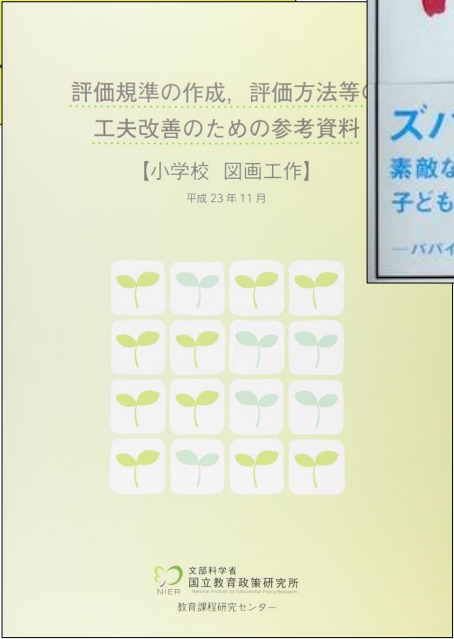
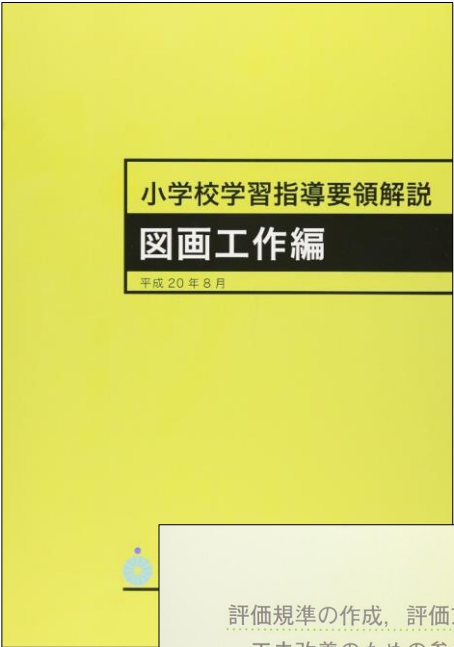


主な著書等



2023年1月27日（土）10:00～12:00
下越美術教育研究会

下越美術教育研究会 冬季オンライン講演会
「個別最適な学びと協働的な学びにおける図画工作科・美術科の授業」

「ひらめき」が次々に
生まれる時間

「ひらめき」を視点に
考えてみましょう



日本体育大学 奥村高明

個別最適な学びと協働的な学び

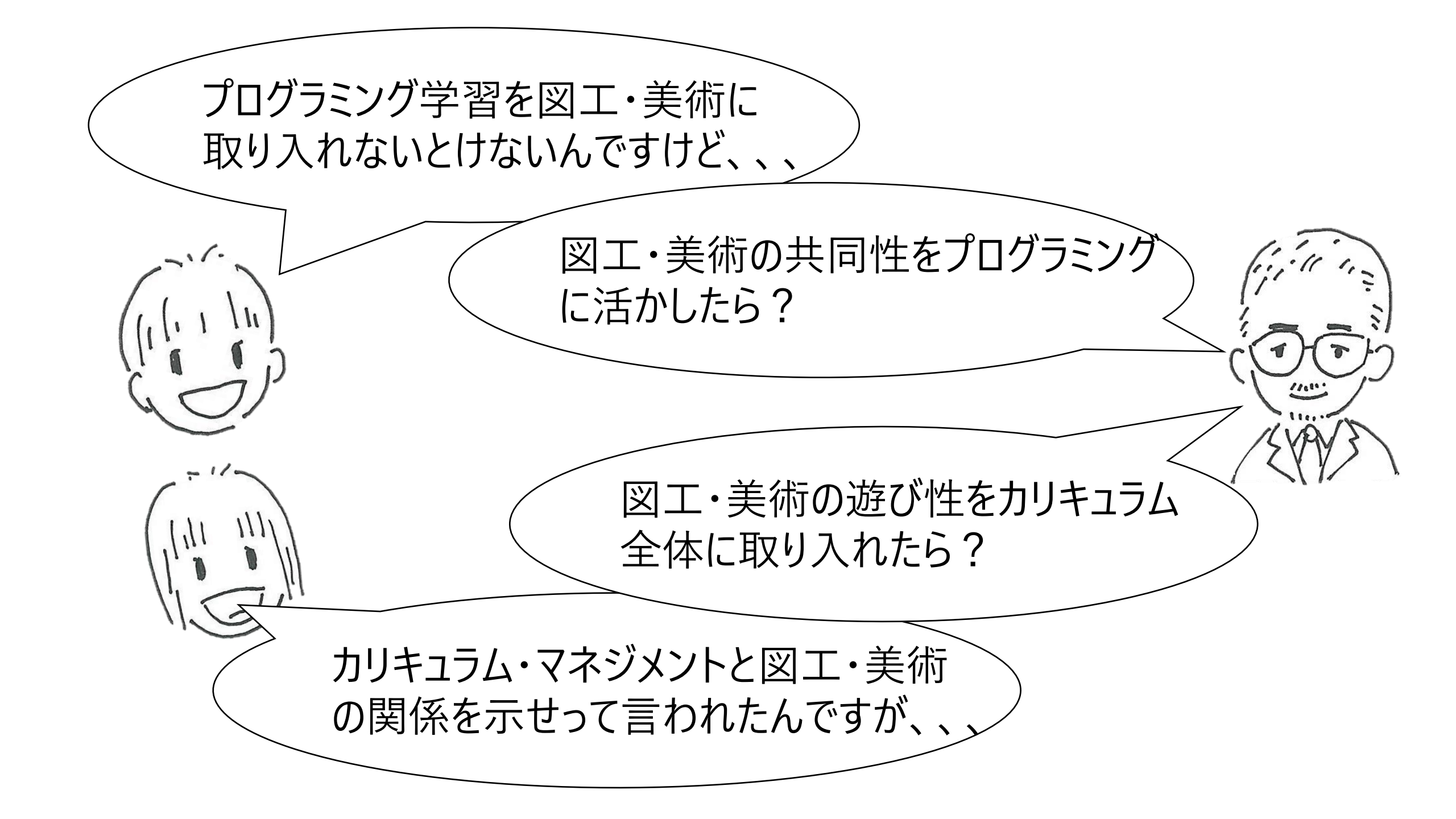
図画工作科・美術科の授業

- プログラミング
- カリキュラム・マネジメント
- 各教科等横断等

流行り言葉に振り回されるのはやめた方がいい

これまでの図工美術の中に
個別最適化と協働がある





プログラミング学習を図工・美術に
取り入れないとけないんですけど、、、

図工・美術の共同性をプログラミング
に活かしたら？

図工・美術の遊び性をカリキュラム
全体に取り入れたら？

カリキュラム・マネジメントと図工・美術
の関係を示せて言われたんですが、、、

なぜ「ひらめき」と言うか

面白いものをつくりだすとか？



えっと、、、
人と違う発想とか？

創造性とは何？



算数の
「かさしらべ」で、
水筒の量を、、、



この間、図工の
「ならべて、ならべて」で
子供が、、、

子どもの「ひらめき」
ってどんな感じ？



1. はじめに

2. 「ひらめき」が生まれる授業のポイント

- 共同性
- 遊び性（縁起）
- 学習評価

3. おわりに

1. はじめに

2. 授業づくりのポイント

- 共同性
- 遊び性（縁起律）
- 学習評価

3. おわりに

ただ一つのアイデアも、みんなに認められて「ひらめき」になる



先生！
ロボットかいた！

わたし、ケーキかいた！

ただ一枚の絵も、一人では描かれていない

ぼく怪獣かいた～！

共同的に才能を交流させ、高め合う場所が学校

- 授業づくりでは共同性をどのように働かせるのかがポイント
 - 算数「円柱の体積」も、国語「ごんぎつね」も、
達成される
- 共同性で大事なものは「心理的安全性」があること
 - 単にグループ活動すればいいわけではない
 - 「ひらめき」を認め合う関係性が欠かせない

ささやかな「ひらめき」
をつぶさない



「ひらめき」に感覚は大事。



ひらめきに必要なのは、時間、協働性、空間、身体性、例えば、手よりプラバンが大きすぎたり、小さすぎたりすると平らなアイデアにとどまるが、手に収まるサイズだと曲げて使うアイデアが出てくる
(阿部2010)

感覚には特性がある

- ① 触覚は、色の柔らかさや、直線の鋭さなど捉えることができる。
- ② 嗅覚や味覚は、過去の記憶や経験を呼び起こすことができる。
- ③ 聴覚は、動き、話し声、鳴き声など想像を広げることができる。
- ④ 視覚は色や形、構図、バランスなど空間を把握することができる。

共同性のポイント

- 「主体性」「自分の思い」「自発性」などは、一人では生まれない。
 - ・ 「私」は「他の誰でもない私」という概念
 - ・ 〈私〉と〈みんな〉はほぼ同義語
 - ・ 他者が存在することによって、はじめて「私」になれる。
- 世界に一人しか人間がいなかったら、その人は「私」という意識を持つことができない
 - ・ 授業では、一人に追い込むのではなく、共同性を働かせながら、私を立ち上げていくことが望ましい

個別最適化

- 個別最適化は、スーパーの商品選びではない
教師が一方的に道筋を決めて、それを複数与えることではない。
「孤立した学び」に追い込むことではない
- 「その子（個）が、最も最適な学習を自ら選択する（最適化）」
という意味
- そのためには、他者、材料、活動など様々な資源が必要

個別最適化の必要条件

- 心理的安全性のある共同体の中で、友達の様々な取り組みや学習があって、その中で私の主体性が生まれ、私らしくなりながら、はじめて個別最適化が達成される。



オリンピックの父
ピエール・ド・クーベルタン

5人が素晴らしい技能

20人がスポーツに専心

50人がスポーツに取り組む

100人が体育を通して健康になる

みんな必要

「ひらめき」も同じ

- iPhoneが生まれるためには、台所のひらめきが必要
- ひらめきをつくりだすためには、みんな活躍する場が大事

1. はじめに

2. 授業づくりのポイント

- 共同性
- 遊び性（縁起律）
- 学習評価

3. おわりに

完璧な指導案ができたなら、誰でも上手に授業ができますか？

指導案は「案」、つまり計画、準備でしかない。

- ほとんどトートロジー（同語反復による強調）

指導案も先生も同じなのに、クラスが違くと成果は異なる。

- ほんの一つの言葉や出来事が授業の流れを変える。

授業は生き物



指導案 は因果

- こんな手立てを打ったらこうなる。
- こういう準備をしたら、こうなる。
- こんな活動ならB評価とする。

授業 は縁起

- 集団と個々の様子、出来具合、体調や様子などをとらえる。
- 「できなさ」に着目し、適切に手立てをとる
- 友達の意見が受け入れられるような心理的な安全性を醸成する。
- 学びの意欲を高め、賞賛し、手助け、助言する。
- 個々の学習を全体の流れに溶け込ませたり、まとめあげる。
- 反省をもとに次の授業を改善する。

上手な指導案なら
学生でも書ける

授業を成立させるのは縁起律

先生と学生の違いは、
授業が「普通に」できること



因果と縁起

因果とは何か

「種」を植えたら「花が咲く」

- 種（原因）という**因**があれば、
花（結果）という**果**が得られる
- 知識を学べば活用できる、教えればできる等

確かにその通りだが、必ずしも咲かない

数多くある種のひとつが、たまたま日当たりの良い場所に運ばれて、天候に恵まれ、雨に流されず、鳥についばまれず、人に踏まれず、土壌からの水分と栄養をたっぷり得たので、今ここに花は咲く。（有元典文）

因 — 縁起 → 果



名画も縁起

- 様々な縁で名画になる(描いたとたんに最高傑作になるわけではない)
- モナリザの価値が上がったのは20世紀から
 - ・ 盗難 (1911)
 - ・ 数々のパロディ (1919～)
 - ・ 保険 (1962)

芸術家は一人では創造行為を遂行しない。
鑑賞者は作品を外部世界に接触させて、その
作品を作品たらしめている奥深いものを解読し
解釈するのであり、そのことにより鑑賞者固有
の仕方で創造過程に参加するのである
(マルセル・デュシャン)



Marcel Duchamp「L.H.O.O.Q.」(1919)

l, article
1914).

因果は分かりやすい

- 事前に分かっている話（計画、方法、PDCA）
- 失敗したときに気付く

理論
理屈



縁起は分かりにくい

- 今起きている話（実際、現在進行形）
- 上手くいっているときは意識しない、できない

実践
修行

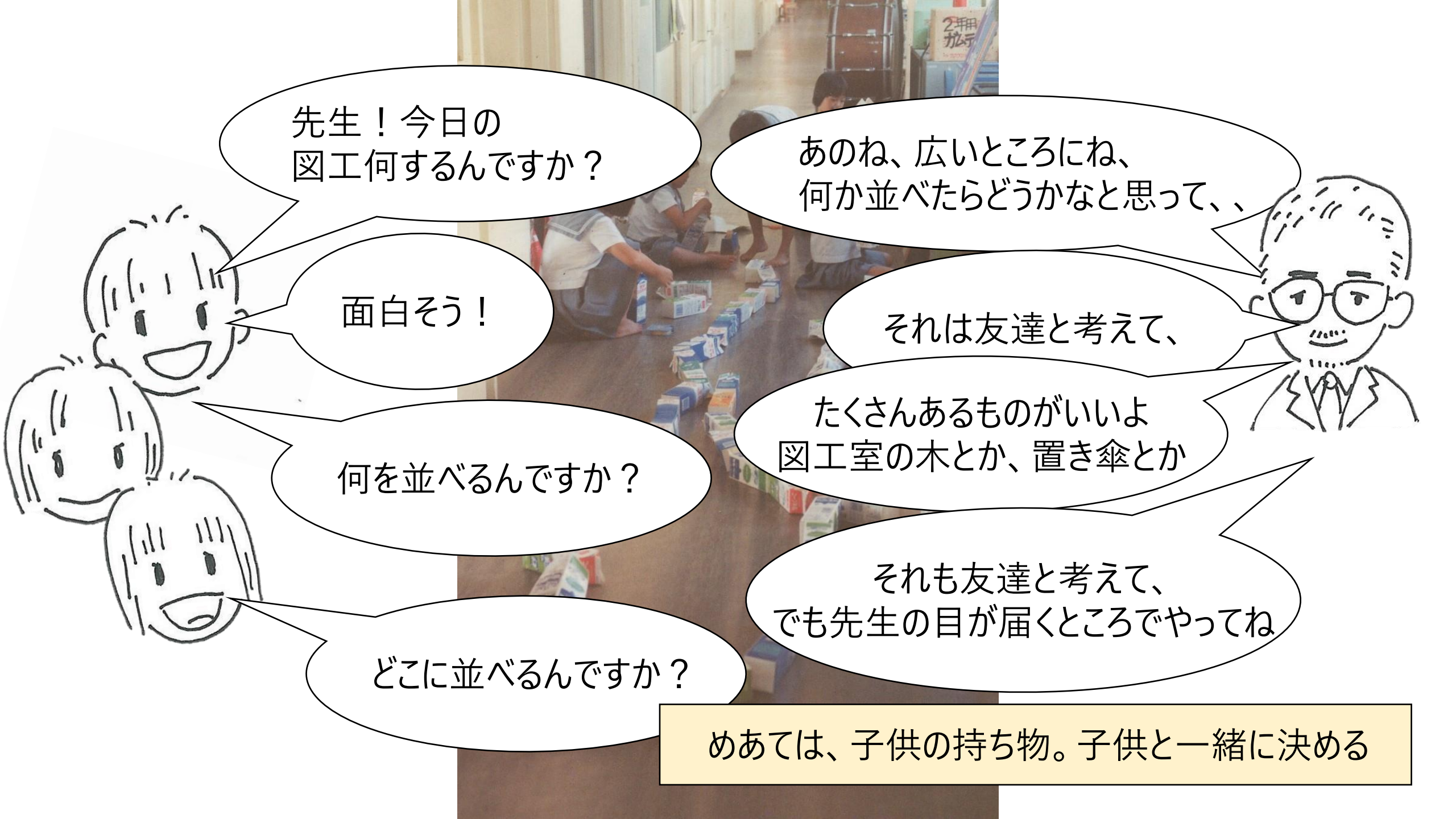


私たちは毎日、豊かな縁起の中で
生きているから、今、ここにいる。

- 授業でどう縁起を働かせるか
 - 算数「かさしらべ」には遊びが入っている
- 遊び性とは「試行錯誤」
 - いろいろ試しながら「ひらめき」が生まれる

共同性と遊び性は
相性がいい





先生！今日の
図工何するんですか？

面白そう！

何を並べるんですか？

どこに並べるんですか？

あのね、広いところにね、
何か並べたらどうかなと思って、、

それは友達と考えて、

たくさんあるものもいいよ
図工室の木とか、置き傘とか

それも友達と考えて、
でも先生の目が届くところでやってね

めあては、子供の持ち物。子供と一緒に決める



「創造性」は縁起

- こうしたらこうなるという**因果**よりも、流れ合う**縁起**の中でひらめいている。

その時に、知識がいる

だめだめ！そこ
同じ色が並んでる



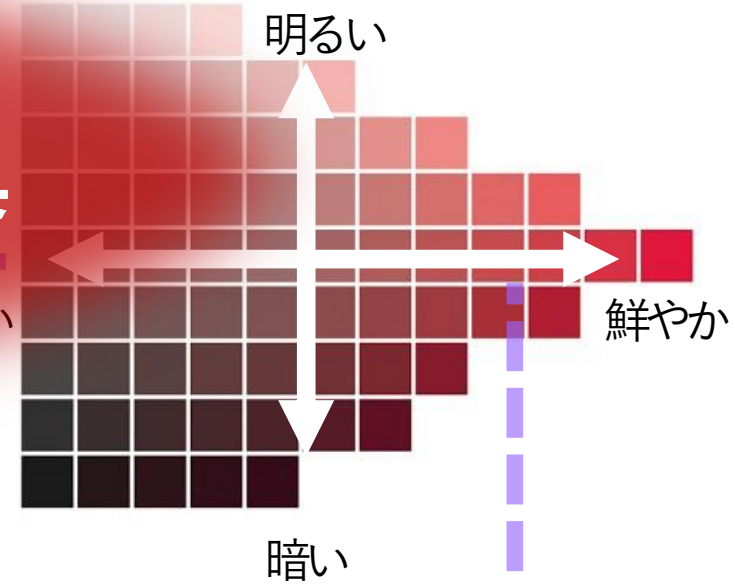
〔共通事項〕

第1学年及び第2学年 形や色などに気付く
いろいろな形や色、
触った感じなど



第3学年及び第4学年 形や色などの感じが分かる
形の感じ、色の感じ、
組み合わせる感じ、
色の明るさなど

知識は子供の遊びの道具



第5学年及び第6学年 形や色などの造形的な特徴を理解する
動き、奥行き、バランス、
色の鮮やかさなど

中学校美術科
・ 色の三要素（色相・明度・彩度）

外科手術に関する本をたくさん読んだから、頭の手術をしてやろう。

外科医は知識だけでなく、患者の病歴を考慮し、血圧や心拍数などをモニターし、細胞組織を目で確かめ、切開し、結論を引き出し、変わりゆく状況に対応した処置が取れるよう計画を修正していく。

知識は実践やコミュニティとともにある



エティエンヌ・ウェンガー

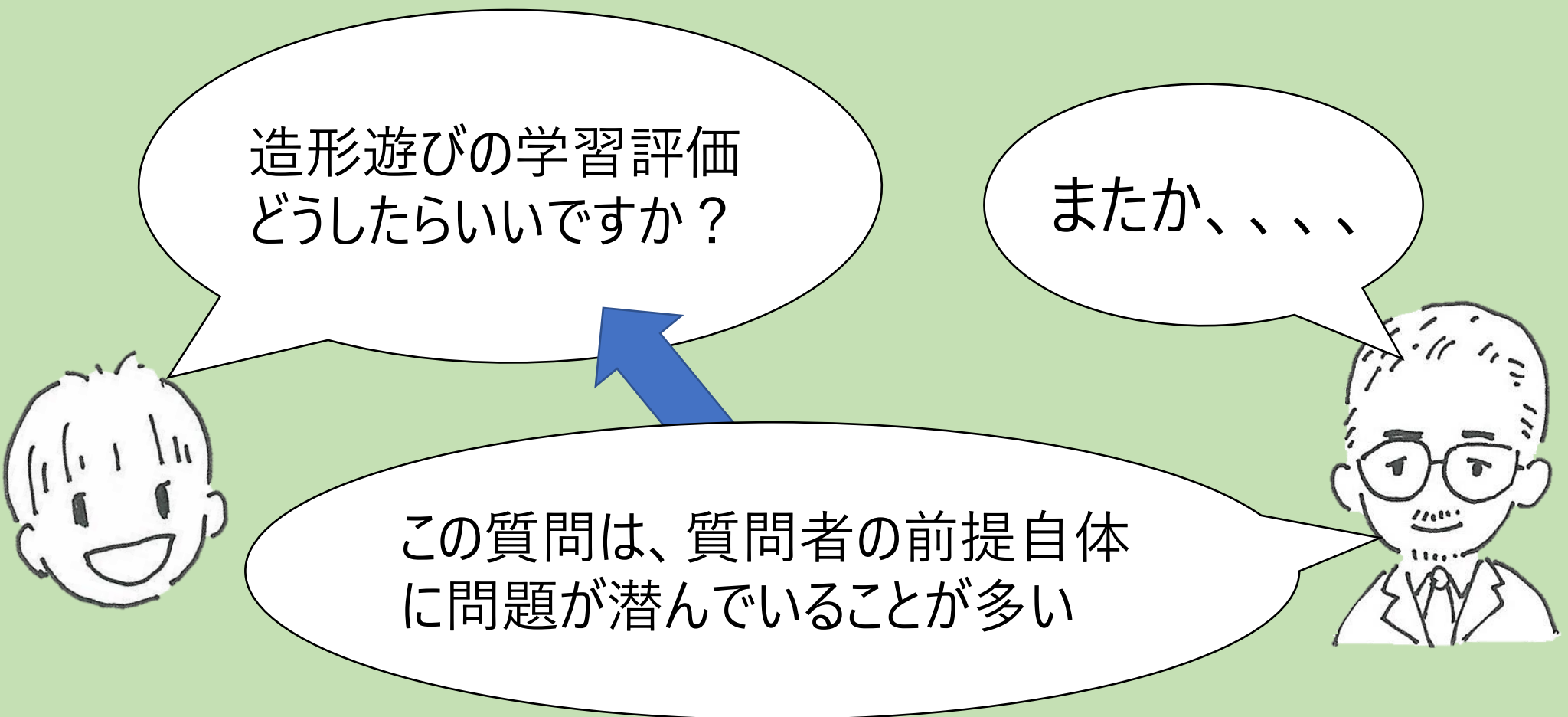


1. はじめに

2. 授業づくりのポイント

- 共同性
- 遊び性（縁起律）
- **学習評価**

3. おわりに



造形遊びの学習評価
どうしたらいいですか？

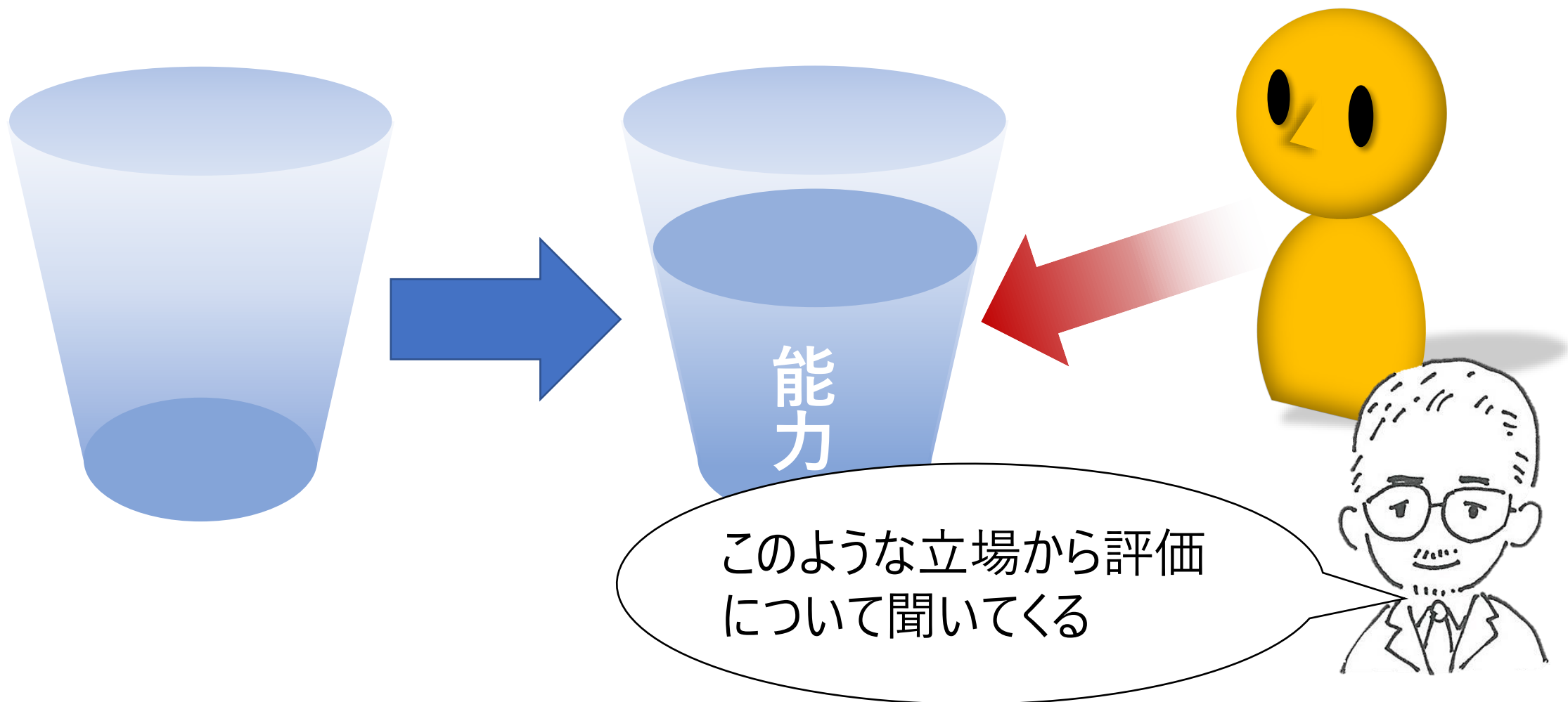
A cartoon illustration of a conversation. On the left is a child with spiky hair, smiling. On the right is an adult with glasses and a beard, wearing a suit. A large speech bubble from the adult points towards the child's speech bubble. The background is a solid light green.

またか、、、

この質問は、質問者の前提自体
に問題が潜んでいることが多い

個体主義

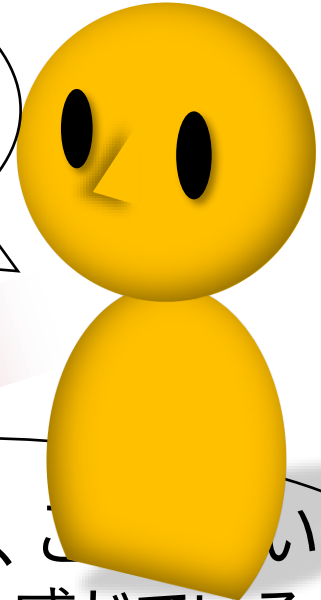
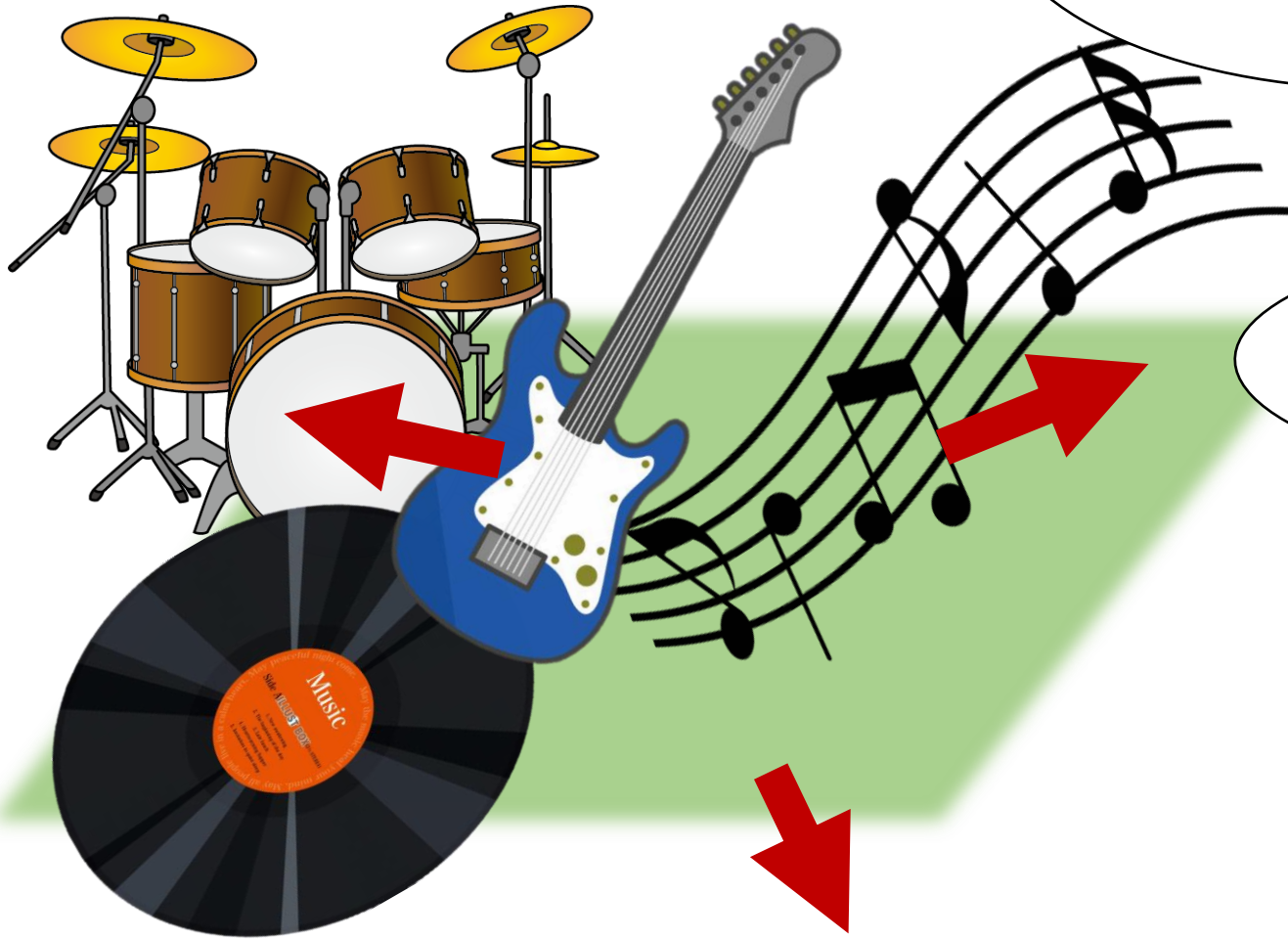
個体の中に物体を入れると人間ができあがるという考え方



音楽の評価

音楽から距離を
とって「聴く」

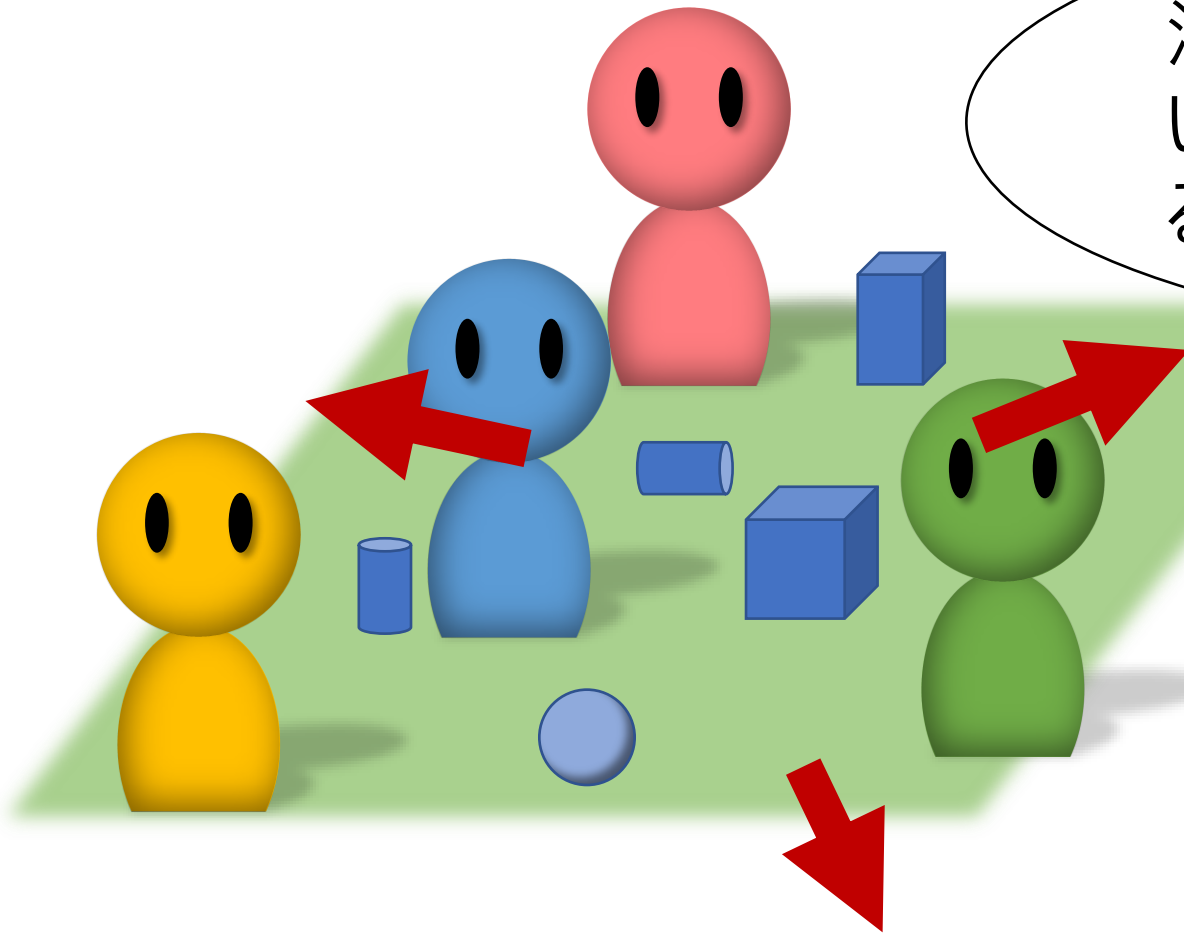
音楽に浸って、こころい、
あそこがよいと感じている。



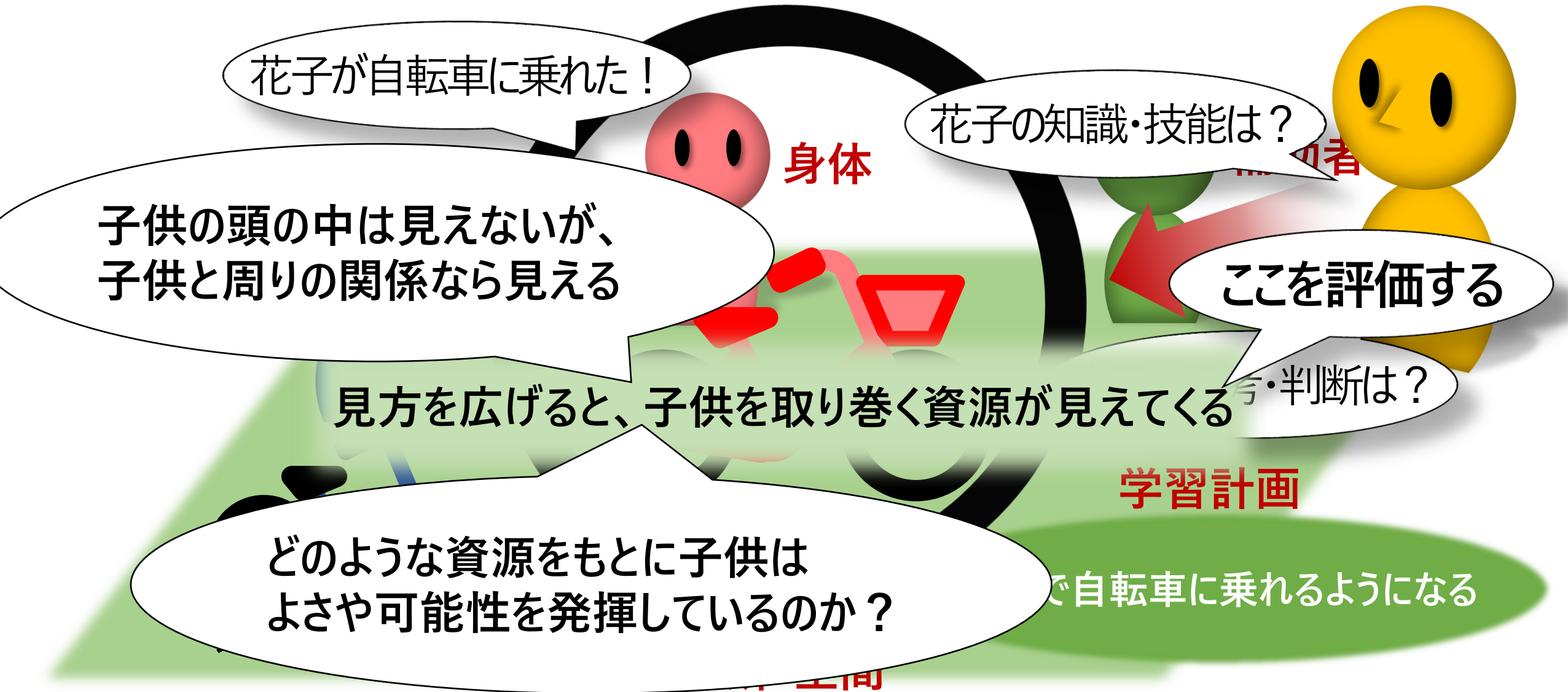
学習の評価

子供と距離をとって
「見取る」

活動に浸って「そこ」で何を考えて
いるのか、何を面白いと思ってい
るのかを感じる



そもそも、ものの見方を個人に設定していると個人の「能力」しか語られない 有元典文



相対評価

その子を「覗き込むように」評価する
指導者の好みでランク付け
作品などの結果だけを評価する

花子が自転車に乗れる！

仲間



兄



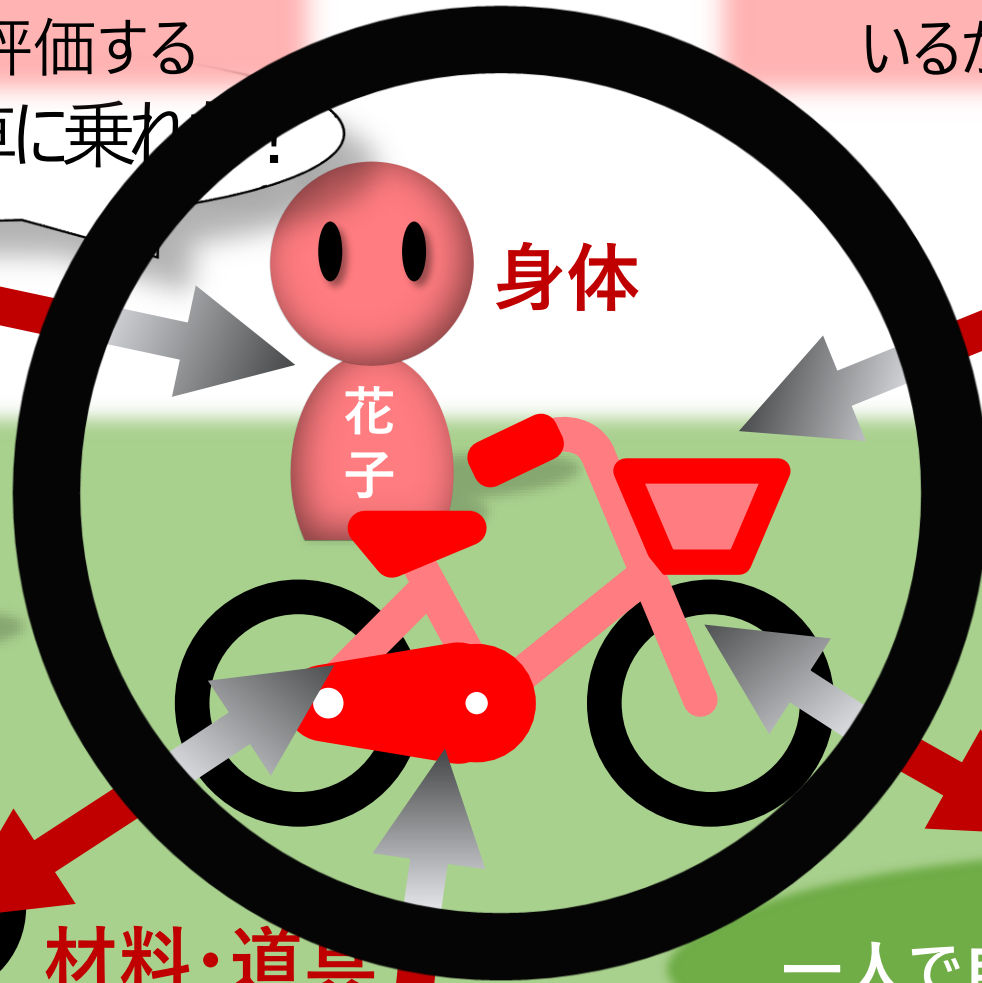
ストライダー

材料・道具

場所・空間

身体

花子



学習状況評価

その子と資源の関係を評価する
その子がいかにして世界と関わっているか、その様子を評価する

補助者



親

学習計画

一人で自転車に乗れるようになる



見方は分かりましたが、
どうやってABC決めるんですか？

ん？



授業を計画したのは、
先生ではないですか？

観点別に子供達の**学習**の状況を見る（観点別・学習状況・評価）



■ 教師の想定を超えている _____ A

■ 教師の想定内 _____ B

■ 教師の想定内だが、助ける必要がある _____ C

← 学習指導案



国研の評価参考資料は
これを難しい言葉で書いただけ



- 先生はお釈迦様ではない。1時間で、全ての子供の活動を、3 観点全てとらえるのは無理。
- 年間評価計画を立てて、少しずつ記録を蓄える
- 上から目線の評価は「百害あって一利なし」

1. はじめに

2. 授業づくりのポイント

- 共同性
- 遊び性（縁起律）
- 学習評価

3. おわりに

コロナ禍

美術や音楽は
不要不急



生存価（進化心理学）

- 脂肪

脂肪の形でエネルギーを蓄えられた方が飢餓に強い

- 言語

言葉を交わし合えれば、生き残る
「種」は生き残れる

- 歌やお絵かき

歌わない「種」、お絵かきしない「種」は生き残っているのではないか

「生きる」と「生き残る」は違う



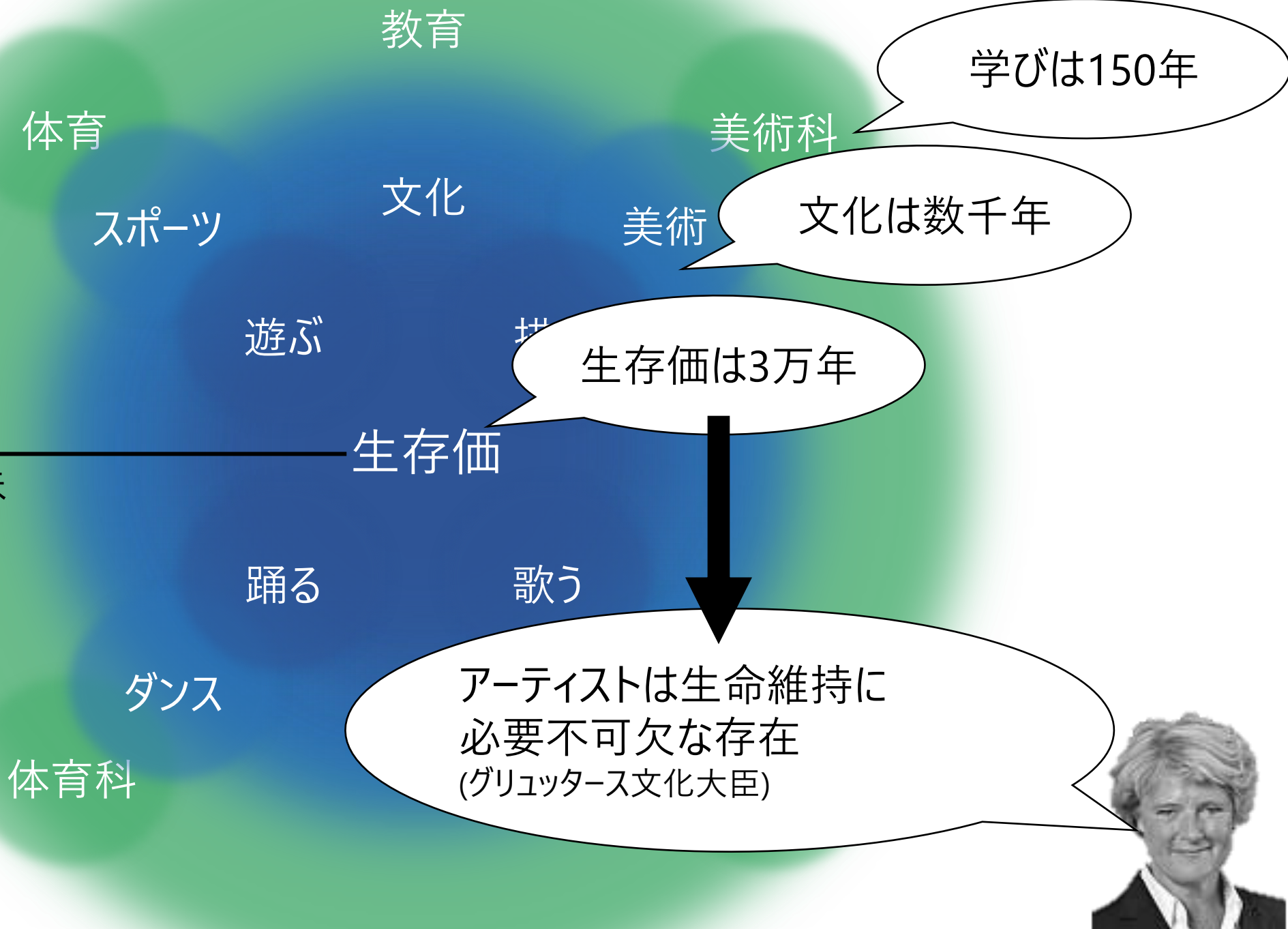
目の前の「生きる」ために「飯を喰う」ことは重要だが、それだけでは「種」は「生き残れない」。人類が生き残っているのは「歌うことや描くことに生存価があったから」といえるのではないか。
(有元典文)

その

美術は「生きるに不要」だけど「生き残る」には必要不可欠



子供やアーティスト
人間の根源的な意味





今日は何か立てて
見ようかと思って...



何、立てるんですか？

それ、みんなが
考えて...



どこに立てるんですか？

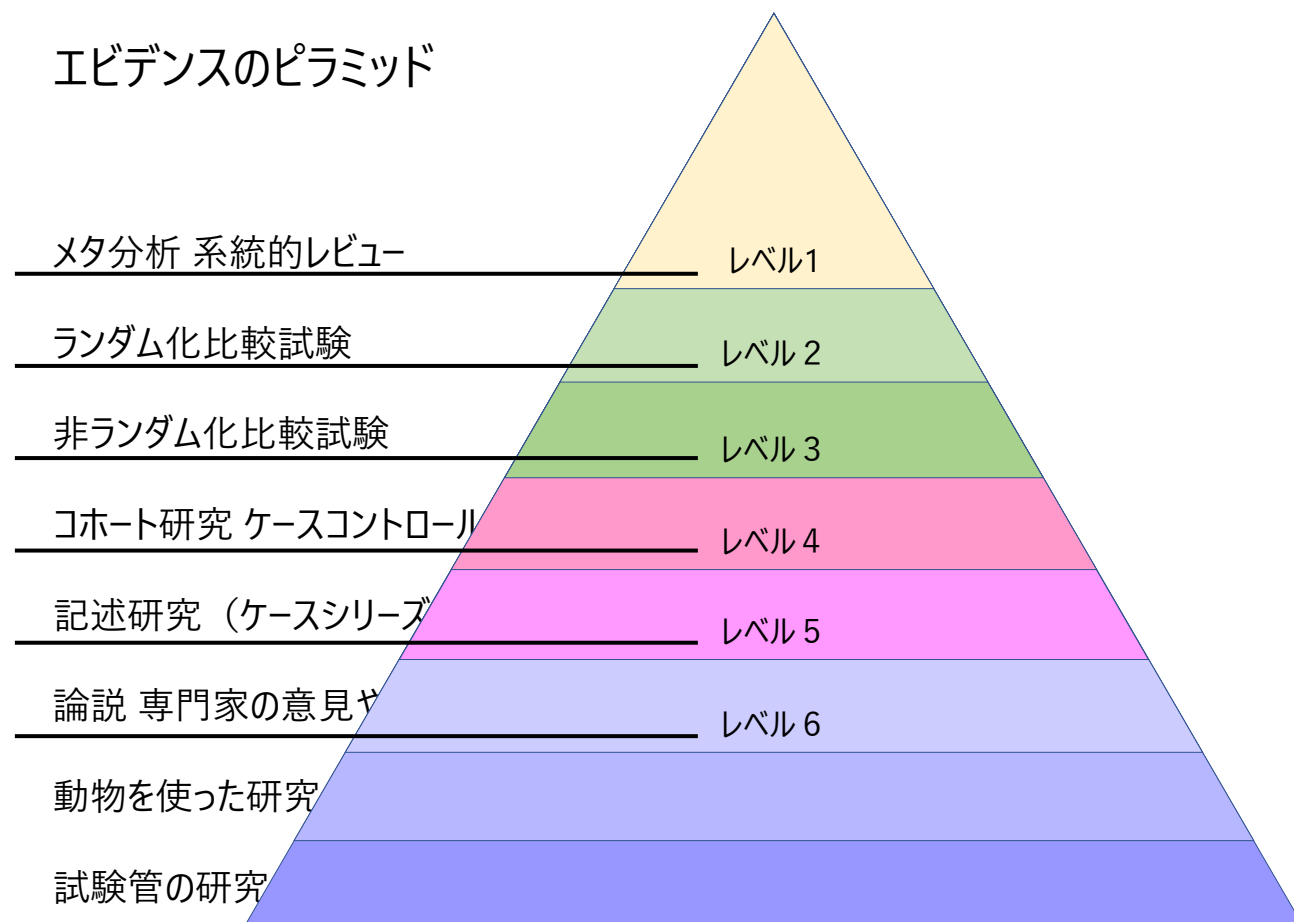
それも、みんなが
考えて...

Art for Art's Sake? 「アートの教育学」

OECD教育革新センター(2015)

- アートと学力の関係をメタ分析
 - ・ エビデンス（因果）

エビデンスのピラミッド



● 相関はある

美術教育は空間認知や
心的イメージ力を高める。

美術は観察力、
推論する力、
メタ認知力を
高める。

芸術教育に参加して
いる生徒は学力が高い。

芸術教育を受けると
発散的思考ができて、
創造的になる。

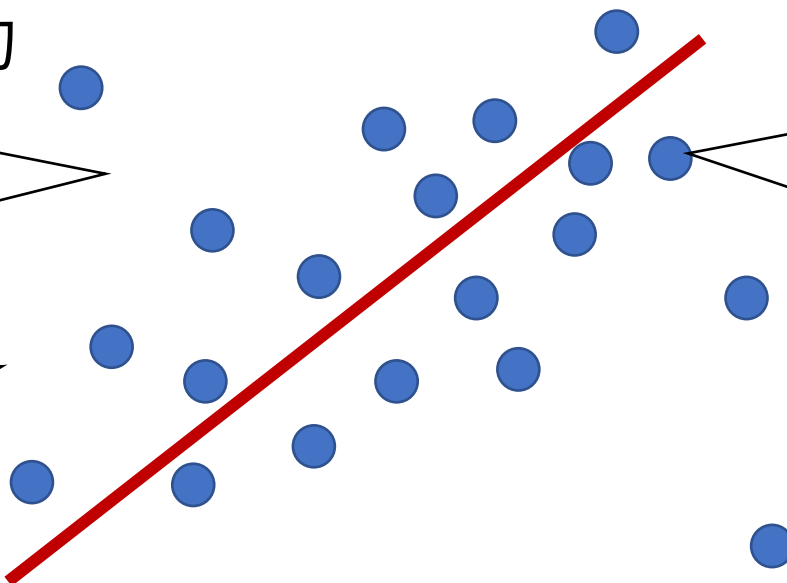
美術は他者と異なる方法で
問題を解こうとする態度を
育成する。

欠席率が下がる。
学習意欲が高まる。
非行が収まる。

音楽は注意力を高め
記憶力、読解力知能
を向上させる。

学力

アート



因果 は証明できなかった

- 一時的な効果
- 早期化の効果
- 追跡調査が行われていないなど、検証方法の限界
- 芸術教育は教師で違うし、プログラムごとにかなり異なる
- 創造性や感性はまだ統計的に証明されていない

- 究極的には、たとえ芸術教育が芸術以外のスキルにインパクトを与えるというエビデンスを見付けたとしても（中略）**芸術は本来それ自体が教育にとって重要なものである（OECD）**

芸術が教育に含まれている
こと自体に意味がある。

人々が生き残る「生存価」は
教育に必要！



アートは何か役に立つことはある

アートと教育、ビジネス、科学、難民、医療

「かつて栄えた国、日本」にならないために最も重要



文化庁

美術勉強したら将来
ビジネスに役立つぞ



美術勉強したら料理や
洋服選びに役立つぞ





草花が薬として役立つことはあるが、
そのために咲いているわけではない
(半田滋男)

アートはあくまでアートのためにあり、
何かのためにあるものでない (会田大也)



アートは、それ自体に意味がある。
アートに何らかの効果があり、ビジネスや教育などに
役立つとしても、そのためにアートがあるわけではない。

図工・美術が学校教育に含まれている
こと自体に意味がある

個別最適な学び、協働的な学び、
プログラミング、各教科等連携、、、
すべて図工・美術から考える



祖父の病気

お母さんの頑張り

工場や溶接

工場で勉強したり、
遊んだりした時間

見守る先生や友達

「造船の町」今治市

溶接女子ゴー

えひめこども美術展



- 子供の作品や題材には、「この作品をつくったら、このような学力がつく」という因果だけでなく、多くの縁起が含まれている。
- その子の思いや願い、経験や友達との交流、人々の支えや地域などの縁によって作品は生まれている。
- 目の前の作品は、単に作品づくりや学力だけでない。先生と子どもたち、地域など様々な豊かな学習の結晶

子供は、たった一人では「**かけがえのない子供**」にはなれない。
子供が「**かけがえのない子供**」になるためには、
その子の有能さを認め、励ます「**かけがえのない先生**」が必要である。

未来の社会をつくるのは子供たち

- その子たちを育てるのが私たち
- 私たちの仕事は、未来をつくる仕事

ひらめきストレッチ

アートな自己紹介





3 カードを使った自己紹介を考えます。



4 お互いに自己紹介します。



1 アートカードから無造作に一枚選びます。



2 それが自分を表しているカードです。

「自己紹介」は、

- 「自己の内面を話す」活動ではなく、「私と他者をつなぐ」活動



自己紹介の別バージョン

「これが私」

- 部屋の中の何か気になったものを指さす。
- それが私だとして自己紹介をする。

「未来絵日記十」 (他者がつながってくる自己紹介)

- 「自分の願い」を絵日記風に書く
- 回りの参加者が参加する



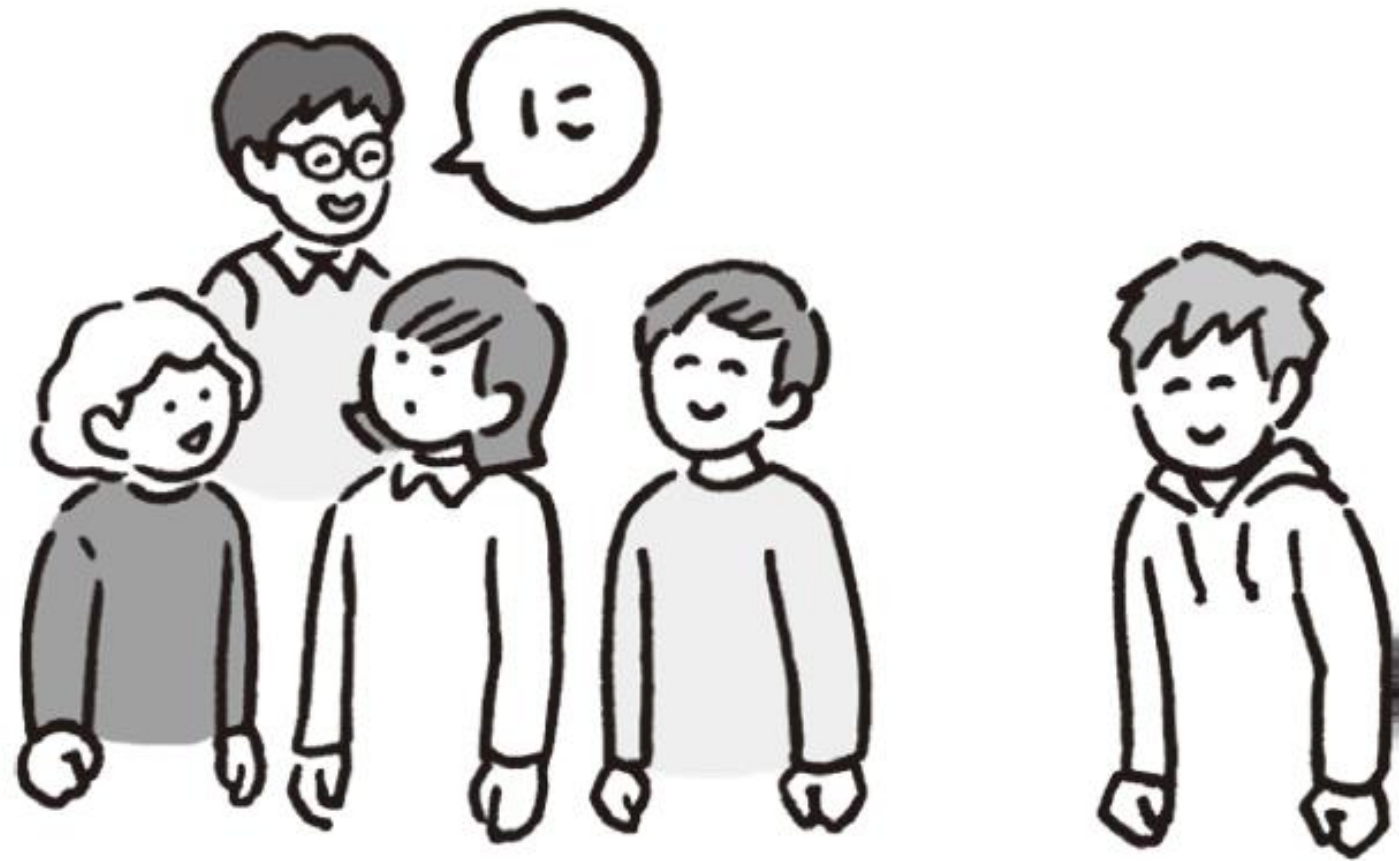
ひらめきストレッチ 「カウントアップ」



順番は決めない



1 誰かのカウントから始め、カウントを続けていきます。



2 数字を言えるのは一人だけです。



3 二人以上の声がかぶったら始めからやり直します。



4 成功するまで繰り返します。

ポイントは二つ

1. 「すごいぞ私たち」を味わうアクティビティ
 - 全身の感覚を周りにはりめぐらせる
 - 「わたし」を「みんな」に拡張する
2. ささやかだけど「ひらめき」がある
 - 「視線に気を付けよう」
 - 「口元を見よう」など

ひらめきストレッチ 「ラウンド・スケッチ」





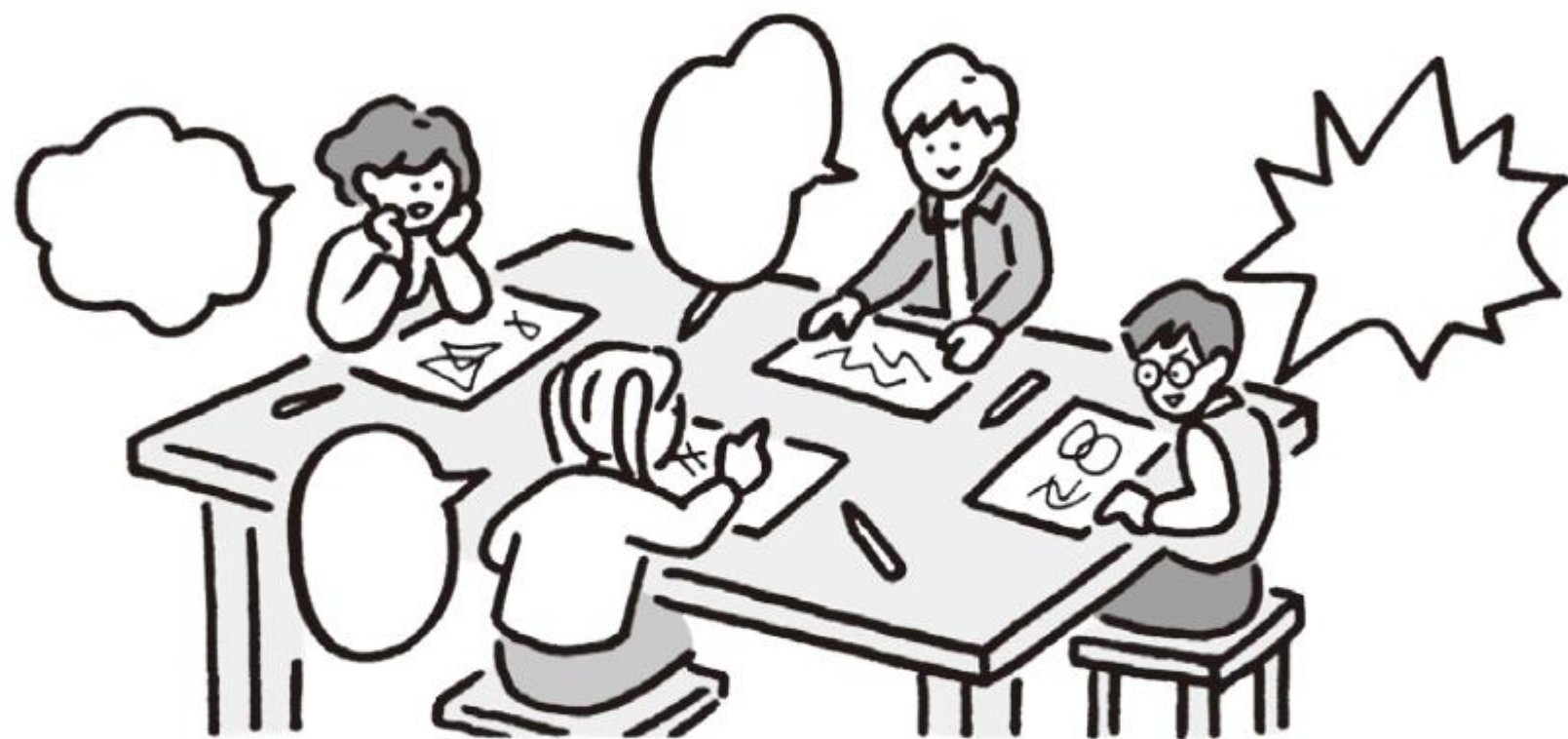
1 名画や特定のテーマなどをもとに、画用紙に絵をかき始めます。



2 一定の時間が来たら、画用紙を隣の人に渡します。



3 隣の人からもらった画用紙に絵をかきます。



4

①～③を続け、最初の画用紙が手元に戻ってきたら終了し、感想を話し合います。



3 隣の人からもらった画用紙に絵をかきます。



1 名画や特定のテーマなどをもとに、画用紙に絵をかき始めます。



4 ①～③を続け、最初の画用紙が手元に戻ってきたら終了し、感想を話し合います。



2 一定の時間が来たら、画用紙を隣の人に渡します。



彫刻や花などの立体物を囲んで座り、
その場所に置かれた画用紙はそのままに
して、人がラウンドする。



二人で何度も交換し合う。

ラウンド・スケッチのポイント

1. 人は、多くの人のアイデアや支えで成り立っている

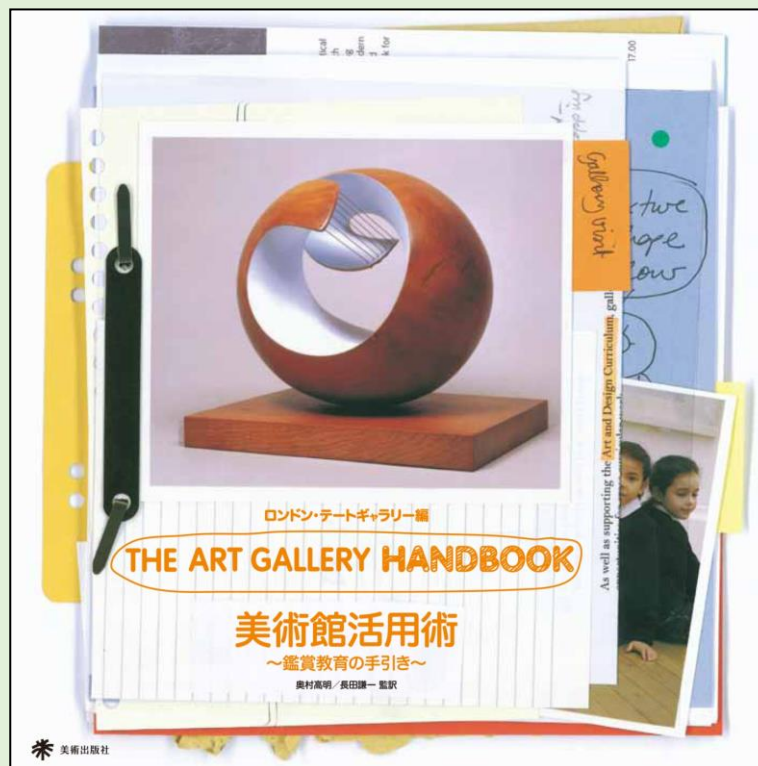
- まかされた仕事は確かに「私のプロジェクト」だが、私たちは、仕事の質を上げるために他者の知識や技能を取り入れながら仕事を進めている。
- まわりに友達や同僚がいることによって、自分が成立する、友達や同僚によって自分らしさが際立つ、「他の人間のいる意味」は私にある

2. 他者の見方や考え方を取り入れ「じゃあこうしよう」「あ、そうだ！」が生まれる

- 他者の技術や発想を直接的に体験する
- 案外、上級者はほったらかされている。私たちは「できる子」の思考や技術を、みんなが本当に「共有・実感」できる手立てを、十分に与えてきたのか？

ひらめきストレッチ

「感覚のショート・ポエム」





3 書き終わった短冊を並べ替えて、詩にします(言葉をつなぐために新たに書き加えてもよい)。



4 出来上がった詩を発表します。



1 名画や写真、ポストカードなどを鑑賞します。⁴



2 作品から感じたこと(絵から聞こえる音、感じた香り、広がる味、皮膚の感覚、見えたものなど)を短い言葉にして短冊に書きます(何枚書いてもよい)。

感覚のショート・ポエム

- ①まず、感じたことをオノマトペや短い言葉で表す。
- ②それをつなげあって、簡単な詩にする（俳句、短歌程度）。

触覚

嗅覚

味覚

視覚

聴覚

自己紹介に使った画像から
一枚、選んでください

■ ポイント

- 学習は共感や共有で成り立っている
 - 同じ言葉が出てきて共感しあったり、一つの言葉の意味をみんなで共有したりする
 - 一つ一つの「ひらめき」を比較したり、よさや意味を検討したりしながら、みんなの「ひらめき」をつくりだすプロセス

別バージョン

- 今、見た研究授業で感覚のポエム
- 昨日の運動会で感覚のポエム
- 実際みたこと、やったことから詩をつくる

ひらめきストレッチ

「ラウンド・ダイアログ」



対話の役割

推進役（Mover）

- 対話の動力源。積極的に発言し、対話を前に進める。

補佐役（Follower）

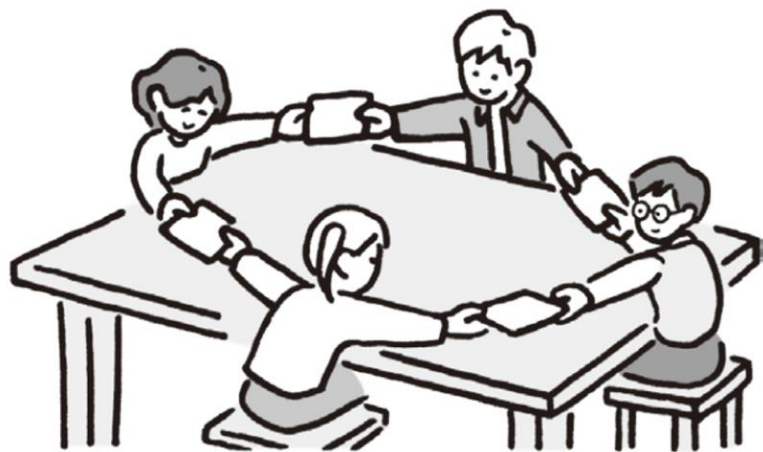
- 推進役のサポーター。推進役の意見を補強したり補充したりする。

反対役（Opposer）

- 意見に反対したり、不同意を示したりしながら、対話を活性化する。

傍観役（Bystander）

- 他者の発言にうなずいたり、感じたことを表情に表したりするが、発言はしない。



3 一定の時間がたったら、役割を交代（ラウンド）します。



1 四つの役割を理解します。



4 交代した役割で話し合いを続けます。役割が一周したら終わりです。



2 役割に沿って話し合います。

ラウンド・ダイアログ（3分程度で回る）

①推進役（Mover）

- 対話の動力源。積極的に発言し、対話を前に進める。

②補佐役（Follower）

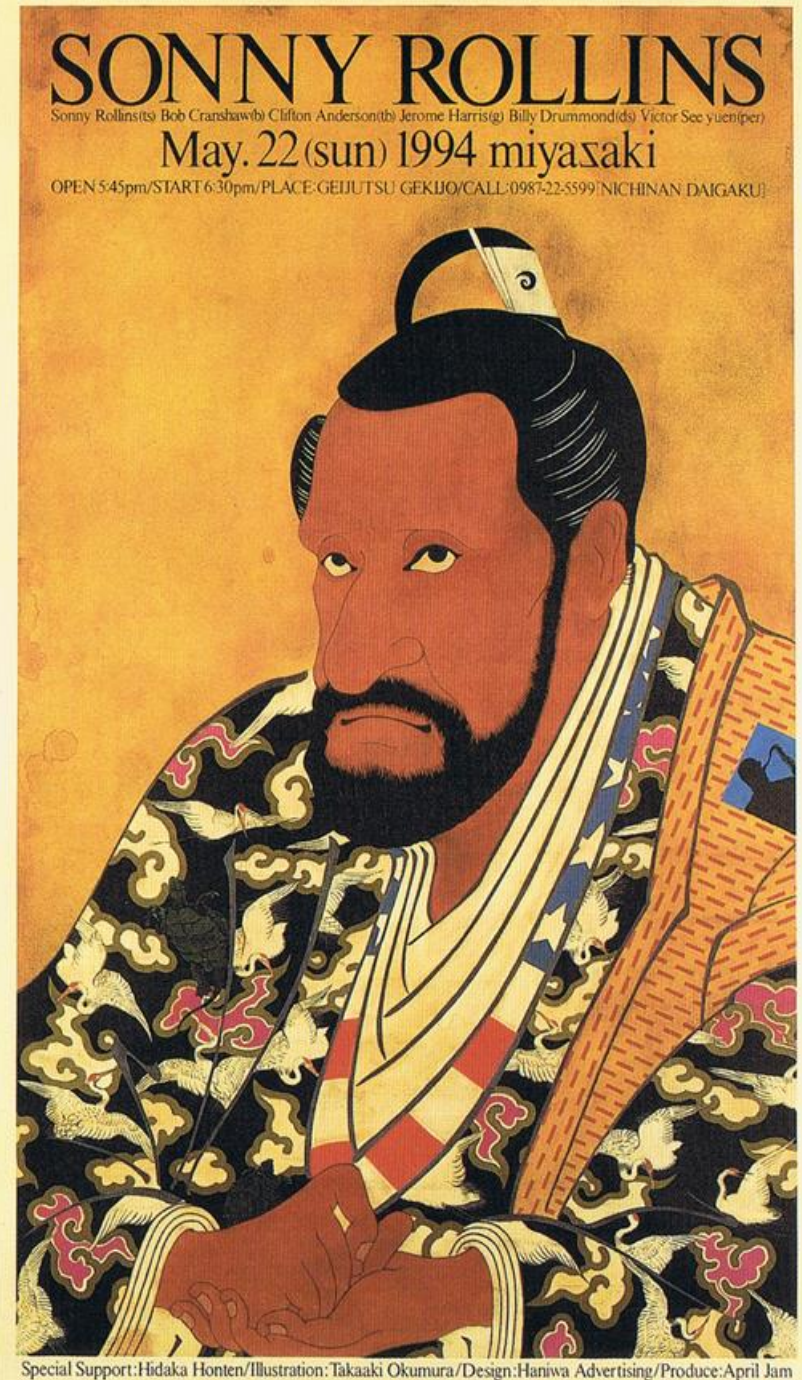
- 推進役のサポーター。推進役の意見を補強したり補充したりする。

③反対役（Opposer）

- 意見に反対したり、不同意を示したりしながら、対話を活性化する。

④傍観役（Bystander）

- 他者の発言にうなずいたり、感じたことを表情に表したりするが、発言はしない。



対話力を高め、役割を知る

1. 一つの物事を多角的・協働的に見ることで、問題をより深くとらえることができる。
 - ・ 活動には対話が必要である。
2. 隠れている自分に気づく。
 - ・ 人の役割は固定的ではない、知らない自分はある。
3. すべての役割が重要である。
 - ・ 傍観役は議論の決定に最も重要な役割を果たす
 - ・ 表情や頷きなどを通して参加している。
 - ・ 多様な役割を持つ他者が社会には必要である。

