

令和 6 年 6 月 20 日現在

機関番号：16102

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2018～2023

課題番号：18K02671

研究課題名(和文)「造形遊び」の体系化に基づくモデル題材の開発及びその映像化に関する研究

研究課題名(英文) Research on the development of model subjects based on the systematization of "Zoukei-Asobi" and their visualization

研究代表者

山田 芳明 (YAMADA, Yoshiaki)

鳴門教育大学・大学院学校教育研究科・教授

研究者番号：80363175

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,800,000円

研究成果の概要(和文)：本研究の成果の一つ目は、造形遊びに対する現場教員の認識についての知見を得たことである。教員志望の学生と現職教員に行った調査で造形遊びに対する認識には学習指導要領の内容とに相違があることが分かった。

二つ目は学習指導要領に基づいて作成されている教科書に掲載されている造形遊びの題材の変遷を分析することから、学校現場がどのように造形遊びを受け入れていったのか、その変遷とその過程での影響等について明らかにしたことである。造形遊びの題材は、およそ2～3回の教科書の改訂を経て整理され収斂していくことがわかった。

また、これらを踏まえながら高学年の造形遊びの題材を開発し、その授業映像を収録した。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究は学習指導要領の内容に位置付く「造形遊び」を対象とした。「造形遊び」の研究はその意味や意義について論じられることが多く、学習指導要領の内容としての範疇を超えて議論されることが少なくない。一方本研究は、教育現場への「造形遊び」の浸透という視点のもとに「造形遊び」を検討し、題材を開発し映像資料化を試みた。学習指導要領の内容としての「造形遊び」を前提とすることで、教育現場の理解との乖離や、学習指導要領そのものの解釈の変遷を明らかにした。また、検定教科書の「造形遊び」の題材分析を通して、その浸透を測ろうとしたことも本研究の特徴であり、今後の「造形遊び」の研究に一つの視点を与えるものである。

研究成果の概要(英文)：The first result of this study is that we were able to clarify teachers' perceptions of "Zoukei-Asobi." A questionnaire survey administered to university students and elementary school teachers revealed that the subjects had a different perception of "Zoukei-Asobi" from the content of the Course of Study.

The second result was that we were able to clarify how elementary school teachers developed their understanding of "Zoukei-Asobi" by analyzing the evolution of the subject matter of "Zoukei-Asobi" published in textbooks compiled based on the Course of Study. Furthermore, we found that the subject matter of "Zoukei-Asobi" in textbooks had been organized and converged after about two or three revisions.

Based on these results, we developed subject matter for "Zoukei-Asobi" for fifth and sixth graders and recorded the lessons on video.

研究分野：美術科教育学

キーワード：造形遊び 学習指導要領 題材開発

1. 研究開始当初の背景

小学校図画工作科の内容 A 表現の大きな柱の一つである「造形遊び」の学校現場での定着は喫緊の課題である。内容 A 表現の大きな柱の一つである「造形遊び」をめぐっては、これまでも教育現場だけではなく、図画工作教育、美術教育に携わる研究者の間でも話題にされることが多く、学会や教育誌等でも論題となったり美術教育系ジャーナルで特集が組まれたりするなど、美術教育界において常に中心的な話題の一つであった。「造形遊び」が低学年の内容の一つとして創設された昭和 52 年当時であれば、学校現場の混乱等から、実施率が低いということ自体は想定内であったであろうが、その後二度の改訂を経て全学年の内容 A 表現を構成する二つの柱のうちの一つとなった今日においてもなお、実施率が問題となるなど定着してない状況にいたっては、その原因の究明と解決は図画工作科教育を研究の対象としている美術科教育学において積み残された課題と言わざるを得ない。

「造形遊び」をめぐって教育現場の混乱が収まらない誘因として以下の二点が挙げられる。一つ目は、内容としての「造形遊び」の位置付けが未だに結論を得られていないという点である。「造形遊び」については、その実践の端緒において諸説があり、その各々の背景から「造形遊び」の内容が語られているものの、その体系的な整理が十分に行われているとは言い難い。そのことが、未だに造形遊びを内容として位置づけるべきかどうかといった議論の余地を与えてしまっている。二つ目は、現場の教員にとってみれば、造形遊びに関して参照すべき授業モデルが十分に示されていないという点がある。「教育は再生される」と言われるとおり、教員は、授業にあたって、そのモデルを自己の経験から導き出すことが多く、その結果、自身が経験したことのない内容や方法に関しては困難さを感じる事となる。「造形遊び」は、昭和 52 年に創設された内容であるが、その内容を指導する教師自身が経験しておらず、現在においてもなお、教員がサンプリングする対象となる授業モデルが十分に行き渡っていない。

2. 研究の目的

「造形遊び」の実施率が上がらない誘因として注目した二点を切り口に、「造形遊び」の体系について問い直し、今日の「造形遊び」の内容を「造形遊び」の体系から再検討すると共に、とりわけ実施率が問題となっている高学年の「造形遊び」について典型となる題材を開発し、それを実践映像記録としてまとめる。

3. 研究の方法

まず、改めて「造形遊び」に対する教員の認識の現状について質問紙調査を行う。それによって教員が「造形遊び」に困難さを感じている要因について明らかにしたい。

また、「造形遊び」が内容として示されて以降の学習指導要領について、その目的や内容としての位置付け等の変遷について分析を行う。

これらを踏まえて、検定教科書に着目し、教科書題材として示されている「造形遊び」の内容について、分析を行う。

これらのことを通して造形遊びの体系化を試みたい。

一方、これらを踏まえて、高学年の「造形遊び」の題材については現場のエキスパート教員の協力も得ながら開発を行い、映像化を図ってゆく。

4. 研究成果

(1) 「造形遊び」の教科内容としての位置付けとその認識に関する調査

実際に教育現場で図画工作科の指導に携わっている教員が、「造形遊び」をどのように理解しているのか。また、同様に教員を目指す学生はどのように理解しているのか。つまり、肯定的、否定的にかかわらず諸説語られている「造形遊び」の言説が、教員やこれから教員になろうとしている学生らにどのように受け止められて、彼らがどのように理解しているかについて明らかにすることによって、教育現場における「造形遊び」に対する認識の実状を解明したいと考えた。

質問紙調査を実施した。今回の質問紙調査では、本研究の共同研究者で依頼できる範囲の教員に協力を依頼し、それぞれの教員の勤務校の同僚教員に回答を求めた。

協力地域は 5 府県 11 市で、合計 172 名から回答を得た。うち、「造形遊び」の内容についての記述欄に記述がある有効回答数は 158 件であった。

分析にあたっては、テキストマイニングの手法を用い、質問紙の中の「造形遊び」を説明する自由記述から、語句の頻出度や、それらの語と語の関係を統計的に分析することにより、質問紙の回答者が「造形遊び」をどのように認識しているか、その概観をとらえようとした。テキストマイニングには KH Coder を使用した。解析結果は、H20 年版の学習指導要領解説図画工作編の中の「造形遊び」に関する記述部分と比較して考察した。

その結果、「造形遊び」について「材料から発想する」活動であるという大まかな認識はあるものの、「粘土による造形」等の誤った限定的な認識や、学習指導要領上では低学年に相当する内容の説明をもって「造形遊び」全体を説明しているものも多く、そのことから認識の妥当性が危ぶまれるものであった。また、作品をつくることが目的化したと考えられるような認識も見られた。なによりも、教育的な意義と創造的な性格に着目して行われている「造形遊び」であるが、その名に冠した「遊び」という語が、「遊ぶこと」「～をする遊び」という言葉で括られる活動内容を想起させていると思われる認識が少なからず見られたことは、学習指導要領解説の内容と異なっており、「造形遊び」の実施への大きな障害となる可能性を改めて感じる結果となった。

(2) 教科書題材に基づく「造形遊び」の変遷の分析

S52年版指導要領の全面実施後からH元年版指導要領の全面実施頃までの期間に「造形遊び」がどのような意図をもって導入され、それが現場にどのように受け止められていったのかその変遷を考察した。考察は当該期間に出版され現場で使用された検定教科書（以下教科書と呼ぶ）に「造形的な遊び」や「造形遊び」として掲載された題材の比較と分析に基づいて行った。教科書の作成は、教科の内容に詳しい大学の教員や小学校の教員等によって執筆されており、さらに採択を前提としているため、新版の作成にあたっては学校現場の活用状況や、学校現場の意見等も踏まえて内容が検討されている。つまり、教科書は学習指導要領の内容と、授業実践者である教員の解釈との相互作用の中で編集され、その内容が一定期間ごとに改訂されていくという性格をもっている。このことから、「造形的な遊び」や「造形遊び」として教科書に掲載された題材を比較分析することで、学校現場にどのように受け止められ理解されていったのか、その変遷を捉えることができると考えた。

S52年版指導要領期間中に発行された、S55年版教科書とS61年版教科書を取り上げて分析を行った。S55年版教科書はまさに初めて「造形的な遊び」が示された教科書であり、それゆえ当時の各教科書出版会社のS55年版教科書に示されている「造形遊び」の題材を突き合わせてみることで、導入時に「造形的な遊び」というものがどのように受け止められていたのかを捉えようとした。またその後出版されたS61年度教科書の内容と比較することで、同じS52年版の指導要領に基づく教科書としてどのように内容の解釈が進み、変化していったのかをその変遷を捉えようとした。

S52年版指導要領の改訂時の初等教育資料の記述内容等から、次のことが明らかになった。

S52年版指導書では児童が身近な材料を並べたり、積んだりして遊ぶなどの例を挙げ「児童が本来持っている、これらの構成的な欲求を満足させると共にその遊びの中で、より多くの並べ方や積み方、組み合わせ方を自分で見つけさせ、その工夫をする態度や秩序の感覚を育てようとするもの」と述べるなど、「遊び」という語が、学習内容を示す「造形的な遊び」という意味を成すもひとまとまりの単語の一部であるのか、単に「 のような遊び」という遊びの種類を示すために用いられているのかが分かりにくいことや、「遊ぶ」という語が用いられていることから遊ぶことの違いが分かりにくいことがわかった。また、「造形的な遊び」は「低学年の特色ともいべき内容柱である」であるものの、日頃から造形的な遊びを行っていれば、数多く取り上げなくてもよいとされていることになることがわかった。これらは、今日に至る誤解を生む誘因となった可能性を否定できない問題点だと考える。

また、教科書題材を検討する中で、先の問題点が教科書に掲載する造形遊びの題材にも影響を与えていることを見いだした。

さらに教科書に掲載されている題材を詳細に検討することによって、出版社毎で題材数や内容にばらつきがあったことや、題材名等に「遊び」にまつわる表記が多用されたことなども明らかになった。一方、教科書は一度の改訂で、各社の足並みがある程度揃ったことなども見いだすことができ、およそ10年から20年の期間を経て、内容が整理されて収斂していくことが分かった。これらのことから一定の改善や学習指導要領の内容への理解の深まりが読み取れた。また、その過程で「造形遊び」に対する誤解が生じたのか等について検討することで「造形遊び」の内容が現場に浸透していった経緯が明らかになった。

(3) 高学年の題材開発及び実践授業の映像化

S52年版の学習指導要領に基づく教科書に掲載された低学年の造形遊び題材の分析から、造形遊び題材が、およそ10年から20年で整理され、収斂していくことが分かった。その知見に基づき、中学年までは教科書の造形遊びの題材がおよそ整理され、収斂していると考えられる。実際、低学年と中学年には、典型となる題材が確定しつつある。一方、高学年の造形遊び題材については、未だその確定に至っていないと考えられることから、高学年の造形遊び題材における典型となり得る題材を検討し、映像化を模索した。

取り上げた題材は、学校内の空間とLEDライト等の光を主材料とした造形遊び題材である（以降、高学年の光題材と呼ぶ）。当該題材は、高学年に造形遊びが位置づけられたのが、平成10年改訂の学修指導要領であり、以降教科書に題材として掲載されているものであり、一つの典型となると考えた。

この高学年の光題材の光源は、平成10年当時はOHPライトや懐中電灯等が用いられていた。それが、学校現場においてOHPは教育光学機器としては次第に使用されなくなり、書画カメラと

プロジェクターが盛んに使用されるようになっていくことになる。ただ、プロジェクターは高価な機器であり、また単に光源として利用するのは難しい。また懐中電灯等の光源も電球から LED へと移行していった。このような状況下で、高学年の光題材は、LED ライトや LED の懐中電灯等の光源が主材料となっていくことになる。

さて、本研究に着手した当時には、小学校の各教室には電子黒板（インタラクティブホワイトボード）が配備されるようになり、それに伴い可搬型の小型プロジェクターの利用頻度は低下していきようになっていた。このような状況の中、本研究期間中に GIGA スクール構想に基づき、児童・生徒に一人一台タブレットや PC が配備されることとなる。

このような学校現場の状況に鑑み、本研究では高学年の光題材を一步進展させて、プロジェクションマッピングの視点もとりにれた光題材の開発を行った。

開発した、題材は当初複数の学校で実践を依頼し、映像記録を行う予定であった。その最中、2019 年の 12 月頃から新型コロナウイルスの世界的パンデミックが発生することとなった。その後、全国一斉休業や、緊急事態宣言発令等により、2020 年度には学校現場では厳しく入校制限がかけられることとなる。その後も複数年にわたり、新型コロナウイルス感染は幾度となく拡大し、学校現場での授業を映像として記録することが極めて困難となった。そのような中であつたが、研究代表者の大学の附属学校が一部制限はあるものの授業映像の撮影を許可してくれたことから、ハンディーカメラによって授業映像の収録を行うことができ、映像化を実現することができた。

ただ、制限のある中であつたので、研究期間内で当初予定していたような、映像化を果たすことはできなかったと言わざるを得ず、この点に関しては、研究期間後も継続して資料収集を図っていくこととなった。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計3件（うち査読付論文 2件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 1件）

1. 著者名 山田芳明	4. 巻 969
2. 論文標題 造形遊び四方山-学習指導要領の変遷と教科書題材の変遷から-	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 教育美術	6. 最初と最後の頁 pp.16-18
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 山田芳明, 宮川紀宏	4. 巻 37
2. 論文標題 教科書題材に見る「造形遊び」の変遷 昭和52年告示の学習指導要領とそれを受けて出版された教科書の分析をもとに	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 鳴門教育大学研究紀要	6. 最初と最後の頁 144-154
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス 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 -

1. 著者名 山田芳明, 大西洋史, 西尾正寛	4. 巻 51
2. 論文標題 教科内容としての「造形遊び」の認識に関する一考察 ~教員及び学生へのアンケートをもとに~	5. 発行年 2019年
3. 雑誌名 美術教育学研究	6. 最初と最後の頁 345-352
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計2件（うち招待講演 0件 / うち国際学会 0件）

1. 発表者名 山田芳明, 大西洋史, 西尾正寛
2. 発表標題 教科内容としての「造形遊び」の認識に関する一考察 - 教員及び学生へのアンケートをもとに -
3. 学会等名 美術科教育学会第41回北海道大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 宮川紀宏, 山田芳明
2. 発表標題 教科内容としての「造形遊び」導入時の捉え方についての考察 - テキストマイニングの手法から -
3. 学会等名 美術科教育学会第41回北海道大会
4. 発表年 2019年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	西尾 正寛 (NISHIO Masahiro) (50441449)	畿央大学・教育学部・教授 (34605)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関