

書評

新関伸也・松岡宏明編著／三元社

ループリックで変わる美術鑑賞学習

清田哲男（岡山大学）

書籍の帯に「子供たちの生き方につながる授業づくり」とある。

「大げさな」と思われる方もおられよう。しかし、すべての授業は子供たちの生き方につながっている。子供たちにとって、無駄な時間は一刻もないのではないだろうか。授業の核心とも言える言葉で出迎えられて、拝読した後での思いは、本書で述べられているのは「生き方を実感する授業づくり」ではないかということである。長期間にわたって、鑑賞を考え続け、多くの実践者と模索してこられて筆陣の生き方が感じられ、その姿勢が、実践された先生方の言葉や、目標（ねらい）の言葉から浮き出てくるようであった。子供たちの生き方もさることながら、本書に関わったすべての人の生き方や文化に対する考え方が伝わってくる。

一方、「指導法」としての側面から拝読しても、鑑賞学習でありがちな、子供たちの豊かな反応に「授業の流れが委ねられ」、「盛り上がり」してしまうだけの「オープンエンド型」に評価ができないことや、授業の質を見失うことなどの不安を感じておられる先生方が具体的に対処ができる、まさに『心のお守り』のような一冊である。

これらの、不安をお持ちの先生は、きっと高い教育への意識で日々の実践をされている。それよりも前に、鑑賞とは何かについて考えないまま授業に向かわれている先生方もおられよう。

本書は、「知る」、「使う」、「変わる」の3つのステップで鑑賞教育という方法を用いて、子供たちというより、むしろ手に取られた教員の皆様の成長を想定しているようである。なぜなら、一見、優秀な鑑賞の授業実践例あるいは、美術鑑賞学習法の紹介ともとれる書名であるが、第一章の最初から、読者は「鑑賞とは何か」についての数回の思考を余儀なくされる。鑑賞活動とは「見るもの」という固定観念を自ら崩し、再構築する術を探さざるをえない。そのように引き込まれてしまう。例えば、M. デュシャンの言葉を引用し、「鑑賞とは、見る人が意味を「つくる」活動」であると端的に示される。もちろん、本書では「意味を「つくる」のは子供たち」である。ところが、大人である読者もきっと、自身のこれまでの経験を振り返り、新鮮な視点で捉えなおすことになるだろう。本書でも述べられているが、「見ること」は「つくること」と表裏一体」なのである。

話は少し変わるが、東京大学の岡田猛氏が、創造の営みを外界から知覚したものを内で省察とイメージを繰り返す、行為をとおして外界へ表出すると述べており、この行為を創造性の営みとしている。絵画や彫刻、音楽もこの円環運動によって成立するが、鑑賞もまた同じである。外界から視覚あるいは触覚で感じたことを、自分の内側で、これまでの概念やイメージと照らし合わせ、省察したことを言葉や身体をとおして行為として表す。まさに創造、つくることそのものの営みと同じである。養老孟はこの営みを繰り返すことを学習としている。つまり、鑑賞も創造の営みそのものであり、人が作品を感じたことから、何を「つくる」のかを楽しむことを目指しているようにも感じる。

第一章では、前述の鑑賞とは何かと並行して、本書の最重要キーワードである「鑑賞学習ループリック」とは何かについて述べられている。本書によるとループリックとは「ある課題について、できるようになってもらいたい特定の事柄を配置するための道具」であるとしている。「できるようになってもらいたい」つまり、授業での学習目標を、子供たちがどのように理解し、自身の目標に置き換え、その達成を目指しているのかを子供たちの姿から見取る指標である。

第二章では、「鑑賞学習ループリック」を活用した学習指導モデルでは、すべての題材の通底する「コモンループリック」を基に、個々の授業に対応してカスタマイズした「題材ループリック」を併記し、非常に具体的な授業の進め方が示されている。例えば、有名な北斎の《神奈川沖浪裏》では、「自然がどうえがかれているの？」と



本質的な主題からからはじまり、作品が主題を感じ取らせるために造形要素でどのような効果を伝えているかを考える「波はどんな形？どんな色？」、さらに、版画であることの意味に気づく「同じだけれど、同じじゃない？」へと続く。この3つの「」（括弧）内に示されたものはいわゆる「発問」例ではない。「子供の問い」の想定である。作品や、文化を目の前にして「問う」ことで、未知の文化への探究が始まる子供たちの期待感が溢れ出てくることが想像できる。そして、子供自身の版画であることの意味への問いから、江戸時代のメディアの在り方や、大衆を美に向かわせた歴史的背景が見えてきて、「すごいよ、浮世絵」との言葉へと向かわせる。さらには、造形要素への子供自身の問いから、北斎の自然へのまなざしや、風景への人の認識が理解でき、「驚くべき北斎さんの眼」へと向かわせる。

このように、ルーブリックの活用で組み立てられた授業で、子供たちの活動によって紡がれた言葉を追うだけでも、本書が提案する鑑賞学習による学びのプロセスが、すべての学びの根幹にあることがわかる。生活の中への問いを見出し、その問いを追うための課題を見つけ、達成する。このプロセスの繰り返しによって、日常生活の中で学び続けること、つまり生きる礎をつくる営みを示唆していると感じられる。

上田桑鳩の作品《愛》から「これが「愛」？」と愛について問い、考えさせるなど、そのダイナミックな題材の捉え方は大人になった時、愛を再び考える契機となるものを周りの環境からきくと見出すことになるのだろう。本書では、鑑賞際の子供たちの姿も紹介されているが、《愛》の鑑賞では、作品から、多様な愛の在り方をイメージしている子供たちの言葉が載せられていた。小学校から高校まで、さまざまな学年での言葉が面白い。「愛」という言葉を知っており、人間にとってとても大切なものだと分かっているのに、形を誰も見たことがないことに改めて気がつく。作品の表現から「愛」とは何かを考える様子は、イメージするだけでも微笑ましい。

もちろん、作品を見るだけで、子供たちが問いを立てられるのかといえ、そうではない。鑑賞学習ルーブリックには、まず子供たちが何に向かい、どのように自分自身の課題に出会うのかを分かりやすく明示している。これは、子供だけではない、人生の経験を積んだ大人であったとしても、その経験のため、「あたりまえ」になっているものに問いなおすことによって、新しい視点が作られる仕組みとなっているかのように思える。つまり、指導者が、鑑賞学習ルーブリックを使用して教材開発をするときに、指導者自身が、新しい視点と出会うような仕組みがあるように思えてならないのである。ここで、この書籍さえあれば、教材研究をしなくてもよいのではないかと思われた方もおられるかもしれない。しかし、本書では、すべての鑑賞に通底する指標や観点をコモンルーブリックとして示されているだけなのである。このコモンルーブリックを使って、目の前の子供たちが「何ができる」や「何を知っている」から、新しい問いや課題を見出すための実際の授業に即した題材ルーブリックを作成するようになってきている。鑑賞活動初心者の読者のために、共通のコモンルーブリックと個別の題材ルーブリック例を併せて表記し、実に授業のイメージの湧きやすい構成となっている。

では、コモンルーブリックと題材ルーブリック例はどのようにになっているのか。ルーブリックの観点は大きく5つに分かれている。まず、(A) 見方・感じ方、(B) 作品の主題、(C) 造形要素とその効果、(D) 作品にまつわる知識、(E) 生き方、である。(C) はさらに、「形、色」、「構成・配置」、「材料、技法・様式」の3つに分かれ、(D) はさらに、「歴史的な位置づけ、文化的価値」、「社会・環境とのつながり」の2つに分かれており、合計8つの観点となる。それぞれの観点到レベルが4つに分かれている。どのレベルを中心に題材をつくるかは、子供の実態に寄る。また、観点ごとの発問例もその意義と共に紹介している。(A) 見方・感じ方では、「みんなに教えたことがありますか」等、(B) 作品の主題では、「どんな物語が聞こえてくるでしょうか」等である。指導者からの発問をから、子供たちは「みんなに伝えたいことって何だろう」、「どんな物語があるのだろうか」と自身の問いを考える。これらの問いに共通するのは絶対解、すなわち、学習者がその問いにどう応えても「正解」なのである。ここで重要なことは、同じ作品に対して同じ学習者であったとしても、学習者の年齢や、環境によって、「正解」が異なってくることである。だからこそ、同じ作品を見るたび、彼らは異なる「正解」を求め続け、出し続けることができるのである。

そして、(E) 生き方の発問例が「作品は自分の考え方や生き方に何を教えてくれるだろう」等である。子供たちはこの問いに対して、生涯問い続けるのである。「作品」の部分に「友達」や「自然」や「両親の頑張り」や「新型コロナウイルス」に変えながら。