

IV 鑑賞の授業の実際

1. 身近なものを「見る」ことから

鑑賞は、見ることに関心をもつようにすることから始まる。ただ何となく眺めるだけでなく、近寄ってのぞき込んだり、香りをかいだり、手にとったりしながら、色、形、はだあいなどを体全体の感覚を働かせて見るようにすることが大切である。そこでの気づきや心寄せたことが、話したり聞いたりすることや、自分が気に入ったものを選んだり、自分が使ってみたい材料や色を決めるなどで表現活動にもつながったりしていく。こうして見ることを楽しむことができれば、ものへの愛着も芽生えるであろうし、友だちの作品を見ることへの関心の高まりにもなると考えられる。^{*8}

これまでの造形的な文化や伝統を伝えようとする鑑賞学習では、社会的・伝統的に認められた芸術作品を対象として、正しく伝えることが大切だと考え易い。ここでは、「作品の様式、技法、作品の背景や制作のエピソード、作品の文化的意義などが分かる」ことが、鑑賞学習を実施する場合の基礎要件であるとの思いこみがあり、その傾向は小学校において顕著であるように見える。前述の同調査の結果は、このことを示していると考えられる。即ち、小学校教員は鑑賞学習の対象として「歴史的な名作や作家の作品」「伝統的な工芸や手工品」に重要性を置き、鑑賞学習指導に消極的な理由の4割近くが「鑑賞に関する知識が乏しい」としていることである。

確かに美術や美術作品に関する知識は、鑑賞を豊かにするし、鑑賞などを通じて興味を持った作品や作者について書かれたものを読むことも楽しいことである。一般の大人はそのようにして鑑賞に親しむ場合が多いだろうし、美術館の学芸員などの研究者もそのように芸術品に接している。しかし、鑑賞の入口である学校の授業における鑑賞では、「学校の授業ならではの鑑賞」が考えられるはずである。

そこで、見ることに関心をもつようにすること、作品を見る目や感性を豊かに育むこと、芸術文化を愛好していくための基礎を学ぶことなどをねらいとした、児童生徒を主体にした能動的な鑑賞学習のあり方について紹介する。

(1) 身近な草花を見る「草花と友だち」(第2学年図工科；造形遊び) …事例1

この授業では、身近な草花を主とした材料への関心や愛着を高め、色や形などに着目して思い付いた造形活動を楽しむ。学校の周りで見つけたもの、気に入ったものなどを粘着テープに貼り付けてワッペンにしたり、布に木槌でたたいて写す活動である。

児童の遊びや日常の様子に目を凝らすと、鑑賞や表現活動のきっかけに満ちていることに気付く。鑑賞に限らず図画工作科の授業を構想するヒントは、児童と共に行動し、日常生活に丁寧に寄り添い共感するなどの小学校の教師としての基本的な有り様の中で見いだされることが多い。それらを教材化する際には、教材選択にあたっての留意点と身の回りの環境の造形的価値を意識化させる教師の支援が必要になる。

*8 前掲、小学校学習指導要領解説（以降は、小解説と略記する。）、p.42、

教材選択の際の留意点は、次のような点が挙げられる。^{*9}

- ①その教材が子どもたちの興味・関心の対象になっており、親しみやすく、共感の輪が広がりやすいもの
- ②造形上の特徴がはっきりしていてその意味が分かりやすく、細部まで読み取りが進めやすいかどうか
- ③それが対象のもつ値打ちと対応しているかどうか
- ④対象に働きかけ、自らの表現に反映されやすいもの

(2) 学校内を見る「こすってうつそう」(第1学年図工科; 造形遊び) …事例2

見て、さわって、学校の中でこすりだしのできそうな場所を探す。クレヨンやパスでこすりだし、おもしろい模様を見つける。見つけてきた模様を「1年3組すてきな模様美術館」に展示して、みんなで見合い、そのおもしろさや美しさを味わう。

小学校低学年にとっての鑑賞は、遊びの中にある自分なりの感覚による「気づき」を重視し、イメージ化したり、ストーリーを膨らませる経験を十分積み重ねることが出発点になる。身の回りにある材料の「写し取り・こすりだし」(フロッタージュ)の活動は、木の幹や壁などを「写し取る行為」→「テクスチャー(木材・石材などの手触り。触感。)の違いの発見」→「見つける楽しさ」→「写し取り」というサイクルが生み出される。そこにも見ること(鑑賞)は成立するが、さらに発展的な活動を加味したり、相互鑑賞の機会を設定したりして、見ることの共有化を図ることで効果は増幅される。^{*10}

子どもたちに美術鑑賞の楽しさと大切さを伝えるために開発された、教材ツールを媒体とする美術鑑賞のための教育プログラムとして、「あそびじゅつ」がある。^{*11}平成15年度及び16年度の浜田教育センター小学校図画工作科教育講座において紹介したところであるが、「あそびじゅつ」に「数字のフロッタージュ」がある。これは、0から9までの数字を重なり合うようにこすりだし、友だちの作品とジャスパージョーンズの作品「0-9」、あるいは自分の作品との違いを感じるにより、個性を楽しむことを体験することをねらいの一つにしている。自分の作品をつくって作家の作品と比較するという鑑賞の楽しみ方、表現を通して作品理解につながる活動がある。

これまで、絵に表す授業の導入などで、身近なものに体全体の感覚を働かせてふれあうことで子どもの表現意欲を高めたり、発想を広げたりする指導がみられた。そこでは、

*9 竹井史、「美術鑑賞の出発点 子どもの生活」、山本朝彦ほか編著『美術鑑賞宣言』、日本文教出版、2003、p.290-293

*10 福本謹一「学校教育における鑑賞学習と美術館の連携」、加藤哲弘ほか編『変貌する美術館 現代美術館学Ⅱ』昭和堂、2001、p.74-75、

*11 浜田教育センターでは、このプロジェクトに加わっている多摩美術大学の海老塚耕一教授を講師に、「小学校図画工作科教育講座」を開催した。その講座で、「あそびじゅつ」を紹介いただいた。詳しくは、浜田教育センターのホームページや『「あそびじゅつ」ドキュメントカタログ』セゾン美術館セゾンアートプログラム、2001、を参照されたい。

子どもたちの観察的な視線・気づきや思いが後に続く表現活動に即結びつくことが強く意識された指導であった。さらに「見ること」そのものに焦点化して、低学年にふさわしい言葉かけで対象への接し方を伝えるやり方やそうして捉えたことを確かめ、人にも伝えられるように定着する活動などが創意工夫されれば、表現に補足的に付随した「見ること」から、一歩進んで「鑑賞を楽しむこと」になるであろう。