

# 小学校高学年の「造形遊び」の実践についての一考察

## - 現代アート作家との出会いを通して -

A Study on the Application of "Zokei-Asobi" to Upper Graders in Elementary School  
- Through an Encounter with a Modern Artist -

中田 稔

Minoru NAKATA

### 1. はじめに

本研究所の研究として、子どもの表現活動の一つである「造形遊び」について、その実践上の課題と、それを克服するための方向性を示すべく取り組んできた。

「造形遊び」とは、「楽しい造形活動」として平成14年度より、小学校全学年共通の図画工作科の内容領域となった活動である。図画工作科は、その教科名称から、「図画工作 = 絵と工作の教科」というイメージが強いが、「造形遊び」の導入により、教科内容も指導方法も大きく変化した。遊び性を生かした活動を行う「造形遊び」は、昭和52年に「造形的な遊び」として小学校低学年に初めて登場して以来、30年を経た現在では、図画工作科の一領域というよりは、教科全体の理念を担う存在と考えられるようになってきている。

しかし、実際の小学校現場では、「造形遊び」が十分に実施されていない現状があり、特に高学年において、その傾向が強いという結果が、共同研究者である安田が行った調査<sup>\*1</sup>で明らかになった。それによると、特に低かった活動内容の中には、実施率が一割にも満たない教科書題材もあった。また、他の調査事例などをみても、この調査結果は、決して特殊な事例とは考えにくく、このような現状は、特定の地域に限らず、全国的な傾向にあると推測される。

このように「造形遊び」が学校現場で浸透しない原因としては、前掲調査の回答にみられるように、「時間や場所の確保ができない」という実施上の問題がある。しかし、それ以上に注目すべき回答は、「造形遊びが今ひとつよく分からない」という回答である。つまり、指導者自身の「造形遊び」に対する理解の不足という点である。登場後30年を経てもなお、各校の図工主任にすら、「今ひとつよく分からない」と評される「造形遊び」は、特に平成14年度より新規に導入された高学年においては、多くの教員に理解不十分のまま敬遠されていることが考え

られる。

制度上では、文部科学省主導で大いに発展し、学習指導要領の中で、その存在感を拡大していった「造形遊び」だが、決してその通りに進行していないというのが、教育現場の実情である。

### 2 地域の人材を活用した「造形遊び」のプラン化

本来「造形遊び」は、遊びの特性である主体性や行爲性、想像性や共同性などのよさを生かした学習活動として構成されたものである。子どもの持つそうした「遊び性」を生かし、一人一人の資質や能力を十分に働かせるという「造形遊び」の理念は、否定できるものではない。けれども、今や図画工作科自体の理念とも言われる「造形遊び」が、実際の教育現場で教師から理解と賛同を得られないようであれば、教科の存亡にも関わる危機的状況である。そこで、子どもたち自らが持つよさを発揮し、つくことを楽しむことができるような、「造形遊び」の授業プランを考えたい。

近年、学会のシンポジウム等でも「造形遊び」をテーマにした議論が多く交わされているが、<sup>\*2</sup>その中には、高学年では「造形遊び」ではなく、「総合造形」というような提案もなされている。確かに、「遊び性」という言葉が、学習指導要領の解説書に幾度となく登場するにもかかわらず、「遊び性とは何か。」という説明がきちんとなされていないために、本来の遊びのよさが周知されていない。そのため、遊びという言葉のみが独り歩きして、特に高学年での実践が、放任状態になったり、停滞したりしてしまっている。やはり、教科学習である以上は、このような学習を行ったから、子どもたちにこんな力がついたとか、このように子どもが変容したという確かなものが求められているはずである。特に、高学年では、これらの学習で習得できる能力をきちんと示し、中学校との連携をスムーズに果たす必要があると考える。

そこで、具体的な授業プランとして、高学年では「造

形遊び」ではなく、「総合造形」という方向で、学校だけではなく、地域の人材をゲストティーチャーとして活用するような授業を考えたい。そして、その人材としては、特に、現代アートに関わる地域の人材を選び、子どもたちの感性を刺激するとともに、「造形遊び」では十分に伝わらなかったアートのよさや面白さを、子どもだけではなく指導者自身にも伝え、創造することの楽しさや、子どもたちの表現力の変容の様子から理解や賛同を得たいと考える。

また、子どもたちが、アート作家と交流することにより、学校と同時に地域の活性化も期待できるのではないかと考える。地域の活性化の方法として、アートのもつ力を活用するという方法は、「大地の芸術祭・越後妻有アートトリエンナーレ」<sup>\*3</sup>などでも実証されている。昨年行われた「第3回大地の芸術祭」でも、子どもたちを対象としたワークショップが、いくつも展開されていた。このようなアートイベントでは、アート作家自身の企画が中心となり、それに興味を示した親の子ども、あるいは子ども自身が任意で参加するという形態が基本である。しかし、ここで考える高学年の「造形遊び」の見直し案は、アート作家が学校という組織の中へ入っていくという形態になる。当然、時間的、空間的、予算的な制約もあるし、学校長、担任をはじめ職員集団の理解も不可欠である。また、もともと好きな子どもたちがやってくるワークショップとは違い、図工が嫌いな子どもや造形表現が苦手な子どもなど、多様な子どもたちが存在する。

このように、美術館やアートイベントなどいわゆる社会教育でのワークショップにはない幾多の困難が、学校教育では予想されるが、敢えて学校現場で、普段出会わない現代アート作家との出会いの機会を設けることは、価値あることと考える。

なお、現代アートにこだわる理由として、「造形遊び」の誕生期には、1960年代の現代美術が、深く関わっていたということが、近年多くの研究者によって指摘されていることがあげられる。<sup>\*4</sup>しかし、「造形遊び」が学習指導要領に位置付き、制度として整備される中で、「子ども中心」の思考の中、その誕生に大きな影響を与えたはずの現代アートとの接点は、意識的に遠ざけられた感がある。子どもの表現の主体性や創造性を保障するという立場で、子どもの表現と大人の美術とに一線を画すことは当然必要である。けれども、高学年という発達段階からして、大人の芸術を学ぶという機会があっても良いはずである。それは、単に技法を真似るというような表層的なものではなく、もっと深い部分での学びになるはずである。どの時期よりも多感な思春期を迎える高学年の子どもたちにとって、同時代を生きる一人の人間としての現代アート作家の主体性や行為性、あるいは地域という場所へのこだわりから生まれる作品に接したり、その考

えを知ることによって得るものは大きいはずである。

このように高学年の「造形遊び」が低迷、混迷しているときに、現代アートのもつよさを積極的に活用したり、創造性豊かに表現する生身のアーティストと関わりを持ったりすることによって、子どもたちの表現や生活に変容がおこれば、「造形遊び」ひいてはアート自体への理解や支援も生まれるであろうし、地域や地域のアート作家にも活気をもたらすことであろう。

### 3 実践の概要

前述のプランをもとに具体的な授業実践を行うに当たり、まず、実践協力校と現代アート作家を探し、その依頼から始めなければならなかった。

実践協力校については、本研究の共同研究者の勤務校である S 小学校をお願いをして、快諾を得た。また、現代アート作家についても、昨年度、「つやまアート」<sup>\*5</sup>の招待作家として衆楽園で制作を行った、ランドアート作家大久保英治に依頼し、これも快諾してもらった。

大久保は、1980年代前半より、「時間」や「場所」の持つ意味などをテーマに自然と関わり、自然と一体化した制作や活動を精力的に続けている日本を代表するランドアート作家である。1999年より鳥取県岩美町の海岸近くにアトリエを構え、鳥取の自然と歴史、或いは大陸文化との関係を意識した国際的な制作活動を行っている。現代アートは、テーマや表現方法が多種多様であるが、地域の自然環境や歴史をテーマにし、表現材料も自然物が中心となる大久保のアートは、学校現場で受け入れられやすい活動であると考えた。

また、大久保との事前の話し合いの中で、以下の点を確認した。

単発的な取り組みではなく、少なくとも1年間を通じた、長期的な取り組みにすること。

自然や地形の特色、地域性、季節感を意識させ、自分たちの住む地域の自然を造形的にいかに表現するかに力点を置くこと。

個人の活動から、子ども同士の共同的な活動、さらには作家との共同までも視野に入れて、人との関わりという点も大いに意識した活動にすること。

自然を対象とするランドアート故に、四季の移り変わりの中で、子どもたちがその自然にどう向き合い、どう表現するか、楽しみである。また、人との関わりやコミュニケーションという点で、まさに「造形遊び」を超えて「総合造形」的な方向へと向かう提案であり、作家の考えに私も、担任の教師も共感した。

そして、本年2月中旬、鳥取県の山間にある S 小学校の5年生2クラス47名を対象に、初めての出会いの授業を行った。

S 小学校の子どもたちの実態については、担任に依頼し事前に、意識調査を行ってもらった。調査結果は、以下の通りである。

調査対象 S 小学校5年生2クラス 計47名  
調査日 2007年2月13日

1 あなたは、図工の時間が好きですか、きらいですか。

「好き」	44.7 %
「どちらかといえば好き」	23.4 %
「どちらでもない」	14.9 %
「どちらかといえばきらい」	12.8 %
「きらい」	4.3 %

〔好きな理由〕 (抜粋)

- ・色ぬりなどが好きだから。
- ・楽しい自分が出ると思う。
- ・いろいろ物を作るから好き。
- ・木などを使って作るの好き。
- ・楽しいし、自分らしさが出ていいと思う。
- ・ゆいいつ、しょっちゅう外に出たりするから。
- ・いい作品ができたらうれしいから。

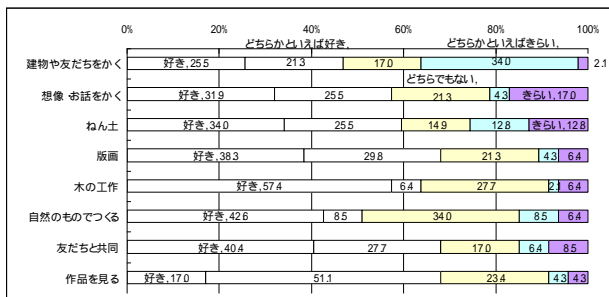
〔嫌いな理由〕 (抜粋)

- ・絵とかかくのはあまり好きではないから。
- ・絵ばっかりだから。
- ・絵をかくときなど、どんなのをかくか思いつかない。
- ・絵をかいたりするのが苦手だから。
- ・自分の思ったふううまくいかないから。

〔どちらでもない理由〕 (抜粋)

- ・絵をかくのがにがてだから。でも楽しいものもある。
- ・思ったとおりに作れないことが多いけど、楽しいときもあるからです。
- ・下手だし手もよごれる。けがもするので少しきらい。

2 あなたは、次のような図工の授業は好きですか、きらいですか。



3 今まで図工の時間以外に、美術館などに行って作品を見たり、公民館などである工作教室などに行ったりしたことがありますか。

「よく行く」	10.6 %
「ときどき行く」	29.8 %
「ほとんど行かない」	38.3 %
「まったく行かない」	21.3 %

4 これから機会があれば、美術館などに行って作品を見たり、公民館などである工作教室などに行ったりしたいと思いますか。

「とても思う」	12.8 %
「思う」	44.7 %
「ほとんど思わない」	34.0 %
「まったく思わない」	8.5 %

この事前調査によると、7割近くの子どもが、図画工科に対して好意的なイメージを持っており、自由に表現できることを、その理由に挙げている。一方、「嫌い」と答えた子どものはほとんどは、描画に対する抵抗があることが、強く出ている。また、描画の中でも、「建物や友だちをかく」などの、「見てかく絵」(写生画)に抵抗感のある子どもが多い。「自然のものでつくる」という活動に対しては、34.0%の子どもが、「どちらでもない」と答え、他の活動を上回っているが、これは、このような活動の経験が少なく、判断できないことが予想される。

学校教育以外の造形体験に対しても、積極的に公共施設を利用する子どもは少なく(10.6%)今後も積極的に利用しようと思っている子どもも少ない(12.8%)

このような子どもの実態を踏まえ、初めての時間は、いきなり絵を描くような活動ではなく、作家自身の国際的な活動も含めた話から始めてもらうことにした。そして、まず、「地球」と「時間」をテーマにして、スライド写真などを交えた地球規模の話で大久保から聞いた。これは、これからの1年間の長い活動の出会いをじっくりと行いたいという作家の希望でもあった。以下の子どもの感想にもあるように、この時間は、子どもたちにとっては、図工というよりも、むしろ社会科や「総合的な学習の時間」のような印象だったようである。



図-1 初めての出会いの授業

A児：4時間目は、ドイツの事がよく分かって良かったです。例えば、「ベルリンのかべをこわした。」とか、木炭をとるためにあなをほりすぎてしまった事などを知って「ドイツはいろいろな事があるなあ」と思いました。(略)

同日に昼食と昼休憩を挟み、午後から、いよいよ造形活動を行った。今回の活動内容は全てアート作家に任せられた。作家は小学校の「造形遊び」の内容を把握しているわけではない。いきなり、石を並べる、積むなどの低学年の「造形遊び」の操作活動からスタートしたが、それらの活動は、子どもたちにとって決して幼稚でつまらない活動ではなく、むしろ非常に新鮮に感じられたようで、夢中になって石を積んだり並べたりしていた。そこには、ただ単に自由に石を並べるだけではなく、「大きい順に並べてごらん。」という一見単純な指示だが、子どもたちにとっては、自分の判断力が試される場面が設定されていた。ある子どもは、横幅の大きさを規準に石を並べ、またある子どもは、高さを規準に、また他の子どもは重さの順に並べていた。また、自分が拾ってきた石を5個積むという活動も、石の形状を目だけではなく手触りなども駆使して判断して、どの順番にどのようなバランスで積みよいかを決めなくてはならない。思いのままに積むだけではなく、高学年らしいこだわりや造形的な判断力を大いに働かせて活動している様子が見られた。

また、午前中の話と関連づけて、木の枝を使って、その影で形や文字を作る活動も行った。光や影を用いた題材は、低学年や中学年の教科書でもよく見られる活動ではあるが、そこに、「時間」という一つの軸を提示することにより、子どもたちの表現に意味づけが生まれ、それぞれの影を使って、その時だけの表現の面白さや大切さを表そうという高学年らしい方向に意識が変化していった。



図-2 アート作家とともに「石を積む」

#### 4 今後の展望

この取り組みは、まだ緒に就いたばかりで、これから1年を通して実践を続けていく予定である。とりあえず、今回の実践での成果としては、想像以上に子どもとアート作家双方向のコミュニケーションが生まれたことが挙げられる。また、アート作家の発想の中から、今まで、教師の力では教材として曖昧だったり、高学年として成立するかどうか分からない「造形遊び」の題材の系統性のヒントを得ることもできた。

一方、今後の課題としては、担任と作家との連携を十分に図る必要がある。当日の活動のみならず、作家と関わらない日頃の生活の中で、担任が、地域の自然や地形に関わる話題をさりげなく提示するなど、子どもたちの意識の継続という点での連携を考えていく必要があるだろう。

現在、都市部の多くの美術館などは、造形作家による子どもを対象としたワークショップが行われている。しかし、そこに参加できる子どもは、近隣に住む関心のある子どもたちである。津山市のように美術館を有しない地方都市においては、学校教育の中で、このようなアート作家との出会いの機会を設けることは、「造形遊び」の活性化に止まらず、その地方の文化を支える人材を育成するために価値あることと考える。今回の実践は、津山市以外での実践になってしまったが、今後は是非、津山市を含め県北の地域での実践にも着手したいと思っている。

#### 《註及び引用・参考文献》

本研究を行うにあたり、ご協力下さいました鳥取市立鹿野小学校と、ランドアート作家大久保英治氏、共同研究者の奥谷健史氏、加藤泰三氏、安田政彦氏に厚くお礼を申し上げます。

#### 《註及び引用・参考文献》

- 1) 美作大学・美作大学短期大学部地域生活科学研究所所報 第3号 p29 参照
- 2) 2006年12月13日に大阪教育大学天王寺キャンパスにて行われた、美術科教育学会第12回西地区会では、「“三十歳” 目の造形遊びを磨く」というテーマで、討議が行われた。
- 3) 詳細は共同研究者加藤泰三が、本誌で論じている。
- 4) 前掲2)の会の討議の中で、「造形遊び」誕生に関わった三澤正彦らの発言で明らかになっている。
- 5) 2002年より毎年津山市を会場に行われているアートイベントで、募集した年賀状を審査・展示する「えとあーと」と、作家を招待して行う「つやまあーと」の部門がある。