

# 同一材料を活用した表現3領域の内容考察 —大学生の授業実践を通して—

## Study on the Content of 3 Genres of Representation Using Identical Material in University Classes

蝦名敦子\*

Atsuko EBINA\*

### 概要

本稿は、小学校学習指導要領図画工作の表現3領域（造形遊び、絵や立体）の内容理解について、大学生を対象に筆者が授業で行った実践結果から考察したものである。学生や現役教師の間からは、できた作品を見ただけでは、造形遊びなのか、立体なのか、はたまた工作なのか、表現領域（ジャンル）の違いがわからないという声を聞くことがある。その点に関して、筆者は大学の授業で同一材料を使用しながら、それらの違いについて実感的理解が得られるように題材化し、実践を試みている。その実践内容と結果について、第一に造形活動の様子と作品、第二にワークシートの文面から検証し、新学習指導要領の内容に照らしながら、その妥当性を検討した。アンケートからは実践を通して、3表現の領域の違いについてほぼ全員が理解したという結果が得られた。一連の3題材の妥当性が判明する。

キーワード：同一材料、表現領域、造形遊び、絵や立体、実践的研究

### 1 はじめに—考察の目的と方法

本稿は、小学校学習指導要領図画工作A表現の表現内容—とくに表現の領域（造形遊び、絵や立体に表す活動）の理解を深めるべく、大学生を対象に筆者が行った題材実践から考察したものである。学生や現役教師の間から、できた作品だけを見ただけでは、造形遊びなのか、立体なのか、はたまた工作なのか、それらの違いがわからないという声を聞くことがある。その点に関して、筆者は小学校教員を目指す大学生に対して、同一材料を使用しながら、ジャンルの違いについて実感的理解が得られることを目指して題材化し、大学の授業で実践を試みている。同じ材料を使用しながらも、表現の領域（ジャンル）によってその目的が異なると、材料との向き合い方が異なる点を意識したものである。造形の方法が違ってくる過程を、あえて同じ材料を使用することで鮮明にし、制作体験を通して理解させることを意図している。その授業の

実践内容と結果について振り返り、作品やワークシートを検証しながら、新学習指導要領と照らし合わせ、その題材実践の妥当性について検討したいと思う。

実践したのは「造形遊び」と、「立体や絵に表す」の3題材である。同じ大学生がその3つの題材に取り組む。材料はどれも同様の古紙—新聞紙、チラシ類を使用する。題材名はそれぞれ、造形遊びでは「つないで、つないで」（H大2年）、「つないでつないで、高く高く」（T大3年）、立体では「小動物をつくろう」、絵では「現代社会の風景—コラージュ技法を中心として—」（立体と絵の題材名は2大学に共通）である。学生数は2大学を併せて毎年約80名で、近年実施したおよそ3年間にまたがる約250名の資料を基に振り返る。

考察の方法としては、まず筆者の材料の設定と題材の意図について説明する。次に題材の妥当性を検証するにあたり、第一に造形活動の様子と作品、第二にワークシートの文面を検討する。そして新学習指導要領

\*弘前大学教育学部美術教育講座

Department of Art Education, Faculty of Education, Hirosaki University

における表現の内容に照らしながら、学生の表現3領域の違いに関する理解について検討していきたい。

尚、先行研究としては、同様の題材が教科書の造形遊びで掲載されているので<sup>1)</sup>、それに伴って類似の実践例が数多くあることが想定される。しかし筆者と同じ視点からの大学生を対象とした実践的考察は、研究論文から見られなかった。

## 2 同じ材料を使用した題材例の紹介

### 2-1 材料と題材の意図について

#### (1) 造形遊びの題材(1コマ分(90分))

造形遊びの材料については、これまでも小学校における授業実践の経験から、「材料」の選択が課題となっていた。多くの量を確保できるという点から、筆者は古紙に改めて注目するようになった。用済みの紙類は、紙という素材のまま、多くは再利用のために蓄積されている。その中には様々な厚みのものがあり、材料としてかなり自由に質の異なる紙を入手できる。本小論で同一材料というのは、このような新聞紙、チラシ、ポスター、雑誌など廃棄された古紙を材料に使用することを指している。それを使って筆者は、これまで小学校で造形遊びの実践をしてきた。高学年に新聞紙2枚重ねて棒状にしたものや、低学年ではチラシ類、中学年ではポスターなどの厚手の紙を丸めて使用する造形遊びを行ってきた<sup>2)</sup>。

この紙でつくられた棒の扱い方については、筆者独自の進め方を行っている。それは高学年で実施したが、最初に丸めた棒で、正三角錐を作ってみるところに特徴がある。結びは斜めに巻いた棒の両端を折りまげてリング状にし、そこに差し込んで同じ長さの辺を作っていく。計測して作るよりも、この方法でスムーズに正三角錐をつくることできる。棒にのみ注目させると、平面的なつながりに終始しやすいことから、立体的な高さへの方向性を意識させるために当初から導入している。因みにこの繋ぎ方は小学1年生でも可能である。

大学生を対象にした本実践では、高学年と同じ材料(新聞紙2枚重ねの棒)を使って、学生4~5人の班活動で造形遊びを行っている。これまで「つなげてつなげて」、「つなげてつなげて、高く高ーく」など、二つのタイプの実践を2大学で行った。後者の題材名は、高くすると紙の重みで形がくずれやすくなるため、大学生にはその点を予め考慮してもらいたいと思い、「高く高ーく」付け加えたものである。また授業

を行う場所の環境の違いにもよる。前者は、活動の場が授業を行う普通の大教室であったが、後者は他大学で行われ、学内の多目的ホールが使用された。そこは天井が高いことから、場所の特徴を生かして高く積み上げる方向づけをしてみたのである。同じ材料を使った造形遊びでも、高さを強調した事例となる。

造形遊びでは材料と場所、空間の特徴を基に活動が繰り出されることが肝要となる。1コマ90分の大学の授業時間内に、材料の準備と活動、鑑賞、後片付けまでを含めた設定である。

#### (2) 立体題材(2コマ分)

続く立体題材については、材料として逆に小さい紙を細く丸めた棒状の形態を使用する。紙を巻いて棒状にすることは同じだが、薄手の紙を小さく切って巻くと、爪楊枝のような細く短い棒も作り出すことができる。本題材では先の造形遊びで使った、見開き大の新聞紙を丸めた棒とは逆に、材料が極端に短く細いのである。しかも目的に応じて様々な種類の棒を、部品として自ら準備することになる。そこでは細かい作業が加わった立体制作が可能となる。紙の巻き方も硬くあるいは緩く巻いたりして、その上から指で押さえることで、幅のある面を自由に作り出すことが可能だ。

造形遊びでは活動が主で、その結果として形ができていったが、立体表現では先に「表したいこと」を見付けることから始まる。何を表したいかを決めてから取り組めるように、小動物の具象的な表現に取り組みせることにした。因みに小学校3年生の理科では、昆虫について学習する<sup>3)</sup>。理科との教科連携も考えられよう。小動物を広く捉え、昆虫など作りたい虫や生物を、自分のイメージに合わせて作る題材である。大学生に対して、同じ材料でも造形遊びとはその扱い方が異なることを理解してもらおう観点から、題材化した。

大学の授業では、題材名を「小動物をつくろう」(立体)とした。材料は主として薄手のチラシ類の紙をさらに適当な大きさに切って、巻いた短い棒を使用する。どのような小動物を作るかは、学生に任せた。

この立体制作の造形的特徴としては、大学生を対象としていることから拘った点がある。一枚の紙を自由に使用させるのではなく、ここでも紙を丸めて棒状にして、その材料の特徴を生かすことを条件づけた。紙を膨らませるなどしてボリューム感を出すのではなく、あくまでも様々の幅に丸めた紙を使って、骨組みやその形の特徴を表すことに注目させる。従って作る形は制作時間も限られており、シンプルな構造体になる。しかも単純な構造体であっても、その生き物が何

かわかることがポイントとなる。この題材は塑像とも彫刻とも違った、棒状の紙を使用した立体制作と言えるだろう。接着は、造形遊びの場合と同様に、棒の端をわかかにし、そこに新たな棒を通して折り返しテープで留める。そうすることにより、テープだけで接合するのは違い、接着面に丈夫さが加わる。

造形遊びの題材と共通する要素をできるだけ踏襲しながらも、立体表現では趣旨が全く異なって、先に何を作るか「表したいこと」を自分で見付けなければならない。モチーフを決めて明確なイメージの基で、形を作ることになる。表したい小動物の特徴を押さえることと、そのための制作に適した紙の材料を、各自で選び準備する。そこに色の要素を配慮してもよい。紙を丸めて、必要な数の棒をつくり、部品から準備することになる。本題材では特徴のある具体的な形を、紙の棒を使って造形的に表現するのである。また題材が立体表現であることから、最後に形として「立つこと」を注意喚起した。

### (3) 絵の題材 (3 コマ分)

絵の題材はコラージュ技法を中心として、以前から題材名を変えながら長く実施してきたものである。平成10年度版学習指導要領図画工作編の高学年に、「伝え合いたいこと」が新出して以来、その理解を深める内容として何らかの形で、大学の授業では取り入れている。「伝え合いたいこと」とは、「自分を見つめ、人を分かろうとする表現の大切な内容である<sup>4)</sup>」と記されている。これまで子どもを対象として小学校高学年や中学校でも実施している。子どもの反応は大きく、筆者は「伝え合いたいこと」は主題の着想において、非常に意味のある内容と捉えている<sup>5)</sup>。

大学生を対象とするにあたっては、コラージュ技法を使用することは一貫している。題材名についてはこれまで「環境」に絞ったり、国語科の文章を使用してその読書感から表現の切り口を見付けさせたりと、国語科と連携を図ったりしてきた。ここでは大学生の興味・関心を引き付けるため、「現代社会の風景」という題材名で授業を行っている。この題材で「伝え合いたいこと」を通して、各自が主題を見付けることになる。大学2・3年生の学生が、現代社会に対してどのようなメッセージを持ち、それをいかに画面上で造形化するかが課題である。初めは漠然とした抽象的な思いでも、次第にイメージとして具体化していき、他者の視点を考慮しながら、新聞紙やチラシの写真、図や文字、他の描画材料（マジックや絵の具などを）使ったりして、「伝え合いたいこと」を表現するのであ

る。この題材では絵と文字の併用が可能である。最終的に相手に作者の意図が伝わるかどうか、制作上の大事な要点となる。

この絵の題材では、材料との関わり方がこれまでとは大きく変わる。前述の二題材と異なり、同じ新聞紙やチラシでもその文面をよく見たり、意味内容にも気をつけることになる。そして自分の目を通して現代社会について考え、画面の組立てを思い描く構想が重要となる。表現意図を絞ってその資料を集め、構成について試行錯誤を重ねるが、そのためには授業でも発想・構想に必要な資料収集の時間が必要だ。つまり各自のテーマと、その画面構成を考えるプロセスを重視する。発想・構想、技能について段階的に理解できるように配慮し、本題材実践には鑑賞を含めて3コマ分の授業時間をかけている。

それでも決して十分ではない時間で、大学生は表現に取り組むことになる。学生が対象であるが、本題材では子どもになったつもりで学生に表現させるのではなく、大学生が「伝え合いたいこと」を自ら考え自分の思いを表現することを目指している。この視点は一連の題材に一貫していることである。

このような題材実践を通して、造形遊びや、絵や立体のジャンルの違いを理解させることが、目的である。一人ひとりが3題材をそれぞれ経験することになり、造形遊び1コマ、立体2コマ、絵（コラージュ）3コマ分の時間をとり、一連の表現実践を行った。その結果、授業実践を通して学生が3種の題材をどのように受け止めたのか。実践時の活動の様子と作品、ワークシートの文面から分析し、さらにそこで得られた結果について小学校学習指導要領に照らしつつ、「A表現」の領域（ジャンル）の違いに関する理解について、改めて確かめることになる。まず彼らの表現した作品を取り上げながら、活動の様子とできあがった作品に言及したい。

## 3 造形遊び、絵や立体のそれぞれの実践の様子と

### 作品例について

#### 3-1 造形遊び：「つなげて つなげて」（H大）、「つなげてつなげて、高く高ーく」（T大）

最初、学生は座りながら棒作りをしているが、次第に全員が自然に立ち上がって活動するようになる。同時に、場所の特徴を考えながら、班ごとに活動が自主的に方向付けられていく。「つなげてつなげて」の題材では、とくに特徴のない大講義室であったが、学

生はモニターに引っ掛けたり (図1-1a), 階段教室の段差を活用したり (図1-1b), 入り口に吊したり (図1-1c), 机と机を跨いで複雑に繋げたりと (図1-1d), 大教室の特徴をそれぞれに見つけ出しながら, 造形活動が進んでいった。授業を行う講義室で, 十分な環境ではなかったにもかかわらず, 学生の工夫が見られ, 大教室一杯のダイナミックな活動となっていった。

並べる, 繋ぐ, 積む活動から造形遊びに入っていくと, 多様な造形活動になっていく。その中にはタワーのように高く積み上げるグループがよく登場する。そこで問題になるのは崩れることである。途中で形が崩れてしまうことも, 棒状にする紙の特性がわかり面白い。だが, 学生の活動時間が短いことから, 「つないでつないで, 高く高ーく」の題材では, 予めその点を学生に向けて指摘してから実践に入った。最初からそのことを意識させると, 彼らにあっては下部が丈夫になることを考えながらスタートし (図1-2a), 本実践



図1-1a: 吊す 図1-1b: 階段教室の段差を使って



図1-1c: 入り口 図1-1d: 題材「つないで つないで」の実践



図1-2a: 高く繋ぐ 図1-2b: 題材「つないでつないで 高く高ーく」の実践

では積み上げていっても途中で崩れるグループはなかった (図1-2b)。高さを競うグループも登場し, 短い時間で高くするための活動が工夫されていった。

### 3-2 立体: 「小動物をつくろう」

このような造形遊びを経験した後で, 学生は次に立体題材に取り組むことになる。この立体題材は机上で行う一人ひとりの個人制作である。多様な造形が見られた。画像をスマートフォンから検索することは既に当たり前のように行い, 短時間でそれらしい形ができていった。簡単なものから複雑なフォルムまで多彩である。生き物の手足の数やその位置が留意点となり, それらの足で「立つ」かどうか工夫がなされた。昆虫, 鳥, 小動物と体の特徴を掴まえるためには, スケッチが効果的である。しかし多くの学生は目的の画像が検索されると, すぐに作り出した。そこでは実に多くの画像が瞬時に見られ, 不明な部分を確認できる。

この立体表現では, 全方向から見える形をイメージできることが必要となるが, それもネットなどの豊富な資料から解決された。図鑑や理科の教科書なども効果的であるが, 今回は各自の画像検索が効果を発揮し, よくわからない生態でも, そのイメージを明確にすることに役立った。

掲載例はほんの一部でヘビ, フラミンゴ, 白鳥, カタツムリ, ザリガニ, カニ, カマキリ, カメである (図2-1~8)。一本の棒で単純に表したものから, 複雑に動きを表現しようとしたものまで, 学生の興味・関心に基づいて, 小さい立体の造形物が幅広く表現された。



図2-1: ヘビ

図2-2: フラミンゴ



図2-3: 白鳥

図2-4: カタツムリの親子



図2-5：ザリガニ



図2-6：カニ



図2-7：カマキリ



図2-8：子ガメ

### 3-3 絵：「現代社会の風景～コラージュ技法を中心として～」

3つめの絵の表現では、題材名について説明した後、題材の趣旨を理解させるために参考作品を先に紹介している。「伝えたいこと」から「表したいこと」を見付けたり(内容面)、また紙を切ってただ貼ればよいのではなく、構想や構成にも注意を要することになる。題材「現代社会の風景」に絡む抽象的概念など各自で自らのテーマを見付け、表し方を構想し、構成にも気をつけながら様々な表現を工夫する。これら一連の過程が大切となる。その点について、先に参考作品から、テーマとその造形化の關係に注目して、鑑賞してもらおう。内容面と形式面に分けて、段階的に制作が進むことになる。現代社会と向き合って、それをどのように切り取って、いかなる思想や心情の基で主題を主体的に決定するのか。またそれをどのように造形的に工夫して表すのか、これらが課題となる。

これまでの学生が選ぶテーマは、おおよそ次の類型に分かれる。教育学部生の特徴もあるせいか、1)子どもや家族の幸せを祈る内容(いじめ問題も含む)、2)世界の政治や社会などの世相を表す内容、3)ファッションやスポーツ、身近な自己の興味・関心、4)自然の大事さや環境問題など、である。

とくに近年目立っているのが、情報化社会を映し出しているものである。情報があふれている現状、それに押しつぶされそうな自分の直面している思いをストレートに表現した作品(スマートフォン、IT、AIを含む)も目立つようになってきた。例えば図3-1は情報を雨に見立て、降りかかる様子を表している。図3-2は、手に持つスマートフォンに情報の闇を象徴する。図3-3はAIと人間を比較して人間らしさを秤にか

けて、AIに負けそうだと現代の社会を表現する。また世界が繋がって平和になることを願い、そこに日本の国旗をイメージした作品(図3-4)や、現状を鋭く厳しく見つめ、周囲に起きている諸問題の原因を探ろうとする作品(図3-5)、食品ロスについて警鐘を鳴らす作品(図3-7)がある。図3-6は恵まれない世界の子どもの悲惨な実態を、図3-8は日ごろの時間に追われ縛られている自らの生活をスケジュール表と時計で、表現した。

いずれもこの時期の大学生の思いや感じ方が、ストレートに「伝えたいこと」としてテーマになり、造形的な工夫がなされた表現となっていよう。

こうした「表したいこと」(主題)を見付ける活動に時間をかけるような題材の設定では、鑑賞にも時間をとり、1点ずつ丁寧に全員で作品を鑑賞し合う。作者は制作に当たって何を考え、どのように表現したか、作者の意図が作品から伝わってくるかどうか、造形化に当たってどのような工夫がなされているかなど、始めにまず自らの作品について各自にワークシートを使って振り返らせる。次にそれらを一同に並べて、全体でも鑑賞し合う。数人の学生に気になる作品を選択させて、そこから感じ取られる作者の意図や造形的な工夫について説明させるなど、「伝えたいこと」の趣旨に合わせて、お互いに発表し合ったりする。



図3-1：雨



図3-2：手のひらの情報とその闇



図3-3：代替することのできない人間の力

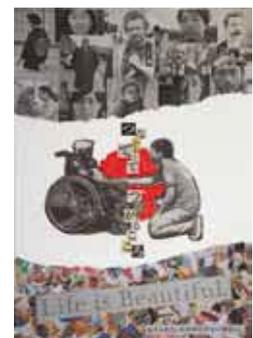


図3-4：平和へ人間の力



図3-5：わからない



図3-6：ikiru



図3-7：食品ロス



図3-8：「時」に縛られる

#### 4 造形遊び、絵や立体の表現の特徴に関する理解

##### 4-1 題材実践から導き出される3題材の特徴と領域の違い

これらの3題材の背景にある特徴を押さえながら、改めて表現領域の違いから、実践結果の要点を整理してみたい。同じ材料を使用しながらも、造形遊びなのか、立体なのか、絵の表現なのか領域（ジャンル）の違いで、当然表現への取組み方が全く異なってくる。

造形遊びでは、グループで材料を繋げながらすぐに活動に入っていた。身体感覚も伴い、作りながら考える。そして班で協力し合いながら、活動が時間の限り続けられ、場所の特徴や空間を生かした活動になっていった。鑑賞では、そのできた形を自由に味わったが、壊すとすると一瞬で実行され、後片付けも短時間で一気に済んだ。

次の立体表現では最初に何を作るかを決め、その選んだ小動物の生態について確認する必要があった。自分の興味・関心あるものを自由に作れるとあって、簡単なものから複雑な動物まで、幅広い生き物の形ができた。一本の棒だけでへびなどを表現し、魚も紙を曲げて両端を少し重ねて留めるだけで、その姿に見立てることができた。本題材は一見難しそうだが、誰もがこの立体制作に比較的容易に取り組むことができる。

実際にできない学生は一人もいなかった。

ここでは自分のイメージに合わせ、部品づくりから始まるため、とくに紙の薄さ、厚さ、色など紙の素材の質を考えながら、つくる形の形状に合わせて材料を自ら選択することが肝要となる。つまり材料から準備していく。生物の形の大まかな特徴を探りながら、それを表すための造形的工夫が続いた。単純な骨組みの表現だけで、それがどのような生き物であるかがわかるように、その生物の特徴を掴み取る点に最も注意が払われる。そこにはそれぞれの見方があるが、立たせるためには全体のバランスをとらないといけない。そのための試行錯誤が最後まで続いた。

コラージュによる絵の表現では、自分の「表したいこと」（主題）—「伝えたいこと」を念頭に、主題を自分自身で考え、自分の思いや感じ方について見極める必要がある。発想・構想のために考える時間を十分とる必要があった。すぐには定まらなくても、次第に限られた時間の中で、テーマがそれぞれに全員絞られていく。「コラージュ技法を中心として」と条件づけているため、背景や構成の仕方も最初に構想する必要がある。地と図の関係、つまり画面構成が大事となり、必要に応じて文字との組合せなど、貼る前に発想・構想にかなりの時間がとられることになる。おおよそその構想ができたところから、集めた材料を画用紙に貼り出し一気に制作が進んだ。コラージュが思想や心情など複雑な内容を表現するための技法として、効力を発揮する。

##### 4-2 ワークシートの考察

このように特色づけられた題材を、学生自身はどのように受け止めたのだろうか。授業実践後の彼らのワークシートから考察したい。造形遊び、絵や立体の活動についてそれぞれの実践の後、個別にワークシートを課した。自由記述のため、そこから各題材について彼らを感じ取った特徴について注目し、(1)各ジャンルを、1)材料・用具 2)イメージ 3)造形的特徴 4)その他 の項目に分けて、多かった学生の言葉を抽出する。そして(2)最後に3つの題材を終えた感想を全体的に尋ねている。3題材を通して表現の各領域の特徴と違いについて理解できたかどうか、ストレートに4段階で問うている。よくできた、できた、あまりできなかった、できなかった、から選択する。

**(1) 各実践の感想から****a 造形遊びについて**

## 1) &lt;材料・用具&gt;

- ・身近にあり安全な材料
- ・紙とテープのみでありあまり用具に囚われない

## 2) &lt;イメージ&gt;

- ・何を作るかをあまり考えずに活動によって形ができていく面白さ。イメージをもたずにつくっていくことができた
- ・体全体を使う

## 3) &lt;造形的特徴&gt;

- ・線による多面体ができていき、空間に興味が湧く
- ・どんどん形が変わっていく
- ・考えずに偶然できる形
- ・ゴールがない

## 4) &lt;その他&gt;

- ・集団で協力し合う班活動のよさ
- ・図工が苦手であったが、素直に楽しく活動できた

総じて造形遊びについては、造形活動が楽しい、と指摘している。造形遊びの意義についても尋ねたところ、「非常にある」と「ある」を合わせると、9割がその意義を感じ取っている。

**b 立体について**

## 1) &lt;材料・用具&gt;

- ・身近な材料でより材料の工夫が必要
- ・手を汚さず手軽に扱うことができる

## 2) &lt;イメージ&gt;

- ・頭を使う
- ・イメージが常に先行、具体的なイメージをもって制作
- ・試行錯誤を繰り返した
- ・創造力が必要

## 3) &lt;造形的特徴&gt;

- ・造形的な特徴について材料を工夫する難しさ
- ・造形的な工夫が必要、考えてつくる形の難しさ
- ・動的で曲線的な形を直線でどう表すかを考えた
- ・計画性を要する
- ・細かい作業が多くなる
- ・どう組み合わせたら立体的になるのかと、とても頭を使った
- ・ゴールがある

## 4) &lt;その他&gt;

- ・注意深い観察が必要
  - ・他の作品から技法を学ぶことができる
- 立体表現については、よく考える、思い通りにすぐ

できない難しさが逆に楽しい、という指摘が多く見られた。

**c 絵について**

## 1) &lt;材料・用具&gt;

- ・テーマにあった素材選び、新聞の最も特長的な要素を活用

- ・これまでと違って新聞やチラシなどを隅々まで注意深く見た

- ・紙を丸めたり、繋げたりするのではなく、文字や絵、写真を今度は切り貼りして、作品を作った

## 2) &lt;イメージ&gt;

- ・「伝えたいこと」の表現意図を決定する難しさ
- ・メッセージ性がある。自分らしさを自由に表現できる

- ・新聞を見ることで現代社会への関心を持ち、感じ取ったことを表現できる

- ・どんどんイメージが湧き発想力・想像力が豊かになる

- ・抽象的なイメージを具体的に表すことができる

## 3) &lt;造形的特徴&gt;

- ・構図や構成についてよく考えた。構想が大事

- ・立体では全く見なかった印刷物の文字やイラストに注目することで、材料をより特徴的に捉えられた

## 4) &lt;その他&gt;

- ・自分だけの世界を表現できる達成感がある

- ・伝えたいことを絵で表現するのは難しいと感じた。でも楽しみながら作ることができた

- ・鑑賞で作品を通して他の作者の思いを知った

絵(コラージュ)については、写真と文字を使って抽象的な自分の思いを伝えることができる、表現の美しさを感じる、という指摘もある。

**(2) 同一材料を使用した3つの題材実践を終えて**

- ・どの題材も得意、苦手の差をあまり意識せずにできた

- ・いずれも材料の特徴を最大限に生かすことができた

- ・全ての授業に集中して熱意をもってできた。それぞれの題材の特長を存分に生かして活動できた

- ・体を使ったり、頭を使ったり、手先を使ったり、いろいろできてどの題材もよかった

3題材の実践から表現の領域の違いについて理解できたかどうかについて、欠席者を除くと、よくできた(60%)、できた(40%)を合わせて、ほぼ全員が領域の違いを理解できたという結果が得られた。さらに、いずれの表現もバランスをとって小学校では行う必要があるとする意見もあった。

学生の言葉を拾いながら実践後の感想をまとめてみると、造形遊びではすぐに造形活動に入り、グループ内で協力することで、思いもよらない大きな造形物ができて面白かった、皆と一緒にこんなに造形活動が楽しいと思ったことがなかった、と言う。「作る」ことへのこだわりから離れて、純粹に活動から形ができていくことに対して喜びを感じていよう。そして与えられた場所の空間に働きかけて、体全体の感覚を働かせてできた大きな造形物を見て、面白さや楽しさ、よさや美しさ、意外さを感じている。またそこに造形遊びの意義を見出している。

立体の表現では、逆に試行錯誤が必要で難しかった、という指摘が多い。しかしその過程を経て、作り上げるのが難しかったけれど面白かった、改めて自然の生き物の特徴を知ることが大事だと思った、と言う。小さい形であったことから、立たせることも比較的容易にでき、その形が何に見えるのか、そこまでの特徴を紙の棒を使って表すことができたことに、達成感を得ている。比較的容易に「表したいこと」が実現できたことに対して、主題表現の難しさを楽しみに変えて受け止められた。自分の好きな動物、また生き物を選んで作らせたため、ある程度の特徴を押さえながら、わからないことをすぐに調べたりして、造形に繋げることができた。

絵では、さらに自分自身を見つめ、社会との関わりを考えることになる。自己の精神的・倫理的なあり方を画面の中に主題として形づくっていく。作品として形になりにくい概念を、コラージュ技法を使って図柄を借りてそこに思いや心情を重ねていくのだが、その過程に造形的工夫も常に求められた。主題の造形化について、構想や構成が大事とし、もっと「こうすればよかった」と厳しく自分の表現を振り返る意見も多かった。「伝えたいこと」という高学年の表現課題が、自分を見つめ、人をわかろうとする表現の大切な内容であることが、個人差があるにせよ、鑑賞までを含めて、造形活動から実感されたのではないかと思う。

学生はどの表現ジャンルについても、そのよさと存在意義を体験的に見出している。それぞれのジャンルの違いを深く認識し、同じ材料を使ってもその扱い方が違ってくことや、材料に幅広い取組み方の可能性があることを実感している。

#### 4-3 新学習指導要領（平成29年度版）に照らして

新学習指導要領では「A表現」で、造形遊びと絵や立体、工作に表す活動が、表現の活動として一括りにされた。その中でア造形遊びと、イ絵や立体、工作に表す活動として区別されている。また「思考力、判断力、表現力など」に発想・構想が、「技能」に従来の創造的な技能と、分けて整理された<sup>6)</sup>。

造形遊びの特徴は、材料や場所、場所の特徴、さらに空間と、材料と場所が密接に関わって造形活動をする点にある。その基本的な活動の意味が、比較的大きく長い棒を使い、広い場所を使用することで達成された。しかもそのプロセスが重要で、できた形を短時間で鑑賞し合ったが、その後にはためらいながらも一気に壊すという判断もした。そこには活動自体が大事であることの意味の理解も必要であった。造形遊びの特徴が認識され、その結果、造形物に囚われずに壊すという選択が、全員の同意のもとでできた。中には記録として写真を撮り出す学生の姿も多く見られた。またこうした活動の意味がわかると、改めて自らが実践できるという自信にもなり、みんなで協力し合いながら、後片付けまで一気に進むことができたと思う。

立体では、「技能」—テクニックの裏付けが確かに鍵となる。しかし、紙という比較的扱いやすい材料と、テープで留めるという一番単純な接着法が、求められる技術としては非常に容易なものであった。単純作業でできる点がすぐに造形行為に入らせ、一人ひとりの「表し方の工夫」に繋がっていったと思う。学生はモチーフの形がわからないと画像検索をしたが、多くの画像をすぐに入手できる便利さが、「表したいこと」の造形化をスムーズに展開させた。単純な技法と自ら興味・関心のあるモチーフ（主題）の選定により、比較的容易に制作できたと思われる。しかし、そこには造形遊びと異なって、自分で試行錯誤しながら「表し方を構想し様々な表し方を工夫する」という造形本来の難しさ、課題が根ざしていた。だがその難しさが面白さに変わる程に、表現に取り組み、皆の作品のよさを個々に感じ取ることができた。そうした立体制作の体験が、「表現」の理解として意味があったと思う。

絵の表現では、立体の場合と同様に「表したいこと」（主題）を、発想・構想して伝えたいことから見つけることができたが、主題表現にとってそれは大きな課題であった。また「技能」としては、「表したいことに合わせて表し方を工夫して表す」ことが求められた。ここではとくに高学年の表現課題である

「伝えたいこと」に重点を置き、内容面と形式面の両方から表現に取り組ませた。学生は自分自身の表現意図に造形活動を通して真摯に向き合い、自らの考えや心情を深めながら制作できたことで面白いと感じている。また、興味・関心を見出し、価値観や世界観を表現を通して確かなものにしていよう。こうした造形活動そのものが導いてくれる表現本来の魅力を、感じ取ってくれている。

一連の本題材からそれぞれのジャンルのよさや意味を見出し、それらの図画工作の内容が全て大事であると実感してくれたことが、最も大きな成果である。

新学習指導要領の「A表現」では、「思考力・判断力・表現等」と「技能」に分けて特色づけられているが、学生は各ジャンルにおける表現の特徴とそのよさについて、自ら造形を通して実感し見出してくれた。図画工作科における表現の諸相とはどのようなものなのか—それを理解する端緒となった点で、本題材実践は意味があったのではないかと思う。同じ材料を使用することにより、短時間の実践でそれぞれのジャンルの違いを際立たせることができたのではないか、と思っている。

## 5 おわりに

大学の授業では、限られた時間内でできるだけ多くの学習指導要領の内容を盛り込みながら、効率よく題材化せざるを得ない。一連の本題材の特色は、それを同一材料で行った点に求められる。同じ材料を使用しながらも、表現領域の違いによってその材料に対する向き合い方が異なる点について、理解することをねらった。つまり、実際の題材実践を通して領域（ジャンル）の特性に関して、発想・構想、技能などの局面が題材によって違ってくる点、それに材料がどのように関わるかなどを、実感的に理解することを目指していた。

活動の様子や作品、ワークシートの文面から、それぞれの題材実践の方法については、もっと時間がほし

いとする時間配分上の指摘などがあった。だが、ほぼ全員がその程度の差こそはあれ、3題材の実践を通して、造形遊び、絵、立体の表現についてそれぞれの目的や特徴があることを理解したとする解答が得られた。また、それらのジャンルごとの重要性が個別にあり、内容的にバランスをとって小学校図画工作科で実践をする必要があると、学生の方からカリキュラム論的な主張も出されその意義を見出している。

本授業の目的は、題材実践を通して表現領域で異なってくる表現内容について、学生が実感的に理解することにあるが、それは達成されたのではないかと捉えている。

## 註

- 1) 開隆堂出版, 2016, 『図画工作5・6下』, p. 19 及び日本文教出版, 2016, 『図画工作3・4下』, p. 27 参照。
- 2) 蝦名敦子, 堤司, 下山明子, 小田桐光佑, 2016, 「造形遊びの実践的考察—材料と指導法をめぐって—」, 『弘前大学教育学部研究紀要クロスロード』第20号, pp. 29 - 38
- 3) 学校図書出版, 2016, 『理科3・4上』, pp. 56 - 63
- 4) 文部省, 1999, 『小学校学習指導要領解説 図画工作編』, p. 76
- 5) 蝦名, 2006, 「小学校高学年における新表現内容領域『伝えたいこと』の総括的考察」, 『美術教育学』第27号, pp. 55 - 65
- 6) 文部科学省, 2017, 『小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 図画工作編』, pp. 146 - 147

## 〔付記〕

本稿は、平成29～31年度科研基盤研究(C)「ディープラーニングと図工・美術教育—子どもの空間把握の問題を中心として—」課題番号17K04734の研究成果の一部である。

(2019. 1.15 受理)