

図画工作科教科論

図画工作部

1 教科等の本質

平成 29 年告示の学習指導要領の中で、図画工作科の教科の目標は「表現及び鑑賞の活動を通して、造形的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の形や色などと豊かに関わる資質・能力を次のとおり育成することを目指す」とし、資質・能力を三つに整理している。過去の学習指導要領では、主に技術力の向上が重視されてきたが、次第に「表現することの喜びを味わわせ、豊かな情操を養う」ことに重点が変わってきた。この変遷の背景には、生活技術としての造形活動から、人間形成としての造形活動を重視する方向へ変わったことが関係していると、久保村（1977 年）は述べている。また、資質・能力のそれぞれに「創造」が位置付けられており、図画工作科の学習が造形的な創造活動を目指していることを示している。つまり、「創造力」の育成が図画工作科の目標につながっていると言える。人類は、文明・文化を、それぞれの時代において、国や地域で発展・深化させて互いに影響し合った結果として今がある。阿部（2017）は、国際化が進む時代において、互いの文化を尊重しながら、自分たちの文化を理解し、継承や発展、そしてさらに創造していく力を身に付ける必要があると述べている。さらに、学習指導要領では、「創造する」ことは、中学校・高校美術で示されている、美術文化の理解につながる素地となるとしている。これらのことから、小学校段階における「創造する」ことがいかに重要であるかが分かる。

図画工作科の領域は、「表現」と「鑑賞」の二つに分けられている。思いの発露たる「表現」と、思いをより豊かに育む土壌としての「鑑賞」をあたかも呼吸のように繰り返しながら自らの感性を高めていく。この美的な営みに対して、発達段階に応じた適切な場と指導を提供していくことが、図画工作科の大きな役割であると考えている。この感性を磨き続けることが、創造力を向上させるための手立てとなるだろう。図画工作科では、単に描いたりつくったりするための知識や技能を身に付けることが目的ではない。様々な試行錯誤を楽しみながら、自分にとって価値ある物をつくりだしていく創造的なプロセスを通して感性を開拓し、磨きをかけ、さらに豊かな情操へと高めていくことが、学びの意義である。リード（1968）は、「芸術の教育」ではなく、「芸術による教育」であるべきだと述べている。図画工作科の学習を通して、自分の中にある願いや思いを材料や技法を駆使して表現する力を磨いていく。この行為は一度で実現できるものではなく、繰り返し方向性を探りながら達成されるものである。つまり、創造とは単に「作ること」ではなく、未知なる自分を「見つけ出すこと」である。新たな価値観や意味を見付けることで自己を更新していく行為、それが創造することとなる。このようなことから、創造力の基盤を育む小学校段階では、図画工作科の教科の本質を「願いや思いを表現するために、創造する力を育むこと」とした。

では、自分の中の願いや思いをどのようにして表現するのか考えていきたい。平成 29 年告示学習指導要領では、「第 3 指導計画の作成と内容の取扱い」において、各学年で使用するべき材料と用具が示されている。この材料や用具の活用が、より創造的な活動を促すための手立てになると考える。表現の活動においては、題材のはじめに教師から出された提案（テーマ）を基に、つくりたいものやこと、表したいものやことなどをイメージして自ら「主題（願いや思い）」を見付け決めることが大切となる。久保村（2022）は、「主体的な学びを深めるためには、より多様な発想と表現を創造するための手段として、材料と用具の特徴と使い方を学習することが望ましい」としている。つまり、願いや思い

が先にあり、それをより伝えるために材料や用具の活用や表現技法を学んでいく。材料や表現技法の可能性に気付き、さらに創造活動が広がっていくことこそが、造形教育の意義であると考え。この考え方こそが、先述した「芸術の教育」ではなく「芸術による教育」ではないだろうか。以上のことから、本校の副題である「自ら課題を見出し、よりよく解決・表現する」を実現するために、図画工作科では本質的な課題を「より願いや思いを伝えるために、どのように表現するか」と設定する。その際、一人一人の創造性に着目しつつ、よりよい創造性が文化や生活、社会そのものをつくりだすことにつながる、すなわち well-being につながるという視点を大切にしていきたい。

2 図画工作科での四つの学習活動

図画工作科では、四つの学習活動を整理したものが以下の表である。

ためし	○表現や技法を駆使して、様々なことを試みる時間。 ・材の特性を理解するために、自由に表現する。
みがき	○よりよく表現するために、つくり、つくりかえ、つくる時間。 ・目的に合った表現を目指して試行錯誤する。
さぐり	○自分にとっての意味や価値をつくりだすために、表現方法をさぐる時間。 ・自分の思いを基に活動を充実させ、自分らしくつくったり表したりするために大切なことを整理する。
つなぎ	○他者の作品の創造性から、自分の作品につなげていく時間。

「どうすれば、よりよく創造できるか？」という本質的な課題を、造形的な視点を中心に捉え、四つの学習活動を選択していく。

例えば、「工作用紙を用いたビー玉ジェットコースターづくり」を例にしてみると、造形的な視点とは「ビー玉が転がり続けるためのコースづくり」と捉えられる。はじめに、工作用紙とビー玉を与えてコースをつくり、ビー玉が転がるかどうかを「ためし」、より長い時間転がり続けるためにはどんなコースがよいか「さぐり」の活動で考えをもつ。実際に実現できるかどうか「みがき」の活動で試行錯誤していく。また、コースの工夫については、「つなぎ」を設定したりする。このように、それぞれに合った問いを見出し、自分たちに合うように活動を選択していくことができるようにする。

3 引用・参考文献

文部科学省(2017)「小学校学習指導要領」

松田 俊哉「図画工作科の指導論」

久保村 里正「図画工作科に於ける領域と教科構造Ⅰ」

ハーバード・リード「芸術による教育」フィルムアート社