

## 《研究ノート》

## 共同描画による創造力の育成の可能性について

## —図形の見立てにおける多様性の拡張に関して—

李 月

21世紀において、現代的な諸課題に対応して求められる資質・能力は、新たな価値を生み出す豊かな創造力だと考えられる。創造的に考える力を高めるためには、さまざまな他人と出会う場において、自分とは違う考えを持つ人に触れることで、児童自身の考えの幅が広がっていく。「図形の見立て」は、表現についての豊かな見識を形成させかつ理解を促進させる効果があると言われている。

これらの背景を踏まえ、本研究では、小学生に抽象的図形を提示し、共同描画における児童間の発想と解釈の差異や多様性を明らかにし、児童の解釈の違いの要因を見出すことと設定した。

結果・考察より、多角的な考えを持っている児童達は工夫して自分の思いを表現した。さらに、児童の表現の幅は児童同士の発想と解釈の差異によって広がっていくと思われる。共同描画という他者と出会う場において、自分とは異なる他者の発想や解釈に接することで、児童が自らの発想や解釈の幅を広げる効果が見られた。相手に対する関心や興味などが多く見られ、感情の起伏がお互いに刺激を与え、授業への参加のモチベーションが高まったことが分かった。さらに、同種の感情や経験を想起することで、相手を賞賛したり、肯定的に評価する傾向があることが確認できた。

最後に、社会実験の結果、日本特有の文化に関する見立てのアイテムが多いことから、図形の見立て描画には多文化共生教育に関する教材の開発に活用できる可能性も期待できよう。

## 1 はじめに

21世紀において、現代的な諸課題に対応して求められる資質・能力は、新たな価値を生み出す豊かな創造力だと考えられる（URL 1）。2017（平成 29）年に改訂された小学校学習指導要領には、「知識および技能の習得と表現力のバランスが重要である」が学校教育の基本的な目的の1つとして掲げられている（URL 1）。さらに、改訂された同学習指導要領によれば、児童達が「感じたことや考えたことを自分なりに表現して楽しむ」ようになることがねらいの1つである。このように21世紀の児童教育では、目

の前の物に対して、自分なりに感じ、その考えを表現できるようになることが目指されていると言える。

道田は、創造的に考える力を育成するには、「他人との出会い」、「試行錯誤」、「知識」は、考えることを支援するための有効な手段であると述べている（道田 2010:55）。道田の所論を筆者なりに敷衍すれば、創造的に考える力を高めるためには、さまざまな他人と出会う場において、自分とは違う考えを持つ人に触れることで、児童自身の考えの幅が広がっていくのではないかと考えられる。また、そのためには、教師達が、児童が試行錯誤できる時間を保障し、必要に応じて知識や技能を教えることで、児童達の表現の幅を広げることが重要であると考えられる。

上野によれば、見立ては、その作用として、表現観の拡張と刷新をもたらす上で重要な役割を果たしており、子供に対して、表現についての豊かな見識を形成させかつ理解を促進させる効果があるという（上野 1995:42）。

そのような効果が認められてきたからこそ、造形的見立てに関わる題材は数多く提案されてきた。しかし、心理学および美術教育学における造形的見立てに関するこれまでの研究は、幼児を対象に見立て描画の発達における役割に注目し、研究がなされてきた。小学生を対象とする見立て描画遊びにおけるイメージの共有に関しては、実践的研究がほとんど見られない（若山 2012）。

ここで、上野による研究事例を取り上げたい。上野は、小学生を対象として、抽象的図形を提示して具体的な事物に見立てさせ、それを描かせる実験調査を行った。その結果によれば、児童の学年が上がるにつれ、児童が描く事物のアイテムが増加し、発想の多様化がみられた。上野は、その理由について、発達段階における「対象の意味やイメージを広げる力」がついてくるのではないかと述べている（上野 2000）。しかし、上野の実験では、事物のアイテムの中で動物関連のアイテムが過半数を占めるといった偏った結果がみられた。上野は、偏ったアイテムが多く見られた要因として、使用した図形の形状が児童の発想に影響を及ぼしたかどうかという点については触れてない。上野によれば、見立て描画遊びは、「過去の自己経験を思い出して描くような造形表現への理解に対して、今、ここに在る素材への操作や身体活動から生じつつあるイメージの痕跡を記すような造形表現」の活動としてとらえている（上野 1995:42）。そこで、本研究に幾つかの抽象的図形を提示し、児童の見立てによる表現の差異について検討したい。

そこで、筆者は児童に多数の抽象的図形を提示し、児童の見立ての描画表現による解

釈の違いについて調査し、検討するべきだと考える。若山は共同描画を通して、その幼児の経験の内容を知るために重要であるという（若山 2009: 52）ことから、本研究では、「図形の見立て描画」を共同で行うことに重点を置いて、児童間の発想と解釈の差異や多様性から、児童はどんな経験を経たのか、解釈の差異や多様性が生まれる要因について探りたい。

これらを踏まえ、本稿の目的は小学生に抽象的図形を提示し、共同描画における児童間の発想と解釈の差異や多様性を明らかにし、児童の解釈の違いの要因を見出すことと設定した。

本研究は、以上の研究目的を達成するため、次の3つの仮説を立てた。

仮説1：抽象的図形には児童間の発想と解釈の差異や多様性を発生させる機能がある。

仮説2：図形に対する発想と解釈の差異や多様性は他者の内面的世界（嗜好、経験、性格等）を知る契機になりうる。

仮説3：図形に対する発想と解釈の差異や多様性には母文化的要素が含まれる。

以上の3つの仮説を検証するために、以下の3点を筆者が独自に考案した社会実験によって明らかにしたい。

- (1) 学年毎に提示された18個の図形に対して、児童の発想内容（何かに見立てること）に、どのような違いがあるのか？
- (2) 図形に対する解釈の違いの内発的動機づけとは何か？
- (3) 児童による児童の発想内容に含まれている、母文化的要素はどのように表されているのか？

次の章では、本研究の方法である「図形の見立て描画」の実践について詳細に述べていく。

## 2 方 法

京都市内の市立A小学校において、2017年度から2020年度にわたって社会実験を継続的に6回行った。社会実験はクラス全員で共同の形式で行い、筆者、担任の先生、支援学級の先生およびボランティア数名が参加した。また、本社会実験は京都市立のA小学校に協力を依頼し実施した。

継続的なアンケートおよび動画をもとに児童間の発想と解釈の差異や多様性について

分析した。また、ビデオに記録した描画活動の様子をもとに、授業中の児童の発言や行動は会話分析を行い、それぞれの記述を意味合いごとに分類し、整理した。さらに、児童や教師へのアンケート調査、授業中の参与観察で得られた観察記録などによって収集したデータを質的に分析した。

## 2.1 社会実験の概要

社会実験の実施日、参加者および欠席者などは表1の通りである。

表1 社会実験の概要

	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目
実施年月	2017/11	2019/1	2019/2	2019/6	2019/12	2020/2
対象者	3年生	5年生	5年生	6年生	6年生	6年生
参加者数	24人	25人	25人	24人	23人	21人
欠席者	1人(19番児)	なし	なし	1人(5番児)	2人(5, 19番児)	4人(5, 10, 14, 21番児)
使用図形	A, B, C	D, E, F	G, H, I	J, K, L	M, N, O	P, Q, R

## 2.2 研究対象

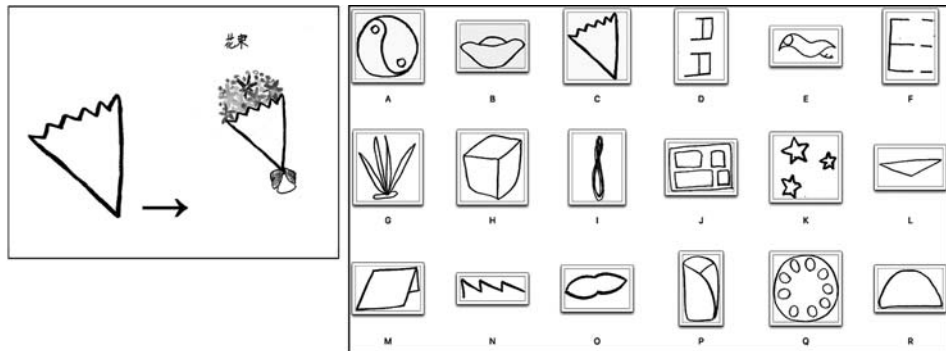
児童の属性は、男児8人、女児17人である。児童は1番児から25番児まで番号付をする。また、外国にルーツを持つ児童は3人であり、その内訳は2015年に来日した中国のルーツの1番児(男)、日本生まれの中国のルーツの13番児(女)、タイのルーツの21番児(女)である。

## 2.3 課題

4・5歳児の幼児の図形提示による連想の調査について、大島・大神は基本的な図形(丸、三角、四角)においては、丸の連想数と連想カテゴリーの幅は三角・四角より広いと述べている(大神・大島2013:241)。なお、本社会実験で使用する図形は筆者が独自で考えた図形である。

3つの図形が印刷されているA4の用紙を使用した。A4の用紙には、抽象的な図形が印刷されている。時間内では何枚使用しても良いとする。図1の示している通り、計18個の図形を使用した(図1)。図1の示している通り、用紙に印刷された線(図形)を活かして、何かに見立てて絵を描く行動を、本研究は「図形の見立て描画」と名付ける。

図1 見立て描画の実例および使用した図形（18個）



## 2.4 手続き

### 手続き1：共同描画

児童にA4一枚の用紙を提示し、図形を何に見立てるのか（「何に見えますか？」）と声をかける。図形に描き加えるときに、用紙を好きな方向に回して良い。どの図形から始めても良いと声をかける。画材は鉛筆と色鉛筆である。授業形式は1クラス25人同時に始めると指示する。担任の教師と筆者は机を巡回しながら、「何を描いているの」、「面白い考えだね」、「なるほど」と声をかける。そして、A4の用紙を使う枚数に限りがなく、必要であれば挙手で用紙をもらう。

### 手続き2：発表

描き終わった後、3つの図形をそれぞれ何に見立てているのかを挙手で発表してもらう。先生の推薦による発表もよいこととする。発表した見立ての発想を黒板に記録する。児童が発表する際、筆者が発表者の用紙を高く挙げて、他の児童が見えるように提示する。

## 3 結 果

児童が描き込んだ絵を手がかりに作品をアイテムに分類した。回答例をもとに、表2に5つのカテゴリーに分類した（表2）。同じ図形の作品に対して、1つのアイテムに数える。また、吹き出しの台詞を加えるなど事物の様子や状態などを具体的に書き加えている（固有なイメージ、[ ]で表示している）作品は重複作品であっても、1つのアイテムとして数える。なお、同一児童による反復作品を除いた。

表2 作品の分類の内訳

カテゴリー	定義	回答例
生物関連	人間、動物、昆虫など。身体部位の一部も含む。	赤ちゃん、頭、鳥、牙、翼
食べ物関連	一般的に食べられるもの	チョコ、いちご、枝豆
自然関連	自然にあるもの	山、太陽、草
ファンタジー関連	キャラクター等	ピカチュウ、河童
人工物関連	文房具、玩具、生活用品、学校用品など	ブランコ、プレゼント箱

### 3.1 1回目の調査結果

図形 A の作品の総数は 18 である。そのうちアイテムの総数は 11 である。

- a. 生物関連 【2 アイテム／2 作品】：ペンギン、人
- b. 食べ物関連 【1 アイテム／1 作品】：上から見たアイス
- c. 自然関連 【1 アイテム／3 作品】：地球 (3)
- d. ファンタジー関連 【1 アイテム／1 作品】：ドラゴンボール
- e. 人工物関連 【6 アイテム／11 作品】：野球ボール、コーヒーの上から見た図、勾玉のキーホルダー、勾玉 (6)、勾玉セット、黄色と黒の勾玉

図形 B の作品の総数は 20 であった。そのうちアイテムの総数は 14 である。

- a. 生物関連 【2 アイテム／5 作品】：寝転んでいる人 (4)、UFO に吸い込まれた人
- b. 食べ物関連 【6 アイテム／9 作品】：キノコ、お寿司 (2)、マグロの寿司 (3)、寿司 2 個、反対にした寿司、アイス
- c. 自然関連 【1 アイテム／1 作品】：日の出
- d. ファンタジー関連 【4 アイテム／4 作品】：なめこ、河童、反対きのこ人、USA ピュン
- e. 人工物関連 【1 アイテム／1 作品】：アイスと器

図形 C の作品の総数は 22 であった。そのうちアイテムの総数は 11 である。

- a. 生物関連 【1 アイテム／1 作品】：人の顔
- b. 食べ物関連 【3 アイテム／5 作品】：アイスのコーン、アイスクリーム (3)、ソーダアイス
- c. 自然関連 【1 アイテム／2 作品】：花束 (2)
- d. ファンタジー関連 【0 アイテム／0 作品】
- e. 人工物関連 【6 アイテム／14 作品】：鉛筆 (8)、ガラス破片、色鉛筆、傘、キッチンペーパー、クラッカー (2)

### 3.2 2回目の調査結果

図形 D の作品の総数は 35 である。そのうちアイテムの総数は 30 である。

- a. 生物関連 【6 アイテム／7 作品】：人の顔 [目] (2), 人の下半身, お琴の爪, 長い靴を履いたネコ, 兎 [耳], イノシシ
- b. 食べ物関連 【3 アイテム／3 作品】：カップケーキ, 卵が割れて, ケーキ
- c. 自然関連 【0 アイテム／0 作品】
- d. ファンタジー関連 【1 アイテム／1 作品】：アンパンマンの服
- e. 人工物関連 【21 アイテム／24 作品】：水の入ったコップ (4), ウォータースライダー的な, 鉛筆 [消しゴムの部分], 音符, 磁石, 門 [漢字], 目 [漢字], 問い [漢字], 矢印 [2つ], 鉛筆と消しゴム, 爆弾のスイッチ [どっちが本物], 階段, 消しゴム, 靴下, 瓶 [危険], ロケットのエンジン [ロケットで飛んでいて], 椅子, 多い [漢字], 猫カンフィッシュ [大, 小], ハードル, 観客席 (椅子)

図形 E の作品の総数は 35 である。そのうちアイテムの総数は 25 である。

- a. 生物関連 【14 アイテム／22 作品】：凶暴な鳥, めじろ, 鳥 [コケッココーとか鳥の鳴き声], 小鳥, おじさんの髭 [セッティグしてない, はねている髭, できもの], 鳥 (9), 鳥が木に止まっている, 顔 [髭], 人 [あー神よこのダンスを見て], 毒ヘビ, 帽子を被っている人, 鳥 [これ食えないかな], 飛んでいるカラス, 虫
- b. 食べ物関連 【3 アイテム／4 作品】：枝豆 (2), 鳩サブレ, 割れた卵
- c. 自然関連 【1 アイテム／1 作品】：山と太陽 [夕陽]
- d. ファンタジー関連 【5 アイテム／6 作品】：死んでいる魚 [魚から出てきた魂], 謎の生き物, ツチノコ (2), 妖怪, 宇宙から連れて来たもの
- e. 人工物関連 【2 アイテム／2 作品】：鳥の標識, 帽子を被った人 [帽子]

図形 F の作品の総数は 37 である。そのうちアイテムの総数は 30 である。

- a. 生物関連 【0 アイテム／0 作品】
- b. 食べ物関連 【5 アイテム／6 作品】：割れたチョコ (2), ホットケーキ, チョコレート, 食パン [半分], パンケーキ
- c. 自然関連 【0 アイテム／0 作品】
- d. ファンタジー関連 【2 アイテム／2 作品】：謎の生き物を焼けるもの [これでお腹がへったから焼いた], 山を作った
- e. 人工物関連 【23 アイテム／29 作品】：家, 窓 (3), 田 (3), 本, 消しゴム

[MONO] (2), 椅子, ゴミ箱, 数直線, 鉛筆, 爆弾, 雨の屋根, 家の屋根, 日, 白 (2), 変な顔の人, 上2本の線が雨で, 下のやつは器 [雨, 器], ブランコ, 出る, ポスター [鳥探しのチラシ人間でいうと約52歳, 見つけたら, この番号に0120-347-894], 地面 [土] を綺麗にするやつ, ロケット, トーナメント表, 2段に積まれている段ボール箱

### 3.3 3回目の調査結果

図形 G の作品の総数は45である。そのうちアイテムの総数は31である。

- a. 生物関連 【7アイテム/7作品】: 熱帯魚, 詰められた野菜たち, クラゲ, ゴキブリ, トンボ, 魚 (2)
- b. 食べ物関連 【3アイテム/13作品】: 大根 (7), 人参 (5), お魚 [さけ]
- c. 自然関連 【14アイテム/16作品】: 草, 雑草, 植木鉢&雑草, 葉っぱ, 植物 (2), 海の中の海草, 観葉植物, 水の中, 地面に埋まった株, 盆栽 (2), 海草, 大麻, チューリップ, サンセベリア
- d. ファンタジー関連 【2アイテム/3作品】: てるてる坊主, 天狗の団扇 (2)
- e. 人工物関連 【5アイテム/6作品】: 帽子, たいまつ, 舞妓さんの扇子, 羽子板 (2), リコーダー

図形 H の作品の総数は46である。そのうちアイテムの総数は29である。

- a. 生物関連 【4アイテム/5作品】: 巨大な飛ぶ蜘蛛, 瓢虫 [てんとうむし] (2), ペリカンの嘴, ペリカン
- b. 食べ物関連 【5アイテム/5作品】: 食パン, 豆腐, チーズ, 豆腐鍋, スイカ
- c. 自然関連 【3アイテム/3作品】: 氷, 氷に捕まっている魚, 植木鉢に入ったチューリップ
- d. ファンタジー関連 【0アイテム/0作品】
- e. 人工物関連 【17アイテム/33作品】: サイコロ (9), びっくり箱 (3), フォートナイトのプレゼント, 角柱, 豆まきのます, プレゼント箱 (7), 立方体, 箱 (2), 積木, ちゅう選箱, ます, はてなブロック, 水族館, 赤ちゃんいれるやつ, 水槽, 爆弾スイッチ

図形 I の作品の総数は51である。そのうちアイテムの総数は36である。

- a. 生物関連 【7アイテム/14作品】: 蝶々 (4), 顔, ゴキブリ (4), 蟻, 虫 (2), 腕の毛, 人々の叫び



- b. 食べ物関連 **【4 アイテム／8 作品】**：テュロス (3), 竜の髭お菓子, 水飴 (3), 人参
- c. 自然関連 **【0 アイテム／0 作品】**
- d. ファンタジー関連 **【3 アイテム／3 作品】**：蝶々似の妖精, 顔がついた茄子, 妖精
- e. 人工物関連 **【22 アイテム／26 作品】**：フォーク, ムンクの叫び, 首飾り, カカシ, 鍵の紐, 絹糸, 大縄の縄, 理科の実験, 星のネックレス, 輪ゴム, 紐 (2), サイコロ, ネックレス, ニャースケのストラップ, 縄 (2), ケーブル, ト音記号 (3), 門松, 縄跳び, 釣り竿, 無限, スプーン

### 3.4 4 回目の調査結果

図形 J の作品の総数は 35 である。そのうちアイテムの総数は 23 である。

- a. 生物関連 **【1 アイテム／1 作品】**：班づくり, 教室で話し合っている人達
- b. 食べ物関連 **【2 アイテム／4 作品】**：チョコレート (3), ビスケットクッキー [バッグ]
- c. 自然関連 **【0 アイテム／0 作品】**
- d. ファンタジー関連 **【1 アイテム／1 作品】**：ネコロボットの顔
- e. 人工物関連 **【19 アイテム／29 作品】**：ロボット, パソコン (3), パンプキン, トレー, 家 (4), 衛星写真, 窓 (2), アルバム, マンション, 新聞 (4), 書写の用意, 物入れケース, 地図, マンガ (2), 絵の具のパレット, ビル, 黒板, 季節の絵, パレット

図形 K の作品の総数は 45 である。そのうちアイテムの総数は 30 である。

- a. 生物関連 **【3 アイテム／3 作品】**：星を付けすぎた弥生時代の指導者, 顔 [目と鼻], 人の顔 [おでこにかくれたなぞの星]
- b. 食べ物関連 **【4 アイテム／4 作品】**：金平糖, 星のクッキー, パフェ, 星グミ
- c. 自然関連 **【12 アイテム／25 作品】**：星 (4), 夜空 (2), 惑星, 流れ星 (7), 天の川 (3), 北斗七星, 星の砂, 星座, 星空, 地球 (2), 紫陽花, 宇宙
- d. ファンタジー関連 **【5 アイテム／5 作品】**：お化け, ヒーロー, 妖精, ピエロ [目と鼻], 電柱にあたってフラフラ
- e. 人工物関連 **【6 アイテム／8 作品】**：人工衛星 (3), 星の花火, ヨーヨー, ワンピース, 腕時計, 花束

図形 L の作品の総数は 44 である。そのうちアイテムの総数は 37 である。

- a. 生物関連 【3 アイテム／4 作品】：蝶々，鳥 (2)，鶏
- b. 食べ物関連 【6 アイテム／7 作品】：サンドイッチ (2)，ショートケーキ，菱もち [三色ゼリー]，クッキー，八ッ橋，飴
- c. 自然関連 【1 アイテム／1 作品】：湖に富士山が写った
- d. ファンタジー関連 【6 アイテム／7 作品】：幽霊，ドラえもんポケットにカンガルー，カッパ (2)，変なチョコちゃん，お化け，エリザベス [銀魂]
- e. 人工物関連 【21 アイテム／25 作品】：ワイングラス，紙飛行機 (2)，地面の下にロケット，ヨット，ビックリ箱，三角柱，手紙 (3)，歯みがき粉，包丁，たて，トライアングル，クッキーを入れている皿，カバン，座布団，傘，封筒 (2)，噴水，砂時計，凧，お皿 [チャーはん]，茶碗 [ごはん]

### 3.5 5回目の調査結果

図形 M の作品の総数は 24 である。そのうちアイテムの総数は 19 である。

- a. 生物関連 【1 アイテム／1 作品】：蝶々
- b. 食べ物関連 【0 アイテム／0 作品】
- c. 自然関連 【0 アイテム／0 作品】
- d. ファンタジー関連 【1 アイテム／1 作品】：いったんもめん
- e. 人工物関連 【17 アイテム／22 作品】：家 [屋根] (6)，トイレットペーパー，値札 [リンゴ 1 個 5000 円]，リボン付きのプレゼント箱，Merry X'mas のプレゼント箱，ロケットの下の部分，招待状，アポロ，スケボーの練習台，ブランコ，MINI 四駆 [走るレース]，三角柱，標識 [ストップ]，人が飛んでいる [ジャンプ台]，三角の家，跳び箱の台，滑り台

図形 N の作品の総数は 35 である。そのうちアイテムの総数は 21 である。

- a. 生物関連 【7 アイテム／7 作品】：オオトカゲ，顔 [帽子]，顔 [風に吹かれている髪の毛]，アゴがしゃくれている人 [顎]，忍者 [頭]，髪の毛，歯
- b. 食べ物関連 【0 アイテム／0 作品】
- c. 自然関連 【4 アイテム／5 作品】：波，草 (2)，草原，山から太陽
- d. ファンタジー関連 【2 アイテム／2 作品】：ピカチューと雷，恐竜
- e. 人工物関連 【7 アイテム／20 作品】：クリスマスツリー (12)，割れた牛乳瓶，工場 [屋根]，工場 (3)，帽子の柄，ノコギリ，階段

図形 O の作品の総数は 31 である。そのうちアイテムの総数は 27 である。

- a. 生物関連 **【13 アイテム／14 作品】**：顔 [目], 顔 [唇], 虫, アヒル [口], 兎, 顔 [口髭], 豚 [鼻], 意地悪な忍者 [目], 女の子の後ろ姿 [三つ編み], 草のヒゲがついた人, 顔 [ひげ] (2), 人, セミ [翼]
- b. 食べ物関連 **【3 アイテム／5 作品】**：枝豆 (3), ピーナッツ (2)
- c. 自然関連 **【0 アイテム／0 作品】**
- d. ファンタジー関連 **【7 アイテム／8 作品】**：顔なし [目], サンタクロース [ひげ] (2), 王様 [ひげ], 妖怪ウォッチのクマさん, ウィスパー, キャラクター [ひげ], おばけ [1つの目]
- e. 人工物関連 **【4 アイテム／4 作品】**：7 番児童のかけているメガネ, 風呂敷の部分, イヤホン, [速報] 変態女装おじさん逮捕 [ポスター]

### 3.6 6 回目の調査結果

図形 P の作品の総数は 31 である。そのうちアイテムの総数は 24 である。

- a. 生物関連 **【3 アイテム／5 作品】**：赤ちゃん (3), ペンギンみたいなやつ, とり
- b. 食べ物関連 **【11 アイテム／14 作品】**：ルマンドのお菓子, クレープ (3), 桜餅, 唐揚げ, 寿司, 恵方巻, 春巻 (2), ポテト, たくわん, チキンの持つ所, コーン
- c. 自然関連 **【2 アイテム／4 作品】**：チューリップ (3), 花の蕾
- d. ファンタジー関連 **【2 アイテム／2 作品】**：顔なし, 織姫と彦星
- e. 人工物関連 **【6 アイテム／6 作品】**：屑籠, 割れたメガネ, こけし, 赤ちゃん包むやつ, お金包むやつ, プレゼント

図形 Q の作品の総数は 33 である。そのうちアイテムの総数は 22 である。

- a. 生物関連 **【3 アイテム／3 作品】**：変な虫, 口を開けている所, 笑っている顔
- b. 食べ物関連 **【6 アイテム／11 作品】**：ピザ, レンコン (5), マーブルチョコ (2), トマト, 回転ずし, タピオカ
- c. 自然関連 **【2 アイテム／2 作品】**：開いた花, お花
- d. ファンタジー関連 **【3 アイテム／3 作品】**：まっくろすけ, 化物 [謎の生物], 変な妖怪
- e. 人工物関連 **【8 アイテム／14 作品】**：リリアン (2), 回る机, 蓮根を切る包丁, 黒電話 (6), 自転車, スタンプ, 時計, 穴の開いている浮輪

図形 R の作品の総数は 38 である。そのうちアイテムの総数は 29 である。

- a. 生物関連【10 アイテム／15 作品】：亀，帽子を被った女の子 (2)，顔 [目]，顔 [口] (4)，驚くカエル，鳥，顔 [アゴも外れるわ]，クラゲ (2)，カエル，人 [帽子]
- b. 食べ物関連【11 アイテム／15 作品】：いちご大福，スイカ (2)，ホットドック，キノコ (3)，アイス (2)，ケバブ，かまぼこ，みかん，ギョーザ，トマトの断面図，たくあん
- c. 自然関連【5 アイテム／5 作品】：日の出，太陽，半月，月，山
- d. ファンタジー関連【1 アイテム／1 作品】：変な妖怪
- e. 人工物関連【2 アイテム／2 作品】：砂時計，かまくら

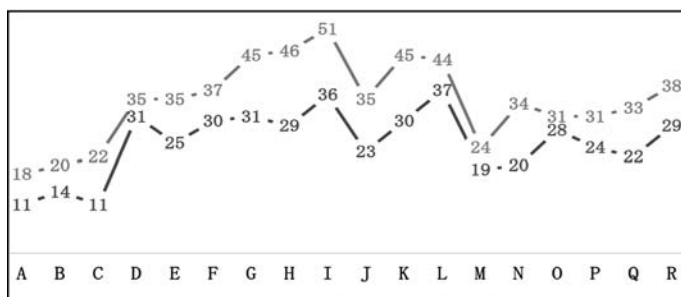
## 4 考 察

### 4.1 学年別の作品の総数およびアイテムの総数とその内訳の変化

18 個の抽象的図形に対する児童の発想の特徴について考察してみよう。6 回の社会実験で使用した，18 個の図形による作品の総数およびアイテムの総数をそれぞれまとめた (図 2)。

作品の総数の合計は 564，アイテムの総数の合計は 414，作品の総数の合計に対するアイテムの総数の合計の割合は，73% を占めている。約 7 割以上の作品は重複せず，抽象的図形の見立てによる児童の発想の広がりが見られた (表 3)。

図 2 18 個の抽象的図形の出現作品の総数 (オレンジ色；数値，上) とアイテムの総数 (青色；数値，下)



全ての図形において，作品の総数に対するアイテムの総数の割合では，最も高かった割合は 87% (図形 O)，次に高かった割合は 86% (図形 D)。図 2 に示している通り，作品の総数を表す折れ線とアイテム総数を表す折れ線が近いほど，その割合が高い。割合が高い図形では，児童の発想の中で異なっている発想が多くみられる。また，作品の

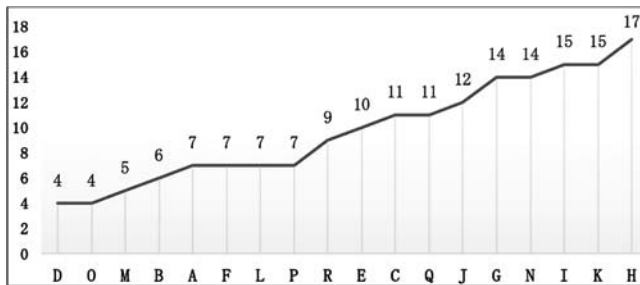
総数を表す折れ線とアイテム総数を表す折れ線が離れるほど、その割合が低い。割合の低い図形では、児童の発想において同じ発想が多くみられる。

表3 作品の総数に対するアイテムの総数の割合 (%)

1回目			2回目			3回目			4回目			5回目			6回目		
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
61	70	50	86	71	81	69	63	71	66	67	84	79	60	87	77	67	76

さらに、図3の示している通り、作品の総数とアイテムの総数の差が最も少ないのは、4である。その図形はO、Dである。図形Oでは、「家の屋根」というアイテムの作品は5つあり、図形Dでは、「水が入っているコップ」というアイテムの作品は5つある。それは、児童達が図形Oと図形Dの特徴から、「家の屋根」、「水が入っているコップ」というアイテムに発想しやすいことがわかる。一方、作品の総数とアイテム総数の差が最も大きい図形はH（立方体）である。その差は17である。しかし、図形Iの作品の総数は51であり、最も多いし、アイテムの総数は36であり、2番目に多かった。差が大きいといっても、発想が少ないというわけではない。見立ての内容において、蝶々（4）、ゴキブリ（4）など同じ発想があった。

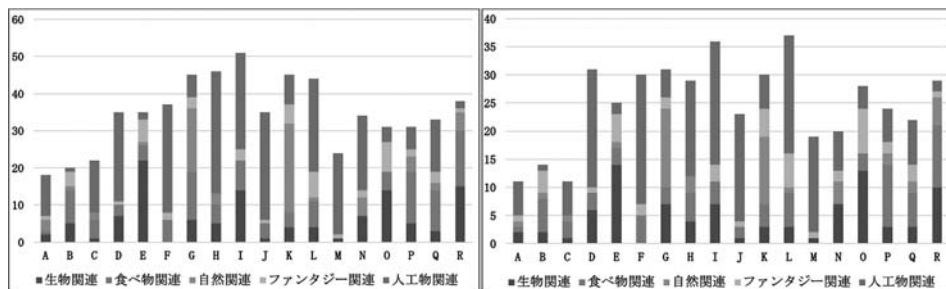
図3 18個の抽象的図形における作品の総数とアイテムの総数の差



作品の総数に対してその内訳である生物関連、食べ物関連、自然関連、ファンタジー関連、人工物関連は、それぞれ108, 99, 62, 45, 250を占めている。一方、各図形のカテゴリーをみていけば、5つのカテゴリーの比率がバラバラであることが分かる。図4の示している通り、図形Fにおいて、人工物関連が多く発想されることもあれば、図形Eにおいて生物関連が多く発想されることもある。また、図形Pでは食べ物関連の発想も多くみられ、図形Gでは自然関連の発想が比較的多い。全体的にみていけば、人工物関連に関する発想が多い（棒グラフの上部）。しかし、それは人工物関連の定義が広いからである。したがって、特に全体的に1つの内訳に絞って多くの発想が出て来る

という傾向は見られない。これらの考察を通して、図形の特徴が児童の発想の多様性と差異に影響を与えていることが分かる。

図4 18個の抽象的図形の作品の総数(左)およびアイテムの総数(右)の内訳



具体的な事例をみてみよう。草のような、葉っぱのような図形 G において、草と葉っぱという発想が多くみられた。しかし、「盆栽」、「観葉植物」、「海草」、「大根」、「人参」などいろいろな形に変換させて、面白い発想がたくさんあった。また、草という固有なイメージにとらわれずに、魚の尾鰭(おひれ)にしたり、団扇(うちわ)にしたりする児童がいた。図形 M においても同じことが言える。飛ぶ時の台というイメージから「ジャンプ台」、「スケボーの練習台」、「MINI 四駆のレース」のような発想があった。また、3つの星で作られた図形 K では、同じ星の発想においても、惑星や星座、北斗七星のように具体的な事物に変身させた。このことから、児童が事物のイメージを拡張していることが分かる。これらの具体的な事物には各々の児童個人の好きなものが反映されている。

これらの考察により、見立てた作品からその児童の嗜好を知ることができる。同一の図形に対して児童が多様な解釈と意味づけができ、図形の固有形の特徴を生かして個人の発想の差異が見られた。すなわち、抽象的図形による児童間の発想と解釈の差異や多様性を発生させる機能があると示唆される。

また、幾つかの四角で組み合わせてできた図形 J において、物の正面から見て、その角度による発想が多い。例えば、「窓」、「アルバム」などの発想があった。一方、上から見て、俯瞰的な角度による想像が多くみられた。例えば、「班づくり、教室で話している人達」、「衛星写真」などの発想があった。このような抽象的に物を考えることができたのである。児童達は、正面、側面、空中など様々な角度から物事を観察し、それを適切に表現していることがわかる。換言すれば、多角的な考えを持っている児童達は工夫して自分の思いを表現した。さらに、児童の表現の幅は児童同士の発想と解釈

の差異によって、広がっていくと思われる。

図形の見立て描画遊びを通して、児童達が様々な視点や角度から物事を感じ、表現し、お互いに豊かな見識の形成に重要な役割を果たしていると言える。

#### 4.2 見立てによる発想の特徴

18個の図形の全作品から日本の文化に関するアイテムの内容を考察する。

学年ごとに日本の文化に関するアイテム数は、3年生4個、5年生9個、6年生23個で合計36個あった(表4, 参照)。

表4 学年ごとの日本の文化に関するアイテム一覧

学年	図形	日本の文化に関するアイテム	個数
3	A, B, C	「ドラゴンボール」, 「勾玉」, 「寿司」, 「河童」	4
5	D, E, F, G, H, I	「アンパンマンの服」, 「てるてる坊主」, 「天狗の団扇」, 「豆撒きのマス」, 「門松」, 「盆栽」, 「ツチノコ」, 「鳩サブレ」, 「羽子板」	9
6	J, K, L, M, N, O, P, Q, R	「エリザベス」, 「いったんもめん」, 「変なチョコちゃん」, 「弥生時代の指導者」, 「富士山」, 「河童」, 「座布団」, 「菱もち」, 「八ッ橋」, 「金平糖」, 「忍者」, 「ウイスパー」, 「妖怪ウォッチのクマさん」, 「ピカチュー」, 「顔なし」, 「風呂敷」, 「織姫と彦星」, 「真っ黒すけ」, 「かまくら」, 「リリアン」, 「いちご大福」, 「たくあん」, 「桜餅」	23

どの学年においてもアニメに関するアイテム、食文化に関するアイテムが見られる。アニメに関するアイテムは、児童達に人気がある「ドラゴンボール」や「アンパンマン」, 「ゲゲゲの鬼太郎」, 「妖怪ウォッチ」, 「となりのトトロ」, また大人に人気のある「銀魂」と「千と千尋の神隠し」であった。その中には、アニメの主人公(「アンパンマン」, 「妖怪ウォッチのクマさん」, 「ウイスパー」, 「ピカチュー」)や脇役(「いったんもめん」, 「エリザベス」, 「顔なし」, 「真っ黒すけ」)などのキャラクターが児童間でよく知られている。これらの発想が多く見られたのは、日本においてアニメや漫画、モバイルゲームが盛んになっている。そのほかNHKの番組「チョコちゃんに叱られる」のチョコちゃんがあった。児童達が、テレビやネットから情報を得ている。

食文化に関するアイテムは、「八ッ橋」, 「菱もち」, 「金平糖」, 「桜餅」, 「恵方巻」, 「寿司」, 「いちご大福」, 「たくあん」, 「鳩サブレ」があった。その中には、日常的によく食べられる食品(「寿司」, 「たくあん」)から行事(「菱もち」)や季節の食べ物(「桜餅」, 「恵方巻」)までが含まれている。行事や季節に関わらず、児童が食べ物に関心がある。さらに、京都の代表する和菓子「八ッ橋」, 「金平糖」があり、児童の居住している地域性が表れている。

その他、行事や風習、伝説などに関するアイテムは、「豆撒き」, 「門松」, 「羽子板」,

「てるてる坊主」, 「勾玉」, 「織姫と彦星」, 「かまくら」, 「河童」, 「富士山」, 「忍者」, 「弥生時代の指導者」などがあつた。その中では、お正月の飾りや遊び、節分の行事に関わる発想があつた。授業が行われた時期は、丁度お正月や節分が終わつた頃であるため、児童達に対して、その時期の行事に関わる遊びや飾りが発想しやすい傾向が示された。

次節では、児童がそのような発想をする内発的動機づけについて述べる。

### 4.3 児童の発想の内発的動機づけ

前節では、児童の発想の特徴について述べた。どのような内発的動機づけによって、見立ての作品を完成させたのだろうか。この節において、児童の共同描画を成立させる内発的動機を明らかにしていきたい。そのため、発表した際の児童の発言から、児童の行動パターンを表5のカテゴリーに分類した。5人の児童の発言の事例を取り上げ、児童の思考や性格、経験などは児童の発想にどのような影響を与えているのかを明らかにした。

表5 児童の発言により見出されたカテゴリーの内容と報告例

カテゴリーの内容	報告例	
無意識描画 (描画)	自分が無意識に描いたもの： (線や色)による連想	「噴水」：書いていたら、そう見えた。(図形 L)
類似形態 (形態)	形が似ていることから連想したもの	「漫画」：漫画と違って仕切りが別々なので、それで思い付いた。(図形 J)
心理的要求 (要求)	その場の心理要求による連想	「三色ゼリー」：三角の部分が、上のところが似ていて、ちょっとお腹がすいていたので。(図形 L)
過去の経験 (経験)	過去の記憶が喚起された連想	「トレー」：なんかガンダムとか観ていると、こういうのが、宇宙とかで食べているのをみて思い付いた。(図形 J)

発言の事例1は6番児および22番児の発言を中心に表6にまとめている。

表6 6番児の動機づけの事例(授業中の発言から抜粋したもの)

①「ヒーロー」→〈ちょっと〜だけど、なんかヒーローにしました〉	要求
②「漫画」→〈漫画と違って仕切りが別々なので、それで思い付いた〉	形態
③「鳥」→〈なんとなくくちばしに見えたから〉	形態
④「アイスクリーム」→〈えー、なんか、パスタみたいと思って〉	形態

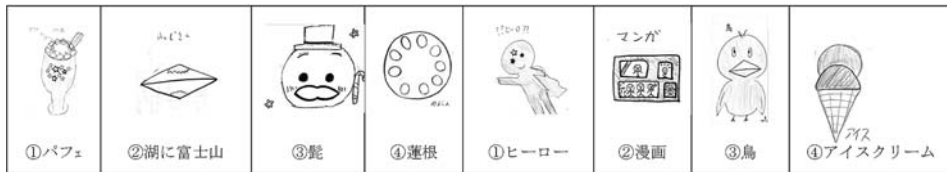
22番児の動機づけの事例(授業中の発言から抜粋したもの)

①「パフェ」→〈星の部分を氷にしようと思って、パフェにしようと思った〉	形態
②「湖に富士山が写った。」→〈えーと最初はなんか鳥の口をつけて描こうと思ったけど、顔を描く時に普通の服装を描いたら、新しいなんか富士山みたいな〉	形態+描画
③「髭」→〈私も髭にしました。なんでという、…の形に…〉	形態
④「蓮根」→〈えーと、蓮根にしました〉	形態



2 人の見立ての絵は図 5 の通りである。2 人とも女の子で、漫画っぽくて可愛いらしい絵を描いている。2 人の共通点は、用紙に印刷されている図形に注目し、描きながら発想が広がっていくパターンである。6 番児は形態による発想〈②, ③, ④〉が多く出現していることがわかる。22 番児も図形の形からの発想〈①, ②, ③, ④〉が4つすべてに出現しているが、中でも、「物全体や一部分に注目している」ことであった。2 人は普段、図形の特徴と見立てた絵の似ている所をよく観察していることが分かる。

図 5 22 番児および 6 番児の発言による絵



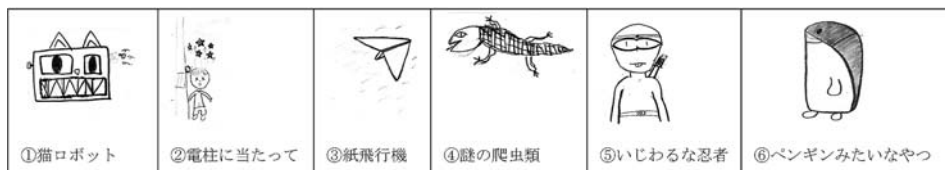
発言の事例 2 は 7 番児の発言を中心に表 7 にまとめている。

表 7 7 番児の動機づけの事例 (授業中の発言から抜粋したもの)

①「猫ロボット」→〈なんかこんな猫ロボットがいたら、なんか面白いな〜と思って〉	要求
②「電柱に当たって、フラフラしている」→〈なんか、アニメとかにあるんで〉	経験
③「紙飛行機」→〈上の三角のところをプロペラにしました。紙飛行機で、飛んでいるところ。小っちゃいときとか、紙飛行機を作って遊んでいた〉	経験
④「謎の爬虫類」→〈適当にバーと描いていたら、…〉	描画
⑤「いじわるな忍者」→〈…目のところが、なんか、忍者の服着ている…〉	形態
⑥「ペンギンみたいなやつ」→〈なんか、黒く塗っていたら、あれ、なんか、ペンギンだな〜と思った〉	描画

事例 2 は 7 番児の発言を取り上げた。7 番児の絵は図 6 で示している。どの絵も丁寧に描いてある。背景など、主人公を面白く描いていることが分かる。表 10 の示している通り、7 番児の個人の作品数は 28 個であった。7 番児の発言によれば、全体的に万遍なくカテゴリーが出現していた。心理的要求〈①〉、過去の経験〈②, ③〉、無意識描画〈④, ⑥〉、類似形態〈⑤〉がそれぞれ出現した。このように、7 番児はアニメや漫画からの発想が多く見られた。7 番児は動物や人物、空想のキャラクターに興味を持っていることがわかる。

図6 7番児の発言による絵



発言の事例3は8番児の発言を中心に表8にまとめている。

表8 8番児の動機づけの事例（授業中の発言から抜粋したもの）

①「宇宙」→〈なんか、空を見たら星があるから、宇宙を描きました〉	形態
②「絵具のパレット」→〈色々分けられている感じが、四つにワールドが分かれているのを見て〉	形態
③「流れ星」→〈星とか、流れ星、星って聞いたら流れ星ってイメージがあるから〉	形態
④「地面が割れていて、地面の下のロケット打ち上げて、ポーと…」→〈アニメで見たから〉	経験
⑤「トレー」→〈なんかガンダムとか観ていると、こういうのが、宇宙とかで食べているのを見て思いついた〉	経験
⑥「トイレットペーパー」→〈トイレットペーパーは、なんか、こう斜めになって…壁のほう〉	形態
⑦「三角柱」→〈じゃー、なんか、こうなっているところに線を引いてみたら、あの一、三角柱に見えたから〉	描画+形態
⑧「オオトカゲ」→〈オオトカゲにしました。えーと、なんでオオトカゲにしたかという、最初は恐竜のトサカから恐竜の顔描こうと思ったら、恐竜が難しかったので、オオトカゲの背びれに〉	描画
⑨「風呂敷の部分」→〈妖怪ウォッチのクマさん思い出して〉	経験

8番児が描いた絵は図7の通りである。その絵はカラフルであり、実物を表現するために必要な所に色塗りをしている。表10の示している通り、個人の作品数は30個であった。

8番児は、図形の形態に注目し、発想をする絵〈②, ⑦, ③〉があった。一方、自身の経験に基づく発想の絵〈④, ⑤, ⑨〉もあった。8番児が見立てた物を具体的に表現し、かつ要点を絞って、思いついた理由は明確だった。8番児が図形の形の特徴に興味を持ち、関連づけられたものが多いと分かる。また、8番児は、アニメや漫画に興味を持ち、それに関連する絵の見立てに積極的に取り入れる行動の特徴があると示唆される。

図7 8番児の発言による絵



発言の事例4は23番児の発言を中心に表9にまとめている。







表9 23番児の動機づけの事例（授業中の発言から抜粋したもの）

①「天の川」→〈なんか、山に出てきた〉	描画
②「物入れケース」→〈たまたま家にあったから〉	経験
③「腕時計」→〈前妹が持っていたので〉	経験
④「砂時計」→〈おばあちゃんの家にあったのが、こんな感じです〉	経験
⑤「クリスマスツリー」→〈もうすぐ、クリスマスやなあー〉	要求
⑥「雑草」→〈うーん。…雑草、抜いていたから〉	経験
⑦「イヤホン」→〈音楽が聞きたかった〉	要求
⑧「メガネ」→〈7番児くんのかけているメガネの感じかなあ。メガネです〉	経験
⑨「砂時計」→〈やー、時計みていたら〉	形態
⑩「目覚まし時計」→〈僕は、（目覚まし）時計にしました〉	形態
⑪「タピオカ」→〈いやー、蓮根の真ん中に穴開けてみたら、あー、なんか、ストローあるなー、あー、じゃー、タピオカいけるかな〉	形態
⑫「穴の開いている浮輪」→〈えー、やー、海に行きたいなあーと思って〉	要求

まず、23番児は授業中に発言が多く見られ、毎回たくさんの作品を完成させた。表10の示している通り、個人の作品数において最も多く、50個であった。表9の示している通り、12個の発言を取り上げた。描いた絵は図8の通りである。これらの絵はシンプルであり、色塗りが少ないが多い。

23番児の発言の中で、特に過去の経験〈②、③、④、⑧〉と心理的要求〈⑦、⑫〉に着目し、動機づけられる発想が多い。23番児は図形の形に注目するより、自身の体験や記憶が喚起されている発想が多かった。具体的に、家にある、よく使うリモコンや妹が持っていた腕時計など日常生活に密接に関わるものがあつた。また、その場で思いついたことが自分の発想に影響を与えていることが分かる。例えば、「音楽を聞きたかった」、「海に行きたいな」など自分の願望と関連づけている。このことから、23番児は他の児童より自身の体験やその場の気持ちに焦点を当てて、その時の心理的要求や過去に経験したことに着目し、描画遊びの動機にしていることが多いと示唆される。

図8 23番児の発言による絵

(未回収)					
①天の川	②物入れケース	③腕時計	④砂時計	⑤クリスマスツリー	⑥雑草
					
⑦イヤホン	⑧メガネ	⑨砂時計	⑩目覚まし時計	⑪タビオカ	⑫穴の開いている浮輪

以上のことから、児童達が多様な「図形の見立て」をしている要因に、個人差があることが考察できる。主観的に、自分の経験に基づいて、実際の生活で使用している物をそのまま再現する児童がいた。また、図形の特徴を活かして、形と形の類似点を見つけて絵を展開する児童もいた。図形の特徴に興味を持ち、その結果、内発的動機づけられたものが多い。このように、児童個々の内発的動機づけは異なり、それによって行動の差異があると分かる。

表10 1回目から6回目まで、25人それぞれの図形の作品数(重複作品を含む)

児童番号	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	合計
1	1	1	1	3	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	26
2	1	1	1	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	33
3	1	1	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	1	1	2	2	2	33
4	1	1	1	2	2	2	2	2	2	4	4	3	1	2	1	6	2	4	42
5	1	1	1	1	1	1	3	3	3	4	4	4	-	-	-	-	-	-	27
6	1	1	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	35
7	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	28
8	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	30
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
10	0	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	0	1	-	-	-	16
11	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	27
12	1	0	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
13	1	1	1	0	1	1	2	2	2	1	1	0	0	1	1	1	0	0	16
14	1	1	1	1	1	1	2	2	2	-	-	-	2	2	2	-	-	-	18
15	1	0	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16
17	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	28
18	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	30
19	0	0	0	1	1	1	2	2	2	1	1	1	-	-	-	2	1	1	16
20	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	30
21	1	1	1	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	2	1	-	-	-	32
22	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	29
23	0	0	0	4	4	4	4	4	3	2	2	2	3	3	3	4	4	4	50
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	1	1	1	27
25	0	1	0	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	33
合計	21	21	22	41	40	40	52	53	51	47	46	43	34	35	31	38	33	31	679
(平均)	0.84	0.84	0.9	1.64	1.6	1.6	2.08	2.12	2.04	1.958	1.917	1.7917	1.4783	1.5217	1.3478	1.81	1.571	1.476	

次に、児童が相互にそれぞれの見立てについてどのように受け止め、自己の見立てとの差異に関心を持ち、そのことから他者の内面的世界を知ることにつながっていくのか、つまり他者受容の契機となりうるのか、児童の発話からお互いの受け止め方について考察する。

表 11 は発表者の発言に対する反応（発話、動作）をまとめたものである。2 回目の授業では発表個数は 31 個である。そのうち、14 個の発表に対する反応が見られた。特に反応がない発表者の個数は 17 個である。3 回目の授業では発表個数は 23 個である。そのうち、12 個の発表に対する反応が見られた。特に反応がない発表者の個数は 11 個である。

23 番児の「鳩サブレ」という発言に対して、笑いが発生し、鳩サブレとはどういう物なのかに反応している発話があった。【美味しいお菓子】、【あ～】、【聞いたことある】、【サクサクして美味しい】などの発話があった。他に、1 番児の発表に対する発言に【うまい】、【鳥、最高にいい】とか興味が引かれている。17 番児の「ト音記号」という発言に対して、【あ～】【すごい！】【ほんまや】【お～】【すごい！】など驚いた発話や褒めている発話があった。

共同描画によってこのような児童同士の自由な発話が見られた。相手に対する関心や興味などが多く見られ、感情の起伏がお互いに刺激を与え、授業への参加のモチベーションが高まったことが分かった。さらに、同種の感情や経験を想起することで、相手を賞賛したり、肯定的に評価する傾向があることが確認できた。

表 11 発表者の発言に対する周りの児童の発話（周辺児童の反応は【 】で表示する）

2 回目		3 回目	
23	爆弾スイッチ、鳥がスイッチを押してどっちかが本物で、爆発が起きるという【爆弾スイッチ？】〈ざわざわ〉	20	盆栽に。【あー】【あーほんまや】
1	ある日この男の子が家を帰ろうとしたら【ははあ、すげえ】、凶暴な鳥に頭を食べられた【すげえ】、家を帰ろうとしたときに、この鳥に食べられた【鳥、でかすぎる】、〈みんなが笑った〉鳥に食べられた〈ざわざわ〉、〈笑いが起こった〉	18	これ（升）にしました。【豆入れるやつや。節分の】【あ～】
23	観客席【あ～】	2	鳥のくちばし。【お～】
1	ある日この男の子がお母さんに〈みんなが笑う〉【まだだ】家から出て行って言われて、それで泣きながら公園に行って滑り台を滑ろうとしたら、鳥に食べられた、【ばかや】、〈クラス爆笑〉、【また一緒やん】、【鳥好きやん】、【ざわざわ】、【うまい】、【鳥、最高にいい】	8	スイカ。【お～】【四角いスイカあるやんなあ】〈ざわざわ〉
23	鳥がケーキ？に夢中になっている間に後ろからロケットに発射された【おー】、〈ざわざわ〉、【爆弾系多いな】	2	ムクの叫び。【あ～】【ざわざわ】【すごい！】
18	問。【うおー】	3	チェロス。【あ～】〈ざわざわ〉
23	鳩サブレ〈笑い〉、【美味しいお菓子】、【あ～】、【聞いたことある】、【サクサクして美味しい】	8	鍵の紐。【あ～】【ビヨーンってなるやつや】

18	怪物みたいな〈ざわざわ〉	4	蝶々。【お〜】
7	これはツチノコ【あ〜】、【妖怪ちゃう】、【未確認生物ちゃうん】、【未確認生物】、【ツチノコです】	25	妖精。〈ざわざわ〉
2	割れた卵【お〜】	23	スプーン。【あ〜】
23	トーナメント表【どんだん勝ち進んでいくやつ】、【トーナメント表？(サッカーの・・・)】	17	ト音記号。【あ〜】【すごい！】 【ほんまや】【お〜】【すごい！】
25	二段に積まれているダンボール箱【お〜】	11	水飴です。【知ってる】
18	白【お〜】		
4	ブランコ【お〜】		

・番号は児童の番号を意味する。

## 5 おわりに

上野が指摘するように、見立ての造形表現が「文化の理解・創造」、「人間形成」に果たしている意味と価値は極めて大きい（上野 1995: 43, 44）。しかし、これまで、「見立て」に関する題材は低学年に偏在している現状があった（上野 1998）。上野は、中学年や高学年の児童が多様な見立て描画ができたことから、中学年や高学年の児童の教材開発には、見立てに関する題材は最適ではないかと提案している（上野 2000: 59）。本研究は、抽象的図形は児童間の発想と解釈の差異や多様性を発生させる機能があるという仮説を立て、研究授業を行った。その結果、児童の性格や経験の違いにより、児童間の発想と解釈の差異や多様性が見られた。そして、児童達は、共同描画を通じて、お互いの差異に気づいていった。その気づきが他者の内面的世界を知ることにつながっていくのではないかと推察できる。また、共同描画という他者と出会う場において、自分とは異なる他者の発想や解釈に接することで、児童が自らの発想や解釈の幅を広げる効果が見られた。したがって、共同の見立て描画は、上野が言う「文化の理解・創造」や「人間形成」の他に、「他者受容」の契機となったと考えられるのではないだろうか。さらに、社会実験の結果、日本特有の文化に関する見立てのアイテムが多いことから、「図形の見立て描画」には多文化共生教育に関する教材の開発に活用できる可能性も期待できよう。

### 参考文献

#### 日本語文献

- 上野行一（1995）「美術教育と「みたて」の作用（1）」『美術教育学：美術科教育学会誌』16, pp.39-49。
- 上野行一（1998）「小学校図画工作科の題材における「みたて」の造形の教育的価値－美術

- 教育と「みたて」の作用 (5) - 『美術教育学：美術科教育学会誌』 19, pp.53-64。
- 上野行一 (2000) 「発達段階比較による児童の造形的な「みたて」能力－探索過程における意味づけの多様性と拡張に関して－」 『美術教育学：美術科教育学会誌』 21, pp.51-61。
- 島田由紀子・大神優子 (2013) 「図形提示による子どもの連想－4・5歳児クラスを対象に－」 『美術教育学：美術科教育学会誌』 34, pp.231-242。
- 道田泰司 (2010) 「創造的思考の指導と評価」 森敏昭・青木多寿子・淵上克義 (編) 『よくわかる学校教育心理学』 ミネルヴァ書房, p.55。
- 若山育代・岡花祈一郎・一色玲子・淡野将太 (2009) 「5歳児の協働描画の成立要因に関する一考察－非再現的表現「お化けトラック」を取り上げて－」 『学習開発学研究』 (2), pp.51-60。
- 若山育代 (2012) 「見立て描画遊び研究の展望－見立てのイメージの「創造」と導入の在り方に着目して－」 『美術教育学：美術科教育学会誌』 33, pp.437-447。
- 文部科学省 (2017) 『小学校学習指導要領解説』 文部科学省ホームページ (2020年5月7日閲覧・取得, [https://www.mext.go.jp/component/a\\_menu/education/micro\\_detail/\\_icsFiles/afieldfile/2019/03/18/1387017\\_001.pdf](https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2019/03/18/1387017_001.pdf))。