

美術科指導法における教科内容の研究

ー参加型美術鑑賞プログラムの開発ー

下 原 美 保 [鹿児島大学教育学系 (美術教育)]

Study on the content of subjects in the method of guidance in art education: Development of a participatory art appreciation program

SHIMOHARA Miho

キーワード：参加型美術鑑賞プログラム、小学校学習指導要領（平成 29 年告示）、中学校学習指導要領（平成 29 年告示）、美術科指導法、対話型鑑賞

1 本研究の動機と目的

美術における鑑賞教育の重要性はこれまでも指摘されてきた。現行の小学校学習指導要領（平成 20 年告示）「第 7 節 図画工作」の「第 1 目標」では「表現及び鑑賞の活動を通して、感性を働かせながら、つくりだす喜びを味わうようにするとともに、造形的な創造活動の基礎的な能力を培い、豊かな情操を養う」と記す。平成 29 年 3 月 31 日には新しい学習指導要領が告示され、鑑賞に関する内容はさらに幅広く、具体的に示された。ここでは、「表現及び鑑賞の活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の形や色などと豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。」とし、「(3) つくりだす喜びを味わうとともに、感性を育み、楽しく豊かな生活を創造しようとする態度を養い、豊かな情操を培う」と続く（註 1）。

中学校学習指導要領も同様である。現行（平成 20 年告示）の「第 6 節 美術」「第 1 目標」では、「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、美術の創造活動の喜びを味わい美術を愛する心情を育てるとともに、感性を豊かにし、美術の基礎的な能力を伸ばし、美術文化についての理解を深め、豊かな情操を養う」としていたが、今度の改訂版（平成 29 年告示）では、「表現及び鑑賞の幅広い活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の美術や美術文化と豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す。」とし、「(2) 造形的なよさや美しさ、表現の意図と工夫、美術の働きなどについて考え、主題を生み出し豊かに発想し構想を練ったり、美術や美術文化に対する見方や感じ方を深めたりすることができるようにする。」、「(3) 美術の創造活動の喜びを味わい、美術を愛好する心情を育み、感性を豊かにし、心豊かな生活を創造していく態度を養い、豊かな情操を培う」（以上、下線部は筆者による）（註 2）と続く。今回の改定の特徴は、これまでの感性を豊かにする情操教育や文化理解に加え、生活や社会の中の美術や美術文化までその範囲を拡げ、これらと豊かに関わる資質や能力の育成を言及した点にある。

筆者自身は近世絵画史を専門とするが、見るだけの鑑賞から脱し、鑑賞の学びを身体化した鑑賞

プログラムを模索してきた。その実践例が「なりきりえまき」である(註3)。この題材の特徴は、自らの身体をつかって絵巻を作る点にある。ここでは、情報メディア時代における学び、つまり情報をインプットし(絵巻の特徴を知り)、編集した上で(作品に取り入れ)、自らの表現としてアウトプットする(身体を使いながら自分の作品として表現する)というニュートラルな学びを目指した。その結果、実際の活動でも、参加者の間で絶え間なく意見が交わされ、作業自体がアクティブに進んでいった。

本研究では、これまでの筆者の実践や参加型鑑賞の実践的研究とその成果を論究した『協同と表現のワークショップー学びのための環境のデザイナー』等(註4)の先行研究を踏まえつつ、教員養成課程の学生が、教職の現場で作品鑑賞を行う際、生徒自身がより積極的に作品解釈に関わることができる実践的鑑賞プログラムの開発を試みた。今日、教員需要の減少の一方で、社会の急激な変化や複雑化に対応できる教員が求められているからである(註5)。教員養成課程の学生が教員になった際、既存の方法論を参考にしながらも、生徒の資質や能力、興味に合った教材づくりは必要不可欠になるだろう。

本実践研究の目的は、このような鑑賞教材を自ら作り出す力や指導力を育成するためのものである。考察の対象とした実践研究は、鹿児島大学学校教育教員養成課程のカリキュラムにおける「美術科指導法Ⅳ」の中で行ったものである。

2 美術科指導法における参加型美術鑑賞プログラムの開発-タイムスケジュールと概要-

参加型美術鑑賞プログラムの開発は数年前から手掛けているが、平成27年度よりカリキュラムの構成内容、目的を明確化し、受講生が自ら抱える問題や進捗状況を把握するため、ワークシートを使ったポートフォリオをつくらせている。ワークシートにはその時限ごとの課題、「作品・作者について」「制作意図」「鑑賞のポイント」「ギャラリートークの手順」「使用する教材」「プレ発表の反省点」等が示されている。以下は本講義のタイムスケジュールとその概要である。

第1回 オリエンテーション

①これまで受けた鑑賞教育を振り返る。

小中学校の場合、生徒同士の作品鑑賞がほとんどで、美術館での感想文作成(教員は同行しない夏休み等の課題)、鑑賞教材のDVD鑑賞、名品の美術史的な説明等が挙げられた。

② 自分が実践してみたい鑑賞教育の授業とは。

「きれいだなあ」「こんな風に描けたらなあ」という感想から一步踏み込んで考え、お互いの意見を認め合う授業、他教科の体験学習と関連づけながら、実際の作品を見たり、作家から話を聞く授業に挑戦してみたい等の意見が出された。

第2回 アメリア・アレナスの「なぜ、これがアートなの?」(VTR、淡交社)の鑑賞

アレナスは元ニューヨーク近代美術館教育部の講師で、対話型鑑賞の実践例を日本に紹介した人物である。この鑑賞法は同美術館のスクールプログラムの1つで、アートが文字に頼らない視覚的特性をもつため、解釈が開かれている点を重視している。鑑賞者が主体的に関わるこ

とができる鑑賞の在り方として注目されてきた（註6）。

第3回 学習指導要領の中での鑑賞教育の位置付けとその意味の確認

義務教育における鑑賞教育の変遷について学習指導要領の中で確認し、昨今の傾向、今後の在り方について、ディスカッションを中心に検討する。

第4回 鹿児島県内の美術館における鑑賞プログラムや教材について学芸員より説明を受ける。

例）鹿児島市立美術館や鹿児島県霧島アートの森における小中学生向け鑑賞プログラムや、長島美術館で使用された鑑賞用教材を学芸員より紹介してもらう。

第5回 鹿児島市立美術館の常設展におけるギャラリートークの聴講。

作品解説の仕方、補助資料の提示方法等を学ぶ。

第6回 絵画を読む作品鑑賞の紹介・美術鑑賞プログラムの教材作成(1)

①ヤン・ファン・アイク「アルノルフィニ夫妻の肖像」（ロンドン、ナショナル・ギャラリー）

図像学的解釈で有名な本作品を見ながら、ファースト・インプレッション、何がどのように描かれているのかを述べ、絵画の中に描かれている意味及び作家について調べる。

②マックス・エルンスト「石化せる森」（鹿児島市立美術館）

本作品のファースト・インプレッション、何がどのように描かれているのか、この作品はどのような作品なのか（時間・場所・状況など）を自由に考える。

①・②を鑑賞した後、自らが手掛ける鑑賞の題材（作品）を選ぶ。

第7回 美術鑑賞プログラムの教材作成(2)

選択した作品について、作者、時代背景、制作意図等を調べる。第7回以降も、参考資料として県内外の美術館における鑑賞プログラムの参考資料を提示した。（高野訓子編「体験型現代美術館『遊美展』記録集〔浜田市世界こども美術館 2013年〕等）

第8回 美術鑑賞プログラムの教材作成(3)

作品における鑑賞のポイントを設定し、教材内容を検討する。

第9回・第10回 美術鑑賞プログラムの教材作成(4)

作品鑑賞のための教材考案と作成。どのような手順でプログラムを進めるのか、どのような会話が予想されるのかを表にまとめて検討する。

第11回 美術鑑賞プログラムのプレ発表

筆者を鑑賞者と見立て、美術鑑賞プログラムのプレ発表を行う。全体の流れ、プレゼンテーションの在り方、教材の有用性、鑑賞のポイントが伝わったか等を両方で検討する。

第12回・第13回 プレ発表の手直し

プレ発表の問題点を拾い上げ、手直しを行う。

第14回 美術鑑賞プログラムのプレゼンテーション

自らのプログラムをプレゼンテーションし、他の学生のプログラムには作品の鑑賞者として参加する。

第15回 プレゼンテーションの自己評価及び今後に向けての課題の明確化

3 参加型美術鑑賞プログラムの実践例と分析

プログラムA「妖怪絵巻」

題材：佐脇嵩之筆「百怪図巻」（個人蔵、元文2年〔1737〕）

対称学年：小学校低学年を想定

実践者：C・U（教育学部美術教育専修4年生 美術理論及び美術史専攻）

プログラムAは、江戸中期の絵師佐脇嵩之が描いた「百怪図巻」（福岡市博物館）を題材としたものである。実践者は福岡市博物館で開催された「美と恐怖とユーモア 幽霊妖怪画大全集」展を見学し、同展の図録（註7）をもとに鑑賞用教材を作成した。このプログラムは小学校低学年を対象と想定したもので、生徒の興味を引きやすい妖怪を題材としている。

ここでは、まず、Q1として「百怪図巻」の中から気に入った妖怪を選んで名前をつけ、Q2として妖怪のプロフィール（特技・住んでいる場所・苦手な物）を考える。最終的には自分で妖怪を想像し絵画化することを目指したが、実際には時間不足で着手できなかった。Q1、Q2を考えるヒントとして、実践者が図1-1のような例（名前は「かみきり」、特技は三刀流カット〔どこからともなく突然現れて両手くちばしで髪の毛を切っていく〕、住んでいる場所：天文館七味小路美容室* *隣路地、苦手なもの：禿げ）を示した。

これを参考にしながら、児童を想定した参加者がQ1、Q2（図1-2）に答えていく。例えば「ぬりほとけ」（作品中の名前）を選んだ参加者は「黒坊主」と命名し、特技を「ぐち」「ため息」「ねたみ」「うらみ」とし、住んでいる場所を「デザイン室の水場の排水溝の中」、苦手な物は「しめきり」とした。また、「ぬれ女」（作品中の名前）を選んだ参加者は「へび女」と命名し、特技を「人をまる飲みする」「奥歯に仕込んだ毒で人を麻痺させる」とし、住んでいる場所を「鹿児島県の離島・じめじめした所を好む」、苦手な物を「まる飲みできないもの」「トゲトゲしているもの」とした。実践者はこのプログラムの目的について、「妖怪をじっくり見る機会をつくるために〔名前を考える〕〔プロフィールを考える〕という作業を考えた」と記している。参加者からも、「まず、題材が子どもたちの興味を引くものを選んでいて良いと思いました。妖怪自体もおもしろいし、名前をつけたりすることで絵を読む機会になると思いました。」「自分で名前を考えた後、どんな妖怪なのかを考えるので印象に残りました」等の感想が寄せられた。

本プログラムはシンプルであるが、図像を深く観察し、自分の考えで図像を解釈する力を養成することができる。小学生向けの新しい学習指導要領、特に第3学年・第4学年の鑑賞では「(1) 鑑賞の活動を通して、次の事項を身につけることができるようにする。ア 身近にある作品などを鑑賞する活動を通して、自分たちの作品や身近な美術作品、製作の過程などの造形的なよさや面白さ、表したいこと、いろいろな表し方などについて、感じ取ったり考えたりし、自分の見方や感じ方を広げること。」とあり、本プログラムはこの目標にも適合しているといえる（下線部は筆者による）。

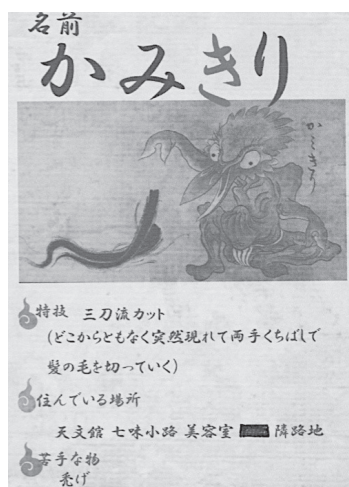


図 1-1 プログラム A の教材（参照用）

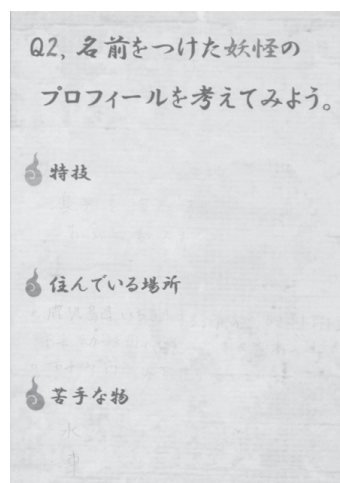


図 1-2 プログラム A の教材

プログラム B 「まちモジ発見」

題材：繁華街（天文館）の文字広告

対称学年：小・中・高・大学生全般を想定

実践者：Y・N（教育学部美術教育専修4年生 デザイン専攻）

プログラム B は、タイポグラフィ（文字のデザイン）を題材としたもので、「身の周りにある文字もデザインされたものであること、文字にも様々な種類があること、文字に違い（意味）を見つけ、興味をもつこと」を鑑賞の目標としている。全体の流れは以下の通りである。

本プログラムを考案した理由について実践者は、「文字のデザインと聞くと堅苦しいイメージをもってしまう生徒も多いと考える（レタリング等）。今回の授業はなるべく体を動かし、身の回りのある文字を見つけ出す作業を行うことで、タイポグラフィの楽しさを発見をし、鑑賞を行ってほしい。」（自身のワークシートによる）とする。表 1 はプログラム B のタイムスケジュールである。

表 1 プログラム B の流れ

| | | 授業の流れ | 留意事項 |
|-------------|-------------|--|--|
| 1 日 目 | 導 入 | 1 文字には多くの種類があること、「文字さんぽ」のルールを説明。導入として、「文字探しミッション」を提示する。「文字探しミッション」とは、デザイン化されたある文字を街中の限られた区画より探し出す。（例えばマンホールの蓋に刻まれた水道局のマーク等）（図 2） | ・文字の参考例や、今後のタイムジュール、「文字さんぽ」についてパワーポイントを使って説明 |
| | 展 開 1 | 2 街（鹿児島市の繁華街である天文館）に出て、「文字探しミッション」に取り組む。（時間を区切って答え合わせをする。） | ・安全面にも留意するよう注意を促す。 |
| | | 3 街中で気になる文字（主に看板）を撮影する。 | ・文字集めは持参したデジカメを使用。 |
| | | 4 自宅で撮影した画像をプリントアウトする。 | |
| 2 日 目 | 展 開 2 | 5 鑑賞者（本講義の場合は受講生）が集めた文字を発表し、形やテーマによって分類する。（図 3-1、図 3-2） | ・持参した画像、模造紙、付箋、カラーペンを準備。 |
| | ま と め | 6 まとめ | ・1～5のプロセスについて内容を思い出せるよう、活動を具体的に振り返る。 |

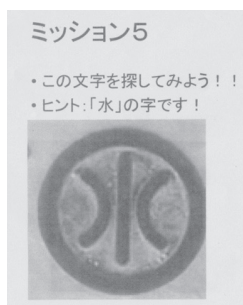


図2 文字探しミッション



図3-1 プログラムBの活動風景



図3-2 文字の分類

本プログラムの参加者からは、「室内の作業だけでなく、予め課題として画像を撮影させることで、授業での話題も盛り上がるという工夫があってとても良いと感じた。また、ミッション形式にしたり、(撮影の) 範囲を決めておくところが更に良いと思った。」「自分の知らない文字を見つける楽しみがある」など、文字デザインの堅苦しいイメージを脱し、楽しみながらも、より具体的な考察となっていた。先に示した通り、改訂版の学習指導要領の目標にも「(3) (前略) 楽しく、豊かな生活を創造しようとする態度を養い、豊かな情操を培う」(図画工作)、「(3) (前略) 心豊かな生活を創造していく態度を養い、豊かな情操を培う」(美術)とあり、独立した美術作品だけでなく、生活自体に目を向けた情操教育が推進されている。本プログラムはこの意味においても現在のニーズに応えていると言える。

プログラムC「作品のイメージを音楽から語る」

題材：ジャクソン・ポロック「1 (第31番 1950)」(ニューヨーク近代美術館)

フランシス・ベーコン「頭部VI」(アーツ・カウンシル・イングランド)

対称学年：小・中・高・大学生全般を想定

実践者：K・A (教育学部美術教育専修3年生 絵画専攻)

プログラムCは、作品のイメージを音の断片(実践者は曲と表記)でとらえ、言語化しながら、鑑賞を深めることを目標としている。実践者は、その動機を「普段絵画作品を鑑賞する時には、目で見てその作品について色々なことを考えたり感じたりして終わることが多いと思う。しかしその作品を音楽にあてはめて鑑賞するとどうなるのか。曲を聴いて、その作品の雰囲気合うものを選んでもらいたい。目で見て楽しむだけでなく、耳でも楽しめるということを感じ取ってもらいたい。(曲から作品をつくった人もいるということを伝える)」とする。実践者は鑑賞者の想像力をかきたてるため、ジャクソン・ポロック(註8)の抽象画(作品A 「1 (第31番 1950)」)とフランシス・ベーコン(註9)の心象表現作品(作品B 「頭部VI」)を選択している。活動全体の流れは以下の通りである。

表2 プログラムCの流れ

| | 時間(分) | 活動内容 | ○発問・発言 ●行動 |
|-----|-------|--|--|
| 導入 | 3 | 自分が感じる絵画作品に対するイメージの音を選んでみよう 【個人活動】 ・作品A・作品Bを見せる。 ・作品を見て特徴、印象を書かせる。 ＝予想＝ こわい⇒どこがどうして？ こちゃこちゃ⇒その中に何があるのか？ | ●ワークシートを配る。(図4-1・図4-2) ○ 作品を見て、色・形・構図・タッチなどの特徴に注目しよう。 絵の全体は？ なにが、どのように、動きは？材質は？ どのあたりを見て、そう思ったのか。 |
| 展開 | 5 | 【個人活動】 ・曲を聴いて、自分が思う作品のイメージに合うものを選ぶ。 ・決まらなかった人に向けて、もう一回いくつかの曲を流す。 | ● 曲を流す(1曲=10秒程度) ○ これだと思う曲の番号と、曲のイメージを書いて下さい。 決まらない場合は、気になる曲の番号をいくつか書いて1つに絞って下さい。 (どこの、どういうところが、どうだと思ったのかを書いてもらう。) |
| | 8 | 【全体活動】 ・自分の考えを全体で話してもらう。 どうして、そう思ったのか。 作品や曲の印象など。 | ● 意見交換をさせる。 ○ 自分の感じた作品や曲に対する考えを話し合ってください。 |
| まとめ | 4 | ・曲から絵画作品にした例やその逆のものがあるということ話す。 絵画から曲へ 葛飾北斎「富嶽三十六景 神奈川沖浪裏」 ⇒ドビュッシー「海」 ヴィクトル・ハルトマンの遺作展 ⇒ムソルグスキー「展覧会の絵」 曲から絵画へ シェーンベルクのピアノ演奏風景 ⇒カンディンスキー「印象III コンサート」 | ● 作品の写真と曲を流し、例を紹介する。 ○ 皆さんにしてもらったように、絵画などの作品から曲にしたりその逆だったりがあります。 ○ 絵画に限らず、作品は目で見るだけでなく、曲としてイメージすることができ、耳で楽しむこともできます。 そして今回、人によって作品の感じ方も違うということも分かったと思います。 |

プログラムCは、絵画作品のイメージを音楽に置き換えた鑑賞であった。作品に対するイメージを選んだ音楽で説明すること（作品A「楽しく、はずむような雰囲気音楽が、絵の具が飛び散った作品とあう。」、作品B「時々入る金切り音や消え入る感じが、作品の恐々とした雰囲気にあう。」等）は、実践者の予想を超えて、作品から感じるニュアンスまで他の鑑賞者（受講生）に伝えていた。感想としても、「同じ芸術分野である〔音楽〕の種類によって、全然、雰囲気や見え方が変わってくるのが興味深かったです。そう考えると普段見ているテレビ等の映像はBGMと共に放送されているため、私たちの感性の普遍的な基準を気付かないまま刷り込んでいるのではないかと考えました。」とあり、提示された作品だけに止まらず、普段の生活における画像と音楽との関係、その影響力まで考察が深まっていた（下線部は筆者による）。

| | A | B |
|--|--|--|
| 1. 作品の特徴 (色・形・構図・ タッチに注目 しよう) | 色: かつたつてあかい 青、たこの輝かぬあかいが、 たこのわいてきて、 画面全体が色であふれている | 色: ムラサキ色が印象的だった。 形: 球の影が2つと下の黒帯、 一本の鉛筆がタイでわかれてる |
| 2. 作品の印象 | 絵と絵とでつながっている 印象。 | おもしろいところを見る。球が描けて リズムがとれていて、おもしろい 印象がわく。 |
| 3. 選んだ曲 | 2 | 4 |
| 4. 曲のイメージ | 雪のイメージ、ほろりとした音、 おかし。 | おもしろいイメージがわく、おかし なイメージがわく、おもしろい イメージがわく。 |
| 5. 他の人の考え | 1. 色: いま、カラー、雪のイメージ 2. 形: 球のイメージ | 1. 色: 黒、白、赤、青、黄、緑、紫、 2. 形: 球のイメージ、 3. 構図: 球のイメージ、 4. 構図: 球のイメージ |

図 4-1 プログラム C のワークシート (1)

| | A | B |
|--|--|--|
| 1. 作品の特徴 (色・形・構図・ タッチに注目 しよう) | ゴッホの ぐんぐん 白、黄、黒 （明々として赤） ラインが 線（明々） カラフルな色 全編 | ド 上に伸びていく 金色 赤 散見見える 大抵の 筆 |
| 2. 作品の印象 | にぎやか、明快らしい（明） | 静々、けたたましい（暗） |
| 3. 選んだ曲 | 6 明々な曲 カラフルな 曲 | 5 明々な曲 8 明々な曲 静々な曲 |
| 4. 曲のイメージ | ↓ | ↓ |
| 5. 他人の考え | 考えている、悲憤の響き 有難ては、曲に、笑顔を 有難ては | 思っている、フシダジ Dead or Alive 何と選んだら好む |

図 4-2 プログラム C のワークシート(2)

4 小括

本研究は「美術科指導法Ⅳ」の中で行われた参加型美術鑑賞プログラムの開発であった。プログラムA・B・Cは、それぞれ日本の古典美術、文字のデザイン、現代アートを題材としたもので、プログラム自体も題材や対称学年によって異なっていた。しかしながら、一方的な美術作品の解説とは異なり、いずれも鑑賞者が中心となって活動に参加するため、鑑賞者自身が作品を多角的にとらえ、プログラムAやCのように、作者本来の意図を越えて、作品の意味付けに自ら関わる事ができた。その際の実践者は正しい答えを教える教師ではなく、共感的理解者であるファシリテーターの役割を果たしていた。また、各プログラムの中で確認したように、これらは新たな学習指導要領にも適合し、今後の鑑賞教育に有効であることも指摘できた。さらにプログラムCでは、鑑賞を深める要素として音楽を取り入れるという挑戦的な試みも見られ、新しい鑑賞教育のヒントとなった。残念ながら、今回の実践研究は大学内で行われたものであり、実際の鑑賞者も受講生である大学生であった。今後は本学の附属小学校や中学校等でもこれらの実践研究を行い、学年によるカリキュラムやプレゼンテーションの在り方を具体的に検討していく必要があると思われる。

註

註1 文部科学省 (2017)「小学校学習指導要領」(平成 29 年 3 月 31 日公示 比較対照表)、
http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2017/05/30/1384661_4_1_1.pdf#search=%27%20小学校学習指導要領+比較対照表%27、(参照日 2017 年 8 月 20 日)

註2 文部科学省 (2017)「中学校学習指導要領」(平成 29 年 3 月 31 日公示、比較対照表)、
http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2017/06/21/1384661_5_1_1.pdf#search=%27%20中学校学習指導要領+比較対照表%27、(参照日 2017 年 8 月 20 日)

註3 ‘The Narikiri Emaki (picture scroll) project’ (Kazuji Mogi and Miho Shimohara, International journal of Education through Art, Vol.4 No.1, 2008, pp.7-27) ほか

註4 『協同と表現のワークショップ』(東信堂 茂木一司・上田信行他編 2014 年 6 月 30 日)

註5 「国立教員養成大学・学部、大学院、附属学校の改革に関する有識者会議(第11回)」資料1
(平成 29 年 8 月 29 日) 参照

註6 前田淳子「Q105 対話型鑑賞・ギャラリートークと学習のポイントや注意点とは何ですか」
(『美術科教育の基礎知識』、建帛社、2010 年 10 月、p142) 参照

註7 「美と恐怖とユーモア 幽霊妖怪画大全集」展図録(福岡市博物館、2012 年 6 月)

註8 ジャクソン・ポロック(1912-56) アメリカの画家で抽象表現主義の代表的な作家。1948 年頃から、床に大きなキャンヴァスをひろげ身体ごと「絵のなか」に入って、流動性の絵具を注ぎたたらせながら描く、いわゆる「ドリップ・ペインティング」の手法を編み出した。(『新潮世界美術辞典』新潮社 昭和 60 年 2 月 p1370 参照)

註9 フランシス・ベーコン(1909-1992) イギリスの画家。写真や複製を参照しながら、極端に変形された奇怪な人間像を、動きのある筆触を生かした暗鬱な色彩と重厚なマティエールにより表現する。(『新潮世界美術辞典』新潮社 昭和 60 年 2 月 p1314 参照)