



# 美術教育における「遊び」とは？



キーワード 美術教育/ 関心・意欲/ アートの拡張/ 試行錯誤/ 「造形遊び」/

## どのような研究をなぜ行っているか

**契機** 私は、中学校の教員(公立中、国立大学附属中)をしていました。小学校図画工作での伸びやかな造形表現が中学生になると「型にはまったよそ行きの表現」になってしまいがちなことに課題を感じ、中学生ならではの造形表現・鑑賞ができる題材開発に取り組みました。「夢たまご」「Wonderland Box」「作品として残らない表現の鑑賞」などの題材の実践・検証をしました。勤務していた附属中と同じ大学傘下にある附属小が「造形遊び」の発祥の地とも称される学校であったり、「遊び」の原理を大事にした実践を行っていた公立小の先生方との交流があったことも刺激となり、「遊び」概念は、ずっと気にかかっていた。

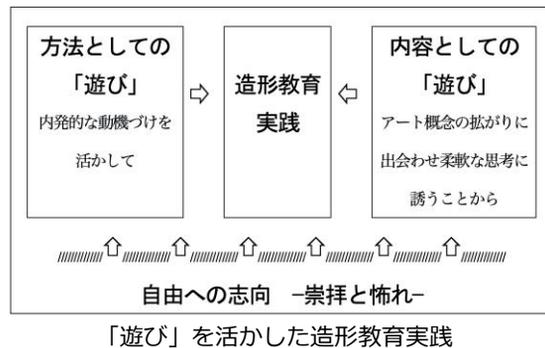


刷毛で思い切り描いた形、何に見えるかな？  
<見立て遊び>

**発展** 10年ほどの中学校での実践の後、大学に勤めるようになってからは、対象を幼児、児童、社会人にも広げ、鑑賞分野の題材にも力を入れました。そんな中、ずっと気になっていた美術教育における「遊び」概念を整理することにし、これまで国内外の学会で5回ほど、「遊び」概念や「造形遊び」をテーマにしたシンポジウムを開催し、関連著作も発表しました。兵庫教育大学の福本謹一教授からは、ドイツのアート・プロジェクト学習に見られる「楽しみを基礎とした活動」を紹介していただき、ハイデルベルク教育大学のウアラス教授 <https://www.mario-urllass.de/> との交流も生まれました。

**これまでの成果** 美術教育における「遊び」概念の諸相を「自由への志向」「主体的な活動を生み出す内発的な動機づけ」「アート概念の拡がり」がもたらす柔軟な思考への誘い」として示しました。このうち「自由への志向」の相は、美術教育に携わる教師の<意識- 規範・文化>の基盤にあたり、自由の崇拝とそれに対する怖れが混在しています。

このフレームをふまえて、「遊び」を活かした教育実践の考察や題材開発を行っています。



## 研究成果をどのように活用し、どのような貢献ができるか

文部科学省学習指導要領に位置付けられている「造形遊び」のみならず、美術教育実践には「遊び」概念が少なからず存在します。しかし、「遊び」という言葉は多義的で魅惑的ですので、実際に実践をする上で誤解が生まれやすい側面もあります。この「遊び」概念の中身を吟味し、教育実践や教育政策に寄与できれば良いと考えています。また、アート概念の拡張という視点から、総合的な学習、ESD、STEAMなどの<包括的な学習>の中での学びの考察に繋がりたいと思います。

## これまでの連携研究や社会貢献活動の実績

- ・共著 Japanese Art Education:Introduction of Zokei-Asobi(Playful Art Study),IJE6(2),2010.
- ・編著『美術科教育学会 リサーチフォーラム in Osaka, Japan 記録集-ドイツの初等教育における「アート・プロジェクト教育実践」から探る美術教育の新たな<かたち>』2016.  
[http://www.artedu.jp/?action=common\\_download\\_main&upload\\_id=516](http://www.artedu.jp/?action=common_download_main&upload_id=516)
- ・共著『美術教育学の現在から<美術科教育学会叢書 1 >』学術研究出版/BookWay、2018.
- ・単著「沢野井信夫の「あそび」を活かした美術教育の構想(2)」奈良教育大学紀要71(1)、2022.