

令和4(2022)年度日本教育大学協会全国美術部門協議会
第61回大学美術教育学会 宮崎大会

大会案内・研究発表概要集

会期：令和4(2022)年9月17日(土)・18日(日)
会場：宮崎大学地域デザイン棟(木花キャンパス)
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：宮崎大会実行委員会

宮崎大会テーマ

『次世代型美術教育モデルの構築に向けて』

■目次

ごあいさつ

大会案内(参加方法、日程・内容)

令和4(2022)年度 日本教育大学協会全国美術部門協議会
宮崎大会 シンポジウム

<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
令和4(2022)年度 役員・各種委員会委員一覧(案)
令和3(2021)年度 事業報告 令和4(2022)年度事業計画(案)

<大学美術教育学会>

第61回大学美術教育学会全国大会 開会式/総会
令和4(2022)年度 役員・各種委員会委員一覧(案)
令和3(2021)年度 事業報告 令和4(2022)年度事業計画(案)

<オンライン発表>

口頭発表一覧(動画等)
ポスター発表一覧
口頭発表・ポスター発表について

口頭発表要旨

ポスター発表要旨

学生会議

ごあいさつ

この度は、令和4年度日本教育大学協会全国美術部門協議会、並びに第61回大学美術教育学会宮崎大会にご参加いただきありがとうございます。

本来ならば、協議会及び学会において対面でご議論いただき、また懇親会等では会員のみなさまの相互交流を深めていただきたいところです。しかしながら、ワクチン接種も進み行動制限も原則廃止されたとはいえ、医療のひっ迫状況等に改善の兆しがみられない中で、本部との検討も重ねました結果、今年度の大会がこうした開催形態の最後になることを願いつつ、一昨年度の宇都宮大会と昨年度の山形大会に続きオンラインで実施することにいたしました。

開催校の所在地である宮崎市は、県の南東部に広がる宮崎平野の南端に位置して明るい海が間近であり、冬季も温暖で晴天が続くことから、プロ野球、プロサッカーチーム等のキャンプ地として知られています。

美術教育に目を向けますと、戦後の代表的な美術教育運動である創造美育協会の創立に関わった、現代美術の先駆者・瑛九の出身地であり、市内の宮崎県立美術館には常設の瑛九展示室が設けられています。本冊子には、彼の晩年の代表作『田園B』の画像を掲載しておりますが、会員のみなさまには、機会がありましたら当地にお越しいただき、その他の作品と併せて実物の迫力を味わっていただければ幸いです。

さて、本大会のテーマは「次世代型美術教育モデルの構築に向けて」です。現在、いわゆるVUCA時代を生き抜いていく子どもたちの資質・能力を育成するために、課題の発見と解決に向けて主体的・協働的に学ぶ学習や、その指導方法等の充実が求められています。これらは元来、感性の力である想像力を働かせ、知性と身体とを協働させながら創造や鑑賞行為を実践する美術教育において、当たり前になら学ばれていることでもあります。美術教育の側からみれば、ようやく時代が追いついてきたといっても過言ではないでしょう。

一方、学校教育現場では、高度化する情報社会に必須な能力を養成するために、プログラム教育の導入やICT教育の充実などが、待ったなしの課題になっています。もちろん美術教育も例外ではありません。しかし、人類発祥と同時に始まる広義の美術の流れを顧みれば、常に先端のテクノロジーとメディアを創作行為に活かして、新たな表現を拓いてきた事実に突き当たります。

本大会企画のシンポジウムでは「STEAM教育とアート」をテーマといたしました。プログラム教育等に巻き込まれるのではなく、先端のテクノロジーも素材や表現手段の一つとして、創作活動を拡充しながら次世代の教科横断的な教育をけん引していく、いわば「ASTEM教育」の可能性について考える端緒を開くことができれば、開催校として望外の喜びです。

変わらず大切に守り続けていくことと、新たに挑戦していくべきことの両面を視野に、美術教育の研究と教育実践のさらなる発展と充実を祈念いたしまして、本宮崎大会開催のごあいさつに代えさせていただきます。

宮崎大会運営委員長
石川 千佳子
(宮崎大学教育学部)

大会案内

令和4（2022）年度 日本教育大学協会全国美術部門協議会 第61回 大学美術教育学会 宮崎大会

令和4（2022）年9月17日（土）・18日（日）

令和4（2022）年度 日本教育大学協会全国美術部門協議会／第61回 大学美術教育学会 宮崎大会は、美術部門協議会や総会等は現地開催によるライブ配信、研究発表等はオンデマンド配信（一部ライブ配信）としたハイブリッド型の「オンラインによる大会」として開催します。

オンライン開催（宮崎大学教育学部）

令和4年 **9月17日**（土）・**18日**（日）

宮崎大会専用ページ <https://www.miyazaki2022.com/>

ライブ配信(Zoom)…宮崎大学地域デザイン棟（木花キャンパス）／

美術部門協議会・企画等、ライブ研究発表

※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（研究発表等）を9月25日まで配信。

■大会全般に関する問い合わせ先

宮崎大会運営事務局 〒889-2192 宮崎市学園木花台西1-1 宮崎大学教育学部

宮崎大会運営委員（窓口） 幸 秀樹 E-mail: yuki-h@cc.miyazaki-u.ac.jp Tel: 0985-58-7535



晩年の点描の大作で
広く知られる瑛九には、
宮崎大学農学部農場を描
いた作品もあります。



写真左：瑛九『農場風景』1942-43年、キャンバス・油彩、90.8×71.2cm、宮崎大学蔵

写真右：瑛九『田園 B』1959年、キャンバス・油彩、130.7×194.0cm、宮崎県立美術館蔵

*写真上のソフトスカルプチャーは樺島優子(宮崎大学)による『瑛九くん』

◇参加方法

今年度の大会もオンラインによる実施のため、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、企画等に関する、各ライブ配信とオンデマンド配信は、無断での録画・撮影・録音または資料等の再配布を禁止します。皆様のご協力をお願いします。

◇日程・内容

■大会前日の諸会議：9月16日(金)

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

■第1日目：9月17日(土)

時間	内容	出席者	方法
9:30～	令和4年度 日本教育大学協会全国美術部門 開会式	総務局 宮崎大学 他	ライブ配信 (Youtube)
10:00～	日本教育大学協会全国美術部門 協議会 テーマ：「美術教育と今日的教育思潮 - 21 世 紀に求められる力量を美術教育者は如何に考 えるか - 」	総務局 宮崎大学 他 基調・説明 (新井副代表) パネラー (九州地区)	ライブ配信 (Youtube)
12:00～	令和4年度 日本教育大学協会全国美術部門 閉会式	総務局 宮崎大学 他	ライブ配信 (Youtube)
13:00～	第61回 大学美術教育学会全国大会(宮崎大会) 開会 式	総務局 宮崎大学 他	ライブ配信 (Youtube)
13:30～ 14:30	令和4年度 日本教育大学協会全国美術部門 第61回 大学美術教育学会 総会	総務局 宮崎大学 他	ライブ配信 (Youtube)
15:00～ 16:30	シンポジウム テーマ：「STEAM 教育とアート」	総務局 宮崎大学 他	ライブ配信 (Youtube)
17:00～	研究発表 (オンデマンド発表)	—	オンデマンド配信

■第2日目：9月18日(日)

時間	内容	出席者	方法
9:00～ 12:00	研究発表 (ライブ発表；希望者) 30分×6件	—	ライブ配信
10:00～	学生会議	総務局 宮崎大学 他	ライブ配信
12:00～	研究発表 (オンデマンド発表)	—	オンデマンド配信
12:00～	第61回 大学美術教育学会全国大会(宮崎大会) 閉会式	総務局 宮崎大学 他	現地/大会後にオ ンデマンド配信
13:00～ 16:00	研究発表 (ライブ発表；希望者) 30分×6件	—	ライブ配信

◆ ライブ配信は Zoom (一部を Youtube でも同時に配信) にて行います。

◆ 研究発表は、第1日目(9月17日)のシンポジウム後に公開します。期間は約一週間です。

◆ 大会二日間、総務局が宮崎大学教育学部に参集し、大会運営スタッフ(宮崎大学)と共に全国美術部門協議会、総会、開会式・閉会式を行います。

◇令和4（2022）年度 日本教育大学協会 全国美術部門 協議会

急激に変化する時代、あるいは予測困難な時代と呼ばれる今日において、子どもたちの学びの在りようをそれを支える者の役割が問われ続けています。

子どもたちが、一方で他の者と同じであることに安堵し、他方で居心地の悪さや違和感の中で成長しているのならば、自己と他者の価値を見つめ直す学びと個々の子どもたちに寄り添った学びとの双方が求められます。また今日的教育思潮を視野に入れたときに、子どもたちを支える者の養成、教員養成においては、教科教育・教科専門の枠組みを超えて捉え直す必要があります。

今回は「美術教育と今日的教育思潮-21世紀に求められる力量を美術教育者は如何に考えるか-」というテーマで、九州地区の大学教員より発表をいただき、協議したいと思います。

テーマ：美術教育と今日的教育思潮

- 21世紀に求められる力量を美術教育者は如何に考えるか -

日 時：9月17日（土）10：00～12：00 ライブ配信（YouTube、Zoom）

場 所：宮崎大学地域デザイン棟（木花キャンパス）

発 表 者：

徳安 和博（佐賀大学芸術地域デザイン学部 教授）彫刻

藤井 康子（大分大学教育学部 准教授）美術科教育

大野 匠（宮崎大学教育学部 教授）彫刻・工芸

和田 七洋（鹿児島大学教育学部 准教授）デザイン

ティトゥス・スプリー（琉球大学教育学部 准教授）デザイン

コーディネーター：

新井 浩（福島大学人間発達文化学類 教授）彫刻・[部門副代表]

令和4（2022）年度 第61回大学美術教育学会 宮崎大会 シンポジウム

「STEAM 教育とアート」-アートとテクノロジーの関係性を問う-

ライブ配信日時：9月17日（土）15：00～16：30

Science（科学）、Technology（技術）、Engineering（工学）、Mathematics（数学）を統合的に学習する「STEM教育」に、Arts（リベラル・アーツ）を含めた「STEAM教育」は、NPO 法人オハイオ芸術教育同盟（Ohio Alliance for Arts Education）のプラッツ（J. Platz）が“STEM into STEAM”という表現でその意義を唱えました。また、RISD（Rhode Island School of Design）の学長であったマエダ（J. Maeda）は2008年から2015年まで“STEM to STEAM”の教育プログラムの推進に貢献してきました。

中央教育審議会答申（2021.1.26）では、「STEAMのAの範囲を芸術、文化のみならず、生活、経済、法律、政治、倫理等を含めた広い範囲（Liberal Arts）で定義し、推進することが重要である」という考え方が示され、教科等横断的な学習の推進の重要性を唱えています。

このシンポジウムではSTEAM教育を話題の起点として、アート（Art）並びにそれと語源を同じくするテクノロジーとの関係性、ファインアート（fine arts）、美術教育の未来について考える端緒になればと思います。

登壇者は、STEAMJAPAN 代表理事の井上祐巳梨氏、高等学校理科教諭・校長、県教委教育長などを歴任してきた飛田洋氏、地域・社会や日常を見つめてきた現代美術家、地域デザイナーの藤浩志氏を予定しています。

登壇者

井上 祐巳梨（STEAMJAPAN 代表理事）

飛田 洋（元 宮崎県教育委員会 教育長）

藤 浩 志（秋田市文化創造館・秋田公立美術大学教授）

（五十音順）

開催大学挨拶

石川 千佳子（宮崎大学 副学長）

司会・コーディネーター

幸 秀 樹（宮崎大学 教授）

令和4（2022）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4（2022）年9月17日（土）

会 場：宮崎大学地域デザイン棟（木花キャンパス）

〈開会式〉 9:30～9:45

司会進行：幸 秀樹（宮崎大学）

1. 開会挨拶 代 表 新関 伸也（滋賀大学）
2. 開催大学代表挨拶 大会運営委員長 石川 千佳子（宮崎大学）
3. 閉会挨拶 副代表 相田 隆司（東京学芸大学）

〈協議会〉 10:00～12:00

テーマ 美術教育と今日的教育思潮

－ 21世紀に求められる力量を美術教育者は如何に考えるか －

- 発表者：
- | | | |
|------------|---------------------|-------|
| 徳 安 和 博 | （佐賀大学芸術地域デザイン学部 教授） | 彫刻 |
| 藤 井 康 子 | （大分大学教育学部 准教授） | 美術科教育 |
| 大 野 匠 | （宮崎大学教育学部 教授） | 彫刻・工芸 |
| 和 田 七 洋 | （鹿児島大学教育学部 准教授） | デザイン |
| ティトウス・スプリー | （琉球大学教育学部 准教授） | デザイン |

コーディネーター：

新井 浩（福島大学人間発達文化学類 教授） 彫刻

〈総 会〉 13:30～14:00

司会進行：幸 秀樹（宮崎大学）

1. 挨拶 代 表 新関 伸也（滋賀大学）
2. 議長団選出 総務局
3. 議 事

【報告事項】

- | | | |
|--------------------|--------|----------------------------|
| (1) 令和4年度 役員・各種委員等 | 代 表 | 新関 伸也（滋賀大学） |
| (2) 令和3年度 事業 | 総務局長 | 村田 透（滋賀大学） |
| (3) 令和3年度 決算 | 総務局員 | 芳賀 正之（静岡大学） |
| (4) 令和3年度 監査 | 監 事 | 新野 貴則（山梨大学）
河西 栄二（岐阜大学） |
| (5) 令和5年度 協議会の開催大学 | 大会運営委員 | 吉川 暢子（香川大学） |
| (6) その他 | | |

【協議事項】

- | | | |
|-------------------|------|-------------|
| (1) 令和4年度 事業計画（案） | 総務局長 | 村田 透（滋賀大学） |
| (2) 令和4年度 予算（案） | 総務局員 | 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 新井 浩（福島大学）

令和4(2022)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 新関 伸也* (滋賀大学)

■副代表 新井 浩* (福島大学)
相田 隆司* (東京学芸大学)

■顧問 八重樫 良二* (北海道教育大学)

■総務局委員

総務局長 村田 透* (滋賀大学)
副総務局長 松尾 大介* (上越教育大学)
福井 一真* (愛媛大学)
総務局員 芳賀 正之 (静岡大学)
前芝 武史 (兵庫教育大学)
吉川 暢子 (香川大学)
藤井 康子 (大分大学)
手塚 千尋 (明治学院大学)
総務局事務 高林 未央

■大会運営委員

幸 秀樹 (宮崎大学)
吉川 暢子 (香川大学)

■監事 新野 貴則 (山梨大学)
河西 栄二 (岐阜大学)

■地区全国委員

I [北海道]

佐々木 けいし (北海道教育大学岩見沢校)
李 知恩 (北海道教育大学札幌校)

[東北]

虎尾 裕 (宮城教育大学)
渡邊 晃一 (福島大学)

II [関東]

向野 康江 (茨城大学)
本田 悟郎 (宇都宮大学)

III [北陸]

岡田 匡史 (信州大学)
柳沼 宏寿 (新潟大学)

[東海]

杉林 英彦 (愛知教育大学)
野村 幸弘 (岐阜大学)

IV [近畿]

永沼 理善 (和歌山大学)
谷村 さくら (大阪教育大学)

[四国]

福井 一真 (愛媛大学)
山田 芳明 (鳴門教育大学)

V [中国]

藤田 英樹 (島根大学)
吉田 貴富 (山口大学)

[九州]

栗山 裕至 (佐賀大学)
中川 泰 (長崎大学)

■学校美術教育支援委員会

(兼 大学造形教育連絡協議会)
(兼 全国造形教育連盟大学部会)

委員長 西村 德行 (東京学芸大学)
副委員長 笠原 広一 (東京学芸大学)
委員 岡田 匡史 (信州大学)
大島 賢一 (信州大学)

■将来構想委員会

委員長 新関 伸也 (滋賀大学)
副委員長 佐藤 哲夫 (新潟大学)
委員 新井 浩 (福島大学)
相田 隆司 (東京学芸大学)
松島 さくら子 (宇都宮大学)
山田 芳明 (鳴門教育大学)
柳沼 宏寿 (新潟大学)
小林 俊介 (山形大学)
新野 貴則 (山梨大学)
村田 透 (滋賀大学)

*印:運営委員

日本教育大学協会全国美術部門 事業報告 事業計画

令和3(2021)年度 部門 事業報告

令和4(2022)年度 部門 事業計画

5月31日(月)	R3 論文集『日本教育大学協会研究年報』 査読候補者推薦
6月13日(日)	第1回運営委員会、第1回総務局会 (オンライン会議)
6月23日(水)	「山形大会オンライン開催案内」郵送
6月23日(水)	「部門会報 No.55」発行・郵送
7月1日(木)	「山形大会案内(オンライン開催)」ホーム ページ開設、メール配信
9月18日(土)	第2回運営委員会、総務局会 (オンライン会議)
9月17日(金)	令和2年度会計監査 (新野監事・原口監事)
9月24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
9月25日(土) ~9月26日 (日)	令和3年度日本教育大学協会全国美術 部門協議会(オンライン開催):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-宮 崎大学)
10月2日(土)	第73回全国造形教育研究大会 北海道 大会(全国造形教育連盟大学部会)
12月7日(火)	「山形大会概要集・記録集」郵送・HP 掲 載
12月31日(金) (令和4年) 1月	「日本教育大学協会全国美術部門令和3 年度名簿」発行 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)(開催見送り) ※2月3日に日本教育大学理事会開催] (Web 会議)
2月20日(日)	第3回運営委員会、第4回総務局会 (オンライン開催)
3月31日(木)	第2回部門役員会、臨時総務局会 (メール会議、オンライン開催)
3月31日(木)	日本教育大学協会への事業報告 (R3.4-R4.3 事業分) *上記のほか、運営委員会(メール会議) 等を随時開催

5月31日(火)	R4 論文集『日本教育大学協会研究年 報』査読候補者推薦
6月12日(日)	第1回運営委員会、第1回総務局会 (オンライン会議)
6月28日(火)	「部門会報 No.56」発行・郵送
6月28日(火)	「宮崎大会オンライン開催案内」郵送
7月1日(金)	「宮崎大会案内(オンライン開催)」ホーム ページ開設、メール配信
8月26日(金) ~27日(土)	第74回全国造形教育研究大会 長野大 会(全国造形教育連盟大学部会)
9月11日(日)	第2回運営委員会、総務局会 (オンライン会議)
9月中旬	令和3年度会計監査 (新野監事・河西監事)
9月16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
9月17日(土) ~9月18日(日)	令和4年度日本教育大学協会全国美術 部門協議会(オンライン開催):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 -香川大学)
11月下旬	「宮崎大会概要集・記録集」郵送・HP 掲 載
(令和5年) 1月	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	第2回運営委員会、第4回総務局会 (オンライン開催)
3月	第2回全国美術部門役員会 (メール会議、オンライン開催)
3月31日(金)	日本教育大学協会への事業報告 (R4.4-R5.3 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4（2022）年度 第61回大学美術教育学会 全国大会

開会式／総会

日 時：令和4（2022）年9月17日（土）

会 場：宮崎大学地域デザイン棟（木花キャンパス）

〈開会式〉 13:00～13:30

司会進行：幸 秀樹（宮崎大学）

- | | | |
|-------------|---------|---------------|
| 1. 開会挨拶 | 理事長 | 新関 伸也（滋賀大学） |
| 2. 開催大学代表挨拶 | 大会運営委員長 | 石川 千佳子（宮崎大学） |
| 3. 閉会挨拶 | 副理事長 | 山田 芳明（鳴門教育大学） |

〈総 会〉 14:00～14:30

司会進行：幸 秀樹（宮崎大学）

- | | | |
|--------------|-----|-------------|
| 1. 挨拶 | 理事長 | 新関 伸也（滋賀大学） |
| 2. 議長団選出 総務局 | | |
| 3. 議 事 | | |

【報告事項】

- | | | |
|--------------------|--------|----------------------------|
| (1) 令和4年度 役員・各種委員等 | 理事長 | 新関 伸也（滋賀大学） |
| (2) 令和3年度 事業 | 総務局長 | 村田 透（滋賀大学） |
| (3) 令和3年度 決算 | 総務局員 | 芳賀 正之（静岡大学） |
| (4) 令和3年度 監査 | 監 事 | 新野 貴則（山梨大学）
河西 栄二（岐阜大学） |
| (5) 学会誌委員会 | 委員長 | 山田 芳明（鳴門教育大学） |
| (6) 令和5年度 協議会の開催大学 | 大会運営委員 | 吉川 暢子（香川大学） |
| (7) その他 | | |

【協議事項】

- | | | |
|-------------------|------|----------------|
| (1) 令和4年度 事業計画（案） | 総務局長 | 村田 透（滋賀大学） |
| (2) 令和4年度 予算（案） | 総務局員 | 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 | 松島 さくら子（宇都宮大学） |

令和4（2022）年度 大学美術教育学会 役員・各種委員会委員一覧

■理事長 新関 伸也*（滋賀大学）

■副理事長 松島 さくら子*（宇都宮大学）

山田 芳明*（鳴門教育大学）

■顧問 八重樫 良二*（北海道教育大学）

■総務局委員

総務局長 村田 透*（滋賀大学）

副総務局長 松尾 大介*（上越教育大学）

福井 一真*（愛媛大学）

総務局員 芳賀 正之（静岡大学）

前芝 武史（兵庫教育大学）

吉川 暢子（香川大学）

藤井 康子（大分大学）

手塚 千尋（明治学院大学）

総務局事務 高林 未央

■大会運営委員

幸 秀樹（宮崎大学）

吉川 暢子（香川大学）

■監事 新野 貴則（山梨大学）

河西 栄二（岐阜大学）

■地区全国委員

I〔北海道〕

佐々木 けいし（北海道教育大学岩見沢校）

李 知恩（北海道教育大学札幌校）

〔東北〕

虎尾 裕（宮城教育大学）

渡邊 晃一（福島大学）

II〔関東〕

向野 康江（茨城大学）

本田 悟郎（宇都宮大学）

III〔北陸〕

岡田 匡史（信州大学）

柳沼 宏寿（新潟大学）

〔東海〕

杉林 英彦（愛知教育大学）

野村 幸弘（岐阜大学）

IV〔近畿〕

永沼 理善（和歌山大学）

谷村 さくら（大阪教育大学）

*印：運営委員

〔四国〕

福井 一真（愛媛大学）

山田 芳明（鳴門教育大学）

V〔中国〕

藤田 英樹（島根大学）

吉田 貴富（山口大学）

〔九州〕

栗山 裕至（佐賀大学）

中川 泰（長崎大学）

■私立大学全国理事

鳥越 亜矢（中国短期大学）

浅野 卓司（桜花学園大学）

■学会誌委員会

委員長 山田 芳明（鳴門教育大学）

副委員長 小池 研二（横浜国立大学）

副委員長 西村 德行（東京学芸大学）

委員〔R3-4年度委員 7名〕

小林 俊介（山形大学）

佐原 理（徳島大学）

高橋 智子（静岡大学）

武田 信吾（関西学院大学）

手塚 千尋（明治学院大学）

蜂谷 昌之（広島大学）

藤田 英樹（島根大学）

委員〔R4-5年度委員 6名〕

内田 裕子（埼玉大学）

喜多村 徹雄（群馬大学）

勅使河原 君江（神戸大学）

新関 伸也（滋賀大学）

藤井 康子（大分大学）

古瀬 政弘（東京学芸大学）

■将来構想委員会

委員長 新関 伸也（滋賀大学）

副委員長 佐藤 哲夫（新潟大学）

委員 新井 浩（福島大学）

相田 隆司（東京学芸大学）

松島 さくら子（宇都宮大学）

山田 芳明（鳴門教育大学）

柳沼 宏寿（新潟大学）

小林 俊介（山形大学）

新野 貴則（山梨大学）

村田 透（滋賀大学）

大学美術教育学会 事業報告 事業計画

令和3(2021)年度 学会 事業報告

令和4(2022)年度 学会 事業計画

6月13日(日)	第1回運営委員会、第1回総務局会 (オンライン会議)
6月21日(月)	学会誌「論文投稿案内」郵送
6月23日(水)	「山形大会オンライン開催案内」郵送
6月23日(水)	「学会会報 No.39」発行・郵送・HP 掲載
7月1日(木)	「山形大会案内(オンライン開催)」ホーム ページ開設、メール配信
8月5日(木)	学会誌・事前投稿登録締切
8月31日(火)	大学美術教育学会「山形大会」研究発表 申込締切・発表概要原稿提出締切
9月9日(木)	「投稿論文」締切(消印有効)
9月18日(土)	第2回運営委員会、総務局会 (オンライン会議)
9月17日(金)	令和2年度会計監査 (新野監事・原口監事)
9月24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
9月25日(土) ~9月26日 (日)	第60回大学美術教育学会「山形大会」 (オンライン開催):学会開催式(山形大 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-宮崎大学)
11月30日(火)	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)
12月7日(火)	「山形大会概要集・記録集」郵送
(令和4年)	
1月31日(月)	投稿論文掲載者による掲載負担金納入 (厳守)
2月20日(日)	第3回運営委員会、第4回総務局会 (オンライン開催)
2月20日(日)	造形芸術教育協議会(オンライン開催)
3月31日(木)	第2回学会理事会、臨時総務局会 (オンライン開催、メール会議)
3月31日(木)	「学会誌・第54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

6月12日(日)	第1回運営委員会、第1回総務局会 (オンライン会議)
6月20日(月)	学会誌「論文投稿案内」郵送
6月28日(火)	「学会会報 No.40」発行・郵送・HP 掲載
6月28日(火)	「宮崎大会オンライン開催案内」郵送
7月1日(金)	「宮崎大会案内(オンライン開催)」ホーム ページ開設、メール配信
8月1日(月)	学会誌・事前投稿登録締切
8月31日(水)	大学美術教育学会「宮崎大会」研究発表 申込締切・発表概要原稿提出締切
9月5日(月)	「投稿論文」締切(消印有効)
9月11日(日)	第2回運営委員会、総務局会 (オンライン会議)
9月中旬	令和3年度会計監査 (新野監事・河西監事)
9月16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
9月17日(土) ~9月18日(日)	第61回大学美術教育学会「宮崎大会」 (オンライン開催):学会開催式(宮崎大 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-香川大学)
10月16日(日)	造形芸術教育協議会 (1回目、オンライン)
11月30日(水) まで	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)
11月下旬	「宮崎大会概要集・記録集」郵送
(令和5年)	
1月31日(火)	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 (オンライン開催)
3月	第2回学会理事会 (メール会議、オンライン開催)
3月19日(日)	造形芸術教育協議会 (2回目、オンライン)
3月31日(金)	「学会誌・第55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。》

口頭発表一覧（動画等）

No	発表題目	発表者
1	アート思考を高め、互いのよさや個性を認め尊重し合う子どもの育成 —対話による美術朝鑑賞（朝鑑賞）の活動を通して—	青木善治（滋賀大学）
2	戦後ポーランド発祥のオープンフォーム理論と美術教育への展開についての考察	家崎 萌（金沢学院大学）
3	学際的な研究領域としての美術教育と障害学／批判的障害学（1） —1990年代の動向と Blandy 論文—	池田吏志（広島大学）
4	美術教育における地域連携の可能性 —地域の特色に着目した陶芸体験の実践研究—	市原奨太郎（土岐市立泉中学校）
5	図画工作科の授業における教師のパフォーマンスに着目した評価方法の構築に関する研究	大西洋史（関西国際大学）
6	会話場面を連想・類推・感情移入源とする聖母子像の自由解釈 ポッティチェリ「聖母子(書物の聖母[1482-83年頃])」を学習材として	岡田匡史（信州大学教育学部）
7	造形活動における支援者の間接的な指導と幼児の行為	香月欣浩（四條畷学園短期大学）
8	ICT 端末を活用した「ASTEM 教育」の実践研究 —メディア・アート作品の共同制作体験を通して—	樺島優子（宮崎大学）
9	図画工作科・美術科における地域教材の変遷 —岐阜県教育研究資料目録の分析から—	小室明久（中部学院大学短期大学部）
10	彫刻家佐藤忠良の教育 —彫刻家育成における専門教育の理想・言説「徒弟」, 「職人」からの一考察—	齋藤亜紀（常磐大学、茗溪学園中学校高等学校）
11	自画像と風景による<私的世界>の拡大 —題材名「私の心の中の風景」の実践から—	西丸純子（福島県立須賀川創英館高等学校）
12	高等学校入学時における生徒の用具を扱う姿勢に関する実態調査 —高等学校芸術科工芸における指導内容の観点から—	高野雄生（東京都立拜島高等学校）

No	発表題目	発表者
13	創造型プログラミング学習の教育内容 —保育・教育専攻学生の回転を主題とした感性的表象群と質問紙調査の分析から—	高橋文子（東京未来大学） 木内菜保子（東京未来大学）
14	彫刻制作における素材の役割と生成するイメージ —「実材」という言葉で共有されてきたものを読み解いて	竹本悠太郎（長岡造形大学大学院造形研究科博士（後期）課程）
15	学芸員による地域資源を活用した美術館教育の実践とその課題	田中梨枝子（京都芸術大学）
16	造形材料としての土粘土の状態変化を生かした実践研究 —小学校低学年と中学年の活動比較を通して—	谷村さくら（大阪教育大学）
17	童詩雑誌『きりん』が目指した感性教育 —1951（昭和26）年7月号掲載記事より—	勅使河原君江（神戸大学）
18	幼児の感性とプログラミング活動をつなぐエモーショナルデザイン・アプローチを活用した造形活動のカリキュラムデザインに関する一考察	橋本忠和（北海道教育大学）
19	教員養成における人体塑造の意義 —岩野勇三著『彫塑—制作と技法の実際』に着目したワークショップとシンポジウムを通して—	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（金沢学院大学）
20	小学校におけるコマ撮りアニメーションを用いた自画像表現の実践	松尾美咲（岐阜大学大学院教育学研究科） 山本政幸（岐阜大学）
21	高等学校における絵画表現に関する実践研究報告 —描画材の段階的併用技法の導入について—	溝口昭彦（岩手大学）
22	美術科教科書 1956～2021 年度本1学年「見て表す」題材頁における掲載作品の検討	山口喜雄（元 宇都宮大学）
23	問題解決にもとづいた図画工作科の授業実践 —生活や社会の問題から発想する題材の開発—	山田唯仁（岐阜市立長良小学校・兵庫教育大学大学院連合学校教育学研究科） 山本政幸（岐阜大学）

No	発表題目	発表者
24	環境に配慮したグリザイユ画の実践	横江昌人 (小松市立高等学校 金沢美術工芸大学)

発表一覧 (ポスター発表)

No	発表題目	発表者
1	共感性を育む図画工作科の鑑賞学習の開発 —小学校第6学年における大岩オスカル《フラワー・ガーデン》の鑑賞授業の実践を踏まえて—	亀石菜央 (広島大学大学院人間社会科学部科学研究科博士課程前期)
2	ナラティブを軸とした表現による「世界の拡張」についての研究 —思考プロセスを可視化する実例を通して—	佐藤 隼 (奈良市立一条高等学校)
3	図画工作科の粘土表現に関する一考察 —陶土とガラスによる表現について—	隼瀬大輔 (岐阜大学)
4	表現と鑑賞の一体化に関する実践 —新しい価値の創造を目指す題材開発を通して—	藤田知里 (就実大学)
5	伝統工芸から学ぶ組みひもの実践研究	松井 祐 (大阪教育大学)
6	明治期の幼稚園「手技」教授方法の検討—粘土細工—	水野道子 (小田原短期大学)
7	創発的ワークショップを介した子どもとの空間づくりの実践	宮元三恵 (東京工科大学)
8	中国小学校における「個性」と「自己表現」に関する課題と美術教育の可能性 —デューイの芸術教育論を中心として—	李 成懋 (広島大学大学院人間社会科学部科学研究科博士課程後期)
9	ろう芸術における Visual Vernacular に関する研究動向と展望	劉 錡洋 (広島大学大学院人間社会科学部科学研究科博士課程後期)
10	The Identity Tiny House Project による日米大学生間のバーチャル・エクスチェンジ	リョウ クリスティン (ノースカロライナ大学ウィルミントン校) 家崎 萌 (金沢学院大学)
11	Maker space の教育概念を取り入れたものづくりの可能性	和田 幹 (広島大学大学院人間社会科学部科学研究科博士課程前期)

口頭発表

アート思考を高め、互いのよさや個性を認め尊重し合う子どもの育成

-対話による美術朝鑑賞（朝鑑賞）の活動を通して-

Educational Practice Research on Fostering Children Who Enhance Art Thinking and Recognize and Respect Each Other's Goodness and Individuality -Through Interactive Morning Appreciation Activities-

青木 善治

Yoshiharu Aoki

滋賀大学

Key Words : 対話による美術朝鑑賞・対話型朝鑑賞（朝鑑賞）、アート思考、子ども・教師の変容

1. はじめに

発表者は、教頭職の次に2013年4月から4年間異動により、新潟県教育庁文化行政課（新潟県立近代美術館学芸課）において学芸員と共に美術教育の普及に従事した経緯がある。その際、「対話による美術鑑賞・対話型鑑賞」の有効性を体感し、教育現場でもっと普及させたいと思いを強くした。実際に、美術館内はもとより、出前授業において依頼された学校の教室へ赴き、子どもを対象として「対話型鑑賞」を行い、鑑賞の楽しさや魅力を教員にも体感する機会を設けてきた。

「対話型鑑賞」とは1980年代半ばに、アメリカのニューヨーク近代美術館で子ども向けに開発された美術の鑑賞法の一つである。作品の意味や技法、作者に関する事など、美術の知識をもとにして作品と向かい合うのではなく、作品に対する自分の見方、感じ方や考え方を他者と交流しながら、その対話を通して鑑賞を楽しむ特徴がある。「美術教育学研究」の拙稿（2016）「考える力、表現する力、自己肯定感を育むための鑑賞活動の試み」において、美術館所蔵作品による鑑賞活動の取組や子どもの鑑賞活動における学びについて示してきた。

また、教員を対象とした「対話型鑑賞研修会」を行い、参加した教員は子どもを見る際と同様に、自分の見方や感じ方、考え方が決して全てではなく、多様な見方があることにも改めて気づくことができた。さらに、多様な見方や感じ方を共有できると、お互いに認められ、安心感につながり、言語活動も活発化することを教員が体感することができた。その効果や有効性を「美術教育学研究」の拙稿（2019）「教師が変容する研修の在り方に関する一考察-対話型鑑賞研修会における教師の変容事例から-」において示してきた。また、小学校において朝学習の時間帯を活用し、カリキュラム・マネジメント上でも極めて有効な「朝鑑賞」を実践し、その効果を実感してきている。拙稿（2021）「自己肯定感を高め、生き生きと表現する子どもの育成に関する教育実践研究」においても対話型鑑賞の効果や可能性を校長として学校を管理運営しながら示してきた。

2021年6月に滋賀県美術教育研究会第1回支部長幹事会が滋賀大学附属小学校にて開催され、発表者は顧問として初めて参加させていただいた。その自己紹介の際に鑑賞教育の魅力に関わる話をさせていただいたところ、彦根市立平田小学校加藤校長先生よりご連絡をいただいた。その結果、昨年度から共同研究が開始されることとなり、次の2つの教育実践研究を行い、その成果や可能性、課題を探究し2年目となる。

- ① 対話型鑑賞の職員研修の実際
- ② 対話による美術朝鑑賞（朝鑑賞）の実際

2. 調査方法・対象について

本調査では、研修会に参加している教師と実際に朝鑑賞を行っている子どもたちや教師がどのように対話型鑑賞を通して、新しい見方や感じ方やアート思考を学び合っているのかを分析し、その意味



＜図：朝鑑賞中の様子から＞や教師の変容を考察することを目指した。対象は研修会参加教師及び学級内の子どもと教師である。調査方法は、朝鑑賞中における相互行為や会話を観察単位とし、ビデオカメラ2台、デジタルカメラ1台を用いた周知的・参与的な観察や、アンケート記録をもとにして行った。そして、その行為の意味について相互行為分析やエスノメソドロジーの手法を用いて考察している。

3. 終わりに

朝鑑賞中は、子どもは教師から知識を与えられる側、知識を試される側という受け身の存在ではなく、問いに対して主体的に考え、友だちの考えも取り入れながら、他者の考えも取り入れながら、自分で考えた「答え」を組み立てながらアート思考も高めていく能動的な存在となりやすいことが明らかになった。作品を提示し「何が見えますか?」「時間は朝昼晩のいつ頃だと思いますか?」「季節はいつ頃だと思いますか?」「どんな声や音が聞こえますか?」「どんな題名をつけますか?」「どこからそう思いましたか?」等々、様々な投げかけから対話型鑑賞はスタートする。先生は「教えない」人になり、そのかわり「問い」を投げかけ、つなげていくファシリテーターとなることの意義は極めて高い。

作品を見て、考えて、確かにそうだと肯定する、受け入れるといった活動を繰り返していく中で、自他の多様な見方や感じ方、考え方を朝鑑賞を通して培っていきやすいという有効性が明らかになってきている。自分のよさや可能性を認められ、尊重された子どもは、多様な価値を認める柔軟な発想をもち、他者と協働していくことができるようになると思う。引き続き追究していきたい。

戦後ポーランド発祥のオープンフォーム理論と美術教育への展開についての考察

Development of Open Form Theory and Art Education Originating in Postwar Poland

家崎萌

Moe Iezaki

金沢学院大学

Key Words : オープンフォーム, 建築と美術, 場や空間, 美術教育, ポーランド

1. はじめに

「オープンフォーム (Open Form)」とは、ポーランドの建築家オスカー・ハンセン (Oskar Hansen 1922-2005) が 1959 年に提唱した理論である。ハンセンは、標準化され得ない人間の柔軟性やプロセス性を重視し、開かれた形式の芸術や建築の必要を主張した。当時、オープンフォーム理論に基づく建築は実装される機会を限られていたが、ハンセンが教鞭を取ったワルシャワ美術アカデミーにおいて、規定された場や空間で自らの意図と異なる他者と色や形をつくり変えていく演習として展開していき、ポーランドのパフォーマンスアート等の前衛芸術家を生み出す推進力となった。今日、場における参加者との相互作用を重視したアートも多く見られるようになった。美術教育においても学習者の表現や鑑賞プロセスにおける他者との相互作用の考慮は必要である。本稿では、日本の教員養成課程での教材開発の手がかりとするオープンフォームについて、ハンセンの理念の特徴を抽出し、ポーランド美術や美術教育の実践への展開を照らしつつ、考察する。

2. オープンフォーム理論の特徴

ハンセンの理論のレトリックを明快に示すのが「オープンフォーム」と「クローズドフォーム」の対概念である。ハンセンによれば、抽象的な標準に基づく画一的な建築が大量生産されるクローズドフォームでは、質の基準が低下し、入居者の生活の変化や心理的ニーズに対応できず、最終的に経済的な損失となってしまう。そこで提起されるのがオープンフォームであり、「オープンフォームはクローズドフォームとは異なり、抽象的ないわゆる『平均』ではなく、具体的な人々を認識」する。そして、建築の空間に参入する「具体的な人々」が主導するエネルギーこそが、建築における「基本的、有機的で分離不可能な構成要素」であるとして、建築に組み込むべき「質」の概念の必要を主張した。

マニフェストの記述におけるもう一つのキーワードは「客観的要素と主観的要素の相互浸透」である。ハンセンによれば、「主観的要素とは、私たちが自分で解決できる、そして解決したい要素」である。「客観的要素」についての明確な説明は見当たらないが、当事者が相対する外的な物事としての環境や他の人々、そのつながりを含めた社会のために達成が目指される要素と考えられる。ハンセンが「社会は個人の成長を可能にすべき」と記す「社会」の一部を建築空間とすると、オープンフォームには教育的な側面も見出せる。ハンセンは「全知の建築家は、現在の高度な専門性に直面して、自分自身がすべてを知っているわけではないことを認識しなければならない。」とも述べ、「芸術家—建築家の役割」は、「概念的—調整的」な役割であるとした (Oskar Hansen, Zofia Hansen, 1961)。

3. 戦後ポーランドにおける美術の動向とオープンフォームの展開

戦後ポーランド美術の1つ目の段階は、戦後から共産主義体制の初期であり、課題は社会主義リアリズムへの応答と抵抗であった。2つ目の段階は、芸術活動への宥和政策を背景に、抽象表現を中心としたモダニズム芸術が大きな流れとなる時期である。体制による承認の下、地下で継承されていた構成主義がモダンアートとして顕前してきた一方で、若い戦後派たちは、現実世界に対峙する次なるアプローチを探索していった。そして、3つ目の段階は各地に形成されたグループやギャラリー等を起点とした実験的な制作であり、2つ目の段階と重なり合い展開していった。

戦後パリやロンドンで活動したハンセンにとって、キャリアの初期に国外で建築や芸術のモダニズムに向き合い、新たな空間の構成への思索に刺激を得たことは、その後の理論構築に重要な機会であった。ハンセンは1950年代に美術アカデミーで教鞭を取り始め、目指した「客観的要素と主観的要素の相互浸透」は、変形可能な建築の形式よりも、学生との「共同編集」による「パフォーマンス作品や映像を通じたオープンフォームの翻訳」(Scott, 2014)において可能性が見出された。当時の映画や戦後派の制作に見られる「現実への参加」の姿勢、プロセスの記録に用いるビデオカメラ等の新技術の普及もオープンフォームの美術教育実践への展開に影響した。

4. 考察とまとめ

オープンフォームは、従来のモダニズム建築や芸術における閉じた形や空間の認識を問い、場への参加や他者とのやり取りを重視する「非制度的空間の探索」(Michałowska, 2019)を推進させた点でポーランドの前衛美術の展開に与えた影響は確かである。プリズゲルによれば、「パフォーマンスアートを扱うアーティストに直接影響を与えたのはハンセンの建築ではなく、彼の教育的アプローチ」(Bryzgel, 2014)であった。このようなオープンフォームの場における自他の相互作用やプロセスの認識を重視するカリキュラムは、日本の教員養成の美術教育においても応用可能性がある。その際、オープンフォームがモダニズムと不可分の関係にあり、美術アカデミーという教育機関を中心に展開していった事実は、近代に成立した教育制度の枠組み内にある美術教育において、固定化できない要素の所与を考える上でも要点であろう。オープンとクローズの二項対立に還元せず、ねらいに基づき計画する教育にどのように「客観的要素と主観的要素の相互浸透」の論理を組み込むか、ハンセンが重視した「具体的な人々」の想定のもと丁寧に考えていく必要がある。

○本研究は科研費/研究スタート支援/課題番号 21K20223 の助成を受けたものです。

学際的な研究領域としての美術教育と障害学／批判的障害学（1）

－1990年代の動向と Blandy 論文－

Art Education and Disability Study / Critical Disability Studies as an Interdisciplinary Research Domains [1]: Trends in the 1990s and Blandy's Paper

池田 吏志

Satoshi Ikeda

広島大学

Key Words : 美術教育と障害学 障害の社会モデル Blandy 論文

1. 研究の背景と目的

障害学は、1960年代から1970年代に始まった障害者の公民権、平等なアクセス、インクルージョンの追求を背景として、1982年にゾラによってアメリカで創始された新たな学術領域である。障害学は、「障害を分析の切り口として確立する学問、思想、知の運動」とされる。美術教育の国際学会誌では1990年代初頭から障害学を取り入れた研究が始まり、特に、2010年以降には、論文数が増加し、現在でも活発な議論が展開されている。この分野の論者らは、障害学、近年では批判的障害学を美術教育に取り入れ、派生的にフェミニスト研究やクィア研究をも美術教育に結びつけようとする学際的な研究を試みている。そこで、本発表では、黎明期に焦点をあて、1990年代初頭に公表された、Doug Blandy (1991) *Conceptions of disability: Toward a sociopolitical orientation to disability for art education. Studies in Art Education*, 32(3), pp.131-144. (以後、Blandy論文と記す)を取り上げ、その時代背景や関連する動向を概説し、Blandy論文が提唱する課題の論点を明らかにする。

2. 障害学と障害の社会モデル

最初に、1990年代初頭に英国の障害学で提唱された「障害の社会モデル」を取り上げ、障害を個人に起因する「インペアメント」としてではなく、社会的に構築された現象としての「ディスアビリティ」に焦点が当てられたモデルであることを紹介する。

3. Blandy 論文

1991年公表のブレンディ論文は、美術教育に障害学を取り入れる契機となった論文である。この論文では、ファンクの時代区分に基づき、1700年～1985年を4期に分け、各期の障害の認識や障害者施策と美術教育との関係が、障害を個人の問題とする機能制限的志向と、障害を環境の問題とする社会政治的志向の二つの側面から分析的に論じられている。

第1期（1700～1920年）は、アートが親や地域社会のメンバーといった当時の主要な介護者の中で「リハビリや改善の目的と正式に結びついた」時代であるとされる。

第2期（1920～1960年）は、アート制作を通じた障害の改善やアート制作の影響の検討が主要なテーマであったとされる。この時期の代表的な研究者としてローウェンフェルドが取り上げられ、彼が環境問題を認識していたにもかかわらず、環境が問題の原因になりうることを見落としていた点が批判的に論じられている。

第3期（1960～1975年）は、障害者をより大きなコミュニティに統合する方向に向かった時期とされる。この期間の重要な出来事として、「美術教育と特別教育」と題する国際会議が取り上げられている。会議において、美術教育が主流化された環境の中で行われる

べきという主張が支持されなかったことに対し、ブレンディは1973年の「リハビリテーション法」や1975年の「すべての子どものための教育法」をふまえ、「美術教育分野は、同時期に打ち出された障害政策のペースと共時的に進化することに失敗しているように見える」と述べている。さらに、この重要な会議でノーマライゼーションの原則を議論に盛り込めなかったことは、障害者に美術を教えるための準備ができていたとは言い難いと批判的に論じている。

第4期（1976～1985年）は、米国において障害が公民権問題として形成された時期であり、障害者の美術教育が「最も制限の少ない環境」で、できれば統合された環境で行われるべきだという認識が共有され始め、障害を経験している人々を、障害のない人たちと同じように見る立場が強化された時代としている。この時期を代表する研究者としてアンダーソンが取り上げられ、彼女の貢献として、障害を経験している人々に対する美術教育の必要性を広く実践現場に啓蒙した点や、1981年に*Studies in Art Education*誌で特別号を編纂し、美術教育者に研究の基盤を提供した点を挙げている。ただし、ブレンディは、「彼女らの政策提言が、障害を経験している人々が憤る障害のカテゴリーに縛られており、環境を変えるための戦略よりも、機能的な制限に焦点が当てられていたことを問題視し、美術教育者が機能的制限の方向性を問題に持ち込み続ける限り、完全な参加は不可能であると見解を示している。

4. 考察

ブレンディ論文は、1991年以前の障害のある人々に対する美術教育が機能制限的志向であり、能力よりも障害を強調し、類似性よりも非類似性を強調していることを批判した。また、障害名による分類を「非人間的なレッテル」とし、このような分類が、誰が美術教育を受ける資格があり、誰がそうでないかを判断するために使用されることを痛烈に批判した。その上で、障害者本人以上に環境に目を向けることを提唱し、環境はもはや、人々が適合し、適応しなければならぬ固定された存在としてではなく、柔軟性があり、動的で、適応可能なものとして見られるべきであると述べている。ブレンディ論文は、英国障害学の創設者であるオリバーが障害の社会モデルを提唱した1990年とほぼ軌を一として提言されており、この見識はまさに障害者政策と共時的に美術教育を位置付けようとしている点で重要である。

付記

本発表は、池田吏志 (2021) 「国際学会誌における障害学と美術教育の複合領域に関する研究動向と課題」『美術教育学』42, pp.51-66. を加筆修正したものである。本研究は、JSPS 科研費 22H01008, 21H00855 の助成を受けた。

美術教育における地域連携の可能性

—地域の特色に着目した陶芸体験の実践研究—

Possibilities of Regional Cooperation in Art Education

-Practical Study of Ceramic Art Experience Emphasizing the Regional Culture-

市原奨太郎

Shotaro Ichihara

土岐市立泉中学校

Key Words : 美術教育、地域連携、陶芸、アート・ワークショップ、協同

1. はじめに

筆者は、前稿において子ども達自らの主体性や能動的な学びの在り方を探るため、学校教育の場でのアート・ワークショップを実践研究した。実践からは、児童生徒の意欲的な参加、対話や協同によって生徒相互が承認しあう創造的な雰囲気、苦手意識の変容が確認された。近年、子ども達の主体性と共に重要視されるのが、地域と連携した教育課程である。社会に開かれた教育課程として、中央教育審議会から出された答申では、社会教育との連携や、地域の人的・物的資源の活用が示されている。地域連携の背景には、家族形態の変容、地域概念の多様化等によるつながりの希薄化が指摘される。本論では美術教育における地域連携の体験学習を企図し、生徒達から意欲を引き出せるか、地域の方とつながり、地域の伝統文化に親しめるかを実践研究する。

2. 地域の特色と実践の着想

地域連携による題材の設定として、工芸の分野が考えられる。中学校学習指導要領美術編において「地域」について関連の深い記述を抜粋すると、「地域の伝統」や「地域の材料」¹といった言葉が確認された。地域の特色に焦点を当てると、筆者の勤務する岐阜県土岐市は美濃焼きの生産で有名な町である。市内では、どんぶりや茶碗などの日用食器の生産が盛んである。校区内の公民館では、地域の住民が生涯学習として陶芸を愛好し活動するなど、地域と伝統文化が密着した環境であることが窺える。本論の実践では地場産業として食器類を多く生産している地域の特色から、生徒にとって陶芸が親しみやすい題材であると考え、地域の方による支援のもと、ご飯茶碗と大皿の作陶体験を企図した。

3. 地域連携とアート・ワークショップ

地域と連携の実践研究にあたって、アート・ワークショップの要素が有効であると考えた。アート・ワークショップでは、「コミュニケーションを通して美術を考え、体験しようとする意欲的な気運」²といった、参加する生徒を主体として、それを援助する「共感」や「対話」を含んだ考え方があふれる。実践においても、生徒には作陶の面白さだけでなく、地域の方との対話や協同から、地域や伝統文化に目を向けるよう図ることが重要であると考えた。実践では、特に「対話」と「協同」の2点に注目した。実践では、地域の方と生徒が対面で作陶体験を行い、ろくろの使い方などを地域の方に教えてもらいながら、生徒相互の対話のみならず、生徒と地域の方の双方向的な対話や協同につなげる。また、地域の方との双方向的な対話や協同から、生徒相互の体験の共有感や価値観の変容を促す。

4. 実践の概要

地域の方7名による支援のもと、学校教育の場でご飯茶碗と大皿の作陶体験を実践研究する。対象は、中学校3年生の5学級(1学級30名)で学級ごとに活動を行った。活動時間は、2時間30分である。題材名は「ときめきの器をつくろう」とし、生徒一人ひとりが、形や大きさを考えて制作を行う。ご飯茶碗の制作は、電動ろくろを用いて地域の方の支援のもと共同で作品制作を行う。(図1)大皿の制作では、板づくりの技法を用いて、主にたたら板とのぼし棒を使って制作を行う。(図2)活動では、前述した生徒と地域の方の対話や協同を重視し、共有感や造形行為を楽しむ、場の形成を目指した。

5. 活動の分析

地域の方との作陶体験からは、生徒と地域の方、相互の対話が確認された。活動では、地域の方の「いいね、いい形になってきたよ」といった作陶を支援する声掛けが見られた。こうした声掛けから生徒の緊張や作陶に対する不安や苦手意識が少しずつ解消し、地域の方の助言や身振りを見てうなずく様子や、作品が完成してくると拍手をして感情を表出するなどの活動に意欲的に参加する生徒の変容につながっていったことが窺える。また、活動中は粘土を交互に触りながら、あるいはお互いが作品や手に触れて、地域の方と生徒が協同で作品を作り上げていく姿が見られた。感想では、「この地域でしか学べないことを体験することができて、もっとやってみたいと思った。」という記述から、陶芸に対する肯定的な感想や、体験を通して改めて自分たちの住む地域について考えている。



図1.ろくろ体験の様子



図2.大皿制作の様子

6. まとめ

実践からは、地域の方との対話や協同を通して、陶芸体験に意欲的に参加する生徒の姿や、感想において地域の方、地域の伝統文化についての記述がみられた。また、今回の実践を機会に、公民館での陶芸作品の展示や活動の継続、家庭科での調理実習において作った食器を使うなどの成果があった。今後も、地域の特色に着目して美術教育の価値を検討したい。

1) 文部科学省、2018、『中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 美術編』、日本文教出版、p.138

2) 降旗千賀子、2008、『ワークショップ—日本の美術館における教育普及活動』、富士ゼロックス、p.16

図画工作科の授業における教師のパフォーマンスに着目した評価方法の構築に関する研究

A Study on The Construction of Evaluation Methods Focusing on Teacher Performance in Elementary School Art and Crafts

大西洋史

Hiroshi OHNISHI

関西国際大学

Key Words : 教師のパフォーマンス、トランスクリプト、PF-note、授業研究、小学校図画工作科

1. これまでの研究と課題

筆者はこれまで、教師のパフォーマンスに着目した次の研究に取り組んできている。「図画工作科の授業における教師のパフォーマンスについて」「図画工作科の授業における教師のパフォーマンス(Ⅱ)―教師のパフォーマンスに着目した授業改善システムの構築に向けて―」「図画工作科の授業における教師のパフォーマンスについて(Ⅲ)―教師のパフォーマンスに着目した授業評価の一例―」「図画工作科の授業における教師のパフォーマンスについて(Ⅳ)―PF-NOTEを用いた教師のパフォーマンスの分析に関する一考察―」(以降それぞれ研究Ⅰ、研究Ⅱ、研究Ⅲ、研究Ⅳと略称する)¹⁾の一連の研究と明らかとなった課題は次の通りである。

研究Ⅰ～Ⅳでは、先行研究やこれまでの経験より授業の中での教師の指示言語や周辺言語、表情、身振り、間の取り方、提示の方法やタイミングを教師のパフォーマンスとして位置づけ、図画工作科の授業を指導する際の教師の立ち居振る舞いを8項目(①言葉の使い方②周辺言語③表情④身振り⑤間(タイミング)⑥間(空間)⑦示範(技法・技術)⑧示範(材料・用具))に分類し教師のパフォーマンスの構成要素とした。また、経験や年齢の違う教師が行った図画工作科の授業を記録し、8項目を評価指標として教師のパフォーマンスの評価を実施した。

その際分析方法としてトランスクリプトを使用している。トランスクリプトについては、本間が次のように述べて使用しているものを援用している。「子どもと他者、もの〔作品や図〕とのあいだに起こる関係を、経験・語り・知覚の関係性が見られる場面を抽出する。抽出した場面画像を用いて、子どもともの〔絵〕、他者とのあいだに起こる表現行為〔目線、指差し、つぶやき、身振り〕を、静止画像上に矢印や丸などで囲い書き表し、発話や行為の記述と併記したもの」²⁾

さらに授業評価者の評価をリアルタイムに記録できるツールとしてPF-NOTE³⁾を使用している。映像に評価がリアルタイムに記録できる特徴を生かして、評価の高い場面の抽出を容易にするとともに複数の評価者が評価した結果の収集が容易に行えるようになった。評価の高かった場面では、トランスクリプトの考察からも複合的に数多くの構成要素が使用されている様子が確認できた。

研究Ⅰ～Ⅳの課題として、次のようなことが挙げられる。

1 つ目は、評価者のパフォーマンスに対する理解ということである。評価をする際に、教師の言葉かけや身振り、間の取り方等で良かったと思うときに評価するよう投げ掛けていた。しかし、8つの構成要素すべてを意識しながら評価をしていたとは言い難い。

2 つ目は、PF-NOTEを使用した調査を小学校での図画工作科の授業で実施し同様の結果が得られるかを確認することである。研究Ⅳ

の調査は、模擬授業という実際の授業ではないものを対象としている。子ども達と教師の関わり合いの中で教師のパフォーマンスが発揮されるものであると考えると、研究Ⅳで得られた教師のパフォーマンスの例は、模擬的なものとなる。小学校で行われる実際の授業に、これらの機器を持ち込んで検証を重ねる必要がある。

3 つ目としては、効果的なパフォーマンスがどのようなものなのか示すためには、同一題材の授業を複数観察して学習過程を分析する必要がある。研究Ⅲのように同一題材の導入場面を比較することができれば、教師のパフォーマンスの違いや教師の授業設計の違いが子ども達に与える効果を確認する必要がある。

2. 研究の目的

本研究は、研究Ⅳで得られた結果と小学校図画工作科の授業での調査を比較検討することでPF-NOTEを用いた教師のパフォーマンスの評価方法の効果を検討することを目的としている。

3. 研究計画

上記の目的を明らかにするために、小学校図画工作科の授業を対象に調査を実施する。評価者として6名の教員に参加してもらい、授業の進行と同時に教師のパフォーマンスに対しての評価を実施する。その際には、PF-noteを使用して映像と評価を同時に記録する。そして、調査から得られた映像記録と評価データからトランスクリプトを作成し、分析考察を行う。その結果と研究Ⅳのデータを比較し、実際の授業でPF-NOTEを用いた授業評価の方法の有用性を提案する。

※本研究は科学研究費助成若手研究(21K13580)を受けて、研究を進めている。

【注】

1)大西洋史「図画工作科の授業における教師のパフォーマンスについて」『美術教育学』第36号,2015,pp.83-94.及び、「図画工作科の授業における教師のパフォーマンスについてⅡ―教師のパフォーマンスに着目した授業改善システムの構築に向けて―」『美術教育学』第37号,2016,pp.149-160.「図画工作科の授業における教師のパフォーマンスについてⅢ―教師のパフォーマンスに着目した授業評価の一例―」第38号,2017,pp.119-134.「図画工作科の授業における教師のパフォーマンスについて(Ⅳ)―PF-NOTEを用いた教師のパフォーマンスの分析に関する一考察―」第40号,2019,pp.81-91.

2) 本間美里「対話による鑑賞授業における学習過程の触発性について」『美術教育学』第35号,2014,pp.457-470.

3) PF-NOTEはクリッカーと映像収録との統合により授業や実習等でのコミュニケーションを促進することができる。授業での双方向のコミュニケーションを可能とした学習コミュニケーションツールである。例えば、「大人数授業で受講者の反応を確認しながら授業をすすめたい」「受講者を主体的に授業に参加させたい」「授業中に受講者個人の考えや意見を表明しクラスで共有したい」など、授業の活性化や受講者の興味・関心を高める手段として利用できる。

会話場面を連想・類推・感情移入源とする聖母子像の自由解釈 ボッティチェリ「聖母子(書物の聖母[1482-83年頃])」を学習材として

Free Interpretation of the Madonna and Child with a Conversation Scene as Sources of Association, Analogy and Empathy:
Using Botticelli's "Madonna and Child (Madonna del Libro [c. 1482-83])" as Study Material

岡田匡史

Masashi Okada

信州大学

聖母子像, サンドロ・ボッティチェリ, 書物の聖母, 図画工作科指導法基礎A, 初等図画工作科指導法

本発表で論考対象とするのは、令和4年度、発表者が担当した2つの授業科目、<図画工作科指導法基礎A>(信州大学教育学部/前期開講)と、<初等図画工作科指導法>(松本大学教育学部/集中講義)で試みた模擬的鑑賞学習である。鑑賞対象に選んだのは、東京都美術館開催の〈ボッティチェリ展〉(会期：2016年1月16日～4月3日)で展示された、ボッティチェリ「聖母子(書物の聖母[1482-83年頃])」である。

対話型鑑賞導入部の手順と基本的発問を示し(図1参照)、応答をお互い見合えるチャットで次々送って貰った。絵の周りに複数名が集まる班活動形態で、皆が意見を発表・交換・共有しながら相互啓発主軸の学び空間を構築してゆくのが対話型鑑賞本来の姿だが、両授業共オンライン(信州大学はZoom/松本大学はTeams)だったため、精緻な観察が可能となる個別鑑賞に比重を移し、下記要領で実施した。

★観察&発見

(1)画面をよく見て! 何が描かれていますか?

★分析&解釈

(2)何が起きている場面かな? 2人は何をしていますのしょう?

★理由・根拠

(3)何故そう考えましたか?

但し、十分な活動時間を割けなかったため、受講者には三問総て書けなくても結構で、可能な範囲で書き送って欲しいと伝えた。



図1 提示したppt画面(二大学共通)。(右側)サンドロ・ボッティチェリ(Sandro Botticelli)「聖母子(書物の聖母)」1482-83年頃 板、テンペラ 58×39.5cm ミラノ、ボルディ・ベッツォーリ美術館
*画像出典: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/b8/Sandro_Botticelli_-_The_Virgin_and_Child_%28The_Madonna_of_the_Book%29_-_Google_Art_Project.jpg/697px-Sandro_Botticelli_-_The_Virgin_and_Child_%28The_Madonna_of_the_Book%29_-_Google_Art_Project.jpg

そこで、鑑賞学習を前提に捉え得る本作の主要特質を整理したい。

第1点は、会話と言う主題特性である。母親を仰ぐ幼子は何か語り掛けるかのように見える。他方、母親は1点を凝視し、憂いを帯びる表情で口を堅く閉じ、物思いに耽る状態を観者は想像するだろう。が、語らずとも聖母の思索は眼前の幼子の事で一杯との解釈も生起してこよう。発表者は会話(無言の意思疎通も含む)の想像が自由解釈を押し広げる原動力になるだろうと捉えた。

第2点は、書物の介在である。講義前、発表者は本作を読書画系譜

に置いていた。絵に表されるのは対面の一対一関係でなく、2人の間に書物(祈禱書もしくは聖書?)が介在する状況である。書物は発信装置だから、語る内容を誘導・構築し(また混乱もさせ?), 観者もその記載内容(判読できると)に影響される。書物の登場で会話は勢い立体的に複雑化し、この効果も自由解釈を促す源となると推察した。

第3点は、上掲二講義の受講者の応答に教わった最も重要な特質で、本作は単に読書場面を扱う絵でなく、読み聞かせの絵と解せる可能性である。予期せぬ解釈だったので、読み聞かせの文字を見た瞬間、驚愕を覚え感動した。しかも関心の重心が1人1人違う。画中聖母子の眼差し、顔の表情^{フェイスチャール・ユクスプレッション}、手の仕種、身体動作等の機微を繊細に捉え、多様な応答が寄せられた。両大学から1つずつ掲げたい。

□<図画工作科指導法基礎A>*文末に句点を打つ表記に統一。

◆赤ちゃんと母親。母親が赤ちゃんに読み聞かせをしている。母親は本を見ていて、赤ちゃんがそれに応えるように母親の顔を見つめているから。

■<初等図画工作科指導法>*措置同上。

(1)母と子。

(2)母が子に寝る前の読み聞かせをしている場面。母が読み聞かせ中に寝てしまい、子が「どうしたんだろう。」と顔を覗いているのだろうか。

(3)母と子だと思った理由としては、同じ様な飾りをつけている為である。また母の目が閉じ気味であること、母の服装が寝間着の様に見えることから寝る前の読み聞かせの場面だと予想した。

上記応答を読む時、会話場面に移入される感情や慈愛溢れる反応も、自由読解の幾重もの扉を開く鍵と解せる点が示唆された。

我子の受難(磔刑)を悟り憂慮する聖母に対し、犠牲死・贖罪・救済と永遠の命の賦与そして復活(死=罪への勝利)なる自らの使命がここに書いてあるよ!と、幼子が聖母に語る場面と発表者は解してしまう、聖書記事準拠の頭でっかちの先入観(逆読み聞かせ?)が働いたため、受講者多数が提起した発問が起動できずにいた事態を自省した。

最後に<初等図画工作科指導法>での応答からもう1例紹介したい。

(1)宗教画? 母と赤ちゃんが目を合わせている。背景の窓は晴れた空と森、部屋の中は机の上に本、花、かご(日本の曲げわっぱに見える)、布が描かれている。/親子共通してレースのような帽子や飾りが印象的。

(2)赤ちゃんではあるが子どもも本が読んでいるように見える。本の内容について語り合っている、もしくは母が子供に教えている。

(3)赤ちゃんの理知的な目と、母の語り掛けるような目が印象的だったため。/宗教画のように感じたのは、神秘的な衣服のモチーフが見られたため。

ここから第2段階の読解的鑑賞が始動する可能性を感じた。諸文献(聖書・聖人譚等)や図像学に立脚すると、読解は別方向に複雑な軌跡を描いて発展的に成長してゆくが、自由解釈と接続線を多数持ちながら、知識を使うパートをどう計画すべきかについては、現在リサーチを重ねている段階であり、ppt動画発表ではその一端を示せばと考える。

造形活動における支援者の間接的な指導と幼児の行為

Indirect Guidance of Supporters and Actions of Young Children in Creative Activities

香月 欣浩

Yoshihiro Katsuki

四條畷学園短期大学

Key Words : 間接的な指導, 幼児の在り方, 支援者指導注視, 幼児の暗黙の行為, 支援者の在り方

1. はじめに

本研究の目的は材料や道具、テーマなどを全て幼児が決めて行なう造形活動において、支援者の在り方を観察するのではなく、幼児が周りの友達や支援者との関わり、暗黙の行為を明らかにしていくことである。これまで筆者は造形活動における支援者と子どもの研究を継続してきたが、本研究では子どもに焦点を当て、抽出児の参与観察から作成したトランスクリプトを使って相互行為分析を行なった。

2. 方法

保育現場における造形活動に、筆者が身を置くエスノグラフィの手法によって、抽出児mと保育者t（以下①と表記）を中心にビデオカメラで撮影し、それを基に作成したトランスクリプトの分析と考察を行なった。

<造形活動の概要>

【実施園】兵庫県姫路市五字ヶ丘幼稚園

【対象・抽出児】年長クラス 女児m（計30名）

【指導者】保育者①（保育歴4年目）

【日時】2022年5月17日（火）9:50～11:14

【場所】ききょう組保育室、廊下

【活動内容】「個々の自発的造形活動」

材料と道具を個々に決定し、絵画、立体、版画、粘土など制作していく。準備は前日から行ない、当日活動を完了する。

3. 内容

mは活動中に制作をする以外に、支援者や友達と直接関わり、友達の活動を注視し、支援者が友達を指導するのを注視（支援者指導注視）していた。特にmによる支援者指導注視の場面は全34場面あり、合計時間は「制作」に続いて2番目に長かった。そこでこの「支援者による友達への指導を注視する」場面の考察を行なった。

その結果、mは自分と①から離れた場所で制作する友達を①が指導する声を聴きながら、友達が制作する姿と表現物を注視すること。次に、指導する①と友達を注視した後、離れた場所にある友達の表現物を注視すること。さらに指導する①と友達の声を聴きながら、離れた場所にある友達の表現物を注視すること。最後にmは①に話しかけるために機会を待ちながら友達への指導を注視することが明らかになった。

4. まとめ

「支援者による友達への指導を注視する」場面に焦点を当て分析、考察を行なってきた。その結果、以下の四つが明らかになった。まず一つ目に、幼児は制作中、支援者による他の幼児への指導を注視し、間接的に指導を受けていること。

二つ目に、制作が終わり支援者への報告や質問に行った場面で、支援者による友達への指導中は話しかけるのを控え、間接的に指導を受けながら機会をうかがっていることだ。

この二つから、幼児は自分への直接的指導だけではなく、支援者による他の幼児への指導も注視し間接的に受けていると言える。

三つ目に、支援者指導注視の起因となる要素は、「問い、賞賛、大きな声や音、隣の幼児への指導、他幼児と支援者による振り返りと評価」の5つであることが明らかになった。この中のひとつである指導者による幼児への「問い」は、特にまわりの幼児の興味をひき、幼児たちはこれによって、造形活動を自分事として主体的に取り組むようになると言える。さらに「賞賛」は相手に対する承認であり、幼児だけでなく人間なら誰もが受けたいものである為、興味をひき、注視の起因となったと考える。

ただし、これらの起因となる言葉をやみくもに多用することは、幼児の活動への集中を途切れるさせることになりかねない。教育の目的を遂行することを優先しすぎて、幼児の活動（生活）を奪っては本末転倒となるから注意が必要である。

最後に抽出児mが指導者指導注視を行なった時の型は五つあることが分かった（図1）。

以上、本稿で得た「支援者は幼児に直接指導を行なっている際

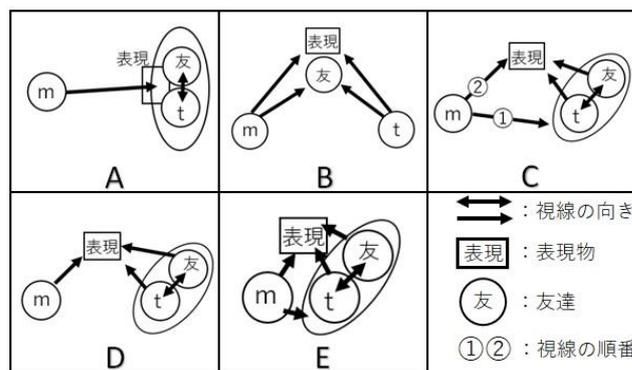


図1：◎による支援者指導注視5つの型

に、その周りの幼児にも間接的に指導を行なっている」ということを意識しておくことは、支援者の在り方を考える際に重要なことであり、幼児造形教育の研究と実践の発展に新たな角度から寄与できると考えられる。

しかし本稿は、抽出児mのみの相互行為分析であり、普遍性は明らかにできていない。今後の課題は、造形活動中の複数の幼児による支援者指導注視を参与観察し、分析と考察を行なうことで、支援者の在り方と幼児の日常行為と慣行を更に明らかにしていき、幼児教育現場における保育の質の向上に寄与していきたいと考えている。

ICT 端末を活用した「ASTEM 教育」の実践研究

—メディア・アート作品の共同制作体験を通して—

A Practical Study on “ASTEM Education” Using ICT Terminals —Through the Experience of Co-creating Media Art Works

樺島優子

Yuko Kabashima

宮崎大学

Key Words : STEAM 教育, デジタルとアナログのコンビネーション, メディア・アート, ICT 端末, 共同制作

1. 「ASTEM 教育」の考え方

STEM(ステム)教育という Science(科学), Technology(技術), Engineering(工学), Mathematics(数学)を統合的に学習するという概念が 2000 年代初めにアメリカの教育界から提唱され世界に定着し、その流れをベースに、さらに新しい要素「Arts(広義のアート)」を取り入れた STEAM(スチーム)教育が提案された。そして現在、日本においては教科等横断的な学習の推進の重要性が唱えられている。しかし、現在の状況を美術教育の視点から眺めると、日本における STEAM 教育は、アートの捉え方が見栄えを整えるためのデザイン活用や、プログラミング教育の要素が強いものが多くみられ、本来のアートの面白さが薄まっているように感じる。本来、STEM 教育に Arts が加えられた経緯として、クリエイティビティ発生のために、アートの思考である直観力と感性を重要視していたためであり、すなわち、想定された目的を超える可能性と面白さを創出することにある。その経緯から、今回、宮崎大学の石川千佳子教授が提案する「ASTEM(アステム)教育」の考え方—あえて Arts を一番前に表記し、アートの思考を用いた発想力が、すべてのスタート(初動)であるという考え—を基に研究を進めた。

GIGA スクール構想の推進により、2021 年度には、小中学校に一人一台の ICT 端末が整備され、各教科の現場の先生方は、手探りでその効果的な活用を実践されているところである。図画工作科及び美術科においても、これまで行ってきた表現及び鑑賞の活動の中に、どのように ICT 端末を活用できるのか検討が進んでいる。そこで、我々は「ASTEM 教育」の考え方を軸に、この度、学校に導入された ICT 端末を、絵の具や鋸と同様に、素材・道具として、また表現媒体の一つとして取り扱うことで、最新テクノロジーやデジタルメディアを融合させた作品制作を提案する。これは、芸術的な創造活動領域の拡大につなげる試みである。ICT 端末をあえて複雑な機能を使用せず、情報を映し出す発光体としてのみ扱うという、視点変換の実践である。また、共同制作としては、従来、図工・美術の授業において、児童・生徒らの個々の作品どうしをつなげて、あるいは組み合わせる一つの大きな作品とする活動はあった。それを今回は、ICT 端末を活用して行おうとするものである。ここで、一人一台 ICT 端末の存在は、一つの教室に 35 台の発光体があるという一般的には特殊な環境である。それをアナログ的に並べることは、ナムジュン・パイクのメディア・アート作品を想像させるものを教室に出現可能とする。また、ものを「並べる」という行為は造形遊びの基本的な体感的要素の一つである。その際、取り扱われるデジタル機器そのものを、もの(object)としてアナログ的に用いることが、デジタルとアナログのコンビネーションの切り口となるのではないかと。この視点の切り替えにこそ、「A」の要素が不可欠である。A は「あ

そび」の A として捉えることも可能である。「あそび」は人間存在の根本であり、その自由な展開の中から発想・創造性は生まれる。すなわち、「あそび」がクリエイティビティにつながるのである。

2. ICT 端末を活用したメディア・アートの共同制作実践

こうした「ASTEM 教育」の考え方を基にし、ICT 端末を活用した授業構想について、今回、小学生及び中学生を対象に実践を行った。まず、附属小学校 3 年生を対象に、教科書題材「みみなしぜんの形・色」を軸にメディア・アート作品の共同制作の授業を構築した。その実践を踏まえ、附属中学校 3 年生を対象に、自己と他の二面性をテーマに取り入れ、メディア・アート作品の共同制作を行った。

1)小学生への実践 (2021 年 7 月 20 日, 授業者: 郷田良太郎, アーティスト: 大泉佳広・大野匠・樺島優子)

学内の身近な赤色を探し、ICT 端末を用いて写真を撮り、それらの画像で各自スライドショーを作成した。ICT 端末を並べ、スライドショーを鑑賞することで、様々な赤色が移り変わり、色のゆらぎが生まれ、その中で、いろいろな赤色があるという体感的な気づきや、他者理解につながった。



2)中学生への実践 (2022 年 6 月 18 日, 授業者: 樺島優子, アーティスト: 大泉佳広)

小学校での実践の応用編として、様々な赤色の写真に加え、自写像と他写像、そして二分割構図の画像を素材として使用し、個人のスライドショー作品を作成した。ICT 端末の並べ方を円状にし、その周りを囲むように鑑賞し、鑑賞者も作品の一部と認識できるよう 360 度カメラを活用した。自写像と他写像の撮影による、自分が見た自分と他人から見た自分を認識する行為は、アイデンティティを考察するよい機会となった。



3. 「A」の要素を起点とした ICT 活用について

今回の「ASTEM 教育」の考え方から、図画工作・美術教育において「何のために ICT を活用するのか」という視点から、教師側が「A」を意識して、より柔軟な視点をもって授業に ICT 活用を行うことの必要性を挙げる。それには、デジタルとアナログのコンビネーションにおいて、子どもたちの学びに合わせて、自由にその重心を置き換えることのできる「あそび」の感覚が必要不可欠である。

図画工作科・美術科における地域教材の変遷

—岐阜県教育研究資料目録の分析から—

Changes in Local Teaching Materials within the Subjects of Art & Handicraft and Fine Art
- Based on an Analysis of the Gifu Prefecture Catalog of Educational and Research Materials -

小室明久

Akihisa Komuro

中部学院大学短期大学部

Key Words : 地域教材, 伝統, 地域学習

1. はじめに

岐阜県では地域の特色を活かした様々な伝統工芸や文化がある。飛騨市の山中和紙, 和蠟燭, 高山市の円空彫, 飛騨春慶, 一位一刀彫, 飛騨さしこ, 洪草焼, 小屋名しょうけ, ひのき傘, 一位傘。多治見市や土岐市, 瑞浪市的美濃焼や関市の刃物, 岐阜市の岐阜提灯, 和傘など工芸品は数多く存在する。

学校教育では地域の伝統や文化について学習することの重要性が取り上げられつつ, 各地域の実態に応じた教材化を図ることが求められている。岐阜県では県内の資源・施設などを活用した指導資料を『「岐阜県ふるさと教育」指導資料』¹としてまとめ, 各学校にて用いることができるよう作成している。また, 社会科では『あたらしい岐阜県のくらし 4・5・6年用社会科副読本』²を用いて授業を行い, 岐阜県の伝統工業や産業の資料として活用している。

地域での学習という言葉は昭和43年(1968年)(小学校)の学習指導要領及び昭和44年(中学校)の学習指導要領の社会科から用いられてきた。さらに1980年代になると臨時教育審議会において日本固有の伝統文化の教育も取り上げられている。また, 各自治体で図書館や博物館などの施設が整備され, 社会教育に導入された。地域文化の継承に焦点が当てられ, 地域と教育が改めて着目された時代である。杉浦はコミュニティが教育行政全体において焦点化されていたのが1980年代の特徴と述べ, 社会の教育施設での地域文化の学習機会など, 制度面において整備されたという³。

地域教材を用いた学習では前述したように社会科の他にも生活科, 総合的な学習で学んでいるが, 図画工作科や美術科においても実践は行われている。美術教育において地域教材の個々での実践に関する取り組みの研究は数多くある一方, 地域の学校で取り込まれてきた教材の変遷を辿った研究は少ない。本稿では岐阜県の学校で行われてきた地域教材を調査し, 考察を行った。

2. 研究方法と調査範囲

まず, 先行研究において図画工作科及び美術科の中で地域教材について論じられている研究を確認する。次に, 岐阜県内の小学校から高等学校までの図画工作科及び美術科の指導案, 研究紀要, 実践報告について地域教材の資料を挙げ, 考察する。

岐阜県における指導案などは『県内教育研究資料目録』に報告された資料を用いる。岐阜県では岐阜県総合教育センターが県内の指導案, 研究紀要, 実践報告を収集している。県内教育研究資料目録は岐阜県教育センターの前身である岐阜県教育研究所が1965年から発行をはじめ, 1994年の『県内教育研究資料目録 県内編15』まで出版されている。1994年以降はインターネットによるデータ保

管へと移行された。

よって, 本研究による資料調査は1994年以前の書籍として残されているものを対象にした調査と1994年以降データベースにて保管されたものによる調査を区別して行う。また, 地域での実践に関する取り組みに関しては地域題材, 郷土学習, 地域学習など様々な名称で扱われているが, 本稿では地域教材とする。

3. 結果及び考察

調査した資料の総数は768件である。岐阜県では1989年以降, 図画工作科と美術科における地域教材の報告件数が上がった。それまでは1968年に多治見市平和中学校の「中学校に於ける焼物教育について」や1974年に発行された『県内教育研究資料目録 県内編5』には多治見市教育研究会より研究紀要「土と版画の実践研究」, 多治見市教育研究会図画工作部会「土」教材の実践研究など多治見市における焼物に関する実践が多くあった。しかし, 1989年以降, 美濃和紙といった県内の伝統工芸を扱ったものや地域の場に焦点を当てた教材を教師が調査を行い, 開発している。また, 平成に入り, これまで地域の教材に関しては伝統工芸を対象にしたものであったが, 地域性に根ざした人や場所などといった伝統にこだわらない教材も考案された。

また, 社会科や総合的な学習だけではなく, 図画工作科や美術科でも同様に数多くの地域教材が実践された。これらは密接に科目を超えて実践が行われた点も特徴である。総合的な学習の時間で学んだことを活かして, 図画工作科や美術科で工芸作品や地域学習を踏まえた上で実践が行われた。教師がその地域で育まれた文化を生徒や児童に伝え, 教科横断的な学びとして学校教育の中に取り入れようとした結果である。

そして地域教材の開発では授業を受ける子ども達が教材により親しみを感じるように, 地域の素材に着目していることがわかった。児童は生活の中で地域の素材を身近に感じていながらも知らないことがある中, これまで自分が育ってきた場所にある文化や慣習について改めて学ぶことができる。こうした地域の教材を扱うことは児童や生徒の興味関心を引くことに寄与していた。

註

1. 岐阜県教育委員会, 「岐阜県ふるさと教育」指導資料, <https://www.pref.gifu.lg.jp/uploaded/attachment/233083.pdf> (2022年7月20日アクセス)
2. 岐阜県小学校社会科研究会 編著, 2005, 「あたらしい岐阜県のくらし 4・5・6年用社会科副読本」, 岐阜県小学校社会科研究会
3. 杉浦ちなみ, 2020, 「1980年代の「郷土教育」をめぐる論争と実践 鹿兒島県を事例に」, 『教育学研究』87巻4号, p.107.

※本研究はJSPS 科研費21K02461の助成を受けたものです。

彫刻家佐藤忠良の教育

—彫刻家育成における専門教育の理想・言説「徒弟」、 「職人」からの一考察—

Education of Sculptor Churyo Sato -The Ideal of Professional Education in Training Sculptors · A Consideration From the Discourses ``Apprentice" and ``Craftsman"

齋藤 亜紀

Aki Saito

常盤大学, 茗溪学園中学校高等学校

Key Words : 専門教育, 徒弟, 職人, 高村光太郎訳『ロダンの言葉』

1. 本発表の目的

彫刻家佐藤忠良は、1966年に建学された大学で彫刻家育成を目指した新しい専門教育指導を模索した。しかし1972年に要職を退き非常勤講師となった後は、佐藤のもとで学んだ岩野勇三が中心となって実践を引き継いだ。

1980年代に入ると、佐藤は様々な媒体を通して改めて大学での試みの意図について語り出している。その際、ロダンが語ったという「習いごとは徒弟でない」と駄目、生徒は駄目や「職人」という言葉を引き合いにし、現在の大学のシステムやカリキュラムの問題について語っている。その言葉も、佐藤の教育を理解する上で、多くの誤解と反発を生んできた。そこで本発表では佐藤が愛読した高村光太郎訳『ロダンの言葉』を再読し、佐藤がロダンの言葉を借りて、伝えようとした真意について考察する。

2. ロダンの略歴

ロダンは、1854年-1859年現在の国立高等装飾美術学校の前身である帝室素描・算数専門学校（通称プチ・テコール）に入学した。

ここで優れた成績を修め、官立高等美術学校（エコール・デ・ボザール）を受験するものの3度失敗する。そのため18歳までは、生活のために石工や装飾の請負業者の元で働いた。その後サロンに《鼻の折れた男》の発表を試みるものの落選し、また1877年《青銅時代》は、人体から型を取ったとの嫌疑をかけられる。後に国家買い上げとなるこの作品が、工房で培った対象に肉迫する造形、リアリズムが当時の認識を超えていたためだった。ロダンは工房の徒弟として「藝術の大原則」を学び、互いの仕事から触発し合い語り合う協働を経験した。近代彫刻を牽引することになったロダンは、師として築いた工房で彫刻家のブルデルやデスピオらを輩出し、ブランクシーやマイヨールの初期に影響を与えた。

3. 高村光太郎訳『ロダンの言葉』

ロダンの造形は、近代日本彫刻にも大きな影響を与えることになったが、その多くは雑誌記事、写真などでの遭遇であり、作品を実見できた者はごく僅かだった。その中のひとり、詩人で彫刻家の高村光太郎（1883-1956）はロダンに深く傾倒しロダンの著述と談話筆録を編纂翻訳し、その造形思想を『ロダンの言葉』としてまとめた。

1915頃からロダンの言葉を訳しはじめ、翌年阿蘭陀書房から出版し1920年に『続ロダンの言葉』、1929年に叢文閣から改訂版を出版した。佐藤は叢文閣版を2冊持ち、繰り返し読んでいたことを折

に触れ明かしている。

4. 『ロダンの言葉』の中の「徒弟」と「職人」

「むかしは、彫刻家、畫家、装飾家、家具製造家、金銀細工師等、一切の藝術家の仕事場で、重要な法則が一時代から一時代へ、師匠から弟子へと傳へられたものです。其頃では仕事場が實際教へる場所であり、且つ師匠は其處で弟子の見る處で仕事したのです。今日われわれは、此の驚く可き程生産力のある學校即ち此仕事場の代わりに何を持つてゐますか。アカデミーでせう。其處で人は何も習えへやしない。まるであべこべの見地から出發してるからです。かういふ藝術上の原則を私に始めて指摘してくれたのは、著名な彫刻家でもなく、權威ある教師でもない。仕事場の一人の同僚です。」¹

ロダンは工房で出会った職人から、自然を見る目と表現とが一体となる実践力を学んだ。一つのものをつくる頂点に師匠がいて、職人たちは名前も残すことが叶わなかったが、工房のヒエラルキーは、確固たる学びのシステムとして機能していた。

5. 言説「徒弟」、 「職人」の真意

佐藤はロダンへの傾倒から、その方法論をなぞりながら、自身のことを度々語ることがある。多くの言説において、ロダンのいう「徒弟」や「職人」という言葉を持ち出し、現代の教育に異論を投げかけたことが、あたかも時代と逆行した教育観であるとの誤解を受けることになった。

近代社会が自由で平等な機会を与えるとした理想の教育は、身分が低いとされ淘汰された職人たちの職業能力と協働のシステムとを引き換えに、大学が個々の学位取得や資格認定優先のための知識獲得を強化していくことになった。この流れは一方では彫刻家として自律していくための方策であったが、専門の実践能力は希薄にならざるを得なかった。佐藤が、再び発言を始めた背景には、この様なジレンマがあったことが窺える。

現在、佐藤たちの試みを追隨することではないが、西欧に習いながら日本独自の人間像を極めようとした試みと教育については、再考するに値すると考える。各々がその一生で、個別の意思と答えを見出そうとする姿勢を育成しようとした佐藤の理想は、具象を教える学校と銘打った教育の本質だったとも言える。

註1：ロダン、高村光太郎訳、1959.7.25、『ロダンの言葉』、新潮社、pp.242-243 参考文献

佐藤忠良、1985.2.20、『子どもたちが危ない—彫刻家の教育論—』、岩波書店
モニック・ローラン、1989.10.20、『ロダン』、中央公論社

自画像と風景による<私的世界>の拡大 ―題材名「私の心の中の風景」の実践から―

The Expansion of the Private World Through Self-Portraits and Landscapes-From the Practice of the Subject Name "Scenery in My Heart"-

西丸純子

Junko Saimaru

福島県立須賀川創英館高等学校

Key Words : 自画像と風景、私的世界、哲学対話、内なる他者

1. はじめに

本研究は美術科教育における近年の自画像の動向を踏まえながら、浜田寿美男の<自他二重性><自我二重性>の回路、浜田が影響を受けたワロン (Henri Wallon) の<自他二重性><自我二重性>をも踏まえながら、<内なる他者>を経て、生徒が<私的世界>を拡大し行く実際とその意義を追う。

2. 浜田の<自他二重性><自我二重性>とワロンの<自他二重性><自我二重性>

浜田はワロンによる自我と他者の形成について、以下のように述べている。赤子は無力 (helpless) であるがゆえにまず他者の手 (help) に支えられ、他者の作る共同体の中に有機的に組み込まれた形でしか存在し得ない、きわめて素朴で常識的な前提から出発する。浜田によれば、ワロンの自我形成論は他者との関係性なくしては考えられず、子どもは個的に閉じた系として出発するのではなく、他者へと開かれた系として出発し (ピアジェとの相違)、またその出発点においてまさに無力であることを宿命づけられているがゆえに、周囲の人びとと何らかの共生的関係を持つところから出発する (フロイトとの相違) と言うのだ。その中でも特に他者形成において、単に「自他未分化」から「自他分化」という過程から自分と他者とが二元的に分化するのではなく、「自己自身の感受性の内部に他者性」を認識し、それが第二の自我 (L' Autre) = 「内なる他者」となって媒介する働きをなし、身体との関わりの中で自我の内に他者性をみつけていくとワロンは論じている。

浜田はこうしたワロンの論に影響を受けながらも<対話>に着目し、自分と他者の対話において、自分と相手が相互に「話すー聞く」やり取りをする関係を<自他二重性>と名付けた。しかし、自分が「話す」時、それは同時に自分の声を「聞く」ことでもあり、相手が「話す」時、自分は話し手の視点に立って「聞く」ことでもある。<自他二重性>だけでは、対話はその人に立体として立ち上らず、対話として立ち上がるためには背後に<自我二重性>が働いていなければならない。その<自他二重性><自我二重性>の二つの回路が回り続け、自己というものが次第に明瞭になり、それによって他者抜きでも他者を投影する「内なる他者」がつくられ、内なる他者との回路が回り続ける。これら二つの回路の産物として<私的世界>が拡大すると述べた。但し、「内なる他者」は、大人や社会からの評価など投影された固定的なものとなり、自分を苦しめることにもなると述べている。

3. 生徒の作品における<私的世界の拡大>

筆者はこれまで中学校や高等学校の美術科で最も多く扱われた自画像を、思春期の発達段階にふさわしくかつ現代に生きる時代性も

反映できるよう工夫しながら実践をしてきた。本実践はN県J市立M中学校3年生の実践である。

生徒AはRPGゲームの資料を検索し、創作の資料として用いた。作品の画面右中心から下には、丘とそこに座った生徒Aが描かれている。そして、画面左には突如空間が割け、石灯籠が並ぶ風景 (生徒Aの地元の風景) が現れ、同時に木々が空間の割ける力とともに根こそぎ宙に舞い、水と風が渦を巻いており、それらは不思議な水溜まりの中空に浮かんでいる。

生徒Bはお花畑を手前に、両手を広げ好きな風景の前にいる設定で描いた。まず黄色の点々で遠景の花を描き、次にピンクの点々で手前の花を描いた。さらに薄い緑と濃い緑の点々を画面に散らばせ、彼女の世界はこの点々と共に広がったのである。自分がつけた点々が増えていくに従って気分まで高揚していった様子が見て取れた。

上記の生徒の自画像は、自分の外見の姿はほとんど描かれておらず、自画像の課題としては成功した事例とは言い難い。だが、着目したのは、生徒Aは自分の好きなゲームの世界と地元の風景との異次元空間に、生徒Bは描いていったお花畑の点々の拡がりや契機に心の拡がりまでも感じさせる風景に、それぞれ<私的世界>の拡がりや確認できる点、さらに拡張しゆく<私的世界>の絵の中に入り込んだような自画像が描かれている点で着目すべきと考えられた。

4. 哲学対話

筆者は、立教大学河野哲也教授主宰の哲学対話を受講する機会があり、本単元の鑑賞活動の一環として、取り入れた。

テーマは「自分」と設定し、対話すべく「問い」を挙げてもらおうと「好きって何だろう?」「周りの人から見た自分ってどんな感じなんだろう?」等、生徒が日ごろ考える「問い」が挙がった。対話の深まりにまでは及ばなかったものの、生徒の<私的世界>の身辺から発生する実感ある疑問が挙がり、これまで我々の日常の片鱗に潜むあまりにも身近すぎるために対象化されなかった事物を「問い」として対象化するための探究の方向性が示される可能性を示唆できた。今後の課題にしたい。

参考文献

1. 浜田寿美男, 1999, 『「私」とは何か』, 講談社
2. 浜田寿美男, 1984, 『ワロン/身体・自我・社会』, 「自我の水準とその変動」, ミネルヴァ書房
3. 河野哲也, 2020, 『ゼロからはじめる哲学対話』, ひつじ書房

高等学校入学時における生徒の用具を扱う姿勢に関する実態調査

—高等学校芸術科工芸における指導内容の観点から—

A Survey of Student Attitudes Toward Handling Equipment at the Time of Entering High School
- From the Perspective of Instructional Content in High School Arts and Crafts Classes -

高野 雄生

Yuki TAKANO

東京都立拝島高等学校

Key Words : 高校工芸, 指導内容, 用具の扱い, 質問紙, 分散分析

1. 研究の背景

高等学校芸術教科工芸における用具の扱いに関する指導内容を学習指導要領及び教科書をもとに分類し、生徒の用具を扱う姿勢の実態を明らかにするための質問紙を作成し、調査を行った。(2021 高野) 同調査は高等学校金属工芸科における調査であったため、調査対象が限定的であること、質問紙に汎用性をもたせることが課題として挙げられた。

2. 研究の目的及び方法

本研究は高等学校入学時における生徒の用具を扱う姿勢に関する実態を明らかとすることを目的とする。本研究では生徒の用具を扱う姿勢の実態を明らかにするための質問紙(2021 高野)から高等学校金属工芸科における学習内容を除いた 16 項目を選出し、作成した。作成した質問紙を用いて高校工芸における用具の扱いに関する学習指導の観点から、公立高等学校入学時の生徒の用具を扱う姿勢に関する実態調査を行う。質問紙の内容を表 1 に示す

3. 調査対象及び期間

調査対象は中学校での美術、技術の学習を終えており、学習に関する記憶が鮮明であると予想される高校 1 年生とした。ネットリサーチサービスを用いて全国のモニターから抽出した高校 1 年生 390 名(男子 195 女子 195)に対して同サービス内にて質問紙調査を行った。調査期間は 2022 年 8 月 28 日から 2022 年 8 月 30 日であった。

4. 手続き

質問紙に対する回答を否定的な回答から肯定的な回答の順に 1 「あてはまらない」を 1 点、「どちらかといえばあてはまらない」を 2 点、「どちらともいえない」を 3 点、「どちらかといえばあてはまる」を 4 点、「あてはまる」を 5 点とした。

5. 調査結果

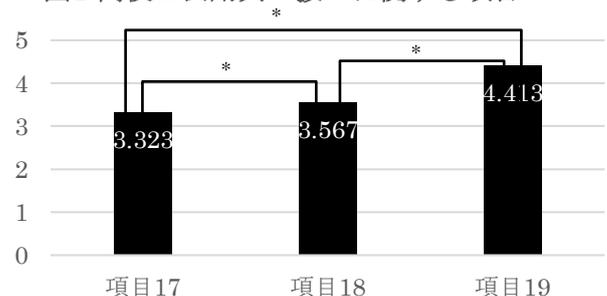
回答結果に項目を要因とする 1 要因被験者内の分散分析を行った。LSD 法を用いた多重比較では項目 17 と項目 18・項目 19、項目 18 と項目 19 で有意差が認められた。(MSe=1.0837, *p<.05) 平均値に有意差の認められた項目の中でも高校工芸における用具を扱う際の意識に関する項目である 17. 「制作で使用する用具は自分の手の延長のように感じる」、18. 「制作で使用する用具の手入れをすることは、制作の腕前と関係があると思う」19. 「使用する用具を大切に扱うことは重要なことであると思う」の 3 つの項目では 17 の平均値が

最も低く、19 の平均値が最も高い結果となった。図 1

表1 用具を扱う姿勢に関する質問紙 質問項目

項目	内容
1	紙用のはさみで金属などの堅い材料を切らない
2	のこぎりを使う時は、机や床にのこぎりの刃を当てないように使用する
3	のこぎりを引く時は刃がゆがむような角度で引かない
4	カッターナイフを使って直線を切るときはプラスチックの定規を支えに使わない
5	金槌は頭部が柄に確実に入っているか確かめてから使うようにしている
6	樺やすりの目に切り粉が詰まったら口で吹かずブラシなどではらうようにしている
7	のこぎりや糸鋸を使うときは材料をしっかりと固定し作業を行うようにしている
8	彫刻刀を使うときは刃の進む方向に手や指を置かないようにしている
9	かんなは刃を下に向けて置かないようにしている
10	樺やすりを保管する時はやすり同士を重ねて置かないようにしている
11	使い終わった彫刻刀は木くずやほこりをよく払うようにしている
12	水性の絵具を使った筆は洗った後に水気をよく取るようにしている
13	かんなを片づける時は、刃が抜けない程度にひっこめておく
14	定規やさしがねの目盛りが確認できるように汚れなどがついていたらふき取るようにしている
15	パレットについた水性絵具はしっかりと洗い落とすようにしている
16	カッターナイフの切れ味が良くない時は、刃を折り新しい刃に交換する
17	制作で使用する用具は自分の手の延長のように感じる
18	制作で使用する用具の手入れをすることは、制作の腕前と関係があると思う
19	使用する用具を大切に扱うことは重要なことであると思う

図1:高校工芸用具の扱いに関する項目



註: 1) 用具の扱いに関する学習指導が生徒の姿勢に与える影響: 高等学校金属工芸科における質問紙調査を基に 高野雄生
大学美術教育学会誌 / 大学美術教育学会学会誌委員会 編 (54), 153-160, 2022

創造型プログラミング学習の教育内容

—保育・教育専攻学生の回転を主題とした感性的表象群と質問紙調査の分析から—

A Study of Educational Content of Creative Programming Learning: Through the Analysis of Sensitive Representations on the Subject of Spinning Around and the Questionnaire Survey for Students in Childcare and Education.

高橋文子, 木内菜保子

Fumiko Takahashi¹, Naoko Kiuchi¹

東京未来大学

Key Words : 創造型プログラミング学習, 教育内容, 感性的表象, プログラミング的思考, アルゴリズム

1. 目的

本発表で着目する「創造型プログラミング学習」は、文字通り創造性を育むことを目的とした造形的な形態や機能を創り出すプログラミング学習である。「教育」ではなく「学習」を掲げる背景には、学びを学習者側から捉え直し「学校は何を教え、学習者は何を学んだのか」という強い問題意識がある。プログラミングは問題解決・探求における情報活用の一部と理解できる。しかし、日本の子どもはスマホでSNSやゲームを使用しているものの、コンピュータを使用して情報収集しそれらを総合して比較する「情報活用能力」を伸ばす機会が、学校や家庭双方で少ないと指摘されている。

本稿の目的は、造形的な形態や機能を創り出すことでプログラミング的思考を学ぶ「創造型プログラミング学習」を、保育・教育専攻学生に適した教育内容として検討し、その学びの過程を明らかにすることである。

2. 問題の所在

本発表における問題の所在を以下のように設定する。

- (1) 造形美術教育の観点から創造型プログラミングの教育内容をどのように整理できるか。
- (2) 回転を基にした創作を通して、学生はどのような感性的表象を生み出したのか。それらの類型化は可能か。

3. 研究の方法及び創造型プログラミング学習の構想

本研究は実践的研究として、2022年5月12日(2クラス)と16日(3クラス)、T大学保育・教育専攻学生を対象に、造形表現指導法Lecture5において実施した。用いる教材はブロック型プログラミング教材「KOOV」(ソニーグローバルエデュケーション開発)15セットを全美協から借用した。

本稿において、「感性」と「形象」の統合がなされたものを「感性的表象」と規定する。分析に当たっては金子一夫の作品が内包する3側面の方法論的認識を援用して発表者が作成した指標を用いる。

情報活用能力育成の観点から、創造型プログラミング学習の教育内容を16項目に整理した。特に感性や創造力に関わる造形美術教育特有の「創作イメージ刺激」「素材の手慣らし」「形や動きの試行錯誤」が必要な教育内容であると判断して構想した。

4. 感性的表象の分析

5クラス50班の作品群を感性と形象の統合された感性的表象の観点から3側面の分析指標を基に検討を行った。

- (1) 形式的側面(色や形の造形要素、イメージの形成等)の上昇

ブロック素材の特性をどう生かすかという形式的側面において、際立った特徴をもつものとして2作品を挙げた。この2作品は、同様の感性的表象の数値を示しつつも、その上昇カーブの軌跡は大きく異なった。(図1)

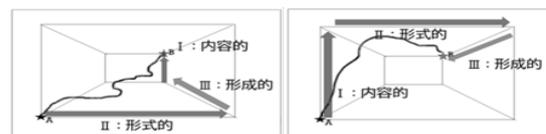


図1 感性的表象の上昇モデル図(左:開拓中の村/右:岸くん)

- (2) 形成的側面(素材に操作<技能>を付加)の上昇

素材としての事物に手の操作性が加わる変容を技能と捉える側面の見方は変わらない。回転プログラムが操作性/技能であり、その動きの変容を捉えた。プログラミングによって動きの息吹が与えられ、形成的側面が際立つ作品が見られた。自ら創作した動きに重ねた「観念(イメージ)」は、感覚・感情的なものに対して複雑な概念を重ねており、「創造型」を規定する上で最も基盤となる特性といえる。

- (3) 内容的側面(テーマ/表現主題)の上昇

多くの学生は想定内の構造と動きだけでなく、飛躍したもう一つの日常を生み出す方法論的認識を示した。内容的側面の際立つ特徴として「モチーフから想起される物語性」「象徴的なネーミング」「回転物に入り込んで感受している揺れ感」に収束した。

- (4) 教育内容の精緻化

授業実践と感性的表象の分析から、ブロックを用いた創造的プログラミング学習は、再現性に止まらない「もう一つの観念世界」と「回転プログラミングの操作」が重要な美術の方法論的手法として有効であることを確認した。これらは、より深い創造型の学びの教育内容の精緻化といえる。

5. 結論

(1) 創造型プログラミング学習は、学生の協働的な学びを促進し、動く立体おもちゃへの指令として学生のプログラミング的思考の理解を促した。身近な「ぐるぐる回転する」事象からは、自然/操作、微視/巨視、直接/間接、水平型/縦型などの多様な動的認識の拡充が図られ、「素材の手慣らし」「形や動きの試行錯誤」を経て、形態に機能を加えた感性的表象として結実した。

(2) 重層的な感性的表象の上昇は、3側面への異なる力点で発揮された。内容的側面の「再現性から飛躍した観念的世界」、形式的側面の「ブロック造形を生かした構造」、そして形成的側面の「プログラミング操作から出現する強弱の動き」等は美的体験を出現する方法論的認識であり、「創造型」特有の教育内容として位置付けた。

彫刻制作における素材の役割と生成するイメージ

—「実材」という言葉で共有されてきたものを読み解いて

The role of Materials and the Generating Images in Sculpting—Deciphering what has been Shared by the Term “Jitsuza”.

竹本悠太郎

Yutaro Takemoto

長岡造形大学大学院 造形研究科 博士（後期）課程

Key Words : 近代日本彫刻, 実材, 技法書, 舟越保武

1. 問題の所在と研究の方法

本研究は、彫刻制作における素材の役割を明らかにするため、「実材」という言葉に注目する。「実材」とは彫刻において、あるいは彫刻教育の場において一般的に使われるものの、定義のはっきりしない言葉である。ただし、明確な定義を持たないにも拘わらず、消え去ることなく使われ続けているという事実は、この言葉によって彫刻家たちの間で共有されてきたものがあることを示している。この共有されてきたものとは、いったい何なのか考えたい。

私はこれまでの研究において、彫刻制作者としての視点から、制作者と素材との関係性について考察を進めてきた。私が論文執筆を通して彫刻制作のプロセスを明らかにしようとする背景には、作品とは作者の内的イメージが表象されたものであるとする見方が根強い現状に対する違和感がある。制作者としての実感から述べるならば、彫刻制作とは作り手のイメージを素材に押し当てるようにして外化することに限らない。むしろイメージは、素材とのやり取りを含む制作のプロセスにおいて立ち上がる。それにも拘わらず、これまでこういった制作プロセスの内実が共有されてこなかったことは、そもそもの「近代日本彫刻」の成り立ちに起因するよう思える。

1873年のウィーン万博に参加するにあたり、明治政府によって「美術」という概念があらたにつくられたとき、後の「彫刻」に相当するものには「像ヲ作ル術」という名があてられ、そこには仏像や人形が含まれた。その後、欧化政策をすすめる政府の主導により、1876年に日本初の官立の美術学校として工部美術学校が開校され、西洋建築の装飾などを制作する専門家養成のために写真に重きを置いた西洋の塑造技術が移入される。工部美術学校は、日本美術の保護を奨励する国粋主義の台頭もあり1882年に閉校する。そういった社会情勢を背景に1889年に開校された東京美術学校では、彫刻科において木彫のみが教育されることとなる。このように揺れ動く彫刻概念に、一つの定義を与えたのが高村光太郎である。このとき光太郎が彫刻の定義として依拠するのが、作家という個と内なるものの表現を重視するロダンの考えであった。

このように「近代日本彫刻」の変遷をその要因とともに見ていけば、いずれの彫刻観にしても、日本人の制作実感の内からではなく、日本という国の外である西欧、あるいは国の政策といった上からもたらされた枠組みであることが見えてくる。彫刻を論じるとき、このような恣意的につくられた枠組みに依拠して考えると、彫刻制作のプロセスの内にある思考や探究の実感が見落とされてしまうことになる。以上のことから本研究では、私自身が彫刻制作で得ている実感にもとづき、技法書や随筆に残された彫刻家の言葉を作品とともに読み解くことで、問いにアプローチしていく。

2. 「実材」を読み解くための視点

2022年度のシラバスを調べると、東京藝術大学を始め、複数の美術大学の授業カリキュラムにおいて「実材」という語を確認できる。シラバスや先行研究からは「実材」が、次の3通りの意味で用いられていることが見えてくる。①カーヴィングのための素材。②恒久性のある素材。③自然由来の素材。しかし、このような定義には様々な反論があることも容易に想像される。何を恒久性や自然由来と捉えるかは、彫刻家によって様々である。そう考えれば、どの素材が「実材」にあたるのか、という議論があまり意味を持たないことが分かってくる。私たちに必要なのは、なぜその素材がそれを扱う作家にとって「実材」になり得るのかを考えることではないだろうか。

3. 技法書からみる「実材」

古くは、1924年に藤井浩祐が執筆した『彫刻を試る人へ』において「実材」の語が登場する。この技法書では、コンパスを用いて粘土原型を木や石に写す「星取り法」との対比によって、直作りとしての「実材」が説明される。その後も「星取り法」への賛否を中心に、制作者と素材との関係性をどのように捉えるかという議論は続けられていく。例えば、1967年に刊行された技法書で「石彫」の章を担当した舟越保武は「星取り法」について、批判的な見解を述べる。舟越が自作の制作工程を振り返った箇所では、石を彫る手順に加え、石を彫り進める過程でデッサンに狂いが生じ、それに伴って修正を加えたことが「石の量感に圧されて錯覚を起こしている実例」として語られている。石と直に対峙するがゆえに生じるデッサンの狂いについて、「実材は油断ならぬもの」と舟越は述べる。そして、そのような錯覚を克服するには、デッサンを入念に行うことと「焦らずに堅実に順序を追って、着々と鑿を進める」ことが必要と言う²。粘土原型をコピーすることによって、デッサンの狂いを避けることもできるが、あくまでも石と対峙し、それによって生じたイメージの変容や、イメージと目の前にある形とのズレを焦らずに時間を掛けて解釈していこうとする。そういった「態度」が、舟越の作品と言葉からは窺える。本研究では、このように作り手が自分自身のイメージを反省的に思考するために、それを可能とする時間を生み出す対象として素材に向かう「態度」こそが、永きに渡って彫刻家たちが「実材」という言葉で共有してきたものとみる。舟越の作品と言葉を、私自身の制作と重ねて読むことで、上記のような制作者の「態度」を紐解き、彫刻制作における素材の役割を明らかにする。

【註】

1 藤井浩祐 『彫刻を試る人へ』 中央美術社 1924, 107-115 頁

2 舟越保武 「石彫」 建島覚造・佐藤忠良他 『新技法シリーズ 彫刻をつくる基礎造型・塑造・鋳型・彫造・集合』 美術出版社 1965, 110-118 頁

学芸員による地域資源を活用した美術館教育の実践とその課題

A Study on the Practice of Museum Education by Curators Utilizing Local Resources and its Issues

田中梨枝子

Rieko TANAKA

所属機関名 京都芸術大学

Key Words : 美術館教育、教育普及、地域連携、学芸員

1. 美術館の教育普及の経緯と課題

博物館は博物館法により教育機関とされる。博物館の一種である美術館もまた教育機関として位置付けられている。現在美術館では「教育普及」「ラーニング」などの事業名で各種プログラムが実施されている。しかし、論考や話題に挙がるのは成功事例ばかりであり、それは僅かな事例に過ぎない。現在多くの美術館では、教育普及活動は人・予算・時間が不足しており業務上優先順位が低い。また学芸員は美術館教育に必要とするスキルを獲得する機会に恵まれないという報告もある¹。

博物館の教育普及の定義は明らかではなく、展示・保存・収集以外の教育的活動の総称として使われることが多い。美術館における教育普及は主にギャラリートークなどの作品鑑賞や各種講座、ワークショップ、学校見学の受け入れなどがある。近年では市民の交流や参画によるプロジェクトなどもあり、より地域との結びつきを意識したプログラムが増加傾向にある。

ただし、美術館の教育普及の種類や頻度は、館の規模や組織体制、地域によって違いがある。美術館教育の議論にあがる事例は、殆どの場合大規模館や人口の多い大都市に立地する美術館や、外部協力団体・組織と美術館との連携事業であることが多い。言いかえるならば、教育普及を実施する上での諸条件が揃っている事例である。

また、美術館のある地域の特性、その地域のミュージアムリテラシーが教育普及に与える影響も見逃してはならない。人口の少ない地域、かつ規模の小さな美術館では、人手不足・情報不足などから教育普及が十分に行き届かない場合がある。このことから、現代の美術館では教育普及に関する不均衡が生じていると推察する。だが、地方の美術館では地域との結びつきを意識した、個性的な取り組みがなされている。本研究はそうした各地域で学芸員が地域と関わり取り組む教育普及についての一考察である。

2. 本研究の視座と研究方法

本研究は「なぜ日本の美術館の教育普及は学芸員の業務上優先順位が低く、かつ定着しにくいのか」という問いから出発した。本発表では地域資源を活用した取り組みが求められる博物館の現場において「教育普及の経験が豊富でない学芸員が、実践において地域資源の活用によどのように関わるのか」について質的調査から分析検討するものである。分析には著者の経験も踏まえ、教育普及に必要とされる諸条件を人・予算・時間・使命の観点から整理し、その上で、学芸員へのインタビュー内容を分析する。個別の実践で得られる知見が、地域資源を活用した教育普及のよりよいあり方、つま

り地域の文化的拠点として博物館が機能するその一助となることを目指す。

尚、本発表で取り扱う教育普及の種類は、主に美術館で実施される教育普及事業内容であり、その他各施設により教育普及事業に含まれると定められた内容も含んでいる。そして、本稿における地域資源とは、特定の地域の特徴ある、人・情報・社会・歴史などの人文的資源のことをいう。

3. 事例に見る教育普及における地域資源の活用

みやぎアートセンター²と山梨ジュエリーミュージアム³は共に、文化的体験を通した中心市街地の活性化に資することを使命とする。そして美術館以外の機能を持つ複合施設であることから、教育普及の内容は美術作品や芸術体験に依るものよりも、市民の参加体験や地域学習などに特性がある。そして、学芸員の職務は他の業務との兼務が基本であり、教育普及のための人手・予算・時間不足という点も共通している。

インタビューの結果、担当学芸員は自ら企画・実践するだけでなく、教育普及に関わる団体・個人との調整やまとめ役も果たしていることが明らかになった。また企画実践において地域特有の文化に対する理解や問題意識が反映される点、地域の中での縁を大切にする姿勢も共通していた。教育普及の実施件数や参加人数は、教育普及担当者のみならず各協力団体や個人と協働によるものであり、活動を定着させる上で欠かせない要素であることが読み取れた。

実践の分析から、専門領域にとらわれず地域の中で様々な縁を結ぶ役割が教育普及担当にあることが明らかになった。従来美術館学芸員は収蔵資料の専門家、すなわちモノに関する専門性が重視された。無論、今回の事例は博物館類似施設のものであり、登録博物館のような専門性の高い人材を必要とする現場とは言えず、またそれに応じた安定した雇用条件がないとの見方もある。しかし、美術館は美術作品と人、人と人を繋ぐ教育機関である。現代の美術館の望ましい姿、つまり地域の人々と共に地域の課題にも目を向け活動する美術館の教育普及には、地域の人々と交流し協働する学芸員も必要であろう。それは必ずしもモノの専門家でなく、人を対象とした専門領域、あるいは地域における活動についての専門性を有する人材などが考えられる。そして、地域に根を下ろし人々の繋ぎ手となる教育普及が地域資源の活用へとつながったと推察する。本研究で取り上げる地域に根ざした実践が、日本の美術館、特に人手・予算・時間が不足していると感じている現場の教育普及活動の課題解決へ向けた手がかりのひとつとなることを期待する。

近い性質を持つ。

³ 2013年開館、山梨県の地場産業である宝飾技術を顕彰・普及するミュージアム。宝飾技術の体験講座や展示解説などを中心に教育普及活動を展開している。

(註・引用)

¹ 『博物館の教育機能に関する調査報告書』、株式会社丹青研究所、2012年

² 2009年開館、同センターは公共複合文化施設にあたるが、美術館的な展示スペースと作品収集・調査研究を行う施設のため、その教育普及は美術館と

造形材料としての土粘土の状態変化を生かした実践研究

—小学校低学年と中学年の活動比較を通して—

Practical Research Using the Changing State of Clay Soil as a Modelling Material

-A Comparison of Activities in the Lower and Middle Grades of Primary School

谷村さくら

Sakura Tanimura

大阪教育大学

Key Words : 土粘土 粉 泥 造形表現 触覚遊び 陶芸

1. はじめに

造形材料として「粘土」の持つ可能性は大きいものがある。幼児の表現活動を始め、図画工作科においても粘土を材料とした題材は多い。本研究では、自然素材である「土粘土」を使用することとする。美術教育における触覚の重要性について神林（2000）は「感覚の重要性を再認識するところから、美術教育の在り方が見直されても良い」と述べている。このように触覚を特に意識したときに土粘土の有効性は高い。土粘土は含まれる水分量によって状態が大きく変化し視覚的にも触覚的にも変化する。具体的には土粘土の乾燥した硬い状態から砕かれた砂の状態、水分を加えた柔らかい状態を生かした活動ができる。そして乾燥するとまた硬くなるという循環性を持っている。そのため、触覚を基とした活動が可能であると考えた。

土粘土の状態変化を生かした実践研究として深尾（2020）²があるが、幼稚園児を対象としており、粉状の土粘土と水を使用した粘土遊びと環境構成についての研究である。本研究では、図画工作科にて、硬く乾燥した土粘土の塊から状態を変化させる活動を中学年と低学年で実践し、活動を通して児童がどのように触覚を働かせ、どのような行為に発展させるのか、学年でどういった違いが生じるのか明らかにすることを目的とした。

2. 方法

本研究では、図画工作科で土粘土の状態を変化させる活動を実践し、関与観察した筆者がビデオカメラで活動を撮影し、関与観察、撮影動画の内容から児童の行動を書き出し、中学年と低学年の児童で活動内容と進め方の比較分析を行った。また、授業を受けた児童を対象にアンケート調査し、その結果を分析、考察した。

〈授業実践の概要〉

【場所】H小学校 運動場横、青空教室

【対象】4年生：1～3組 105名、2年生：1～3組 105名

【指導者】4年生：図画工作専科教諭、筆者、学生1名

2年生：各担任教諭、筆者、学生2名

3. 内容

活動の流れは、「①乾燥した土粘土の塊を木槌や麺棒で砕く②砕いた土粘土を篩にかける③できた砂状の土粘土と水を混ぜ合わせる④さらに砂状の粘土もしくは水を加え、土粘土の柔らかさを調整する」である。両学年とも4～5人班に分かれて活動に取り組んだ。活動全体としては、4年生の方が①②の乾燥した土粘土の塊を砕いて砂状にする活動を長時間行い、2年生は③砂状の土粘土と水を混

ぜる活動に長く取り組んだ。4年生では、班の中で役割分担し、仲間と協力することで他者との関わり合いの中で行為が決定していた。③砂状の土粘土と水を混ぜる際には少しずつまぜては感触を確かめ、また混ぜては確かめ、と④柔らかさを調整する活動に移っていた。2年生においては、役割分担する姿は少なく、掛け声に合わせてみんなで塊を砕く行為や泥を付け合せて遊ぶ行為が、クラス全体へと広がり発展する様子が見られた。③砂状の土粘土と水を混ぜる活動と、できた泥を手や足に塗って遊ぶ行為に長く取り組み、④柔らかさを調整する活動は行わない班もあった。

4. まとめ

アンケートの結果から、両学年ともサラサラの砂を作ることを最も楽しみ、その触り心地を好んだこと、4年生より2年生の方が偏りなくそれぞれの活動を楽しんだことがわかった。

両学年ともに土粘土の様々な状態に対し感触を確かめながら楽しみ、活動の過程で、道具の工夫、言葉遊びなどの特徴が生じるなか、自他との関わりや環境の影響により活動を発展させていた。最終的に4年生の児童は可塑性を求めて形作りに発展させる児童が多く、2年生は泥の感触遊びに発展させる児童が多かった。

つまり、それぞれの感触を楽しむ行為は両学年とも同じであるが、4年生では、班内で役割分担し活動する中で、“好きに形作れる柔らかさの土粘土”を目指して造形活動に繋げる結果（図1）となり、2年生では各自が活動の過程において、好きな行為に好きな方法で没頭する中で、周りの影響を受けながら感触遊びに発展する結果（図2）となり、学年による行為の違いが明らかになった。今後の継続研究として、4年生の形にしたいという思いが造形表現としてどのように発展するか、その特徴について考察していきたい。



図1：4年生の活動



図2：2年生の活動

〔註〕

- 1 神林恒道、2000、『『触覚』からの美術教育』、『美術教育』、281、p.1
- 2 深尾秀一、2020、「幼児期における土粘土遊びと環境構成について—教材である素材の状態の変化と子どもの表現遊びの広がりを視点に—」、『滋賀短期大学研究紀要』、45、pp.141-152

童詩雑誌『きりん』が目指した感性教育

—1951（昭和26）年7月号掲載記事より—

Sensibility Education Aimed for by the Children's Poetry Magazine "Kirin"—From an article published in the July 1951 issue

勅使河原君江

Kimie Teshigawara

神戸大学

Key Words : 童詩雑誌『きりん』、京都富小学校、竹中郁、井上靖、西田秀雄

はじめに

本研究は、第二次世界大戦後まもない1948年から発行された童詩雑誌『きりん』（以降『きりん』と記す）がめざした子どもの感性教育とはどのようなものであったかを明らかにすることを目的とする。本発表では主に1951（昭和26）年7月号掲載記事からこれらの検討を行う。筆者は、これまで『きりん』が発行されていたのと同時期に関西を中心に活動していた前衛美術団体「具体美術協会」のメンバーと『きりん』の関わりや、画家でもあり京都市富小学校の教諭であった西田秀雄の指導によって『きりん』に掲載された子どもたちの詩や絵、絵日記について調査、研究を行ってきた。それらの研究をふまえて本発表では『きりん』の創刊時と初期の記録や記載記事から『きりん』に込められた子どもたちへの感性教育の指針やその役割について明らかにすることを目的とする。

1. 童詩雑誌『きりん』創刊期

『きりん』は当時、大阪梅田にあった尾崎書房から発行され、編集には詩人の竹中郁や当時、毎日新聞大阪本社に勤めていた作家の井上靖らが担当していた。『きりん』の創刊前に尾崎書房にて、井上は竹中や『きりん』出版に関わったスタッフに対して「大阪もこんなふうに戦災で焼け野原になってしまいましたが、子どもの心は今までとおなじようにピカピカと光っています。その美しい心をひき出して、美しい詩の雑誌を作りましょうや。きっと出来ますよ」と述べたという¹。『きりん』が創刊された1948（昭和23）年の日本は、井上の発言にあるように、まだ第二次世界大戦後の爪痕の残る時代であった。しかし、そのような時代だからこそ新しい日本を作っていく子どもたちを美しい詩や綴り方、絵がもつ力、つまり芸術的な美に向かう人間のエネルギーで子ども達を育てたいという編集者達の願いが『きりん』に託されていたのであった。

2. 『きりん』1951（昭和26）年7月号掲載記事より

本稿では、1951（昭和26）年7月発行の『きりん』に掲載されていた記事「竹中郁先生のおはなしをきく」をとりあげる。この記事は、当時、京都市にあった富小学校の教諭 西田秀雄のクラスに詩人の竹中が訪問した際の様子が記載されている。（図1）このページは、竹中が訪問した小学6年生の児童が書いた絵日記と同じクラスの子どもが描いた（カット 竹中郁先生）とされる竹中の肖像画で構成されている。『きりん』に掲載された「竹中郁先生のおはなしをきく」には次のような竹中の言葉が記載されている。「この学校では毎日クロッキーをやっているようですが、クロッキーは物を感じとる力と同じなんです。みなさんは中学に行ってから詩、音楽、図工を続けてほしい。この事を続けていれば、ものを感じとる力はおとろえない²」これは、竹中が子ども達にものを感じとる力の大切さを教えている言葉である。竹中自身も詩人として、物事を感じ

る力を日々磨くことの重要性を感じていたからこそこの発言であると考えられる。竹中が訪問した富小学校では、当時、画家でもあり富小学校の教諭であった西田秀雄が中心となって、毎日欠かさずクロッキー会が行われていた。このクロッキー会は子ども達が自主的に行い、全学年の子どもたちが自由に参加していたという³。図1で掲載されている竹中の姿を描いた子どももクロッキー会に熱心に通っていた子どもの一人である⁴。これらのクロッキー会や絵日記指導の成果として富小学校の子どもたちが描いた絵日記や詩、絵は当時の『きりん』に多数掲載されている。その後、1954（昭和29）年頃からは、当時、関西地方を中心に活動していた前衛美術団体「具体美術協会」⁵の作家たちによる、子どもたちにもわかりやすい芸術についての文章が掲載されると共に「具体美術協会」のメンバーが美術指導した子ども達の美術作品も掲載されるようになった⁶。このように『きりん』には、詩人や作家、美術作家や小学校教諭といった人々の指導で育った子ども達の詩や綴り方、絵が掲載され、作品発表の場となっていたと共に子ども達の表現力を涵養する場としての役割も担っていたのである。そしてそこには、詩人である竹中が富小学校の子ども達に述べていた「感じとる力を育てることの大切さ」という理念が常に『きりん』の誌面で貫かれていたのであった。

*本研究はJSPS 科研費 19K02397 の助成を受けたものである。

注)

1. 浮田要三「ボクと『きりん』と骨と」『樹林』1992年3月号 vol.1.326 葦書房 p.7
2. 「竹中郁先生のおはなしをきく」『きりん』1951年7月 p.21
3. 西田秀雄「クロッキー」『きりん』1950年8月号 尾崎書房 p.20
4. 勅使河原君江「美術教育の視点による童詩雑誌『きりん』についての考察 - 作品掲載児童の絵日記を手がかりに -」『児童発達研究』vol.9 2006年3月 神戸大学発達科学部児童発達論講座 pp.25-32
5. 具体美術協 1955年に結成され1972年に解散した前衛美術団体。吉原治良をリーダーとして、人のマネはするな、今までになかった絵を描け、といった理念のもと関西地方を中心として前衛的な美術活動を展開した。
6. 勅使河原君江「美術作家と美術教育活動の相互関係に関する一考察 - 『具体美術協会』の作家と童詩雑誌『きりん』を中心に -」『美術教育研究』No.2 1996年東京芸術大学美術教育研究会 pp.13-26



(図1) 童詩雑誌『きりん』1951（昭和26）年7月号 p.20

幼児の感性とプログラミング活動をつなぐ エモーショナルデザイン・アプローチを活用した 造形活動のカリキュラムデザインに関する一考察

Research on the Curriculum Design for Modeling Activities Utilizing the Emotional Design Approach to Connect Infant Sensitivity and Programming

橋本 忠和

Tadakazu Hashimoto

北海道教育大学

Key Words : 幼児の感性、エモーショナルデザイン・アプローチ、プログラミング活動、造形活動

1. 発表概要

小学校プログラミング教育では「問題を見いだす」プロセスや「意図する一連の活動を実現する」プロセスがプログラミング活動の起点とされている。そこでは日々の生活から問題・課題を見出す、感性・感情が十分に発揮されていると考えられる。しかしながら、自身が指導したロボットを用いた幼児の実践では、論理的思考を構成する「必要な動きを考える」や「動きに対応した命令にする」等の命令方法の習得を重視してしまう傾向にあった。そこで本研究では、ユーザーの感情や感性を考慮したデザインを製品に取り入れることで、期待以上の体験を提供しようとする試みであるエモーショナル・デザインに着目した。そして、その「本能レベル・行動レベル・内省レベル」で構成されるアプローチを造形活動のカリキュラムデザインに活用し、5歳児の表現遊びで検証したところ、幼児の感性や感情が活かされたプログラミング活動が見いだせた。

2. エモーショナルデザイン・アプローチと

造形活動の学習主題との接点

エモーショナル・デザインを唱えたのは、認知心理学者ドナルド・A・ノーマンであり、芸術性・実用性ととも、強い情動的要素で構成される「デザインにおける情動性＝エモーション」の重要性を指摘している。そして彼は、そのアプローチの3レベルとデザインの関係を次の様に説明している。

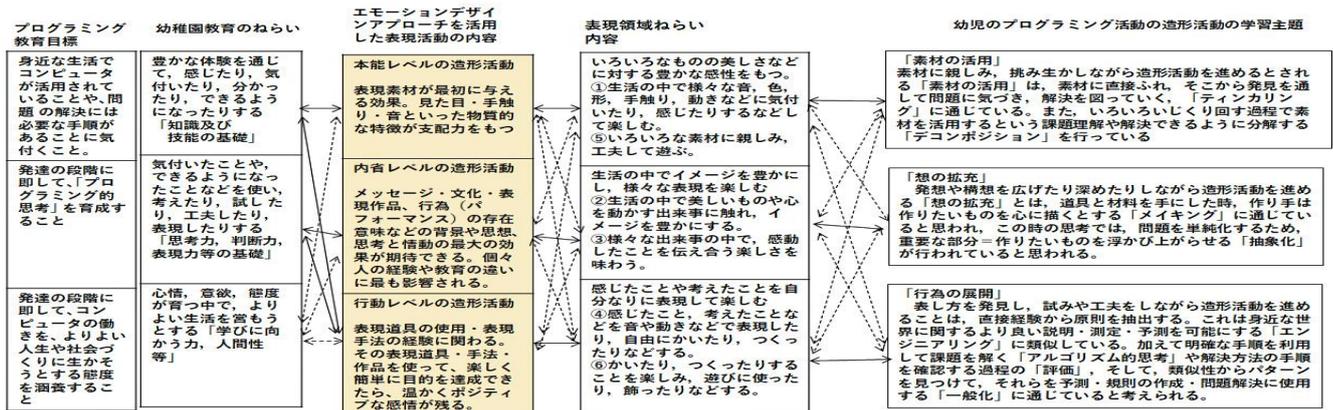
- ・「本能レベル」のデザイン＝デザインの見かけに関わっている。
- ・「行動レベル」のデザイン＝使うときの喜びと効率に関係がある。
- ・「内省レベル」のデザイン＝製品を合理的なもの、知的なものにすることに関わる¹⁾。

本研究では、この3つのデザインアプローチの記述を参照に、プログラミング活動における造形活動の3つのレベルの概要を下記のように整理した。

- 本能レベルの造形活動：表現素材が最初に与える効果。見た目・手触り・音といった物質的な特徴が支配力をもつ。
- 行動レベルの造形活動：表現道具の使用・表現手法の経験に関わる。その表現道具・手法・作品を使って、楽しく簡単に目的を達成できたら、温かくポジティブな感情が残る。
- 内省レベルの造形活動：メッセージ・文化・表現作品、行為（パフォーマンス）の存在意味などの背景や思想、思考と情動の最大の効果が期待できる。個々の経験や教育の違いに最も影響される。本研究では、下図に示すように、まずプログラミング教育の目標・幼児教育のねらいを左に上記の「3レベルの表現活動」と「現領域のねらい・内容」、造形活動の学習主題「材料の活用」「行為の展開」「想の拡充」のどれを関連付けるかを整理した。

そして、そのカリキュラムデザインで構成したプログラミング活動が幼児の豊かな感性や表現を發揮させ、「プログラミング的思考」を活性化しているかどうか、5歳児の小型ロボットを使った実践事例の展開や幼児の活動内容を分析することで考察をおこなった。その分析から、本能レベルの感性・感情を起点とするプログラミング活動は、「プログラミング的思考」の活性化、バランスの良い学習主題の展開にプラスの影響を与えていたが読み取れた。ただ、幼児のプログラミング活動に於いて、本能レベルのみを造形活動を起点にすることは、本当に幼児の「感性」以外の「想像力」や「造形能力」を發揮することを妨げないかという課題も見出せた。

註1 ドナルド・A・ノーマン、2004、『エモーショナル・デザイン 微笑を誘うモノたちのために』、新曜社、p.6



教員養成における人体塑造の意義

—岩野勇三著『彫塑—制作と技法の実際』に着目したワークショップとシンポジウムを通して—

The Significance of Subject for Human Body Modeling in Teacher Training :

From Workshop and Symposium Related to the Text "Sculpture—Practice of Production and Technique" by Yuzo Iwano

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金沢学院大学

Key Words : 彫刻表現, 教員養成, 岩野勇三, 人体塑造, 見方・考え方

1. 本研究の目的

本研究では、現行の学習指導要領に対応した彫刻表現に関わる教員養成の授業を提示するべく、彫刻制作を通じて働く「見方・考え方」から育まれる力とその目的を検証している。先ず、日本教育大学協会全国美術部門に所属する大学のシラバスを検索し、授業内容の傾向を分析した。人体塑造で造形力を養成する題材を中心に構成し、彫造や集合の題材で自由な主題を扱う傾向等を把握した。併せて、シラバスのテキストや参考書として、特に多く記載されていた彫刻家・岩野勇三の著書『彫塑—制作と技法の実際』を確認した¹。その著書は、堅実な写真に基づいた人体塑造を学べる手引きとして、多くの授業で活用されている。ただし、「近年、大学の専門教育、または教育大学において人体像を学ぶこと、裸の像を学ぶことに対しての可否が議論されている。」(齋藤, 2022)²事実は看過できない。そこで、教育の場、特に教員養成における人体塑造の意義を問うべく、昨年度、岩野の故郷で開催された回顧展において、美術館と教員養成系大学で連携してワークショップを実施し、児童による活動の実際を追った。また、岩野から指導を受けた彫刻家と、岩野の著書を授業で用いている教員養成系の大学教員を招いて開催された展覧会のシンポジウムで、共有された内容を検討した。

2. 岩野勇三展でのワークショップにおける児童の実際

「生誕 90 年岩野勇三彫刻展」において、小林古徑記念美術館と連携して教育普及活動を計画するにあたり、人体を主題とした塑像を鑑賞するための視点を精査した。特に西洋彫刻の移入と共にモチーフとなった裸婦像の鑑賞において、量感や動勢等の彫刻表現の中心となる「見方・考え方」は、専門的学習を経ないと理解し難いものである。そこで、岩野曰く「他人との共感を覚え、そんな気持ちをなにもものに託して繋ぎ留めておきたいと思うような…気持ちを彫刻という仕事は受け止めてくれる」³体験を通じて、量感や動勢等の「見方・考え方」を実感できる内容を企図し、親子を対象とした2つのワークショップを実施した。一つ目の「量」を重視したワークショップでは、能動的な手の動きを伴う素材体験や作品鑑賞を経た後、親子でお互いの顔を作った。ある児童は、手で把握した体験を、母親の顔を作る方法に重ねて顔の特徴を表した。2つ目の「動勢」を重視したワークショップでは、空間に立ち上がる自然の摂理にアプローチするために、彫刻のポーズをロールプレイした後、竹と針金で児童と等倍の姿を「分身」として親子で制作した。ロールプレイでは、普段は意識しないバランスを取りながら立つことの面白さに挑戦した。自身の「分身」の制作では、安定する微妙な角度を調整することで、最終的な完成を納得する児童の姿が見られた。

3. 『彫塑—制作と技法の実際』から引き継がれた要素

佐藤忠良の弟子として彫刻を学んだ後、東京造形大学で指導にあたった岩野は「日本の美術教育のシステムには根本的に、多くの疑問」を持ちつつ、自らの指導に悩み「償いの意味をもって」技法書を執筆した⁴。そして、その残された「疑問」と「償い」が、彫刻家の養成だけではなく、今日の教員養成の場にも引き継がれている。シンポジウムでは、引き継がれた要素を確認し問い直すことで、改めて美術教育で人体塑造を学ぶ意義を共有する場とした。

岩野から実際に東京造形大学で人体塑造を学んだ彫刻家の原は、自らは抽象彫刻を手掛ける中で、岩野から学んだ空間に立ち上がる造形の原理を活かしたという。信州大学の猪瀬は、岩野による「芸術を教えるなど…もともと不可能」⁵という言葉を引いた上で、彫刻の技法書の歴史的な位置づけにおいて、子細な制作過程をあたかも映像のように追える岩野の技法書は、他に類を見ないことを強調した。愛知教育大学の永江は、人体塑造を課す実習の事前と事後に学生による自己評価と他者評価を統計学的に分析し、人体塑造が教員として必要な造形力等の向上に有効であることを示した。そして、表層には表れない構造的な基礎を指導するにあたり、岩野の技法書を用いる手立てを提示した。北海道教育大学の岩永は、人体塑造の授業後に学生たちと岩野の著書を通読したところ、人体塑造の実習で不可視の力の流れ等を体験した内容をともに振り返り、各々の意識の変化を自覚できる学習の意義について述べた。

4. 人体塑造の制作を通じた教員養成で大切にしたい要素

人体塑造を通じた学習は、人体に限らない立体の基礎的な造形力や観察力の伸展に有効であるが、岩野の「制作の実際」をワークショップでの児童や彫刻家、そして教員養成での授業の実際と照らすならば、他者と共有される「不可視の実感」を対象に託して「繋ぎとめていく」過程で認識される諸要素こそを大切にしたい。例えば、「立ち上がる」身体を通じて実感される存在の摂理は、児童から青年までの「見方・考え方」に応じた授業にも展開できる要素であろう。今後はそれらの諸要素を構造化し、教員養成で共有すべき塑造の授業を提示していきたい。

1 松尾大介・岩永啓司,2022,「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』に着目した授業の検証に向けた基礎研究—シラバス調査による傾向の把握を通して—」,『美術教育学研究 54 号』,p.313-320

2 齋藤亜紀,2022,「彫刻家佐藤忠良の教育—佐藤忠良の造形思考と岩野勇三の実践—」,『美術教育学研究 54 号』,p.136

3 岩野勇三,1988,「彫塑を始める人へ」,『美術技法百科⑨』,アトリエ出版社,p.3

4 岩野勇三,2019,『〈復刻版〉彫塑—制作と技法の実際』,日貿出版社,p.8

5 同上書,p.7

○本研究は科研費/基礎研究 C/課題番号 20K02907 の助成を受けたものです。

小学校におけるコマ撮りアニメーションを用いた自画像表現の実践

Practice of Self-portrait Expression Using Stop-motion Animation in Primary School

松尾美咲¹, 山本政幸²

Misaki Matsuo¹, Masayuki Yamamoto²

岐阜大学大学院教育学研究科

Key Words : コマ撮りアニメーション, 自画像表現, ICT, 図画工作, 題材開発

1. 映像メディアの自画像表現について

今日、日常生活において ICT 機器はなくてはならないものとなっている。学校現場でも 1 人 1 台タブレット端末の導入がされ、ICT を活用したコミュニケーション方法や表現技能の習得は次世代を生きる子どもたちにとって重要な要素となったため、タブレット端末を用いた映像による表現も自画像表現となり得ると考える。子どもの姿を撮影しプリントアウトしたものをモチーフにすることで作品の主人公・当事者となり、積極的な自己表現につながることをねらった。本研究は 2022 年に小学生を対象に行なった、コマ撮りアニメーションを活用した自画像表現の実践の概要と、その効果や課題について考察したものである。

2. 授業実践の概要

題材の構成は導入 2 時間、展開 4 時間、まとめ 1 時間の計 7 時間とした。児童はアプリケーション「Stop Motion Studio」を使用し、上から操作画面を見下ろせる簡易装置を使用してコマ撮りアニメーションを撮影する。モチーフは児童自身の姿を撮影、プリントアウトしたものを切り取り、各自作成した背景の上を動かす。

導入では、はじめに文房具や教科書などの身近にあるものを撮影した。連続して見ることでアニメーションになり動いて見えることを実感すると共に、アプリケーションの操作に慣れることを目的とした。次に教師が用意した示範作品を鑑賞し、題材の見通しをもたせた後、プリントを利用して主題を膨らませた。動きが加わることで時間の軸が生まれるため、「はじめ」「なか1」「なか2」「おわり」の 4 つの場面を主題に沿って書き出し、ポーズを考えた。

展開では背景作り、コマ撮りアニメーションの撮影をした。試行錯誤しながら制作する姿がみられた (図 1)。

まとめでは互いの作品を鑑賞し合い、感想などを交流した。鑑賞の際は子どもの作品をリレーのように繋げ、自分の作品の延長として見られるようにした。作品を鑑賞したのち、見つけた工夫や思ったことを学級全体で交流する時間をとった。「○○さんの工夫が□□でした。」と発言するようにし、発言に対し、主題に対し工夫したり、製作中に試行錯誤したりしていた姿について価値づけをした。

3. 考察

作品と児童の発言、教師とのやり取りからコマ撮りアニメーションを用いた自画像表現について「ポーズ・表情」「背景」「動き」「場面構成」の 4 つに分けて分析し、成果と課題を考察した。

「ポーズ・表情」にこだわりをもち制作していた児童は主題に沿ったポーズにするために何度も撮影し直す姿があった。通常の自画像であれば自分に似せて描くこと、考えたポーズ (構図) を描くことなどの「描くこと」が活動の大半を占めるが、写真を用いること

でよりポーズや表情に注目して活動が出来る効果があると分かった。

「背景」はほとんどの児童が制作していたが、動きだけでなく背景にも力を入れて制作している姿が見られた。これらは自身の表したいことを表そうとする行動である。コマ撮りアニメーションだから動きと表情のみが重要であると捉えるのではなく、子どもが自分らしさ、思いや願いを表現するには場所の設定も重要と捉えることがわかった。

「動き」にこだわりをもち、試行錯誤した作品もみられた。納得のいく動きになるまで撮影しなおした作品、ポーズを引き立てるために新たなパーツを作って動かした作品、なめらかな動きにするために細かく動かした作品など、主題を表現するための「動き」の工夫がみられた。ただし、あくまで児童が設定した主題を表現するためのものであり、従来の自画像題材で上手く描くことのみにとらわれないよう配慮が必要なことと同様に、機器を上手く操作することのみが評価の対象とならないように努めることも必要である。

「場面構成」について、登場人物だけでなく背景を動かしたり場面転換させたりする作品があった。動きがあることで時間の軸が生まれる。単なる「動く絵」ではなく場面を複数設定することで「物語のある作品」となった。

授業実践を経て、小学校におけるコマ撮りアニメーションによる自画像表現は可能であることが分かった。自身の写真を登場させることで、子ども自身が作品の主人公となる実感を持ち、アニメーションにして動かすことで現実では出来ないことが出来る楽しさを感じるとともに、従来の自画像題材とは異なった豊かな表現を引き出すことが出来た。ICT を使用する題材では機器を使用すること自体に重きを置き、学びの所在が不明になることが度々危惧される。主題に沿ったアニメーションの背景制作、写真の切り取り作業の過程があるため、技能面だけに捕らわれることなく充分手を使って表現する活動ができた。

一方、写真を使うことにより、ありのままの容姿が映されてしまうことに抵抗のある児童への配慮や、完成作品の取り扱いの配慮、立体的な表現への垣根の解消や音声の挿入についての工夫が必要であるという課題も明らかになった。



(図 1) コマ撮りアニメーションを撮影・編集する児童の様子

高等学校における絵画表現に関する実践研究報告

－描画材の段階的併用技法の導入について－

A Practical Study on Pictorial Expression in Senior High School

溝口昭彦

MIZOGUCHI Akihiko

岩手大学

Key Words : 絵画制作, 混合技法, 教材開発

1. 研究の概要

本研究は、青年期に見られる写実的表現欲求とその未達成感から生じる絵画表現離れを乗り越えるための表現方法の実践研究である。特に中学校美術（必修）から高等学校美術（必修・科目選択）における絵画表現題材および材料の連続性と発展性を考慮するとともに、美術部活動の絵画表現導入として、創作活動に関わる青年期の危機を乗り越える一助になる表現方法と材料選択の考え方を研究する。その具体的な内容は、古典的絵画技法を応用した観察描写であり、表現者の観察環境を整えることや、表現材料や技法において、色鉛筆（白色）、アクリル絵具、油絵具を段階的に使用することである。その取り組みは、制作者の観察と表現の調整力を高めるとともに、段階的表現材料の使用は、転写やグレース（半透過絵具による重層表現）によるメタ認知の効果を生みだし、制作により作者自身の成就感の生成が期待できる。また教育現場においては、絵画特有の表現や鑑賞を通じて、現代の若者に必要な実感を伴う総合的な思考力・判断力・表現力や創造性の伸長を促し、自己肯定感を高めることが可能である。

2. 研究計画

筆者は、現在まで、広義のミクスト・メディアを研究領域として、作品制作と研究を進めたが、美術表現と表現媒体選択の研究成果を美術教育に還元するために、中学から高等学校美術教育において使用頻度の高いアクリル絵具と、絵画表現の歴史上最も多く使用された油絵具を段階的に使用する描画法の教材開発に 2016 年度より着手し、大学生を対象に制作実験を試みた。そこから導き出された研究の根本的概念は『青年期の表現分野の学びにおいて、「観察して描くこと」が、制作者の創造性の伸長に寄与するのか』であった。その問いの解決のために「美術教育における観察による表現は、制作者の創造性の伸長に有効である」という仮説をたて、その検証実践の場を、高等学校の美術教育現場とした。特に美術に興味がある青年期の生徒が表現意欲を失わずにその危機を乗り越えることを可能にする①〔観察表現に適した題材選択と環境モデル〕②〔観察表現に適した技法と表現媒体モデル〕について考察と研究実践を進めた。

(1) 2020 年度実践研究：現在までの研究と実践をもとに、大学と高等学校研究協力校において以下の①～④を実施した。①授業試案 1 を実施。②研究協力校美術教員からのヒアリング・対象生徒へのアンケート実施。③成果作品の展覧会実施。④ 授業試案 2 の提案・実施。（検証項目：a 有色地題材台, b 異種素材題材, c 有色地塗り, d 転写, e 白色鉛筆白色浮出, f アクリル絵具と油絵具の段階使用, g グレースによる重層効果）

(2) 2021 年度の実践研究：2020 年の研究結果をもとに以下の①～

③を実施した。①2020 年度実践結果をもとに改善した授業試案 2 の実施。②授業試案 2 の教育現場実施可能性検証を含めたアンケート調査。③実施対象の拡大調査。（検証項目：a 実施時間, b 支持体サイズ, c 授業実施可能性, d 部活動内実施の可能性, e 技法や素材の課題把握）

(3) 2022 年度実践研究：2022 年度は、研究のまとめと研究内容の普及に努め、大学美術教育学会での研究発表や、紹介冊子の県内美術教員への配布等を検討している。

3. 実施結果

実践研究の実施結果は、下記の図 1 のとおりである。

実践研究	授業・事業名 (実施クラス数)	実施場所	実施対象	授業試案	参加人数 (人)	授業人数 (人)	実施時間	実施年
参考1	絵画表現の指導、造形実習(絵画), 1クラス	大学・絵画実習室	大学生	授業試案1	36	3~11	10~20	2016~2022
参考2	高等学校教諭 授業力向上研修講座「教科等」美術, 1クラス	県立総合教育センター	県内高等学校美術教諭	授業試案2	10	1~7	3~6	2018, 2020, 2022
1	美術専門授業(絵画), 1クラス	公立A高等学校美術室	美術専門選択者	授業試案1	44	8~13	18~20	2017~2020
2	美術1授業, 4クラス	公立A高等学校美術室	美術1選択者	授業試案2	66	4~32	8~12	2021
3	美術2授業, 1クラス	公立B高等学校美術室	美術2選択者	授業試案2	4	4	24	2021
4	大学アートスクール絵画1, 1クラス	公立B高等学校美術室	美術部所属者	授業試案2	10	10	6	2021
5	大学アートスクール絵画2, 1クラス	公立C高等学校一般教室	美術部所属者	授業試案2	7	7	6	2021
6	A市絵画研究会, 1クラス	A市図書館会議室	一般美術愛好者	授業試案2	12	12	6	2021

*授業試案1は、色鉛筆・アクリル絵具・油絵具の段階的併用技法 *授業試案2は、色鉛筆・アクリル絵具の段階的併用技法

(図 1)

4. 現在までの経過とまとめ

仮説に基づき、高等学校における美術教育現場に描画材の段階的併用技法の導入を試み開発した授業試案 1 は、色鉛筆・アクリル絵具・油絵具の段階的併用技法であり、絵画の専門教育に成果を上げた。高等学校での開講が一般的な美術 1 の授業実施においては、美術教員対象アンケート調査結果から、実施時間短縮や費用を含めた教材準備改善の意見があったことから、授業試案 2 は、色鉛筆とアクリル絵具の段階的併用に絞り実践研究を行なった。その後、対象を美術 1, 美術 2 受講者, 美術部員, 一般美術愛好者と拡大して実施した結果、高校生を対象とした受講者アンケート調査からは、技法や用具・材料評価に課題が残ったが、教材としての全体評価や受講者の知覚と表現に関する評価は高いことが確認できた。

*本研究は、JSPS 科研費 JP20K02754 の助成を受けたものです。

美術科教科書 1956～2021 年度本 1 学年「見て表す」題材頁における掲載作品の検討

A Study on the Artworks Featured in 'Seeing and Representing' Theme Pages in the Art Textbooks for Year 1 between 1956 and 2021

山口喜雄

YAMAGUCHI Nobuo

元 宇都宮大学

Key Words : 見て表す、題材、日本美術科教科書掲載作品、20 世紀後半以降

1. 本研究の要点と研究方法の4段階〔図1参照〕

本研究における教科書の定義は、1948 年制定の臨時措置法 2 条 [用語の定義] による。体系的な先行研究には山形寛・中村亨・金子一夫による三つがある。研究対象は、1952～2017 年 8 ヶ年度改訂学習指導要領を全面的に受けて編集の 1956～2021 年度本である。美術科教科書発行者は全 21 者、占有率が高い発行者番号順に 9 開隆堂 (略号 KR) と 116 日本文教 (NB) を軸に、研究に肝要な 1981 年度本の 199 現代美術社 (GB)、1993 年度本以降は 38 光村図書 (MT) を加える。1)基礎的研究、2)縦断的題材研究、3)横断的学校課題研究を経て、本研究は第 4 段階の焦点的題材研究の一環である。

2. 本研究のねらい

第二次大戦敗戦により第 1 次米国教育使節団報告書 (1946 年) が示され、戦前の手本を模して写し描く「臨画」からの脱却が求められた。当時の中学校図画工作科教科書における「帝国主義および国家主義的神道」の根絶および「積極的提案」のコアの一つに、客観的描写という意の「写生」がある。それ以降の関連用語を平準化して「見て表す」とし、絵画に焦点化して研究対象 1956～2021 年の 8 ヶ年度本 1 学年「見て表す」題材頁における掲載作品を検討する。

3. 「見て表す」題材頁における掲載作品の検討

1956 年度本 1 学年開隆堂 (略号 56①KR、以下同) は題材名「静物」で鈴木信太郎「ざぼん」と陶器を描いたゼザンヌ「静物」で、両者ともに油絵とあり、描画材が不適切。「人物画」の荒谷直之介は水彩の「少女像」である。56①KB は「人物素描」で鉛筆のルノアールと毛筆のレジューによる作品を掲載。「線の性格」では池大雅・クレー・コロロ・マルケ・デュフィらの作品を描画用具と描法が異なる毛筆の点描・やわらかな線、ペンの細い線やはやい線、木炭のやわらかな線によるバリエーションが豊で中学生はなじみやすい。

それから 65 年を経た 2021 年度本では中学生が興味をもち表現しなくなる題材名と作品へと進展した。21①KR は題材名「見ることからの発見」で描写力が際立つ田中一村の水彩「素描・エビ」と絹本着色「エビと魚」、描写では対極にある熊谷守一の油彩「ほたるぶくろ」を掲載。21①NB は題材名「見つめると見えてくるもの」では小見出し「本物そっくりに描いて驚かせよう」を示し、鉛筆・紙で「消しゴム」を提示。21①MT の題材名「見つめ、感じ取り、描く」の鑑賞コーナーに山口蓬春の鉛筆・色鉛筆・水彩「つつじ」、ゼザンヌの水彩「モモといちじく」、大竹伸朗のコンテ「二つの置き時計」を掲載。本発表では全 8 ヶ年度本の掲載作品の検討を行う。



図1 本研究の要点・研究方法の4段階・発表の経緯・ねらい

問題解決にもとづいた図画工作科の授業実践

—生活や社会の問題から発想する題材の開発—

Teaching Practice of Art Class in Primary School Based on Problem Resolution Process - Teaching Materials for Children's Ideas Inspired from Problems in Society and Their Life -

山田唯仁¹，山本政幸²

Yuito Yamada¹, Masayuki Yamamoto²

1 岐阜市立長良小学校・兵庫教育大学大学院連合学校教育学研究科, 2 岐阜大学

Key Words : 図画工作科, デザイン教育, 問題解決, 授業実践, 題材開発

1. 研究の背景と目的

現代ではユニバーサルデザインやサステナブルデザイン、ソーシャルデザインなど、問題を解決する方策としてのデザインがますます注目されている。一方で、現在の小学校学習指導要領の図画工作科編では「デザイン」という名称が存在せず、社会とのつながりに注目した題材が乏しいのが現状ではないだろうか。そこで本研究は、図画工作科において、生活や社会の問題を解決するデザインを扱う試みとして小学校での授業実践を行う。

授業実践にあたって、まず問題解決の重要性を主張したデザインの事例と、指導要領や教科書における題材の内容を比較する。またアンケートを行うことにより、実践する対象の子どもがデザインについてどのような印象をもっているのかの傾向を示す。これらをふまえ、実践研究として題材の開発と小学校での授業を行う。実践の期間は2022年の5月～7月、岐阜市立長良小学校の5・6年生の計103人を対象に実施した。

2. 問題解決にもとづいた題材の検討

工業デザイナーであったヴィクター・パパネックは、著書である『生きのびるためのデザイン』において社会の様々な問題をデザインにより解決することを試みている。発展途上国の人々や障がいをもつ人、病人、子どもなどに目を向け、社会の様々な問題をデザインで扱う必要を示している。またパパネックは小学校でのデザイン教育の必要性についても論じており、「社会をつくり、未来をつかってゆく」子どもが早期からデザインに触れる必要性があることを説いている¹⁾。

今日の図画工作科において、デザインに関する活動は問題解決の内容としてよりも複合的な要素を含んでいる。実践にあたって子どもに行ったアンケートでは、デザインについての印象について装飾や外観に関する回答が多く見られた。一方で「人のため」や「やさしさ」、「問題解決」に関する要素はほぼ見られなかった(図1)。デザインの目的が「問題解決」ではなく、子どもが意識しているのは装飾的側面であると考えられる。

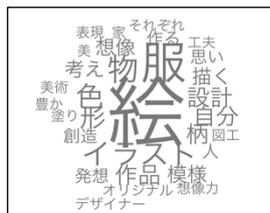


図1：デザインの印象の傾向

近年デザイナーらに注目されている、問題を解決することに重きを置く方法として「デザイン・リサーチ」がある。実践を最優先しつつ注釈付きのポートフォリオを作成、複雑な分野にアプローチすること、未知の問題に寄り添うことが特徴とされ、主題には福祉や教育、高齢化、都市化、環境問題、エネルギー、政治・経済が挙げられる²⁾。そうした手法を模範として、小学校での実践を試みた。

3. 授業実践

①題材名 「発明！お助け道具」

②題材の設定

本題材はA表現の工作に表す活動である。子どもは生活の中での困った場面について仲間と想像する。問題に直面したときに、どのような道具があつたら助かるのかということを考えて、主題を生み出す。また形や色、材料の造形的な特徴などの感じをもとに、どう主題を表すのかを追求し、工作をしたり仲間を発表したりする。

③題材の展開

題材は全6時間とし、第1時は困った場面について仲間と交流しながらアイデアスケッチをかき必要な道具を考える(図2)。第2時以降は、想像した道具を工作により模型として表す(図3)。題材の末には、道具についての説明書を準備し、プレゼンテーションをする(図4)。つくった道具がどのような問題をどう解決するのかを交流して、自分が考えたことを仲間に伝える。

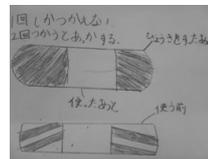


図2：道具のアイデアスケッチ



図3：病気を吸って色が変わる絆創膏



図4：説明書やポートフォリオで伝える

4. まとめと今後の展望

生活の問題から道具を想像する工作の題材を開発、授業実践を行うことにより、子どもが生活の問題に着目するデザイン教育の事例を示した。子どもの振り返りからは、生活を中心としながら、他の人と話したり調べたりすることで様々な対象の問題を解決しようとする工夫についての記述が見られた。子どもが挙げている困難の場面を分類に分けると図5のようになった。子どもが考えた場面や問題に対する発想は、生活を中心としながら、他の人と話したり調べたりすることで様々な範囲を対象としていることがわかった。

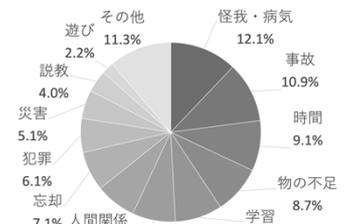


図5：子どもが考えた困難の割合

今後は実践事例を充実させて、中学校とのつながりを意識したカリキュラムにつなげていく。また問題解決の能力とはどのようなものかを明確にしつつ、高めることができる指導方法のあり方を示す。

1 ヴィクター・パパネック, 1985, 『人間のためのデザイン』, 阿部公正・和爾祥隆(訳), 晶文社, p.141

2 川崎和也他, 2019, 『SPECULATIONS 人間中心主義のデザインをこえて』, ビー・エヌ・エヌ新社, p.9

環境に配慮したグリザイユ画の実践

Eco-Friendly Practice of Grisaille Painting

横江 昌人

YOKOE Masato

小松市立高等学校・金沢美術工芸大学 非常勤

Key Words : 油絵, 明暗法, グリザイユ画, マチエールの構造, 環境

1. 小松市立高等学校の油彩によるグリザイユ画

筆者は小松市立高等学校芸術コースで、2年生の1学期に油絵の明暗法による自然な重層構造を学ぶためのグリザイユ画の授業を実践している。この技法は、キャンバス画面へ鉛筆等の下描きはしないで絵具だけで対象物を空間の意識で感じ取り、調子の流れを表現し、曖昧な状態から形を探ることによって空間上に存在する量感を表現する技法である。図1は油絵具の基本的な重ね塗りシステムの断面図で、中間層が最も薄く明部が何層にも厚くなり暗部も層が重なる状態を表している。酸化重合で固まる油絵具は削り取りや、ふき取りも簡単で、画中で試行錯誤を繰り返すこともできる。余分に油を加えなくても軟らかくて薄く塗り延ばせることや、使用量による厚みの違いで色の濃淡が表現でき、必要な量だけを画面につけることで生まれる美しいマチエールの構造を理解するための課題である。

(1) 絵具の準備

図2のような明度変化で8段階絵具を準備する。以前は堅牢性を考え、シルバーホワイトでの制作をさせていたが、廃棄物の環境への影響を考え、白色絵具を変更した。油絵具は海外のメーカーを含めて多種存在するが、同じ名称の絵具でも使用する顔料に違いがある。白絵具は種類の多いホルベイン社から下層と中間層での絵具の安定性を考え、セラミックホワイトを選定した。黒絵具も多種あるが、カビの心配や着色力が強く不透明な絵具は避けて、半透明で着色力が適度なピーチブラックを使用する。この絵具は、古くは桃の種や葡萄の蔓など植物性の炭で作られていたが、多くのメーカーがアニリン系の顔料の製品に変えた。有害性表記があるものも存在するため、有害性表記がないサカバ社のピーチブラックをここでは使用する。絵具の混ぜ合わせはペインティングナイフかパレットナイフで行い、セラミックホワイト(W)とピーチブラック(B)を1:1で混色すると①になる。同様に②は①半分:Wを混ぜ合わせ、③は②の半分:W、④は③の半分:W、⑤は④の半分:W、⑥は⑤の半分:W、⑦は①の半分:B、⑧は⑦の半分:Bである。一度に混色するのではなく、その日に必要な明度の色を混色して描く技法である。それぞれの諧調色を感覚ではなく決められた量の混色で絵具を準備することで、迷いが少なく描画をすることができる。図3~7は筆者の参考作品を約2時間ごとに写真に収めたものである。以下は、順を追って解説する。

(2) 描画①番2~3時間 ②番2~3時間

描き始めは図3のように、いわゆる雰囲気や暗い側の中間の部分から描く。以前はすべての空間に薄く絵具①が付くように指導していたが暗くなりすぎること作業時間がかかることとなり①②の絵具は明るい部分にはなるべく付けないようにした。豚毛筆で、塗り広げ、モチーフの存在を探りながらおおよその明暗を利用して、絵具の厚い部分と薄い部分を塗り分けて濃淡を作り形の中と外のせ

めぎ合いで、空間の形を探り描きする。モチーフの一番明るく表現する場所は擦れた絵具が少量付く程度で、ほとんど絵具を付けない。暗い部分には①の絵具を厚めに使用する。図4のように②番で図3の塗り残した部分を中心に空間を描く、2時間色彩の濃い場所をさらに①②で描くと中間層の描写ができ上がる。

(3) 描画③~⑧ 3~4時間

図5のように③番から明度が色価と近づき、見やすくなり、④の色で自然な空間が感じられるようになる。図6のように⑤⑥で明部の絵具の盛り上げで描写を進め、より形が明確化する。図7のように⑦⑧で暗部を引き締めて完成となる。約9時間で完成できる。更に幅広いコントラストを求めて明部、暗部共に色幅を増やすことも可能である。

2. 安全かつ安価な絵具の重要性

コロナ渦における社会活動の低下など、外的な要因の増加で原材料を輸入品に頼る多くの画材は価格高騰が激化している。その中で画材メーカーはより専門性の高いプロ向けの高品質な油絵具を作り出すと共に、大容量で安価なホルベインアカデミックやクサカバスタンダード油絵具の製造など使用者のニーズに合わせた種類が豊富になった。グリザイユ画以外にも白の絵具は大量消費するため、本年度はクサカバスタンダードシリーズのチタニウムホワイトを使用させている。一般的なチタニウムホワイトは隠ぺい力が強すぎて制作の仕上げ付近で使用する事が多い絵具であるがこのシリーズは程よい絵具の隠ぺい力で混色がしやすい。図8~図10は生徒作品である。ほとんどの生徒は3枚目の油彩画であるが、それぞれ、しっかりと絵具の重層構造を理解した表現ができている。



図1 描画層の構造



図8 生徒作品



図9 生徒作品



図10 生徒作品

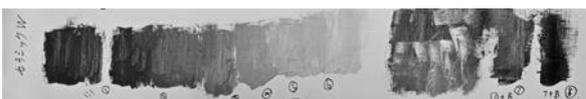


図2 左から順に① ② ③ ④ ⑤ ⑥重ね塗り⑦ ⑧



図3①



図4①②



図5③④



図6⑤⑥



図7⑦⑧

ポスター発表

共感性を育む図画工作科の鑑賞学習の開発

—小学校第6学年における大岩オスカル《フラワー・ガーデン》の鑑賞授業の実践を踏まえて—

Appreciation Learning Development in Arts and Crafts to Foster Children's Empathy

-Based on the Practice of the Appreciation Class of Oiwa Oscar's "Flower Garden" in the 6th Grade of Elementary School-

亀石 菜央

Nao Kameishi

広島大学大学院人間社会科学部研究科博士課程前期

Key Words : 図画工作科, 鑑賞学習, 共感性, 現代美術

1. 研究の目的と背景

変化していく社会に対応し、社会をよりよくしていくために、他者を価値のある存在として尊重し、多様な他者と協働しながら課題解決をしていく力が求められている。この力は、他者を受け入れたり相手の気持ちに寄り添ったりする共感性と強く関係していると考えられる。『小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 図画工作編』において、「感性や想像力等を豊かに働かせ」て思考・判断・表現しながら資質・能力を育成することの更なる充実が求められている。感性は様々な対象や事象を心に感じるとともに、知性と一体化して創造性を育む重要なものであると示されており、多様な他者の感情や状況を知覚したり理解したりする共感性とも深く関わっていると分かる。

共感に着目した美術教育の先行研究に川田(1988)の研究がある。川田は中学校美術において、授業の展開や補足資料の提示などを工夫することで多様な鑑賞活動の実現を図り、生徒の興味を助長することで生徒の作品や作者に対する共感を引き出した。この研究以外では、データベース CiNii で過去10年間分の文献を検索したところ、共感性の育成に着目した鑑賞学習の先行研究は0件であった。

本研究は、この課題を踏まえ、児童の共感性の発達段階や尺度について文献調査を行い、小学校6年生を対象としたアクション・リサーチの実践を通して児童の共感性を育成するために効果的な鑑賞学習を提案することを目的とする。

2. 研究の内容

(1) 共感性について

共感性について、村上ら(2014)の研究では、認知的側面と感情的側面を含む多次元的なものとしている Davis(1994)の定義を挙げている。本研究でも、共感性を「他者の経験についてある個人が抱く反応を扱う一組の構成概念(Davis, 1994)」の定義を採用する。

(2) 共感性を高めるために効果的な鑑賞学習の方法について

更科(2020)は中学校美術教育において、美術館と連携しながら表現と鑑賞の一体化を図る研究を行った。ここでは、作品鑑賞で主題を創出し、主題について生徒が表現することにより、主題を理解したり生み出したりする力を高めようとしている。授業における他者との関わりによって、個人の見方を広げることも繋がったと報告されている。本研究においても、作者の意図を理解したり想像したりする足掛かりにするとともに、児童が作者や他の鑑賞者に共感し、それらの人の視点に立って鑑賞作品を捉え直すことを期待して、「主題を自分で表現する」活動を取り入れた。

(3) アクション・リサーチの概要

現代美術の作品鑑賞と、作者の想い(主題)を追体験するような表現活動を組み合わせた指導法を開発し、小学校6年生を対象とした図画工作科の題材を実施した。筆者が2021年10月からインターンを行っている広島市現代美術館所蔵の大岩オスカルの《フラワー・ガーデン》を鑑賞題材として設定した。

題材名:「大岩オスカルの《フラワー・ガーデン》を鑑賞しよう」
<単元計画(全8時間)>

第一次(1時間) 大岩オスカル《フラワー・ガーデン》を対話型鑑賞し、作品に描かれているものの色や形などの特徴を読み取ったり、作品にタイトルを付けたりする。

第二次(6時間) 大岩オスカルの表現の特徴や、「希望」というテーマを踏まえて、児童自身が「希望の花」を作る(カラーペーパーを使ったコラージュ)。完成した作品を相互鑑賞する。

第三次(1時間) 《フラワー・ガーデン》の鑑賞の2回目を行い、作者が作品に込めた想いについて想像する。

本題材を用いて2022年6~7月に広島市のA小学校6学年のうち3学級、全96名を対象としてアクション・リサーチを実施した。
(4) アクション・リサーチの分析結果

アクション・リサーチの実施前後に、児童にアンケートを実施した。①共感性についての尺度は村上ら(2014)の子ども用認知・共感性尺度をもとに、全24項目から下位尺度のバランスを取りながら14項目を採用し、かつ児童が理解しやすい文章に書き換えたものを使用した。②図工の学習における共感性尺度については、①の共感性尺度をもとに図工における共感性を働かせる場面を想定し、12項目を作成した。分析の結果、①では因子分析によって抽出された3つの下位尺度すべてにおいて平均点が上昇した。②では因子は抽出されなかったが、12項目中11項目で平均点が上昇した。

3. 研究の成果と課題

アクション・リサーチの結果の分析では、アンケート調査の量的分析しか行っていないため、今後は授業内で児童が書いたワークシートの記述分析を行い、質的にも結果を考察していく予定である。

・文部科学省、『小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 図画工作編』, 日本文芸出版社, 2017

・更科結希,『「表現」と「鑑賞」の一体化を図る中学校美術の題材の研究—美術館と連携した「Answer Art」の実践を通して—』, 美術教育学会「美術科教育学会誌」, 第41巻, 2020

・川田忠義,『「共感」を基盤とした鑑賞指導法の研究』, 美術教育, 第1988巻, 第256号, 1988

・村上達也・西村多久磨・櫻井茂男, 2014,『小学生における共感性と向社会的行動および攻撃行動の関連:子ども用認知・感情共感性尺度の信頼性・妥当性の検討』, 発達心理学研究, 第25巻, 第4号, pp.399-411

ナラティブを軸とした表現による「世界の拡張」についての研究

—思考プロセスを可視化する実例を通して—

A Study on World's Expansion by Narrative Representation
—through Examples of Visualization of Thinking Process—

佐藤 隼

Jun SATO

奈良市立一条高等学校

Key Words : ナラティブ, 対話, 評価, 現代美術, 現代絵画

1. 本研究のアウトライン

令和3年8月、国立教育政策研究所から「『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」が発行された。これを元に、高等学校の美術科における学習評価に関して、学習指導要領改訂を踏まえた学習評価の改善について理解を深め、観点別学習状況の評価に変化していくことが求められている。いわゆる三観点と呼ばれている「知識・技能」「思考・判断・表現」「主体的に学習に取り組む態度」それぞれの線引きが難しい中で、成果物だけでなく言語表現による省察も有効とされている。一方で、芸術含む副教科では、課題作品を制作するという授業特性も相まって、確実な学習の定着が可視化できるわけではない。定期考査で測ることのできない「知識・技能」「思考・判断・表現」「主体的に学習に取り組む態度」を、芸術・美術科としてどう評価していくかを考えた時、定性調査、特に「対話(ナラティブ)」を試みそれを可視化することにより、個別最適化の評価へ結び付けることを試みるようになった。その発端として、ある生徒のメモが出会いのきっかけとなり、これを研究対象に変換が可能という結論に至った。今研究の根幹は、これらの流れを文脈化したものである。

以上を踏まえ筆者は、美術の評価をより明確に下せるように「ナラティブ」を軸に作品が生成されるプロセスを丁寧に可視化し、自己理解の獲得と他者意識の芽生えを総称した「世界の拡張」を実現することを目的としている。美術の授業では、ゴールは様々であって良いし、多様化を謳う今日では、美術(芸術)が先陣を切ってそれを実現していくべきである。この目的を達成する手引として、以下3つの仮説を立て、検証中である。

仮説(1)

ナラティブを作品制作の発想段階から取り入れることにより、作品の質が向上するとともに、その作品について言語的な付随が可能となる。

仮説(2)

(1)の実践が他教科、特に国語科との親和性を帯びていき、言語能力・探究能力に浸透する。

仮説(3)

ナラティブを繰り返すことにより、生き方全体の質が向上する。
===

ポスター発表では上記仮説について、約2年間(高校1年次～2年次)関わってきたAさんの作品と言葉を借りながら考察する。また、「ナラティブ」の定義を、美術教育における「メモやつぶやきを含む「言葉」で語ること、それについて対話すること」とする。

2. Aさんの言葉と作品

ここでは、ポスター発表で触れるAさんの高校2年次に制作された『.:(ゆえに)』という半立体作品の画像と、作品が完成した際の彼女の言葉(原文ママ)を掲載する。



『.:』

2021年10月制作

ミクストメディア

1167×910mm

タイトルが.:なのは、辛いこととか辞めたい時とかいっぱいあったのにもかかわらずここまで続けられたのは、やっぱり美術が好きやったからゆえにだからとか、好きな瞬間とか昂る瞬間とか、自分を認めてあげられる瞬間が美術にはあるから、だから、ゆえに、美術が好きなんだったこととか、そーゆー、美術はいつも私の大事な何かの理由になっているんだってことを言いたくて、ってことでもあります。

白黒写真が灰色によって成り立ってるみたいに、灰色ってめちゃくちゃ色々な色があって。それって凄いかっこいいし、灰色は全部一緒なんじゃなくて、灰色の数だけ無数の答えがあるのかなって思ってた。で、いつか色々な人と話して色々なものを見て、色々な話を聞いて、そしたら色々な色を知って混じって自分だけの灰色にできるのかなって、なれたらいいなって、そう思ったんです。

壊すことはリスクなことであって、確かに失うものとかもあるし、でも安定を取って、平穩を取って、ずっと変わらないところにいるのもつまらないなって。新しいことがしたいし、新しい自分になりたいし、でもそのためには今までの日々も今までの自分も壊さないといけないんです。

だから壊すんです、壊したいんです。壊してほしいんです。美術も、もっともっというんな技法、新しい技法とか新しい考えとかが広まっていったらいいなって。美術のセカイの額縁は確かに綺麗で丈夫で安心するんですけど、それは美術の世界を狭めてるんじゃないかなって。それじゃ何も変わらないかなって。

壊したいんです、新しい美術を知れたら、あわよくばそれを作れたら、それは幸せなんじゃないかなって。

図画工作科の粘土表現に関する一考察 - 陶土とガラスによる表現について -

A Study on Clay Expression in the Arts and Crafts
- Expression with Clay and Glass -

隼瀬大輔

HAYASE Daisuke

岐阜大学

Key Words : 小学校図画工作, 粘土, 陶芸, ガラス表現, 水の表現

1. はじめに

本研究は日本文教出版の図画工作科教科書5・6下で取り上げられている「水の流れるように」に関する題材研究である。陶土の上にガラスを配置し焼成し、溶けたガラスを水の流れとして表現する題材である。常温では固いガラスを高温で溶かすという日常では体験できない制作のため児童にとっては期待感が高まる題材である。¹

本題材を行っている指導案や教材販売会社のサイトでは、軽量紙粘土の上に色砂と水のりやレジジンといった樹脂を流し水の流れを表現しているものも見られた。このような方法で制作する理由としては、学校に焼成設備が無いことや用具の準備が困難であること、難易度が高いことが考えられる。一方、岐阜県では陶芸の産地ということもあり、現在でも陶芸題材に取り組んでいる学校が多い。学校によっては現在でも焼成設備を所有している学校も存在するため、本題材を実践できる可能性が高いと考えられる。しかし、陶芸を含む本題材には制作上の注意点や教員の経験値が多く必要となる。

岐阜大学教育学部附属小中学校では2020年から本題材に取り組み、大学の電気窯で焼成してきた。本研究では2022年までの3年間の実践内容とその支援及び改善点を振り返り、制作上の注意点などについてまとめを行った。

2. 題材「水の流れるように」について

2-1 制作工程と注意点

制作工程として大きく A. 粘土成形及びガラスの配置, B. 乾燥, C. 焼成の3段階に分けることができる。各工程でポイントを捉えて制作しなければ、「割れ」、「陶土の爆発」によってガラスが溶け出し棚板と接着され作品が破損。「発色不足」「溶解不足」児童が思い描いた発色にならない、思い通りに流れないなどが生じる。

2-2 表現について

陶土とガラスを用いた「水の流れ」を表現するには、「流れる」と「溜まる」という二つの方法が考えられる。

(1)「流れる」とは、高い位置から低い位置へ溶けたガラスが高低差を活かして流れる表現ができる。また、水(ガラス)の通る道を想定することも大切である。

(2)「溜まる」とは、粘土でうつわ形のような窪みを作ったり、壁面を設けたりし、溶けたガラスで溜まる表現ができる。教科書や指導書には色や形、傾き、動き、バランスなどについても記されている。

2-3 技能について

ガラスが溢れないよううつわ形の成形や粘土同士の接着など、こ

れまでに扱ってきた粘土や粘土ペラなどの経験を生かし造形表現を行うことが求められる。ドベによる接着、用具の使い方などについても教科書に示されている。

3. 実践を踏まえた注意事項

3-1 A. 粘土成形及びガラスの配置時

ここでは「こぼれないよううつわ形」「高低差のある立体」「破損のしない成形」が必要となる。

(1)「うつわ形の土台を作る」本体の作品から溢れたガラスが案内で棚板に固着しないよう土台を作る。形は表現したい内容に合わせて変化させると良い。また、ガラスの数量を考慮し、最低でもビー玉の半径程度の高さの壁面を作る。

(2)「配置計画」表現したい水の流れを想像し、重力や傾き、バランスについて考えた上で、粘土の形状・ガラスの配置を考える。

(3)「粘土の接合」複数の部品を組み合わせる際には、キズをつけ、ドベで接着することや隙間を埋めることが必要である。

(4)「塊で作らない」厚みがあると乾燥に時間が掛かり、乾燥が不十分になり水蒸気爆発が生じやすくなる。もし、塊となった作品があれば、乾燥で固くなる前に裏側から中抜きをすると良い。

(5)「ガラス埋込み」乾燥時の粘土収縮で割れないようにビー玉の周りに隙間をあける。

(6)「ガラスの形状の選択」急な傾斜を表現する際は転がらないようおはじきやカットガラス、粉末ガラスを使用すると良い。ガラスが動かないように粘土で工夫することも考えられる。

(7)「陶土の選択」

陶土は荒目のものを使用すると割れが生じにくく、色は白土を使用するとガラスの発色が活かされる。

3-2 B. 粘土乾燥時

(1)「急激な乾燥や乾燥不足」焼成までの乾燥時に割れが生じるとガラスの流出が生じる。

(2)「ガラスの埋込み」成形時に示したが粘土とガラスの収縮率の違いで割れが生じる。

3-3 C. 焼成

(1)「焼成回数」素焼きと本焼き2回に分ける方法と、本焼き1回で焼成する方法が考えられる。後者の場合、焼成回数を減らせる。

(2)「温度設定」陶芸の本焼きで通常使用する1250℃で焼成すると透明化してしまう色もある。1050℃に設定すると元の色が残る。

※本研究はJSPS 科研費21K02461の助成を受けたものです。

¹ 日本児童美術研究会、『図画工作』5・6下, 2020, 日本文教出版

表現と鑑賞の一体化に関する実践

—新しい価値の創造を目指す題材開発を通して—

Practical Research on Unification of Expression and Appreciation—Through the Development of Subject Matter Aimed at the Value Creation

藤田知里

Chisato Fujita

就実大学

Key Words : 図画工作科, 表現, 鑑賞, 一体型

1. はじめに

小学校学習指導要領平成 29 年度の改訂において図画工作科では、生活や社会の中の形や色、造形、美術、美術文化についての見方や感じ方を深め豊かに関わる資質・能力の育成が求められ、これまで以上に、鑑賞活動の指導が重視されるようになった。ところが、学校現場の現状では、授業時間数、教師の負担感等の問題から、今だ「表現」の活動が主であるような印象がある。

それらの問題を解決するために、一単元の中に表現と鑑賞それぞれの題材を組み合わせた学習活動を提案したい。表現と鑑賞が独立した学習活動でありながらつながりを持つ題材を用いた授業実践により、学習効果が高まり、色や形等の造形的な視点、あるいは自分のイメージを育成することができるのではないかと。本研究では、造形の新しい価値や意味を創造することができる題材の提案と実践を通し、その学習効果を明らかにすることを目的とする。

2. 研究方法

研究方法としては、小学校で鑑賞と表現の授業を連続して行い、その実践事例から、題材について、児童によるワークシート、作品、授業中の動画及び音声記録を基にして分析・検証を行った。授業実践は、2021年3月16日、18日の2日間にわたり、岡山市立 K 小学校において、第4学年の4クラスで児童136名に対して実施した。授業は、教材としてルネ・マグリットの作品を用い、2時間続きで1時間目が鑑賞、2時間目が表現の内容とした。

表現と鑑賞の活動を通して、それらの学習が関連し合い、かつ独立した題材としてそれぞれの学習効果を高め、児童が新しい価値を創造できているかどうかを分析の視点とし、評価指標を表1、表2の通り定めた。分析1では、ワークシート及び作品の調査を基に児童の学びの実現状況に関し分析を行った。分析2では、ワークシートの記述を基に、児童のマグリットの作品に対する思いの全体的な傾向を把握するため、KHCoderを使用して分析を行った。

3. 結果と考察

分析1では、前述した評価指標のとおり集計を行った結果、鑑賞活動では1点が37名、2点が18名、3点が65名、4点が17名となった。表現活動では、1点が26名、2点が40名、3点が35名、4点が36名となり、鑑賞活動よりは、全体として高評価となった。分析1の結果から、鑑賞活動において、3点あるいは4点の高得点の児童は、表現でも高評価の傾向であることがわかった。反対に、鑑賞で1点の児童は、表現でも1点の傾向が強い。とは言え、鑑賞で1点だった児童が表現では3点が6名、4点が9名もいた。鑑賞活動に

表1 新しい価値創造の評価指標 (鑑賞)

点数	鑑賞評価指標
1	デペイズマンによる2つの世界を理解できていない。
2	デペイズマンによる2つの世界を理解できている。
3	デペイズマンによる2つの世界を理解し、見えていない部分を想像できている。
4	デペイズマンによる2つの世界を理解し、見えていない部分を想像し、世界を広げている。

表2 新しい価値創造の評価指標 (表現)

点数	表現評価指標
1	デペイズマンによる2つの世界を理解できていない。
2	デペイズマンによる2つの世界を理解し、自分なりの世界を構想している。
3	デペイズマンによる2つの世界を理解し、写真からの連想を広げる、あるいは見え方や構図に工夫をする等、自分なりの世界を構想している。
4	デペイズマンによる2つの世界を理解し、写真からの連想を広げ、かつ見え方や構図に工夫して自分なりの世界を構想している。

おける学びの実現状況はワークシートの記述で評価をしているため、中学年の児童ということもあり、言葉での表現が苦手な児童は、評価が低くなってしまったことや、グループワークあるいは表現の活動を通して、2時間目でマグリットの作品の見方を深めることができた可能性もある。一方、鑑賞で4点の評価かつ表現で1点だった児童は皆無であったことから、鑑賞活動での学びは表現活動に生かすことができたと考えられよう。分析2では、対象となったワークシート124件の記述からKHCoderで頻出語を抽出し、それらの共起関係を探った。その結果、「絵」「面白い」「不思議」というマグリットの作品への関心や「友達」「意見」「楽しい」というグループワークについての語、また、鑑賞活動の導入部分で行った自由な鑑賞に関する語のまとまりが見られた。これらのことから、児童が活動のはじめからマグリットの作品に関心を持ち、グループでの鑑賞活動も楽しく取り組むことができていたことがわかった。

4. おわりに

表現と鑑賞のつながりを持った題材によって多くの児童が「鑑賞」では新たな表現方法や技法を学ぶとともに作品を観るための思考力を育み、「表現」では、新しく知った表現方法を用い、自らの経験と絡めて新たな価値を持つ作品を生み出すことができた。また、表現することにより、鑑賞で得た価値を振り返ることができ、学習効果が高まったのではないかと。課題として、本研究ではクラス全体の傾向として学習効果を検証したため、児童個人の学びや発問、作品とワークシートに関しては検証できていない。今後は特定の児童に焦点を当てた質的研究を進めたい。

伝統工芸から学ぶ組みひもの実践研究

A Practical Study of Learning Braiding Methods through Japanese Traditional Crafts

松井 祐

Matsui Yu

大阪教育大学

Key Words : 伝統工芸, ものづくり, 工芸教育, 組みひも, 公開講座

1. 研究目的

平成 29 年告示の学習指導要領の改訂の基本方針の一つとして、「伝統や文化に関する教育」の充実があげられた¹。グローバル化する社会のなかで活躍する日本人の育成に向けて、自国の伝統や文化を語り、継承していくこと²、また、カリキュラムマネジメントにより、教科等横断的な視点による育成が一層求められることになった。

筆者は、日本の伝統工芸・文化の発展をめざし、伝統工芸を題材とした公開講座等を実施してきた。そこで、本稿では 2022 年に実施した公開講座の中の「ものづくりを楽しもう - 伝統工芸から学ぶ組みひも体験 -」をとりあげ、伝統工芸に対する意識、公開講座における ICT 教材の活用、組みひもの体験活動から伝統工芸の学習の普及について考察する。また、今後のものづくりの指導について検討することを目的とする。

2. 公開講座「組みひも」体験

(1) 日時 : 2022 年 5 月 21 日 (土), 13:30~15:30

(2) 受講対象 : 小学校 5 年生~6 年生

(3) 講座の内容

- ・ 組みひもの概要
- ・ 材料と用具, 八つ組みの方法 (図 1)
- ・ 組みひも制作工程の説明と視聴
- ・ 組みひもの制作体験
- ・ アンケート (紙面およびスマホ等による Web 方法)

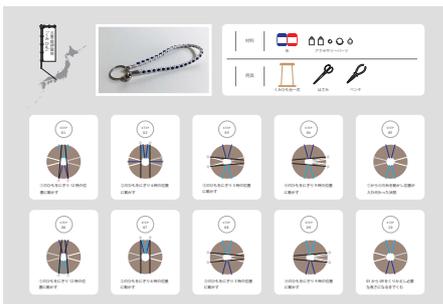


図 1. 教材プリント

講座では、伝統的工芸品である組みひもの産地、組みひもの歴史、制作体験の流れを説明し、活動の見通しを確認した。組み方の手順は、教材プリント (図 1) を参照し、組みひも台 (丸台) を使った組み方の動きを説明した。また、八つ組みによる組玉の動かし方、扱い方、アクセサリーへ加工する方法は、ICT 教材を視聴し、知識理解、思考力や技能の学習を深めた。

制作体験では、好みの糸が設置された組みひも台を選択して取り組んだ (図 2)。組玉の動かし方はさまざまな方法があり、組玉の数、複雑な交差や動かし方により精巧な組みひもとなる。制作体験では、前後、左右の繰り返しによる基本的な動かし方である八つ組

みとした。20 cm の長さに組みあげた組みひもを台からはずして切り離し、組みひもに金具を取り付け、アクセサリーをつくった。組みはじめの段階では、組玉の動きに合わせて「1, 2」と声を出しながら、組玉を動かしていた (図 3)。慣れてくると組玉の糸を指先で軽くつかみ、リズムに合わせて組玉を操作し、2 作品を制作した。



図 2. 公開講座の様子



図 3. 組玉の操作

3. 結果および考察

組みひもの経験者は 25.0%, 未経験者は 75% であった。「伝統工芸について知っていますか」の質問では、「知っている」75%, 「言葉は聞いたことがあるが詳しくは知らない」25% であった。自由記述から、4 年生の社会科の授業において伝統工芸の調べ学習や伝統工芸の体験をしていることが確認でき、伝統工芸に対する意識に影響していることが考えられた。

組みひも体験の理解度は、「よくわかった」、「わかった」、「あまりわからなかった」、「わからなかった」の 4 件法でおこなった。

「組みひも技法の理解」、「組みひも工程の理解」、「ICT 教材の理解」は、「よくわかった」100% であった。特に、対面により丁寧に指導することができ、ICT 教材を活用したことで理解が深まったと考えられる。また、自由記述では、組玉を繰り返し動かすと糸の色が組み合わさる模様ができあがる面白さから楽しさを得られたという意見もみられた。組みあがる工程が視覚で確認でき、達成感につながり楽しく取り組むことができたと思われる。

4. まとめ

新型コロナウイルスの感染拡大の影響により、2020 年度の公開講座は中止となり、2021 年度はオンラインで実施した。2022 年度は、募集人数、活動の制限はあったが、対面で実施することができた。特に、オンラインでは伝えることが難しい感覚的な指導ができ、児童の主體的な活動に対応した支援もできた。しかし、組みひも台などが高価であるため、普及や発展については課題となった。小学校における伝統工芸・伝統文化の学習は、図画工作科、社会科、道徳科などがあげられる。今後は、児童と学校、地域の実態に配慮し、教科の連携を図りながら、教材開発、公開講座の実施・運営方法について検討していきたい。

¹ 文部科学省「小学校学習指導要領」. 平成 29 年

² 中央教育審議会答申, 平成 28 年 12 月 21 日

付記 本研究は JSPS 科研費 19K02813 の助成を受けたものである。

明治期の幼稚園「手技」教授方法の検討—粘土細工—

A study about Consideration of Teaching Methods of the “Syugi” Kindergarten Teaching Materials in the Meiji Era
-Claywork-

水野 道子

Michiko Mizuno

小田原短期大学

Key Words : 手技、恩物、造形

1. 研究について

幼児期教育の焦点を考えたとき小学校以降の学校教育との関係の「準備」として上から教育内容・方法の関連性を考えるのか。または乳幼児期の生活経験の充実が、結果として学校教育の準備につながると考えるのか。OECD 報告書 “Starting Strong” の言葉をかりれば「学校教育準備型」を探るのか、「生活基盤充実型」を探るのか。子ども自身の能動的な活動に即して教育の計画を構想するという意味で、フレーベルの教育思想は後者の立場に近い。明治期の保育項目で扱われたフレーベルの恩物は恩物批判論にさらされることを通して幼児に不向きな内容として指摘されるようになった。実際当時の保育者はどのように恩物に関わっていたのであろうか。

本研究は、日本の近代幼児保育の理論的指導者の一人と目される A・L・ハウ (1852~1943) に焦点を当て、『保育学初歩』(1893 年・頌榮幼稚園出版) に表現されたハウの保育学理論の教育玩具「恩物」にみられる教授方法過程の特質を、再現による手法を用いた保育教材解釈によって明らかにすることである。ここでの教育玩具「恩物」とはのちに「幼稚園保育及設備規定」の中に保育項目「手技」が設けられるまでの保育内容の主要な幼児教育教材をさす。

これまで行っている筆者の研究は、明治期に導入された保育項目である「手技」(フレーベル考案の教育玩具に由来する内容)について現在の保育内容の造形表現、小学校での図画工作への変遷を調査分析し通底する教育観をさぐることである。

幼児期教育の黎明期には造形という概念はなく、法的制度として明治 32 年「幼稚園保育及設備規定」の中に保育項目「手技」が設定されたことが今日の幼稚園における「表現(造形)」へと続く保育内容の始まりである。そこには「手技ハ幼稚園恩物ヲ用ヒ手及目ヲ練習シ心意発育ノ資トス」とあり手技はフレーベルの恩物を基本型にして行われたものであることが示された。先行研究でその経緯を辿ることが出来る。

本研究では実際に明治期に行われていた「手技」の中で特に縫取、織紙、粘土細工に着目して教授法を分析し、作品の模刻を作り一連の操作の中で意図された方法論と目標を取り上げ当時保育指導者の教授過程の特質を明らかにする。取り上げる文献は明治 26 年に出版された『保育学初歩』(ハウ著)である。

アメリカ人宣教師アニー・L・ハウは、日本における幼稚園教育の先駆者の一人である。日本にまだ幼稚園がほとんど存在していなかった明治期から本格的な幼児教育を行ったことで知られる。しかしこれまで教授過程の分析はほとんど未検討である。そこで本研究では作品を参考に、また図入りの書籍等史料を参照し模刻作品を製作し分析することにした。

2. 研究方法

明治後期に実践された手技方法論の分析を行ったうえで、模刻を実施していく手順を考案する。恩物教材解釈の対象とした 1893 (M26) 『保育学初歩』エー・エル・ハウ 頌榮幼稚園出版で実施する。具体的には、模刻による恩物教具によって、①個々の恩物教具に含まれた保育の目標を析出する、②保育の準備内容、製作する際の注意事項などの保育方法を検討することで教授過程の特質を明らかにする。対象とした製作課題は第 2 篇の三課題(縫取、織紙、粘土細工)である。これらの課題から模刻を試み、説明事項などに即して記述に込められたハウの教育的意図をも読み解くことを試みる。

3. 模刻に関して

ハウによって 1893 (M26) 年『保育学初歩』が出版された。これは頌榮幼稚園長兼頌榮保姆伝習所長であったハウが保姆伝習所で行ってきた講義をまとめて生徒のために本にしたもので単に伝習所の生徒のためのみならず他のキリスト教系保姆養成所の教科書でもあり更に一般の幼稚園保姆の参考書としても活用されたものであった。ハウは当時の形骸化した恩物教育を何とかフレーベルの意図した体系的な恩物理論へと導こうとしたと考えられる。縫取、織紙、粘土細工に着目してハウの恩物概念の分析を実施した。今回は粘土細工を中心に試みている。

4. まとめ

明治期に行われていた「手技」の中で特に縫取、織紙、粘土細工に着目して教授法を分析し、作品の模刻を作り一連の操作の中で意図された方法論と目標を取り上げ当時保育指導者の教授過程の特質を明らかにし深め研究を行っている。

わが国最初の幼稚園保育母として知られる豊田英雄(1845-1941)は、著作として残した「保育の栞」において、フレーベルの恩物についての解説を以下のように行っている。「幼き児女を開誘するには恩物と名づくる所の各種の玩具あり(略)レーベル氏の説に因れば、恩物を三つの種類に区別す。則、營生、修学、美麗 其の概要を云へば一つは智識を開発し、二つは技能を開発せんとし、三つは美術心を開発せんとするものを云ふなり」。高くその効能を評価していたがその後明治期の恩物の捉えられ方は変化していく。ハウは豊田の指摘を借りれば、三点目の美術心に造詣をもち実践の提案につながっていたとも考えられる。

恩物の解説書から模刻を通じてハウの解釈で伝えた手技内容を調べ検討することを今後引き続き行っていきたい。

創発的ワークショップを介した子どもとの空間づくりの実践

Practice of Space Creation through the Emergent Art Workshop with Children

宮元三恵

Mie Miyamoto

東京工科大学

Key Words : 創発的ワークショップ, 子ども, 空間づくり, 10 の姿

1. 背景と目的

2018 年施行の幼稚園教育要領、保育所保育指針、幼保連携型認定こども園教育・保育要領には「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」として、1) 健康な心と体、2) 自立心、3) 協同性、4) 道徳性・規範意識の芽生え、5) 社会生活との関わり、6) 思考力の芽生え、7) 自然とのかかわり・生命尊重、8) 数量・図形・文字等への関心・尊重、9) 言葉による伝え合い、10) 豊かな感性と表現、という「10 の姿」が示されている。これらは幼児教育における育ちの視点や目標像であり、日常の生活や遊びの場面で、子どもたち自身が自らの身体や五感を使い、周りの人や環境と自発的に関わっていく体験の中で総合的に培われていく姿である。

本報は、この「10 の姿」の育みを目的に行った、子どもの表現や発想を元に展開する創発的ワークショップとその成果物を用いた保育園での空間づくりの実践及び今後の展望について報告する。

2. 方法

2021 年 6 月から 2022 年 2 月の期間、グローバルキッズ大岡山園の 5 歳児クラス 8 人を対象に、事前調査の後、全 6 回のワークショップを実施、その成果物を活用した園内階段室での空間づくりを行う。ワークショップのプログラムは活動時の子どもたちの表現や発想などの反応、保育士や参加大学生との振り返りの記録から導き出すものとし、回を追うごとに個人制作からグループ制作へ、制作物のスケールを拡張しつつ、子どもの創発性を元に展開した成果物を体験可能な空間作品にまとめる方法をとる。

3. 内容

○ 事前調査 (各 180 分, 計 3 回)

通常保育での子どもとの触れ合いから興味や振舞いを観察。絵本『おむすびころりん』の読み聞かせを造形活動の導入とする。

○ ワークショップ (各 90 分, 計 6 回)

□ 第 1 回: おにぎりのお絵かき (個人制作)

絵本の読み聞かせの後、おにぎりのお絵かきを行う。おにぎりの具材について話題が発展し、中に入りたい具材のお絵かきに移行。活動後の昼食時の会話をきっかけに、野菜を用いた活動へ展開する。

□ 第 2 回: 野菜スタンプ遊び (個人制作)

野菜を観察した後、切断面に絵具をつけスタンプする。単一の野菜でできる模様から、数種の模様の組み合わせに挑戦する、模様をクレヨンで描き足す、切断面ではなく表面に絵具をつけ転がして模様をつくる、野菜以外の素材でスタンプするなど興味が広がる。

□ 第 3 回: タンポづくりとスタンプ遊び (個人制作)

スタンプする行為に着目し、スポンジ片でタンポを制作。タンポのサイズに合わせ紙を大きくしたことで、友だちと同一紙面を共有

する場面や、絵具を着けた手足で描く、タンポを体にスタンプする、絵具で彩った身体での変身遊びなどに活動が広がる。

□ 第 4 回: 体を使った絵具遊び (グループ制作)

3×5m の紙を床に広げ、タンポと手足を使った絵具遊びを行う。体の周りの領域を塗りつぶしたり、手足で絵具遊びをしたりする中で、自分の移動の軌跡が紙面に現れることを発見。紙面を水面に見立て動物や魚の動きを表現する全身活動に展開。活動後に紙を壁に吊り下げる過程で天井に作品を設置するアイデアが生まれる。

□ 第 5 回: かたちとの触れ合い遊び (グループ制作)

彩色した紙の鑑賞後、模様からかたちを探したりかたちに見立てたりする遊びを経て、見つけたかたちをはさみで切り抜く。

□ 第 6 回: かたちづくり遊び (個人制作/グループ制作)

切り抜いた紙片同士をコラージュしたり描き足したりする生き物づくりから、生き物の周りの物や環境などの制作へ発展し、生き物たちの生活する「場」へ興味が広がる。

○ 空間づくりと展示

出来上がった生き物たちの「場」として階段室の天井の活用に着目。子どもたちと共に、川に見立てた紙面の上で生き物や物同士の関わりやストーリーを考え制作物を仮配置した後、2×8m の紙に接着して完成した作品を天井に設置し、階段室の空間づくりを行う。合せて階段室壁面に活動の記録画像を展示し、階段室を子どもたちや保護者などの保育園関係者に向けた展示空間として活用する。

4. 考察と今後の展望

本実践では、子どもの反応で展開する創発的ワークショップによる空間づくりを行った。記録画像や保育士らとの振り返りから、素材に触れ合う中で一人ひとりの子どもの気づきが、1) 先ず個人の表現として現れる、2) それに触発された周りの子どもが真似る、3) さらに複数の子どもが関わる見立て遊びとして展開する、4) その過程で生まれたアイデアが全体で共有される、というように、子どもの反応が連鎖し伝播していくプロセスを通じてアイデアとして共有され、次の活動へと展開していることがわかった。これを踏まえるとこの種の創発的ワークショップは、子ども同士の自発的な活動を促す機会として有効であると考えられる。また成果物を活用した空間づくりとその空間体験は、自らの日常空間である保育園という環境への新たな気づきを促す機会にもなったと考えられる。

今後は子どもたちの表現や反応の観察をより効果的に行うためのドキュメンテーション方法、成果物を恒久的な空間づくりに繋げるための素材や技術の検討と開発へと研究を深めていきたい。

(参考文献)

厚生労働省 (2018) 『保育所保育指針解説』フレーバル館
松谷みよ子 (2006) 『おむすびころりん』童心社

中国小学校における「個性」と「自己表現」に関する課題と美術教育の可能性

-デューイの芸術教育論を中心として-

Issues related to "Individuality" and "Self-Expression" in Chinese Elementary Schools and the Potential of Art Education
- Focusing on Dewey's Theory of Art and Education -

李 叢懋

Congmao Li

広島大学大学院人間社会科学研究科博士課程後期

Key Words : 個性, 自己表現, デューイ, 美術教育

1. 研究の背景と問題の所在

中国の『全国中長期教育改革発展計画（2010-2020）』には、「すべての校務の始点と終点は、児童の成長と成功を促進することである。一人ひとりを大切にすること、一人ひとりで生き生きとした成長を促すこと、それぞれのニーズに適した教育を提供し、児童の心身の発達を尊重する」と示されている。つまり、教育の発展は、児童の特性や個人差を尊重し、一人ひとりの個性に最も適した教育を行い、成長を促進することを基本目標としている。

また、2022年4月に公表された『義務教育芸術課程標準』には、芸術を通して、美的感覚、芸術的表現、創造的実践、文化的理解の4つの素養を育成できると示されている。その中で、芸術的表現とは、芸術的なイメージを創造しながら、自我における思考や感情を表現し、芸術的な美を発揮する実践的な能力であると定義されている。すなわち、芸術を通して自己表現を可能にすることである。

筆者は2021年6月に「水墨画の私」という小学生を対象とした実践研究を通して、次の成果と課題を得た。成果には、児童は美術の活動で、自我に関わることを自由に表現でき、その過程で自我をより理解できるようになったことが挙げられる。しかし、過去の儒教を中心とした社会の影響により、現在の中国の教育において、自己表現を追求することより、グループの名誉やみんなの気持ちを思いやることを求める傾向が継続している。このような中、自分のことを表現したり探求したりする教育を進めることは困難な状況にあり、どのように児童の自己表現を促すのかといった継続課題が示された。

2. 研究の目的と方法

本研究は、デューイの美学・芸術教育論を踏まえ、個性、自己表現について研究し、また、中国の美術教育における個性と自己表現に関わる文献を分析することによって、現状を明確化することを目的とする。その上で、中国の美術教育における個性と自己表現の教育はどのように改善できるのかを示す。

3. 研究の内容

(1) 芸術と自己表現とのつながり

デューイによると、芸術の真理は、自らの価値や理想を満たすことに結びついている。そのため、極めて自由性を持っている。言い換えると、自らの意志や理想と結びついて、自らの法則に従うように、本来の自分自身と一体になるのである。すなわち、人間の魂が完全に反映されるような調和された自己を作り出し、十分な自己表

現が可能である。

(2) 個性の形成

教育の目的として扱われる人格形成は、三つの能力と関わる。価値についての判断を識別すること、経験における価値に対する感情を感じ取ること、および実行力である。人格形成の過程で、個性も形成することができる。

(3) 中国の小学校美術教育における児童の個性と自己表現の課題

中国のデータベースであるCNICとCDDBで、2010年以降の文献レビューと中国の三つの出版社の教科書から、以下の問題を整理した。①「自己表現」「美術教育」というキーワードで検索すると、論文は11件があり、自己表現を目的とした美術教育に関する実践が1件あった。②「個性」「美術教育」というキーワードで検索すると、約100編の文献があったが、多くの研究は提案や理論だけにとどまり、美術教育の利点を提示したが、個性をめぐる実践と分析が十分ではない。③自我意識に関する多くの研究は、特別教育のアートセラピーに関連しているが、普通学校の美術教育でほとんど扱われていない状態である。すなわち、個性と自己表現をつなげる美術教育が十分ではないのである。④中国の美術教科書では、「自己表現」の内容は、「他者に対する自己表現」と「自分に対する自己表現」という二つの側面に分けられる。

(4) 中国美術教育に役立つ点

①児童の主體的な活動を重視する。②個人は、社会的な環境の中で成長するものであり、個人と他者との密接な繋がりを作る。③日常経験と授業とのつながりを深める。芸術は日常生活における経験の理想要素から発展したものであるため、日常経験に含まれる理想的で精神的な部分を結晶化して表現させる。④美術活動で、児童のアイデアと技法との一致を重視すべきであり、より多くの可能性を開示する表現方法を提示すべきである。

4. 今後の課題

中国の美術授業で、児童の自我意識と自己表現に関する認識を解明するため、自我意識をめぐるアンケート調査を実施したい。その上で、個性に着目する自己表現を促す美術カリキュラムを開発し、中国の小学校でその効果を検証する予定である。

主要な参考文献

・中華人民共和国教育部, 2022, 『義務教育芸術課程標準』, 北京師範大学出版社

・John Dewey, 1967, *The Collected Works of John Dewey: The Early Works (1882-1898). Volume 2: Psychology (1887)*, Southern Illinois University

ろう芸術における Visual Vernacular に関する研究動向と展望

Research Trends and Prospects on Visual Vernacular in Deaf Art

劉 錡洋

Qiyang Liu

広島大学大学院人間社会科学部博士課程後期

Key Words : ろう芸術, Visual Vernacular, 障害学

1. 問題の所在と研究目的

日本では、障害者と健常者による共生社会の実現を目指し、障害学、インクルーシブ教育、特別支援教育に関する研究が多く行われている。この中で、筆者は障害学と美術教育の複合領域に関心をもっている。その理由は、筆者自身がろう者であり、障害の当事者であること、また、障害学は、創設の初期段階において「当事者の学」（杉野、2007、p.16）とされ、当事者の視点に立った障害の研究が重視されているためである。

ろう者によって創造された文化は、ろう文化（Deaf Culture）と呼ばれる。ろう文化の中にはアートがあり、ろう芸術（Deaf Art）と呼称されている。本研究では、ろう芸術の中でも、ジェスチャーや表情、創造的な身体表現を用いて映画のように事物や物語を伝える表現技法である Visual Vernacular（以下、VV とする）を取り上げる。米国の VV のパフォーマーである Vincen (2019) は、VV のワークショップを開催し、聴者との交流をしながら VV の指導及び実演を含むワークを行うことで、ろう文化と VV の魅力を伝えた。彼は、VV が国際的にも、多様な人に対しても理解しやすい効果を持っており、そのような効果がろう者と聴者のコミュニケーションを促進する可能性を持つことを示唆している。しかし、管野・大杉・小洋（2016）によるろう芸術に関する調査によれば、日本ではろう芸術やろう者の芸術活動の研究・調査は皆無に等しい状況であることが指摘されている。このように、VV は多くの可能性を持っているが日本ではほとんど知られていない現状がある。

上述の課題を踏まえ、本研究では、ろう芸術における VV に関する未邦訳の論文をレビューすることで、VV に関する研究動向と特性の理解、そして今後の課題を明らかにすることを目的とした。

2. 文献収集の範囲と方法

文献の収集範囲は、2012 年から 2022 年までの期間に公表された VV の特性に関する文献を対象とした。収集した文献は、学術情報データベース CiNii（Citation Information by NII）、J-STAGE、Web of Science (Clarivate Analytics)、Scopus (Elsevier)、Google Scholar を用い、「ビジュアルバナキュラー」、「Visual Vernacular」をキーワードとし、検索を行った。

3. 結果

2012 年から 2022 年までの期間に、日本の学術情報データベースである CiNii や J-STAGE による検索を行った結果、該当する文献は 0 稿であった。また、海外の学術情報データベースでは、Web of Science や Scopus (Elsevier) では 1 稿ずつ存在したが、これは同一の文献であった。また、Google Scholar で検索を行った結果、該当する文献は 7 稿存在した。7 稿のうち、Brandwijk (2018)、Asmal & Kaneko (2020)、Sutton-Spence & Kaneko (2016)、Drapsa (2022) は VV について、生まれた背景と経緯だけでなく VV の特性や効果

についても言及されており、非常に詳細な内容となっていた。それゆえ、これら 4 稿を主要な資料としてレビューし、他の 3 稿は補助的に参照した。

(1) VV とは

Brandwijk (2018)、Asmal & Kaneko (2020)、Sutton-Spence & Kaneko (2016)、Daigneault (2021)、Drapsa (2022) によれば、VV とは、「映画（英語映画）の影響を受けたことでストーリーを映画のように伝える特別な表現技法である。並びに、VV は、身体の動き、ジェスチャー、表情、象徴的なサインといった特徴を持っている」と定義されていた。

(2) VV が生まれた背景・経緯

Asmal & Kaneko (2020)、Sutton-Spence & Kaneko (2016)、Daigneault (2021)、Drapsa (2022) によれば、VV は米国のバーナード・ブラッグ (Bernard Bragg) の考案により創始され、発展したことが記されている。ブラッグは、米国におけるろう学校の教師をしていたとき、ろう家族 (Deaf Family) でない子どもたちが、前の晩に見た映画の内容を身体表現を使って表現したり、物語の登場人物を真似たりすることに熟達していくのを見て、彼らがその表現を自然に身につけていることに気づいた。彼は学校で発見したことを研究しながら舞台での上演を始め、VV を開発し、概念を提示した。その後、1967 年に、ブラッグは国立ろう者劇団 (National Theatre of the Deaf: NTD) を設立している。

(3) VV の種類と特徴

収集した 7 稿の文献を整理すると、VV のタイプは主に「創造的な表現」、「映画の模倣」、「実演」、「VVM: Musical Visual Vernacular」といった 4 種類があった。また、VV の特徴として、Asmal & Kaneko (2020) は、劇的な顔の表情と体の動きによる明確な性格描写、明確な役割変更（構築アクション）、ジェスチャーまたはパントマイムのパフォーマンス、フルフレーム・ハーフフレーム・ズームインフレーム、異なる実行ペース、視点/角度の変更、場所、人物、オブジェクトの 3 次元表現の 7 種類を見出すことができた。

(4) VV のメリットとデメリット

VV のメリットとして、ろう文化の理解、ストーリーを考案する過程での多視点的、包括的表現による潜在的なリソースの解放、障害のある人のエンボディメントを通じた協働的学習の機会創出が挙げられた。他方、デメリットとして、VV 表現習得やスキルの向上にかかる時間が挙げられた。

付記

本研究は、広島大学創設の次世代研究者育成・支援プログラムの助成を得て実施された。

The Identity Tiny House Project による日米大学生間のバーチャル・エクステンジ

Virtual Exchange between Japan and US Undergraduate Students through the Identity Tiny House Project

リョウ・クリスティン¹ 家崎 萌²

Christine Liao

Moe Iezaki

¹ ノースカロライナ大学ウィルミントン校 ² 金沢学院大学

Key Words : バーチャル・エクステンジ, 異文化コミュニケーション, コラボレーション, アイデンティティ, 居場所

1. はじめに

このプロジェクトは、アイデンティティとかかわる居場所に焦点を当てた一連の作品交換と対話を通じて、日米の大学学部生にバーチャルな交流の機会を作ることを目的としている。日米の大学生はそれぞれ、家族や友人にまつわる文化やアイデンティティの記憶を表現するミニチュアハウス (Identity Tiny House) の一部屋を制作した。オンラインツールを使い、互いの作品について意見交換し、ユニークな体験や共有できる体験を探した。さらに、共同の生活空間をデザインするためにコラボレーションを行った。

バーチャル・エクステンジとは、異なる国や場所の教師と生徒が共に学び、協力するための教育的アプローチであり実践である。私たちの目標は、アートを媒介にして、国や住む場所の違う人が共有する経験への理解を深め、異文化間の共同作業を促進することである。さらに、学生たちはアート制作を通して異文化間のコミュニケーションについて学ぶ。このプロジェクトによる研究は、美術教育におけるバーチャル文化交流のモデルを作ることを目的としている。今日の世界的な紛争や競争の国際情勢に位置し、異文化コミュニケーションと交渉のスキルはこれまで以上に重要となる。学生の異文化学習とグローバルなコンピテンスを育成する国を超えて共同する美術教育カリキュラムのニーズにとって、本プロジェクトは重要である。

2. バーチャル・エクステンジ

コロナパンデミックにより物理的な旅行や交流が2年以上妨げられてきたため、文化交流のギャップを埋めるためにバーチャル・エクステンジが急成長している。バーチャル・エクステンジは、グローバルなコンピテンスをカリキュラムに取り入れるための、無理なくアクセスしやすい選択肢である。

本来、外国語学習のために開発された仮想交流のモデルは、国際学習のために広く開発・適用されている。このプロジェクトは、共同プロジェクトを通してのコンテンツ知識学習に焦点を当てたCOIL (Collaborative Online International Learning) モデルから転用されている。COILでは、2つの国の2人の教員が協力し、有意義なオンラインエンゲージメントを設計し、それらのコースで両国の学生をつなげる。このプロジェクトでは、日本とアメリカの2人の教員が協力し、初等教育専攻の大学生を対象としたアート制作を紹介する一連の交流プログラムをデザインした。両国の学生は小学校の美術教育について学んでいるため、プログラムは、学生が同様のプロジェクトをどのように授業で実践できるかを示す企画でもある。

3. アイデンティティとかかわる居場所

このプロジェクトの大きなコンセプトは、居場所である。学生たちは、3つの側面から自分のアイデンティティとかかわる居場所について考えた。1つ目は、成長過程において意味のある重要な場所であること。2つ目は、家族や友人と一緒に過ごした思い出の場所。3つ目は、自分のアイデンティティと関連する、あるいはアイデンティティやアイデンティティ形成に重要な場所であること。

4. プロセス

プロセスには2つの段階がある。第1段階では、学生たちは自分のアイデンティティの居場所を表すミニチュアハウスを作り、そのストーリーについて書く。まず、学生たちは自分のアイデンティティの居場所を選び、その後、さまざまな素材を使って、自分のアイデンティティの居場所を靴箱サイズのミニチュアとして作成する。次いで、ストーリーや制作について記述し、自分たちの作品を紹介するビデオを作成する。それらの記述、作品の写真、ビデオを相手国の学生と共有し、互いにフィードバックや質問をし、異文化コミュニケーションのプロセスを行った。

第2段階では、学生たちはグループに分かれ、オンラインで共有スペースをデザインする。各グループには、日本人1名とアメリカ人3名が含まれた。学生たちはまず、自分のアイデンティティの居場所から、共有スペースに置くべきものをそれぞれ選ぶ。続いて、Jamboard というオンライン上の共同作業用ホワイトボードツールを使い、コミュニケーションを図りながら、自分たちが心地よく過ごせる共有空間を作り上げた。

5. 結果

すべての学生は、最終的なプロジェクトを完了するために、国を超えて他の学生と共同することができた。プロジェクトの結果を初期分析したところ、どのグループの学生も異文化コミュニケーションに積極的に関わったことが明らかになった。学生は、特に、自分とは異なる国の学生が制作した作品を見ることを楽しんだ。また、時差の課題があったが、非同期的なコミュニケーションも概ね順調であった。居場所にまつわる自分と同じような経験を他の国の学生がしていることを知り、つながりをより強く感じる学生もいたようだ。今後、このプロジェクトにおける学生の学びを理解するために、分析を続けていく予定である。本プロジェクトの最初の成果は、アート制作を軸としたバーチャルな交流を通じて、異文化間の教育やグローバルなコンピテンスを統合することの可能性を示している。

Maker space の教育概念を取り入れたものづくりの可能性

Possibilities for Manufacturing by Adopting the Educational Concept of Maker Space

和田 幹

Motoki Wada

広島大学大学院人間社会科学部研究科博士課程前期

Key Words : 図画工作科, Maker movement, Maker space, ものづくり教育

1. 研究の背景と目的

Society5.0 は、2021 年に「持続可能性と強靭性を備え、国民の安全と安心を確保するとともに、一人ひとりが多様な幸せ (well-being) を実現できる社会」と再定義された。再定義から、問題解決に取り組むことで、自分自身の生活を豊かにし、幸せを得る力が今後の社会では必要になると考えられる。特に、「一人ひとりが当事者意識を持ち、他者と協働しながら新たな価値創造を生み出すことが求められる」一方で、目指すものづくりは AI やロボットによる省人化が強調されており、このギャップに課題があると考えられる。

アメリカでは、昔から多くの人々が自身の家庭生活を豊かにするため、自分の考えや経験を生かして問題発見・解決するものづくりが行われてきた。近年は Maker movement として、再び注目を集めている。Maker movement とは、消費するだけの立場を脱し、他者からの製作に関する共有を基に、自分の最適な理想像を描き、適した方法や材料を選択して作り、作ったもの・過程を公の場で他者に共有して広める一連の活動に関わる人々の増加を指す。Dougherty (2012) は、私たちは皆、Maker であるとし、日常生活のあらゆるものづくりは教育的要素を備えると主張する。データベース CiNii で Maker movement を検索した結果、美術科・図画工作科教育に関する過去 10 年間の先行研究では、本村 (2021) の大学生によるデジタル工作機器を用いた造形体験から将来の美術教育に検討課題を提供する研究のみで、今後、学校教育に Maker movement で展開されている理論や実践を生かした Maker space による図画工作科の学習開発を行うことで日本で新しいものづくりが開かれるのではないかと考える。

本研究の目的は、①日本の学校教育での Maker space を用いた学習開発の可能性、②学校教育が目指すものづくり、の検討である。

2. 研究の方法

本研究は以下の手順で進める。①Maker movement の中心概念である Maker space での学習活動の特性を明らかにし、日本の学校教育での実現可能性を検討する。②Maker space を活用した国内外の実践事例から、学校教育が目指すものづくりを検討する。

3. 研究の内容

(1) 日本の学校教育での Maker space を用いた学習開発の可能性 Hatch (2014) は、Maker の 9 つの活動と心構えとして、make, share, give, learn, tool up, play, participate, support, change を挙げている。これらは Maker space でのあらゆる活動を網羅し、特に、他者との関わり (主に share, give, participate, support) が含まれることから、Maker space での学びには、対話的な学び、協働的な学びが必要であることを示しているといえる。また、Sylvia, Gray (2015) は、Maker space での学習方法として、メイキング、ティンカリング、

エンジニアリングの 3 つを挙げている。これらは材料との関わりから科学的なものを作り上げるという視点で考えられている。ティンカリングは、子どもがリスクを取って試行錯誤しながら、材料を用いて自分の考えを実験や経験を通して問題発見・解決を行う過程で、遊びと学習の両方を含む。このような Maker space の活動は、粘り強く取り組み、失敗を恐れず自己表現することにつながる。これらから、主体的に学習に取り組む態度に含まれる、自らの学習の調整、粘り強い取組の育成が可能になる。教師は個人の学習スタイルを尊重するため、個別最適な学びの実現にも通じる。以上から、Maker space を用いた学習活動は、今の日本の学校教育が目指す学び方と合致しており、実現が求められる。

(2) 学校教育が目指すものづくり

藤原は「無駄づくり」の製作過程で、表現に必要な新たな技能を身に付けており、図画工作科が目指す「自分の思いを生かした創造的な活動を楽しむ過程を通して、「技能」を育成する」と重なる。Brejcha (2021) は、子どもが疑問に思ったことを日常的に書きこむ掲示板「Wonder Wall」を教室に設置し、Maker space での創発的な学習活動につなげている。また、育てているライ豆の一生をビデオ、紙や粘土など、自分の方法で表現する活動は、他教科の学習の定着とも関係する。本村 (2021) は大学生によるデジタル工作機器を用いた地域向けワークショップの実施や、地域のコンテストの副賞制作を通して、ものづくりによる地域還元を行っている。これらの先行実践にもみられるように、Maker space の活動は課題設定や材料、加工や表現方法等の選択を制作者に委ねる部分が多く、Society5.0 が求める当事者意識の育成に寄与し、自分の価値観に基づいた実現により、自分自身の生活・学び・地域を豊かにすることにつながる。

4. 研究の課題と今後の展望

Maker movement を生かした学習活動の学校現場での実現に向けて、学習指導要領との関係性を整理した上で国内外の先行事例を調査し、製作実現可能な創造力を育むものづくりの学習を開発する。

- ・内閣府 教育・人材ワーキンググループ HP, <https://www8.cao.go.jp/cstp/tyousakai/kyouikuujinzai/index.html>, (2022 年 8 月 15 日アクセス)
- ・Dale Dougherty, 2012, “The Maker Movement”, *Innovations: Technology, Governance, Globalization*, 7(3), 11-14
- ・本村健太, 2021, 「メイカームーブメントによる美術・デザイン教育の拡張—その可能性についての実証的考察—」, 『美術教育学研究』, 54, pp.361-368
- ・Sylvia Lidow Martinez, Gary Stager, 2015, 『作ることで学ぶ Maker を育てる新しい教育メソッド』, 株式会社オライリー・ジャパン
- ・藤原麻里菜 HP, <https://fujiwaram.com/> (2022 年 8 月 15 日アクセス)
- ・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
- ・Lacy Brejcha, 2021, *MAKERSPACES IN SCHOOL A Month-by-Month Schoolwide Model for Building Meaningful Makerspaces*, Routledge

◇研究発表について（宮崎大会〈オンライン開催〉のご案内より）

基本的に発表形式はオンデマンド配信ですが、口頭発表の一部をオンライン（当日リアルタイムでの発表）形式で受け付けます。詳細は「◆ライブでの発表を希望される方」をご覧ください。

また、オンデマンド配信は、大会 Web サイトでアーカイブとして **9月25日まで7日間公開**します。

口頭発表の形式（オンデマンド配信）

配信形式

- ・研究発表の動画（20分まで）
- ・発表スライドのPDF版（読み上げて20分程度）

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。大会専用のサイトに掲載、公開します。

追加資料について

動画・PDF・画像等で受け付けます。

ポスター発表の形式

配信形式

- ・JPGやPNGなどの画像データ2つ（計10MBまで）

オンデマンド配信形式になります。大会専用のサイトに掲載、公開します。

配信データ作成について

PDFでデータを作成した場合は、JPGやPNGに変換してから提出してください。変換できない場合はこちらで引き受けますので、連絡をください。

ライブでの発表を希望される方

配信形式

オンデマンド配信+Zoomによる配信

申し込み方法

口頭発表者のうち大会当日のオンライン発表を希望する方は、発表申込時に「**ライブ発表を希望する**」にチェックを入れてください。

発表件数・締切

上限は**12件**となります。申込順で受け付け、上限が埋まり次第締め切ります。

発表当日

大会第二日目9時～12時及び13時～16時の時間帯に「ライブ発表枠」を設けます。指定された枠で、オンデマンド配信用に準備したスライドを用いての発表になります。

発表20分、質疑応答8分です。

配信データについて

オンデマンド配信用にスライドのPDFを提出してください。追加資料の掲載も可能です。

コメントについて

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（掲示板）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（掲示板）での回答をお願いします。

動画及びスライド・ポスターの提出

9月1日以降、9月7日（水）（正午まで）の間に、サイト担当者（高林）のメール宛（jimukyoku@miyazaki2022.com）に提出ください。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）**」を記入してください。資料等も一緒に添付しても構いません。

提出後

発表のページが整い次第、メールにて連絡します。問題がないかどうかの確認を必ずお願いします。

発表作成時の注意点

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のないもの」、「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。

研究発表の留意点

- *発表は、共同発表者含め発表者全員の**学会会員の資格が必要**（新規入会で発表可能）です。
- *会員の方の会費納入期限は6月30日（木）です。年会費が未納の方（特に新規会員）について、**8月31日（水）までに事務局が学会費完納の確認できない場合、発表はできません。**
- *ライブでの発表の諾否は、**発表申込の集約後、申込者に別途連絡**します。

2022年度 第61回大学美術教育学会 学生会議企画

担当 手塚千尋（明治学院大学）

ごあいさつ

第61回大会は、昨年度に引き続きオンライン（Zoom）で学生会議を開催します。昨年度は、教員養成課程や美術大学、教育系学部・学科で美術教育を学ぶ学生の皆さんを募集対象としていましたが、今年度は、幼・小・中・高の教員、大学教員、アーティストの皆さまと「美術教育」に関わる全ての人に対象を拡大したディスカッションの機会として企画することになりました。

近年、コンテンツ・ベースからコンピテンシー・ベースの教育／学習観への転換を背景に、教科教育の領域知の獲得とそれを活用するための資質・能力の育成を両立した新たな学びを支えるICTの活用が模索されています。さらに、社会におけるDX（Digital Transformation）化を受け「教育DX」では、「誰もが、いつでもどこでも、誰とでも、自分らしく学べる社会」をミッションに、フォーマル・インフォーマル教育の文脈で整備されようとしています。

COVID-19で多くの方が経験した「アート／アートの学びのオンライン化」は、来るDX社会における沢山の気づきとアイデア、問題の露呈をもたらしたとも言えます。社会と教育がDX化に向かう中で、美術教育の学びとはどのように変わっていくのでしょうか。また、新しいメディアやシステムを前に、モノやコトを媒介とした美的経験はどのように更新され、再定義されていくのでしょうか。

本会議では、大会テーマ「次世代型美術教育モデルの構築に向けて」を受け、「DX時代の美術教育」をテーマにディスカッションしていきます。参加者のみなさまには、小グループ（Zoomブレイクアウトセッション）にて日々の教育実践やアート活動、授業での経験等を話題提供いただき、ディスカッションを展開していきます。それぞれの日々の経験や気づきを共有することから、多角的にDX時代における美術教育について考える機会としたいと思います。ぜひお誘い合わせの上、ご参加いただきますようお願い申し上げます。

スケジュール

8月1日～8月30日 学生会議参加者募集（Microsoft Forms、氏名・所属・学年・アンケート）

申し込みフォーム：<https://forms.office.com/r/xGu3eXgri4>



9月10日 参加者へテーマ、ZoomURL周知

9月18日 10:00～ 学生会議（90分を予定）

令和4(2022)年度 日本教育大学協会 全国美術部門 協議会
第61回大学美術教育学会 宮崎大会[大会案内 研究発表概要集 宮崎大会記録集]

■日本教育大学協会全国美術部門・大学美術教育学会 宮崎大会 運営事務局

- ・大会運営委員長：石川 千佳子（宮崎大学）
- ・大会運営事務局：幸 秀樹（大会運営委員：宮崎大学），樺島 優子（宮崎大学）
- ・大会運営協力：株式会社ミチプロ（配信担当）
〒880-0036 宮崎市花ヶ島町屋形町 1209-2
TEL 0985 (27) 9685 FAX 0985 (27) 9942
- ・編集協力：部門・学会総務局
- ・概要集表紙：小谷 充（島根大学）

発行日：令和4(2022)年9月17日

発行者：日本教育大学協会全国美術部門代表・大学美術教育学会理事長 新関 伸也（滋賀大学）

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