



## 関わることで学ぶ - ひと・もの・こと・場

教育学部 三澤 一実



2002年に文教大学教育学部に赴任。図画工作科教育、美術科教育法、絵画、芸術文化観賞などを担当。中学校に10年勤めていた経験を生かし、実践と理論を融合させる授業に心がけている。初任校は廊下を自転車が走る学校だった。1年目、生徒が帰った後、毎日昇降口を水洗いした。半年後には誰も土足で上がらなくなっていた。関わることで変わっていくことが教師の楽しさだと思う。現在は美術教育と社会の接点を考えている。

(みさわ・かずみ)

子どもたちにとって図工・美術の授業は頭や諸感覚を働かせながらイメージを形にしていく活動である。よって、一人一人が内に秘めている豊かな思いを創造的表現まで導き出すには、教師がいかに子どもたち一人一人に寄り添い支援できるかが問われてくる。同時に広い視点で学校を美しく生き生きとした学びの空間に再生させていく“アート性”も図工・美術の役割だ。今回は図画工作科教育と美術科教育法、そして専攻科の授業についても書かせていただいた。

### 1. 図画工作科教育 - 学部2年生を対象に

「図工の時間は採点の時間」現職の小学校教員が所属校の図画工作の時間の実態を言った言葉である。東京都、兵庫県など図工専科制の数都県をのぞき、図工は学級担任が教えている。学級担任が図工を教えるメリットも大きい。実態は日々の雑務に追われる多忙きわまりない生活の中で、前の時間に取り組んだテストの採点に図工の時間をついつい使ってしまう。なぜなら教師にとって図工の時間は採点にはもってこいの時間である。課題を出しさえすれば、子どもたちは勝手に取り組んでいる。このような実態を確かめてみたいと思うならばそれほど難しいことではない。

勿論、多くの教員は図工の時間を大切に扱っていると信じている。このような現場の実態があるということから私の授業は始まる。それにしても「なぜ図工の授業をおろそかにするのだろう」

「図工の時間は必要か？」この問いが私の図画工作科教育の授業で最初に学生に発する質問である。多くの学生は一瞬呆気にとられて、「図工なんかいらぬ！」と、あえて挑発する私にムキになり反論を試みる。どうにか必要と思える理由を探して訴えるのである。受講者80人中、2、3人は必要ないと私に同調する学生がいるが、私は屁理屈に近いような理由を付けてまで徹底的に「図工は学校

教育で必要ない」と言い続けるのである。例えば私自身が教育ママを演じるのである。三者面談の一場面、「うちの子は有名私立中学校にお受験させようと思っているんです。ですから先生、図工の時間に受験勉強させてもらっていいですか。うちの子は図工が苦手で、大嫌いなんです。ねえ、先生、いいでしょ？」学生の顔はにわかに険しくなる。さあ、なんて反論するか？

学生が図工を必要だという意見として必ず出てくる理由の一つに「図工は主要科目のための息抜きの教科である」がある。結構このように思っている学生は多い。それは、学生自身が息抜きと感じていた経験、思う存分自己表現ができて楽しくて興味や意欲が湧くという前向きな自己実現を息抜きと主張するならばまだしも、そこには、そうではない、図工を“学びの時間”として捉えきれていない学生の実態が浮かび上がるのである。これはまさに学生をここまで育てて来た、彼らが出会ってきた先生たちの教育成果なのである。つまり、教師が図工の時間を子どもの成長に必要不可欠であり、自己や他者とのかかわりの中でよりよく美しく生きていくための価値観を作り上げていく教科であること。その価値観は表現と鑑賞という行為の中で五感を働かせ試行錯誤を繰り返しながら獲得していくこと。そのような活動を通して豊かに生きるための総合的な能力を育む教科であること。などなど。これらを授業を通して子どもたちに感じ取らせることをしてこなかった教育の結果なのである。そのような学生を育てた教師はどこで育てられたのだらう...やめておこう。

教師自身が図工における学びの必要性を感じていなければ、それは子どもに伝わらない。存在があたりまえだと思っている限り、そこから真の必要性を見出すことはできないと思う。図画工作科が無くては生活に困るわけではないのだから。

私は授業で学生に質問をバンバン投げつけることを意識している。よってその時間内に教えなければならない基本的な内容もあるのでいつも時間が不足気味である。私は“どのように考え判断し行動するか”が重要であり、その判断行動を支える根拠が理論であると考

えている。つまり、教師になった時に、自分の言葉で図画工作や教育について語れることが大切だと思うのである。毎回、講義の内容について学生の考えを書いてもらい、次の授業の前半はそのコメントに費やしてしまう。文教大卒の先生は「図工の時間は採点の時間」にしない先生であってほしい。10年後、20年後にそれが私への評価となってくると考えている...ああ、恐ろしい。

## 2. プロジェクト型授業 - 美術科教育法

学び方には様々な手段と方法があり、学生の実態や社会状況において教師側もよりよい選択をしていく必要があると考えている。

美術教育の面白さはその創造性にある。絵や彫刻を作ったり、デザインや、作品の鑑賞など、子どもの活動が常に学習の中心に据えられている。そして、図工・美術では学習内容が「題材」という形で子どもたちに示される。この題材という考え方は、アメリカの美術教育のメソッド“project 0”に由来し、題材＝プロジェクトなのである。プロジェクトは子どもたちへの学習提案となるのである。例えば、春の写生で「春の風景を描いてみよう」は子どもたちにとっての「プロジェクトX」なのである。いかに自分が感じた春らしさを絵に表現するか。某N局の番組のように悲壮感と涙と感動を誘うプロジェクトとまではいかないが、子どもたちにとって達成した感動と喜びは同じであって欲しい。

一方教師にとって「学校教育をいかに生き生きとしたものに作り変えていくか」もプロジェクトである。学校現場で、どうしたら図工・美術の授業を子どもたちにとって魅力ある学びにしていけるかを考え、子どもたちがわくわくドキドキできる授業の実現を図るためにも、プロジェクト型学習の特性を掴んでおく必要があると考えるのである。教師が子どもたちに提案する題材にどのような学習内容を見出し効果的に盛り込むかが「題材」のもつ学習提案としての魅力であり、指導および評価の基準にもなってくるのである。つまりその基本的なことを身をもって学んでいける授業でありたいと考えている。

大学生に、このプロジェクトの意味を教え



12号館壁画制作風景。デザインは学生から募集し、コンペで決める。

ながら、プロジェクト学習における題材づくり、及び指導・評価活動を体験してみようというのが私が意識しているプロジェクト型授業である。こう説明するとかっこいいが、その実は学生と取り組む問題解決学習なのである。つまり、教師にとっても授業がドキドキ感を失い、教師が関わらなくても計画通りに進むようならばプロジェクト型学習の魅力も薄れてしまう。この授業は私にとってもハラハラドキドキなのである。

今年は美術科教育法で12号館の壁画制作と、コンピュータと映像機器を使って3分間の映像作品作りに挑戦した。まず、壁画については壁面の使用許可からはじまり、予算計画、デザイン、制作計画から実際の制作まで様々な手続き、準備が必要である。これらの準備はカタチとして残らないからまだしも、でき上がった作品については日々目にする事となる。今回の12号館の壁画については「なんだこの色は！この落書きは！」と不快に感じる方も中にはいると思うのでこの場を借りて謝っておきたい。そのような人目に作品がさらされ続けることにより、学生は自分達が制作した壁画を見る度に自己評価を繰り返して行く。発表の場がいかに学生にとって大切な学びの場であるか。

3分間の映像作品をつくる課題では出来上がった作品のばかばかさに発表会で学生と共に大笑いしてしまった。学生らしい若々しい奇抜な発想と、発想を形にしていくセンスが技術的な幼稚さを乗り越えて見事な作品になっていた。一例を紹介すると、骸骨君（彫

刻室にあった骨見本）が彼女を捜して学内をさまよい、理科室で彼女を発見。その解体された姿に恋破れ、出津橋で夕日に向かって一人佇むストーリーである。学生は映像作品を作るなど初めての体験であり、ましてコンピュータを使って簡単にビデオ編集ができることなど知らない学生が多い。その為か課題に新鮮さを感じていた。20人弱の学生に与えられるコンピュータはMac3台という厳しい学習環境にもめげずよくやっている。ちなみに、中学校の学習指導要領には「映像メディア表現を使って…」と指導が示され、高等学校においては、絵画や彫刻のように「映像メディア表現」として独立し学習内容の一領域になっている。図工や美術科だけに限らず映像メディアを扱う能力は、今日、教材づくりやプレゼンテーション能力としてこれからの教師には必須といっても良いだろう。



コンピュータを使って編集する。画面は「会いたくて」のワンシーン。

さて、この3分間の映像作品をつくる授業は、残りの授業4回で、映像メディア学習における指導および評価の理論的な裏付けを試みて、最終的には現場の先生方に提案できるレベルの学習指導案を作っていく計画である。それにしても学生が自由に発表できるスペースが学内には少ない。もしビデオが置ける場があったら、是非、笑える作品を見てもらいたいものである。

### 3. 教育専攻科での取り組み - パートナーシップ展覧会

専攻科で美術科教育法を受け持っている。春学期は、簡単な実技をしながら理論的な学習を中心に学習していくが、秋学期はプロジェクト型授業を展開する。その課題が「パートナーシップ展覧会」である。

小中学校の図工・美術科の教師は授業外で学校行事等への関わりが大きい。美に関するプロフェッショナルという点で学校づくりにもその能力を生かすことが期待される。専科の教員でなくても学級担任として学習環境を美しく整える力は必要である。例えば掲示教育においても、効果的な掲示や美的な学習環境作りなど、子どもたちが日々暮らしている学校生活に美術的な潤いを持たせるなど積極的に関わることができる。つまり教師は美的な学習環境デザイナーになることが求められるのである。さて、パートナーシップ展覧会では、このような企画力を身につけると共に、子どもたちの作品を大切に評価していく学習もする。この展覧会の概要は、専攻科生がパートナーシップ先の学校から子どもたちの作品を借りてきて学内に展示するという内容であるが、3点ほどの条件がある。その一つは、出品に当たっては作品選抜を行わないこと。つまり、一般的な展覧会は選抜された作品のみ展示される場合が多いが、本展覧会は出品したい子どもは全て出せるようにする。ただし、学年はこちらで指定する。そうしないと膨大な作品が集まってしまう。2点目は出された作品全てにコメントを書き添える。この作業がすごく大変。しかし学生にとってはとても重要な作品評価の体験となる。3点目は作品を借りる為の校長との交渉、および教育委員会との交渉も学生が行う。条件はこの3点である。学生は越谷市教育委員会へ出向き、後援依頼を取り付けたり、作品の借用を校長にお願いする中で、行政と管理者と担任教師というそれぞれの立場の人たちに出会い、「学校」を多視点的に捉えていく経験をするのである。教師になると、時に、自分のクラスや学年、担当教科のこのことのみで、学校全体や教育全般についての関心が薄れてくる狭視野病？という病に罹ることがある。学級王国な



パートナーシップ展覧会(13号館ロビー)

どはその典型的な症状であろう。大学時代にワクチンを打っておきたい。学生には広い視野をもった先生として図画工作を通して子どもたちにとって魅力ある学校づくりに力を発揮してもらいたい。もちろん、このプロジェクトを通して子どもたちの作品にコメントを書き添えていく経験の中で子どもの思いを絵や作品から読みとれる教師になってもらいたい。

さて、授業では大体このようなことをしているのだが、まとめにかえて授業外で今年印象深かったことを書いてみようと思う。ちょっと本紙のテーマから外れてしまうけれどお許しいただきたい。それは、美術専修2年生が行った「交わるアート」である。日本フォスタープラン協会(\*1)の協力を得て、絵画で国際交流をした実践である。2年生は自分達で授業プランを作り、近くの小学校に授業を売り込みに行った。幸いとても理解のある校長で学生たちに3時間もの授業の時間を恵んでくれた。学生たちは授業以上に真剣且つ主体的に取り組んでいた。このことは大学で教える私達にとってどのように受け止めるべきであろうか。勿論、喜ばしいことではあるが、同時に喜んでばかりいられない問題を突きつけられる。自分自身を含め、学ぶ者にとっての求めること、主体的に関わっていくことの大切さを感じるのである。

(\*1) 財団法人日本フォスタープラン協会  
開発援助を行う国際 NGO で国連の公認団体。