

ユニバーサルシティズンシップ育成と関連した 美術教育の在り方を探って

岡 芳香 大和 浩子 加藤 桂子 若元 澄男
菅村 亨

1. はじめに

附属三原中学校・小学校・幼稚園（以下、三原学園と呼ぶ）では、一貫教育の中で子どもたちにつけたい力である「ユニバーサルシティズンシップ」を「どのような国に住もうとも、人間として普遍的に大切な資質や能力」と定義し、研究を進めている。

そして、本研究は、3H美術教育を基に、「協同的創造力」を育むという視点での題材開発及び授業実践を通して、児童生徒の美的感性を高めると同時に豊かなユニバーサルシティズンシップを育成するための美術教育の在り方について探ることを目的としたものである。

2. 昨年度までの経緯

グローバル化・高速化そしてバーチャル化の21世紀を生きる子どもたちにとって、それらに流されることなく自己の美意識をはっきりと確立し、それを日常の様々なシーンで発揮していくことは、自分自身の生活を豊かにする点において大切なことである。昨年度までの3年間は、その美意識の確立には、より多種類の文化を理解し、いろいろな立場や視点からものをみるという「多文化理解」が重要な視点となると考え、研究を進めてきた。そこで子どもたちにつけたい力を

- | |
|---|
| ①日本美術の受容と発信の力
②多様な美術の受容と発信の力
③生活に生かす実践力 |
|---|

と設定し、これらを育むための題材開発及びカリキュラム開発を行ってきた。

3. 協同的創造力とユニバーサルシティズンシップ

3. 1 今年度からの学園全体の研究の方向性

本学園では、今年度から、21世紀型学校カリキュラム（通称「三原学園プラン」）の開発に取り組んでいる。言い換えればこれはユニバーサルシティズンシッ

プを育むためのカリキュラムであり、以下の3つの力の育成を重視した開発を進めてきている。

1. 社会のグローバル化・高度情報化の中で活躍していくために必要な「国際的コミュニケーション能力」の育成
2. 社会の変化に対応していくために必要な教科学力「協同的創造力」の育成
3. 超少子化社会の進展の中でも、人間として普遍的に大切な人と人のかかわりを生み出すことができる「人間関係力」の育成

そこで、教科「図画工作・美術科」においては、主に教科学力としての協同的創造力を育成することが本学園の目指すユニバーサルシティズンシップを育むことにつながっていくと考えている。

3. 2 協同的創造力の定義

本学園では、21世紀型の「教科学力」を「21世紀初頭の社会の変化に対応することができる確かな教科学力」と捉えている。具体的には、教科学力を、現行の学習指導要領で示されているものを含めた不易な学力という側面と、21世紀の社会の変化にも対応していくための新たな学力という側面の両面をもつものと捉え、教科の学習で学んだことを自分たちの生活の改善や社会づくりに生かしていくことができる力を大切にすることとした。そして、このことを各教科が共通に目指すものとして、「関心・意欲・態度」など従来の4観点に加えて、新たに「協同的創造力」を掲げることにした。

協同的創造力とは「単に知識や技能を覚えるのではなく、共通の目的に向かって他者とかかわりながら、習得した知識や技能を生かし新たなものを創り出していく力」と捉えている。

3. 3 美術教育における協同的創造力

前項で述べたような「協同的創造力」を発揮しながら生きている子どもの姿を、美術教育の中で具体的に

考えてみることにした。グローバル化が進む21世紀を生きる子どもたちは、様々な場面で「自由な発想や美術の活動で」「人とかかわり合いながら」「新しい文化を創造して」生きていくと考えられる。我々はこの姿を、美術教育における協同的創造力が発揮されている場面であると捉えた。

まず、「自由な発想や美術の活動で」とは、3H美術教育で提唱されている「感じる力(Heart)」「考える力(Head)」「みる・かく・つくる力(Hand)」を総合的に集結したものと考えることができる。つまり「美術の教育」の側面である。

次に、「人とかかわり合いながら」は、作品作りを通しての行為とみなすことができる。つまり、ここに「美術による教育」の一端をみることができる。我々は美術教育をいわゆる「うまい」絵などを描かせるための教育だとは捉えておらず、美術の活動を通して人間の資質を高めていく営みであると考えている。その視点でいえば「人とかかわり合う」という行為は人として生きていく上において、大変重要な資質の一つだといえる。

最後に、「新しい文化を創造して」は新たなものを創り出していく行為である。美術的に捉えれば、それは作品そのものとも言えるであろうが、我々は更に、内面的な心情の広がりも含まれると考えている。例を挙げると、5年生では4～5人を1グループとし、実際に人が入れる大きさの「マイハウス」を共同制作しよう、という題材がある。この題材の場合、作りたい場所、デザイン、使いたい材料、作り方など、個々の思いは全く異なるであろうが、一人では成し得ない活動であるが故に、時には自分の思いを引き下げたり、時には自分のアイデアを主張したりしながら他者との意見交換を繰り返すことになる。困難を乗り越え完成した時には、知恵と工夫の詰まった新しい作品が出来上がると同時に、今まで気がつかなかった他者に対する新しい見方の発見、味わったことのない連帯感も育まれてきている。これも、新しい文化の一つといえるのではなかろうか。

我々は「美術の教育」と「美術による教育」を通して、「人づくり」を目ざしたいと考えている。そして協同的創造力は、子どもたちの具体的な活動を通して育まれる「人づくり」の重要な観点であると位置づけた。

以上のことから考えて、美術教育における「協同的創造力」を「自由な発想や美術の活動で人とかかわり合いながら、新しい文化を創造していく力」とした。

4 研究の目的とめざす子ども像

4.1 目的

「協同的創造力を育むという視点での授業実践を通して、児童生徒の美的感覚を高めると同時に豊かなユニバーサルシティズンシップを育成する」

4.2 めざす子ども像

本学園の子どもたちは、豊かで自由な発想で自分なりの表現を追求していく力を持っている。そして、他者の表現を素直に受け止め、そのよさを認め合うあたたかい土壌を持っている。

しかし、高学年になるにつれ、異なる意見と意見のぶつかり合いによって人間関係が変化することを嫌い、場合によっては自分の意見を強く主張しない場面が増える傾向にある。そのように変化の乏しい人間関係の中では、新しい文化の創造は難しい。

意見のぶつかり合いが結果的には人間関係にもプラスになり、かつ新しい文化や価値観の創造につながるよう、美術教育における協同的創造力の定義をそのままめざす子ども像とし、その実現をめざして授業実践をしていくことにした。

めざす子ども像

自由な発想や美術の活動で、人とかかわり合いながら、新しい文化を創造していく子ども

5 研究計画

○第1年次

「美術による教育」における「協同的創造力」の定義を明らかにし、協同的創造力を育む学習題材や授業スタイルの開発を授業実践の形態で提案していく。

○第2年次

前年度の計画や題材開発を行った研究を基にさらなる題材開発を行うと共に児童の実態調査、「つきたい力」を設定し、協同的創造力についての評価規準の作成に取り組む。

○第3年次

「つきたい力」を基に設定した評価規準の修正をおこない、3H美術教育を基にした「協同的創造力」と「ユニバーサルシティズンシップの育成」の関連性を児童生徒の変容から明らかにしていく。

6. 実践事例

6.1 小学校の事例

(1) 題材について

○題材名 「雪だ～っ！！これが僕らのスノーアート」

○学年 小学校6年生 78名

○実施時期 平成18年1月～2月

○題材の概要

本題材は、「4月からの中学校生活に向けてお互いに協力しようとする気持ちを高めよう」という目的のもと、6年生最後の体験学習として、国立三瓶青年の家において様々な活動をする中の一つとして、雪を題材につくりたいものを決めて1グループ7、8名での共同制作をしていく題材である。

温暖な三原の地にある本学園の子どもたちにとって、雪をみること自体大変珍しいことである。しかもそれを素材として共同制作をすることは、「今までやったこともないことをやれる。今しか、ここでしかできない。自分たちが、どこまで、どんなのができるか予想もつかない。だから試してみるのもおもしろい」という気持ちを揺さぶり高め、生涯を通じて記憶に残る体験となるであろう。降り積もった雪の色、結晶の様子、雪を踏みしめる音や感触、雪の手触りなど、限られた気候条件の中でしか出会うことのできない自然の産物を、仲間との共同制作による造形表現を通して心と身体全体で味わうことができると考える。作品は1メートル四方の立方体の雪の固まりから削り取る制作方法が主である。この大きさを考慮しつつ、作品のデザインを考えること、試作など制作への準備、さらに実際の制作場面など表現する過程において必然的に求められる、創造力、調整力、試行力、決断力、コミュニケーション能力など、将来子ども達に必要とされる人間力の形成にもつながると考える。「自由な発想や表現で人とかかわり合いながら、新しい文化を創造していく力」である協同的創造力を育むと共に、美術教育による人づくりを具現化できる題材である。

○題材の目標

- ・ 雪の感触を全身で味わうと共に、自分たちのつくりたいものに合うように素材の特徴を生かしたり、表現技法を工夫したりすることができる。
- ・ 作品完成に向けて、仲間と共に考え、協力し合うことを通して、共同制作の楽しさを味わうと共に、かかわり合いを通して、お互いの個性を認めあうことができるようにする。

○計画（全8時間）

- 第1次 いろいろな雪の造形物をみよう、スノーアートの制作手順を知ろう（1時間）
- 第2次 グループで何を作るか考え、アイデアスケッチに表そう（1時間）
- 第3次 粘土でミニチュア版を試作しよう（2時間）
- 第4次 三瓶にてスノーアートに挑戦（4時間）

(2) 学習の実際

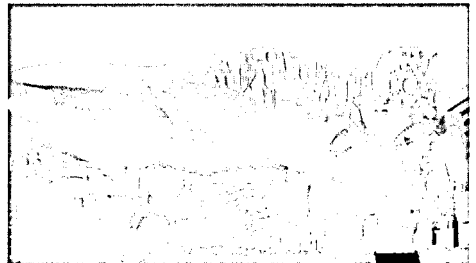
学校での事前準備段階

実際に、札幌雪祭りなどで制作されたさまざまな雪

像を鑑賞し合うことから学習を始めた。子どもたちは、作品の素晴らしさに感心するのさることながら、どうやったらこんなにリアルに表現できるのだろう、どの様にしてつくったのだろうという、制作過程、制作方法にも興味・関心が広がっていった。



【雪像鑑賞資料1「新庄選手」】

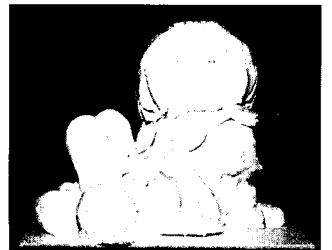


【雪像鑑賞資料2「鯨と樺太犬」】

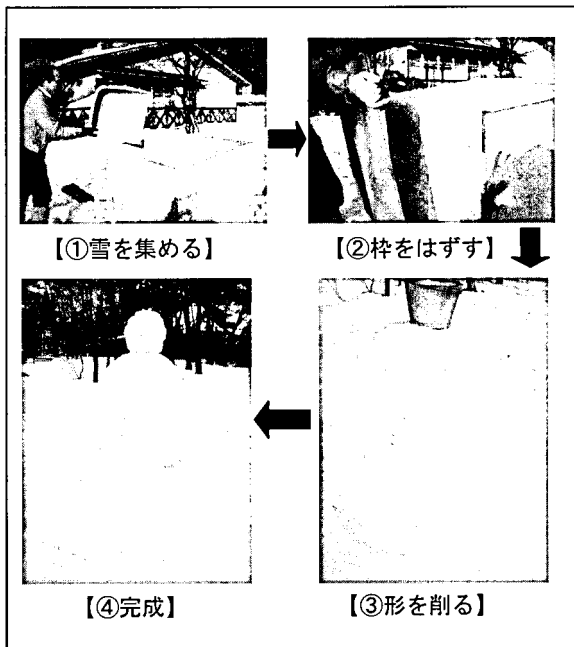
雪像鑑賞後、①実際にデザインを考えそれをミニチュア版として試作する過程、②現地での制作方法や手順について、実際に教師が事前につくった「奈良の大仏」の制作方法を例にした提示資料をもとに説明をしていった。



【提示資料1
アイデアスケッチ】



【提示資料2：粘土での
ミニチュア試作品】



【提示資料3：制作手順の説明PP】

多少丁寧すぎる説明であったかもしれないが、これまで全く経験のない制作であることから、子どもたちに「グループでの協力がなくては成し得ない制作だ」ということを実感させることをねらいとして行った。

スノーアートについて勉強しました。雪であんなにリアルに作れるなんて感激です。「奈良の大仏」良かったですよ。絶対私たちも挑戦してみたいと思いました。こんなことは、もうできないと思います。みんなと協力するという山の生活（注：行事の名前）にぴったりだと思いました。うちの男子は結構力がある人ばかりなので、雪集めは頼りになりそうです。デザインはまあ、女子が中心となって考えることになると思います。とにかく、燃えてきました！！（後略）

【子どもの感想文1】

子どもたちの中では、何をつくるかを話題にする姿や、あまりのスケールの大きさに「本当にできるのだろうか」と何をつくらうか悩んだりする姿がみられた。

実際のアイデアスケッチでは、各グループの造形表現を得意とする子どもやリーダー性のある子どもが主となって、みんなのアイデアを調整しながらデザイン化していった。そのような中で、周りでみているだけのように見えたA児が気になり、「自分の意見も出した？」と、問いかけてみた。A児から「自分は本番で

力を発揮するんです。デザインは任せます。」という返答も返ってきた。これもまた大勢の中で自分自身を調整する力と捉えることにした。

デザインが決まったところから、20cm四方の立方体の粘土で実際に削り取りながら試作をつくっていった。縮尺を計算して高さを出す子ども、削り取る部分について活発な話し合いを繰り返す子ども、それぞれが自分の持ち味を出して試作にとりいれた。していった。A児も、この時ばかりは仲間の削り方に注文をつけ、作業をする子どもを閉口させていたが、お互いこのような場面を乗り越えてこそ、人とかがわり合いながら生きることを身につけるのだと考える。

活動の中で美術的な視点でみた時の工夫を紹介する。「アンパンマン」を制作しようとしたグループは、アイデアスケッチも描いたのではあるが、やはり試作をする時には、家から実物の模型を持って来て、それをみながら制作する姿もみられた。平面図を立体に変えて表現することの難しさが現段階ではあったようである。そして、それを克服する子どもなりの工夫の一つであろう。

現段階での、それぞれのグループのテーマは「靴の中からドラえもん」「トトロ」「かめ」「しゃちほこ」「アンパンマン」「ディズニー」「雪達磨」「スヌーピー」「森のケーキ」であった。

三瓶での制作活動

当日の三瓶山は晴天に恵まれ、絶好の日となった。



【協力して試し作り】

子どもたちは、自分たちに与えられたスペースに到着すると、すぐさま、雪集めに奔走するもの、枠を組み立てるもの、枠内の雪を踏み固めるものに分かれて活動し始めた。雪集めの道具としては、スーパーのかご、バケツ、スコップ、てみなどを準備した。雪に足をとられながらも、制限時間120分というルールも手伝ってか、懸命に雪を運んだ。



【スーパーのかごで雪集め】

まさに一致団結、一人として遊ばず、休まず、全員協力体制ができあがった瞬間であった。杵に雪をつめて固まるまで20分間放置する。20分後杵を片ずつ取りはずしていき、見事1m四方の立方体が出来上がったときには、大きな歓声があったところまで沸き上がった。

休む間もなく、今度は削りとる作業である。それぞれが使えるだろうと予想してもらってきた、お好み焼き用のへらなどを使って、恐る恐る雪に手を加えていった。まずは、外形づくりから取りかかるグループが多かった。



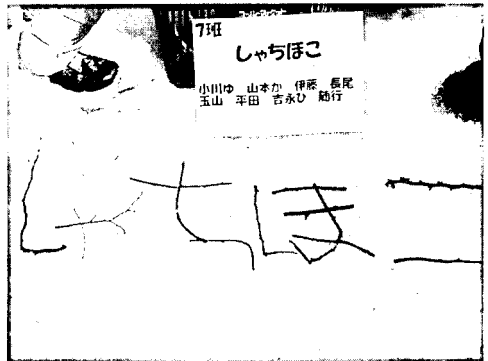
【足で雪を踏み固める】



【立方体が出来上がったぞ】

全体のバランスを遠くからみて指示を出すもの、崩れないように雪面を押さえてもらいながら、一方で削り取っていくものなど、ここでも、自分たちがつくりたい新しい造形物に向かって、かかわり合う姿が、みられた。

小枝を集めて作品の題名を文字に表したり、自宅から持ってきた松ぼっくりやドングリの実をリュックから出して飾ったりと、いつの間にか考え準備したのだろうと感心させられるものもあった。題材が子どもたちの発達段階にあっていたことが、子どもたちを動かし、子どもたち自ら造形表現に没頭させ、そこから、美的感覚を高めると共に、人間性を高めていくことが見とれた場面であった。



【「じゃちほこ」の文字を小枝で】

制作終了後は、お互いの作品を鑑賞してまわる時間とした。粘土での試作品をみ合っているだけに、よく似せてつくったものや、細かい部分も表現できているものなど、これまでの過程と重ね合わせてみる子どももいた。



【ヘラで削り取る「トトロ」】



【リアルだと評判だった「じゃちほこ」】

削り過ぎた部分には、雪に水を混ぜて練りつけ修復をした。水を混ぜることは事前に教えておらず、まさにこれまでの生活経験を生かした発想であった。

最後は、完成した作品の前で記念撮影をして本活動を終了した。



【松ぼっくりをつけてケーキの出来上がり】

(3) 成果と課題

○成果

スノーアートは強く思い出にのこった行事の一つです。苦労の連続だったからです。僕たちは「しゃちほこ」をつくりました。雪がうまく固まっていなくて、尾ひれの部分を削る時に崩れてしまいました。「失敗か。」と、みんな一瞬シーンとなりました。でも、B君が、「まだ時間があるから、雪をもう一回固めよう」といって、バケツに雪を詰め出しました。みんなも、他のグループからバケツを借りて詰めました。「結構いいチームワークだな」と思いました。(中略)
「しゃちほこ」にする時は難しすぎるとかいつてちょっともめました。今はつくって良かったとみんな思っていると思います。スノーアートでは協力することの大切さと最後まであきらめなければならないということを学びました。僕たちの班のメンバーは最高です。みんな、ありがとう！！

【活動後のC児の感想文】

「しゃちほこ」は子どもたちからも評判の高い作品であった。実はC児は「しゃちほこ」を提案した本人であった。初めはみんなからの反対にあったが、自分で実物がついている模型を持ってきたり、カラー写真を持ってきたりしながら、次第にみんなを納得させていったという経緯があった。だからこそ、最後に「ありがとう」の言葉が書き添えられていたのである。まわりの仲間へ感謝の気持ちを持つことは、人として大切な生き方である。

本題材は、子どもたちが自ら考え、話し合い、動き

をつくっていく場面がよくみられた。このことからもうやってみたくことを実現するためには、仲間とのかかわり合いや協力的なしでは成し得ないという必然を生み出すことができる、つまり協同的創造力を育むのに適した題材であったと考える。

○課題

今回の実践を通して子どもたちの意識を把握する方法として、制作過程、事後感想文が主な手段であった。今後の実践においては、協同的創造力が育まれているといえる具体的に表出する子どもの姿などの内容を検討して、評価していくことが、より一層題材の評価につながると思う。

6. 2 中学校の事例

(1) 題材について

○題材名 「クレイアニメーションに挑戦」

○学年 中学校3年生 選択美術15名

○実施時期 平成18年9月～12月

○題材の概要

クレイアニメーションとは、専用の油粘土で作ったキャラクターを少しずつ動かしながら1コマ1コマカメラで撮影し、それを連続再生して動いているように見せるアニメーションの一種である。デジタルカメラが普及して、デジタルデータの画像をPC上で連続再生させることが出来るソフトウェアなどが充実してきたおかげで、本題材の授業化が可能となった。

制作に当たっては3人を1グループとし、シナリオ作成→絵コンテ作成→キャラクターや背景の制作→撮影→動きの確認と修正撮影→編集 というプロのクレイアニメーション作家の制作手法をトレースして行う。1秒に6～10枚の画像を使うため、PCのスペックとソフトウェアの再生能力を考慮して、1作品20秒程度、共通のテーマは「ほのぼの」と設定することにした。

○題材の目標

- ・ 個々の発想を生かし、他者の意見を参考にしながら新しい表現や技法を見つけ出すことができる。
- ・ よりよい作品を生み出すための試行錯誤を共同で行うことを通して、ともに創ることの喜びを味わい、かかわり合いながら生きることを楽しむ態度を養う。

○機材・材料

専用粘土：モデリングクレイ claytoon PRIMARY

デジタルカメラ：Olympus CAMEDIA C-1

PC：Macintosh iBook G4

使用ソフト：QuickTime Pro、iMovieHD

○計画（全24時間）

- 第1次 クレイアニメーションを知ろう(1時間)
- 第2次 シナリオから絵コンテを描こう(2時間)
- 第3次 キャラクターと背景を作ろう(4時間)
- 第4次 撮影と編集をしよう(16時間)
- 第5次 発表会で評価し合おう(1時間)

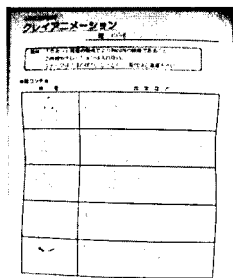
(2) 学習の実際

撮影に入るまで

既存のクレイアニメーションのDVDを鑑賞し、今後の制作に関する意欲を高めたあと、グルーピング、シナリオつくりに入った。シナリオから絵コンテをおこすという作業に関してはマルチメディア学習の授業で経験していたが、わずか3人という小グループで意見を交流しながらの絵コンテ制作は子どもにとって初めてとなり、日頃思いを口ににくい子どももディスカッションに参加する場面が見られた。

絵コンテの作成場面では、カットの種類やアングルの工夫など、マルチメディア学習での学習内容を生かせるよう支援していった。

キャラクター制作はクレイアニメーション専用のクレイトーンという粘土を用いた。この粘土は混色時の発色がよくキャラクター作りに向いているうえ硬くならないので、長期にわたる撮影にも保管が容易であった。子どもたちは、自分たちの考えたストーリーに添って思い思いのキャラクターを作っていた。また、舞台(背景)に関してはそれまでの美術学習で培った経験を基に自由な素材で制作をさせ、様々な種類の素材を用意して子どもたちの発想の実現を支援していった。



【絵コンテの例】

撮影と編集



【「おえ、ちゃんとフレームに収まって？」】

この方法は、撮影のやりなおしや方針変更が容易であ

撮影時は、撮った画像をPCにすぐ取りこみ、その場で連続再生しアニメーションとしての動きを確かめながらの制作を進めた。

り、より良い作品を求めての試行錯誤には大変効果的であった。

それまで約1ヶ月にわたり準備をしては来たが、本当に自分たちが作ったキャラクターが背景上で動くのか半信半疑だった子どもたちは、コトコトとごちないながらも実際に粘土が動く映像を目の当たりにして感動の声を挙げていた。慣れてくると、必要のない画像を削除してよりなめらかな動きを追及したり、どうしても撮影できない場合はカットの向きを変えるなど、その場で臨機応



【「ここは変えるよ」「キャラ作り直し？」】

変にディスカッションをしながら作品を作り込んでいく姿が見られるようになった。

机の上に背景を立ててキャラクターを立たせての撮影だけでなく、場面によっては背景もキャラクターも寝かせて真上から撮影するといったような特撮ともいえる方法を考え出したり、思うような動きが撮れない時は2時間かけてわずか1秒分の画像を追及して撮ったりなど、制作にかかる熱気が感じられた。



【編集に使用したPC(iBOOK G4)】

一通り撮影が終わると、シーン毎にQuickTime Proでムービーファイル(.mov)化したものをビデオ編集ソフトiMovieHDで編集し、効果音やBGMを加えて作品化した。

発表と相互評価

完成した作品は、「選択教科学習発表会」で全校生徒に鑑賞してもらうことになった。代表の子どもがクレイアニメーションの特徴や制作の苦労などをパワーポイントでプレゼンテーションしたあと、5本の作品を続けて鑑賞してもらった。生徒席からは「本当に動いてる!」「すごい!」などの歓声や拍手があがり、子どもたちは大変満足した様子だった。

その後選択美術受講者の15名で、表1の観点到添って自分以外のグループの作品を評価しあった。

大変よくできていた-4、できていた-3、あまりできていなかった-2、できていなかった-1、として集計した結果、どのグループも平均3.4を越える高い評価を受けていた。自分たちが苦勞して作品を作ったことにより、他者の努力や苦勞をしっかりと感じることができた結果だろうと思われる。

表1 受講者による相互評価の結果

評価の観点	Aチーム ム平均 値	Bチーム ム平均 値	Cチーム ム平均 値	Dチーム ム平均 値	Eチーム ム平均 値
ストーリーはテーマにあっていたか	3.4	3.5	3.4	4	3.7
撮影方法の工夫が見られたか	3.9	4	4	4	3.6
キャラクターや背景に工夫が見られたか	3.8	3.7	3.7	4	3.5
BGMや効果音に工夫が見られたか	4	3.7	4	3.9	3.7

(3) 成果と課題

○成果

①協同的資質の育成

全体を通じ、全ての制作の場面で「グループ内での意見交流を経て試行錯誤を繰り返す」ということの連続であった。その結果、回を重ねる毎に子どもたちはより深いディスカッションを行い、完成度の高い作品を求めてコミュニケーションを密にしながらの学習を進めることができた。協同的創造力のねらいは「新しい文化の創造」であるが、このクリエイション制作は、子どもたちにとってまさに新しい文化を自分たちで創り出していく営みであった。自分ひとりの考えや実力ではどうにもならない壁も、仲間の意見を聞きとにかくやってみることで打開できていた場面が数多く見られた。子どもたちに「いつでも、誰とでも、力を合わせてプロジェクトに臨むことが出来る」というユニバーサルシティズンシップの育成に関し、本題材は適した題材であったと感じている。

②「共同制作」の本質の発見

従来の美術科が行ってきた共同制作は、制作に入ってからディスカッション・方針変更が難しく、共同を謳いながらも実際には制作者達の深い意見交流がなされていない場合が多かった。例えば学級全員で取り組む場合など、どうしても一部リーダーとなる子ども

の意見が制作に反映しがちで、その他の子どもたちは「その指示に従いながら」自分の役割を果たす、という状況も多かったのではなかろうか。進捗状況を制作者がその場で確認しながら修正や変更が出来るという点で、また制作に関わるスタッフを少人数に設定した点で、本題材はその弱点をクリアできたと考える。制作者全員が意見を出し合いながらリアルタイムで作品が出来上がっていく喜びを味わうという、「共同制作」の楽しさの本質の1つを、子どもたちは発見することができたと感じている。

○課題

①評価方法の確立

子どもも指導者も大変楽しみながら取り組むことの出来た題材ではあったが、「ただ楽しい」だけでは、教育効果は低い。本題材における、あるいは「協同的創造学習」における評価方法の確立が急がれる。

子ども自身の自己評価、子ども同士の相互評価、観点をはっきりとさせた教師からの評価、第三者からの外部評価など、いろいろな方法が考えられる。それらのどれを採るのか、また組み合わせる用いるのか、どのような評価が子どもにとって次の創造への意欲の土台となるのかを吟味し、考えていかななくてはならない。

②ICTの充実

美術教育にICTを積極的に取り入れる試みに取り組んで数年が経つ。教材製作にデジタルカメラやスキャナを使うことから始まったこの試みも、子ども自身がICT機器を「アナログの画材と同じように」使い、「表現」を追及する段階にまで来た。

今日のICTの発達爆発的に早くその種類もスペックも多種多様であり、とすれば機械に振り回される感覚に陥ることもある。

子どもたちに付けたい力は何か、そのための題材は何か、そのときICTが必要か、必要ならどのようなものが必要か。まずICTありきではなく、子どもに育みたい力ありきで今後も取り組んでいきたい。またそのためにも、必要なICTが学校で準備できるか、子どもに技術的な指導をすることが可能か、などを考え、常に情報に対しアンテナを広げ、学校に働きかけ、造形活動がICTによって更に多様となり、子どもたちの美的感性が豊かになることをめざしていきたい。

7. 今後の展望と課題

本年度は、「美術教育」「美術による教育」における「協同的創造力」の定義を明らかにし、協同的創造力を育む学習題材や授業スタイルの開発を授業実践の形態で提案していくことを目的に研究を進めてきた。題材開発においては一定の成果を得ることができた

考える。今後はめざす子ども像にむけて、協同的創造力がそれぞれの児童生徒に対し具体的にどのように育まれていっているかの検証方法を考え、それについて考察できるように準備を進めていきたい。

参考文献

- 1) 若元澄男『21世紀の初頭教育学シリーズ第7巻 図画工作科教育学』協同出版 2002 pp.5-18
- 2) 広島大学附属三原学園 編著「21世紀型“読み・書き・算”カリキュラムの開発 幼小中一貫校からのメッセージ」明治図書 2005 pp.213-215