

幼児教育における造形表現の指導実践に関する研究
—共創する表現—

西 村 愛 子

Research regarding the guidance practices of formative expression on
preschool education:
The co-creation of expressions

Aiko NISHIMURA

駒沢女子短期大学「研究紀要」

第 48 号 抜 刷

平 成 27 年 3 月 発 行

幼児教育における造形表現の指導実践に関する研究 —共創する表現—

西村 愛子

Research regarding the guidance practices of formative expression on preschool education: The co-creation of expressions

Aiko NISHIMURA

本研究は、初等中等教育において課題となっている、自立した人間として多様な他者と協働しながら創造的に生きていくために必要な資質・能力をどのように育むかについて、幼児教育における造形表現が貢献しうる可能性について検討しながら、デジタル化時代で育つ子どもたちの感性に対して、今後どのような学びが必要とされるのかを探求した。その方法として、本学の保育内容「造形表現I」の授業の指導実践であるグループワークを研究対象とし、135名の学生を16グループに分け、ダンボールで迷路の機能を持つ「わくわく大冒険」という遊び場を制作させた。そして、実際に子どもたちの遊ぶ様子を通して、幼児教育における造形表現の貢献度や今後の指導内容について検討を加えた。その結果、造形表現の授業を展開することにより、学生の主体性の向上、多様性を尊重する態度の育成、他者と協働するためのコミュニケーションの能力を育むことに有益であることが明らかとなった。そして、デジタル化時代で育つ子どもたちの感性に対して、共創する表現の体験の必要性が示唆された。

キーワード：幼児教育 造形表現 共創 指導実践

I 緒言

筆者はこれまで、デジタル化時代で育つ若者の感性について考察してきた²⁾。生まれた時からネットに囲まれた生活環境で育つデジタルネイティブ⁴⁾と呼ばれる世代が、社会の中核となり、また親となりつつある現在、デジタル化率が進む生活環境で、泣きぐずる乳児をスマートフォンの「泣き止む音アプリ」であやし、幼児がタッチパネル操作を使いこなし、Youtubeの動画で独りおとなしく遊んでいる。幼児教育用アプリは次々と開発され、子どもたちの指先の感覚や感性は、デジタルによって養われ、現代の大人たちとは違うものに仕上がっている¹⁾。

時代の進化と共に、教育の在り方も見直される必要があると言われるなか、文部科学大臣より「初等中等教育における教育課程の在り方について」中央教育審

議会に諮問が出された⁸⁾。

その趣旨は、今の子どもたちが成人して社会で活躍する頃には、生産年齢人口の減少、グローバル化の進展や絶え間ない技術革新等により、社会構造や雇用環境に大きな変化が予想される。そうした厳しい時代を乗り越え、伝統や文化に立脚し、高い志や意欲を持つ自立した人間として、他者と協働しながら価値の創造に挑み、未来を切り開いていく力が必要であるとしている。

今回の審議事項の主要項目は、教育目標・内容と学習・指導方法、学習評価の在り方を一体として捉えた、新しい時代にふさわしい学習指導要領等の捉え方である。すなわち、その内容は、1) これからの時代を自立した人間として多様な他者と協働しながら創造的に生きていくために必要な資質・能力の育成に向けた教育目標・

内容の改善、2) 課題の発見・解決に向けて主体的・協働的に学ぶ学習の充実と、そうした学習・指導方法を教育内容と関連付けて示すための在り方、3) 育成すべき資質・能力を育む観点からの学習評価の改善についてである。

1) において、今後特に重要とされる4点が述べられている。

- ①何事にも主体的に取り組もうとする意欲
- ②多様性を尊重する態度
- ③他者と協働するためのリーダーシップやチームワーク、コミュニケーションの能力
- ④豊かな感性や優しさ、思いやりなどの豊かな人間性の育成

そして、今回の諮問において強調されている、アクティブ・ラーニング（能動的学習）は、これからの新しい時代にふさわしい資質・能力を育む学習指導要領等の在り方の重要なキーワードとなっている。

このような、アクティブ・ラーニングは、演習形式の造形表現の授業においても、課題の1つであるといえる。与えられた材料で決められた製作をすることは能動的学習とは言い難い。工作キットのように作業し完成していく製作過程は、演習形式の授業である造形においても、教員による一方向的な教育となりがちである。それは、制作過程で自ら考え、発見し、主体的な取り組みによる表現をすることとは違うものである⁷⁾。

そこで、アクティブ・ラーニングの有効な方法の一つである、グループ・ワーク⁹⁾の指導実践を本研究の対象とし、初等中等教育において課題となっている、自立した人間として多様な他者と協働しながら創造的に生きていくために必要な資質・能力をどのように育むかについて、幼児教育における造形表現が貢献しうる可能性について検討しながら、デジタル化時代で育つ子どもたちの感性に対して、今後どのような学びが必要とされるのか探求していくことを本研究の目的とした。

II 研究方法

本学の保育内容「造形表現I」の授業で行なわれたダンボール共同制作では、136名の学生を16グループに分け、決められたスケールの空間に、それぞれのテーマの世界観を表現した。そして、一度に30名ほどの子どもが入って遊べる、迷路の機能を持つ「わくわく大冒険」という子どもの遊び場¹³⁾を6回の授業で展開し制作させた。

本授業において、教員が行った指導内容及び方法は、主にダンボールの基本的な取り扱い方や片付け方の指導、完成までのスケジュール管理方法であった。教員は、環境構成を考え、素材を提供しながら、学生が主体的に取り組むように促し、実際の制作に手を加えることはなく、学生の制作のプロセスの支援にあたった。

(1)グループ構成

グループ構成はランダムに、8～9名の人数に分けた。グルーピングに関してランダムに行なうことにより、どんな他者とも共同を試み、その中でリーダーシップやチームワークを発揮し、コミュニケーションの能力を育む実践となるようにした。

(2)作業日程

6回の授業で行った活動内容は以下の通りである。

- 1回：基本構造（ダンボール板で空間を作る）
- 2回：基本構造（窓やドア、壁などの加工）
- 3回：内装（絵の具で下地の塗装やパーツ制作）
- 4回：内装（絵の具で下地の塗装やパーツ制作）
- 5回：内装（布や紙を用いて装飾）
- 6回：外装（ちぎり絵で装飾）

長期的に行なわれる共同制作において、スケジュールの共通認識は重要である。与えられている時間を制作前に把握し予定を立てる。その予定をもとに、制作過程を照らし合わせ、現時点の作業内容を確認し点検させた。

また、授業時間内に完成させることを原則とすることで、限られた時間内で役割分担し、効率よく制作できるよう指示した。

(3)素材の扱い

ダンボールは、保育の現場でも高い頻度で扱われ、軽量で加工しやすい素材である。本授業では、ダンボールを用いて表現することで、ダンボールを扱う技術を習得し、保育現場においても確かな実践力となるよう配慮した。

ダンボールは、縦2300mm横2100mm厚5mm～8mmの平板のダンボールを用いた。身長よりも大きい板を、自立した構造にするためには、技術と経験が必要である。そのため、このような技術を全員が経験し学べるように、決められたスケールの空間として、2m四方の構造を同時進行で制作し、基本的な構造の作り方を習得させた写真¹⁾。

そして、実際に子どもたちが入って安全に遊ぶことが

できる構造にするため、以下の注意事項をもとに安全面について指導した。

- ① ホッチキスの芯をガムテープで保護する。
- ② 四隅は構造の柱となるため、加工を避ける。
- ③ 壁面の高さによって死角となる空間がないように壁面を加工する。
- ④ 窓を作る場合、子どもの頭の出し入れを考え、適切なサイズと位置に穴を空ける。

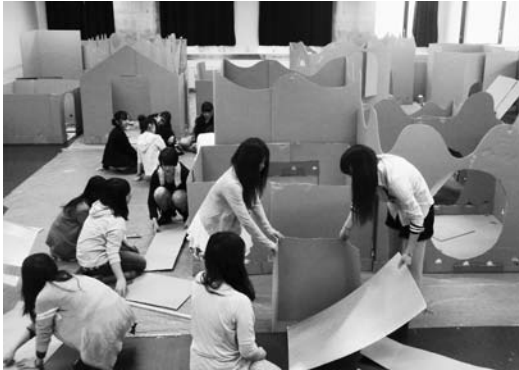


写真1) 巨大迷路「わくわく大冒険」制作活動写真

(4)内装と外装

内装のテーマを自由にすることで、学生の能動的な学習への参加を取り入れようと試みた。表現するテーマについて、グループごとに子どもが喜ぶ仕掛けを話し合いながらテーマを決めた。その結果、以下のテーマに沿った世界観を表現することとなった。

【絵本の世界 / お菓子の国 / トイストーリー / ユニットバス / サザエさんの家 / ドラえもんの四次元ポケット / くまのプーさん / モンスターズインク / 忍者屋敷 / 海賊船 / 戦慄迷宮 / アナと雪の女王 / アンパンマン / ハイジのオープニング / アリエルの海の中 / ラプンツェルの塔】

上記テーマ16種類のうち10種類はアニメやマンガの影響を受けたテーマであった。これより、日本で育った現代の学生の感性は、ポップカルチャーに色濃く影響されていることが伺われる¹¹⁾。

外装は子どもたちが制作に関われるように、ちぎり絵で表現した。色彩をブロックごとに、単色の赤、青、黄、緑で空間を分けることで、子どもの認識しやすい遊び場となるように試みた^{写真2)}。



写真2) 巨大迷路「わくわく大冒険」展示写真

(5)子どもへのアプローチ

平成26年6月10日から30日まで(内5日間)駒沢女子短期大学附属こまざわ幼稚園児、計213名(2歳～6歳)が来校し、また10月18と19日(駒沢女子大学・駒沢女子短期大学第20回りんどう祭)に一般公開した。

迷路の機能を持つダンボールの遊び場「わくわく大冒険」は、骨組みの構造が壊れることがなかったが、様々な仕掛け等の破損している痕跡から、子どもたちが力いっぱい遊んだ様子が推測できた。

遊んでいる子どもたちの活動は、子どもの発達段階によって異なるが、年齢が上がるほど、部屋を行ったり来たりして駆け回る姿が多くみられた。部屋ごとの仕掛けを、ねらい通り遊んでいた姿や、新しく子ども同士で自らの遊びを考案していた姿が見られた。また、年齢が下がるにつれ、部屋に居続ける時間が長くなり、一つの部屋をゆっくりと個々の興味関心に合わせて、探検するように遊んでいる姿が見られた。

年齢に関わらず、特に子どもたちに人気のあった部屋は、【お菓子の国 / ユニットバス】であった。お菓子の国では、わた菓子として用いた大量の綿があり、ユニットバスでは、お風呂の中の水として用いた大量のスズランテープがあった。これらから共通して見られる点は、大量の素材として自由に加工が可能な玩具に、子どもたちの人気を集めていた。他の部屋には子どもたちの好きなアニメやマンガなどのキャラクター¹⁰⁾があったにもかかわらず、このように身体を動かして遊ぶ時には、キャラクターではなく、形が自由に変容できる大量の素材に子どもたちの人気が集まった。テレビは視聴者として、視覚や聴覚を刺激されるが、このように身体を使って遊ぶということにおいては、触覚の体験に子どもの興味が集

申したことが見受けられた写真³⁾。



写真3) 巨大迷路「わくわく大冒険」子どもが遊んでいる写真

Ⅲ 結果

本授業においては、基本的なダンボールの加工方法を習得し、内装のテーマを自由にすることで、学生の能動的な学習への参加を取り入れようと試みた。

駒沢女子短期大学保育科の「造形」の2年間のカリキュラムを終えた学生 134 名に対して、学んだことを自由に記載するアンケート調査を行なった。その結果、57 名の学生がダンボール共同制作について記載し、その内容は以下の通りである。

- ・ 皆で協力して、一つのものを作り上げる楽しさや難しさから達成感を実感することが出来た。
- ・ 意見を出しあうことで、お互い思いつかなかったことを発見することができた。
- ・ 一つのものを作るためには、他人の意見を聞き入れ、調和する必要があり、協調性が身についた。
- ・ 全員で考えて、実際にやってみる→失敗してまた作り直す、考え直す→成功するといったサイクルを経験し、自分たちのアイデアを形にする楽しさを学んだ。
- ・ グループで一つの大きなものを完成させることは一人で作る何倍もの楽しさがあった。
- ・ グループの一人一人が自分の得意な部分を發揮した。
- ・ 現場でも使える技術から、片付け方まで学べて、現場でのイメージが湧いた。
- ・ 子どもたちがたくさん遊んでくれたことが嬉しく、ものづくりを通して心が満たされる経験が初めてできた。
- ・ 今までにやってこなかったことができ、自分が生き生きとしていた。
- ・ 物作りに対する苦手意識が好きな気持ちになれた。

- ・ 壊す時に少し悲しくなり、一生懸命に作ったからその気持ちを味わうことができた。
- ・ 子ども目線に立って作ることができた。
- ・ 子どもが遊んで壊れているのを見て、新たに工夫が必要な部分を見つけることができた。
- ・ 子どもたちにも、みんなで作り上げていく楽しさ、自分を表現する嬉しさを伝えたい。

アンケートを通して、学生自身が、主体的に取り組もうとする意欲、多様性を尊重する態度、他者と協働するためのコミュニケーションの能力が育まれることを、自覚していることが理解できる。

今回のグループワークを通して、自立した人間として多様な他者と協働しながら創造的に生きていくために必要な資質・能力を育むための育成に、造形表現が有益であることが明らかになった。

Ⅳ 考察

このような共同による創造的な活動の体験が、デジタル化時代で育つ世代に必要であると思われる。それは、ネット上で他者とつながる現代の環境下では、実際に他者と共同作業することがないため、多様な他者と協働しながら創造的に生きていくために必要な資質・能力の育成のためのアクティブ・ラーニングへとつながらないことに起因している⁶⁾。

今回の、迷路の機能を持つ「わくわく大冒険」で子どもたちが一斉に遊ぶ姿は、まるで巨大なデジタル画面の中に入っていかのように見えた。テレビやネットはリモコンやクリックによって、チャンネルやページを変えることができるが、部屋ごとに世界が変わる「わくわく大冒険」では、子どもたちは自分の身体を使って部屋を移動する必要があった。

幼児造形において高い評価を得ている、イタリアのレジオ・エミア・アプローチ⁵⁾を導いたローリス・マラグッツィは、デジタル環境と子どもの関係について次のように述べている。

「コンピューターは、情報を処理し、コミュニケーション技術を駆使する機械で、社会の生活や文化に重大な変化をもたらしました。子どもたちに関しては一彼らの世界観、情報や思考形成、行動にアンバランスをもたらしています。大切なのは、こうした現象を否定的に考えることではなくて、子どもたちの反応を強化し自由にし、新たに必要なバランスを得るためのダイナミックな力として、

現実的に捉えようとする事です。]¹²⁾。

「コンピューターは強いけど、ぼくらはもっと強いよ」(レッジョ・チルドレン)¹²⁾。

デジタル環境を否定するのではなく、ローリスが述べているように、子どもたちの反応を強化し自由にし、新たに必要なバランスを得るためのダイナミックな力として、現実的に捉えようとするを試みるためにも、子どもたちが、現実の同じ空間で、自由に身体を動かしながら、互いに影響を与える、共創⁶⁾する表現の体験が必要である。その体験によって、「コンピューターは強いけど、ぼくらはもっと強いよ」といえるような、デジタル化時代で育つ子どもたちの感性がたくましく³⁾、また豊かになる可能性が、共創する表現によって育まれるのではないかと考えられる。

IV 結論

現在、初等中等教育において課題となっている、自立した人間として多様な他者と協働しながら創造的に生きていくために必要な資質・能力をどのように育むかについて、幼児教育における造形表現が貢献しうる可能性について検討しながら、デジタル化時代で育つ子どもたちの感性に対して、今後どのような学びが必要とされるのかを探究した。その方法として、本学の保育内容「造形表現I」の授業の指導実践であるグループワークを研究対象とし、135名の学生を16グループに分け、ダンボールで迷路の機能を持つ「わくわく大冒険」という遊び場を制作させた。そして、実際に子どもたちの遊ぶ様子を通して、幼児教育における造形表現の貢献度や今後の指導内容について検討を加えた。その結果、造形表現の授業を展開することにより、学生の主体性の向上、多様性を尊重する態度の育成、他者と協働するためのコミュニケーションの能力を育むことに有益であることが明らかとなった。そして、デジタル化時代で育つ子どもたちの感性に対して、共創する表現の体験の必要性が示唆された。

今後の課題として、三つの課題があげられる。一つ目は子どもと一緒に共同制作すること、二つ目は、異なる素材での検証すること、三つ目は、短時間での共同制作から考察すること。今後これらの課題を通して実践的に研究していきたい。

引用・参考文献及び資料

1) 石戸奈々子 (2014), 「子どもの創造力スイッチ!遊

びと学びのひみつ基地 CANVAS の実践」, フィルムアート社.

- 2) 岩本愛子 (2014), 「TOKYO GIRLS SENSATION 「カワイイ」に潜在した2.5次元化した身体の考察」, 東京芸術大学学術論文.
- 3) 岡本太郎 (1999), 「今日の芸術: 時代を創造するものは誰か」, 光文社文庫.
- 4) 木村忠正 (2012), 「デジタルネイティブの時代—なぜメールをせずに「つぶやく」のか」, 平凡社新書.
- 5) 佐藤学 (2011), 「驚くべき学びの世界 レッジョ・エミリアの幼児教育」, ワタリウム美術館.
- 6) teamLab, 「お絵描き水族館」 <http://www.team-lab.net/> (2015.02.16).
- 7) 中央教育審議会, 「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて」, 平成24年8月28日.
- 8) 中央教育審議会, 「初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について」, 平成26年11月20日.
- 9) 手嶋尚人 (2013), 「造形表現の社会人基礎力に与える可能性について: 空間デザインのグループワーク活動を通して」, 東京家政大学研究紀要 p.75-84.
- 10) 三木慰子 (2006), 「幼児教育とキャラクター考」, 大阪青山短期大学研究紀要第31号 p.15-30.
- 11) 四方田犬彦 (2006), 「かわいい論」, 筑摩書房.
- 12) レッジョ・チルドレン著 (2001), 「子どもたちの100の言葉—可能なことの物語」, 辻昌宏訳ワタリウム美術館株式会社学術研究者 p.101 ~ 103.
- 13) Lady Allen of Hurtwood (2009), 「都市の遊び場」, 鹿児島出版会.

註) 本論文における「協働」と「共同」は、同じ意味内容として取り扱った。いずれも「二人以上の者が力を合わせること」の意味である。(広辞苑 第六版 岩波書店)

註) 本論文における「製作」は「(道具・機械など型にはまった物を) (大量に) 作ること。」「制作」は「絵画・彫刻などの芸術作品を個人が、映画・演劇・放送番組などを何人かが協力して作り上げること。」の意味内容として取り扱った。(国語辞典 第四版 新明解)