

〈研究ノート〉

## 教科「美術」の苦手意識解消を目的とする アートプログラムに関する考察

船 木 美 佳 \*

### 要約

こども学科1年次対象の保育士資格必修授業科目「造形表現」の初回アンケートでは、教科「美術」に対し苦手意識を持つ学生が、毎年半数を超える。

その理由に「自分には創造力がない」「他者評価が気になる」「正解がわからない」などがあがる。小学・中学・高校の教科「図画工作」「美術」に対する苦手意識の実態調査について先行研究は数多くあるが、筆者は「表現のしづらさ」は、生徒たちが持つ「生きづらさ」そのものの反映と考える。それを踏まえ、本学授業科目「造形表現」の独自のプログラムは、受講者の思い込みなど「既存の思考の枠」を問い直すこと、新たな自己発見へと促進すること、を目的に考案された。これらプログラム実施の結果、80%を超える学生に、意識の変化が認められた。

本稿では独自プログラムの一つである「木炭画による闇ワーク」をとりあげ、実践方法と本学の学生の反応を分析し、受講者の意識の変化の有効性を検討し、今後の課題に向け論じていく。

キーワード 思考の枠 造形表現 図画工作・美術 苦手意識 シュルレアリスム

### 目次

1. はじめに
2. 教科「美術」への苦手意識の背景
  - 2.1 教科「美術」への苦手意識の実態
  - 2.2 VUCAワールドにおける科目「造形表現」の問い直し
  - 2.3 学生の「自由制作」のプレッシャーについての実態
3. 自己の思考の枠や思い込みに気づくプログラム
  - 3.1 こどもの描画プロセスとプログラム「木炭画による闇ワーク」
  - 3.2 流動する描画と発生する物語 —「木炭画による闇ワーク」プログラムの実践方法
  - 3.3 実施結果と体験学生の感想
  - 3.4 「木炭画による闇ワーク」の感想
4. 意識の変化
  - 4.1 科目「造形表現」最終回アンケート結果とその分析
5. おわりに

## 1. はじめに

筆者が担当することも学科1年次対象の保育士資格必修授業科目「造形表現」では、毎年、初回と最終回に自由記述形式のアンケート<sup>1</sup>を実施している。

初回アンケートの質問項目は ①高校時代で選択した芸術科目 ②最後に教科「美術」の授業を受講したのはいつであるか ③教科「美術」は「好き」か「嫌い」か ④③の理由(自由記述)であり2018年から2020年の期間、252名の学生を対象に実施した。結果は、毎年約50%~60%の学生が、教科「美術」に対して「嫌い」と回答する。

最終回のアンケートの質問項目は①印象に残ったプログラムは何だったか。②「造形表現」の授業を受けて自身が気づいたこと。であり受講学生の約70%~80%に「美術」に対する意識の変化が認められる。

本稿では科目「造形表現」の初回と最終回のアンケートの比較をもとに、学生の「美術」に対する苦手意識の背景を分析し、意識の変化に有効性が認められた独自のプログラムの実践方法やそのねらいについて検討し、今後の課題に向け論じていく。

## 2. 教科「美術」への苦手意識の背景

### 2.1 教科「美術」への苦手意識の実態

学研教育総合研究所の「小学生白書web版(2019)」<sup>2</sup>によると「好きな教科」の第2位が教科「図画工作」であり、30年前(1989)と変わらず人気は根強いとしている。ただし学年別の内訳をみると人気があるのは小学3年生までで、高学年になるにつれ低下する。次に「中学生白書web版(2017)」<sup>3</sup>では、教科「美術」は「好きな教科」の第8位となり大きく転落する。また同時に「嫌いな教科」の第7位でもあり良くも悪くも関心が向かない教科であることが読み取れる。

このような背景をもとに、教科「図画工作」「美術」への苦手意識の調査及びその解消法について数多くの先行研究がなされている。苦手意識の理由として「他の人が気になるから」「絵が上手く描けないから」「(技術がなく)思うように描けないから」「正解や評価基準がわからないから」「先生が好きではないから」「こどもの頃、笑われたから」などがあげられている。そしてこの背景が教科「図画工作」「美術」の指導者あるいは保護者の言葉掛けや反応など人的要因の影響が指摘されており、それが定説となっている。

本学での科目「造形表現」初回アンケートの結果でも、教科「美術」が嫌いな理由は、上記とほぼ重なり、「絵が上手く描けないから」をあげる学生が70%以上いて、特に「描画」に対する苦手意識が高いことが判る。

筆者は小・中学生の教科「図画工作」「美術」への苦手意識において、個人が受けた人的要因の影響を認めると同時に、本学の学生達との対話から、要因はそれだけでなく教育制度・社会制度・社会習慣など構造的な問題の影響も大きいと考える。いずれ、専門教育での科目「造形表現」の創作の現場が、作品制作に終始するのではなく、自己の思考の枠や思い

込みに気づく機会になるよう改めて問い直す必要がある。

## 2.2 VUCAワールドにおける科目「造形表現」の問い直し

「VUCA」とは2016年、ダボス会議で使用され始めてから、注目されるようになり、Volatility（変動性）Uncertainty（不確実性）Complexity（複雑性）Ambiguity（曖昧性）の頭文字をとった造語である<sup>4</sup>。現在がVUCAワールドであることを佐宗（2019）は「これまでは過去の成功・失敗に基づいて未来を予測し、意思決定をしていくことが求められた。しかし、いまや確実にわかっているのは、『確実にわかる未来などほとんど存在しない』ということ。』<sup>5</sup>とし、「過去のデータの調査研究や分析、それに基づいた対策や戦略では追いつき得ないほど、世界の変動が激しく、不確実で複雑であいまいになってしまった。』<sup>5</sup>と述べている。

2020年に入り世界で新型コロナウイルス感染症（COVID-19）が蔓延し、その影響は、世界経済、社会構造、教育構造、生活習慣、文化、人口分布、生活習慣などあらゆるところに拡大し、ますます先が見えづらくなっている。そこに『「美術」への苦手意識』の要因にあがるような「他者評価を気にする」や「正解を探す」思考法を、末永（2020）は、この変化が激しい時代の中においては「世界が変化するたびに、その都度『新たな正解』を見つけしていくのは、もはや不可能ですし、無意味でもある」<sup>6</sup>と大きく疑問を投げかける。

人間の感性に関与する、そもそも正誤が設定されるはずのない教科ですら、日本の小学生、中学生は成長するにつれ、正誤があると次第に思い込む要因は何であろうか。

いずれ、現在の社会状況の中で、今求められている美術教育とは、従来型の技法あるいは美術史の知識の教授などの指導だけではなく、美術の本質的な作用として学生の感性が作動するような体験そのものではないだろうか。そこには学生が制作する作品が、他者評価などの外部の物差しではなく、自分の内側にある感覚に基づいて表現され、その体験を他者と共有することで、自信に繋がることを期待されているのではなかろうか。筆者はそのような問いのもと、科目「造形表現」で新たなプログラム開発を考案するに至った。

## 2.3 学生の「自由制作」のプレッシャーについての実態

つぎに制作現場の学生の状況について検討する。学生が、大学入学までに受ける美術教育は、小学校では「図画工作」、中学校では「美術」、高校普通科では一般的に「芸術（音楽・美術・書道・工芸から選択）」である。科目「造形表現」の初回アンケートによると、高校時代に「美術」を選択せず、最後に美術の授業を受けたのが中学3年で、描画材に触るのは、3、4年ぶりとする学生の比率は毎年60%前後と高い。

「造形表現」では表現形式だけを設定し、テーマは各自「自由」といった課題が多いが、この「自由制作」に対し「何をしてよいかわからない」と抵抗を示す学生が例年15%～20%にのぼる。その男女比率は女子学生の方がやや多く、授業全般（聴講態度や、共同作業での取り組み、授業終了時の清掃など）に対し真面目で真摯な態度であることが特徴的である。

「なぜ自由に制作することが苦手なのか？」という問いに対し「人と違うのではないかと気になる」「他者の評価が気になる」「イメージがわからず何をしてもよいかわからない」「先生に指示されたほうが動きやすい」という回答がみられる。

さらにその背景をインタビューすると、①「どこかに正解がある」と思い「自由制作」だと何が正解かわからない ②好きに描きたいが、自分が生活において何に興味があるかわからない ③いままで「美術」の授業では「これをつくる」という指示がある課題が多かったので「自由制作」のやり方がわからない といった理由が浮かびあがる。

学生が、「自由制作」にプレッシャーを感じるのは「他者の視線を気にして」しまい

また自分の外部に「正解」や「やり方」があると思いきみ、結果何をしてもよいかわからない状態だとも言える。そのようなことを気にせずに、いざ制作に取り組もうとすると、今度は、一体自分は何が好きで何がしたいのかわからないことに気づく。

まずは「造形表現」の制作において「正誤はない」ということの実践が必要であるが、それを説明しても、「先生が言っていることはわかるが、どうして良いかわからない。」という本音が戻ってくる。

試行錯誤の末に、有効性が見られたのは、学生が過去に経験したことがない美術プログラムであった。本人たちが参照例を持たないため正解の探し方もない、そのような半ば「正解を探したくても探せない」状態が形成される課題は概ね受講者の集中度が高い。また学生にとってそのような一見「窮地」とも思われる状態は、しばしば本人が思ってもみなかった、ユニークな表現が表出される事は注目に値する。この傾向は「自分は今まで美術が嫌いでも苦手だった」学生に多く、生まれた作品は自分でも「気に入っている」とする場合がほとんどである。それは長い間「上手か下手」という一つの物差しで自他を評価し続けてきたため、実は自己の能力の多様性や可能性に気づく機会がなかっただけなのではないだろうか。

### 3. 自己の思考の枠や思い込みに気づくプログラム

#### 3.1 こどもの描画プロセスとプログラム「木炭画による闇ワーク」

保育士養成課程における科目「造形表現」では「幼児の表現と創造のプロセスを体験的に理解すること」を目的とするいくつかのプログラムで構成している。「木炭画による闇ワーク」(以降「闇ワーク」)は、当初その中の一つとして始まった。

それは、20年近く前に、筆者がこども教室で幼児に「お絵描き」を指導した際の4歳児(Mちゃん)の描画のエピソードと深く関わる。

筆者にとって「描画は、最終画面に向かって目的的に描かれるだけでなく、プロセスそのものであり、それは本人にとって創造的な体験である」ことを明確に認識した出来事だった。

Mちゃんは4歳にしては、手先が器用で言葉の発達も早く背丈も高いため、クラスのリーダー格であった。ある日、描画の時間が始まると、彼女は白い画用紙の中央に中サイズの丸筆で、色とりどりに密集させた何やら植物のような形態を丁寧に描いていた。すると突然、その描画の上に、水分を多く含んだ青色を大きいサイズの筆で、画面からはみ出さんばかり

に勢いよく塗った。下の絵の具が乾燥していなかったため、画面はみるみる青色一色に染まった。印象に残っているのは、その後、彼女が非常に満足げな様子であったことだ。

筆者は一連の流れに内心驚いたが、さりげなく「Mちゃん、青い色を元気よく塗っていたね。どうして青い色がここに来たのか教えてくれる？」とたずねると、彼女は「あのね、お城のお庭に、お花がいっぱい咲いていたの。ちょうちょうもいっぱい来て、お花とお話をしていたの。そしたら、たくさんの雨や風がふいてきたのよ。」と答えた。

この出来事からMちゃんが、必ずしも絵の完成を目標にしておらず、彼女自身の内に発生した物語に沿った流れの中で描画を進めていたことが判った。

指導者である筆者を含め大人は「描画とは、絵の（試行錯誤があったとしても）完成に直線的に向かっていく行為」という思い込みがあるため、おそらく彼女が青で画面を彩色した作業を、「何らかの理由で画面を壊した」とし、それを「失敗」または「上手く行かなかった」例として捉えかねない危険がある。

しかし、Mちゃんの描画は、絵を描くプロセスそのものを遊びながら楽しみ、自分の絵と双方向的な時間を過ごすプロセスそのものであった。

描画とは、一枚の絵（作品）を完成させるためだけでなく、制作者自身の内側から物語が発生し、その流れを自分で追うことができる創造的な時間でもある。幼児にとっては、それは当然のことゆえ、わざわざ言語化して説明などはしない。傍にいる大人が勝手な思い込みによる誤解を避け、それを理解し、発生した内面的な物語を発見することは重要である。またその保護者にも、そこに「見えない」物語（創造）があることを伝えれば、恐らくこの作品を「失敗作」として扱うことはしないであろう。このように、こどもの造形プロセスには大人の思考や体験の枠だけでは測れぬものがあり、誤解をせずに作品を捉えることは容易なことではないが非常に重要である。

先に述べた小学生・中学生白書にある「美術への苦手意識」の要因の一つである「こどもの頃、笑われた」などは、もしかしたら、周囲の大人がこのようなこどもの絵のプロセスへの不理解から最終画面だけで判断した可能性が考えられないだろうか。

### 3.2 流動する描画と発生する物語 —「木炭画による闇ワーク」プログラムの実践方法

次に「学生たちが過去経験したことがない美術プログラム」の実践方法を述べる。シュルレアリスム（surréalisme）の影響を自身の制作にも受けてきた筆者は、長きにわたり平面制作のプロセスにオートマティズム（Automatisme）を導入してきた。その経験をこの「木炭画による闇ワーク」（以降「闇ワーク」）プログラムに反映させている。

「正解」としての参照例ではなく、「黒」の表現の個性と強さを鑑賞するために取り上げるのは、「黒」を基調とした多くの作品を描いたオディロン・ルドン（Odilon Redon, 仏, 1840-1916）と現代作家のウィリアム・ケントリッジ（William Kentridge, 南ア, 1955-）である。ルドンは木炭画やリトグラフによるモノクロームの神秘的な作品を数多く残した。ケントリッジは、木炭という素材の特徴を活かし南アフリカのアパルトヘイトと個人の痛みを

表現したアニメーション作品を制作している。

2011年より木炭を描画材として授業で用い、黒を基調に始める描画プログラムを科目「造形表現」でも実施してきたが、徐々に調整を加え2018年に「闇ワーク」となった。

木炭が描画材として使用された歴史は諸説あり、人類が火を使い始めた旧石器時代から始まったとも言われておりルネサンス期の木炭による素描は数多く残っている。

国内の美術大学の実技受験でも「木炭デッサン」が出題されるなど素描基礎としては極めて一般的な描画材として普及している。木の種類により、堅さや太さ、黒色の色味も異なる。また木炭の粒子の分量の調整により黒色の階調（グラデーション）を描くことができる。そのザラザラとした素材を利用して粒子の付着具合に「何がみえるか」を次々に追うのが「闇ワーク」プログラムである。

このねらいは、完成図予想図である下絵を用意せず、目的ではなく、次々とオブジェが現れては流動する画面上の表情に、自己の感覚を開いて即興で対応することにある。加えて制作者本人が連続して「何が見えたか」を記録していく。最初に木炭で画面を黒く描き、授業ではそれを「闇」と呼んでいる。誰も幼少期に、暗闇に様々な想像物を投影し何かが見えて見えるような経験はあると思うが、『「闇」で蠢いたものは何?』と問いながら、そこに表出するオブジェの連続的な変化、それに関連する記憶や物語なども同時に制作者本人が記録記述する。流動する画面は、動画的であり、受講した学生から「自分の描画の変化を動画撮影したいと思った」との反応も見られた。

#### 【実践方法】

1. 木炭で木炭紙全体を黒く塗る。
2. 指や手型をつけるなど、遊びながら描画をする。
3. 2で自分の画面に浮かんだものに形を与え、消す+塗る を繰り返す。
4. 画面に浮かんだ形や、連想されたことを記録する。

### 3.3 実施結果と体験学生の感想

学生は、はじめは戸惑い気味だが、次第に集中度をあげていく。最初に「闇 (=黒)」から始めると設定しているため、まずは思いのまま木炭を使い、遊ぶ感覚で手を動かす。そのうち白い画用紙に対する緊張が和らぐ姿が見受けられる。以下そこに浮かんだオブジェや視覚的物語の記録を抜粋する。

- \* 昔話に出てくるような大きな川、大きな木、2つの山 周りは暗く不気味
- \* アンパンマンから菱形や四角、そのうちたい焼きの皿になり、船に見えてきて、矛を加えたら花になった。ぐるぐると手を動かした。(1年 Sさん)
- \* まず白鳥が出てきて、次に男性がポツリと立っていて、傘をさしていた。男性を消していくと、目が見えてきて、眉、鼻、耳を描いた。その後太陽が大きく光りながら、沈んでいくようなものが見えた。(1年 Nさん)

- \*大きな橋、橋の下に川、川の中に大きなサメが1匹、橋の上にはそれを狙う猫が1匹。しかし実は川の中にもっと大きなサメがいて、川を泳いでいる猫を狙っている。(1年 Sさん)
- \*女のこがでてきて、大きな手を6本の指。次第に紳士に変わり、妖しい男に変化する。8の字、長い線に変わり蛇が出てきた。嵐がやってきて、薄明かりの中ぼんやりと象徴が浮かび上がった。そして花吹雪が渦巻いた。(1年 Iさん)

この描画プロセスにおいて表出されたオブジェまたは視覚的物語は、前もって構造を計画する創作とは本質的に異なる。強いオリジナリティが認められ、他者と類似することはほぼない。出現するオブジェの分類は概ね以下になる。

(1)天候天体宇宙関連 (2)動物 (3)自然 (4)人間・顔 (5)オブジェ (魔法のランプ 枕など)

自動手記の手法をとり入れたこの制作方法で随時出現するオブジェや単語は、本人すら把握しない連想的な繋がりや広がりを持つ。

### 3.4 「木炭画による闇ワーク」の感想

学生のこのプログラム体験の感想の中には以下のものが多い。

- \*新しい自分が見つけれられた気がした。
- \*自分の好きなものや不思議なものが浮かびあがり楽しかった。
- \*私の心の本当の内面だと思う。
- \*不思議などこかの世界に入ったようだった。
- \*思いもしない絵があらわれ面白かった
- \*もっと潜在的なもの?を描いてみたい。(ママ)
- \*こういう普段できないことを、もっとやって楽しさを感じたい。
- \*何枚も絵を描いた気持ちになった。
- \*いつのまにか夢中になっていた。

以上のようにプログラム全体に対し概ね肯定的である。なお作画は流動的に変化するため最終画面には最後のオブジェ場面しか残らない。画面の中の「思いもかけない何か」との遭遇で、緊張とリラックスの間で制作がなされていた。

現代社会において、合理性や目的的思考を外すような時間に触れることは、日常生活の中ではなかなか得難いが、筆者は、そのような時間こそが、創造性の生成に大きく関与すると考えている。そして、それは深くは「カイロスの時間」と呼ばれる時間軸の入口とも言え、それについては別の機会に考察したい。

## 4. 意識の変化

### 4.1 科目「造形表現」最終回アンケート結果とその分析

「はじめに」で言及したように、科目「造形表現」の最終回では、受講学生に①印象に残ったプログラム ②自身が気づいたこと（自由記述）の質問項目により事後アンケートを実施する<sup>1</sup>。結果、約70%～80%の受講生は「美術」に関して何らかの意識の変化を感じており、直近の2019年度ではそれは83%以上にのぼった。①の印象に残ったプログラムでは「闇ワーク」と意外なことに「講評会」をあげる学生が多い。（15コマの授業では、「闇ワーク」を含む作品制作課題以外に、作品を学生同士の他者理解として鑑賞するための「講評会」など多様なコンテンツで構成している。）②の自身が気づいたことについては「自由制作」と「自身の変化」の言及が多かった。以下は総合的な感想であり、その一部を抜粋する。

- \* 自分の無意識下に自分のものさしをもっていただけに気付いた。それと全ての制作物が関係あることで、自分では満足があった。
- \* 自分は作品制作が苦手で、創造力もなく、何かをつくることができなかった。しかしこの授業で、特に何も考えずに、作ってみてといわれると、わりとすぐに作る事ができて、のびのびと楽しくできた。
- \* 最初は何をしていいかわからなかった、手を動かすとだんだん想像をふくらませる事ができた。始めは周りの目を気にしていたが、だんだん、周りも「否定しない」雰囲気になり心地よく、気兼ねなく制作できた。制作だけでなく全員で協力して掃除することも、その雰囲気づくりに関係している気がした。
- \* 美術がいままで苦手だったけど、少し好きになりました。こどもにも、美術に親しみを感じたり新しい発見ができるようになればと思う。（ママ）
- \* 他の人と比べて自分はバランスが取れていると思う。
- \* どの作品も全部遊びながら作れたので、楽しかった。
- \* どの作品（制作）も大変だったが、やっているうちに楽しくなって集中して完成させることができた。
- \* 自分の作品はどれも気に入っており、遊びながら自分らしくできたなと思った。
- \* 最初は悩みましたが、だんだん楽しく作ることができた。
- \* 自由に表現して良いという空気があったから、安心して作れた。
- \* 自分でも驚くくらい、周りの目を気にせず向き合い、自分の世界に入り込めて、美術というものはこんなにも楽しいものだ気付いた。
- \* 他人の作品を、自分のものさしでみてしまうことに気付いた。そして他者が自分とちがう見方をすることに気付いてよかった。
- \* 今まで受けてきた美術はテーマに沿ったものばかりで、自由に作るということがあまりなかったが、この授業では「アート」といった感じで、自由に表現することができ、楽し

かった。一般的なものさしにとらわれない表現が自分にあっているということに気付いた。周りにあわせることも大事だが、あわせすぎると自分を殺したりしてしまうので、これから心がけたい。

これらは回答の一部に過ぎないが、制作についてだけでなく、自己の既存の思考のあり方に対して客観視するコメントが散見された。初回のアンケート回答に見られたような美術が嫌いな理由が例えば「他の人が気になる」「絵が上手くかけないから」「先生が嫌い」などのシンプルでやや固定的だった記述に比べると、自己に対してより饒舌で繊細になり、具体的に変化したことが判る。それは自己に対してより柔軟な視線で対峙できるようになったとも言える。

また意識の変化の要因に、実はプログラムそのものより受講クラスの「空気感」を指摘する記述がいくつかあったことは、今後は「創造性と心的環境の相関性」として注目したい。一方「技術の向上」がより自由な表現に繋がったという記述が見られなかったことも今後の分析や検討を要するであろう。

## 5. おわりに

アートは単に美しさを追求し感覚的な喜びをもたらすだけでなく、個人の生きる意味の問い直しが起きる作用がある。

我々に深く組み込まれている「目標に向かって努力する」という手法は、ある種の「設定された枠組み」内だけでしか、有効性を持たない。にもかかわらず、私たちの思考は、正解を探しそれを目標とする自動設定に、あまりにも慣れていて、その設定自体を問い直す作用について、またそれが叶うプログラムについて以前から検討してきた。

シュルレアリスムが無意識との接触から人間性の回復を取り戻す芸術運動であるという認識は定説であるが、筆者はその根底には、ヨーロッパにおいて、第一次世界大戦のすさまじいダメージから、大戦を生んだ「近代国家」のあり方そのものへの「生き物」としての根本的懐疑から発生したと解釈している。さらに言うと、そこに暮らしを持つ個人の指標すらも否応無しに暴力性を帯びてしまうという自身への懐疑があると考えられる。しかしながらこの根源的な問いは、現代社会でも求められているのではないだろうか。

約100年前のシュルレアリスムの手法を取り入れてプログラムを開発してきたが、果して2020年の10代の学生たちに通用するのかわかり不明であった。しかし学生達の反応を見て手応えを感じている。

「創造性」とは、芸術家という特殊な個人がもつ「才能」であり、生まれながらに備わった性質と捉えられがちであるが、人は「生き物」である以上、必ず、生きる力とともに創造性を持っている。筆者はそれが、環境や人的配慮により、育むことは可能であることを実感した。今後は個人同士で高まるような、「創造性がある場」のような環境について検討していきたい。

## 謝辞

科目「造形表現」を受講した、こども学部こども学科の学生たちの真摯なフィードバックにより、一つのプログラムを考案できたことに感謝申し上げます。

## 註

1. 「造形表現」授業後アンケート（別表付録 [1]）  
回答数252名 2020年度授業に関しては2021年1月に実施予定
2. 学研教育総合研究所，小学生白書web版（2019年8月調査）  
<https://www.gakken.co.jp/kyouikusouken/whitepaper/201908/index.html>（2020.09.25）
3. 学研教育総合研究所，中学生白書web版（2017年8月調査）  
<https://www.gakken.co.jp/kyouikusouken/whitepaper/j201708/index.html>（2020.09.25）
4. 5. 佐宗邦威『直感と論理をつなぐ思考法』ダイヤモンド社，2019年 pp28-29
6. 末永幸歩『13歳からのアート思考』ダイヤモンド社，2020年 p.493

## 参考文献

- [1] 佐宗邦威『直感と論理をつなぐ思考法』ダイヤモンド社，2019年
- [2] 末永幸歩『13歳からのアート思考』ダイヤモンド社，2020年
- [3] 山口 周『世界のエリートはなぜ「美意識」を鍛えるのか？』光文社，2017年
- [4] 安富 歩『複雑さを生きる』一月万冊，2020年
- [5] 安富 歩『生きるための経済学』日本放送出版協会，2008年
- [6] Lynda Gratton『WORK SHIFT』池村千秋(訳)，レジデント社，2012年
- [7] 小熊英二『日本社会のしくみ』講談社，2019年
- [8] 巖谷國士『シュルレアリスム』筑摩書房，2002年
- [9] Daniel H.pink『ハイコンセプト』大前研一(訳)，三笠書房，2006年
- [10] アンドレ・ブルトン『アンドレ・ブルトン集成』瀧口修造(監)，生田耕三 田淵晋也(訳)，人文書院，1970年
- [11] 降旗 孝「図画工作・美術への〔苦手意識〕の実態と解消のための要素」，大学美術教育学会『美術教育研究』48号，2016年
- [12] 松下明生「描画行動への好悪心理の起因に関する研究」，『日本福祉大学子ども発達学論集』第12号，2020年
- [13] 西 卓男「教科としての美術（図画工作）の苦手意識を出さないための考察」，『大和大学研究紀要』第4巻，2018年

## 別表付録〔1〕

〈科目「造形表現」 初回アンケート項目〉

「美術」に対する意識調査

1. ①高校時代の芸術科目で「美術」を選択しましたか。  
「はい」か「いいえ」で教えてください。  
 はい       いいえ  
②いいえと答えた人は選択した科目は何でしたか。
2. 最後に美術の授業を受けたのはいつですか。  
例：高校3年生、中学3年生
3. 科目「美術」の授業は好きでしたか、嫌いでしたか。  
 好き       嫌い
4. 3の理由を教えてください。

〈科目「造形表現」 最終回アンケート項目〉

本学授業科目「造形表現」に対する意識調査

1. 15コマのうちで印象に残ったプログラムは何でしたか。
2. 「造形表現」の授業を受けて自身が気づいたこと（自由記述）

## Summary

### Eliminating the Sense of Anxiety towards the Subject 'Fine Arts' in Arts Programmes

Mika Funaki

In the first questionnaire survey on 'ZOUKEIHYOUGEN', a required course for first-year early childhood education students, more than half of the students answer that they have a sense of anxiety towards the subject 'Fine Arts'.

Such an anxiety may be due to feelings such as 'I am not creative', 'I am worried about how I would be evaluated by others', and 'I do not know the correct answer'. Many previous studies have examined students' anxiety towards the subjects 'ZUGAKOUSAKU' and 'Fine Arts'. The reasons are not limited to a sense of anxiety towards the subject 'Fine Arts'; rather, they reflect the 'Difficulty of expression in own life' that students feel. The programmes unique to the subject "ZOUKEIHYOUGEN" in Urawa University were created to re-examine the assumption held by the students taking the course and the framework of their existing thoughts and to promote self-discovery. Consequently, Participation in the programme led to a change in the mindset of over 80% of the students; such an observation was based on students' reactions.

It focuses on one of the programmes called 'Workshop to Express Darkness By Charcoal Drawing', which analyses the practice methods and reactions of the participants and examines the effectiveness of the change in their mindsets to enable them to connect with future challenges.

**Keywords** frame of thinking, ZOUKEIHYOUGEN, 'ZUGAKOUSAKU' and Fine Arts  
Awareness of weakness, *surréalisme*

(2020年10月8日受領)