情報機器及び教材の効果的な活用法を理解し、授業設計に活用することができる。	3.64	0.92
8) 学習指導案の構成を理解し、具体的な授業を想定した授業設計と学習指導案を作成することができる。	4.18	1.17
9) 模擬授業の実施とその振り返りを通して、授業改善の視点を身に付けている。	4.64	0.51
10) 当該教科における実践研究の動向を知り、授業設計の向上に取り組むことができる。	3.73	0.79

地域の中で育つ鑑賞教材「高田博厚のえらべる鑑賞シート」の研究

Study on appreciation teaching sheet "Hiroatsu Takada's selectable appreciation sheet" that grows up in the area

濱口由美

HAMAGUCHI Yumi

福井大学

Key Words : 地域の中で育つ鑑賞教材 高田博厚のえらべる鑑賞シート 複数のエントリーポイント 生涯学習教材

1. 「高田博厚のえらべる鑑賞シート」について

「高田博厚のえらべる鑑賞シート」は、福井市美術館常設展「高田博厚の世界」を地域の生涯学習の場として市民が活用できることを企図した鑑賞教材である。大学院生（開発当時、福井大学大学院教育学研究科1年4名、2年1名）・研究者（発表者）・学芸員（福井市美術館石堂裕昭館長、鈴木麻紀子学芸員）がチームとなり、次のような編集方針のもとで開発した。

①生涯学習のための教材とする。

学校教育や社会教育、美術教育といった枠に固定せず、多世代の生涯学習を支える学習教材とする。個人で活用する学習者には、学習の手引きとしての役割も担えるようにする。

②複数の「学習のとびら」を用意する。

学習者の興味や関心、これまでの学習や職業経験を生かしたものから、「高田博厚の世界」への探求や学習者中心の学習を展開させることができるように、複数の「学習のとびら」を用意する。

③幅広い学習の場として「高田博厚の世界」を提案する。

常設展「高田博厚の世界」は、彫刻作品等の展示を通して、彫刻家のみならず文筆家、思想家としても活躍した高田の生涯が多様な切り口から模索できる場としてデザインされている。この場の特徴を生かすことができるよう、美術教育における鑑賞学習のみならず、幅広い領域とつながる鑑賞学習が提案できるようにする。

本発表では、このような編集方針の元で開発された「高田博厚のえらべる鑑賞シート」の紹介と地域の中で成長する鑑賞教材としての活用方法について提案したい。

2. 4つの扉（エントリーポイント）

「高田博厚のえらべる鑑賞シート」は、「レシピのとびら」「物語のとびら」「哲学のとびら」「身体のとびら」といった学習の入り口をそれぞれにもつ、4種類の鑑賞シートによって構成されている。学習の入り口に複数のとびらを設けるといったアイデアは、MI（多重知能）理論を用いた認知的鑑賞教育「プロジェクト・ミュージック」のエントリーポイントに由来する。鑑賞教育の役割を「美術作品を美術として捉える」ことに限定させず、「美術作品をあらゆる学習の入り口にする」といった考え方を鑑賞シートに活かすことで、多世代の生涯学習を支える教材になるのではないかと考えた。各シートの「学習のとびら」とそこから展開するプロセスの特徴は以下の通りである。

(1)「レシピのとびら」

レシピのとびらでは、「高田の作品はどうやって作られているのだろう？」といった「問い」が学習の入り口に置かれている。遠く離れた福井市と東松山市に同じ形の作品がある謎を起点とし、ブロンズ作品制作のプロセスより「型」の存在を知り、何故高田はそのような制作をしていたのかを探る。さらに、制作プロセスをたどり直

すことで、高田が自身の作品に何を求めたのかも探る。制作プロセスを探ることで、作品の新しい見方を獲得し、鑑賞の視野を広げることが期待できる。

(2)「物語のとびら」

物語のとびらでは、「彫刻作品との出会いから、物語をつくろう」といった「問い」が活動の入り口に用意され、彫刻と出会い、観察を基に想像した彫刻のバックグラウンドを他者と伝え合いながら物語を紡いでいく。「物語」という視点で鑑賞することを通して、自身と彫刻、自身と他者、彫刻と彫刻の3つの出会いを楽しむことができる。

(3) 哲学のとびら

哲学のとびらは、「高田博厚の生涯に目を向けて、高田博厚の目に映るものを探ってみよう」といった「問い」を活動の入り口で共有する。さらに、高田博厚の福井での青少年時代とその後の交友関係に触れながら、作品と言葉を読み解くための「問い」と出会っていくが、決まった答えは存在しない。こういった「問い」と向き合うことで、集めた情報から自分なりの答えを探し出そうとするプロセスが生まれる。深い思索によって生み出された作品について、作家の歴史や背景を重ねて読み解く楽しさも体感できる。

(4) 身体のとびら

身体のとびらには、「トルソの彫刻作品に、どうしてカテドラルと名付けたの？」といった「問い」が活動の入り口に置く。高田博厚の代表作「カテドラル」から見出したこの「問い」を活動の中心に据え、ポーズを真似る鑑賞方法を用いて考えたり、「象徴」といった表現方法の工夫に気づかせたりする活動を通して、自らの身体を通して探求的に作品を鑑賞していく面白さを学ぶ。

3. 地域の中で育つ鑑賞教材へ

鑑賞シートを生涯学習のための教材にするためには、地域の中で鑑賞教材として成長していく場が必要である。高田博厚の選べる鑑賞シート完成発表会（於：福井市美術館 2019. 10.13 学生、学校教員、市民ら約20名が参加）には、一般市民の参加も促し、本教材の教育的意義と可能性を探るワークショップ等に取り組んだ。様々な立場からの参加を募ったことで、学芸員と市民の協働による企画といったユニークな活用方法が提案されたり、美術を専門としない人たちにもそれぞれの得意な分野を生かすことで鑑賞教育推進の担い手になる可能性が見出されたりした。コロナ禍に入り、鑑賞シートの推進活動が低迷しているが、人間関係の希薄化やGIGAスクール構想に対する保護者の不安といった地域課題を据えた新たな成長の場を模索し、地域の中で提案していきたい。

註1 池内慈朗『ハーバード・プロジェクト・ゼロの芸術認知論とその実践』本研究はJSPS 科研費19K02809の助成を受けたものです。

テラコッタによる彫刻の工程に応じた表現の一考察

A Consideration of Expression according to the Process of Sculptural Working by Terra-cotta

樋口 史華

HIGUCHI Fumika

上越教育大学大学院 学校教育研究科

Key Words : テラコッタによる彫刻制作、制作工程、木内克、素材の必然性、再彫刻

1. 本研究について

テラコッタとはイタリア語で terra=焼いた cotta=土を意味し、一般的に 700℃~900℃の間で焼成したものをさす。テラコッタによる彫刻の制作工程は、粘土で造形を行い、乾燥を経て、焼成に入るといふ段階的工程を踏む必要がある。この制作工程は、この素材の特徴といえる。本研究では、この素材の特徴が制作者の表現にどのような影響を与えるのかを明らかにしたい。先ずテラコッタという素材を生かした彫刻を残した木内克を取り上げ、木内が古代の造形物に魅了された理由に着目し、制作工程と作品の主題が一体となっている表現について検証する。そして、自身の制作と照らし合わせ工程に応じたアプローチによる表現の獲得意義と可能性を探った。

2. 木内克によるテラコッタの彫刻

日本において、テラコッタを彫刻の素材として取り入れた第一人者に彫刻家木内克がいる。木内の作品には、粘土で人間の形を瞬間的に捉えた小品の「ひねり彫刻」があり、土と関わっていく中で生まれる心情を形にその都度反映させていった。多くの近代彫刻における素材は、モチーフの形を再現する媒材であった中、木内は土が変容しながら作品になるテラコッタの素材自体にも意味を持たせている。その木内が影響を受けたのは古代の作例であった。祈りの対象として多く作られた古代の土の造形物は、土を触りながら形が決められ、大型で躍動的なものは少なく、焼成できる大きさも制約があったと言える。現代のような美術作品としての意識がなかった時代の造形とテラコッタがどのような関係だったのかについて考察する。

3. 古代のテラコッタによる彫刻—土偶や埴輪—

日本における古代のテラコッタの彫刻として土偶や埴輪が挙げられる。土偶は主に人間の形をした手びねりによる彫刻である。縄文中期の『縄文の女神』は、高さ 45 cm と国内に現存する土偶の中では最大級である。腰から上はスリムであるが、足は太めで安定感がある。足の裏には数cm粘土がくり抜かれた跡があり、乾燥や焼成時のひび割れなどを防ぐ工夫だと考える。小さな穴も、肩や頭部に何か所か見られる。また、腕の中に納まる量であり可塑性のある粘土は、形を吟味しやすい。故に手びねりは、土に親しみながら祈りを込める方法として最も適していたであろう。また一部の土偶は意図的に壊された跡があり、形にして終わりではなく、最後に壊すことで意味をなしていたものもあった。一方古墳時代に作られた埴輪は輪積によるものである。特に円筒埴輪は筒状で上部が空いた形をしており、下から上へと粘土を積み上げて作られる輪積から生まれる基本的な形と言える。また、輪積により必然的に空洞になり、所々の穴から中が見える構造は独特な雰囲気を出している。木内は、形を再

現するための技法として発達した型の役割を念頭に、「型を作る作業をおぼえていたら、もっと長命であつたらうが、埴輪は埴輪でなくなってしまうだろう。」(1)と述べた。表現の特徴は工程に応じた必然性を持っていた。

4. テラコッタの特徴と制作に与える影響

先ず 2019 年に制作した筆者の作品『空』を例に挙げ見ていく。この作品は焼成時に壊れてしまったが、再分割されたパーツを組み合わせたことで、再度全体の形を見直すきっかけとなった。この出来事はいわば焼成後の再彫刻といえる。意図せず壊れてしまった悲しい出来事であったが、量感と密度のあるテクスチャが増した。そのため、技法や表現を変えて再彫刻を前提とした制作を行った。

『空』は「くり抜き」で制作を行ったが、次の作品は「型込め」での制作に変更した。「くり抜き」は、テラコッタ粘土で造形を行い、表面の形が崩れない硬さになったところで、中空状態にする。その後、乾燥・焼成する。「型込め」は、塑造粘土で原型を作る。この原型から型を取り、テラコッタ粘土を張り込んで成形を行う。その後乾燥・焼成を行う方法である。ただし、「型込め」を形の再現ではなく、テラコッタの工程に応じることで表現を変容させる技法として試みた。

本制作では、『空』が壊れたことをきっかけに新たな構想を得たことを踏まえ、特に成形後のパーツ分けの段階・焼成後の再彫刻の段階で新たな発見できた。成形後のパーツ分けでは、まず全体のバランスを見つつ切り取る際に崩れないよう意識した。パーツ一つ一つが収縮するため隙間が生じることを想定し、隙間を活かすよう切り取った。焼成後の再彫刻では、下部から組み合わせていった。乾燥により収縮と歪みを利用して隙間が空いた部分はそのままにし、隙間には石膏を埋め、全体的にずれが調和するように意識した。使わないパーツがあっても成り立つ可能性を感じた。本制作において造形や成形段階とは違う素材の見方や扱い方を確認できたこの再彫刻によって、収縮や歪みも造形に取り入れることになった。これは、段階的工程に応じた必然的な表現であると言える。

木内や古代の彫刻から見えた共通点から、様々な制約も素材の必然性と捉えられ、表現に繋がる実感した。さらに、工程に応じて形を決めていくことで、新たな表現を見出ししていきたい。

主要参考文献

- (1) 木内克、『わたしのどろ箱』, 求龍堂, 1971, p243.13~4
- ・橋本裕臣, 『新技法シリーズ テラコッタの技法』, 美術出版社, 1978
- ・桜井雅文, 「テラコッタによる彫刻表現の研究-成形法と表現について-」『芸術研究報』, 筑波大学芸術学系, 1994
- ・群馬県立歴史博物館, 『図説はにわの本』, 東京美術, 1996
- ・譽田亜紀子, 『土偶のリアル 発見・発掘から蒐集・国宝誕生まで』, 山川出版社, 2017

アートから始まる地域の資源を活用した教科融合型学習の開発Ⅱ

Development of Subjects in Integrated Learning Utilizing Regional Natural Resources Starting with Art Ⅱ

藤井 康子^{*1}, 西口 宏泰^{*2}, 麻生 良太^{*1}

Yasuko FUJII, Hiroyasu NISHIGUCHI, Ryota ASO

^{*1}大分大学教育学部, ^{*2}大分大学全学研究推進機構

Key Words : 色彩学習、ジオ学習、教科融合型学習、色の探究学習、色の数値化

1. 研究目的と内容

我々は、2016年度より大分県教育委員会や大分県立美術館、大分県内の公立小学校3校及び幼稚園1園と連携し、未来のグローバル人材の育成のため、地域の魅力を再発見する視点も取り入れて、地域の教育資源を活用した教科融合型学習の開発に取り組んでいる¹⁾。具体的には、芸術や科学、社会学や言語学の学びに「色」を起点とする探究学習を設計し、視覚のみならず、嗅覚や触覚など五感を用いた、アート(芸術教育)から展開する教科融合型学習の開発とその実践を通じた学習効果の検証である²⁾。

本発表は、2018年度のA小学校5年生を対象として実施した探究学習について報告する。5年生のジオ学習(総合的な学習の時間)での地域の自然に関する学びや社会科での地域産業の学習や、県立美術館による身近な植物を使った染色体験等(図画工作科(以下、図工))の後に児童が探究課題を設定し、ICT機器を用いた「地域の魅力を色で表現する」パフォーマンス課題への取り組みから、児童が主体的に取り組んだ「色」についての探究の成果について報告する。

2. 研究方法

- (1)対象児童:大分県内A小学校の5年生11名(男子7名,女子4名)
- (2)実施時期:2018年6月~11月
- (3)対象児童の実態:児童は日本ジオパークに認定された豊かな自然に囲まれ、地域と学校が密接に連携し合う恵まれた環境で生活している。本研究の色の探究学習は3年生から経験しており、当初は学習面では自ら学ぼうとする学習意欲や表現力に課題が見られた。
- (4)実践・分析方法:①毎回「探究の視点(問い)」を提示②学びのプロセスをワークシート等で把握③芸術的視点と科学的視点を取り入れたパフォーマンス課題を設定④図画工作科,社会,ジオ学習(総合的な学習の時間)等のカリキュラム・マネジメントを行い、教科融合型の授業を設計⑤各回のワークシートやふり返し用紙の結果をもとに、生活実態調査(質問紙調査)の内容も加味して思考力・判断力・表現力や意識の変化について分析した。

3. 結果と考察

- (1)開発した学習内容:ジオ学習や図工,社会科等で学んだ知識・技能を活用する,地域の資源を教材とした計7時間の教科融合型学習授業実践を構成した(表1)。美術教育と科学を専門とする研究者2名も授業者(学級担任)と一緒に授業を行い,其々が連携を図りながら実施した。児童がICT機器を用いた地域の魅力を表現した色1色~3色は,質感や厚みの異なる3種の紙(光沢紙,マット紙,透明シート)に印刷して再現した。児童は全ての色の名前と由来(選んだ理由)を考えた。我々は,それらを学習成果『地域の色・わたしの色辞典』として冊子にまとめた(図1)。

表1 2018年度に実施した教科融合型学習の内容

単元名	地域の色ってどんな色?~地域の魅力を色で表現する~
第1次	「地域の色ってどんな色?自分の作りたい色を決めよう」(1時間)
第2次	「草木染め(県立美術館のアートワークショップ)の振り返りと媒染のしくみ」(1時間)
第3次	「地域の魅力を色で表現する(パフォーマンス課題)」(2時間)
第4次	「身近なものの色について知ろう! (科学実験)」(1.5時間)
第5次	「地域の色素材(紙)を使った発信について考える」(1.5時間)

(2)授業実践の考察と成果:この探究学習に至るきっかけは,他地域の学校の児童とビデオレターによる交流を通して対象児たちの中に生まれた思い「地域にはきれいな色がある」「地域の魅力を伝えたい」であった。パフォーマンス課題では,児童は生活体験も含め,見て,触れて,感じて,味



図1『地域の色・わたしの色辞典』

っている自分の好きな「地域の色」を記憶とともに思い出しながら「自分にとってどんな色が地域を表現する色なのか?」を考えた。他者に紹介したい地域の魅力を表す色をICT機器(タブレット端末と色の無料アプリケーション)を使って数値化(C:シアン, M:マゼンタ, Y:イエロー)し,「地域の夕日のオレンジ色:C 0%, M 49.7%, Y 79.7%」「夏の朝,海の青色:C 77.1%, M 48.9%, Y 48.8%」等の色と色の名前,色の由来を考案して故郷への想いを深めた。学習の過程において,「3つの色でも混ぜればたくさん色になると思った」等の気づきが生まれた。第5次の地域社会への発信方法を考える授業では,児童から「自分がつくった色を絵に表したい」「光の三原色をやってみよう」「この色を作って,絵の具にしたい」等の次の課題が創出された。児童の「自ら学び,自ら考え,自分の思いや考えを自ら伝え発表しようとする姿」を見ることができた。

4. まとめと今後の展望

地域(ふるさと)から想起される色を種々の方法で表現し,言葉を生み出した。抽象的なイメージから色を具体的に表現するパフォーマンス課題は,児童の中で各教科での学びが融合し,児童自身が生み出した色の美しさや豊かさなどの意味や価値を創り出す経験につながった。色の探究学習が児童,そして教師にも与える影響や効果について,今後明らかにしていく予定である。

付記・謝辞

本研究は,科学研究費基盤研究(B)(一般)(16H03799)の助成を受けたものです。教育実践では,友成恒二主幹教諭,河村郁美教諭にご協力頂きました。心より御礼申し上げます。

注

- 1)藤井康子・木村典之「大分県における,アートから始まる「地域の色」をテーマとした教科融合型学習プログラムの開発(第1年次)」第56回大分美術教育学会広島大会研究発表,2017年9月23日
- 2)「地域の色・自分の色」実行委員会+秋田喜代美編著「色から始まる探究学習」明石書店,2019

ブーバー思想における幼児・児童・被教育者観の検討 —教育論・芸術論における課題としての「永遠の〈なんじ〉」への試論—

A Study on the View of Infants and Children and their Universality in Buber's Thought
—An essay on "eternal Du" as an issue in education and art theory—

藤本 優希

Yuki Fujimoto

新潟大学現代社会文化研究科博士課程

Key Words : ブーバー、対話的原理、幼児、児童

1. ブーバー研究の現在と本研究の位置

対話的原理の提唱者として知られた M.ブーバー (1878-1965、独) の思想は、社会学や宗教学など多様な分野に影響を及ぼした。ブーバーの対話的原理によって芸術の諸相をとらえることは、現在の美術教育における言語活動としての対話や社会に開かれた美術の概念に示唆を与えるものであるが、一方でユダヤ教的思惟を背景に展開されるブーバーの論を現代の美術教育に引き入れるためには、その思想の内容が現代的普遍性や意義を持つことを検討する必要がある。そのアプローチとして、本発表ではブーバーの思想を美術教育に引き入れることを目的としつつ、「永遠の〈なんじ〉」が教育学の課題として見出されるポイントを確認するために、ブーバーの幼児観・子ども観・被教育者観を検討する。

ブーバーの教育思想は、ディルタイやノールによる「教育的関係論」という枠組みの中で、独自の教育的関係論と位置付けられることもある。また H.リードによっては教師論として高く評価された。

ブーバーに対しては、新版 21+2 巻本の著作集の編集、ドイツにおけるブーバー学会発足など、2020 年以降、再評価の動きがある。『聖書翻訳者ブーバー』(2018) 著者堀川敏寛によれば、これまでのブーバー像は、本国ドイツにおいても日本においても「対話の哲学」として単純化されたブーバー像が受容されており、より具体的な、また領域横断的な研究によって、ブーバーの思想全体を改めてとらえなければならない時期にきている。新版著作集は 2019 年ようやくすべてが出版され、これからの研究が待たれている。筆者が対話的原理を具体的に読み解きつつ、教育・芸術に応用しようとする研究も、このように今現在具体的に読まれ始めたブーバー研究の一部にあたる。また対話〈われ-なんじ〉と独白〈われ-それ〉の二重性の顕れとされた芸術の視点からブーバーを読んでいる筆者には、従来の日本のブーバー教育思想研究は「対話の哲学の視座に偏っている」だけでなく「対話の哲学によって示された『対話』に価値を置き過ぎている」ように感じられる。しかしブーバーは対話と独白の両面があることが人間であるとしている。独白的あり方を否定する姿勢で読まれ過ぎていることによって、「永遠の〈なんじ〉」も含めてブーバーの思想が十分に読解されず、曖昧なまま受け取られるに留まり、新たな研究が展開されてこなかったのではないかと考えられる。

2. 神=「永遠の〈なんじ〉」に関する従来の研究

ブーバー思想はヘブライズム、特にハシディズムからの影響が大きい。教育に引き入れて論じるにあたり、宗教性をどのように受容できるか、すなわち「宗教的な立場の人間でなくても理解可能か」「現代の教育において学問として扱えるか」という点を検討する。

ブーバー自身の言葉、先行研究を検討すると、ブーバーは、特定の、あるいはヘブライズム的な信仰を持っていなくても「対話」をもつこと可能であると考えていたことが分かる。よって、ブーバー

の著書で示された事態を理解するのに、ユダヤ教の神への信仰心は不必要であるといえる。つまり「永遠の〈なんじ〉」やその他の神に関する箇所を、特定の宗教に帰依する信者でなければ議論不能であるとせず、逐一その意図を確認しながら読むことも可能である。その上でブーバーの教育思想の意義を論じることが可能になるといえる。いずれにせよブーバーの著書を読む上では宗教的背景の確認・神学的な知識が必要であることは稲村・齋藤によって指摘されている。

3. ブーバー教育思想において「永遠の〈なんじ〉」=神が提示される領域の確認

「永遠の〈なんじ〉」に関して、教育学においては、どのような箇所の読解が必要になるかを確認することを通して、ブーバーの教育思想にどのように宗教的要素が反映されているか、今後どのような読解をしていくべきかを検討する。

①主著「我と汝」における幼児観は、現代の発達心理学からも理解可能であり、宗教的要素は薄い。②ブーバーはワイマル教育改革期における新教育運動の学会における講演で、新教育運動に統一した子ども観がないことを問題提起する。この学会には H.リードや F.チゼックも出席していた。この講演にはその講演で提示された子ども観は、子どもの唯一性は神による創造に支えられた恩寵であるとするなど、神学的読解が要求されるものである。③ブーバーにおいて教育の目的は子どもを「神の似姿」として教育すること、すなわち「存在を与えられていることを実感し、生きる意味の源である永遠の〈なんじ〉」に向かって「あなた」と語り（稲村秀一）」であるとする。

ここからも分かるように、ブーバーは教育について語る際は宗教的な表現を用いることがある。だが対話的原理が一貫するといわれているように、最終的には特定の宗教にとらわれない「永遠の〈なんじ〉」の概念に置き換えて解釈することができる。よって、教育思想としてブーバーを取り上げる際も、ブーバーの神学や宗教学領域での研究を参照しつつ、立体的に読むことが必要である。

4. 教育における「永遠の〈なんじ〉」=神概念の今後の課題—教育の背景としての『永遠なるもの』『神的なるもの』という課題—

宗教的な表現を読みやすく解釈していくことが可能であることをここまで検証してきた。一方、そもそも『永遠なるもの』『神的なるもの』を教育の背景に想定することが必要ではないかという点を問うことが重要なのではないか。またブーバーにおいては芸術の構造を支えるのも「永遠の〈なんじ〉」=神だが、長らく芸術とは宗教のためのものであった。芸術の宗教的な役割は現代では変わったかのように見えるが、「永遠の〈なんじ〉」という語によって芸術について論じることが、つまり芸術における神的なものを改めて発見することであるかもしれない。

アート・ワークショップにおける見方の変容に関する一考察 —障がい者の親に対するインタビュー調査から—

A Study on Changing Perspective in Art Workshops - From Questionnaire Surveys to the Parents of people with disabilities -

前沢知子

Tomoko Maezawa

東京学芸大学大学院連合学校教育学研究科

Key Words : ワークショップ、見方の変容、親、障がい者アート、描画活動

1. 研究の背景と目的

発表者は、これまで「ワークショップにおける関係性」について継続研究を行ってきた。「ワークショップにおける関係性」の考察を通して、ワークショップにおいて発生する関係性について、その必要条件として構成要素について考察を行い、「場・人・モノ」という要素が明らかになった。そして課題として、これらの成立条件の上で、さらに質的な検討の必要性として、「人と人との関係性」におけるワークショップの意義についての検討課題が浮上した。「人と人との関係性」では、見方の変容が引き起こされるのではないかとの仮設をもった。発表者はアート・ワークショップ実践を、乳幼児、子ども、親子、大人、高齢者、障がい者など、広い年齢層の多様な参加者を対象にして、これまで300回ほど行ってきたが、アート・ワークショップでは、様々な「人と人との関係性」において変化が生起されている様相を目にしてきた。それらの様相からもアート・ワークショップにおける「人と人との関係性」を通して、参加者に見方の変容が引き起こされるとの実感をもった。例えば、障がい者とその親との関係性においても、親の子どもへの見方が変わり、さらに親が自分自身についても可能性を見出すなど、見方の変容が見られた。このように、アート・ワークショップにおける見方の変容についての仮設をもった。そこで、本研究では、アート・ワークショップの参加者を対象に、見方の変容について考察を行うことを目的とする。

2. 方法

アート・ワークショップに参加した障がい者の親を対象にして、アート・ワークショップにおける見方の変容について検討する。アート・ワークショップに参加したことで、親自身の内面の変化について調査し分析する。その結果から見方の変容について考察する。

(1) 実践の概要

- ① **実践名** : 美術から子育てを学ぶ会 「季節の工作」
- ② **日時** : 日時 : 2019年2月11日10時~12時
2019年11月24日10時~12時
- ③ **実践内容** : 季節をテーマにした工作
- ④ **場所** : 世田谷区立深沢区民センター
- ⑤ **対象** : 幼児親子~大人
- ⑥ **参加人数** : 各回11名

(2) 調査の概要

調査方法はインタビューを用いて、アート・ワークショップに参加した障がい者の親2名(語り手A, 語り手Bと表記)を対象に行った。アート・ワークショップ終了後に、後日それぞれに電話にて実施した。語り手も聞き手も各自の自宅において行った。語り手Aは26分間、語り手Bは17分間実施した。電話を通した音声の記録は、ICレコー

ダーを用いて録音をした。インタビューは半構造化インタビューの手法を用いた。

(3) 調査の項目

質問項目は以下の(ア)~(カ)になる。アート・ワークショップに参加したことで、その後の日常における経過も含め、親自身の内面の変化について分析する。見方の変容について具体的な回答を得られるように質問項目を設定した。

(ア) アート・ワークショップに参加するにあたり、最初に期待したことは何ですか。

(イ) その期待は、アート・ワークショップを通してどのように変化しましたか。

(ウ) アート・ワークショップではお子さんはどんな様子でしたか。

(エ) (ウ)のお子さんの様子を見て、ご自身はどのような感情・気持ちになりましたか。

(オ) アート・ワークショップに参加したことで、ご自身はその時や後日、またはその後の日常において変化や気づきはありましたか。

(カ) (オ)で変化や気づきがあった場合は、それは具体的にどのようなことですか。または何がきっかけでしたか。

(4) 分析の方法

インタビューの録音を文章に書き起こし、トランスクリプトを作成する。KJ法を援用したグループ分けの手法で分析を行い、その結果をさらにテキストマイニングを用いて再度分析し考察を行う。

3. 分析と考察

分析の結果、参加者の親は、アート・ワークショップへの参加に対する期待として、「子どもが制作を通して楽しい時間や嬉しい気持ちになれば」という「子どもに喜んでほしい」という子どもの喜びへの期待で参加していた。しかし実際には、その期待だけでなく、親は集中して楽しそうに制作する子どもの姿を見て、日常では知らなかった子どもの制作における新たな側面を発見している。さらに、それが親自身にとっても、「(制作を)やってみよう」という制作に対する興味や関心を引き起こし、それが元気やエネルギーをもたらし「まだまだ(様々なことを)やれる」などの行為の原動力となっている。つまりアート・ワークショップでは、親は子どもに対する上述の期待をもち、「子どものために」という思いで参加するが、ワークショップを通して、子どもの制作に対する新たな発見により子どもへの見方が変容し、さらに自分自身の興味関心も呼び越し、制作自体への見方が変容し、自分でも制作したいという気持ちに転換した。さらにはそれらが、親自身の物事への探究心、日常での行動力などを呼び起こしていることがわかった。

Reggio Emilia Approach を日本の幼児教育に導入する課題と可能性

Challenges and Possibility of Introducing Reggio Emilia Approach to Japanese Early Childhood Education

松久 公嗣

MATSUHISA Koji

福岡教育大学美術教育ユニット

Key Words : 表現, 造形, 保幼小連携, 英語教育, 専科教育

1. はじめに

Reggio Emilia の幼児教育は、アートを中核として子どもの学び発達する権利を実現する「世界で最も前衛的な学校」として、『ニューズウィーク』誌で紹介されたことを機に、世界中の教育関係者に知らされるものとなった。このプロジェクト保育に係る実践は“Reggio Emilia approach”として評価され、制度的な教育モデルとも異なる新たなアプローチとして定着しつつある。

特徴の一つとして、芸術を専門とする「アトリエリスタ」と保育者の共同保育によって、子どもたちが自由に表現活動に没頭できる空間や素材等が整備され、環境整備が優れている点がある。

本発表では、美術を専門とする発表者の立場から、美術に関わる表現活動に焦点を当てて、日本の幼児教育の現場に導入するにあたり課題を発見し解決するための実践状況について報告する。

ただし、国内の様々な実践状況を俯瞰すると、いわゆる芸術家をゲストティーチャーとして活用するワークショップ型の実践が多いが、本研究ではアトリエリスタへの取材から得た「チームで機能する保育者たちの“学びの共同体”」という実践の理念を重視して、研究終了後も継続的に発展するモデルの確立を目指すものとする。

2. 実践体制・方法

本研究は、熊本の企業主導型保育事業となるR保育園と、福岡のCこども園の協力を得て、2019年度から実践を開始した。本発表では、協力園2園のうち、C園での実践内容に絞って報告する。

C園は3歳児～5歳児を対象とした認定こども園で、園生活を英語で行う「English School」という特徴を有する。連携前からゲストティーチャー活用型の造形活動「アートクラス」が設定されており、Reggio Emilia approach をモデルとした「コーナープレイ」を定期的に設定するなど、造形活動だけでなく身体や自然を含めた体験活動によって、子どもたちの主体性と自主性、自己肯定感を高める保育を試行している。

2019年度は、アートクラスの指導者の助言を得つつ、コーナープレイを活用した造形活動を計画・提案・実践し、実践内容をドキュメンテーションとして記録するとともに、実践内容を振り返る研修会を開催して保育者等の意見を集約した。

研修会では、意見集約に加えて、園の特徴や各保育者の個性を尊重しながらチームとして機能する“学びの共同体”について解説し、活動時間の設定方法についても提案した。

研修会の内容をふまえて、2020年度はコーナープレイを活用した造形活動を「Reggio 活動」と再設定して、English の活動時間との関

係性を柔軟にとらえることのできるカリキュラムの変更がなされた。

2019年度に想定以上の造形活動が確認でき、2020年度にはカリキュラムの変更やチーム保育が実現できたことから、継続的に発展するモデルの確立を目指した活動を前倒して計画している。

3. 実践報告

本発表では、① 2019年度のコーナープレイにおける実践の一部と、② 研修会で用いた PowerPoint 資料を提示するとともに、③ 2020年度の Reggio 活動における実践内容の一部を紹介する。

①では、造形活動に造詣の深い English の担当者が一人で実践した色に関する活動を解説する。

②では、①の実践を基に Reggio Emilia approach における「チームで機能する保育者たちの“学びの共同体”」に関する解説と、園の特徴や保育者の個性を融合したチーム保育の提案内容を紹介する。

③では、②での提案内容をふまえてC園が設定したカリキュラムや保育体制を解説するとともに、その体制で臨んだ Reggio 活動の様子を振り返ることで、新たな課題や活動の可能性について言及する。

4. まとめ

C園は English School という特徴を持ちながら、単に英語を話す能力の向上を目的とせず、自己表現とコミュニケーションのツールとして英語教育を捉え、そのツールを使いこなせる個の能力を高める豊かな体験・経験の一つとして造形活動を設定している。子どもたちの「学びの共同体」であると同時に、保育者たちの「学びの共同体」でもあろうとする Reggio Emilia approach の基本理念の共有とチャレンジ精神によって本実践が有意義に展開したことから、この意識の共有とチーム保育の実現が、導入するにあたって最も重要な課題となることが確認できた。また、C園での実践を通して英語教育に造形教育が効果的に機能する可能性を見出すことができた。

伝説的なアトリエリスタとして尊敬される Vea Vecchi 氏への取材においてチームの重要性を力説された姿を思い出すのが、本研究を通してその本質に一步でも近づければと願うばかりである。

参考・引用文献等

佐藤学 監修, ワタリウム美術館 編, 『驚くべき学びの世界 レッジョ・エミリアの幼児教育』, 2011年, ㈱ACCESS

佐藤学・今井康雄 編, 『子どもたちの想像力を育てる アートの思想と実践』, 2011年, 東京大学出版社

人体塑造の造形美について —構築性の観点から—

A Study of Plastic Beauty of Human Body Modeling -From the Viewpoint of Construction-

町野 紗恭

Sakyo, MACHINO

兵庫教育大学大学院

Key Words : 彫刻, 構築性, 人体塑造

1. 研究目的

人体塑造は人体をモチーフとして、有機的な量をもって構築していくものである。彫刻家朝倉文夫は「…(前略)我々の立体に対する美の観念は、視覚により、覺触により、智的にも、情的にも、自然に成育せられなければならない筈である。即ちこの感覚によって攝取した立体観が源泉となつて、所謂、彫塑芸術をなすのである(後略)…」(1)という言葉を残している。彫刻を作る上で立体を捉えることは必要不可欠であり、その捉えた立体を構成していくときに構成や構造など建築的な要素の問題が浮上してくる。私は人体をモチーフとした具象彫刻を制作している。日々制作を通し、どういった作品が人々の心を揺さぶるのか、良い作品とはどういうものなのかを考えているが、本研究ではそうしたことを一つの論文として具体的に示すことができると考えたことが本稿執筆の動機である。

構築性について、「定義としての観点」「造形要素の観点」「解剖学の観点」「建築(アーキテクチャ)芸術の法則の観点」「制作過程からの観点」から考察する。

研究目的として彫塑制作者の観点から彫刻芸術の造形的本質に迫り、構造や構成といった構築性の具体的な意味内容について考察する。研究方法として、構築性という抽象的な概念を、一つ一つ演繹的に考察する。

2. 構築性について

「構造」と「構成」は同じような意味の言葉として扱われるが、根本として全く異なった意味を各々持つ。構造(Structure)とは、既存の仕組みを表す。「Composition」は「構成」のほかに「作文、作詞、作曲」(2)という意味があり、人為的な組み立てを行う意味合いをもつ。具体的な例として、人体の「構成」ではなく、人体の「構造」と使うのが自然である。同じように、画面を「構造する」とは言わず、画面を「構成する」と使う。つまり、彫刻において対象物にある仕組み等に関しては「構造」であり、作者が行う量の組み立ては構成である。構築とはこのように構造を知り構成していくことである。人体塑造では自然の一部である人体の構造を知り、作者の翻訳により量として構成していくことになる。ここで、作者の自然に対する解釈や主観性などにより造形として表されていく。

造形要素として考えると、構築性は形の堅牢さと深く関わる。「堅牢」とは硬くて丈夫なこと、頑丈でしっかりしていることである。オーギュスト・ロダンの「地獄の門」の関連作に見られるように、行き過ぎた動性は脆弱で、堅牢さが欠如している。(図1)

解剖学の観点からはまず、人体のシンメトリーの原則が構築性と大きく関わる。このシンメトリーの原則があるからこそ、正中線・対主線が成り立つ。さらに、彫刻は内部を重要視することを考慮す

ると、人体においても皮脂よりも筋肉、筋肉よりも骨格の方が重要になる。人体の立位にもよるが、立像の場合、像自体が立つことが前提になるため、骨格よりも力線、力線よりも重心が重要になる。坐像や横臥像の場合、重力からの束縛が少ないため、その分動きのあるポーズなどで動勢を表現する必要とする傾向が強まる。

建築において造形的に観ると鉛直方向と水平方向が要となる。部分は全体に従属。設計。安定。これらの内容は彫刻においてもいえることである。歴史的に観ると、彫刻は建築の従属物としての歴史が長かった。そのため、設置する場所などによりフロンタリティーの有無が出てくる。

塑造の場合、粘土の作業の前に心棒を作らなくてはならない。心棒の役割として、粘土の支えになること、そして粘土を付ける位置などの指標になることである。塑造は彫造とは違い、無の状態から三次元上に量を組み立てなくてはならない。そのため、どの部分に何が来るのかを想定してから、心棒を組み始める必要がある。それまでの過程に素描やマケット作りなどが入る。石井鶴三の心棒をみると、心棒の段階である程度の塊が木によって構成されている(図2)。

これらを含め考えると、構築性とは量の組み立てのことを指し、造形では堅牢さとして表れる。また、量の組み立てにより、作者の精神的側面も現れ、制作過程においてもこの問題は大きく関わる。

注釈

- (1) 朝倉文夫, 『彫塑技法』, 日本彫刻会 50 周年記念誌, 2000, p.288
- (2) 『フェイバリット英和辞典第2版』, 東京書籍, 1996, p.307
- (3) 訳・池上忠治, 『セザンヌの手紙』, 筑摩書房, 1967, p.236

図版出典

- 図1 <https://ja.wahooart.com/@/8XXPHA-Fran%C3%A7ois-Auguste-Ren%C3%A9-Rodin-%E6%94%BE%E8%95%A9%E6%81%AF%E5%AD%90>
- 図2 福江良純, 『彫刻における立体概念の形成 II』, 図学研究第44巻2号, 日本図学会, 2010, p.6



図1『フギット・アモール』, ロダン



図2 心棒, 石井鶴三

日本美術科教科書の美術史年表における日本美術と海外美術との関係性の考察

Study on the Relationship between Japanese Artworks and Overseas Artworks Listed in Chronological Tables of Art History in Japanese Art Textbooks

山口 喜雄

YAMAGUCHI Nobuo

元 宇都宮大学

Key Words : 美術史年表、海外美術作品、日本美術科教科書、20世紀後半以降

1. 先行研究および研究対象の策定

体系的な日本美術教科書研究は三つある。刊行年順に、山形寛『日本美術教育史』黎明書房 1967、中村亨『日本美術教育の変遷』日本文教 1979、金子一夫『近代日本美術教育の研究 明治時代』中央公論美術 1992 で、どれも研究対象は 1970 年以前である。「教科書」の定義は、1948 年制定「教科書の発行に関する臨時措置法」第 2 条 [用語の定義] により、「教科課程の構成に応じて組織排列 (ママ) された教科の主たる教材」で「教授の用に供せられる児童又は生徒用図書」とする。題目の「美術科教科書」は、純粋美術や造形芸術一般でなく、当初教科名の中学校図画工作をも含む中学校美術を意味し、適切かつ最短とした。中学校図画工作教科書の初検定実施は 1951 年、2020 年度まで累計 21 の美術科教科書発行者が興亡した。2021 年度発行予定の美術科教科書は、発行者番号順に開隆堂 (初検定 1954 年 : 発行者番号 9, 略号 KR), 光村図書 (1951 年 : 38, MT), 日本文教 (1955 年 : 116, NB) の 3 者である。1998 年研究開始までの KR と NB の 2 者の占有率が 90% 内外と高く、かつ最新年度本発行者という条件を満たした両者を調査対象とした。その後、採択率に変動が生じて、KR・MT・NB の 3 者を研究対象とした。

2. 日本美術科教科書研究 23 年間の変遷と研究のねらい

1998 年刊『アートエデュケーション』誌「統計を読む 23」欄に戦後の「美術検定教科書使用年度一覧」を掲載、1998・99 年の同誌上に更新した。「戦後の美術科教科書における掲載作品の研究」を題目として公益社団法人 (2010 年度以前は社団法人) 日本美術教育連合刊の審査付研究論集に 2016 年度まで 18 年間連続掲載、1 年あけて 2018・19 年度も掲載された。それらの通番・略記副題・刊行年は順に、1) 日本絵画 2000, 2) 西洋絵画 2001, 3) 仏像彫刻 2002, 4) 立体 2003, 5) 平面デザイン 2004, 6) 立体デザイン 2005, 7) 工芸 2006, 8) 歴史的建造物 2007, 9) 映像メディア 2008, 10) 色彩題材 2009 である。以後は、10) 以前の研究を基に戦後における学校教育課題を横断的に再検討し、11) 平和 2010, 12) 民主主義 2011, 13) 伝統文化 2012, 14) 情報化 2013, 15) 高齢化 2014, 16) 国際化 2015, 17) 適応 2016, 18) 総括と動向 2017, 19) 巻頭文 2019, 20) 日本美術史年表等の考察を行った。InSEA (国際美術教育学会) 世界大会での発表題目は略すが、ニューヨーク大会 2002, 大阪大会 2008, 韓国大邱大会 2017 にて日本美術科教科書に関し英語で口頭発表をした。

2019 年 3 月の美術科教育学会札幌大会では口頭発表「日本美術科教科書の美術史年表に掲載された日本美術作品の研究」、同年 9 月の大学美術教育学会岐阜大会でも「社会科教科書 2020 年度本 7 発行者の歴史年表における『日本美術』掲載の検討」を行った。日本美術科教科書の美術史年表に掲載の海外美術作品の検討 2020 年度本

は「教科書センター用見本」を使用した。2020 年 3 月の美術科教育学会千葉大会で口頭発表「日本美術科教科書の美術史年表に掲載の国外美術作品の検討」の予定が、コロナ禍により概要集掲載に留まった。本発表では、それらの研究成果を基に美術史年表における日本美術と海外美術との交流に焦点をあてる。

3. 「美術史年表」の概念と日本と「海外」の美術交流

一般に年表とは、歴史上の出来事を年月日順に記載した表をさす。広義には歴史年表をさし、科学史・音楽史・美術史など特定主題を扱う年表もある。歴史上の出来事の集約と列記により、年表は各時代の傾向や変化の推移を中学生が把握し理解する手助けとなる。社会科教科書には文中の時代解説用、原始・古代から現代までの通史の歴史年表があるが、本発表では後者とする。美術史年表における日本美術の名称は「日本美術史」「日本の美術」「日本美術 (の流れ)」の 3 例である。また他の名称は様々で、「世界美術史」「西洋美術」「東西の美術」「美術史 (中国・西洋)」などである。そのため、本研究では日本以外の美術の総称を「海外美術」とする。

研究対象の美術科教科書は、各学習指導要領改訂を受け全面的改訂により編集された 1)1956, 2)1966, 3)1972, 4)1981, 5)1993, 6)2002, 7)2012 年、全面改定でセンター見本の 8)2021 の 8 ヶ年度本である。

1956 年度本の KR3 学年 (以下、KR③と記す) には、世界美術史年表・概略の飛鳥に「大陸の美術が大いに影響」、明治に「美術も輸入された技術によって一大発展」と略記された。また、NB③は世界美術略史と年表の飛鳥に「この時代の美術は、中国の六朝時代 (5 世紀頃) の物を手本に」、明治に「外国との交流も盛んになり、日本の美術にも根本的な改革が行われ (略) 今日の日本文壇の基礎を作った」と掲載。両者ともやや専門的な記述と説明不十分な多数の白黒写真が配置され、中学生の理解に適していたとは思えない。

64 年後の 2021 年度本は様変わりした。3 連頁の KR②③は題材名「美術の歴史と交流」の天地中央の横一文字に日本・中国・アジア・西洋の時代区分や掲載作品の番号を配し、美術史年表のリード文に「日本の美術は (略) 海外との交流などをきっかけとして新たな表現を醸成」と記した。また、交流の事例を「ジャポニスム」他のコラムを付した。3 連頁および裏面 2 連頁の MT②③は「美術史年表」の横一文字に日本・朝鮮・中国・世界の時代区分と掲載作品番号を配した。KR との相違はリード文やコラムは別頁「海をこえた文化交流」を充実させたことである。見開きで全 4 頁の NB②・③上の題材名「日本美術と世界美術の歩み」には、リード文に「日本の美術は、アジア諸国や西洋との交流によって作り上げられてきました」と記述され、「西洋からの影響」ほかのコラムが多数ある 1956 年度本と 2021 年度本の中間期 1966~2012 年度本の検討と考察も行う。

学校の問題から出発するデザイン教育の実践

—ソーシャルデザインからみた美術教育の題材のあり方(2)—

Practice of Design Education by Problem Solving in School: Teaching Materials for Art Education based on Social Design (2)

山田 唯仁

YAMADA Yuito

各務原市立中央中学校

Key Words : 中学校美術科, ソーシャルデザイン, 実践研究, サステナビリティ, ヴィジュアルコミュニケーション

1. 研究の背景

本研究は「ソーシャルデザイン¹⁾」の考えからデザイン教育における、子どもの生活に基づいた題材のあり方を検討したものである。

中学校におけるデザイン教育では、生活や社会との関わりから目的をもって表現をさせることが重視される。従来から行われている平面構成といった題材は、技能の訓練としての傾向が強く、生徒の生活と直結していないこともであると指摘される²⁾。伝える、使うといったデザインの機能を考えさせる上で、生徒の生活との関連が弱ければ、デザインをすることの目的を意識しにくい。

そこで本研究ではソーシャルデザインをふまえたデザイン教育のあり方を検討する。先行的な研究において、教育の場においてソーシャルデザインは大学における専門的な教育の場において近年取り入れられつつある³⁾。一方で普通教育としての美術教育においては検討されているとはいいいにくい。よって本研究では、ソーシャルデザインをふまえた中学校美術科における題材のあり方を検討する。

2. 研究の目的

これまでの研究では、中学校美術科におけるソーシャルデザインの考えに基づいた題材のあり方を構想して実践した(図1)。構想した題材では、生徒によるデザインが実際の生活や社会に働きかけることまで考慮したデザイン教育ができると考えられた。本研究では図2における場のうち学校に焦点を当てる。学校における課題解決を主題としたデザイン教育のあり方を示すことを目的とする。

生徒の生活とデザインのつながりを検討するにあたり、まず文献研究により、学校から社会といった広がり関係を捉える。これを踏まえ、図1の学習展開をもとに実践研究を行う。

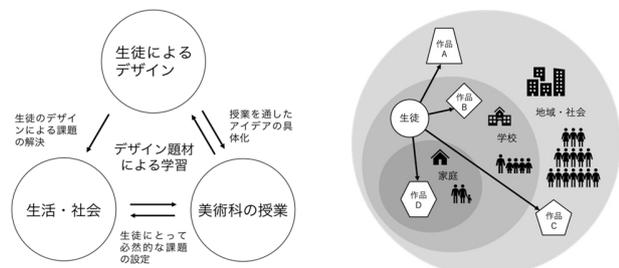


図1: 生徒の生活から展開されるデザイン題材による学習

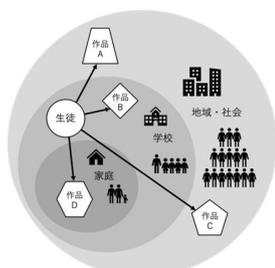


図2: ソーシャルデザインをふまえた題材が対象とする場

3. 学校における問題解決的な活動のあり方

問題解決の経験は、学校や社会での生活において共通する重要な考え方である。学校では生徒が主体となり、自ら課題を解決する学習が求められる。問題解決に関する活動は、美術の授業においてデザインの分野との関係が特に深い。また学校生活では、美術の授業以外においても生徒会活動や学級活動といった特別活動において、

自分たちの生活の問題を解決することが教育の目標されている。

そこで本研究では、美術科の授業に加えて、授業外の特別活動と連携した学習活動の両方について実践研究を行う。

4. デザイン教育の教育実践

(1) 授業の実践 (学校のためのピクトグラム)

勤務校の実態に着目すると、校舎にほとんどピクトグラムがない。生徒自身の表現活動によって、よりよい環境をつくりだす余地があると考えられる。実践では、意見交流により学校生活における課題を発見する。そして意見交流・制作を通して課題解決の工夫をする。そしてピクトグラムを掲示する計画をし、学習を振り返る。

(2) 授業外との連携 (サステナビリティを前提としたポスター)

学校では、学校生活で発生した牛乳パックなどを資源回収して生徒が集めている。しかし未洗浄のものや異物が混入するといった問題があげられる。回収を担当する生徒からは、リサイクルのルールを守ってほしいという希望があった。このようなリサイクルにおける問題は、学校と社会において共通する部分がある。

授業や授業外の生徒会活動と連携しながら、牛乳パックを資源にした紙漉きを行い、製紙された用紙を使用したポスターを制作する。



図3: 学校生活で使用した牛乳パックを回収する生徒会活動



図4: ポスターが貼り付けられた回収ボックス

5. まとめと今後の展望

本研究ではソーシャルデザインを軸に学校から社会へと広がっていく学習を構想して実践した。またデザイン教育における、学校と社会における問題解決のつながりと類似を指摘した。ソーシャルデザインの考え方を軸にした教育実践により、学校を場とする問題解決のデザイン教育で、生徒の生活に着目することや授業外の活動との関連をすることが有効になる事例を示した。

学校生活における問題を生徒がデザインにより解決していくことは、学校外におけるより社会の問題に取り組むことにもつながっていくと考えられる。今後は多様な場を対象とした実践を行い、ソーシャルデザインを軸としたカリキュラムの構築を進めたい。

1) ソーシャルデザインは消費を促すためではなく社会のためのものであり、社会が抱える課題を解決するデザインであるとされる。寛裕介,2019『ソーシャルデザイン実践ガイド 地域の課題を解決する7つのステップ』英治出版,P.12.
2) 大泉義一,2017『子どものデザイン』日本文教出版,P.21.
3) 井上友子,青木幹太,佐藤佳代,佐藤慈,星野浩司,2018,『ソーシャルデザインと教育』、『九州産業大学芸術学会研究報告』,第49巻,pp.85-91

環境に配慮した絵画教育 (油彩画とテンペラ画の授業実践から)

Environmental Issues and Painting Education
(From the practice of Oil Paintings and Tempera Paintings)

横江昌人

Masato Yokoe

¹小松市立高校 (Komatsu municipal high school) ²金沢美術工芸大学 (Kanazawa College of Art) ^{1, 2}非常勤 (Part-time.)

Key Words : 環境問題, 安全, アクリル絵具, グリザイユ, テンペラ画

1 はじめに

日本美術家連盟から2017年に「美術家の健康と安全」という本が発刊された。これは版画家である中林忠良が中心となり、分野を超えて美術家の制作生活に「美術家の健康と安全のために」という観点から警鐘を鳴らしたものである。さらに、作家自身だけでなく、取り巻く家族と社会、また自然環境に思いを馳せてもらうことを目的としており、安全管理と環境保全の考えを美術家へ求める働きである¹。勿論、本書刊行以前からこのような動きは存在する。中でも1980年頃から印刷時の有毒な有機溶剤による健康被害が広く社会問題となり、版画愛好家、学生、アーティスト、指導者らに安全でクリーンな制作環境を求める「ノントキシック(非毒性)版画」が始まった。そして、非毒性は絵画や工芸分野にも広がり、鉛の使用制限で、日本画や陶芸の上絵具、ガラス食器でも無鉛化が進みだした。このように欧州では毒性のある画材が規制され、日本でも毒性や安全管理上の制限が検討されるようになったのである。また、世界中でマイクロプラスチックの海洋汚染が問題となり、合成樹脂であるアクリル絵具には、環境問題につながる危険性が懸念される。

2 環境への配慮

石川県の中学校・高等学校の絵具の使用状況を調べた結果、アクリルガッシュやアクリル絵具の使用が近年増加し、中学で5割、高校では7割以上が、この化学合成系絵具を使用していることが確認できた。理由としては、美術の時間割の削減により、2時間続きの授業が少なくなり、作品制作に必要な時間をとることができないことが考えられる。ポスターカラーや水彩絵具などは水に再溶解するため丁寧な描写には時間がかかる。一方、アクリル系絵具は、水に再溶解もせずに紙以外の粘土や木材などにも、素早く乾いて重ね塗りができる。この利便性は非常に重宝されるものである。しかし、その利点は道具の管理や後片付けでは注意が必要で、パレットは使い捨てペーパーパレットを利用するなど、乾燥した絵具を剥がして廃棄できるものを使用する必要がある。絵具の塊を多量に流すと配管内で硬化し、水漏れなどトラブルの原因となるため、筆洗いの筆洗水はバケツに取り置き、下水に直接流さないようにする指導も必要である。水彩絵具は水を加えると絵具水になり、幼少期から水彩絵具は使用後に筆洗して水に流す指導がなされてきたが、同じ水性でも、組成と性質が違う絵具の特性を生徒達に十分に理解させて使用させるなど、従来の水彩絵具とは違う廃棄への配慮も必要である。ここで絵具の後片付けの廃棄例を紹介する。金沢美術工芸大学では実技の課題制作において、作業後は水性と油性で廃液を仕分けるルールと共に各専攻に廃棄専用容器が用意されている。水性絵具の筆

洗水も下水に流さないで、すべて水性専用バケツにストックされる。油性の廃液は油性の廃液缶へ廃棄され、いずれも定期的に専門業者によって運び出され、廃棄物として適切に処理されている。大量に絵具の廃棄を行う場合は、このように専門業者への委託が必要であり、そのような環境で美術教育を学んだ学生は、後に美術教育者として勤務した場合、同じように廃液の処理を考え環境保全の道を探るであろう。また、筆者の文化センターで行うジュニア教室では透明水彩絵具と共に丁寧な描写の時に水性色鉛筆と水筆の活用を推奨している。この場合、絵具の筆洗の心配も減り、後片付けの簡素化による時間の有効活用にもなる。

3 天然系絵具活用としての油彩画とテンペラ画授業実践

油絵具はペインティングナイフや筆で様々な表現ができる。テンペラ絵具は乾燥も早く、卵で絵具を作ることができる。どちらも有害表記の無い土性系顔料などを中心に選択すれば、安心して使うことのできる画材である。油絵具の特性を知ると共に西洋絵画の光と影による、構成要素の学習、特に空間構成の理解などが得られ、空間の把握によるデッサン力の向上にも効果が高いグリザイユ技法は図1のように事前に色の色相を作り表現する。今年度からはホルベインのセラミックホワイト(w)とクサカベのピーチブラック(B)を使用し、w1:B1の絵具が①、①+wが②、②+wが③である。同様に⑥まで明部の諧調を作り、暗部は①+Bが⑦、⑦+Bが⑧で、①で描き始め②③④…と順に使用して描いたのが図2~6である。



図1 ⑦ ⑧ ① W B ② ③ ④ ⑤ ⑥



図2 図3 図4 図5 図6

また、テンペラ画では卵白テンペラ、卵黄テンペラ、油が入るテンペラと油彩による混合技法の違いや特性を知る。丁寧に描けば高度な表現にもなり、タッピングや垂らし込みの表現技法や刷毛塗りなどで、水彩絵具と同様の手軽な表現ができることを知る。

さらに、環境に配慮した授業として、絵画の支持体と下地塗りの関係²をそれぞれの地域や生活環境に合わせて使われた材料の違いを重ねて学習することで、より深い学びとなると考える。

1 日本美術家連盟, 2017, 『美術家の健康と安全』

2 拙稿, 2019, 「絵画の支持体と下地塗りの耐久性に関する考察」, 『美術教育学研究』, 51, pp. 356-358

「社会情動的スキル」から見る「社会的転移効果」に関する考察

A Study on Social Transfer Effect based on Social and Emotional Skills

林忠賢

LIN Chung-Hsien

東京大学大学院

Key Words : 社会的情動スキル、社会的転移、非認知的スキル

1. はじめに

認知的スキルと非認知的スキルの相互作用が、生涯にわたって予測不能な今日の社会に適応するのに役に立つものとして示唆されている。非認知スキルの一つとして知られるのが社会情動的スキルである。それは目標の達成、他者との協働、感情のコントロールなどに関するものと捉えられている。また、変化が激しい現代社会の課題に対応できるように備えるリテラシーが単一の能力の代わりに重要視されてきている。

昨年度、当学会で発表した「芸術教育プログラムの社会的転移効果についての考察及び可能性」のなかで「社会的転移」という概念を提起してみた。冒頭の認知スキルと非認知スキルの相互作用にみられる「スキルがスキルを生み出す」という発想は、「転移」の考えと根底に共通しているところがあると考えられる。このように非認知的スキルとは何かという問題意識から社会情動的スキルと社会的転移の概念について整理して討議を試みたい。

本報告ではOECDの「アートの教育学:革新型社会を拓く学びの技」(2016)で取り上げた研究課題に向けて、さらに同機構での研究「社会情動的スキル:学びに向かう力」(2018)のなかで取り上げられた社会情動的スキルについて検討してそれを吟味するものである。最後にスキルと転移を考察した上で、社会的転移を改めて定義してみたい。

2. 社会情動的スキルと社会的転移について

社会情動的スキルとは目標を達成する力(忍耐力、意欲、自己制御、自己効力感)、他者と協働する力(社会的スキル、協調性、信頼、共感)、そして情動を制御する力(自尊心、自信、内在化・外在化問題行動のリスクの低さ)を含むものとされている。

一方、芸術体験を通して獲得される能力が芸術以外の生活領域へと「移行」することを、能力の「転移」と表現する。そして、「社会的転移効果」を、芸術教育プログラムを通して、参加者自身の共感や参加者間の交流やコミュニケーションを深めることを促されるように、社会的スキルが向上し、さらに他の生活の場面でも促進させる効果となるものとする。

こうした定義からすると社会情動的スキルと社会的転移が表面的に類似しているところがあるが、同一視することができないと考えられるため、それぞれの議論を追って考察を行いたい。

3. 先行研究における課題

社会情動的スキルは、学生が学校を出て人生のあらゆる場面にどう活かせるか。あるいは社会情動的スキルは学校以外で培うことが可能かどうか。また、社会的というのは、学校だけではなく様々な人と関わるものであり、したがって、①学校という閉ざされる領域

における教育だけではなく、さらなる生涯にわたって広い視野で捉える必要ではないかと考える。それはすでに規定されている枠組みだけではなく、さらにその解釈を広げ、理論的に構築していく必要がある。なお、②従来の研究ではそれを測定しようとする際に、動机的かつ有機的なプロセスを一部だけ切り取ってしまうことが課題として残されている。また、③研究を進めていくのに留意すべき点が多数ある。例えば「社会的」という言葉に対する認識は国や文化によって異なる。日本の場合は特に他者との協働が注目される場所が特徴的である。さらに同じ協働といっても内実は違うものもあると考えられる。

また、昨年度の発表で社会的転移に関する研究の課題についてまとめた可能性を、概ねにいうと、研究対象の主體的な側面が看過されることが多いこと、平準化されがちな測定手法を踏まえてよりアプローチすることができる方法論の改善が求められること、社会的転移についての認識を多面的に捉える必要があることである。

以上のように、社会情動的スキルと社会的転移に関する研究に共通している課題が多くみられる。そのなか、それぞれに対する認識は不足していることが課題として残されている。そこで本報告では、先行研究にて指摘された課題を踏まえて、社会情動的スキルを整理し、その視点からみる社会的転移の概念を提起したい。

4. 考察

上記の社会情動的スキルと社会転移の議論から「スキル」と「転移」について考え直して、社会情動的スキルは能力の一つとして捉えられていることに対して転移とは「学びの一連のプロセス」である。スキルとは「学びの結果」、例えば自転車に乗ることができたことである。一方、転移とは、自転車に乗ることが他の乗り物にチャレンジする際に、より早く上手くできるプロセスが転移だと考える。したがって非認知スキルは教えられるもの、学ばせるものと捉えられるが、それに対して本論では「転移」は教えられるものではなく、リテラシーに近いものだと提起してみたい。

5. おわりに

本報告では、学校教育に求められる社会情動的スキルから社会的転移まで俯瞰し、社会的転移について明らかにした試みであった。今後、社会情動的スキルと社会的転移を重層的に把握するためにさらなる実証的な研究を推進していきたい。

主要参考文献

OECD 教育研究革新センター、篠原康正・篠原真子・巖岩晶翻訳、(2016)『アートの教育学:革新型社会を拓く学びの技』、明石書店。
経済協力開発機構(OECD)、武藤隆・秋田喜代美監訳、(2018)『社会情動的スキル:学びに向かう力』、明石書店。

美術教育における創造性の諸相

:子どもの想像の発達から

Aspects of Creativity in Art Education; Development of Children's Imagination

渡部 晃子

WATABE Akiko

帝京科学大学

Key Words : 創造性、創造性研究、美術教育の創造性、ヴィゴツキーの想像とその発達

1. 創造性研究と美術教育の創造性

近年、美術教育における創造性への着目は非常に高まってきており、美術教育における創造性教育の体系的整備は急務である。

創造性という言葉は広く包括的な内容を指しており、一言で言い表すことが困難である。それゆえ先行研究においても創造性の定義は様々に試みられてきた。例えばトーランス (Torrance) は創造性とは問題を見出し、アイデアや仮説を形成しながらそれを検証・修正し最終的に結果をコミュニケーションする諸過程と定義づける。

一方、心理学者チクセントミハイ (Csikszentmihalyi) は創造性を生涯にわたって展開されていく一つのプロセスであり、個人の思考と社会文化的な文脈の相互作用の中で生じるものとした。

美術教育において創造性はどのように捉えられてきたのか。美術教育では長い間、創造性は個人の思考と社会文化的な文脈の相互作用の中で生じるものとして捉えられてきたとは言い難い。美術教育における創造性は、「子どもの生得的な創造性」を生かすものであり、子どもにとっての自分なりの発想や工夫が創造性であると見なされてきた傾向にある。

そのような捉え方に至っている基盤は、過去に遡ればチゼック (Cizek) による児童美術の「発見」であり、山本鼎の自由画教育運動に見られる。彼らの教育の基盤には子ども本来の良さや創造性を引き出すという視点が基本としてあったと考えられる。それは別の意味で言えば大人から子どもを独立させ、子どもそのものを尊重し意味を問う過程で必要なプロセスであったとも考えられる。

本発表ではそのような背景を踏まえて先に述べたように創造性という言葉が持つ複雑さからまずはじめに創造性について整理する。さらに子どもの発達を想定して創造性を捉え、今日まで引き継がれている「子どもの生得的な創造性」についてヴィゴツキー (Vygotsky) の理論を参照しながら再構築していくことを試みたい。

ヴィゴツキーは心理学者として意識の発達をもとに人格の発達を展望するとともにその発達が集団・文化・歴史的に支えられていると捉えていた。そして特筆すべき点は子どもの想像が創造性の源であると考えていたことである。その理論は美術教育の今日的見地からしても極めて示唆に富んでいる。

2. ヴィゴツキーの子どもの想像とその発達

ヴィゴツキーは人間のあらゆる活動を①再現活動 (再生活動) と②創造活動の2種類に分類した。そして創造活動の基礎にある心理過程のことを想像または空想としている。①再現活動とは何も新しいものを創造せず、既に存在しているもの、存在したものを繰り返す活動である。それに対して②創造活動とは過去に経験したこと

から新しい状態や行動を組み合わせ、加工して創り出すことである。そしてその活動は彼の理論によると想像によって高められていくのである。

幼児の遊びは子どもの想像に深く関わっており、「見立て遊び」から「ごっこ遊び」へと変化する中で発達していくが、この段階では具体的な事物との関係を保っているため「創造」の段階には至っていない。ヴィゴツキーは想像と思考との深い関わりを指摘しており、その発達は①言語的思考以前 (就学前) ②複合的思考 (学齢期前半) ③概念的思考 (学齢期前半以降) の順に進む。

概念的思考が可能になると抽象的に物事を思考することが可能になるが、想像は具体的な性格を有したまま、そこにとどまらず新たな具体的なものに向かう。つまり具体的なものから抽象的なものを經由して新しい具体的なイメージが構成されるということが人間の想像による創造活動であるとする。

以上のヴィゴツキーの理論は創造活動のメカニズムを想像を出発点として明らかにしており、美術教育における子どもの創造性もまた想像の発達を加味して再定義する必要を示唆しているように思われる。

3. まとめ

子どもの創造性はヴィゴツキーによれば生得的なものではなく獲得されていくものであった。その下敷きとなるのは想像と思考 (概念的思考) である。

美術教育では 90 年代以降に活発に行われてきた視覚的思考方略 (VTS) にヴィゴツキーの概念的思考の影響が見られ、対話の中で言葉を言い換えること (パラフレーズ) によって思考の概念化を促していることが明らかになっている。

ヴィゴツキーの理論を援用しながら美術教育において創造性を捉えようとする、想像を基にした思考と創造性との関係が強く結びつけられる。そのような創造性は美術の表現において重要であろう。誰もが等しく生得的に創造性をもつという前提を疑い、子どもの経験と想像を豊かに育みたい。

一方で美術教育における創造性に技能としての創造性を加えることも提案したい。それは材料や用具の理解と造形的な熟達に伴う新しい方法と工夫であり、想像や概念的思考とは切り離されているからである。幼児期から学齢期に至るまで創造性の生成のメカニズムを今後さらに検討・考察していきたい。

※本研究は科学研究費補助金若手研究 (課題番号: 20K13987) を受けている。

デザイン思考の特性を生かした問題解決学習の意義と課題

Significance and Problems of Problem-Solving Learning Utilizing the Characteristics of Design Thinking

大島 稜平

Ryohei Oshima

広島大学人間社会科学部研究科博士課程前期

Key Words : 図画工作科, デザイン思考, 問題解決学習, 創造的問題解決

1. 研究の目的と方法

文部科学省(2018)は、「Society5.0に向けた人材育成～社会が変わる、学びが変わる～(概要)」の中で、Society5.0において共通して求められる力の1つとして、「価値を見つけ生み出す感性と力、好奇心・探求力」を挙げている。この力は、デザイン思考の特性と共通している。デザイン思考とは、製品を生み出すにあたり人々の感情に踏み込むデザイナーの感覚と手法を活用し、課題の理解と解決をすすめていくためのマインドセットである。そして、このデザイン思考の特性を図画工作科の題材として取り入れることができれば、Society5.0でも示されるこれからの時代に求められる力を育む教育の実現につながるのではないかと考えた。

国内における先行研究には大泉(2010)の研究があり、「子どものデザイン」という概念を掲げ、現実的な問題に対して創造的に解決の道をつくりだしていくところにデザイン思考の教育的可能性を見出している。

本研究では次の2点を目的として発表を行う。(1)これまでの問題解決学習の課題を検討すること、(2)小学校図画工作科にデザイン思考を取り入れた新しい問題解決学習を提案すること。研究方法について、(1)では、デザイン思考による問題解決学習と、理数系教科等で用いられている問題解決学習との比較分析を行うことで検討する。(2)では、デザイン思考の特性をデザイナーの哲学から導き出し、図画工作科におけるデザイン思考を生かした問題解決学習の新しい可能性について考察する。

2. 研究の内容

(1) これまでの問題解決学習の課題

問題解決学習については、理数系教科などでも先行研究がなされているが、それらとデザイン思考による問題解決学習の特徴の差異として、次の2点が挙げられる。1つ目は、デザインする活動では、その過程でスケッチを描いたり、プロトタイプによってイメージを形にしたりすることである。自らの手を動かしながら認知機能を働かせ、思考の発散と収束を相互に行き来することで、創造的に問題を解決していくことができる。このように、問題解決の過程で「作品」が生まれることにより、制作段階において評価・改善しやすいことが、デザイン思考による問題解決の利点であると考えられる。2つ目は、デザインという語はもともと「指し示す」ということを意味しており、まさに「前進」の意味に相応しい「未来志向」の言葉であるといえる。デザイン思考は問題解決に適したマインドセットであるが、現状の問題を解決するだけでは単なる「改善」である。つまり、現状をより良くする提案のみではなく、自らがよいと思えるものを、その信念に基づいて提案していくことが求められる。デザイナーである永井(2010)は、こうした「よい」ものを構成しよ

うとすることがデザイン力としての「創造性」であると述べている。よって、デザインによる問題解決は、新たな価値を創造しようとするところにもその意義があるといえる。

(2) 小学校図画工作科にデザイン思考を取り入れる意義と可能性
私は、デザイン思考を図画工作科教育に取り入れる意義として次の2点を提案したい。1つ目は、作品の出来不出来に関わらず、制作活動のプロセス自体に対して満足感を得られることである。伊藤(2020)によると、デザイン思考の特徴の一つとして「満足度の優先」が挙げられている。問題解決プロセスにおいて目標とする要素は、「正しさ」や「ベスト」ではなく、問題解決に当たった当事者たちの満足度の高さが重要となるということである。2つ目は、協働的な活動の促進が期待されることである。実際のデザインの現場では、常にデザイナー/クライアントという関係性が成り立っている。図画工作科の授業にこの関係性を持ち込むとすれば、児童はデザイナーであると同時に、クライアントでもあるといえる。つまり、「自分の思いを実現したい」と思うときはクライアントの立場であるが、仲間から触発され、「仲間の思いを実現したい」と思うときはデザイナーの立場になるのである。このようにデザインの過程では自ずと協働的な活動が促進されるため、図画工作科の教科目標である「つくりだす喜びを味わうとともに、感性を育み、楽しく豊かな生活を創造しようとする態度を養い、豊かな情操を培う」ことが達成しやすい内容になるといえる。

3. 研究の課題と今後の展望

本研究で見出したデザイン思考の特性を生かした問題解決学習の意義は、先行研究をもとに演繹的に導き出した仮説的な提案である。今後、本提案を実現していくために、これまで初等教育において行われてきたデザイン教育の実践を整理し、その改善点を明確化し、改善点を踏まえて新しい授業実践の在り方を追究したいと考える。

- ・文部科学省、「Society5.0に向けた人材育成～社会が変わる、学びが変わる～(概要)」,2018(2020年7月20日閲覧)
(https://www.mext.go.jp/component/a_menu/other/detail/_icsFiles/afieldfile/2018/06/1405844001.pdf)
- ・文部科学省、「平成25年度版(2013)科学技術白書」,2013(2020年7月20日閲覧)
(<https://whitepaper-search.nistep.go.jp/white-paper/view/30415>)
- ・伊藤文彦、「デザイン思考に基づくアイデア生成手法の学習」、『静岡大学教育学部研究報告.人文・社会・自然科学篇』,(70),静岡大学大学院教育学領域,2019,pp.205-220
- ・永井由佳里、「デザインと創造性」、『第七回知識創造支援システムシンポジウム予稿集』,日本創造学会・北陸先端科学技術大学院大学,2010
- ・大泉義一、「『子どものデザイン』の教育的可能性に関する試論:<感覚>と<イメージ>から創造的問題解決へ」、『美術教育学:美術科教育学会誌』,(31),美術科教育学会,2010,pp.125-138
- ・文部科学省、『小学校学習指導要領(平成29年度告示)解説図画工作編』,日本文芸出版社,2017

小学校美術教育の日中比較研究

—感性教育に焦点を当てて—

A Comparative Study of Art Education in Elementary Schools between China and Japan – Focus on Sensitivity Education-

姜 家晨

Jiang Jiachen

広島大学大学院教育学研究科博士課程前期

Key Words : 小学校美術教育、感性教育、日中比較

1. 研究の背景と問題の所在

平成 29 年度版小学校学習指導要領に示された図画工作科の目標は、「表現及び鑑賞の活動を通して、つくりだす喜びを味わうとともに、感性を育み、楽しく豊かな生活を創造しようとする態度を養い、豊かな情操を培う。」であり、中華人民共和国教育部（2011）が示した美術課程目標は、「児童・生徒が美術学習の過程で、視覚、触覚と審美的経験を豊かにし、美術の学習に対して持続的な興味を持ち、基本的な美術の素養を形成する。」である。これは、中国と日本の両国に共通して図画工作・美術科における「感性教育」は児童の成長にとって不可欠であると考えられていることを表している。

グローバル化が進む中で、社会環境や教育環境が変化している。自国の美術教育の状況だけでなく、他国の状況も考慮に入れた美術教育を進めることが新たな課題となっている。今日の中国における感性教育は、子供の人格形成の基盤となるという意識が高まる一方で、教育力の不足、旧式の教材、授業中に使う材料の種類が少ないなどの課題を抱えており、教育改革の理念はまだ、実践の上では、教材や学習指導法にまで浸透していない状況にある。

2. 研究の目的と方法

本研究の目的は、中国の感性教育の状況を踏まえつつ、日本と中国の美術教育を比較して、中国の感性教育の今日的課題への改善策を見出すことにある。美術教育の日中比較は、以下の方法で進める。
①日中両国の教科書を比較することにより、絵や立体、工作に表す活動等における感性教育の教材や学習指導法の相違を整理し、分析する。（目的、カリキュラム編成の方法、学習内容と方法、材料等）
②中国の美術教育にはない造形遊びに焦点を当て、感性を育むために効果的な学習指導について理解を深める。日本の小学校で授業観察を含めたフィールドワークを行い、感性教育と関わる内容を記録し、分析、考察する。
③比較研究の成果を踏まえ、中国の感性教育に活用できる内容を検討し、日本の美術教育から何が学べるのかを明確化し、改善策を提案する。

3. 研究の内容

(1) 感性の定義

『小学校学習指導要領（平成 29 告示）解説 図画工作編』には「感性は、様々な対象や事象を心に感じ取る働きであるとともに、知性と一体化して創造性を育む重要なもの」と示されており、また、「感じるという受動的な面に加えて、感じ取って自己を形成していくこと、新しい意味や価値を創造していく能動的な面も含めて感性の働きである。」と示されている。上記の内容を参考にしながら「感じ取る」、「自己形成」、「創造性」の 3 つをキーワードとし、本

研究で取り扱う感性を「対象とのかかわりを通して感じ取ったイメージや生じた感情などの働きであり、自己形成や自己表現の基盤となるもの」と定義した。

(2) 感性教育のプロセス

本研究で取り扱う感性教育は、子供が教師から提供された環境から得られる感知情報に反応して、次の 7 つの段階を経て、自己表現に至るプロセスによって促進される。

7 つの段階とは、感知情報の獲得、知覚、認識、判別、記憶、捻出、創造・表現・自己表現である。

日中の教科書比較や、日本の小学校におけるフィールドワークでは、以上の 7 つの段階を着眼点として、データを収集し、分析を行っている。

(3) 教科書の日中比較

中国の人民教育出版社が発行する教科書、日本の開隆堂出版社と日本文教出版社が発行する教科書を対象として比較検討する。本発表では、日本と中国の図画工作教科書の比較を通して明らかになった、感性教育にかかわる学習指導法や教材などの特性について報告する。

(4) 小学校におけるフィールドワーク

令和 2 年 7 月に日本の A 小学校の 2 年生約 130 人を対象として造形遊びの授業における行動観察を行い、録画と録音の記録から、プロトコル分析を行い、感性教育の 7 段階のプロセスに焦点を当てて指導法や教師と生徒たちの反応などを考察する。

4. 研究の成果と課題

研究の成果と課題については以下の 3 点から考察する。

- (1) 図画工作科における感性教育の学習指導法を解明する。
- (2) 中国の現状を踏まえつつ、日本の長所を中国に生かす可能性を検討する。
- (3) 感性教育に不足な点と今後の研究の方向性を明らかにし、今後の研究の方向性を明確化する。

参考文献

- ・中華人民共和国教育部、『美術課程標準』、北京師範大学出版社、2011
- ・文部科学省、『小学校学習指導要領（平成 29 告示）解説図画工作編』、日本文教出版社、2017
- ・日本造形教育研究会、『図画工作』、開隆堂出版株式会社、2015
- ・日本児童美術研究会、『図画工作』、日本文教出版株式会社、2015
- ・村田智明、『感性ポテンシャル思考法』、生産性出版、2017
- ・海保博之・原田悦子、『プロトコル分析入門電話データから何を話しか』、新編社、2006
- ・美術課程教材研究開発中心、『義務教育教科書美術』、人民教育出版社、2013
- ・張亞寧、『中国の義務教育「美術課程標準（2011 年版）翻訳』、京都市立芸術大学美術学部研究紀要、(58)、京都市立芸術大学美術学部、2014

小学校美術教員養成カリキュラムの日中比較研究

Comparative Study of the Curriculum for Training Art Teachers between Japan and China

金典

Jin Dian

広島大学大学院人間社会科学研究科博士課程前期

Key Words : 教員養成カリキュラム、教員審美、美術教育

1. 研究の目的と方法

美術教員は専門の特性として、芸術家と教師の二重の役を担っていることが挙げられる。美術作品を創造する能力、美術や芸術に関する知識を備えるだけではなく、他の専門の教師と同様、美術を通して、高い素質の人材を育成する使命がある。それに加えて、時代の激しい変化により、社会構造が大きな変動期に入らな中で、時代に適応できる子ども一人一人の資質・能力や可能性を伸ばす教育を提供する役割を担わなければならない。

現在社会の急速な変化や学校と教員を取り巻く状況の移り変わりにより、学校教員に求められる資質能力を捉え直すことや、特に教員養成教育を担う各大学のカリキュラムを改善することは重要な課題の一つとして挙げられている。本研究は、主に上記の状況や問題を背景に、日中両国における小学校美術教員の資質能力の向上と教員養成カリキュラムについて研究を行う。本研究のねらいは、中国が抱えている教育問題を踏まえて、日中両国の教員養成カリキュラムの相互比較を行い、今後の新しい展望を開くことにある。

本発表では、日中両国における美術教育の動向と美術教員養成実情の調査結果を報告し、教員の審美力に焦点を当てて教員養成カリキュラムの改善点を示すことを目的とする。

2. 研究の内容

(1) 現在の教員養成カリキュラム

教員養成カリキュラムでは授業とは何か、授業をどのように作るか、どのように教えるべきか、授業の本質を捉えて授業を構築する力の育成が基本的に求められる。

小学校美術教員養成カリキュラムでは、基礎理論の理解のみでなく専門性の基盤となる教育者としての素養を育成する必要がある。教員の主要な仕事は、児童生徒の成長を可能にするカリキュラムや授業を開発し実践することにある。

そのためには、授業とは何かを知り、授業をデザインし、分析できなければ、その仕事は担えない。

現在、中国の江南大学で実際に使用されている美術の教員養成カリキュラムを分析したところ、いくつかの課題が見出された。一つ目は、必修科目はほとんど美術技法や教育概念などが中心であり、授業内容が時代に遅れて、実用性に課題がある。二つ目は、教育実践にかかわる総単位数が全体に占める割合が低く、学生達は現場経験が少ない、教育実践を軽視しているという現実的な問題がある。三つ目として、課程内容の不充分さ、授業時間の過度な集中、学生の参加意欲の低下等の課題が残されている。

(2) 教員の審美力の必要性

美術教員に求められることは、主に美術専門技能を習得させることではなく、審美能力を形成することであると私は考える。美術は、日常生活と離れた特別なものではなく、映像などと同様、日常生活の中に生きて働くものであると捉えられる。同時に、美術が自分の生活にとって、自然界のさまざまな事象を肌で感じ、動物や植物に共感し、自分と同じ感覚や感情を他者と分かち合い、命を感じ、愛が生まれることを可能にする。教員は多種の教育方法を用いて児童生徒の審美への意欲を養い、審美活動に興味を持たせ、自分の人生に自分なりの美学を持った行動が取れるように配慮した教育を行うべきであるとする。

そして、専門的な美術教育を受けた経験の有無は審美能力に最も強く影響する要因である。例えば、美術経験のある者は美術作品の歴史、技法、構造など視点から絵画の中で伝達された情報を持って、鑑賞することを楽しむのに対し、美術経験のない者はこうした側面を楽しむことはほとんどない。美術の学習は、美術に関する技能を育成することだけではなく、美術・デザインに関する情報や思想を知り理解することも含む。教師は、児童生徒の鑑賞能力を高めるために、美術作品に対する審美観を持って、様々な解釈を分析しながら吟味し、生徒自らの美的素養を育成する必要がある。

教師の審美観を養う目的は、児童生徒が審美経験、美術知識、感性などをもち、作品どのような基準で判断するのか、適切な学習指導・評価をすることにあると考えている。

3. 今後の課題

教員養成カリキュラムの全般や各課程の実施状況に対する教員志望の学生の認識、評価、意見等をインタビュー調査し、現在の大学における教員養成カリキュラムの問題点と今後の課題を明らかにすることを今後進めたい。教員養成のための教科専門では、その教科を学問的に支える研究とともに教科の指導力を育成するための研究教育を行う必要がある。審美能力と美的評価の関連を注目し、美的評価と認知的美的の区別、および美的評価の教員個人差要因を明らかにする。以上を踏まえて、審美能力の育成に着目した図画工作科教員養成のカリキュラムを提案する。

【参考・引用文献】

- ・広島大学教育学研究科、『学生便覧』、2019、
(<https://momiji.hiroshima-u.ac.jp/momiji-top/learning/42303411e56d6c9f937c4f94e66ff38df2d843de.pdf>)
- ・姚琳、「卓越教师培养的小学教育专业课程设置研究」、《中国多媒体与网络教学学报：中旬刊》、2018、pp.22-23.

反復の形 —切り紙あそびとプログラミングによる描画の比較

Repetitive Shapes —a comparison of KIRIGAMI and Drawing by Programing

具志堅裕介

Yusuke GUSHIKEN

青森中央短期大学

Key Words : プログラミング、切り紙あそび、造形あそび、反復

1. 研究概要

本研究は、既存の造形あそびや表現技法と現代のテクノロジーを活用したメディア表現を比較し考察するものである。時代とともに変化するメディア環境の変容によって、既存の造形表現に帯びる価値や可能性を探ることを目的とする。小学校学習指導要領では、ICT機器を用いた学習活動や、プログラミング的思考を身につける学習活動が求められている。コンピュータやタブレット等のメディアテクノロジーが身近にある環境で過ごすデジタルネイティブ世代に向けた造形活動においては、今後期待されるデジタルな表現活動とともに、従来の表現活動もバランスよく取り入れることが必要であると考えられる。

著者は、保育者養成校に所属しており、美術教育および造形遊びについての教育と研究を行っている。また、メディア表現も専門としており、表現の実践研究や芸術大学においてプログラミングによる表現についての科目を担当してきた。本発表では、幼児教育等で広く知られている造形遊びである「切り紙あそび」と、コンピュータによる計算処理によって画像を生成する「プログラミングによる描画」を「反復の形」という要素で比較し考察する。

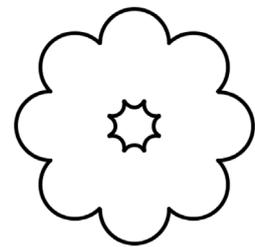
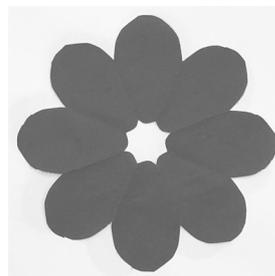
2. 反復の形

私たちの身の回りには反復の形が多く存在する。自然界では、花びらや雪の結晶などは回転対称であり、水面に映る景色、人間も含めた多くの生物の体は線対称である。このような規則を持つ造形は人工物にも取り入れられており、乗り物や道具、建築物などにも取り入れられており、対称性を持つ形状は美の要素のひとつであると言えるだろう。美術教育においては、曼荼羅画やあわせ鏡による万華鏡などのように、反復の形を楽しむ活動が数多く実践されている。

本発表で取り扱う「切り紙あそび」も反復の形を楽しむ活動である。紙を折り、重なった部位をはさみで切り離すことによって、切り口の形状を複製し紙全体に反復の形を生み出す技法である。江戸時代には「紋切り」として親しまれており、花びらや模様などの型が存在する一方で、切り紙あそびでは思いのままにはさみを入れ、偶然生まれる模様を楽しむ活動も存在する。切り紙あそびは、切り口による反復の形を楽しむことを通して、紙を綺麗に折り曲げる、はさみを使いこなすという手指の巧緻性を身につけるとともに、切り口を複製する技術を知り、それを用いる活動体験である。

一方で、コンピュータを用いた表現において、同一の計算処理を繰り返すことによって反復の形を生み出すことは、特徴を活かしたの1つである。ここでの描画は、コンピュータのマウスやペンタブレット等を用いて手指の運動を変換して描画するものはなく、数値や関数などを用いたプログラミング言語による描画を指す。本発表

では、アーティスト/デザイナー向けのプログラミング言語 Processing において、繰り返しの処理をする for()関数を用いて描画した反復の形を比較の対象とする。



<切り紙による造形(左)、プログラミングによる描画(右)>

3. 比較と考察

この2つの表現は「紙とはさみ」「コンピュータ」という過程の違いがあるが、「はさみで切り離す」「関数で描画する」という造形行為によって生まれた形状が、仕組みによって規則的に複製されるという点で共通している。繰り返す仕組みを利用してパターンを生成するという点において、「切り紙あそび」はプログラミング的思考に関わる表現のひとつであると考えられる。紙を折り曲げる順番や角度、回数を工夫することは、プログラミングにおける関数の数値を操作することと同様であり、「はさみで切り離した後に広げて見る」ことは「処理結果を見る」ことでもあると言えるだろう。

ポスター発表では、同一の図形を切り紙とプログラミングによって描画によって造形し、その制作手順やソースコードを含めて2つの手法を比較する。

<参考文献>

文部科学省, 2018, 小学校学習指導要領
和久洋三, 2006, 遊びの創造教育法⑥ 色面の遊びと造形, 玉川大学出版部
辻雅, 2014, 考える力を育てる! 圖で人気の「切り紙」, 株式会社 PHP 研究所
巴山竜来, 2019, 数学から創るジェネラティブアート-Processing で学ぶ私たちのデザイン, 株式会社芸術評論社

児童を中心にした美術教育のカリキュラム開発

—学習意欲に着目して—

Development of Child-Centered Art Curriculum - Focusing on Study Motivation -

張 曦予

Zhang Xiyu

広島大学大学院教育学研究科博士課程前期

Key Words : 小学校美術教育、学習意欲、鑑賞、評価、審美

1. 研究の背景と問題の所在

美術教育は教育課程の重要な部分である。美術は美術専門家を目指す人だけのものではなく、審美能力・美意識・表現能力など美術で育む能力は全ての人に対して必要な豊かに「生きる力」に含まれる。そして、学校はその能力を育成する場所である。その中でも、私は小学校での美術教育を重視しなければならないと考えている。小学校教育は児童の人格形成に大きく関わっており、審美能力や感性を磨くことによって、生涯を通しての美的成長に影響を及ぼし、生活を豊かにすることができる。

現代の中国では、国語科、英語科や数学科などの「主要」とみなされる教科と比べて、美術科は重要視されていない傾向がある。授業時間も少なく、児童の美術に対する理解が限られている。しかし、近年では、生活の質が高まるにつれて、一般人の美術への関心が高まっている。高校で美術を専門にする学生も増え、個人の教室などで美術関連のコースも多くなって、美術教育の重要性がだんだん一般人にも理解されるようになり変わりつつある。一方、それに対して、授業の仕方や教科書の構成などが従来のやり方と大きな変化はなく、教師を中心にした授業が多く、楽しい雰囲気づくりも考慮されていないという問題が残っている。授業も課題に応じる作品を作るか、美術概念を学ぶことが中心で、自己表現や、自由に美を感知することや、自分なりに考える活動などが欠けているのが現実の課題として挙げられる。

このような状況を克服するために、私は児童を中心にしたカリキュラムを開発したいと思う。自分の研究を通して児童に育みたい能力は、審美能力・審美眼だと考えている。最終的に自分の嗜好を磨くだけでなく、客観的な見方も含めて総合的に「美」を判断するには、多くの経験と思考が重要ではないかと考えている。それを高めるために、長い時期が必要とされると思うが、鑑賞の授業で学習意欲を高めることによって、その後の成長にも意欲の面に良い影響を与えるのではないかと考えている。よって、研究では学習意欲に着目したカリキュラム研究を進めている。

2. 研究の内容

児童を中心にした学びを構築し、中国の現状を踏まえて、限られている時間の中でも美術を楽しく学べるよう、学習意欲を高めるようなカリキュラムを開発する。それによって、現状より楽しく美術を学ぶ、審美能力などを高める美術教育の実現を目指す。

現段階の考えで述べるならば、鑑賞の授業で、鑑賞に対する学習意欲を高めることによって、芸術作品の鑑賞で心地よさを味わうことができると考える。自分の見解が形成され、思考力もそれによって高められる。また、日常生活では、自分の生活で、自分にとって

美的良さを感じられるようになり、これを通して、生活の質が上がるのが期待される。

加えて、中国と日本を比べて、中国では開発途上の「評価」の部分に注目したいと考えている。特に中国にない「ポートフォリオ評価」の導入によって、児童一人ひとりの個性と思いが詰め込まれたファイルを作り、短期・長期での学習の過程とそれによる成長が見て取れるものを考えたい。教師が学習状況を把握でき、自身の指導に対する評価の資料としても活用できる利点に着目したい。児童の個性を導き出し、成長過程の把握に役立つようなポートフォリオ評価の実現を図りたいと考える。

また、アートカード教材を鑑賞の題材として使いたいと考えている。アートカードで鑑賞対象として選択された作品に見出される、いろんな題材や内容や表現手法に触れることは、児童にさらなる美術への学びを生み出すことにつながる。また、アートカードは鑑賞の授業で友達と一緒にカードゲームとして遊ぶことができるので、学習意欲を高めることにも役立つ。

3. 今後の課題

中国を中心にした美術教育の現状や、中日両国での学習意欲・美術カリキュラム開発・鑑賞・教材・評価に関する文献・資料・教科書などを比較検討する。その上で、児童を中心にした、学習意欲を高めることを目標にした、鑑賞に焦点を当てたカリキュラムの開発を行う。児童が、鑑賞の楽しさを感じて、学習意欲を高めることによって、自分なりの考えや今後の美術への関心、そして審美眼などを育むことができるカリキュラムを提案し、中国の美術教育を改善することを目指したい。

参考文献

- ・深澤悠里亜, 2017, 「アートカードを使用した鑑賞法の研究—アートカードの分析と使用法の考察—」, 『美術教育学研究』, 49, 大学美術教育学会, pp.341-343
- ・李玉娟, 2011, 「学习兴趣发展变化机制的纵向研究」, 『宁波大学学报』, 宁波大学, pp.13-16
- ・文部科学省, 2020, 『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 小学校図画工作科』, 教育課程研究センター, pp.4-14.37-38
- ・文部科学省, 2017, 『小学校学習指導要領(平成29年告示)解説図画工作編』, 日本文教出版, pp.9-25

遠隔地教育と実技科目：コロナ禍における手織物制作のリモート授業

Distance Education and Practical Skills: Remote Teaching of Handwoven Crafts through the Difficulties related to Covid-19.

富田 晃

Akira Tomita

弘前大学

Key Words：遠隔授業、手織物、オリジナル・キット、カリキュラム・マネジメント

1. きっかけ

2020 年前期にオンライン授業としておこなった大学における手織物の授業について紹介・考察する。新型コロナウイルス感染症の拡大に伴い、2020 年度、多くの大学では、従来の対面授業を停止して、インターネットを利用した遠隔授業に切り替えた。弘前大学教育学部「小学校図画工作演習」においては、従来は木工実技をおこなっていたが、危険度などの点から遠隔授業は困難であり、内容の変更を迫られた。この授業の手作りの楽しさや創意工夫といったコンセプトを保ちつつ、遠隔授業で可能な教材を探すことになった。

2. 後帯機による手織物

縄文遺跡から草や蔦を織ったポシェットが発見されている。このように、織る、編むという行為は、人類のモノづくりの一つの原点である。古代の日本では、「後帯機（こうたいき）」とよばれる、簡素な仕掛けで布が織られていた。安土桃山時代になって、鶴の恩返しのような箱型の織機が広がるようになり、明治時代になって、外部動力を用いた力織機が始まり産業革命を牽引した。機械の「機」の訓読みは「ハタ」である。

本授業は、手づくりとともに機械のルーツでもある「織り」に着目し、身近な物を使って織機をつくり、それで手織物をつくるものである。教員たちが開発したオリジナルの制作キットを基本技法の「巻き結び」をつかって組み立てる。そして、横糸の選び方、織り目の変化、古着を使った裂き織りなど、各自の工夫をもちこんで、世の中の一つだけの布を織り上げるものである。後帯機による手織物の授業には以下の特徴がある。

- ・体と織機が一体になり身体感覚をもって、いにしえの人々に思いを寄せることができる。
- ・構造が、シンプルで、その仕掛けを理解しやすい。
- ・古代の人々の知恵と近代文明との関係を考えるきっかけになる。
- ・構造が、シンプルで、その仕掛けを理解しやすい。
- ・糸の材質、色や織り方の工夫によって、作品に個性を入れることができる。

3. オリジナル手織物キットの開発

筆者は、長年にわたり中南米地域の文化研究をおこなっており、これまで、トリニダード・トバゴのスティールパンをもとにした小型スティールパンの制作や、メキシコの動物木彫りを参考にした擬人化動物の立体造形などを、美術や図工の授業にとり入れてきた。また、かねてから、グアテマラやメキシコの伝統文化である後帯機による手織物を、授業に取り入れることを構想していた。

2015 年に、共同研究者の秋元弦氏とともに後帯機による手織物が今日も行われているメキシコのオアハカ地域を訪問したことをきっかけに、秋元氏との教材開発がはじまった。中学校理科教員の秋元氏は、オリジナルの実験装置などの教材開発に長けており、百元ショップで入手してきた、まったく異なる目的のいくつかの商品を解体、融合して、オリジナルの手織物制作キット「シエントス」を開発した。2016 年からは、大学の教養教育の授業で秋元氏と共に、手織物の授業を実践してきた。

4. 手織物の遠隔授業

弘前大学では 2020 年度前期の全ての授業が遠隔でおこなわれた。シムテムはリアルタイムでのビデオ会議に適した Teams を使用した。遠隔で手織物の授業が成立しうものか、授業の意味はどこにあるのか秋元氏と検討し、下記のことが見出された。

- ・学生の手元にキットがあることが遠隔授業成立の手がかりになる。
- ・手織物の準備段階は複雑ではあるが、段階を分けて画像や動画をやりとりすれば遠隔でも可能である。
- ・教員自らが開発しそして手作りのキットを用いることにより、「授業をつくる」ということの意味を学生が理解することができる。
- ・この授業をきっかけに、将来、学生が自ら教材を開発できる教師になってほしい。

5. 学生の反応

本授業の主たる目的である手作りの楽しさや創意工夫という意味では、対面、遠隔の違いに関係なく、うまくいったようである。一方、遠隔授業によって、すべて一人でやらなければいけないという不安を感じた学生が少なからずいた。普段ならば、気軽に教員に質問したり、グループ活動などで教えあったりして解決できることも、遠隔授業だとできないのである。授業時間内にうまくできなかった学生は、教員が準備した資料を参考にしたり、授業の録画を再生したり、友人どうしのネット会議で教え合ったりしながら、なんとか全員が、作品を完成させることができた。

6. まとめ

小学校の教員には、情報を再構築して新たな価値につなげていくことや複雑な状況変化の中で目的を再構築する力が求められる。学生たちには、コロナ禍という特殊な状況への苦肉の対応としておこなった本授業から、変化する状況のなかでも、教育課程を俯瞰し改善していくカリキュラム・マネジメントのヒントを得たのではないかと思う。

アートが演出する環境による幼児・児童の異文化交流及び外国語学習のスタートアップの研究

A study of Startup of learning foreign language for infants and children in an environment creates by art.

樋口 和美

Kazumi Higuchi

福岡女子短期大学

Key Words : 異文化交流、国際理解、アートと英語教育、ヘッド・スタート、スタートアップ

1. はじめに

本年度より小学校中学年で「外国語活動」、高学年では「外国語」が完全実施された。グローバル社会を生きる力の育成に向けて期待は高まる一方で、子どもたちの幼児期の経験不足や経験格差からくる外国語学習に対する不安感や言語獲得意欲の低下が懸念されている。また、外国語学習の必要性について自分自身で感じる事が少ないままに学年が上がり、教科として難易度が高くなることで、だんだんと意欲が薄れてくる状況は否めない。

本研究は感性教育に係る造形活動の環境を設定して英語にふれあう機会を創出することで、幼児・児童に学習のレディネスを高め、充実感・満足感を高められると仮定し、その効果を検証する。

また、本研究は外国語の習得のみならず、幼児・児童たちが、広義に「異文化交流」「国際理解」の価値を捉え体得することも目標としている。

2. 先行研究

スタートアップの実践方法として、授業の導入部分の演出とヘッド・スタートの演出・環境による設定の2つのアプローチで考えていく。ヘッド・スタートとは「(格差を緩和して)円滑な出発」ができることを目的としている。実践のスタートの時期や内容によってはそれ以前の段階を、豊かな造形的アプローチと環境により演出したり支えたりするものである。

筆者が調べたヘッド・スタートの研究論文としては、セサミストリート¹の研究の飯塚成彦氏の「英語教育改革の方向」がある²。セサミストリートはアメリカの社会の中の経済的に恵まれない家庭の子弟のために事業として制作されているが、教育の順調な出発、円滑な滑り出しという意味でとらえると本研究に示唆的な意味合いをもつものである。

3. 本実践の内容

本実践はヘッド・スタートの方法としてアートでのアプローチを考えて北九州市で実践したものである。同市の社会活動により国際理解を学習する異年齢グループの活動の最終日にコミュニケーションの方法をアートにより演出したいという依頼を受けた。主催者側との情報共有のために事前の会議を数回行い、それまでの活動や活動による子どもたちの様子や変容を聞き取り、企画に至った。

児童達の経験値や興味関心の状況は違いがあるが、この学習グループのプロジェクトでは、これまでに3か国以上の海外の子どもたちとエコロジーや飢餓の問題などを同じテーマで意見交換を行っていたり、お互いの国の遊びをスカイプで同時に遊んでみたりと、異文化の子どもたちと交流を重ねてきていた。英語を強いるシチュエ

ーションなどは作らず、お互いを尊重し合い理解を深めていくことに重きを置かれたプロジェクトである。実践は以下のように進めた。

- ①対話によりこれまでの体験をじっくりと聞き取り、伝えたい事や喜ぶ顔が見たい事をお互いに確認する。
- ②自分たちにできる方法を考え確認する。年齢の差でできる事が違うので役割を分担する。
- ③大きな絵に思いを込めることに決定する。



対話による思いや伝えたい事の共有



絵やコラージュの愉快な形の中に自然発生的に知っている英語表現が出てくる。

4. まとめと今後について

本実践により、子どもたちは言語の違いを知り合いとのコミュニケーションをとりたい場合は言葉をお互いに交換することだけでなく、絵や折り紙などの気持ちのこもった贈り物を思いつき、制作をしたがることが分かった。その時に湧き上がる創作意欲と共に伝える事



自分が知っている描き方や飾り方で相手への思いをポスターに込める。

を思案する姿や、外国語を用いるの必要性を感じながら自分たちの事を発信したいという気持ちが高まる様子も行動や言葉から伺えた。

今後はさらに異なる相手国の子どもたちとのアートの交流や違う形の演出を試行することや、幼稚園や小学校の活動の一環として外国語学習と他教科・他活動にもかかわるアート環境の設定・演出をして、その効果を明確にしたいと思っている。

〈謝辞〉本実践に際しまして、プロジェクトの企画を共有・提供してくださりご協力くださった、クリスティン・ピアソン・石井様、本プロジェクトメンバーの児童の皆様に心より感謝を申し上げます。

註

1. 「セサミストリート」はアメリカの社会の中の経済的に恵まれない家庭の子弟のために事業として制作されている アメリカ PBS 制作 1969 年～
2. 「英語教育改革の方向」(白鷗大学論集 149 - 164 1990)

教員養成系大学における彫刻表現の「プレフィグレーション」を重視した授業の検証

A Study of Courses with emphasis on “Präfiguration” of Sculptural Expression in Teacher Training University

松尾大介¹ 岩永啓司² 羽田顕佑³ 家崎 萌⁴

MATSUO Daisuke IWANAGA Keiji HATA Kensuke IEZAKI Moe

¹上越教育大学 ²北海道教育大学 ³聖ヶ丘学園 ⁴兵庫教育大学大学院学校教育学研究所

Key Words : 彫刻表現、プレフィグレーション、汎用的能力、教員養成系大学、シラバス

1. 本研究の目的

本研究は、新しい学習指導要領で重視されている「未知の状況にも対応できる『思考力・判断力・表現力』」所謂「汎用的能力」の育成に資する彫刻表現の教科内容を明示すべく、制作過程(プレフィグレーション)で働く思考様式「見方・考え方」にアプローチする。

教員養成系大学の図画工作・美術に係る授業で、学生は実技能力を培いつつ、その教育的意義と指導の手だてを段階的に学んでいく。絵画や彫刻等の領域を扱う授業で配慮すべきは、色や形に向き合う実体験を通じて「見方・考え方」を理解していく過程である。したがって、表現や鑑賞の活動を通じて学んでいく実際に即しつつ、様々な状況で活用できる彫刻表現の思考様式を検証していく。

2. 彫刻教育とプレフィグレーション

学生にとって理解すべきは、手際よく作品を仕上げる技術よりも、心の内にある未定のイメージを外在化する創造の過程である。美術史家のヨーゼフ・ガントナーは、その過程の諸段階をプレフィグレーションと称した。それらは、「思想の断片、モチーフ、ほのめかし、粗い素描、宙に浮いたように、暗示に満ちて、時には謎をたたえた、ばらばらな言葉やイメージ」、或いは「壁のしみ」「雲」「泥濘」等、初発の創造力を喚起する「無形態なる自然の諸形態」を契機に、漠然としたイメージが、スケッチや下絵、粗彫(おおまかな彫刻の制作)等を通じて次第に明確な対象になっていく過程である¹⁾。小澤基弘はその過程を、創造性を育む思索として重視し、教育に還元する研究を重ねている。特に内面を自由に描き出すドローイングを教材とした絵画教育を中心に実技教育のモデルを示し、大きな成果を挙げている²⁾。ただし、ガントナーは、彫刻のプレフィグレーションについても、興味深い言葉を残している。「絵画と建築における未完成の作品は、それなりに魅惑的な美しさを持ち、われわれを心底から感動させることができる。—しかし、それらは芸術的に見れば本当に未完成である。これに反して彫刻の未完成は未完作以上のものでありうる³⁾。」とし、粘土や石等の素材との対応において、内的なイメージを外現と結びつけていく固有の工程に「未完成は未完作以上」という価値を認めている。ゆえに、素材について、イメージを再現する媒材ではなく、創造の過程に強度に影響する要素として捉え、彫刻教育に還元したい。

ガントナーは、仕上げられた作品であるフィグレーション(物質的完成)に捕らわれがちな美術史に疑問を投げかけ、プレフィグレーションに光をあてた。ガントナーによれば、諸表現が宗教的図像の束縛から解放される近代以降、自律の人間の創意に委ねられるとともに、プレフィグレーションとフィグレーションの二つの内容が反発や懸隔、或いは協調・融合等、作り手の個性に応じて多様に交錯し始

めた。彫刻表現では、扱う素材に応じたプレフィグレーションの展開が看過できない。ミケランジェロの未完作は、石を素材とした彫造のやり直せない削除の工程、いわば不可逆のプレフィグレーションにおける「投金」であった。対して、工程を任意の段階に戻せる塑造の可逆的なプレフィグレーションにおいて、ロダンは構想の可能性を開き続ける「断片」的表現を展開した。そして、未完の段階の価値が認められた「断片」的表現以降、作り手の感性に重要な要素が強調され、客観的对象から離れ、抽象化されていった。さらに未定の形態が探究され、プレフィグレーションの最も初発の段階である「無形態なる自然の諸形態」が、感性に応じた表現として、直にフィグレーションされたのである。

以上のようなプレフィグレーションを、未知の状況で素材とインタラクティブに対応する汎用的能力として位置付けるために精査を重ね、彫刻教育に活用する方策を探る。

3. 彫刻表現にかかわる授業内容の検証

まず、日本教育大学協会全国美術部門に所属する大学における彫刻表現にかかわる授業シラバスを検索し、分析を始めた。授業内容の統計では、彫造や複合的手法に比べ、塑造を扱う授業内容が2倍以上を占めた。そして塑造を扱う場合、予め設定された対象を観察し造形する力を養う課題が殆どであり、可逆的なプレフィグレーションをフィグレーションに協調させる能力に重きを置いている。一方、図画工作科・美術科の新しい指導要領では、様々な事象と出会う素材体験や、それぞれの体験を基に自ら主題を生成していく技能を大切にしており、大学の授業と学校現場で求められている内容との齟齬を認めざるを得ないであろう。その齟齬の要因を探るべく、今後は、目的や授業間相互の関連性等、シラバスの内容と構成をより詳細に分析し、教科書の内容とも照らしながら検証していく。

これからの美術教育は、児童・生徒それぞれの実感に基づく理解から社会や文化と豊かにかかわる態度の養成を目指している。ガントナーは、プレフィグレーションの視座から、中世から現代に至る創造の歴史を広く見渡した。個々の体験から社会への広がりを企図した彫刻の表現と鑑賞の教科内容を構築するうえで、プレフィグレーションの視座は示唆に富む。教科書やシラバスの分析結果を踏まえ、各大学の授業を参照しつつ、創造過程の意義を実感できる表現と追体験的に理解を深められる鑑賞の授業を開発していきたい。

- 1) ヨーゼフ・ガントナー『人間像の運命-ロマネスクの様式化から現代の抽象にいたる-』至成堂書店、1965年、参照
 - 2) 小澤基弘・岡田猛「教員養成学部の絵画教育における省察的实践に関する研究 I—ドローイングを主題とした新しい授業実践とその分析枠組みの提案—」『大学美術教育学会誌 44号』大学美術教育学会、2012年、p.207 - 214 参照
 - 3) ヨーゼフ・ガントナー『ロダンとミケランジェロ』(海津忠雄訳)、昭森社、1966年、p.52
- 本研究は科研費/基盤研究 C/課題番号 20K02907 の助成を受けたものです。

伝統工芸から学ぶものづくり実践研究

A Study of Learning Manufacturing through Japanese Traditional Crafts

松井 祐

Matsui Yuu

大阪教育大学

Key Words : 伝統工芸、ものづくり、工芸教育

1. 研究の背景と目的

日本の伝統工芸は、生活様式の変容、大量生産による安価な商品の普及による消費の低迷、少子高齢化による社会構造の著しい変化にともない衰退傾向にある。また、伝統的に引き継がれてきた手づくりによる技の継承や伝統工芸従事者の高齢化にともなう後継者育成など多くの課題を抱えている、その一方で日本の伝統工芸にみられる繊細で美しい手仕事の技は、海外において高く評価されている。

隼瀬¹⁾は工芸が歴史により高められたことで一部の理解者のものになり、かつての使い手である庶民が不在であることを指摘している。このように伝統工芸は人々の生活からかけ離れた存在となりつつあり、伝統工芸に関する人々の興味や関心が薄れ、理解不足や認知度の低さにつながっているとも考えられる。

そこで、本報告ではこれらの課題解決に向けて、地域の子育て支援施設と連携協力し取り組んだ、伝統工芸に学ぶものづくり講座の実践について報告する。また、ものづくりを通して子どもたちに伝統工芸を伝える方法について検討することを目的とする。

2. 伝統工芸に学ぶものづくり

筆者は、伝統工芸の施設や工房を訪問し、伝統工芸士や職人から伝統工芸のレクチャーを受け、伝統の技や制作工程を記録している。また、伝統工芸に関する聞き取り調査やインタビューを行い、つくり手の思いなどを教材作成に反映させている。

ものづくり講座では、伝統工芸士や職人と同じ材料や用具、手仕事の技を体験することが理想であるが、生産中止や入手困難な材料、用具も少なくない。また、伝統工芸士らは、長年にわたる経験の蓄積や試行錯誤により、手に馴染む用具を自ら手づくりしていることが多い。そのため、児童を対象とした講座では伝統工芸の技や全ての工程を再現するのではなく、身近な材料や用具を工夫することで伝統工芸に触れる機会を提供している。それらの活動を通して伝統工芸に対する興味や関心を高め、伝統工芸の入り口に誘うことをねらいとしている(図1)(図2)。



図1. 伝統工芸ものづくり講座「くみひも」体験

実践では、伝統工芸品の歴史や伝統的に受け継がれてきた手づくりの技や用具、材料にふれる知識や技の理解と、伝統工芸品をモデルとした制作工程を体験する2つの活動を相互に取り入れ行った。

伝統工芸の歴史や技について動画を用いて学習する方法は、たいへん熱心に取り組むことができた。しかし、繊細な手づくりの技や微妙な力加減、知識などを理解し、技術を習得することは難しく、繰り返し体験することの重要性を認識することができた。

公共施設を活用する実践は、学校教育とは違い異なる年齢の子どもたちが対象となる。そのため、発達や経験の差がものづくりに与える影響は大きく、指導や支援方法の検討が必要である。また、限られた時間、設備や予算の中で実践すること、教材研究の改善など課題もみられた。

本実践研究を通して、基礎的な技や方法に触れながらものづくりを経験することは、伝統工芸を身近に感じ、生活との関わりを感じさせることができ、児童に与える効果が高いことも確認できた。

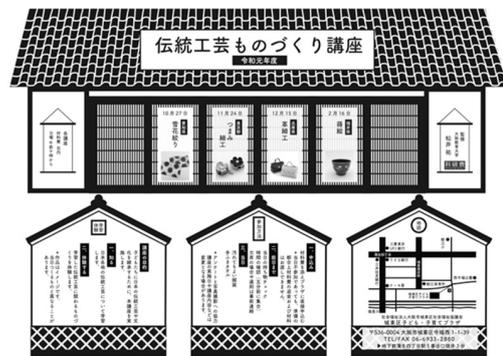


図2. 「伝統工芸ものづくり講座」2019年度広報資料

3. まとめ

学童期の子どもたちには、技能の習得、知識のみの学習のどちらかに偏るのではなく、互いの活動が影響し合うことが大切であることが実践を通して感じる事ができた。伝統的な技に触れながら手づくりの過程を楽しむことは、今後の活動でさらに発展性や表現力の向上につながるのではないだろうか。伝統工芸の理解を通して、作り手と使い手の両方を理解する学習に結びつくことが期待できる。

2020年度は、予定していた公開講座や伝統工芸ものづくり講座がコロナウィルスの影響により中止や延期となったが、今後も学校や地域、社会とのかかわりを持ち、実践を積み重ね検証していきたい。

註

(1) 隼瀬大輔「『工芸』における『伝統』に関する一考察」, 大学美術教育学会, 『美術教育学研究』, 第49号, pp321-328, 2017
付記 本研究はJSPS 科研費 19K02813 の助成を受けたものである。

子どもの想像力を培う美術のカリキュラム研究

-J・デューイの learning by doing を中心として-

Research on the Art Course of Cultivating Children's Imagination

- A Study of J. Dewey's Learning by Doing-

李 叢懋

Li Congmao

広島大学教育学研究科博士課程前期

Key Words : デューイ、経験、想像力、美術教育、カリキュラム

1. 研究の目的と方法

美術教育は教育課程の重要な部分であり、美術が持っている特性を教育のプロセスに生かし、想像力を伸ばすことで人間性を豊かにするものである。経験を十分に持たない子どもの想像力は現実に縛られておらず、生来の本性と結びついており、人生を形成する上で基盤となる一人一人の自分らしさを伸ばす教育は想像力を働かせる美術を通して行えると考える。しかし、現在の中国の学校教育は、残念ながら美術は重視されておらず、想像活動が欠く教育が依然として続けられている状態にある。

デューイは Learning by Doing という教育方法を提案し、アメリカの学校教育の改革をもたらした。知識だけでなく、子どもの経験や体験から生まれ、形成された感性、観察力、審美能力を培うことの大切さを論じた。

本研究は、中国の現状を踏まえて、デューイの教育思想を検討し、系統主義傾向の教科書から脱却して生活経験から始め、子どもの想像力を形成する総合的な美術教育のカリキュラムを提案することを目的とする。

本研究は以下の手順で進める。①デューイの想像力に関する考え方が示された文献と教育実践事例を調べ、その特徴を検討する。②国内外の想像力に関するカリキュラムに関して先行研究や教科書などを研究し課題を明らかにする。③学習方法と子どもの活動意欲に焦点を当てて検討を進め、中国の美術教育の改善策を見出し、理論の実践化を図るカリキュラムを提案する。

2. 研究の内容

(1) デューイによる learning by doing と想像力

芸術は生活から切り離された遊離したものではなく、日常的な経験と繋がりがあがるものである。デューイは、芸術作品は経験の中で生まれ、経験の中で作用すると捉えている。

経験とは、learning by doing のことである。

生物と無生物との間の著しい差異は、生物が経験の更新によって自己を維持することである。この過程で欲求を通して経験は連続して発展し、欲求ともいえる衝動性は経験を形成する発端となる。

衝動を母体として形成される経験が発展する際に、思考が生じる。思考は阻害するものと確信できない状態から呼び起こされ、経験の形成を促す。このような過程は、生物活動と環境の外的な相互作用を通して発展するものである。また、このプロセスにおいて、生命リズムが伴い、連続性をもち、変動して進歩し、古いものと新たなものが再構成され、内的な思考や記憶や感情などが修正されて成長がもたらされる。

内的な思想と外的な環境との作用が共同して発展し、経験も最初は未熟な認識や知識であったものが、思考を伴う相互作用を重ねてより豊かな経験へと発達する。

経験が進歩する過程で、より「完成」「円満」になるために、想像力は重要な働きを担い、過去の経験を素材として発展し、その目的は未来の経験を豊かに発達させる。想像力は、橋のように過去と未来をつなげていく働きをする。想像力とは、新しいイメージやビジョンを作り出す能力である。想像力は単なる空想ではなく、必ず現実の知識や印象やイメージを素材にして働くものである。

(2) シカゴ大学実験学校のカリキュラムの検討

デューイは、学校は社会的な組織として存在するものであり、学校は子どもが生活する場所ではなくてはならないと述べている。学校は現実的な社会の縮図であると考えられる。また、学校のカリキュラムにおいてすべての科目をつなげる正真の中心は科学や文学や歴史などではなく、児童自身の社会活動である。デューイの理想的な学校では、科目は分離しているのではなく、共存しつながり合っていることを特徴とする。

シカゴ大学実験学校が発行している『lablife』という雑誌から、カリキュラムの特徴を分析した。美術は他の科目等に関連させられており、一つの授業で他教科等とつながる多くの知識を習得することが目指され、さまざまな活動と体験を通して知識を活用できるようにすることがねらいとされている。例えば、2019年に実践された事例では、2年生は料理の授業を通して、生物の栄養知識やマネジメントや美学など複数の科目に関する内容を学び理解している。

3. 提案と今後の課題

中国の美術教育を改善するために、Learning by doing を取り入れたカリキュラムは、子どもの本性と結びついた想像力の育成を可能とし、これが実現されていけば、美術教育の存在意義が高まると考える。

今後は、シカゴ大学実践学校の実例をさらに具体的に研究し、learning by doing という理論を実際にどのように運用するのかを分析する。中国美術教育のカリキュラムの改善策を提案したいと考える。

【参考文献】

- ・デューイ (松野安男訳)、1975、『民主主義と教育(上)(下)』、岩波書店
- ・デューイ (河村望訳)、2003、『経験としての芸術』、人間の科学新社
- ・约翰・杜威 (赵祥麟訳)、2005、『学校与社会·明日之学校』、人民教育出版社
- ・Heather Preston, 2019, 「Kids in the Kitchen」, 『lablife』, p.3

祝 第59回大学美術教育学会宇都宮大会

日文のデジタル教材

発売中

考える力を育む美術教材
デジタルアートカード



ICT×教育×鑑賞
ビジュアルから直感的に
選べるデジタル教材

シングルライセンス版
 日本・東洋美術編
55,000 円 (50,000円+税10%)
 西洋美術編
55,000 円 (50,000円+税10%)
 日本・東洋美術編/西洋美術編セット
104,500 円 (95,000円+税10%)

校内フリーライセンス
 日本・東洋美術編
77,000 円 (70,000円+税10%)
 西洋美術編
77,000 円 (70,000円+税10%)
 日本・東洋美術編/西洋美術編セット
143,000 円 (130,000円+税10%)

■収録作品・機能紹介などの詳細は、日文 Web サイトをご覧ください。

発売中

電子黒板で色彩を学ぶ 指導者向け学習ソフト

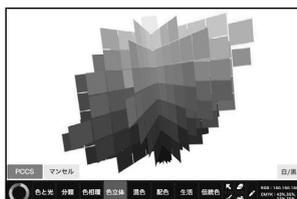


デジタル教材 色彩入門

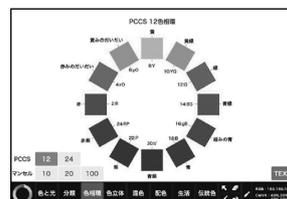
おもな特長

- 色彩学習をサポートする多彩な機能
- 拡大縮小もできる
色立体のシミュレーション
- 画面上で色のパーツを
直接触って動かせる

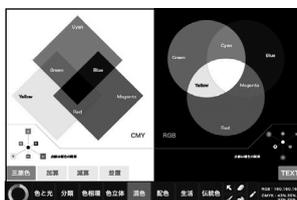
- 1ライセンス版
価格 本体 9,000円+税
- 校内フリーライセンス版
価格 本体45,000円+税



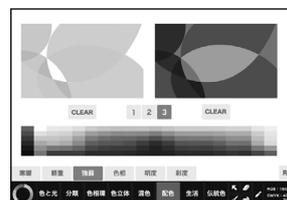
▲色立体を3DCGでシミュレーション



▲5種類の色相環を搭載



▲混色学習に役立つシミュレーション



▲使いやすい配色学習機能

■企画/監修: 森長俊六(広島大学附属中・高等学校)
 ■協力: 一般財団法人日本色彩研究所、日本色研事業株式会社

■仕様・動作環境などの詳細はWebで! [日文 色彩入門](#) [検索](#)



日本文教出版

<https://www.nichibun-g.co.jp/>

日本文教出版株式会社 お問い合わせは大阪本社業務部までお願い致します。

大阪本社	〒558-0041	大阪市住吉区南住吉 4-7-5	TEL: 06-6692-1261
東京本社	〒165-0026	東京都中野区新井 1-2-16	TEL: 03-3389-4611
九州支社	〒810-0022	福岡市中央区薬院 3-11-14	TEL: 092-531-7696
東海支社	〒461-0004	名古屋市東区葵 1-13-18-7F-B	TEL: 052-979-7260
北海道出張所	〒001-0909	札幌市北区新琴似 9-12-1-1	TEL: 011-764-1201



ピグマックス

水性マーカー

水性 + 顔料 + 不透明調

図画工作・生活科・総合的な学習に!

便利なツインタイプ



小さな文字や細部書きに
便利な細字タイプ



ツイン8色セット

ツイン12色セット



細字8色セット

細字12色セット

いろいろな素材に描けます



- 耐水性・耐光性にすぐれています。
- いやなニオイがしません。



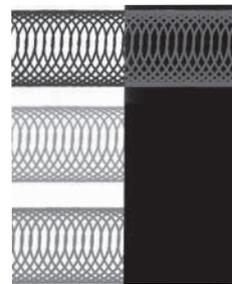
- 振らずにそのまま使える。

- 色画用紙や黒い面にも発色します。

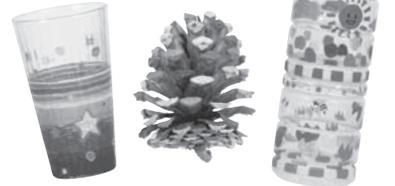
・ピグマックス

・従来のカラー
サインペン

・油性マーカー



- プラスチック・ガラス・木・金属にも筆記 OK。



- 紙に書いたとき裏うつり、ニジミがありません。

	赤	黄	青	緑	紫	黒	白	銀	金	その他	不明	不明	不明	不明	不明	不明
ピグマックスツイン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ピグマックスツイン8色セット	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ピグマックスツイン12色セット	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ピグマックス細字	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ピグマックス細字8色セット	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ピグマックス細字12色セット	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

商品名	略号	品No	小売価格	包装単位
ピグマックスツイン(単色)	ZPK-T	—	150円(+消費税)	10コ
ピグマックスツイン8色セット	ZPK-T8	817558	1,200円(+消費税)	10コ
ピグマックスツイン12色セット	ZPK-T12	819011	1,800円(+消費税)	10コ
ピグマックス細字(単色)	ZPK-S	—	100円(+消費税)	10コ
ピグマックス細字8色セット	ZPK-S8	878069	800円(+消費税)	10コ
ピグマックス細字12色セット	ZPK-S12	871463	1,200円(+消費税)	10コ

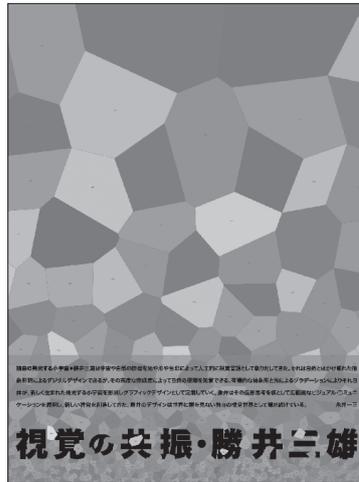
光村図書出版 美術の本

視覚の共振・勝井三雄

・企画・構成 中野デザイン事務所＋
勝井デザイン事務所
定価：本体 3,000 円＋税
ISBN 978-4-8138-0109-2

横尾忠則さんへの手紙

・酒井忠康 著 定価 2,000 円＋税
ISBN 978-4-8138-0263-1



光村図書

光村図書出版株式会社

東京都品川区上大崎 2-19-9

tel 03-3493-2111(代表) / Fax 03-3493-2174

www.mitsumura-tosho.co.jp

ART in EDUCATION

月刊『教育美術』は、造形・美術教育に役立つ唯一の専門誌です。

掲載内容

口絵の作品	全国教育美術展の推薦作品(幼児～中学生)をカラー掲載。作者(子ども)と指導者(先生)のコメントも紹介します。
保育実践	日常の保育で、先生が子どもたちと共有した感動の経験を、製作風景や作品とともに紹介します。
授業実践	小・中学校の授業における取り組みの内容や指導者独自の工夫などを、写真を交えて紹介します。
特集	アートや美術教育全般に関するテーマを月替わりで決め、あらゆる視点から美術教育を考えます。
告知板	全国各地で行われる学会・研究会や美術教育に関するイベント、美術館などのスケジュール、新刊本などをご紹介します。

- 月刊『教育美術』は、全国の幼稚園・保育所、小・中学校、高等学校、支援学校や大学の教育者などをターゲットに造形・美術教育の専門誌として発行されている唯一の月刊誌です。
- 学校だけでなく各地の教育委員会、大学の研究室、図書館でも購入されています。
- 1935年の創刊時より蓄積された造形・美術教育の情報は、全国の研究者や指導者などに幅広く活用されています。

【募集中!】保育実践・小中学校の授業実践を探しています。ぜひ編集部まで原稿をお寄せください。

月刊教育美術®



定期購読
最大12%
OFF!

年間購読(1年間12冊・送料当会負担)

単品合計 12,550 円(税込) → 11,040 円(税込)

1冊950円(税込) * 2月号のみ特別価格2,100円(税込)

* ご注文は当会ホームページ、全国書店、Fujisan マガジンサービスへ。

公益財団法人 教育美術振興会 ホームページ <http://www.kyoubi.or.jp/>

[編集部] 〒111-0052 東京都台東区柳橋 2-20-16 サクラ東京ビル TEL 03-3862-3931 FAX 03-3862-3932



Discover the best
Pentel



授業で使う描画材です。



いろいろな材料に
描けます。



教科書の内容に沿った使い方ができるクレヨンです。

図画工作 ずこうクレヨン



ずこうクレヨン(ゴム掛け箱)

PTCG2-16 ¥748 (税抜価格 ¥680)

日本製

ぺんてる株式会社 〒103-8538 東京都中央区日本橋小網町7-2 お客様相談室 ☎0120-12-8133 www.pentel.co.jp

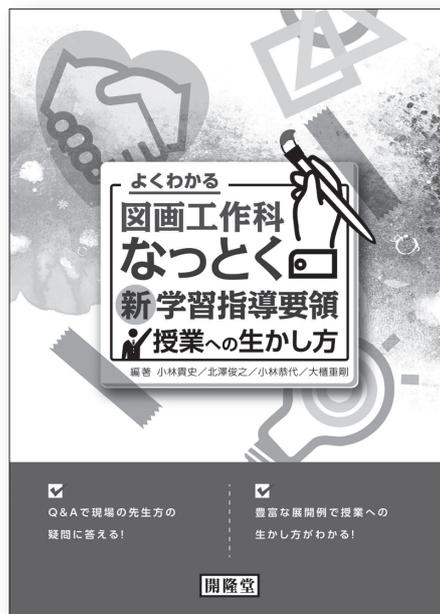
授業に役立つ!

開隆堂の教育書

よくわかる図画工作科
なっとく
新学習指導要領
授業への生かし方

- ✓ 新学習指導要領対応
- ✓ カラー刷りで全体像がつかみやすい
- ✓ 授業のイメージがわく豊富な展開例
- ✓ わかりやすいQ & A解説
- ✓ アクティブ・ラーニング対応

小林貴史・北澤俊之・小林恭代・大櫃重剛 編著
B5判/112ページカラー+1色16ページ
本体2,300円+税



- ✓ Q & Aで現場の先生方の疑問に答える!
- ✓ 豊富な展開例で授業への生かし方がわかる!

開隆堂



開隆堂出版株式会社

〒113-8608 東京都文京区向丘1-13-1 TEL 03-5684-6118 / FAX 03-5684-6155

<http://www.kairyudo.co.jp/>

令和2年度日本教育大学協会全国美術部門協議会
第59回大学美術教育学会 宇都宮大会 [大会案内 研究発表概要集]

発行者：日本教育大学協会全国美術部門 大学美術教育学会 宇都宮大会運営事務局
発行日：令和2年9月18日

大会運営委員長：本田 悟郎
大会運営事務局：株田 昌彦（大会運営委員） 梶原 良成 松島 さくら子
編集協力：部門・学会総務局：芳賀 正之
概要集表紙：小谷 充（島根大学）
概要集挿絵：株田 昌彦

印刷・発行：中西印刷株式会社
〒602-8048 京都府京都市上京区京都市上京区下立売通小川東入西大路町146番地
TEL: 075-415-3661 / FAX: 075-415-3662

令和 2 年度日本教育大学協会全国美術部門協議会
第 59 回大学美術教育学会



宇都宮大会



2020, 9. 19 - 20

宇都宮大学