

茨城県近代美術館 研究紀要 15

2024年度

茨城県近代美術館

研究紀要

15

茨城県近代美術館

研究紀要 **15**

発 行 年 2025年3月

編集発行 茨城県近代美術館

水戸市千波町東久保666-1

電話029-243-5111 Fax029-243-9992

印 刷 所 株式会社 光和印刷

鑑賞意欲を高める学校団体向け鑑賞プログラムの在り方
—学校教育活動と関連付け、対話的な学びに視点を置いた
「鑑賞アートゲーム『すごろくDE美術館』」の開発を通して—

仲田 敦子

目 次

1	主題設定の理由	1
	(1) 研究の指針	1
	(2) 団体来館する学校の実態	1
	(3) 実践及び考察	2
2	研究のねらい	3
3	研究の仮説	3
4	研究の内容	3
	(1) 基本的な考え方	3
	(2) 主題に迫るための手立て	6
	(3) 研究の方向性	6
5	研究のまとめ	16
6	今後の課題	16
	引用文献	16
	資料	17

1 主題設定の理由

(1) 研究の指針

中央教育審議会による答申「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について(概要)」(平成28年12月21日)(以下、「中教審 答申」という)では、「第1部 学習指導要領等改訂の基本的な方向性」における「第3章『生きる力』の理念の具体化と教育課程の課題」のなかで、学校教育を通じて育てたい姿について「教育基本法が目指す教育の目的や目標に基づき、児童生徒の現状や課題を踏まえつつ、2030年とその先の社会の在り方を見据えながら、学校教育を通じて児童生徒に育てたい姿を描くとすれば、以下のような在り方が考えられる。」と述べ、その在り方の一つとして「対話や議論を通じて、自分の考えを根拠とともに伝えるとき、他者の考えを理解し、自分の考えを広げ深めたり、集団としての考えを発展させたり、他者への思いやりを持って多様な人々と協働したりしていくことができること」を挙げている。

また、「中学校学習指導要領解説 美術編」(平成29年7月)(以下、「解説 美術編」という)では「鑑賞の題材、美術館等との連携や活用」について「地域によって美術館や博物館等の施設や美術的な文化財の状況は異なるが、学校地域の実態に応じて、実物の美術作品を直接鑑賞する機会が得られるようにしたり、作家や学芸員と連携したりして、可能な限り多様な鑑賞体験の場を設定するようにする。(中略) 連携については、生徒の鑑賞の活動をより豊かに展開していく観点から学校と美術館等が活動のねらいをお互いに共有しながら推進することが大切である。」としている。

これらのことを踏まえながら、鑑賞意欲を高める美術館の鑑賞プログラムの開発を通して、未来を切り拓く児童生徒が、生涯にわたって美術に親しみ、文化を継承しようとする精神や創造性を養えるようにすることを目指した。そして、美術館と学校教育活動を関連付けることにより、その効果を一層高められるようにしたいと考えた。

(2) 団体来館する学校の実態

ア 児童生徒の実態

本研究で開発する教育プログラム「鑑賞アートゲーム すごろく DE美術館」は、主に小中学生の学校団体に来館する児童生徒を対象としている。令和3年度から令和4年度の、2年間の団体来館校数、人数等は表1、2のとおりである。また、来館記録から調査した校種別の来館目的は表3のとおりである。

表1 令和3年度来館校数、児童生徒人数等

校 種	来館校数	来館人数	1校あたりの平均人数
小学校	53校	1,812人	約34人
中学校	5校	112人	約22人
計	58校	1,924人	

表2 令和4年度来館校数、児童生徒人数等

校 種	来館校数	来館人数	1校あたりの平均人数
小学校	36校	1,737人	約48人
中学校	18校	369人	約21人
計	54校	2,106人	

表3 校種別の来館目的等(当館の来館記録調査結果より)

校 種	来館目的	来館日
小学校	・遠足 ・校外学習(「生活科」、「社会科」、「図画工作科」)	・平日 ・平日
中学校	・部活動(美術部など) ・教科の学習(「総合的な学習の時間」)	・休日 ・平日

表1、表2に示すように、小学校が来館する際は、2学級程度の人数規模、中学校では20人程度となっている。令和3年度からの2年間の来館記録から学校毎の来館目的を調査したところ、小学校では学校行事である「遠足」、「生活科」や「社会科」、「図画工作科」などに関連した校外学習で来館している。中学校では教科「総合的な学習の時間」

における学習で来館する学校が一部あるが、ほとんどが部活動の一環で来館している。そして、小学校では全て平日、中学校では休日の来館が中心となっている。

このように学年や校種によって来館目的は異なるが、児童生徒を観察したときに共通するのは、展示室での滞在時間が短いということである。ある程度の時間をかけて作品をじっくり見る児童生徒もいるが、短い場合は5分とかからず出口に向かうという実態がある。さらに、展示室内でこのような児童生徒の様子を観察すると、作品を一瞥した程度で通り過ぎる、場合によっては一瞥もせずに通り過ぎることもめずらしくない。ただし、展示室に入る前に何かしらの鑑賞プログラムを実施してから展示室に入ると、少なくとも立ち止まって作品をみようとする姿が見られる。また、鑑賞に関連した事前学習を学校で行ってから来館する学校の児童生徒についても、同様の姿が見られる。

来館した児童生徒の様子を観察したり聞き取りしたりして、短時間で鑑賞を終えてしまう理由について以下の3点に焦点を当てた。

- ・何をどうみたらよいのか、みる視点が分からないので興味が湧かない。
- ・美術作品が身近ではなく、自分に関係の無いものとして捉えている。
- ・教科としての図工美術に対して苦手意識がある。

イ 学校の指導者(教師)について

アで述べたように校種ごとの来館目的は異なる。さらに、同じ校種、学年でも、一校毎に異なるねらいが存在する。例えば、「芸術鑑賞の機会としたい」、「図工美術の教科の学習指導の一環として学ばせたい」、「地域についての調べ学習をさせたい」などが挙げられる。

来館のねらいが異なるという前提がありながらも、多くの指導者から共通して伝えられる内容を、代表的な意見として以下に示す。

- ・公共の場であることから、静かに落ち着いて過ごさせることについて指導しているものの、徹底できるか不安である。
- ・展示作品の内容が発達段階に合っていないと、児童生徒が興味関心をもつことは難しいのではないかな。
- ・専門科目ではないので、図工美術に関連する絵画等の鑑賞指導に対して自信が無い。

(3) 研究の方向性

(2)アで述べたように、鑑賞対象の美術作品に対して、児童生徒があまり身近なものとして捉えていないという実態がある。さらに、学校の指導者にとって、美術館での教育活動を計画するには、イで述べたような課題がある。これらをふまえ、本研究では、鑑賞とすごろくを組み合わせたプログラムの開発を通して主題に迫る。

すごろくは児童生徒にとって身近なゲームであり、楽しく取り組むことができると考える。ゲームとしての楽しさを生かしつつ、すごろくの内容を、学校教育における学習指導と関連付けるとともに、対話的な学びに視点を置いたものとする。

「学習指導と関連付ける」ことについては具体的に示すと、小中学校における図画工作・美術科の学習指導要領と関連付けることであり、「小学校学習指導要領解説 図画工作編(平成29年7月)」(以下、「解説 図画工作編」という)、「解説 美術編」で示されている「造形的な視点」を基にして鑑賞活動時に着目する内容を提示するということを指す。

この「造形的な視点」については「解説 図画工作編」で、「『造形的な視点』は、図画工作科ならではの視点であり、図画工作科で育成を目指す資質・能力を支えるものである。具体的には『形や色など』、『形や色などの感じ』、『形や色などの造形的な特徴』などであり、学習活動により様々な内容が考えられる。」と示されている。

また、「解説 美術編」では「造形的な視点とは、造形を豊かに捉える多様な視点であり、形や色彩、材料や光などの造形の要素に着目してそれらの働きを捉えたり、全体に着目して造形的な特徴などからイメージを捉えたりする視点のことである。私たちは日々、様々な形や色彩などに出会いながら生活している。身の回りには形や色彩などの造形の要素が働き、それらが複雑に組み合わせさり様々なイメージをつくりだしている。同じものを見てもよさや美しさを感じる人もいれば、そうでない人もるように、どれだけ多くのよさや美しさが自分の身近な生活の中にあったとしても、造形的な視点がなければ気付かずに通り過ぎてしまう。そして、よさや美しさなどの価値や心情などを感じ取る力も十分に育っていかないものである。」と述べられている。

学習指導要領解説でも示されているように、児童生徒が造形的な視点をもって鑑賞できる場をつくることは非常に大切なことであるとする。本研究では、造形的な視点を基にしながら、多様な見方や感じ方、考え方が生まれるプログラム構成にすることによって、自分と他者の見方や感じ方、考え方の共通点や相違点、それらのよさに気付けるようにする。考えたことを伝え合う場面においては、どのような造形的な視点に着目して考えたのか、根拠を示して伝え合えるようにし、見方や感じ方、考え方を広げることにつなげるとともに、どのような見方や感じ方、考え方も尊重される雰囲気醸成にも留意する。そして、自他の見方や感じ方、考え方から得られた気づきを基にして、さらに新しい見方や感じ方、考え方を生み出したり深めたりすることができるようにする。

以上のように、視点をもって鑑賞することに加え、新しい見方や感じ方、考え方に触れる楽しさ、自らの考えを受容される安心感、協働してゲームに取り組む際の一体感などによって、楽しさを実感できるようにすることで、鑑賞の意欲が高まることを目指す。

また、静かに作品鑑賞させることなどについて負担に感じている学校の指導者に、活発な言語活動を取り入れた本研究の鑑賞プログラムについて知ってもらうことで、校外学習等における積極的な美術館活用につなげられるようにする。さらに、開発するプログラムを、学習指導や学級活動など、学校の授業等でも活用できる内容とすることで、児童生徒の豊かな鑑賞体験の一助とできるように目指したい。

2 研究のねらい

学校教育活動と関連付け、対話的な学びに視点を置いた学校団体向け鑑賞プログラム「鑑賞アートゲーム『すごろくDE美術館』」を開発することにより、児童生徒の鑑賞意欲を高めることを目指す。

3 研究の仮説

「鑑賞アートゲーム『すごろくDE美術館』」の開発において、学校教育活動と関連付け、「対話的な学び」に視点を置いた内容の工夫をすれば、児童生徒の鑑賞意欲を高めることができるであろう。

4 研究の内容

(1) 基本的な考え方

ア 「鑑賞意欲を高めること」について

「解説 美術編」では、「鑑賞は単に知識や作品の定まった価値を学ぶだけの学習ではなく、自分の見方や感じ方を大切に、知識なども活用しながら、様々な視点で思いを巡らせ、自分の中に新しい意味や価値をつくりだす学習である。このような鑑賞の学習を充実していく手立ての一つとして、言語活動がある。言葉を使うことにより自分の考えを整理したり、他者の考えなども聞きながら、自分になかった視点や考えをもったりすることは大切であり、それらを取り入れながら、自分の目と心でしっかりと作品を捉えて見ることにより、自分の中に新しい価値がつくりだされていくことになる。」と述べられ、鑑賞活動の重要性が示されている。そして鑑賞の学習の在り方として、「学校教育である美術科における鑑賞の学習は、生徒にとって楽しみや喜びでなければならない。そして、主体的に鑑賞の学習に取り組み、作品の見方や感じ方などを身に付け、作品に表現された世界を一層豊かに感じ取り、考えを深めることができるようにする必要がある。」とあり、鑑賞の学習の在り方についても、その重要性が示されている。

前述したように、本研究では、視点をもって鑑賞することに加え、新しい見方や感じ方、考え方に触れる楽しさ、自らの考えを受容される安心感、協働してゲームに取り組む際の一体感などによって、楽しさを実感することで、鑑賞の意欲が高まることを目指す。具体的には、児童生徒が「自分なりの考えをもち、それを発表することができた」、「自他の考えの違いやそのよさに気付くことができた」、「友達や先生に認めてもらえた」と実感できる活動の充実により実現させていきたいと考える。

イ 「学校教育活動と関連付けること」について

「解説 美術編」では「鑑賞作品については、実物と直接向かい合い、作品のもつよさや美しさについて実感を伴いながら捉えさせることが理想であるが、それができない場合は、大きさや材質感など実物に近い複製、作品の特徴がよく表されている印刷物、ビデオ、コンピュータなどを使い、効果的に鑑賞指導を進めることが必要である。」と述べられている。

示されているとおり、実物の芸術作品に勝るものではなく、児童生徒が鑑賞活動において実物を目にする機会は非常に貴重なものだと考える。しかしながら、児童生徒がその貴重さを実感し意欲的に鑑賞するかについては課題があり、本研究を行う目的とも言える部分である。

校外学習として行われる美術館における教育活動については、前述したとおり、学校ごとに目的が異なり、図工美術などの教科の指導に主眼が置かれているばかりではない。また、引率する教師の中でも作品が発達段階に合わないから興味が持てないのではないかと考えているケースや、教師自身が美術作品の鑑賞に対してどう対応したらよいか、よく分からないと考えているケースがある。さらに、教育現場の多忙さが指摘されている今日において、通常行っている学習指導に加え、校外学習での体験活動に備えて多くの時間を割き、教材研究を行うのは現実的に難しい面があるなど、児童生徒の鑑賞意欲を高めるための土台作りという点で課題と言える状況がいくつか挙げられる。

本研究では、これらの課題を踏まえつつ、学校教育活動と美術館の鑑賞活動のねらいを関連付けることによって、学校の授業でも本プログラムを活用できるようにする。「関連付ける」とは、具体的には、児童生徒が、作品を学習指導要領で示されている形や色彩、イメージなどの「造形的な視点」をもって捉え、感じたことや考えたことの根拠を示しながら、主体的に伝え合う活動がなされるようにプログラム内容やねらいを設定することを指す。視点がなくままに何となく鑑賞するのではなく、形や色、イメージなどの造形的な視点を基にして、児童生徒一人一人が自分の見方や感じ方、考え方を広げたり深めたりする中で、美術作品が身近となり、鑑賞意欲の向上が図られるようにしたい。

ウ 対話的な学びに視点を置いた「鑑賞アートゲーム『すごろくDE美術館』」について

「中教審 答申」では「子供同士の協働、教職員や地域の人との対話、先哲の考え方を手掛かりに考えること等を通じ、自己の考えを広げ深める『対話的な学び』が実現できているか」との視点が示されており、本研究の指針としているが、プログラムの開発においては、ニューヨーク近代美術館で教育部長を務めたフィリップ・ヤノウィン等によるVTS (Visual Thinking Strategies) についても、併せて参考とする手法として取り入れ、研究を進める。

ヤノウィンは、著書『どこからそう思う？ 学力を伸ばす美術鑑賞 ヴィジュアル・シンキング・ストラテジーズ』において「VTSは、1991年からニューヨーク近代美術館(略称: MoMA)で始められた。1983年から1993年まで同館の教育部部長を務めていた私は、来館者のヴィジュアル・リテラシーを高める方法論として、同僚とともにVTSを開発した。その後、この方法論が学校教育においても有効であることを教員グループと共に検証し、12年間に及ぶ実地調査をへて、VTSはヴィジュアル・リテラシーに限らず様々な能力の向上を促すことが分かってきたのだ。」と述べている。さらに、「子供にとってVTSは様々な能力、たとえばヴィジュアル・リテラシーや複合的な思考力とそれを伝えるための言語能力、傾聴力、書くことへの関心と記述力さらには協同的な問題解決能力などを培う基礎となる。また、教師にとっても、これは普通の授業では積極的に参加しない子供たちを巻き込み、公平な学びの場を構築し、対話を通して相互理解を深め、ピア・ラーニングを促進するための基礎的な方法なのである。」と示している。本書の翻訳監修者であり、VTSの前身であるVTCを日本に紹介した京都芸術大学名誉教授の福のり子氏が、本書の「翻訳者まえがき」で示している概要を以下の表4にまとめた。

表4 フィリップ・ヤノウィン著『どこからそう思う？学力を伸ばす美術鑑賞 ヴィジュアル・シンキング・ストラテジーズ』における、翻訳監修者の福のり子氏による、まえがき概要

VTS について	フィリップ・ヤノウィンが鑑賞教育における知識偏重型の指導に疑問を抱き、長年の調査・研究・実践を踏まえて開発された指導法
ファシリテーター役の指導者が学習者に促すこと	・作品をよく見る ・観察した事物について発言する ・意見の根拠を示す ・他の人の意見をよく聴いて考える ・話し合い、さまざまな可能性について考える
学習者の発達段階を考慮してVTSで行われる3つの問いかけ	①この作品の中で、どんな出来事が起きているのでしょうか？ ②作品のどこからそう思いましたか？ ③もっと発見はありますか？
VTSを介して身に付けられる力	観察、解釈、根拠を持った考察、意見の再検討、複数の可能性を追求する能力などの「複合的能力」

また、茨城県天心記念五浦美術館長、小泉晋弥は論文「鑑賞教育の21世紀型—共感(シンパシー)の持ち方」の中で、フィリップ・ヤノウィンと共にVTSの開発に携わった認知心理学者、アビゲイル・ハウゼンの著書で示された美的発達の段階を翻訳し、下記表5のように紹介している。

表5 認知心理学者 アビゲイル・ハウゼンによる美的発達段階(小泉晋弥の論文における翻訳より)

第1段階 勘定的段階	勘定的段階では、観者はリストをつくり、物語をつくる。単純で具体的な観察をする。
第2段階 構成的段階	構成的段階では、観者は自然界の知覚、知識、社会的価値観や倫理的価値観などの最も手に入れやすい道具で、芸術を見るための枠組みを用意する。具体的な知っているところを観察する。
第3段階 分類段階	分類段階では、観者は美術史家の分析的立場を適用する。美術史の法則と常識を学び、派、様式、時代、来歴を確定しようとしたがる。第3段階の観者は芸術家の生涯と作品について、いつどこで暮らしたから、美術史の中で作品がどのように見えるかまで、出来るだけ知ることを望む。
第4段階 解釈段階	解釈段階では、観者は、芸術作品との相互的で自然な出会いを追求する。
第5段階 再創造段階	再創造段階では、観者は芸術鑑賞の長い歴史を確立しており、(コールリッジが1817年に述べたように)確信を持続したがっている。芸術作品は単なる紙や絵ではない。観者は、外見上は物体であるものを、自らの命がある本物の生き生きとしたものとみなす。

VTSは第1段階から第2段階にある鑑賞者に対して研究開発されたものと言える。本研究においては、当館に来館する児童生徒のほとんどがこの段階にあると捉えて研究を進める。

日本ではVTSのような鑑賞教育方法は「対話型鑑賞」と呼ばれており、広く普及している。すでに、当館においても、児童生徒を対象とした対話型鑑賞プログラム「対話型アートツアー」を実践しているところである。展示室で作品を見ながら行うこの「対話型アートツアー」は高い教育効果を発揮しているとともに、多くの学校団体に対して鑑賞体験の場を提供することができている。また、学校や公民館、福祉施設などに出向いて行う、映像資料を使い、対話的な手法を取り入れた教育プログラム「ハロー！ミュージアム」についても同様に教育効果を実感している。本研究で開発する「鑑賞アートゲーム『すごろくDE美術館』」は、既存の鑑賞プログラムと同様に、VTSに見られるような対話的な手法をベースとしながら、ゲームの要素を取り入れ、親しみやすくすることで、児童生徒がより主体的に取り組めるプログラムとしたいと考える。

エ 鑑賞意欲が高まった児童生徒の姿

本研究において、鑑賞意欲が高まった目指す児童生徒の姿とは、次の表6で示したようなものであると考える。

表6 目指す児童生徒の姿(鑑賞意欲が高まった児童生徒の姿)

- ① 作品を、形や色彩、イメージなどの「造形的な視点」をもって捉えている。

② 感じたことや考えたことを、根拠を示しながら伝え合うことができる。

③ 主体的に活動に取り組み、作品や、自他の多様な見方や考え方のよさに気づいている。

(2) 主題に迫るための手立て

「すごろく DE美術館」を開発するにあたっては、次の3つの視点における工夫を持って進めることとした。

ア 「対話的な学び」に視点を置いたすごろくゲームの展開の工夫

イ 五感を生かした鑑賞の視点の設定

ウ 校種や学年を問わず実施できる使用物品や資料の工夫

(3) 実践及び考察

研究期間を全4期間のブロックに分け、試行と修正を重ねながら研究を進めた。各期間で取り組んだ概要は下記の表7のとおりである。

表7 「すごろく DE美術館」開発経過の概要

期間	実践内容	重点的に取り組んだ内容			実施対象	対象人数
		ア 「対話的な学び」に視点を置いたすごろくゲームの展開の工夫	イ 五感を生かした鑑賞の視点の設定	ウ 校種や学年を問わず実施できる使用物品や資料の工夫		
第1期 R5年4月～6月頃	職員でゲームの試作。課題を見つけ改善する	○		○	当館職員による検討会での模擬実践①	4
					当館職員による検討会での模擬実践②	4
					当館職員による検討会での模擬実践③	4
					茨城大学 教職大学院生①(試行協力)	21
					茨城大学 教職大学院生②(試行協力)	4
					県内短期大学生	67
					県内A中学校 中学生	30
第2期 R5年7月	団体来館する学校に試行。改善を重ねる	○		○	県内B中学校 中学生	20
第3期 R5年11月から R6年1月	ゲームの内容を確定し、細部の調整、改善。使用物品や資料の内容の確定と細部の調整・改善を行う	○	○	○	県内C小学校 小1～小6	38
					県内D小学校 小4	39
					県内E小学校 小3・小5(研究協力校)	87
					県内E小学校 小2・小5(研究協力校)	91
					県内F小学校 小2・小5	59
					県内G小学校 小2・小4	133
第4期 R6年8月	使用物品や資料の内容の確定と細部の調整・改善を行う				茨城県教育研修センターが実施する希望研修講座の受講教員(小学校) ※特別支援学校を含む	25
					茨城県教育研修センターが実施する希望研修講座の受講教員(中学校・高校) ※特別支援学校を含む	18

実施人数 合計 644人

以下に、各期の実践結果について示す。

①第1期の実践と考察について

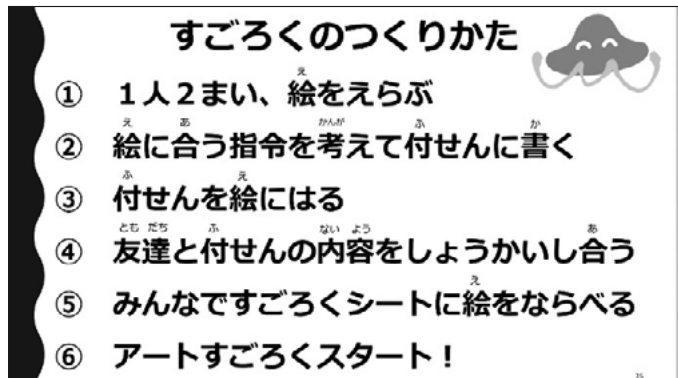
第1期は、以下のア、ウの2点について研究を進め、当館職員、茨城大学教職大学院生、県内短期大学生への試行を経て内容を改善し、中学校1校に対して実践を行った。

※以下、第2期以降も同様にア～ウの工夫点について重点的に取り組む内容を決め、表6で示した①～③の内容を実現できるよう研究を進めた。

主題に迫るための手立て

- ア 「対話的な学び」に視点を置いたすごろくゲームの展開の工夫
ウ 校種や学年を問わず実施できる使用物品や資料の工夫

資料1 指導者がゲーム時に使用する説明スライドより
すごろくのつくりかた

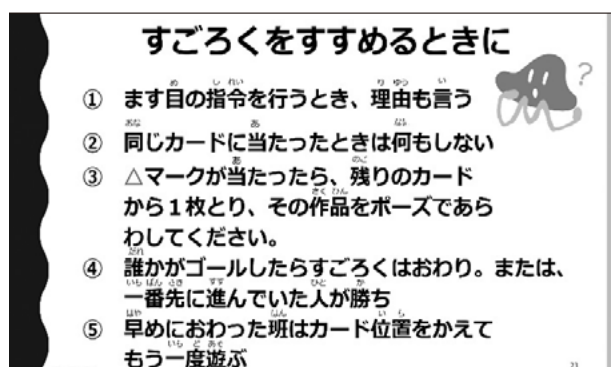


資料2 指導者がゲーム時に使用する説明スライドより
すごろくシート完成イメージ図

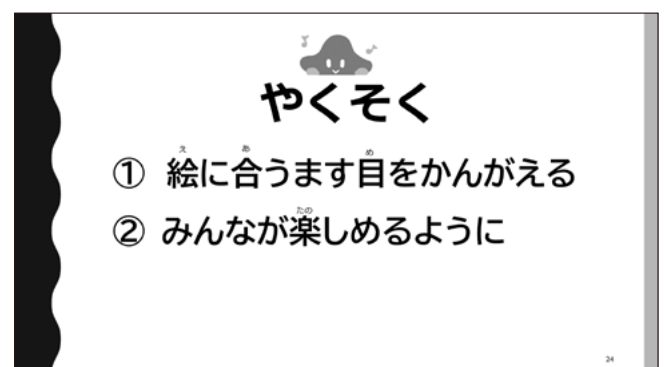


ゲームの中で、自分が考えた指令文を発表する、カードが置かれているマスに自分のコマが止まった際に指令文に答える、という2つの言語活動を設定することで対話的な学びが生まれるよう工夫した。また、低学年などの発達段階を考慮して、絵と関連のない指令文を考えてしまったり、自分本位にゲームを進めてしまったりすることのないよう、約束事を設定することで、どの発達段階においてもトラブルがないようにゲームを行えるよう工夫した。「指令文」に関連す

資料3 指導者がゲーム時に使用する説明スライドより
すごろくの進め方



資料4 指導者がゲーム時に使用する説明スライドより
すごろく進行上の約束について



る活動に加えて、特定のマスにコマが止まったとき、アートカードを1枚引き、その作品画像を見てポーズをとるという身体表現の場を設定した。これは、形や色などの造形的な視点を基にしてポーズを取るという、言い換えると、考えの根拠を明らかにして伝え合うと



画像1 模擬実践中にポーズをとる茨城大学教職大学院生



画像2 模擬実践中のすごろくシート

いう活動だと捉えることができる。中学生などの自己を積極的に表出することにためらいのある発達段階に対しては、この活動場面を設けることで、場が和み、主体的、かつ協働的な雰囲気醸成することにつながると考えた。一方、特に低学年の児童にとっては、言語で表現できない部分を身体表現で補う場面があることで、自分の考えを相手に伝えることの楽しさをあじわえるであろうと考えた。

およそのゲームの骨子がまとまった段階で職員に対して模擬実施した。その中で得られた要改善事項を基に修正の上、院生、大学生に模擬実践を行った。さらに、その結果を受けて修正したもので中学校1校に対して実践した内容が、第1期の主となる実践結果である。実施後に得られた意見、感想等の詳細については表8にまとめたとおりである。

表8 第1期 当館職員・茨城大学教職大学院生・県内短期大学生・県内中学校1校(30名)に対する模擬実践、実践後の意見、感想等

試行対象	実施後の参加者の意見 ※抜粋の上、要約した。また、同様の意見は集約した。 ※文頭に○：効果を感じた点に関する意見 文頭に△：改善を要すると感じた点に関する意見
当館職員による検討会での模擬実践① 4名実施	△導入の説明が長く活動時間が短い。発達段階によっては書く活動に非常に時間がかかる。導入を短くした方がよい。 △造形的な視点や多様な考え方、美術に親しむという目標から大きく逸れてしまい、すごろくの勝敗のみに意識が偏ってしまう印象がある。 △「指令」という言い方が固く、難しい。 △指令文を考え、付せんに書いた後に発表し合う活動については、時間短縮の必要性があることを考えると、なくてもよい。すごろくを行う中で初めて指令文と出会うのも面白い。
当館職員による検討会での模擬実践② 4名実施	△所要時間が長い。美術館での滞在時間内におさまらないのではないか。サイコロを2つ使いすごろくが速く進むようにするのはどうか。 △30分で63マスだと多い。時間がかかるので最低10マスは減らせるとよい。 △指導者が導入で取り上げる例示作品を2作品に絞る。1作品でも児童生徒は指令文の作り方を理解できると考える。
当館職員による検討会での模擬実践③ 4名実施	○サイコロを2つにしたことによって、第1回目と第2回目の試行会よりもかなり速く進んだ。 △マス目にカードが当たるようにカードの前後に1マス進むや、1マス戻るという指令文を割り当て、アートカードのあるマスに誘導できるようにするとよい。 △絵の内容に着目させることに視点を置いてゲームを作ると、プログラムとして学びの大きいものになると思うが、堅くなるという一面もある。学びのレベルを維持しつつも、イベント性(ゲームの勝敗の面白さ)も大切にしたい。
茨城大学教職大学院生 に対する模擬実践 25名実施	○絵を観察して、言葉や身体で表現する活動があるため、じっくりと絵を見るという感覚が身に付いてよかった。 ○絵に合うポーズをしたり絵の質問に答えられる場面を作ったりすることで深く絵に触れることができたのがよかった。見て楽しむだけでなく、ゲームで学び、知ることができるのもとても勉強になった。 ○電子黒板に例示があることで、指令文を考えることが困難な子供の興味を損なわずに済むのでとてもよいと思った。 ○美術作品から表れるイメージを身体で表す活動や、絵をよく見るという主旨が遊びながら体験できるのでよいと思った。 ○美術が苦手と思っている生徒でも楽しめるゲーム内容でよかった。 ○普段注目を集める絵もそうでない絵もじっくりと見る機会になっていてよかった。

茨城大学教職大学院生 に対する模擬実践 25名実施	○ゲームを通してよく絵を見て考えることができる。絵画への距離感がぐっと縮まるように感じた。 ○仲間の考えが自分と違う点が面白かった。 △30分程度で行うにはマスが少し多いように思った。ゴールまで到達しないと感じた。 △絵があるマスに意外と止まらない。せっかく考えた内容がゲームで使われないのはもったいない。 △大学生でも盛り上がるため、子供たちが盛り上がりすぎないかという懸念を感じた。 △風景画で考え込むと予想される。 △絵についてのお題を考えることが少し難しかった。参考にできるものが紙媒体で各班にあるとよいのではないかと感じた。
県内短期大学生(保育 科に在籍の学生)に対 する模擬実践 67名実施	○作品鑑賞をしながらゲームをするのが新鮮でよかった。 ○展示されている作品を、ただ見るのではなく、視点をもって見ようという気になった。 ○グループ内の人知らない人同士だったが、協力して楽しむことができた。 ○ポーズのマスが効果的である。どうやって作品をポーズにするか考えるときにとてもよく作品を見ることになるからである。 ○他者との意見交換が楽しかった。 ○人によって考え方が全く違うことに気づいた。 △時間内にゴールする人はいなかった。時間配分やマス目の数の調整が必要と感じる。 △どのカードにするか選ぶときに見る活動はあるものの、64枚もカードがあるのに一部しか すごろくに使わないのがもったいないと感じる。 △風景をポーズにするのは難しいと感じた。対象が児童生徒だとすると、使用するカードを指 導者側で選択しておく必要があると感じる。 △楽しいが、活動時間がもっと長い方が楽しい。導入がもう少し短くても良いと思う。
県内A中学校への実践 30名実施	○楽しかった。マスに止まる度に何かが起こるようでドキドキするのもいい。 ○もっとやりたい。ゴールしたかった。 ○すごろくの途中で友達が考えたお題について考えるときに、絵について深く考えることになっ た。そこが良いと思う。 ○絵をみてさまざまなことを感じた。それを伝え合うのが楽しかった。 ○他の人の考えを知り、新しい発見があった。 ○自分で指令文を考えるのは難しそうと思ったが、先生がはじめに例を出してくれたからできた。 ○いろんな観点で絵をみることができた。 ○ゲームだけど、ものすごく真剣に絵を見た。根拠を言わなくてはいけないからすごく考えた。 ○美術や作品に対して興味を持つことができた。 ○じっくり見てみると作者はどんな気持ちだったのかなと気になるようになってきた。 ○ポーズは恥ずかしいけど、ポーズをがんばって取ったらみんなが「いいね」といってくれて 嬉しかった。 ○よく作品を見てお題を考えるときに、絵の中の空の色が気になったり、どんな場面なのかな と気になったりしてきた。 ○人によって注目ポイントが全然違ったのでびっくりした。 ○植物の絵でも、感情を感じた。 ○友情が深まった。 △時間がなくてもっとやりたいと思った。 △指令文を考えるのは難しい。 △もっとポーズマスをやりたかった。

第1期についてA中学校への実践結果により考察内容は以下の表9のとおりである。

表9 第1期考察内容 ※文頭が○：有効だった内容 文頭が△：改善を要する内容

ア 「対話的な学び」に 視点を置いたす ごろくゲームの展開 の工夫	○ゲームを通じて協働したことにより「友情が深まった」、「感じたことを友達と伝え合うのが 楽しかった」などの感想があり、対話的な学びの効果が見られた。 ○自分の感じたことや考えたことについて、根拠をもって伝え合う活動が行われたことにより、 多様な見方や考え方を知る機会となり、有意義だったと答えた参加者が多かった。 ○作品をよく見て考えたと答えた参加者が多かったことから、造形的な視点をもって作品を捉 えようとしたことが分かった。 △風景画からポーズを考えるのが難しいと答えた参加者が一定数いたことから、導入での説明 に例示をする必要があることが分かった。
ウ 校種や学年を問わ ず実施できる使用 物品や資料の工夫	△時間の関係でゴールまでたどり着けないことがほとんどであることが分かり、参加者に不満 を残す結果となった。このことにより、マス目の数等の工夫が必要なことが分かった。

②第2期の実践と考察について

第2期は、第1期と同様に以下のア、ウの2点について研究を進め、県内B中学校に対して実践を行った。

主題に迫るための手立て

- | |
|--------------------------------|
| ア 「対話的な学び」に視点を置いたすごろくゲームの展開の工夫 |
| ウ 校種や学年を問わず実施できる使用物品や資料の工夫 |

第2期では第1期から得られた結果を基に、説明等の時間短縮を図ることで、生徒の活動時間を長く取れるような展開とすることを目指した。具体的には例示用スライド絞ったことと、64枚のアートカードを一度に見せて生徒に選ばせるのではなく、カードを裏にした状態で必要枚数のみ配るようにしたことである。説明用の例示用スライドは7枚から3枚に減らした。第2期の実施後に得られた意見、感想等の詳細については表10にまとめたとおりである。

表10 第2期 県内B中学校1校(20名)に対する実践後の意見、感想等

試行対象	実施後の参加者の意見
	※抜粋の上、要約した。また、同様の意見は集約した。 ※文頭に○：効果を感じた点に関する意見 文頭に△：改善を要すると感じた点に関する意見
県内B中学校への実践 20名実施	○いろいろな視点で絵を見られて、その作品への理解が深まった。 ○自分が思ったことの理由を考えることが身についたと思う。 ○すごろくをしながら楽しくアート作品を見ることができた。どんな作品で何を感じ取れるかなども考えられてよかった。 ○友達の意見を聞くと、自分の考えが覆ることもあった。新たな発見があって面白かった。 ○周りの友達想像力豊かで、考えをきけて参考になった。 ○絵を久しぶりにじっくり見た。 ○色使いで雰囲気は変わること気づいた。 ○いろいろな視点で絵を見たり、ほかの人の面白い考えを聞いたりできてとても良かった。 ○絵の見方がわかり、ほかの絵もたくさん見てみたいと思いました。 ○普段見ている何気ない作品から新しい発見をすることができた。また、その発見したことを共有して深めたり、自分の体で表現したりすることができた。ポーズは、やってみて恥ずかしいと思っていたけど、楽しかった。 ○この後、展示室で本物の作品を見られると思うとわくわくする。 △風景画のポーズは難しい。

第2期についてB中学校への実践結果により考察内容は以下の表11のとおりである。

表11 第2期考察内容 ※文頭が○：有効だった内容 文頭が△：改善を要する内容

ア 「対話的な学び」に視点を置いたすごろくゲームの展開の工夫	○他者の考えを聞くことのよさについて言及している感想が複数あったことから、対話的な学びに視点を置いたゲーム展開の有効性が認められた。 ○考えの根拠をもって活動することができたと述べられた感想があることから、有効性が認められた。 ○「普段見ている何気ない作品から新しい発見をすることができた。また、その発見したことを共有して深めたり、自分の体で表現したりすることができた。」と述べられた感想により、「造形的な視点を基に作品を鑑賞する」、「自分なりの考えをもち発表する」、「自他の考えの違いやそのよさに気付く」という生徒の姿が確認でき、有効性が認められた。 ○展示室で本物の作品を見られることへの期待感が表れている感想があり、鑑賞意欲の高まりが認められた生徒がいることが分かった。
ウ 校種や学年を問わず実施できる使用物品や資料の工夫	○もっと時間がほしかったという感想はなく、例示用スライドの提示数を減らすなど、第1期での実践後に得られた結果から修正した内容が有効であることが分かった。 △風景画からポーズを考えるのが難しいと答えた参加者が一定数いたことから、時間の短縮を図りながらも、例示すべきポイントは絞りすぎないようにする必要性があることが分かった。

③第3期から第4期の実践と考察について

第3期は、以下のアからウの3点について研究を進め、県内の小学校5校に対して実践を行った。

主題に迫るための手立て

- ア 「対話的な学び」に視点を置いたすごろくゲームの展開の工夫
- イ 五感を生かした鑑賞の視点の設定
- ウ 校種や学年を問わず実施できる使用物品や資料の工夫

当初は、第2期までとほぼ同様のゲーム内容で、わずかな修正のみで実践を試みようとした。しかし、C小学校で初めて実際の小学生への実践をした結果、第2期までに行っていたゲームの内容では実施が困難であることがわかり、大幅な内容の変更が必要となった。ただし、第2期までに行っていたゲームについても有効性が見られたため、「クイズ版」という形で残し、第3期からは小学生でも問題なく実施可能な新たなゲームの内容を模索することとなった。C小学校における実践を受けて大きく変更することになった理由については以下のとおりである。

- ・低学年においては筆記に多くの時間を要し、ゲームをする時間がなくなってしまう。
- ・特に低学年はすごろくの勝敗ばかりに意識が向き、造形的な視点をもって自他の考えを伝え合うところまでいかない。
- ・1グループにファシリテーター役の大人が付かないと手順が複雑で進められない。
- ・児童によって能力に差があり、根拠をもとに話すことに関しては、難しい児童が多い。

このことを受けて、筆記を必要とせず、五感を生かした鑑賞の視点を加え、勝敗を決めるのではなく、協働して目的を達成するという形式に変更し、校種や学年を問わず、どの発達段階でも行える新たなゲーム展開を考えた。具体的には、協力してすごろくシート上の美術館をつくっていくという内容のゲームである（ゲーム展開の詳細については後に資料で示す）。また、簡単に行えるようにしながらも同じような効果が得られるよう留意した。

E小学校については、研究協力を得て美術館から訪問して授業の時間を借りて実践を行った。本研究の「学校教育活動と関連付ける」という観点からも、学校での活用も想定してプログラムを開発することとした。なお、学校環境において実施可能か、教育効果が得られるか、学校指導者にとって有意義と判断してもらえるかという視点をもとにして実践、調査した。結果については下記表12にまとめたとおりである。

表12 第3期 県内D小学校、E小学校、F小学校、G小学校での実践後の感想から

試行対象	実践後の感想から ※代表的な感想を抜粋
県内D小学校 小4 39名実施	○とても楽しかった。他の班のつくった美術館もよかった。 ○ポーズマスで、みんなでポーズをとるところが楽しい。 ○絵にはいろいろな見方があると思った。
県内E小学校 小3・小5（研究協力校） 実践 87名実施	小3 ○人の話を聞くこと、自分の考えを話すことが大切だと分かった。なぜなら心にいいと思うから。 ○人の選んだカードを見て、「こんな感じ方があるのだな」と思った。 ○アートカードの絵はどれもすてきだった。 ○絵をみるのは楽しいと思った。美術館に行きたくなった。 ○寒そうな絵、かたい絵などたくさんあって面白い。みんなが選んだカードも「なるほど、ぴったり」だと思った。 小5 ○自分たちの班と他の班が選んだ作品が全然ちがうのでおもしろかった。 ○人物画じゃなくて風景画でも、形とかをよく見てポーズをとれるのだなと分かった。
県内E小学校 小2・小5（研究協力校） 91名実施	小2 ○同じ「かたい」でも、みんなが違う作品をえらんでいたから面白かった。 ○みんなで遊べて楽しい。「あたたかい」のカードがすごかった。 ○いろいろな美術があると分かった。本物が見たいと思った。 小5 ○絵を見てよく考えることはあまりなかった。今回のゲームはすごく勉強になったしとても楽しかった。 ○ポーズマスは特に面白かった。みんなで工夫して協力できたところがよかった。

試行対象	実践後の感想から ※代表的な感想を抜粋
県内F小学校 小2・小5 59名実施	○このゲームをやってみて、みんな違うことを感じていることが分かった。 ○「あたたかい」の作品を探すとなった時に、班の中で1人だけ全然違う感じの絵を選んで人がいてびっくりした。だけど理由を聞いたら確かにと思った。 ○ポーズマスが一番面白い。「こわい」というキーワードがあればいいのと思った。
県内G小学校 小2・小4 133名実施	※小2は滞在時間の関係で振り返りの時間が取れなかったため感想については不明 小4 ○キーワードをもとに絵を探してみると、とても勉強になると思った。 ○普通のすごろくとは違って、美術館を完成させるすごろくだった。今まで、あまりたくさんの絵を知らなかったけど、今日このゲームでたくさんの絵と出会えてとても嬉しかったし、楽しかった。 ○話を聞いてもらって嬉しく感じた。

第3期についての実践結果から考察した内容は以下の表13のとおりである。

表13 第3期考察内容 ※文頭が○：有効だった内容 文頭が△：改善を要する内容

ア 「対話的な学び」に視点を置いたすごろくゲームの展開の工夫	○自分の感じたことや考えたことについて、根拠をもって伝え合う活動が行われたことにより、多様な見方や考え方を知る機会となり、有意義だったと答えた参加者が多かった。 ○楽しかったと答えた参加者がほとんどであったことから、展開の工夫が主体的な活動へと結びついたと考えられる。
イ 五感を生かした鑑賞の視点の設定	○『あたたかい』の作品を探すとなった時に、班の中で1人だけ全然違う感じの絵を選んで人がいてびっくりした。だけど理由を聞いたら確かにと思った。』との感想により、五感に関連するキーワードを基にした、根拠を示しながら伝え合う活動の効果が認められた。 ○「ふしぎだな」「あたたかい」「なんかいいな」「つめたい」「かたい」「やさしい」の6つの五感に関連するような鑑賞のキーワードを設定したことで、児童生徒が造形的な視点をもって、作品をよく見て考えることにつながった。 △本研究で扱ったキーワードは「ふしぎだな・あたたかい・なんかいいな・つめたい・かたい・やさしい」の6つであったが、『こわい』というキーワードがあればいいのと思った。』との感想が見られ、より多くのキーワードを準備したり、発達段階によってキーワードを変化させたりするなどの工夫も必要であると分かった。
ウ 校種や学年を問わず実施できる使用物品や資料の工夫	○スライド資料にイラストを取り入れたり、アニメーション効果を入れたスライド資料を提示したりすることで、児童生徒が手順を視覚的に理解できるようになった。このことにより、導入の説明時間を短縮することにつながった。

④第4期の実践と考察について

第3期までに、美術館と学校を会場にして児童生徒への実践を通して研究を進め、最終段階として学校現場で教育活動に携わる指導者の意見を知ることが重要であると考えた。そこで、第4期は当館を会場にして行われた茨城県教育研修センターの研修講座(希望研修講座)に参加した、県内小学校、中学校、高等学校、特別支援学校の指導者に対して実践を行うこととした。なお、実践するに当たっては参加者に、「美術館に団体で来館する場合の想定」と、「学校の授業での活用を想定」の2つの視点で体験してもらうよう依頼した。体験後の感想等については、原文のまま以下の表14に示す。

表14 茨城県教育研修センター 希望研修講座での実践後の参加者の感想等について

茨城県教育研修センター 希望研修講座 茨城県近代美術館の鑑賞プログラムを実施時 43名実施		
	当プログラムを体験することで得られる効果について	改善するとよいと感じた点について
1	ねらいのほかに、自分の好きな絵の共通点に気づけるプログラムだと思った。	準備と保管が大変そう。すごろくのデータは自分でつくらなくてはいけないのか。
2	自分と他人の視点の共通点や相違点に視覚的に気づけるところがよい。楽しく遊んで学べるのでぜひやってみたいと感じた。	低学年で実施するときは、カードを選ぶのもすべて順番にするとスムーズにゲームができると感じた。

茨城県教育研修センター 希望研修講座 茨城県近代美術館の鑑賞プログラムを実施時 43名実施		
	当プログラムを体験することで得られる効果について	改善するとよいと感じた点について
3	自分ばかりではなく、グループ内、さらに他のグループとの感じ方の違いを実感できるのがよい。	スタッフを呼ぶ「チャレンジマス」については、モニターに映して示した方がよいのではないかと。
4	同じグループの人が、同じテーマを与えられても違う絵を選ぶので、自然と「何で？」と聞きたくなる。理由を聞けばなるほどと思うので共感できる。よいコミュニケーションがとれるので学校でもやってみたいと思う。また、アートカードを使うことによっていろいろな作品にふれあえるのはよいと感じた。	
5	県の美術作品にふれる機会を得られる。また、想像し自分の考えや感じ方を広げるきっかけとなる。	自分の勤務校(特別支援学校)で実践するとしたら、どの程度難易度を下げる、あるいは分かりやすく提示するかが改善のポイントだと思う。ぜひ、どんな人にもできるユニバーサルデザインを目指してほしい。
6	自分と他の人では感性が違ったり、着眼点が違ったりすることに気づいた。また、選んだ絵について理由を述べたときに共感してもらえると、とても嬉しく感じた。	
7	自分が選んだカードをもとに、友達の違った見方、感じ方について気づくことができると感じた。どの学年でも、作品の見方、感じ方を広げ対話するきっかけになると思う。	お題にするワードに、「擬音語」をプラスするとおもしろいのではないかと。
8	自分の考えたことを伝えて、それを認められると自信につながる。また、友達の考えをよく聞き、それを認めることで友人関係を良好にすることにつながると思う。	美術館では実施できるが、アートカードやすごろくシートがないので難しい。データをダウンロードできるのか。
9	多くの作品にふれ、比べる、選ぶという過程で美術作品のよさに気づいたり、表現力を高めたりすることができると思う。また、コミュニケーションもとることができるので、楽しみながら学ぶことができると思う。	
10	子供たち同士で対話しながら鑑賞が進み、見方や感じ方が広がると思いました。学校に持ち帰り、早速他の先生たちに共有するとともに、学級で実践してみたいと思う。	
11	※他県の美術館に勤務する学芸員の参加者 子供の対話力が身に付くと感じた。	
12	考えたことを言語化するところがよい。また、ゲームを通して自然に絵画に親しみをもち、興味を高めることにつながる。学校でもやってみたい。	言語化するのが難しい児童に体する手立てがさらに必要と感じる。
13	絵を見ながら、選んだ理由や意見をきくことができるため、考えにも共感しやすく、そこからさらに気づきが得られる。	時間の都合上、理由を述べるのは全員じゃなくてもよいように思う。
14	1点の作品からどんなことを感じるかという鑑賞は、やったことはあるが、一つのテーマに合った作品を集めるという鑑賞スタイルがおもしろい。	「チャレンジマス」「アートカード」など、ゲームに出てくる名称が多く小学生にとっては難しいと感じる。
15	さまざまな作品がテーブルに並べられるだけでとても楽しい。子供たちはアートに触れる機会が少ないのでそれだけでもすてきだと思う。さらに、すごろくというゲーム要素が加わることで子供たちの知的好奇心を刺激すると感じた。	
16	自分が感じることと他の人が感じることは、同じ場合も違う場合もあることに気づくことにつながると思った。ルールも分かりやすく誰もが楽しみながら取り組めそうである。知識や正解にとらわれず、自分の考えを見つけることができると思った。	
17	難しい解釈にとらわれることなく、児童が生き生きと美術に接することができるよいゲームであると思う。やってみたい活動だと思う。	

茨城県教育研修センター 希望研修講座 茨城県近代美術館の鑑賞プログラムを実施時 43名実施		
	当プログラムを体験することで得られる効果について	改善するとよいと感じた点について
18	自分の考えを友達に分かってもらえる。友達のいろいろな考え方をもとに広げたり深めたりすることができる。答えが一つではなく、みんな違うところがあっておもしろい。違いについて自然と質問したくなる。	
19	自分と同じカードが選ばれていると安心感を得ることができ、違うカードが選ばれているとなぜだろうと興味を持つことにつながる。	
20	自分の見方や感じたことを友達と共有できるのが楽しさにつながると思った。さまざまな作品を見比べながら進めていくことでより関心が高まりそうだと感じた。他のグループの仕上がりを見ることで考えがさらに深まると感じた。	有名な作品を取り入れたい。
21	全て違うカードのため、友達と一緒にというわけにいかず、自分の意見をしっかりともち、考えられる仕組みがよい。また、「ふしぎ」「なんかいいな」など、はっきりとした基準でないからこそ、自分の思いを選ぶことができると感じた。	
22	同じテーマであっても人によって想像すること、感じることに気づける。また、ゲームをとおして作品を詳しくみる力が身に付く。対話をとおして主体的、協働的に学ぶ力を高めることができる。	
23	人との感じ方や考え方の違いを知ることができる。他グループと比較することで自分の感性について改めて気づくことにつながる。	
24	自分の感じ方と他者との共通点や相違点が明確になること。自分の思いや感じ方を伝えることを通して発言の仕方や機会の確保、語彙力を高めることにつながる。	ゲーム関連のテンプレートデータがあると追試しやすい。
25	「あたたかい」「つめたい」など同じ言葉でも多様な見方や考え方があり、対話することで共感したり、自分にはない考えに気づいたりすることにつながる。参加者同士、親近感を持つことができた。学校で実施する場合は、よりよい学級づくりにつながると感じた。	
26	主体的に鑑賞できる。自分の考えを聞いてもらったり共感してもらったりできる体験は自己肯定感につながる。造形的な見方や感じ方が自然と身に付く。	説明を、ポイントを絞って短縮することが必要。説明スライドの一文が長い。視覚的效果を生かしたスライドにする。
27	同調圧力は年齢が上がるにつれて高くなり、自分の素直な意見を言いにくくなってくるが「正しい答え」のない絵画鑑賞は自分の感じたことを伝えやすくていいと思う。	他の班でなぜそれを選んだのかを知る手段があるとよい。
28	形や色などの造形的な視点からその作品のイメージを言語化する力が高まると感じた。特に授業では「この作品はどんなイメージか」と問うことが多いが、このプログラムでは「○○と感じる作品はどれだろう」と問うことで、より考えやすいのかと感じた。	テーマになる言葉をほかにもふやせるとよいのではないかな。
29	作品をよくみる力を養うことができると感じた。また、テーマに合わせて自分で絵を選択できるので、根拠をもって感じたことや考えたことを話しやすいのではないかな。	
30	すぐろくと結びつけて楽しく作品鑑賞ができる。友達の意見を聞いて考えを広げることができる。発言したことを全て受け入れてもらえるという安心感で素直に気持ちを発表できるようになる。	
31	造形的な視点で効果的に鑑賞することができた。ゲーム感覚で対話が進んでいくので導入などによいと思う。	アートカードが沢山あり一つ一つじっくり見て考えて感じ取る時間がとれるとさらによいと思う。
32	絵画や作品を形や色、光などさまざまな視点から鑑賞することができる。感じたこと(主観)なので正解がないから発言しやすい点でも根拠を持って発言するので説明力が向上すると思った。	今でも充分、分かりやすいが説明が多いので最後まで聞けない児童生徒が出そうだなと思った。
33	想像力や考え、思いを言語化できる。	テーマになる言葉を変えられるようにすると良い。

茨城県教育研修センター 希望研修講座 茨城県近代美術館の鑑賞プログラムを実施時 43名実施		
	当プログラムを体験することで得られる効果について	改善するとよいと感じた点について
34	アートカードは一度にたくさんの作品に触れられるところが楽しさだと思う。また、絵や彫刻を印象で捉える力をつけられると思いました。様々な意見を引き出したり、共感する力も高めたりできると思う。	
35	自分にはない視点や感じ方を共有することができ、さらに大きな紙に美術館として完成させられるので、活動後に他の班がつくった「美術館」を見ることで二度楽しい体験ができると感じました。	アートカードの内容に少し偏りがあると感じた。もっとたくさんの作品を取り入れられると広がりが出ると感じた。
36	たくさんの絵画が見られること、何が書かれているか注意深く観察すること、それぞれのお題について選んだ理由(根拠)を考えながら選択することなどができる。また、自他の考えに気づくことができる。	
37	アートカードを選ぶ作業だけでも作品の持つ印象などを見比べることができるので、それだけでも大分鑑賞の効果があると感じる。そこから他者とコミュニケーションを取り、自分にはない視点で作品を鑑賞できるのはとても素晴らしいと思った。	とても良いので特に無いです。
38	共感する喜び、他者との違う視点を持つことができること、郷土の美術に関心をもてることなど。また、ゲームの楽しさを実感し、笑顔あふれる活動となること。	「なんかいいな」の根拠を探すことは難しいのではないかな。全学校分(各校10セットくらい)、作って欲しいです。
39	同じテーマでも人それぞれ選ぶ絵が違って、ほかの人の感じ方や視点を知って、自分自身の見方や感じ方を広げることができると思った。	ふしぎ、なんかいい、つめたい、あたたかい、やさしい、かたいというすぐくのテーマの言葉がMECEではないことが気になった。あえて意味が重なるように設定しているのであればよいが。
40	楽しみながら鑑賞できキーワード「不思議だな」などの根拠となる自分の考えなども深められると思いました。共感しながら見方や感じ方を広げられ鑑賞の経験を積み重ねることができると感じました。	カードを選ぶときに着目する視点などがどこかに示されていると悩んで選べない児童生徒などにはよいではないかと感じた。
41	気軽にかつ効果的に鑑賞体験ができとても楽しめる内容です。よく考えられていて勉強になりました。	
42	簡単な言葉からそれぞれが選んだ作品が集まることで、解釈は一つではないということを、体験を通して感じることができる。だからこそ、楽しく感じるのだと思った。子供にとって美術館は身近に感じない部分もあると思うが、このゲームを通して距離を縮められるのではないかと感じた。	
43	ポストカード大の絵画作品が扱いやすくてよかった。油彩、日本画、彫刻など多様な美術作品に触れられて美術館に行った気分になれた。	児童生徒を対象と枠を設けずに、社会人とか教職員のリフレッシュ研修などでも活用のを広げられる。多くの方が美術館に足を運ぶ手がかりになると思う。

第4期の考察について

第4期での実践対象は約40人の教育指導者であった。ほとんどの参加者が、プログラムに肯定的な意見を述べており、教育効果が得られると回答している。そのような意見の中でも改善が必要な点がいくつか明らかになった。

また、同じ教員の立場であっても例えば、通常の小学校と特別支援学校では配慮する視点も変わり、そのことが「自分の勤務校(特別支援学校)で実践するとしたら、どの程度難易度を下げる、あるいは分かりやすく提示するかが改善のポイントだと思う。ぜひ、どんな人にもできるユニバーサルデザインを目指してほしい」と回答した指導者の指摘に表れている。本プログラムにおいては、児童生徒一人一人の教育的ニーズを把握し、適切な対応を図ることまではできていないと考える。今後の改善点として取り組んでいく必要がある。

5 研究のまとめ

学校教育活動と関連付け、対話的な学びに視点を置いた「鑑賞アートゲーム『すごろく DE 美術館』」の開発を通して鑑賞意欲を高める学校団体向け鑑賞プログラムの在り方を追究した結果、次のことが明らかになった。

- (1) 「対話的な学び」が生まれるように、言語活動の位置付けや、展開を工夫したゲーム内容にすることにより、児童生徒が自他の考えのよさや違い、多様な考え方に気づき、認め合うことで、鑑賞することの楽しさを実感できることにつながるようになった。
- (2) 児童生徒が、作品を形や色彩、イメージなどの「造形的な視点」をもって捉え、感じたことや考えたことの根拠を示しながら、主体的に伝え合う活動がなされるようにプログラム内容やねらいを設定するなどして学校教育活動と美術館の鑑賞活動のねらいを関連付けることが、児童生徒の鑑賞意欲向上に有効であった。
- (3) 鑑賞活動とゲームを組み合わせたプログラムにすることで、児童生徒の活動への興味関心が高まり、結果的に美術作品への興味関心へとつながるため、鑑賞活動とゲームを組み合わせるプログラムは有効であった。

最後に、本研究のねらいである「鑑賞意欲を高めること」で考える視点とは別に、本プログラム開発を通して整理できたメリットと、デメリットについて、以下の表15に示す。鑑賞意欲を高めるねらいで実践する以外にも、さまざまな場面での活用が可能であると考えられる。

表15 プログラムのメリットとデメリットについて

メリット	デメリット
・ 展示室に限らず、どこでも実施できる。 ・ 「対話的な学び」が生まれる。 ・ 言語活動の充実の一助となる。 ・ 少人数の指導者で対応可能。 ・ 「学び合い」が行われる。 ・ 学校(授業)での活用が可能。 ・ 考えたことがすごろくシートによって、視覚化され、形に残る。 ・ 人間関係作りを目的とした場でも活用できる。	・ 実物の美術作品ではない。 ・ 協働的な学びが充実するが、「個別の学び」視点で見ると、充実度に課題がある。

6 今後の課題

- (1) 児童生徒一人一人の教育的ニーズに基づいた鑑賞プログラムの在り方について検討し、改善していく必要がある。
- (2) 小学生以上への実施はどの発達段階においても問題がないことが分かったが、文字が読めない発達段階である幼稚園や保育園の子供たちに対しても実施できる内容の工夫が必要である。

〈引用文献等〉

- ・ 中央教育審議会 「幼稚園、小学校、中学校、高等学校及び特別支援学校の学習指導要領等の改善及び必要な方策等について(概要)」(平成28年12月21日)
- ・ 文部科学省 小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 図画工作編
- ・ 文部科学省 中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 美術編
- ・ フィリップ・ヤノウィン『どこからそう思う? 学力を伸ばす美術鑑賞 ヴィジュアル・シンキング・ストラテジー』平成27年 淡交社
- ・ 小泉晋弥 「鑑賞教育の21世紀型—共感(シンパシー)の持ち方」『茨城県近代美術館「ワカラナイノススメ」展報告書』平成27年

茨城県近代美術館アートゲーム「すごろく DE 美術館」の進め方(通常版)

1 ゲームのねらい

- 造形的な見方や考え方を働かせながら美術作品をみることができるようにする。
- 多様な見方や感じ方にふれ、そのちがいやよさに気づくことができる。
- 美術作品に親しみを感ずることができるようにする。



説明用スライドデータ(上画像は表紙)

2 ゲームの内容

- ・ すごろくシート上にある「美術館」の、4つの展示室に、テーマに合わせて一人一人選んだ作品(アートカード)を置いて、班ごとに「美術館」を完成させるゲーム。
- ・ 各展示室のテーマは、サイコロをふってコマを進め、コマが止まったマスに描かれているテーマによって決まる。
- ・ 展示室に作品を飾るたびに、班の友達同士で作品を選んだ理由を伝え合う。

3 準備物等

- ・ すごろくシート班数分
- ・ アートカードセット(64枚入り) 班数分
- ・ コマ、サイコロ、サイコロ用トレイ 班数分
- ・ 電子黒板(またはプロジェクター)、PC
- ・ 説明用スライドデータ(導入時使用)
- ・ 展示室増設用シート



↓すごろくシート(B1版)

すごろく DE 美術館										いばらきけんだてびじゅつかん 茨城県近代美術館			
てんじしつ1 〇〇のへや					ここにさくひんをかざってね					てんじしつ2 〇〇のへや		ここにさくひんをかざってね	
てんじしつ3 〇〇のへや					ここにさくひんをかざってね					てんじしつ4 〇〇のへや		ここにさくひんをかざってね	
はじめ →	ふしぎだな	あざむかい	なんかいいな	つめたい	かたい	やさしい	スタッフをよんでね	ふしぎだな	あざむかい	スタッフをよんでね	ふしぎだな	あざむかい	
なんかいいな	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	
やさしい	かたい	スタッフをよんでね	つめたい	なんかいいな	あざむかい	スタッフをよんでね	ふしぎだな	やさしい	かたい	つめたい	やさしい	かたい	

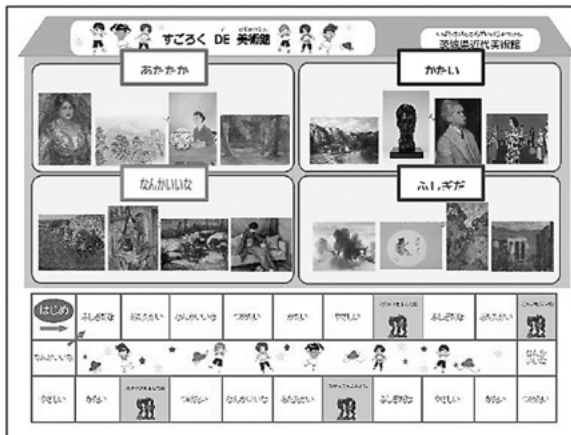
4 活動形態

4、5 人程度のグループ

5 ゲームの展開例(30～45分程度)

	プログラム内容・子供たち	指導者(館職員)
導入部 10分	1 全体での活動 スライド資料を見ながら「すごろく DE 美術館」(以下、「すごろく」)について知るとともに、ゲームの内容や進め方、ルールなどを理解する。 【ゲームのめあて】 ○ たくさん見つけてね 作品の世界から ○ たくさん発見してね 自分や友だちの考え ○ いいな おもしろいな 美術作品や美術館 【内容・進め方・ルール】 ・ すごろくをしてすごろくシート上に描かれた展示室に作品(アートカード)を飾って美術館を完成させる ・ シート上の美術館の、4つある展示室ごとに、各自がテーマに合わせて選んだ作品(アートカード)を置く。 ・ 各展示室のテーマは、すごろくマスに書かれた「ふしぎだな」「あたたかい」「なんかいいいな」「つめたい」「かたい」「やさしい」の6種類から、サイコロをふることによって決まる。 ・ 1つの展示室に各自が作品を飾り終えたら、班内で、なぜその作品を選んだのか理由を伝え合う。 ・ 「チャレンジマス」にコマが止まった場合には、スタッフを呼ぶ。スタッフから示される作品画像を見て、その作品を表すポーズを取る。 ・ 4つの展示室すべてに作品を飾り終えたとき、かつ時間が余っているときは、「展示室増設用シート」を設置して、展示室を増やしてゲームを続ける。 【大切にしてほしいこと】 ・ 友達の考えをしっかりとときき、いろいろな考えに気づいてほしい。 ・ 思いやりをもってゲームを進めてほしい。	・ 電子黒板でスライドデータを映しながら説明する。 ・ ゲームをとおして、どんな体験をしてほしいか伝えることでねらいを共有する。 ・ 実施対象の学年に応じて、ルールの説明を丁寧にゆっくり行ったり、簡単な説明で済ませたりして調整する。 ・ 互いを尊重し合いながら行うよう伝え、あたたかい雰囲気づくりをする。
	2 全体活動 テーマをもとに作品を選ぶ際の理由を、例示の作品を元にして全体で考える。 ◇ 「あたたかい」で選んだ場合、理由としてどんなことが挙げられるか。   ・ 人物の表情が優しくあたたかいと感じるから ・ 全体の色が、だいたい色や黄色が多く、あたたかさを感じがするから。 ・ 桜のような花が咲いているから季節は春だと思う。だから「あたたかい」と思う。 ・ 全体的にやさしい色づかいであることから、あたたかさを連想した。 ◇ 「かたい」で選んだ場合、理由としてどんなことが挙げられるか。   ・ 石のようにかたい素材に見えるから。 ・ 表面がごつごつしているからかたそうに見える。 ・ 全体の色が濃くて、重い感じがするので、「かたい」感じがする ・ 机やおさらの形がかたくしているから「かたい」感じがする。	・ 実施時間が短い場合は、指導者が考えた理由を述べるのみとする。実施時間に余裕がある場合は、子どもたちの考えを聞きながら共有する。 ・ テーマに合う作品を選ぶ際は、形や色などの造形的な視点や画面に描かれていることなどがから考えられるよう促す。また、自分の考えの根拠についても明らかにできるように伝える。 ・ それぞれが自分の見方や感じ方を大切にして作品を選ぶよう考え方に正解がないことを伝える。

3 班活動 すごろくを進める。



〈ゲームが進んだときの すごろくシート図〉

4 全体活動

自分の班以外の完成した「美術館」を鑑賞する。

〈予想される子供の反応〉

- ・ 自分が「あたたかい」で選んだ作品を、他の班の友達は「つめたい」で選んでいる。
- ・ 自分たちの班と他の班では選ばれている作品がちがっているな
- ・ どの班もすてきな「美術館」をつくっているな

5 全体での活動

活動のふり返しとして気づいたことや感じたこと、感想などを伝え合う。

〈予想される子供の感想〉

- ・ 形や色のちがいが、色の濃さや明るさなどで作品の印象が変わってくることを発見することができた。
- ・ 「あたたかい」「つめたい」「かたい」などのいろいろな観点に注目してみると、自分でも気づけない発見があった。
- ・ テーマに合った作品を、理由をよく考えながら決めることができた。
- ・ さまざまな作品を知ることができてよかった。
- ・ みんなで、すごろくで遊んだことが楽しかった。
- ・ 美術館の作品をいろいろ知ることができてよかった。
- ・ カードに載っている作品を実際に見てみたいと思った。
- ・ それぞれの班が個性豊かな「美術館」を作っていて面白かった。
- ・ 自分の班の中だけでも、異なる考え方があって面白かったが、他の班がつくった「美術館」を見に行ったら、また全然違う考え方をされていてびっくりした。
- ・ 同じテーマでも、自分と友達が選んだ作品が違うところが面白いと思った。

6 片づけをする。

・ すごろくが始まったら、楽しく活動できているかグループを回りながら様子を見守る。

・ 「よいところに気づいたね」「おもしろい視点だね」などと声をかけて、子供たちが、お互いの考えを認め合える雰囲気をつくれるよう働きかける。

・ 鑑賞しやすいように、使わなかったアートカードを片付けたり、机上进行きを整頓したりするよう伝える。

・ 子供たちの感想を聞いた後、職員として様子を見ていた感想を伝える。

茨城県近代美術館アートゲーム「アートすごろく」の進め方(クイズ版)

1 ゲームのねらい

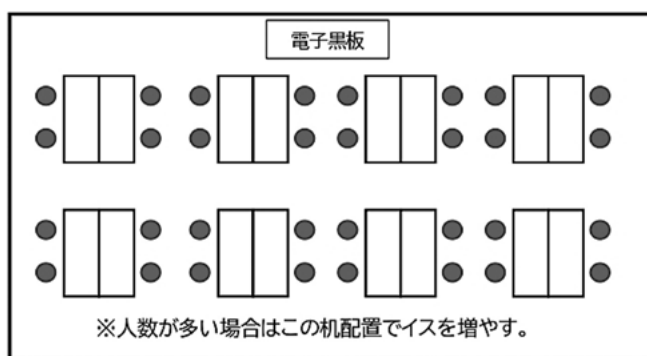
- アートすごろくをととして、造形的な見方や考え方を働かせながら美術作品をみることができるようにする。
- アートすごろくをととして、多様な考えに気づくことができるようにする。
- アートすごろくをととして、美術作品に親しみを感ずることができるようにする。

2 ゲームの内容

- (1) すごろくのマス目の文(「絵に関するクイズ」)を考えるすごろくづくりを行う。
 - ・ 64 枚のアートカードから 1 人 1 枚(2枚)選ぶ。
 - ・ 選んだカードにある作品に合う、「絵に関するクイズ」を考えて付箋に書き、アートカードに貼る。
- (2) 考えた「絵に関するクイズ」を選んだ絵とともにグループ内で発表し合う。
- (3) 完成したすごろくシートですごろくゲームを行う。
 - ・ アートカードが置いてあるマスに当たったら、「絵に関するクイズ」の回答として自分の考えを言う。その際、なぜそう考えたか理由も言う。
 - ・ キャラクターマスに当たったら、残りのカードの山から 1 枚引き、カードの作品を表すポーズを取る。

3 準備物等

- すごろくシート班数分
- えんぴつ人数分
- アートカードセット(64 枚入り)× 班数分
- 付箋 人数分×2 枚
- すごろくのコマ人数分
- サイコロ班数分
- 電子黒板(またはプロジェクター)、PC



4 活動形態

4～6 人程度のグループ

座席配置例

5 ゲームの展開例(30～45分程度)

子供たち(対象 4 年生以上)	職 員	支援上の留意点等
1 全体での活動 スライド資料を見ながらアートすごろくについて知る。また、絵をみながら「絵に関するクイズ」を考える。 ・「絵の中の人はどんな職業だと思えますか」 ・「絵の中の扉を開けると何が見えるでしょう」 など 	1 マス目のクイズ考える際の視点について、スライドデータを使いながら示す。また、いくつかのクイズを例示する。 〈考える際の視点〉 ・ 絵の中の人はなんと言ってるか ・ 絵の中の世界で起こっていること ・ 作品からどんな感じがするか など ・ 五感を生かしたものの(どんな匂いがしそうかなど)	1 発達段階に応じてすごろくについて説明し、以後の活動がスムーズにできるようにする。 ・ さいころを順にふり、出た目の数だけコマを進める遊び ・ 途中のマス目に出てくるクイズの内容を実行しながら遊ぶ。 ・ 始めにゴールした人が勝ち
2 全体活動 すごろくシートを机に並べる。すごろくシートを見ながら説明を聞き、アートすごろくのルールを知る。	2 アートすごろくの進め方のルールを伝える。 ・ !マークが出たら、残りのカードから 1 枚引いて、そのカードを表すポーズを取る。ポーズを取った友達には、「ナイ	2 すごろくシートを並べるときに紙で手を切らないよう伝える。



3 個人活動

アートカードから 2 枚選び、その絵に合うすごろくの「絵に関するクイズ」を考え付箋に文章で書く。

4 グループ活動

考えた「絵に関するクイズ」についてアートカードを見せながらグループ内で伝え合う。

5 グループ活動

付箋を貼ったアートカードをすごろくの台紙に置き、すごろくを完成させる。完成したらすごろくで遊ぶ。

6 お互いにお礼を言ってゲームを終わりにする。

7 片付ける。

8 全体での活動

活動のふり返しとして気づいたことや感じたことなどを伝え合う。

- ・ 絵をよく見て、ポーズなどを考えることができた。
- ・ 友達の考えた「絵に関するクイズ」文は自分では思いつかないような内容でよかった。
- ・ 自分が考えた「絵に関するクイズ」の内容を友達がやってくれたときに嬉しいと感じた。
- ・ みんなですごろくをつくって遊んだことが楽しかった。
- ・ 作品をいろいろ知ることができてよかった。
- ・ カードに載っている作品を実際に見てみたいと思った。

スポーツ！」と声をかけるなど温かい雰囲気づくりをする。

- ・ クイズに回答した友達には、「いいね！」とみんなで声をかけて親指を立てて「いいね」サインを出す。

3 「絵に関するクイズ」を考える際に留意する点を伝える。また、グループを回って活動の支援をする。

〈考える際の留意点〉

- ・ 絵に合うと思う根拠をもって内容を考える。
- ・ みんなが気持ちよく楽しめる内容にする。

4 「よいところに気づいたね」「すてきなアイデアだね」などと声をかけて、子供たちが「絵に関するクイズ」文の内容を伝え合う際に、お互いの考えを認め合える雰囲気をつくれるよう働きかける。

5 すごろくが始まったら、楽しく活動できているかグループを回りながら様子を見守る。

6 勝敗のあるすごろくゲームなので、ゲームが終わったらお互いにお礼をいって握手をして終わるよう伝える。

7 片付けの補助をする。

8 子供たちの感想を聞いた後、職員として様子を見ていた感想を伝える。

- ・ 描かれているモチーフの形などからヒントを得て、アートカードに描かれている内容を表すポーズを取っている人が沢山見られた。それぞれの視点や工夫が見られてとてもよかった。
- ・ 友達が考えた「絵に関するクイズ」文に対してもよく工夫をして答えている姿が見られてよかった。
- ・ 友達のいろいろなアイデアを見たり聞いたりして新たな発見をした人がたくさんいた。また、アイデアや考えを互いに認め合う雰囲気が見られてよかった。
- ・ アートカードの作品をよく見て、一生懸命マスの「絵に関するクイズ」を考えていた。作品に興味をもって取り組んでいる様子が見られてとてもよかった。

3 温かな雰囲気を醸成するために、お互いにいやな気分になる内容にしないよう伝える。

4 お互いの考えを認め合う雰囲気が見られたときには称賛するなどして温かな雰囲気をさらに醸成する。

5 すごろくが終わった班に対しては、時間に応じて活動を続けるよう促す。

- ・ ふり返し用紙に記入する。
- ・ カードの位置を変えてもう一度遊ぶ。
- ・ 使用していない残りのアートカードを鑑賞する。

6 お礼を言い合う温かな雰囲気を醸成するために「しっかりお礼を伝え合っているね」などと全体に声をかける。

7 ポスター用紙で手を切らないよう伝える

8 活動後に展示作品の鑑賞が控えている場合などは、取り扱った作品や作者の作品が展示室にあることにふれるなどして、さらに親しみが感じられるよう働きかける。