

苦手を溶かす「造形アイスブレイク」の試み

大阪成蹊大学教育学部 准教授 藤丸 一郎



■「意外と楽しいかも！」と思えるように

図工は、好きですか？「はい」は80%近い。図画工作科は、今も昔も子ども達に人気の教科です。しかし、中学生への「美術は…」の答えは、およそ50%と大きくさがります。周知の通り、苦手意識を持つ人も急増します。高校では芸術が選択となり、「美術」を選択するのは単純計算すると3分の1程度でしょうか。この時点で、やっと図工美術から解放されたぞとホッとする人もいることでしょう。

そうした高校生が入学してくるのだから、大学1年生の造形関係の授業には、学びへの期待以上に、苦手意識と興味のなさ、或いは妙な緊張感が渦巻いています。教育学部なので、卒業後には教員となり造形や図工の授業をすることになる人も少なくありません。子ども達は、できればその教科が嫌い・苦手なセンセイに学ぶより、楽しいと感じている人に学ぶ方がいいし、教える側として同様でしょう。

卒業までに、「全員好き」にさせたい。そんな大それた野望は持っていないけれど、「意外と楽しいかも」「案外おもしろいな」と思えるくらいにはなって欲しいし、してみたいと思いい悩む日々です。

■「造形アイスブレイク」 つくる・みるの楽しさを実感する

大きな空間と魅力的な材料の中で、身体全体で感じることができる造形体験も魅力的ですが、今回は、A3 や B4 の短辺を 2 分割した横長の長方形に描く小さな活動を 2 例紹介します。ちょっとした切れ端に落書きをするように、手軽で気楽に取り組みながらふと感じる楽しさが、嫌い・苦手という冷たい塊を溶かし始めるきっかけになればと考えました。

(1) 史上最強の「綱引きチームをつくろう！」

これなら勝てるぞと思う「強さ」の表れた綱引きチームの絵(自チームのみ)を描いた後、左右に並べて対戦し、比較鑑賞しながら理由を交流して勝敗を決めてあそぶ。

<活動の流れ>

表現1

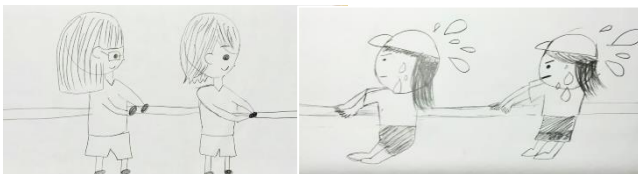
- ①グループを AB に 2 分する。(ジャンケンや席順などで)
- ②監督となり、強い「綱引きチーム」を育てる(描く)ことを提案する。
- ③人数、制限時間、引く方向を確認し、スタート。
(例：1 チーム 3 名、20 分間、A は右側・B は左側向きに引く)
運動会やゲームでの経験を思い起こし、「強い」様子を考え、描く。

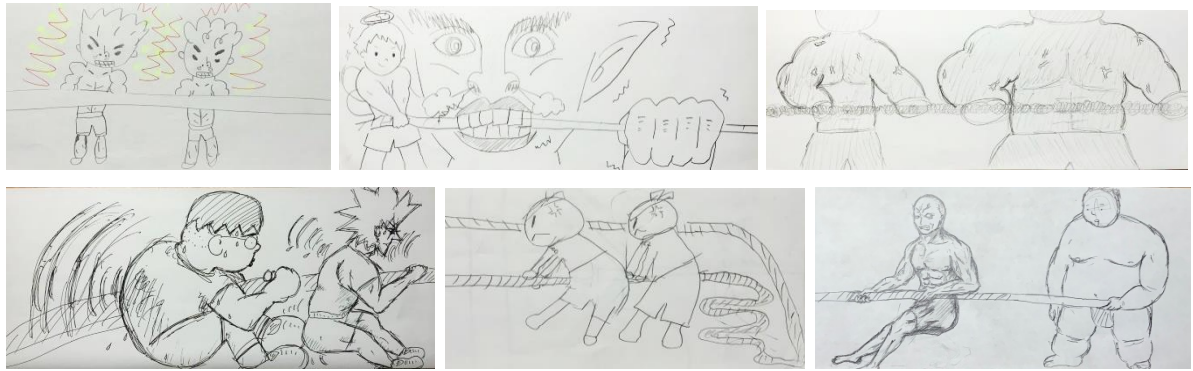
鑑賞1

- ④AB のチームを横に並べ、対戦を楽しむ。
(どちらが強そうかを話し合い、勝敗と理由を対戦表に記入。)
- ⑤組み合わせを変えて対戦(交流)する。
- ⑥一定の対戦後、結果や勝敗を分けた理由を発表し、情報共有する。

●参加者が判断した主な理由

- ・表情(目→つり上がる、血走る、見開く 口や歯→大きい、食いしばる、牙 眉→太い、ゲジゲジ、つり上がる 鼻孔→大きい、開く 耳→尖る)
- ・体型(大きい、筋肉質、逆三角、太い首手足)
- ・髪型(逆立つ、スキンヘッド、モヒカン、角刈り)
- ・姿勢(後傾、腰の低さ、握り方、汗、血管、炎、オーラ)
- ・職業や服装(レスラー、ラガー、力士、超人)
- ・構図(画面いっぱい、はみ出し、背景との比率)
- ・描線(濃い、太い、滑らかでない)





表現 2

- ⑦ 知った情報を元に、誰にも負けない「史上最強チーム」づくりに再挑戦する。
（同様の用紙だが、1 度目とは「反対の方向」に引く様子を描く）

鑑賞 2

- ⑧ 自分の 1 度目と 2 度目のチームを対戦させ、変化や進歩を感じ取る。
- ⑨ 友人の変化を見たり、再対戦したりして楽しむ。

(2) 「つなげよう イメージの輪」

横に並べた 2 つの絵が「つながる」ように間の 3 コマに絵を描き、完成後は全員分が連続してひとつの輪になった絵の中に、様々なつなぎ方のアイデアや描き方を見つけて楽しむ。

用紙 A

用紙 B

<活動の流れ>



表現 1

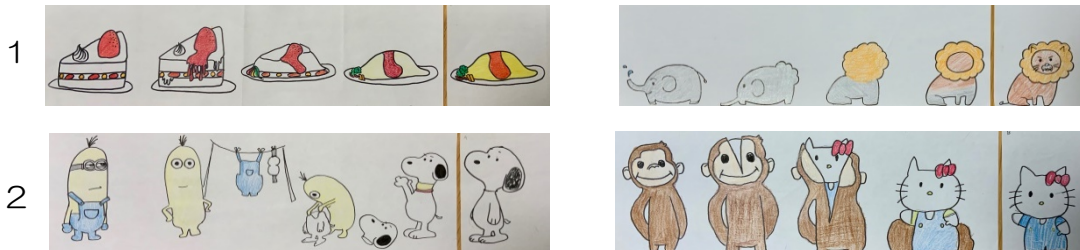
- ① 横長の用紙を 2 枚(用紙 A・B)用意する。その左端(ア・オ)に別々の絵(任意)を描く。
（例：描く抵抗感を下げるために、お気に入りキャラクターを可とすることも多い）
- ② 2 枚を横に並べ、「アとオが【つながる】ようにイ・ウ・エに絵を描こう！」と提案。
（変化や変身を思い浮かべ、自分なりの「つなぎ方」を考え、絵に表す。）

鑑賞 1

- ③ つながった「ア～オ」を見て、その多様な方法や描き方を発見・交流する。

● 参加者が見つけたつなぎ方の工夫

1. 形が順次(全体的、上下左右から)変形
2. 着替える(パーツ交換、脱皮する)ように変形・変身
3. 時間、物語仕立て(四季、朝夕、出会い、動き、ズーム)で展開
4. 共通の理由(チーム、話題、形色など)で展開
5. 言葉・印象(しりとり、〇〇と言えば…)で展開





表現2

- ④席順や名簿順を利用して、完成済みの用紙Aを順に前の友人にバトンタッチする。
 (席や名簿の最初の人、最後の人に用紙Aを渡すことで、クラス全体をつなげる)
- ⑤用紙Bの後ろに受け取った用紙Aを並べ、オ→空欄(カ・キ・ク)→アを【つなげよう】と提案。(交流で学んだ方法や工夫を活用し、②と別のつなぎ方も検討してみる)

鑑賞2

- ⑥用紙A・B順に全員分をつなげて並べ、1つの大きな輪にする。(教室の内壁をぐるりと1周するように掲示して、どこからでもスタートできるようにした。)
 クラス(グループ)全体の「つなげる」からの発想や方法、形や色の変化を見て回り、交流して楽しむ。



■図工・美術の学びに向かう力の芽を

紹介した2つの活動では、表現と鑑賞を交互に行い、経験を形にする→比較して発見する→知ったことや興味を持ったことを試す→自他の変化を改めて確認するという過程を積み重ねることで、全体や自分の変化を実感できるようにしました。見て知ったことをすぐに試してみることで実感が持ちやすいだろうと考えています。本来、表現と鑑賞はより一体的なもので、もっと自然に行われているものでしょう。しかし、意欲が希薄な場合には、実感の伴わない坂道よりも、階段を登った方が進んだと感じられる場合もあると思います。始まりは、ゲームやクイズのようなものかも知れませんが、「なるほど」という気づきや「次は、自分も」と思う小さな経験が、大きく冷たい氷を溶かすきっかけになればと考えています。シャトルシートの感想欄に「意外と…」「案外…」を見つけると、芽吹くかも知れないとついつい期待してしまいます。