３．独立した鑑賞の授業

前述したように、現行学習指導要領から全ての学年において独立して指導が行えるようになった。生涯学習の視点から人々と美術との関わり方を思い浮かべると、義務教育以後の人生においては、表現活動よりも圧倒的に鑑賞で美術に親しむ方が多い。都会の美術館で開催される教科書に名前が載っているような作家を扱った企画展などともなると大変な人出である。美術館の外から列をなし、やっと入館できても人々の頭越しに作品を眺めつつ、流れに押されて出口に至るといったことはめずらしくない。県内においても、鑑賞できる施設が充実してきて、途切れることなく企画展が催されており、環境が整ってきたことから鑑賞の機会は得やすくなっている。このような鑑賞の活動は、表現活動の参考としたり、ふり返りの学習にしたりする扱いに止まらない、鑑賞自体が独立した大切な美術の活動である。地域の美術館や博物館などの活用も示されたことから、学校では表現や他の学習との関連を考えながら、各学年とも適切な時数を確保し、計画的な鑑賞の学習を実施する必要がある。

一口に独立した扱いといっても、現在ではそれぞれの立場から様々な方法が主張されている。それらの中から、当該授業の目標・ねらいに照らして、地域や学校、児童生徒の実態を勘案し、適切な方法を選択することになる。ここでは、その参考として鑑賞の対象や学習の場、考え方などの異なるいくつかの鑑賞のあり方を紹介する。

（1）**アニメーションに学ぶ**「アニメーション」（第３学年美術科；鑑賞）…**事例５**

同調査によると、鑑賞の対象（内容）として教師が圧倒的に重要だと認識しているのは、「歴史的名作や作家の作品」であった。それに対して、児童生徒が日常的に接しているのは、サブカルチャー的な作品や写真、映像、コンピュータ・グラフィックスなどである。ここに二つの難点が生ずる。一つは、身の回りに溢れる視覚情報への対応であり、今一つは、そのような生活経験で培われた見る力によって歴史的名作を鑑賞することである。時代の変化に自ら対応し「生きる力」を身に付けさせるという、今日の要請応えるためには、児童生徒の最も身近に溢れているこういった視覚情報に対応できる能力を育む必要性も考えられる。鑑賞の学習対象・内容が多岐に拡大する中で、何を選択し、それをもって児童生徒に何を身に付けさせようとするのか、教師は確信が持てない状況が生ずる。[*15]

課題に対して明確な解決策は示しかねるが、無数にある題材から出発するのではなく、授業の目標・ねらいから始めるという授業を構想する際の基本的手順を踏まえることが大切になる。その上で、児童生徒の興味・意欲付けや実態を考慮して、取りあげるべき題材を決める順序となる。難点に応えることからも、鑑賞の指導を充実し、見る力を高めることは緊急性をもった課題である。

見る力を高めることに関しては、鑑賞の授業こそ美術の方法論の発見と理解を目標とすることによって確固たる美術教育になりうるとする主張がある。[*16] そこでは、小・中解説

---

*15 松岡宏明、「美術（図工）科における鑑賞教育の目標設定に関する考察」、日本美術教育学会誌［美術教育］№288、2005、p.049

*16 金子一夫、『美術科教育の方法論と歴史［新訂増補］』、中央公論美術出版、2003、p.74-75

をはじめとしてオーソドックスな鑑賞教育論は、感動主義・作者の気持ち追体験主義の曖昧な授業であると批判されている。筆者は、二者択一的に扱うことではなく、前述のように授業の目標と児童生徒の実態を基本として、授業者が選択することだと考える。ただし、美術を理解する方法論は児童生徒に伝える内容や指導方法が明確にできることから、それらを活用して見る力を高める授業は軽視できない。直接的に教師の発問や指示を介して美術の方法論を発見させる授業は、中学生以上において一層効果的なものになると思われるが、教師からの説明や指示のみに偏った、生徒が受け身一方の授業であってはならない。

ここに紹介する授業は、アニメーションを鑑賞の対象として、鑑賞の視点を明確にしたものである。

鑑賞に漫画を取りあげる際には、美術的な価値の高い作品が対象となるが、単に漫画の本やアニメーションを見せるだけでなく、学習のねらいに即して、取りあげる作品や鑑賞させる部分の選定・抽出に留意する必要がある。[*17] この授業では、世界的に評価が高く生徒にも馴染みの深い、宮崎駿のアニメーションを主たる鑑賞教材として取りあげる。この授業では例年のスケッチ会で生徒が水の表現に腐心する実態を踏まえて、水の表現に着目して鑑賞する。

表現の指導に当たっては、著作権等の知的所有権や肖像権などの権利を尊重し、侵害しないよう留意する必要がある。この授業でも、著作権について説明がなされている。鑑賞の授業でも表現を交えて鑑賞を深める場合があり、著作者の没後、または、著作物の公表後 50 年を経ない絵画、漫画、イラストレーションなどの模写やコラージュ、パロディーなどについては、慎重な配慮が必要である。鑑賞資料として見せるためのＤＶＤやビデオソフトについても、同様な配慮が欠かせない。[*18]

（２）身近な資料を活用して「ジャポニズムを見つけよう」（第１学年美術科；鑑賞）…**事例６**

学校の立地条件と限られた授業時数の中で美術館・博物館等へ出かけることが難しい、教授用の映像資料も備えて無いという状況で、意欲的に取り組まれた鑑賞学習の事例である。授業者が用いたのは、自作の絵パズル、拡大図版、自作のワークシートと説明プリント、生徒全員が所持している資料集だった。「授業時数が少ない」「近隣に美術館などの

*17 中解説、p.96

*18 同上、p.116

施設がない」「提示する資料が乏しい」は、鑑賞学習指導の取組に消極的な理由の三大要因である。（同調査）「教材研究する時間がとれない」（同じく第４位）状況で、自作資料を準備することは容易くはない。それでも、生涯学習の視点に立って生徒が鑑賞を楽しいものに感じられるように、身近にある資料を活用しながら工夫して取り組まれている。今一つ、この授業で注目すべき点がある。それは、生徒が主体的に、そして能動的に鑑賞に取り組めるように工夫されていることである。中学生段階にふさわしい鑑賞の基礎的知識を身に付けさせる方法として、教師の説明を中心とした授業展開がなされる場合がある。こうした授業では、往々にして生徒が受け身になりがちである。この授業では、そうならないように配慮して活動的な方法が取り入れられ、教師が話す場合も価値観の押しつけにならないよう留意して進められた。

導入では、『名所江戸百景』（安藤広重）『日本趣味』（ゴッホ）の２作品に生徒が興味を持ち、授業への意欲を高めるように、分割された絵を並べ替えて完成させる絵パズルをさせる。

展開では、「浮世絵や日本の美術作品の影響を自分で探してワークシートに記入する」「図版やプリントで浮世絵について知る」「浮世絵などを自らの作品に取り入れた画家たちについての教師の話を聞く」などの鑑賞を体験する。

導入部で生徒の興味付けに行われた自作の絵パズルは、アートゲームの一種になる。アートゲームは、ゲーム的な活動を通して美術作品に親しみながら、美術作品を鑑賞する力を身に付けていくことを目的として開発されたものである。今日、各地の美術館で行われたり、関連教材が出版されたりしている。[*19]

ここで、知識による鑑賞の深まりや広がりに触れておく。一般に、自分が興味・関心があることについての知識が増えることは楽しいことであると思われる。美術館のギャラリートークなどで、作品が制作された背景や作家の生き方に関するエピソードなどの説明を聞くと、作品に対する見方が広まる。さらに、書籍を求めて調べるように発展することにもつながる。作品そのものの鑑賞が第一義ではあるが、作品の背景や周囲にある情報は理解を深める。一例として筆者の体験を述べると、吉村益信の『豚；ピッグ・リブ（豚；Pig Lib；）』の場合がそうであった。この作品は、豚の剥製の下半身が切り取られ、しかもハムになった切り口を曝して、前脚だけで黒塗りの台に立っている。何ともリアルでショッ

---

*19 ふじえ　みつる、「教材としてのアート・ゲームの意義と問題点」、Web　AE、http://www.art.hyogo-u.ac.jp/fukumo/WebJournal/Kanshosite/Guest/Fujie/fujieartgame.html　アート・ゲーム教材開発のガイドラインとして３点示されている。①美術に関する何を学習させたいのかをはっきりさせる。②ゲーム中でも「作品」そのものをじっくりと見る時間を確保できる活動を含む。③作品を見ること、語ることなどを介して参加者同士がコミュニケーションできる場を設定する。

キングな作品である。加えて、オリジナルのアイデアがハムのポスターとしてユーモラスな豚のイラストを描いたレイモン・サヴィニャックにあること、タイトルの「リブ」が「ウーマン・リブ」と呼ばれた女性解放運動に引っ掛けた「豚の開放」になっていることを知った。この作品の制作のきっかけが三島由紀夫の割腹自殺であったことを知るに至って、当時の衝撃が蘇ってきた。そして、三島が戦後の平和な社会に突きつけたメッセージに対応する吉村の応答であったと読み知り、初見の衝撃に加えて全く新たな意義が加わった。[*20]

（３）表現体験で鑑賞を深める

鑑賞学習のスタイルとして、教師の発問や指示によって直線的に鑑賞に切り込むアプローチと、鑑賞よりはむしろ児童生徒の表現を膨らませることを目指すもの、そしてその中間点に位置するようなものがみられる。これまで示してきた事例でも、鑑賞が表現の副次的な位置にあるものと、鑑賞自体を主要な目標とするものがあった。ここでは、作業的・体験的な活動を取り入れることによって授業を活性化させるというより、表現体験を導入することによって体感的理解を進め、鑑賞そのものを充実させようとした授業と鑑賞と表現の間を行き来して「見る」－「表す」を循環的に経験する授業を紹介する。[*21]

小学校の授業では、いわゆる座学スタイルで教師の話をもっぱらに聞くようなことは、めったにない。中学校、高等学校と学年が上がるに従って体験的な活動を伴う授業は減っていく。図工・美術の授業では、どうだろうか。中学校の授業では、「表現－鑑賞」と対をなすように「活動－座学」があるように思う。中学校では、従来、定期考査におけるペーパーテストが、各学期の評定に重きをなす傾向があった。美術科では、作品の評価に定期考査の評価を加えたものが、評定において大きな比重を占めていたのが大勢ではなかったかと推察する。この従来の評価観は、鑑賞学習を座学による知識伝達型の授業として思案しやすい。結果だけでなく過程の評価を取り入れた今日の評価のあり方は、作品主義からの脱却と鑑賞授業の転換を促すと考える。

今日求められている授業の改善においては、作品主義の能力育成を改めて、資質や能力の育成を重視することが要点である。即ち、「何をつくるかではなく、どのような資質や能力を育成するか」と考える必要がある。従来、導入の部分で行われる鑑賞の中には、単に完成作品のイメージや制作手順の理解に重点が置かれた事例も見られた。題材の指導に当たっては、教師はその題材を通して生徒にどのような資質や能力を育成しようとするのかを明確にもっておかなければならない。そうでなければ、単にものづくりや絵を描くことに止まり、学習指導要領が示す学年目標の達成がおぼつかなくなる。[*22]

①他者とのコミュニケーションを取り入れて「現代アートに挑戦」
…**事例７**

---

*20 菅　章、「吉村益信」、前掲書『美術鑑賞宣言』、p.202-204

*21 塚田美紀、前掲書、p.294-295

*22 村上尚徳、「美術、工芸における指導の改善（十）」、『中等教育資料』、2006 年 3 月号、p.58-59

（第３学年美術科；鑑賞・共同制作）

この事例を取りあげたのには、以下の理由がある。まず、この節のテーマである表現活動を入れた体験的な鑑賞であること、県内では珍しい現代アートを扱っていること、そして、コミュニケーションに着目していることである。

従来の鑑賞学習では、歴史的な名作や作家の作品が取りあげられることが殆どであった。中でも西欧絵画が圧倒的であり、ゴッホ、ピカソ、印象派の諸作家などである。日本の美術については、浮世絵、『風神雷神図』『鳥獣戯画』などに限られていた。有名作家などの企画展ともなると、大勢の人が押し寄せることもこの学習体験と無縁ではないのかもしれない。人々は、教科書で見知った作品の数々を期待するのだろうが、実際は目玉の数点に限られ、期待はずれで終わることもある。所蔵品に限りがある小規模な美術館では、この傾向は一層増加する。名前が集客につながるこの種の展覧会に対して、分かりにくいとされる上にポピュラーとは言い難い現代美術を扱う機会はずっと少ない。西欧美術の限られた作家の人気が高いのは、授業や教科書で扱われたことの成果ともみることができるだろう。このことから、授業で現代美術を取りあげることは、美術に対する視野を広げることになり生涯学習の視点からも大いに意義のあることといえよう。

個性と共同との関わりについて、前に述べた。授業者は「危機に瀕する我が国の教育」[*23]に示された危機項目を視野に入れ、他者とのコミュニケーションを取り入れた授業実践によって危機的な課題の緩和することをねらいの一つに定めている。本授業では、鑑賞や表現の活動を通した他との共存が自己を発揮させることにつながるとの考えから、小集団の中で生かされる個性を育成し、他との対話がもたらす創造活動を推進することを目指している。

②表現と組み合わせた鑑賞　「ピカソを学ぶ」　…**事例８**

（第３学年美術科；鑑賞・鑑賞学習を深化させるための表現学習）

この事例は、生涯学習の視点から、美術を愛好する心を育て、表現と鑑賞の関係性を考えながら、一人一人の感じ方を大切にした鑑賞ならではの個性を伸ばす学習のあり方を追求する中で取り組まれたものである。

この学校では、第２学年の３学期または３学年の１学期から２学期始めにかけて、５時間ほど『美術の意味』という題材で美術史の流れを学習する授業を行っている。この学習とリンクするように単発でいくつかの鑑賞学習を取り入れており、その一つがこの授業である。

この授業では『ゲルニカ』の鑑賞を通して制作の動機・造形理念を理解させ、一般的に生徒たちが持つ「メチャクチャな絵をかく画家」といったピカソ像を払拭したいと考えら

*23 文部科学省は、「21 世紀の未来を拓く教育改革－７つの重点戦略－（2002）」において、①いじめ、不登校、校内暴力、学級崩壊、青少年犯罪。以下、危機項目を４つ掲げている。

れている。ピカソ自身の表現に対する考え方は『ゲルニカ』が制作過程においていくつかの変遷を辿って完成しという点に端的に表れているが、作品の第１段階と完成作との比較はなかなか面白く、生徒たちも興味を持って取り組むという。第１段階と最終段階とではどこがどう変化しているのか、モチーフはどのように描かれているか、制作の動機はなにか、などに触れながらピカソの造形理念をおさえ、美術と社会のかかわり等についても触れていきたいと考えでこの題材は設定されている。

次に鑑賞の深化を図るために、(ア)ゲルニカのいくつかの部分をもとに主題の追求、またはイメージを発展させた自由な表現をする。(イ)自分で選んだ既存の名画をピカソ風に描きかえる。という表現活動を行っている。

(ア)の生徒作品例

(イ)の生徒作品例

③鑑賞と描くこと・書くこと「ぼくのわたしの風神雷神」　…**事例９**

（第５学年図工科・国語科；鑑賞・絵に表す・作文）

先にもふれたように、『風神雷神図』は、小学校でもよく取りあげられている作品の一つである。第１次の鑑賞では、ついたてを利用したり顔の部分だけの拡大図（山根有三、『原色日本の美術１４宗達と光琳』、小学館）を利用したりして実際の大きさをイメージしやすくする配慮がなされた。また、表現の特徴や屏風絵の見方などについてもよく調べて授業の説明に取り入れられた。授業者は、児童の興味を高められたが、やや説明が過ぎたかもしれないとふり返っている。

この事例は、国語科の作文指導と関連をもたせたものである。全体の学習の流れは、第１次：俵屋宗達『風神雷神図』鑑賞と作文、第２次：「ぼく・わたしの風神雷神図」制作、第３次：友だちの作品鑑賞と作文となっていて、「書くこと」が積極的に取り入れられている。

他の教科等との関連を図った題材の扱いを工夫することは、大切な視点である。年間指導計画の中で効果的に関連を図ることに留意して位置づけ、計画的に実施する。その際、

それぞれの教科等の目標・ねらいを適切に押さえた指導が重要である。

＜第１次の授業から＞

○「教科書（日本文教出版『図画工作５・６上』）p.２～４の『風神雷神図屏風』を見て、気がついたこと」を書く。…Ｆ児の例

・こしにまいているひもの色がちがう。
・はだの色が二人ともちがう。
・足首と手首に輪をしている。
・二人ともかみの色がちがう。
・風神のつのは一本だけど、雷神のつのは二本ある。

○みんなで発表した後、「今日の授業で勉強したことで、思ったこと・考えたこと」を書く。

「わたしは、風神と雷神は前から知っていましたが、実物がすごく大きかったのでびっくりしました。京都に行ったら、見に行きたいです。」…Ｆ児の例

＜第３次の授業から＞

○「題名」「絵にそえる文」を書く。 …Ｔ児の例

題名：「おれさまが世界一」

「私は目に赤をぬり、目がめだつようにしました。なんとなく目があいます。こわい！あと、まわりの色は、暗やみよりちょっと赤っぽく明るくぬり、雷神がもっとめだつようにしました。それから雷の音は、大きな口からうなり声。光はかいちゅう電灯でモーレツな光でいなずまを作るというイメージで描きました。やっぱりおれが世界一！」

Ｔ児の作品

○友だちの絵の感想を書く。…Ｓ児の例

「Ｈ君の絵が、力強くてよかった。つのも同じような形ではなくて、ちがう形だったからよかった。きん肉の描き方よくて、強そうなのがわかったから、じょうずだなあと思った。それに、目に血かんが見えるのもよかった。ほんとにＨ君いい絵ができていた。」

Ｈ児の作品

授業者は、作文指導について、絵を描いたり鑑賞したりして書くことは、すでに思い（書きたい内容）があるので、書きやすかったようだと報告している。