

A/r/tography による知的障害のある児童の探究過程の考察

横山 由季 池田 吏志 若松 昭彦
(広島大学附属東雲小学校) (広島大学大学院人間社会科学研究科)
KEY WORDS: 図画工作科 探究 A/r/tography

【目的】

文部科学省（2018）は、探究的な学習の過程を重視し授業改善を図る必要性を明記した。これまで、探究（探求）に焦点を当てた授業開発や探究過程を分析した先行研究が行われてきた（秋田ら、2020；笠原ら、2020；杉浦、2007）。探究過程の様相には、「実験」、「発見」、「省察」などいくつかの概念が挙げられ、一人一人異なる探究過程があると言われている。しかし、障害のある児童の探究過程を究明している研究は少ない。近年、幼稚園の遊びや小学校の図画工作科における探究（探求）に焦点を当てて、Arts-Based Research や A/r/tography（以下、アートグラフィー）により考察している研究が紹介されている（岩永ら、2021；笠原ら、2020；吉川ら、2020）。

そこで、本研究では図画工作科の授業における、知的障害のある児童が主体的に生成する探究の様相を明らかにすることを目的とした。なお、本研究では、笠原ら（2019）を援用し、「探求」を、「何かを探る」、「見出そうと求める」とし、学術研究を意味する場合は、「探究」とした。

【方法】

1 対象者

B 小学校特別支援学級に在籍する知的障害のある児童 1 名を対象とした。学校長、保護者の了承を得ている。

2 実践の概要

202x-1 年 10 月～202x 年 1 月に図画工作科「ミラーアートをつくろう I（以下、I 期）」（計 10 時間）、202x 年 4 月～202x 年 5 月に図画工作科「ミラーアートをつくろう II（以下、II 期）」（計 4 時間）の実践を行った。I 期の目標は素材から思い付いたことを表現できること、II 期の目標は素材を工夫して表現できることとした。両期とも準備物は、卓上鏡、姿見鏡、鏡シート、透明フィルム、カラーセロハン（9 色）、マジック、はさみ、のり、鏡の仕掛け絵本であった。活動のねらいに応じて、教室、グラウンド、屋上で実施した。児童は、鏡に映る自分や景色から想像して、鏡の上に透明フィルムを貼りマジックで絵を描いたり、カラーセロハン、葉や小枝を貼ったりした。また、鏡の前でカラーセロハンを折り紙や色眼鏡にして、好きな形や色を見付けた。各授業の最後は、活動の振り返りを行った。

3 分析の方法

児童の活動の様子を録画し、児童の言動を逐語記録化した。逐語記録から児童の探究過程を、アートグラフィーの手法により考察した。アートグラフィーの接頭語 A/r/t はそれぞれ、Artist（芸術家、以下 A）であり、Researcher（研究者、以下 r）であり、Teacher（教育者、以下 t）でもあるという複数の立ち位置の「あいだ」から見えるものや省察を記述（Graphy）する方法であり、理論であり、理論化の営みである（笠原ら、2019）。筆者は、児童と一緒に活動しながら（A）、児童が素材から具体物を作り出す姿を捉え（t）、児童の言動を解釈した（r）。

【結果】

児童が主体的に生成する探究の様相として、「象徴遊び」を見出すことができた。荒井ら（2013）が示す「象徴遊び」には、「見立て遊び」と「役割遊び」が含まれる。「見立て遊び」の例として児童は、鏡をタブレットや相撲の土俵に、

カラーセロハンを折ったり組み合わせたりして、携帯電話、赤白帽子、花束、水、鬼の角、金棒などに見立てた。「役割遊び」では、花屋、歯医者、食べ物屋、豆まきなど、児童が児童と教師のせりふや動作を設定し一緒に遊んだ。これらの「象徴遊び」は、児童が日常生活で経験したことを表現していた。授業の最初から「象徴遊び」をすることがあれば、活動の途中で思い出したかのように「象徴遊び」をすることもあり、II 期に進むにつれて頻繁に見られるようになった。始めは花束に見立てていたカラーセロハンを、活動の途中で鬼の角や金棒に見立てて「役割遊び」をすることもあった。そして、最後の活動の振り返りで「象徴遊び」を回顧したり、休憩時間に同様の遊びをしたりするようになった。

児童は、鏡を通して見る自分や作品に潜む意味や面白さを見付けることを楽しんでた。また、パソコンのインカメラによる録画で、児童はパソコン画面に映る自分を見て、表現意欲が高まり誇張した身振りが触発されていた。さらに、誰かが視聴しているかのように画面に向かって話し掛ける姿があった。

【考察】

児童は、好きなタイミングで「象徴遊び」を生成したり、「役割遊び」から次の「役割遊び」へ発展させたりするなど、探究過程に「象徴遊び」を位置付けていることが推測された。「象徴遊び」を経ることで、児童は、動かしてもすぐに壊れない強度の増したカラーセロハンの花束を作るようになった。これは、児童が自ら問いを見付け、探求した姿であったと言える。生井（2016）は図工の存在意義を、作品制作のプロセスにおける新たな発見や気づきとし、それは「新たな自己」の発見であるとした。児童は主体的に生成した「象徴遊び」の過程を通して、「新たな自己」へと変容しながら探究したことがうかがえた。

「あいだ」の視座より、以下のことが考えられた。笠原ら（2020）は、探究は空間や環境に潜在するものに「気付く」ことだけでなく、その視点から作品化したり、具体化する過程を通してさらに想像的に発展させたりする重要性を示した。教師は、「象徴遊び」を一緒に楽しみ（A）、一方で素材の表し方を児童に問い続け、児童が探求するよう導くことが大切である（t）。また笠原ら（2020）は、教師は協同で意味を創出する共創者として場に関与し、自らを創造的に投企することが求められるとした。今後児童と教師が協同で創作する授業開発を行い、A/t として児童にかかわる必要性が示唆された。

本実践では、児童が鏡やパソコンの画面によりメタ認知を促され、新たな発想の契機となったと推測された。葉石ら（2019）は、知的障害児のメタ認知は機能的に低いと指摘した。活動中に実際の姿から省みる手立ては、児童が主体的に探究する態度を形成し、探究過程の一つである「省察」を深める取り組み方として効果的であると考えられた。（主要文献）

笠原広一・リタ・L・アウイン（2019）アートグラフィー -芸術家/研究者/教育者として生きる探求の技法-。ブックウェイ（YOKOYAMA Yuki, IKEDA Satoshi, WAKAMATSU Akihiko）