

発想を広げ、構想力を深める 美術教育についての一考察

北海道札幌市立向陵中学校 教諭 大町香織（おおまち かがり）

〈概要〉

筆者の勤務校の中学生は見えないものの価値に気付くことや、自ら発想するような独自の表現を若干苦手とする傾向がみられる。また、授業で写実的な作品を追い求める裏には「物事には必ず正解がある」という学習観に縛られ、本人の発想力や構想力を働かせようという意欲の妨げとなっていることも危惧される。

札幌市内の中3を対象に美術科アンケートを実施したところ、美術の好き嫌いに問わず、全ての生徒は「アイデアを工夫し発想する段階」は難しくはあるが好きな活動でもあると捉えていることが解る。発想力は全ての生徒に対して教科充実の鍵を握っており、知性と感性を相互に働かせながら学ぶ美術科は、人間教育の中心的教科であると明示することが本論文テーマの目的である。また、教師は「見えない発想を見える形で浮かび上がらせ、構想し具現化する支援」の立場をとるということで3つの視

点で探求し4つの実践で解決方法を試みている。

視点の3つとは、A 原点を掘り下げ発想の深まりを求める。B 鑑賞作品を解体・分析して発想の深まりを求める。C 共同制作によって発想の深まりを求める。また実践方法は、1 創作絵文字の制作を通して生徒の無意識を掘り起こし発想へ繋げる支援。2 シュルレアリスムの名画の「置き換え」をヒントに発想演習を行う。3 画家の制作意図の考察を自身のアートグラスの制作の発想表現に生かす支援。4 現代絵巻物の共同制作を通し、互いの発想・構想の共有化を体験する。の4つである。

研究の結果、発想に繋がる生徒の無意識や感動の一端をすくい取り、構想をより深い制作表現への立ち上がりへ導く美術教師の支援により、生徒はより主体的な発想の表現へと結びつけるとともにそのことを理論的にとらえるなど生活の中で生かす「知識の活用」という新たな時代を生きる力に繋がっていくものとなったと考える。



目次

はじめに

第I章 研究の背景及びその目的
発想力が求められている背景

第II章 発想・構想の充実を図る研究内容
発想力を深めるための描画指導

A 原点を掘り下げ発想の深まりを求める〜視覚伝達「創作文字のデザイン」

(1) 実践の概要

(2) 具体的な実践方法

(3) 実践の成果

B 鑑賞題材を解体・分析して発想の深まりを求める
〜シミュレアリズムに学ぶ幻想画

B-1 「置き換え」による発想の深まりを求める課題演習

(1) 実践の概要

(2) 具体的な実践方法

・ 第1段階 幻想画の鑑賞

・ 第2段階 VTRの視聴及び置き換え(デペイズマン)の確認

・ 第3段階 考察・置き換えなしの作品の予想

・ 第4段階 幻想画の「置き換え」演習

B-2 アートグラスによる「幻想画」の制作

(3) 実践の成果

C 共同制作によって発想の深まりを求める

〜現代絵巻物「水墨画で物語を綴ろう」

(1) 実践の概要

(2) 具体的な実践方法

(3) 実践の成果

第III章 研究のまとめと成果

おわりに

はじめに

人間の人間たる最高の資質は知性と感性を併せ持つことであり、科学と芸術は人類が生み出した最高の創造であるといわれている。

美術教師は、学校教育の中で的美術教育の役割を明確にし、表現活動を通して子どもたちにこれからの社会を担う資質能力を身に付けると同時に、内面の充実をはかることができる人間教育の中心的教科であることを、実践を通して示していくことが求められている。

筆者の勤務校の中学生は、学習意欲は高いが自己決定に不安を抱き、自ら発想する力にやや乏しく、表現活動においては「これまでの概念をくずし、独自の表現を生み出す活動」の全般において苦手とする傾向がみられる。また、目に見える点数化された評価は大切にしているが、美しいものへの感動や自然への崇高な気持ちなど見えないものの価値に気づくことに弱いといった情意面での偏りがみられる。将来、子どもたちが社会人となり世の中を切り開き、創造的に推進していく中心的存在となることを考えたとき、美術を通して身に付けていかなければならない資質能力は極めて多いといえる。

本論文では、美術教育がその特性である表現活動を通して「感じ、想をめぐらし、考え、発想し、表す」という、知性と感性を相互に働かせながら学ぶ教科としてとらえ、論を進めていきたい。なかでも「発想や構想の能力」は、これからの時代を創る重要な資質能力の

要素となることから、生徒一人一人のもって

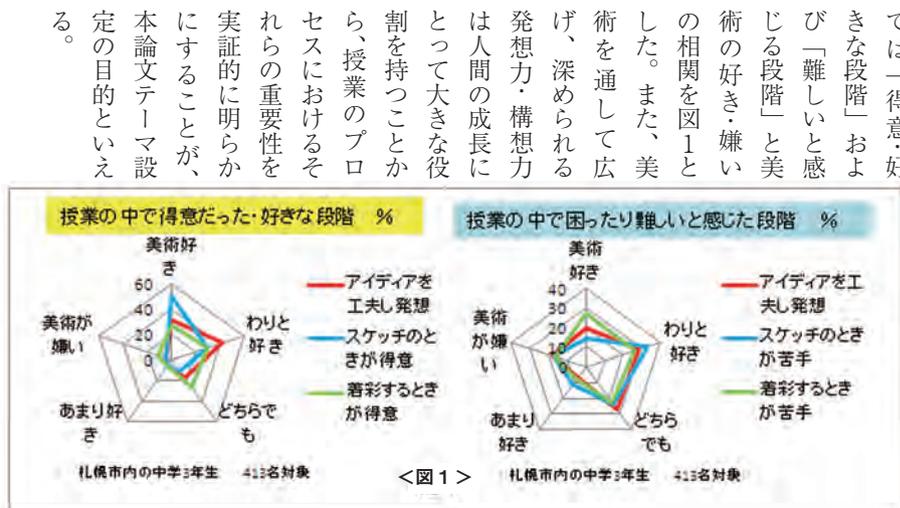
I 研究の背景及びその目的

1 発想力が求められている背景

OECDによる生徒の学習到達度調査(PISA)の2009年度のまとめの中には、「知識・技能の習得と思考力・判断力・表現力等の育成のバランスを重視」するとして、『知識』に関する問題のみならず、『活用』を図る教育の改善が挙げられている。日本の中学生は身に付けた知識を生活の中で生かし、活用していく力の不足が指摘された。美術科は、「思考力・判断力・表現力の育成のバランスを重視」することが最も体現しやすい教科であり、特に、発想力・構想力は既習事項を実生活の様々な場面に結び付けていく重要な要素である。

本校を含め中学3年生413人に実施した「美術についてのアンケート」から、約6割は意欲的に美術に取り組み、約2割は苦手としていくことがわかった。また、美術の好き嫌いに関わらず、「アイデアを工夫し、発想する段階」を難しいとする回答が多く、その一方で、得意・好きだとする回答も目立つ結果がみられた。(図1)「美術が好き」および「わりと好き」とする層の多くが、この発想する段階を得意とする傾向がある一方

で、同時に難しいとも認識しているのである。「美術があまり好きではない」「嫌い」の層については、「発想する段階」をはじめ「着彩段階」「スケッチ段階」等多項目に難しいとする回答が多いが、美術を苦手とする中でも「アイデアを工夫し、発想する段階」を得意・好きとする回答がみられることから、「発想力」は、全ての生徒に対して表現活動充実の鍵を握るものと捉えることができる。ここでは「得意・好きな段階」および「難しいと感じる段階」と美術の好き・嫌いの相関を図1とした。また、美術を通して広げ、深められる発想力・構想力は人間の成長にとって大きな役割を持つことから、授業のプロセスにおけるそれらの重要性を実証的に明らかにすることが、本論文テーマ設定の目的といえる。



3つの視点	発想・構想を深める4つの方法
A 原点を掘り下げ発想の深まりを求める ～視覚伝達「創作文字のデザイン」	→ 生徒の無意識を掘り起こし発想へ繋げる支援 (第1学年)
B 鑑賞作品を解体・分析して発想の深まりを求める	→ 「鑑賞作品」を解体・分析し、画家の制作過程での 発想に迫る (第2学年)
B-1 「置き換え」による発想の深まりを求める課題演習	→ 鑑賞作品の「置き換え消去」とモチーフ観 察からの「置き換え」演習
B-2 アートグラスによる「幻想画」の制作	→ 画家の制作意図を考察し自身の発想や表現に生かす 支援 <置き換えの活用>
C 共同制作によって発想の深まりを求める ～現代絵巻物「水墨画で物語を綴ろう」	→ グループ単位の共同制作を通して「発想・構想の 共有化」を体験 (第3学年)

II 発想・構想の充実を図る研究内容

作品の完成へはやる生徒に対して、じっくりと発想し構想を練る場面を保障するとともに、それを重視することをねらいとして3つの視点を持ち、4つの方法により取り組んだ。つまり、発想力を伸ばすための題材の工夫や、演習課題を指導案に組み込むことで発想・構想をより深く練る活動の充実を図ることをねらいとしたのである。

A 原点を掘り下げ発想の深まりを求める
『視覚伝達「創作文字のデザイン」』

(1) 実践の概要

1年生は、「デザインや工芸など」の題材として、レタリングの技法を学んだ後に、ポスターカラーを使用するデザインの制作を計画し、その一環として漢字のなかの一部の部首を、その漢字にまつわる「絵」に置き換えて表現する創作文字の制作を行っている。アイデアとなる多くの漢字から8つ厳選しワークシートに記入した後、作品となる1つを選ぶ。基本書体の練習と、初めて扱うポスターカラーの特性について、着彩練習した後、レタリングを黒いカード紙に描き、カッターで切り抜き、ケント紙の台紙に貼るという手法で行った。イラスト部分は直接台紙にポスターカラーで着彩する。決め手となる考え方は、視覚伝達の大切な要素である「一目でわかりやすく、印象強いもの」である。

(2) 具体的な実践方法

生徒のアイデア創出の様子は様々で、次々と漢字を描き始める生徒がいる一方、「雨」の「てんてん」を水滴の絵に置き換える等の工夫の浅いものにとどまり、作品化に決め手に欠けると悩む生徒も少なくない。そこで一旦アイデアを描く手を止め、「見て楽しく、わかりやすい創作文字は、どのようなものだろうか?」と発問し、黒板には「魚」の「さんずい」を3匹の同じ魚に置き換えたもの等と、一方では「紙」という漢字の一部

が巻紙になり、垂れ落ちる絵に置き換えたもの、「寒」という漢字の中央部がマフラーに変わり、あたかも文字がそれを巻いているかに見える作品の2群を示した。

前者は何の創作文字であるか「わかる」が見て楽しいというほどのものではない。しかし、後者の「紙」と「寒」については、漢字と関わり深い事象が絵となっており、漢字から、漢字の意味を強め、結果的に説得力が増すので一層「わかりやすく」しかも「見て、楽しい」「印象強い」という意見が出された。

〈図2〉参照



「わかりやすく、見て楽しい」という声が上がった生徒作品

<図2>



後述のO君のアイデアの変容

「発想の掘り下げをしたO君の例」

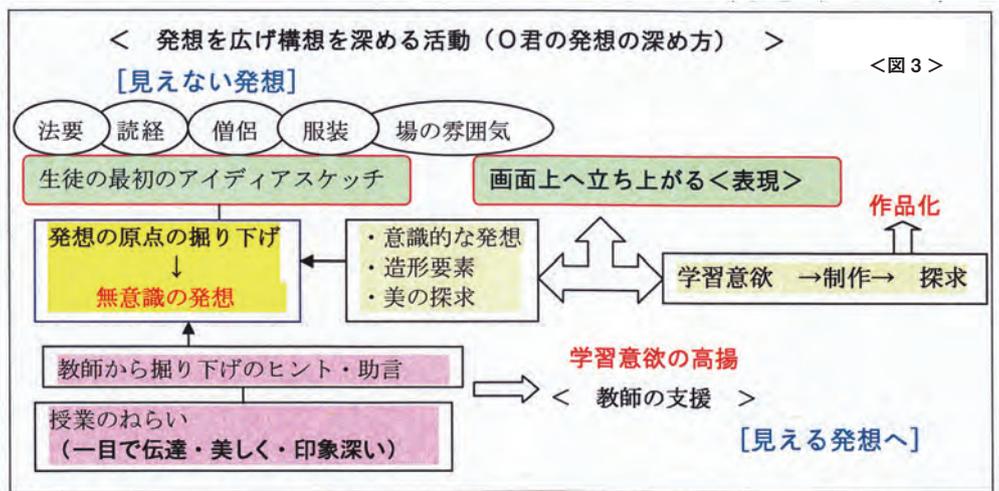
O君は真面目に努力するタイプであり、アイデアスケッチについても独自性の強いものが見られた。その中の一つは「僧」という漢字を題材にした、ひととき印象に残る創作文字である。中学生が選ぶ漢字の中でも珍しく本人に質問すると、彼の自宅では仏壇のお参りにお寺さんを招くことがあり、その時の服装・殊に金糸を使って織り込まれた布地の帽子から、目もとだけがのぞいている様子が印象に残ったそうである。一見、「木魚」のように見える絵の部分はその帽子からのぞく「お寺さんの目鼻の部分」であるという。

心に強く残った事象を表現しようという本人の意欲を尊重し、さらに一歩進め、この題材のねらいに触れ、再度深めることを促した。「僧」の字にしても、絵に置き換える部分はこの箇所限定して考えるのではなく、さらにアイデアの候補を増やした後に判断しようという提案である。特に僧侶の服装はこの他にも数々種類がありそうなので、絵に描き表しやすく、且つわかりやすいものはないか、祖母ら身内の年配の方々の意見を聞くなどは調べ始めた。教師の掘り下げのアドバイスとして、「元の文字」に「んべん」の字形を意識し、それに近いものはないか探そうとか、絵とするモチーフは部分ではなく全身を取めたいなどの会話をした。その後描かれた「僧」の創作文字は、横向きの姿は字形に近づけ合掌した手には数珠を持つなど、お寺さんのポーズが工夫されている。(図2右の創作文字)完

成作から醸し出される雰囲気は普段接する機会の少ない「僧侶」という職業人を興味深く観察したO君本人の体験が活かされているといえる。

(3) 実践の成果

O君の「僧」は家庭の行事において体験した場面がその発想の根底にある。しかし内面での活動は目に見えない部分であり、表面に現われる可視的なものはあくまで作品のみである。アイデアスケッチの段階で出てきたこの文字から、教師が本人に会話を投げかける中で、心の中でこのような動きがあったことを、生徒本人も改めて確認することができたといえる。教師は生徒からよりよいアイデアを引き出すために、発想の元をたどり、そこから別のアイデアを広げる会話をもりたい。つまり、アイデアを作品という形にしていく為には、その発想を制作の目標に照らし合わせて深める姿勢に導いていく教師の手立て・支援が望まれる。生徒・教師双方のこうした活動を構造図で示すと(図3)のように整理することができる。発想を豊かにするための教師の役割は、その生徒のアイデアの発端となるものに気づくことがあげられる。(中には自らそれを発見する生徒もいる)そこには生徒自身も意識することのないヒントや驚きが隠されている可能性が大きい。生徒の発想の奥にある「無意識」の部分を目覚めさせ、それを今度は意識的に構成し、作品化することを促すのである。これ



が発想から構想への貴重なプロセスであり、感性から理性への転換の時ともいえる。筆者は、この「僧」の創作文字の指導を通してこのことを確認したと同時に、「無意識の部分掘り下げ発想を広げる」指導を、すべての生徒に対して実現できることが理想の授業であるという思いを深め、実践している。

B 鑑賞題材を解体・分析して発想の深まりを求める
 ↳シュルレアリスムに学ぶ幻想画

B-1 「置き換え」による発想の深まりを

求める課題演習

◎ 題材の主題を効果的に訴えるため、作品に「置き換え」を活用する。

(1) 実践の概要

中学2〜3年では「幻想画」「空想の世界」といった題材名で心象を描くことはよく行われており、授業冒頭には、参考作品としてルネ・マグリットやサルバドール・ダリの作品にみられる「置き換え(デペイズマン)」の手法を紹介することになっている。この段階で、幻想画の鑑賞や掘り下げ方が浅いと、生徒は「何をどのように描くか・表現するか」という構想が不十分のまま、ただ置き換えのテクニックだけに頼った作品を創ることになる。シュルレアリスムの有名作品を単なる鑑賞に終わらせることなく、作品制作への足がかりとなり、また制作過程でも「鑑賞」作品を振り返り、反芻する「鑑賞と制作」の相互作用の高い題材であることを意識して次のような実践を試みた。

(2) 具体的な実践方法

第1段階

「幻想画の鑑賞」↳鑑賞の視点「作者はなぜこの作品を描いたのだろうか」「作者はこの作品を通して何を伝えたかったのだろうか」について考え、各自感じたことを発表する。
 *資料となる鑑賞作品↳ルネ・マグリット「個人的な価値」「説明」「サルバドール・

ダリ「記憶の固執」・石田 徹也「飛べなくなった人」「面接」等

第2段階

VTR 「不思議発見」(NHKビデオ・前半20分) ↳ルネ・マグリットの視聴置き換え(デペイズマン)の技法を紹介する。
 視聴したビデオでマグリットの置き換えるテクニックを鑑賞し、教師が用意したダリの「記憶の固執」の原画と「置き換え」が取り入れられていない「記憶の固執」の画像を提示し、置き換えの効果について確認する。

〈図4〉参照

第3段階

考察・幻想画はどのようにしてできたのか
 ↳置き換え無し作品を予想
 「記憶の固執」は、皿の上に放置され溶けたチーズを見たダリが、時計をチーズのように「溶けた状態に置き換える」ことを思い付いたことから生まれた作品である。

もしもこの作品群に質の変換・大きさの変換、位置(場所)の変換などの置き換えが取り入れられていなかったら、作品はどのように変貌するか。↓各自のスケッチブックにその予想図として制作した。その絵画の中に見られる「置き換え」を元の形に直す練習なのだから同一のものが成立するかと予測されたが、実際には〈図5〉のように、置き換えのポイントをどこにおくかにより、完成作にパリエーションがみられることが興味深い。
 この演習課題の経験により、生徒はダリの「記憶の固執」における置き換え(デペイズ

マン)が「永遠に続くはずの時間が溶けていく」というテーマに説得力を持たせ、強調すると同時に、作品を印象付けるテクニックとしても有効であるということを確認した。



ダリ「記憶の固執」
 ※著作権の関係で割愛します

<図4> 画面左〜ダリ「記憶の固執」 右〜教師作成の「デペイズマン無しの「記憶の固執」予想図



石田徹也「無題」(2001)
 ※著作権の関係で割愛します

<図5> 第3段階の演習課題 <もしも置き換えが取り入れられていなかったら>
 石田徹也の「無題」については、生徒がどのように発想するかの違いにより「室内」と「屋外」(墓地)の2つのパターンがみられた。左は元となった石田 徹也の作品「無題」(2001年)

第4段階

幻想画の〈置き換え演習〉

次に行った〈置き換え演習〉は、これらのモチーフに置き換えを取り入れたら何に変身するだろうか？ という演習である。グループの机上に配付された、いかにもイメージをかきたてる数点のモチーフから各自1点を選び、ワークシートに置き換えを取り入れて描く。モチーフが決まると集中し始め、色鉛筆で着色を行いたいという声が寄せられた。出来上がりはユニークな発想に生徒が互いに感心するものが多く、この演習作品をグループごとに数点ずつ実物投影機で紹介した。その一例が〈図6〉の作品と解説である。

この演習課題では、生徒が自分の発想の発見に自信をもち、作品に具現化していく力が、加速度的に高まったようである。自分自身の「想」に夢中になるこのステップが、アートグラス本体の制作意欲へと無理なく繋がっていったといえる。



〈置き換え演習〉を行う生徒の活動の様子」

〈置き換え演習に使用したモチーフ〉

- ・しぼったまま乾燥してしまったタオル
- ・使い切ったしわしわの絵具のチューブ
- ・シュロ縄の束
- ・白い空き箱（大きさ・形の違う2種）
- ・中身が出ているティッシュの箱



〈図6〉 (ア)



(イ)



(ウ)

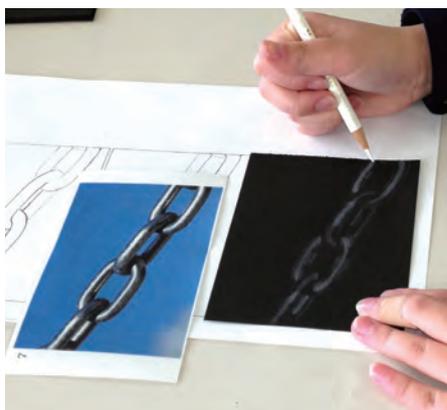
(ア) ティッシュが出てくるところがカヌーに似ていたので注目し、ティッシュを船にしました。水の流れている感じを工夫しました。人が一寸法師みたいに小さいです。この人が持っているオールみたいなのは団子とかやきとりの串のつもりです。

(イ) ティッシュ箱をトースターのように置き換え、ティッシュペーパーが出るはずなのに、トーストを出しました。周囲は朝食の感じをだしました。

(ウ) ふかふかの柔らかいタオルが、ガチガチの堅い木に変化してしまっ。

B-2 アートグラスによる「幻想画」の制作

アートグラスの制作の制作手順は、原画↓ガラス板への転写↓ニードルでのハッチング↓ガラスへの色入れ↓額装の手順で進む。すでに演習課題を通して幻想画の原画制作に躊躇なく進める生徒が多く、早く材料（アートグラス）をください、といった空気のなか、原画制作を終了した生徒から、それぞれに写真資料（金属特有の光を放つ「鎖」の画像）と黒い用紙と白の色鉛筆を配付し、ハッチング練習を行った。これは、アートグラスが黒い皮膜で覆われた板であり、ニードルで皮膜をはがすことにより透明になり、裏面から着色する手順をとるためである。通常白い紙の上では黒い画面を表現するなら描き込みを重ね暗くしていくが、アートグラスでは描かずに残し、明度を高くする場合は、逆にハッチングを行うことを練習により再確認することになる。





<心の瞳でシャッターを切る>



<選抜試験>



<愛の牙>

アートガラス完成作品とタイトル

・生徒それぞれの内面が幻想画として体现される

(3) 実践の成果
前述のアンケートで「美術があまり好きではない」「嫌い」と答えた生徒は、その理由として「作品が思い通りに描けないから」とする回答が9割を超え、「アイデアを工夫し発想する段階」の重要性と「着彩する段階」等の技術面のフォローは表現の要であると実感する。美術をあまり好きではないとする生徒が、「自分なりに描けた・創ることができると感じるならば、どう回答したであろうか。楽しく制作してきたが、失敗により意欲が沈してしまうことは回避するよう支援したい。満足感のある作品に仕上げるための援助もまた、生徒が美術を好きになるきっかけとなろう。作品完成後の生徒の感想カードには「削って完成に向かっていくという普通と逆の制作が面白かった。」「裏から色を塗り、ひっくり返すと黒い画面にくっきり浮き出た色がきれいだった。」という記述が数件みられた。

C 共同制作によって発想の深まりを求める
『現代絵巻物「水墨画で物語を綴ろう」』
(1) 実践の概要
学習指導要領では第2学年及び3学年のB鑑賞(1)ウで「日本の美術の概括的な変遷や作品の性質を調べたり、それらの作品を鑑賞したりして、日本の美術や伝統と文化に対する理解と愛情を深めるとともに、(中略)美術文化の継承と創造への関心を高めること。」が謳われている。美術文化の歴史の学びに比重を置くのではなく、自分達の身近に引き寄せて楽しむ柔軟さも有効との思いから「日本の美術の材料や技法の活用」を、絵巻物の制作を通して味わうことを考えた。2年～3年生はアニメーションの原型として「ゾートロップ」や「フェナキストスコップ」等の映像玩具の制作を取り入れてきている。これらは「絵」と「時間軸」との交わりを意識する題材として生徒の制作意欲を刺激す

る。現代生活の中で身近な映像作品のルーツは我が国の場合、平安後期から描かれ始めた「絵巻物」なのだ、という導入で授業をスタートした。また、学習場面に言語活動を積極的に取り入れ、「対話」の場を導くなど、制作のみに偏らない生徒の相互交流の活発化も望まれていることから、こうした活動に共同で制作する絵巻物は興味深い題材であるといえる。

(2) 具体的な実践方法

3名1グループの座席を利用して1巻の絵巻物を完成する。絵コンテ・キャラクターの設定を話し合ったあとは巻き物を広げた状態で、左右との画面の繋がりに注意しながら制作を進める。(A4判の画面を1人2回描くと1巻6コマのストーリーが完成する)事前に水墨画の基本練習を行い、色みの美しい青墨を使用し濃墨・中墨・淡墨といったモノトーンがつくる「空間の美」に触れたあとは、筆の勢いを大切に一気に仕上げる。制作はそれぞれ同時に筆を入れ、描いたら絵巻を右にずらし次の場面に着手するという形式の制作である。主人公の作画は特定の生徒が全ての場面に手を加えることを認めたが、多少の画風の違いを踏まえた上で、自分の受け持ち場面は自分が描くこととしたグループが多かった。



・オリジナルのストーリーの作品や童話や小説に想を得たものなど多種多様

(3) 実践の成果

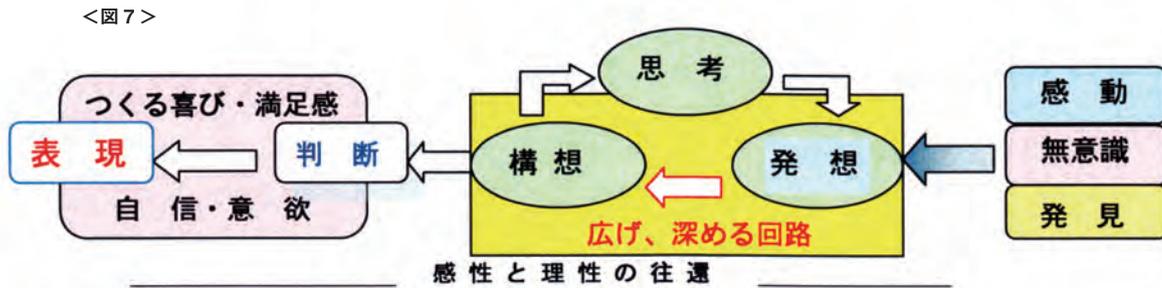
生徒は共同制作でお互いの「持ち味」を認め合い、協力することができると感じる。作品制作の活動は一見、全面的な個人的活動のようにとらえられがちであるが、同じ課題を追求した結果でも、自分の作品と周囲の友達の作品はそれぞれに違う。生徒は、その違いから吸収するものが大きいといえる。梅澤（2003年）は「認識活動の背後に、子どもどうしの認識の交流の発展と、真理の探求を媒介する人格的結びつきが、意欲のエネルギー的側面を支えており、それが子どもに意識されない場合でも、この側面が認識の発展の重要なモメントになっていることをみる必要がある。」と指摘する。¹ この題材では、他グループの絵巻物の動向に互いに関心を持ち、制作途中の様子を見て感想を残していく交流がごく自然なたちで行われていた。また通常は1枚ものの作品が多いため、今回の巻き物を操作しながらの完成作の鑑賞会、プレゼンテーションは、あたかも紙芝居の読み聞かせのような味わいがあり、「次の展開」に注目が集まり、楽しめるものであった。

Ⅲ 研究のまとめと成果

前述した発想を深める試みは、教師は「見えない発想を『見える発想』に具現化する支援」の立場をとるということ共通している。A―原点を掘り下げ発想の深まりを求める「創作文字」では、生徒の内側にある「無意

識の発想力」を教師による質問等の働きかけにより顕在化させる支援である。発想は一つではなく、広がりを持たせることができる。作品が変貌をとげていく様子を見守る他の生徒にとっても刺激を与えることができた。B―1鑑賞作品を解体・分析して発想の深まりを求める置き換えによる発想演習では、名画を単体の鑑賞授業として扱うのではなく、自分の解釈で解体・分析し、画家がその制作で得た「発想の源」に迫るといった試みである。導入時の生徒は、置き換えをゲームのような感覚で楽しんでしたが、最終的には作品のテーマに説得力を持たせ、意図するものをよりダイレクトに伝えるために取り入れ描かれたものが置き換えであり、画家の「表現」であることを理解した。B―2幻想画による発想構想「アートクラス」は、演習課題の蓄積が順調な制作に繋がったことから、幻想画は生徒のモチーフをきっかけとした連想や発想の自由さ・伝えたいテーマの熟慮が構想の段階で特に重要と思われることの裏付けとなった。C―共同制作によって発想の深まりを求める「現代絵巻物」では、「発想・構想の共有」がテーマであった。共同制作は、生徒個々の思いを話し合い、それを共有する活動から始まる。一つの絵巻物の展開がより興味深いものとなる為の練り上げは、個人制作特有の閉じた活動に行き詰まりがちな生徒でも、自分の案を堂々と提示するなど、対話型授業の交流から自信を持ち、前向きなエネルギーを制作の場にもたらすことができた

いえる。これらの実践に共通する発想から制作表現への立ち上げりを(図7)のようにまとめることができる。



絵巻物のプレゼンテーションはグループ全員で

おわりに

中学生の段階では、写実的な作品を指向し、制作することを目標と考える生徒は少なくない。だが、このような見方には、「物事には必ず正解がある」という他教科の学習観²がつきまとい、それに伴う既成概念の固まりが、本人の発想力や構想力を働かせようとすゝる意欲の妨げになりやすい。その結果、「自分」の思いが反映されない作品へと陥ってしまうケースが多いといえる。ここで大切なことは、指導者の評価観を従前の完成作品ありきのものから転換させ、発想を広げ、構想を練る過程は未知のものから自分なりの価値を自由に見だしていく活動であることに今一度着目し、生徒の価値の見出し方に焦点をおくことといえる。また、昨今は3Dプリンターの出現により、物づくりのかたちが大きく変化しつつあると報道されている。パソコンでデータ入力すると人工骨やジェットエンジンの部品などが実体として立ち上がってくるこ

とに可能性を見出し、全米千校の学校にこのプリンターの導入が始まっているとのことである。日本の教育現場、特に美術科や技術科においても、アイデアをすぐ形にすることができる機器として授業の中で取り入れられる日がいずれ来るであろう。これら時代の変化にに応じていくことは大切であるが、何かを作りたいたいという欲求の根幹は有史以来、人間の発想力であり、それはこれからも変わることはないであろう。授業において自分の表現したいこと・思い・伝えたい気持ちを明確化させる取り組みは生徒、指導者双方にとって根気のいるものであるが、こうした取り組みが作品に説得力を持たせ、作者本人の満足感と美術を学ぶ喜びをもたらすことができるのではないかと考える。ローエンフェルドは、「高度な表現には、描かれた経験内容と自己との強い同一化がみられる」としている。³生徒の発想を引き出し、認めることが「見えない発想を見える形で浮かび上がらせ、具現化する支援」であり、美術教師の大きな役割であると考える。

注

- 1 梅澤啓一「感性と造形表現」〈感性発達の問題 2003年 〉より
 - 2 上野行一「私の中の自由な美術」2章 2011年 p.49 〉より
 - 3 ローエンフェルド「美術による人間形成」1963年 〉より
- ・本論文に関連する研究として美術学習指導書・指導実践事例編(開隆堂出版) P18～19に本論文P5の10～11行目と図4・図5・図6の画像の一部を掲載。