

## 1 これまでの研究をふり返り、図画工作部のターニングポイントを知る

これまで図画工作部では、「造形的な学びの心づもり」<sup>1</sup>というテーマのもと、実践の中の子どもの姿から新教科「てがつく」と図画工作の関連を探り、様々な問いやキーワードを挙げてきた。

2015	・身体性、ユーモア（私らしさ）を発揮して主題を捉える ・「ふりかえり」から次の授業を構想する ・プランに向かうのではなく状況に応じて常に変化していく
2016	・子どもの造形表現の文脈や背景を感じる ・「描く」「つくる」「空間や場に関わる」事なども、子どもの「言語」 ・〈もの、ひと、こと〉との対話を通して、自分が表したい主題を捉えること
2017	・後付けの思考 ・物語の重要性 ・認識としての「ケア」 ・開放性と相互性 ・造形的特徴から見出す主題 ・発想、構想の転換 ・創造的な技能 ・造形表現で明確になる主題
2018	・イメージの重要性（Carroll, 2001） ・二人称的關係 ・「感じる」が表現の原点 ・他者の「おもしろい」をおもしろがる ・教師の「まなざし」
2019	・「活動、題材、表現」の、自明性の問い直し ・実用のない「行為」を楽しむ人間の本性に根ざした造形活動 ・子どもを人間としてみる（佐伯, 2013） ・他者にひらかれる、善さに出会い、新しい自分になっていくからだに気づく

2017年には「対立」を他者への「配慮」という振る舞いですんなりと解消する子どもの姿から、「認識としてのケア」ということについて言及した。それは、論理で合意を図っていきおうとするような対話の在り方を、身体性を発揮して学ぶことを重視する図画工作の立場から問い直す機会となった。また、2018年には常に動きのあるアトリエや表現の場での、子ども同士や子どもと教師の相互の関わり合いの中で、教師は何を「見ている」のかという「教師のまなざし」についても問うこととなった。このように、「造形的な学びの心づもり」というテーマで実践をみつめる事が、作られた「もの」だけに注目するのではない図画工作の学びを今までとは違った視点から捉え直すターニングポイントとなった。

### (2) 「アトリエ」という場で何がおこっているのだろうか

2019年に挙げたA児（男児）は、木版画の彫りの場面で自分が思うような表現ができずに悩んでいたが、教師や友人などの様々な他者との関わり合いの中で壁を乗り越え、表現が変容し、その変容がやがて周辺の他者や全体にも広がり、最終的には学級全体を変えることになっていた。この事が示唆するように、アトリエという場が生み出す他者との相互の関わりは、主体的、創造的な活動においてなくてはならないものであり、そのような他者との関わり合いの中で自分の壁を超える子どもの姿から、アトリエという場にはどのような他者が居て、相互に関わり合っているのだろうかという問いが生まれた。

### (3) 「アートメタ認知」（小沼 堀井, 2019）を働かせ、さらに心づもりを得た学びを実現する

これまで「造形的な学び心づもり」というテーマで行ってきた研究から、図画工作特有の思考や関係性が見えてきた。特に図画工作では、頭の中だけでわかる事（メタ認知）だけではなく、身体性を発揮し、素材に触れ、制作しながらわかっていく事を重視してきた。そこで、これまでの「身体性を発揮し、他者（モノ・コト・場・人等）に関わり、作りながら様々なことを感じ、未知の対象をわかっていく。」という心づもりを更新したものを、「アートメタ認知」（小沼 堀井, 2019）と表した。今年度からはその「アートメタ認知」を働かせることで、さらに発展した「心づもり」を経た学びを実現したい。

## 2 アトリエ的風土に埋め込まれた「アートのメタ認知」

### (1) アトリエをフラフラ歩き回るT児（男児）

2学年 11月「まどをひらいて」（日本文教出版 p26. 27）

この場面は、「まどをひらいて」という題材の後カッターで紙を切る行為に夢中になり、作品が完成した後も「カッターで自分の好きなものを作りたい。」という子どもたちの提案を受け、2時間延長した授業の一場面である。制作途中の相互に関わる様々な他者に目を向けると、アトリエをなんとなく歩き回るT児（男児）を発見した。教室での学習場面など、場や状況が違えば、歩き回る子どもはフラフラ出歩く気

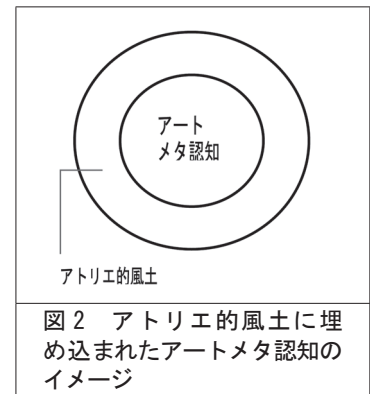


図1 アトリエを歩き回るTくん

になる子どもとして認識されがちである。しかし、「お互いの制作が見える」というアトリエで起こる状況の中でのT児は、歩き回りながら多様な他者や素材に関わり、好きなキャラクターの「真似」をすることで自分の描きたいものに近づいていた。周囲の子どもたちは、「真似」をするT児を「オリジナリティが無い。」などと批判し、教師もまた「真似」することについてジレンマを抱えていた。しかし、T児がアトリエで多様な他者や素材に関わり、好きなキャラクターを真似して描いてみるという行為は、自分なりの表現を獲得していく手がかりになっていた。その一連の過程から彼が見出した意味を受けとめた周囲の子どもたちや教師は、T児への認識が変わり、最終的にはT児を賞賛することになった。

## (2) アトリエ的風土に埋め込まれた「アートメタ認知」

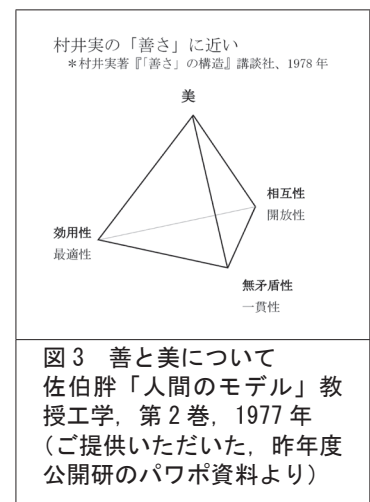
このT児の姿から、「アートメタ認知」はT児のように様々な他者に接触できるアトリエという場における「アトリエ的風土」に埋め込まれた認知なのではないかと考える。T児が自分なりの表現方法を見つけるまでの一連の過程には、教師や周囲の児童やアトリエ内の素材との様々な関わりがあった。この時に重要なのは、T児がある決められた「正答」を元に判断したのではなく、他者との関わりの中で「何が善いのか」と問いながらわかっていったように、「T児なりの善さ」で判断していることである。



## 3 「アートメタ認知」と「美（善さ）」に向かうことの間接性を考える

このように、「アートメタ認知」においては既存の公式に則って正解にたどりつくことではなく、他者との関わりの中で自分なりの「善さ」に向かう事に価値を置く。

その善さについて佐伯胖氏は、昨年の図画工作部会において、Vea Vecchi (レッジョ・エミリアの幼児教育指導者) がレッジョ・エミリアの幼児学校になぜアトリエリスト (芸術指導員) が常駐しているかについて説明する際に、「学習や教育の根底をつらぬく座標軸 (dimension)」として「美, 倫理, 合理」を一体として捉えた概念である「Aesthetic Dimension (審美的知軸)」<sup>1</sup> と、村井実 (1978) の『「善さ」の構造』 (講談社)<sup>2</sup> が近いと語った。善さを「美」として表し、その善さに向かうことなどは、上述したT児が多様な他者との関わりの中で自分なりの善さを求め、その善さに向かっていく姿と重なる。



アトリエ的風土に埋め込まれた「アートメタ認知」があるのなら、それぞれの子どもがその子なりの善さ (美) がわかった時、図画工作の評価基準そのものもその子どもや共同体によって、常に更新されていくような動きのある評価基準を、表現の当事者たちが作っていくことが可能になるかもしれない。

## 4 今後に向けて

「アートメタ認知」の研究は始まったばかりである。次年度は、「アートメタ認知」と美 (善さ) の関係とともに、図画工作における「評価」についても考えていきたい。

<sup>1</sup> 「造形的な学びの心づもり」とは、昨年度までコメンテーターであった佐伯胖氏に「授業デザイン」をお見せしたところ、「デザイン」という言い方について、「ある目標や結果に向けて段階的に計画を進めていくような様とアートは正反対にあり、『心づもり (un-designed)』の方がふさわしいのではないかとご提案いただき図画工作部のテーマにしたものである。

<sup>1</sup> Vea Vecchi. *Art and Creativity in Reggio Emilia: Exploring the Role and Potential of ateliers in Early Childhood Education*. Routledge, 2010.

<sup>2</sup> 村井実. (1978). 『「善さ」の構造』, 東京; 講談社.  
佐伯胖. (1977). 人間のモデル, 教授工学, 第2巻.

## 5 授業実践からみた子どもたちの学ぶ姿

### (1) 第1学年「スタンプ ペったん」の活動から

#### ① 見立てに組み込まれたアートメタ認知

本題材は、ペットボトルキャップと梱包材を使ったスタンプ遊びを楽しみ、その形跡を見立てて発想して絵に表す活動である。題材のねらいとしては、スタンプ遊びという行為に没頭することを第一義とするが、自然発生的に子どもたちは見立てを始める。図1は、スタンプ遊びを楽しむことに没頭している姿が伝わる活動である。そして、「おかしとおはなのくに」という題名を創作することで、活動全体の雰囲気が一層豊かに展開したイメージとして伝わってくる。見立ては、低学年の子ども達にとって最も原初的で、生得的な造形活動の1つである。この偶然形成された形や色の形跡に意味や価値を見出す感覚を発揮する中に、アートメタ認知が組み込まれているのではないだろうか。そして、常に感性に基づいたイメージに働きかけ、活動しながら発想を更新する造形活動ならではの思考様式において多く認めることができる。

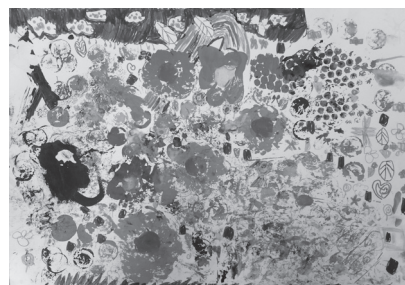


図1 「おかしとおはなのくに」

#### ② 美へ向かう社会情意的スキル

図2は、図1と比較すると、ペットボトルキャップのスタンプが意図的に法則性をもって並べられている。同じ形を並べるという行為は造形美の原初の様式である。特に低学年の造形遊びでは最も素朴な表現様式でもある。しかし、それを2段、3段と並べていく場合には、作者の意図が反映されることになる。その意図には意味付けや価値付けが含まれており、言い換えるなら、美へ向かう意識が反映されているということである。

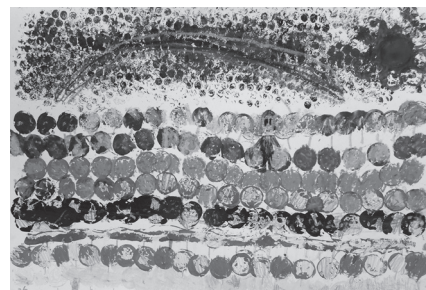


図2 「あめあがりのおはなばたけ」

現時点の本研究の「メタ認知」の定義は、「活動の後から振り返ること」という程の意味で共通理解をしている段階であるが、本題材に引き付けて考えると、スタンプ遊びの行為の瞬時に随時、作者の審美眼を反映したアートメタ認知が発揮され、活動を継続させていると考えることができる。この美へ向かう情動のことを社会情意的スキルと捉えてよいのではないかと考えている。

#### ③ 発想の転換を促すアートメタ認知

一見すると図3からは、ペットボトルキャップスタンプの形跡が見当たらない。実は、画面上下に広がる暗い色面が、キャップをスライドさせた形跡である。図1, 2の活動と比較すると、本題材の活動原則から逸れていると捉えることもできる。しかし、子どもの表現欲求から発生する行為としてはむしろ自然な展開である。「たきのけしき」という題名から推測すると梱包材による小さな円の集積を水しぶきと見立てたのであろう。そして、左側に縦に並んだ魚は、急流を跳ねながら昇る魚を表現したのであろうか。一見、破綻したとも捉えられる状況に停滞せず、新たな価値や意味を見出す発想の転換は、造形活動ならではの思考の様式である。ある状態や状況を更新する際、ともすれば、概ね予定調和の方向へ軌道修正することを想起するが、図3にみられる発想の転換はアートメタ認知によって導かれた判断であると捉えたい。“図工に失敗はない”という授業者のメッセージが結実した活動であると受けとめている。



図3 「たきのけしき」



## (2) 第6学年「12年後の私」の活動から

### ① アートメタ認知で自分と向き合う「てつがく」

本題材は、12年後の自分の姿を想像して立体で表現する活動である。従って、まず主題を決めるところから活動が始まる。6年生の12年後といっても、情報が渦巻く昨今では、大学生、あるいは社会人に成りたてという現実的な像を限定しがちである。また、本題材の主旨は、就きたい職業を想像することに限定していないので、価値観が多様化した現代においては、素朴な夢や憧れを主題とすることが難しいとも考えられる。この様な状況の中で、図4の作者は、下記の説明を添えている。

「これは、日曜日の朝10:30に本を読んでいる幸せな12年後の理想です。カレンダーと時計で日時を表しました。」



図4「日曜日朝10:30」

図3からは直接読み取りにくいですが、壁には3月のカレンダーが描かれている。つまり、中学受験と向き合う現実の自分を投影しているわけである。本校の児童は総じて読書が好きであるが、日曜の朝にベッドに寝そべり、ゆったりと読書にいそしむことを「幸せ」と表現する作者の心情を思うと、やりきれない切なさがこみあげてくる。身体表現も、表面的な技能の巧さでは及ばない、実感のこもったポーズが表現されている。全体の色調も「幸せな理想」を象徴するパステルカラーでまとめられており、着想から発想、構想へと主題のイメージを具現化する丁寧な活動の痕跡が認められる。そして、それらの中には、本題材を通して自分と向き合い、問い直す「てつがく」が在ると受けとめている。

## (3) 第6学年「お茶小百景」の活動から

### ① ICT活用とアートメタ認知

まず、図5の作者は、活動に込めた思いを、下記のコメントに凝縮しているので参照されたい。

#### 「ぼくらが描く始まりの場」

ぼく達が6年間描いてきたストーリーは、この1年生の入り口からスタートしました。毎日、平凡な風景を目にしながら、1, 2, 3と上がっていきました。絵の中では実際にぼくが絵を描いています。それには、ぼくが描いてあざやかにしてきたというメッセージがあります。

作者のコメントから推測すると、主題設定の着想段階から図6の場面を思い描いたと考えられる。動画の1場面を切り取った様な構図になっている。そのため、アイデアスケッチとして図6を撮影することを思いついたのであろう。作者は思い描いたイメージに基づいて、想定した登校時間帯にデジカメを持って待ち構え、図6の画像を収めた。時間を切り取ったような画像を具現化するにはICT機器の必要性が切実さを増す。それと同時に、図6のイメージを切り取ろうと構想し実行すること、それを基に発想を展開して表現を広げ深めようとようとする姿勢には、アートメタ認知が寄与しているのではないかと考えられる。そして、この作者の一連の活動は、図画工作の学びで大切にしたいイメージ、つまり思い描くことに基づいた、学びに向かう子どもの姿、思考の様式の具体例、として受けとめてよいのではないかと考えている。



図5「ぼくらが描く始まりの場」



図6 図5のアイデアスケッチ

(小沼・堀井)