

図画工作科授業「まちかどウォッチング」の検討

三根和浪*・若元澄男

(1995年11月17日受理)

An Examination of "Street-Corner Watching" in Arts and Crafts

Kazunami MINE and Sumio WAKAMOTO

Abstract. In this thesis, a proposal comes at first of environments by Wakamoto which have a great deal to do with the teaching of arts and crafts. Then comes Mine's report on his practice of "Street-Corner Watching" in arts and crafts in which he uses Wakamoto's viewpoints of environments and examines Mine's practice.

Mine's conclusion is that it is very effective for improving lessons to use in class Wakamoto's proposal viewpoints of environments, the result of which leads to Mine's remedial proposal of those by Wakamoto's from Mine's standpoint as a teacher of an elementary school.

I はじめに

人と環境、環境と教育は不離の関係にある。この図式は美術教育における「造形環境」とでもいふべき要件が授業の成否にかかわることを暗示する。本稿の主眼は、三根の授業検討ということのみでなく、授業評価の視点としての「造形環境」の妥当性や過不足を検討するところにもある。そのため、あえて授業者である三根が自らの授業を「造形環境」の視点を使って分析し、各々の視点について実践サイドからチェックしてみるという方法をとった。ところで「造形環境」というのは授業改善の視点として若元が提案¹⁾したものであり、その内容の第一は可視造形環境（以下「可視環境」という）であり、第二は不可視造形環境（以下「不可視環境」という）である。可視環境は、①場の環境、②材料環境、③用具環境の視点を内包し、不可視環境は、①人的環境、②時間環境、③情報環境の視点を含んだものである。以下、三根の授業の自己評価に先だて、サンプル授業²⁾を引用し、各視点の内容を概説しておくことにする。

II 造形環境の各視点の内容

1 可視環境

(1) 場（空間）の環境

「場」は図画工作科にとって重大な環境条件である。場の影響で活動の停滞や停止が引き起こされる場合もあるからである。

① 場の質

サンプル授業は教室で実施された。座席のレイアウトは教師と児童が対面する講義形態であった。この形態への筆者の指摘に対し、「個々の世界に集中して没頭できる環境を確保するため」との意図説明があり、前時は仲間の活動から学びとるといふ配慮のもとにグループ形態で実施し、顔を上げれば仲間の造形活動が目に入る状態を配慮したとのことである。きめ細かな配慮である。図画工作の授業は教室、図工室のみでなく、体育館、廊下、校庭、校外等々が考えられる。たとえば、動きの大きい活動が教室で実施された場合、「汚してはいけない」「窓ガラスにあたりはしないか」「壁を傷付けはしないか」等々の遠慮が先行し、自ずと活動が萎縮することも想定される。題材及

*広島大学附属小学校

び子どもの活動内容的確な判断に立って最適の場が準備されることが要求される。

② 場の容量

運動場から物陰まで学校には様々な空間がある。各々の空間の持つ容量は全く異なっており、題材毎の最適空間があるはずである。いつも広ければ良いというものではなく、逆に狭くてもいいということにもならない。一律に考えられるべきことではなく、指導目標、子ども達の人数等々の条件から総合的に判断されるものでなければならない。サンプル授業は、紙コップ二つを組み合わせる造形ということで大きなアクションもなく教室は過不足のない空間であった。

(2) 材料環境

図画工作に材料は不可欠である。しかも、その質、量はいうまでもなく、事後処理等のことも配慮され、最適のものが準備されなければならない。

① 材料の質

適切な材料の保証ということで必要なのは教師の題材解釈の能力である。子どもにとって何が最も適切な材料であるかを判断し、準備するのは授業前の教師の大切な仕事の一つである。たとえば、造形遊びなどで使う適切な廃材等は、長期計画の中で日常的収集活動こそ必要である。準備が泥縄式では良質の材料を入手することはできない。ところで、紙幅の関係で詳細にわたる紹介はできないが、サンプル授業の材料は紙コップであり、子ども達の作用によって教師も驚くほどの多種多様な「変化」が発生した。「紙コップから、自分なりの見方、考え方を大切にし、つくりたいものを思いうかべる」という「指導目標」の第一項にあげられたねらいに向かって、とりわけ適材であったということができよう。

② 材料の量

材料については量の問題もある。大量・多量を否定するものではないが、常に「大量・多量が可」というわけではない。サンプル授業では、必ずしも無制限に紙コップを提供していない。すなわち、第一次は「紙コップ1こを変身させよう」ということで、材料は紙コップ1個、第二次は2個を組み合わせるという授業展開であった。第一次の展開は第二次に勝るとも劣らない発想の多様性がみられたとの報告である。このことは、題材内容と材料がマッチすれば、たとえ紙コップ1個でも、

紙片1枚でも図画工作科は成立するということを示唆している。題材の内容を踏まえた吟味が要求される所以である。

③ 事後処理

材料のことを考える際、忘れてならないのは事後処理の問題である。また環境や経費の問題も相俟って「無理」や「無駄」があったのでは支持される題材とはなり得ない。原則的には、たとえば子ども達が電気店に出向き廃棄物となった発泡スチロールを自分たちで収集し表現するなどのリサイクル・リユースの視点から捉えられることが望ましい。なお、子どもの在り方・生き方に反映する価値を包含したものであればサンプル授業のように新品の紙コップの使用も支持されるであろう。

(3) 用具環境

① 用具の質

用具の質は造形の展開を左右する大きな条件の一つである。不十分な用具は怪我を誘発したり、あるいは、切れない、彫れないなどが造形に対するゆえなき抵抗感を持たせる場合もある。版画や木彫で怪我人を最小限におさえようとするならよく切れる彫刻刀を準備することが常識であるのはそのためである。ところで、用具環境ということでは「服装」もそのひとつであることを指摘しておきたい。しばしば、基準服(制服)で、いかにも窮屈そうに造形に取り組んでいる子ども達の姿を学校で見受けるからである。潜在的にせよ「汚れはしないか」「破れはしないか」との意識も働くであろう。これらが造形活動の阻害因になることも考えられる。また「服装」の問題は基本的な生活習慣の形成という点からも軽視すべきではない。

② 用具の量

用具の量は、理想的には子どもの数だけあることだろう。その上で必要に応じて一人に一個とか、二人に一組などなどフレキシブルに扱われるべであり一律に考えることではない。サンプル授業においては、散逸を防ぐ配慮もあって、マーカー1セット、ボンド1本、セロテープ1個、両面テープ1個、カッター1本がトレーの中にセットされ、数名につき1トレーが貸与された。子ども達は譲り合いつつそれらのすべてを活用していた。必ずしも一人一個でなくても対応できる工夫である。必要十分とは必ずしも子どもと同数を意味しない。

2 不可視環境

「不可視環境」とは、視覚的に確認できない環境、強いて言えば「雰囲気」という曖昧な言葉に象徴されるような環境として、しかし、極めて重要な、ある場合には可視環境よりもはるかに重要な環境としての人的環境、時間環境、情報環境をさすものである。

(1) 人的環境

人的環境は教師、クラスメート、保護者をあげることができる。各々についてサンプル授業をもとに考えてみたい。

① 教師

図画工作の授業では、教師の許容的・支援的姿勢、明るさ、ユーモア等は不可欠である。あらためて言うまでもないことであろう。サンプル授業においては、導入段階で「変態マン（児童作品）」が参考作品として起用され、大いに子ども達をリラックスさせた。昨今、子ども達へのかかわり方を示す文言として「援助」「支援」「提案」等々にぎやかである。これらが求められること自体は好ましい傾向である。しかし、いまだに日常的な実践においては「理想と現実」「建前と本音」が残存している。しかし、サンプル授業の授業者はどの子どもの作品に対しても承認的姿勢を崩すことなく、抑圧的ないし教師のイメージを押し付けるような雰囲気は皆無であった。のみならず、発想段階で抵抗を示すと予期される子どもに対してはヒントになる参考作品を準備しておくなどの繊細な配慮もみられた。

② クラスメート

クラスメートも環境である。サンプル授業では支持的な「クラスメート環境」を観察できた。子ども達相互に作品を鑑賞しあう場面において各々の作品に対して、「A君の作品は〇〇が面白い」などの承認、賞賛等の支持的発言が随所で聴かれた。自己表出の保証は表現の原点である。遠慮のない自己表出を保証する支持的風土を持った学級づくりは最優先の課題とも言える。

③ 保護者

たとえば、「あなた絵が下手ね」などの保護者の心ない一言が引き金となって図画工作科等に抵抗感を持ち始めたと訴える我が学部の学生は少数ではない。保護者の一言で子どもの努力は一瞬にして精彩を失い彼らは自分の営みに疑問を持つ。

保護者の啓発活動（学級通信・教科通信等の発行）も、教師の不可避の現実的課題のひとつであることを指摘する所以である。

(2) 時間環境

サンプル授業における「本時のねらい」は、「紙コップ2個からつくりたいものを思いうかべ、切ったり、曲げたり、彩色したりして、紙コップの変身を楽しむ」と設定されており、第1次「紙コップ1個を変身させよう」1時間、第2次「2つの紙コップを大変身させよう」1.5時間、第3次「自分の作品を紹介しよう。友だちの作品も見よう」0.5時間という時間配分がなされていた。材料とのかかわりや活動量も含めて概ね適切な時間が確保されていたと思われる。まずはこうした時間確保ということが時間環境の保証の先決事項である。しかし、ここでは学校における時間の弾力的運用についてふれておきたい。たとえば、やきものづくりで成型に何週間もかけるのはナンセンスである。「半日図工」「ロングタイム造形」など題材の内容によっては集中実施が望まれる。逆に題材によっては「ショートタイム」も可とすべきである。子どもの持続力、継続力等とも相俟って生活科などもそうであるように「ショートタイム」「通常タイム」「ロングタイム」等々の視点からダイナミックかつフレキシブルに時間環境が保証されるべきことを提案しておく。

(3) 情報環境

かつて図画工作の第1学年における紙版画の授業³⁾で確認されたことである。Aクラスで示された参考作品はバストショットの「上半身像」であった。Bクラスは「全身像」が提示された。はたせるかな、Aクラスの子ども40名の作品はすべて「上半身像」であり、Bクラスはすべての子ども達が「全身像」であった。導入段階における一枚の参考作品の「情報」としての作用が如実に反映されている。さて、この事例からも確認できるように「参考作品」も情報である。また「クラスメートの活動や作品」「材料・用具の活用法」「技術・技法」等の情報もある。そして、これらの情報は厳密には可視情報というべきものである。そうした意味では、「情報環境」を「不可視環境」に位置づけること自体に無理があるとも考えている。あるいは、可視環境及び不可視環境の双方に位置づけ各々の視点から検討すべき事項なのかも

知れない。このことは今後の課題として残しておく、とりあえず、本稿では「題材名」「発問」「クラスメートのコメント」「保護者のコメント」等、目に見えない情報ということに焦点化して検討を進めておくことにする。子ども達はこれらの情報に否応なく曝され、大なり小なりの影響を受けることになるからである。

① 題材名

サンプル授業は「紙コップの変身」との題材名で実施されたものであり、言語明瞭・意味明快、題材の全体像及び遊び心の要求などが子ども達にストレートに伝わったはずである。さて、概ねの授業において最初に子ども達が入手する情報は「題材名」である。題材名から子ども達は様々なことを想起し、これがレディネスへと連鎖する。第一印象という意味でも配慮が要求される。子どもの心に響くような題材名が要求される所以である。たとえば、「粘土で遊ぼう」と「粘土と遊ぼう」は、字面では「で」と「と」の相違のみである。しかし、耳への響きかたは全く異なったものになるのではないだろうか。おそらく、子ども達と粘土のかかわりも、特別な作用を加えない限りかなり異質のものになるはずである。かつて「新聞紙で遊ぼう」と「新聞紙と遊ぼう」という二つの授業参観の機会を得た。前者は新聞紙のバット、新聞紙のボール、新聞紙の刀などなど「もの」に向かう活動が主流となり、後者は新聞紙を揉んでくしゃくしゃにして積み重ねたり、ちぎったり、並べて敷いたりなどの「あそび的活動」が主流となって展開した。「題材名」の少なからぬ影響を推理する根拠である。

② 発問

教師の「ひとこと」で、ある場合は子ども達の活動が途絶え、ある場合は停滞した思考や活動が再び活性化するなどのことを考えあわせるなら、「発問」も子ども達が曝される大切な環境のひとつと言わなければならない。サンプル授業では、キーになる発問が二つあった。導入段階では「二つの紙コップの組み合わせを3通り考えなさい。2分間以内で考えなさい」という発問があり、楽しくかつスリリングな緊張感が形成された。また、最後のまとめの段階では「真似したいところ、工夫しているところをみつけてください」との発問であった。「真似」を罪と感じさせるのでなく

「見学」のレベルに置き換え、積極的な鑑賞態度を引き出すという意味において、まさに至言だったのではないか。

さて、以上、可視環境、不可視環境に対する若元の意図を解説してきたが、最後に「環境が人をつくる」が確認されているのと同等のレベルで「人が環境をつくる」筋道も合わせて確認しておきたい。すなわち、教育環境の整備は教師にとっての不可避の課題であり、あるいは最も大切な「仕事」とも考えられるのである。このことは、同時によい図画工作の授業は、よい造形環境が準備されたときはじめて具現化することを暗示する。こうした文脈の中で可視環境及び不可視環境が授業改善の視点として活用され、実践の中で各視点の修正や付加がなされることが筆者の望みである。以下、三根の実践サイドからの報告に稿を譲る。
(若元澄男)

III 授業の計画と概要

検討する授業は、子どもの共感性を育むことをねらいとして、研究仮説「鑑賞活動を重視して、共感する体験を重ねれば、子どもたちの共感性は育まれるだろう。」の考えのもとに実践したものである。共感性を育むための方法として次のことを考え、授業の中に生かそうとした。

- ① 心を揺り動かす
- ② 繰り返し共感する。
- ③ 鑑賞活動を重視する。
- ④ 支持的、受容的な授業集団をつくる。

以下、その授業をどのような考えのもとに行ったか、実際にはどのように進めたかについてその概要を報告する。また、本授業を若元の提案する造形環境の視点から検討して本授業の改善すべき点を明らかにする。さらに造形環境の視点について、授業を行った小学校教師の立場からその妥当性を検討する。

1 研究実施学年及び人数

第4学年児童 男子20名 女子19名

2 研究実施期間

1991年6月初旬～6月中旬

3 題材名「まちかどウォッチング」

(1) 題材について

絵画や彫刻を初めとしたさまざまな美術だけでなく、美術の範囲を広く解釈して身近な造形の美しさやその工夫に眼を向けてみると、日頃さまざまな種類の「作品」に囲まれていることが分かる。しかし、現実の生活の中ではこれらのことを意識しないで過ごしていることが多い。本題材では、子どもたちが遊んだり、生活したり、登下校に使ったりしている学校の回りの地域から、「広い意味での美術」「形や色などがきれいだったり面白かったりするもの」と思うものを探し、それらがどんな感じがするかを考えることによって、自分たちの身の回りの美術に関わるようにする。

この活動を通じて子どもたちに、自分の身の回りにある美術を意識させ、美術とは美術館や本の中にだけあるものではないことに気付かせるとともに、日頃から身の回りの美術を見るときにそれを「意識して」見る態度を育てる。このことは、子どもたちの美術についての概念を拡げ、身近な美術に対しての共感や、その美術が存在する社会そのものに対する共感を育てることにつながるであろうと考える。

この題材では、身近な美術を自分たちの足を動かして探すが、その際にはスチールカメラ（以下、カメラと記述）を用いる。これは、児童が主体的に鑑賞活動をすることができるように採用したものである。コンサート会場での人気調査をする際、入場者にカメラをわたし、自由に撮影してもらった内容からファンの人は誰を、どんな角度で見たいと思っているのか、コンサート会場のどこに魅力を感じているのかを調査する方法にヒントを得たものである。身近な美術を集める際に、活動の範囲が比較的広げやすくなるとともに、操作が簡単であったり、また集めてきたものをみんなで鑑賞するのに容易であることが採用の主要な理由である。同時に、造形することに技術的な問題を感じる傾向が現れる小学校中学年くらいの子どもたちに、造形に関わる知的好奇心を持たせたり、心を揺り動かさせたりする効果を持つと考える。

(2) 児童について

児童は「美術」というと、やはり美術館や本の中で扱っている作品をイメージするようである。事前調査によると、「今まで見たことのある美術」

として子どもが挙げたのは、種々の絵画、銅像、つば、皿等、狭義に言われる美術品、工芸品がほとんどであった。また、「身の回りにある美術」として、絵画、粘土、つば、紙工作など、自分が図画工作科の授業の中で作ったり、家の人が家庭で作ったものなどが挙げられていた。前年度、このクラスには環境芸術について触れる機会があったためか、自然（虹、霧、山）を美術の範疇に加えた者も1名あった。

今回用いるカメラの撮影経験についてはほとんどの者（35/37名）が、「写したことがある」と答え、実際に撮影できるかどうかについては、（36/37名）が「写すことができる」と答えている。従って、相互の協力、教えあいの条件を整えれば、カメラによる撮影は、子どもにとって十分可能である。写真を図画工作科の授業の中で扱ったのは、フォト・モンタージュをしたことや、前年度に「3年5学級記念写真」という実践の中で、自分の顔写真を素材に造形させたことの2回である。マニュアル操作のカメラであれば撮影するのに難しい調整が必要となってくるので、今回はフォーカス機構を含めてその他の条件設定などがフルオートで撮影できるカメラを用いた。なお、このカメラについては保護者にお願ひし、貸していただいたものである。

(3) 集団について

これまでの学習の中で、小集団での意見の出し合いは数多く経験している。そこで、自分の感じたことをそのまま口にするだけでなく、小集団の中での意見の出し合いを通じて、その練り合いをさせ、友だちが自分とどのように違った感じ方、考え方をしているのかを知ることができるようにさせる。

資料集めをする際には生活班を基礎にしてグループを組み、グループ単位にカメラを一台ずつ貸し出して活動をさせる。自分が撮影したいものをはっきり言うようにさせると共に、他の人がどんなものを撮りたがっているのかをしっかりと心遣いすること、他の意見を尊重して活動をしていくことに留意させる。

(4) 指導について

導入部分では、子どもたちの身近な地域から取材した美術をスライドを用いて見せていき「これも美術、あれも美術」といった概念くだきをする。

そのうえで、自分が見たものが何に見えるか、どんな感じがするか、作者はどんなことを思ってこんな形を作ったのだろうか、などを考えさせる。

この時スライドで見せる美術については、道路に敷き詰められたタイル、マンホールの蓋、屋根瓦、なまこ壁、空きびん、空き缶、自動車、弁当の折など、できるだけ多様なものを用意する。このことによって子どもの美術に対する概念を拓げる。

子どもたちが「まちかどウォッチング」で探すことのできた面白いもの、きれいなものについては、他の人がどのようなものを面白いものとして感じているかを知ることが必要である。そのため、現像焼き付け後、自分はどこがどのように面白く感じたか、思いを発表し、それを全員で鑑賞する。このような形で共感することのできる場面を設定する。

(5) 指導目標

- 視点を変えれば、身近な生活の中にも美術とよべるものが数多く存在していることを理解すると共に、その作品がどんな感じがするか、またその役割などについて考えることができるようにする。
- 友だち同士協力して、自分の身近な美術を集めることができるようにする。
- 活動的な鑑賞活動を通して、身近な美術に対して美術を意識して見る目を育て、鑑賞活動の楽しさを味わうようにする。

(6) 指導の計画 (全4時間)

- 第1次 身近な美術について考える。写真による美術集めの活動計画・・・・・・・・・・2時間
- 第2次 まちかどウォッチング・・・・・・・・・・1時間
- 第3次 集めた資料の発表、鑑賞活動、学習のまとめ・・・・・・・・・・1時間

(7) 準備するもの

T；スライド、スライドプロジェクター、ワークシート、カラーフィルム、カメラ、写真貼付用の模造紙、のり

(8) 授業の概要

第1次 身近な美術について考える。写真による美術集めの活動計画。

スライドで投影した身近な美術を見て、自由にその感じた内容を言わせる。合計33枚。最初はいわゆる美術品と呼ばれるものからはじめて、だんだん子どもたちの身近な美術を見せていく。その

様子は次のようであった。

T；皆さんに聞いてみたいんだけど、今までどんな美術の作品を見たことがあるか、このワークシートに書いてみましょう。美術の作品と言うのは、つまり、図工の作品というかそういうものも全部含んで考えていいよ。自分で美術だと思ふものだったらどんなものでもいいから、書いてみてください。

5分間ワークシートに書かせる。

T；さて、君たちにとって、どんなものが美術だったかな。答えてみて下さい。

P；絵。

T；どんな絵だった？

P；リンカーンの描いてあった絵。家の押し入れにあるんだ。

T；他にはないかな？

P；カメラの写真。

P；ねんど。

P；ちぎり絵とか貼り絵。

P；銅像。

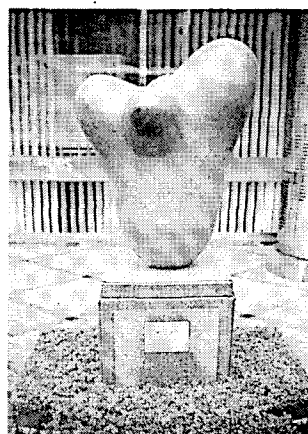
P；紙で造った花。

P；つぼ。

T；いろいろな美術があるみたいだね。先生も今までいっぱい美術や図工の作品をみてきたんだけど、こんなものがあったんだよ。見てて、すごく楽しかったから、とっても気に入っているんだ。

街頭にあった抽象彫刻をスライドで見せる。

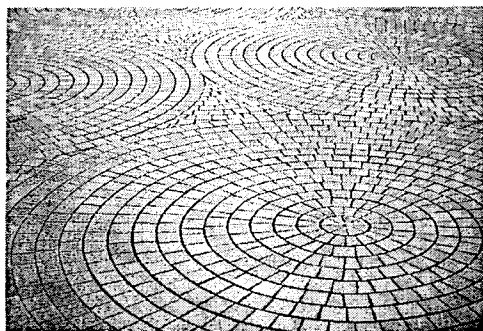
T；実はこれ、先生がこの前、広島市で街角ウォッチングをしてみたんだけど、その時に見つけた作品なんだ。



資料写真「抽象彫刻」

P；何あれ？でかい生姜？なんかおもしろいね。
ふにゃふにゃしていったい何が飛び出すんだろう。
次々に街角から集めた美術を見せる。そして道路に敷き詰められたタイル。どっと、どよめきがあがる。

P；ミニサイクルみたい。



資料写真「道路に敷き詰められたタイル」

T；何々に見えるっていうだけでなく、どんな感じがするかも言ってみよう。

P；吸い込まれそう。眼がまわりそう。

P；火花がさいたみたい。ミステリーサークルやブラックホールみたいにも見えるよ。

P；トンネルみたい。ぐるぐるするね。こんなのいったいどこにあるん？

このように合計33枚のスライドを見せていった。スライドを見終わってから、本時の鑑賞の感想を聞いた。

T；みんなはいまのスライドをみてどんな感じがした？

P；楽しいね。どれもおもしろそう。でもぼくもやってみたい。自分で写真をとってみたい。

T；先生とみんなでもずいぶん感じ方が違うみたいなので、今度は皆さんが自分たちで町の中のいろいろなものを集めてみて下さい。カメラを使ってね。

P；えっ？本当？やった～！

一人3～4枚程度の写真を撮影することと、そのために班を使って行動することを知らせる。班別に行き先を決めようとしたが、第1時間目は時間切れになり、まとめをする。

T；今日はいったいどんなことが勉強できましたか。

P；町にはいろいろな楽しいものが落ちていたり、あったりするということが勉強しました。

P；おなじです。

T；次はいったいどんなことをしたらよいだらう。

P；どこへいくかを決めて、写真をとりにいったらいいです。

次の時間、活動できる範囲を知らせ、撮影目的のほしい目の目安を決める。これは児童の安全を考えて活動の範囲を限定したものである。また、町に出る時の注意事項について話し合わせる。その中で次のようなことが決められた。

〈気をつけること〉

- ① 仲よく班別に行動する。
- ② 道を歩いている人の迷惑にならないよう注意する。
 - ・ 横一列にならない。
 - ・ 点字ブロックの上に立ちどまらない。
 - ・ 走ったりして人に当たらないようにする。
- ③ 交通安全に気をつける。
 - ・ 車に気をつける。
 - ・ 横断歩道をわたり、信号を守る。
 - ・ 道路に飛び出さない。
- ④ 撮影する時のマナーに気をつける。
 - ・ 撮りたいもののそばに誰かがいたり、撮りたいものが誰のものかがはっきり分かる時にはその人に「写真をとってもいいですか？」と聞いて、OKをもらってから撮影する。

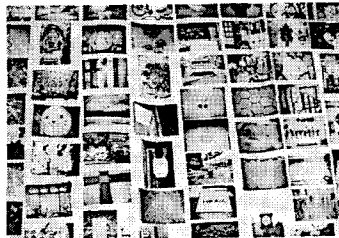
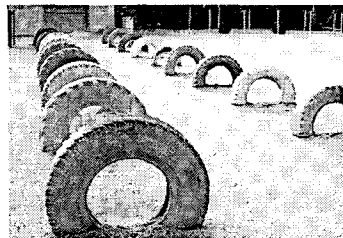
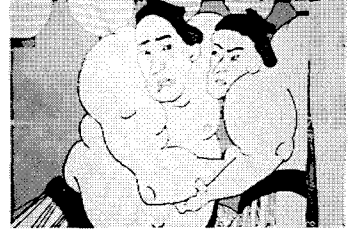
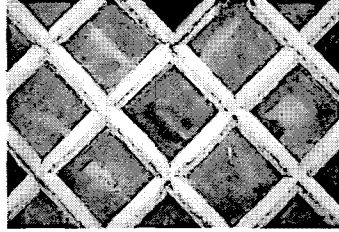
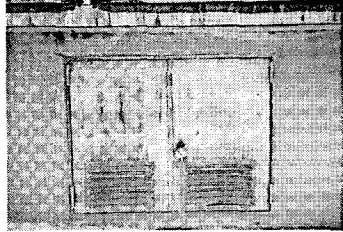
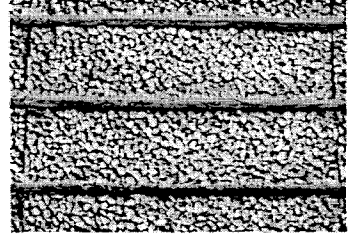
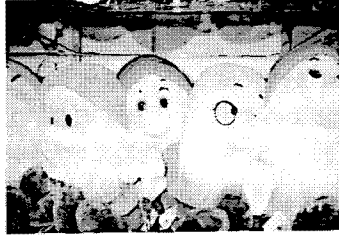
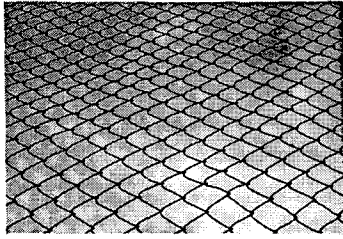
第2次 まちかどウォッチング

前時に決めた注意事項と、活動できる範囲を確認し、カメラの簡単な扱いを指導する。特に、ただ漠然と撮るだけでは、何を撮ろうと思っているのかが見るものにはっきり伝わりにくくなるため、「被写体にできるだけ近づいて、撮りたいものがはっきりと分かるような大きさを考えて撮影する」ことを強調する。

カラーフィルムを入れておいたカメラを渡し、班別に出発させる。みんな探検隊員のような好奇心に満ちた目でまちかどウォッチングを楽しんだ。

第3次 ウォッチングしてきた作品の鑑賞

現像焼き付けをしておいたものを子どもたちに返し模造紙にはりつけさせる。その後、みんなで、撮ってきた写真を鑑賞し、その感想を発表させたり、記録させたりした。みんな友だちの集めてきた視点にとっても驚いており、「うんうん、それ、ぼくもおもしろいと思ったよ」とニコニコしながらいう声が多く聞かれた。



子どもたちの
まちかどウォッチング

(9) 授業後の感想

いろいろな所に行って、おもしろい物を見つけて、カメラでパシャパシャとる……。なんか、たんけんたいになったみたいで、たのしかったです。H君なんか「消火器」をうつしちゃって、ナルホド!と感心させられてしまった。(M女)

あまりないとおもってさがしていたんだけどけっこうたくさんありました。とってもたのしくて一人3まいずつじゃ足りないくらいありました。今やっているはんいじゃあなくてもっととおくにいったってみたいです。(T男)

いつも歩いている町をおもしろいものを見つけにいった。いつも歩いてるだけなのに、たくさんおもしろいものが見つかった。いつもみているから分かると思ったけど、知らない

おもしろいもの、きれいなものがいっぱいあった。ほかの人のを見て、こんなものもあるんだと分かって、びっくりした。(T女)

この三原市に、こんなおもしろい形があるのがおどろいた。みんな、わたしがみつけられそうにないものまでみつけていて、その形がとてもよかったです。(T女)

きょう町角ウォッチングにいきました。さいしょにたこでんわにいきました。つぎにマンホールとかいろいろなかんばんをうつしたりしました。とてもチームワークがよかったと思いました。いいはんになりました。(K男)

ウォッチングをするのに、おもしろい物があるか、心配でした。よく見てみると、おもしろいものやきれいなものがたくさんあって、どれにしようかと、まよいながらも3まいと

れたのでおもしろかったです。でも、まだいっぱいあります。またみんなとやってみないなと思いました。(A女)

IV 授業の検討

1 可視環境についての検討

(1) 場（空間）の環境

① 場（空間）の質

第1次は図工室で授業を行った。班で話し合ったり、様々な相談をするのに、また、導入の際にスライド作品を見るのに都合がよかった。

第2次は実際に市街地に出た。幅広く美術と思われるものを収集するためには、できるだけ限定を少なくすることが必要である。そのためにも学校外に出たことは適切であった。

第3次は再び図工室で行った。写真を貼付するという共同の制作過程があり、場として適切であったと考える。

② 場（空間）の容量

市街地に出たといっても、その範囲を限定したのは事実である。これは前述のように児童の安全を考えた配慮であり、児童の発達段階にあわせてどのくらいの場の容量が必要かを検討することが必要であろう。今回の場合は、4年生という学年の発達段階と場の交通量等を考慮して、適切であったと考える。

(2) 材料環境

① 材料の質

写真を用いたことは、児童にとっての美術の可能性を大きく広げるといって意味で重要であり、材料として選択したことは適切であった。

第3次に写真を貼付するものとして用いたものは模造紙であった。その大きさが適切であると考えて選択したものであるが、色彩面での考慮をする必要があった。例えば、黄色や青色、赤色の模造紙も市販されている。それらを児童が自由に選べるような選択の幅を持たせれば、児童の思いをいっそう生かすことができたであろうと考える。

② 材料の量

一人当たり使うことのできるカラーフィルムの量が少なかった。これは支出可能な経費との兼ね合いにもよるが、児童は「もっともっと撮りたかつ

た」という事後感想を持っていた。一人につき10枚程度の撮影が保障できれば、児童の思いもいっそう色濃く反映させることができたのではないかと考える。

③ 事後処理

全員の作品が模造紙に貼付されたあと、共同作品として教室に掲示された

その後、撮影された写真は各自に返却されたが、子どもは大変気に入って大切に持ち帰った。またほとんどの児童が、持ち帰ったあとアルバムに貼って保管し、大切にしているとのことであった。

(3) 用具環境

カメラを用いたことは、その操作がフルオートであったことも併せて適切であった。ただ、この実践を行った時点ではカメラが適切であったが、その後、急速に多様な視聴覚機器が普及してきた。ごく最近の状況から考えると、多くの家庭で所有しているビデオカメラの使用がより適切ではないかと考える。将来的にはデジタルカメラの使用も可能になってくるのではないだろうか。これらの機器は、現時点ではそれ自体がまだ高価なものであり量的にも普及しているとは言えないが、使える条件さえ整えば、すぐに見られる、テープやフロッピーディスクは何度も使える、場合によっては画像処理もできるなど、多くの利点を活用することができる。

服装については、第1次および第2次では制服をそのまま着用して活動した。第1次では机の上での学習であり、適切であった。第2次では体操服や造形服などの着用も考えられるが、本題材の場合のように校外に出るときには、むしろ安全上、生活指導上も、制服の方が望ましい。第3次では糊を扱うこともあって体操服に着替えての活動であった。これらの服装の選択は適切であったと考える。

2 不可視環境についての検討

(1) 人的環境

① 教師

日頃から児童の気づきに対して、うなずきや肯定の言葉を用いて受容的に授業を進めるように配慮している。本題材のなかでは、特に児童が気に入ったり美しいと思ったりしたものを集めてくる

ので、その気づきや感じ方を肯定することはその児童を肯定することにつながり、それらを否定することはその児童を否定することにつながる。児童の集めてきた美術に対して驚きや賞賛の言葉をかけるように配慮した。

② クラスメート

学級経営のなかで支持的、受容的な集団づくりをめざしている。それは、認めあい、学びあう授業集団の中でこそ安心して自分の思いをあらわし、製作活動、鑑賞活動に当たることができるからである。事後感想の記述にも明らかであるが、「ナルホド」「みんなすごい」「わたしもこんなところが良いと思ったんよ」「いい班になりました」「みんなとやってみたいです」など、共感的、支持的、受容的な言葉は授業のなかでも数多く聞かれた。造形環境の一つとして充足されていたのではないかと考える。

③ 保護者

日頃から造形の作品について、児童には児童の表現の形があり、大人はそれを言葉や態度で認めてほしいということをお願いしてある。この題材については特に、保護者に対しての連絡・お願い等はしていない。しかし、教室のなかに掲示することによって、授業参観等来校の際に鑑賞してもらったり、気づきを食卓の話題にしてもらったりしながら、学校だけでなく家庭でも児童の集めてきた美術を評価してもらった。

(2) 時間環境

提案された視点を使って振り返ってみて、最も反省すべき点である。今回設定した1時間という第2次「まちかどウォッチング」の活動時間は、不十分であった。活動の様子から推測すると、移動や撮影するものを決める時間のことも考えて2時間程度の確保が必要であったと考える。それ以上であると、今度は児童の集中力や安全面に問題点が出てくる場合があるので、この程度の時間が適切ではないだろうか。

(3) 情報環境

① 題材名

子ども自身の意識を題材のなかに飛び込ませるための題材名として「まちかどウォッチング」という名前を付けた。部分的に英語を用いているが、子どもにとって日常に接する、意味の分かる言葉である。また、聞いたときにもリズムカルな響き

があるので、児童の活動意欲を引き出すことのできる題材名であると考ええる。

② 発問

「どんな美術を見たことがあるか」という発問は、児童が自分自身の生活経験のなかで美術をどのように受けとめているかを考えさせるために用いた。そのことによって、人によって美術に対する概念が違うことに気づくとともに、美術を広くとらえることができることに気づかせることができた。

また、収集された美術に対しては、「どんな感じがしたか」という問いをよく使った。自分自身の感じ方を、言葉を使うことによって明確にさせるとともに、友達の気づきに触れる機会をつくることができる。また同時に、それは自分の気づきを認めてもらうことにもつながったと考える。

V まとめ

図画工作科ではこれまで、授業改善が十分に行われなかった状況があったように思う。それは、授業改善のための具体的な視点を持っていなかったことが最大の原因である。若元の提案した、造形環境に関する様々な視点は、図画工作科の授業を検討し、よりよい方向に改善していくという不可欠な活動に、非常に大きな効果を持つものであるという結論を得た。実際の授業において、環境は造形活動の成否を握る大きな要因である。しかし、そのことに気づかず授業の効果を低下させていたり、また改善の余地があるにも関わらず子どもの明るい表情に満足して本来それ以上に効果を生むことのできるはずの授業を、中途半端で不十分な状態に終わらせてしまっていることが多いのではないだろうか。だからこそ、ここに提案された諸視点に照らし合わせながら、図画工作科の授業を造形環境の面から検討し、よりよい図画工作科の授業づくりを計っていかねばならない。

さて、実際に自分自身の実践した授業を検討してみて、次のような気づきがあった。それらを最後に明らかにすることによって本稿の終わりとしたい。

① 授業では題材に応じたねらいがある。造形遊びのそれと、絵画学習のそれ、またデザイン学習のそれでは、それぞれねらいが違うはずである。

題材に設定されたねらいに応じて、示された造形環境の視点に軽重が生じて当然である。どの学習にはどの視点が重要な意味を持つのか、明らかにしておくことで、諸視点により大きな価値を付加することができる考える。それは、授業者が自分自身の授業のねらいを踏まえて主体的に選択すべきものである。

② 提案された視点の中には、題材名や発問等、検討するためにいくつかの視点が例示されている。これらの視点は、授業を検討する際に大きな効果を生む。それらの視点に照らし合わせて自分の授業を検討すればよいからである。ただ、実際に授業の検討をする場合には、この視点だけでは不十分である。挙げられている項目に加えて、自分でより具体的な、下位項目とでもいべき視点を設定しなければならない。そのことによって検討の具体的な視点を持つことができる。結果として、いっそう授業の検討がしやすくなることにつながる。

③ 「場の環境」については、質の問題と量の問題を別々に検討することが難しい場合も生じる。それは、授業の場としてどこを選ぶかという質に関わった選択をすると、それは同時に量の問題をも選択することになるからである。②では、授業者が主体的に視点を増やすことを提案したが、逆に、これらの視点に翻弄されるのでなく、指導の

ねらいに応じて、必要のない項目については検討の対象から外すなどの選択が必要であろう。

以上、提案された造形環境に関する視点の取扱いで気を付けたいことについて、授業者の目を通してまとめた。結局のところ最も問われるのは、授業者自身がいかに主体的にこれらの造形環境の視点を利用するかという点である。

(三根和浪)

註及び参考文献

- 1) 若元澄男「図画工作における造形環境に関する一考察」美術科教育学会誌 美術教育学第16号 1995年 pp.353~363
 - 2) 広島市立上温品小学校校内研修会における堀田芳子教諭の第5学年の図画工作科の提案授業。造形遊びのニュアンスを導入した授業であり、本時は「紙コップ2個からつくりたいものを思いうかべ、切ったり、曲げたり、彩色したりして、紙コップの変身を楽しむ」という「つくりたいものをつくる」授業
 - 3) 広島大学附属東雲小学校における教育実習生の図画工作科の授業
- 三根和浪「思いを感じ、関わりを深める造形活動」広島大学附属三原小学校研究紀要 第25集 1992年 pp.117~124