

## 表現意欲を引き出す描画指導

－らくがきから美術の理解へ－

### Drawing instruction that draws motivation for expression

From graffiti to understanding of art

大場 六夫

Mutsuo Ohba

#### 概 要

本研究は、幼児期の心の表れが後の青年期に描画表現にとどまらず、達成感、喜び、自信へと結ばれるのかを美術を通して考察した。美術教育は、心の教育にとってよりよい教育だと筆者は考えている。

本稿では、創作活動における楽しさが子どもや大人のどのように意欲につながり、具体的な表現活動として表出されているのか、さらにその主体的で能動的な思いが自己肯定感にどのように影響を与えるのかを論じることとする。また、楽しさや意欲が、美術教育への認識に対しどのような影響を及ぼしているのかについても本稿で論じることとする。筆者は、子どものらくがきから始まり、大学生の教職課程の授業「美術の理解」の中で得た実証をもとに提案することとする。

キーワード：自己肯定感、らくがき、美術教育、達成感、楽しい

#### I はじめに

筆者は、子どもがらくがきに没頭する姿を観て、その表情やしぐさから、一人ひとりの表現能力や行動力が素晴らしいと感じている。この能力が、子ども世代だけでなく、あらゆる年代層にもいきわたり、歳を重ねても表現したいと思う気持ちを持続できる社会づくりに役立てたいという願いをもって、これまで創作の指導や活動をして来た。そのような中で、2018年3月末から7日間、京都で「マッチ箱展」を開催した。

マッチ箱展とは、保育園、中学校、支援学校、障害者施設、通信高校、高齢者施設、芸術家、各種団体、企業、個人のみなさん（0～100歳を超える）が数えきれないマッチ箱に、それぞれが自由に描画する創作活動である。その出品数は、1500個と主催者の予想を大きく超えるものであった。アートを、もっと身近なものとして様々な人に認識してほしい。何の隔たりもなく誰でもアートを楽しめる、格差のない社会を実現したい。それらをコンセプトで開催した。マッチ箱展はマスコミにも取り上げられ、開催中、連日多くの来客で賑わった。また、来られた方にも、その場でマッチ箱アートの創作体験をしていただいたのは好評であった。

マッチ箱展終了後、参加された障害者施設から次のような感想が届いた。「自分の作品を熱心に探し、見つけた時には、嬉しそうにしていた。感想を尋ねると『楽しかった、かわいかった、いろんな種類があった、10個以上今度は描きたい、先生にまた会いたい』」。主催者側は、このマッチ箱展を開催することにより、表現活動について新

たなことに気づいた。それは、表現活動が楽しいと感じることは、実はもともと心の中に存在した感動があふれだし、アートという形で誘発されたものだということである。

そこで本稿では、意欲を引き出すアート（美術）とは、どのような活動なのか、そのためどのような環境や指導が重要とされるのかについて、具体的に検討し提案することとする。

## Ⅱ 相手を共感的に受け入れる表現活動の指導

### （1）自己肯定感の減少

日本社会では、幼児の頃はほぼ全員が、幼稚園や保育所において、毎日なんらかの創作活動を意欲的に行っている傾向が高い。例えば、筆者が指導する幼稚園等でも「これを見て！見て！」と自信満々に作品を片手に、教員や大人に語りかける子どもの姿を日常的に見かける。しかし残念なことに、成長し学校に入学後学年が上がるにつれて、そのような姿は減少しているようである。表現したい気持ちは内にあるけれども、意欲的な創作活動に取り組む人数は減少しているのかもしれない。

人が何かを表現をする際には、心を動かす出来事に触れ、様々な表現方法やその特徴に気づく必要がある。そしてその表現過程を仲間と喜び合い楽しむことを経験することにより、表現への意欲を持つようになるのである。さらに「これを見て！見て！」と身近な人に自らの表現活動の姿を訴えるには、それを共感的に受け入れる周囲の環境が不可欠であり、それを通して自己の存在を確認する自己肯定感が内面に育成されていなければならないと筆者は考える。参考として、日本の子どもが成長するにつれて、表現意欲を根底で支える自己肯定感がどのように変化しているかを以下に示す【図1】。日本の子どもの自己肯定感を表したグラフでは、以下の通り小学校4年生の時に21.6%あった自己肯定感が高校2年生の時には4.2%と激減している。

【図1】



資料：平成26年度（独）国立青少年教育振興機構 調査対象：小4～6、中2、高2

### （2）表現活動と自己肯定感

意欲的な表現活動を実現する指導と自己肯定感の相関関係を考察するために、筆者が指導する大学1回生の『美術の理解』という科目において、学生の作品の良いところを具体的にほめて返すという指導を半年間継続した。学生のどのような作品に対しても、決して否定することなく、言葉や態度で少し大きめにアピールし受けとめる指導を繰り返した。20歳前の青年になれば、羞恥心があり周囲の目を気にしているせいか、「先生、見て！見て！」という素直な行動は、最初の頃はほとんど見受けられなかった。しかし、授業すべてで、どの学生のどのような作品や活動も、学生の工夫・意欲と受け止めて、言語化して他の学生にも共有できるようにフィードバックを行った。当初は「僕は絵が苦手だから…」と前置きをし、とりあえず早く終えたくて、筆者に作品を提示する学生に対し、「自分自身が描いて楽しくなる形や着色をする（ランダムな線でも可能）」と声をかけ続けた。この繰り返しが、学生

の授業で創作活動の様子に、少しだが変化をもたらした。

本大学の学生は、本来自己肯定感はそれほど高くはないと聞いている。学生から、「本当は他の大学に行きたかったが、不合格だったので仕方なく来た」「この大学は第3希望だった」という会話を聞くからである。それほど高くはない自己肯定感を高めるため、他の教科においても「形成的評価を活用する」「具体的に良いところをほめて学生に振り返らせる」という指導が、頻繁に行われていると聞いている。

15回の授業の後、学生の自己肯定感を考察するために、以下のような項目のアンケートを実施した。

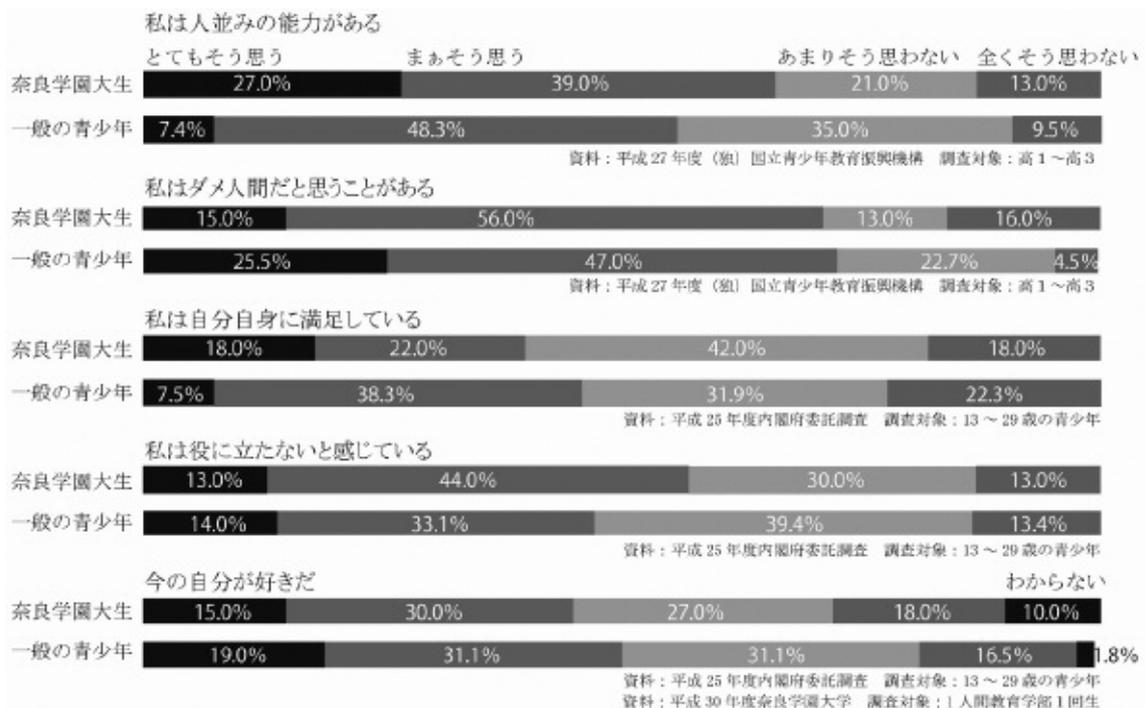
筆者が、授業開始時の自己肯定感アンケートを実施しておらず、開始前と終了時の学生の変化を、数値として示せないことが非常に残念であるが、社会一般の同年代のものとの比較は可能である。以下の図に示すように、一般の青少年よりも高い傾向が見て取れる【図2】。一般の青少年は、幅広く様々な階層を含むため、「美術の理解」履修学生の自己肯定感が、筆者の指導により高まったと断言することはできないが、ほぼ全員の学生が、授業で表現活動の楽しさを味わっていたことは観察により評価できる。

筆者は学生を「褒める」ことは、何でもいいと指導を放棄することではないと考えている。そもそも教員が学生を「褒める」際には、一般に教員の基準や水準で「褒める」ことが多い。指導者の側から見ると、到達基準において一定の水準に達した、水準を超えたとその結果を評価するのが「褒める」という行為である。もし完成した作品が水準に達しない場合には、叱咤激励することはあっても、褒めることはないだろう。

では、学生側から考えるとどうだろうか。学生が「褒めてもらった」と満足を感じるのは、いわゆる「認められたい」と思っているということである。褒められることが、自己を認められたとプラスの感情を引き起こすからである。その結果に関係なく、学生はこだわりで努力したり工夫したりしたことを「認められたい」のである。たとえば、到達基準に達していなくても「認めた結果」として「褒めてほしい」と考えていると思われる。

だから、学生は自分がさほど工夫や考えたりもしていないことに対し「みなさん、よく頑張りましたね」と学生は、褒められても、嬉しくない表情をする。作品の結果ではなく、一人ひとりの活動のその過程についてその場を逃さずに、タイムリーにかけられる指導者の褒め言葉こそが、学生の有用感や自尊感情を高めると筆者は考える。

【図2】



### Ⅲ らくがきと自己肯定感

美術の授業において評価をすることは、難しいと筆者は考えている。しかし、らくがきをしている時の子どもの表情や態度を見ると、解放感いっぱいでも楽しい気分で描いているように見える。らくがきという行為は、褒められたり、認められたりするわけではなく、楽しくてたまらようである。美術の授業と落書きとの違いはどこにあるのだろうか。まず、らくがきは子ども自身が、思うがまま、何の縛りもなく描いている。逆に言えば自由に描いているらくがきを観て、大人は「下手だから直して」「もっと綺麗に」とは言わない。むしろ、らくがきをしている子どもの表情や声に接して大人も楽しんでいる。

2017年、奈良学園大学で学生行事として地域の子どもの対象として開催された「七夕まつり」において、筆者は落書きコーナーを設けた。子どもは、クレヨンを手にしたら、いきなり壁に貼ってある模造紙に、絵を描き始めた。まだ、満足に筆記用具を操ることができない幼児も含め、体全身を使って勢いよく絵を描いていた。子どもは、表情が明るくとても嬉しそうで、また、ぶつぶつと色々と言語ながら（独り言）描いていた。絵を描くことが楽しい。自分の考える世界が楽しい。その楽しさが周囲に伝わるような雰囲気醸し出し、その場全体が高揚感で満ちていた。以下の写真は、その時の様子である。



2018年6月に大阪府泉佐野市立生涯学習センターにて、小学生、中学生を中心としたお絵かき遊びをした。その中には、少数であったが、障がいのある子どもも参加していた。テーマは設けず、自由に線を引き、色塗りしたお絵かき遊びは、らくがきと同様、クレヨンを持つと同時に子どもたちは夢中になって飛びついてきた。絵を描きながら一人でもまたは、友だちと何やら話をしている。これは、子どもが絵を描く時の特徴である。子どもにとって表現することは、心の中の感動があふれることであり、まず身体表現や声として現れる。言葉を獲得する年齢になれば、言葉の表現となり、さらに造形の手段を手に入れると、両者を使い表現しようとするのである。特に造形表現は子ども自身に戻ってくるものであり、自分を見直し聞き直して、自分が表現したいものにぴったりか、もっと書き加えるなど次の表現も誘発する。

筆者は、描き終えた子どもに感想を求めた。参加した子どもが全員、今日は楽しかった。表現することが好きだとこやかに答えた。



子どもの絵と心について岡田は次のように述べている。<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> 岡田清「幼児の絵と教育」1977年 創元社 pp112

絵には本当に子どもの心が現れます。一寸変だと感じたものは、いろいろとその子の園の生活について考えてみます。家庭の状況も考えてみます。思い当たることがあると母親にも相談します。健康な絵であっても神経が細かいとか、活発すぎるとか、理性的だとか、が大体わかります。問題児と言われるような子どもの心は、たしかに完全に働いていないのです。悪賢さはあっても心本然の働きであるところの、善への尊敬や、美への憧憬、そして愛の喜びなどは休止しているのでしょうか。絵を描くことは、そうした心の働きを生き生きとさせ、ダイナミックにするでしょう。しかも心の奥深く、無意識の世界までも揺り動かして表現してくれることは、他の方法ではなかなかできにくいことだと思います。よく人の言う「心の豊かさ」とは、このような耕された心のことではないでしょうか。

また、幼児が感じること、描く行為について磯部錦司2006年に次のように述べている。<sup>2)</sup>

1歳半ごろの子どもの前に、白い紙とクレヨンがあったとき、子どもは、まず白い紙と描画材という環境を刺激として感じ取り、それを手に取って点を打ち、点を感じてまた点を打ち、それを感じて線を描き、いつのまにか紙は縦横の線で埋め尽くされます。瞬間、瞬間に起こる線や色の変化を刺激として感じ、その刺激に連動して手を動かすという絶え間ない「感じて表す」過程の積み重ねによって、線や形が生み出されているといくことが考えられます。このように1歳半ごろから描画は始まるのですが、やがて、その「感じて表す」という営みの中で、「イメージ」や「思考」が生まれ、4歳前後になると図式的にイメージを色や形に表すという活動を生み出していきます。しかし、このような1歳から3歳ごろに見られる「ぬたくり」や「スクリブル（なぐりがき）」といわれる過程がなければ、イメージを形にしていくという活動は生まれません。5歳でも、はじめて絵の具を手にした子は、やはりぬたくりから活動を始めます。



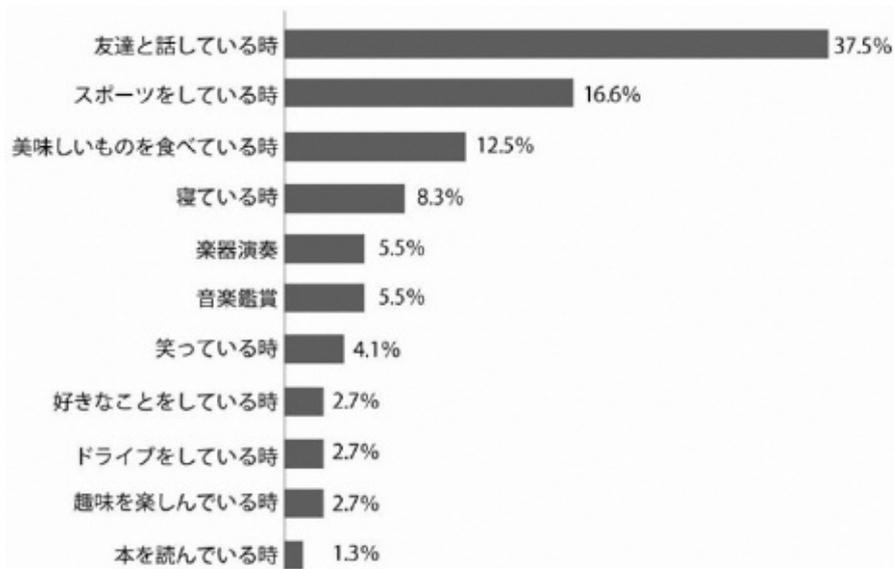
子どもは、思いのままに絵を描く、大人が愛情のつもりで、他の子どもより上手く描けるようアドバイスをすることがある。筆者はそうすることで、子ども自身の創造が、その時点で止まってしまうと考える。子どもには、上手も下手もない。子どもにとって大切なのは、子どもの創造する心を認めることである。それを認めることによって、子どもは、心が満たされ、限らない力を発揮させる。子どもの楽しい心は、大人の楽しい心とは、異なる。その楽しい心を成長とともに、大人が、見守ることから、美術に対する楽しさも成長をすると筆者は考える。

<sup>2)</sup> 磯部錦司「子どもが絵を描くとき」2006年 一藝社 pp15

#### IV 表現活動の楽しさの消失

今の若者は、どんなことに楽しさを感じているのだろうか。そこで筆者が知る通信高校3年生15名に、楽しいと思えることは何かを調査した。調査人数が少ないので、若者の意見の代表とは言えないが参考にしたい。1位はおしゃべり（20%）、運動（20%）3位は食べることに、ゲームをすることに、音楽鑑賞、（13%）、次に寝ること、読書（5%）であった。

次に筆者が「美術の理解」を指導する奈良学園大学1回生68名から現在、「楽しい気分になれる時はいつか」というアンケートをとった。結果は以下のようなものであった。



なぜ、美術が「楽しい」と思えることから消えたのかと筆者は疑問に感じた。幼い頃に飛びつくように落書きやお絵かきに群がっていた、あの気持ちはどこで消えたのだろうか。筆者は、幼児の頃、楽しんだ自由に描ける、らくがきなどで見られた、表現しようとする意欲が、成長し学年が進むとともに様々な、躰や教育的な常識といわれる概念によって、こうあらねばならないという枠組みを理解するとともに、内面が変化していったものでないかと推測する。

若者の「楽しさ」の内容を調査した上記の結果から、美術の時間は自分らしさを表現する自由がないと理解されていると考える。若者は、自分らしさや心の表出が失われた美術における創作活動より、他のものに楽しさを見出しているようである。

若者の、美術離れの一因としてまた、美術の授業時間の減少問題も考えられる。中学校の美術や音楽などの感性を育成する実技系教科は、現在の学習指導要領では、週に1時間程度しかない。それに対し、社会科や理科や体育は週に3時間、国が現在国際学力調査等で注力している国語科、数学科、英語科などは週に4時間程度実施されている。高等学校に至っては、美術は選択教科と位置付けられ、美術の授業が全くない生徒もいる。

このような国際的な流れの中で、幼少の頃に見られた心の動きによって表現された描画活動への意欲が失われてしまうことが、筆者は残念である。その結果、小学校高学年において授業で模写をする際に、十分な描写技術が育成されていないにもかかわらず授業が進行するので、それが児童の苦手意識につながり絵を描く楽しさや意欲が消えてしまう。その上、そのあたりから内外からの展覧会などの評価を受けることになり、絵の上手、下手と大人の基準で価値づけられてしまうのである。これにより、絵を描く楽しさがなくなり、美術からより遠ざかる現象が起

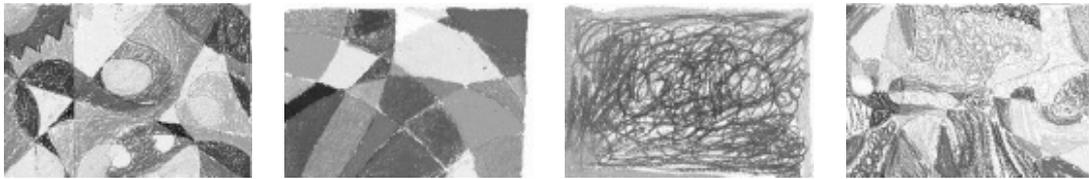
こと、筆者は推測する。

そこで、失われた美術に対する意欲をとり戻すために、奈良学園大学人間教育学部1回生「美術の理解」の授業で、筆者は学生とともに次章のような試みを実践した。

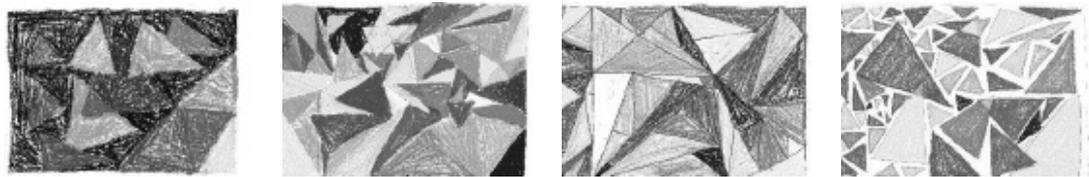
## V 意欲を引き出す表現指導

大学生であるが、自由な絵を描く（らくがきのつもりで描く）。この作品は、ランダムに線を引き、そこで偶然できた形に着色をした実践である。この活動のねらいは描くことの楽しさを自覚することである。

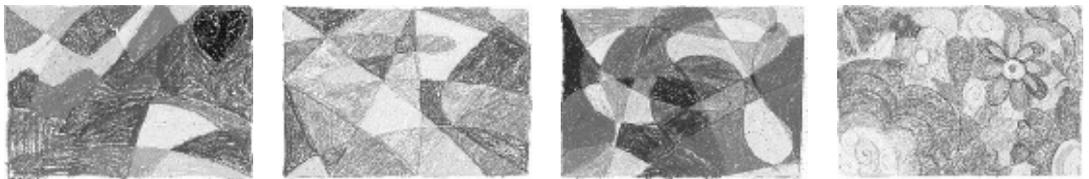
子どもの頃を思い出しながらいわいといいつつ描く学生、とまどいつつ描き始める学生、様々な表情が見られたが、描いて行く内に、表情が笑顔になり、とても楽しそうである。



つぎに取り組んだ実践は、三角形をランダムに描く（三角形という概念を与えた）というものである。この学習のねらいは、概念を与えることで自由に描く行為との違いを知る。そこで偶然できた形に着色をした。当初、三角形を並べる、大小差をつけるといった表現は難しいと思われたが、意外と楽しく描いている。中にはこのように形を与えてくれた方が描きやすいと言う学生もいた。



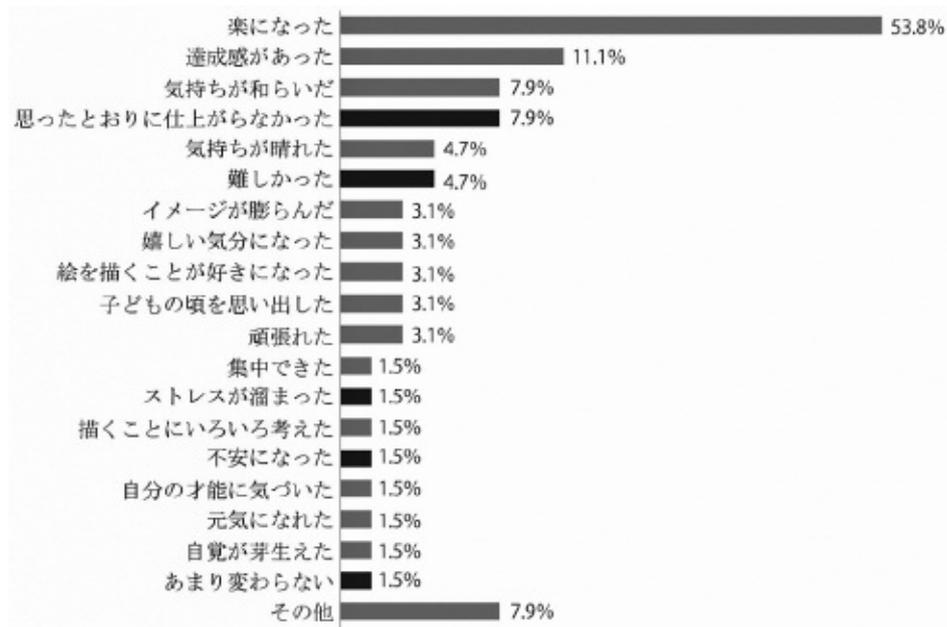
何度かの自由な表現活動を行い、何を描いても認め学生という言葉に耳を傾けるという受容される表現の時間を体験する制作実習をした。そして最後には、今の自身を表現する作品に取り組ませた。



絵を描く楽しさを知った学生は、自身の才能に気づき、そこから生まれる絵を描くことの楽しさを感じている様子であった。そして声をかけると「先生、今回はこれまでになかった自分との挑戦的なものを描いている」という意見も出た。そして学生の多くが言ったことは、「もっとこの授業を受けたい」だった。

当初、美術が苦手と言った言葉がこの時点では、消えていた。

上記で述べてきたことは、筆者による観察評価なので、観察では把握できない内容について、下記のアンケートを実施した。美術の理解の授業で試みた、絵を描く前と後の気持ちの変化を尋ねたものである。



美術の理解の授業中絵を描いたが、絵を描くのは、小、中学校、高校以来はじめての学生が多く、その当時のことを学生に回想させてみた。すると、ほとんどの学生が、中・高校時代に受けた美術の授業に対するイメージが悪かった。大学で履修する「美術の理解」に対しての当初の学生の考えも聞き取った。「美術の授業だからつまらないと思った。」「必須科目なので仕方なしに受講した。」「絵を描くのが苦手だから美術の授業は嫌い。」「美術の授業を受けることで何の役に立つのかと思った。」「大学に入っても美術の授業があると知っただけで気分が落ちた。」「美術に対して良いイメージがない。」「絵は上手く描かないといけないう気持ちが強いで、自分には不向きだと思った。」これと同じような回答が多くを占めた。

このように美術に対する苦手意識が強い。それは、これまで受けた美術教育が、高い美意識や技術を求められるものであり、そのため達成感が得られず、そこに表現の楽しさ見出されなかったのだろうと筆者は考える。そのような思考環境の中、「美術の理解」の授業の中で自身の気持ちを表現したりイメージしたりする取組みを試みた。また、さまざまな概念の有無によって、生まれた自己の気づきをまとめるレポートを繰り返し行った。その中で、変化が顕著であった振り返りをいくつか紹介する「美術に対しこれまでなかった意識が生まれた。」「絵を描く楽しさを知った。」「美術は大切な授業だと思う。」「毎週の授業が楽しみになった。」「いろいろな表現ができて楽しい。」「自分の気持ちが表現できる。」「絵を観て感動した。」「自分の感情の変化を絵に表現できる。」「アートをすることで本当の自由というものがわかった。」「絵を描くことで気分の変化を実感した。」「絵を描くだけが美術でないことを知った。」そのような学生の意見を得たことから、下記のアンケート調査を行った。



奈良学園大学人間教育学部1回生による4月にスタートして6月の時点でのデータ

## VI まとめ

今回の学習指導要領改訂で、美術教育も目標と指導の重点が見直し整理された。学習指導要領の3つの柱は「知識・技能」「思考力・判断力・表現力等」「学びに向かう力・人間性等」の育てたい力で整理された。知識理解とは、単なる暗記ではなく生徒が感性を働かせ実感し、表現の喜びを味わったり、美術に対する文化的な意義を自分とのかかわりにおいて理解したりすることである。思考力・判断力・表現力とは表現活動を通しての問題解決学習であり、良さや美しさを考え心豊かに表現の構想を練ることである。つまり日常生活の中で美術の働きについての理解を深めることも含む。

最後の柱である「学びに向かう力・人間力等」が、本稿で筆者が論じている、意欲的な表現活動をもっとも関係の深いところである。つまり美術の学習に主体的に取り組む態度の育成に関わるもので、意欲的な表現活動を通して、生活や社会と積極的に関わる態度を育成するものである。美術教育は、まず児童・生徒の内面を育てることを目的としており、そのための知識や技能でありことを忘れないで頂きたい。

新学習指導要領が改訂され、新たな教育が展開されることに、筆者は大いに期待をしている。しかし先述したように、中・高校時代の美術教育がその後に与える影響は大きいので、第一に目の前の児童・生徒の内面を何よりも大切にしつつ、少ない学習時間を有効に活用し、全国的な文部科学省の方針にそって授業で展開されることを願うものである。