

共同制作活動がもたらす美術科の学びについての一考察

A Study of Learning in Art Classes through Group Work Activities

蒔 苗 靖 子*

Yasuko MAKANAE

要旨

本小論は、平成27年から平成31年にかけて行われた共同制作活動とその作品展示を振り返り、それらの造形活動がどのような表現をもたらしたのかを考察し、学校教育における美術教育の可能性とその重要性を明らかにする。主に平成29年度の実践前後を取り上げ、それらの作品がどのように活用されていき、生徒、学校、地域にどのような効果をもたらしたのかを検証した。生徒の自己評価を分析・考察した結果、これらの実践は、大きな達成感や喜び、新しい発見という学びや、造形的な自己肯定感による自尊心の向上という心の変容を生徒にもたらした。そしてそこから、「人はなぜものをつくり続けるのか」という造形の本質を問うことに値する成果と今後も継続していくにあたっての新たな課題も明らかとなった。

キーワード：共同制作，展示鑑賞，人間形成，インクルーシブ

はじめに

本小論で取り上げる実践は共同制作である。これまでの学習指導要領においても、個において目指す自己表現については多くの言葉で語られてきた。新学習指導要領においても同様に、主体的な学びによる表現が求められており、自己が表現することの普遍性については変わることがない。美術科における時間数が減少される中でも、少ない時間の中で生徒が容易に取り組むことができる題材の精選をしたり、時間をかけても楽しく取り組める題材を研究したりと、美術教師による様々な工夫と努力が、これまで随分となされてきたように思われる。しかしながら、市内その他のコンクールに出品され入賞する作品が、生徒たちにとっては「すごい作品」「上手い作品」「いい作品」なのであり、それぐらいのものを描けなければ高い評価は得られないという意識は依然として高い。技術的に優れている作品が入賞という肩書きがついて地域の方々の目に披露されるのは、そのような一部の生徒の作品だけである。一方、教育現場における美術教育の役割についても、あまり認識されていないのではないかと。本校の文化祭には、ダンス、壁画、合唱それぞれの部門で学級対抗のコンクールが設けられている。文化祭の展示はあるが、教科毎の展示計画は設けられていないため、美術の授業で制作された作品は、校内のあらゆる壁面を利用して夏休み中に展示している。こういった現状の中、共同制作で大型の作品を制作し、全員の作品を展示する展覧会を2015年より毎年実行し、文化祭でも校内随所に展示する企画を毎年行ってきた。

本小論では、美術教育が人間形成や心の教育としての可能性をもつ一教科であることが実証された。教育現場の中でそれらを発信し続けていくために、共同で作られた作品がどのように地域の目に触れ活用されていったのか、それらの活動を振り返り、本実践がもたらした学びとはどのようなものだったのかを考察していくことにする。研究の方法として一つ目は、平成29年度卒業生の自己評価カードを分析し、共同制作によって「生徒が何を感じ、何を学んだのか」それによって「どのような学びがもたらされたのか」を検証し、成果や見えてきた課題を考察する。二つ目は平成27年度から平成30年度までの共同制作において「授業で工夫

* 弘前大学教育学部附属中学校 Junior High School Attached to the Faculty of Education, Hirosaki University

注) 本小論については「蒔苗靖子〈彫刻 ひろふの動物でアート空間をつくろう〉、『教育美術』11月号, pp.54-59, 2019年」を参照にされたい。

したこと」,「完成した作品がどのように生かされたのか」を振り返り,今後の共同制作活動に期待されることについて述べる。

I 共同制作による造形

題材に出てくる「ひろふ」とは,弘前大学教育学部附属中学校の頭文字からとった名前である。本題材と生徒の作品の展覧会を企画した意図は次の2点である。

- ①地区や県の美術展などに一部の生徒の作品を展示するだけでなく,生徒全員が作った作品を,より多くの地域の人に見てもらうこと。
- ②展示する作品は,見に来た人の度肝を抜くようなインパクトのある大きな作品で,しかも子どもたちが喜ぶもの。

文化祭だけに限定して展示するのではなく,学校生活の中にアートの存在を日常化することも含めて計画した。

1 大型彫刻動物の制作「ひろふ動物園」について

以下,①~⑥の過程は制作順序を示す。2学年の10月頃から3学年の5月下旬にかけて約20時間を計画

(1) 題材について

本論で扱う共同制作の題材名は「〈彫刻〉ひろふの動物で校内をアート空間にしよう」である。2年生で共同制作をした張り子の動物を,翌年3年生になった夏休みに「弘大附属中学校3学年によるアートプロジェクト vol.〇ひろふ動物園展」と称して,平成27年度から弘前文化センターで毎年開催してきたものである。本論では,平成27年度から平成30年度までの4回行った実践について取り上げる。各クラス4人から5人のチームを8チーム作り,各チームが一体ずつ動物を制作するので,各クラスで完成する動物は8体,全5クラスなので毎年約40体の大きな動物が完成した。なお,共同制作期間は2学年の後期から3学年の5月頃にかけての約25時間という美術の授業だけで制作されているが,毎年の教育課程と学年によって時間は増減する。

(2) 生徒の制作の様子~授業の実際

①つくる動物を決める→展示空間を意識させる(3時間)

制作する動物をタブレット端末や動物図鑑を見てチームで話し合う。どんな動物が何をしているところなのか,学校のどの場所を意識してつくるのかというテーマやコンセプトを話し合い,最終的なポーズを決定する。模造紙に実物大の形を描き,外側の輪郭線に沿って針金を曲げていく。

②針金で動物の骨格を作る→組ねぶたの技法を活用させる(12時間)(図1)

「組ねぶた」のマス目割りの技法を参考に,動物の骨格を針金で作成し,予めボンドをつけた風糸で固定する。この方法だとストラップをつけるように穴をくぐらせて巻き付けるだけなので,結ばなくて済む。手はボンドの塊がついて,指がボンドの団子状になるが,生徒は乾燥した後,バリバリ剥がすのを楽しんでいる。この制作で留意した点は,マスコットや人形作りのように身体のパーツをくっつけるのではなく,身体の線の延長線上に手足のラインがあることを意識させながら骨格を作っていくことである。美しいマス目割りによって丈夫な「組ねぶた」が生まれるように,身体の厚みを表す円形の針金と,身体の外側ラインを表す針金が,なるべくマス目の形になるように作るよう指示した。手足と顔の位置をどうしても修正しなければならない時でも,針金だと容易に修正することができる。ペンチなどの道具も,段々使いこなせるようになる。

③新聞紙で肉付けをする→思いっきり,全身で,素材を感じさせてつくらせる(4時間)(図2)

針金による骨格が完成したら,ボンド水に浸した新聞紙を巻き,肉付けをしていく。肉付けは,新聞紙が乾燥して縮んだ状態を見てから何層も巻くので,手やズックはボンド水まみれになるが,生徒が一番おもしろがって制作し,表情が豊かになる時間である。最初は手が汚れるのを躊躇しているが,「手を汚さないといいものではないよ。」という教師の呼びかけによって,ボンド水に新聞紙を持った手を思いきって突っ込み,大騒ぎになる。ものを作ることへの抵抗感や苦手意識を吹き飛ばすかのようなのである。

④重ね塗りの効果を考えた彩色をする（4時間）（図3）

新聞紙による肉付けが完成したら、最後にボンド水に浸した障子紙を貼る。細かい顔の表情は粘土で作る。このとき、目や鼻が顔の内部とつながっているということを意識しながら、立体的になるように作る。身体の表面の模様や質感を彩色するときは、重ね塗りが可能なアクリル絵の具を使用し、重厚感を表現する。新聞紙を幾層にも重ねているので、新聞紙の皺が毛並みの表現として効果的である。刷毛で一気に入りを塗り、重ね塗りをして完成させていくので、勢いのある深い彩色表現になる。

⑤ICT機器を活用した相互鑑賞→学校にアート空間をつくり、良さを見つける（1時間）（図4）

完成した動物作品を効果的に見せる展示空間（アート空間）を考えながら、学校の敷地内に配置し、タブレット端末で撮影する。ここでは「面白い写真の撮影大会」にならないよう、「一つの風景や空間の中に立体を置くことの意味や変化」を意識させながら撮影させた。撮影した写真はカメラロールに保存し、各チームで相互鑑賞を行った。発表する際にアプリSkitch¹⁾を使用し、電子黒板にミラーリングを使って発表する時間、発表に対するコメントなどを書き込む時間、書き込みをした班に再度教師が問い返して発表させる時間を設定し、最後は自己評価でまとめさせた。

⑥卒業前の解体作業（1時間）

展覧会や様々な行事に大活躍したひろふの動物たちは、卒業前にそれぞれのチームの手によって解体され、次の学年の生徒によって新しい動物たちが生み出される。壊したくないという生徒もいるが、壊し始めると、受験勉強のストレスからか、ものすごい勢いで解体作業が始まり、約半年かけて制作されたものが、一時間で元の針金と新聞紙だけになる。これはやはり、祭りが終わるとねぶた（弘前は扇型で、「ねぶた」という）を燃やしてしまう郷土性なのだろう。



(図1) 針金で骨組みを作る



(図2) 新聞紙で肉付けをした状態のゴリラ



(図3) 重ね塗りなどで彩色されたクモ



(図4) タブレット端末での相互鑑賞(平成28年度公開授業)

2 大型ダンボールアートの制作「となりのひろふ遊園地」について

(1) 題材について

前実践「〈彫刻〉ひろふの動物で校内をアート空間にしよう」の展覧会を平成27年から4回開催した後、平成30年度から平成31年度にかけて「〈彫刻〉ダンボールアートによるひろふ遊園地」という題材で体験型のアート制作を試みた。先に述べた「ひろふ動物園」と同様の意図のもと、「今年の3年生は動物園のとなりにダンボールで遊園地をつくりました」という企画で展覧会を行った。

(2) 生徒の制作の様子～授業の実際

①ダンボールで何ができるかを話し合う（2時間）

制作の対象となる年齢層や配置する場所を考えながら作品の主題を決め、構想を練る。プロのアーティストから一般の方が制作したダンボールアートを参考にしながら、遊べるだけでなく記念撮影ができるような立体や、自動販売機や飲食スペースも作れるのではないかということから、ディズニーランドやテーマパークなども参考にした。

②ダンボールの組み立て（図5）

廃棄するダンボールが大量にあるという教材会社の協力により、様々なダンボールを入手することができたが、折り目のないダンボールで形を作りたいという場合は、板ダンボールを使用した。すべり台や昇降する階段のような遊具は頑丈にするために、震災時に被災地で作られていたダンボールのベッドや椅子の構造を参考にした。また、装飾としての文字や模様も直接描くだけでなく、ダンボールを切って貼り付け、半立体的な質感が表現できるようにした。

③ダンボールという素材を生かして彩色をする（図6）（図7）

彩色は重ね塗りが可能なアクリル絵の具を使用し、ダンボールの素材や質感も生かすような彩色を意識させた。制作するチームは6人から7人で、全5クラスなので25チーム25点の作品が完成した。作品は校外（附属小学校中庭パティオを含む）での展示を試み、タブレット端末で撮影した（撮影するときは3年生になっている）。また、授業概要に述べたように、動物園の隣に遊園地をつくったという設定なので、「となりのひろふ遊園地展」として弘前市文化センターで二日間の展覧会を行った。



(図5)美術室内での組み立ての様子



(図6)サンドウィッチのデザインをしたすべり台の彩色



(図7)完成作品「卓球台」

II 作品や空間が生きる展示

1 大型彫刻動物「ひろふの動物」

完成した「ひろふ」の動物たちは、以後2月に解体されるまで、次のように活用された。

(1) 学校内での展示

①10月、小学校と中学校の間にある中庭パティオでの展示（図8）（図9）（図10）

附属小学校と中学校の間に「パティオ」という、コンクリートでつくられたアート空間がある²⁾。この空間を生かした展示を考えるという課題の授業を計画した。図工科の先生方のご協力を仰ぎ、小学生を招待し、動物のいるパティオを存分に楽しんでもらった。小学生の低学年の子どもたちが動物の所に走り寄り、一緒にポーズをとるなど、子どもたちなりの見方を楽しんでいた。創造することが、人間の心に喜びや力を与えてくれた瞬間であった。

②完成後、校内随所に展示（図11）

制作する動物を決定する際に、校内のどこに置くのかを意識して決定させているため、それぞれの場所に展示した。また、展示した後の鑑賞授業については1の(2)⑤で述べた。

(2) 学校外での展示

①文化センターでの展示～「ひろふ動物園展」開催（図12）

生徒の保護者はもちろん、弘前文化センターでは、子ども向けの催し物やピアノ発表会などが重なったついでに見に来る人が多く、卒業生や後援会の方々の口コミによって、毎年来場者が増えるようになった。何よりも幼い子どもたちが喜んで見てくれる姿に、受付の中学生たちも感動し、教師も感無量になる。なお、作品の搬入出・受付は全て美術部の夏休みの活動として行った。

(3) 平成29年度以降の動き

①平成29年11月、駅前の百貨店で開催された「グッド・Toy inひろさき2017展」の装飾展示の一部として展示（図13）

過去に附属中学校で教鞭をとられていた先生の教え子の方が企画している方から動物作品を展示したいという依頼があり、ここでもおもちゃの展示を見に来た親子連れに親しまれ、喜んでいただいた。

②ひろふミュージアムグッズの制作（図14）

平成30年度の展覧会後に共同制作が始まる2年生に「ひろふ動物園展ミュージアムグッズ」を制作させ、展覧会で西日本豪雨災害の募金をしてくださった方にそのグッズを差し上げた。グッズ作品は「手ぬぐい」と「トートバック」で、ステンシル版画で制作した。本来ならば作品は生徒に返すのだが、それらを地域の方に差し上げる形にして、募金活動を行うという試みを参観日で保護者をお願いしたところ、快諾してくださった。自分のグッズが参観者の手元に渡ったかどうか確認にくる生徒もおり、グッズが全て来場者の手に渡り、たくさんの募金が集まったことを聞いた生徒たちはとても喜んでいた。



(図8) ゴリラと同じポーズで



(図9) 中学生と一緒に遊ぶ



(図10) パティオ全体図



(図11) 図書室にハシビロコウ



(図12) 文化センター外から

(図13) 地域の百貨店にて開催
グッド・Toy inひろさき2017展



(図14) 募金用ひろふグッズ
のトートバック



(図15) 東京藝術大学美術館にて



(図16) 岐阜県美術館
「イメージする力、生きる力展」

③東京藝術大学大学美術館に展示（図15）

東京藝術大学美術学部が主催した「全国美術・教育リサーチプロジェクト2018美術の授業ってなんだろう？」に展示させていただく機会を得た。平成30年度制作の動物作品5体が大学美術館に展示された。その中で約5メートルのジンベエザメが天井から展示された姿は圧巻であった。実際に展覧会を見に行った生徒もおり、生徒の動物愛も年々深くなっていることを感じた。

④岐阜県美術館に展示（図16）

東京藝術大学での展示後、2019年にリニューアルオープンする岐阜県美術館から、「令和改元記念事業イメージする力—ある日の『美術と教育』の出来事」展への出品依頼をいただき、平成30年度制作の作品5体が展示された。

2 体験型遊具「ひろふの遊園地」

完成した「ひろふ」のダンボールによる遊具は、以後解体されるまで、次のように活用された。

(1) 学校内での展示

①パティオでの展示 小学生による鑑賞とともに（図17）

以前は「パティオを動物園にしよう」というテーマだったが、本題材では「パティオを遊園地にしよう」というテーマで、パティオという凹凸のある美しい抽象彫刻の空間に、各チームで制作したダンボールの遊具の展示を試みた。

②完成後、校内随時に展示（図18）

メリーゴーランドは実際に手で動かせるので、1学年の生徒に車に乗ってもらい、3学年の生徒が動かしたところ、周りから拍手が起こった。また、サンドイッチのすべり台はかなり頑丈につくったので、大人でもすべることができる。文化祭に展示したときに、すべってもいい許可を出したとたん、何人もの生徒がすべり始め、先生方もすべるなど、大好評であった。

(2) 学校外での展示

①文化センターでの展示（図19）

動物園のとなりに遊園地をつくったというテーマのもと、展覧会を開催した。実際に乗る、すべる、体験することができる作品には、安全面を十分配慮した。しかしながら、作品が転倒しかけたり、ダンボールが剥がれたりするなど、危機管理の面などで考えさせられることが多々あった。想定内だったとはいえ、体験できる作品として展示するための危機管理の重要性を改めて感じた。また、動物展示よりも大型の作品が多かったため、会場内の空間がとても狭く感じられた。動物で校内外をアートにする動

物作品との、展示空間における相違が改めて浮き彫りになった。

②東京藝術大学大学美術館に展示（図20）

昨年同様、東京藝術大学美術館において東京藝術大学主催「全国美術・教育リサーチプロジェクト 2019こんな授業を受けてみたい！」の展示会が開催され、2作品が展示された。



(図17) パティオが遊園地に



(図18) 附中祭校内展示ですべて楽しむ3年生



(図19) 弘前市文化センターにて

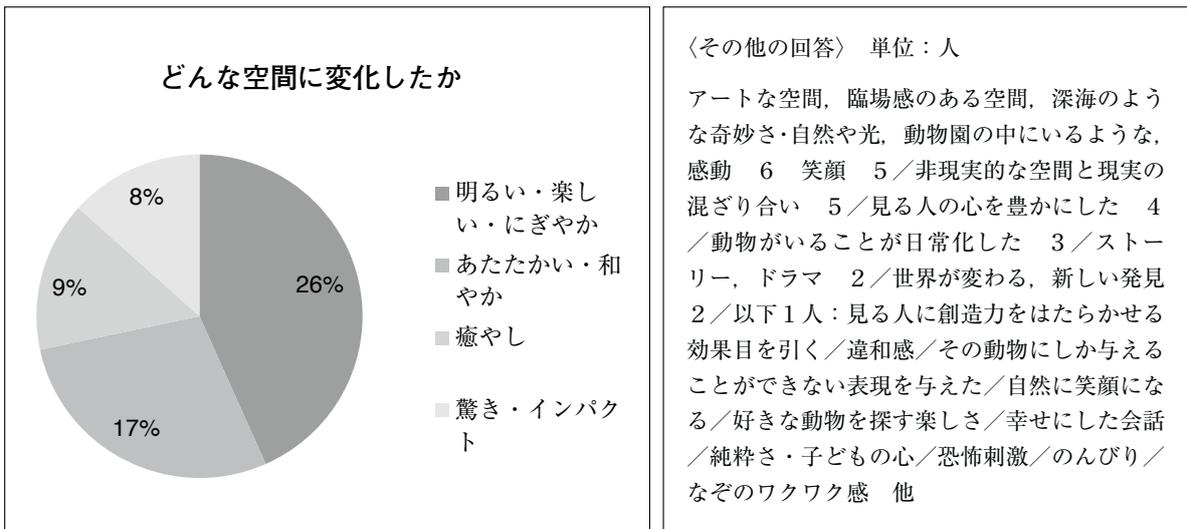


(図20) 2019年 東京藝術大学美術館にて

Ⅲ 共同制作の自己評価から

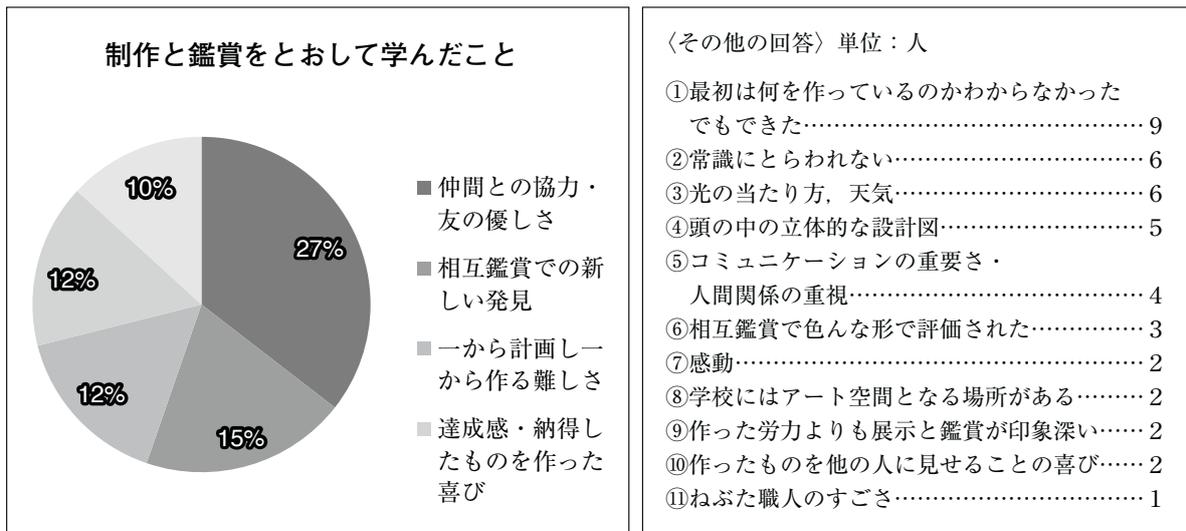
1 「〈彫刻〉ひろふの動物で校内をアート空間にしよう」自己評価〈平成29年度卒業生132名回答〉

(1) 自分たちの動物を校内に展示したときに、学校空間はどのような空間に変化したと思うか。



(図21) 上位を占めた4つの項目とその他10人未満の回答例

(2) 動物制作や相互鑑賞をととして学んだことは何か。



(図22) 上位を占めた5つの項目とその他10人未満の回答例

(3) 考察

Ⅲ(1)で、動物を校内に展示することで変化した空間に対しては、様々な回答が得られた。上位4つの中の「癒やし」以外に、「のんびりした」「気のゆるみ」という言葉が見られた。「驚きの」「インパクトのある」という言葉は、大型の共同制作を計画した意図(1の(1)②)に相当するものであり、本題材のねらいや意図は達成されたと考える。空間の変化の他に「見る人に与えたものは何か」に対しては、「附中生の創造力の豊かさ」「後輩や小学生に、動物制作への憧れ」という回答が得られた。また、(2)の結果から、仲間との協力によって作品が完成したときの達成感や喜びを感じた生徒が多数を占めたが、相互鑑賞においてそれぞれのチームの良さを再発見したり、チームの発想に対して新たな考え方や見方を発見したという回答も3分の1を占めていた。このことは、共同制作期間中に表現と鑑賞の活動が常にチームの中で働いていた結果であると言えるだろう。また、それぞれの回答がどのような学びや心の教育につながったのか置き換えてみると、上位5つの項目においては

- ・「仲間との協力」＝「協調性」
- ・「相互鑑賞で色々な形で評価された」＝「認め合う力」
- ・「一から計画し、一から作る難しさ」＝「忍耐力」「集中力」「発想力」「物事を見通す力」
- ・「達成感・納得したものを作った喜び」＝「達成感」「喜び」「造形的な自己肯定感」
- ・「考えながらものをつくる楽しさ」＝「つくる喜び」

などが考えられる。また、その他の回答においては

- ・「コミュニケーションの重要さ・人間関係の重視」＝「友情」「人と人との豊かな関わり」
- ・「作ったものを他の人に見せることの喜び」
- ・「ねぶた職人のすごさ」＝「伝統への畏敬」

などが考えられる。これらは人間形成のための大切な要素であり、心の成長に不可欠な要素であり、以下の生徒の感想(自己評価より抜粋)はそれらを示すものではないだろうか。

人それぞれの考え方の多様性を感じることができた。数学などの学問では、中学生レベルだとどうしても答えのあるものばかりで、同一の考えをもつことが求められる。しかし、芸術には答えは存在しないと思う。動物制作の際も意見が対立することもあった。それでいいだろう。多様な感じ方があることを認めて、ありもしない答えを探すのが美術の醍醐味だと学んだ。(K. K)

自分たちの先輩の作品を見て、1・2年のころ過ごしてきたが、実際に動物をつくってみると、まったく違うユーモアなどが感じられたと覆う。また、作る過程も大変なこともあったがとても楽しく、今思うととても達成感が感じられる。(Y. Y)

友人と協力して大きな目標に取り組んだことで、友人の大切さと自分がつくったものを他の人に見せることの喜びを学びました。(S. M)

先生と他の3人がいなければできないことだったので、大きいことは協力なしではできないということがわかった。また、顔の失敗からは、失敗はなおせないで、一つ一つをもっと丁寧にやるべきだということも学んだ。皆と声を掛け合って手を止めないで制作したゴリラは私に何か特別なまなざしを残した。また、つくった後の写真でも、配置によって変わる景色や意味の持ち方も変わるので楽しかった。何と言ってもチームメイトに感謝したい。(K. N)

ものを一から計画し、一から作るその難しさを感じた。しかし、仲間と協力してつくり上げるすばらしさを改めて感じる事ができた。動物をつくるには、その動物の特徴をしっかりとつかまないといけない。だから細かく見ることも大切だとわかった。大部分だけを見て理解したふりせず、しっかりとわかることが必要だ。また、鑑賞では、自分達にはない空間の使い方を視ることができた。それも吸収し、これからの美術や生活に生かしていきたい。(S. T)

初めは、自分たちの力だけでつくれるのか不安だったけれど、毎時間つくっていくうちに形が見えてきて、ゼロからつくり出すことの楽しさと達成感を改めて感じた。こわしたくないです。(H. S)

2 「ダンボールアートでパティオを遊園地にしよう」における展示空間の試み (図23)

(1) 「パティオという場」と「作品」が相互に生きる空間にするためには、どんなことを考えて展示すればよいだろうか。～平成31年度3年生162名による自己評価から～

この実践は、本年度の7月に行われた課題である。現在3年生であるこの学年は、平成26年に行われた公開授業「パティオをアート空間にしよう」³⁾が実践されたときの附属小学校第4学年の生徒で、制作されたインスタレーションを鑑賞して感想文を書いていることから、「場」と「空間」を考えさせた展示を試みさせた。その結果、パティオが抽象彫刻というアート空間であるということをかかなり意識したせいか、「段差を生かす」「光を生かす」「作品の置き方や向き」を考えた生徒が全体の3分の2を占め、ただ作品を置けば良いというものではないということに対して真剣に考える様子が見られた。また、初めは個々に作品を置いていたが、作品同士がつながるように組み合わせたとこ、高低差を生かしたテーマパークのようなものが完成した学級もあった。

(2) 考察

現代では、アーティストが現場で制作するアーティスト・イン・レジデンスや、アーティストとともに作品をつくったり、または作品を実際に身体で体験できる現代アートが数多く存在している。造形性をもたないアート、社会に問いかけるアートなど、現代私たちの周りには「アートとは一体何なのか」を考えさせられるようなものがほとんどである。学校では美術の鑑賞授業において、過去の巨匠の作品を学ぶ文化の継承はとても大切だが、同時に現代を生きる私たちは、現代を生きるアーティストとともに同じ時代を刻んでいるということに気付かせることも大切なことではないだろうか。生徒自身が制作した「すべり台」を鑑賞するだけでなく、鑑賞者がすべて楽しんでくれたら、それは生徒も嬉しいし、この実践においても造形的な肯定感や満足感が得られたと考える。なお、相互鑑賞は2020年1月以降に行う予定である。



(図23) チームの作品をつなげて配置を考えている例

IV 成果と課題—共同制作活動に期待されるもの—

合計3回動物園展を開催した段階で、新しいプロジェクトを次の学年に挑戦させようと思い、次の学年に「君たちの学年は動物をつくりません」と告げたとき、その学年の全学級の生徒たちから「どうしてもつくりたい」「つくらせてください」という言葉が返ってきた。その言葉を言われたら、どんな美術教師だって降参してしまう。結局このプロジェクトは、平成30年度まで計4回行われた。「どうしてもつくりたい」というその思いが、大変な作業と長い時間を乗り越えて形となり、毎年校舎の中や外の空間にアートをつくり出してきた。校内に展示しているサルに「おはようございます」と挨拶して笑い合う生徒。ゴリラの腕に耳をあてている生徒を見かけ、「何か聞こえたかい?」と、笑いながら尋ねる英語の先生。文化祭や公開授業では、校内随所に動物たちが歓迎して出迎える。卒業生は解体されなかった一部の動物たちにハイタッチしながら、学校を巣立って行った。入学式では新入生が、先輩の残した動物に附属中学校の文化を感じ、「自分たちは何の動物をつくろうかな。」と期待をふくらませる。このように、生徒が活動する場所に常に動物たちがいる（作品がある）ことで、生徒それぞれが、自分たちの生み出した作品に、かなりの作品愛と自信、そしてつくった自分自身にも誇りを持つようになり、様々な場所で活用された結果、地域に「ひろふの動物」が定着してきたことも、本題材による実践の大きな成果である。

本題材に登場する共同制作はかなり大型の作品が多い。作品が大きくなればなる程、共同で作品をつくる場合には、Ⅲ 1の(3)考察で分析した力が常に相互に働き、できないものは役割分担され、協働でものを作ることが作用する。ものを作ることが得意な生徒、苦手な生徒それぞれが、役割分担をしながら自分ができることを主体的に行うようになる。例えばそこに特別支援の生徒がいたとしても、必ず周囲の誰かが教えたり助けたりすることができる環境が生まれる。まさにインクルーシブ的な活動が期待できる場ではないだろうか。しかしながら、初めから性格が合わない者同士のチームではさすがに毎時間の精神的な苦痛が予想される。チームづくりには生徒指導的な人間関係の配慮は不可欠であり、学級担任や他学年の教師との情報交換が適度に行われなければならない。また、同じチームの中で評価が異なる場合の根拠となる毎時間の自己評価と教師側からの観察が大切である。共同制作の評価に関しては新たにOPPシートを導入したので、今後の課題とする。

おわりに

共同制作を始める前の別課題で「この色は何色と何色を混ぜればいいですか。」と聞かれたときに、「頭の中で数式で同じ答えを求める思考が、美術の分野でも働いている。まず自分で手を動かし、全身を使ってものをつくり出す生徒を育てたい」と感じた。特に本校の生徒は比較的学力が高いので、自分でゼロから何かを作り出そうとする主体的な力すなわち「創造力」を鍛えれば、もっと面白いものをつくってくれるのではないかと期待した。それはやはり予想どおりだったが、どの中学生にもその可能性は必ずあると信じている。美術の時間は、忙しい中学生の「ちょっと楽しい息抜きの時間」でありたいと同時に、「作品を創造

するってことは、そんなに甘いもんじゃない」という、厳しく普遍的な時間でありたい。そして美術室は、ポッターガ（工房）のような場所がいい。

人類が誕生し、洞窟に住み、洞窟の壁に形の線を引き始めたときから、「ものをつくる」という行為は普遍である。「人はなぜものをつくるのか」という問いに対し、齋藤孝氏は「人間でありたい」と思うからであると述べている⁴⁾。「なぜ美術を学ぶのか」、その学びは人間の心や成長に必要な資質や能力、人間になるための豊かな学びをもたらししてくれるものだからである。六年間の義務教育を終えれば美術の時間に絵を見たり描いたりする時間に関わる人も少なくなる。限られた時間の中で、この問いに対し、生徒自身が生涯にわたって自分なりの色や形に最適解を見つけられるよう、美術という教育がある。またそれは、教育現場において美術教育の大切な役割について他の教科の先生方や地域の方々にも認識していただくことであり、同時に美術教育は、人間形成や心の教育としての可能性をもつ大切な教科の一つなのだということを、本小論において改めて提言する。

謝辞

本研究は令和元年度弘前大学教育学部附属中学校共同研究奨励費の助成を受けたものである。

研究にあたり、弘前大学教育学部美術教育講座に於いてご指導ご助言くださった蝦名敦子先生をはじめ諸先生方に感謝いたします。

註

- 1) 授業で使用したデジタル教材／ソフト、iPad (Apple Inc), Skitch (Evernote Corp): Mac・Apple iOSに対応
- 2) 附属小中学校中庭にある「パティオ」は弘前大学教育学部美術教育講座教授の塚本悦雄氏によってデザインされた。
- 3) 蝦名敦子、蒔苗靖子、坂本卓也「子供の造形活動による空間把握に関する実践的考察—同一の場所で表現活動をした中学2年生と小学6年生の授業を通して—」『クロスロード』第23号（通巻63号）、pp.41-46参照、2019年3月
- 4) 齋藤孝『心の琴線にふれる言葉』草思社、p.30, 14, 2007年
氏はシベリア抑留を経験した日本人捕虜が、戦後作った「シベリアおもちゃ」を例に掲げ、「それらをつくらせたのは何か。このような非人間的状況の内でも、なお人間でありたいという無意識の哀しい願いである」と述べている。

〈参考文献〉

- ◆美術学習指導書1 指導案編 p.84, 開隆堂, 2012年