

想像力を働かせ、感じ取り味わう能動的な鑑賞教育の在り方 －「テート美術館の学校用プログラム」を参考にした指導法の提案－

指導主事 星 博 人

I 研究の趣旨

1 鑑賞教育における課題と現状

平成20年1月の中央教育審議会の答申において、小学校図画工作科、中学校美術科、及び高等学校芸術科（美術、工芸）を通じて、五つの改善の基本方針が示されている。その一つに「よさや美しさを鑑賞する喜びを味わうようにするとともに、感じ取る力や思考する力を一層豊かに育てるために、自分の思いを語り合ったり、自分の価値意識を持って批評し合ったりするなど、鑑賞の指導を重視する」とある。この基本方針は、これまでの教科指導の課題として読み換えることができる。つまり、自分の思いを語り合わせたり、自分の価値意識を持って批評し合ったりする鑑賞の授業が、これまで十分には行われてこなかったと言える。このことについて、本県における鑑賞教育の現状は、平成25年度福島県教育センター「研究紀要第43集」（研究紀第289号）の拙稿で述べた。

2 鑑賞教育における美術館と学校の連携上の課題

中学校学習指導要領（平成20年）美術の「指導計画の作成と内容の取扱い」には、配慮する事項として「各学年の『B鑑賞』の題材については、…中略…美術館・博物館等の施設や文化財などを積極的に活用するようにすること」が明記されている。小学校図画工作科や高等学校芸術科においても、美術館等の施設を積極的に活用する事例もみられる。

平成24年度の福島県立美術館団体観覧内訳によると、大学2%、高等学校31%、中学校7%、小学校20%、幼稚園3%、その他一般37%で、小学校、中学校、高等学校の利用が全体の6割弱を占めている。多くの学校で、鑑賞教育の一環として美術館を訪れていることが分かる。しかし、児童や生徒が思考力や想像力を働かせ、鑑賞の能力が高められる活動が行われているかは疑問である。

鑑賞とは、作品と対峙し、自分の過去の経験や体

験を振り返りながら、感じたことやイメージしたことをことばなどで紡いでいくことである。そこでは、作品についての知識や情報をもとに、想像力を十分に働かせることが必要となる。

県内高等学校の美術教師（34名）を対象に「鑑賞教育に関する意識調査」（平成25年）を実施した。美術館での鑑賞教育の成果についてのアンケートの結果（図1）では、「まあまあ成果がある」と答えた教師が最も多いが、「本物を見せることへの価値」といったあいまいで期待的な理由であった。一方で「あまり成果はない」「分からない」と答えた教師も多く、美術館での鑑賞教育が充実していないことが分かる。

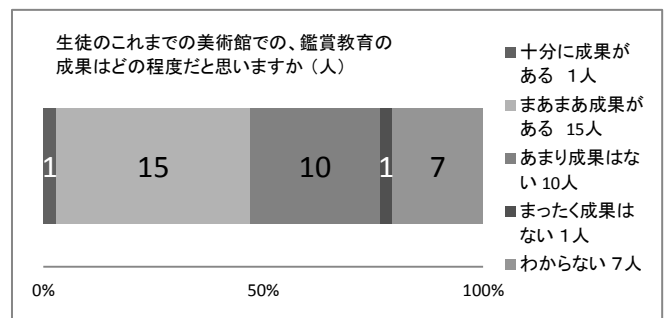


図1 美術館での鑑賞教育の成果

多くの美術館では、学芸員の努力により様々な方法で教育普及活動が行われている。例えば、鑑賞補助教材の開発や鑑賞ワークシートの作成、館内のディスプレイや生徒作品の展示、ワークショップなど、児童や生徒が興味・関心を持つような学びの環境づくりが施されている。しかし、学校側の事前学習において効果的な準備が行われていないため、多くの場合は、見学することが目的となってしまう、十分な学習効果が上げられていない状況もみられる。

3 研究の方向性

前述した現状や課題を踏まえ、美術館での教師を対象とした鑑賞指導の研修を通して、以下の二つについて研究を行うこととした。

- 「テート美術館の学校用プログラム」を参考にし、自分の思いを語り合ったり、自分の価値意識持っ

て批評し合ったりする「対話による鑑賞」の演習を通し、その学習の効果を検証する。

- 想像力を働かせ、感じ取り味わう能動的な鑑賞の一つとして、美術館の鑑賞補助教材を活用した演習を「対話による鑑賞」の前に実施し、対話を促す手だてとするとともに、その効果を検証する。

II 研究の概要

1 研究の構想

小学校、中学校、高等学校の教師を対象とした鑑賞講座を、福島県立美術館、郡山市立美術館、いわき市立美術館を会場に行う。そこで、教師が学習者となり「研究の方向性」で述べた演習を体験する。それらの演習を通して、学習者となった教師がどのような学習効果を実感するかを検証する。

2 研究の内容

(1) 「テート美術館の学校用プログラム」について

このプログラムは、イギリスのテート美術館が、教師や美術家そして子どもたちと長年にわたり取り組んできた経験を基につくられたものである。美術館における作品鑑賞で、学習者を中心とした対話によって解釈を発展させる方法論である。その活動をまとめた『The Art Gallery Handbook-A Resource for Teacher』(2006年)を、奥村高明(聖徳大学)らが『美術館活用術～鑑賞教育の手引き～』(2012年)として翻訳、出版し、広く知られるようになった。

(2) 鑑賞補助教材について

① アートカード

アートカードは、美術作品が印刷されたカードで、題名や作者名など作品に関する文字情報がないことが特徴である。手軽に手に取って作品を鑑賞したり、ゲームなどを通して鑑賞する視点を身に付けたりすることができるなど、工夫次第で様々な活用方法が考えられる。全国の50以上の美術館で教育普及活動において活用されており、学校教育でも図画工作科の教科書で題材として取り上げられるなど、全国的な広がりを見せている。

② アート・キューブ

アート・キューブは、福島県立美術館と郡山市立美術館によって開発された鑑賞補助教材である。作

品の技法や造形要素を可視化させたり、作品と同じ素材に触れさせたりする教材などが、それぞれ立方体(キューブ)の箱に収められている(図2)。今回は、その中でも作品鑑賞の視点を与え、多角的な見方ができる教材を使用した。



図2アート・キューブ

III 研究の実際

1 「テート美術館の学校用プログラム」について

(1) 「テート美術館の学校用プログラム」の内容

① 作品解釈の多様性

テート美術館では、「アートワークが意味を固定された作品にとらえるのではなく、多様な解釈の可能性に満ちたテキストにとらえる」といったように作品解釈の多様性を基本的な立場としている。それは、「作品には一つの動かぬ意味が存在するという伝統的な考え」から「作品には、見る人ごとに作り出され複数化された解釈があり得るという考え」に取って代わったとする考え方に基づいている。そのため「ある作品についてのある解釈とは、その作品に対する、周囲に告げられた一つの反応」に過ぎないとしている。つまり、作品解釈は、正解や不正解といった枠組みを越えたところにあるという点に、このプログラムの特徴がある。鑑賞する作品についての意味や価値は、自己の外部から受け入れていくものではなく鑑賞する人ごとに存在するのである。

② 「私」自身を吟味する

「テート美術館のプログラム」では、作品を「見ることの最初の枠組みは『私』からのアプローチである」としている。作品自体に絶対的な意味が存在するのではなく、意味があるとするならば、みる側にある『私』にあるというものである。つまり、作品をみるという行為は、単に作品の解釈だけでなく、他者ととも作品解釈を発展させる中で「見ることを行う『私』とはいったい誰なのか」「私たちのその反応の根底にはいかなる考えや信念が横たわっているのか」という問いを通して『私』自身を吟味することである。作品を鑑賞するとは、鑑賞している自

分の過去の経験や体験を振り返り、現在の自分を見つめ直すといった行為であると言える。鑑賞教育の大きな教育的意義はここにあると考える。

③ アートへの三つの扉

テート美術館では、「私」からの作品へのアプローチには、「対象（モノ）への扉」「主題への扉」「文脈への扉」というアートへの三つの扉があるとしている（図3）。学習者である「私」は、それらの扉から美術作品の解釈を発展させる。「対象（モノ）への扉」は、「私が作品の語彙を理解する」ために、作品を「対象（モノ）」という視点から見る扉である。「色・形・記号・表面」「材料や素材」「プロセス」「大きさ」「空間・位置・環境」「時間」という物理的な手がかりを読み取り、「私」の見方や感じ方を深める扉である。

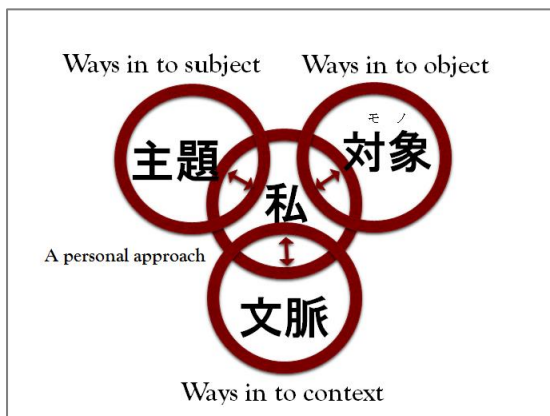


図3 アートへの三つの扉

「主題への扉」は、「内容」「メッセージ」「タイトル」「テーマ」「ジャンル」を読み取り、作品が「私たちに何を語っているのか」という内容やメッセージなどの「主題」に関する視点から見る扉である。「文脈への扉」は、「社会的に形成された意味の層を理解する」もので、作品における「いつ・どこで」「誰が」「歴史」「現在」「創造に関わる他の諸領域・拡張された知」「展示・解釈」「制度としての文脈」など作品の文脈という視点から見る扉である。

「私」から作品へのアプローチでは、このアートへの三つの扉ごとに対話のための発問（キー・クエスチョン）をし、そこから生まれた疑問に答えるように知識や情報を伝え、作品の解釈を発展させる。さらに、それぞれの扉には「私」と見方を問い直したり、広げたりして解釈を深めるための発問（オーバーラップ・クエスチョン）が用意されている。

(2) ファシリテーターとサブ・ファシリテーター

「テート美術館の学校用プログラム」は、対話によって進められる。その対話では、ファシリテーターが重要な役割を果たす。ファシリテーターには、「促進させる役割」の意味があり、単なる司会者や進行役ではなく、学習者が発言しやすい雰囲気づくりが求められる。そのため、場の設定や発問の内容、発言に対する反応の仕方、対話の舵取りなどのスキルが必要である。実際の授業においては、学習者の状況を理解している教師が担当すれば、より対話が発展すると考えられる。

サブ・ファシリテーターは、ファシリテーターの補助として、作品の見方を広げたり、深めたりするために、作品に関連した知識や情報などを補う。場合によっては、学習者の疑問に答えることも必要である。そのため、専門的な知識を持つ美術館の学芸員が務めることが望ましい。

(3) プログラムによる鑑賞の実際

このプログラムを参考にした鑑賞の演習を、平成26年9月に、教師を対象にして郡山市立美術館で行った。鑑賞した作品は、ジョセフ・マロード・ウィリアム・ターナーの描いた「カンバーランド州のコールダー・ブリッジ」（郡山市立美術館所蔵）である（図4）。以下は、その記録を基にした鑑賞の実際である。なお、対話の中での主要な発問とそれに対する発言の内容以外は省略してある。



図4 「カンバーランド州のコールダー・ブリッジ」

(F：ファシリテーター S：サブ・ファシリテーター A：学習者)

(KQ：キー・クエスチョン OQ：オーバーラップ・クエスチョン)

<対象（モノ）への扉>

F：「見たことについて話してください」（KQ）

A：「水が流れている」「地面ではない？」「鳥が泳い

でいる」「水量が少ないのかな?」「羊飼いがいる」

S : ターナーが描いた場所について

「イングランド北部の湖水地方のある風景を描いた作品だが、名所でも自然の美しい風景ではないどこにでもあるような風景として描かれた」等

F : 「作品に引き込まれる感じがしましたか」(OQ)

<主題への扉>

F : 「作品から感じたことを話してください」(KQ)

A : 「左は森が広がっていて右は人家が広がっている感じがする」「様々な対比があり、手前は荒々しいが、奥は空気感を感じさせるように柔らかい」

F : 「他に対比は?」

A : 「手前は水の音や鳥の鳴き声などの音がする、それに対して奥は静かな感じがする」「橋や建物の人工的な堅い感じと植物の自然の柔らかさの対比」

F : 「ターナーは何を思ってこの絵を描いたのか、考えたことをお話しください」(KQ)

A : 「昔からの営みが受け継がれ、変化するものと変わらないものを描きたかったのではないか」「ありふれた風景かもしれないけど、あり続けて欲しい一瞬の永遠を描きたかったのではないか」「自然と人工的なものがうまく調和していて、自然と共存する人のあるべき姿を残したいと思ったのではないか」「技術革新によって変わってしまっていて失われつつある風景を残したかったのではないか」

S : ターナーの想いと意図について

「色、形、自然と人、音などターナーは対比をとても意識し、人と自然の対比はターナーにとって重要なキーワードである」「この絵が描かれた頃1830年代は産業革命が起こり、機械化が進んでいた」「羊毛が盛んなカンバーランド州では、羊飼いが激減し手仕事であった車輪の工場も機械化によって失われていった」等

F : 「この作品はあなたにどんなことを働きかけようとしていますか。考えたことをお話しください」

(OQ)

A : 「急速に進む工業化への警鐘として描かれたのではないか」「現代社会においても同じようなことがいえるかもしれない」

<文脈への扉>

S : 歴史画家としてのターナーについて

「ターナーは歴史的風景画家と自称していた」

「歴史画は描かれたものには意味がある」「車輪は運命を象徴し、羊と羊飼いはよき羊飼いというようにキリスト教を意味する」「それらのことから聖なる土地の運命といったものが読み取れる」等

F : 「この作品の印象がどのように変わりましたか」(OQ)

A : 「他者の意外な視点でみることや描かれたものにも意味があると分かったとき、絵に厚みを感じ、絵を鑑賞するおもしろさが分かった」

(4) 鑑賞後の感想と考察

鑑賞の演習を行った後の教師の感想は次の通りである。

- 対話を通して、他者の視点を取り込むことによって、解釈の深まりが増すことを実感することができた。(小学校)
- 発問に促され、自分の内部を掘り出すような感覚を味わった。他者の感想にどんどん刺激され、複数人で鑑賞する楽しさを初めて味わった。(中学校)
- 作品に対する魅力が高まっていく中で、新しい発見や違った感情が生まれてきて、とても有意義な空間を共有することができた。(高等学校)
- 対話の中で視点の変化を感じたり、自分の中での印象が変わったり、新しい発見があったりすることで、より深く作品に触れることができた。(高等学校)

感想から、学習者役の教師が他者との関わりの中で鑑賞の視点を関連付けたり、比較したりして思考する力や感じ取る力が働くことを実感したことが分かった。また、自分の過去の経験や体験を振り返りながら感じたことやイメージしたことを言葉にしていく鑑賞活動を通して、自己を見つめ直したことがうかがえる。

2 美術館の鑑賞補助教材について

(1) 鑑賞補助教材を使った鑑賞活動の概要

① アートカード・ゲーム

アートカードを用いたゲームでは、遊びながら作

品をよくみる力がつくとともに、作品をみて言葉を考えたり、言葉から作品を連想したりすることを通して思考する力を養い、話す力や聞く力といったコミュニケーション能力を高めることができる。主な事例は、平成25年度福島県教育センター「研究紀要第43集」（研究紀第289号）の拙稿で述べた。ここではアート・キューブの一つである感覚キューブを使った活動を紹介する。作品について、五感で感じたイメージや感想を一言で表すという内容である。

〈ゲームの例〉

- ・ 4人のグループに1組ずつアートカードを配り、カードをおもてにしてばらばらに並べ、じゃんけんで親の順番を決める。
 - ・ 親は心の中で作品を一つ選び、サイコロのように感覚キューブを転がし、出たマークの感覚で感じたイメージを一言（キーワード）で言い表す。
 - ・ 他のプレイヤーは、キーワードを基にどの作品について言い表しているのかを連想し、親の合図で一斉にカードを指さす。
 - ・ 親の決めたカードを当てたら、カードがもらえる。複数の人が当てた場合はじゃんけんをする。
- * 一言だけではどの作品かを判断するのに難しいという場合は、さらに感覚キューブを振ってキーワードを増やすなど、学習者の実態に合わせる。

② キーワード鑑賞

美術館の展示作品の中から、キーワードに合う作品を探すことを通して鑑賞する活動である。言葉からイメージする色や形、素材などを、作品の中の造形要素に結び付ける力を高め、主体的に鑑賞する力を高める。アート・キューブの一つであるおみくじキューブを使い、偶然引き当てたキーワードを基に、美術館内の作品を鑑賞する。

〈活動の例〉

- ・ キーワード（形容詞などの言葉）をおみくじに書き、集めて順番に引く。
- ・ 引き当てたキーワードに合う作品を美術館の展示作品の中から選び、ワークシートに作品を選んだ理由などを書く。
- ・ 4人のグループで、展示室を移動しながらキーワードで選んだ作品を発表し合う。

- ・ 発表者以外にも、発表された作品について感覚キューブをサイコロのように転がし、出たマークの感覚で感じたイメージや感想を述べる。

(2) 鑑賞補助教材を使った鑑賞活動実践後の感想演習を体験した教師の感想は、次の通りである。

- アートカードでは、作品を見る視点が変わり自分自身が感じたことにも新たな発見があった。様々な意見を交換することで、一つの作品に対してこんなにも幅広く興味を持つことができるのは、とても大きな意味があると思う。（小学校）
- キーワード鑑賞では、いくつかのキーワードを基にじっくり見て選んでいくことで、より丁寧に細かい部分まで見ようとしたり、最初の時に感じた説明できない印象のようなものを大事にしたりと、自分自身でもいろいろな視点で鑑賞できたように感じる。何より楽しく鑑賞できることがすばらしいと思う。（中学校）
- 一つの作品を様々な角度から見つめ、言葉で表現し、考えを交換し合うことは楽しかった。他者の感想に感心することも多く、それに刺激されて自分の発見が増えたり深まったりして、興味がわいた。（高等学校）

感想からは、鑑賞補助教材を使った演習が、鑑賞活動をより能動的にさせ、鑑賞の視点を身に付けることにつながったこと、そして鑑賞する作品についての意味が、鑑賞する人ごとに存在することを実感したことが分かる。

IV 研究のまとめ

1 研究の成果

「テート美術館の学校用プログラム」を参考にした鑑賞の演習に、アートカード・ゲームやキーワード鑑賞を組み入れた鑑賞の講座で、受講後のアンケート調査や感想から次のような成果が得られた。

(1) 想像力を働かせ、感じ取り味わう鑑賞活動

講座全体の評価で、研修の成果が得られたかという問いに対して、「十分に得られた」という回答をした教師が8割、その他は「得られた」という回答だった。感想からも学習者である教師が、自分の過去

の経験や体験を振り返りながら感じたことやイメージしたことを言葉にしていく鑑賞を能動的に行うことによって、想像力を働かせ、感じ取り味わう鑑賞活動の学習効果を実感したことが分かった。そして、すぐにでも授業に取り入れたいという感想が多く得られたことは、大きな成果となった。

(2) 能動的な鑑賞活動の学習効果

講座で行った鑑賞活動では、どのような資質や能力が育成されたのか、これまで受講した教師との振り返りや受講後の感想、講座の様子などから、主なものを学習評価における観点別に整理した。

「関心・意欲・態度」

- 他者との鑑賞の視点の違いを自覚することによって自分の意見に自信をもち、自己評価が上がる。
- 他者との共同体を形成する過程を通して、それぞれの考えを共有し合い、評価し合おうとする態度が育つ。

「思考・判断・表現」「技能」

- 発想や洞察を繰り返すことを通して、創造的に思考するスキルが習得される。
- 学習者同士の対話や発表を通して、コミュニケーション・スキルが養われる。
- 作品鑑賞の過程で得た考えや情報を関連付け、比較し、対比することを通して問題解決のスキルが習得される。

「知識・理解」

- 美術の理論、歴史、テクニック、材質など作品についての知識を得る。

上記の内容は、学習者の実態や活動の内容によることは言うまでもない。また、1単位時間の鑑賞活動で醸成されるものではなく、表現との一体化を図ったり、他教科や学校行事と関連させたりするなど、学習者の生活に根ざしたものにしていけることが必要である。

(3) 鑑賞補助教材を使った鑑賞活動と対話による鑑賞の関係について

対話による鑑賞の前に行ったアートカード・ゲームやキーワード鑑賞が対話を促進させ、より能動的な活動になったかについてのアンケート調査では、

ほとんどが「とても効果的だ」「有効なことが多い」と回答し、効果的であったことが分かった(図5)。

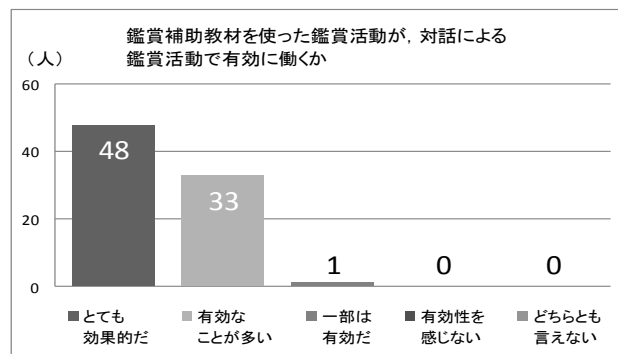


図5 受講後のアンケート調査の結果

研修後の感想の中にも「鑑賞補助教材での活動によって考えが柔軟になり、自然に発言しやすい状況になった」という記述があった。対話による鑑賞の前に行うことによって、発言しやすい状況をつくるための十分な手だてになると考えられる。

2 今後の課題

鑑賞教材を使った鑑賞活動は、まだ多くの可能性を持っている。美術館と連携し、校種や教科を越えた教師との連携により、効果的な事例をいくつか作成し、提案する必要がある。また、前述で示した「能動的な鑑賞活動の学習効果」について具体的に調査し、検証を重ねることで、能動的な鑑賞活動でどのような資質や能力がはぐくまれたかをより明確にすることができると思う。「テート美術館の学校用プログラム」を参考にした鑑賞は、学校の教室でも作品の映像を使って実施できる。児童生徒にとってどのような美術作品が自分を見つめ直すことにつながるかを吟味し、鑑賞授業の事例を複数重ねることにより、その有効性を明確にすれば、美術教育への一つの提言となると考える。

〈参考・引用文献〉

- 1) 中学校学習指導要領解説 美術編 (文部科学省 2008年)
- 2) 美術館活用術～鑑賞教育の手引き～ 奥村高明・長田謙一 監訳 (美術出版社 2012年)
- 3) 平成25年度美術館を活用した鑑賞教育の充実のための指導者研修報告 (独立行政法人国立美術館 2013年)