

洞窟壁画を通して美術の本質を探る

授業者 附属池田中学校 長崎 大樹

1. 対象 附属池田中学校第3学年C組(36名)

2. 単元目標

令和3年度より全面実施されている中学校学習指導要領 解説 美術編において、第2及び第3学年美術科の目標は以下3つにまとめられている。

- (1) 主体的に美術の活動に取り組み美術を愛好する心情を深め、心豊かな生活を創造していく意欲と態度を高める。
- (2) 対象を深く見つけ感じ取る力や想像力を一層高め、独創的・総合的な見方や考え方を培い、豊かに発想し構想する能力や自分の表現方法を創意工夫し、創造的に表現する能力を伸ばす。
- (3) 自然の造形、美術作品や文化遺産などについての理解や見方を深め、心豊かに生きることと美術とのかかわりに関心をもち、よさや美しさなどを味わう鑑賞の能力を高める。

本題材は洞窟壁画の鑑賞を通して美術の本質を探るというテーマに基づいた題材である。このことから制作を行わず鑑賞の活動となるため、題材の根拠となる目標は上記(1)及び(3)に基づく。

また、本題材においては、自らの考えを深めるだけではなく他者の意見や考えを取り入れ、またフィードバックを行うことで相互作用的に深めていくものである。そこから、本学附属池田中学校が研究テーマとしている「グローバル市民」の育成に関するルーブリックにおいては、「寛容な人」を意識して目標を設定したい。

学習指導要領、コモンルーブリック、題材の特性を基に美術科においては以下の単元目標を設定した。

・知識及び技能に関して

洞窟壁画についての基本的な事実を知り、理解することができる。

・思考力、判断力、表現力等に関して

洞窟壁画について自分自身の見方を考え、他者の意見を取り入れながら想像力を高め、自身の見方や感じ方を深めることができる。

・学びに向かう力、人間性等に関して

洞窟壁画について自ら考えることや、他者の考えを聞くことを通して人類の創作活動の衝動に触れることで、美術活動と人間との関わりに関心を持つことができる。

3. 指導に当たって

(1) 単元を通して育む「グローバル市民」と学習との関連

本題材においては、自らの考えを深めるだけではなく、他者の意見や考えを取り入れ、またフィードバックを行うことで相互作用的に深めていくものである。そのため、特に班での共有や、最終的な全体での共有については、コモン・ルーブリックにも示されている「寛容な人」が関連づけられる。

目標達成するために付けるべき力としては以下の2つである。

・自らの考えを深められる力

他者の意見を共感的に傾聴する前に、自らの意見を考え、深めることで、他の視点からの意見や考えを受容しやすくなる。

・他者の意見を傾聴する力

ただ聞くだけではなく、何が言いたいのかを理解しながら聞くことで、より「寛容な人」に近づくことができると考える。

(2) 教材観

およそ数万年以上前に描かれたアルタミラ洞窟壁画や、ラスコー洞窟壁画などに代表される洞窟壁画は、なぜ描かれたのだろうかという観点から見るといまだに多くの謎が残る。当時の旧石器時代人による遊戯説、野獣の捕獲のためのイメージを伝える機能のために描かれたという説、または呪術に使用されていたという説など世界中の研究者達がこれまでに様々な説を唱えている。

ある壁画は天井高くに動物が描かれている。または洞窟の奥、暗くて誰にも見えないような場所に描かれている壁画もある。本題材は、そのような洞窟の様々な場所に描かれた壁画について生徒たちが「なぜ描かれたのだろう」という視点から、自分の考えをまとめ、共有し、深めていくものである。

本単元は、授業時間3時間分の設定である。1時間目には洞窟壁画についての現在判明している基本的な事実についての説明を行う。洞窟はどのようなところにあり、洞窟の環境はどのようなものであったか、また、洞窟壁画はどこに何で描かれたのかという情報を理解する。情報の提示の必要性としては、この後の自らの考えを深めていく段階において、事前に情報がないと自らの考えの根拠を求められないと考えるからだ。しかし、この段階では、なぜ描かれたかについてどのような説が現在提唱されているかをこちらから伝えないようにしたい。先行研究などを伝えないことにより、自由な発想を基に考えることを期待したい。

この題材を通して、生徒たちには美術や表現活動は古代より人間の本质と深く結びつき、現代にも受け継がれていることを理解し、感じて欲しい。また、美術と言われている活動の多くは大きく考えると他者とのコミュニケーションが源泉にあり、洞窟壁画もその例外ではない。生徒たちと意見を交流しながら、コミュニケーションツールとしての美術の可能性も示唆することができれば、生徒たちの今後の創作活動がより身近に感じられると考える。

また、以下生徒観にあるように、生徒たちは3年間を通して美術史の授業に取り組んできた。人類の創作活動の本質が見られる洞窟壁画について考えることで、これまでの美術史を「なぜ描いた(作った)のか」という視点から関連づけることにより、学びの連続性を持たせたいと考えている。

(3) 生徒観

本学級の生徒を含む第3学年の生徒はこれまで、1年次に平安時代などの日本美術史、2年次に古代ギリシャなどの西洋美術史、3年次ではダダイズムからシュールレアリズム、抽象絵画やポップアートなど現代の美術をそれぞれのムーブメントの特徴と意義を学習している。美術史の授業において、生徒たちと共に様々なことを考えてきた。2年次のギリシャ美術では、ギリシャの神々は美しい人間の肉体をしていることから、「美しいとはなんだろう?」というテーマで自らの考えを文章で表現し、共有して考えてきた。3年次では、上記に挙げた現代美術史の

流れを学習する前と後での美術に対する考えや感じ方の変化について文章で考えた。このような思考活動を通して、生徒たちは美術史をツールとして自己の考えや感じ方を発見したり深めたりする経験を積んできている。

今回の題材である、洞窟壁画から美術の本質に迫る、ということは、答えがなく中学生にとって難しい題材である。そのような難しい題材に取り組むために、美術科においては答えのない問いや自らの考えについて振り返ったり発見したりする活動を積み重ねてきた。美術科以外の教科においても、IB 教育の学習者像にもあるように「探究する人」「考える人」というテーマの基、3年間を通して様々な積み重ねがあるため、本時の生徒たちの考えや発想に期待することができるだろう。

しかしながら、現代美術の授業を行う前、とくに現代における「美術」の一般的な捉えられ方において、美術が選ばれた感性の鋭い人間のみが楽しむものであるというような誤解が生徒たちにあるように見えた。現代美術の授業後に生徒たちが行なった振り返りからは「現代美術の授業を受けたことで、美術作品を見る目も変わったし美術にもっと興味がわいた」「機会があれば美術館に行って実際に見ることでいろいろな時代の美術に触れてみたい」などの感想が数多くあり、美術が身近に感じる生徒も少し増えたように感じるが、未だもって「美術」は自分からは遠いものと感じている生徒もいるだろう。

(4) 指導観

本題材では、1時間目から2時間目にかけて、文章によって考察し、自らの考えを深める時間とする。ここでは、思いついたことを自分なりの思考によって深めることが必要である。洞窟壁画に対してどのような見方や立場をとっても構わないが、自分なりの理由を示すことを指導する必要がある。研究者ではないので、みずから調査した根拠などを示すことは難しいが、自らの学習経験や人生経験などに照らし合わせたりすることによって自らの見方を考え、後に他者の説や先行研究を検索するなどして、洞窟壁画に対する自分の見方の理由を考える。

2時間目の後半には学習班で見方の交流を行う。自らの考えを他者に読んでもらい、フィードバックをもらう時間時にしたい。自分だけでは気づかない違和感に気づくとともに、さらに自分の考えを深める時間を持ちたい。

3時間目は本時である。この時間でクラス全体に意見を共有し、全体から出た意見を基に教師と生徒と共に「なぜ描かれたのか」という大きな疑問について考えたい。前時に考えを深めたものを学習班で共有し、共有したものを全体とさらに共有する。具体的には、黒板にそれぞれの班の意見を記入してもらい、その後発表してもらう。最終的に出た意見を教師が見ながらその場でまとめていく。そのため、即興性の強い授業になり、各クラスで出た意見によりどのように展開するかはわからない。しかし、黒板に書かれ、発表された意見から導きたいことは、「美術はなぜ存在しているのだろうか」と考えるきっかけを作りたいということと、「現代の美術と洞窟壁画はどのように関連しているのだろうか」ということである。なぜ存在しているか、また、現代の美術との関連の中に、美術が他者とのコミュニケーションのツールとして機能している側面も伝えられたらと考える。

今回の題材においては、自らの考えを深める作業を行う。自分の考えを恥ずかしがらず、積極的に展開していくことができるように、導入において自由な意見や考えを期待する旨の声掛けをできるかぎり行う。自由な意見や考えを求めながらも、自分なりに考えた根拠を示すことを伝えることが大事だろう。また、この題材のような、答えのない問いを考えることが苦手な生徒もいるため、生徒間で意見を交流し、お互いにフィードバックを得られる時間を作りたいと考える。今回の題材では意見や考えを改善・発展させられるようにロイロノートなどを用いて「フィードバックシート」(図.1)を使うなどして教師や生徒同士で互いに発展的なフィードバックを送ることで、他者の考えに触れるとともに、自らの考えを深める機会としたい。



フィードバックシート(図.1)



フィードバックを用いて考えを深める

生徒たちが自由に発想し、考えることができるように、できる限りすでに多くの人が提唱している仮説はあらかじめこちらから提示しないでください。提示しないことにより、こちらの求める方向性を忖度するようなことを避けたい。自ら見方を考えた後、根拠を考えるために検索するうちに他説を発見することに関しては否定しない。そのため、最初に考える際にクロームブックを閉じて紙の上で考えた後に情報の収集を行うことで、初めから他者の説をトレースすることを避けたい。

本時においては、様々な意見が出ることが想定され、どのような授業展開になるかは当日の出た意見によって変わってくるだろう。本題から逸れた様な意見も出るだろうと想定されるが、そのような意見もあらかじめ指導して適切なものに変更させるのではなく、できる限り組み込んで、人類の創作活動の本質に迫るような取り組みにしたいと考える。

4. 評価規準

知識・技能(①)	思考・判断・表現(②)	主体的に学習に取り組む態度(③)
・洞窟壁画についての基本的な事実を理解している。(1)	・洞窟壁画について自分自身の見方を考え文章で適切に表現している。(1) ・他者の意見を取り入れ、自分自身の見方や感じ方を深めている。(2)	・洞窟壁画について自ら積極的に考え、思考しようとしている。(1) ・自分の考えをわかりやすく他者に伝えようとしている。(2)

5. 題材の指導計画(全3時間)

時間	学習内容	主な評価規準	評価の観点			評価方法
			知技	思考	態度	
1	・本題材についての概要を知る。 ・洞窟壁画についての基本的な事実について知る。 ・「洞窟壁画はなぜ描かれたのか」というテーマに基づいて個人で考える。	②-1 ③-1		●	●	・ワークシート ・観察

2	<ul style="list-style-type: none"> ・情報を検索するなどして考えを深め,テーマについての文章を完成させる。 ・学習班のメンバーに自らの文章を読んでもらい,フィードバックをもらう。 ・フィードバックを基に,もう一度自分なりに考え,修正したり深めたりする。 	②-1,2 ③-2		●	●	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシート ・観察
3【本時】	<ul style="list-style-type: none"> ・フィードバックを基に改善した洞窟壁画に対する見方を班で共有する。 ・班で共有したことを全体で共有する。 ・それぞれの説の共通点などをクラス全体で考えたあと,全体を振り返る。 	②-2 ③-1,2	※	○	○	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシート ・振り返り

●・・・形成的評価(指導に活かす評価) ○・・・総括的評価(記録に残す評価)

※本題材中において知識技能を評価することはせず,定期考査で評価を行う。

6. 本時の展開

(1) 本時の目標

・洞窟壁画について自ら考えることや,他者の考えを聞くことを通して人類の創作の始源に触れることで,美術活動と人間との関わりに関心を持つことができる。

・他者のフィードバックを取り入れ,自らの考えを言葉で他者に伝えることができる。

(2) 本時の評価規準

・洞窟壁画について自ら考えることや,他者の考えを聞くことを通して,美術や表現の意義について考えようとしている。

(3) 本時の学習とグローバル市民コモン・ルーブリックとの関連

① 選択項目

寛容な人

② 学習との関連

本題材においては,自らの考えを深めるだけでなく,他者の意見や考えを取り入れ,またフィードバックを行うことで相互作用的に深めていくものである。特に班での共有や,最終的な全体での共有については,コモン・ルーブリックにも示されている寛容な人の在り方である,

他者の考え方や意見に対して共感の姿勢で接し,多様性を受け入れ相互理解を深めることができる

という部分に強く関連すると考えられる。

(4) 展開

学習過程	学習活動および内容	指導上の留意点	評価の観点・方法
導入 5分	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の振り返り ・本時の流れの確認 ・本時の目標の確認 ・ワークシートの確認 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時までの取り組みである考えること,共有すること,フィードバックをもらいさらに考えることの一連の流れをもう一度復習する。 ・本時に班から板書を行う生徒と,発表を行う生徒がいることも触れておく。(発表係と板書係については前時に決定しておく) ・前回休みだった生徒に対する声掛けも行う。 	
展開① (個人↓班共有) 22分	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の考えを5~10分間でもう一度見直す。(5~10分) ・5分後,この後の共有の流れを聞き,理解する。(3分) ・班で共有する(8分) ・一人2分で発表 ・共有が終われば,各班の書記係の人が前の黒板に班で出た意見を書きに行く。(7分) 	<ul style="list-style-type: none"> ・ここで書き直しても構わないと伝える。 ・どのように班で発表するか,聞く方はどの様に聞く必要があるかを指示する。ワークシート(ロイロノート)に発表の内容をまとめることや,書記係の生徒は内容をまとめることが必要であると伝える。 ・わかりやすく端的に書き,補足は発表の時に行うように指示。 	
展開② (班↓全体) 13分	<ul style="list-style-type: none"> ・全ての書記係が板書を終えたら各班で出た考えを発表する。(13分) 	<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの発表を聞きながら,教師が感想のコメントをしていく。もしつながりがあるものが出たら黒板を使い,色を分けながら示す。 	

まとめと振り返り(全体↓個人) 10分	・全体の意見を確認する。教師のまとめを聞く。 ・授業をうけて個人振り返り	・全体の意見を見ながら,教師がまとめたりコメントを行う。様々な考えを取り入れながらまとめていく。また,場合によっては個別の意見に対して生徒に根拠やなぜそのように考えたかの説明を求める。 ・今回の授業テーマにも触れながら,原始の美術が今の美術にどの様につながるのか,なぜ美術を学ぶのかなども含めて説明ができるが良い。	・ワークシート ・振り返り
------------------------	---	--	------------------

(4) 準備物

- ・クロームブック

7.参考文献

木村重信.「木村重信著作集第一巻 美術の始源」.思文閣出版.1990年

五十嵐ジャンヌ.「なんで洞窟に壁画を描いたの?美術のはじまりを探る旅」.新泉社.2021年

五十嵐ジャンヌ.「洞窟壁画考」.青土社.2023年

齋藤亜矢.「ヒトはなぜ絵を描くのか 芸術認知学への招待」.岩波書店.2014年

小川勝.「構造主義的解釈の諸問題 — 洞窟壁画の解釈をめぐって —」.鳴門教育大学研究紀要 第27巻
2012年

小川勝.「ショーヴェの洞窟壁画再論」.鳴門教育大学研究紀要 第36巻.2021年

小川勝.「ラスコー洞窟壁画の芸術性」.鳴門教育大学研究紀要 第37巻.2022年

中原祐介編著.「ヒトはなぜ絵を描くのか」.フィルムアート社.2001年