

## 小学校の美術教育における造形遊びの教材研究

葉柳 津盛\*・上原 一明

A Study on the Learning Materials of Molding Play in Elementary School Art Education

HAYANAGI Tsumori\* and UEHARA Kazuaki

(Received January 15,2008)

キーワード：小学校 図画工作 美術 造形遊び 教材

### はじめに

新しい教育課程では学習指導要領において「生きる力」を育むことを目指していると示している。筆者は高等学校美術科の授業を展開するにあたってこのねらいを生かすべく、「生きる力」について「①いかに社会が変化しようと、自ら課題を見つけ、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、行動し、よりよく問題を解決する資質や能力。②自らを律しつつ、他人とともに協調し、他人を思いやる心や感動する心などの豊かな人間性。③たくましく生きるための健康や体力。など知識や技能ばかりでなく、意欲や思考力、判断力、表現力などを含めた学習の状況を適切に評価して、生徒の成長の状況を総合的にとらえることが重要である」(注1)との評価目標を理解し、これらを指導に生かすことが重要だと考えている。

しかし、実際に現在の高校生に授業を行うとき、課題の内容を具体的に設定し、模写、模刻、写実などの内容についての取り組みは良好であるが、自分の内面にあるものを、自由な発想で材料技法などをみずから工夫しながら制作していく様な、「生きる力」を育むことをねらいとした創造的な造形活動内容の教材に関しては、授業中の制作において、自分の思いをどのように作品にしてゆけばよいか戸惑い、うまく制作につなげられずに、苦心している生徒が多いことを実感する。この事について、その理由を個々に面談し聞いてみると、「小学校の図画工作、中学校の美術の授業時間数の削減により作品制作の経験が減少していることにより、様々な技法や材料を使って制作した経験に乏しく、何をどのようにして作品を形作っていけばよいかよくわからない。」「造形活動に対して、限られた授業時間の中で、優れた作品を完成させなければならないことについて苦手意識や、ある種のプレッシャーのようなものを感じる。」「これまで小中学校の図画工作の授業や美術の授業において、キット教材や、造形ソフトを使った制作などの経験が多く、自由に発想して材料、技法を工夫しながら製作することにたいして、関心・意欲はあっても作品作りがうまくできない。」などの声が多い。

---

\*広島山陽学院山陽高等学校

実際に従来の教育課程に比べて、図画工作、美術の授業時間は減少しているが、教育課程改正の変遷を時間数の側面からのみ考えるのではなく、子供の実態に即して、柔軟に改善指導していくためのものであるとの、改正の本来の趣旨を理解し、ねらいとする「生きる力」を育むことを、美術科の授業を通して考えるとき、美術教育を高等学校段階の内容に注目する事から視点を変えて、幼稚園・保育園における就学前教育、小学校、中学校、高等学校、生涯学習という一連の成長過程の中で美術教育を考える必要がある。限られた授業時間数の中で子供たちの創造力を伸ばし、個性豊かに柔軟な感性を育み、造形活動を心から楽しみ、生涯にわたって美術を愛好し、その感性を生活に活かす力をつけるためには、いわゆる作品中心主義的な、題材にしばられるものではなく造形活動全般に関する根源的な楽しさを実感し、生涯を通して、いかなる造形活動にも対応できる美的体験を成長の過程の早い段階で経験し、体験的に会得することが重要であると考えられる。

高等学校で美術教育に関わる者として、高校の指導内容や作品に注目してきたが、上記の認識のもとに、美術教育を公的教育の初期段階から子どもたちの成長過程に沿ってとらえてみたいと考え、幼児、児童の造形作品や指導者に接する中で、幼児期の造形表現は、完成を意図したり、見られたりすることを意図して行われるものではなく、子供にとっては遊びであり、そのときそのときの心の動きが表現されている。そしてだからこそといえる素朴さ、躍動感があり、のびのびしたダイナミックな作品群が生まれる。幼児期の子供にとっての造形活動は、小、中、高等学校等と違い、数ある教科のひとつではなく、体育、音楽等と連動した楽しい遊びであり、かつ人間形成、問題解決学習の側面が強いものであることを認識した。遊びから学習への移行期である小学校低学年の段階で、造形遊びを通じて豊かな造形体験を行うことで、子供たちの創造力は一層豊かになり、生きる力が育つものである。限られた授業時間数ではあっても、小学校時に造形遊びを通して、豊かな美的体験を感受できていれば、子どもたちは自由な発想の創造活動に主体的に取り組むことが出来ると考えられる。

しかしながら、現在の高校生はまさに造形遊びが小学校に導入され、高学年まで実施されていく移行期、また、生活科や総合的学習の実施等の移行期を過ごしてきた世代であり、移行の狭間で造形遊びの体験と作品主義的な造形体験がうまく連携されずに今に至っていることで、自由に発想し問題解決学習的に制作する造形活動の楽しさを十分に味わうことができずに小中学校時代を過ごしてきたことで、現在制作に苦心しているのではないかと推察した。そして、今後子どもたちの生きる力、感性をはぐくむためには、小学校の図画工作科における造形遊びの重要性を今一度確認し、内容をより一層充実させることが重要な課題であると考えた。

そこで、本稿では、特に義務教育の最初の段階である小学校の1・2年生、低学年の図画工作における造形遊びをとりあげて、教材に関する考察をしてみたい。

## 1. 造形遊びの理念

文部科学省の示す新しい教育課程では、「平成15年10月の中央教育審議会答申『初等中等教育における当面の教育課程及び指導の充実・改善方策について』を踏まえ、[確かな学力]を育成し、[生きる力]をはぐくむという新学習指導要領の更なる定着を進め、そのねらいの一層の実現を図るために、平成15年12月26日付けで小学校、中学校、高等学校並

びに盲学校、聾学校及び養護学校の学習指導要領等の一部を改正した。」(注2)そして各学校宛に、その趣旨について「今回、学習指導要領に示す基礎的・基本的な内容の確実な定着を図るとともに、各学校の裁量により創意工夫を生かした特色ある取り組みを行うことによって、児童生徒に、知識や技能に加え、学ぶ意欲や、力を育成し、生きる力をはぐくむという新学習指導要領のねらいの一層の実現を図るため、学習指導要領を一部改正した。」と通知している。(注3)

さらに、新学習指導要領の主なポイントとして、従来の学習指導要領からの改善に関する基本的視点を次のように述べている。「完全学校週5日制の下で、各学校が『ゆとり』の中で『特色ある教育』を展開し、子どもたちに学習指導要領に示す基礎的・基本的な内容を確実に身につけさせることはもとより、自ら学び自ら考える力などの『生きる力』をはぐくむ」(注4)とのポイントが示されている。そこで、筆者はこれまで高等学校美術科の授業にて、美術を通して「生きる力」育成することを目的とした、授業内容、教材を模索してきた。「はじめに」の項でも触れたが、生徒達の反応を通じて感じたことは、子供たちの大多数は、写実、模写、明確な用途のあるものについては比較的スムーズに、かつ意欲をもって取り組む傾向にあるが、素材や制作方法を限定せず、自分で題材・主題を設定し、自分で素材や作品形態、制作方法を探究し、創意工夫し、自らの思いを作品に昇華結実させるという問題解決学習的な制作内容については、自分で興味関心はあっても、何をどう取り組めばよいのか苦心している生徒が多く存在する。制作についての指示やアドバイスをたびたび求め、制作を進めていくという受身の姿勢の生徒が増加している傾向が見られ、そしてその傾向は年々強くなっているように思われる。作品を仕上げ、評価を求めることよりも、もっと造形活動そのものを楽しみ、様々な色彩や形態を使って自己表現することや、クラスメート、友人達と造形活動の楽しみを共有する中で、造形活動に主体的に関わり、自由で柔軟な発想や創造力で、自ら学び自ら考える力、生きる力をはぐくむ必要があることを痛感している。

上述のように、近年の子供たちは従来に比べ、素材体験、制作体験が乏しい。カリキュラムの改定による図画工作や、美術の授業時時間の減少がこれらの傾向を生んでいると考えられる。中には「絵の具の混色をした経験がないため、混色によって様々な色を作り出したことがない」、「これまで一度も版画を制作したことがない」、「レタリングをしたことが一度もない」。等の子供もしばしば存在する。この事を改善するためには授業時間数の減少を嘆くのではなく、教育課程の内容を発展的にとらえ、新教育課程の本来の趣旨を生かして取り組むことが有効であると思われる。そこで、造形遊びは遊びの持つ自由さの元で自ら選択し、試し、判断し、表現する活動であり、楽しみながらの活動を通して、造形活動に主体的に関わり、自由で柔軟な発想や創造力を伸長する。そしてそのことが、自ら学び自ら考える、「生きる力」を育てることにつながるものである。

かつて小学校において造形遊びは、昭和52年に生活科の新設に先立ち、低学年の図工科に採り上げられた。子ども自身が本来の生き生きした活動を育むことができるため、後に中学年、現在は高学年の教材にまで拡大されている。その活動の重要性と美術教育における意義の大きさが十分に認識されている結果である。そこで、次項にて造形遊びが、材料から発想し、総合的造形表現にいたるまでの過程の中で根源的な造形欲求の実現にいかにかかわり、生涯にわたって造形美術に活かせる要素があるのかを考察したい。

## 2. 造形遊びと美術

造形遊びを幼少時に体験することで、「生きる力」が育まれ、生涯にわたって活かされることを、美術の側面から考える時、まず、遊びを通して造形活動の喜び楽しみを味わうとはどういうことなのか考えてみたい。

この場合の喜び楽しみを精神的な「快」の感情ととらえ、考察してみたい。井島勉はその著書「美学」において次のように述べている。

「快感情についての考え方を最初に開拓したのはフェヒナー (Fechner) であり、彼の提唱した『下からの美学』(Asthetik von Unten) では、美的対象が人間に呼び起こす独特の満足感情というような現実的な体験に注目して、その法則を求めながらそれによって美や芸術の本質を探ろうとしたのである。20世紀になってからも、たとえばチーエン(Ziehen)のような人も、美のもたらす効果は、あらゆる場合に快感情(Lust-gefühl)である」(注5)。また、井島は同書において。「リップスを代表とする感情移入説(Eifühlungstheorie)による美学も、対象の美を人間の心理的な感情の投影と見る点において、美の立場のひとつの場合と考えてよいであろう。しかし、一般に美的体験においては、特に美的意識の内容に重大な意味を負わされるのを通例とするが、その際、しばしばこの内容が美的な快感情をもって特色付けられるのが常であった。例えば、遠くはアリストテレスが、模倣概念の上に芸術政策の本質を確立しようとした時にも、模倣作用に伴う特殊な快感情(Kairein)を見逃さなかったし、17・8世紀の美学思想においても、例えばデュボスが、理性に対立する感情に基づいて芸術の本質を考察したとき、その美的価値の決定的な契機とみなされたものは快(Plaire)の感情にほかならなかった。イギリスの経験主義的な美学が採り上げた『趣味』も、常に快(Pleasure)の感情をもって特色づけられていた。カントのような先験主義の立場においてさえ、快感情が美的意識の実質、更には美の内容として考慮されている。しかし、この快感情の正体は必ずしも明白ではなかったし、またカントが重要な関心事としなければならなかったように、美的なる快感情が、感覚的もしくは官能的な快感と混同されたままであることが多かった。そればかりでなく、美や芸術がそれを観照する人間にもたらす心理学的効果を常に快感情であると断ずることは、いささか独断的であるといえよう。これは、つまり単なる快感情のみではなく、不快の感情をも含んだいわゆる『混合感情』であろうか、いやそれは表面的な感情と呼ぶより、むしろ更深く人間の精神や生命に訴える様なものであらねばならぬといえよう。」(注6)

つまり、造形遊びは材料から発想し、材料を見、材料に触れ、それらを使って遊び、さらにその美的な遊びを発展・深化させていく行為、過程の中で楽しさや喜び、つまり快感情を体験的に感ずることによって創造の本質あるいは芸術の本質の一端に触れ、それがやがて子供たち個々の個性や持ち味を活かした造形創造表現につながってゆくのであると考える。子どもたちは遊びの中で材料をもとに、対象の中に感情を通して自己を埋没させる美的体験を生み、楽しみながら試行錯誤する中で美的快感、美的不快感共に体験し、材料を通して、「こういう組み合わせ、見かた、動きは快く美しい」、「こういう組み合わせ、見かた、動きは不快で美しくない」、といったことを体験的に理解し、感性の表面的なものではなく本質的な部分で理解し、身につけてゆくのである。

この美に関する本質的理解とは、まさに子供たちが、造形遊びを通じて、素材に具体的なものを意図し、活動したとしても遊びながら深化していく行為の中に抽象的な美的体験

をも見出しているということである。人類の美術史における表現様式の具象から抽象へ、また抽象から具象へと変化しながらその本質において表裏一体となった創造活動を体験しているのである。子供の造形活動は、本来類型にとらわれない純粋な造形表現であり、材料からの発想から展開される総合的造形表現であるといえる。場や行為の中に美的表現を見出したり、平面造形という類型にとらわれずに、半立体表現へと発展したりする造形作品等、現代美術におけるインスタレーション、ロシアアバンギャルドにおけるカウンターレリーフなどにも通ずる概念であるといえる。造形遊びによって育まれる美的体験は、純粋にして本質的だからこそ、美術表現はもちろんのこと、哲学を学ぶことでもあり、どう生きるべきかという人間の真理の追求、そして無限の広がりを持つ未来に夢を馳せ、生きてゆく子供たちに必要な「生きる力」を育む教材であるといえる。

### 3. 多様な材料、表現と教科書による教材例

造形遊びはその性格から、場や材料が限定されないため、多様な材料と、また多様な表現が考えられる。場や材料、活動内容の方向性を限定したり、型にはめたりするのではなく、大人の考える枠に入れずに子どもたちの柔軟な発想で無限の広がりを目指するような造形活動の展開をのぞみたい。

そこで、本稿では現行の日本文教出版株式会社、小学校図画工作用「ずがこうさく1・2上 みつけたよ」、「ずがこうさく1・2下 たのしいな」の教科書を参照し、その具体例を確認したい。

指導要領では、第7節 図画工作第2項各学年の目標および内容について、造形遊びに関して、「土、木、紙など扱いやすい材料を使い、それらを並べる、つなぐ、積むなど体全体を働かせて造形遊びをすること」と示してある。多様な材料の中でも、土、木、紙などは扱いやすく、また、これらは自然由来の材料であり、子供たちに親しみと安心感を与える材料であるといえるのではないだろうか。近年は子供たちの遊びに使われるものとして、コンピュータゲームやカードゲーム、人工素材を使ったものが多い為、自然由来の素材を使った遊びの場を経験することの意味も高まっているとも考えられる。

以下、教科書に採用されている造形遊びの内容を例に多様な材料と表現の具体例の実際について確認したい。

#### <日本文教出版 図画工作教科書 第1・2学年 題材>

上巻

○題材名：「できたできた すきなばしよで」

学習主題：材料や場所の活用

時間：2～4時間

内容：砂場、校庭、校舎屋上など、身近な場所を使って積んだり、掘ったり、削ったり、線を引いたりする全身を使った活動を楽しんだり、身の回りにある材料を使って好きな形を作り出す。互いにできたものを認め合ったり楽しかったことを話し合ったりする。

題材の特徴：指導要領に示す土、水等の扱いやすい材料で体全体を使って造形遊びをするもので、就学前教育からの移行期の課題にふさわしい内容である。

○題材名：「どんどんならべて」

学習主題：行為の展開

時間：2～4時間

内容：身の回りにある材料を使い、場所を選んでならべる行為を楽しむ。自分なりに工夫してならべると共に、話し合い、協力してならべる活動をする。

題材の特徴：日常の中で単なる物としてみていた物体が、並置することで、物同士の関係が生まれ、そこに緊張感が生まれることを知る。また、たくさんの物をならべることで、形やリズムができ、そのコンポジションや変化、統一を見つけることができる。

○題材名：「こっちにおいでよ」

学習主題：材料や場所の活用

時間：2～4時間

内容：中に入ることが出来る身近な場所を見つけ、中に入ったり、ダンボール、テープなど様々な材料で囲ったり、飾ったりする。

題材の特徴：場所の大きさや形に関心を持ち、場所から受ける感じたことを膨らませたり、飾ったりすることで、また場所の持つ感じを変化させることが出来ることを体験できる。入ったり、出てみたりなどの行為の楽しさを体験することで、パフォーマンスの楽しさも味わうことができる。

○題材名：「ペタペタペッタン」

学習主題：行為の展開

時間：2～4時間

内容：身の回りにあるものに、絵の具をつけてうつして楽しむ。木の葉、ローラー、スポンジなどうつす材料の色をいろいろ試しながら、好きなものを作る。

題材の特徴：スタンプングやローラーによる着色によって、同じ文様の連続や、同じ模様の変化を楽しむことが出来る。スタンプングやローラーによる着色に、子供たちは熱中して取り組み、平面の制作を行うとき、描く行為の表現に苦手意識を感じている子供も、楽しんで表現が出来る。

下巻

○題材名：「これいいかんじ ザラザラフワフワ」

学習主題：材料や場所の活用

時間：2～4時間

内容：紙、ビニールなどの様々な材料を、丸めたり、しわを作ったり、膨らませたり、また、紙粘土に水や絵の具を混ぜて、その特長を活かしたものをつくる。

題材の特徴：素材をそのまま使用するのではなく、テクスチャーを変化させ、それを活かした造形活動をすることで、加工することで素材の扱いをより楽しめることを体験できる。

○題材名：「どんどんできるよ」

学習主題：行為の展開

時間：2～4時間

内容：新聞紙やチラシなどの紙類を糊、粘着テープでつなぎ、体育館、教室などの屋内に道を作り、思いを膨らませ、町を作り乗り物を作り、走らせたりしながら全身で遊ぶ。

題材の特徴：遊ぶ行為のための造形を、友達と話し合いながら作り上げることで、共同し、作り上げる楽しみを体験したり、連結を工夫したりすることで、その造形や遊ぶ行為への思いをより強く感じる事が出来る。

○題材名：「どんどんできるよ そとでもね」

学習主題：行為の展開

時間：2～4時間

内容：上記題材『どんどんできるよ そとでもね』の校庭や広場など屋外における展開である。紙は模造紙を使用し、実際に歩くことの出来る道を作る。色彩のアクセントとして、ペットボトルに入れた色水を道に飾り、できつつある道や、できあがった道を実際に歩いたり話し合っただけで全身で活動を楽しむ。

題材の特徴：造形活動の場所が、屋外であるため、開放的で広がりのある造形を味わう事が出来る。また、出来上がった町を自分自身が歩く事が出来るので、楽しさをダイナミックかつダイレクトに体験できる。

○題材名：「ひかりのおくりもの」

学習主題：材料や場所の活用

時間：2～4時間

内容：影や、カラーセロハンを透過した光を使い、ダンボール、などの材料に穴を開けたり変形したりして、作ったものを壁や校庭などに写してその形や色の面白さ、変化を楽しむ。

題材の特徴：同じ物の影でも光の当たる角度や明るさ、写す面の凹凸や色によって様々な変化が楽しめる。またカラーセロハンの色の重なりで色相が変化することで、減算混合について体験的に知ることが出来る。

教科書の造形遊びに関する題材は、低学年に適した様々な素材をとりあげ、学習主題、内容などもバランスを考え、適切に作成されていることを実感する。実際の授業に際しては、現状の生徒のレディネス、興味関心、他教科内容との関連、学校のある地域の特色等を考慮し、更なる工夫を加えることで、造形遊びを、より効果的に実施できるであろう。

## 5. まとめ

学校において教員は、子供たち一人ひとりが造形活動を行う中で、作品づくりを通して楽しみを感じ、また作品とともにみずからの夢を描き、快い時間と空間の中でより自分らしく美しい表現のためにはどのような工夫や努力が必要なのか、また、より自分らしく生き、自己実現させるにはどのように考え、行動していくのかをじっくりと思い巡らせるこ

とのできる時間を体験させることのできる授業教材や、授業形態の工夫を重ね、今後さらに充実したものにしていかねばならない。豊かな感性は教えられるものではなく、自らの活動や生活の中で探し出し、身につけるものである。また、造形活動の中で使用する道具の扱いなども、教えられるより、よりよいものを作りたいとの自然な欲求から、好奇心を持ち使用するなかで、その特性や、効果的な扱い方を自然に身につける等、自ら考え、学ながら見つけたり感じ取った感性や技能こそ自分自身のものとなると言える。造形遊びの教材はこれらの内容を育むために有効な教材であることを述べてきたが、授業の効果的な展開のためには以下のような点に留意し、準備しておく必要がある。

子供たちの多様な造形活動の展開に対応できる十分な量の材料を準備しておくこと、また、子供たちの異なる表現欲求に答えられるよう、多様な種類の材料を用意し、形、色、テクスチャー等豊富な材料準備が必要である。道具も各種準備し、各種技法と共に必要に応じて提供したり、アドバイスしたりする必要もある。ただこの場合、道具の提供や、アドバイスを与えるタイミングに注意せねば、子供たちの自由な展開や、工夫し、試行錯誤する活動を阻害してしまうことがあるので、子供たちの活動を観察し、必要に応じて適切に提供すべきである。個の活動に集中するあまり、集団のルールがおざなりになるようではよくないし、また自由な活動の中で危険な状況はないかという安全性の問題、片付け、分別などにも十分に留意せねばならない。

また、教師自身が、制作者ではなくとも、生涯芸術を愛好するものとして芸術に興味関心を持ち、日常の中で親しみ、抽象美術と具象美術、現代美術に触れ、その概念を追求する努力をしておくことが、子供たちに造形遊びを指導する際の参考になることも付記しておきたい。

## 注

- 1) 「高等美術1 教授資料」 日本文教出版株式会社 2004 P.152
- 2) 文部科学省 ホームページ「小学校、中学校、高等学校等の学習指導要領の一部改正等について（概要）」 文部科学省
- 3) 前掲ホームページ「小学校、中学校、高等学校等の学習指導要領の一部改正等について（通知）」 文部科学省
- 4) 前掲ホームページ「新しい学習指導要領の主なポイント」 文部科学省
- 5) 「美学」 井島勉 創文社 1958 P.49-50
- 6) 同上

## 参考文献

- 「造形教育辞典」1991 建帛社  
「新版 美術科教育の基礎知識」1991 建帛社  
「表現－絵画制作・造形－＜実技・実践編＞1990 三晃書房  
文部科学省検定済教科書 小学校図画工作用「ずがこうさく 1・2 上 みつけたよ」2007 日本文教出版株式会社  
文部科学省検定済教科書 小学校図画工作用「ずがこうさく 1・2 下 たのしいな」2007 日本文教出版株式会社