

自己肯定感を育む美術教育

子どもが創造活動の喜びを感じる授業づくり

田中 莉那（教育実践コース）

1 研究の目的

(1) 自己肯定感が低い日本の子どもたち

日本の子ども達は世界的にみて自己肯定感が低いことが教育再生実行会議の第十次提言（2017）に以下のようにまとめられている。①日本の子供たちは諸外国に比べて「人並みの能力がある」に対する回答は低く、「ダメな人間だと思ふことがある」に対する回答は高いとの調査結果（平成 26 年度 高校生の生活と意識に関する調査（独立行政法人国立青少年教育振興機構））②日本の子供たちは諸外国に比べて「自分自身への満足度」も低いとの結果も出ている。（平成 25 年度 我が国と諸外国の若者の意識に関する調査（内閣府））

この結果から、文部科学省（2017）は、学校教育で育む自己肯定感として、日本従来の特徴、良さである「他者との関係の中での自己」としての「自己有用感」、「自己評価・自己受容」としての「長所」や「挑戦心」「自己主張・自己決定」としての「主張性」といった意識をバランス良く育み、子供たちの自己肯定感を高めていくことが重要であることを示している。

(2) 課題意識

明治維新の頃から始まった美術教育は、写生が中心であった臨画から、近年では造形的な見方・考え方や、創造する力を美術で養うことを求められている。特に新学習指導要領では、4 観点から3 観点にかわり、技能だけで評価する項目がなくなったことから、美術教育における発想構想はいっそう重視されることになった。しかし美術を苦手、又は嫌いとする子どもは技能面による苦手さを理由にしている子どもが多く（降旗孝 2015）、制作過程において自己肯定感を下げている可能性がある。こうした現状から、技能の得意不得意に関係なく、作品作りを通して自己肯定感を育む美術の授業を目指す。

(3) 自己肯定感尺度

本研究における自己肯定感尺度は、「自己肯定アンケート」（子どもの権利フォーラム・マタニティフェスティバル実行委員会 2010）の質問項目のうち

ち5項目を用いた。「自己肯定アンケート」は、高校生版をもとに中学生版、小学生版（低学年・高学年）が作成されているが、本研究で用いたのは、中学生版の全 17 項目のうち次の5項目である。

「設問① 自分のことが好きですか?」「設問③人の前でものを言わなくてはならないとき、いつも自分はうまくできないと思いますか?」「設問⑧あなたのまわりにあなたの話をよく聴いてくれる人がいますか?」「設問⑪ 自分の短所をなくしたいとよく思いますか?」「設問⑬ 自分が他の人にも思われているか気になりますか?」。この5項目に対して、「はい」「いいえ」「わかりません」で回答を求めた。

本研究においては、回答を得点化して用いた。設問①と設問⑧については「はい」に2点、「いいえ」に0点、「わかりません」に1点をそれぞれ与えた。設問③と設問⑪、設問⑬については、「はい」に0点、「いいえ」に2点、「わかりません」に1点をそれぞれ与えた。

2 実践の概要と結果

(1) 全体の枠組み

本研究における実践は下表の通りである。

No.	題材名	実践の目的
実践①	思い出をマッピングで表してみよう	四つの自己決定の視点を取り入れた授業実践
実践②	雪の文様と八角なべしき	ICT活用で技能の苦手さを補い、創造活動の喜びを味わう授業実践
実践③	自分の個性を発揮する自画像	個性の発揮を助長させ、表現の幅を広げる ICT 活用

(2) 【実践① 四つの自己決定の視点から自己肯定感の育成を目指した授業実践】

① 実践の概要 「思い出をマッピングで表してみよう」

長澤（2021）の四つの自己決定の視点を授業に取り入れ、自己肯定感を育むことを目的とし、授業実践を行った。本実践では、四つの視点のうち、

特に「自己表現」と「自己理解」の二つの項目に力を入れた。①自身の思い出からマーブリング模様を作成（自己表現）②グループごとに分かれ、自身の作品や他者の作品への見方考え方を広げる鑑賞活動（自己理解）を行った。

② 実践から得られた成果

鑑賞活動では、「他者との関わり」が自己理解の促進に繋がることが分かった。それは子どもの様相で「〇〇さんらしい作品だね」「そうかな？」など、無意識を有意識させてくれる存在が他者であるからではないかと考える。作者は他者からフィードバックを得る鑑賞活動を通して自分の作品を、違う角度から見られたことや、作品への共感を得ることで、自己理解を深められたのではないかと考える。自己表現では、表現活動の時間を確保することや、今回のマーブリングでは竹串で模様を作っていたが、他の素材を用意することでマーブリングの表現が更に広がっていたのではないかと考える。四つの自己決定は、一時間の授業の中に全ての視点を取り入れることは難しいため、題材全体の中で自己決定の視点を取り入れた授業を組むことが可能になれば、子どもたちの自己肯定感の向上につながられるのではないかと考える。

(3) 【実践② ICT 活用で技能の苦手さを補い、創造活動の喜びを味わう授業実践】

① 実践の概要 「雪の文様と木彫なべしき」

美術科の目標(3)には、創造活動の喜びを味わい自己肯定感を育むことについての記載があり、創造活動の喜びとは、「主体性」「個性の発揮」「楽しさ」を全て満たしている状態を指す。実践②では、なべしきを木彫する題材である。技能の得意不得意によって、作品の完成度に差が大きくてやすいが、技能の得意不得意に関わらず全ての子どもたちが創造活動の喜びを味わうことのできる授業づくりに取り組むための手立て①～④を実行した。①「活動記録シートの活用」②「切り絵」③「iPadを使用したデザイン考案」④「動画の配布」

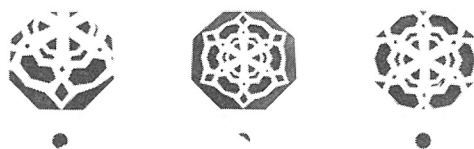


図1 ③iPadを使用したデザイン考案

② 実践から得られた成果

①活動記録カードの活用により、子どもが見通しを持って活動に取り組むことができた。また、見通しを持つことで、次回やるべきこと、やりた

いことを見つけていた。そのため活動記録カードの活用により子どもの主体性を育むことができると考えられる。②、③に関する授業後のアンケート結果では、個性の発揮ができたと感じている子どもの割合が8割を超えていた。また、美術が嫌いな抽出児Cは「普通のデザインにすることができた」と述べており、白紙からデザインを生み出すのではなく、切り絵から着想を得たデザインにすることで、理想に近いデザインを選択的に採用することができ、デザインがうまくいかないと悩む子どもには特に有効であったことがわかった。

④動画配布についてのアンケート結果では、美術を苦手としている抽出児C「映像を使って分かりやすくしたのが良かった」美術を苦手としている抽出児B「動画で教えてくれるから細かいことが分かるし、自分のペースに合わせて進められるのも良かった」などがあった。一方で、美術が好きな抽出児DEFは、全員良かったと回答していたが、動画配布についてはコメントを残していない。このような結果から、美術が苦手な子どもは動画を観る傾向があることに対し、美術が好きな子どもにとっては動画を必要としないからコメントを残していないのではないかと考えた。技能の苦手さを補うICT活用として、動画の配布が有効であることがわかった。

(4) 【実践③ 個性の発揮を助長させるICT活用】

① 実践の概要 「個性を発揮する自画像」

実践③では、実践②のテーマ「創造活動の喜び（主体性、楽しさ、個性を発揮できたと感じる）」から、個性の発揮に焦点を絞り、個性の発揮を助長させるICT活用を目的とする。中学生の自画像によくある傾向として正面顔の無表情、背景の工夫のなさを挙げることができる。自分らしさを絵に落とし込むための手立て①～④を実行した。①画家の自画像の鑑賞活動②アイビスペイントに写真を取り込み、顔の輪郭をなぞり特徴を学ぶ(図2)

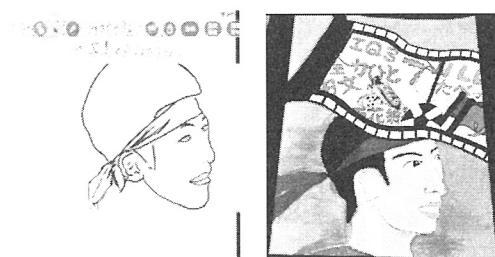


図2 左：アイビスペイントの作品
右：完成した作品

② 実践から得られた成果

①アンケート項目「自画像」の授業では作品の中に自分の個性や自分らしさを表現できると思いますか」の回答結果が授業前（図3）と比べ授業後（図4）好転した。②自画像の練習で描いたものを基に作った作品には、他の自画像と比べ顔の表情がより強く表れ、インパクトのある作品に仕上がっていた。今後はICT活用による自画像指導の精度をあげることで、技能が苦手な子どもでも創造力を働かせた作品にチャレンジできる可能性が高くなるものと考えられる。その過程で、本人の描画による練習は必要不可欠であるが、このようなICT活用は、鏡を見て自分を描く練習よりもより効率的で効果が高いものと考えられる。

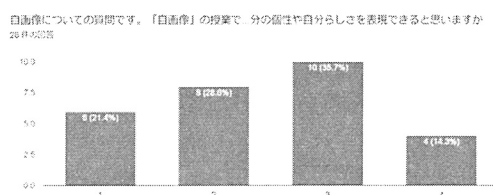


図3 授業前（1. 思わない 2. どちらかといえば思わない 3. どちらかといえば思う 4. 思う）

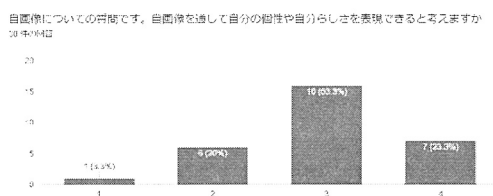


図4 授業後（1. 思わない 2. どちらかといえば思わない 3. どちらかといえば思う 4. 思う）

3 実践①～③と自己肯定感

実践①の授業後のアンケートでは、多くの子どもが美術が好き嫌いを隔てることなく、授業に対する満足度が高かった。また、作品のクオリティーも技能による差異はほとんどなく、美術が苦手な子どもにとっても扱いやすい題材であったことがわかった。このことから、マーブリングを題材にしたことで、絵を描くことが苦手な子どもでも美しい絵が描けたという感情をうみ、自己有用感としての、自己肯定感を育むことに繋がったと考える。また、鑑賞の授業では、四つの自己決定のうち自己理解が進んだものと考えられる。それは対話的な鑑賞活動から自身の作品を見つめ直すことや多角的な視点を取り入れることによって深められたことが「〇〇さんらしい作品だね」「そうかな?」「〇〇なところとか」などの子どもの様相か

ら推測できたからである。しかし、四つの自己決定は、一時間の授業の中に全ての視点を取り入れることは難しいため、題材全体の中で自己決定の視点を取り入れた授業を組むことが可能になれば、子どもたちの自己肯定感の向上につなげられるものと考えられる。

実践②の作品完成後のアンケートでは、作成した自己肯定感尺度を基に自己肯定感に関するアンケートと、創造活動の喜び（主体性、楽しさ、個性の発揮）を感じた子どもとの相関係数を図った（表1）相関係数は0.315であることから、弱い正の相関がみられた。

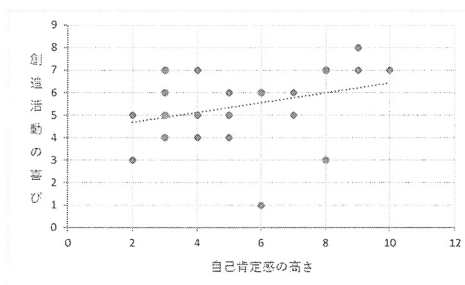


表1 自己肯定感×創造活動の喜び

創造活動の喜びの中でも、特に相関があった項目は、個性の発揮ができたと考える子ども（表2）であった。子どもの自己肯定感と個性の発揮の相関係数は0.501であることから、正の相関がみられた。

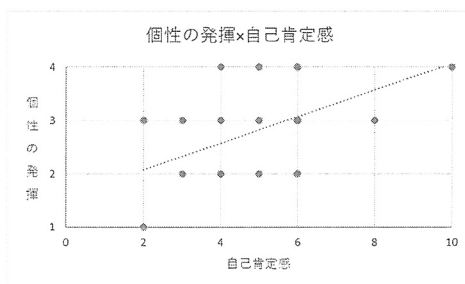


表2 自己肯定感×個性の発揮

上記をふまえると、創造活動の喜びを味わう経験のうち、特に「個性の発揮」を感じる活動を多く積ませることで子どもたちの自己肯定感を育むことが期待できるものと考えられる。そのためには子どもの個性を引き出す授業や手立てについて今後検討することが必要であると考えられる。

実践③では、実践1と同様に、作りたいイメージがはっきりしていた子どもほどイメージと完成作品に差があったため作品に対する消化不良を抱いていた。自己解決できる手段としては、ICT活用が有効だと考える。自己解決できる環境や手段を与えることで、自己肯定感（自己有用感）を育めるものと考えられる。

4 総括

これまでの実践を通して、実践的態度を育成する授業をデザインするための有効な観点や方法について、以下に述べる。

(1)実践①

子どもの様相で「〇〇さんらしい作品だね」「そうかな？」などのコミュニケーションが、鑑賞の授業でみられた。無意識を有意識させてくれる存在が他者であることから、「他者との関わり」が自己理解の促進に繋がることがわかった。

また、試行回数が少ない作品に対する子どもの満足度は、完成のイメージを強く持っていた子どもほど低く、明確なイメージを持っていない子どもほど高かった。簡単な作品であっても、子どもの満足度を上げるには、試行回数が必要だということがわかった。

(2)実践②

個性の発揮ができていると思う、または思わないという基準は、作品の完成度に依存していないことがわかった。また、「個性や自分らしさが発揮できたと思う」を選択した理由としては、「個性」というワードの解釈が子どもによって違うことが判明した。

また、個性の発揮ができたと感じている子どもの割合は8割を超えていたことや、選択の理由に雪文様やデザインについての記述が多かったことから、切り絵やICTを活用したデザインは個性の発揮に有効だったことがわかった。それは、白紙からデザインを生み出すのではなく、切り絵から着想を得たデザインにすることで、理想とは明らかに違うデザインを採用する可能性を避けることができたと考える。また、ICT活用のみで行うデザインは、白紙からアイデアを生み出すことと変わらないことから、具体的なICTの活用法を考えて置くことが大切だとわかった。その際、操作方を口頭だけではなく、動画として配布することで子どもが自己解決できる環境を作ることも有効であった。

創造活動の喜びを感じる授業づくりに取り組み、生徒に対し授業後にアンケート調査を行った結果、自己肯定感と創造活動の喜びの間に弱い正の相関(表1)を確認することができた。また、個性の発揮を感じた子どもと自己肯定感の高さは、相関係数が0.501あり(表2)、主体性や楽しさよりも強い相関関係があることがわかった。美術の授業では、特に個性の発揮に力を入れた、創造活動の喜びを味わう経験を多く積ませることで子どもた

ちの自己肯定感を育むことが期待できるものと考えられる。

(3)実践③

題材終了後のアンケートでは、子どもたちにとって「下描き」が一番楽しかった工程であることがわかった。また、作品が気に入らないと回答した子どもの6割が「色塗りがうまくできないこと」を理由に挙げていたことから、下描きまでは上手くいっていたが、色塗りで躓いてしまう子どもが多かったことがわかった。従って、「色塗りのコツ」を重点的に教えるほか、「下描きが絵の具によって消されないように鉛筆の線を濃く描く」、「背面を塗ってから下描きを描き起こす」など下描きから色塗りに移る授業時間中に、説明を挟むことが大切であるものと考えられる。

また、自画像でのICT活用は、鏡を見て自分を描く練習よりもより効率的で効果が高いことがわかった。iPadで写真を撮り、画像を見る又はなぞりながら自画像を描くことは、鏡を使用して自画像を描く際の次の①と②の問題の改善につながっていた。①自身を描くときには表情が無表情になりやすい、②横顔やななめ顔のように、多角的に自身を見ることができない。

実際に、授業で描いた自分をベースに自画像を完成させていた子ども(図2)は、他クラスの自画像と比べ顔の表情がより強く表れ、インパクトのある作品に仕上がっていた。今後はICT活用による自画像指導の精度をあげることで、技能が苦手な子どもでも自身の雰囲気をつかんだ作品におとせる可能性が高くなるものと考えられる。

引用文献

- ・教育再生実行会議報告書(2017)「自己肯定感を高め、自らの手で未来を切り拓く子供を育む教育の実現に向けた、学校、家庭、地域の教育力の向上(第十次提言)」閲覧日令和(2021.6.5)
- ・竹内健太(2017)「子供たちの自己肯定感を育む：教育再生実行会議第十次提言を受けて」閲覧日令和(2021.6.5)
- ・長澤正樹(2021)閲覧日(2021.6.5)
- ・文部科学省「中学校美術学習指導要領」,東京,日本文教出版,(2017)
- ・子どもの権利フォーラム・マタニティフェスティバル実行委員会(H.22.7)(閲覧日令和R4.5.20)