

## 科学研究費助成事業 研究成果報告書

令和 2 年 6 月 12 日現在

機関番号：32663

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2016～2019

課題番号：16K04708

研究課題名(和文)身近な世界との関係を編み直すための造形教育プログラムの開発

研究課題名(英文)The Design of the Program for Children to Perceive Daily Life in a Fresh Viewpoint

研究代表者

北澤 俊之(KITAZAWA, Toshiyuki)

東洋大学・文学部・教授

研究者番号：70553741

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,000,000円

研究成果の概要(和文)：本研究は、小・中学校の子どもたちを対象に、日常を新鮮な視点でとらえ直そうとするまなざしやその姿勢を育むための造形教育プログラムを、学校教育の立場から構想したものである。テーマに掲げた「とらえ直す」とは、身近な事物をいつもとは違った視点から改めて見たり味わったりすることをさす。

ここではひとの「認知プロセス」および「ユーモアの理解・表出プロセス」の双方よりプログラムの理論を設計し、子どもたちを対象とした実践・検証を行った。その結果、いくつかのプログラムをとおして子どもたちの「見方や考え方」を望ましい方向に広げ、変化させ得るという結果を得た。

研究成果の学術的意義や社会的意義

昨今の急激に情報化が進む社会のなかでは、あふれる視覚情報を批判的に受けとめる感性や知識を子どもうちに育むことは急務といえるが、米国やヨーロッパに比してわが国ではこのことへの対応が未だ不十分である。その意味では、今後わが国の造形教育においてもビジュアルリテラシーに関わる教育が求められることは想像に難くない。

身近な事物の背景にある造形要素のはたらきをとらえたり、それを起点に想像を広げ、自分らしい意味を立ち上げることを楽しんだりしようとする本プログラムは、そのような意味で、これからの造形教育の一つのモデルを示すものと考えられる。

研究成果の概要(英文)：The purpose of this thesis is to try to conceive an elementary and junior high school education program designed to nurture a point of view that tries to reconstruct every day from a fresh perspective. This theme includes the concept of reinterpreting: reviewing or tasting familiar things from a different viewpoint than usual. Our perception tends to become automated by customs, and it is useful to try to regard objects as fresh once again. As a result of this research, this program designed from the cognitive process and the process of understanding humor and expression is effective to overcome the existing schema, which is the background of the automation of sensitivity, and to "reinterpret" the familiar world. And in that sense, this paper concluded that this program can be one model of visual literacy education that could be required in Japan in the future.

研究分野：美術教育

キーワード：とらえ直し ユーモア 造形教育プログラム 造形的な見方・考え方

様式 C - 19、F - 19 - 1、Z - 19 (共通)

### 1. 研究開始当初の背景

子どもたちをとりまく環境の変化は、彼らの諸感覚にも大きな影響をおよぼしている。身体感覚の喪失・無関心といった子どもたちの姿を見聞きするなかで、これまで申請者は「子どもの、ものの見方や受けとめ方」に関心をもって研究を行ってきた。確かに、近年、芸術作品を対象とした鑑賞教育の研究にはめざましい進展が見られる。しかし、子どもたちの感性の鈍化が進行する現状をふまれば、色や形、イメージを扱う私たちがまずなすべきことは、日常のなかで主体的・能動的にはたらく子どもたちの「感性」の獲得、乱暴な言い方をお許しいただければ、「面白がれる感性」の獲得、であると考えた。

### 2. 研究の目的

本研究の目的は、小・中学校の子どもたちが身近な環境やものを再度新鮮な視点でとらえ直す契機となるプログラムを、造形教育の立場から開発することである。ここでいう「とらえ直す」とは、都市化・メディア化した社会の中で、子どもたちの身体や考え方にいつのまにかかけられてしまったフィルターやバイアスに揺さぶりをかけ、まるではじめて出会うかのように世界を受けとめ直すことをさす。

こうしたプログラムの経験をとおして、子どもたちのうちに新たなイメージや物語を紡ぐ「想像力」や、造形的な「批判力」を培うことが期待できると考えた。これまでに申請者が明らかにしたプログラム化のためのカテゴリーを具体化し、評価を重ねることで、有効で汎用性があるプログラムの構築を目指す。

### 3. 研究の方法

#### (1) プログラム開発のための理論的構造を構築する

子どもと身近な環境との接点として、「身体」「ユーモア」「造形的思考」の3つのカテゴリーを設定し、その理論的妥当性について先行研究をもとに考察・検証する。

#### (2) 具体的な活動内容および指導方法を開発する

上で設定した各カテゴリーに即した具体的な活動案を作成する。いくつかの特徴的な活動を開発したのは、現場の先生方が自由に発展・応用できるように、活動をデザインする上での視点を構造化する。あわせて、活動が要素的・トピック的な活動に終始することがないよう、教師・子どもの相互主体的な学びを図るための指導法を検討する。

#### (3) プログラムの評価・修正のための、児童・生徒を対象とした予備的調査を行う

小・中学校合わせて10校ほどの学校に調査協力を要請し、先で開発したプログラムの実践・評価を依頼する。申請者は可能な限り参与観察を行い、活動の評価を行う。また、活動の前後にそれぞれアンケート調査を行い、活動を通して子どもたちの「ものの見方」がどう変化したのか、

その変容を調査し、随時プログラムにフィードバックする。

#### (4)活動事例集を作成する

教師・児童双方を対象にした、プログラムの活動事例集を作成する。事例集は、関係機関に配布するとともに、申請者が招かれる講習会などの機会をとらえ、積極的に活用する。

### 4. 研究成果

#### (1)前提となる理論と子どもの実態

プログラムの前提となる理論と子どもの実態を確認した。まず「見る」ことをテーマにした先行研究や実践を広く俯瞰し、その理論や視点を整理した。その中で、活動のテーマ設定や展開については、遊びやゲームの要素を取り入れることが、また、身近な事物を「とらえ直し」際には、ある種の期待をもって探索的に見たり、アナログ的な想像力をはたらかせたりすることが有効であることを明らかにした。続いて都市化やメディアの発達など、子どもたちをとりまく環境の変化が、彼らのまなざしを平板化しつつある現状を改めて確認した。

#### (2)認知プロセスにおける「とらえ直し」

テーマとする「とらえ直し」が、ひとの認知プロセスのなかでどのように説明できるのか、という問いに対する知見を得るために、認知心理学・記号論・美学、それぞれのモデルを参照した。その結果、ここで問題とする「とらえ直し」は、「図式の更新」という形で実現可能であることを確認した。またそのためには、リフレクションをともなう新鮮な経験や、その場のコードを和らげるためのコンテキスト設定の工夫などが有効である点を明らかにした。

#### (3)プログラムの構造化

上記の知見をふまえ、あるべきプログラムの構造を考察した。そこでまず、「感覚」「知覚」「認知」という人間の認知プロセスに対応させる形で「探索」「分析」「想像」の3つの活動の柱を設定した。そして、それらの柱を基本構造とするプログラムの全体像を示した。それぞれの柱には、認知プロセスの各場面ではたらく力をふまえた「活動要素」を設定し、それに即した具体的な活動を用意した。その内容を具体的に述べれば、たとえば「探索」では注意をはたらかせて外界と関わることを、「分析」では比較や分類などの思考を通して対象を判断することを、そして「想像」では連想やみだてによる自分らしいイメージを付与することを目的とした活動を位置づけた。

さらに、各柱のベースには、活動を推進するエンジンとして「ユーモア」を位置づけた。それは、ユーモアが本プログラムにとって多くの可能性をもつことによる。先行研究より明らかになったユーモアの可能性をいくつかあげれば次のようになる。ア) 図式やコードによる安定したものの見方・考え方をずらす力をもつ。イ) 逸脱することを楽しむ柔軟な構えをつくる。ウ) いつもと違う見方で見ようとする視点をつくる。エ) 意味や価値の相対化による創造の喜びや自己肯定感

が得られる。中でも筆者はユーモアを理解したり、表現したりする際にはたらく「ずらす」プロセス、すなわち「解体」「アナログカルな想像」「再構築」に着目し、このプロセスを本プログラムにおける活動の展開方法として採用した。このようなことから、本プログラムは、人間の各認知過程をなぞるようにつくられた活動をユーモアのプロセスを借りて展開する、いけばユーモアの力を借りて、改めて「見る行為を更新する」プログラムであるということができる。

#### (4)プログラムの検証

構想したプログラムが「日常をとらえ直す」という本研究の目的に合致したものであるかを検証するために、小中学校の協力を得て、2回にわたる意識調査を行った。その結果、第1回目の調査では限定的な結果しか得ることができなかったが、検討を加えて臨んだ第2回目の調査では、特に中・高学年の子どもたちを中心に、ものの見方や考え方に望ましい変化をみることができた。また、活動内容と発達との整合性を検証する作品調査では、概ねその妥当性を認めるに至った。さらに、考察の際に参照した先行研究から、実際のプログラム展開に活かすべき有意義な方策も明らかにすることができた。

#### (5)まとめとして

ひとの「認知プロセス」および「ユーモア理解・表現のプロセス」の双方より設計した本プログラムは、感性の自動化の背景にある規範意識(図式)を乗り越え、身近な世界を「とらえ直す」上で有効である点、また、身近な事物の背景にある造形要素のはたらきをとらえたり、それを起点に想像を広げ、自分らしい意味を立ち上げることを楽しんだりするねらいや内容は、わが国が求められるビジュアルリテラシー教育の一つのモデルとなり得る点を確認し、これを本研究の成果とした。

#### 参考文献

北澤俊之『日常をとらえ直すための子どもの造形教育プログラムの構想』ナカニヤ出版,2020年

## 5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計4件（うち査読付論文 4件/うち国際共著 0件/うちオープンアクセス 4件）

|   |                         |
|---|-------------------------|
| 1. 著者名<br>北澤俊之  | 4. 巻<br>第52号            |
| 2. 論文標題<br>身近な事物をとらえ直すためのプログラムの研究 -アート・ゲームの実践を通して-    | 5. 発行年<br>2019年         |
| 3. 雑誌名<br>日本美術教育研究論集                                  | 6. 最初と最後の頁<br>121 ~ 130 |
| 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子)<br>なし                        | 査読の有無<br>有              |
| オープンアクセス<br>オープンアクセスとしている (また、その予定である)                | 国際共著<br>-               |
| 1. 著者名<br>北澤俊之  | 4. 巻<br>51              |
| 2. 論文標題<br>子どもの「とらえ直し」についての研究 - ユーモアの発現に着目して -        | 5. 発行年<br>2018年         |
| 3. 雑誌名<br>日本美術教育論集                                    | 6. 最初と最後の頁<br>1 ~ 10    |
| 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子)<br>なし                        | 査読の有無<br>有              |
| オープンアクセス<br>オープンアクセスとしている (また、その予定である)                | 国際共著<br>-               |
| 1. 著者名<br>北澤俊之  | 4. 巻<br>50              |
| 2. 論文標題<br>ユーモアを基盤とした造形教育プログラムの構想                     | 5. 発行年<br>2017年         |
| 3. 雑誌名<br>日本美術教育研究論集                                  | 6. 最初と最後の頁<br>1 ~ 12    |
| 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子)<br>なし                        | 査読の有無<br>有              |
| オープンアクセス<br>オープンアクセスとしている (また、その予定である)                | 国際共著<br>-               |
| 1. 著者名<br>北澤俊之  | 4. 巻<br>10              |
| 2. 論文標題<br>日常をとらえ直すための子どもの造形教育プログラムの構想 - ユーモアを基盤として - | 5. 発行年<br>2017年         |
| 3. 雑誌名<br>武蔵野美術大学大学院博士後期課程研究紀要                        | 6. 最初と最後の頁<br>21 ~ 35   |
| 掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子)<br>なし                        | 査読の有無<br>有              |
| オープンアクセス<br>オープンアクセスとしている (また、その予定である)                | 国際共著<br>-               |

〔学会発表〕 計3件（うち招待講演 0件 / うち国際学会 0件）

|  |
|--|
| 1. 発表者名<br>北澤俊之                                      |
| 2. 発表標題<br>身近な事物をとらえ直すためのプログラムの研究 - アート・ゲームの実践を通して - |
| 3. 学会等名<br>日本美術教育研究発表会                               |
| 4. 発表年<br>2018年                                      |

|  |
|--|
| 1. 発表者名<br>北澤俊之                              |
| 2. 発表標題<br>子どもの「とらえ直し」についての - ユーモアの発現に着目して - |
| 3. 学会等名<br>公益社団法人 日本美術教育連合                   |
| 4. 発表年<br>2017年                              |

|                                   |
|-----------------------------------|
| 1. 発表者名<br>北澤俊之                   |
| 2. 発表標題<br>ユーモアを基盤とした造形教育プログラムの構想 |
| 3. 学会等名<br>日本美術教育連合               |
| 4. 発表年<br>2016年                   |

〔図書〕 計1件

|                                      |                 |
|--------------------------------------|-----------------|
| 1. 著者名<br>北澤 俊之                      | 4. 発行年<br>2020年 |
| 2. 出版社<br>ナカニシヤ出版                    | 5. 総ページ数<br>208 |
| 3. 書名<br>日常をとらえ直すための子どもの造形教育プログラムの構想 |                 |

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

## 6. 研究組織

|       | 氏名<br>(ローマ字氏名)<br>(研究者番号)                      | 所属研究機関・部局・職<br>(機関番号)                   | 備考 |
|-------|--|---|----|
| 研究分担者 | 三澤 一実<br><br>(MISAWA Kazumi)<br><br>(10348196) | 武蔵野美術大学・造形学部・教授<br><br><br><br>(32681)  |    |
| 研究分担者 | 榎本 淳子<br><br>(ENOMOTO Junko)<br><br>(50408952) | 東洋大学・文学部・教授<br><br><br><br>(32663)      |    |
| 研究分担者 | 井口 真美<br><br>(IGUCHI Mami)<br><br>(60550796)   | 実践女子大学・生活科学部・准教授<br><br><br><br>(32618) |    |