千葉大学教育学部研究紀要　第64巻　249～258頁（2016）

造形（図画工作・美術科）教育における課題追究（問題解決）型の授業デザイン
― 造形表現・鑑賞の内容要素を捉えたデザイン条件の設定 ―

佐々木　達　行
千葉大学教育学部

A Design for Subject-Finding and Problem-Solving Class in Art Education
― Setting of the Designing Conditions for Formative Art and Appreciation Considering Their Contents Element ―

SASAKI Tatsuyuki
Faculty of Education, Chiba University, Japan

本稿は右図（**図表１**）に「造形教育学の構造内容」[1]として研究を構造的に捉えるために私が設定した造形教育学の内容の主としてⅧ，Ⅸ（ゴシック文字）に位置づけた研究である。

本稿のテーマは造形教育における「授業デザイン（構成）／授業づくり」（※以下，「授業デザイン」）のあり方と授業の「デザイン方法」を解明していくことである。特に，造形教育の最も重要な課題の一つである「教える」ことができない「育てる・培う」ための授業デザインとして有効なデザイン（構成）方法（※以下，デザイン方法）である「課題追究（問題解決）型」（※以下「課題追究型」）[2]の授業の意味や課題，可能性等を捉えながら具体的な授業デザインとデザイン方法を考察していく。

その前提として，授業をデザインするための根拠となる「授業構造」としての４つの「構成要素」である，「授業課題･目標」，「表現･鑑賞内容」，「デザイン方法」，「デザイン（構成）条件（※以下，デザイン条件）」のそれぞれの内容や要素を整理して示していく。

造形教育学の構造内容

Ⅰ	造形教育と教育原理（哲学）
Ⅱ	造形教育と教育心理
Ⅲ	造形教育と美術史
Ⅳ	造形教育と造形・美術教育史
Ⅴ	造形教育と社会システム
Ⅵ	造形教育の理念と教育課題
Ⅶ	造形教育とカリキュラム
Ⅷ	**造形教育と授業構造，及び授業デザイン（構成）と授業分析**
Ⅸ	**造形教育と表現・鑑賞内容，**及び教材／題材内容開発
Ⅹ	造形教育と指導方法
Ⅺ	造形教育と教育臨床／実践授業開発

（図表１）

それらを俯瞰しながら「課題追究型」の授業デザインを「表現･鑑賞」の「内容要素」と「活動行為」を包含した「授業課題・目標」の２視点から関係的に「デザイン条件」を捉え，具体的な授業デザインの例を試作していく。

キーワード：造形，美術教育（Art Education）　授業構造（Structure of Classes）
授業の構成要素（Component Elements in Class）　授業デザイン／授業づくり（A Design for Class）
授業のデザイン方法（A Method of Design for Class）
課題追究型（問題解決型）（Subject-Finding and Problem-Solving Class）
表現・鑑賞内容（Formative Art and Appreciation）　内容要素（Contents Element）
デザイン条件（the Conditions of Design）

１　「授業構造」としての４つの「構成要素」から捉えた「授業デザイン」の意味

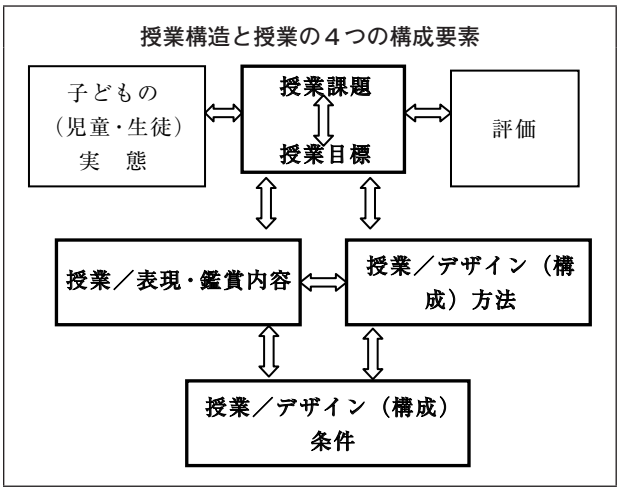
「授業デザイン」を行うには，授業は「何を，どの様にデザインする」等の授業を構成している要素を特定したり，デザインする方法を明確にしたりしておかなければならない。

授業を出来るだけ客観的，論理的にデザインするために，授業を構造的な視点から捉え，その「構成要素」を「授業課題･目標」，「表現･鑑賞内容」，「デザイン方法」，「デザイン条件」の４つのカテゴリーにまとめて整理，設定した[3]。**「授業構造から捉えた授業の４つの構成要素」（図表２）**は概要図である。

授業の「何をデザインする」にあたるところの構成要素が主として「授業課題・目標」，「表現・鑑賞内容」であり，「どの様にデザインする」にあたるところのが「デザイン方法」，「デザイン条件」である。

これら４つの「構成要素」を基に，授業のデザインを行えば個人的，感覚的な，あるいは曖昧な授業を廃し，誰もが客観的，論理的に捉えた明確で効果的な授業を行うことができる可能性が高まると考えられる。

おいしい料理をつくるには，料理の基本となるレシピ



（図表２）

が必要ということである。

（図表２）において，４つの構成要素の他に，授業における**「児童・生徒の実態」**と**「授業課題・目標」**，**「評価」**との関係を矢印で示した。それらは，それぞれ相互に関係した三位一体のものであり，授業デザインにおける重要な関係性を示している。

授業者，教師（※以下，授業者）として理解しておかなければならない最も基本的な概念である。それらをバラバラに解釈して授業デザインを行うと，授業を見失うことになるからである。授業は「児童・生徒の実態」を捉え，達成すべき「授業課題・目標」を設定して行うものであり，さらに掲げた「授業課題・目標」の達成度を見極めるものが「評価」に他ならないからである。

また，ここでは授業の構成要素として「授業課題」を授業者の視点から，「授業目標」を児童，生徒の視点から捉えるものとして分けて示した。授業を行う側と受ける側の「授業課題」と「授業目標」は表裏の関係にあり，基本的に同質ものであるが，授業デザインを行う授業者の主体と責任を明確にするためのものである。

これにより個人的，感覚的な，あるいは曖昧な授業を廃し，客観的，論理的に捉えた明確な授業デザインを行う可能性が高まると考える。

２　授業デザインにおける「授業課題・目標」と授業の「デザイン方法」

本稿のテーマは授業デザインにおける「課題追究型」の授業の「デザイン方法」を整理し，具体的な方法を明確にしていこうとするものである。

しかし，先にも述べたように授業デザインは４つの構成要素が相互に関係していて，具体的なデザイン方法のみを特定して述べることはできない。

以下に既発の「授業課題・目標」論[4)]を引用しながら授業の「デザイン方法」を述べていくことになるが，その「造形教育における授業課題・目標」の可能性とその概要の試案をまとめた（**「課題要素Ａ・Ｂ・Ｃ」，６つの「活動課題」と中心的な「授業課題」**）（図表３）を参考資料として示しておく。

①「授業課題・目標」と「授業分析・評価」の関係

授業，あるいは授業デザインを行うことの本質は，授業者が予め児童・生徒に掲げた「授業課題・目標」を達成するために行うものである。

授業の妥当性は，授業者が児童・生徒に掲げた「授業課題・目標」の効果的な達成度にあるといえよう。つまり，極端で非常識なものなどを除いて，授業そのものには「正しい授業」，あるいは「間違った授業」などというものはない。

しかし，一方で授業，あるいは授業デザインは，「授業課題・目標」の効果的な達成度との関係性から，その妥当性が問われなければならないのである。授業者に対する授業分析，授業評価である。

そこで授業を分析，評価する観点として重要になるのが，授業デザインにおける「授業課題・目標」の設定である。これが曖昧であったり，適当に設定されていたりするようなことがあると授業や授業デザインを行う根拠や授業を分析，評価する観点が失われてしまうのである。

②「授業課題・目標／資質や能力」と「教える」ことができない「育てる」こと，「造形感覚」，「活動行為」の意味と関係

「教え，育てる」と書くと「教育」になる。「教える」ことは知識や技術，あるいは情報等を正しく伝えることである。「育てる」とは「教える」ことができないものごとがあり，それを「育てる」ということであろう。また，同等の意味概念として使われる文言に「培う」があり，「培う」ために支え，援助する意味概念として使われる文言に「支援」がある。

それでは「育てる／培う」とはどの様なものがあるか。例えば，次のような様々なものがあげられる。

・「感じる（見る，触る，聞く，嗅ぐ，味わう）」
・「思う（思考）」，「想う（想像）」，「思いつく（発想）」
・「考える（思考，発想，構想）」
・「選ぶ（選択／判断）」，「比べる（比較）」，「決める（決定）」，「見つける（発見）」
・「試す」，「広げる」，「深める」，「係（関）わる」，「拘る」，等々

こうしたものは，表現に至るまでの**「感受」**や**「醸成」**等にあたる大切な活動の要素であり，私はこれらを**「感覚」**や**「活動行為」**として括っている。

造形教育における重要な「授業課題・目標」のひとつに**「造形感覚」**を育てることがある。

先にあげた，「感じる（見る，触る，聞く，嗅ぐ，味わう）」の五感に関わるところである。造形表現・鑑賞活動をとおして**「色彩」**や**「形態」**を見たり，**「材質」**に触ったりして感じること，さらにはそれらが包含している様々な**「造形要素」**を活用したりして**「表現」**することをとおして「造形感覚」を育てることが中心的な課題のひとつとなっている。

また，造形表現活動をとおした**「活動行為」**は，各自が自らと対峙する一つ一つの行為に大切な意味をもたせると同時に，変化する活動の経過（プロセス）として，活動の質の違いを捉えようとすることでもある。

「生きる力」を培う教育において，「活動行為」自体が

「課題要素Ａ・Ｂ・Ｃ」，６つの「活動課題」と中心的な「授業課題」

【課題要素Ａ】：「自他との関係の中に『自分らしさ（Identity)』を求め，人間的な自立を促す。」

⑴　造形表現活動の快さや楽しさを経験させ，心を開く。

○基本的材料による造形表現活動の快さや楽しさを体験させる。（自己対峙，自己確認，自己表出）
○造形的に表現することで自他や造形表現に対する考え方に心を開かせる。（自己対峙，自己開放）
○心を開いて造形的に表現できるようにする。（自己表現，自己開放）
○各自の造形的な趣向や興味，関心に気づかせる。（自己対峙，自己確認，自己肯定）
○自信を持って造形的に自らを他に伝える喜びを経験させる。（自己実現，自分理解，相互理解）
○造形表現とは，自らを表現する自己表現活動であることを知らせる。（自己肯定，自分理解，相互理解，自己確信）

⑵　造形表現活動を通して相互理解，人間理解を図る。

○自他の造形的なものの「見方」や「考え方」,「感じ方」,或いは造形表現の違いや特徴などに気づかせ,それらが「自分らしさ」につながることを知らせる。
○自他の造形表現の違いや特徴を認め，尊重し，協力し合って「自分らしさ」を高め合う造形表現活動を促す。
○自他と対峙することを通し，造形表現すること，生きることの意味や価値を問い，人間的な自立を促す。

【課題要素Ｂ】：「ものごとを俯瞰的，有機的，総合的に捉え，自主的，主体的，創造的に造形表現しようとする。」

⑶「自分らしさ」を，或いは造形的な課題や内容を自主的，主体的，創造的に追究，発見したり，自己表現したりする力を培う。

○自主的，主体的な造形表現活動の喜びを知らせ，意欲的，積極的な活動を促す。
○「自分らしさ」を，或いは自らの造形的な課題や内容を試行錯誤しながら追究，表現しようとする力を培う。
○造形的な課題に合わせ，表現対象／主題（テーマ），表現材料／素材／造形要素，表現形式や様式，表現技法／用具などの表現内容を選択，決定しようとする力を培う。
○表現対象／主題（テーマ），表現材料／素材／造形要素，表現形式，表現様式，表現技法／用具などの表現内容を活動の契機と捉え，自らの造形表現活動を自主的，主体的，創造的に追究，表現しようとする力を培う。

⑷　ものごとを俯瞰的に捉え，有機的，総合的に関係づけて行う総合的な造形表現活動を経験させ，造形的な総合力を培う。

○自らが持っている知識や技術，或いはものの「見方」や「考え方」,「関わり方」などの情報や経験を分析，整理したり関係的に整頓したりする造形的な情報分析，整理力を培う。
○造形的な課題や内容を場や状況などに合わせて客観的に俯瞰し，それらを有機的，関係的に捉えて追究，表現するための造形的な情報処理力を培う。
○総合的な造形表現活動を経験させ，造形的な課題や内容を発想・構想・活用（造形的思考力），選択・決定（造形的判断力），追究するなど，総合的な造形表現力を培う。

【課題要素Ｃ】：「造形的な知識や技能，ものの見方や考え方（発想・構想力／思考力）を養い，造形感覚や感性を培う。」

⑸　造形的なものの見方や考え方（発想・構想力／思考力）を養い，造形感覚や感性を培う。

○表現材料／素材／造形要素，表現形式や様式，表現技法などには決められた使い方があるわけではなく，自らを表現するために，それらをどの様にでも自由に活用することができる，とする見方や考え方を培う。
○造形要素としての「色彩」や「形態」,「材質」を捉え，或いは，表現材料／素材をとおして捉え，それらの違いやよさ，面白さなどの特徴を見たり感じたり，意味や理由を考えたりすることを通し，それぞれの特性や法則性，相互の関係性に気づかせながら,「造形的なものの見方」や考え方」（発想，構想力）を養い，造形感覚を培う。
○表現・鑑賞内容としての表現対象や主題，表現形式や様式，表現技法を捉え，それらの違いやよさ，面白さなどの特徴を見たり感じたり，意味や理由を考えたり，生かしたりするなどの表現を追究することから,「造形的なものの見方や考え方」（発想・構想力／思考力）を養い，造形感覚を培う。

⑹　造形的な知識や技能を養い，造形文化や歴史に興味や関心を持たせる。

○各自が自主的，主体的，創造的に表現するための造形的な知識や技能を養う。
○社会的，文化的に必要な造形文化や美術史を知らせ，それらを通して造形的な発想力や構想力，追究力，表現力，総合力を培う。
○造形文化や美術史を知らせることから，各自の造形的な価値観を培う。

※引用：『造形教育における授業の課題・目標と評価―図画工作科・美術科教育の理念と授業デザイン―』
2012年12月　佐々木達行（開隆堂出版）124-125P

（図表３）「造形教育における授業課題・目標」の可能性とその概要

「授業課題・目標」となりえるものである。

これらを包含した大きなカテゴリー（概念）として「活動行為」を括ると，**「試行錯誤」**や**「追究」**にまで広げることができる。さらに，こうした「育てる」ことの「授業課題･目標／資質や能力」を**「個性」**や**「創造性」**，**「俯瞰的，関係的に捉える」**，**「総合的に捉える」**，**「意味や価値観」**，**「創造性」**，**「自主性や主体性」**等々，上位の概念にまで広げることができる。

これら「造形感覚」や「活動行為」は知識や技術，情報等のように，客観的な「正答」というものは無い。つまり，「教える」ことができない，「育てる」ことにあてはまる「授業課題･目標／資質や能力」ということになる。

しかし「活動行為」は，行為そのものであるために「授業課題・目標」として設定しにくいところがある。

そこで，これらにそれぞれ「力」を付け加えると教え，育てたい**「資質や能力」**として捉えやすくなる。

それは同時に，「授業課題・目標」としても設定しやすくなるだろう。

例えば，「選択力」，「判断力」，「発見力」，「追究力」，「想像力」，「表現力」，「総合力」等々である。

「力」をつけにくい文言は，「育てる／培う」，「養う」等々をつけることになろう。

ここでは，**（造形表現・鑑賞活動における「造形感覚」と「活動行為」の要素）**をまとめた資料**（図表４）**を示しておく。

造形表現・鑑賞活動における「造形感覚」と「活動行為」の要素

造形表現活動	感覚／感受	（感受）五感覚／感じる					
		身体感覚／五感	見る	触る	聞く	嗅ぐ きく	味わう
			視覚	触覚	聴覚	臭覚	味覚
			造形感覚		音感覚	嗅感覚	味感覚
		感覚の対象要素	色彩 形態	材質	音	香 臭い	味
			造形要素				
	活動行為／醸成	追究／試行錯誤	・感じる（見る，触る，聞く，嗅ぐ，味わう） ・思う（思考），想う（想像），思いつく（発想） ・考える（思考，発想，構想） ・選ぶ（選択／判断），比べる（比較），決める（決定），見つける（発見） ・試す，広げる，深める，係（関）わる，拘る ・その他				
			・整理，整頓する ・俯瞰する，関係的に捉える，総合的に捉える ・意味づける，価値づける ・その他				
		造形表現	表す（表出・産出） ・描く，つくる，つくり出す ・説明する（言語），発表する ・その他				

（図表４）

③　児童・生徒を中心にした「課題追究型」の授業デザインの意味

「教える」ことができない「育てる」ことの授業の課題や目標があることを述べてきた。

それでは，教えることができない育てる「授業課題・目標」を達成するためには，どの様に授業をデザインしたらいいか。

例えば，先に述べた「活動行為」から「選ぶ（選択）力」，「見つける（発見）力」，「決める（決定）力」等々，「追究力」を育てることを「授業課題・目標」として設定したとしよう。

授業で，児童･生徒に「選びなさい」，「見つけなさい」，「決めなさい」等々の指示をしても，単純にそのようにはならない。授業者が指示すれば達成できるようなものではないからである。

また，それらには知識や技術，情報等のように客観的な「正答」というものは無い。

授業をとおして，児童・生徒自身が主体的に試行錯誤や追究をしようとする経験の中で，そうした力を少しずつ身につけるより方法はないのである。

つまり，授業者が児童・生徒の中に「追究力」を育てるためには，彼ら自らが選ぶ，見つける，決める等々，試行錯誤や追究をしようとする，あるいは，試行錯誤や追究せざるをえない状況や環境を授業の中に設定することで，そうした状況を自ら乗り越えさせるより方法はない。

それは，**活動の契機**として，**「活動の課題（テーマ）」**を与え，意図的に造形表現活動を自由に開放したり制御したりするなど，児童･生徒の活動を促す授業の「状況」や「環境」を設定することである。

造形表現活動の内容を自由に開放したり制御したりしながら**「状況」**や**「環境」**を設定する授業のデザイン方法を，この論では**児童・生徒を中心にした「課題追究型」の授業**と定義している。

それでは「課題追究型」の授業デザインを行うためには，児童・生徒にどの様な「活動の課題（テーマ）」を与え，さらにどの様に造形表現・鑑賞の内容を自由に開放したり制御したりして，彼らの試行錯誤や追究を促すような「状況」や「環境」を設定することができるだろうか。

また，授業をデザインする「授業課題・目標」の視点から捉えると，造形表現・鑑賞活動の内容とは具体的にどの様な要素があるのか，その**「内容要素」**の分析，整理がなされていなければならない。

それは「育てたい力」，例えば，試行錯誤，「追究力」を育てることを「授業課題・目標」とするとき，造形表現・鑑賞活動の**どの「内容要素」**に対して働く「追究力」を育てようとしているのか，具体的な内容の要素を特定しておく必要がある。

授業デザインにおいて，「活動行為」としての「試行錯誤」や「追究」では「授業課題・目標」が広く，漠然としているのでデザイン方法や授業が曖昧になってしまう恐れがある。

そこで，授業デザインを行うとき，「授業課題・目標」を明確に設定するためにも，造形表現・鑑賞活動とはどの様な「内容要素」をもっているか分析，整理し，具体的に示しておくことが重要になるのである。

３ 「造形表現・鑑賞内容」の５つの「内容要素」と授業デザイン

絵を描いたり，ものをつくったり，見たりすることなどが造形表現・鑑賞活動である。

それでは造形表現・鑑賞活動とは，具体的にどの様なことを行うことなのか，その内容の要素を捉えてみると，「何を，何で，どの様に表現する・している」を追究することであると捉えることができる。

「何を表現する・している」は，「表現対象／主題」，「何で表現する・している」は，「表現材料／素材／造形要素」，「どの様に表現する・している」は，「表現形式」，「表現様式」，「表現技法／用具／知識」であると置き換えることができる。

そこで，造形表現・鑑賞活動の内容を整理すると，以下のような**５つの「内容要素」**を仮設することができた。

ア）表現対象／主題（何を表現する・している）
イ）表現材料／素材／造形要素（何で表現する・している）
ウ）表現形式（どの様に表現する・している）
エ）表現様式（どの様に表現する・している）
オ）表現技法／用具／知識（どの様に表現する・している）

本論は，「造形表現・鑑賞内容」の５つの「内容要素」について具体的に述べる稿ではないが，それらの分析，整理には，授業のデザインにおける条件の考察に不可欠な「造形表現・鑑賞活動の内容論」がある。そこで既発論[5)]の概要，**（「造形表現・鑑賞内容」の５つの基本的な内容要素と詳細）（図表５）**を資料として示しておく。

造形表現活動を行うことは，これら５つの基本的な内容の要素，それぞれをハードル（抵抗）とし，試行錯誤を繰り返しながら各自の表現を追究する（乗り越える）ことに他ならない。５つの内容の要素を乗り越えていこうとすることは，児童・生徒でも大人でも，芸術家でも職人でも同様である。

つまり，「課題追究型」の授業デザインにおける「授業課題・目標」は，造形表現・鑑賞活動の５つの「内容要素」のそれぞれに対し，例えば「活動行為」としての試行錯誤，「追究力」等を育てることを意図して設定することが必要ということである。

４ 「課題追究型」の授業デザインにおいて，「活動行為」と表現・鑑賞活動の「内容要素」の二つの視点から捉えた「デザイン条件」の設定

先に，児童・生徒に，教えることができない造形表現・鑑賞活動の様々な「活動行為」を包含した力，例えば，試行錯誤，「追究力」があることを述べた。

教えることができない，そうした「力」を育てるためには，児童・生徒が自ら選んだり，見つけたり，決めたり，追究したりする，あるいは，追究せざるをえないような，児童・生徒の活動を促す「状況」や「環境」を設定することが必要になる。

そうした「育てる」ことを「授業課題・目標」とした授業デザインにおいて，児童・生徒が造形表現活動を行う上でのハードル，抵抗となる「状況」や「環境」を意図的に設定する授業のデザイン方法が**「課題追究型」の授業**である。

また，「活動行為」を包含した育てたい力，例えば試行錯誤，「追究力」は，造形表現活動の５つの，どの「内容要素」に対して追究する力なのかを特定して「授業課題・目標」を設定しなければ明確な授業デザインができないことは，前項でも述べた。

つまり，造形表現活動の５つのどの「内容要素」に対して，どの様な試行錯誤や追究を促す状況や環境を設定するのか。それはどの「内容要素」に対して，どの様な「追究力」を育てようとするのかを捉えることでもある。

単に，試行錯誤，「追究力」という「授業課題・目標」の設定では，文言の意味，概念が広く，大きすぎて授業が曖昧なものになってしまう可能性が高いということである。

造形教育のおける授業デザインの「授業課題・目標」について，「追究力」の他に，例えば「選択，発見，決定力」，「思考，発想，創造力」，「造形感覚」，「表現力」，「個性や創造性」等の設定を目にするが，残念ながら課題の意味，概念が広く，大きすぎて具体性が無い，曖昧な授業に陥っていることが多いのである。

また，そうしたことは，結果として授業者が個人的，感覚的な趣向に陥るような授業を行う可能性を孕んでいるといえる。

知識や技術，情報等を教える授業ではなく，教えることができない，正答が無いような「造形感覚」や「各活動行為を包含した力」，「試行錯誤，追究力」等を育てることを課題とした「課題追究型」の授業デザインを行うときには，授業の曖昧さを廃し，できるだけ客観的，論理的に授業をデザイン（構成），構築していくことが求められる。

それには，「授業課題･目標」と「造形表現･鑑賞内容」を俯瞰しながら二つの視点を関係的に捉えて授業をデザインすると，より客観性や論理性をもった授業になると考えられる。

二つの視点とは「活動行為」を包含した力（試行錯誤，追究力等）と造形表現・鑑賞活動の５つの「内容要素」である。

それは，授業者が意図した「活動行為」を包含した「力」を「授業課題・目標」として設定し，それを達成するために，造形表現活動の５つの「内容要素」それぞれに，どの様な物理的な活動の条件や範囲，自由や開放的な状況，あるいはどの様にそれらを制御するのか等々，活動を勘案して「状況」や「環境」を設定することでもある。

本論では，**授業デザインにおいて，「授業課題・目標」を効果的に達成するために，造形表現活動の物理的な条件や範囲を勘案し，５つの「内容要素」を開放したり制御したりすることを授業の「デザイン条件」を設定する**，としている。

授業の「デザイン条件」は授業の４つの構成要素のひとつである。

授業の「デザイン条件」を設定する資料として，二つの視点の関係性をマトリックスとして捉えた**（「造形表現･鑑賞活動の５つの「内容要素」と「感覚」，「活動行為」の要素と相互の関係」）（図表６）**を示しておく。図表の

「造形表現・鑑賞内容」の５つの基本的な「内容要素」と詳細

「造形表現」を追究するとは「何を表現する？」,「何で表現する？」,「どの様に表現する？」といった一連の表現活動を行うことである。それを具体的に，**ア）「表現対象／主題」，イ）「表現材料／素材／造形要素」，ウ）「表現形式」，エ）「表現様式」，オ）「表現技法／用具／知識」の５つの基本的な「内容要素」**に整理すると次のようになる。

ア）表現対象／主題（何を表現する・表現している）

ⅰ　対象：人物・動物，生活・情景，自然・静物，空想・物語，造形・オブジェ，他，（もの，こと）
ⅱ　主題：自分自身／造形感覚・感性，思想・心情，価値観・哲学，技術・様式，他，（各個人内設定）

イ）表現材料／素材／造形要素（何で表現する・表現している）

ⅰ　表現材料：自然材料，自然加工原材料，人工材料，加工既製品，他
ⅱ　表現素材：雨や雪や水，空気や風，自然や建物など人工物，場や空間，文字や記号，音や音楽，言語や物語，他
ⅲ　造形要素：色彩，形態，材質／触覚（視覚的触覚，触覚的視覚）《造形の三要素》
　　三原色，色彩の３要素（色相，明度，彩度），点，線，面，立体，構造，空間，時間，次元，他

ウ）表現形式（どの様に表現する・表現している）

○「平面（絵画・デザイン），半立体，立体（彫塑・工芸）」
○「純粋，心象的（絵画・彫塑），適応的（デザイン・工芸）」
　※現行の中学校学習指導要領の内容領域
○「絵画・彫塑・デザイン・工作／工芸（木工，陶芸，竹芸，漆，染色，人形，他）」
　※かつて，学習指導要領の内容領域として整理されていた。
○「漫画」,「映像（写真／映画／アニメーション）」
○「ファッション／衣装デザイン」,「舞台装置，建築デザイン」,「メイク，ヘアーメイク，特殊メイク」
○その他

エ）表現様式（どの様に表現する・表現している）

○ギリシャ，ローマ，ヘレニズム，ビザンチン，ロマネスク，ゴシック，ルネッサンス，バロック，ロココ，他（西洋美術）
○新古典主義，ロマン主義，写実主義，印象主義，後期印象主義，新印象主義，フォビズム，キュビズム，アールヌーボー，シュールレアリズム，ダダイズム，象徴主義，抽象主義，他（西洋美術／近・現代）
○飛鳥，白鳳，天平，貞観・弘仁，平安，室町，安土・桃山，元禄，化政，他（日本文化，美術）
○大和，狩野，琳派，古伊万里，古九谷，今右衛門，柿右衛門，他（日本文化／絵画，陶芸）
○具象，抽象，写実，装飾，他
○その他

オ）表現技法／用具／知識（どの様に表現する・表現している）

○表現技法・用具に対する技法
　・表現形式・表現様式に対する技法
　・材料処理としての技法
　・用具の使い方に対する技法
○造形知識
　・造形，美術史（時代や国，様式や人物，他）に対する知識
　・材料，技法，用具に対する知識
　・表現形式・表現様式に対する知識
　・その他

※引用：『造形教育における授業デザインと授業分析』2011年　佐々木達行（東洋館出版）16P
　　『造形教育における授業の課題・目標と評価』2012年　佐々木達行（開隆堂出版）88P～89P

（図表５）

造形表現・鑑賞活動の５つの「内容要素」と「感覚」,「活動行為」の要素と相互の関係								
「感覚（感受）」 「活動行為（醸成）」追究／試行錯誤 「表現（表出）」 ＼ 造形表現・鑑賞活動の５つの内容要素				何を表現する	何で表現する	どの様に表現する		
				・対象 ・主題	・材料／素材 ・造形要素 （色・形・材質）	表現形式	表現様式	・技法 ・用具 ・知識
造形表現活動	感覚／感受	五感	・見る／観る，視る【視覚】 ・触る【触覚】 ・聞く（音・言語）【聴覚】 ・味わう【味覚】 ・嗅ぐ（臭い）【臭覚】 ・その他（体感する）【五感】					
	活動行為／醸成	追究／試行錯誤の要素	・思う（思考），想う（想像） ・考える（思考，発想，構想） ・選ぶ（選択／判断），比べる（比較），見つける（発見），決める（決定） ・試す，広げる（拡大），深める，係（関）わる，拘る ・整理・整頓する，俯瞰する，関係的にとらえる，総合的にとらえる ・意味づける，価値づける ・その他					
	表現／表出		・描く，つくる，つくりだす ・説明する（造形言語） ・観て，診て発表する（鑑賞） ・ディスプレイする ・その他					

（図表６）

ブランクは，二つの視点から捉えた，「授業課題・目標」の設定，企画等を書き込むスペースとして活用するものである。

５ 「課題追究型」の授業デザインと「デザイン条件」

①「課題追究型」の授業デザインにおける「活動の課題／テーマ」／「活動／題材名」の意味

「課題追究型」の授業は児童・生徒に教えることができない育てることを中心的な「授業課題・目標」としている。

「活動の課題／テーマ」は，授業で育てたい試行錯誤，「追究力」の対象となる造形表現活動の「内容要素」とその質の高さが**児童・生徒の実態**に合っていなければならない。児童・生徒の実態とは，興味や関心はもとより，造形表現活動における情報処理力，技術力等であり，「活動の課題／テーマ」は，情報処理の範囲や規模が適切に設定されていることである。つまり，児童・生徒にとって難しすぎても易しすぎてもいけないということである。

児童・生徒は，まさに授業者が設定した「活動の課題／テーマ」にそって造形表現活動を試行錯誤，追究していくことになる。

児童・生徒の実態をはるかに超えた「活動の課題／テーマ」を求めると，活動の興味や関心，試行錯誤や追究しようとする意味を失い，「授業課題・目標」としての「追究力」を育てることにはならない。そればかりか，児童・生徒の経験にマイナスになることも考えられる。

また，「活動の課題／テーマ」は，児童・生徒に問いかける**「活動の契機」**でもあり，授業における**「活動名／題材名」**と捉えることもできる。

「課題追究型」の授業における「活動の課題／テーマ」，は，児童・生徒に教えることができない，主体的な造形表現活動を促すもので，作品制作の結果を求めることが「授業課題・目標」ではない。

そこで，「活動名／題材名」は，「……を描こう」，「……をつくろう」等，表現の結果を示すような文言を使うことは適切ではない。なぜなら，それらは完成度を示唆し，目標としての意味をもたせることになるからである。

例えば，「……を使って何つくる？」，「……の方法で，どんなことができるかな？」等，造形表現活動の内容の要素を包含させた**「課題，疑問符，問いかけ式」**の文言を使って「活動名／題材名」，あるいは「活動の課題／テーマ」を示した方が適切であろう。

②「活動の課題／テーマ」／「活動／題材名」の設定の視点と相対的な価値としての自由の概念

次は，具体的な「活動の課題／テーマ」の設定である。「活動の課題／テーマ」は，授業デザインにおける「授業課題・目標」と造形表現・鑑賞活動の「内容要素」とを関連させ，組み合わせるなど，様々な視点から設定することが可能である。

以下は，造形表現・鑑賞活動の５つの「内容要素」から捉えた**「課題追究型」の授業の「活動の課題／テーマ」設定の視点**[6]である。

○表現対象／主題（何を表現するか，等）を契機にしたテーマの設定

○表現材料・造形要素（色彩，形態，材質等）を契機にしたテーマの設定
○表現形式（絵画，彫塑，デザイン，工作，等）を契機にしたテーマの設定
○表現様式（抽象，フォビズム，装飾，等）を契機にしたテーマの設定
○表現技法／造形的な知識，等を契機にしたテーマの設定

つまり，「活動の課題／テーマ」の設定は，造形表現・鑑賞活動の５つ，どの「内容要素」からできるということである。

もちろん，複数の「内容要素」を組み合わせて設定することもできるが，「児童・生徒の実態」と授業者の意図である「授業課題・目標」を考慮して設定しなければならないことは前述したとおりである。

ちなみに，学習指導要領の「内容」A表現（1）材料や場などを基にした「造形遊び」は，「表現材料や場」を契機にした，あるいは「活動の課題／テーマ」にした「課題追究型」の授業デザインということができる。

ここで改めて確認しておくと，設定した「活動の課題／テーマ」は，造形表現・鑑賞活動の内容の要素を「活動の契機」としているとともに，それらを制御し，規定しているということである。児童・生徒の側からすると，制御され，規定されるということになる。

例えば，「材料を基にした造形遊び」の授業デザインとして，活動の契機，あるいは「活動の課題／テーマ」を「落ち葉や枝で何して遊ぶ！―自分で遊びたいもの，表してみたいものを選んだり，見つけたり，決めたりしながら―」と設定（**図表８－２**）したとしよう。

ここでは「落ち葉や枝」が「表現材料」であるが，児童・生徒はこれらの材料を使った活動を行うことを前提にしていて，基本的にはその他の材料などを選択して使うことが制御されているということである。極端に言えば，指定された材料以外に選択の余地はなく，自由はない。

何故，敢えてこのように述べるかというと，児童・生徒を自由にすること，開放することが児童・生徒の主体性や創造性，追究力，等々を育てると誤解している向きがあるからである。「授業課題・目標」に対して根拠のない自由を与えても，児童・生徒の主体性や創造性，追究力，等々は育たないだろう。

つまり教えることができない，児童・生徒の中に育てる，例えば「主体性」や「創造性」等，ものごとの自由に対する概念は相対的な価値の中にあるものだからである。自由とは，壁やハードルに対してそれらを乗り越えて獲得するものに他ならない。

これらのことを十分に捉えたうえで，育てることを中心的な「授業課題・目標」とした「課題追究型」の授業デザインを行う必要がある。

自由の名のもとに「授業課題・目標」や造形表現・鑑賞活動の「内容要素」の設定における「自由／開放」と「制御」が曖昧な状態で行なわれる活動の制御不能な授業を目にすることがよくある。その様な授業は，児童・生徒が自宅で行う遊びと変わらず，義務教育の教科として行われる授業としての意味をもたないのである。

③　造形表現活動の「内容要素」と授業の「デザイン条件」の設定

「課題追究型」の授業デザインの**「デザイン条件」**の設定について具体的に述べていく。

例として，育てたい「授業課題･目標」を「活動行為」を包含した試行錯誤，「追究力」とする。

先ず，授業の「デザイン条件」を設定するには，授業の根拠であり，「授業課題・目標」となる，造形表現活動における試行錯誤，「追究力」とは，どの様なもので，何に対して働かせる力であるのかを特定しておかなければならない。

児童・生徒の造形表現活動における試行錯誤や追究する対象としての「内容要素」をどの様に組み合わせ，また，どの様に開放したり制御したりして与えるかということである。

前述した，二つの視点，「活動行為（試行錯誤，追究する）」と造形表現活動の５つの「内容要素」を俯瞰し，関係的に組み合わせて「デザイン条件」を設定する。

つまり，授業の「デザイン条件」の設定とは，ここでの「授業課題・目標」であり，「活動行為」の要素である試行錯誤，「追究力」は，どの造形表現活動の５つの「内容要素」に働かせるように，あるいは働かせる力として特定したうえでデザインしなければならない。

改めてこの部分の二つの視点をマトリックスとして捉えたものが**（図表７）**である。

この図表を基にすると，様々な授業の「デザイン条件」の設定が捉えやすくなる。

児童・生徒に追究させる造形表現活動の「内容要素」の「何を，何で，どの様に表現する，している」のどれに対して「授業課題･目標」を焦点化するのか，あるいは，造形表現活動のどの「内容要素」を「自由／開放」したり「制御」したりするのか，物理的な「内容要素」の「範囲」や「条件」等を検討しながら「デザイン条件」を具体的に設定し，「課題追究型」の授業デザインを行っていく。

例えば，児童・生徒に「何を表現する，している」に対して追究させることは，「表現対象」や「表現主題」

表現・鑑賞の「内容要素」と「活動行為／授業課題・目標」の２視点から捉えた授業の「デザイン条件」の設定

「内容要素」 表現・鑑賞する／している		「活動行為」 試行錯誤する 追究する	「授業課題・目標」 試行錯誤力 追究力 を育てる
何を	表現対象		
	表現主題		
何で	表現材料		
	造形要素		
どの様に	表現形式		
	表現様式		
	表現技法		
	造形知識		

（図表７）

を主体的に選択，発見，表現等，それらを試行錯誤しながら，追究する力（追究力）を育てようとすることが中心的な「授業課題・目標」ということになる。

また，「何で表現する，している」に対して追究させることは，「表現材料」や「造形要素」を主体的に選択，発見，表現等，それらを試行錯誤しながら，追究する力（追究力）を育てようとすることである。

「何を，何で，どの様に表現する，している」のすべてを追究させることは，「活動の契機」，あるいは「活動の課題」を除き，その他すべての造形表現活動の内容要素に対して主体的に選択，発見，表現，追究，等，試行錯誤しながら造形的な総合力を育てようとすることになる。

「追究する」，「追究力」の他にも，「活動行為」を包含し，育てる「授業課題・目標」として捉えたものに，例えば「決定力」，「発想力」，「整理力」，「分析力」，「構成力」，「創造力」等々がある。これ以外にも，育てる「力」として様々な「授業課題・目標」を設定できるだろう。

６　表現・鑑賞活動の５つの「内容要素」と「活動行為」を包含した「授業課題・目標」の２視点を関係的に捉えた「デザイン条件」設定の具体例

「授業課題・目標」として「活動行為」を包含する試行錯誤，「追究力」を育てる「課題追究型」の授業を幾つか仮設し，表現・鑑賞活動の５つの「内容要素」のそれぞれに対応した「デザイン条件」を設定した具体的な例[7]を（図表８－１～４）に示しておく。

①「表現対象・主題」を「活動の課題（テーマ）」とした授業デザイン例

活動名：ぼくの道，わたしの道，どんな道！ ―紙を使った立体的な世界を追究する―		
「活動行為」試行錯誤，追究する／させる対象 （選択，発見等，表現する） **「授業課題・目標」追究力を育てる対象** （選択力，発見力等，表現力）		
活動の課題／テーマ／契機		**「道」（対象）**を素材に，立体的（形式／技法）な**世界（主題）**を追究する
何を	**表現対象（テーマ）**	**どの様な「道（色や形等）」にするか，各自に追究させる**
	表現主題（テーマ）	**「道」にどの様な意味や主題を持たせるか，各自に追究させる**
何で	表現材料	画用紙と厚紙，身辺材，描材（水彩絵の具），接着剤等を各自の課題に合わせて選択，追究させる
	造形要素	対象や主題に合わせ，各自に追究させる
どの様に	表現形式	立体，工作的表現とする
	表現様式	具象的な表現とする
	表現技法	基本的な接続，接着の方法は指導。その他，対象や主題に合わせ，各自に追究させる
	造形知識	各自が持っている知識を活用，追究

（図表８－１）

②「表現材料」を「活動の課題（テーマ）」とした授業デザイン例

活動名：落ち葉や枝で何して遊ぶ！ ―自分で遊びたいもの，表してみたいものを選んだり，見つけたり，決めたりしながら―		
「活動行為」試行錯誤，追究する／させる対象 （選択，発見等，表現する） **「授業課題・目標」追究力を育てる対象** （選択力，発見力等，表現力）		
活動の課題／テーマ／契機		**落ち葉や枝（材料）で** 何して遊ぶ！（表現活動行為）
何を	表現対象	どの様な**「遊びたい，表してみたいもの」**にするか各自に追究させる
	表現主題	「遊びたい，表してみたいもの」の**内容や質をどの様にしたいか**，各自に追究させる
何で	**表現材料（テーマ）**	**落ち葉と枝**を使って表現させる。接続，接着材料以外は使わせない
	造形要素	対象や主題に合わせ，各自に追究させる
どの様に	表現形式	立体，半立体の範囲，各自に追究させる
	表現様式	対象や主題に合わせ，各自に追究させる
	表現技法	基本的な接続，接着の方法は指導。その他，対象や主題に合わせ，各自に追究させる
	造形知識	各自が持っている知識を活用，追究

（図表８－２）

③「表現形式」を「活動の課題（テーマ）」とした授業デザイン例

活動名：オリジナルマンガ，主人公は私！ ―自分マークを使った物語を追究する―		
「活動行為」試行錯誤，追究する／させる対象 （選択，発見等，表現する） **「授業課題・目標」追究力を育てる対象** （選択力，発見力等，表現力）		
活動の課題／テーマ／活動契機		８コマ書式の**マンガ表現（形式）で自分マーク（対象）を使って！** 楽しい物語（主題）を追究する
何を	表現対象	**自分マークを主人公**に，物語を表現させる
	表現主題	「オリジナルマンガ」としてどの様な主題にするか，各自に追究させる
何で	表現材料	**８コマ書式Ａ４用紙**，鉛筆，カラーフェルトペン使用
	造形要素	対象や主題に合わせ，追究させる
どの様に	**表現形式（テーマ）**	自分マークを主人公に**「オリジナルマンガ」を描かせる**
	表現様式	対象や主題に合わせ，自由にマンガの表現様式を追究させる
	表現技法	**８コマ書式の形式で描かせる** 基本的な線画指導。表現に合わせ，マンガ技法を各自に追究させる
	造形知識	各自が持っている知識を活用，追究

（図表８－３）

④ **「表現技法」を「活動の課題（テーマ）」とした授業デザイン例**

活動名：つんで，つんで，粘土を積んで！ ―高く積むことから立体的な表現を追究する―		
「活動行為」試行錯誤，追究する／させる対象 （選択，発見等，表現する） **「授業課題・目標」追究力を育てる対象** （選択力，発見力等，表現力）		
活動の課題／テーマ／活動契機		約10cm²画用紙の上に，倒れないように粘土（材料）を**高く積む（技法）こ**とから立体表現を追究する
何を	表現対象	粘土を積んだ形から，どの様なものを表現するか，各自に追究させる
	表現主題	粘土の立体表現としてどの様な主題にするか，各自に追究させる
何で	表現材料	粘土，一人約２～３kg使用する。 約10cm²画用紙を利用する
	造形要素	対象や主題に合わせ，各自に追究させる
どの様に	表現形式	立体的な純粋表現を追究させる
	表現様式	具象的，抽象的な表現を自由に選択，追究させる
	表現技法（テーマ）	**約10cm²画用紙の上に，倒れない**ように**粘土を高く積む**技法を追究させる
	造形知識	各自が持っている知識を活用，追究

（図表８－４）

【引用・参考文献】

1）造形教育学はどの様な構造を持っているのか「造形教育学の構造内容」として研究を構造的に捉えるために私が仮設定したものである。自らの研究が，造形教育学の何を研究し，どの位置の研究であるのか，また，何が研究されていないかを俯瞰するためである。造形教育学を構造的に捉えた内容はほとんど考察されていない状況であり，単純な「造形表現・鑑賞内容，方法論」として扱われていることがほとんどである。しかし，教員養成のカリキュウラム編成の視点からも，造形教育学の構造的な内容を明確にしないと，教員養成カリキュウラムも編成できないことになる。造形教育学としての構造内容の整備は今後の重要な課題である。

2）「課題追究（問題解決）型」の授業のデザイン方法の意味や課題：『造形教育における授業デザインと授業分析』佐々木達行　2011年（東洋館出版社）【Ⅳ　授業デザインと授業分析の理論，４　授業の構成要素，「授業／デザイン方法　146-149P】引用

3）授業を構造的な視点から，その「構成要素」を「授業課題・目標」，「表現・鑑賞内容」，「デザイン（構成）方法」，「デザイン（構成）条件」の４つのカテゴリーから捉えて整理し，設定した（図表２）：『造形教育における授業デザインと授業分析』佐々木達行　2011年（東洋館出版社）【Ⅳ　授業デザインと授業分析の理論，１ 授業の４つの構成要素と授業構造　134P】引用

4）既発の「授業課題・目標」論，「課題要素Ａ・Ｂ・Ｃ」，６つの「活動課題」と中心的な「授業課題」（図表３）：【『造形教育における授業の課題・目標と評価―図画工作科・美術科教育の理念と授業デザイン―』佐々木達行　2012年12月（開隆堂出版）　124-125P】引用

5）既発の「造形表現・鑑賞活動の内容」の既論の概要，「造形表現・鑑賞内容」の５つの基本的な要素と詳細（図表５）：【『造形教育における授業デザインと授業分析』佐々木達行　2011年（東洋館出版）　16P】【『造形教育における授業の課題・目標と評価』佐々木達行　2012年（開隆堂出版）　88P～89P】引用

6）造形表現・鑑賞活動の５つの「内容要素」から捉えた「課題追究型」の「表現課題／テーマ」設定の視点：「教育研究」2015年８月号（筑波大学付属小学校，初等教育研究会）「児童・生徒の試行錯誤や追究を引き出す授業（構成）デザイン」佐々木達行　14-17P】引用

7）（図表８－１／８－３）：【『造形教育における授業デザインと授業分析』佐々木達行　2011年（東洋館出版社）　53-57／78-82P】参考
（図表８－４）【『「自分らしさ」らしさが輝く図工の活動』佐々木達行　1995年（日本書籍）　54-57P】参考