

## 演題「これからの造形教育で育みたい資質・能力」

講師 日本体育大学 スポーツ児童教育学部 教授 奥村 高明 氏

日程 平成30年8月3日（金）

会場 瑞穂ヶ丘中学校ランチルーム



講演会が始まるや否や、奥村先生は受講者のランチルームの机の配置を一般的なスクール型から4～5名一組のアイランド型に変えることを提案されました。「机のかたちはその授業を表している」講演会はそのことから始まりました。

### 1 模擬授業を振り返りましょう。

大須賀章人先生の「マジック・シュシュシュ」（小1対象）を取り上げました。この題材は、霧吹きで食紅水を吹きかける行為性によって色の美しさを味わう小学低学年対象の造形活動です。

奥村先生は、授業者の声の大きさや指示の明確さを称賛されました。生徒役として受講する先生の姿にもスポットを当て、その行為に取り組む前の先生方の期待感が本当に大き



く、漂う表情や姿をコミカルに観察描写しながら話されていました。

続いて、カリキュラムマネジメントという観点で、大島聖矢先生の模擬授業「学校変身プロジェクト」（小6対象）を取り上げました。この中で、「これからのカリキュラムマネジメントで問われるのは、企業との連携・学校という空間・他教科です。『企業との連携』について、この実践には、児童が描いた複雑な曲線を自由に切り出せるブラザー工業（株）のカッティングマシーンの

面白さがあります。また、それを用いて校内を美しく飾るという学校環境を活用する授業のもち方が大切になります。社会は、『図画工作科や美術科がどう子どもたちを育成しているのか』だけでなく、『どのように社会に寄与しているか』を知りたいのです。」

このように、社会に開かれた教育課程の大切さを関連させて話されました。

### 2 今回の学習指導要領のねらいの一つは子ども達を「主体的にすること」です。

そのためには「授業のデザイン」と「子どもを観る力」



が大きなポイントとなります。「大人しくじっとしているのは成人でも5分が限界です。」と話された上



で、奥村先生は受講者である私たちに幾度となく問いを投げ掛け、受講者同士で話し合う時間を取られました。

「教師が一方的に教え、説明し、答えを示すばかりの旧来の授業を捨てなさい。」というメッセージが込められていました。これが新しい学力観に基づいた授業のかたちであると体现させながら、子ども達の『主体的・対話的で深い学び』を生み出していくための具体的な形態を示して下さいました。



模擬授業 柿崎丈史先生の「ねじねじぐりぐり ひらめいた」(小4対象)の一場面。奥村先生は、木材とヒートンをじっと見つめる受講者の姿を提示しながら「今の場面は何でしょう?」と問い掛け、受講者同士で話し合う時間を数分与えました。そして、話し合った結果を取り上げ、受講者に発言させました。

「じっとしているのはだいたい考えている時」と奥村先生は言いつつ、ヒートン一つから主体性が生まれ、自分で作った作品を吊り下げる場を設定されているのに気付いた時、隣

で聞いてくれる友人がいることで対話が生まれる。アイデアスケッチにしても複雑にしたワークシートがなくとも、画用紙一枚あればグループの中に自然と対話が生まれる。「どうしようか」「こうした方がいいんじゃない?」と主体的で深い学びが生まれていく。そういう場のデザインこそが授業者の大切な仕事であることを説かれました。



### 3 秋田の全国大会でお願いしたこと

第71回全国造形教育研究大会秋田大会は、新学習指導要領を具現化した姿を見せようという思いで成し遂げられた大会でした。そのような秋田大会にむけて、お願いしたことは、「○ 相互鑑賞は年間で考える ○ 題材の中間部は導入3分で十分 ○ 書く・話すは最低限に抑え国語の時間化させない ○ 参観者は子ども達が造形活動に浸る姿を見たい ○ 資質・能力ベースで考えること

○ 自分の資質・能力を自覚できること、その場や方法の

工夫 ○ カリキュラムマネジメント」このような点です。言い換えれば、「大会では、図画工作科や美術科の学習を通してどんな学力を育成したのか、その成果は何か、単なる感想やアンケート集計に終わ



るのでなく、統計的な調査やルーブリックなどを活用したエビデンスの提示、研究機関との連携などが求められる」ということです。つまり、来年度の愛知大会に向けたみなさんへのメッセージということです。

#### 4 子どもの学ぶ姿と「どんな能力を発揮しているか」を観察すること

木版画の実践から、子どもがどんな能力を発揮しているか考えましょう。

鉛筆をもって机、その次に腕を叩いてください。どちらが柔らかかった？では、彫刻刀で板を削る子と感覚を共有できますか？子どもは彫るときに、彫刻刀の刃先まで感覚を伸ばして、彫るときに出る音、彫る抵抗感などを感じています。彫り進める気持ちよさや、彫り跡の面白さ、生まれる形の不思議さなども感じています。これらを追求すると版本に穴を開けてしまいます。私は穴を開けても叱りません。



子どもの感覚、子どもの感じている面白さは本来大切にしなければならないものです。人は道具と一体化します。道具の先まで感覚が伸びているのです。作品の仕上がりだけを目指してはいけません。

彫ってみること 「掘り進める感覚」「彫り跡の美しさ」「木屑の面白さ」等感じていることを十分味わい確かめられるようにする。 刷ってみること 「色を変えたり、もっと彫ったり」「重ねて刷ったり、インクの置き方を工夫したり」工夫が働くようにする。大切にしたいですね。

「名画が展示される美術館の通気口をのぞき込む2人の女の子の写真」を提示し、「これはどんな能力を発揮していますか？」と投げかけました。子どもは、美術館では、通気口やコンセントなど、思いがけないものを鑑賞したり、のぞき込んだりします。そのような姿は、美術館の文脈が分かる大人からは生まれません。フォンタナの「空間概念」と同じく、平面を切り裂いた表面とその向こうにある空間という概念に引き込まれているのと同通しています。子ども達はそんな能力を発揮していることを知らずに、大人は美術館では作品を観るものだという固定観念にとらわれているのですね。

「名画が展示される美術館の通気口をのぞき込む2人の女の子の写真」を提示し、「これはどんな能力を発揮していますか？」と投げかけました。子どもは、美術館では、通気口やコンセントなど、思いがけないものを鑑賞したり、のぞき込んだりします。そのような姿は、美術館の文脈が分かる大人からは生まれません。フォンタナの「空間概念」と同じく、平面を切り裂いた表面とその向こうにある空間という概念に引き込まれているのと同通しています。子ども達はそんな能力を発揮していることを知らずに、大人は美術館では作品を観るものだという固定観念にとらわれているのですね。

#### 5 指導要領の不易と流行



時代は変わり、指導要領でいくら表現が変わっても根本的に大切にしたいことは変わっていません。

昭和22年から平成20年までを概観したとき、子ども観自体に大きな変更はないことがわかります。

昭和20年代に提示された子ども像は現在と比べても遜色ありません。その後、主体的な子ども像を引き継ぎつつ、平成に入ると生涯学習的な視点を加え、自ら学び続ける姿として描かれます。そして今回、未来や社会の創り手としての視点が加えられた子ども像に発展します。平成29年の学習指導要領の前文

にはこう述べられています。

「一人一人の児童が、自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値ある存在として

尊重し、多様な人々と協働しながら社会的変化を乗り越え、豊かな人生を切り拓き、持続可能な社会の創り手となることができるようになることが求められる。」

「不易と流行」という言葉からすれば、日本の学習指導要領が一貫して示し続けてきたこの子ども像は、「子ども一人一人が、自分のよさや可能性を発揮しながら、自ら学び、他者と協働し、自ら課題を解決し、自らの経験を再構築しつつ、成長し、環境に働きかけ、社会をつくりかえる存在」ということになります。

## 6 Qーこの子が発揮した能力は？

幼児が積み木で遊ぶ動画を見せ、「この子が発揮した能力は？」と質問されました。指名された先生は「何かに見立てている」「できたものを見て喜んでいる」と返答しました。奥村先生はすかさず『喜んでいる』『楽しんでいる』この言葉は使わない方がいい」と助言されました。動画に映った幼児の姿から「幼児は①ブロックを色違いに高く重ねています。②出来具合を確認しています。③色を交互に変



えながら更に高く積み上げています。幼児が最後に言った言葉は「いただきまーす」でした。これはどのような意味でしょうか？ そう、サンドイッチを作っていたんです。最後に積み上げた積み木を壊してしまったんです。なぜ壊したんでしょう？そう、食べたからです。」と、その子の行動を細かく読み取っていただきました。

思いも寄らなかった幼児の行動の読み取りに、「あー、なるほど」と唸る声が会場に響きました。

## 7 学力は変化する

現在求められている学力にもそれは言えます。今年出題されたセンター試験の地理の問題には北欧と日本アニメの関係が資料として扱われています。ニルスのおしぎな旅やムーミンの世界の背景と、国土の地理的な条件を関連付けて思考を働かせることが求められていました。

私の父が見ていた漫画「のらくろ」と自分自身が見ていた漫画「鉄人28号」の違いにも触れられ、奥村先生自身も現代の漫画「ワンピース」にはついて行けなくなっていること。視点がぐるぐる変化するので動きの空間イメージを結べないこと。TVの世界もどんどん変化していて、ドラマやウルトラマンなども単純な一話完結、勧善懲悪の世界だったのが、現在は複数の話しが複雑に交錯するようになっていることを話されました。

「仮面ライダーも大勢出てくるし、幾つものストーリーが交錯して誰が敵か味方かさえもよく分からなくなっています。野球中継もフィギュアスケートのTV画面にも、今は細かいデータが分析的に表示されるようになった。これは「社会的増幅装置」によるスキル向上が起こっているということですね。つまり、見る側にもスキル向上が起きていると考えられます。」と話されました。

## 8 今、ビジネスの世界はアートに注目している

オリンピックには芸術競技と呼ばれる種目があります。フィギュアスケートでも体操競技でも、日本人にはスポーツの中に美しさを追求する力がある。体育は美しいのです。

また、ビジネスマンは今、アートにとても注目をしています。ニューヨークなど海外の都市では、ビジネスマンがわざわざ通勤前に時間を作って、朝の鑑賞プログラムに参加する姿が見られるのだそうで

す。それは、教養を広げたりリラックスを求めているだけではなく、彼らが脳を活性化するため、創造性や論理的思考力を高めるために有効だと思っているということです。

また、社員の個性を発揮させる効果を狙ってオフィスにアートを飾ります。問題解決をするには、創造的な思考が必要だからです。

## 9 最後に

最後に、大好きな授業を紹介します。「春にしかない緑ってあるよね？」という教師の問い掛けに、ある児童は、爽やかな緑を様々選んで紙を切って、鳥の形をたくさん切り取ってボードの上に並べていきました。



それを色んな並べ方をして見つめているところに、教師が「そろそろ貼ったら？」と声を掛けた。その子は「いや・・・」と答え、どうするかと見ていたらその色とりどりの緑の鳥たちを針金に通し始めたのです。それをどうしたと思いますか。外に持ち出して木にそれをくくりつけたんです。そうしたこと、春の葉っぱは1ヶ月間その木に残り続けました。

これまでの図工・美術は作品そのものがゴールだった。こんな学習をしたらこんな学力になったというのが常識でした。これからは違います。資質・能力から授業を組み立て、育った力を教師が読み取ることが大切なのです。子ども自身が何をできるようになったかを明確に自覚できる学習を教師は組み立て、問い掛けていく支援者となるのです。指導方法と評価の関係を明らかにしながら、指導の手立てを工夫するのが教師の役割です。そして、カリキュラムマネジメント。単純な教科の連携を越えて、「どう社会と連携しているか」を考えていく必要があります。

図工・美術に対する社会の期待は確実に高くなっています。人々が豊かに生きていくために、なぜ必要なのかを常に考え続けなければなりません。

