

子どもたちが自ら学びを生み出すための図工科授業のデザイン

研究代表者：永守基樹（和歌山大学）

共同研究者：西原有香莉（和歌山大学教育学部附属小学校）、笠原 彩（和歌山市立西和佐小学校）、南出苗央（和歌山市立野崎西小学校）、村山優子（紀の川市立安楽川小学校）

1. 研究の目的

私たちが生きる社会は、目まぐるしく変化している。21世紀は、グローバル化やICT化が今後より一層進むことが予想され、そのような社会を生き抜く力が子どもたちに求められている。この21世紀を生き、これからの未来を担う子どもたちに求められる力として、国立教育政策研究所から「21世紀型能力」が提唱された。その提唱には教育の世界的な潮流が背景にあり、OECDが提唱する「キー・コンピテンシー」や英国の「キー・スキル」などがある。そのような事実から、学校教育において、各教科の学力向上ではなく、汎用的な能力の育成が目指されている。

この学力観は、これまで美術・図工の教育が主張してきたことと、重なる部分が少なくない。美術教育の価値は、出来上がった作品ではなく、それを生み出す過程にあること、つまり、学習の結果ではなく、学ぶ過程にあることが理念であるとされてきた。豊かな感性を働かせ創造的に活動する姿を評価し、自らつくり出していくところに芸術教育の価値を見出してきたのである。

しかし、一方で、教育課程の中に汎用的スキルを位置づけることが求められたとき、美術教育の教科の存在意義や独自性が弱まることは避けられないだろう。また、図工・美術の時間は、減少傾向にある。そこで、そのような状況から脱却し、教科としての存在意義を取り戻すためには、図工・美術の独自性と、そこから他教科・他領域に広がる美術教育の学びのダイナミズムを示すことが、重要になってくると考える。

他教科・他領域に転移する力、さらには、未来を切り拓いていく資質・能力といったことに目を向けた時、美術教育では「創造性」の育成が、やはり、最重要の課題となるように思う。しかし、先に述べた事情から、その創造性の育成が、図工科の教科特性や芸術的創造の方法や概念に、しっかりと裏付けされたものであることが必要であろう。

図工科の時間では、子どものもつ豊かな感性を働かせ発揮しながら、活動が展開される。空間や場といったあ

らゆる環境の基に刺激を受けながら試行錯誤し、自分なりの表し方を追い求め、実現に向かって活動するのである。学びの結果や成果として、作品が生み出され続けるが、その学びを生み出しているのは、子ども自身なのである。表したいことを見つけ、創造していく過程には、常に自己内対話が繰り返されている。それは、無意識的に行われることも多く、自己の投影ともいえる作品（または活動の成果物）との感性的な対話が繰り返され、その対話こそが、自ら学びを生み出している瞬間なのである。その瞬間をつくり出せる教科であるところに美術教育の独自性を見出すことができ、さらに、汎用的スキルの育成にも結び付くことが期待できる。

以上のように、教科の独自性を生かしながら、現代社会に求められている力を育む題材の具体的開発をし、実践・検証を行った。

2. 題材の実践報告

本実践は、和歌山大学教育学部附属小学校3年生と、紀の川市立安楽川小学校3年生を対象に行った。

（1）子どもたちの感性に働きかける素材

本研究の実践では、液体粘土による造形活動の題材の開発を行った。液体粘土は、その名の通り液体状であることから、子どもたちの働きかけがそのまま形として残らない。だからこそ、固まった時のわくわく感を味わったり、どろどろの液体から質の異なる立体が生み出されていくところに創造の意欲が掻き立てられたりする素材であると考えたからである。

また、液体粘土のどろっとした感触は、泥遊びで体験した感覚を彷彿させ、子どもたちに心地よい感覚を与える。この液体粘土を、本題材では不織布に浸み込ませることで可塑性を持たせ、造形活動をすることにした。

どろどろとしていた液体粘土や柔らかな不織布は、時間を置くことで固まり、質の変化が見られる。この素材の変容を目の当たりにすることは、同時に自らの素材への働きかけを認識することにもなる。このような身体感覚を通した素材体験が、子どもたちの豊かな感性に揺さ

ぶりをかけ、さらに新しい表現に向かって活動しようとする意欲を掻き立てていくと考えた。

(2) 学びの生成をより活発化するために

活動を見合ったり紹介し合ったりする時間や場を、意図的に設定した。そのことにより、活動や表現の仕方に迷ったら、友達と関わりにいくことで、自分なりの表現を見つけようとする姿が増えると考えたからである。

本実践でも、必要に応じて見合える「場（空間）」の設定をしたことで、豊かで自由な発想によるイメージの実現を支える技法や造形操作の方法が広がり、深まる様子が見られた。イメージがなかなか実現できない時には造形のヒントとなり、自分では気づかなかった造形活動に気付いた時には、表現の幅を広げることにもつながっていた。

(3) 題材の概要

①題材 1

個々での活動。また、必要に応じて見合せ、自由に動ける場の設定をした（図1）。

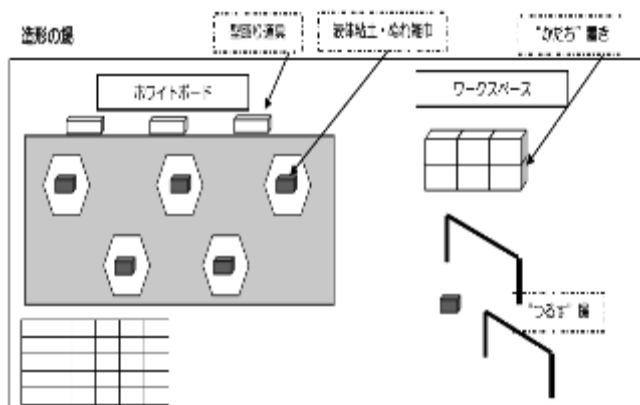


図1 必要に応じて見合える場

液体粘土を不織布に浸み込ませたものを、プラスチック容器にかぶせて型取りしたり、ハンガーなどによりつるしたりすることで、多様なかたちづくりをする。

また、液体粘土の特質を子どもたちが体験的に学び、知識として獲得していく過程で、液体粘土を浸み込ませる素材として、軍手や麻ひもなどを適宜与える。新しい素材との出会いから、表現の幅をさらに広げていく。

そうしてできたかたちに、切る、貼る、などの造形操作を加えることで、さらに立体作品をつくり上げていく。

それまでに子どもたちの身体感覚として蓄積された知識・技能の活用による、造形的な表現活動が展開されることをねらった（図2）。

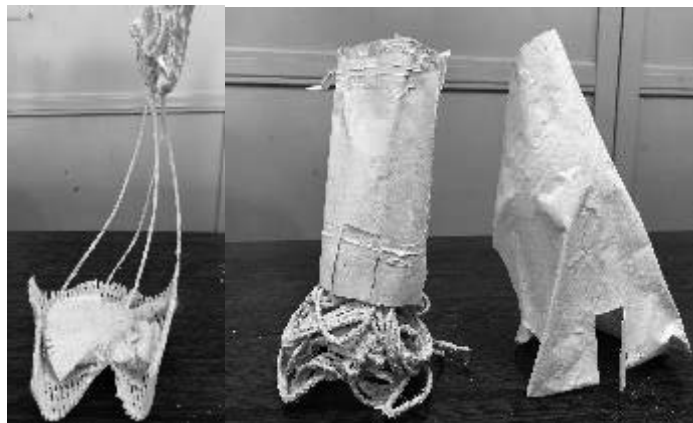


図2 液体粘土の特質を生かし、さらに多様な造形操作を加えた作品

②題材 2

3, 4名ずつのグループでの活動。

縦20cm, 横30cmほどの大きさの段ボール板の上に、紙コップやプラスチック容器をくっつける。それを、液体粘土を浸み込ませた不織布で覆うことで、凹凸のある立体的な面をつくる。その凹凸のかたちから、「ひみつの遊び場」というテーマのもとに発想を広げ、ジオラマのような立体造形の表現活動をしていく。固まった時にできたくぼみやしわなどからイメージしたことをグループの友達と交換し、再度イメージを再構成しながら、表したいことの実現に向けて活動をする。

イメージの実現に近づけるために、色や、他の材料の使用ができるようにする。そのような環境づくりが、子どもたちの創造的な活動を支え、さらに学びを自らつくり出していくことにもつながると考える（図3）。



図3 できたかたちからイメージをふくらませ、協働的につくり上げられた作品



図4 多様な対話により造形活動する様子

3. 研究の成果と課題

本研究をとおして感じていることは、子ども自身が自己の造形活動を振り返り、自身で見つめることの重要性である。子どもは、感性的な関わり合いの中で造形活動をしていく。その中で、自分なりの表現をつくり出している事実と、その価値を子ども自身が実感していくことが、「つくり出す」喜びを支えることや、創造力を育むことに繋がっていると感じたからである。

その点において、本実践での液体粘土の性質や、場の設定は有効に働いたのではないかと考えている。

子どもたちの豊かな身体に支えられた感性と自ら進んで表現していく自発性が重なり合った時、美術教育における学びは、より一層深まりと広がりを見せることが実感できた。

今回、液体粘土という素材は、子どもたちに大きな刺激を与えたようだ。しかし、図工科の授業デザインは、単に素材の「力」だけに頼る事には限界があるだろう。図工科に独自の、また、それと同時に教科を超えて広がっていく、教えと学びの方法に注目する必要がある。

素材とイメージ生成とを結び付ける、創造的な発想・構想の力。それを可能にするための手立てが探究される必要があるだろう。