

派遣者番号	R3K18	氏名	宮崎 恒平
研究主題 副主題一	図画工作科における、表現意欲と自由な発想を生み出す授業づくり ーアウトサイダーアートから考察する、図画工作科の在り方ー		
派遣先	東京学芸大学 教職大学院	担当教官	西村 徳行
所属	立川市立新生小学校	所属長	押本 明文

キーワード：図画工作科 表現意欲 自由な発想 アウトサイダーアート

1 研究の背景（目的）・主題設定の理由等

近年の図画工作科（以下、図工という。）の研究会や展覧会を見ると、子供の学びよりも、作品の上手さや教員の斬新さを求める題材が目立つ。図工の研究はいつの間にか題材開発の場となり、子供が本来やりたいことと図工の指導内容は離れ始めているのではないかと感じていた。私は、子供たちには、自分が表現したいという思いを大切に、型にとらわれない自由な造形活動を通して、自分らしい図工をずっと追いつめて欲しいと思っている。それは、自分らしく生きることにつながると思う。

そのような折、私は、アートの正規教育を受けていない人たちが懸命に表現したアウトサイダーアートと出会い、作者のもつ表現欲求はどこから来るのか、型にとらわれない発想はどこから生まれるのか、その二点に強い興味を抱いた。そして、現代の図工の中にさらに改善できる要素が詰め込まれていると感じた。

子供たちは高学年になるにつれて、アートとの技能的な壁、加齢発達による柔軟性の軽減、型にはまるなどに起因して、アートとの距離感が生まれていくように思う。

私は、アウトサイダーアートと公教育にどのような違いがあるのか分析することを通して、公教育にアウトサイダーアートの要素を取り入れられないだろうか考えた。それは、子供たちがどれだけ年齢を重ねても、主体的にアートに関わり、自由な発想を生み出せる、自身のより豊かな生き方につながるのではないかと感じている。それは、IT化が進み、コロナ禍で価値観が多様化し、常に臨機応変な対応が求められる現代社会において、何でも楽しむ気持ちと自分らしい発想で豊かな生き方を見だし、自分らしく生きてほしいという願いでもある。

2 研究の方法

(1) アウトサイダーアートと図工に対する意識

アウトサイダーアートの歴史やアーティスト達がどうして創作活動に駆り立てられているのかを考察して、図工の授業における児童の製作活動と比較分析する。また、図工における子供たちの創作における課題は何かを分

析するため、図工に対する児童の意識「好きな教科嫌いな教科」貞永、齋絵江（2020）の説から「つまずき」について、降旗（2017）の説から「苦手意識」についての先行研究を分析し、図工という教科に対しての距離感やつまずきや苦手意識はどこから来るのかについて考察する。

(2) 教員の指導法と子供の題材別アンケート

子供の表現意欲を高め、自由な発想を生み出している教員の授業を取材し、実践内容を分析して表現意欲と自由な発想を引き出すことができる要因についてまとめる。そして、小学校4校でアンケート調査を行い、子供たちが図工の題材でどのようなものを好み、どのような題材で発想しにくい状況なのか、技術的に困難を感じるようになったのかを考察する。最終的に、それを基にした指導方法とカリキュラムづくりについて考察する。

3 研究の結果

(1) アウトサイダーアートの先行研究から

①自分だけのきまりがある指導、②既成の概念にとらわれない指導と評価、③表現に立ち入らない、表現技法にのみ指導、④子供の能力や適性に応じた指導、⑤遊びを通して意識と無意識を行き来する指導、⑥教員は子供や作品の一番の理解者であること、以上6点の重要性を学んだ。

(2) 図工に対する苦手意識の調査から

降旗の研究の成果として、苦手意識を減少させることの原因と理由の考察から、次のような5点の要素を明らかにしている。

【要素①】上手下手の呪縛から解放させること

【要素②】上手さよりも自分らしさ、自分だけの表現を目指させること

【要素③】自分らしさの表現を可能にする用具の知識・技能

【要素④】表現本来の楽しさを味わわせること

【要素⑤】自分らしい表現が認められる学習空間があること

これらの要素を踏まえた授業づくりや評価が必要であると考えた。

(3) 型にはめずに子供らしさを引き出す授業実践の調査結果

①「自由に活動できる場の設定」、②「教えることと学ぶことを分けている」、③「子供の発想を引き出す手だての重要性」、④「安心できる関係づくり」、⑤「子供の発想を尊重し見守る姿勢」、⑥「子供のやる気を引き出す題材、行事」、⑦「作品を生活の中に飾ることで、アートへの親和性を高める取組」、⑧「系統性をもったカリキュラムづくり」、⑨「表現と鑑賞の一体化」、の重要性を学ぶことができた。

(4) 題材別アンケート

題材別アンケートは、図工の苦手意識をもちやすい、第5学年及び第6学年の子供たちを対象にした。様々な題材の中で、どのような題材が好きでやる気になり、どのような題材にルールや手順で活動しにくさを感じているのか、どのような題材で技術的な困難さを感じているのかを質問している。この質問から、題材の中での3点についてどのような関係性があるのかを調べた。

結果として、ほとんどの学校で絵より立体の方が3点において数値が高かった。また、3点の数値はほとんど連動していた。版画においては、技術的に難しい、表現しにくいという意見が多かった。造形遊びは、自由に活動でき、簡単でいいということで、どの点も数値が高かった。

最後に、図工が好きである理由を書いていた子は、立体も平面も特に分け隔てなく3点の数値が高かった。(表1)

4 研究の考察

アウトサイダーアートの先行研究、図工の苦手意識の調査、授業実践の3点を踏まえて、教員としての在り方を考察した。

(1) 教員の姿勢

材料との対話を通して、子供自身がやりたいことを見付けるまで、教員がじっくり待つこともとても重要である。

(2) 型にはめずに子供らしさを引き出す指導法

授業では、造形遊びや、遊びから始まる作品づくりなどの意識と無意識を行き来する活動を通して、子供たちが自由に自分のやりたいことを模

索したり表現したりすることを経験することで、個性や能力に応じた学習を行うことができる。指導法では、表現と鑑賞の一体化を行うことにより、アーティストや子供の作品鑑賞から感じた新たな視点を取り入れて表現の幅を広げることができる。表現することと鑑賞することは常に繰り返されながら授業を組み立てていき、作品を鑑賞するだけではなく、材料や素材や色、子ども同士の対話など、諸感覚を意識することで、日々様々な物事から良さや面白さを感じ取れるようにする。子供が感受性のアンテナを育て、一つの物事に様々なアプローチで感じ取れるようにしていく。

(3) 設定、カリキュラム、環境づくり

題材設定は、子供の実態や今の時代の流行などを取り入れながら、どのようなものに子供が興味を抱くのか、どのような力を育てたいのかという観点をしっかりもって行う。子供たちが主体的につくる展覧会などは、図工という教科から総合的な学習の時間とも関連しながら、日々の学びが生活に生きることでより図工の学びを深めることにもつながるものである。

そして、それらを積み上げていきながら、最終的にどのような6年間のゴール地点につながるのかを見据えてカリキュラムを作っていく。

また、自分らしい表現が認められるような教員と子供の関係や、子供同士の関係も大切な要素である。何をやっても批判されない安心して存分に創作できるということが、子供の自由な発想を生み出すことが調査対象の教員の実践から分かった。そのような環境づくりが子供の発想や学びに向かう力を養っていくことになる重要な要素になる。

5 今後の展望

図工には様々な価値観や指導法があり、新しい図工の価値観を教員や保護者や地域の方々に発信していく必要があると感じる。そうすることで、安心した環境で子供のやる気を引き出し、子供の個性を自由に生かせる授業づくりが広がっていけばと考えている。本研究において明らかにした授業方法やカリキュラムづくりを学校現場で実践し、効果を検証していく。

表1 題材別アンケート結果一覧

	A小学校			B小学校			C小学校			D小学校		
	好きでやる気になる	ルールにとらわれず発想しやすい	技術的に簡単でやる気になる	好きでやる気になる	ルールにとらわれず発想しやすい	技術的に簡単でやる気になる	好きでやる気になる	ルールにとらわれず発想しやすい	技術的に簡単でやる気になる	好きでやる気になる	ルールにとらわれず発想しやすい	技術的に簡単でやる気になる
造形遊び(材料や場所をもとにして活動)	3.4	3.1	3.4	3.5	3.7	3.7	3.7	3.6	3.6	3.4	3	3
造形遊び(体全体を働かせながら活動)	3.2	3.2	3.3	3.7	3.5	3.5	3.8	3.7	3.8	3.2	3	3.2
絵(材料や用具から発想)	3.1	2.9	3	2.9	2.8	2.9	3.6	3.6	3.6	3.2	3	3.1
絵(感じた、想像、見たことから発想)	3	3	2.9	2.9	3	3.1	3.4	3.4	3.4	3.2	2.9	3.1
絵(版に表す活動)	3	3	2.7	2.9	2.9	2.9	3.6	3.5	3.3	3.1	2.9	3
立体(材料や用具から発想)	3.5	3.4	3.1	3	2.9	3.1	3.5	3.5	3.4	3.4	3.3	3.3
立体(感じた、想像、見たことから発想)	3.1	3.1	2.9	3.3	3.3	3	3.5	3.4	3.2	3.4	3.2	3.1
工作(飾れるもの、遊べるもの)	3.4	3.2	3.2	3.5	3.8	3.6	3.8	3.7	3.6	3.5	3.4	3.3