

学位論文審査の結果の要旨

1. 申請者氏名	寺元幸仁
2. 審査委員	主査：（兵庫教育大学教授） 高木厚子 副主査：（上越教育大学教授） 松本健義 委員：（岡山大学教授） 泉谷淑夫 委員：（兵庫教育大学准教授） 大西 久 委員：（兵庫教育大学准教授） 前芝武史
3. 論文題目 教師の「遊びなおし」と子どもが主体的に活動する造形遊びに関する研究	
4. 審査結果の要旨 教科教育実践学専攻芸術系教育連合講座 寺元幸仁氏から申請のあった学位論文について、兵庫教育大学学位規則第16条に基づき下記の通り審査を行った。 論文審査日時：平成30年2月17日（土）10時50分～11時30分 場所：兵庫教育大学神戸ハーバーランドキャンパス 第1講義室 1. 学位論文の構成と概要 学位論文の構成は以下のとおりである。 第1章 教師が主体的に取り組む研修プログラム開発の意義 第1節 問題の所在 第2節 本研究の目的 第3節 論文の構成 第4節 用語の整理 第5節 教師が主体的に取り組む研修プログラム開発の意義 第2章 「造形遊び」 第1節 「造形遊び」導入当時の時代背景と導入に影響したとされる新たな取り組み 第2節 「造形遊び」の内容 第3節 「造形遊び」の意義 第4節 指導に当たっての留意事項 第3章 「遊び」 第1節 これまでの「遊び」論 第4章 「遊び」の中の「学び」 第1節 子どもの「遊び」の中の「学び」 第2節 「造形遊び」の遊び論 第3節 「遊び」を生かした「造形遊び」における「学び」について	

第5章 教育現場の現状

第1節 「図工・美術実態把握アンケート」から見る教育現場の現状

第2節 「造形遊び」の現状

第3節 山間部と都市部の違い

第6章 「遊びなおし研修」

第1節 「遊びなおし研修」

第2節 第1回「遊びなおし研修」

第3節 第2回「遊びなおし研修」

第4節 第3回「遊びなおし研修」

第7章 参加者の変容と「造形遊び」の実践事例

第1節 SCATを用いた分析

第2節 インタビュー内容の分析

第8章 「遊びなおし研修」の成果と今後の展望

第1節 「遊びなおし研修」の成果

第2節 「遊びなおし研修」から考える課題

第3節 「遊びなおし研修」の今後の展望

おわりに

○本論文の概要は次のとおりである。

導入から40年が経とうとしている「造形遊び」であるが、教育現場で十分に組み込まれているとは言えない状況にある。「造形遊び」は導入以降、「遊び」の特性を生かした子ども主体の造形活動であると、学習指導要領においては示され続けてきた。また、子どもは表現することによって新たな意味や価値を主体的に学んでいく存在である。しかし、教育現場で「造形遊び」が浸透しないのは、教師主導から子ども主体へと、教師の指導観の転換を図ることが困難であったからではないかという問題意識をもって、本研究は始められている。

教師が学ぶ機会としては、「研修」の場が考えられるが、これまでの研修は教師にとって受け身的な内容が多かったため、教師の「造形遊び」に対する意識を変容させる効果はなかったと言わざるを得ない。そこで本研究では、教師が主体的に取り組む研修プログラムを開発することにより、教師の意識の変容を図ろうとしている。本研究で開発・検証された研修プログラムは、「遊びなおし研修」と呼称され、教師が「遊び」の主体となることで、「遊び」の楽しさを実感し、子どもの頃の感覚に立ち返り、「遊び」の教育的意義を体感する「遊びなおし」体験と、子どもと大人の異なる視点から「造形遊び」を往還的に問い返す「とらえなおし」活動によって構成されている。また、事前と事後アンケートを比較することで、本研修参加による変容を参加者自身が認識できるようにしている。

本研究では、「遊びなおし研修」に参加している教師の行為や活動の様子、アンケートの回答内容を、大谷尚が提唱する質的データ分析手法 SCAT と回答内容をテキスト化し分類する手法を用いて分析し、教師の「造形遊び」に対する意識の変容について考察を行っている。そして「遊びなおし研修」の成果と今後の展望について論じている。

第1章では、問題の所在と本研究の目的を示し、「遊びなおし研修」の意義について述べている。また本研究で使用する「遊びなおし研修」等の用語について整理を行っている。

第2章では、本研究で扱う「造形遊び」について、その内容や意義等を改めてとらえなおしている。

第3章では、「造形遊び」に生かす「遊び」の特性や教育的意義について述べている。ピアジェを含め4名の研究者「遊び」論を取りあげ、「遊び」の意味や特性を整理している。また、近年の幼児教育研究者や美術教育研究者の考えも取り上げ、「遊び」の起因や意義を明らかにしている。

第4章では、実際に子どもが遊ぶ様子から、「遊び」における「学び」が、どのようなものなのかについて論じている。また、小学校1年生と3年生の「造形遊び」の実践から、「造形遊び」において、子どもが様々な資質や能力を発揮しながら学んでいることを論じている。

第5章では、「図工・美術実態把握アンケート」(平成25年)の回答から、「造形遊び」が楽観的には語れない状況にあることを述べ、その傾向が、図工専科の配置が多い都市部以外の地域の方が顕著に見られることを指摘している。

第6章では、全3回の「遊びなおし研修」を取り上げている。第1回では、土ねんど、第2回では新聞紙、第3回では紙コップを材料として、参加者が遊ぶ「遊びなおし」体験を行っている。「とらえなおし」活動の内容としては、第1と2回は、子どもの「造形遊び」の映像を観た後、意見交流する活動、第3回は、「遊びなおし」体験の活動を参加者同士で「評価」し合い、それらをもとに意見交流する活動を行っている。参加者の行為や活動の様子、アンケートの回答内容や追調査を分析し、「造形遊び」に対する意識の変容について参加者の全体的な傾向を論じている。

第7章では、「遊びなおし研修」を経ることで、「造形遊び」を実践し始めた参加者3名について、アンケートとインタビューを実施し、個々の参加者に見られる「造形遊び」に対する意識の変容について論じている。分析の際に、アンケートの回答内容は大谷尚が提唱する質的データ分析手法 SCAT、インタビューは回答内容をテキスト化し分類する手法を用い、最終的にはそれぞれの分析内容を比較し、「遊びなおし研修」の効果と課題を論じている。

第8章では、第6章と第7章で述べた「遊びなおし研修」の効果と課題の整理を行い、本研究の成果と今後の展望を示している。教師には、「『造形遊び』に対する好感度が上昇」「実践する意欲の向上」「不安や疑問を一定解消」をはじめとする変容が見られた。そして「遊びなおし研修」への参加をきっかけに、意欲的に教材研究を開始し実践する、「造形遊び」に対して主体的に取り組む教師が増加するという成果が確認されている。今後の展望としては、参加者自身が主催者となり、参加者同士で関わり合いながら材料や内容を決定していくなど、より参加者の主体性や自由性を尊重する「遊びなおし研修」の展開についても示されている。また、これまでの参加者は20代30代が多かったことから、ベテラン層の教師を巻き込む形や、比較的「造形遊び」に対して研修が取り組まれている都市部に勤める図工専科教員を対象に取り組んでみるといった展開可能性にも言及されている。

本研究において、継続的に「遊びなおし研修」に参加することで、「造形遊び」の教材研究に主体的に取り組むとともに、実践化に向けた意欲が一層高まることも明らかになっており、継続して取り組んでいくことが何よりも重要であると考えられる。

2. 審査経過

(1) 独創性

造形遊びに関する教員研修会は、これまでも行われてきたが、いずれも講師の指導による意義の確認や指導法の研究に終始しており、参加者が主体的に造形遊びの意義を認め実践への意欲を喚起するといった効果はさほど認められていない。

本研究では教師自身が子どものころに立ち返って遊ぶという「遊びなおし」体験を取り入れることに加え、同じ活動を扱った授業ビデオ（子どもの活動の様子）を観て比較考察を行ったり、参加者同士で活動の振り返りや意見交流を行ったりする「とらえなおし体験」によって構成されている。ここに他の研修とは異なる、本研究の独創性が認められる。

(2) 発展性

学習指導要領の改訂によって、子ども主体の造形表現が今後ますます重視されると考えられる。本研究では、子ども主体の「造形遊び」の展開について具体的な研修方法の提案とともに論述されているが、この研究成果は、造形遊びにとどまらず、指導過剰な傾向が指摘される今日の図工指導の現状を問い直し、子どもの造形欲求や造形原理に基づいた、主体的な表現を引き出すための方途を示すものと言える。

(3) 学校教育の実践への貢献

本研究で示した「遊びなおし」体験と「とらえなおし体験」によって構成された教員研修は、造形遊びに対する教師の意識の変容を図るうえで有効であり、今後、校内・市町村の実施する教員研修などでの活用が期待できる。そのことによって、「造形遊び」が教育現場に浸透していくための一助となりうる。

3. 審査結果

以上により、本審査委員会は、寺元幸仁の提出した学位論文が博士（学校教育学）の学位を授与するにふさわしい内容であると判断し、全員一致で合格と判定した。ただし、「造形遊び」の意義や価値については、補足の必要性が指摘されたため、加筆することが確認された。