

幼児教育・学校教育における創造的造形教材について

西村 優子^{*1}・福田 隆眞^{*2}

On the Teaching Materials Focus for Art Creativity in Preschool and School Education

NISHIMURA Yuko^{*1}, FUKUDA Takamasa^{*2}

(Received March 31, 2025)

キーワード：美術教育、造形遊び、造形実験、造形要素、視覚言語

はじめに

造形教育、美術教育の目的の一つに創造性の育成がある。造形的な創造性を基盤として発想、構想、着想、技術の工夫、技能の習得などによって、造形的な創造活動に留まらず、他分野での創造性にも影響すると考えられる。また、日常生活における美的感性を高め、生活環境における工夫に資する資質・能力の育成にも繋がる。

本稿ではこうした資質・能力の育成が幼稚園・保育所、小学校、中学校、高等学校でどのような活動で実施されているか、そしてそれらの関連について述べる。幼稚園・保育所においては総合的な造形活動において創造性の育成がなされている。小学校では昭和52年から開始された「造形的な遊び」その後の「造形遊び」によって、絵画や彫刻、デザイン、工作・工芸などの表現をより豊かにし、そのことが中学校、高等学校の美術教育の活性に関連している。そして中学校の美術教育に「造形実験」と題して、造形要素や視覚言語の育成を目的とした美術教育の提案が行われている。

歴史的に俯瞰すると、1920年代のドイツのバウハウス、ロシア（ソ連）のヴフテマスといった美術の専門教育機関における基礎教育が、造形の資質・能力の育成を重視したことに起因すると見なすことができる。そこで本稿は「基礎と専門」関係による造形教育、美術教育を考察する。

1. 幼児教育における造形教育

1-1 幼稚園における造形教育

幼稚園における教育は幼稚園教育要領（平成29年告示）に基づいて行われている。幼稚園教育要領では生きる力の基礎を育むために次のような資質・能力を一体的に育むこととされている。

- ・ 豊かな体験を通じて、感じたり、気付いたり、分かたり、できるようになったりする。「知識及び技能の基礎」
- ・ 気付いたことや、できるようになったことなどを使い、考えたり、試したり、工夫したり、表現したりする。「思考力、判断力、表現力等の基礎」
- ・ 心情、意欲、態度が育つ中で、よりよい生活を営もうとする。「学びに向かう力、人間性等」

幼稚園教育要領においても育成を目指す資質・能力は、小学校や中学校、高等学校の学習指導要領と同様に「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の三つの柱で整理されているが、幼稚園教育要領では生きる力の基礎を育むために「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」の特に「基礎」が重視されている。

また、幼稚園教育要領では、幼稚園教育において育みたい資質・能力について幼児の生活する姿からとらえたねらいや内容は幼児の発達側面から「健康」「人間関係」「環境」「言葉」「表現」の領域にまとめて示

*1 美祢市立綾木小学校（元 山口大学教育学部附属山口中学校） *2 山口大学名誉教授

され、これらの領域の中で造形教育とかかわりの深いものは「表現」である。「表現」は、「感じたことや考えたことを自分なりに表現すること」とおして、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする。」ことを目指している。具体的には、①（幼児が）いろいろなものの美しさなどに対する豊かな感性をもつ、②感じたことや考えたことを自分なりに表現して楽しむ、③生活の中でイメージを豊かにし、様々な表現を楽しむことをねらいとしている。これらのねらいを達成するために指導する造形にかかわる事項（内容）としては、①生活の中で様々な音、形、色、手触り、働きなどに気づいたり、感じたりするなどして楽しむ、②生活の中で美しいものや心を動かす出来事に触れ、イメージを豊かにする、③様々な出来事の中で感動したことを伝え合う楽しさを味わう、④感じたこと、考えたことなどを音や動きなどで表現したり、自由にかいたり、つくったりするなどする、⑤いろいろな素材に親しみ、工夫して遊ぶ、⑥かいたり、つくったりすることを楽しみ、遊びに使ったり、飾ったり、演じて遊んだりするなどの楽しさを味わうことが挙げられている。また、これらの指導において留意することとして、自然を含めた身近な環境と十分に関わること、美しいもの、優れたもの、心動かす出来事などに会うこと、感動を他の児童や教師と共有すること、自然の中にある音、形、色などに気付くようにすること、幼児の素朴な自己表現を受容すること、幼児自身の表現しようとする意欲を受け止めること、様々な素材や表現の仕方に親しんだりすることなどが挙げられている。

1-2 保育所における造形教育

保育所においては、保育所保育指針（平成29年告示）に基づいて保育が行われている。保育所においても生涯にわたる生きる力の基礎を培うために幼稚園と同様な資質・能力を一体的に育むこととされている。また、保育所保育指針においても、保育所において育みたい資質・能力について幼児の生活する姿からとらえたものを「ねらい」とし、「ねらい」を達成するために子どもの生活やその状況に応じて保育士等が適切に行う事項と、保育士等が援助して子どもが環境に関わって経験する事項を「内容」としている。具体的なねらいや内容は幼児の発達に合わせて表1のように整理されている。

表1 保育所保育指針におけるねらいと内容（造形教育に関わるもの）

発達過程	教育に関わる側面からの視点	ねらい	内容
乳児	身近なものと関わり感性が育つ（身近な環境に興味や好奇心をもって関わり、感じたことや考えたことを表現する力の基盤を培う。）	①身の回りのものに親しみ、様々なものに興味や関心をもつ。 ②みる、触れる、探索するなど、身近な環境に自分から関わろうとする。 ③身体の諸感覚による認識が豊かになり、表情や手足、体の動き等で表現する。	①身近な生活用具、玩具や絵本などが用意された中で、身の回りのものに興味や好奇心をもつ。 ②生活や遊びの中で様々なものに触れ、音、形、色、手触りなどに気づき、感覚を豊かにする。 ③保育士と一緒に様々な色彩や形のものや絵本などを見る。 ④玩具や身の回りのものを、つまむ、つかむ、たたく、引っ張るなど、手や指を使って遊ぶ。 ⑤保育士のあやし遊びに機嫌よく応じたり、歌やリズムに合わせて手足や体を動かして楽しんだりする。
1歳以上 3歳未満児	表現（感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする。）	①身体の諸感覚の経験を豊かにし、様々な感覚を味わう。 ②感じたこと考えたことなどを自分なりに表現しようとする。 ③生活や遊びの様々な体験を通して、イメージや感性が豊かになる。	①水、砂、土、紙、粘土など様々な素材に触れて楽しむ。 ②音楽、リズムやそれに合わせた体の動きを楽しむ。 ③生活の中で様々な音、形、色、手触り、動き、味、香りなどに気付いたり、感じたりして楽しむ。 ④歌を歌ったり、簡単な手遊びや全身を使う遊びを楽しんだりする。 ⑤保育士等からの話や、生活や遊びの中での出来事を通して、イメージを豊かにする。 ⑥生活や遊びの中で、興味あることや経験したことなどを自分なりに表現する。

3歳以上		①いろいろなものの美しさなどに対する豊かな感性をもつ。 ②感じたこと考えたことを自分なりに表現して楽しむ。 ③生活の中でイメージを豊かにし、様々な表現を楽しむ。	①生活の中で様々な音、形、色、手触り、動き、味、香りなどに気付いたり、感じたりして楽しむ。 ②生活の中で美しいものや心動かす出来事に触れ、イメージを豊かにする。 ③様々な出来事の中で、感動したことを伝え合う楽しさを味わう。 ④感じたこと、考えたことなどを音や動きなどで表現したり、自由にかいたり、つくったりなどする。 ⑤いろいろな素材に親しみ、工夫して遊ぶ。 ⑥音楽に親しみ、歌を歌ったり、簡単なリズム楽器を使ったりするなど楽しさを味わう。 ⑦かいたり、つくったりすることを楽しみ、遊びに使ったり、飾ったりなどする。 ⑧自分のイメージを動きや言葉などで表現したり、演じて遊んだりするなどの楽しさを味わう。
------	--	--	---

保育所では、乳児や幼児の発達に合わせて保育所における環境を通して養護及び教育を一体的に行うことを特性としており、ねらいや内容については主として教育に関わる側面からの視点から示されている。造形教育についても、絵を描く、工作をつくるといったいわゆる造形の活動や音楽を聞きながら描画材料で描いたり身近な材料で楽器づくりをしたりするなど、造形と音楽の一体的な活動もある。また、園庭や教室内、散歩や遠足などで訪れた公園において総合的な活動が展開される場合も多い。自分からまたは保育者に促されて土や砂、水や植物、積み木や紙、スコップやじょうろ等の道具と触れ合っているうちに、じょうろに水を入れて土やアスファルトの上に描いてみる、砂でケーキをつくってみる、紅葉した葉を並べてみるなど造形に関する学びにつながることも多い。

幼稚園・保育所ともにこのような活動を通して、幼児は感覚的に発達を促されている。出生時には何らかの原因で視力の無かった人が成長した後、手術を受けて視力を得てものを見ると、当然、見ているものが何であるかはわからない。それと同時に、見ているものの触感等のイメージがもてないそうである。重いのか軽いのかつるつるしているのかざらざらしているのか想像ができないとのことである。見ているものが何であるかについて英単語を記憶するように学習していくと同時に、実際に触ったり嗅いだりしたり見えなかった時に経験したことと関連付けたりしながら、見るトレーニングをする必要があるという。もののイメージをもつには、五感の感覚的な経験が必要だということであろう。イメージを豊かにもてるようになるために、イメージから創造性を発揮することができるようになっていくために、幼児期において様々のものを見る、触わる、匂う、聞く、食べるといった経験は造形教育にとって、生きる力にとって重要な基礎である。

2. 小学校における造形遊び

2-1 造形遊びの変遷

現在の小学校図画工作科における「造形遊び」のスタートは昭和52(1977)年の小学校学習指導要領図画工作科低学年において「造形的な遊び」として正式に登場した(注1)。それまで内容は、絵画、彫塑、デザイン、工作および鑑賞の5領域に区分していたが、領域が「表現」「鑑賞」の2領域に統合され、「造形的な遊び」は表現領域の中に加わった。低学年の目標である「初歩的な造形活動の楽しさを味わわせる」を受けて「材料をもとにした楽しい造形活動」という学習内容が位置づけられた。その背景のひとつに、幼小の造形活動の関連が挙げられる。平成元年の幼稚園教育要領の改訂によって従来の6領域が健康・人間関係・環境・表現の5領域に再編成された。就学前の教育は小学校の教科・領域の論理をそのまま持ち込むものではなく、幼児の具体的な活動を通して内容を総合的にとらえ、目的・目標を達成していくものでなければならぬとされた。幼稚園教育の基本は幼児の主体的な生活を中心に展開されるということを踏まえ、小学校の教育でも同様の観点からとらえ、その関連を図る必要があった。幼稚園・保育所での自由遊びや総合保育の中で砂遊びやブロック遊びといった造形遊びを経験してきた子どもたちにとって、小学校での教科中心、題

材中心、作品中心の造形活動への流れは十分に滑らかとはいえなかったようである。小学校低学年の図画工作に造形的な遊びが位置付けられたのも、このつながりが滑らかになることを考慮してのことであるといえる。

また、アクション・ペインティング、ハプニング、モノ派、環境芸術など同時代の美術の影響やコンクールを背景とした描画活動中心の作品主義への反発も造形的な遊び導入の背景であった。指導者が導入時、児童に十分に構想を練らせる特に絵を中心とした授業に対して、具体的な素材と場を与え、そこから児童が自由に発想し展開するような授業を実践した。

平成元年の改訂において、「新しい学力観」という考え方の中で「造形的な遊び」という呼称が「造形遊び」と改称され、中学年にまで位置付けられた。低学年の目標として「材料をもとにした造形活動の楽しさを味わい、材料から豊かな発想をして、進んで造形活動ができるようにする」とあるように「材料をもとにした楽しい造形活動」の充実と発展が図られた。

平成10年の改訂においては、「材料をもとにした楽しい造形活動（造形遊び）」が高学年にも位置付けられた。「材料などをもとにした造形遊びは児童が手や体全体で材料や場所、環境の色や形、大きさなどの特徴から発想したことをもとにして、それらに働きかけ、自らのよさや可能性を試したり、広げたりする造形活動である。材料などをもとにした造形遊びは、児童がもてる力を十分働かせ、つくりだす喜びを味わうようにする観点から、遊び性を生かした学習活動」とされている。また、材料や場所だけでなく、環境や状況などとの主体的なかかわりができるように支援する必要があるとされている。

2-2 現行の学習指導要領の内容

学習指導要領（平成29年告示）において、児童の造形表現活動（A表現）は大きく2つの側面に分けて捉えられている。ひとつは、材料やその形や色などに働きかけることから始まる側面と、もうひとつは自分の表したいことを基に、これを実現していこうとする側面である。いうまでもなく造形遊びは前者に入る。児童は、材料などに進んで働きかけ、自分の感覚や行為などを通して形や色などを捉え、そこから生まれる自分なりのイメージを基に、思いのままに発想や構想を繰り返し、手や体全体の感覚などから技能を働かせてつくっていく。想像したことをかく、使うものをつくるなど主題や目的をあらかじめ決めるものではなく、児童が材料や場所、空間などと出会い、それらに関わるなどして、自分で目的を見付けて発展させていくものである。この内容については、「表現A」の（1）ア及び（2）アで取り扱うこととなっている。

材料としては、土や砂、粘土や木切れ、紙、絵の具といったもの、活動としては、砂場で穴を掘ったり、新聞紙を丸めたりすることなどから始まり、学年が進むにつれ校庭や広場など場所や空間に活動が広がったり、材料や用具に関する経験や技能を総合的に生かす活動にもなりうる。また、造形遊びでは、児童がつくる過程そのものを楽しむ中で「つくり、つくりかえる、つくる」という過程を経験させることが可能である。よりよいものを求めて再構成したり、思い通りにいかないときは考え方や方法を変えたりして、実現したい思いを大切に活動する。このような学びの過程を児童自身が実感できるようにすることは重要であり、児童の「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」といった資質・能力の育成だけでなく、「学びに向かう力、人間性等」の育成にも深く関わることになる。

以上のように、造形遊びは昭和52年以降、呼称はやや変わりながらも「子ども本来の生き生きした姿を取り戻すために遊び性を生かす」という当初の理由や「材料や場所に関わる体験を核とした全身的な造形活動」「発想や連想を豊かにし、その過程の楽しさを味わう活動」「構成遊び的な活動」というその要素や性格は現行の学習指導要領においても踏襲されている。

3. 中学校高等学校での造形実験の提案

3-1 造形実験の意義

中学校学習指導要領（平成29年告示）や高等学校学習指導要領（平成29年告示）において、美術科や工芸科の領域は小学校と同様に「A表現」「B鑑賞」であるが、いずれの領域にも「造形遊び」の位置付けはない。小学校に比べより、自分の思いを明確に表現する、実用性（用）も美しさ（美）も兼ね備えたものをつくるなど表現の意図や目的をもった内容となっている。しかし、自分の思いや実用性の表現に向けて思い通りイメージを表現するためには、色彩や形、材料の質感などの性質や効果を知識として身に付けておくこ

とが必要であり、それらを身に付けていなければそれらを活用してどのように表現するか考えることが難しい。「粘土には可塑性がある」と書いてあるものを読んで「そうか」と記憶するよりも、ある程度の時間または何度か粘土に触れ、叩いたり、引っ張ったり、つまんだり、型にいれたりするなどの活動を通して粘土の特性に気付く方が、形づくるためのアイデアも閃きやすくなる。このように造形の知識は個人の体験によって実感をもって育まれていくものである。そして、より活用しやすい知識となりうる。中央教育審議会答申で示された「各教科等の特質に応じた見方考え方のイメージ」において、「造形的な見方考え方」として「感性や想像性を働かせて、対象や事象を造形的な視点で捉え、自分としての意味や価値をつくり出すこと」と示されているように、自分の感覚で捉えた色や形を言葉にすることで、知識としてより定着し、活用されることでより深い思考・判断を可能にしたり、他者に対して伝えることができるようになったりする。かつて大橋皓也は、講義の中で「中学校でこそ造形遊びが必要かもしれない。」と語っていたが（注2）、三澤一実 はさらに造形美術体験を言語化して知識化していく学習が中学校という時期に必要な学びとして特に大切と考え、生徒一人一人が活動を通して自分としての意味や価値をつくり出し、美術の知識を習得できる「造形実験」という学習活動を提案している（注3）。小学校の「造形遊び」に対して、行為を通して造形の言葉を獲得していく学習活動を、中学校において問題解決を図る「実験」と呼び「造形実験」として、多様な材料や表し方を試しながら自分としての意味や価値を探究する造形活動を展開している。

3-2 造形実験の実際

まず、造形実験で重要なものは研究テーマである。例えば、「緊張感を考える」「光を考える」など、学習指導要領の共通事項の内容を意識して取り組めるような研究課題を設定し、「〇〇を考える」といった提案をする。「考える」という提案をすることで、表すための試行錯誤の実験過程を重視しているということを生徒へ意識させるとともに、既に生徒が身に付けた知識や技能を単発的に使うだけの表現になることを防ぐこともできるという。また、その表現は学習指導要領の「表現」の領域だけでなく、「鑑賞」の領域においても取り組むことができる。造形的な表現による作品だけでなく言葉での表現もできるようにする。例えば、沢山の作品の中から自分にとっての「緊張感」を表していると感じる作品を選んでその理由をプレゼンするといったことも可能としている。導入は、研究テーマに迫っていくことができるように各教師が活動を工夫している。例えば、テーマから湧き上がるイメージを短時間でドローイングする。紙やブロックなどを使った簡単な立体構成をする。それをもとにグループディスカッションをし、批評し合ったりする。

展開においては、各自がテーマについて自分の考える表現を実現するために材料を選んだり、技法開発を繰り返し行ったりするなど、表現の探求を行う。この際、材料や表現方法など全てにおいて制限は設けないとしている。

実験の終末として、終わりからの2時間は研究発表の時間に充てられている。そこで、生徒は自分が探究してきた成果をクラスで発表する、全員が同じテーマで追求してきたにもかかわらず、発表内容がそれぞれ異なることに驚くとともに、自分も追求してきた実感から「なるほど」と共感できる体験となっている。自分の実感と他者の発表から造形的な体験と言葉がしっかり結び付き、「形や色彩、材料、光などの性質や、それらが感情にもたらす効果などを理解すること」や「造形的な特徴などを基に、全体のイメージや作風などで捉えることを理解すること」ができようになっていく。他者の発表を通して自分とは異なる見方や感じ方を参考にして、対象や事象の捉え方を広げていくことができる。研究発表は造形実験の肝となる時間で、美術の言語活動として重要な意味をもつ。

以上のような造形実験に充てる時間数はおおよそ10時間。豊かな「思考・判断・表現」の活動を保証し、深く考えて自分にとっての納得解を出すためにはある程度じっくり取り組む時間が必要なためである。

このような造形実験が必要な理由について、三澤は携帯電話とスマートフォン、ワードプロセッサとコンピューターを例に次のように述べている（注4）。携帯電話・ワードプロセッサがスマートフォン・コンピューターと違う点は、専門に特化した高性能製品か、汎用的な拡張性をもった製品の違いである。美術の授業に置き換えてみると、風景画を描くための授業やポスターを制作するための授業と領域を超えた表現も可能にする、感じ取ったり考えたりしたことを表す授業や目的や機能を考えて表す授業ということである。学習指導要領において「A表現」では、「感じ取ったことを考えたことなどをもとに絵や彫刻に表す」「目的や機能を考えてデザインや工芸に表す」と示されているが、とにかく「絵や彫刻に表す」「デザインや工芸に表す」ことに目的が向かってしまい、絵、彫刻、ポスターといったように一つの題材（携帯電話等に例え

れば機能)でいかに優れたものにするかを競っているような感じであると言う。それに比べ、造形実験は小学校の造形遊びのような活動を目的とし、実験を通して「思考力・判断力・表現力等」や「知識・技能」の育成を目的としている。通話だけを目的とする携帯電話ではなく、通話、画像撮影、検索等自分に必要なさまざまな機能を有したスマートフォン型の授業であると述べている。アプリは知識や技能であり、生徒は造形実験を通して、自分で獲得したり研究発表で他者から得たりしてアプリ(知識・技能)を増やしていくことができるということである。

三澤は、造形実験を表現方法に重点を置いた授業と比較して携帯電話やスマートフォンにたとえているが、テーマとコンセプトに置き換えることもできると考える。例えば、料理作りの場合、カレーがテーマであればカレーを作ることが最終目的である。「風景画を描く」といった表現方法に重点を置いた授業と言える。欧風やインド風の違い、辛さの度合い、スパイスの種類、水分量、煮込む時間などカレー的要素はいくつかあり、工夫次第で様々な美味しいカレーが出来上がり、カレー的要素について知識を増やし技能を高める経験となる。そのこと自体も貴重な体験である。一方、コンセプトを「風邪がよくなる料理をつくる」とすればどうであろう。まず、何をつくろうとするであろうか。それまでに得た知識等から風邪→「おかゆ」「レモネード」といったものになるかもしれない。そこで、造形実験の導入にあるように風邪のイメージや原因について一歩踏み込む活動をクラスメイトとの意見交換を含め設定する。生徒は風邪や食材、メニューなどについて調べ・考え、体を温める方がよい、免疫力や抵抗力をつけるものや疲労を回復するものがよい、そのような栄養素や栄養素を含む食材は何か、その食材でどのような料理ができるかなど発展的な活動するのではないだろうか。中には自分が風邪を引いた時、家族が引いた時など対象を意識したレシピを考える生徒もいるであろう。その結果、出来上がって来る料理は卵雑炊、豚汁、トマトの煮込など広がりを見せるであろう。活動をとおして、食材や調理方法について以前より多くの知識や技能を身につけていくことになり得る。適切なコンセプトを設定することで、生徒にとってより意欲的な活動とすることができ、「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」といった資質・能力の育成だけでなく、「学びに向かう力、人間性等」の育成にもつながりをもっていくと考えられる。

3-3 造形実験と造形遊び

三澤によれば、造形実験の学習活動は中学校1年生が適しているとのことである(注5)。コンセプトの理解が可能な学年であれば実践は可能であるとも考えられる。また、造形実験の活動が充実するためには、小学校での造形遊びや幼児の遊びを通した表現体験が何より重要である。分からないものに興味をもち、体を使って関わっていくという学習者の主体性や幼いころからの造形体験が、実感をともなった知識として定着し、知識を活用しながら新たな表現体験に挑戦し、さらに新たな知識を獲得していく。

3-4 造形実験の検証(実践を振り返って)

造形実験の考え方や視点を参考にして、筆者の西村の実践例を以下に述べる。

3-4-1 「光を感じて」

最終的にはランプシェードの制作を目指した実践であるが、題材名の通りさまざまな光を感じ、それを活用してランプシェードをつくろうという活動であった。ランプシェードにするためには、ある程度ライトの光を通す素材が必要である。透過光(光のイメージ)に注目させるため様々な材料のある美術室で懐中電灯をもたせ「光を通すものを探そう」という課題を提示した。生徒は、画用紙やコピー用紙、半紙や和紙、ペットボトルや陶器、ラップやエアークラップ、セロファンやスズランテープなどに光を当て透過光の様子を確認していた。そのうち、自分の手を透かしたり着ている服の生地を透かしたりしていたが、果ては外に行ってきたてよいかと言い出して笹や蓆など自然の葉やビーチガラスを集め試していた。その中で光といっても様々な表情があるという光のイメージや材料との関係に気付いていったようであった。その後、ランプシェードは和紙のものあれば、小枝を集めたもの、ビーズやビーチガラスなど様々な材料からでき、透過する光の様子も様々なものであった。懐中電灯を片手に嬉々として光を当てている様子や出来上がった作品をお互いに観て、「こんな感じになるんだ。」と光に見入っている様子が印象深いものであった。光のイメージを捉えるための透過光の実験が功を奏したと思われる。

3-4-2 「読書感想画の制作～モダンテクニックを使って～」

図画工作科や美術科の授業や長期休暇の課題として定番の読書感想画の制作が課されることがある。やりにくい、苦手である、挿絵を真似てもいけないし、そもそも何を描いたらよいかわからないといったことを子どもや保護者から聞くことが多かった。読書をして新たな気持ちに気付いたり、より強い気持ちを感じたり、新たな考えが浮かんだりことを表しやすいように、色や形、素材のイメージをつかみやすいモダンテクニックの活動と組み合わせてみた。通常は、まず、どんな気持ちになったなど子どもに尋ね、子どもの中にある思いをぐいぐいと引っ張り出すような導入であったが、あえてそれはせずに、スパッタリングやでカルコマニー、フロタージュや糸引き絵などのモダンテクニックを体験させ、その結果できたものを使って読書後の思いの表現をさせてみた。読書後の穏やかな温かい気持ちと暖色を使ったスパッタリングのイメージが相通じる、暗い色やギザギザとした線は不安な気持ちを抱かせるなど、色や形など思いをつなぎやすかった。モダンテクニックのような遊びを通した造形体験から、色や形などのイメージを掴みやすく、また、活用しやすい知識となった可能性がある。「このような場面でした」という場面報告的な読書感想画よりも、子ども自身の内面が表現された作品になったように思う。制作用の画用紙に入る前に班活動で、こんなモダンテクニックを使って気持ちを表したいという計画を伝え、アドバイスや共感を得た。制作後にも班活動で作品について報告し合ったことは、子どもの造形に関する知識を増やすことにつながったと思われる。

3-4-3 「絵の具をつくって描こう」

絵の具が岩石などからつくられていること、作った絵の具で実際に描くことができることを体験する授業を中学校で計画した。当初は美術室近くの土や石を採集してつくる予定であった。実際には生徒が採集予定以外の場所から様々な土を採集してきた。生徒が土を採集していく際に、「サラ粉はあそこで採れるよね。」などの話しをしていた。サラ粉は幼児や小学生が泥団子をつくったりする時にとても使いやすいさらさらとした粉のような土である。小学校中学校が同じ敷地内にあることから、生徒たちは小学校の遊びの中で集めた土に関する記憶（知識）を活用していたのである。その後、理科室より借りた乳鉢で砕いたり電熱器で熱したりした後、大和糊と練って絵の具にした。微妙に色の違う絵の具ができ、その絵の具を使って机や椅子といった身近なものをスケッチした。ランプシェードの光の実験も際にも感じたが、生徒は興味を掻き立てられると、教師の想定を一気に超えてくる。幼児・児童・生徒のいずれについても興味を掻き立てる適切な課題設定やクラスメイト等とのコミュニケーションの場の設定が重要といえる。

3-4-4 「なりきり名画」

子ども自身で、または家族と（場合によってはペット等と）名画になりきる活動である。名画の形や色、質感や画面構成などを自らの体を使って再現する活動である。作品選びと構想は授業中にするものの、実際の制作は様々なものを使うことができ、着替えなどもしやすいことから各家庭で行ってもらった。形や色などを再現するために様々なものの形や色、素材の感じを検討する必要がある。赤い衣でも明るい赤か、暗い赤なのか、触ると滑らかなのか、厚い感じなのかなどより深く素材について確認することとなる。小学校の高学年や中学校の1・2年で取り組んだ活動である。

3-5 造形実験の可能性

三澤は小学校高学年から中学校1年生にかけて適していると述べている造形実験であるが（注6）、中学校2・3年、場合によっては高等学校においても適した学習活動である。高等学校においても、色相環といった基礎的な事項についてよくわからないという生徒達に対して、造形実験のような活動に取り組んだ例がある。通常のプリント等に使うA4の一枚の印刷用紙を生徒に渡し、「ティッシュペーパーのように柔らかい紙にしよう」と投げかけた。初めはどの生徒も戸惑っていたが、紙を触っているうちにもんだり畳んだりするのがよいかもと見通しをもち、黙々と紙をもみ始めたそうである。授業の終盤になると紙は非常に柔らかいものになり、机や制服の上に白い粉のようなものが多く残っていた。これらが紙の繊維の一部であり、紙が繊維の絡み合いによってできていること、絡みを弱めることで滑らかな風合いになることといった紙の特徴や性質について実感をもって学ぶことができた。また、色紙を花やキャラクターなどの形のパンチで抜き、並べる活動を通して色彩に関心をもたせるようとした。このような活動を重ねた結果、生徒たちは造形的な表現に興味をもち、様々な活動に主体的に取り組むようになり、造形的な表現の楽しみを味わうことが

できた。

また地域連携教育の推進が謳われ、保護者や地域住民と共に学ぶ授業においては、アートカードによるゲームなど造形的な活動の回を重ねるごとに高齢な方々の見方や考え方も深まっていく傾向にある。造形実験が特に効果的な発達段階というものもあるが、それ以外の年齢においても大きな効果があると実感できる。造形体験による実感をもった知識の定着、その知識をコミュニケーションをともないながら活用する機会を設けることで、さらに新たな知識を得るといった学びの楽しさを実感することも可能となっていく。

4. 基礎と専門の往還による造形教育

造形実験は基礎的な造形活動であり、基礎を重視することで応用となる表現分野の可能性を拡大するものである。造形実験の実践においては視覚言語に基づいている（注7）。小学校の造形遊び、中学校以降の造形実験の考え方は、美術表現の多様性を促すための基礎であると言える。基礎と専門の関係性による美術教育は、専門教育である1920年代のドイツのバウハウス、ロシア・ソ連のヴフテマスにその源流を見ることができる（注8）。基礎と専門の過程に基本が位置付けられる。基礎の教育は専門の特定分野を想定せず、色彩、形態、材質に基づく自由な造形活動である。そのことで既成の分野から飛躍することも期待できる。基礎の段階からある程度の方向性や目的が出てくると、それは基本の段階となる。絵画の基本、彫刻の基本、デザインの基本等々、それぞれの分野の基本が存在している。

バウハウスは短い期間であったが、基礎の充実と開発を実験的に行い、その後の美術運動に大きな影響を及ぼした。一方、ヴフテマスでは、最初は基礎の開発から始まったが、ソ連となってから、美術の社会建設としての役割を重視したため、専門の基本の充実を目的としたことにより、美術や芸術全体への発展に貢献することが少なかった。

まとめ

保育所・幼稚園などの幼児期の造形教育は全体としての感覚の開発と感性の育成のための造形活動を促すものである。その後の小学校においては発達段階に相違はあるが、基本的に造形遊びを基礎として、材料体験、構成的遊び、共同制作などを通して、造形的な発想、構想を育成し、幅広い造形表現を目的としている。それらが絵画、彫刻、工作、デザインといった分野の学習に繋がるのである。そして中学校においては、表現の分野においてそれぞれの基本の学習が多くなる。例えば絵画においてはスケッチや構図、配色等の絵を描くための基本である。それぞれの分野に存在する造形要素と要素を活用する造形の操作や運用が視覚言語として存在する。それは戦前のバウハウスの予備課程の影響による構成教育が源となっている。戦後も造形教育センターなどの民間教育に継続され、デザイン教育の振興に貢献した。そして「構成」は表現の分野「デザイン」の基礎ではなく、表現方法全般に存在する基礎と見なされるようになった。

中学校では表現分野として絵画、彫刻、デザイン、工芸が結果として存在する。その表現過程に発想や想構想、知識、技術などが包含されている。表現の過程に造形実験という考え方を採り入れて、小学校の造形遊びを視覚言語を目的とした様々な取り組みを行うことで、造形全般の基礎の充実を図るものである。

幼児教育、学校教育では「造形活動」→「造形遊び」→「造形実験」と変化しながらも、基礎と専門が行き来しながら質的な向上を促すことができる。このように考えると、造形教育、美術教育では、いずれの段階であっても、基礎と専門がフィードバック、往還、連携しながら表現力の向上を可能にすることができる。

付記

本稿の作成に当たり、西村が1, 2, 3を担当し、福田が、はじめに、4, まとめを担当し、全体を両者で調整した。

注

- 1 当時、学習指導要領の図画工作を担当していた高山正喜久は、造形的あそびを幼稚園との接続、材料体

- 験、構成遊びの学習を意図していると説明した。(1974年 福田の高山への取材による)
- 2 西村の大橋への取材による。(1990年上越教育大学における取材による)
- 3 三澤一実編 『造形実験』 武蔵野美術大学出版部 2024
- 4 前掲3 p.162
- 5 三澤一実 「中学校美術での造形実験の提案」 『全国大学造形美術教育教員養成協議会メールマガジン 第60号』 2022
- 6 前掲3 p.162
- 7 2024年11月の三澤一実へのインタビューによる。
- 8 福田隆眞 「バウハウスとヴフテマウスー基礎教育の意義についてー」 『山口大学教育学部研究論叢 第39巻 (1989)』 1989

参考文献

- ・文部科学省 『小学校学習指導要領 (平成29年告示) 解説 図画工作編』 2024
- ・清家颯 「「造形遊び」の系譜学—学校における遊びとしての「造形遊び」の思想史的一考察」 『近代教育フォーラム 33巻』 2024
- ・福田隆眞 福本謹一 『美術科教育の基礎』 建帛社 2024
- ・日向悠太・菊池 虹・北村 桜 「教育実践をめぐる「遊び」概念の検討—教育実践における造形遊び・体育科ダンス・ビデオゲームの思想に触れる—」 『近代教育フォーラム 33巻』 2024
- ・山下暁子 「領域「表現」と「造形遊び」のつながり—『幼稚園教育要領解説』から—」 『青山学院大学教職研究 第10号』 2023
- ・武石塁 「図画工作科における創造性豊かな子供の育成—子供一人一人が自分の思いを広げる 造形遊び—」 『初等教育資料 No.1034』 2023
- ・阿部宏行 「学習指導要領 (図画工作) と造形遊び (2) ～西野・板良敷の「造形遊び」と態度形成」 『札幌大学女子短期大学部紀要 第71号 [通巻85号]』 2023
- ・伍翔南 「東京都における「造形遊び」の実施状況に関する一考察—図画工作専科教員に対するアンケート調査の結果から—」 『早稲田大学大学院教育学研究科紀要 別冊 31号—1』 2023
- ・塚本敏浩 「小学校図画工作科「造形遊び」題材に関わる教師支援」 『名古屋経済大学教職支援室報 3巻』 2022
- ・三澤一実 「中学校美術での造形実験の提案」 『全国大学造形美術教育教員養成協議会メールマガジン 第60号』 2022
- ・国立教育政策研究所教育課程研究センター 『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料【中学校 美術】』 2020
- ・国立教育政策研究所教育課程研究センター 『「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料【小学校 図画工作】』 2020
- ・文部科学省 『幼稚園教育要領解説』 2018 https://www.mext.go.jp/content/1384661_3_3.pdf (最終閲覧: 2025年3月23日)
- ・厚生労働省 『保育所保育指針解説』 2018
https://www.cfa.go.jp/assets/contents/node/basic_page/field_ref_resources/eb316dce-fa78-48b4-90cc-da85228387c2/f4758db1/20231013-policies-hoiku-shishin-h30-bunkatsu-1_24.pdf (最終閲覧: 2025年3月23日)
- ・文部科学省 『中学校学習指導要領 (平成29年告示) 解説 美術編』 2018
- ・文部科学省 『高等学校学習指導要領 (平成30年告示) 解説 芸術 (音楽 美術 工芸 書道) 編 音楽編 美術編』 2018 https://www.mext.go.jp/content/1407073_08_2.pdf (最終閲覧: 2025年3月23日)