

教員養成課程における図画工作科の単元の提案

－「造形遊び」を組み込んだ単元構成について－

佐伯 岳春

福山平成大学
(福祉健康学部 こども学科)

E-mail : sae-take@heisei-u.ac.jp

【要旨】

小学校図画工作科の一つの領域である造形遊びは、学習指導要領に位置付けられてから、半世紀近く経過している。しかし、小学校の高学年の授業では、造形遊びの実施率が低いという調査結果がある。その要因として、学習指導要領や教科書において教員が指導する場合の情報不足、養成課程での造形遊びの指導の欠落、教員や学生の造形遊びの体験不足などが考えられた。そこで筆者は、教員養成課程において図画工作科の造形遊びの指導として、学生の理解を深め、造形遊びの授業内容やイメージの明確化を目指し、単元を提案することを目的とした。

単元の内容としては、自分の作った器の上に、ミニチュアの枯山水を製作について提案した。

今後は、この単元を実践することにより、造形遊びに関わる課題が解消したか否かの検証が必要である。

キーワード：造形遊び 単元 イメージの明確化

I 問題の所在

1. 造形遊びの課題

1977（昭和52）、保幼小接続や社会的な背景から、図画工作科の小学校学習指導要領に、「造形的な遊び」が低学年の学習として位置付けられた。「造形的な遊び」が導入されてから、2024（令和6）の時点で47年が経過しようとしている。すでに半世紀近く経過し、「造形的な遊び」は、学習指導要領が変遷する中で「造形遊び」となった。平成29年に告示された小学校学習指導要領解説では、「造形遊び」とは、「材料やその形や色などに働きかけたことで生まれる自分なりのイメージを基に思いのまま発想や構想を繰り返し、手や体全体の感覚などを働かせながら技能などを発揮し、遊びのもつ能動的で創造的な性格を学習として取り入れた材料などを基にした活動である」と解説されている。また、「造形遊び」は、「遊びをするうちに作品になることもあるが、始めから具体的な作品を作ることを目的としない¹⁾。」とも示され、同じ「A表現」の「絵や立体、工作に表す」領域との違いは、「造形遊び」が、材料や環境に積極的にアプローチしながら多様なイメージを形成する活動であることを主としている領域に対し、「絵や立体、工作に表す」は、活動の始めにテーマや目的を設定して行い、その作りたい作品のイメージを形成してから活動するという領域で、何かを作ろうとする時の思考過程が異なっている。しかし、何かを作るといふ活動の中で、可視化することが難しい子どもの思考過程を扱う授業を小学校の教員はどのように対応しているのだろうか。

阿部（2017）は、札幌市内40校から得られた調査データをもとに、図画工作の高学年の年間指導において、「絵や立体、工作」などの指導に占める時数の割合が多く、「造形遊び」の実施率が顕著に低いことを示した。その低い要因の一つに「絵の指導」に多く費やしている事例を挙げ、図画工作科、美術科など戦後の教員による独自の教材（題材）開発の隆盛などから、各地に「絵を中心にした指導の文化」が築かれたことで「造形遊び」の実施率が低くなり、授業を構成する内容として定着することに影響を与えていることを指摘した。また、「造形遊び」が定着していない要因として、学習指導要領解説を一読しても具体的な授業像が浮かばないことや、教科書の写真だけでは授業の仕方が分からないなど、教科書の情報不足も「造形遊び」が定着し

ない要因の一つとして挙げている²⁾。

また、西川ら（2020）が実施した「小学校教員100人へのアンケート調査」では、造形遊びの実施状況として、「していない」、「あまりしていない」が55%と過半数を超え、あまり造形遊びに取り組んでいないという状況だと考えられた。また、同じアンケート調査で、造形遊びを「よくしている」「まあまあしている」、「どちらともいえない」と回答した教員へ、年間での造形遊びの実施頻度を問う質問に対しては、「学期に1題材（年間3題材程度）」が52%と最も多く、他の回答は「年間1～2題材」が約半数近くいたことから、造形遊びの実施率が低いことを示唆している。実施率が低い理由としては、「授業や材料の準備が大変」「図画工作の中で造形遊びの授業に使う時間がない」、「指導方法が分からない」が上位を占め、造形遊びで大量な材料を必要とするための授業準備の手間や、到達点が見え指導しやすい「絵や立体、工作に表す活動に時間を割いてしまう。」といった課題を指摘している。教員養成課程での課題としては、「大学の講義で『造形遊び』について学んでこなかった」「子どもの頃に図画工作科の授業の中で『造形遊び』をしたことがない。」などの意見が抽出されたので、教員養成課程で学生に、造形遊びを経験させることや教員に造形遊びを研修するなど、実際に、造形遊びをする必要性を指摘している³⁾。

また、造形遊びが導入されてから半世紀近く経過しているとはいえ、山田ら（2019）は、造形遊びをめぐる教育現場の混乱が収まらない要因の一つとして、現場教員に参照にすべき授業モデルが構築されていないことを指摘している。「教育は再生される」と言われるとおり、教員は授業にあたって、そのモデルを自己の経験から導き出すことが多く、結果、自身が経験したことのない内容や方法に関して困難さを感じることとなる⁴⁾。ということから造形遊びが始まってから、それを授業として受けてきた世代がやっと現場で活躍しだす頃である。造形遊びを授業として受けていない世代が現場教員として活躍している時代では、授業のイメージを捉えにくい造形遊びの実施率が低いことも遠因にひとつであると考えられた。

以上の知見から、造形遊びが小学校現場であまり実施されていない状況があり、その要因として、学習指導要領や教科書において教員が指導する場合の情報不足、養成課程での造形遊びの指導の欠落、教員や学生の造形遊びの体験不足などが考えられた。

2. 造形遊びの効果

造形遊びは学習指導要領で図画工作科の表現する領域に位置づけられた活動ではあるが、造形遊びをすることで子どもにどのような効果があるのだろうか。

小学校学習指導要領解説（2018）では、造形遊びの内容として、次のように解説されている。「遊びが持つ教育的な意義と能動的な性格に着目し、その特性を生かした造形活動が『造形遊びをする』の内容である。」とされ、図画工作における形や色の世界に自ら働きかけていく能動的で創造的な活動として教育的な意義があるとしている⁵⁾。その為、小学校教員は、造形遊びは子どもが主体的に自分で目的を見つけて発展させていくという認識のもと授業を展開していると考えられる。

では、その授業を受ける子どもは、造形遊びに目的を見つけて活動する様子があるのだろうか。

森實（2021）は、教員が造形遊びの指導や評価にあたり「子どもの主体的な活動を大切にする」について理解に苦しみ、積極的に取り組めていないのではないかと考えた。一方、子どもが造形遊びを困る様子もなく意欲的に活動している様子から、教員と子どもの造形遊びの認識のズレに着目し、認識調査を実施した。その結果、教員と子どもの間に、学びを楽しむという共通認識が確認できていた。ただ、ズレとして、教員は子どもが「造形遊び」を通して創作活動に積極的に取り組むことで楽しんでいるという認識だが、子どもは、単に造形遊び楽しむだけでなく、その活動を通して友達との交流を強く認識し、共に活動することを通して自分の存在価値を見出していることを明らかにしている⁶⁾。つまり、子どもは、造形遊びで友達と交流することで、自分の見方や学びに自信が持てたことや、友だちに活動を認められることで自己の肯定が高まることから、造形遊びに教育的な意義を見出している可能性が高いことを示唆している。

また、造形遊びの効果として、藤尾ら（2018）は、造形遊びをしてから工作をしたクラスと工作をしてから造形遊びをしたクラスとの違いを分析した。その結果、造形遊びをせずに工作を行うよりも、造形遊びをしてから工作する方が、児童は、友達とのかかわりによる楽しさや達成感を感じており、試行錯誤もでき、自己有用感を持っていたことを明らかにしている⁷⁾。さらに、波多野（2015）の研究でも、小学校5年生が、造形遊びをしてから立体を作るか、造形遊びをしない

で立体を作った場合を比較したところ、造形遊びを先にした方が、子ども達は、素材となる対象と対話する機会ができ、素材を操作する中で、自分が作ろうとするもののイメージを形成する傾向が強くなることが示されている⁸⁾。

藤尾らの知見で、子ども達は、友達の交流が深くなる造形遊びをしてから、製作に取り組んだほうが、自他を肯定的に受け入れる感情を育成しやすいことやモノ作りのイメージが形成されやすいと考えられた。

では、造形遊びに対する教員と子どもの認識のズレがあることが示唆されているが、教員が造形遊びをする子どもの認識への理解を深める方策があるのだろうか。

寺本（2019）は、教員自身が遊ぶこと自体を目的とした体験を経ることで造形遊びの教育的意義に気づくことをねらった「遊びなおし研修」を3回行った。この「遊びなおし研修」は、造形遊びの指導法を伝達することが目的ではなく、教師自身が「遊ぶ」ことを通して子どもであった頃の視点に立ち返り「遊び」の教育的意義を自ら発見していくことを重視している。その結果、参加した教員の中には、子どもが造形遊びで見せる行為や活動と共通するものが多いことが確認された。それは、教員が、「遊び」を体験することで、「遊び」の主体性や自由性、快楽性等の特性を実感し、子どもの感覚に立ち返ることで、「遊び」の教育的意義を感じ取ったのではないかと考えられる。研修後には、教育現場で、造形遊びを実践する教員が多くあられ、実践した授業で子どもが生き生きと活動する姿が報告されていることが、この「遊びなおし研修」の成果である⁹⁾ことを示している。

この寺本の研究成果は、現役の教員だけでなく、教員養成の授業でも、有効ではないかと考えられる。それは、学生自身が「遊ぶ」ことを通して子どもであった頃の「遊び」に対する視点を改めて発見できるのではないかと考えられるからである。

II 目的

本稿は、子どもが、材料や環境に主体的にアプローチすることを目的とした造形遊びの領域を、先行研究から見出された課題をもとに、教科指導法のあり方を検討するものである。

先行研究から、子どもの自己有用感の高まりなどがみられる造形遊びだが、小学校での実施率が低いこと

が示唆されている。その要因として、学習指導要領や教科書などの情報不足によって、教員が造形遊びの授業をどのように進めてよいか分からないなどの要因が考えられた。また、造形遊びの経験不足、教員養成課程での造形遊びの指導の欠落なども要因の一つとして考えられた。

そこで本稿は、教員養成課程において図画工作の造形遊びの指導として、学生の理解を深め、造形遊びの授業内容やイメージの明確化を目指し、具体的な単元を提案することを目的とした。

III. 研究方法

横田ら（2021）は、図画工作科のなかでの造形遊びの位置づけに、年代が関係することと、研究者によっても異なることを見出し示している。それは、「造形遊びに二側面があるとして『造形活動に二側面を組み込む見解』、『造形活動の二側面を明確に分離する見解』があるとしている。二側面の一つである一連の造形活動の中に造形遊びを組み込む見解を主張する研究者は、『造形遊びをする』活動は単体で行うよりも『絵や立体、工作に表す』活動に組み込んで行うことが、効果的であると主張している。一方、二側面の一つである明確に分離して行うべきだと主張する研究者は、『造形遊び』『絵や立体、工作に表す』、作品完成を目的とする活動とは分離して行うことで、意義が生まれることを意味する。しかし、造形教育としての最終目標及びそれに繋がる段階的な学びの内容や『絵や立体、工作に表す』領域との関係性を説明するには至っていない¹⁰⁾。」という見解を示している。

この造形遊びの二側面の見解について、筆者は、教員養成課程の教科教育法では、「造形活動に二側面を組み込む見解」で取り組むべきではないかと考えている。その理由として、高田（2019）が学習指導要領（2019）を読み解くうえで、5、6年の造形遊びの内容の「空間などの特徴をもとに造形的な活動を思い付く」という一文に着目して、これまでの造形遊びのあり方よりも明らかに造形の方に重点が置かれていることや、工作に表す活動を例に挙げ、空き箱などの廃材を机上に並べ、それらを様々に組み合わせながら作品化する行為は重要であり最初に明確なイメージが存在し、それを具現化することだけが工作に表す活動として明確に分けられるものではない¹¹⁾。という主張に同意す

るからである。それは、個人で、何かを作るという行為において、その作品が自分のイメージどおりにできた、完成したと自分自身を納得させるのは、作品を作った本人にしか分からないからである。作品ができるまでの思考過程は、ワークシート等に表したり、レポートを作成したりはできるものの、全てを可視化し他者が理解すること、作者自身が細部にわたって全てを理解することも困難を伴い、思考過程を明確に分離して行うこと自体が大変困難であると考えたからである。また、グループで、何かを作るにあたって意見交換し、場所や材料から共通のテーマを見付け表していく行為は、造形遊びということが出来るかもしれないが、それは、インスタレーションの作品作りと明確に分けるのは困難だと考えられるからである。以上の考察から、造形活動において、絵や立体、工作の前に、造形遊びに取り組んだ単元を構成することで学生の理解も深まるのではないかと考えられた。

IV. 考察

造形遊びをめぐる先行研究をふまえて、授業内容の一単元の構成において意識する点を以下のように整理し考察した。

- ・造形遊びの授業内容の情報不足
- ・造形遊びの経験不足
- ・造形遊びを組み込む順序
- ・他者との交流
- ・思考過程の可視化

本稿で、考察した単元は高学年を対象としたものだが、教員養成課程において、図画工作、教科教育法などの授業で取り組む内容を示している。（1コマ90分）

単元名（枯山水を作る）

①題材名 石と砂利で表す（造形遊び）1コマ

【題材のねらいと内容】

石の色や模様、質感、形自分が美しいと思う石を見つけ、一分程度の砂利（寒水等）と組み合わせを楽しむ。特徴のある場所を見つけ、石や砂利に働きかけ、組み合わせることで変わる形や景色の変化を生かして空間づくりを楽しむ。

【課題レポート】

石と砂利を並べたり、組み合わせで配置したりして美しいと思った場面を写真に撮り、友達同士で話し合いながら、写真と共に美しく感じた理由を記述する。

②題材名 枯山水を鑑賞する（鑑賞）1コマ

【題材のねらいと内容】

日本庭園の様式の一つである「枯山水」の庭園、もしくは写真を鑑賞する活動を通して、石の置き方、組み合わせ方、砂利との組み合わせで見える景色を、子ども自身が見て感じたことを友達と話しあいながら、和の庭園の美しさを学ぶ。

【課題レポート】

石の組み合わせ方、置き方、砂利との組み合わせ方等友達と話して気づいた和の美しさについて記述する。

③題材名 枯山水を表す為の器を作る（工作）1コマ

【題材のねらいと内容】

枯山水について得た知識をもとに、枯山水のミニチュアを再現するための器を粘土で作る。

器を作ることで、粘土の感触、特性について理解を深める。製作することで、粘土を扱うための知識及び技能を身に付ける。

【課題】

粘土によってつくられた器は、粘土が乾燥して固まってしまうまでに、表面を自分の好きなテクスチャーに加工し、縮みに伴う変形に対応する必要がある。授業内での器づくりだけに留まらず、乾燥するまで日々器の様子を見ながら成形することを課題とする。

④題材名 枯山水を設計する（絵）1コマ

【題材のねらいと内容】

枯山水で表してみたい景色を探したり、表したい自分のイメージを絵に描いたりして明確にする。

造形遊びで使用した石や砂利を改めて見直し、石の向きや配置、砂利の配置など、いくつも構想する。

授業で枯山水の平面図を2枚以上、それに対応したパース図を2枚以上描くことを知らせる。まずは、1枚目の平面図、パース図を描き、描けた学生から他の学生の設計図を鑑賞する。友達の作品や意見を聞き、参考点をレポートに記録する。その後、2枚目の平面図、パース図を設計する。

【課題】

平面図、パース図を2枚描けていない学生は、次の授業までに完成させる。

⑤枯山水を作る（立体）1コマ

【題材のねらいと内容】

設計図をもとに、石や砂利の感触や質感や質量を感じながら枯山水を作る。枯山水の製作過程で、相互鑑賞時間を設ける。石の配置や見せ方、地面の高低差なども考慮し試行錯誤を重ねる。最も自分が美しいと考えるミニチュア枯山水を器の中に表現し、ミニチュアが実物に見えるように、工夫して写真を撮影する。

【課題】

和の庭園づくりに関する知識をまとめ、小学生に向けて授業をするときの指導上の留意点、評価の観点と方法を記述する。

自分の作った器の上に、ミニチュアの枯山水を製作するという学生を対象にした授業の単元を提案した。この単元では、石や砂利に多く触れることになる。最初に、造形遊びを組み込んだことで、石や砂利の様々な形、質感や重さなど、子どもの頃に石や砂利を使って遊んでいたことを思い出してほしい。その為の造形遊びであると考えている。造形遊びの際は、枯山水を作ることは触れず、石や砂利に触れ、空間を使って何かを表すことに集中させたい。

その後の器づくりでは粘土を使うことで、石や砂利との組み合わせや相性によって表すよう思考をめぐらし、設計図を描く時は、石の一面や、質感、質量に着目して、枯山水に生かすことができるよう改めてよく観察し、気づくことができるようにしたい。

造形遊びを取り入れることで、石や砂利に触れる機会が増え、石や砂利を組み合わせることで作られる景色に気づき、表すことへの糧になると考えている。

V 今後の課題

今後は、この単元を実践することにより、造形遊びに関わる課題が解消したか否かの検証が必要である。

まずは、造形遊びを最初に組み込んだことで、枯山水を作るうえで、イメージが明確になったかどうかについて検証する。その後、造形遊びの理解、また、教壇に立つときに、造形遊びを授業に組み込むか、組み込む時は、どのように組み込みたいか、議論を重ねたいと考えている。

今回の単元は、造形遊びが、のちに行う絵や立体、工作に表す領域の作品のイメージ形成に寄与していると想定して構成した。それは何かを作るイメージやテーマが明確でない造形あそびの指導の難しさをのちに作るものを明確にすることで、教員が造形遊びの方向性

を明確に意識することができるのではないかと考えたからである。

今後は、今回提案した枯山水を製作する単元だけでなく、手を使い、多様な材料の形や色を意識して構成する造形遊びから作品製作につながる単元を作っていくことや今後の社会で必要とされる ICT による造形遊びからつながる作品製作などの単元も試行し検証を重ねていきたい。

【引用・参考文献】

- 1) 文部科学省 (2018) 『小学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説 図画工作編』日本文教出版
- 2) 阿部宏行 (2017) 『「造形遊び」が定着しない要因の考察—学習指導要領と図画工作の教科書—』美術教育学 (美術教育学会誌) 第 38 号 pp.1-11
- 3) 西川史織、丁子かおる (2020) 『小学校図画工作科における「造形遊び」についての調査研究—学校教育現場に定着しない要因と児童に育つ力—』「和歌山大学教育学部紀要 教育科学 第 70 集 pp.41-49
- 4) 山田芳明、大西洋史、西尾正寛 (2019) 『教科内容としての「造形遊び」の認識に関する一考察—教員及び学生へのアンケートをもとに—』「美術教育学研究」第 51 号 pp.345-352
- 5) 文部科学省 (2018) 『小学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 解説 図画工作編』日本文教出版
- 6) 森實祐里、李知恩 (2021) 『児童と小学校教師の「造形遊び」についての認識のズレ』「北海道教育大学紀要 (教育科学編) 第 71 号 第 2 号 pp.233-239
- 7) 藤尾美奈子、秋光恵子 (2018) 『図画工作科「造形遊び」の意義—工作及び他教科との比較を通して—』「日本教育心理学会第 60 回総会発表論文集」p192
- 8) 波多野達二 (2015) 『図画工作科における素材・対象との対話とイメージ形成との関係—造形遊びと立体造形を連動させた題材開発と実践—』「佛教大学教育学部学会紀要」14 pp31-36
- 9) 寺本幸仁 (2019) 美術教育学 (美術教育学会誌) 第 40 号 pp.283-294
- 10) 横田咲樹、高橋敏之 (2021) 『造形遊びの視点から見た幼児造形教育と小学校図画工作科教育の接続の課題—幼児教育関係告示文・領域「表現」と『小学校学習指導要領解説図画工作編』を中心にして—』「美術教育学研究」第 53 号 pp313-320
- 11) 高田吉朗 (2019) 『「造形遊び」に関する一考察』「名古屋短期大学研究紀要」第 57 号 pp.63-74

Proposal for a Unit on Arts and Crafts in a Teacher Training Program

—Unit structure incorporating “Zokei-Asobi”—

Takeharu SAEKI

Department of Childhood Education, Faculty of Welfare and Health Science,
Fukuyama Heisei University

E-mail : sae-take@heisei-u.ac.jp

Abstract

Nearly half a century has passed since the introduction of “Zokei-Asobi”, one of the areas of primary school arts and crafts, into the curriculum. However, research shows that the implementation rate of “Zokei-Asobi” is low in upper elementary school classes. Factors considered were the lack of information for teachers in the curriculum guidelines and textbooks, the lack of guidance on “Zokei-Asobi” in training programs, and the lack of experience with “Zokei-Asobi” for teachers and students. Therefore, the purpose of this paper is to propose a specific unit for the teaching of plastic arts play in teacher training programs, aiming to deepen students’ understanding and clarify the lesson content and images of “Zokei-Asobi”.

He proposed a unit on producing a miniature karesansui (dry landscape garden) on a vessel of his own making.

In the future, it is necessary to verify whether or not issues related to “Zokei-Asobi” have been resolved through the implementation of this unit.

KEYWORD “Zokei-Asobi” Teaching unit Image Clarification