

美術科教育法における効果的な教授法の考察2

－教育分野以外の教授法から探る－

中 川 賀 照

Nakagawa Yoshiteru

要 旨

美術科教育法の指導において、学生の主体的な学びを導く効果的な教授法の研究が重要だと考え、今回はこれまで研究されてきた教育分野における教授法を再考しながら有効な手法を探った。今回は引き続き、教育分野以外からも参考にしながら主体的な学びに繋がる教授法について考察した。

キーワード：美術科教育法、ITCや科学分野での教授法、主体的な学び

1 はじめに

今回は、本学の教育理念である「やる気」「根気」「本気」のうち、「やる気」は「動機」や「意欲」などとも密接に関わっており、学習を向上させる最も重要な要素であると考え、ペスタロッチの実物教育の直感を大切にする考え方を中心にしながら、ディルタイの対象との触発によって生じる「興味」を伸ばすように働きかけること、またその触発された「興味」を持続するための「根気」を生み出すには、学習者の能力に応じたステップ学習が有効と考えた。また、各自が自分で設定した課題による問題解決学習も、「やる気」と「根気」を誘発する有効な手段だと思われるので、ラインの「導入」「展開」「まとめ」に「深める」を加えたモリソンプランが有効であると考えた。そして、「発表」の前段階である「同化」において確実な知識の習得が必要だということが分かり、合評会では制作過程や意図を発表する行為を通じて学びが組織化し次作の目標や目当てとなることが多く、「発表」と「組織化」をセットにすることができることが分かった。

そこで、今回はITCや科学分野などの教育分野以外の多様な教授の手法から探り、更に効果的な主体的で対話的な深い学びに繋がる教授法について考察していきたい。

2 研究の方法

- (1) 教育分野以外の教授法から探る
- (2) 美術科教育法における効果的な教授法の在り方

3 研究内容とその考察

- (1) 教育分野以外の教授法から探る
 - (a) ブルーナーの科学教育

1960年代、アメリカに於いて科学教育の議論が盛んに行われた。ブルーナーは、科学には固有の構造があるとし、上級学年で躓かないように、あえて難解なテーマを下級学年で提示し、何度も同じテ

ーマを提示することによって最終的な習得を目指す「繰り返し学習」(スパイラル学習)を提唱している。田中潤一氏は『キャリア教育における教授法開発の研究』の中で、低学年の子どもでも難解な学問を理解する能力を有しているためらってはいけないとし、「幼い子どもたちは、事物がいかに組み合わせられているかを探求し、発見したいと熱望しており、そしてそれらをうまく運ぶことを望んでいるのだ。小学校に於いて科学教育は、これら幼い子どもたちの特徴を考察せねばならず、胸躍らせるような科学の領域が自己表現の一つの面となりうるようにせねばならないのである。」※(1)と述べている。美術教育においても、そのものを直ぐに描いたり作ったり理解したりできなくても、質の高い作品と触れる機会をできるだけ多く持つことが大切だということである。

科学教育は、科学技術の急速な進歩に柔軟に対応できる人材の育成が背景にあるが、ブルーナーは「自然を科学的に経験すること、現象を直接に観察し、それを近似的に測定し、それらを単純に調べられることを奨励しよう。」※(2)とし、あらかじめ決められた内容を詰め込み、学習者が教えられた内容を確認するだけの伝統的な教授法ではなく、「推理能力」を身に付けることを最重視している。

このことは、現在求められている情報活用能力や問題解決能力の育成にも大切な視点であるが、美術教育においても幼い頃から美術作品に触れ、感じたことを言葉にしたり表現したりする対話的な鑑賞の機会を多くもつこと、また造形活動そのものにおいても空想したり推理したりする楽しみを味わうことが大切であると再確認するところである。

(b) シュプラングラーの職業教育

近代国家ドイツの成立と同時に国民学校が設置されていったが、人々はまず哲学から教育に入るべきとした考え方に対し、シュプラングラーは、「単に現在の個人の特性に適合させるだけでなく、将来的伝法をも見渡して個人の特性が成長するよう支援する。つまり生徒の現状にあわせて職業指導を行うのではなく、現在の生徒が成長するプロセスを意味していなければならない。」※(3)としているが、田中潤一氏はこのことに着目し、「職業教育(キャリア教育)は、単に生徒の個性や素質に基づくだけでなく、社会的・経済的な要求も配慮して行われなければならない。」※(4)と述べている。

このことは、今起こっている問題に対処するだけでなく、社会の要請も踏まえて将来どのような児童生徒を育成していくか、造形教育に関わっていくかが重要であるということであろう。職業は単なる個人の生活を支える仕事という役割だけでなく、社会に貢献するとともに協働して社会を形成する役割を担うことにもなるということであり、造形教育においても、将来を俯瞰し社会に働く役割をこれからも果たして行く役割があるということである。

(c) ハワード・S・ベッカーの発見的教授法

1960年代に、シカゴ学派に属するハワード・ベッカー(Howard S. Becker)らによって提唱されたラベリング理論※(5)は、《逸脱行動》に関する理論で、それまでの《逸脱行動》を単なる社会病理現象として扱ってきたアプローチとは一線を画し、《逸脱》というのは、行為者の内的な属性ではなく、周囲からのラベリング(レッテル貼り)によって生み出されるものだ、と捉えるものであった。

それまでの社会病理学的なアプローチでは、例えば“髪を染めている者が「不良」だ”などと勝手に定義することによって「《不良の定義》は客観的に成立する」としてしまうような、非常に単純な考え方をしていた。だが、ベッカーは1963年に初版が発刊された「Outsiders」においてそうした考え方を排し、「逸脱などの行為は、他者からのラベリング(レッテル貼り)によって生み出される」と指摘した。

社会集団は、これを犯せば逸脱となるような規則をもうけ、それを特定の人々に適用し、彼らにアウトサイダーのラベルを貼ることによって、逸脱を生み出すのである。この理論は、従来の逸脱論が逸脱者にばかり着目していたのに対し、規則をつくり執行する人々と逸脱者を対等に扱い、双方の相互作用過程として逸脱を捉えているのである。

ベッカーの同理論は、ロバート・キング・マートンの自己成就的予言やE・M・レマートの第二次逸脱といった概念を基に発展した。ベッカーの理論はやがて「ラベリング理論」と呼ばれるようになり、逸脱論の中に新たな流れを生みだしてゆくことになったのであり、社会学史上重要な理論であるとされている。

美術教育においては、周囲のラベリングによって造形表現の評価が作り出されてしまうところが授業場面でよく起こる。ひどいときは教員がその役割をしてしまうこともある。創造的活動を妨げない評価や支援の在り方が必要であろう。

また、一般的によく聞かれる、「うまい絵は写実的でそっくりに描けているものである」や、「絵を描いたり物を造形する能力は生まれもつ才能である。」というような、誤解や思い込みが形成される状況なども一種のラベリングといえる。それらの誤解を解くには、社会性や時代性が起因するのか、指導者や学習者の価値観の形成過程に起因するのを見極めるとともに、指導者や学習者、保護者等との対等な関係性の構築が大切であろうと思われる。

(d) ケラーのPSI(個別化教授システム)

早稲田大学人間科学学術院准教授 向後千春氏は、P S I (個別化教授システム)を取り入れたeラーニング※(6)を研究している。向後氏によると、P S Iは、1960年代にアメリカのフレッド・ケラーによって考案された授業の方法で、当時のアメリカの大学で広く取り入れられた。

その特徴は、まず周到に作られた独習教材を使って、各学習者個人が自分の学習ペースで単元の学習を進めていく、次に各単元の内容を完全に習得したことをプロクター(学習指導員)がテストをすることで確認しコースを進めていくところにあるといわれている。

P S Iでは教員は教室で講義をする必要はなく、内容はすべて印刷された独習教材として学習者に配布されているので、学習者は講義を聴くのではなく、各自が自分の最適なペースで教材を学習していく。教員の仕事は、学習者のための独習教材の作成と習得確認テスト、理解が進まないときの個別の対応などである。一斉授業では、到達度の差異や学習進度などが障害となり離脱者も出てしまうが、P S Iは、学習者同士の教え合いが自然発生的に起こり、和やかでなごやかな学習活動になるとして、うまく進めるポイントとして次のことを挙げている。

- ◎ 独習を可能にする…分かり易いテキストの作成と、学習者のペースを常にフォローする仕組み作りが大切。
- ◎ 完全習得を保証する…学習を確認するための通過テストと、満点に近い基準点を取るまで何回でも受けられるテストによる完全習得による深い学習の促進。
- ◎ 学士課程教育への適用…競争としての勉強ではなく、知識とスキルを自らの身につけるための学習方法として大学に必要。eラーニング教材は印刷教材よりスケールメリットが大きい。

美術教育こそ、この個別化教授システムが有効であろう。これまでも有能な教員は、全体指導でできること、個別指導でできることをうまく使い分けて実践している。創造的な活動の大半は個別指導であり、大半は観察による学習への方向付けに費やされていくと考えられる。しかし、形態は個別指導であるが、このPSIのように学習テキストの作成は容易ではない。それは一定の技術の説明や解説

は可能であっても、技能に結びつけるには実戦による経験が伴わなければならない、その場や設備の設定抜きには行えないからである。環境と人（指導者）との整備が共に必要なのである。

(e) ガニエの学習指導理論

鈴木克明氏*(7) (8)は、視聴覚メディアの選択は、学習者に何をどのように示すかということが決まってから学習課題の要求する最低限必要なメディア属性を備えた簡単なメディアを選ぶべきであるとし、学習効果の向上につながり容易に適用できるモデルとしてガニエの学習指導理論を取り上げている。

そしてその際には、第一に学習の目的は何か、第二にそれらの目標はどの学習成果のカテゴリーに属するか、第三に授業の場面、第四に学習者に読む力が十分にあるかを確認する必要があるとし、授業メディア選択にかかわる要因として、一つは学習効果を規定する要因、もう一つはコストなどの実際の要因を挙げている。また、各メディアの効果的な選択と使用方法として、「知的技能」や「認知的方略」の習得には、学習者の反応に対する詳細な矯正的フィードバックできる（誤答の原因となった下位目標をやり直させる）教師やコンピュータを、「言語的情報」の習得にはより大きな文脈あるいは情報館の組織的構造を図で示すことができるメディアを、「態度」の習得には最も望ましいと思われる人間をモデルとした動きを描写できるメディアを、「運動機能」の学習には筋肉を通して与えられるフィードバックが不可欠でより実物的なメディアを提案しており、学習に効果のあるメディアの選択は、それを使う必要の有無とその使い方によって決まると述べている。

美術教育では、実演がその指導方法の一つに当たると考えられる。また、実演が難しい場合は、紙面や画像、動画による解説も現在では容易に行える環境が整備されてきた。では美術教育におけるメディアとは何だろうか？これまでは、実物、図版、スライド、解説、手本、ビデオなどが用いられ、それぞれの目的や場面に応じて使い分けられてきた。私は、美術教育においては実物や実演が最も効果的なメディアだと考えてきた。実際にそれを見たり触れたりして体験することであり、それに勝る方法はないであろう。今では情報機器の普及やネット環境の整備などによって、いつでも何処でも誰でもが自分の求める情報を手に入れられる環境が整ってきている。困ったことが何かあれば、まずはネットで検索してみるというのは私だけではないだろう。どれだけその情報を信頼するかは各自の判断に委ねられているが、情報の統制や偏りを防ぐにはその部分も必要かもしれない。情報活用能力をフルに活用しなければならない時代である。情報メディアの活用という意味では、東北大学の電気通信研究所で研究されている美術鑑賞教材「D-FLIP-Paintings」が新しい一つのアプローチだといえる。教材と鑑賞者がインタラクティブな関係で鑑賞を進めることができる点で、これまでになかった学習形態の可能性を示唆してくれている。

(f) ヴィルヘルム・フォン・フンボルトの形式陶冶

形式陶冶※(9)を最初に提唱したのは、ドイツの教育者ヴィルヘルム・フォン・フンボルトで、彼の考え方は、その後20世紀初頭のゲオルグ・ケルシェンシュタイナーの劳作教育の考え方にも反映された。またクルト・ハーンのアウトワード・バウンドなどの身体的鍛錬を重視した考え方も、これにつながるものである。

形式陶冶は、教育による働きかけの捉え方のひとつで、陶冶自体はドイツ語のBildungの訳語で人間形成のことである。形式陶冶は、実質陶冶に対置して使われる言葉で、形式陶冶は単に知識をあれこれと子どもたちに教え込むことではなく、その知識を使いこなす能力で、それを発展させることで

思考力（記憶力・推理力・想像力などの精神的能力）がつくとされている。場合によって、その効果（学習転移）も形式陶冶といわれることがあるが、速読、多読、百ます計算、体験学習、勤労体験などは、いずれもこの形式陶冶から派生してきた教育活動のアイデアであるといえる。

実質陶冶は、これに対して個々の内容的な知識を身に付けさせることをいう。形式陶冶と実質陶冶は、そのformaleとmaterialという形容詞は、ギリシア哲学の形相と質料、つまり器（かたち）と内容（心）を意味する言葉の対比から着目されたもので、いずれか一方のみが重要というものではない。ただ、武道、華道、茶道などの教育で、形から心へや、心ができれば形に表れるという表現がされるように、いずれか一方の教育成果が、自ずと他方に連鎖的な効果をもたらすという教育学者もいる。

新学習指導要領では、これまでの4つの評価の観点から『知識・技能』『思考力、判断力、表現力等』『学習に向かう力・人間性等』の3つに移行するが、特に学んだことが実際に身に付いているか、あるいは応用できるものになっているかという形式陶冶が重要視されるようになってきているといえる。

(2) 美術科教育法における効果的な教授法の在り方

(a) ブルーナーの科学教育とシュプランガーの職業教育より

ブルーナーの「繰り返し学習」（スパイラル学習）と「推理解習」などの科学教育の考え方は、現在の教育の中心的課題である情報活用能力や問題解決能力の育成にも示唆を与えてくれている。また美術教育においては、幼い頃から質の高い美術作品に触れながら感じたことや考えたことを言葉にしたりする対話的な鑑賞の機会を何度ももつことによって、問題解決能力はもちろんのこと、造形への意欲や関心が高まっていく可能性を示しているのである。

シュプランガーの職業教育からは、美に対する興味や関心、美の価値などは個人の価値観であることは当然であるが、それと同時に社会によって左右されているということも分かった。それならば将来の社会の美の価値観を、現在の個々の価値観が積極的に作り出していけるのだという考え方もできるということである。将来において「望ましい美の価値観」、あるいは「望む美の価値観」とはどういったものであろうか。また、それらをテーマにした、例えば「美の価値の不易と流行を探る」などの題材設定の可能性も感じる。

(b) ケラーのPSI(個別化教授システム)より

この個別化教授システムは、美術教育でも早くから行われてきた教授法であり、指導力に優れた教員は全体指導における効果と個別指導での効果をうまく使い分けているが、造形教育の場合個別指導の占める割合が多く、同時に観察による学習への方向付けに費やされている。しかし、形態は個別指導であってもここで取り上げられているPSIのように、学習テキストの作成やその使用は容易ではない。それは造形教育の場合、一定の技術の説明や解説は可能であっても、技能に結びつけるためには実戦による経験が必要だからである。学習テキストと共に、場や設備等の設定抜きには行えないからである。環境としての人（指導者）や場、物の整備が必要であるということなのである。

今回の研究では、特に人について研究したいと考えている。というのは、長年個別指導で疑問に思ってきたことがあった。どうしてもコミュニケーションが図りにくい相手がいたのである。その原因は、指導者の力不足も考えられるが指導者と学習者との両者の間での相性が、指導の効果や影響に深く関係があるのではないのかという仮説である。一般社会での付き合いなどにおいて、コミュニケーションの図り方としてアプローチされた例はよく見られるが、学校の教育指導法として取り上げられた事例はあまり見かけない。今回の研究では、これについて研究したいと思っている。

(c) ガニエの学習指導理論より

鈴木克明氏は、学習効果の向上につながり容易に適用できるモデルとしてガニエの学習指導理論を取り上げているが、美術教育において有効なメディアとは何だろうか？これまでは、実物、図版、スライド、解説、手本、ビデオなどが用いられ、それぞれの目的や場面に応じて使い分けられてきた。基本的な考え方は大きくは変わらないと思うが、私は美術教育においては実物や実演が最も効果的なメディアだと考えている。実際の物に触れ、実際のことを見ることに勝る方法は今のところ考えられない。情報機器の普及やネット環境の整備などによって、いつでも何処でも誰でもが自分の求める情報を手に入れる環境が手に入ろうとしている。何か困ったことがあれば、まずはネットで検索してみるという行動は、私だけではないだろう。どれだけの信頼性があるかは、各自の判断に委ねられているが、情報の統制や偏りを防ぐにはそのことも必要かもしれない。所謂情報活用能力をフルに活用しなければならない時代だともいえる。情報メディアの活用という意味では、東北大学の電気通信研究所で研究されている美術鑑賞教材「D-FLIP-Paintings」が新しい一つのアプローチだといえる。教材と鑑賞者がインタラクティブな関係で鑑賞を進めることができる点で、これまでにない学習形態の可能性を示唆してくれている。

4 おわりに

教授法の改善を目的に、これまで研究されてきた教育分野内外からの研究や考え方を探ってきた。カリキュラムの構成や授業計画、指導の手立てなどでは大いに参考になったが、これらの研究の中からはどうしても探り出せなかったことがあった。それは、学習者や指導者自身の考え方や傾向（今後はタイプという）の把握であり、それぞれのタイプや個に応じた教授法についての研究である。

美術教育では、互いの感性がぶつかり合う場面が多く見られる。私も40年の教員生活の中で数多くの学習者とのトラブルがあった。最初は指導力不足によるものと考え、その向上に努めることによってある程度の成果も見られたが、それだけでは解決できないものがあった。相手によっては、その考え方や行動がどうしても理解できないと感じてしまうのである。最近では、学習障害や低学力などへの理解や手立てなども研究されるようになってきたが、障害の有無に関わりなく誰もが持っている人間の性質的なものがあるのではないかと考えるようになったのである。

以上のことから、今回は既にコーチングやカウンセラー等で導入されているというエニアグラムや、造形への関心や思考などについて調査・分析し、それらを取り入れた教授法について考察したい。

参考・引用文献

- (1) (2) ジョン・レナー、ウィリアムス・ラーン『理科教授の本質と現代化』黎明書房、1972年 79頁-80頁
- (3) (4) 田中潤一『キャリア教育における教授法開発の研究』仏教大学教育学部学会紀要 第12号、2013年70頁
- (5) 『ラベリング理論』ウィキペディア <https://ja.wikipedia.org/wiki/ラベリング理論> 2016/8/4
- (6) 向後千春『学士課程教育構築の方法論になるか PSI-個別化教授システム インストラクショナル・デザインの原型』早稲田大学人間科学学術院 2009/04/08
- (7) 鈴木克明『放送利用からの授業デザイナー入門 若い先生へのメッセージ』財団法人日本放送教育協会 1995
- (8) 鈴木克明『教授メディアの選択にかかわる要因』フロリダ州立大学 視聴覚教育研究 16, 1-10 1985
- (9) 『形式陶冶と実質陶冶』ウィキペディア <https://ja.wikipedia.org/wiki/形式陶冶> 2009/10/11