

平成 7 年度

小・中学校および社会教育に共通する 美術鑑賞資料の開発

—— マルチメディアによる鑑賞資料の活用方法を探る ——

小・中学校および社会教育に共通する美術鑑賞資料の開発

— マルチメディアによる鑑賞資料の活用方法を探る —

図工・美術教育研究会議

応後 茂樹¹ 宮川 友二郎² 川合 克彦³ 菅原 範子⁴
夏井 美幸⁵ 神菊 貴憲⁶ 須田 一成⁷ (H6年度)
佐藤 悠子⁸ (H6年度) 大内 三喜男⁹

要 約

近年、各地でさかんに美術館が作られるようになり、国内外の美術作品に触れる機会が多くなった。また公園や公共施設ではさまざまな立体作品が展示されており、造形作品が身近なものになってきた。このような造形環境に対してすすんで関心を持ち、自分なりの味方で美しさを感じ取っていくことは、生涯学習の上からも大切なことである。本研究では川崎市内の美術作品・工芸・都市環境デザイン・自然環境を対象とした鑑賞資料を作成し、コンピュータとレーザーディスクを利用したマルチメディアによる提供の方法を考えた。従来、図画工作科・美術科の鑑賞学習では資料集や写真によるものが多く、豊富な資料を提供することが難しかったがこのような機器を利用することにより、児童生徒の関心に応じて速やかに資料を取り出して鑑賞することが可能となった。

次に、小・中学校の授業を通して機器を利用した鑑賞のあり方を検証した。コンピュータに限らず、さまざまな機器を活用するとともに、実際に追体験することで資料への感じ方や考え方がより深まり、新たな鑑賞意欲を持つようになった。授業前と後の調査ではこれまで鑑賞してきた一般的な美術作品に加え、建築物や自然に対して関心が広がってきた。

こうした要望に応えるためには、今後より多くの資料を作成していかなければならず、また、より効果的な資料の提供方法を考えていかなければならない。

キーワード：図画工作科 美術科 鑑賞 コンピュータ レーザーディスク マルチメディア 映像データベース

目 次

はじめに		
I 主題設定の理由	166	(1) 検証のねらい 171
II 研究の方法	166	(2) 検証の方法 171
III 研究内容および結果の考察	167	(3) 中学校検証授業 171
1. 鑑賞の対象と資料の収集	167	(4) 小学校検証授業 174
2. 鑑賞資料の開発	169	IV 研究のまとめと課題 177
3. 検証授業を通じた鑑賞資料の提供	171	おわりに
		・参考文献・指導助言者 178

¹川崎市立小倉小学校教諭（主任研修員）

²川崎市立宮前小学校教諭（研修員）

³川崎市立向丘中学校教諭（研修員）

⁴川崎市立上作延小学校教諭（研修員）

⁵川崎市総合教育センター生涯学習研究室主任

⁶川崎市総合教育センター生涯学習研究室事務職員

⁷川崎市立川中島中学校教諭（H6年度研修員）

⁸川崎市総合教育センター（H6年度研修指導主事）

⁹川崎市総合教育センター指導主事

はじめに

今日の社会の変化にともなって私達を取り巻く環境は大きく変化している。建築物や公園はもちろん、身の回りの衣服・日用品までこれまでの機能中心であったものから個性的なデザインや斬新なアイデアを生かしてものが多く見られるようになってきた。

このように日常生活の中であふれる造形的環境に対して自分なりに美しさを感じ取り、すすんで味わおうとすることは、生涯を通じて美術に親しみ愛好していく基盤になるものである。

図画工作科・美術科においても表現活動とともに鑑賞学習が一層重視されてきている。自然や造形作品に対してすすんで関心を持ち、よさや美しさを味わう鑑賞の目を養っていくことが将来において感性豊かな人間に成長していくことにつながると考える。

このことから造形作品や美的環境にすすんで関心を持ち、自分なりの見方ができる情報活用能力の育成と、主体的に対象を見つめて感じ取っていくとする自己教育力を高めることは重要なことであると考えられる。

I 主題設定の理由

我が国の美術教育で「鑑賞」が登場したのは明治43年発行の尋常小学新定画帖で、それまでの画手本とちがい、「全てが臨画させるものではなく、考察資料とすべきもの」という考えが示されている。また、昭和4年発行の「新撰小学図画」緒言では「鑑賞能力の開発等各方面に渉る材料按配して」というように鑑賞がいっそう示されるようになった。しかし、指導の内容は明治以来ほとんど臨画・写生画が中心でいかに効率的に絵を描くかというものであった。

戦後になって学習指導要領で鑑賞が明示されたとはいえ、時間も小学校で5%、中学校でも10%であった。したがって、表現活動中心で鑑賞活動はあまり力を入れられてこなかった。美術は表現することが本質であり、その上に立って鑑賞の能力が育つという考えがずっと大勢を占めていたのである。

しかし、そのために表現が苦手であるために美術に対する劣等意識を持ったり、おとなになっても「子どもの時に絵が苦手だったので、芸術の見方がわからない。」という人が多い。鑑賞が表現と同時に位置付けられれば「見ること」に対する個性を発揮して美術を愛好する人も増してくるのではないかと思う。

また、これまでの鑑賞の概念では、よく知られている芸術作品を見て作品解説によってどこがすばらしいのかわかったり、有名であれば良い作品であるという、他から

の価値観を受け入れることが多かったのではないかと思う。学校教育においても作品を分析的に見たり、表現活動のためのヒントとして扱われることがある。しかし、そうした知識理解中心の学習は純粋な作品鑑賞とは言えないのではないだろうか。

自分の周りにある造形作品や建築物、自然環境などに目を向けてそのおもしろさを発見したり驚いたりしながら自分なりの感じ方を持つとともに、他の人との感じ方の違いに気付いていくことが必要だと考える。そして、さらに芸術作品に対しても、自分の好みの価値観を大切に主体的に見つめる活動を通して鑑賞の楽しさを味わうことが大切である。

しかし、平成5年に美術教材開発研究会議が市内の教師を対象にした調査では「よい資料がない。資料を開発する時間がない。」ということから資料の問題が明らかになっている。特に川崎市内には近年まちなかに彫刻作品が設置されたり、新しい都市環境が整備されたりしているものの、それらを鑑賞の対象とした資料はほとんどなく、学校教育・社会教育で活用できる資料の開発が望まれている。

このことから本研究会議では川崎市内の造形作品に視点を当て、身近な造形作品を味わうことでこれからの生活の中で鑑賞眼を養うことのきっかけとしたいと考えた。

また、多くの資料から必要に応じてみたいものを選び出すことができ、いろいろな見方ができるような提供の方法を開発したいと考え、次のようなねらいを持ち研究をすすめてきた。

- (1) 鑑賞学習の視点から市内の造形作品を調べ、鑑賞資料としての映像データベースを開発する。
- (2) コンピュータ及びレーザーディスク等の機器を利用した効果的な資料の提供方法を探る。

II 研究の方法

1. 川崎市内の造形作品を調査し、資料を収集する。

- (1) 鑑賞学習のための資料はどうあるべきか、学習指導要領、教科書、資料集などから鑑賞のねらいを検討する。
- (2) 平成4年度・5年度の美術教材開発研究会議で開発した資料をねらいに照らし、さらに開発すべき対象を選択して資料収集を行う。

2. 資料をレーザーディスクに取り組む。

- (1) 小学校・中学校の学習で扱えるとともに一般成人をも含めた場においても利用できる資料をめざした映像の編集を行う。
- (2) 平成4年度からの資料と合わせてレーザーディスク上に録画することにより、資料の劣化防止、小型化、検索の効率化を図る。
- (3) 資料を紹介した冊子「まちなかの鑑賞教材」を作成し、市内各校に配付する。

3. 児童生徒が扱えるマルチメディアソフトを開発する。

- (1) コンピュータを使ってレーザーディスクを制御するマルチメディアデータベースソフト「まちなかの鑑賞教材」を作成し、今まで難しかった長時間の動画による映像と解説・音楽が加わったプレゼンテーションを行う。
- (2) 場所・材料等から多様な検索ができ、インタラクティブな見方ができるようにする。
- (3) だれでもが簡単に操作できるように、ソフトの改良を図る。

4. 検証授業を通して資料の有効性を探る。

- (1) 開発した映像資料を使って学習することによって、児童生徒がどのように鑑賞を深めていけるか、また鑑賞に対する興味・関心が広がっていくか確かめる。
- (2) 児童生徒がコンピュータ等の機器を使って主体的に学習をすすめていけるか検証する。

Ⅲ 研究の内容

1. 鑑賞の対象と資料の収集

資料収集にあたってどのようなものを対象にするか、学習指導要領をもとに鑑賞のねらいを整理し、平成4・5年度美術教材開発研究会議で作成した資料を分析するとともに、本研究会議で作成する対象を検討した。

(1) 児童の作品

①鑑賞のねらい

- ・友人の作品に関心を持つ。(小学校)

②収集の観点

小学校全体にわたって鑑賞の対象とされているが、友人の作品を見ることは、造形活動の中で最も身近な鑑賞活動であり、よさを感じ合いながら人間関係を育てていくものである。

したがって、資料によってさまざまな児童作品を見ることも意味のあることであるが、制作中や

制作後の実際の作品を見ながら話し合ったり認め合ったりすることの方が有効であると判断し、本研究の収集対象からは外すこととした。

(2) 我が国と諸外国の美術作品

①鑑賞のねらい

- ・絵画や彫刻から受ける意外性、不思議さに気付く。(小)
- ・美術作品による作者の心情や個性の違いを味わう。(中学校)以下(中)
- ・仏像などの文化財から時代の特性に触れ、関心を高める。(小)
- ・文化遺産の歴史的価値に関心を持つ。(中)
- ・地域の美術館で作品のよさを味わう。(小)
(社会教育)以下(社)
- ・美術館の社会の中での役割を知る。(中・社)

②収集の観点

学習指導要領では小学校高学年から我が国の美術作品を鑑賞の対象としている。児童が興味や関心を持ち、すすんで地域や美術館にある作品を見てみたいという意欲を持たせることが大切であると考えた。

また、中学校では作者の心情、表現意図、表し方の工夫などに関心を持ったり感じ取ったりしながら個性を大切にしていけることが重点であると考えた。

③資料の内容

- ・絵画・彫刻

先行研究として美術教材開発研究会議では川崎以内の公園などにある野外彫刻を対象とした鑑賞資料を開発し、38の作品を紹介している。これはほぼ十分な数であると考えた。

「市民ミュージアムへの道」(平成4年度作成)
「平和公園・国際彫刻シンポジウム」(")
「公園・グリーンスポット」(")
「赤い浮きⅡ」(")

また、市内には校庭などに彫刻作品が置かれている学校があり、児童生徒に親しまれている。公園の彫刻作品とともにそうした身近な作品を対象とすることで普遍的にげなく見ていたものを改めて見直すことができるのではないかと考える。

「私たちの学校の彫刻」(本研究会議作成)
(内容・市内の学校にある彫刻作品)

・我が国の絵画・彫刻

平成5年度の美術教材開発研究会議では市内5か所の寺院の仏像・仏画を資料としている。

京都や奈良などの寺院だけでなく、地元にも我が国に伝わる表現を味わうことのできる仏像や絵画があることに気付かせることは大切なことである。

「川崎の文化財」(平成5年度作成)

・美術館・博物館

川崎市には近年、さまざまな美術館が作られつつあるが、こうした施設にすすんで足を向けて実際の作品を味わうことは大切なことである。

麻生区には「中村正義の美術館」があり、平成4年度に資料が作成されている。

「顔・中村 正義の美術館」(平成4年度作成)

また、美術館の持つ静けさや落ち着き、展示のレイアウトなどの雰囲気は視点を当てて実際に行ってみようとする意欲をもたせることが大切だと考えた。

「市民ミュージアムへ行こう」(本研究会議作成)

内容・入館から展示室までの雰囲気
・展示室の様子

(3) 身近な造形品

①鑑賞のねらい

- ・身近な日用品や玩具について発想、工夫、動きの変化を感じる。(小)
- ・工芸品が生活と結びついていることに気付く。(中)
- ・素材の特徴を生かした作品を知る。(小)
- ・日用品のデザインの構想に関心を持つ。(中)

②収集の観点

小学校では工夫のよさ、感じのよさ、意外さ、不思議さ、動きなどを率直に感じ取ること。中学校では生活に根ざしたものづくりの価値に気付いたり、地域と結びついた工芸品の美しさ、色や形の調和を味わうことがねらいとなる。生活を美しく豊かにするための制作者の努力の過程に気付き、それを生み出した創意工夫に関心を持たせることは大切なことである。

しかし身近にあるにもかかわらず、あまり目を向けられていないのではないだろうか。特に制作

過程は現場を見なければならず、普段の授業では難しいことである。工業生産がさかんになり、手を使った工芸品作りが少なくなっている今日、そうした資料を収集することは重要なことである。

③資料の内容

日本民家園では失われつつある民具制作を伝えるための指導が行われており、竹やわらという自然の素材をもとに作品作りが行われている。その制作過程を鑑賞資料とすることで自分の身の回りのものに目を向けるきっかけとしたい。

「日本民家園の竹細工作り」(本研究会議作成)

内容・かざぐるま、かごなどの竹細工制作

「葉・わら・竹から生まれる生き物たち」(〃)

内容・バッタ、きりんなどの玩具制作

(4) 自然と造形的環境との調和

①鑑賞のねらい

- ・建築物や風景などの生活環境での美しさを味わう。(小・社)
- ・住宅、公園などの都市環境デザインに気付く。(中・社)

②収集の観点

中学校2・3年では特に美術の環境化が取り上げられ生活空間としての環境に目を向けている。生活を美しく豊かにしている環境に関心を持ち、その美しさやよさを感じ取ったり選んだりする能力をつけることは生きていく上で大切なことであり、小学校中学校全体で取り上げていくものではないかと考える。

③資料の内容

- ・都市環境デザイン

川崎市でも近年、各地に新しい建築物や道路公園が作られており人々が快適に生活でき心休まるような設計がなされているものが多い。

しかし反面、繁華街などでは消費者にアピールすることをねらった看板・広告があふれ、必ずしも美的とは考えられないものもある。

このような環境の中から美的なものを判断したり批判したりする力を養うことは社会教育の目的からも大切なことである。

「街のデザイン」(本研究会議作成)

内容・市役所通り歩道橋ハローブリッジ

・新百合ヶ丘駅前ペDESTリアンデッキ

・パークシティ新川崎のモニュメント

・自然との調和

都市化などにより自然が少なくなりつつある川崎市では緑化や自然環境の整備が進められている。駅前にはたくさんの木々が配され、公共施設には噴水や小川が流れるような設計がなされている。また、道路の街路樹や親水公園となった二ヶ領用水なども人々の生活にうるおいを与えている。これらは生活と自然環境との調和を考えて作られたものであり、鑑賞の対象となると考える。

「水の道化師たち」(平成5年度作成)

「水のある街」(本研究会議作成)

内容・新百合ヶ丘駅前の小川

- ・二ヶ領用水(宿河原〜久地)
- ・パークシティ新川崎の小川や噴水
- ・稲毛公園の滝

小学校中学校で行った検証授業の調査において、自然や風景に高い関心があることがわかった。これまでの鑑賞資料は人の手によって作られた造形品が主であったが、資料集では樹木や花などを取り上げるようになってきた。こうした自然の美しさを感じ取ることは豊かな感性を養うとともにすんで環境を大切にしていこうとする態度を養うものであると考える。

そこで四季を通じて樹木が変化する姿と、夕焼けや花火、車やビルの照明という光を対象とした資料を作成した。

「四季の街路樹」(本研究会議作成)

(内容・市役所前の街路樹)

「光のファンタジー」(")

内容・総合科学高校屋上からの夕焼けと夜景

- ・ファンタジー川崎インナイト
- ・東名高速を走る車のライトの流れ
- ・ビルの窓の光による造形
- ・多摩川花火大会

2. 鑑賞資料の開発

(1) 動画による資料作成

収集にした資料を鑑賞資料として作成するにあたって動画による映像を中心にした。絵画などは印刷物やスライドでもよいが、制作過程や水といった動きのある対象

は静止画ではその本質まで味わえない。しかし、動画は時間による変化を追うとともに、いろいろな角度から継続して見る事が可能になる。また、映像の中で個々の興味・関心に応じて場面を選択することもできる。

(2) マルチメディアによる鑑賞資料の開発

作成した資料を提供するための方法としてコンピュータを利用したマルチメディアによる資料開発をすすめた。そのために、レーザーディスクとコンピュータを接続することにより、効果的な学習が期待できると考える。

①レーザーディスクへの資料取り込み

レーザーディスクの特徴は多くの映像を納めることができ、保管も簡単に劣化の心配がないことである。また、短時間で資料を探し出すことができ、再生したり繰り返し見ることが容易である。

1枚のディスクには片面30分、両面で1時間の映像を記録でき、平成6年度までに作成できている資料を納めた。

S I D E A

- ・市民ミュージアムーの道(約4分)
- ・平和公園(約6分)
- ・赤い浮きII(約6分)
- ・顔(約5分)
- ・公園・グリーンスポット(約8分)

S I D E B

- ・水の道化師たち(約4分)
- ・日本民家園の竹細工作り(約6分)
- ・葉・わら・竹から生まれる生き物たち(約4分)
- ・水のある街(約5分)
- ・街のデザイン(約4分)
- ・市民ミュージアムへ行こう(約4分)
- ・静止画集(200枚)

②映像データベースの作成

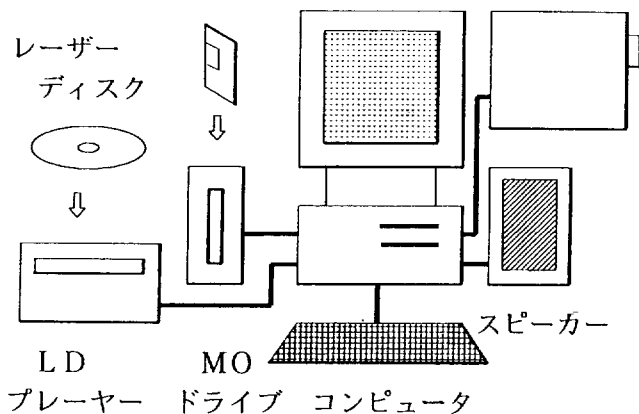
レーザーディスクに記録した資料は11の動画と200枚の静止画からなるが、それぞれの映像資料ではいろいろな作品を取り上げている。例えば「日本民家園の竹細工作り」では4つの民具制作からなるが、全部を見る場合もあり、またある作品だけ見る場合も考えられる。

したがって、全体の映像とともに一つ一つの作品に分けたカードからなるデータベースを作成した。レーザーディスク作成後に収集した資料も含め、約150のカードを現在入力しているが、MOディスクには400までの入力が可能であり、今後資料を増やしていくことができる。

③コンピュータソフトと機器環境

レーザーディスクの映像と音楽、解説が同時に提供できるような映像データベースソフト「まちなかの鑑賞教材」を開発した。これは本センター平成5年度マルチメディア準備研究で開発した「マルチメディアツール・パート2」(FMTOWNS対応のSCHOOL-CARDα映像処理オプション上で動作するアプリケーションプログラム)を利用し、書き込み式光磁気ディスク(MO)で運用するものである。このソフトによりレーザーディスクプレーヤーを制御し、ディスプレイ上あるいは液晶プロジェクターを使ってスクリーンに投影して鑑賞することができる。従来、コンピュータでは長時間の映像は難しかったが、このような機器環境によって長時間、画面全体の映像を見ることが可能となる。

MO 液晶
(書き込み式光磁気ディスク) プロジェクター



(3) コンピュータ機能概要

①検索画面

映像・項目・キー・文章の各アイコンをクリックして検索する。

項目	データ
映像名	1
場所	2
作者	3
年代	4
材料	5
領域	6
作品名など	7
その他	8

AND検索 [検索] [戻る] [全] [クリア]

OR検索 [検索] [戻る] [全] [クリア]

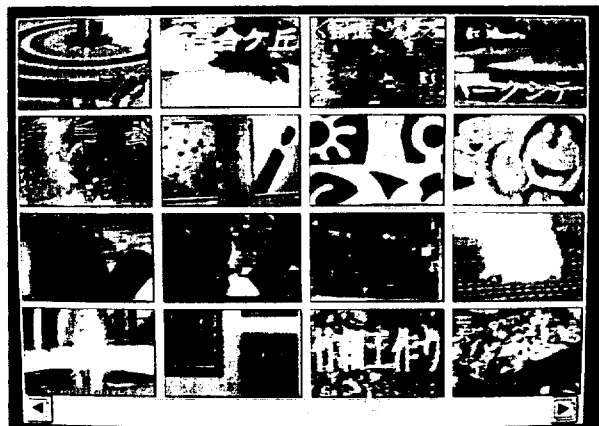
NOT検索 [検索] [戻る] [全] [クリア]

該当数

②映像検索画面

すべての資料について紹介している。1画面につき16の映像が映し出され、それぞれの映像をクリックして資料を取り出す。

多くの資料から探すことは時間がかかるが、データベースの目次として利用できる。



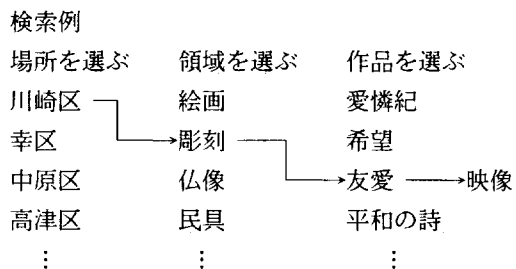
③項目検索画面

映像、場所など7項目の中から1項目あるいは複数の項目についてデータを指定して検索する。

・1項目から検索する

映像名のデータ番号をクリックすることにより、すべての映像を呼び出す。見たい資料名をクリックすると、資料が出る。

・複数項目から検索する



項目	データ
映像名	市民ミュージアム 市立公園 公園
場所	市立公園 公園
作者	安藤寺 藤野野矢 生林寺
年代	藤野野矢 生林寺
材料	竹細工 竹細工
領域	竹細工 竹細工
作品名など	竹細工 竹細工
その他	竹細工 竹細工

AND検索 [検索] [戻る] [全] [クリア]

OR検索 [検索] [戻る] [全] [クリア]

NOT検索 [検索] [戻る] [全] [クリア]

該当数

④その他の検索

・キー検索

データの中にあるキーワードを指定して検索する。

・文章検索

指定した文字と同じ文字を持つ資料を検索する。ただし、キー検索と文章検索はキーボードによる入力であるので操作はやや難しい。

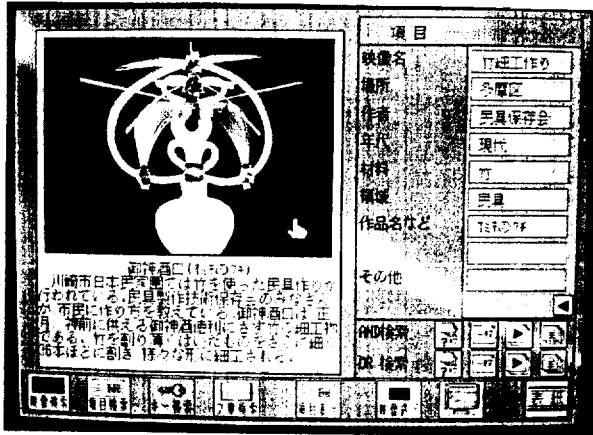
⑤資料表示画面

資料のデータおよび映像・解説が表示される。

映像が面をクリックすると動画資料の場合、レーザーディスクからの動画が開始される。

拡大のアイコンをクリックすると画面全体に映像が表示される。

映像終了のアイコンをクリックすると映像が終わる。



映像データベースの一部

カード番号	1	38	56	63
映像名	市民ミュージアム	教安寺	竹細工作り	街のデザイン
場所	中原区	川崎区	多摩区	麻生区
作者	マダン・ラル	斎藤左近浄慶	民具保存会	
年代	1987年	江戸時代	現代	現代
材料	石	木	竹	
領域	彫刻	仏像	民具	環境デザイン
作品名など	アンタイトルイメージ	阿弥陀如来立像	かざぐるま	新百合ヶ丘駅前

3. 検証授業を通じた鑑賞資料の提供

(1) 検証のねらい

- ①コンピュータを中心にした機器利用による資料提供が児童生徒に対してどのような効果が見られるか。
- ②提供した資料が児童生徒にとって興味・関心を持てるものであるか。
- ③資料を鑑賞してどのように反応し、その後の活動によって関心が高まるか。

(2) 検証の方法

- ①コンピュータ利用経験の違いにより、機器環境を変えて活動の様子をつかむ。

中学校ではコンピュータ利用経験のある生徒がほとんどいないことから、コンピュータの他に使い慣れているビデオ・スライドを用意した。

小学校では当センターとのコンピュータ共同利用で実践を積んでいるため、プリンター・スチルカメラなどのコンピュータに関連した機器を用意し、それを活用できるようにした。

- ②事前調査・事後調査を行い、意識の変容をとらえる。

コンピュータ利用に対しての関心の変容と鑑賞に対する関心の変容を調査した。

- ③児童生徒の動きをつかむ。

資料を鑑賞した後、どのような活動をするか、個々の鑑賞をどのように深めるか、観察によってつかむ。

(3) 中学校検証授業

題材名「伝えられてきた技術から」(2時間)

対象 中学校1年 34名

期日 平成7年6月16日(金)

①題材設定の理由

現代社会では、身の回りの生活用品や用具はスーパーやデパート等で欲しいものが欲しいときに手に入り、不自由さを覚えることはない。ほとんど機械化された工場生産され、その現場を目にすることもないが、ほんの少し昔までは身の回りの生活用品や用具を手作りする技術やその技術をもとにした玩具制作が生き続けていた。この川崎にもほとんど見られなくなりつつあるが、そうした技術の中には優れた創造性を秘め、長い間に改良を重ねて人から人へ伝えられてきた技術が多い。

植物の葉・わら・竹など自然な素材を巧みに使った作品や技術を資料から知ることにより、伝えられてきた古くからの技術に興味や関心を持たせ

たい。また、「折る」「編む」「なう」などの技術を実際に自分で体験することにより、制作の楽しさや難しさ、製作者の心情まで味わわせたい。


②ねらい

- ア. 資料の内容を知り、興味を持った資料を追求しようとする。
- イ. 実際に素材や技術に触れながら、発想を広げて自分なりの表現を試みる。
- ウ. 資料に対して感想を持ち、発表し合いながら民具制作への思いを深める。

③資料・機器・材料

- ア. コンピュータソフト「まちなかの鑑賞教材」
- イ. ビデオ・スライド資料「まちなかの鑑賞教材」
- ウ. 紹介冊子「まちなかの鑑賞教材」No.3
- エ. コンピュータ、レーザーディスク、液晶プロジェクター、VTR、スライド映写機
- オ. わら、竹、シュロの葉、ひもや針金などの接合材料

④学習の展開

生徒の活動	教師の支援(○)と指導上の留意点
<p>○資料の概要を知り、活用する方法を聞く。</p> <p>○「日本民家園の竹細工作り」 「葉・わら・竹から生まれる生き物たち」を鑑賞する。</p> <p>○感想を発表する。</p> <p>○興味を持った資料について自由に鑑賞する。</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>○興味を持った資料からイメージして、自分なりに試してみる。</p> <p>○自分の考えた方法をもとに作品を作ってみる。</p> <p>○制作してみた感想や感動を発表し合う</p>	<p>コンピュータ等の機器そのものの興味にならないようにする。</p> <p>○コンピュータを使って資料を選び、映像を取り出すことができることを知らせる。</p> <p>葉、わら、竹などの自然の素材を利用して作り上げていることに気づかせる。</p> <p>○資料のコーナーを用意しておき、自由に鑑賞できるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータ ・ビデオ ・スライド ・「まちなかの鑑賞資料」冊子 <p>○材料を用意しておき、いろいろ試してみることができるようにしておく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・竹を曲げる、編む ・わらをなう ・葉を折る、編む <p>○必ずしも作品として完成させなくてもよいことを知らせる。</p> <p>手を使って作ることの喜びや楽しさ、難しさなどとともに制作している人の気持ちも感じられるようにする。</p>

⑤考察

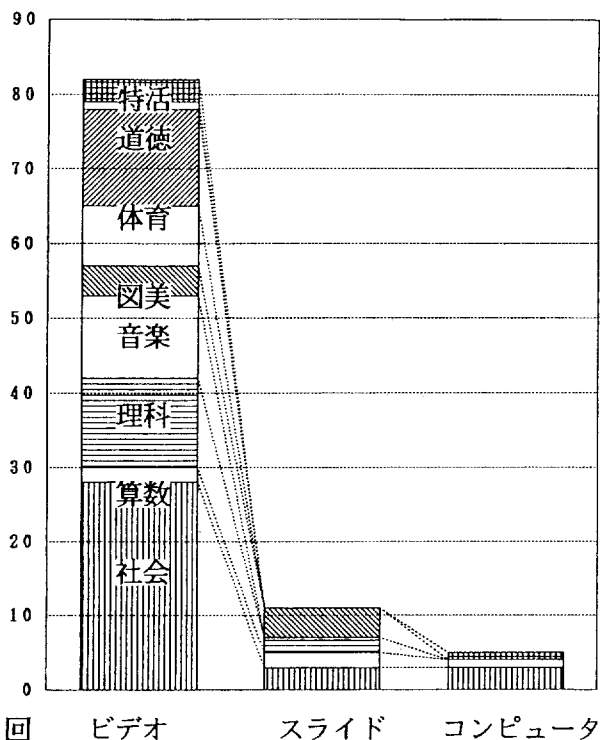
ア. 機器利用について

事前調査で過去の学習での機器利用を調べたところ、ビデオは多いがスライド・コンピュータの経験はほとんどなかった。また、図画工作科・美術科で機器を利用して学習した経験も少ない。

【グラフ1質問】

- ・今までどんな機械を勉強で使ったことがあるか
- ・どんな勉強で使ったか

【グラフ1】過去の機器利用経験

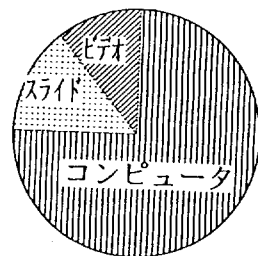


また、スライドはあまり経験がないためか、あまり利用する生徒はいなかった。静止した写真は同一場面を見続けることができるが、自分の見たい場面と合わないとききらめてしまう。

コンピュータは、はじめから強い関心が見られ、利用しようとする人数も多かった。はじめはキーボードの扱いにとまどったものの、慣れてくると自分のみたく場面を決めて検索したり、繰り返し見たりするようになり、授業後の調査でも75%の生徒が関心を持つようになった。

【グラフ2】授業後の機器利用の関心

- 【グラフ2質問】
どの機械に興味を持ったか



イ. 鑑賞に対する関心について

事前調査では過去の鑑賞の経験はピカソなどの有名な絵画やおもちゃというもので18名しか答えがなかった。これは今まで鑑賞の学習をしてきていないのではなく、学習してきたものが印象に残っていないのではないかと判断する。

これまでほとんど鑑賞の経験のない民具制作を鑑賞して生徒がどのような関心を持つか観察したが生徒は時折、資料を鑑賞しながら自分なりの作り方を工夫して素材を加工していた。生徒が取り組んだものは竹を編んだものが多く、中には資料でみた六つ目かごの編み方を考えながら制作した生徒もいた。材料からの興味もあったと思うが、資料から受けた印象も強かったのではないかと考える。

授業では竹・わら・シュロの葉などの素材とそれらを組み合わせるための針金等も豊富に用意して自由な体験を楽しむようにした。工芸の学習ではないので作品作りを目指すのではなく、素材に触れて感触を味わったり、素材の持つ特徴を知りながら映像資料に対する関心を深めてほしいと考えた。生徒の感想の中には作品に対するおもしろさの他に「制作しているおじいさんの顔がいい」と言う生徒もいた。これは作品そのものより作品を作る過程や作っている人の気持ちまで感じ取ったものである。

事後調査でも関心について調べ、その変容を見た。すると全体の関心がさらに高まり、特に民具

この実態からコンピュータだけによる資料鑑賞には抵抗感があるのではないかと考えた。また、授業の教室が美術室ということもあり、センターのコンピュータで対応しなければならないということから、コンピュータ・スライド映写機・VTR各1台を用意した。VTRは日常生活でよく利用しており、スライドの操作も簡単であるがコンピュータははじめて体験する生徒が多いので、補助の教師がついて操作を手伝うようにした。

資料の内容は同じであるが、それぞれの機器の特性をどのように利用するか観察した。

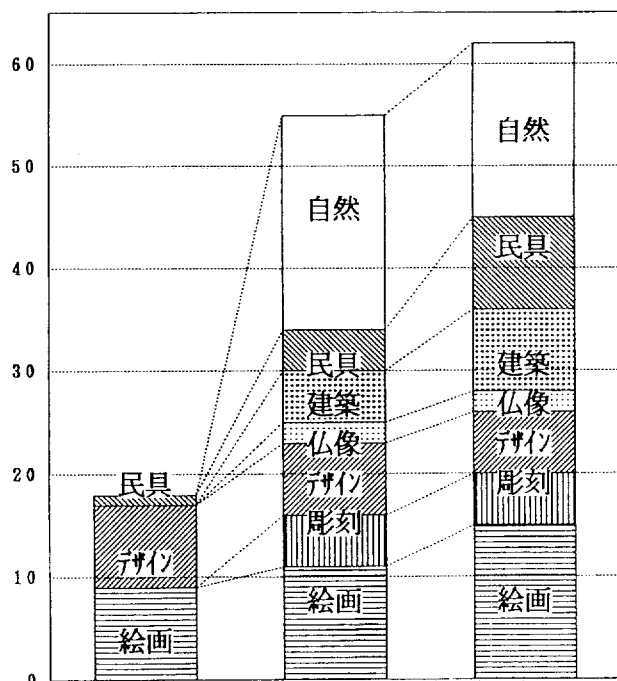
生徒はまず使い慣れているビデオで見ようとするが資料の中から見たい場面を探すことに時間がかかり、順番を待たなければならないので、次第に少なくなった。

が増えていた。これは授業を行ったことにより今までの対象からもっと視野を広げて味わえることを知ったためだと考える。また、風景や星といった自然に対しても欲求が高く、今後の課題になった。

【グラフ3質問】

- ・今までの図画美術で印象に残ったものは何か
 - ・鑑賞の勉強でどんなものを見てみたいか。
- (事前・事後)

【グラフ3】鑑賞の経験と関心の変化



人 鑑賞の経験 授業前の関心 授業後の関心

ウ. 検証授業で明らかになった点

機器利用ではコンピュータと他の機器をどのように活用するか観察したが、短時間で自分の見たい資料を検索したり繰り返し見たりできるコンピュータのよさに気付いたのではないかと考える。しかし、1台のコンピュータでは多くの生徒に対応することができず残念であった。

コンピュータの機能はキーボードによる検索方法をとっていたが、操作は生徒だけではたいへん難しく、改良するべき点が明らかになった。

資料の内容は7つの作品制作からなっているが、それを知らなければキーボードで文字を打つことができない。また文字の書き方もかたかなは半角にするというような約束がある。このことから作品ごとの目次画面から選択できるようにすること

とマウスによって操作できるようにすることを課題とした。

今回の授業では作品作りをめざすのではなく、竹やわらを手にしながらその感触を味わい、自分なりに加工を試みる活動を行った。そのため、映像を見ただけでは得られない素材の特徴やおもしろさを実感できたと考える。しかし、素材体験をするにつれて自分でも資料と同じように作ってみたいと考える生徒もいた。そのような欲求に答え、工芸の学習として利用できるような資料も必要になるろう。

(4) 小学校検証授業

題材名「水!おもしろいね」(2時間)

対象 小学校6年 35名

期日 平成7年7月12日(水)

①題材設定理由

近年、川崎市内では駅前や公園などに池や噴水が多く作られるようになった。また、昔からある二ヶ領用水も親水施設となって、恰好の散歩道となっている。

こうした環境が作られるようになったのは、都会で生活する人々にとってのおいが必要とされるようになってきたからだろう。しかしこれらの水が自然の池や小川と違う点は、人の手によって計画的に作られていることである。したがって、その流れも意図的に作られたものであり、動きの変化や見た目の楽しさを考えられているものも多い。ここでは、「水のある街」の資料を鑑賞することにより水の流れや動きを発見したり自分で水を動かしたりしながら、水に対する造形的なイメージが豊かになることを期待したい。

②ねらい

- ア. 「水のある街」の資料を鑑賞し、模様や動きに興味を持つ。
- イ. 資料から興味を持った場面を印刷したり、自分で水の動きを作ったりして水に対するイメージを豊かにする。

③資料・機器・材料

- ア. コンピュータソフト「まちなかの鑑賞教材」
- イ. ビデオテープ「まちなかの鑑賞教材」
- ウ. コンピュータ、レーザーディスク、VTR、カラープリンター、ビデオカメラ、インスタントカメラ、スチルカメラ、大型テレビ、C HP
- エ. 水槽・ペットボトルなどの水を入れる容器、カラーインキ、懐中電灯

④学習の展開

児 童 の 活 動	教師の支援（○）と指導上の留意点
<p>○水についてのイメージを話し合う。</p> <p>○「水のある街」の資料を鑑賞する。</p> <p>○どんなことを発見したか話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・流れの波紋 ・虹 ・水に映る影 ・水に反射する光 </p> <p>○興味を持った資料を自由に鑑賞しながら、それぞれの楽しさを味わう。</p> <p>○水の動きや模様のおもしろさ・楽しさを発見する。 <ul style="list-style-type: none"> ・プリンターで好きな場面をプリントアウトする。 ・プリントした物に色をぬったり切ったりする。 ・水槽の水を動かしたり、水道からの水に流れをつける。 ・水にインクをたらしして色の変化を見る。 ・自分で発見した水のおもしろさをビデオ・カメラで記録する。 </p> <p>○自分の活動を発表し合い、感動したことを温める。 <ul style="list-style-type: none"> ・プリントを見せる。 ・ビデオによる発表 ・スチルカメラによる発表 ・OHPによる発表 </p>	<p>○きれい、さらさらなど水に対する感覚的なイメージを自由に発表できるようにする。</p> <p>全員でいっしょにビデオを視聴する。</p> <p>動き、波紋などの水のおもしろさを発表できるようにする。</p> <p>○コンピュータによって見たい資料を自由に鑑賞できるようにする。</p> <p>○印刷やためしの場を設定しておく。 <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータ、カラープリンター ・水の体験コーナー（水槽、OHP） ・ビデオカメラ、ポラロイドカメラ、スチルカメラ等の記録機器 </p> <p>○印刷した映像に色を塗ったり、切り取ったりして、いろいろな表現を試みることも提案する。</p> <p>いろいろな体験を発表しあって、友達の発見した水から新たなおもしろさを味わうようにする。</p>

⑤考察

ア. 機器利用について

授業校はコンピュータによる学習が取り入れられ、児童のほとんどがコンピュータを操作した経験がある。しかし、その内容は社会の新聞作りや算数での計算がほとんどで、利用の目的は限られている。今後の関心から見ると全体の数は減っているものの、多方面に利用したいという意欲が見られる。コンピュータを利用した経験からその効果を理解しているためだと考える。

ただし図画工作科への関心は低い。これはどのように利用するかイメージがつかめないためではないだろうか。【グラフ4】

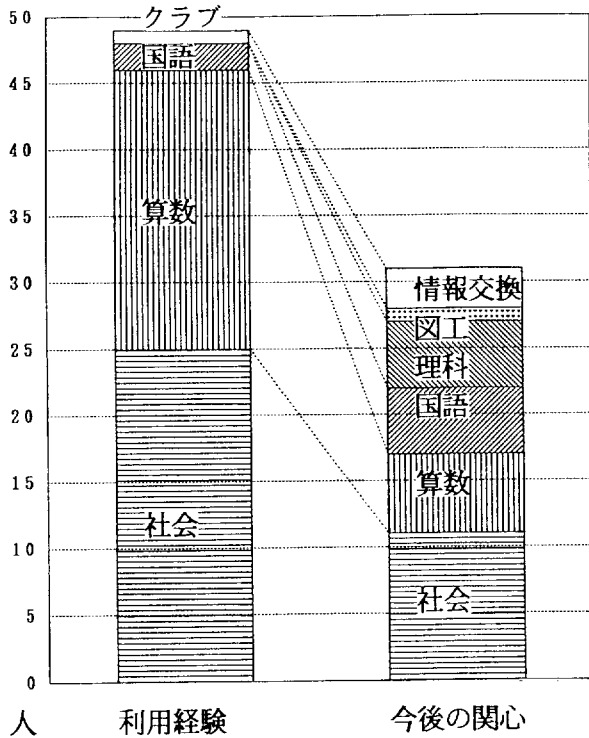
そこでコンピュータが使えるという実態をふまえて、より多くの機器を使うことで資料から受けた印象を深めることができると考え、下記のような機器を用意した。そして児童がこれらの機器を自由に利用しながらどのような活動をするか観察した。

- ・コンピュータ、レーザーディスクプレーヤー、カラープリンター接続2台
 （資料をもう一度見たり、プリントアウトする）
- ・レーザーディスクプレーヤー、VTR単独各1台
 （資料をもう一度見る）
- ・スチルカメラ、インスタントカメラ各2台
 （自分で試したものを撮影する）

【グラフ4質問】

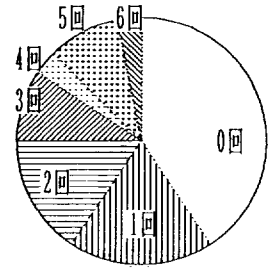
- ・今までどんな勉強でコンピュータを使ったか
- ・これからどんな勉強で使ってみたいか

【グラフ4】コンピュータ利用経験と関心



【グラフ5質問】

- ・授業でコンピュータを何回使ったか



【グラフ5】コンピュータ利用の回数

イ. 鑑賞に対する関心について

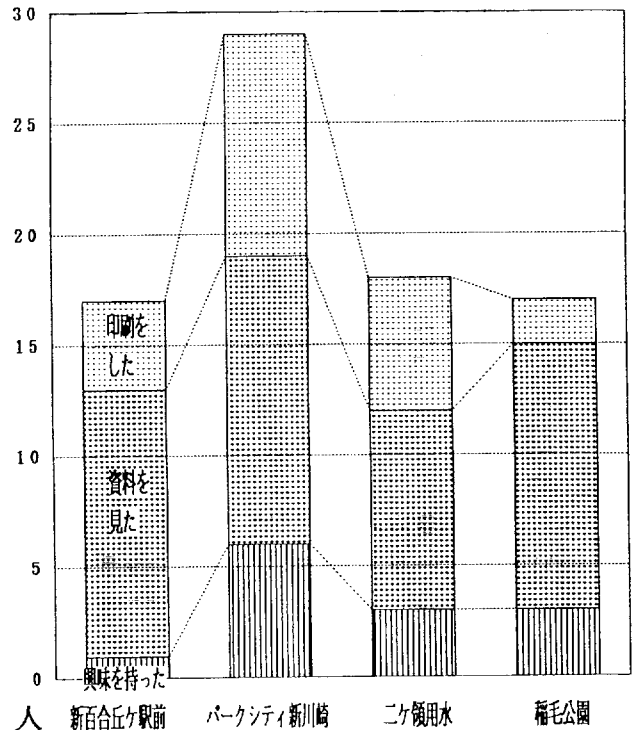
事前調査では今までの鑑賞の経験はほとんどが絵画で、2/3がピカソ・ムックなどの画家の作品であった。わずかに1名が貯金箱と答えている。しかし、関心はずっと幅広く多方面にわたっている。特に建物や昔の道具、風景などに関心が高い。【グラフ7】

このことから、水を対象にした鑑賞学習ははじめての経験ではあるが児童の興味に合うものではないかと考えた。「水のある街」の資料は市内4か所の場面で構成されている。それぞれの水には違った特徴があり、どの場面が小学生に関心が高いか注目した。

【グラフ6質問】

- ・どの資料に興味を持ったか。
- ・どんな活動をしたか。

【グラフ6】利用の関心と活動



授業では導入で各機器の活用方法を説明し、コンピュータを使って全員で鑑賞した。その後、自由に機器や材料を使って活動したが、活動の内容はおもに2つに分かれた。

コンピュータを中心に活動した児童は気に入った場面をプリンとアウトし、それを切り抜いてみたり色をぬってみたりした。映像を見つめながら最もよい場面を探し、一時停止させながら水の模様や波紋のおもしろさをとらえることは、資料に積極的に関わった活動である。ただし、ソフトの機能では一時停止ができず作成画面で対応したため、今後の改良が課題となった。

グラフ5でコンピュータ利用が0回と答えた児童はコンピュータを使わずに水を実際を使って試したグループであり、OHPなどの光を当てて動きを映したり、色インクで模様をつけたりしていた。また自分たちで作出した水の動きをカメラで撮影することも試みていた。

コンピュータを利用した回数が少ない児童は水の模様を作る途中で映像を見に行ったり、カメラで映像画面を写そうとした児童である。

事後調査では「パークシティ新川崎」が最も高くなった。それは映像の内容が水の飛び散る飛沫をとらえていたり、虹があったりとバラエティーに富んでいたためだと考える。

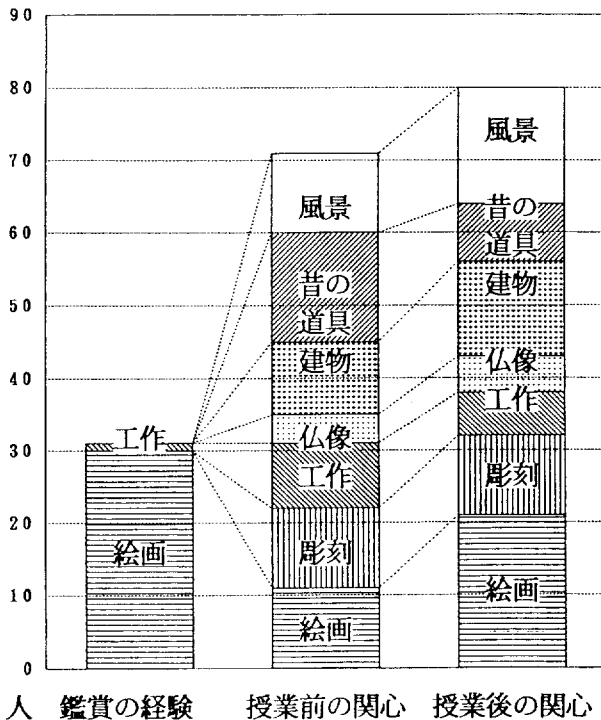
そのため、プリントアウトもそうした場面をとらえようとしたり、水にインクを流して模様を作ろうとしたりしていた。小学生にとってはこのような水の部分をとらえた映像に興味を持つことがわかった。

事後調査では鑑賞の関心がさらに高まり、特に風景が増えていた。これは「水」という自然のものに視点を当てたことで興味を持ったのではないかと考える。また、絵画に関心を持つ児童の中には子どもの作品や外国の子どもの作品というのが多い。今後こうした要求にも応えていかなければならない。

【グラフ7質問】

- ・今までの図工で印象に残っているものは何か
 - ・鑑賞の勉強でどんなものを見てみたいか
- (事前・事後)

【グラフ7】鑑賞の関心の変化



ウ. 明らかになった点について

小学校ではコンピュータの経験を積んでいるということと、水の動きをとらえるという学習内容から鑑賞したことをもとに機器を使って記録する

ことを中心にした。

児童は積極的にコンピュータを活用するだけでなく、プリンターや他の機器を積極的に利用して鑑賞を深めていた。コンピュータだけでなく、周辺機器・情報機器を使うことにより、効果的な提供ができることが確かめられた。今後、こうした機器利用の拡大まで考えていくことが大切である。

資料は水と環境との調和、作られた水の流れ、それに水そのものの動きといういろいろな視点で鑑賞できるように編集してある。この授業では水に対するイメージを豊かにし、新しい発見をするというねらいがあったので、資料そのものから受けた印象を追求する活動と自分で水を使って新しい形や動きを発見するという2つの活動を予想し場の設定をした。実際の水を使うことでどの程度創造的な活動ができるか、またその結果を最後に発表することができるか危惧していたが、印刷したものを見せたりテレビ画面で見せたり再現したりと多様な活動ができていた。

IV 研究のまとめと課題

1. 鑑賞資料の開発について

本研究会議では平成4・5年度図工美術教材開発研究会議の資料に引き続いて市内の造形作品を対象とした資料開発を行ってきた。これまでの絵画や彫刻を対象にした資料に加え、さらに視野を広げて民具制作、環境デザインなどを対象として資料を作成した。

絵画の鑑賞では写真や絵を資料とすることも効果がある。しかし、本研究会議が対象としたものは静止画では学習のねらいが達成しにくいものもある。民具は作品そのものの美しさもあるが、材料の特性を利用して手仕事によって作り上げる過程も鑑賞の対象と考えた。このような制作の様子は一連の映像により効果が期待できる。同じく、水の動きや光の流れという動きのおもしろさ、美しさも動画によって提供することにより可能となる。

このように鑑賞という概念をこれまでの一般的な芸術作品から民具の制作過程、建築物や公園の環境、自然や風景というものまで幅広く対象をとらえ、授業を通して児童生徒がどのように活動を行うか確かめた。映像資料の中から興味に応じた場面を探し、自分なりに追体験することによって改めて資料への関心が深まっていった。そして、身近な所にも美的なものがあることを知り、さらに多様な対象を見てみようとする意欲が高まったことが明らかになった。

鑑賞とは直接、造形作品・造形活動を見ることが本来の活動であり、できればそうした体験をすることが望ま

しいのであるが、実際にはなかなか難しく特に学校教育の中では困難なことである。そこで本研究会議で開発したような資料をもとにものの味方や感じ方を培い、日常生活の中で積極的に鑑賞していく態度を持つことが大切なことであると考えます。

2. 機器を利用した効果的な資料の提供方法について

コンピュータとレーザーディスク等の機器により、豊富な資料から必要なものを素早く検索でき、動画によって鑑賞できるという点は授業でもその有効性が確かめられた。

また、コンピュータソフト「まちなかの鑑賞教材」は問題点を探りながら機能向上を図ってきた。キーボードからマウス操作へ、目次画面からの検索などだれでも簡単に資料を見ることができるようになってきた。与えられる資料から自分で関わる資料へと学習の仕方が変わりマルチメディアの特徴である双方向の情報活用が可能になってきたのではないかと考える。

しかし、一時停止機能など改良していかなければならない課題も残されている。機器の性能は急速に進歩しておりコンピュータの整備もすすんでいる。そうした機器が今後どう変わっていくか予測することは難しいが、現状で可能な条件で研究を進めていく積み重ねが今後の機器への対応につながっていくことと思う。

おわりに

本研究会議では市内20か所を取材し、8本の鑑賞資料を開発してきた。平成4年度からの資料を合わせると15の資料になった。まだまだ対象とすべきものはたくさんあると思う。今後でもできる限り資料を増やしていくつもりである。

今後、これらの資料を学校教育、社会教育それぞれの見方で利用してほしいと考え、「まちなかの鑑賞教材」No.3、No.4として資料の紹介冊子を各校に配付するとともに機会をとらえて紹介をしてきた。本センターの研修講座では小・中学校の先生方に中学校検証授業と同じ方法で鑑賞・素材体験をしていただいた。また、中学校教育課程研究会でも検証授業について報告を行い、それぞれの学校でも実践してみたいという反応を得た。

本研究会議の機器環境は現在の学校では難しいことと思うが、レーザーディスクプレーヤーはかなり整備されてきており、ビデオでも学習することは可能である。それぞれの学校の可能な方法で鑑賞してほしいと思う。

最後に、本研究をすすめるにあたってご指導いただきました多くの先生方をはじめ、各所属校の校長先生ならびに教職員の皆様、そして資料収集に快くご協力いた

きました各施設・団体の皆様に心より感謝申し上げます。

・参考文献

- | | | |
|---|-----------------|-------|
| 倉田 三郎『日本美術教育の変遷』 | 日本文教 | 1979年 |
| 『小学校図工指導資料・鑑賞の指導』 | 文部省 | 1982年 |
| 『小学校指導書 図画工作科編』 | 文部省 | 1989年 |
| 『中学校指導書 美術編』 | 文部省 | 1989年 |
| 野島 光洋『美術鑑賞の授業』 | 明治図書 | 1989年 |
| 遠藤 友麗『中学校美術科・鑑賞』 | 明治図書 | 1991年 |
| 白井 慎吾、藤井 経三郎『都市と色彩』 | 洋泉社 | 1994年 |
| 佐藤 悠子ほか4名
「小・中学校および社会教育に共通する美術鑑賞資料の教材開発」 | 川崎市総合教育センター研究報告 | 1994年 |

・指導助言者

- | | |
|-------------------------------------|-------|
| 近代映画協会 | 勝目 貴久 |
| 川崎市立下作延小学校校長
(川崎市立小学校図画工作科研究会長) | 赤堀 隆男 |
| 川崎市立東橋中学校校長
(川崎市立中学校教育研究会美術科部会長) | 佐藤 一紀 |
| 共立女子大学教授
(川崎市総合教育センター専門員) | 榎原 肇 |

・研究協力者

- | | |
|--|-------|
| 川崎市立宮前小学校校長 | 相吉 靖 |
| 川崎市立向丘中学校校長 | 永二 良臣 |
| 川崎市立宮前小学校教諭 | 松下 友子 |
| 川崎市立日本民家園
民具制作技術保存会
川崎市市民ミュージアム
川崎総合科学高等学校
川崎市総合教育センター
情報教育研究室 研修指導主事 | 塩見 幸男 |
| 川崎市総合教育センター
情報教育研究室 研修指導主事 | 大串 一彦 |