美術科

領域研究テーマ

【造形活動における思考の連続性や発達に関する研究
― 感性と知性の往還を目指して ― 】



美術科

造形活動における思考の連続性や発達に関する研究

― 感性と知性の往還を目指して ―

実　践　者　大川　博司，三好　安奈
共同研究者　愛媛大学教育学部　杉林　英彦，福井　一真

第１章　はじめに

１　研究テーマ設定の理由について

美術科においては，表現や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わせ美術を愛好する心情を育てるとともに，感性を豊かに働かせて美術の基礎的能力を伸ばし，生活の中の美術の働きや美術文化についての理解を深め，豊かな情操を養うことを目標としている。

これまでの２年間では，計画的・継続的な鑑賞プログラムの実践や〔共通事項〕を柱とした研究に取り組んできた。それらの研究を通して，豊かな感性を育むためには，生徒の発達の特性を理解し，それぞれに合った造形活動に取り組ませる必要があることが明確になった。

また，造形活動において生徒自身が試行錯誤を繰り返しながら思考を連続させることで，より集中して造形活動に取り組むことができるということも研究を通して明らかになった。生徒に造形的な思考を連続させるためには，形や色・イメージといった造形要素といかに関わらせるかということが重要である。さらに，感覚的に感じ取る力【感性】と論理的に理解する力【知性】とを，それぞれを往還させることで思考を持続させ，自分自身との関わりや他者との関わりを通してその思考にゆらぎを与えたいと思う。それらの実践を通して，自分の気持ちや考えを表現し伝えることのできる【自立】の力を，互いの気持ちや考えというものを表現し合い，それら多様な価値観を尊重することができる【共生】の力を身に付けさせたいと考えて本研究を進めることにした。

２　研究主題との関連について

未来を拓くためには，社会の変化に対応するだけでなく，これからの社会を維持・発展していこうとする意識と実践力を育てる必要がある。そのためには，社会に対して「受動的な生きる力」から「能動的な生きる力」へと指導の意識を変えていかなければならない。だれもが安心で幸せに暮らせる社会を築くための実践力として，「持続可能な社会を築くための，自立と共生の力」を中学校の全教育活動を通して培うべき力と設定し，本校では研究に取り組んでいる。持続可能な社会を築くための【自立】と【共生】の力の中でも美術科では，「自分の気持ちや考えを表現し，伝える力」と「多様な価値観を認め，互いの個性を尊重する力」というものを中心に据えて本研究を行ってきた。

本年度では，表現と鑑賞の一体化を目指した造形活動を通して，【感性】と【知性】というものを意識させるとともに，抽象的な表現を通した感性トレーニングによって，生徒の意識がどのように変容するのかを見とりたい。また，それぞれの活動において題材のねらいに応じた言語活動の充実を図ることでより高い価値意識で自分自身や他者と関われるようにしたい。

第２章　研究の実際

研究（その１）

造形活動における思考の連続性や発達に関する研究

― 感性と知性の往還を目指して ―

（実践者）大川　博司　（共同研究者）杉林　英彦

１　研究の内容と方法

(1)　表現と鑑賞の造形活動を交互に設定し，それぞれの活動の中で【感性】と【知性】というものを，生徒自らに意識させるようにする。

(2)　抽象的な表現を通して，形や色・イメージというものを感覚的に捉えさせ，それを論理的に説明させるような活動のトレーニングを行わせることで，どのように生徒の意識や感じる力が変容するのかを検証する。

(3)　表現と鑑賞の造形活動の中での言語活動を充実させ，高い価値意識で自分自身や他者と関われるような題材の研究を行う。

２　研究の実際

(1)　表現と鑑賞の一体化を目指した造形活動と言語活動の充実について

〈第２学年　キュビズム・パズルをつくろう！ ～相反するイメージによる自画像～〉

表現と鑑賞の一体化を目指した造形活動として，昨年度からの継続研究である「鑑賞の題材から表現活動へと発展させる題材『キュビズム・パズルをつくろう！』」について紹介したい。

まず「ピカソの『泣く女』はなぜ泣いているのだろう？」という鑑賞活動の題材を受けて，いろいろな方向から見たものを再構成するピカソのキュビズムと自画像を結び付け，木工パズルとして制作に取り組ませた。ここではある生徒の作品を取り上げ，その制作過程に沿って【感性】と【知性】とを，どのように往還したのかを読み取りたいと思う。

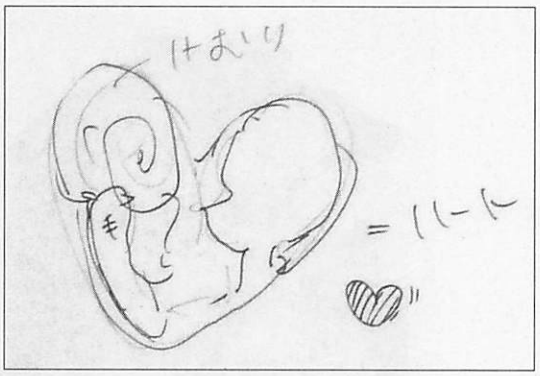
いろいろな方向から見た自分を再構成させるために，デジタルカメラを用いて様々な方向から撮影を行った。その際に構図を確認できるようモニタを用意し，生徒に確認させながら撮影できるように工夫した。自分撮りのプリントシール機のような感覚で生徒たちは思い思いに自分を撮影していた。この生徒は自分の横顔に興味を示し，横顔と正面とを組み合わせようと何度も横顔の状態を確認しながら撮影を行っていた。

アイデアスケッチでは，やはり横顔を基本にアイデアを練っており，資料１では自分の名前（MIKI）を髪飾りとして盛り込もうと工夫していたのが分かる。

資料２では右側に横顔の自分を入れ，左側にも向き合うようにもう一人の自分を入れることで，ハート型にしようとも考えていたようである。

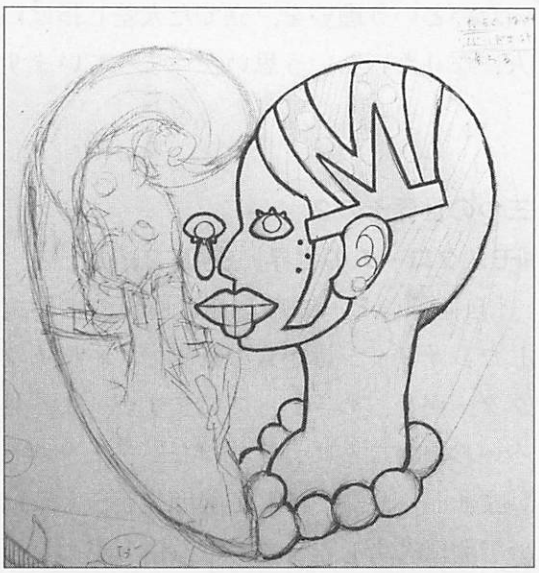


資料１　アイデアスケッチ①



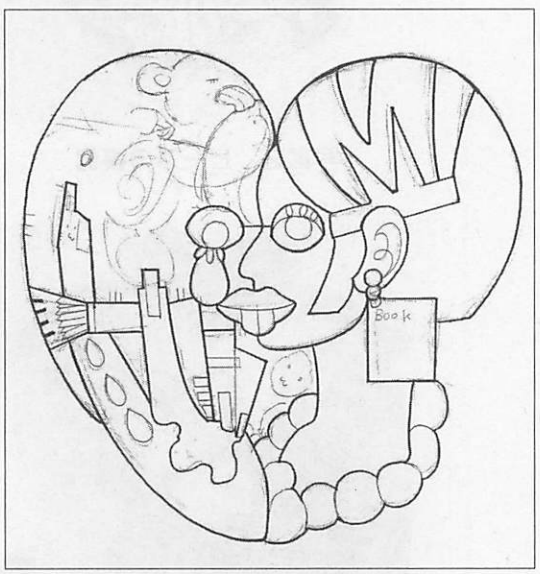
資料２　アイデアスケッチ②

資料２のハートのアイデアもスケッチを進めていくうちに首を長めに描いたり，左側に手を大きく配置したりすることで全体のシルエットが変化していった。（資料３）このあたりから自分の内面や趣味・趣向，将来の夢などが盛り込まれるようになってきており，どんどんと発想が広がっているのが分かる。このように作品が発展していく様子を細かく見取りながら，「どんな風にしたいのかな？」「これは何を表しているのかな？」といった生徒の中にあるイメージを引き出すような効果的な言葉かけを心がけた。また，生徒相互の情報交換の場面を設けることでアイデアが停滞している生徒にもいい刺激を与えることができた。



資料３　アイデアスケッチ③

アイデアを練り上げて下絵としてまとめさせた。下絵では左側の手の指が直線化で表されていたり，趣味の読書が耳飾りになっていたりと様々な工夫が見られた。（資料４）右側の横顔の自画像は耳飾りや首飾りなど大人びた表現になっており，「将来の自分を表しているのかい？」と本人に確認したところ，「理想の自分です。」という答えが返ってきた。



資料４　下　絵

クロッキー帳やワークシートなどアイデアスケッチから下絵へと制作を進めていく中で，自分の考えがどのように変化していったのか，どの部分に造形要素を加えたり，削ったりしたのかが，振り返られるようにすることも重要である。手間を惜しまず，こまめにデジタルカメラなどで撮影しておき，いいアイデアや工夫などはモニタに映して全体で紹介すると作業の進度が遅い生徒の助けにもなる。また，蓄積した画像は評価資料としても活用することができる。

最終的にこの作品は，「三つの世界」という題名で完成した。

自画像のピースがリンゴの中に納まったキュビズムの世界。（写真１）自画像のピースを裏返すと，小人の世界が現れるモノクロームの世界。（写真２）自画像のピースを取り除くと外枠の底面に現れるスノーホワイト（白雪姫）の世界。（写真３）本人はそれぞれに次のような思いを寄せている。

三つの世界その１

『キュビズムの世界』〈自画像〉（写真１）

「ピカソのキュビズムを鑑賞して自画像のパズルを制作しました。この面には，私の夢がつまっています。右半分は自画像になっていて，後頭部は私の好きなアーティストの草間弥生さんのカボチャをイメージした柄になっています。耳飾りに描いたビルなどは都会へ行きたいという憧れを，エスニックなゾウやファンキーなトリは動物を飼いたいという願いを，立てた人差し指は口の固い人になりたいという思いがつまっています。」

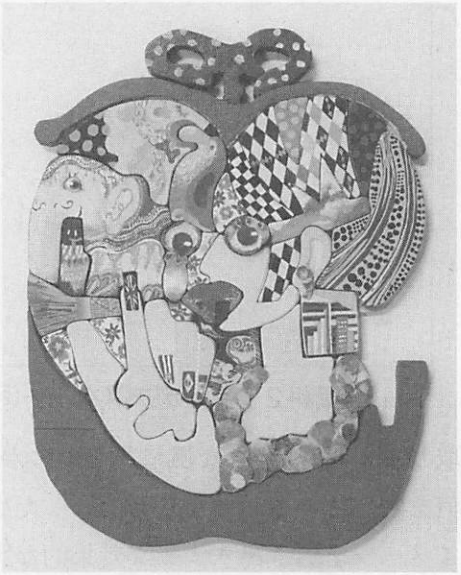


写真１　完成作品

三つの世界その２

『モノクロームの世界』（写真２）

「自画像のピースの裏側に白黒の世界を描きました。イメージは小人の世界です。様々なキャラクターがひしめき合っていますが，よく見るといろいろなところにカラフルなハートをあしらっています。不思議で楽しい雰囲気が伝わればうれしいです。苦労したところは，白と黒の２色でどこまで“やわらかさ”や“あざやかさ”を表現できるかというところでした。色のない世界は，決して悲しく暗いものではないんだという思いで描いてみました。」



写真２　ピースの裏側

三つの世界その３

『スノーホワイト（白雪姫）の世界』（写真３）

「パズルの外枠であるリンゴの形の内側に白雪姫の世界を描きました。リンゴの形は右側がかじられたようになっています。かんだのは白雪姫でしょうか？その白雪姫は半分ねむっていて，半分目覚めています。手に持っているリンゴは特別なもので，“ガラスのリンゴ”をイメージして描きました。ガラスの透明感や質感をうまく表現できたか心配です。一番のこだわりは，白雪姫の生々しい肌や力強く描いた草原です。これから白雪姫の身に起こる出来事を暗示しているようではないですか？」

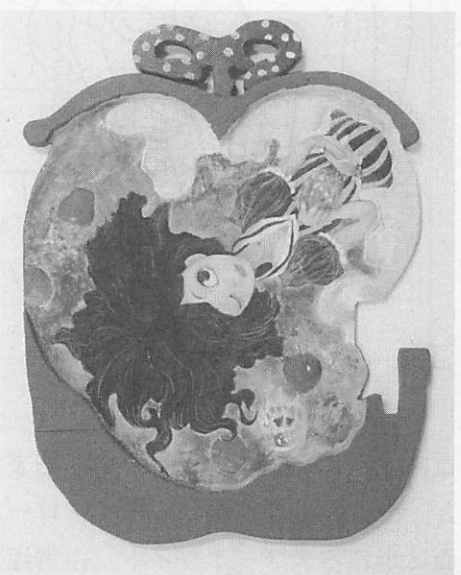


写真３　外枠の底面

キュビズム・パズル完成後は制作を振り返らせて相互鑑賞を行った。まずは，じっかりと自分自身と向き合わせ，制作を通して感じたことや作品に込めた思いを，形や色，イメージというキーワードを使ってワークシートにまとめさせた。続いて小集団で作品を介して意見交換をさせ，小集団の代表作品を全体で発表させた。小集団活動では，互いのアイデアを評価し合ったり，作品に込めた自分の思いを分かりやすく伝えたりするなど，それぞれの表現力を相互に評価することもできていた。

キュビズム・パズルの制作を終えて３年生に進級した生徒には，抽象表現に向けての鑑賞活動（カンディンスキーやモンドリアンなどの作品鑑賞）を行わせた。そして，写生会で制作した風景画を基に抽象表現として再構成させる表現活動の題材に取り組ませた。

(2) 抽象的な表現を通した感性トレーニングと言語活動の充実について

〈第２学年　超感覚デカルコマニー ～センスとインテリジェンス～〉

豊かな感性を育むためには，感覚的に感じ取る力【感性】と論理的に理解する力【知性】とを往還させることが有効である。そのために，抽象的な表現を通して，形や色・イメージというものを感覚的に捉えさせ，それを論理的に説明させるような感性トレーニングを行わせた。そして，そのトレーニングを通して生徒たちの意識や感じる力がどのように変容するのかを検証した。表１はその題材の指導計画である。

表１　指導計画

学　習　内　容	評　価　の　規　準	時間
抽象表現に挑戦しよう！ ○デカルコマニーを用いて，偶然できた形や色などから抽象表現に取り組む。	◇抽象表現に興味をもち，自分らしい表現になるよう創意工夫しようとしている。	1
抽象表現をグレードアップさせよう！ ○自分が表したいイメージに合わせて表現を追加する。	◇表したいイメージに合った表現方法を自分なりに工夫して表現しようとしている。	2
抽象表現について語ろう！ ○相互鑑賞し，互いの作品のよさや美しさ創造力の豊かさなどを味わわせる。	◇知性と感性を働かせ，いろいろな見方や感じ方で作品を味わおうとしている。	2

形や色・イメージというものを感覚的に捉えさせるための抽象表現として，モダンテクニックの一つであるデカルコマニーの技法を用いて制作に取り組ませた。偶然にできた模様や色の変化などをイメージの源とし，自分がどのように感じたのかという感覚的な【感性】を自己に問いかけさせ，自分の考えを論理的な【知性】で整理させることで，自分自身の価値観と向き合わせようと考えた。

モダンテクニックについて事前に確認したところ，マーブリング，ドリッピング，スパッタリングに比べ，デカルコマニーを経験したことのある生徒は少なく，学年全体に15％くらいであった。その経験者のほとんどは絵具を塗った用紙を半分に折って開くという方法で行っていた。

１次では，透明な塩化ビニル板にポスターカラーをのせ，それをコート紙に押しつけてずらしたり，回転させたりするやり方でデカルコマニーを行わせた。絵の具の混ざり具合が確認でき，動かし方によって色がどのように変化するかを想像させながらデカルコマニーさせることで

少しでも意図をもって表現することができようにした。写真４は寒色の青をベースとした類似の配色でデカルコマニーした作品である。濃い色と明るい色とが混ざり合った微妙なグラデーションを生徒本人は気に入っている様子であったが，中心や余白の部分に物足りなさを感じているようでもあった。デカルコマニーでは塩化ビニル板を何度も動かして繰り返し色を混ぜ合わせ過ぎると濁ったような色になるため，その見極めが重要である。また，塩化ビニル板をはがすときに絵の具の粘度によってできるマチエール（絵肌）が独特であり，水の量を加減することでいろいろな表情をつけることもできる。生徒は思い思いに表現の工夫を凝らしてデカルコマニーの技法を楽しんでいた。



写真４　デカルコマニー①

２次では，デカルコマニーの上に再度デカルコマニーを重ねることで表現をグレードアップさせることにした。生徒に表したいイメージの構想を広げさせるためワークシートに感情や擬声語などをまとめさせた。そうすることで偶然の産物ではなく，生徒自身の表現意図を盛り込んだ自分なりの作品にすることができると考えた。そして，どのような感覚から構想を広げたのか，その構想を基にどのように表現を工夫しようとしたのかということを論理的に説明させることで生徒個々の感覚的な感性について見取ることにした。



写真５　デカルコマニー②

表２はその「抽象表現をグレードアップさせよう！」の授業展開であり，写真５はグレードアップさせた作品である。そして，写真６は，グレードアップさせるのに用いた道具や材料である。

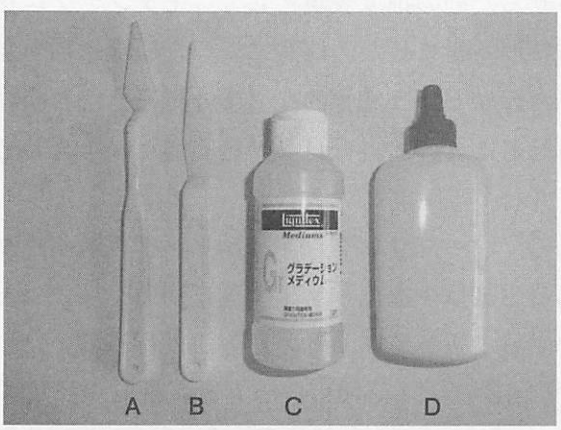


写真６　グレードアップに用いた道具・材料

A　ペインティングナイフ
B　パレットナイフ
C　アクリル絵の具用メディウム
D　木工用ボンド

表2　授業の展開

学習活動（学習形態）	時間	○指導上の工夫　・生徒の反応　◇評価【観点：方法】
1　前時の学習を振り返った。 （一斉）	5	○これまでのデカルコマニーの制作の様子を振り返らせた。
2　自分が表したいイメージの構想を広げた。　（一斉）	10	○自分の作品と向き合い，感情（喜怒哀楽）やオノマトペ（擬声語）など表したいイメージの構想をワークシートにまとめさせた。 ・色のもつ感情から○○のような感じがする。 ・「○○」って感じかな。 ・偶然できた形が○○のように見える。 ○構想を広げにくい生徒には，感じたイメージを説明させたり，教師が感じたイメージを伝えたりすることで構想を広げる手助けをした。
【学習課題】　抽象表現をグレードアップさせよう！		
3　自分が表したいイメージに合わせて表現を追加した。 （個人）	15	○自分が表したいイメージに合わせてどのような表現を工夫したらよいのかを考えさせ，偶然の産物ではなく自分なりの作品として表現させた。 ・透明感のある色を重ねてみよう。 ・類似の配色になるよう同系色でまとめてみよう。 ・派手な印象を与えたいから対照色を使ってみよう。 ・何かに色を付けて押し当ててみよう。 ◇表したいイメージに合った表現方法を自分なりに工夫して表現しようとしている。 【ウ－②：観察，作品・ワークシートの分析】
4　自分の作品についての思いや考えをまとめた。 （個人） ↓ （小集団） ↓ （全体）	15	○グレードアップした自分の作品と向き合い，追加した表現の効果についてワークシートにまとめさせた。 ・イメージ通りの○○な感じにすることができた。 ・イメージとは少し異なったけど，いい感じになった。 ○自由な小集団でそれぞれの作品について形や色・イメージを観点として話し合わせた。 ◇作品に込めた思いや作品から受けた印象などを論理的に説明し合い，互いに批評し合おうとしている。 【エ－②：観察，ワークシートの分析】
5　本時のまとめを行った。 （一斉）	5	○抽象表現から自由に感じるとともに，なぜそのように感じるのかを考えることの重要性を伝えた。
授業研究の視点	○本時の活動を通して生徒たちは【感性】と【知性】とを，それぞれを往還させることができていたか。また，そのための教師の手立ては十分であったか。	

デカルコマニーの作品の上に再度デカルコマニー色を重ねるときに重色の効果を生かすため，アクリル絵の具用メディウムや木工用ボンドをポスターカラーに混ぜることでより透明感を出させるようにした。また，それらを混ぜることにより，ポスターカラーの伸びもよくなり，なめら

かな表情を出すこともできた。ナイフ類については，ポスターカラーを塩化ビニル板の上に伸ばしたり，アクリル絵の具用メディウムや木工用ボンドを混ぜたりするのに用いさせたが，ナイフを使って絵の具を画面に押し付けてデカルコマニーと同じ効果を表そうとした生徒も見られた。

３次では，グレードアップしたデカルコマニーをどのように切り取ればより自分がイメージした作品になるかを考えさせながら，１辺12cmの正方形の枠を用いてトリミングさせた。トリミングした作品には題名を付けて一つの抽象作品として完成させた。完成させた作品について生徒自身がどのようなイメージを広げ，思考したのかなどをワークシートにまとめさせ，それらを基に小集団で相互鑑賞を行わせた。相互鑑賞の方法は，一人ずつ自らの作品を班員に提示し，他の班員が作品の感想を述べるとともに，作者がどのような題名をつけたのかを想像して答えさせ，それぞれが互いの意見を交換し合う形で行わせた。



写真７　超感覚デカルコマニー完成作品

写真７は写真５の作品をトリミングしたものである。作者はこの作品に「自然のゆがみ」という題名をつけた。この作品に対して作者は次のような感想をワークシートにまとめていた。

超感覚デカルコマニー『自然のゆがみ』（写真７）

「緑や青を使うと森を表現できるかなと思ってやってみたら，自然がゆがんでいるような感じがしたので題名を『自然のゆがみ』にしました。緑や青の上に紫を重ねたのがよかったと思います。森の奥で光がゆらいでいるような感じや青や紫のグラデーションの透明感が気に入ってます。」

この作品に対する他の班員のコメントは，「透明感があって木漏れ日みたいな印象を受けました。後から重ねた紫がとてもいい感じになっていると思います。」「“森を表現しようとした”と聞いてなるほどと思いました。幻想的な感じが○○さんらしいと思います。」「緑色の部分が植物っぽく見えました。色が混ざり合ったところは不思議な感じがしました。」というものであった。

小集団の相互鑑賞の様子から，活動が盛り上がった作品を全体で紹介し，作者の思いや他の班員のコメントなどを発表させた。最後に今回の学習を振り返らせ，感覚的な【感性】と論理的な【知性】とを行き来することの意味やこれからもいろいろなモノやコトに興味をもって生活することで豊かな感性を育むことができると話をした。

３　考察

(1)　表現と鑑賞の一体化を目指した造形活動と言語活動の充実について

これまでも表現と鑑賞の一体化を心がけてきたが，表現活動の導入として参考作品を鑑賞させたり，表現活動の完成作品を相互鑑賞させたりといった表現活動に重点を置いたものがほとんどであった。本研究では，まず独立した鑑賞活動の題材に取り組ませてから，表現活動の題材に取り組ませた。そして，それぞれの造形活動の中で言語活動を充実させて取り組ませるようにした。鑑賞活動において形や色・イメージといった造形要素をキーワードに美術作品を読み解かせることで，作者の作品に込めた思いや自らが作品から感じたイメージというものを自らの表現活動に

生かすことができた。また，表現活動の過程において，どのように考えやイメージを広げていったのかを記録させ，完成作品の相互鑑賞で活用することで，作品に込めた自分なりの思いを伝えることができた。

(2) 抽象的な表現を通したトレーニングと言語活動の充実について

過去の研究においてもデカルコマニーの技法を用いた授業実践を行ったことがあるが，今回は，これまでの表現をよりグレードアップしたものとするために道具や材料を工夫して取り組んだ。それは，生徒がデカルコマニーの偶然性に頼るのではなく，少しでも自分なりの意図を表現に盛り込めるようにするためである。おおむねそのねらいは達成できたと思うが，授業研究後の研究協議では，次のようなご意見や指摘をいただいた。

- ○ 生徒たちは，感覚的な活動の中で自分なりに説明・理解しようと互いに刺激し合うことができていた。
- ○ 自ら表したいイメージに近づけるために，既習の知識である色の関係などを意識して色を重ねようとしている生徒も見られた。
- ○ 思考を持続させるためには，生徒自らに課題を見出させることが大切。モダンテクニックは，失敗を楽しめない生徒や言葉で書くことに抵抗ある生徒に，いろいろと楽しませるための技法としては有効であると思う。
- ● 抽象表現をグレードアップさせるのはやや難しいのではないか。デカルコマニーの上に，デカルコマニーを重ねるのがよいのか，他のモダンテクニックを用いてもよいのかもしれない。
- ● ワークシートに考えをまとめさせたが，言葉に置き換えることで，感覚的ではなく，具象的な意味が出てきてしまったのではないか。もっと感覚的なことを中心に広げたほうがよかったのでは？

今回のデカルコマニーの題材は，トレーニングとして位置付けており，キュビズム・パズルと同様に３年生に進級後，より発展させた抽象表現へと挑戦させたい。今後も継続研究していくことで中身の濃い研究にしていきたいと思う。

第３章　おわりに

これまでの美術科では，「鑑賞活動における色分けによる情報活用」「表現活動を取り入れた鑑賞活動」「言語活動の充実」といった研究に取り組んできた。それぞれの取組の成果として，「自分の気持ちや考えを表現し，伝える力」や「多様な価値観を認め，互いの個性を尊重する力」といった【自立】と【共生】の力を身に付けることができたと思う。生徒は，自分なりのイメージをもって表現・鑑賞に取り組み，互いに刺激し合うことで徐々に自尊心や自尊感情についても高まってきていると感じる。

今後は，美術科独特の言語活動として，絵やアイデアスケッチなど図で表されるものを発想・構想の段階からデジタルカメラなどで記録して，視覚的評価の材料として蓄積するとともに，ICTを活用して授業の中で生きた評価として生徒にフィードバックできるようにしたい。