

幼児・児童における造形あそび・図画工作での指導方法について一考察 — 表現活動における, 非認知能力を引き出す環境設定 —

A Study of about How to Teach Formative Play and Art to Children: Environment Settings that Elicit Non-cognitive Abilities in Expression Activities

増野 智紀

MASUNO Tomoki

要旨

本研究では, 幼児・児童が持っている表現する力を引き出す為には, どのような環境でどの様に指導・援助をすればより良い成果を得られるかを模索し, また, 教育者とは違う目線から発達に応じた指導・援助方法を考察し現場でのより良い指導方法を見つけ反映させることを目的として継続的に行っている。よって「幼児・児童における造形表現の発達についての一考察」(1)に続き, 本誌では造形表現活動・図画工作指導に着目し教育現場でのより良い環境構成を創り出す為のプロセスを考察し, 執筆者自身の造形作家としての活動と経験を生かし新たな指導方法を考案したい。加えて, 図画工作活動を応用したワークショップを開催して非認知能力の基礎を養う為の指導方法や環境構成の作り方を調査し成果を教育現場に反映させた。結果, 造形あそびにはコミュニケーション能力と協調性を向上させる効果がある事を見つけ。更に, 造形活動からは, 意欲・粘り強さ・忍耐力・創造性を養う事ができる可能性が実践より覗う事ができた。

キーワード: 造形表現 図画工作 造形あそび

1 はじめに・研究の目的

近年, テストなどで点数化することのできない力のことを非認知能力と呼び現代社会を生き抜く為に必要な力だと考えられている。何故なら, 情報量が溢れ選択する事が難しい中で自身が答えを創り出さないと, 従来の正解や方法では立ちいかない時代になりつつあるからである。ゆえに今後の教育現場ではこの「非認知能力」を如何に伸ばすかが求められる。よって, 本研究では執筆者の専門分野である表現活動を活かした非認知能力を伸ばす独自の指導方法を考案したい。さらに, この指導法を実践する事で幼児期の頃から簡単に非認知能力を養う為のトレーニングとして継続的に続けて行くことが可能となる。よって, この指導法を幼保と小学校の連携・接続の学びの一つに活かしたい。

2 研究の方法

2-1定義

本誌では, 造形表現活動・図画工作活動を行う上で如何に制作環境が重要であり環境を工夫する事で幼児・児童のもつ能力をより引き出せる指導方法に繋がるか, 実践を踏まえて考察を行う。また, 執筆者自身の造形作家としての活動と経験を生かし制作者からの視点と, 美術表現の愛好家としての視点も踏まえて幼児・児童の表現活動を考察するものとする。その上で, まずは幼児と児童の違いについても述べたい。

幼児, 児童は児童福祉法において以下の様に定義されている。

「乳児」とは児童福祉法第4条第1項で「生後1年未満の者」と定義されており生後すぐから満1歳になるまでの子供である。

「幼児」とは児童福祉法第4条第1項で「満1歳以上で就学前の者」と定義されており, 満1歳から小学校就学までの子供のことである。

「児童」とは児童福祉法第4条第1項で「満18歳に達する者」と定義されているが, 学校教育法では小学校の課程, 特別支援学校の小学部の課程に在籍して, 初等教育を受けている者をいう。おおむね6歳から12歳までである(同法17条1項及び18条)

よって本研究では, 幼児の定義を1歳から5歳までとし, 児童の定義を6歳から12歳までとする。次に, 本誌の目的である非認知能力の向上についての定義を示したい。「非認知能力とは, 読み書き・計算などの数値では測れない能力をさします。大きく分けて, 自尊心, 自己肯定感, 自立心, 自制心, 自身などの〈自分に関する力〉。そして, 一般的には, 社会性と呼ばれ, 協調性, 共感する力, 思いやり, 社交性, 道徳性などの〈人と関わる力〉である」(2)と, 岩手県医師会が示している。よって, 本誌における非認知能力とは, 上記で述べたられた〈自分に関する力〉〈人と関わる力〉の向上として研究を進めたい。

2-2 研究方法【モンテストーリー教育法の応用】

研究を始めるにあたり, 能力の基礎となる幼児期の教育に注目した。更に, 様々な教育方針が存在する中で, 幼児の能力を最も引き出す効果があるモンテストーリー教育法に着目した。モンテストーリー教育とは, 19世紀終わりにイタリアのマリア・モンテッソーリが考案したメゾットであり, 現在は幼児教育の現場で注目され多く園が実践している教育法である。教育方法の特徴としては, 育まれる5つの力が上げられる。1. よく考えて行動する力 2. 他人をおもいやる気持ち 3. 何をすべきかを導き出せる力 4. 深い集中力 5. 信頼感と気持ちの落ち着き, の5つである。また, この5つの力を育む為には保育環境が大きく影響し重視される。加えて, モンテストーリー教育法では, 幼児をじっくり観察する事から始め, 幼児の気持ちと体の成長を尊重し5つの力を自主的に身につく環境を作り出す教育法とされている。執筆者はこの教育方法で育まれる力こそ非認知能力の基礎になると考え, この教育方法と造形表現活動とを組み合わせ活動の中で5つの力を育むプログラムを考案した。具体的には, 造形あそびの中に5つの要素を組み込み, 上記で述べられている教育法と同様の環境を作り幼児と共に実践をするものである。更に, 実践から得られた結果を指導方法の基礎とし非認知能力に求められる, 意欲, 協調性, 粘り強さ, 忍耐力, 計画性, 自制心, 創造性, コミュニケーション能力を伸ばす為のプログラムを図画工作に取り入れた指導方法を考案した。

2-3 研究の前に【幼児の敏感期を見つける】

「敏感期とはオランダの生物学者ド・フリースが発見した考え方で, すべての生物は, 一生の土台となるものに対し感受性が高まる特別な時期があり, それが幼小期に訪れるというものである。」(3)そこで, この敏感期に, 能力を発揮できるベストな環境を与える事により上記で述べた5つの力を更に伸ばせると考え, 研究の最初に幼児の敏感期を見つける事から始めた。更に, 援助や環境を創る為に, 幼児がいま何に興味があるのか, 何を求めているのか, よく考察した。続いて, 幼児の変化を見極める為に, 視線, 指先の動き, 活動を繰り返す回数などを観察した。また, 敏感期には, ある特定の事に強い感受性を持ち, 簡単に吸収してしまう時期として大きく7つ存在する。「言語の敏感期, 秩序の敏感期, 感覚の敏感期, 運動の敏感期, 数の敏感期, 文化の敏感期, 礼儀と作法の敏感期である。」まずは, この時期が日常のい

つに現れるかを教育環境の中で見極め援助する事を目的とした。よって、上記で述べた事柄を踏まえて造形あそびの中で敏感期を見つける為に以下の事を心がけた。

- a. 幼児・児童達にはたくさん話かけて、ゆっくり、はっきりと語りかける。また、大人と同じ様な言葉使いで、わかりやすく話す事を心がける。こども達は聞いた単語を覚えるだけでなく、保育者の声のトーンや話し方も含めて認識するので造形あそびのルールや方法、を丁寧に繰り返し説明する。(言語の敏感期)
- b. 道具はいつもと同じ場所に置く、必ず元の場所に戻す、持ち主をはっきりさせる、道具の数を数える、みんな同じ仕様方法で使う、この事柄は、かたづけ方法を学ぶ事が目的ではなく、道具の所在等をはっきりさせる事でこども達の中に安心感が生まれる活動である。(秩序の敏感期)
- c. 様々な素材に触れる(出会う)、色々なモノに触れる、バーチャルではなく、実際・実物に触れて、大きさ、手触り(質感)温度・重さ、匂い、を感じる事で視覚、聴覚、触覚、嗅覚、味覚を存分に使い情報を吸収させる。同じ用途の物でも複数用意して比べる事を体感させる。(感覚の敏感期)
- d. 数を数える、造形あそびで使用する材料、道具、参加するお友達の数、保育者の人数など数えられる物はすべて幼児達と一緒に数える、また同様に、材料を分ける、道具をわける。数える、分ける、を繰り返し行い数に親しむ。(数の敏感期)
- e. 幼児・児童は手、足、など全身を繰り返し動かすことで体の動かし方を身につけて行き成長する。加えて、動作を繰り返すことで筋肉が発達して行く。よって、造形活動の時間ではハサミやノコギリなど安全性を確保した上で、こども達が納得いくまで使用させる。同様にハンマーで叩く、釘をうつ、押さえる、結ぶ、引くなどの動作も同様に意識してプログラムを指導者は考える。(運動の敏感期)加えて、造形活動で重要視していることは安全性であり、危険・あぶないという概念をこども達に身につけさせる事である。敏感期との関連性は少し離れてしまうが大切な事なので述べたい。制作時に、ハサミなど刃物は、こども用の切れないハサミではなく切れるハサミを保育者の見守りがある状況で、使用させることで、モノが道具で切れる現象を経験させ、同時に刃物は危険という概念も経験させることが重要である。一般的には、こども用の刃先が調整されている切れないハサミを使用させることが多い。しかし、刃物が危険であることを先に認識させないで使用させると、切れないハサミを渡されたこども達は自分が思った様に切れないと、どんどん指先に力を入れてしまう。結果、調整された刃でも指などを誤って刃先に近づけてしまうと大事故に繋がる。故に、刃物などを使う時は常に危険なモノ・コワイ物を自分が使っている・手にしていることを認識させながら活動をさせることが重要である。この刃物を扱う行為は、小学校の図画工作でも同様である。カッターナイフや彫刻等でのケガが授業中で最も多い、また、大人になっても同様のケガをする人も多く見られる。自分が危険なモノをあつかっている認識が薄れているからである。認識が薄れると注意力が低下しケガに繋がる、この行為は刃物でのケガだけでなく人が起こす事故全般に言える。故に、こども達が初めて刃物などを使用する時は、危険なモノ・こわいモノを手にしていくことを継続的に粘り強く指導する事が重要である。
- f. 5,6歳になると、幼児の好奇心は言葉や数などの身近なものから、生き物、宇宙、地理、世界、歴史、美術、音楽と知的好奇心に向き始め世界のすべてを知りたがる様になる。(文化の敏感期)そこで、造形あそびや制作をする前には必ず作る物をイメージさせる為に、絵本の読み聞かせを行う、出来るだけ多くの図鑑を見せる、本物を見せる、見に行く、聞かせる、触らせる、思い出させる、事などを行い好奇心の先にあるモノを自分で見つける環境を準備する。

まとめると、a～fの項目を心がけ、造形あそびの環境構成を進める。更に造形あそびの指導方法では、①自分で選ばせる②こどもを観察する③環境を整える④やり方を示す⑤一人で最後までやらせてみる⑥見守る、事ができるなど6項目を実践しながら幼児の敏感期を見極める事から始めた。

2-4 実践 【モンテストーリー教育法を用いた造形あそびの考案】

a～fの項目の環境構成と①～⑥の指導方法を意識した造形あそびを考案した。あそびは糸でんわを作って遊ぶ内容である。従来の糸でんわの遊びは、2個の紙コップに糸をつなぎ、糸を張りながらコップに話かけると糸に振動が伝わり相手の声が聞こえるあそびである。それに対して、執筆者が考案した遊びは、上記で述べた環境構成を入れた独自の造形あそびである。まず紙コップを動物の頭に見立て、好きな動物の顔を色紙など様々な素材を張り合わせデコレーションする。次に、制作した紙コップの飲み口を動物の口見立てる事で、(図：3)動物とお話しができるイメージを持った糸でんわ遊びである。更に、糸の結び方を工夫することで複数の人と会話できるあそびである。

<糸でんわあそびの、指導方法と保育者のねらいを時系列で考察する>

I. 幼児が制作する前までに保育者が準備・心がけること。

1. 保育者が普通の糸でんわで遊んでいる所を幼児に見せる。(幼児が自分から参加・やりたいと思わせる。)
2. 幼児達から制作する前に、好きな動物の話聞く。(幼児の関心を見つけ、引き付ける。)
3. 動物が出てくる絵本を読み聞かせする。(f.で示した内容を実践する。)
4. 一緒に色々な動物図鑑や絵本を見て、動物に対する思い出や興味を引き出す。(絵本・図鑑は複数用意して幼児に選ばす。)
5. 用意した様々な素材で、見本を作ってやる。(制作へのイメージを具体的なモノにする。)
6. 保育者が楽しんであ遊んでいる様子を幼児に見せる。(幼児が自身で遊びに参加したいという気持ちをもたせる。)

Iの活動をまとめると、保育者はこども達を良く観察して、加えて、ゆっくり丁寧に話かけ加えて、幼児の話を良く聞く事を心がける。

II. 幼児が制作を始める時に保育者が配慮すること。

1. 使う道具や材料の説明をする。(b.で示した内容を実践する。)
2. 材料や道具を使う前に触らせる・使い方を教える。(使い方やルールを示す。)
3. 材料や道具を選ばせる。(大切なことは、幼児に選ばせることである。先に保育者が選んだり、与えたりしてはいけない。しかし、造形活動には必要な道具や使う順番が存在する。その時は、幼児の気持ちを引き付ける道具の配置や色・形を使うことで気持ちを誘導する。詳しい方法は「幼児・児童における造形表現の発達についての一考察」(1)にて述べている。)
4. 材料や道具の数を数える。同時に参加者に材料や道具が行き渡っているか、幼児達に問いかけ、出来るだけ幼児同士で材料や道具を配る・選ぶ。また、問題が起きれば幼児同士で解決させることを保育者は意識する。(b.d.で示した内容を実践する。)

Ⅱの活動をまとめると、大切なことは、幼児主体で物事を進めることである。この活動こそが幼児の主体性を伸ばす機会であることを、保育者は認識し出来るだけ時間をかけて進める。

Ⅲ. 幼児の制作中に保育者が心がけること。

1. ゆっくり、丁寧に繰り返し制作方法を伝える。活動事に見本を見せ、その場で保育者が作って見せる。
2. 幼児が制作に迷っている時や嫌がっている時は、話を聞き幼児の状況を把握した上で、完成品などビジュアルで形を見せて幼児のやる気を起こさせる。
3. 幼児が制作方法がわかり時・できない時は、保育者は同じ物を幼児と一緒に作る、加えて幼児が行う作業・動作を細かく分けて、丁寧に保育者と共に制作を進める。しかしながら年齢や能力の差が問題で作業が進まない時がある。その時は非常時として、準備段階で年齢差などを調べ、能力にあった部品・方法を用意しておくことが大切である。例えば、描く事が難しいなら張る（シールなど）、切る事が難しいなら切り取り線を付ける、切り目を入れる、引っ張るだけで切れる状態の物を用意しておく。しかし、できないことをできる様に成長させることが教育の目的であり、自身で、できる様に成長できる環境を作る事が必要である。
4. 幼児の制作が時間内に終わらない時の対象法方としては、制作方法がわかり時・できない時と同様である。できるだけ幼児の自由に活動をさせてやりたいが、時間に制限や共同であそびを実行するなど時間の制限が生じる時に備えて、前もってサイズの変更や用途の変更をしても問題ない制作内容にする事も大切である。しかしながら、モンテスソーリ教育法では納得が行くまで物事を行わせることが鉄則であり、幼児が個別にやりたい事をフリースタイルで行える環境構成であることから、本プログラムにおいても、幼児のやりたいという気持ちを尊重した環境構成を心がけたい。

Ⅲの活動をまとめると、幼児が制作中に保育者が最も心がけたい事はⅢ1.～Ⅲ4.で共通して、幼児の制作物に保育者が手を加えない事である。しかし、幼児が制作方法を間違えていたり、壊してしまったりと制作がうまく行かない時など保育者が手を加えてしまう事が多いが、⑤の一人で最後までやらせてみる事が重要であり、保育者は見本をみせて幼児自身で作業を完成させる。また、Ⅲ3.で述べたとうり準備段階で予想し対処する事が大切であり、幼児が制作している時は⑥の見守ることがもっと重要である。

Ⅳ. 幼児の制作中・制作物に、保育者がどの様に声をかけるか。

1. 保育者・指導者は幼児・児童のイメージする世界感を理解して声をかけてサポートをする事が大切である。
2. 幼児期は見る力と聞く力を同時に使うことが難しいため、物を見せながら話をしても理解する事が難しい。よって見る動作と聞く動作に分けて毎回モノを見る意識から話を聞く意識に変えてやることを認識して保育者は話す必要がある。保育者の声のトーンを変えたりして幼児の意識を変えてやると効果的である。
3. 否定的な言葉や行動をしない。（〇〇をしてはダメ、〇〇もできないの、まだできないの、など幼児の行動や人格を否定する言葉を使わない。）
4. 幼児の活動を細かく褒めてやる。（全部できて褒めるのではなく、一つの動作が出来たら褒める。また、えらいね、すごいね、の言葉ではなく、できたという事実を褒めることで、できた実感を与える。）

5. 他人と比べない。
6. 幼児の動作を褒めるまたは叱る時は、直前の行動を認めてから、含めて褒める・叱る。(幼児教育にかかわらず、物事の要因をしっかりと見極めてから行動・発言をする。)

Ⅳの活動をまとめると、幼児にとっては制作物の完成がゴールではなく〇〇が出来たなど成長の内容がゴールであり活動の目的であることを保育者は常に心がけて声をかける。加えて、幼児は褒められることで達成感と同時に自分を見てくれている、見守られていると感じ、安心感と保育者への信頼感が芽生えていることを理解する必要がある。

Ⅴ. 制作物で遊びを実践する時に保育者が心がけること。

1. 造形あそびとは「作品づくりの為の制作活動ではなく、幼児の感性を養うことが大切である。素材と遊ぶことが大事であり、こどもが感じることに価値や意義を見出す。」(4)と深谷ベルタ氏が述べている。確かに、幼児の造形表現活動では幼児が制作した作品の出来に評価が行き幼児の成長が見落としがちになる傾向がみられる。上記でも述べた制作物の完成が目的ではなく幼児を成長させることが重要である。
2. 幼児が造形あそびの中で、様々なことを感じ自身で発見できる環境であることが大切である。よって保育者から与える・手を加えるのではなく、幼児が見つめる・自身で造る・楽しむ、を経験させることが大切である。
3. 造形あそびは一人でなく複数人で行うことが望まし。なぜなら、幼児どうしの信頼関係を育む絶好の機会であるからである。(幼児達に他人をおもいやる気持ちや信頼する気持ちを持たせる為に、複数人でないと完結・完成しない遊びの方法、または、力を合わせることでより良い成果が出せる内容を保育者が示してやる。)
4. 安全である環境を保育者は常に作る必要がある。(常に幼児達の先の行動を予測し対処できる用に準備をする。保育者は大切な命を預かっていることを忘れない。)

Ⅴの活動をまとめると、保育者は常に幼児の安全に気を配り、これから起こりうる事態を予測して、対応出来る様に準備を備える。また、造形あそびの目的は作品の完成ではなく幼児の成長が目的であることを保育者は意識して指導する事が大切である。

3実践【Ⅰ～Ⅴ実践する】

実践事例1:[企業との連携によるワークショップ]



図：1



図：2



図：3

これまで述べてきた指導法（Ⅰ～Ⅴ）や環境設定（a～f）を踏まえ、未就学児向けのワークショップを考案し実行した。2016年8月6日阪急うめだ本店 主催の「親子で遊ぶ、えほんの世界・阪急えほんパーク2016」にて、造形あそび（糸でんわ）のワークショップを開催した。会場内には1000種類の絵本が展示されており、その中から動物が登場する絵本を子供達に選んでもらい、同時に絵本に登場する動物の顔を（図；3）制作してもらおう。更に、制作した顔を糸でんわの受話器としてあそぶ内容である。加えて、完成した糸でんわを使って梅花女子大学心理こども学部こども学科の学生による絵本の読み聞かせを行った。実施日の参加希望者は3歳児～7歳児の幼児・児童の16名が集まり、指導者は、執筆者、梅花女子大学心理こども学部こども学科の学生2名よる3名で行った。また、幼児の活動内容と会場の規模を考慮し小人数制とし、2部制とした。開講にあたり、まずは指導者のみで、糸でんわあそびを会場内で行い幼児達の参加を誘う事から始めた。結果、最初は何をしているのか分からず幼児達は戸惑いを見せ参加を躊躇していたが、紙コップから聞こえる声に興味を示した数名の幼児が遊びに参加すると、その様子を見ていた周りの幼児達も次々と参加し予定の参加者人数を満たした。次に、指導者は、見本となる紙コップで制作した動物の顔を幼児達に見せながら（図；3）、何の動物に見えますか？と尋ねクイズを行いながら幼児達の意識を糸でんわから動物に変える為に、好きな動物は？と話題を広げ、会場内にある好きな動物が登場する絵本を探す活動へ誘導した。会場内には、1000種類以上の絵本が設置されており幼児達は夢中になって絵本を探す姿が見られた。続いて、幼児が選んで来た絵本を指導者が読み聞かせを行い、幼児が絵本に登場する動物のイメージとこれから作ろうとする動物の顔を重ねて想像ができる様に活動を行った。結果、一度の読み聞かせでは動物の顔を想像することが難しく戸惑う様子が見られた。そこで指導者は読み聞かせに続き、動物に関する幼児がもっている知識や記憶を会話から聞きだし、動物の顔に対するイメージを明確に持たせる様に務めた。結果、徐々に動物の顔のイメージを持ち始めたところで紙コップを使用した（図；3）動物の顔制作に入った。当初より未就学児を対象としていたので、準備段階で様々な種類の動物をイメージした目、鼻髭、牙、角、耳のパーツをシール状に加工した物を準備し、幼児が選んで張るだけで動物の顔が出来る様にした。加えて、幼児が自身でも動物の顔を描いたり、カスタマイズが出来る様にクレヨン・色鉛筆・水生マジック・色紙・ハサミ・のりを会場内に設置した。その結果、年齢・能力の差に合わせて制作が行われ、幼児達もイメージした物が完成し、比較的スムーズに進んだ。同時に、指導者・保育者は幼児達が制作を行っている間は本誌で述べている、保育者が心がけることや環境構成をしっかりと守り適切な言葉がけが出来る様に務めた。結果、後のワークショップに関する満足度調査では、先生が子供たちによりそい親切に教えて頂き感謝している、教え方が分かりやすい、先生が優しい、など指導に関しての、お褒めの言葉を頂き高評価を得た。

〔後半、あそびに移行する・糸でんわ遊びを選んだ理由と狙い〕 ここからの活動が特に保育者のねらいと目的が多く含まれ、幼児の成長が期待される活動である。今回の造形あそびにおいて糸でんわ遊びを採用した理由として、一人では遊びが成立せず仲間を見つけないと行けない遊びであるからである（図：1）。加えて、執筆者が考案した糸でんわ遊びでは糸の張方と結び方を工夫する事で複数人での会話が可能となる遊びである（図：2）。よって、幼児達は仲間を見つけて助け合う事が求められ、また、仲間を増やす事で会話の線が増え、遊びが更になる仕組みである。この様な、遊び方において幼児達は、自ら動き、仲間を見つけて、誘うまたは、グループ・集団の中に入る・属することが要求される。言わば、コミュニケーション能力が求められる遊びである。加えて、糸でんわ遊びの良いところは、自身が制作した紙コップの動物（受話器）が遊びに必要とされるところである。言い換えると、自分が制作したモノが遊びの手段となり一部となり、もしくは、自分が制作したモノが他者との遊びにおいて必要とされる遊

びである。この様な、遊びを経験する事で従来のイメージをした形を作る造形活動から〇〇をする為にモノを作るという意識が芽生え、作ることへの喜びと共に使命感や達成感を感じられ創造性が養われる効果が見込まれると考えたからである。【あそびの活動を観察して行く】 幼児達は紙コップの動物制作を終え遊びに入り始めた、指導者は紙コップの動物が完成した幼児に、自分のコップと糸を繋いでくれるお友達を探す・誘う様に促した。(ここで大切なことは、指導者・保育者が幼児のグループを振り分けるのではなく幼児達が自身でコミュニティを作れる様にアシストをする事が重要である。)その後、幼児達はうまくペアを見つけると糸を相手と結び紙コップの動物から伝わる声に、驚きながら、興奮している様子が伺えた。少し落ち着いてから幼児達にペアの人数を増やす様に促した。結果、4人グループの二チームとなり4人で糸でんわを繋いだ結果、声の数が増え、幼児達の驚きと興奮度が増す様子が伺えた。更に指導者は糸でんわの数を増やす為に友達・グループを誘う様に促したが、幼児達は紙コップから音がでる事、加えて複数の声が聞こえる事で遊びに夢中になり更なる遊びへの展開が難しい状況となった。やもえず指導者が主導となり、先生の糸でんわにみんなの糸でんわを繋げようと指示を出し遊びの展開へと導いた。中央部に指導者のコップ配置し糸を蜘蛛の巣状に張る事で、9名での会話出来る遊びとなり(図:2)遊びの最終として、幼児が選んだ絵本の中から一冊を選び中央部のコップから8名に向けて絵本の読み聞かせを行いワークショップは終了となった。【狙い・目的が達成できたかを考察する】 まずは、コミュニケーション力の向上を目的とし、仲間を見つける・誘う行為だが、幼児達を観察していると、問題なく初対面の幼児同士でも遊びに「入れて」と声をかけ合う姿や声をかける事を躊躇している幼児を見つけると自分達から「遊ぼう」と誘う光景が見られた。この様な結果が見られた要因として、普段の幼稚園・保育園で行われている遊びの活動が大きく影響していると言える。言い換えると、園での遊びの活動における成果が現れた結果である。次に、自分が制作したモノが遊びの手段となり次の遊びへのモチベーションとなる活動だが、幼児の活動を観察すると、幼児達は制作を始めてから直ぐに夢中になり自身がイメージした形を熱心に作る姿など制作に対する意欲が保育者に伝わって来た。同様に、遊びにおいても様々なことを発見し驚きながら、興奮をして楽しんでいる姿が見られた。しかし、指導者が意図としていた、「イメージをした形を作る造形活動から〇〇をする為にモノを作るという意識が芽生える」姿は見られなかった。更に考察すると、幼児達は一つの動作・活動に集中しており、指導者がいくら説明を行っても次の動作・活動へ移行できない状況であった。言い換えると、今の動作・活動にしか意識が向いていない状態であると言える。重ねて、幼児が熱心になる事は喜ばし傾向であるが、この様な状況化では指導者が考える効果を得る事は難しい状況であった。そこで、この様な状況を解決するには一度の造形あそびで終わるのでなく、あそびを繰り返し行い、動作・活動になれさす事で造形あそび全体の活動に意識が向く環境構成に変える必要があると考えた。【ワークショップの成果】 ワークショップ終了後の参加者に、ワークショップの内容についての満足度をアンケート調査した。その結果、9割が満足しているとの回答で残り1割が無回答であり、意見のほぼ全てが感謝の言葉を頂く結果を得られた。加えて、企業(阪急百貨店)からの評価も良く、来場者の様子を踏まえて、今回の企画とワークショップの内容が企画の主旨に合っている事と、いままでにない絵本の楽しみかたを提示できた事を高く評価して頂いた。この様な成果から、ワークショップの開催を成功とし、また考察から得られた問題点や改善点を継続して調査するものとする。

実践事例2:[保育所との連携によるワークショップ]



図：4



図：5

実践事例1での造形あそび（糸でんわあそび）から得た問題点を改善し再び同様のワークショップを実施した。2018年11月11日くるみ保育園にて、糸でんわによる造形あそびを開講。開講当日の園では地域交流を目的としたバザーが開催されており、大勢の幼児・児童と大人が園に訪れている状況での開講となった。会場は多目的ルームの一角をワークショップ実施スペースとして行い、ワークショップへの参加条件は特に設けず（時間の制限や年齢制限もなし）行った。ワークショップの内容・実践方法は実践事例1と概ね同様であるが改善点として動物の顔を制作する要素を弱めて、「紙コップで自分の好きは受話器を作ろう」と変更して制作方法を優しくした。加えて、糸を張る要素を変わりに強め、幼児達が自身で簡単に結び張ることが出来る様に会場内にいくつもの柱を立てる（図：4）工夫を行い、幼児の意識を糸でんわあそび全体に向く様に改善した。また、指導者は執筆者と保育園の保育士1名の合計2名での対応とした。ワークショップの開始時は、指導者だけで糸でんわあそびを始め幼児達の自主的な参加を誘った。最初は数名の幼児が興味を示し参加し始め、続いて大人の方々も興味を持って頂き親子での参加が増え始めた。その後、保護者の助けもあり糸でんわの造形あそびはスムーズに進められた。更に、幼児達を観察すると、（図：5）大人や年上の児童達のまねをする様子が見られた。この様子から、指導者は準備をしていた指導方法を少し変更した。前回の活動では、幼児達に出来るだけわかりやすく制作・活動が出来る様に細かく指導を試みていたが、今回の活動では、幼児自身が自ら遊びのルール・方法を周りの環境から知り、参加しようとする行為が見られたので、細かい指導はせず活動を見守る様に心がけた。結果、部屋のいっばいの空間に糸でんわが広がり子ども達が喜ぶ姿が伺えたのでワークショップを成功とし終了とした。〔実践事例2の活動を考察・まとめ〕 実践事例1での問題点を改善すべく実践事例2では、同じ造形あそびを繰り返し行い、成果を得る環境構成とした。1回目の造形あそびでは、幼児にとって初体験のあそびである為、できるだけ全体の活動に意識が行くように、細かな活動内容を容易にして進めた。結果、幼児達の大半が遊び自体に夢中になり遊び全体を楽しむという良い傾向が見られた。今回の「遊び活動」における指導者の狙い・目的は、幼児達に遊びの楽しさやルールを経験し知る事であり、「造形活動」における狙い・目的はもう一度同じ遊びを繰り返しその中で造形の要素を強めた方法で行ない成果を得る事とした。言い換えると、一度の造形あそびでは造形あそびの要素は伝わらない為、繰り返し同じ遊びを行う必要がある。よって、ひとまずは造形あそびの全体に意識が行き、楽しんだ様子が覗えた今回の結果は、目的の一つを達成できたと考え、また同じ幼児達と「造形活動」の要素を強めた同様の造形あそびを再び行い残りの成果を得たいと考えた。よって、引き続き保育園の協力を得て、活動の実施と研究を行う所存である。

【成果・まとめ】 実践事例1・2では紙コップを使った糸でんわ遊びを行い、造形あそびの効果を考察した結果、実践事例1・2共に造形あそびにおいて幼児がもつコミュニケーション能力の向上が明確にみられた。このことから、あそびは幼児にとってコミュニケーション能力を取得する初めての経験であると言える。更に、あそびに造形の要素を取り入れる事でコミュニケーション能力と共に協調性を養う事ができる手段となり得る可能性が事例より覗う事ができた。この様な結果を受けて、引き続き残りの研究調査を行い造形あそびの効果を明確にして幼児が「人と関わる力」を養う為のトレーニング方法としたい。

実践事例3:[小学校との連携によるワークショップ]

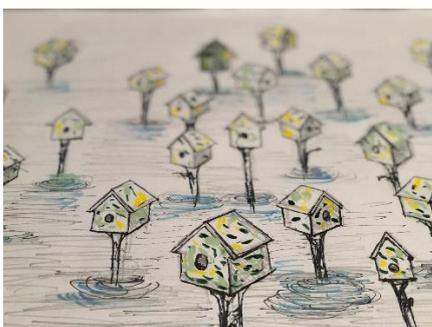


図：6



図：7

実践事例1・2では、幼児の表現活動について考察を行いより良い指導法と環境構成を目的とし進めてきたが、実践事例3では児童の表現活動に着目し小学校における図画工作指導法と制作環境の向上を目的とし進めるものとする。2019年9月29日、徳島市立内町小学校の5年生29名と共に現代彫刻作品を作るワークショップを開催した。この企画は、「徳島彫刻集団」(5)が主催する第57回徳島彫刻集団野外彫刻展へ児童達が制作した作品を徳島中央公園に設置するものであり、また徳島彫刻集団主催の下で、民間団体・教育機関・造形作家(執筆者)の三者連携で行われた。ワークショップの内容は、造形作家(執筆者)指導のもとに児童達が小さな家(鳥小屋)を制作したのち全員の小さな家を集めて(図：9)鳥の団地をイメージした、現代彫刻作品を制作・発表する内容である。制作指導は小学校教員との連携で行い、最初は図画工作の授業時間にて担任の先生から、展覧会や作品の主旨を説明して頂き、児童達が理解した上で造形作家のイメージしたスケッチ(図：8)を見ながら、児童達がそれぞれ家のデザインを考える授業から始めた。



図：8 最初のイメージ



図：9 完成作品

その後、造形作家（執筆者）が小学校に出向き直接指導を行い(図：6)実制作に入る授業となった。児童達の様子は、執筆者の話に熱心に聞き入り、積極的に展示への質問や制作方法を尋ねる姿が見られた。(この様な姿が見られた要因としては、普段の指導者ではなく専門家が現れる事で、普段とは違う図画工作の指導が始まったことが、驚きと緊張の感情が芽生え児童達の創作意欲を高めたと考えられる。)続いて、授業への導入が終わり、制作方法が理解できた児童達は、鉛筆から工具に持ち替え制作に入った。作業工程は木材をノコギリでカットし家の形に組み立て、釘を打ち固定させる、完成した形に色を塗る工程である。制作時間は授業時間割の都合により2時間とした。また、制作中は彫刻集団の作家さん3名(図：7)担任の先生が児童達の制作サポートに入って頂き進めた。お陰で、スムーズに制作が進行し問題なく終了する事ができた。児童達の様子は、夢中になり制作に取り組む姿勢が伺え、もっと制作をしたいという意見がほぼ全ての児童から聞かれた。また、サポートのお陰もあり全員の作品が野外での展示可能な作品として完成させる事ができた。 【ここまでをワークショップの前半として活動の考察を行う】 実践事例3のワークショップでは、開催場所・開催時間が小学校の教育現場内ということもあり全ての活動を慎重にすすめる必要があり加えて小学校教員との連携が最も重要な課題となった。しかしながら、執筆者と小学校・教員とは初対面の関係であり更に、執筆者の自宅が県外である為に、短期間での緻密な連携が難しい状況であった。そこで、主催者である徳島彫刻集団の代表に依頼し、造形作家（執筆者）と小学校の間に入って頂き準備を進める方法をとった。代表は何度も小学校に出向き造形作家の主旨を伝え、また小学校からの要望を聞く役割と共に現地で必要な資材の調達までを行って頂いた。その結果、小学校との連携がうまく行き、制作の主旨がうまく伝わり児童達にとってより良い環境で制作が出来る結果となった。もし、代表の存在がなければ連携はうまく行かず、制作の主旨がうまく伝わらないまま実施日を迎える事となり、何らかの不具合が生じる結果であった事が予想される。よって、実践事例3がうまく実施できた要因はここにあると考えられる。この様に、ワークショップ実施を分業で行う事でより良い成果が得られる事がこの事例より判明した。加えて、指導者が心がけた点では制作の準備・指導方法においては、造形あそび時と同様に様々な事を想定して対応ができる様に細かく準備を進め安全に作業が出来る環境構成を目指し取り組んだ。指導面でも児童の話を出るだけ聞き、児童が求めている事にしっかり答えてやる。また、作品は全て児童自身の力で完成させる様に指導・声かけを行う様に心がけた点でも良い効果が現れた要因だと考えられる。 【ワークショップ後半】 小学校での制作を終えて、作品を展覧会場である徳島中央公園に設置する事となった。設置に関しては、展覧会の主旨や構成を考え池の中に設置する事となった。その際、児童の安全性を考慮して設置は執筆者と主催者で行う事とした。その後、設置は問題なく行われた。結果(図：9)、児童達の作品が池の水面に映しだされ、とても美しい表現となり来客者の目を楽しませる作品となった。後日、児童達は図画工作の時間を活用して担任の先生の指導のもとで、他の野外彫刻作品を鑑賞すると共に自分の作品を鑑賞する授業が行われた。この鑑賞授業をもちワークショップのプログラムが全て終了となった。授業を終え児童達の様子は、熱心に自分の作品に見入る姿や、他の彫刻作品と見比べる様子が伺えたと報告を受けて入る。また、授業終了後に家族を連れて何度も会場に現れた児童もいたと、小学校から感謝の言葉を頂いた結果となった。しかしながら、活動をふりかえると残念な活動が見られる。それは、幼児達が完成させた作品を、安全面を配慮して主催者側で設置したことである。この活動こそ、幼児達の忍耐力や自制心を鍛え自信につながる大切な活動であったと、児童の反応から考えさせられた。ゆえに、危険が予測されるから児童の代わりに設置するのではなく、安全に設置できる環境・方法に変える事が重要であり、児童達には最後まで責任をもって行わせる事が必要であったと考え、環境構成を反省する結果となった。

まとめ、今後の研究の展望

本誌では、モンテッソーリ教育法を応用した造形あそびを考案し、加えて、幼児・児童の表現力の向上を目的とした3つの造形活動を実践し考察した結果から、造形あそびにはコミュニケーション能力と協調性を向上させる効果がある事を見つけた。更に、造形活動からは、意欲・粘り強さ・忍耐力・創造性が養う事ができる可能性が実践より覗う事ができた。言い換えると、造形あそびや図画工作を行う事で、非認知能力の基礎を高められる可能性があるかと執筆者は考えた。また、他の先行研究からも「自己肯定感を高めやすい図画工作の学習活動」(6)などの研究が進められている。これらの研究結果からも、造形あそび・図画工作の活動を向上させる事で現代社会が幼児・児童達に求めている非認知能力の一旦を伸ばす指導法になり得ると考えられる。よって、これまでの研究から得られた結果を今後の保育環境・図画工作活動の指導に活かし実践する所存である。また、本研究は継続研究とし、引き続き造形あそびによる、幼児・児童の非認知能力の発達について調査を行い残りの成果を見極め、コミュニケーション能力と協調性を伸ばす為のあそびと制作活動を継続的に行いながら、これまでの調査から得た成果を元に、新たな表現力を引き出す指導・援助方法を考案し、加えて、今回の研究成果と共に、『表現活動における、非認知能力を引き出す環境設定2』にて研究発表をする所存である。

〔註〕

1. 増野智紀(2020) 『幼児・児童における造形表現の発達についての一考察・積み木の役割と表現力を引き出す環境設定』 梅花女子大学心理こども学部紀要第10号 p.13~24
2. 岩手県医師会. 「非認知能力とは」 <https://www.iwate.med.or.jp/pdf/Non-cc> (2021/11/25)
3. 中山芳一(2020) 『非認知能力を伸ばすおうちモンテッソーリ77のメニュー』 東京書籍 p.41
4. 深谷ベルタ (2018) 『造形あそび』 風鳴舎 p.5
- 5 徳島彫刻集団「徳島彫刻集団 野外彫刻」 <https://tokushima-tyoukoku.com/> (2021/11/25)
6. 青木善治(2021) 『自己肯定感を高め、生き生きと表現する子どもの育成に関する教育実践研究』 美術教育学研究 大学美術教育学会 p.1~8