

美術教育における教科横断型教材の提案 —学習意欲を高める鑑賞教材について—

芸術系教育サブプログラム

田中 優綺

【指導教員】 平野 英史 桜井 龍

【キーワード】 美術教育 鑑賞 学習意欲 教科横断 教育方法

1. はじめに

1.1 本研究の課題設定と目的

本研究は、学校現場における教師の教育実践力を高度化し、生徒の理解を深め、子ども一人ひとりに適切な支援を行う上で必要な専門的で実践的知見を得るための研究を行うものである。

課題の設定理由は、美術科の授業への生徒の消極的な授業の参加傾向を示す要因というのは様々であるものの、美術に対して日常生活や将来においての必要性を実感していないことが、意欲の低下、さらには興味・関心や親和性にも作用しているのではないかという考えを実地での経験を基に持ったことに由来する。

研究目的は、現状の美術科の授業構成や生徒の実態を明らかにすることで、生徒理解の深化を進め、より生徒が興味を持って意欲的に取り組むことができる教材の開発に生かすことと、美術分野で得た力をより有意義に活用して生活を豊かにする能力を育成することである。

具体的には、生徒がもつ美術科についての印象や認識の現状を明らかにし、その改善を図る働きかけをすることで意欲的に授業に参加させることを目指す教材を提案するものとする。

1.2 美術教育における「必要性の実感の低さ」への着目

美術教育は本当に必要なのか。人生において役に立っているのか。リード(1953)『芸術による教育』¹⁾や東山(1986)『美術教育と人間形成—理念と実践』²⁾で美術教育の意義とその重要性を述べているように、美術教育が人生において様々な効果をもたらすことは多くの研究者たちによって証明されてきた事実である。

しかし、現代の日本美術分野教育の課題として美術教育の必要性を感じていない者が多いことは、実地研究Ⅰ・Ⅱにおける学校現場での経験からも、バイドゥ株式会社(2024)が10~24歳の男女3,747人を対象に実施した将来役に立たないと思う教科の調査結果³⁾で2位図画工作、5位美術であったことから明らかである。

新学習指導要領で重視される「生きる力」という生涯学習の基礎的な資質や能力を育成するという観点を踏まえ、生涯にわたって美術を親しみ学習し続けられるようにするには専門家たちだけに肯定される美術教育の在り方ではなく、「美術科は役に立つ教科である」という一般の人

々からの認知が必要であると考えた。美術科は絵を描く等の技術面の習得を目指す教科であるという認識が強く広まっているが、STEAM教育のA(Art)がリベラルアーツであることにもわかるとおり、美術は表現活動だけではなく文化や社会の教養教育の一端を担っている重要な教科であることを忘れてはならない。

例えば、美術で色彩の効果を学ぶことで、心理学に発展させて経営に活用できたり、作品の題材を学ぶことで関連した宗教や歴史の習得に役立てたりすることができる。この経験を得られる教材の開発が必要なのではないだろうか。

1.3 美術分野と教科横断型教材への着目

資質・能力の育成の重要性が中央教育審議会答申や学習指導要領で示されており、その具現化として教科横断的な視点のもとおこなわれる問題解決的学習活動の有用性が示された。このように近年の教育傾向として教科内の枠組みを外し、多様な領域を関連させて学習することが推奨されている。

その背景として、急速に変化する技術革新やグローバル化、多様化する価値観が広がる現代社会を生きるために、複数の領域の知識を統合して新たな視点や解決方法を創出する力が求められていることが挙げられる。

また各教科で得た知識を他教科や生活に応用する機会を提供したり、新たに得る知識を理解・定着させる手助けとなる教科横断型学習の側面があることに着目した。美術分野の知識・技能を他教科と関連付けて学習することは、美術科が役に立つ教科であるという有用感を得られる機会として適していると考えた。

1.3 研究方法

(1) 先行研究の成果と課題の検討

世間に美術科がどのように捉えられているかの現状を確認した上で、美術分野がより広く必要性が認知されるために、美術がもたらすと期待される効果や他教科との親和性について三根(2003)⁴⁾らの論述をもとに考察する。

(2) 実践の結果の収集・分析及び検討

先行研究をもとに考案した教科横断型の鑑賞教材を実施し、結果を収集・分析した。また、対象生徒の実態把握のため質問紙調査もおこなった。

2. 検討

2.1 子どもに美術を教える・育てるための介入についての検討

美術とは個性を尊重するものであるとあって、そのために全く無指導にしておく方がよいという意見がある。本研究を進めるにあたってこの意見についての検討をおこなう。美術分野を構成する重要な要素として創造力があり、それを豊かにすることが大切であるとされている。しかし、自由に表現活動をさせておけば自然に育つてくると言えるほど単純な力ではないと津田(2017)⁵⁾は述べており、私もその主張に共感を抱いている。

美術を教えるということ、特に指導するというと、いかに上手い絵すなわち本物そっくりに描くことができるよう指導するという偏った目標にとらわれ、子どもの美的価値観や作品の個性を画一化してしまう危険性がある。また、生活や他教科を充実させるなど、別の何らかの効果を高めるための手段としての美術にとらえてしまうことは、作品をみたとときに感じる感動体験の価値や、制作時に楽しみを感じる創造活動自体の価値を無視することになり得ない。本論文はこの意見を肯定するものではない。以下では、創造性や個性、美的価値観などについての考え方を明示することにする。

ブルーナーは「我々がここに見るのは、種々様々な経験を、シンボルと比喻とイメージを媒介として結び合わせることである。経験とは字義通りには、カテゴリーに入れること、概念の文法の枠内に配置することである。ところが、比喻による結び合わせは、このような体系的配置を飛び越えて、以前はまったく予想もしなかったような結びつけを開拓していくのだ。」⁶⁾と述べている。

また、高山正喜久は創造性について「前頭葉においてひとりだけで湧いてくるものではなく、それまでに脳に取り入れたものがいろいろと新しい組み合わせをつくることである。なお、組み合わせるといっても、奇抜なものであればいいということではなく、それが何らかの意味で役に立ってはじめて創造といえるのである。単なる奇抜さだけで具現化できないものは空想にとどまる。創造に発展する可能性をもつ創造的想像力だけでなく、再生想像の力も含めてこれら想像力は創造活動にとって重要な要因をなしている。」⁷⁾

そして、上昭二は「どんな人間でも自分の心の中に将来へのイメージやヴィジョンを持っているが、それら自体が心の中にある間は創造でもなければ表現でもなく、実態なき不定形なものにしかすぎない。この不定形なものが実態化されようとするとき、初めて創造のプロセスが始まる」⁸⁾としている。

これらの主張を踏まえ、創造性や個性、美的価値観とは、その人それぞれによって特有に形づくられるものだが、様々な価値観や作品、知識に触れるという経験が必ず関与するものである。脳内に発生した実像なき何ものかは、経験によって磨かれた美的価値観のフィルターを通過して作品として体外に表出される。これが表現であり

創作活動だと考える。この過程で予想外の仕上がりがもたらす刺激や、試行錯誤して美的価値と一致させるというミッション遂行・達成に対する喜びに美術の意義が内在する。

さらに、その作品を媒介に自己の内的主張や価値観を共有することがコミュニケーションであり、そこで他者に伝わるという経験は自己の存在を容認されるという喜びとなる。鑑賞者にとっても何かを感じ取った経験は、大きな刺激となり時に涙を流すほどの影響を与える。両者にもたらすこの作用こそが美術のもつ最大の意義だと考える。

先人達は、限られた材料や道具で多くの事を伝えようと色自体に意味を込めたり、当時の社会的背景になぞらえて表現したりしている。現代においても規制作品のリスぺクトやインスパイアを感じる作品が多くある。一方で新たな表現方法や媒体も発達している。これらは更新し続ける経験や知識によって生まれ、新たな解釈で作品を見直す・見出す・表現することができる。この一連のサイクルが自己を高め、より良い社会の構築に寄与するものであると捉える。その学びを生涯にわたっておこなってもらうために、美術が必要であると広く認知される手立てとして、有用感を得られる美術科の指導が必要であると提起する。

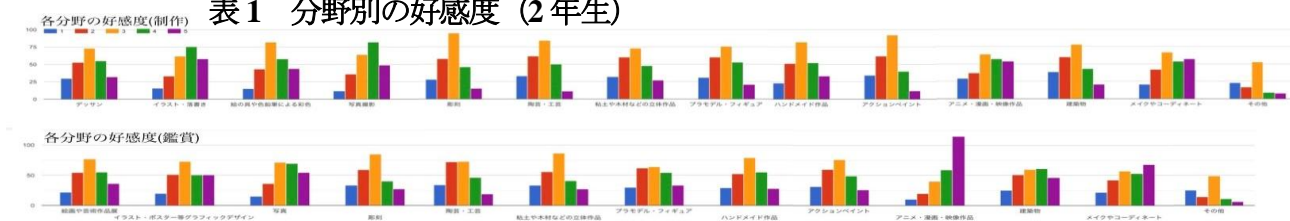
2.2 従来の鑑賞教材の検討

美術作品の鑑賞学習においてまず重視される目標として、美術文化と親しむきっかけを提供することが挙げられる。例えば美術館と共同で実施するワークショップでは、子どもが将来的に自ら美術館を訪れるようになること等の期待していると言える。

しかし、それが学校教育の一環である限り、単純に美術館が楽しい場であると認識させることを越え、より具体的に認知的な学習目標も要求される。従来よりおこなわれてきた知の獲得に重点を置いたものは、美術館では展示されている作品をみながら学芸員らが、教室では教員が作品の解説をおこなう。子どもは話を聞くことが中心となり、展示物の観察や研究を十分におこなえない。また、なされる説明は子どもたちの既有知識や経験に接続しないためその多くは忘れられてしまうという批判がある。

もう一つは、子どもたちによる意味や解釈の生成、学習者同士の対話を重視した対話型鑑賞で、2000年頃から急速に普及した。子どもに委ねた対話では作品の中心的なコンセプトに到達しにくいことが指摘されている。美術作品を単に視覚的刺激として道具的に用いるに過ぎなくなってしまう。身近にある物を用いても可能であり、美術作品を前にその活動をおこなう必然性がない。美術作品を用いた活動だからこそ成り立つ学びには、単に知識を与えるのではなく、子どもたちが作品を観察し発見したことを起点に既有知識と結びつけながらうまく発展させその先の目標となる気づきへ導いていくことが望ましいと考える。

表1 分野別の好感度 (2年生)



3. これまでの研究の成果

3.1 美術科に対する認識に関する先行研究

この節では『美術科における自己評価学力と有用感の分析』三根和浪、高橋均 (2003) を挙げる。

三根、高橋 (2003) は、世間の人々に図工・美術教育が必要であると首肯させる手立てとして、美術科がどのように認知されているのかの実態を把握し、どのようにすれば有用であると感ぜられるようになるのかを明らかにすることを目的に「中学校期までの教科学習等に関する基本調査」と題して70歳代までの保護者2003名を対象に質問紙調査をおこなった。

調査の結果、回答者の約半分が中学3年時に美術科のことが好きであったことがわかり、これはベネッセ教育研究所 (2002) が中学2年生2503名を対象におこなった調査結果とも一致していた。

さらに、有用感については4割強の被調査者が美術科に対して有用感を持っており、その理由の6割強が「豊かな心の情操面で」、4割弱が「ものの見方や感じ方考え方で」有用であったと感じている(複数回答可)ことがわかった一方で、知的能力で有用であったとした回答が最も少なく、これを受け一般には、美術科は感性や情操を育てる教科として認知されており、「心」や「感じる」といった点に偏って評価がなされていることが明らかになった。

3.2 美術分野の社会的転移効果に関する先行研究

この節では『美術教育プログラムの社会的転移効果についての考察及び可能性』林忠賢 (2021) ⁹⁾ を挙げる。

林 (2021) は、ここ20年ほどの美術の動向を「対話」、「参加」及び「コミュニケーション」といった社会的な概念が注目されていると特徴づけた。

芸術体験を通して獲得される能力が芸術以外の生活領域へと「移行」することを能力の「転移」と表現し、先行研究やこれまでの議論から芸術と社会の接合の可能性と同時に、その接合がもたらすものへの期待がされていることについて述べている。

そして、日本において課題解決や集団の学びの手法として用いられてきたワークショップや対話による鑑賞活動は、従来の知識や実技の伝達という芸術教育プログラムとは異なり、一方的ではなく参加者のその場での相互作用によって成り立つものであり、林 (2021) の目的である社会的転移効果に合致する芸術教育プログラムの形式の1つであるとの考えを示した。

3.3 芸術教育の教科横断型教材に関するの先行研究

この節では『教科横断的な実践の分類における理数・芸術系教科の授業デザインの特性に関する研究』鈴木一成、渡辺行野、大熊誠二 (2021) ¹⁰⁾ を挙げる。

鈴木ら (2021) は、教科横断的な実践のアプローチについて、縦軸が教育課程のもと実践される学校教育実践と学校外における課外活動的实践を指し、横軸は特定の教科中心的実践と学問領域が特定の教科に依存していない教科横断的实践を指した4つの象限に分類した。

教育課程に示された単元の学習活動の活性化を意図して、教科中心・学校教育実践の事象について研究した。創造的思考の過程モデルを用いて学習活動を準備・孵化・明察・検証の4段階で捉え、芸術系教科は第1・2段階の拡散的思考と親和性が高く、理数系教科においては第3・4段階の収束的思考と親和性が高いことを明らかにした。

3.4 アンケートによる実態調査

令和6年6月に埼玉県立の高校2年生247名を対象に、美術へのイメージや好感度等を問う質問紙調査をおこなった。対象の高校では芸術分野の授業履修は選択制であり、音楽科や書道科を履修する生徒も存在する。

質問紙調査は以下の内容を問うものであった。

- (a) 美術への好感度
- (b) 美術の各分野での好感度
- (c) 美術に苦手意識がある場合の理由
- (d) 「美術」をどのようなものとして捉えているか
- (e) 趣味や将来における美術の必要性

(1) 結果

(a) 美術への好感度

美術への好感度を「1」が最小、「5」を最大とした5件法で回答を求めた。その結果、「1」が13件(5.3%)、「2」が37件(15%)、「3」が70件(28.5%)、「4」が67件(27.2%)、「5」が59件(24%)、平均3.48(SD=1.16)であった。

(b) 美術の各分野での好感度

制作における美術の分野を「デッサン」、「イラスト・落書き」、「絵の具や色鉛筆による彩色」、「写真撮影」、「彫刻」、「陶芸・工芸」、「粘土や木材等の立体作品」、「プラモデル・フィギュア」、「ハンドメイド作品」、「アクションペイント」、「アニメ・漫画・映像作品」、「建築物」、「メイクやコーディネート」に分類し、鑑賞においても「絵画や芸術作品展」、「イラスト・ポスター等グラフィックデザイン」、「写真」、「彫刻」、「陶芸・工芸」、「粘土や木材

などの立体作品」、「プラモデル・フィギュア」、「ハンドメイド作品」、「アクションペイント」、「アニメ・漫画・映像作品」、「建築物」、「メイクやコーディネート」に分類し、それぞれの好感度を質問(a)と同様5件法で回答を求めた。(表1参照)

(c) 美術に苦手意識がある場合の理由

美術に苦手意識がある場合の理由を自由記述で回答を求めた結果、「なし」や「特になし」を除いた回答121件を得た。最も多かったものとして「絵が下手だから」や、「絵を上手く描けないから」等それに類する内容が61件と半数を占めている。その他「センスがないから」、「アイデアが浮かばないから」などの回答も複数件あった。

(d) 「美術」をどのようなものとして捉えているか

質問項目(a)美術への好感度を回答する際、具体的に美術をどのようなものとして捉えておこなったかを自由記述で回答を求めた。その結果「絵・絵画」が24件、「絵画等の作品」が8件、「絵を描くこと」が47件、「絵を描いたり、創作したりすること」等が49件、「描いたり鑑賞したりすること」が12件、「(今まで受けてきた図工や)美術の授業」が29件、「自由に表現すること」が10件、その他「いかに美しく想わせるかの術」、「想像力を鍛えるもの」、「才能が求められるもの」等の回答が得られた。

(e) 趣味や将来における美術の必要性

現在の趣味や将来の夢に美術的要素はどのくらい精通しているかという問いを質問紙調査の最後の項目として1~5の5件法で回答を求めた。その結果、「1」が81件(32.9%)、「2」が56件(22.8%)、「3」が58件(23.6%)、「4」が35件(14.2%)、「5」が16件(6.5%)で、平均値2.39(SD=1.25)「1」、「2」を回答する生徒が過半数を上回った。

(2) 考察

美術への好感度や必要性を感じているかを調査する上で、生徒達が「美術」をどのように捉えて回答しているかを明らかにする目的で質問(d)をおこなった。

これらの回答をボトムアップすると「美術」を、作品自体に焦点を当てて捉えているグループ、創造活動として捉えているグループ、創作活動と鑑賞活動を包括的に捉えているグループ、その他自己表現や個性に焦点を当てているグループというカテゴリーに大きく分類できる。

さらに、作品、制作活動に焦点を当てているグループのそれぞれにおいて、絵や絵画といった平面作品に絞った回答が多くあった。これらの結果から「美術」の持つ印象として、平面>立体作品であり、創作>鑑賞活動であるという傾向がみられる。

また、「美術の授業」という回答も複数あったことから、生活の中で「美術」について考えたり感じたりする機会が授業内にとどまっていることに加え、今まで受け

てきた美術の授業のうち平面作品の創作活動がより記憶に残っていると考察される。そのため、美術が好きか、必要かどうかを考える際に頭に浮かべるものが絵、もしくは絵を描くことに限定している生徒が多いと考えられる。美術への好感度によって捉え方に違いがあるか調べたところ、美術の捉え方(質問(d)の回答内容)に対して美術への好感度1~5の回答者数それぞれの分散の偏りや特徴は確認できなかった。

美術の分野別での好感度は、回答された好感度の指数1~5を合算した総合点が最も高かった順から、「アニメ・漫画・映像作品(鑑賞)」、「イラスト・落書き(制作)」、「写真(鑑賞)」、「写真(制作)」、「メイクやコーディネート(鑑賞)」であった。

また、好感を高く抱いている「4」と「5」の回答者が多かった順から、「イラスト・落書き(制作)」、「アニメ・漫画・映像作品(鑑賞)」、「写真撮影(制作)」、「写真(鑑賞)」、「メイクやコーディネート(鑑賞)」であった。

この結果は、現代において普及しているSNSや動画配信サービスなどの形態が大きく影響しているといえるが、これらに好感を示しているにも関わらず、趣味や将来に美術が必要であると感じている生徒が少ないのは、前述したように美術を美術の授業、とりわけ平面作品制作として捉えてしまっているため、質問(b)でアニメ・漫画・映像作品の鑑賞や写真撮影等に美術の要素を見出したり関連させたりすることができていないからだと考えられる。

よって、普段の生活や趣味、思い描く将来の中に「美術」を見出したり関連づけたりできる経験の提供と、それによる「美術」の捉えの改善及び有用感の向上をすべきだと考える。

3.5 美術教育における教科横断型教材の実践

令和6年6月に埼玉県立の高校3年生19名を対象に、教科横断型教材の実践をおこなった。実施した高等学校では芸術分野の授業履修は選択制であり、対象生徒全員が美術科を選択し履修している。

(1) 実践内容

世界的名作や心惹かれた作品を様々な教科や知識と絡めた角度から調べて作品をより深く知ることと、美術について学ぶことが他分野にも役立つという実感を与えることを目標に、『深掘りマンダラート!!!』(図1参照)を夏休みの課題として設定した。

さらに、美術への好感度やそれに関与する要因等を問う質問紙調査も実施し分析した。対象生徒らの実態は、美術に親しみを持っている生徒が多く、美術大学への進学を試みる者も複数人いる。

(i) 教科横断型教材

美術教育の教科横断型教材の実践として、『深掘りマンダラート!!!』というワークシート課題を作成した。課題の構想は、本研究における着眼点である美術科

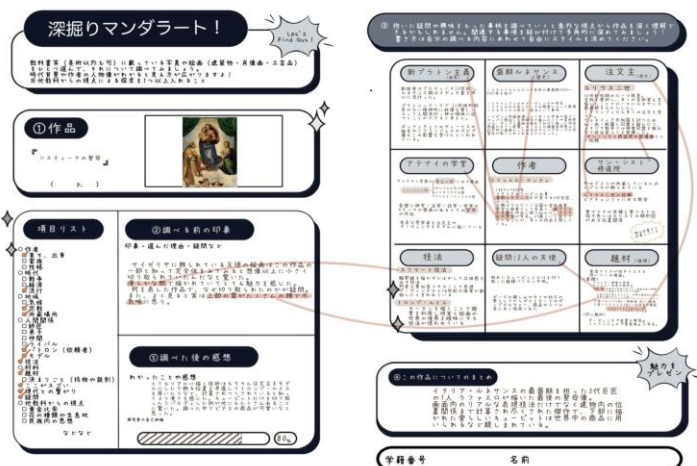
の有用感の低さを解消するためには、教科横断によって他教科と関連付けて習得することが有効であるという考えと、対象生徒が受験を間近に控えた学年であることから、生徒それぞれが獲得したい知識や分野によって題材の選択やどの教科の視点から調べるのかを調整できるものにした。

構成については、①まず題材選びをさせる。これは美術科の教科書内の掲載に限らず、他教科も含んだ教科書や参考書に載っている写真、絵画、建築物、肖像画、工芸品などから選ばせた。今回は受験生がより有用感を得るためには学業面との結びつきが重要と考えたため教科書内の範囲に限定した。対象生徒の実態によっては教科書掲載作品に限定しない場合も有効だろう。

②次に調べ学習をおこなう前に作品についての印象を書き記させた。印象、選んだ理由、疑問などを明確にさせ、その印象をもたらした要因や疑問点などから中心に調べさせた。また、項目の内1つ以上は他教科からの視点も含めるよう条件を出し、調べる際の参考として関連項目も提示した(図1左下部参照)。作者の出身地だけでなくその地の気候、信仰宗教や交友関係、師弟関係、その時代の社会情勢、パトロン、技法などの角度から調べることで、最初に抱いた疑問の解決や複数の事柄が連鎖的に理解できると考えたからである。

③3×3の枠と各枠内のタイトル欄は自由な使い方での学習内容を書き込ませた。④そして、調べ学習のまとめとして自分なりに作品の魅力をプレゼンする文を簡潔に書かせた。学びの記録や整理の役割だけでなく、新たに知ったことや、解決した疑問、感動した点など自分が一番心動いたことを人に伝えたいと思うことは学びの楽しさの一つだと考えた。⑤最後に調べた後の感想を書かせた。

図1 ワークシート 記入例



(ii) 質問紙調査

質問紙調査は19件の回答が集まり質問項目は以下の内容を問うものであった。

(a) 美術への好感について

- ・好感度(5件法)

- ・関与したと考えられる要因(自由記述)
- ・幼少期からの作品制作機会の頻度(5件法)
- ・幼少期からの家庭内での作品展示の頻度(5件法)
- ・幼少期からの家族に作品を褒められた経験数(5件法)
- ・幼少期からの友人や先生に作品を褒められた経験数(5件法)
- ・幼少期からの作品を鑑賞する機会の頻度(5件法)
- ・家庭に絵や花、壺などは飾られているかを「こだわって飾ってある」、「それほどないが多少飾ってある」、「無機質な空間にするためにあまり飾っていない」、「特に飾ってある物はない」の4択で回答を求めた。
- ・家族に制作や鑑賞が好きな人がいるかを「父」、「母」、「兄」、「姉」、「弟」、「妹」、「祖父」、「祖母」、「その他」の8択(複数回答可)で回答を求めた。

(b) 美術の各分野での好感度

制作及び鑑賞における美術の分野分類し、それぞれの好感度を質問項目(a)と同様5件法で回答を求めた。

(c) 「美術」をどのようなものとして捉えているか(自由記述)

(d) 美術の必要性について

- ・講義名：美術Ⅲを履修した理由(自由記述)
- ・講義名：美術総合を履修した理由(自由記述)
- ・美術の知識や経験が他教科の習得等の役にたった経験はあるか(自由記述)
- ・美術の知識や経験が生活の役に立ったり彩りを与えてくれたりしたと感じた経験はあるか(自由記述)

(2) 結果

(i) 教科横断型教材

本論では実践で使用したワークシートに記入された学習内容及び感想の分析をおこなう。

① 作品選びについて、掲載元の教科書の教科、時代別、制作地域、作品を絵画・彫刻・築物に大きく分類したものを表2にまとめた。

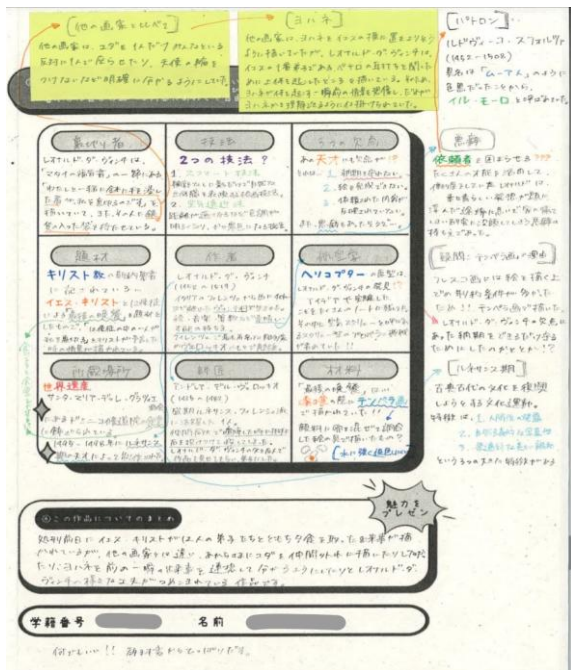
表2 選択題材の分類

作品名	関連教科例	時代(世紀)	国	作品形態
1808年5月3日マドリード市民の処刑	世界史	19	ヨーロッパ(西)	絵画
皇帝ナポレオン1世と皇妃ジョセフィーヌの戴冠	世界史	19	ヨーロッパ(仏)	絵画
旧帝国ホテル	地理	20	日本	建築物
近藤勇と鞍馬天狗	日本史	19	日本	絵画
ペールに包まれた聖母	世界史	19	ヨーロッパ(伊)	彫刻
真実の口	世界史	古代	ヨーロッパ(伊)	彫刻
Parisの通り、雨	世界史、地理	19	ヨーロッパ(仏)	絵画
キングス・カレッジ・チャペル	世界史	15	ヨーロッパ(英)	建築物
上院の支配者たち	世界史	19	アメリカ	絵画
日本橋と睡蓮の池	地理	19	ヨーロッパ(仏)	絵画
ゲルニカ	世界史	20	ヨーロッパ(西)	絵画
印象、日の出	世界史、地理	19	ヨーロッパ(仏)	絵画
アルルの跳ね橋	地理	19	ヨーロッパ(仏)	絵画
名所江戸百景亀戸梅屋敷	日本史	19	日本	絵画
ネイピア	数学	16	ヨーロッパ(蘇)	絵画
自由の灯	日本史	19	日本	絵画
最後の晩餐	物理、科学	15	ヨーロッパ(伊)	絵画
マチュピチュ	地理	15	ペルー	建築物
落ち穂拾い	世界史	19	ヨーロッパ(仏)	絵画
シャルトル大聖堂・北のパラ窓	世界史	12	ヨーロッパ(仏)	建築物

② 調べる前の印象に書かれていた内容のうち、作品を選んだ理由として多かったのは、有名な作品だが詳しく知らないのでこの期に調べたいと考えたから、疑問や気になった点があったから、心が惹かれた・好きな作品であるから等であった。

③ 調べた項目は、多かったものとして作者の出身地とその時代背景、表現技法、美術様式があった。作者について調べ、その内容から派生的に地域や美術様式等いくつかの関連している項目を調べていた。また、それぞれ別の角度から深掘った内容同士から関連事項を見つけ考察や、疑問点を解消している生徒もいた。例えば(図2参照)左列の中段と下段は作品の題材と所蔵場所という別の角度から調べた事項だが、その内容の「最後の晩餐」と「食堂」というワードから関連を見出し、食べる(晩餐)と食堂を掛けているのではないかという考察に発展させている。右列下段「材料」から生まれた疑問「テンペラ画の理由(枠外右側)」が右列上段「3つの欠点」に起因していることや、調べる前に抱いていたなぜ作品がぼろぼろなのかという疑問の解決に至っている。また、関連していると推定できる教科は世界史、日本史、倫理、経済、地理、地学、政治経済、数学であった。

図2 生徒提出例



④ 作品のプレゼンフレーズは、教科書に掲載されるに至った理由や評価されている理由等を根拠を基に綴っていた。ある生徒は『印象、日の出』について「印象派の中心的画家のクロード・モネが描いた作品。色彩、光の印象などを大胆に表現し、見る者に“印象”を伝えるとこを試みたもの。またこの印象派はポスト印象派へと変化し、その個性を重視した風潮は現代のアートへと影響を与えている。」と書き綴り、『皇帝ナポレオン1世と皇妃ジョセフィーヌの載

冠』を調べた生徒は、「完成した作品を初めて見たナポレオンが“これは絵ではない。画面の中に歩いて入れるようだ”と言って帽子をとりダヴィッドに最敬礼をしたという逸話が残っているほどとても緻密で美しい作品です。作品からナポレオンの権力の強さが伝わってくる構図になっているところも観ていて面白いところです。」と作品を観る上での見所を紹介している。

⑤ 調べ学習後の感想は、疑問を解消できたとするものが8件、見方が変わった・気づきを得たとするものが15件、調べた内容から新たに考察深めているものが5件あった(重複あり)。他教科との関連について触れているものもあり、『落穂拾い(ミレー)』を調べた生徒は「貧困から穂を拾っていることは知っていたが、その背景にフランス革命やナポレオンの大躍進があるという世の中の動きについて詳しく知り、その上で美術様式や流派があるのだと知ることができた。ミレーの過酷な人生、悩みに触れて、世の中の現状を知らせたかったのだろうと思った。」という感想を綴っており、社会的時代背景や美術様式という新たな知識から作者の想いを想像して作品を観るようになっていた。また、岸田俊子が表紙に描かれた『自由の灯』について調べた生徒は「SDGsの中にもあるジェンダー平等を明治時代から掲げていてすごいなと思いました。彼女の活躍によって多くの女性に勇気を与えていてかっこいいなと思いました。」と綴り、現代における社会の情勢と繋げて作品を捉えるようになっていた。

実際に生徒が提出した課題をいくつか掲載する。個人情報保護の観点から一部修正をかけている。(図3・4参照) 図3. 4 生徒提出例

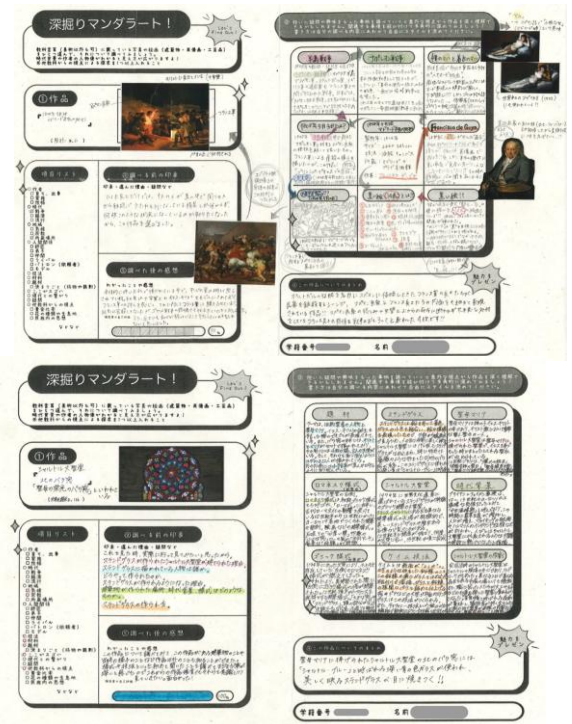
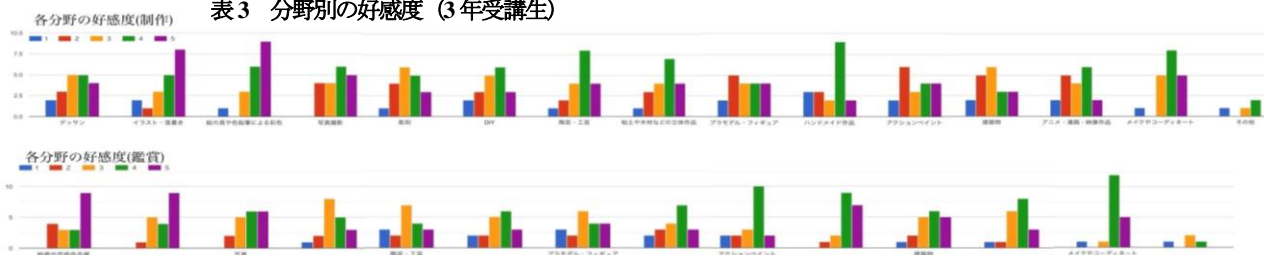


表3 分野別の好感度 (3年受講生)



(ii) 質問紙調査

(a) 美術への好感について

- 好感度は、「1」、「2」は0件、「3」が1件(5.3%)、「4」が5件(26.3%)、「5」が13件(68.4%)で平均値4.63(SD=1.48)であった。
- 関与したと考えられる要因は、複数件回答が集まったものとして、教師や家族に作品等を褒められた経験、制作や鑑賞が家族の影響で身近な存在であったこと、幼い頃から絵を描くことが好きであったこと、自由に表現できる場であるからであった。その他わくわくするから、リフレッシュできるから等の回答を得られた。
- 幼少期からの作品制作機会の頻度は、「1」、「2」が0件、「3」が3件(15.8%)、「4」が8件(42.1%)、「5」が8件(42.1%)で平均値4.26(SD=0.71)であった。
- 幼少期からの家庭内での作品展示の頻度、「1」が0件、「2」が2件(10.5%)、「3」が2件(10.5%)、「4」が5件(26.3%)、「5」が10件(52.6%)で平均値4.21(SD=0.96)であった。
- 幼少期からの家族に作品を褒められた経験数は、「1」、「2」が0件、「3」が4件(21.1%)、「4」が6件(31.6%)、「5」が9件(47.4%)で平均値4.26(SD=0.78)であった。
- 幼少期からの友人や先生に作品を褒められた経験数は、「1」が0件、「2」が1件(5.3%)、「3」が1件(5.3%)、「4」が6件(31.6%)、「5」が11件(57.9%)で平均値4.40(SD=0.76)であった。
- 幼少期からの作品を鑑賞する機会の頻度は、「1」が0件、「2」が3件(15.8%)、「3」が3件(15.8%)、「4」が7件(36.8%)、「5」が6件(31.6%)で平均値3.85(SD=1.07)であった。
- 家庭に絵や花、壺などは飾られているかは、「こだわって飾ってある」が3件(15.8%)、「それほどないが多少飾ってある」が11件(57.9%)、「無機質でシンプルな空間にするためにあまり飾っていない」が0件、「特に飾ってある者はない」が5件(26.3%)であった。
- 家族に制作や鑑賞が好きな人がいるかは、「父」が3件(20%)、「母」が11件(73.3%)、「兄」が1件(6.7%)、「姉」が1件(6.7%)、「弟」が2件(13.3%)、「妹」が3件(20%)、「祖父」が1件(6.7%)、「祖母」2件(13.3%)、「その他」が1件(6.7%)であった。

- 美術について苦手意識があったが好きになった、もしくはその逆だった経験はあるかについて、「絵があまり得意ではなかったが、色々な表現の仕方を学んで好きになっていった」、「絵を描くのは得意ではないが、完璧に描かなくても良いと思うようになってからは楽しくなった」、「幼い頃は絵の具を単色で使うことしかできなくて、自分の思った通りに描けなくて絵の具が苦手だと思っていた。でも、何年も経過していくうちに、混ぜる割合や種類などを学べて苦手意識が薄れていった。」という回答を得た。

(b) 美術の各分野での好感度

(表3参照)

(c) 「美術」をどのようなものとして捉えているかについての回答を以下に全件掲載する。

絵を描いたり作品を作ったりすること
鑑賞や作ること
絵画や絵を描くこと
何かを1から創作すること
他人の感性を知ること
絵の制作や鑑賞、立体的なものを自分の自由に制作すること
作品を作ったり、鑑賞したりすること、「もの」を描いたり鑑賞したりすること
ものを描いたり鑑賞したりすること
絵を鑑賞したり描いたりすること
楽しいこと
楽しいもの
楽しくて大好きなもの
自分が綺麗だと感じるものを表現すること
美術の授業
自分を自由に表現出来る授業
自己の表現
自分の頭の中の想像力を実際に現実としてもものとして作ったり絵として描き出す自由さが楽しかったり逆に人の頭の中を作品を通して見ることが面白さや発見を生むことがあるもの
自分の好きなことを表現すること
美術は自分で造ったり描いたりするだけでなく、造られたものや描かれたものを鑑賞することで深められるもの。自分の表したいものやその時の感情などを表現する一つの手段でもあると思います。心を豊かにし、生活に彩を与えてくれるもの。

(d) 美術の必要性について

- 講義名：美術Ⅲを履修した理由は、進学先や将来の夢に関連した理由が4件、前年度履修した美術Ⅱが楽しかったからや制作・鑑賞が好きだから等が4件、その他実技科目を履修したかったからや、美術Ⅲでのみ制作できる陶芸をやりたいから等の回答を得た。
- 講義名：美術総合を履修した理由は、進学先や将来の夢に関連した理由が3件、美術についてより深めたいからが3件、美術が好きだからが2件、美術総合でのみ制作できる盆栽をやりたいからが2件、その他楽しい時間を確保したかった、受験勉強で個人では絵を親しむ時間がとれなくなったから等の回答を得た。
- 美術の知識や経験が他教科の習得等の役にたった経

験については、「美術で作品を鑑賞する時にさまざまな見方や考え方が昔の日本の歴史を勉強するとき教科書に書いてあることをさまざまな視点から考えて、どうしてこの出来事が起こってしまったのかを考えるのに役立った」、「家庭科で料理の絵を描く時に色彩を意識できた」、「何かを作る時の集中力がほかの教科でも役立った」、「家庭科で料理の絵を描く時に色彩を意識できた」、「世界史の模試」、「情報のプレゼン資料を教科書を参考に見やすさや配色を意識して作れた」という回答を得た。

- ・美術の知識や経験が生活の役に立ったり彩りを与えてくれたりしたと感じた経験については、「服の色の組み合わせ」、「バレンタインの包装や文化祭での制作など」、「色の強調するための手段」、「色や質感など、物に対してこだわりを持つようになった」、「登校中の道のりでいろいろな色があるのだと意識して見るようになった」、「色々な視点でものを見れるようになった」、「美術の授業で出てきた人物が自分のやってるゲームのキャラになったこと」、「色彩感覚が少しだけ良くなった自覚を得た」、「暇な時にやれることが増えた」、「家の中を彩れるようになった」、「料理を盛り付けたりするときの配置のバランスや、洋服を決める時の色の選択で役に立った」、「ベッドの上に置く人形の色を考えて置くことでまとまり感が出た」、「毎日感じてる」、「何気ないポスターや本、テレビなどの配色やデザインに目が行くようになった。実は補色が使われてたんだ！や、雰囲気に合わせて色や文字を使っているんだな！など今まで気づかなかったことをどんどん知ることができて歩くのが楽しくなった。」という回答を得た。

(3) 考察

教科横断型の鑑賞教材を経た感想や学習内容の記録から既有知識との関連について発見する知の側面での成果と、より細かいところをみたり新たな見方でみたりしたことで作品から受ける感動が更新されるという心の側面での成果を得られ、美術の有用感味わう経験であったといえる。教科書に掲載される作品の系統から主に社会科との関連が強かったが、例えばウィリアムモリスの作品は生物と、大和絵では国語などに発展させることが可能だろう。

また、2年生を対象に実施した質問紙調査と比較して、美術への好感度が高かった。これは美術を選択している生徒のみに限定したことが影響しているだろう。実際2年生の回答結果を、美術Ⅲまたは美術総合受講予定者に限定すると平均値 4.21 と高い値になることからわかる。このように美術に高い好感を示す集団は、幼少期からの作品制作の機会やそれを褒められるという経験が多く、慣れ親しむ環境下であったことがわかった。美術分野別の好感度も比較的美術選択者が高い好感を示すものの、アニメ・漫画・映像作品

鑑賞においては美術選択者以外からの高い好感を得ている。この結果から、映像作品を題材に他教科と関連させつつ美術を学ぶ教材によって好感度を高めることも期待できる。

3. おわりに

小論では、冒頭で述べたように、教師の授業での実践力を高度化し、授業内容の生徒理解を深められるように、子ども一人一人に適切な支援を行う上で必要な知見を得ることから研究を展開させた。

質問紙調査により現状の美術科の授業構成や生徒の実態が明らかとなり、その結果を基により生徒が興味を持って意欲的に取り組むことができる教材の開発を行うことができた。具体的には、美術作品を他教科からの多角的視点で調べ、既存の知識と関連付けて広く深く学ぶことで、より美術科の有用性を実感できるような鑑賞教材を提案し、さらにその教材を実践することで一定の成果を得ることができたと考える。

今後は小論で研究・実践した教材に改良を加えることで、子ども一人一人が美術科の授業と通して、多くのことを学び、多様な能力の形成につながるきっかけとなればと考える。

4. 参考文献

- 1) パーバート・リード (1953) 『芸術による教育』美術出版社
- 2) 東山明(1986)「美術教育と人間形成—理念と実践」創元社
- 3) バイドウ株式会社(2024)「Z世代が選ぶ『将来役に立たないと思う教科』ランキング」『PR TIMES』2024.3. <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/00000809.000006410.html>
- 4) 三根和浪、高橋均 (2003)「美術科における自己評価学力と有用感の分析」『学校教育実践学研究』2004、第10巻、247—253頁
- 5) 津田浩二(2017)「図工・美術教育の役割と方法についての一考察」『高松大学研究紀要』第68号1—18頁
- 6) J・S・ブルーナー(1966)『直感・創造・学習』黎明書房33—34頁
- 7) 高山正喜久編(1969)『中学校学習指導要領の展開』明治図書出版52頁
- 8) 上昭二、大勝恵一郎(1967)「美術教育の構造」ダヴィッド社140頁
- 9) 林忠賢 (2021)「美術教育プログラムの社会的転移効果についての考察 及び可能性」『生涯学習基盤経営研究』第46号2021年度1—10頁
- 10) 鈴木一成、渡辺行野、大熊 誠二(2021)「教科横断的な実践の分類における理数・芸術系教科の授業デザインの特性に關する研究」『東洋大学文学部紀要』第75集、教育学科編 XLV II (2021年度)