

学校博物館との連携による郷土資料を活かした小学校図画工作科授業の提案

THE PROPOSAL OF ART PROGRAM PLAN FOR ELEMENTARY SCHOOL IN COOPERATION WITH SCHOOL MUSEUM WHICH IS TO UTILIZE THE LOCAL CULTURAL PROPERTIES

久慈 達也 図書館 研究員

山崎 均 デザイン教育研究センター 教授

Tatsuya KUJI Library, Researcher

Hitoshi YAMAZAKI Center for Design Studies, Professor

要旨

本稿は、2010年秋に三田市学校博物館、三田市立つつじが丘小学校との連携により実施した小学校図画工作科授業についての報告である。授業は小学校5年生の2クラスを対象に、2010年9月21日から10月26日の期間、週1回の図画工作科の時間で行われた。

プログラムは、三田市周辺に多くみられる「狛犬」を題材に、ダンボール箱を用いて形状を構成し、その特徴を把握することで、郷土資料への理解を深めようとする取り組みであった。プログラムは「構成」と「装飾」の二部門で構成され、「構成」ではスタイロフォームで「ひな形」を作った後、ダンボール箱で狛犬の形を作った。その後、「装飾」において狛犬が持つ文化的な記号を細部に付与し、完成させた。

作業を通じて、生徒たちは、ダンボール箱というモジュールを使って形状の構成を学び、ダンボールの加工技術も習得した。また、クラス単位の共同作業や鑑賞を通して、狛犬という郷土資料の形状や特徴を把握したことが授業後のふりかえりによって確認された。

Summary

This is a report on the elementary school art program organized by a municipal elementary school in Sanda City in corporation with Sanda City school museum. The lessons took place once a week between 21st September and 26th October 2010 for two classes of the fifth grader at the elementary school.

The program aimed at deepening their understanding of the local cultural properties in the area such as "Komainu" which is common in Sanda City. The program consisted of two stages: "Composition" that let the pupils to compose shapes using styroform and then to construct the modules using the cardboard boxes; "Decoration" that is to decorate the work according to the cultural meanings of "Komainu". Through these lessons using the cardboard boxes, the pupils gained the better understanding of how things are composed and also the skill to handle the material. In addition to this, they gained the better understanding of the characteristic feature of "Komainu" through the group work carried out in the lessons and the feedback session.

はじめに

本稿は、2010年秋に三田市立つつじが丘小学校および同校に設置されている学校博物館との連携により実施された小学校図画工作科授業についての報告である。プログラムは、三田市周辺に多くみられる「狛犬」を題材に、ダンボール箱を用いて形状を構成し、その特徴を把握することで、郷土資料への理解を深めようとする取り組みであった。教育現場においては「総合的な学習の時間」の導入以降、従来の縦割りの授業ではなく、多教科を組み合わせた複合的な授業展開がみられるが、本報告の事例も、図画工作科、社会科に共通する課題を扱っている。

つつじが丘地区は、兵庫県三田市の北部、北摂三田テクノパークの近くに位置している。つつじが丘小学校は同地区唯一の小学校であり、1991年に三田市立藍小学校から分離して開校された。一時は児童数が1300名を超える県下でも最大規模の小学校であったが、現在は300名程度の児童が通っている。ピーク時の児童数にあわせて増棟された部分が余裕教室となっていたが、現在は「学校博物館」として活用されている（図1）。



図1) 学校博物館内部

児童数の増加に対応するため増棟したものの、地区の少子高齢化に伴い余裕教室が生まれ、その活用が望まれるケースは、地区居住者の世代に偏りが生じるニュータウンの学校には珍しくないことである。学校博物館は、札幌市が市内約40校に設置している郷土資料室や千葉県

柏市の風早北部小学校の取り組みが知られているが、三田の学校博物館の場合も隣接する小学校と密に連携し、郷土資料を使った授業を計画している¹⁾。その学校博物館から「地域の文化財を題材にした授業を計画したい」と依頼を受け、神戸芸術工科大学と学校博物館、つつじが丘小学校の三者が連携して授業を計画・実施することになった。なお、つつじが丘小学校には図画工作科の専科教諭が配されている。神戸芸術工科大学からは博物館学課程を担当する山崎均教授と筆者が関わり、学校博物館からは職員2名が参加した。そこに図画工作科の専科教諭を加えた計5名が中心となってプログラムは企画された。授業は小学校5年生の2クラスを対象に、2010年9月21日（火）から10月26日（火）の期間、週1回の図画工作科の時間で行われた。

1.プログラムの目的と計画

つつじが丘小学校では、教師が取り組むべき研究主題として、「地域素材を活かした体験活動から発展した学びを創造する授業作り」を掲げており、本プログラムもその主題に則り構築されているとあってよい。

1) 前提の点検

プログラムの策定にあたっては、諸処の前提条件を把握することから始まった。大学の役割としては、教材研究を行い、授業の内容を提案し、さらには授業プログラムを検証することである。出前講義のように授業の進行を担うのではなく、大学側は必要に応じて適宜説明を担うこととした。授業は、日常的に児童と触れ合っている担当教諭が通常通り進行する。

あらかじめ学校博物館側から提示されていたことは、三田市周辺に多く見られる「狛犬」を題材に用いることである。狛犬は、全国津々浦々に存在し、三田市のみに見られる文化財というわけではないが、三田市では『三田の狛犬』が刊行されており、周辺社寺の狛犬に関する情報が一通り整備されている地域であった²⁾。『三田の狛犬』は、三田周辺の狛犬を写真付きで紹介した刊行物であり、大きさや材質などが記録されている。同書に掲載の分布

図をみると、狛犬はつつじが丘周辺にもいくつか見られ、児童たちにとって身近な存在であることがうかがえた。事前のヒアリングにより、児童たちは過去に遠足で近隣の神社を訪れていることもわかった。図画工作科専科教諭は、狛犬は一体一体が立ち方や首の向き、表情などに多様性がみられることから、子どもたちにとって魅力的な素材になりうると確信したという。なるほど頭に角があるもの、口になにかをくわえているもの、前足に玉や子どもをもっているものなど図像学的な要素を見出すことも容易である。なお、専科教諭は、狛犬が様々な方法で表現が可能であり、子どもたちが自らの表現の原点として活用できる素材であることも題材採用の理由として後に指導案に記している。

また、授業対象となる5年生は、1学期のうちに「生きているような狛犬を表現しよう」をテーマに木版画を制作することになっていた（図2）。これは彫刻刀の技能面での指導を念頭に置いた平面における画面構成の授業である。したがって、本プログラムはそれを踏まえつつ、その次の段階に位置づけられるものである必要があった。



図2) 制作された木版画

一方で、造形表現においては児童の発達段階にも目を向ける必要がある。『学習指導要領解説図画工作編』によると、高学年においては伝えたいことや構成の美しさなどを加味した上で、表し方を構想し、表現に適した方法などを組み合わせることが求められている³⁾。そこで、

それらの要素を盛り込んだ授業展開を構想する必要があった。第一に、児童たちはすでに平面による表現を経験しているので、今回は「立体による表現」に取り組むこととした。要点としては、「狛犬の形態を立体として構成できること」である。ここで重要なことは、形を把握するための思考過程を重視することであった。プラモデルのように、決められた形状に向かって線的に作業を進めるのではなく、狛犬を再現するための組み上げ方そのものを構想することから始めようということである。いかに観察し、対象である狛犬の特徴を掴めるかが鍵となる。「これが正解」という決まった形を与えずに、対象である狛犬の特徴をつかみ取ることを意識させるようにした。自分たちが特徴をどこに定めるかによって出来上がる「形」は幾通りにも変化するプログラムである。

もう一つの前提となるのは、児童たちは版画を個人で制作した、ということであった。図画工作科専科教諭へのヒアリングにより、これまで児童たちは共同制作の体験は少ないことがわかったので、立体造形の作業においてはプログラムのどこかに共同制作の要素を盛り込むこととした。そのためには、個人では出来上がらない制作物の規模ないし作業量をあらかじめ与えなければならない。

2) 素材の研究

「平面から立体へ」そして「個人制作から共同制作へ」という二つの課題を実現するための教材として、筆者はダンボール箱が相応しいと判断した。第一に、ダンボール箱という素材は、均等な形状をもつ立方体である。また使い方によって様々な形状になる。組み立てずに用いれば、厚みのある板として使え、組み立てれば、長方形の立方体になる。通常のカッターやハサミで切ることができ、他の素材に比べれば加工もしやすい。なにより児童の身の回りに存在する材料であり、費用も木材や石材に比べると安価である。企画する側にとってみても、様々な大きさが市販されているので、高さをその都度好みに調節できる点も優れている。これは例えば、低学年の場合は小さいサイズのダンボール箱を用い、高学年で

は大きいサイズを使うというような、スケールの操作が容易に行えるということである。

ダンボールの使い方について、先行事例を参照すると、形の構成、とくに高さのある形を作る場合には、おおむね次のような方法がみられた。

・板を重ねる（図3）



図3) ダンボールを重ねて作った美術作品

・箱を重ねる（図4）



図4) ダンボールを使ったワークショップ

・3Dモデリング（図5）



図5) 3Dモデリングによるダンボール作品

上記のいずれの方法でも高さのある作品を作ることは可能だが、3Dモデリングは小学校高学年には難易度が高く、限られた授業時間内で作業を完結することは困難である。板を重ねる方法は、制作のサイズが大きくなればなるほど重量も大きくなるので、制作後の移動に難がある。したがって、箱を重ねるやり方を採用することにした。狛犬を立体で構想する力を養うのが本プログラムの一つの目的であるから、あらかじめ立方体を与えておいたほうが授業展開は容易であろう。なお、ダンボールを箱にする際にガムテープを使うと見栄えが悪く、後述するプログラムの展開時にも邪魔になる。そのためダンボールは木工用ボンドで事前に箱の形にしておくこととした。以上のように、本プログラムにおいては「ダンボールを使って狛犬を作る」ことになったが、予算や出来上がりの大きさを鑑み、その個数は狛犬1体あたり100個、1クラスにつき阿形、吽形の2体を制作するため、1クラスあたり200個のダンボール箱を用意することとした。

さて、実際の制作にはダンボールを用いることになったが、ダンボールという大きな教材に触れる前に、児童たちにはまず小さな教材で色々と狛犬の形状の把握をしてもらう必要があった。いきなりダンボールと格闘しても、狛犬のかたちを読み解き再現するのは困難な作業となることが予想されたからである。彼らが形の試行錯誤をしているうちにダンボールが痛んでしまう危険もあつ

た。また、多くの児童に形を考えさせる機会を与えようとするならば、40人程度の学級で一つの狛犬を考えるのではなく、小グループで数体の形を考えさせたほうがより個々の意見が反映されやすい。例えば、6グループが6体の狛犬の原型を作るならば、それだけ児童たちの創意工夫が形として表れることになる。そこから「ひな型」となりうる一体を選び出すという過程を経ることで、児童たちが考える機会を増やすこととした。

「ひな型」をつくるための教材には、スタイロフォームを用いることにした。スタイロフォームは家の断熱材等に使用されている素材であり、ダンボール同様に加工がしやすい。芸術系大学にとっては建築模型等によく用いるので身近な素材であるが、児童たちには珍しい材料であろう。あらかじめ各辺の縮尺を使用予定のダンボール箱と近いサイズになるように切断し、小さなスタイロフォームのキューブを設えた。このダンボール箱とスタイロフォームのキューブの関係は、仏師が寄せ木造りで仏像を作る際のひな型と仏像の関係に似ている。つまり、小さなスタイロフォームでつくった形を、組み方はそのままにダンボールに置き換えれば、ほぼ狙い通りの狛犬のかたちをつくることができる、ということである。では、次にプログラムの展開を概観しよう。

3) プログラムの展開

各単元の授業案は専科教諭が別途作成している。ここで述べるプログラムの展開は、あくまでも本企画の流れを検討した際のものであることをまず指摘しておく。

プログラムは主に、「構成」と「装飾」の二部門で構成されている（表1、表2）。「構成」では、文字通り狛犬を図形として再現できることを主眼にし、その後の「装飾」において「狛犬らしさ」を付与していく。ここでいう「狛犬らしさ」とは、狛犬が狛犬たる文化的な記号という意味である。すでに指摘した通り、本プログラムは地域の文化財を活かした授業の提案であるため、単なる造形遊びとしての要素のみならず、キバや玉、巻き毛など、狛犬と認識されるために必要な要素を的確に捉えて表現することが課題となる。

	要素	活動内容
構成	前回のふりかえり	版画の制作内容等、前提となる活動についての総括。
	特徴の把握(構成)	写真(正面/側面)に格子線を引き、図形としての特徴を捉える。
	スタイロフォームによるスタディ	写真から捉えた特徴をもとに、小さい狛犬をグループ毎に作ってみる。
	検討&ひな形の作成	各グループで作った形を検討し、制作する「ひな型」(1体)を決める。
	ダンボール箱での制作	「ひな型」を参考にダンボール箱で狛犬を作成。阿吽2体。
	鑑賞&ふりかえり	制作した狛犬を前に鑑賞。感想の拾い上げ。

表1) プログラムの流れ1「構成」

まず、第1学期中に制作した木版画についてのふりかえりと、学校博物館による狛犬についての解説を導入とし、これからの作業を具体的にイメージさせる。その後、狛犬の形の特徴を捉えるため、参考とする大川瀬住吉神社の狛犬(図6)を正面と側面から撮った写真にグリッド線を与え、狛犬の形を図形として捉えさせる。その際は、定規等を用いて児童が実際に作業をしてみることが望ましい。

	要素	活動内容
装飾	前回のふりかえり	スタイロフォーム、ダンボール箱での制作など前回の活動についての総括。
	特徴の把握(装飾)	写真と見比べながら、阿吽の狛犬に必要な特徴

		を把握する。
ダンボールの表現を紹介		ダンボールを使った様々な表現方法を紹介。
ダンボールでの制作		狛犬の特徴を出すためのパーツを紹介した表現方法を用いて制作。
鑑賞&ふりかえり		完成した狛犬を前に鑑賞。感想の拾い上げ。

表2) プログラムの流れ2「装飾」

次に、写真から把握した形状を、スタイロフォーム（W30mm×D40mm×H30mm）で制作する。ブロック同士の接続には両面テープを用いることとした。この時点で、グループの数だけスタイロフォームの狛犬が出来上がっているの、それを全員で鑑賞し、意見を出しながら、形状を点検していく。最後にベースとなる狛犬の一つを選び、実際にダンボールで制作する「ひな型」を決定する。



図6) 参照した狛犬（大川瀬住吉神社）

「ひな型」が決まったら、次はダンボール（W395×D335×H270）で実際のサイズの狛犬を作成する。あらかじめ箱型に組み上げたダンボール箱を一体あたり100個使い、阿形と吽形2体の狛犬を作成する。これも担当部

位ごとにグループを形成する必要があるだろう。一通り組み上がった状態で、鑑賞とふりかえりに入る。改めて鑑賞し、狛犬の体の特徴を捉えられているかどうか、立体造形についての評価を行いつつ、作業についての感想を求める。以上が、第1部の「構成」の部分である。

続く、第2部は「装飾」である。「装飾」は文化財である狛犬の特徴、すなわち狛犬と認識されるために必要な要素をきちんと捉えて表現することを意識付ける段階である。第1部同様、必要に応じてグループを形成し、作成した狛犬の形状をもう一度確認する。ダンボールの狛犬の形と参考にした写真の狛犬とを見比べながら、より狛犬らしくするためにはどうしたらよいかを観察し、話し合う。このときは、阿形、吽形それぞれの文化的記号を意識させることが重要である。

次に、狛犬に必要なパーツをダンボールで制作するが、本番の作業前にダンボールによる表現方法を紹介する必要がある。これは児童たちにダンボールという素材の特性を把握させるためである。どのような表現を用いれば、自分の意図した形を作ることができるのか、を知ることによって児童の表現を豊かにしようということである。

ダンボールの特性に慣れた後、実際にパーツを作成し、狛犬に付け足していく。2体の狛犬は「ひな型」の段階ではどちらも同じであるが、この作業によって阿形、吽形へとそれぞれ昇華されることだろう。

完成後の鑑賞とふりかえりに関しては、主に次の点に留意しなければならない。一つは、表現に関するところで「必要な記号が与えられているか」を確認することである。もう一つは前時の活動であるダンボールでの形の構成に関する点である。本プログラムは「構成」と「装飾」の二段階の過程を、観察から制作、さらには鑑賞へと順次繰り返すなかで、児童の思考と行為に多様な刺激を与えるように工夫されている。以上が、今回の授業のために定めたプログラムの大きな流れである。その後、教諭によって実施計画が生まれ、実際の授業へ展開された。

2. 実施報告

授業は、9月21日から全6回にわたって行われた。ま

ずは専科教諭が作成した指導計画を概観することから始めよう（表3）。

時間	学習活動	ねらい・留意点
導入1 (2)	<ul style="list-style-type: none"> ・1学期に取り組んだ「木版画」制作を思い出す。 ・夏休みの課題「レッツ! 狛犬探検」の報告交流会をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・狛犬の役割や特徴など1学期にみんなで共通理解したことを思い出させる。 ・夏休みの収穫を互いに交流することで、新しい情報を共有し、学習意欲を高める
導入2 (2)	神戸芸術工科大学の先生方と出会い、本学習活動の見直しをもつ。	<ul style="list-style-type: none"> ・新しい制作方法の提案を受け、全体の目標をしるとともに各自の課題や学習全体の見直し(計画)を持たせる。やってみたいと思わせるような教材との出会いの場になるように留意する。
	狛犬の特徴を捉え、小さな材料で試作する。(1)(制作グループ5人1組×6)	<ul style="list-style-type: none"> ・色々な角度からの写真に格子線を引いたものを使って、狛犬の形を図形として捉えたり、立体感を実感させる。 ・スタイロフォームを用いて、写真から捉えた狛犬の大まかな形を作ってみる。(グループに1体) ・出来た形を全体で交流し、本制作になる狛犬の基本の形をみんなで選ぶ。
制作活動 (8)	<ul style="list-style-type: none"> ・ダンボールで狛犬の原型を組み立てる。(2) ・阿形・吽形(各3グループで担当) 	頭部、胴体、脚部、尾部に分かれて作業し、見通しが立ったところで合体するように指示しておく。(接着面の広さなど事前に注意点を指導しておく。)

9月28日	狛犬らしくするための工夫を出し合い、試行錯誤する。(4)・一体ごとに完成イメージをスケッチしておく	<ul style="list-style-type: none"> ・狛犬の特徴を思い出させながら、どのようにしたら「狛犬らしさ」が出せるかを考えさせアイデアを交流させる。 ・予備作業を通して、材料の使い方を工夫したり試行錯誤する時間を設け技能面の気づきなども共有させる。 ・指導者からも、いくつか方法を提案し、子どもたちの工夫に参考になるように支援する。 ・みんなが参加できているかに配慮する。
10月5日		
10月12日		
10月19日	狛犬に必要なパーツを製作し原型に付け足していく。(2)	<ul style="list-style-type: none"> ・できたパーツを原型に付け足す。 ・いろいろな角度からのバランスや調整の必要性に気付かせ、安定感のある作品へと導く。
振り返り (1)	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りカードによる、自己評価をする。 ・5年生全体での評価・感想を交流し学習のまとめとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・目標の4つの観点について、各自の課題に合わせながら振り返りを記入させる。 ・5年生全体でまとめをおこなうことで、クラス間の作品交流や気づきの交流をさせる。 ・指導者は学びをフィードバックさせ、子どもたちの満足感を高める。

表3) 指導計画「もっと大きな狛犬をつくろう！」

上記の指導計画は、全13時間で計画されている。このうち「導入1」は一学期の活動のふりかえりであるため、本稿では新規の活動を始めた「導入2」を第1回目として

おく。なお、大学の参加も「導入2」からである。授業は、5年生2クラスを2組、1組の順に連続で行う。あらかじめ教諭が児童を6班に分けた上で、授業は実施された。

1) 第1回目（9月21日）

第1回目の学習活動は、スタイロフォームによる造形である。ゲストティーチャーとして神戸芸術工科大学から「ダンボール博士（筆者）」と共同執筆者が紹介され、筆者および専科教諭から学習課題についての説明がなされた。続いて、木版画および夏休み中の課題のふりかえりとして、狛犬の役目や狛犬の特徴が確認された（図7）。狛犬の目には、睨みつける様子や優しさが見られること、口は阿と吽で形が異なること、キバは鋭く尖っており、たてがみに巻き毛と直毛の2種類がみられること、尾の模様を尾紋と呼ぶことなどを一通り確認した後、グループごとの作業に入った。



図7) 夏休み研究「レッツ！狛犬探検」

スタイロフォームはダンボールに比べ、児童たちにとっては馴染みのないものであることも手伝ってか、はじめはなかなか作業に取りかかることができない様子であったが、しばらくは素材と触れ合うことを大事にした。最初のクラスである2組では、時間にゆとりをもって自由に形態を考えさせていたため、形を完成させることができなかつたグループがみられた。狛犬の形状をスタイロフォームのブロックに置き換えて形を構想することが

難しかったようである。したがって、後に続く1組では、ブロックと触れ合う時間を比較的短めに取り、形状の特徴を把握しやすいように格子線を引いた写真を早めに児童に提示することにした。これによって、時間的には1組のほうがスムーズに形を構成できたが、出来上がった形は2組の有機的なそれと比べると長方形を組み合わせた角張った形状が多くみられた。作業に少々遅れが生じていても、素材と触れ合う時間を長く与えたほうが、より工夫に富んだ形が生まれる結果となった。この日、2クラスとも各グループで制作した6体のスタイロフォームの狛犬を鑑賞し、顔と胴体のバランスや安定感についてそれぞれが意見を出しながら、「ひな型」となる一体の狛犬を選択することができた（図8、図9）。「ひな型」になるのは一つだが、同じ狛犬を参照していても、一つとして同じ形のものはないことがわかる。各グループがそれぞれに考え、意見を出した結果である。プログラムの狙いはひとまず成功したといえよう。

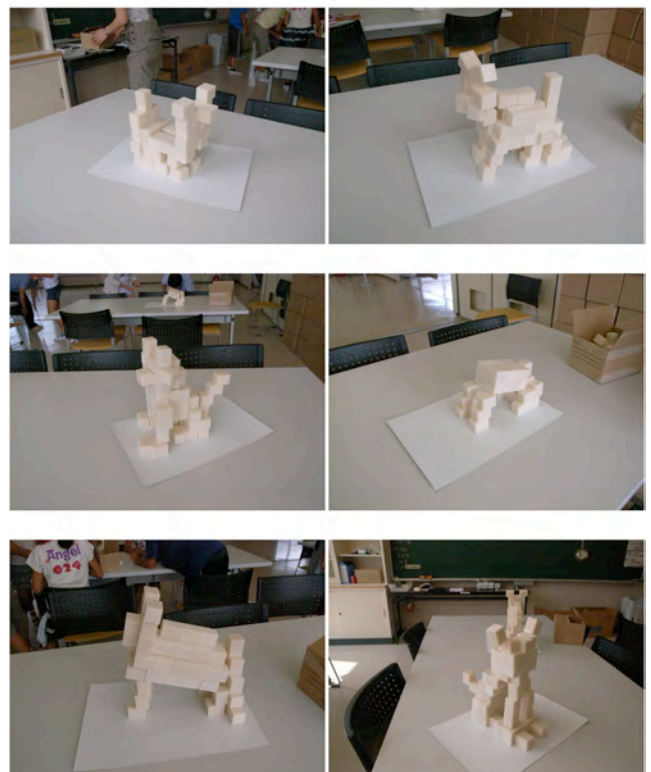


図8) スタイロフォームによる制作物（2組）

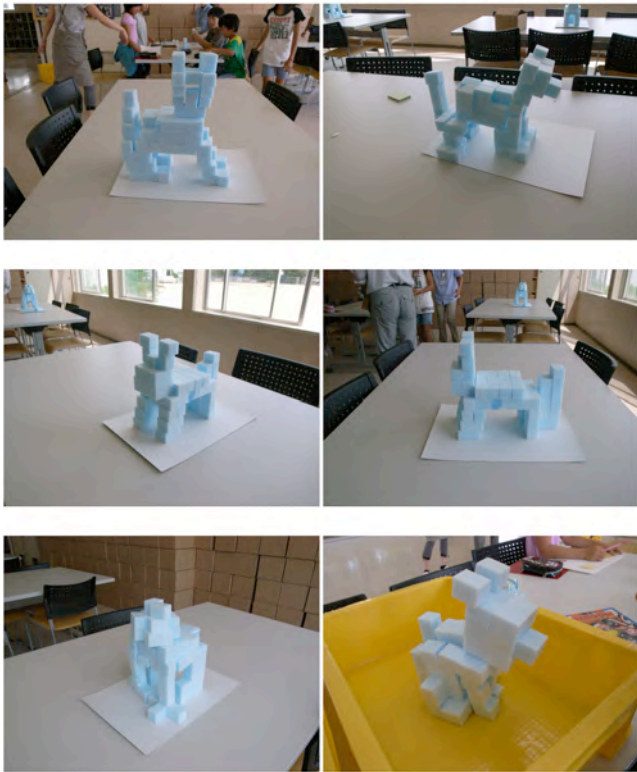


図 9) スタイロフォームによる制作物（1組）



図 10) 授業風景

2) 第2回目（9月28日）

第2回目は、前回作成したスタイロフォームの狛犬を補強することから始めた。前回の授業後、教師陣はブロックの使用個数を確認し、実際にダンボールで組み上げることができるか等の検証を行った（図11）。

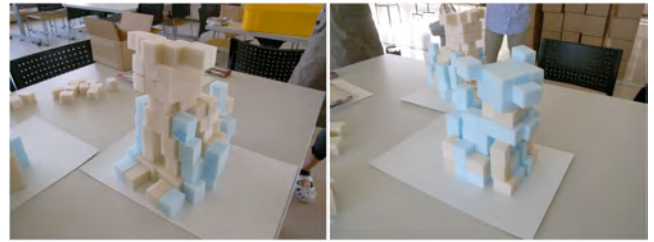


図 11) 修正案の検討

現状では1組のひな型には62個、2組のひな型には67個のブロックが使用されていたため、使用個数の目安である80個まで、児童の提案を維持したまま、構造的に弱い部分にブロックを追加するための指導の方向性を固めた。その上で、児童たちに再度検討してもらうように、今一度参考写真の狛犬と見比べさせ、足りない部分を付け足すように導いていった。結果として、装飾に用いる20箱分を除いた約80個で組み上げられるような「ひな型」を各クラスとも作成できた。その後、作業手順を確認し、実際の大きさであるダンボール箱での作業に移った。阿形、吽形それぞれに、頭部、胴体（脚部を含む）、尾の担当グループを決めて、グループ毎の作業となった。

各ダンボールは今後装飾の作業に耐えうるようにしっかりと固定されている必要があった。とりわけ接続部分が複雑で比較的難易度が高い胴体部分は、慎重な作業が求められる。そこで、組み立てる前には両面テープを貼る位置に目印をつけるよう指示しておいた。各グループとも事前に作成した「ひな型」があるので作業は比較的順調に進むかと思われたが、いざ両面テープを貼る際には若干の問題が生じた。

初めのクラスである2組は各パーツがある程度形になった段階で一度組み立ててみたが、両面テープの貼りに難があり、上手くダンボール箱同士を固定することができなかった。当初両面テープは5センチ程度の長さで使用しよう指示していたが、児童たちにとっては扱いにくかったようである。そこで教材研究時に比べ、より多めにテープを用いるよう指示を変更した。2組はしっかりとダンボール箱を接着し、組み上げるまでにはいかなかったが、これはテープを貼る際に長めに使うよう

に指示を出しておけば、防げた作業の遅れである。事実、続く1組は、始めからテープを長く貼るように指示したため、ダンボール箱同士の接着に苦勞することなく、授業時間内にしっかりと組み上げることができた(図12)。なお、使用している両面テープは、貼ってすぐであれば、貼り直しが可能である。2組も仮組時には一度形を見ているので、どちらのクラスも大まかに自分たちで構想した狛犬の姿を目にすることができた。ここまでの「構造」に関する単元になり、次回からは「装飾」の単元に入っていく。なお本時に新聞各社の取材を受けている。



図12) ダンボールによる制作物(1組)



図13) 授業風景

3) 第3回目(10月5日)

本時の学習課題は「狛犬の完成予想図をつくろう」であ

る。前時に制作したダンボールの狛犬と参考写真とを見比べさせ、狛犬らしさを表現するために必要な箇所について児童の発言を引き出し、クラス全体で確認することから授業は始まった。

これまではダンボールを箱の形でのみ用いてきたが、ここからは板として使う作業になる。そこで筆者がダンボールの加工を児童の前で実演しながら、様々な使い方を意識付けた。筆者が紹介したダンボールの使い方は、1) 切り目を入れて折る、2) 片面を剥がす、3) 巻く、4) 重ねて貼り合わせる、の4種類であった(図14)。切るや曲げるといった当たり前のことはともかく、ここでは児童の発想の助けとなり、かつ狛犬の特徴を表現するのに役立つと思われるものを紹介した。



図14) 制作方法の紹介

装飾する際の注意点も確認された。今回は、原型になっているダンボール箱は原則としてそのままにしておくこととし、穴を空けたり、色を塗ったりすることは制限した。ダンボールの色のみで表現させたことで、結果として、児童たちは各パーツの形状を工夫し、表現することになった。なお各パーツの接着には両面テープと木工用ボンドを併用している。本時は練習用として廃棄ダンボールを準備し、児童が素材と十分に親しみ、ダンボールの加工に慣れるための練習時間を十分に持てるように配慮した。一通り加工の練習を終えたのち、児童たちはどんな技法を使ってパーツを作るか検討し、「完成予想図」

（図15）を作成した。

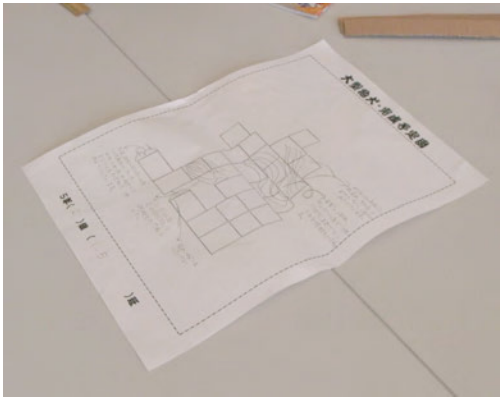


図15) 完成予想図



図16) 授業風景

4) 第4回目（10月12日）

本時において、児童たちは前回作成した「完成予想図」を基に、実際のパーツの制作に取り組んだ。前回、「完成予想図」を作成させた一つの理由に、取り付けるパーツの大きさを確認するという点があった。大きな狒犬とわかっていても手元で作業を続けるうちに、ついスケールを小さくしてしまいがちである。大きな狒犬に適した目や鼻、キバの大きさを意識させないと、ボディに対して後付けのパーツが不釣り合いに小さくなってしまう。「完成予想図」を見ながら作成していても、全体の大きさに対して小さなパーツを制作してしまった児童もいたため、適宜指導を入れることになった。

なお前時において素材と十分に触れ合った児童たちは、

工作技能の向上を見せ始めている。紹介した作り方以外に、幾つかの技法を組み合わせている様子であった。狒犬の構造に合わせた立体的なパーツ作りを始めた班もみられるなど、より複雑な形状へと展開をみせていた。本時は、主としてパーツの作成に終始し、多くの班が狒犬本体に取り付けるまでには至っていない。



図17) 授業風景

5) 第5回目（10月19日）

5回目となる本時は、いよいよ狒犬本体にパーツを取り付けて、完成させる段階である。「完成予想図」に基づき、それぞれの担当部分に狒犬に必要な部位を取り付けていった。

まず、前時のふりかえりにおいて、狒犬の印象を左右する「表情」に着目させ、「頭部」の重要性を意識させておき、児童の完成時のイメージを膨らませた。そしてダンボールの残量、他班との協力など活動時の注意事項を意識付けた。また前時の活動の反省をふまえ、一個のダンボール箱から何枚の板を取ることができるか、一枚の大きさはどのくらいになるのか、を教師が実践してみせた。

2組は、阿吽の形をブロックで表現しているのので、大きく空いた口の部分にキバをつけていく（図18）。



図 18) 阿形の顔の表現 (2 組)

1 組は尾の表現に工夫が見られたが、かなり高度な作業を選択したため、作業時間との闘いとなった (図 19)。結果的には、2 クラスとも狛犬を完成させることができた。



図 19) 尾紋の表現 (1 組)

6) 第 6 回目 (10 月 26 日)

最終回となる本時は、鑑賞を主眼においた活動である。これまで 1 組と 2 組はお互いの狛犬の姿を見ることなく制作してきたため、今回初めての対面となった。全高 2 メートル超のダンボールで出来た 4 体の狛犬が教室に並ぶ姿は十分な迫力である (図 20)。児童は、まず相手のクラスの狛犬を鑑賞し、課題用紙に良いと思った点 3 つを理由とともに記述した。それを基に、クラス同士が対

話しながら、互いの工夫した点などを発見していった。意見は主に狛犬の「装飾」に関わるが多かったため、総括の際に、筆者が 1 組と 2 組の狛犬にみられる構造上の工夫を指摘することとなった。児童たちは作業時間に物足りなさを感じているようではあったが、プログラムは完成まで無事に辿り着いた。以上が全 6 回に及んだ本プログラムの全てである。



図 20) 完成した狛犬

3. プログラムの評価

ここでは、本プログラムが児童たちにどのような教育内容を与えたかを確認する。また運営体制についても検証が必要である。

1) 児童の感想から

さて、授業の結果、児童たちはどのような意見をもったのかを第 5 回目の授業後に実施された「ふりかえりカード」から検証してみよう。それによって彼らが授業を通じて得たものを推察することも可能であろう。

「ふりかえりカード」の設問項目は次のようになっている (表 4)。

番号	質問内容	備考
設問 1	(気持ち) 狛犬作りの始めから終わりまでの「やる気」はどうでしたか？	

	a.最初から最後までワクワク、進んで作品作りに関わることができた	
	b.友達や先生に励まされて、頑張った	
	c.すぐにあきてきてしまった	
設問 2	(工夫)色々な場面で「自分のアイデア」を出せましたか？	
	a.いつもすすんでアイデアを出せた	
	b.時々アイデアを出せた	
	c.あまり出せなかった	
	どんなアイデアですか？(絵とことばで)	自由記述
設問 3	(作る力・使う力)材料(ダンボール)や道具をうまく使いこなすことができましたか？	
	a.どちらも使い方が身についた	
	b.ダンボールを使うことが楽しめた	
	c.はさみやカッターを上手に使えるようになった	
	d.どちらもあまり上手く使えなかった	
設問 4	(鑑賞)「狛犬」のことについて発見できましたか？	
	a.「狛犬」のとくちょうをたくさん見つけた	
	b.「狛犬」を好きになった	
	c.あまり良さを感じる事ができなかった	
	「狛犬」の好きなところは？	自由記述
設問 5	一番心に残っていることや楽しかったことについて書きましょう。	自由記述

表 4) ふりかえりカード

上記の設問項目は、あくまでも児童の感想を把握するために行われており、学術的な調査手法に基づいて作成されているわけではない。児童にとっては授業評定と関わる内容なので、表れた数値にあまり意味を見出すこと

はできない。例えば、設問 1 ではほぼ全ての児童が a ないし b を選択しているが、それは授業という枠組みを考慮すれば当然といえよう。ここで重要なことは、設問 3 および児童の自由記述回答から読み取れる情報のほうである。

素材や工具に対する習熟度を問うている設問 3 の、1 組と 2 組の合計値をみていこう (図 21)。a の「どちらも使い方が身についた」が 22 名で全体の 27%、b の「ダンボールを使うことが楽しめた」と回答した児童は 40 名で 49% を占めている。c の「はさみやカッターを上手に使えるようになった」と答えたものは、17 名 (21%) という結果が出ている。この値からみると、工具の習熟を意識した児童は、a と c の総計となり、約半数 (48%) が自らの成長を評価していると捉えることができよう。

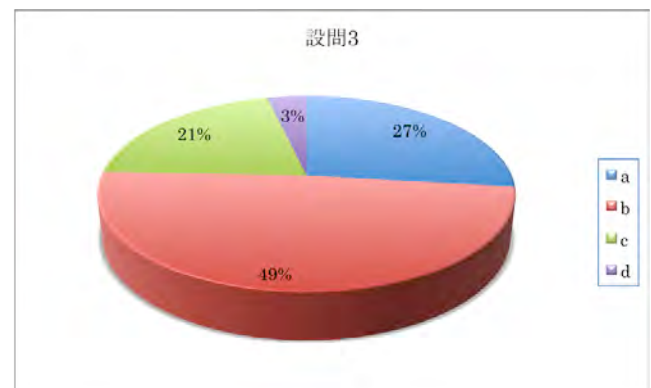


図 21) ふりかえりカード設問 3

なお、単一回答を意図して作成されていたが、複数回答者も存在したため、複数回答もそれぞれ集計していることを付け加えておく。

自由記述項目である設問 5 では、本プログラムを通じて経験した内容が素直に語られている。「一番心に残っていることや楽しかったことについて書きましょう」との課題に対する回答は、分析の結果、概ね以下の 5 つに分類された。

i) 担当部分へのこだわり

第 1 には、担当部分へのこだわりが挙げられる。「まゆ毛は自分で考えられたので、とてもうれしかった」や「キ

バの作り方が選ばれた事にびっくりした」など、各自の担当部分について言及した回答がこれに当たる。また各自パーツを教室に持ち帰り、休み時間まで作業を続けたことにも触れられていた。こうした細部へのこだわりをみせる記述には、自分の意見が採用されたことによるものと担当部分がクラスメイトに褒められたことによるものの二つの側面があるが、いずれも自分が関わったということに対する自負の表れと捉えられる。

ii) 形状の理解

形状を考える過程に面白みを感じてもらうことも本プログラムの目的の一つであった。「キューブで原型を作ったりするのが楽しかった」という感想が述べられていることはその目的が達せられていることを示すものであろう。「体の形の特徴がよく分かった」というように、狒犬の形状を理解できたことも印象に残っている様子である。始める前は平面的な形を予想していた児童もいたようだが、立体的な形になっていることへの驚きを感じるコメントもみられた。また、ひな型の作成に関して「原型を作るのって大変だと思いました」と答えた児童もいた。楽しさと同時に、立体で構成することの難しさも感じていた様子である。これらのコメントは、いずれも「構成」の回で意図していた「狒犬を図形として捉えられること」という課題につながるものである。

iii) ダンボールという素材の理解

3番目に挙げられるのは、ダンボールという素材への理解である。工作技術の熟達ないし工具の使い方の習熟といってもよい。「ダンボールの色々な形の物をくっつけたり色々な技を使ったりして狒犬を完成させていったので楽しかった」というのは最も素直な意見であろう。「ダンボールを剥ぐのが最初は綺麗にできなかったが、ずっと続けているうちにとても上手くなった」や「ダンボール博士から色々なダンボールの使い方を教えてもらって、色々な模様や形の尾紋や巻き毛を作ったことが楽しかった」、「ダンボールを剥ぐのが得意になった」と自らの成長を捉えている。これらの感想をみる限り、ダンボール

という素材には色々な使い方があることを、授業を通じて伝えられたようである。なお、コメントからは、授業で教えた工作方法の中では、ダンボールの片面を剥ぎ、浪板状にして用いるものが最も人気を博していたことがわかる。難しさを乗り越えて、上手に制作ができるようになることは児童たち自身にとっても重要なことなのである。さらにダンボールでの工作をしてみたいという感想もみられた。

iv) できないと思っていたことができた達成感

先の技術的な習熟と重なる部分もあるが、4番目に読み取れることは、完成させることによる達成感である。例えば、「ダンボールで狒犬を作るなんて最初はできるかなと思ったけど、完成してよかったです」や「初めてやった時は、ダンボールだけで狒犬ができるのかと思いました」というコメントにみられるように、児童の中には活動に不安を抱いていた様子が読み取れた。しかし、終了後の感想をみると、ダンボールを加工し自分たちのアイデアで狒犬を完成させたことによる喜びが感じられる。また、「ダンボールだけでこんな狒犬が作れることがすごいと思いました」や「今日出来上がると私が考えていた以上にすごく狒犬らしかったのでダンボールはすごいなあと思いました」という感想に表れているように、ダンボールのみで多様な形を作り上げたことに対する児童の満足感も高かった。

v) 共同制作の経験

児童たちに共同制作の体験を与えることも本プログラムの一つの目的であったが、この点を感想に挙げた児童もみられた。ある児童は、「これまでの図工は一人一人やっていたが、今回の図工は協力して二つの(阿・咩)の作品を作った」ため心に残ったと記している。これに関連し、「一番初めに思っていた狒犬よりとても大きくなった」という意見も、共同制作によって実現した大きさに対する感想といえよう。また、大きい狒犬を制作する時のみならず、キューブで原型を作る際にグループ内でアイデアを出し合えたという意見や、自分の担当分野が終わっ

たら他のグループを手伝った、など各段階において協力して制作していた様子がみてとれる。クラス全体で一つの作品の制作にあたることは、これまでの彼らの学校生活でもあまりない体験であった。この経験が、今後の学校生活において彼らに良き変化を及ぼすようであれば、本プログラムは成功であったと捉えられよう。

以上のように、児童たちの感想からは、本企画の狙いが適切に学習されていることがうかがえる。ただし、地域の文化財としての狛犬の側面に言及した者が少なかったことは課題であろう。かろうじて、「夏休みの「狛犬探検」の宿題がキューブの時や顔のパーツを作る時に、役に立って良かった」と指摘する児童はいたが、本プログラムの眼目である郷土資料への理解が深まったかどうかを最後に確認する必要があった。児童たちの狛犬に対する造形的な理解が著しく進展したことは、彼らの制作物をみれば明らかであるが、ふりかえりに際して、形状の構成力や素材に対する習熟度のほかに、郷土資料に関して今一度目を向けさせる工夫が必要だったと思われる。

2) 運営体制について

最後に本プログラムを実現できた運営体制について言及して、報告を終えたいと思う。

繰り返しになるが、本プログラムは「狛犬」という郷土資料を題材に、対象の形状を観察し、形状と特徴を把握することで地域の文化財への理解を深めようと企画されたものであった。大学、博物館、小学校という三者の連携が難易度の高い企画を実現せしめたが、そもそもの題材設定や企画のコーディネートなど、学校博物館が本プログラムにおいて果たした役割は大きかった。小学校と同じ敷地にあつて、小学校と大学とを結びつける起点となり、教材の準備や実施場所の提供など、授業実施の影の支えとなっていたのが学校博物館である。本プログラムは、ダンボール箱を事前に接着し箱形にしておくなど授業の準備に相当な労力が必要となったが、これらの作業を担ったのが学校博物館であった。小学校の敷地内に博物館施設が存在することの意義は、児童の身近に地域

資料が置かれることのみならず、教諭が授業に郷土資料を取り入れる際の相談相手となり、実際の授業においても協働できる点にある。また日々の指導で多忙を極める小学校教諭に変わって、外部との緊密な折衝がおこなえた点も、学校博物館があることにより整えられた環境である。外部の協力者を招き入れる本企画のような活動に際し、学校博物館が果たしうる役割は大きい。

一方、今回のような実験的な授業提案は、小学校の教材研究への意識の高さがあって初めて成り立つものである。すでに指摘した通り、つつじが丘小学校では、取り組むべき研究主題として「地域素材を活かした体験活動から発展した学びを創造する授業作り」を掲げている。同校校長の指導によって、地域の学習素材を活用した体験活動を積極的に取り入れる土壌があらかじめ培われていたことは本プログラムを円滑に実践する上で重要であった。また、通常の授業に比べれば準備に時間がかかる、いわば面倒な提案を実施にまで至らしめるには、担当教諭の熱意が必要であることは言うまでもない。その点においても今回は恵まれたケースであった。先んじてこれらの要因が整っていたことによって、大学としても、ワークショップの企画や造形素材の情報など、芸術系大学の有する研究成果を学校教育の現場に還元することができたといえる。以上のように、芸術系大学、学校博物館、小学校、それぞれが特色を発揮し、一つのプログラムを作り上げたことによって、通常の授業を超えた制作物と成果を残すことができた。

結びにかえて

本稿の目的は、地域の文化財を活かした小学校図画工作科授業についてその概要と実施について報告することであった。結果として、本プログラムは目的に準じた教育内容を実現できたものと思うが、それぞれの機関の関わりがあつて初めて実現できた幸運な試みでもあった。ただし、本プログラムは未だ実験的な側面が強く、授業の展開、準備に際しての負担の大きさなど幾つかの課題も散見された。これらの課題については、今後の学校教育との連携のなかで改めて熟考し、改善を試みたい。末

尾となったが、本プログラムにご協力いただいた関係者一同にこの場を借りてお礼申し上げます。

註

1) 札幌市における郷土資料室の分布は、下記のサイトに詳しい。札幌大学

<http://www.sapporo-u.ac.jp/news/info/2009/0507000003.html> (最終アクセス日: 2011/07/25) また、千葉市の事例は、桐原総一『学校博物館百景』(崙書房出版, 2003) に詳しい。

2) 三田市教育委員会編『三田の狛犬(上)』1991, 三田市教育委員会編『三田の狛犬(下)』2003.

3) 文部科学省『小学校学習指導要領解説 図画工作編』日本文教出版, 2008.

表

1) 筆者作成

2) 筆者作成

3) 専科教諭作成の指導案「もっと大きな狛犬をつくろう!」に基づく。

4) 専科教諭作成の「ふりかえりカード」に基づく。児童に配布されたシートには各項目に番号標記はなかったが、便宜上番号を付した。

図版出典

1) 筆者撮影 (撮影日: 2010/04/23)

2) 筆者撮影 (撮影日: 2010/09/21)

3) 筆者撮影 (撮影日: 2009/10/22)

4) 筆者撮影 (撮影日: 2010/08/12)

5) 筆者撮影 (撮影日: 2007/08/02)

6) 筆者撮影 (撮影日: 2010/04/23)

7) 筆者撮影 (撮影日: 2010/09/21)

8) 筆者撮影 (撮影日: 2010/09/21)

9) 筆者撮影 (撮影日: 2010/09/21)

10) 筆者撮影 (撮影日: 2010/09/21)

11) 筆者撮影 (撮影日: 2010/09/21)

12) 筆者撮影 (撮影日: 2010/09/28)

13) 筆者撮影 (撮影日: 2010/09/28)

14) 筆者撮影 (撮影日: 2010/10/05)

15) 筆者撮影 (撮影日: 2010/10/05)

16) 筆者撮影 (撮影日: 2010/10/12)

17) 筆者撮影 (撮影日: 2010/10/12)

18) 筆者撮影 (撮影日: 2010/10/19)

19) 筆者撮影 (撮影日: 2010/10/19)

20) 筆者撮影 (撮影日: 2010/10/26)

21) 筆者作成