

紙版画の題材開発と指導法に関する一考察 — 保育者・教員養成校での授業実践の変化を通して —

A Study of Teaching Material Development and Method of Paper Relief Print — Through the Changes of Teaching Practice in the Childhood Educator Training Facilities —

須増 啓之

要旨

本稿では、映像教材の作成に関わり、それを授業で活用することで起こった紙版画の題材や指導の変化について報告する。保育士養成校や教員養成校での紙版画の授業は、技法体験としてテーマを与えられた個人での作品制作が多い。本実践においてテーマを与えるだけでなく、凸凹をつくりだす行為から始めることや共同制作を取り入れたことで、写す行為を楽しむ学生が増えた。実践を通して確立した授業方法や内容は、本考察を通して幼児教育や小学校教育での紙版画の指導に応用することができる可能性を見出した。

キーワード：紙版画 共同制作 授業改善 指導法

1 はじめに

保育士養成や教員養成における免許状取得に関わる「造形」や「図画工作」の授業で版画の授業を行う場合、課程や環境によって授業内容を決定することが多い。例えば保育士養成校では写すことを楽しむスタンプ遊びなどの活動や紙版画、教員養成校では紙版画や彫刻刀での木版画を行うことなど課程によって授業内容を決定する。また、クラスにおける受講人数や、道具の数などの環境により、授業内容を変更しなければならないこともある。たとえば50名以上のクラスに彫刻刀を持たせて木版画を教えることは困難であろう。

さらに養成校での版画の授業は、15回という時間的な問題もあり、版づくりに1時間、刷りに1時間の2回程度で行うことが多い。その中でできる版画は、行為を体験するだけの小さい活動となってしまう傾向がある。以上のような背景があり、筆者は養成校で行う版画の授業では、インクをつけて刷るという行為を比較的簡単に体験できる紙版画の実践を継続して行ってきた。

本稿では、非常勤講師として大学で実践してきた紙版画を題材とした授業について報告する。実践を行う中で、大阪教育大学美術教育講座の佐藤賢司が企画する映像教材 DVD『もう一度学ぼう！図工・美術の実技ベーシックⅠ（平面編）・Ⅱ（立体編）』¹⁾の作成に関わる機会を得た。映像教材の題材作成に関わることや、作成した映像教材を授業で使用することで筆者自身の授業内容や方法が次第に変化していった。本稿では紙版画の題材に焦点を当て、題材の改善による内容の変化と学生の活動の変化を見ていく。また、大学で確立した授業方法や内容を幼児教育や小学校教育での紙版画の指導に用いることができるのかについて考察することが本稿の目的である。

2 教科書などにある版画の題材

具体的な実践の変化を見ていく前に、幼児教育や小学校教育での版画の題材について、教科書などを参考に見ていきたい。

幼児教育では教科書がないため、教材関連の書籍などを見ると、3歳児では「手形あそび」「ステンシル」「スタンピング」「粘土版画」「紙版画」などが多いことがわかる。4歳児・5歳児になると、それらに「デカルコマニー」「ブラッシング」「スチレン版画」などが加わる。同じ「スタンピング」の題材でも、3歳児では野菜など自然物や人工物を使用し、写すことを楽しむ活動が多く、5歳児は段ボールで形をつくって絵にする活動などが多くなり、使う道具や内容が変化する。また「紙版画」でも同様に、3歳児の題材は顔など簡単な形でできるものが多いが、5歳児では貼り合わせて動物の形にするなど発達に合わせて活動が変化していることがわかる。

次に小学校での版表現について、開隆堂出版（平成27年2月発行）と日本文教出版（平成28年1月発行）の教科書の題材を抜き出し、それぞれ並べてみると以下のようなになる（表1、表2）。なお、項目の「造」は「造形遊び」、「絵」は「絵に表す活動」を表す。

表1 開隆堂出版（平成27年2月発行）の教科書の版画題材

	題材名	項目	内容、テーマ、材料など
1・2年上	「うっして あそぼう」	造	スタンプ遊び／こすり出し など
1・2年下	「うっして 見つけて」	絵	型紙版画／ローラー
3・4年上	「でこぼこもようのなかまたち」	絵	紙版画／テーマ（動物、生き物）／材料（ボール紙、片面段ボール、毛糸、梱包材、ボタンなど）
3・4年下	「絵の具で遊んで『自分いろがみ』」	絵	「自分いろがみ」をつくる絵の具遊びの方法として段ボールのスタンプや絵の具をつけた紙を折って合わせて開く活動が紹介されている
	「ほると出てくる不思議な花」	絵	版木にインクをつけて写した紙から不思議な花をイメージし、彫刻刀で彫り、重ねて刷る木版画
5・6年上	「色を重ねて、ゆめを広げて」	絵	下絵を描かずに線を彫り、イメージを広げていくほり進み木版画／多色版／グラデーションで刷る
5・6年下	「写して見つけたわたしの世界」	絵	スチレンボードの特徴を生かし、引っかいて模様をつけたり、型押しをしたり、版を切ったりして刷り重ねて写す

表2 日本文教出版（平成28年1月発行）の教科書の版画題材

	題材名	項目	内容、テーマ、材料など
1・2年上	「コロコロ ペったん シャカシャカ」	造	ローラーやテープの芯で色をつける／スタンプ遊び（手、ビー玉など）／こすり出し
	「うっした かたちから」	絵	カップなどの人工物や葉などの自然物で形を写し、組み合わせて絵にする
1・2年下	「たのしく うっして」	絵	型紙版画／紙版画
3・4年上	「いろいろうっして」	絵	材料（紙、毛糸など）を組み合わせて版をつくる／スチレンボード版画
3・4年下	「絵の具でゆめもよう」	絵	絵の具を使った表し方として段ボールのスタンプや型紙、ビー玉転がしなどで模様をつくる
	「ほってすって見つけて」	絵	彫刻刀での木版画／板切れを組み合わせて版にするなど
5・6年上	「刷り重ねて表そう」	絵	1枚の紙に刷り重ねる一版多色木版／ほり進み木版
5・6年下	「版から広がる世界」	絵	材料や彫り方の工夫、色の重なり、偶然の効果などを楽しむ／木版／ほり進み木版／ほり進みスチレン版

教科書の題材を並べることで、両社に多くの共通部分があることがわかる。まず第1学年及び第2学年では、「うっして あそぼう」（開隆堂）や「コロコロ ペったん シャカシャカ」（日本文教出版）など、材料や行為からはじまり、その行為自体を楽しむ「造形遊び」として「版に表す活動」があるという点である。内容はスタンプ遊びやこすり出しなどの幼児教育と重なるものが多く、考えて試す活動となっている。

次に第3学年及び第4学年では「絵の具で遊んで『自分いろいろがみ』（開隆堂）や「絵の具でゆめもよう」（日本文教出版）など、いろいろな材料や用具での写し方を楽しむ造形遊びの要素を含む題材となっている。しかし、その「版に表す活動」は模様をつくる、または絵の具をつける手段であり、最終的にはそれらを切って、新たに構成して「絵に表す活動」となっている。

さらに第5学年及び第6学年では、「色を重ねて、ゆめを広げて」（開隆堂）や「刷り重ねて表そう」（日本文教出版）などの木版画によるほり進み版や多色版が中心となる。「色を重ねて、ゆめを広げて」（開隆堂）は下絵を描かずに線を彫り、刷って、また彫っていく中で表したいことを思い付いていく題材となっている。また「版から広がる世界」（日本文教出版）では、材料や彫り方の工夫を工夫し、見通しを持って表現する題材となっている。両社ともにそれまでの活動を生かせる内容であることがわかる。

版画というと人物や動物、風景などテーマが決められており、下絵を描き、写實的に表現していくイメージが強い。しかし教科書を見る限りでは、写す行為を楽しむ題材や子供自身が材料や用具を選択し工夫して表す題材、彫って刷ってを繰り返す中でテーマを発見する題材が多いことに気づく。また、版画の内容として造形遊びからテーマを持った絵に表す題材へと移っていくことが幼児教育や小学校教育に共通していえる。

3 紙版画の題材開発と授業実践

以上のように教科書における「版に表す活動」の題材を並べてみると、紙版画の数は1から2と意外と少ないことがわかる。また、内容に関しては写すという行為を楽しむ活動や、制作していく中でテーマが決まっていく題材が多いことがわかった。しかし、保育士養成や教員養成における大学の授業では、テーマを決めて絵として完成させる版画題材も多いと思われる。そこでは、制作の経験を通しての版画についての知識の獲得と作品づくりのバランスが影響していると考えられる。学習指導要領や教科書を見れば、版づくりを楽しむことや凸凹を楽しむ題材が養成校の版画の授業として必要となるのではないだろうか。

筆者自身の実践も、実際には具体的な絵にする題材が多い。しかし、映像教材の作成に関わる中で、実践が変化していった。大きく分けると、映像教材の作成に関わる以前の授業「紙版画」(2009年-2010年)、映像教材の作成に関わっている際の授業「紙版画をつくろう～〈模様〉と〈モンスター〉～」(2011年-2013年)、映像教材を使用した授業「モンスター紙版画」(2013年-2015年)で実践が変化する。以下、題材の変化や学生の活動など具体的な実践についてそれぞれ報告する。

3-1 「紙版画」(2009年度-2010年度)

はじめての紙版画の授業では、教科書や教材関連書籍に掲載されている題材を参考に、動物やものの形をモチーフにした作品やお話をテーマにした作品づくりを行った(図1)。版づくりに1時間、刷りに1時間の2時間の授業構成で、版には八つ切り画用紙を使用した。

学生が紙版画を体験するという点では、つまり技法についての知識獲得や刷るという過程の確認という点では、モチーフやテーマは関係ないと考えていた。その結果、キャラクター的な「かわいい」作品が多くつくられ、学生はそれに対して「似ている」や「予想以上にかわかった」という感想を持つことが多かった。そこでは凹凸を楽しむのではなく、かわいいキャラクター的なものをテーマに、紙を切って貼って形をつくること、それが写ることに楽しみがあったと考えられる。しかし、キャラクター的なものをそっくりにつくろうとするあまり、「どこをどう切り取ればいいのかわからなかった」「左右が逆になることを忘れていて失敗した」などの感想も多くあった。結果、下描きに時間をかけすぎたり、失敗を恐れたりする学生が多く見られる授業となった。

また当初は個人制作であったが、受講人数や乾かす場所などの問題により、台紙のいらぬ紙版画をつくり、組み合わせて刷って一枚の物語や場面をつくるなどグループ制作も取り入れていくことにした(図2)。

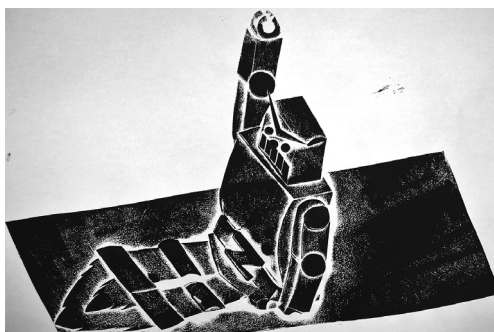


図1 ロボットの紙版画作品例



図2 三匹の子豚をテーマにした共同制作

3-2 「紙版画をつくろう～〈模様〉と〈monster〉～」(2011年－2013年)

映像教材の作成に関わることで、題材について考えていく機会が増えていった。その際、注意したことは「一義的な描画能力に左右されない題材」を考えることであった。これは映像教材のサンプル作品をつくる上で常に重視してきたことである。

そこで、具体的な絵や形にしない版づくりができないか考えた。紙版画では簡単に紙を切って貼ることで凸部分をつくることができ、また紙を切り抜くことで凹部分をつくることができる。下絵を描く時間を減らし、単純な形を切って組み合わせる模様をつくる課題にすることで前述の「紙版画」の授業を改善できるのではないかと考えた。具体的には思い思いの形に切った紙を台紙に貼って、組み合わせる模様をつくることにした。それに伴い、画用紙を正方形(19cm×19cm)や円形(直径19cm)の形にし、なるべく上下関係がなくなるようにした。授業は模様づくりに1時間、刷りに1時間の2時間での構成で行った。絵にしようとする学生もいたが、多くはキャラクターや下絵にとらわれない作品になり、形づくりや模様の構成を楽しむ学生や写すことを楽しむ学生が多くなった(図3、図4)。その他、共同制作として、刷ったあとに出来上がった模様を組み合わせたり、つなぎ合わせたりして大きな作品にするなどの活動も行った。しかし、模様として凸凹をつくる意味が明確ではないという課題が残った。



図3 様々な三角形を自由に構成した版画

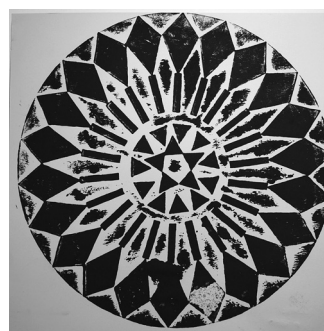


図4 同じ形を貼って構成した版画

実践を重ねていく中で、この模様をさらに図として使用できないか考えた。そこで、教科書などに掲載されている一度使用した版を切って構成する題材などを参考に、制作した模様の紙版画を切って、それらを組み合わせる新しい形にする題材を行うことにした。学生には制作した模様の紙版画は、後で切って使用することをはじめに伝えておく。手順としては、正方形の模様の紙版を自由に二つに切って組み合わせ、そこからイメージをつくっていく。このとき、ある程度テーマが必要だと考え、「monster」というテーマを与えることにした。模様の凸凹と形に関連性がないが、学生は切った形を組み合わせる見立てながら、いろいろな形を生みだしていった。基本の形にさらに紙を切って付け足して、思い思いのmonsterに仕上げていく。見立てることが難しい学生も見られたが、切り方と組み合わせからできる紙版画は、「一義的な描画能力に左右されない題材」として有効であったと考える。なお、授業は版づくりに1.5時間、刷りに1時間の2.5時間で行った(図5、図6)。

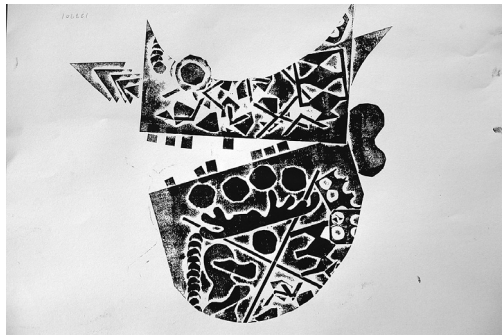


図5 切った曲線を生かして魚や顔に見立てた作品例



図6 切ったギザギザを足やたてがみに見立てた作品

3-3 「モンスター紙版画」(2013年-2015年)

2012年度から授業で映像教材を使用することにした。前述の「紙版画をつくろう～〈模様〉と〈モンスター〉～」では、紙版画について説明を行うとき、版づくりから刷りまでの工程をまとめて学生に見せていた。映像教材を使用した実践を行う中で、映像教材を学生に単に参考として見せるのではなく、授業の中で効果的に生かしていきたいと考えるようになった。また課題として、受講人数や環境による授業形式の変更に取り組む必要があった。そのような中でできた題材が「モンスター紙版画」である。本題材づくりで特に意識したことが3点ある。

1点目は「技法の構造、現れの〈原理〉から導入する」ことや「一義的な描画能力に左右されない題材」など映像教材の作成に関わる中で学んだことを意識した点である。2点目に、人数や環境の問題に対応するために個人制作ではなくグループ活動を取り入れ、かつ作品のサイズを大きくした点である。

3点目は本題材を考える際に、紙版画を別の言葉で置き換えていく作業から始めた点である。たとえば紙版画を詳しく言葉で置き換えていくと、「紙を切って貼ったり、穴をあけたりして凸凹や段差をつくり、インクをつけて紙に写す」ということになる。ここに主題やテーマなどが入って作品となる。さらに個々の言葉に着目して言葉を置き換えていくことで、題材は幾パターンにも変化することができる。たとえば「紙に写す」の「紙」を紙ではなく別のもの置き換えることで題材に変化が起こる。本題材では「凸凹をつくりだす」という部分に着目し、その凸凹のつくり方の違いで題材を変化させることに重きを置くことにした。

また、「版画をしたあとに紙を置いてこすり出しを行う」や「版を切って組み合わせて別の形にする」などの教科書の実践例を参考に、それ自体を一連の版画の過程に組み込もうと考えた。つまり、こすり出しを行ったあとに紙版画を行う複合的な課題にし、映像教材を各活動の導入やつなぎとして学生に見せるという構成の全3時間の授業にすることにした。なお、この題材においては版画を行うことは最後まで学生には伝えないことにした。伝えることで学生が完成のイメージをもち、形にこだわってしまうと考えたからである。以下、題材の内容だけではなく、指導の変化についても見ていきたい。

●「うつしてみたい 凸凹をつくろう」

実際の授業では、まず映像教材の「もののかたちをうつそう」(平面編、Chapter15)を見

せて、凸凹は鉛筆やパスなどでこすり出して写すことができるということを学生に理解させた。ここで学生自身が自然物や人工物の凸凹を実際にこすり出す経験はせず、映像を見て技法についての知識を獲得する。

そのあと「こすり出したい凸凹を考えてつくろう」と提案する。材料については、幼児教育や小学校教育での毛糸や梱包材などいろいろな材料と合わせて版をつくる題材を参考にし、紙だけでなく紐、アルミ線、段ボールなどの様々な材料も使用できるようにした。学生は台紙となる正方形の画用紙（20cm×20cm）に、思い思いに凸凹や段差を表現していく。その際、コピー用紙を配布し、凸凹をつくってはパスや色鉛筆で写して試すという行為を繰り返し、凸凹をつくり変えていくことを意識させた。

ある学生は以前の授業で紙を細く切った経験を生かして、細く切った紙を貼って版にした（図7）。また、タコ糸を台紙に貼るのではなく、台紙に規則正しく点を打ち、千枚通しで穴を開け、タコ糸を通して模様をつかった学生もいた（図8）。その他、木工用接着剤を乾かしての凸凹をつくったり、ストローを細かく輪切りにして貼ったり、おり紙を折って構成して凸凹をつくるなどの活動が見られた。これまでの授業を生かしてつくっている姿や、単に貼るのではなく自由な発想で表現を広げていく姿が見られた。

次に完成した凸凹と色鉛筆を各机に準備し、学生にコピー用紙を配布したあと、好きな凸凹を写していくよう指示した。学生はそれぞれの机を回り、たくさんある中から自分の好きな凸凹を探し、それらをカラフルに写したり、単色で写したり、重ねて写し取ったり、組み合わせて新しい形にしたりと積極的に様々な凸凹を採集していく姿が見られた（図9、図10）。また凸凹を集めることで友達との違いを楽しみ、凸凹を共有してコミュニケーションが生まれる場



図7 細く切った紙を貼ってつくった版

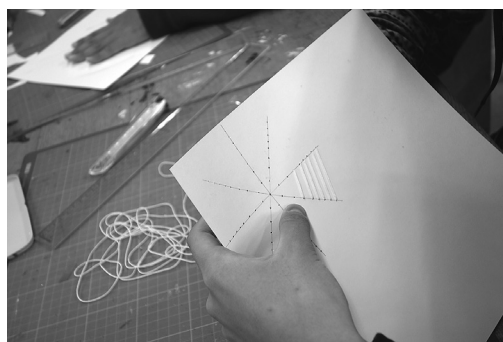


図8 画用紙にタコ糸を通して模様をつくる



図9 各机を回って凸凹を採集する学生

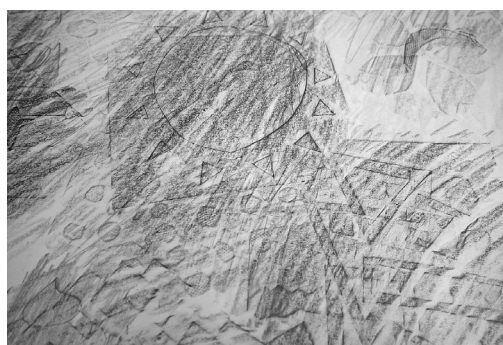


図10 色を使って重ねて映した作品（部分）

面なども見られた。はじめに「うつしてみたい凸凹をつくろう」と学生に提案したことで、結果、凸凹をつくること（版をつくること）と凸凹を写すことを楽しむことに意味を持たせることができた。

●「切って貼り合わせて、うつしてみよう」

凸凹をこすり出す活動の後、学生に初めてインクをつけて写すことを伝え、映像教材の「紙を貼ってうつしてみよう～紙版画～」(平面編、Chapter24)を見せて紙版画の特徴や刷る工程を確認する。また、ここから4名程度のグループに分かれて活動に取り組む。

まず、「紙版画をつくろう～〈模様〉と〈モンスター〉～」と同様に凸凹のある台紙を思いのままに二つに切って分ける。そしてグループで決められた時間内にそれぞれの形がすべて離れないように組み合わせて、新しい形をつくる。テーマは「モンスター」とし、はじめは2分、次は1分、最後は30秒でそれぞれ違う形をつくり、写真を撮って残す(図11)。その中から一つ基本形を選び、凸凹の模様や切った形を生かしたり、紙を付け加えたりしてモンスターのイメージをつくりあげていく(図12)。いろいろな意見を出し合いながらモンスターに仕上げていく姿や、バランやクリップを持ってきて、版に貼って模様にしたという学生の能動的な姿も見られた。また、本題材では形を組み合わせてイメージをつくりだしていくため、苦手な学生も参加できていた。しかし、課題としては、切って組み合わせた時の凸凹の模様がそれぞれ無関係であり、単に組み合わせた遊びになる面もあることが挙げられる。

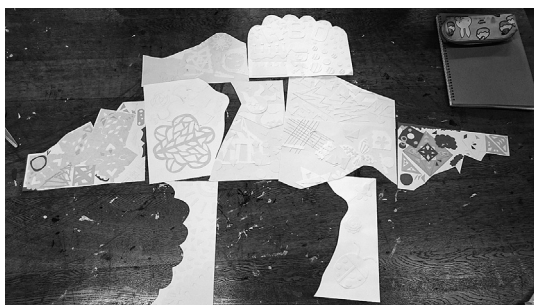


図11 限られた時間で組み合わせた1つの形

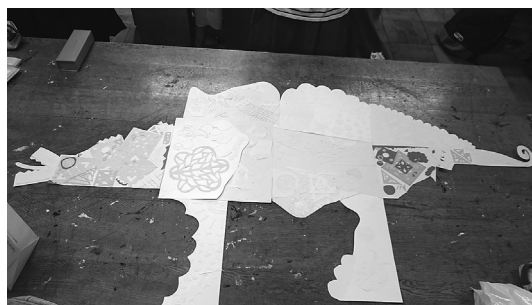


図12 図11に紙を付け加えたモンスター版

モンスター版が完成すると、それらにインクをつけて刷っていく。紙はロール画用紙や模造紙、障子紙から学生が自由に選択できることにした。版が大きいのでインクをつけてもすぐ乾くこともあるため、試し刷りと本刷りを何度か行う。インクを塗った版の上に障子紙を置き、馬簾で刷っていく。しかし、凸凹が多いので1回目はインクがつかないことが多い。2回目は凸凹の間を指でしっかりこすり、写していく(図13)。大きい画面を身体を使ってしっかりこするので、凸凹を直に感じるができ、写すことに集中する学生が多く見られた。そして、インクで形が写った紙をめくる。そこでは慎重に少しずつ台紙からはがしていったり、刷った紙を持ち上げたりして、形が現れる瞬間を学生たちは身体で感じ取って楽しんでいった(図14)。



図13 写っていない凸凹を指でこする



図14 持ち上げて下から確認する学生

以下、完成した「Monster紙版画」の作品と学生の感想である（図15、図16、図17、図18）。



図15 細く切った紙を利用した版（部分）

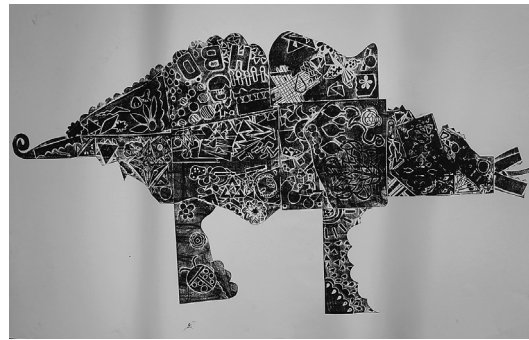


図16 図12の版を刷った作品

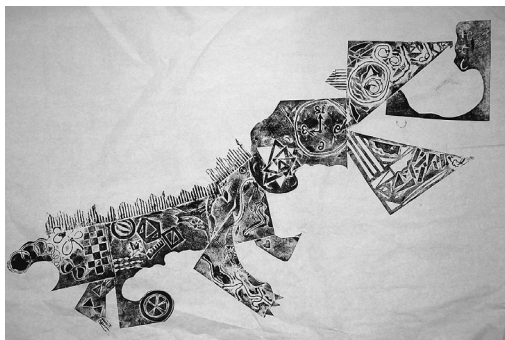


図17 Monster紙版画の作品例

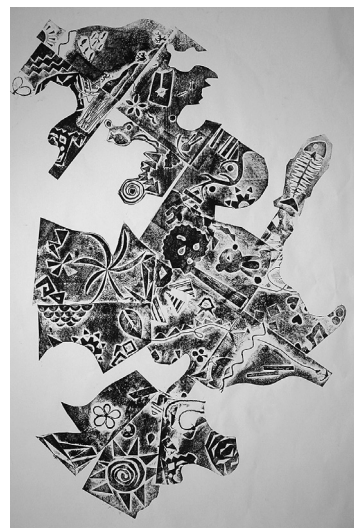


図18 魔女のMonster紙版画の作品例

【学生の感想より】

- ただの形だけでなく、その中の細かい模様にも注目すると自分たちの班の形の違いが見えておもしろかった。
- 他の班のを見ると、どこが顔なのかなーとか、あれは羽根なのかなーとか考えることができおもしろかった。

- ・今回の作品制作を通して、よくあるイメージから抜け出し、柔軟な発想で作品を仕上げることの楽しさと面白さを改めて感じた。
- ・大きくて刷るのが大変だった。

この「Monster紙版画」では、「切る」「貼る」「写す」「組み合わせる」などの過程が多く含まれている。その結果、形づくりなどに不安を持たずに取り組んでいる学生や、切り方や組み合わせ方が自由になってきている学生の姿が見られるようになってきた。また、本論で見てきた紙版画の作品と明らかに表面の表れに違いがある。それは、いろいろなことを学生自身で探していく題材、身体を使って活動する題材にした結果であると筆者は考える。

4 新学習指導要領との関わりからの考察

以上、保育士養成校や教員養成校における筆者自身の紙版画の実践の変化を見てきた。「Monster紙版画」の実践は、保育士や教員を目指す大学生を対象にしたものであった。しかし、幼児教育や小学校教育で本実践の内容や指導法を応用することができるのではないかと考えた。そこで、新学習指導要領と対応させて、「Monster紙版画」の実践について見ていくこととする。

新学習指導要領での版に表す経験についての記述は、平成20年度8月発行の内容と若干の変更はあるが、大きく変わりはない。平成29年3月の新小学校学習指導要領では版に表す経験について、「第3 指導計画の作成と内容の取扱い」「2 第2の内容の取扱いについては、次の事項に配慮するものとする。」の(7)において「児童が工夫して楽しめる程度の版に表す経験や焼成する経験ができるようにすること」と記されている²⁾。また児童が工夫して楽しめる程度について、学習指導要領解説では「児童の発達や実態を考慮した上で、児童一人一人が自分の関心のある表し方で表現を楽しみ工夫できる程度の内容を選択すること」とし、「版に表す」について以下のように記している³⁾。

版に表すとは、同じものを何枚も写し取ることができる、反転して写る、版ならではの表現効果があるなどの特徴をもった造形活動のことである。例えば、身近なものを版に利用して型を押ししたり、凹凸のあるものを選んでこすり出したり、紙版や簡単な木版で表したりすることなどが考えられる。型紙を切り取ってその内側や切り取ったものの外側をスポンジやローラーのような用具で着色するなども版に表す経験の一つと考えることができる。

さらに配慮の点では「児童が無理のない範囲で経験できるようにするとともに、児童が受け身で活動を終えることのないように配慮する」と記されている⁴⁾。つまり、版に表わす題材は単なる技術指導で終わるのではなく、それぞれの関心のある表し方で工夫できるものでなければならない。本実践「Monster紙版画」では、「うつつてみたい凸凹を考えてつくろう」と学生に対して発問した。それに対し、学生はいろいろな方法で工夫して凸凹をつくりだした。テーマから始まる題材にせず、行為から始めることで学生の能動的な材料へ関わりを見ることができた。

また、「第4章 指導計画の作成と内容の取扱い」「1 指導計画作成上の配慮事項」には「(5) 第2の各学年の内容の『A表現』の指導については、適宜共同してつくりだす活動を取り上げるようにすること」とし、共同してつくりだす活動については、以下のように記されている⁵⁾。

共同して活動することは、様々な発想や構想、アイデア、表し方などがあることに互いに気付き、表現や鑑賞を高め合うことにつながる。活動を設定する場合には、児童の実態を考慮するとともに、児童一人一人の発想や構想や技能などが友人との交流によって一層働くようにすることが大切である。特に、決められた部分を受け持つだけで活動が終わらないように留意し、児童一人一人が共に活動をつくりだしている実感がもてるように工夫することが重要である。

幼児教育や小学校教育での版画は、個人での作品制作が多い。しかし、幼児教育や小学校教育での版画の共同制作は可能ではないだろうか。本実践の「モンスター紙版画」は、環境や人数の影響から共同制作という作品づくりとなった。今回、かなり複合的な題材にしたが、一つの方法として凸凹をつくるという発想から入ることや版を大きくすることで、共同制作としても版画の題材を広げることが可能であることが分かった。学生の感想にもあったが、版が大きくなることが必ずしもメリットであるとは限らない。しかし大きい版であるからこそ、凸凹を写すことを楽しみ、かつ身体的に取り組むことができるものとなったといえる。

以上のように、新学習指導要領との関わりの中で見ていくと、本実践の内容や指導法は幼児教育や小学校教育において大きい紙版画や共同制作として応用することが可能であるといえよう。

5 おわりに

大学で確立した授業方法や内容は、学習指導要領との関わりの中で見ていくことで、幼児教育や小学校教育での紙版画の指導に応用することができる可能性を見出せたと考える。しかし現段階では、まだ保育士養成校や教員養成校での実践でしかなく、かなりシステム化しているため、題材として応用することが難しいと考えられる。また対象学年や目標、評価についても考える必要があり、実証性に乏しいという課題もある。そして、何枚も写す行為や写る形を楽しむという版の特徴を生かせる題材にしていく必要がある。今後の課題として、子供や児童に実践する機会を持つことで、写すことを楽しむ題材や共同制作としての版に表す活動の有効性について深めていき、さらなる題材を追求していきたい。

【註】

- 1) 『もう一度学ぼう 図工・美術の実技ベーシックスⅠ(平面編)・Ⅱ(立体編)』(2013), 佐藤賢司(監修), 佐藤洋(撮影・編集), 須増啓之・青木宏子(教材プラン制作), 美術出版サービスセンター(企画・制作), DVD。
- 2) 文部科学省, 『小学校学習指導要領』, p.115, 2017年3月。
- 3) 文部科学省, 『小学校学習指導要領解説 図画工作編』, p.120, 2017年6月。
- 4) 前掲『小学校学習指導要領解説 図画工作編』, p.120。
- 5) 前掲『小学校学習指導要領解説 図画工作編』, p.108。