

## 美術教育における学校現場間の連携方法を探る

中川 泰（長崎大学教育学部）  
江口 邦裕（長崎市立西北小学校）  
山川 昭大（長崎大学教育学部附属小学校）  
松永 恵介（鳥栖市立鳥栖北小学校）  
井手 淑子（佐世保市立宇久中学校）

### I. はじめに

本研究は美術教育の領域で教員養成大学における小大連携および中大連携の可能性と課題を明らかにするビジョンがある。参加する小学校と中学校の子どもに対して、普段の教育活動をより豊かにする活動、普段の教育活動にはない意味ある活動を保障したい。また、近い将来に美術教育を指導する教員となる学生に対して、子どもと関わる仕事の魅力や、やりがいについて学ぶことができるようにしたい。

本稿は「“アートマイル壁画プロジェクト”の一試み」と「『世界の美術家 500』を使ったアートゲーム」という教育実践を扱う。本研究の目的は二つの教育実践に関わる記録を整理し、今後の小大連携および中大連携のより良い方向性を模索することにある。

### II. 「“アートマイル壁画プロジェクト”の一試み」について

#### 1. アートマイル壁画プロジェクトとは

プロジェクトの主催者であるジャパンアートマイル（以下 JAM）のホームページ [註 1] には以下のような記載がある。

- 日本人として自国の伝統文化に誇りをもち、グローバルな視野をもって自ら考え行動し、世界の人々と協働して世界の調和と平和に貢献する次世代を育てる
- 国内外で展開
- アートマイル壁画プロジェクト(本部アメリカ)は壁画の制作とその展示により世界の調和と平和のメッセージを世界に発信する
- ユネスコの「平和の文化 10 年プロジェクト」として認定されており、世界から 125 ヶ国約 50 万人が参加

ここでの壁画は“1.5m×3.6m”の大型絵画のことであり、テントの幕に似たキャンバスに絵が描かれる。

## 2. 2013年度の西北小学校による試みのコンセプト

長崎市国際理解教育推進プランの中に「目指す子どもの姿」として「自国の文化や伝統を大切にする共に、他国の歴史や文化について理解を深め、自ら進んで外国人と交わろうとする国際感覚豊かな子ども」との記述がある。“アートマイル壁画プロジェクト”の活動内容は長崎市が目指す国際理解教育と重なる。そこで「国際理解」「児童交流」「作品制作」の3点をキーワードにし、クラブ活動による展開を構想したのが西北小学校教諭の江口である。

江口は国際理解を深める体験活動の充実を訴求し、“アートマイル壁画プロジェクト”に絵画・工作クラブ（4・5・6年生28名）で取り組んだ。クラブ活動は絵やポスターを描いたり工作をつくったりして終わりとするのではない。児童の意欲を高めるため制作後の目標を重視している。ペーパークラフトをつくって校内で展示したり、環境保護ポスターを描いてコンクールに応募したりするのである。

### ○国際理解教育・外国語活動との関連について

長崎市の小学校では1～4年生は「ハローイングリッシュ活動」、5・6年生は「外国語活動」が教育課程に位置づけられている。ハローイングリッシュとは国際観光都市として長崎市が強化している施策である。5・6年生の目標や内容については学習指導要領に示されているとおりで、西北小学校においても各学年において担任とALTが基礎的な挨拶、歌、ゲーム等を中心とした英語に慣れ親しむ活動や外国文化等に関する活動を行っている。それに付加する方向で国際交流壁画制作に参加し、普段の授業ではできない体験的な国際理解の実現をねらった試みである。

### ○外国の児童との交流について

今回の試みはJAMの壁画を通して取り組む活動の“①国際交流壁画制作”に分類されるものであり[註2]、一つの作品を外国の児童と共同で制作する。図画工作科の授業では共同で一つの作品をつくることは少ない。その活動を外国の小学生と共同で行うことは児童にとっては初めてであり、言語の違いを乗り越えて協力し合うという貴重な体験である。

### ○自主的・意欲的に絵を描くことについて

小学校で児童が絵のために使用するのは段ボールなどの紙類・板もあるが、圧倒的に多いのは「画用紙」である。また、児童がこれまで制作した作品の大きさは画用紙4つ切りまでがほとんどである。アートマイル壁画で使用するキャンバスはビニールに近い材質であり、それにアクリル絵の具で彩色する。そして、その大きさは“1.5m×3.6m”である。その大きさのキャンバスに子どもどうしが協力して絵を完成させる。これほどの大きい作品は描いたこともなければ、その大きさの作品を間近で見た経験もほとんどない。紙で

はない巨大なキャンバスに絵をかくという体験ができることは貴重である。

さらに、交流する相手国についての調べ学習や相手校児童と交流して壁画を制作するという取り組みは長崎市が進める国際理解教育の一方策となりうる。

以上のことを踏まえた今回の試みは、絵画や工作に強い興味をもっている児童が集まるクラブ活動で“アートマイル壁画プロジェクト”に参加するものであり、外国の児童との交流を体験することで、クラブ活動の目標を達成するに留まらず、国際理解を深めるという大きな教育的な意義となる。

### 3. 2013年度の西北小学校による試みの実際

#### ①テーマの設定

JAMに提出するエントリーシートに“Topic you want to share with your partner for collaborative learning (絵のテーマと関連して発信したい情報、相手と比較したい情報)”という項目があった。「何よりも日本の児童が考えていることをわかりやすく伝えたい」「交流相手校の児童が考えていることを知りたい」という願いから、エントリーシートの交流内容に“My dream (私の夢)”と記入した。自分の将来の夢を絵に表せば、言葉が通じなくても相手に伝わるのではないかと考えたのである。日本の児童が思い描く夢と外国の児童が思い描く夢がどう違うのか、あるいは似ているのかはとても興味深かった。

#### ②交流相手校

JAM事務局からメキシコの学校 (Francis Bacon school [Mexico]) が紹介された。その後、相手校の担当教員とのメールを使っての作業が進んだ。壁画のテーマを“My dream”にすることについて相手校と合意がとれたので、具体的な内容や制作手順を日本側が提案した。

#### ③表現方法

まず、児童一人ひとりが“My dream”をキャンバスにどのようにあらわすか構想を練った。基本となる構想を明確にもっていないと、日本側教員・児童の自己満足で終わる恐れがあり、描いている前後の交流にも多大な影響を与える。

そこで参考になったのが2011年の長崎県美術館で行われたワークショップである[註3]。2.0m×1.5mのシートに児童が横たわってその体のまわりを線でなぞり、その上に自分の将来の姿を描いていく活動である。その活動のエッセンスを採用し壁画を描いていけば、「等身大」の日本の児童とその思いが相手国の児童に伝えられると考えた。また、作品を見たメキシコの児童はより身近に実感をもって日本の児童の存在を感じられると判断した。これらを相手校に伝え、了解してもらい実際の取り組みがスタートした。

#### ④活動内容

##### 〔1〕自己紹介

プロジェクトについて児童に説明をし、どのような交流をしたいかをみんなで話し合った。壁画以外にも手紙やメールによる交流をしたいという意見がでた。

そこで、「私の夢 MY DREAM」という題名のプリントを作成し、相手校へ送ることとした。そのプリントには「大人になったら何になりたいですか。そのお仕事をしている場面の絵を描きましょう」という内容で、栄養士、飼育係、考古学者、医者、パティシエ、サッカー選手など様々な夢を描き、さらに自己紹介として自分の好きな教科や好きな食べ物やアニメなども記載した。

また、壁画制作と並行して日本や長崎のこと自分たちのことを伝える方法を話し合い、準備を進めていった。どんな写真を撮ったら日本の学校の様子が伝わるかを考えさせたところ、授業や給食などの様子を撮影して紹介することになった。そして、自己紹介を含めた先のような絵や学校生活の様子を撮った写真を相手校へメールで送信した。メキシコの学校はスペイン語が使用されていたが、ローマ字を書いたり、絵で表現したりして自分たちのことを伝えようと児童は工夫していた。後日、相手校からも同様のメールと学校生活の写真などが送られてきた。プリントして紹介したところ、児童はとても喜び興味深そうに見ていた。文字や絵の色使いが自分たちと違ってカラフルなことに気づく児童もいた。

## 〔2〕壁画の制作[日本側]

壁画制作は下絵からスタートした。黄色と橙色を塗って下地とし、その上に描いていく。4年生男子1名を代表として、体全体の周りをなぞり、将来の姿を表現した。この児童の夢は考古学者である。他の児童は好きな色の絵の具を選んで手形を押していった。夢がサッカー選手の児童は足形をつけた。手形や足形をつける久しぶりの感触をみんな楽しそうに味わっていた。

次に、その手形や足形の周りに自分の夢に関する物の絵を描き加えた。「メキシコの児童がその絵を見て、“あの職業だ！”とわかるように描こう」と助言した。夢がパティシエの児童はケーキや泡だて器を描き、夢が医者の児童は注射器や聴診器を描いていた。キャンバスの半分は白のままで相手校に送付した（相手校は白の部分に同様の手順で作業を進め、壁画を完成させる）。

## 4. 2013年度の西北小学校による試みの成果と反省

相手校へ発送したのが1月初旬。完成した壁画が戻ってきたのが3月中旬であった。壁画を鑑賞し、今回の活動を振り返った。

児童の感想として一番多かったのが「メキシコのみんなは絵が上手」というものである。「色がきれい」「たくさん色が使われていて、明暗もはっきりしている」「細かいところもよくかいている」「一つひとつの色がしっかりぬられている」というものがあった。

### (1) 成果

#### ①身近な存在として感じる

プロジェクトのねらいは「グローバルな視野をもって自ら考え行動し、世界の人々と協働して世界の調和と平和に貢献する次世代を育てる」ことにある。

今回の活動では壁画を描く前にインターネットで相手校のホームページを見た

り、メールを使ってお互いの学校の様子を知ったりすることができた。特にメールでは個人の顔写真をお互いに交換し、自分たちが送った手紙を読んでいる様子の写真を見たので、身近な友だちとして感じることもできたようである。このような感覚をもつことができたのはテレビや本を通して知った知識ではないからであろう。国は違っても今を同じく生きている児童どうしが、絵画とインターネットを通してお互いをより身近な存在として感じることもできていたと考えられる。

## ②協働体験の良さ

活動全体を通しての感想には自分たちと違うところに目を向けているものが多かった。「服装や教室の床がちがうけど同じような空間で勉強していた」「くつのまま学校に入るのが不思議」「いろいろな大きさの人がいて日本人と同じで十人十色だと思いました」「サッカーボールが違う」「アーティストやスポーツ関係が多い」というものがあった。

壁画を鑑賞した際には手形に手を合わせて喜んだり、描いているものを見ていろいろなことを想像したりしていた。そんな中で「違い」とともに「同じ」ということに気づいた感想も多かった。「私も注射器をかいたけどメキシコの人にも注射器をかいていました。もしかしたら私とっしよの医者になりたいのかと思いました」「日本にもある職業につきたい人が多かった」「夢をいっぱいもっているところは同じ」「メキシコの子どもたちもいろいろな夢をもっている」というものがあった。

全員に共通しているのは今回の交流が楽しかったということである。一枚の壁画を外国の児童と共同制作し、協働体験することの良さを感じることができていた。「いろんなことを知ることができてよかった」「本当に交流ができてうれしかったです」「メキシコの人たちと絵で会話をしているみたいで楽しかったです」「メキシコと日本が少しなかよくなったと思いました」「(手形に手を合わせてみて)メキシコの人たちの手は大きいと思いました」「自分はこうなりたいという気持ちがいっぱい伝わってきました」「夢がかなってほしいなと思いました」という感想があった。

## ③国際理解を深める

児童は今回のメキシコとの交流を通して国によって「違い」があることを実感することができた。小学生の発達段階において今回のような体験をしたことにより、国による「違い」を当たり前のこととして受け止めるという国際理解の基礎を身につけることができたと考える。今回の体験活動を通して、長崎市が目指す「他国の歴史や文化について理解を深め、自ら進んで外国人と交わろうとする子どもの育成」を一步進めることができたのではなかろうか。そのことは「メキシコの子どもたちに会ってみたいです」「ほかの国の学校のことなども知りたい」「また今度ちがうところで交流すればいいなと思いました」「また、いろいろな国と交流して、ちがう国の子どもたちのことを知りたいです」といった児童の感想に表れている。このような体験を重ね国際理解を深めることにより、自ら進んで外国

人と交わろうとする国際感覚豊かな児童の育成を図ることが大きな意味をもつのである。

## (2) 反省

プロジェクトではスカイプ (Skype) を活用して直接相手校と交流している学校もある。今回は日本側に機器がなく、相手校のインターネット環境も十分でなかった。時差を考えると難しい面もあるが直接の対話が可能であれば相互理解が深まったであろう。また、クラブ活動での取り組みであったため、学習時間の調整が難しかった。クラスでの取り組みであれば他の教科とも関連させるなどしてより優れた活動になった可能性があったと思われる。

## Ⅲ. 『世界の美術家 500』を使ったアートゲーム』について

### 1. アートゲームによる鑑賞で美術作品に親しむ

図画工作科や美術科の授業時間が削減されてきている影響もあり、子どもの豊かな感性を育みつつ創造力を伸ばす重要な手立てとしての鑑賞教育が注目されている。そのため、子どもが無理なく楽しみながら美術作品に親しむことを目的に多くのプログラムが開発され、アートゲーム教材の作成や活用が増加してきている。

### 2. 『世界の美術家 500』を使った長崎大学での試み

長崎大学でも滋賀県立美術館等の鑑賞教育プログラムを参考に『世界の美術家 500』[註 4] を使った教材を 15 年間にわたって大学の授業で使用してきている。

『世界の美術家 500』は中世から現代までの代表的な画家・彫刻家 500 人が ABC 順に収録されたアート・ガイドブックである。1 頁には一人の作家が割り当てられ代表作品 1 点を掲載している。作品は全てカラーの写真であり、1 頁の半分以上の場所を割り印刷されている。作品の上側には作品の内容と作家の特質について解説があり、作品の下側には出没年と作品の大きさ等の記載がある。

実際には本としてではなく、すべて切り離し、1 頁ごとに B6 サイズのクリアファイルに入れカードとして利用する。複写することなく図版をそのまま使うため、著作権を気にする煩わしさが全くない。しかもコストが安いのである。『世界の美術家 500』は “The art book” の翻訳本で定価が 2,200 円なのであるが、原本は 2,000 円以下で購入することが可能である。教材の使用目的に応じて、解説を読ませたくない場合などには原本を使用している。ただ、現在、日本語版である『世界の美術家 500』は絶版になっており、古本として購入するしか手立てがない。購入価格は 1,000 円程度が相場のようなのである。なお、『世界の美術家 500』の代替としては『20 世紀の美術家 500』 (“The twentieth century art book”) の翻訳本 [註 5] も使用できる。

### 3. 『世界の美術家 500』を使った小学校での試み

美術作品に親しむ授業を開発するための資料として、附属小学校教諭の山川による教育実践記録（対象児童：4年生）を記すことにする。山川は数年前より『世界の美術家 500』を使ったアートゲームの試行研究に関わってきている。

#### 【『世界の美術家 500』による教育実践事例】

##### ○目的：

カードで多くの作品に触れ、美術作品に興味を抱き、自分なりの思いをもつ

##### ○特色：

活動することを中心にした鑑賞の実現

##### ○手順：

- ①教師が事例をみせることで興味をもてるようにする。自由にセリフや物語をつけて良いが、作品から受けた印象や思いを根拠にしなければならないことを伝える
- ②多くのカードの中から実際に手にとって使用するものを選べるようにすることで、積極的に多くの作品と関わられるようにする
- ③カードの作品につけるセリフを考えたり、聞いたりする活動（あてっこゲーム）を通して、作品への印象や思いを言葉で共有できるようにする
- ④なぜ気に入ったのか、選択基準を問うことで鑑賞の視点が広がるようにする

##### ○結果：

- ・短時間で様々な作品に触れることができた
- ・一人での鑑賞ゲームが自然とグループでの鑑賞ゲームに発展できた
- ・子どもの発言から作品への印象を読みとることができた
- ・お話をつくる活動によって、色や形、印象の似た作品に注目して鑑賞するなど、一人ひとりがテーマをもって鑑賞することができた
- ・気に入った作品の作者や作品名、今回なかった他の作品にも興味をもてた

##### ○課題：

- ・一つの作品にセリフをつけるだけの活動ではボリューム不足を感じたようだった。初めから「作品カードをつかってお話づくりをしよう」という活動でも良かった
- ・どのグループも同じ種類の作品カードを使えるよう、もっとカードの数を増やすべきであった
- ・最後に自分が気に入った作品を紹介し合う活動は不要に感じた。子どもはお話づくりの段階で十分に作品と向き合い、自分なりに作品を消化していた。子どもが活動後に興味をもった作品について調べる時間をとってあげると良いかもしれない

#### 4. 猪熊弦一郎現代美術館の鑑賞教材「ミモカ・アートカード」について

『世界の美術家 500』を使ったアートゲームの教育実践を実施する上で授業方法の参考資料として、香川県丸亀市猪熊弦一郎現代美術館の鑑賞教材「ミモカ・アートカード」の手引きを簡単に紹介する。[註 6]

##### ○A. 共通点をみつけよう！

色や形、描かれているものの特徴を捉え、分類する力をつける（教材 1「ならべてマッチング」、教材 2「めくってマッチング」）

##### ○B. 言葉を使って遊ぼう！

注意深く観察する力と、言葉による表現力を身につける（教材 3「ぼんぼんあわせゲーム」、教材 4「セリフづくりゲーム」、教材 5「しりとりゲーム」）

##### ○C. テーマにそって考えよう！

テーマにそって想像したり、物語を構成する力をつけたりする（教材 6「お話をつくろう」、教材 7「カレンダーをつくろう」）

##### ○D. チャレンジしよう！

見る、言葉に表す、テーマにそって考えるなど、鑑賞に関する総合的な力を伸ばす（教材 8「わたしのミニ美術館」、教材 9「名探偵ゲーム」、教材 10「伝言ゲーム」、教材 11「カルタをつくろう」）

鑑賞の授業は目で鑑賞するという授業が圧倒的に多いし、作品を鑑賞しその感想を述べ合ったり、ワークシートに感想を書いたりして終わりというものもある。そのような状況であるからこそ“美術作品に親しむ アートゲーム”で魅力的な授業を創造していただきたい。なお、猪熊弦一郎現代美術館の鑑賞教材は毎年新しいものを提供しており、送料を負担すれば全国どこからでも貸し出しが可能であり授業で使うことができる。

#### 5. 『世界の美術家 500』を使った長崎大学の教材事例

最近、小学校や高校での出前授業や免許更新講習や高校生対象のオープンキャンパスで活用している代表的な教材を三つ紹介する。

##### ○教材 A「ババ抜きゲーム」

手順：

- ① 初めに一人 4 枚のカードを配る
- ② ジャンケンをして順番を決める
- ③ トランプのババ抜きと同じように相手のカードを 1 枚ひく
- ④ 自分のもっているカードの中から、ひいたカードとの共通点を探す
- ⑤ 共通点をゲームの参加者の前で発表する
- ⑥ ゲームの参加者全員から「OK！」がでたらカードを出す
- ⑦ 先にもっているカードが無くなった人、または一番カードの枚数の少な

い人が勝ちになる

注意事項：

- ・ 共通点の発言は参加者全員が納得しなければカードは出せない
- ・ もし納得されなければ、カードは2枚とも自分の手元に戻さなければならない

○教材 B「名探偵ゲーム」

設定：

- ①美術館から大切な絵が怪盗に盗まれた
- ②盗まれた絵を取り返すために、ゲームの参加者が探偵となり怪盗と勝負する

手順：

- ① “ゲームの参加者数×3” 枚のカードを表向きに並べる
- ②怪盗役（1名）と探偵役（怪盗役以外の人）を決める
- ③怪盗は美術館から盗んだ絵としてのカードを1枚決める（決めた絵は口外しない）
- ④探偵は順番に怪盗が盗んだ絵を推測し、怪盗に質問する（探偵の質問は YES か NO で答える形式、怪盗の答えは盗んだ絵のヒントになる）
- ⑤全員の探偵が質問を終えたら、探偵はヒントを基に盗まれた絵1枚を予想する
- ⑥怪盗の掛け声に対して、探偵は予想した絵を指で指示する
- ⑦怪盗は盗んだ絵を披露する（推理が当たった探偵は1ポイント、推理が外れた探偵は0ポイント、怪盗のポイントは推理が外れた探偵の人数分となる）
- ⑧一人1回ずつ怪盗役を務め、一巡したらゲーム終了（終了時点のポイント数で順位を決定する）

○教材 C「お話プロデュース」

手順：

- ①4～5人で1グループを編成する
- ②全員で好きなカードを10枚選んで表向きに並べる
- ③プロデューサー（一人）とスタッフ（プロデューサー以外）を決める
- ④プロデューサーは3枚のカードを心の中で選び、その3枚のカードを使ったお話を披露する
- ⑤スタッフは相談して3枚のカードを推測する。
- ⑥プロデューサーは正解を発表する（スタッフは3枚正解が3点、2枚正解が2点、1枚正解が1点、プロデューサーは全員が正解の場合に3点）
- ⑦一人1回ずつプロデューサーを務め、一巡したらゲーム終了（終了時点の点数で順位を決定する）

備考：

プロデューサーが披露するお話は、例えば「笑顔の人物画」「チューリップの絵」「鳩の絵」であった場合、「“いつも笑顔の人が一本の花を育てたら鳥が遊びに来る”というお話はどうか？」といったものになる

#### IV. まとめ

江口と山川と中川は“アートマイル壁画プロジェクト”や“アートゲーム”等を活用した小大連携の可能性を具体化する授業モデルの作成作業に入った。その関連で2014年度は大学が小学校に「キッズゲルニカに関するドキュメンテーション [註7]」や「小大共同制作による人文字作品」を提供した。後者は西北小学校の5年生が「時の蘇生」柿の木プロジェクト[<http://kakitreeproject.weblike.jp> (2015.1.25 確認)]に参加し、その学習成果の発表に連動させたもので、2014年8月9日の長崎原爆の日の平和祈念集会で披露された。

一方、2010年度から2012年度までの3年間、現鳥栖北小学校教諭の松永と中川は“離島にある教育現場に対する大学の出前授業を基にした交流（フィールドは佐賀県最大の島にある唐津市立馬渡小中学校）”を実施した。そこでの成果から2013年度に“離島にある教育現場と大学との交流”の構想を練り、2014年度から宇久中学校教諭の井手と中川は中大連携による交流をスタートさせている。

以上の経緯を含め、「“アートマイル壁画プロジェクト”の一試み」と『世界の美術家500』を使ったアートゲームから得た知見から、今後の小大連携および中大連携で実現させることができる三つの魅力的な授業モデルを提案する。

〔A〕 小学校・中学校が立案したプログラムを大学が支援する授業モデル

- ① 小学校あるいは中学校の教員が大まかなプログラムを作成する
- ② 大学が授業実践で担うことができる有意義な役割を検討する
- ③ 小学校あるいは中学校と大学との間で授業デザインを決定する
- ④ 大学が自己紹介DVDを作成し、小学校あるいは中学校に送付する
- ⑤ 表現と鑑賞以外の交流を実施する
- ⑥ 大学が授業支援教材等を準備し、小学校あるいは中学校に送付する
- ⑦ 小学校あるいは中学校で授業を実施する
- ⑧ 小学校あるいは中学校は授業風景や完成作品等を大学に送付する
- ⑨ 大学はコメントを付加したドキュメンテーションを作成し、小学校あるいは中学校に送付する
- ⑩ 小学校あるいは中学校はドキュメンテーションに対してのコメントを大学に送付する

〔B〕 大学が立案したプログラムを小学校・中学校が実施する授業モデル

- ① 大学が大まかなプログラムを作成する
- ② 小学校あるいは中学校の教員が授業実践に向けて大学への要望をまとめる

- ③小学校あるいは中学校と大学との間で授業デザインを決定する
- ④大学が自己紹介 DVD を作成し、小学校あるいは中学校に送付する
- ⑤表現と鑑賞以外の交流を実施する
- ⑥大学が授業支援教材等を準備し、小学校あるいは中学校に送付する
- ⑦小学校あるいは中学校で授業を実施する
- ⑧小学校あるいは中学校は授業風景や完成作品等を大学に送付する
- ⑨大学はコメントを付加したドキュメンテーションを作成し、小学校あるいは中学校に送付する
- ⑩小学校あるいは中学校はドキュメンテーションに対してのコメントを大学に送付する

〔C〕小学校・中学校が通常のプログラムを大学が支援する授業モデル

- ①小学校あるいは中学校の教員がプログラムを大学へ送付する
- ②大学が授業実践で担うことができる有意義な役割を検討する
- ③小学校あるいは中学校と大学との間で授業デザインを決定する
- ④大学が通常のプログラムとは別に共同制作プログラムを立案する
- ⑤大学が自己紹介 DVD を作成し、小学校あるいは中学校に送付する
- ⑥表現と鑑賞以外の交流を実施する
- ⑦大学が共同制作プログラムに必要な作業を小学校あるいは中学校に要請する
- ⑧共同制作プログラムに必要な小学校あるいは中学校の作業を基にして、大学は作品を完成させ、小学校あるいは中学校に送付する
- ⑨小学校あるいは中学校で授業を実施する（大学が授業準備を支援）
- ⑩小学校あるいは中学校は授業風景や完成作品等を大学に送付する
- ⑪大学は授業風景や完成作品等に対してのコメントを小学校あるいは中学校に送付する

授業モデルを選択するポイントは小学校や中学校と大学の双方がお互いに大きなメリットをしっかりと構想し、その実現に向けて活動内容を吟味することにある。そして連携においてお互いが負担を軽減化するように工夫しなければならない。また小学校や中学校の教員が容易に授業できるよう、大学のサポートに留意する必要がある。小大連携あるいは中大連携を通じて、小学生や中学生にはコミュニケーション力や表現力を磨くこと、将来の生き方を前向きに考えるチャンスになることを期待できる。大学生には教育実習で学べるものと違った教員としての実践的なスキルを身につけたり、教員としての真の理想像を獲得したりすることが可能となる。

今後の課題は「幼小中大連携による美術教育」と「学部と附属学校園の共同研究」と「附属学校園での教育実習」を絡めて推進することにある。博学連携も考慮しつつ、共同制作・作品展示・壁面構成（ドキュメンテーションを含む）を活用した三つの授業モデルによる幼小中大連携を検討していきたい。

[註]

- 1) <http://www.artmile.jp> (2015. 1. 25 確認)

“アートマイル壁画プロジェクト”は、壁画の制作とその展示により世界の調和と平和のメッセージを世界に発信するアメリカで始まったプロジェクトである。

「アートマイル国際交流壁画共同制作プロジェクト(International Intercultural Mural Exchange)」は、JAM(ジャパンアートマイル)が開発した日本発の国際協働学習プロジェクトであり、海外の学校とインターネットを活用して共通のテーマで国際協働学習を行い、学習成果として1枚の壁画を共同制作するものである。持続可能な社会づくりの担い手を育む教育として文部科学省も支持している。

- 2) JAMでは壁画を通して取り組む活動を以下の3パターンにまとめている。
- ①国際交流壁画制作(インターネットを使って海外の学校と交流し、共通テーマで協働学習した後に半分ずつ絵を描いて1枚の壁画を制作)
  - ②国内交流壁画制作(国内2校で交流して壁画を共同制作)
  - ③単独壁画制作(一つの学校で1枚の壁画を制作)
- 3) 長崎県美術館と長崎大学との博学連携は2005年から始まった。年に1~2回、1回について2~4日間で開催するのであるが、参加者が2000名を超えることもある活動である。大学側ファシリテーターの数も50名程度、準備期間には半年を費やし、マスコミや教育現場を活用した広報活動もあり、博学連携のイベントとしては日本で他に例のない規模のもので、幼大連携・小大連携・中大連携による内容も含んでいる。江口が参考にしたのは20近くあった活動事例の中の一つで、2010年7月10・11日に実施された「手作りの未来地図」というワークショップ。
- 4) Phaidon Press Limited 編著, 木下哲夫訳『世界の美術家500』美術出版社, 1998年.
- 5) Phaidon Press Limited 編著, 木下哲夫訳『20世紀の美術家500』美術出版社, 2000年.
- 6) 丸亀市猪熊弦一郎現代美術館・公益財団法人ミモカ美術振興財団編『つながるミモカと教室と』(鑑賞教育について考える会ー丸亀市猪熊弦一郎現代美術館所蔵作品を活用した鑑賞教材開発ー報告書), 2013年, pp8-9.
- 7) 拙稿, 辻泰秀編『幼児造形の研究ー保育内容「造形表現」ー』萌文書林, 2014年, p225.

ドキュメンテーションとはレッジョ・エミリアで活用されている制作プロセスの記録で、子ども一人ひとりの学び、集団としての子どもたちの学び、教員の学びの軌跡である。ドキュメンテーションを対話の拠り所に次の活動へ展開する意義は大きい。