

## [図画工作・美術]

ポスターと名画を活用し、鑑賞における表現力を  
高める授業の工夫

金澤 健志\*

## 1 はじめに

鑑賞を行う際、一般的に「工夫したところ」「がんばったところ」はどこか、と問いかける。この問いに対し、多くの子どもは技法に着目した意見を述べる。また、いわゆる「名画」を見せて、「よいところはどこですか」と問いかけても、「本物みたい、写真みたいに描かれている」といった、技法に着目した声が挙がることが多い。

鑑賞活動を通して絵の楽しさを学ぶ眼目は、技法にのみ着目することではならないと考える。奥村は「子どもの作品を見る」とは、作品から『子どもの声』を聞くことである<sup>1)</sup>と述べている。だから「工夫したところ」「がんばったところ」を問いかけても、子どもの姿は見えてこない。こうした問いからの鑑賞活動は子どもにとって受け身の活動である。「描いた人」と「見る人」の間が乖離しているとも言える。絵を通してもっと子どもたち同士が、互いの声を聞くことのできる授業を実現したい。鑑賞活動において、「見る人」はもっと「描いた人」により添うべきであり、場合によっては「描いた人」になり代わり、その気持ちを代弁する活動となってよい。相手の立場になって考えようとする、自分だったらどうするだろうかと想像をめぐらすことで、その絵から作者のストーリーを感じさせたい。

作者の側に一步踏み込んで鑑賞活動を行うことにより、コミュニケーションが生まれる。長田はこうした「対話型鑑賞」のプロセスを、「動機付け、激励し、自信をもって次に進もうという気持ちと呼び起こすもの<sup>2)</sup>」としている。この相互作用により「表現したい」という意欲が高まり、表現もより深いものになっていくと考える。

図画工作の楽しさは、「自己決定できること」、「自ら価値を見出すことができること」にある。その要素を有効に組み込んだ活動の中でこそ、自信をもって自己主張し、他に目を向けてそれを認めることができるようになる。多様な表現を認める懐の広さ、柔軟性を育み、自らの表現にも自信をもつ子どもの育成には、どのように鑑賞活動に取り組ませることが有効であるかを検証する。

## 2 研究主題設定の意図

鑑賞活動の役割について佐々木は「感想を高めること」とし、「創る出発点である<sup>3)</sup>」としている。作者の意図を想像しながら見ることで、作品は一層魅力的な輝きを増し、見るもの自身をも映す鏡になる。意欲についても、柳が「鑑賞する意欲なしに、鑑賞活動は行われない<sup>4)</sup>」と指摘している。

そこで、鑑賞の題材として「ポスター」や「名画」を取り上げる。「ポスター」には見る者に訴えかける強いメッセージ性があり、それに呼応するように自分の意見を発することができる。また、多くの人に認知されている「名画」と言われるものであっても、その解釈は見る人それぞれでよいことを認識することは、自由に表現できる自信につながると考える。多様な解釈ができる作品を味わい、感じたことを自分の言葉で表現する。感じたこと、自分だったらと仮定して想像したこと、自分の見方をもつことに価値があることに気付かせたい。同時に、友達の考えを尊重することが、新たな魅力を発見することにもつながる可能性があることを鑑賞活動で味わう。こうした主体的な鑑賞活動を通して、子どもは自他を認める造形活動のよさを味わっていく。見方が多様に広がることを経験していくことで、自ら表現しようという意欲が高まり、表現の幅も広がるのである。

## 3 研究の内容と方法

## (1) ポスターと名画を使う有効性

主体的な鑑賞を行わせるために、ポスターや名画を活用する。ポスターには強いメッセージ性があり感情移入しやすい

---

\* 長岡市立上組小学校

く、子どもにとって作者の思いを代弁しやすいものである。また、著名な作家が描いた名画も、様々な解釈をすることが可能であり、子どもが思いを重ね合わせることに耐えうる題材である。それをじっくりと見て、味わうために、模写する活動も行う。作品と向き合い、対話し、自分の思いを語るような鑑賞をすることにより、子ども自身の表現はより具体的で印象的なものになると考える。

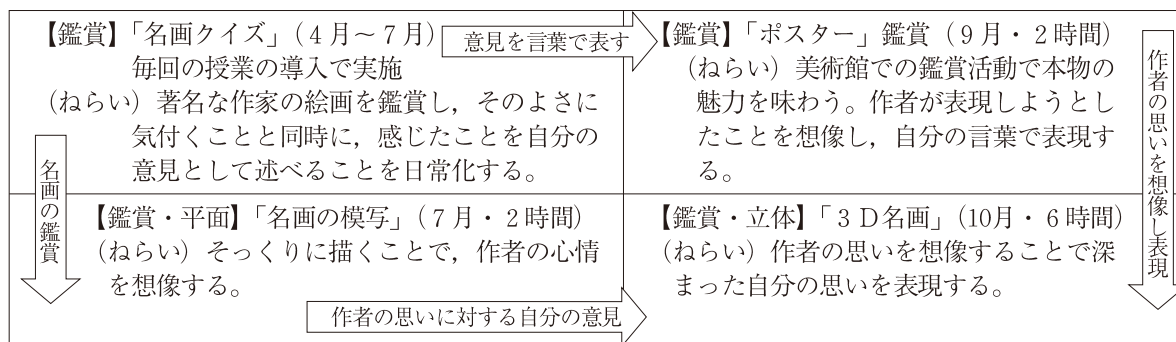
#### (2) 言葉で表現することを重視した鑑賞活動

鑑賞で感じたこと、想像したことを、自分の言葉で表し、友達に伝える活動を重視する。言葉で表現することは、「分かるう」「伝えよう」という相手を意識することと、自分の考えを明確にすることにつながる。共感したり、反論したり、補足したりする過程で、より多様な見方や考え方ができるよう、発問や場面設定を工夫する。鑑賞の際、感じたことや考えたことを具体的な言葉で表し、意見交換することで、多様な見方を認識し、自分ならではの視点を意識させる。

#### (3) 作者の思いをふまえた鑑賞から、連想した自分の思いを表現する

鑑賞によって具体化した「思い」を表現する。言葉で表すことで明確になったこと、言葉では表しきれなかったこと、新たに生まれたこと、それらを「自分の思い」として平面や立体で表す。具体的で印象的な名画の作者の思いをふまえることをきっかけにし、それに対する自分の考えを表せるような場面設定をする。名画の力を借りることで、表現の意図はより深まり、メッセージ性をもつ明確なものになると考える。

#### (4) 指導計画 第6学年2組(29名・平成22年度)で実践



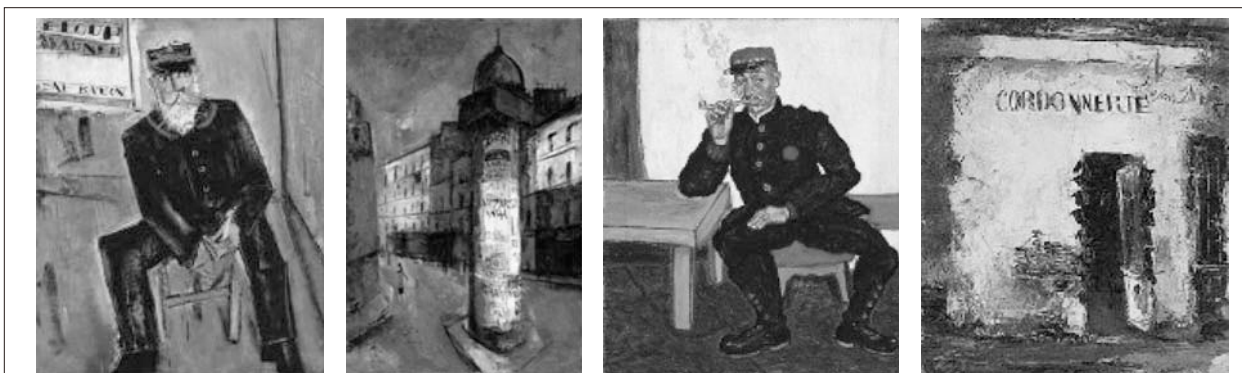
## 4 研究の概要

### (1) 実践1 鑑賞活動での発言を活性化させる

#### ① 「違い」から「よさ」を発見する「名画クイズ」

毎回の授業の導入として「名画クイズ」を行った。著名な作家の絵画を鑑賞し、そのよさに気付くことと同時に、感じたことを自分の意見として述べることを日常化させることがねらいである。

印刷した4枚の名画の画像を、始業前に黒板に掲示しておく。4枚のうち、作者の違う作品が一つだけあり、それを探すと出題形式である。始業に合わせて教室に入ってきた子どもから黒板前に集まり、4枚を見比べて共通点や相違点に着目する。休み時間の自由な雰囲気のまま、友達と感じたことを言い合う。騒々しい中で、多少脱線した意見も出るが、それらも自由な意見として交流させる。「これは作者が違う」と決めた作品のそばに自分の名札を貼り、席に着き、改めて4枚を全体から眺める。



(資料1) 違いを探して言葉で表す「名画クイズ」

全員が選んだ段階で、「選んだ理由」を発表する。問題に正解することよりも、理由を述べられることが重要だと指導する。黒板の前で騒々しく話し合っていたときに聞こえた鋭い視点の意見も、挙手しての発言となると出てこない場合もある。友達と違う意見を尊重して紹介することで、子どもの発言意欲を促す。

## ② 「名画」と子どもの距離感を縮める

この授業では、構図の学習が主な課題だったため、構図に特徴のある作品を選んで提示した。佐伯祐三の作品3枚に、佐藤哲三のものを1枚交ぜておいた。「筆の使い方が違う」「色の調子や明るさが違う」という技法に着目した意見が挙がる。「一つだけ文字が描かれていない」という、画風の違いに着目した意見もある。意見を聞きながら、「この人は何をしているのか?」とか「この町に住んでいる人はどんな人だろう?」と問いかける。人物の姿勢や色の使い方、対象の大きさ等の技法に着目すると同時に作品に描かれた世界を想像する。「寂しい感じを表す不安定な構図」や「温かい気持ちを表す暖色での着色」等、表現したいことと技法の組み合わせも味わうことができる。

解答の際には、作者についての話を簡潔に付け加える。佐伯はフランスで過ごした短い期間に多くの作品を残し、亡くなったこと。「表現したい」「描きたい」という強い気持ちが、急いで描いたような印象の絵に表れるのではないかと。同じく郵便配達夫をモチーフに描いた佐藤哲三は新潟県出身であること等である。

作家によって表現方法の違いはあっても、どれも社会的に評価された名画である。奇抜で大胆な名画を見て、「こんなことができる、真似してみよう」と見通しをもつこともできる。他にも、構想を練る活動の際には、発想の面白さに触れられる作品、着色が中心になる際には、着色の仕方に特徴のある作品を選んで活用する。名画の魅力の要素が、自分の絵の中にもあることを認識し、それらが自分の作品に取り入れる価値のあるものであることに気付く。

## (2) 実践2 ポスター鑑賞で自分の意見を表現する

### ① ポスター美術館の魅力

校区内にある秋山孝ポスター美術館長岡を訪れる。醸造業の盛んな宮内・摂田屋の風情のある街並み、かつては銀行だったレンガ造りの建物をもつ歴史的な重みを感じながら、明るく開放的でカラフルな世界を味わえるのが、この美術館の魅力である。展示室は大空間の1室で、定期的に展示作品が入れ替わる。訪れた際の企画展は、「メッセージ・イラストレーションポスター展2」と題し、秋山孝氏が教授を務める多摩美術大学大学院生のものであった。四方の白い壁に、カラフルで迫力のあるポスターが70点程展示されていた。

漫画やアニメに慣れ親しんでいる子どもにとって、これらのポスターはたいへん興味を引くものである。「面白い」「～みたい」「リアルだ」「こうなるよね」等、談笑しながら作品との出会いを楽しんだ。

### ② ワークシートに書かれたヒントをもとに、作品を探しながら鑑賞する

ヒントを提示することによって、子ども達は再度館内を鑑賞して歩く。作者の意図を想像し、表現したいことを考えるための設問である。正解は一つではない。よく見て、理由付けを考え、「これだ」と判断できることが重要だということを指導した。多くの人と同様の答えになることよりも、自らの目で見て考え、判断することが大切である。問題を与えられたことにより、友達と相談しながら鑑賞する姿も見られた。自分の意見を話したり、友達の意見に共感したりすることで、答えを導き出していった。

「Q2」はあぶり出しの技法で描かれた作品を想定しての出題で、多くの子どもがそれを選んだ。他に「やきとり」が描かれたものや、「燃えるような赤い色」で描かれたものを選んだ子どもも、その理由を発表する。これらの解釈は、どれも尊重すべきものであるということを再確認し、さらに多くの意見を引き出そうと試みた。

「Q3」はニワトリの卵から血が出ている作品を想定したものだった。「動物」が登場するポスターが複数あったため、解答も多様なものが出る。「かわいいネコを見ていると動物を大切にしようという気持ちがわいてくる」という意見から、「絶滅しそうなヘビがいると聞いた」とか、「鶏を殺して焼いて食べるなんて残酷だ」というものも発言される。必ずしも作者の意図に沿ったものではない場合もあるが、理由付けをした自分の意見をもつことを第一に考える。それらを肯定的に受け入れることで、子どもの発言意欲が増してくることを感じた。

〈提示したヒント〉

Q1 「勉強の楽しさ・大切さ」を伝えようとしているのは?

Q2 「火」を使って描かれたのは?

Q3 「動物愛護」をテーマに描かれたのは?



(写真1) ポスター美術館で意見を述べる子ども

### ③ ポスターで自分の意見を表現する

最後に「一番のお気に入りのポスター」の前に集まり、理由を発表し合った。迷う様子もなく、自分の好きな作品の前に集まり、「おいしそうで食べなくなったから」「作者の言いたいことがよく伝わるから」等、それぞれ選んだ理由を発表し合った。選んだ作品の前で発表する友達の声に耳を傾けながら、その考えに共感したり、意外な一面を発見できたりすることが楽しい。

好きな作品を選んだ理由を考える際、子どもは友達と対話しながら、自分とも対話している。「なんとなくいいな」と感じていたことが、それを言葉で表現しようと考えているうち、次第に明確になってくる。友達の意見を聞く過程で変わっていったとしても、それはやはり自分の意見と捉える。

### (3) 実践3 名画の模写で作者の心情により添う

#### ① 真似することで心情を読み取る

著名な作家の作品をスケッチブックに模写する活動を行った。そっくりに描くことで、作者の心情を想像することをねらう。模写する題材は、油彩、日本画、ポスターと様々なジャンルだったが、使用する描画材は、クレヨン、パス、水彩絵の具、サインペン等の普段から使用しているものである。これらを駆使して、名画と同じ味わいを出せるように試行錯誤を重ねた。何色かのクレヨンを重ねて使うことで、油絵の具の重なり具合を表現したり、カラフルで微妙に変化する色の世界をパスのグラデーションで表現したりする等、工夫しながら名画の再現に挑んだ。

模写した作品の裏には各自が感想を書いておく。作者がどんな思いで描いたのだろうか、自分で描いてみてどんな気持ちだったかということ思い出しながら書かせた。構図のとり方や配色の仕方等の技法の工夫に着目している子どもには、そこにどんな心情が働いているかということも問いかけた。不安定な構図、あるいは暖色・寒色の使い分けの裏には、何か理由があるのかも知れない、と改めて考えるきっかけとなることを意図したのである。

#### ② 模写することによって発見できる新たな魅力

佐伯祐三の「広告塔」を模写した子どもは、当初「構図の面白さ」に魅力を感じてこれを選んでいった。「この通りの奥はどうなっているんだろう」と想像しながら描いていく。広告塔には何か文字が書かれているが、それが何の広告なのかは分からない。油彩の味わいをパスで表そうと試みる。暗くどんよりした感じを、パスで着色した後に指でこすることによって似たようなものにしていく。模写するうちに、画面の奥の方が明るくなっていることに着目した。友達と想像を話し合う。「この向こうでは何かイベントでもやっているのではないか」「するとこの広告は」と想像が広がっていく。「園児募集の広告だ」「ライブの宣伝だ」と思い思いに述べ合う。人気のない寂しいものと感じていた絵が、一転にぎやかで楽しいもの、に見えてくる。一枚の絵でも様々な見方ができること、友達の意見から新たな発見があること、それらを鑑賞の楽しさとして味わう姿がここにあった。

描き終えたら次の作品を選ばせる。2時間の授業でそれぞれが3～4枚の作品を仕上げた。模写した作品が増えることは、子どもにとってコレクションが増えるのと同じ感覚を味わえるようで、お気に入りの作品を見つけては次々と模写に取り組み、友達と想像しながらの鑑賞を楽しんだ。



(ア)



(イ)



(ウ)



(エ)

#### 〈感想の一例〉

(ア) きっと若いころに描いた、やる気のあるような作品。パワーをもらえる気がする。(村山槐多「自画像」)

(イ) 荒々しい波は将来への不安があるのではないか。僕は波に乗って生きていきたい。(葛飾北斎「富嶽三十六景」)

(ウ) 人が出てこないで暗い絵だと思っていたが、描いているうちににぎやかな街で楽しい絵だと感じるようになった。(佐伯祐三「広告塔」)

(エ) おしゃれで派手な人がいて楽しい感じがしたが、目は泣いているようだった。はなやかに見えても、何か悩んでいることとかがあってもいい。(早川良雄「京阪百貨店ポスター」)

### (資料2) 子どもの作品「名画の模写」

#### (4) 鑑賞によって深まった思いを表現する「3D名画」

##### ① 「名画」を借りて自分を表現する

「名画の模写」を立体でつくる。見ることで想像してきた名画の世界を、立体にすることでさらに深く味わうことをねらった。

選んだ名画を見て、奥行きや側面、背面の様子を想像する。作者の心情をじっくりと想像しながら見て、それをそっくりに再現する。「説明書」と題したワークシートに立体にする際の計画を記入する。選んだ名画の写真の隣に、「横から見た図」か「上から見た図」を描く。そこに吹き出しを入れ、作品の魅力や自分なりの解釈を付け加えていく。説明することにより、その作品に対してもっている印象が明確になってくる。これまでと同じように、解釈は自由でよいこととした。そこに「自分ならもっとこうしたい」という意欲が生まれることを期待した。こうして生まれたアイデアも吹き出しとして付け加えていく。「名画」をそっくりに再現するだけでなく、付け加えた独自のアイデアも表現していく。名画に刺激されて、面白い、ユーモアがあると感ずることが表現する意欲につながる。随時、友達と意見交換しながらアイデアを追加していく。

##### ② 名画から生まれた独自の発想

葛飾北斎の「富嶽三十六景」を題材にした子どもは、この絵のイメージを「活気のある海」として、大波でサーフィンを楽しむ自分を表現しようと発想した。「台風が来たときみたいで怖いね」「ここに見える舟が転覆しそうだ」という意見にも耳を傾け、「明るい空の色」や「ダイナミックな構図」を理由に「これはやはり活気のある海」だと主張した。その後も「転覆した船乗りを助けるレスキュー隊を入れよう」というようなアドバイスもあったが、結局は「サーファーが楽しむ明るい海」のイメージにこだわった。そうして高まっていった意欲が、遠くに見える海岸にはパラソルを表す等、陽気なイメージをより強くすることに働いた。

粘土を使って立体に表していく。粘土は着色も、形も自在に変化できるので、子どもは自分のつくりたいものを形にしやすい。平面だった名画の世界が、立体にすることでより迫力のあるものになる。「説明書」をもとに配置しながら、様々な角度から眺めて確認する。街並みの奥行き、部屋のレイアウト、座っている人の姿勢等、どこから見ても不自然にならないように気を配る。作者が表現したかったことは何なのか、平面で見ていたときの目線よりさらに多くの視点で見ることによって、その心情に近づくことができた。

一例として、竹内栖鳳の「班猫」を立体に表した子どもは、この絵を「さみしがり屋のネコ」だと感じていた。1匹の猫が体を舐めながら、じっとこちらを見ている。「何とかしてあげたい」という願いから、そこに「母猫」を登場させた。大きくどっしりとした母猫と、子猫が並んだその作品は、「班猫」の世界のその後を表現しているようでもある。名画からストーリーを想起し、自分が安心できる世界をつくっていった。名画の味わいを自分なりに変化させ、新たな表現をする楽しさを味わっていたと捉える。



「荒波でサーフィン」  
どんな困難にも乗り越えられる。



「帰ってきたネコの親子」  
待っていた母猫が帰ってきて安心している。



「広告塔2010」  
上組小学校の文化祭のポスターが掲示されている。みなさん、おいでください。



「新鮮なサケ」  
高橋由一のリアルさに迫りたい。新鮮さで勝負。

#### (資料3) 子どもの作品「3D名画」

## 5 考察

### (1) ポスターと名画を使う有効性

鑑賞では、自分の意見を自由に出せる雰囲気を生み出すことが大切である。「工夫したところは？」という身構える子どもも、自由に話すこととなると、想像力を働かせる。作者がそこにいないため、本当はどんな意図がある作品なのかは分からない。作者自身、描いた当時とは考え方が変化しているかもしれない。様々なことを考えてもらうことを期待している作品かもしれない。そう考えると、やはり大切なのは見る人がどう感じ、どう考えるかということである。

1枚のポスターや名画から感じたメッセージは、様々な捉え方があってよい。どこかで見たことのある名画、印象的

なポスター，それらは多くの子どもの発言を引き出す力がある。子どもは作者の思いを想像し，自分の思いを重ね合わせる。名画やポスターが自分の思いを代弁してくれるかのような体験ができた。

「感じたことは友達と同じだった」，あるいは「違う考えだったが認めてもらえた」「自分の考えが変わっていった」，こういった経験が鑑賞を楽しくさせる。実践2で示したように，様々な見方ができ，それが受け入れられる価値のあるものだと気付いたとき，子どもは自信をもって自分の思いを表現することとなった。

#### (2) 言葉で表現することを重視した鑑賞活動

名画クイズでは，比較して相違点を探すことにより，作品の魅力が多様な言葉で表現することができた。

名画やポスターの鑑賞の際，何となく感じただけのぼんやりとしたイメージも，言葉にすることによって友達の感じたイメージと比較できる。こうして比較しながら，友達の視点のよさ，自分の考え方のよさを実感することができる。実践1では，4枚の絵を比較することによって，それぞれのよさが浮き彫りになっていった。異なることが長所になるという，この心地よさが，新たな視点を発見しようとする意欲につながった。

多くの作品に触れ，その魅力を発見しようとする。それは言葉にすることで，より具体的なものになる。鑑賞における自分の思いを言葉で表現すること，立体に表す構想を言葉で表現すること，いずれも自分で決め，見通しをもっていくために有効な手段であった。言葉での表現力を高めていくことによって，造形表現の意欲も高めていくことができる。

#### (3) 作者の思いとつながる自分の思いを表現する

名画やポスターの作者が，どんな気持ちで描いたのかを想像すると，自分にも共感できることがあることに気付く。作家が表現したいと思ったように，子どもの表現意欲も高まっていくのを実感した。誰かの後にやってみるという安心感は大い。しかもそれは著名な作家達である。実践3の「名画の模写」で，作者の心情により添った子どもの表現が見られたように，名画を活用することで，子どもは自信をもって自分の思いを表すことができるのである。また，実践4の「3D名画」では，表現の意図はより深まり，「自分の作品」としてメッセージ性を発揮している。

鑑賞によって高められた表現意欲は，新しい表現への挑戦である。名画の中から発見した要素は，自分の中にもあった表現の可能性であり，表現する価値のあるものであると考える。名画は優れた要素の宝庫である。名画から読み取った自分なりのメッセージを確信し，独自の表現の幅を広げるものとして活用できる。名画のよさ，友達の作品のよさ，自分の作品のよさ，独自性を意識して見ることによって多様なよさが発見できることが明らかになった。

#### (4) 鑑賞活動で高まる表現力

作品を見て考え，意見交換する。あるいは自問自答する。こうして自分の考えが明確になっていくことを鑑賞活動で味わった。そこで得た情報は，表現の手段として有効であることを子どもが自覚する。こうして自分に気付き，価値づけていくことが鑑賞の楽しさである。作品に対し，自分の言葉で対話することで，自分の思いが明らかになってくる。「私ならこう考える」「こうしたらどうなるか試したい」という思いは，自分を表現したいという意欲にそのままつながっていった。

## 6 今後の課題

「表現」と「鑑賞」を同時に考えて活動を構成していくことで，自分への気付きはより深いものになる。「よく見たい」「表現したい」という欲求は人間にとって根源的なもの，言うならば本能によるものであると考える。それぞれを離して考えさせるのではなく，同時に行えるようにするには，単元構成や評価においても改めていかなければならない。気付いたことを自分の表現に生かす，このサイクルをさらに活性化することを子ども自身が主体的に行っていくよう，今後も引き続き指導していく。

### 〈引用文献〉

- 1) 奥村高明 「子どもの絵の見方」 東洋館出版社：2010
- 2) 長田謙一 「美育文化」(9月号) 美育文化協会：2011
- 3) 佐々木潤 「自分の作品を大切にすることの育成をめざして」教育実践研究第13集 上越教育大学学校教育研究センター：2003
- 4) 柳 敦子 「鑑賞意欲と鑑賞能力を高めるための授業実践」教育実践研究第15集 上越教育大学学校教育研究センター：2005