

2021 年度

The

2021

Journal

# 大学造形美術教育研究

第20号

〈会長挨拶〉 浅野 卓司 (桜花女子学園) 「大学造形美術教育研究」の発刊に寄せて……P.1

〈指名レポート〉 三澤 一実 (武蔵野美術大学) 全美協造形教育フォーラム 2020 報告「プログラミングを使った造形から始める STEAM 教育」……P.2

## 【研究ノート・実践報告】

小倉 隆 (常葉大学短期大学部) 空き箱を用いた造形遊び - グループで積む・並べる活動……P.12

学生が相互に主体的になるグループ活動……P.14

木下 藍 (常葉大学短期大学部) 保育者養成校におけるコロナ禍での表現活動「絵の中で重なるプロジェクト」の実践報告—保育園と養成校のゆるやかなつながり……P.16

久保村 里正 (文教大学 教育学部) 小・中学生を対象としたコロナ禍における動画を用いた美術教育の実践の試み……P.20

栗川直子・森みゆき・坂本健 (尚綱大学短期大学部) 幼児期における「総合的な表現」としての鑑賞教育メソッド……P.24

森みゆき・坂本健・栗川直子 (尚綱大学短期大学部) 絵本を用いた鑑賞教育メソッドの実践—総合的な表現を目指して……P.28

酒井 誠 (山村学園短期大学) 自然環境を活かした表現 - 植物を使用したオブジェ制作……P.32

身近な素材を使用した表現についての試み……P.36

名取 初穂 (國學院大學栃木短期大学) 子どもの表現と鑑賞、そして言語活動へ—もおか子ども美術館における「子ども学芸員」の試行……P.40

仁木 裕美 (大阪人間科学大学) 親子と学生が遠隔で繋がるオンラインコンテンツ制作の試み……P.44

平向 功一 (札幌大谷大学) 様似の石を使って様似の風景を描こう……P.46

福岡龍太 (新潟青陵大学短期大学部) 在宅授業に対応する表現教育の可能性 2—学生をその気にさせる図工を参考に……P.50

福澤惇也・鳥越亜矢 (中国短期大学) 建築廃材の再利用から始まる小学生の造形活動 ~触れる・選ぶ・つくる・遊ぶ・飾る・使う~……P.54

三澤 一実 (武蔵野美術大学) Society5.0 時代のデジタル朝鑑賞の取り組み……P.58

水島 ゆめ (十文字女子学園大学) ブルーノ・ムナーリの芸術教育活動について - シルバーナ・スペラティのテキスト「美の会話」に基づいて……P.62

宮城 正作 (長野県立大学) 「はたらく」をテーマとした紙芝居制作プロジェクト……p.66

森高 光広 (植草学園大学) 絵本制作を通じた幼・保専攻学生の学びについて……p.70

山本将之 (大阪大谷大学) 子どもの主体性を育む、SDGs を意識した造形あそびの提案……p.74

渡辺一洋 (育英大学) 新聞紙を用いた等身大人形製作 ~コロナ禍の親子アトリエを通して~……p.78

手作り紙芝居製作と絵本を通じた感性形成 - コロナ禍の保育教材の製作と実践……p.80

渡部 晃子 (帝京科学大学) 1920 年代におけるアメリカの芸術教育の影響……p.82

## 【産学連携レポート】

大貫真寿美・大樫重剛 (帝京大学教育学部) 造形活動で子どもたちに出会わせたい教材とは—(株) サンワ発刊の教材カタログから新たな可能性を探って……p.86

【全美協規約等】……p.93

## 【エッセイ】

森高 光広 (植草学園大学) 題材開発の日々……p.98

山崎 正明 (北翔大学教育文化学部) メルマガ俯瞰……p.99

穴澤 秀隆 (國學院大學栃木短期大学) 巷談・全美協草創記……p.103

Vol. 20



## 無気力からの脱却、夢中になれる造形の世界からの発信

全国大学造形美術教育教員養成協議会  
会長 浅野 卓司

新型コロナの感染拡大が子供を巻き込む形となり、再び重く暗い影を落としています。家庭内感染を要因とした保育所・幼稚園の一時的な休園、小学校のハイブリット授業は日常的な風景になってきました。3つの密を避けた感染防止策は、社会的習慣として一般的になってきたように感じます。しかしながら、こうした社会的混乱の出口がなかなか見えない状況で子供の感覚や情動はどのように育っていくのでしょうか？

日本赤十字社が全国の高校、大学生(院生)、保護者、教員の600名を対象として取り組んだ調査によると、2020年4月の緊急事態宣言から2021年9月の宣言解除までの期間において、「何もしたくなくなる、無気力(高校生43.0%、大学生49.0%)」「孤独を感じ1人であることが不安(高校生28.0%、大学生35.0%)」という結果が示されています。また、その対処方法として『『何とかなる』とできるだけ楽観的に考えるようにした(高校生24.9% 大学生30.9%)』となっており、自分の力ではどうしようなく解決ができないことによるストレスが、学びやなにかに取り組むことの諦めに代わってしまっている状態とも受け取れます(日本赤十字社『新型コロナ禍と若者の将来不安に関する調査(2021年)データ取得日:2022年1月17日)。これは非常に深刻な状態と言わざるをえません。

実体験や他者との関わりを通して美的価値を育てていく造形・美術の活動は、内容充実を図ることが難しい状況ですが、こうした社会の様相の中で、私達が一層大切にしなければならないことは、未来に向けた希望や創造に繋がる「夢中になることができる体験・時間」を、造形的な活動として展開していくことではないでしょうか。

学校教育における図画工作・美術の時間は、いわゆる「フォーマルな学び」の時間ですが、密を避けた環境下において広義に捉えた造形的表現・鑑賞活動は、多様化するネット社会の拡大とともに個の日常的な趣味・嗜好等とますます切り離すことができない身近なものになってきたのではないのでしょうか。ちょっとした隙間の時間に、お気に入りの画像を眺めたり、気になる動画を楽しんだり動画を作ったり共有することは、他者と価値を共有することであり自分の世界観を楽しみ深めていくきっかけになっていると思います。それ故に、見方を変えれば自分なりのこだわりが探究的な学びに繋がりがやすい状況とも言えます。

無味乾燥化してしまった社会で無気力を感じる子供が今の状況から少しでも脱却できるように、そして他人が作り出した表現の価値を尊重しつつ、自分の気持ちや考えを表現できる時間や場を充実できるように、本誌における養成校の実践・研究が切り口の一つになることを心より祈念いたします。

# 全美協造形教育フォーラム 2021 報告

武蔵野美術大学 三澤 一実

## プログラミングを使った造形から始める STEAM 教育

■ 2021年2月27日(土) 13:30～16:00

■ 13:30～Work Shop/ Sony Global Education  
レクチャー&簡単なプログラミング

■ 14:15～ 事例発表

■ 青森市立東中学校教諭 高安弘大

■ 東京都府中市立第七小学校教諭 伊藤志帆

■ 東京未来大学 高橋文字

きやよさ、情報社会がコンピュータをはじめとする情報技術によって支えられていることなどに気づき、身近な問題の解決に主体的に取り組む態度やコンピュータ等を上手に活用してよりよい社会を築いていこうとする態度などを育むこと、各教科等の内容を指導する中で実施する場合には、各教科等での学びをより確実なものとするのである。」として、次の3点にまとめられている。

①問題の解決には必要な手順があることを教え、論理的思考を身に付ける。

②身近な生活でコンピューターが活用されていることに気付かせる。

③各教科で育まれる思考力を基盤としながら、基礎的な「プログラミング的思考」を身に付けること。

そして、プログラミング的思考については、「自分が意図する一連の活動を実現するために、どのよう

## I 企画について

2020年度より小学校ではプログラミング教育が必修化された。プログラミング教育はこれからのデジタル社会に向けて、日本の世界的には後発とも言えるデジタル教育の推進を図る学びといえよう。

文科省では「小学校におけるプログラミングの学習活動のねらいは、プログラミング言語を覚えたり、プログラミングの技能を習得したりすることだけでなく、プログラミング的思考を育むこと、プログラムの働



な動きの組合せが必要であり、一つ一つの動きに対応した記号を、どのように組み合わせたらいいのか、記号の組合せをどのように改善していけば、より意図した活動に近づくのか、といったことを論理的に考えていく力」と説明している。そして小学校学習指導要領では、プログラミングは算数、理科、総合的な学習の時間においてプログラミングを行う学習場面が例示されており、理数系の活動に親和性を持つことがうかがわれる。

このようなプログラミング教育であるが、目的をどの様に達成するかにおいて、論理的な思考、プログラミング的思考力が必要となると述べられているが、そもそもプログラムの目的を生み出す発想する力については触れていない。思考には、収束的思考と拡散的思考があるが、プログラミングは収束的思考と言えるであろう。一方、造形美術教育が得意とする思考はの拡散的思考である。

さて、感性や創造力を伸ばし情操を育む造形美術教育ではどのようにプログラミング教育を捉えたらよいのであろうか。また、美術教育ならではの教科の特性に合うプログラミング教育とはどのようなものなのだろうか。そこで全美協は幼児教育から初等中等教育までを担う、保育士及び造形美術の教員を養成する大学の協議会として、時代の要請でもあるプログラミング教育の理解と可能性を考える機会が必要であると考え本フォーラムを企画した。

講師にはプログラミング教材 KOOV を提供している Sony Global Education の清水輝大さんを招聘し、造形美術教育から捉えたプログラミングの可能

性をワークショップを通して考えるとともに、KOOVで行っているプログラミングの事例紹介やプログラミングの捉え方、考え方を伺う。その後、KOOVを使った取り組みをした小学校・中学校の発表者から実践の様子を聞く機会を設けた。大学の事例は、東京未来大学の高橋文子先生に、事前に KOOV を使った授業を実践していただき、その様子を発表していただいた。その授業の詳細は、全美協メールマガジン 49 号に詳しく述べられているので参考にされたい。

フォーラム当日は全美協会員 19 名と講師 3 名の計 22 名で、Zoom によるオンライン開催となった。今回のフォーラムは、プログラミングキットを参加者に事前配布し、オンラインでやりとりしながらワークショップを行うというものである。貸し出しキットと、オンラインワークショップであることも勘案し 20 名の定員を設けた。



写真1 緩衝材で梱包し発送準備 (武蔵野美術大学)



写真2 ZOOM画面で指示を出す講師の清水輝大さん



写真3 KOOV体験キット

## II レクチャーとワークショップ

### 1. 造形的な視点を取り入れたプログラミング

造形教育フォーラム 2021 は頌栄短期大学沖中重明全美協会長の挨拶で始まった。そして本講座の講師であるソニーグローバルエデュケーション清水輝大さんが紹介された。エバンジェリスト(伝道者)の肩書きを持つ清水さんは、ソニーのプログラミングキットKOOVを使ったプログラミング教育の普及に携わり、自治体や企業、学校などでワークショップや講座、イベントを企画し展開している。

清水さんの提案するプログラミングは、プログラミングの手法や考え方

を教えるだけではなく、造形的な視点を重視してクリエイティブな発想を育みながらプログラミングを学ぶ全ての教科に関わるSTEAM教育としての視点を持っている。

その特徴は発想段階にあり、例えば、日用品を動物に見立てて生き物をつくるワークショップなどがよい例であろう。例えばランドセルに尻尾を付けて動かすことにより動物に見立てるなどのプログラミングである。尻尾の動きをプログラミングすることで、子どもたちの造形に対してのイメージを引き出していく。また、事例紹介では高知県四万十町教育委員会との取り組み「改造人間つくり

ますよ」(大学造形美術教育研究 Vol.19 に掲載)や、バンタンデザイン研究所とのコラボレーションで「プログラミング×ファッション」のKOOVを使った事例などが紹介された。その取り組みは、ステレオタイプの、目的達成のために一つ一つプログラミングを構築していく収束的思考の理工学系のプログラミングの発想とは少し異なり、とりあえず手を動かしてみることから始まるというような、造形遊び的な発想、すなわち拡散的思考を大切にしている。

### 2. ワorkshop「プログラミング×ぐるぐる」

ワークショップは「ぐるぐる」をテーマに構造物を制作し回





写真4 タブレットでプログラミングして KOOV に転送

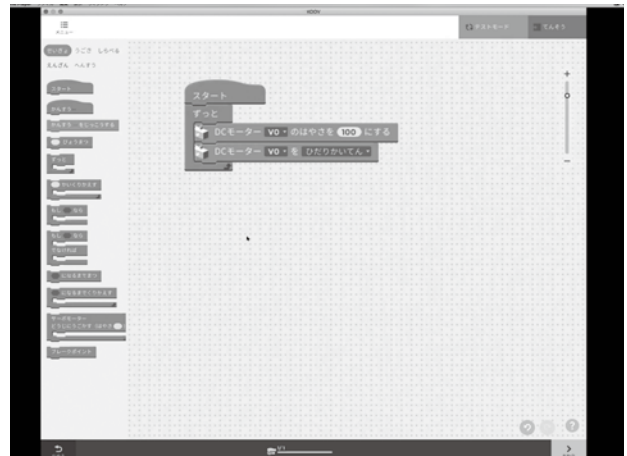


写真5 スクラッチ (命令が書かれているパーツを櫛状に組み合わせてプログラムを完成させるビジュアル言語)

転させるというものであった。まず事前に参加者に送った貸し出しキットのパーツの説明があり、続いて、講師から「なんとなく、こんなかたちをつくってください」と画面を通して指示があった。(写真2) それは台状のプレートに、色のついた立方体のキューブを柱状に繋ぎ合わせたブロックを差し込み、そこに直方体の白いブロック(DCモーター)を取り付け、そこにさらに色のついたキューブをつなげていく作業になった。

講師が「なんとなくこのようなもの」と指示した理由は、「なにかに見えそうで、なにかに見えないもの」をつくることを意図した発言であり、後にその理由が明かされる。構造物が出来上がるとマイクロコンピュータと繋ぎさらに電源ボックスを繋いで構造物の完成となる。(写真左頁下)

### 3. プログラミング

構造物が出来上がったならそれを動かすプログラミングに取りかかる。プログラムは構造物のDCモーターに取り付けたブロックを回転させるという至って単純なものであった。事前に KOOV のホームページからタブレットにダウンロードしておいたアプリを立ち上げると、スクラッチを使ったプログラミングの設定画面が出てくる(写真5)。このスクラッチは、アメリカの Scratch 財団がマサチューセッツ工科大学のメディアメディアラボと開発したもので全世界に無償で提供されている。キーボードを使わずマウスなどでプログラミングが操作できるビジュアルプログラミング言語として低年齢からのプログラミングを可能にしている。スクラッチは「せいぎょ」「うごき」「し

らべる」「えんざん」「へんすう」の 카테고リーに幾つもの命令が分類されて収められており、それらを組み合わせることで複雑な動きを実行させることができる。

講師からは Zoom 画面に映し出された4つのブロックを組み合わせた単純なプログラム(写真5)をまねするように指示が出て、写し終えたらプログラムを KOOV に転送して動かしてみる。そして時間があれば、モーターの速さの数値を変えてみたり回転を逆にしてみても下さいと指示が出た。

清水さんはここで「なんとなくこのようなもの」と指示した理由を美術教育の視点から以下のように説明した。

「実際の授業はこの様にパーツを組み立て、プログラミングしたものを鑑賞するところから始めます。そして、動かして何に見えるか、様々な角度から見て見立てます。正面からは「人工衛星」であったものが横からは「クローリングしている人」に見えたりします。そこで、クローリングした人に見えたなら、もっとクローリングしている人に近づける改造をしてみようと投げかけます。」

「プログラミングは例えばこれが扇風機に見えたときに『換気扇のように回ってくれ』という都合の良いプログラムはないのです。その場合、速さはどのくらいか、回転の向きは、大きさは、などきちんと決めなければなりません。すると家に帰ってもう一度確かめないとならないのです。そういう意味で子どもたちは普段目に留めていないものを、改めて動きをきっかけに再確認することに繋がるのです。」

「プログラミングは1回目『ぐるぐる』2回目『ぱたぱた』3回目『によきによき』という様に授業が

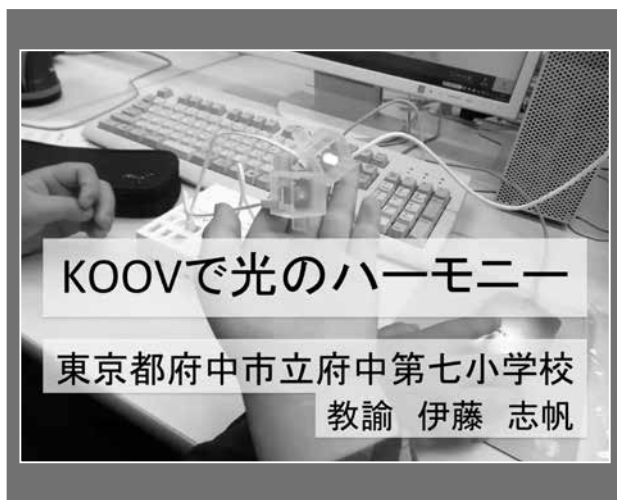
進みます。あるとき子どもが家で数え切れないほどの『ぐるぐる』を見つけて来ました。そこで、まだこんな『ぐるぐる』があるんじゃないの?と指摘したら、『それはぐるぐるじゃなくぐるくる』と返答しました。このような身近な生活に目を向け、自分を取り巻く世界をリアルに確認していく姿は、まさに身の回りの世界を捉え直すという美術教育の学びと一致するのではないのでしょうか。」

「プログラミングは単にプログラミングの手法を学ぶだけでは筆や絵の具の使い方を学ぶのと同じです。そこに美術教育が関わることでクリエイティビティーを伸ばす取り組みになり、これからの時代に必要な力となっていきます。」

このように清水さんから、プログラミング教育に美術教育の視点を盛り込む事の重要性が語られたことは、参加者にとって大きな学びとなった。

### Ⅲ 事例報告

#### 1. 府中市立第七小学校伊藤志帆教諭 「KOOVで光のハーモニー」(小学校5年生)



まず発表の冒頭で伊藤教諭からは学校のICT環境についての課題が話された。具体的には、Wi-Fiのスピードが遅かったり、使用するアプリケーションをインストールする際に教育委員会に申請しないと使えなかったりするなどの障害があることが報告された。そのような府中市であるが、2年前からICT支援員が各学校に配属されているなど、教師へのサポート体制は整っている。そのような中、今回のプログラミングの授業は、ICT支援員と一緒にKOOVを使った図画工作で行うプログラミング

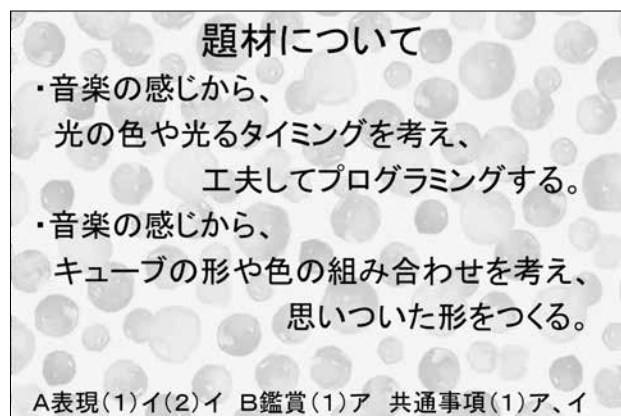


写真6 題材の目標と学習指導要領との関連



写真7 スクリーンに映し出された映像を見た後に説明を聞く



写真8 グループ学習で相談や学び合いが生まれる



写真9 導入で見せたイメージに影響を受けた作品



についていろいろ試し、最終的に KOOV のブザーと LED を使ったプログラミングを考えた説明があった。内容は好きな曲に合わせて4色のLEDが光るというもので、プログラミングで曲の入力を行い、そのイメージを大切に LED で光の演出を加えるというものである(写真6)。そして、6色のブロックを曲のイメージに合わせて組み立てるというものである。対象学年は5年生で、児童はプログラミングについては初体験となった。キーボード、マウスの操作も慣れていない。ソニーより借りたKOOVは15セットであり、3人ずつのグループワークとした。

導入ではパフュームのライブ映像を見せ、曲に合わせて光の演出があったことをみんなで確認した(写真7)。次に、KOOVのアプリにある学習コースを使ってLEDライトの光らせ方の練習をした。慣れた子供たちは速いスピードで点滅させることに興味を持っていた。次に、曲の入力であるが、好きな曲の楽譜を持参したり、用意した鉄琴をならしながら音を確認曲を入力していた(写真8)。完成作品では「鬼滅の刃」の曲を入力していたグループが多かった。また、導入で見せたライブ映像に影響を受けた造形もあり、導入のしかたが課題となった。

子供たちの感想では、色の組み合わせを考えてつくったとか、曲のイメージに合わせて光る順番を決めた。曲のハッピーな感じを出せるように4色のライトを使ったなど、曲想と光のイメージを考えてプログラミングに取り組んだという報告がされた。成果は、音と時間を取り入れた作品は普段出来ないの、図工として「時間」の要素を取り入れて発展的な学習になった。また、KOOVのデザインがポップでかわいく、図工の学び要素を生かしつつ楽しんでプログラミングに取り組むことができたと報告された。指導上の課題は多くあり、曲作りに興味が行ったり、造形の発想についても、曲の内容から連想できる形を作ったりするなど指導法に課題が見つかった。もっと感覚的に取り組む指導法を考えなくてはならないと感じたと報告された。

参加者からは「この事例は合科的な要素が強いので、音楽科で作曲し、その曲に図工で光を使って演出するなどの連携があったら良いのではないか」また、「小学校での具体的な事例を見てプログラミング教育の実際をリアルに感じられた」など感想が述べられた。

## 2. 青森市立東中学校の高安弘大教諭 「青森ねぶた祭 2020 ～ねぶたをプログラミングせよ」



青森市立東中学校の高安弘大先生からは、ねぶたの動きをプログラミングするという取り組みが紹介された。まず始めに勤務校での日々の実践や学校のICT導入の様子が紹介された。ICT活用では他校に先立ち7月からクロームブックが生徒に各1台支給され、教育委員会からその実践事例が強く求められており、現在はコロナ感染予防対策として多目的ホールで3クラス合同の授業を行うなど、生徒同士の距離を取りながら授業をしている状況だという。

高安先生は、これまでも地域の商店で使う『包装紙のデザイン』など、地域に密着した授業実践をされており、これからも地域社会と関わりながら実生活での生きた力につながる授業を目指していると話された。

さて、KOOVとの出会いであるが、以前青森県美術館に勤務し、一緒に連携授業を行ったことのある清水さんからKOOVの実践依頼が持ち込まれたという。そこでプログラミング教育に興味を示すと、早速KOOVが青森市に寄贈され、それを使っての事例作りをスタートすることとなった(写真10)。



写真10 KOOV無償貸与がニュースに

導入 (1) KOOVってなに  
 導入 (2) 身の回りの問題点を解決しよう  
 「新型コロナの流行で中止となってしまった青森ねぶた祭を、  
 KOOVで再現できないか」  
 展開 (3) 青森ねぶたの動きを研究  
 展開 (4) KOOVで基本となる形「動く車」を作ってみる  
 展開 (5) ねぶた師工藤さんと話をしてみる～山車制作を依頼～  
 展開 (6～7) 完成した山車を鑑賞し、KOOVにのせて動かす  
 終末 (8) 文化祭で発表・展示

写真 11 授業計画 (発表のプレゼン画面より)



写真 12 KOOV で作った、ねぶたを載せる台車

プログラミングのテーマは、今年度コロナ禍で中止となった青森ねぶたである。ねらいは「身のまわりの問題点から表現の切っ掛けをつかみ、試行錯誤しながら思考を深め手行く一連の流れのおもしろさにふれる」と、「持続可能な社会の実現にむけて、地域や地域資源、地域の人々との交流を通して地域社会への参画の意識を育む」とし、授業は特別活動で行った。

授業の流れは写真 11 の通りである。目標は KOOV でねぶたの台車をつくり (写真 12)、その上にねぶたを載せて動かし文化祭で発表するとした。ねぶたは地域の若いねぶた師に作成してもらった (写真 13)。それを、生徒が事前に研究したねぶたの動きに基づきプログラミングした台車に乗せて「青森ねぶた」として動かしてみた。それを映像に撮って編集し (写真 14)、実物と一緒に文化祭で展示し発表した。生徒はねぶたをのせる台車づくりと動きの再現に苦心しており、台車づくりでは何枚もの写真から構造を確かめながら製作を進め、動きの再現では祭りの動画を何度も繰り返し見て、右に行ったり左に行ったり、1回転したりする様子を研究して再現することに努力していた。

今後の課題として高安先生からつぎのような発言



写真 13 地域連携として、ねぶた師が作製したミニねぶた



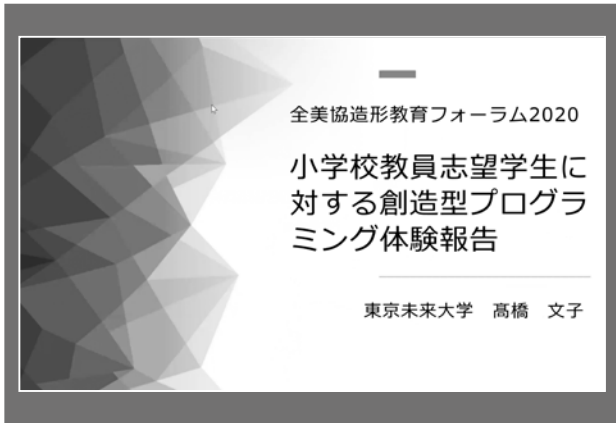
写真 14 動画では動く山車にお囃子を入れて編集

があった。

技術科では教材として使っている KOOV をどのように美術の授業に入れるかを検討したい。教育委員会では KOOV の導入に前向きであり、そのための事例づくりが必要である。美術科の授業時数も勘案すると、他教科との連携で学ぶ STEAM 教育としての位置づけが現実的であると考えられる。そして自分としては、今まで取り組んできた地域連携と、プログラミングをどう結び付けるかの研究をしていきたい。実際の活動では大人が思う以上に子どもたちが学習行動を主体的に進めて行く姿があり、授業では、発想や基本的なスキルの学習をすれば、あとは子どもたちが進んで取り組んでいく様子が見られ、そこからは今後面白い取り組みができそうだと感じた。

参加者からは先駆的な活動の紹介に対して謝辞が述べられると共に、このような「動き」も美術で扱えることを生徒が知ることによって、彼ら自身の表現にも幅が出てくるだろう。その様な意味で美術の可能性が広がる。また教科連携の可能性として、技術科でのプログラミングと美術での造形と組み合わせれば充実した学びになりそうだと感想が出た。

### 3. 東京未来大学高橋文子先生 「小学校教員志望学生に対する創造的プログラミング体験報告」



まずはじめに、高橋先生から発表で使う言葉、「プログラム」「プログラミング」「プログラミング的思考」「STEAM教育」の定義があり(写真15)、授業で行うプログラミング体験を「順序や組み合わせを模索して器機により良い指示を伝え、造形的な携帯や機能をつくり出す、テクノロジーを活用した横断的な課題解決学習の推進」と位置づけた。また実践において高橋先生は初心者であったが初等図画工作科教育法で学生に体験させたいという思いと、学習指導要領総則で述べられている、プログラミング教育は「各教科の特質に応じて計画的に実施するこ

と」に対して、図画工作でどのように扱うか学びたいと考えたと、今回の実践を引き受けた理由を述べられた。

次に、実際現場ではどのような教育が行われているか、茨城県の小学校と、東京都板橋区の小学校の事例を比較し、プログラミングを含む情報教育格差について報告した(写真16)。そして次に大学の初等図画工作科教育法で行われた授業の様子についての報告に移った。講義は2年生を対象にした100分の授業である。内容はKOOVを使ってプログラミングの理解と「雪かき体験ゲーム」を行うというものであった(写真17)。配付されたKOOVは3人に1セットで、計15セット(写真18)を使ったグループワークとした。グループワークは学習進度が遅い学生がいる中で相互に学び合いが行われたり、相談しながら問題解決が図れたりする点で適している。

授業はソニーグローバルエデュケーションの清水さんが講師を務めた。導入ではプログラミングの意味を具体的な出来事などに置きかえわかりやすく説明が進んでいく。そのなかで高橋先生は講師の「人間がやさしくなってあげないといけない」という言葉が印象に残ったという。それは、コンピュータは先を見通して推し量って判断できないし、一度に1

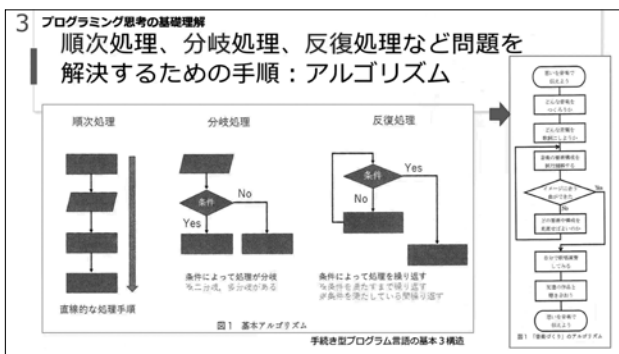


写真15



写真17



写真16



写真18

つの行動しかできない。人にとって簡単な動きも指示の順番を間違えると思い通りに動かない。よって、人間が少しやさしくなってあげないといけないと言う。

次に実際のプログラミングに移る。最初に講師からデモンストレーションが行われ、引き続き学生に配付されたパーツでロボットの組み立て、プログラミングが行われた。

最後に、この授業を学生がどの様に受け止めたかの分析と(写真19)、まとめが報告された。

11

学生を受け止めた文脈は？

コルト・ハーベン 武田信子訳『教師教育学』学文社 2010  
省察的な教師を輩出するための指導プロセス p.136 より参照  
0.文脈はどのようなものでしたか？1.あなたは何を思ったのですか。  
2.あなたは何をしましたか。3.あなたは何を考えていたのですか。  
4.あなたはどのように感じたのですか。5.生徒たちは何を思ったのですか。  
6.生徒たちは何をしましたか。7.生徒たちは何を考えたのですか。  
8.生徒たちは何を感じていたのですか。

・学生記述の省察的分析において、最も多かったのは、試行錯誤の末に導き出した手順や細分化して思考する[think]の文脈(58.8%)であった。「かなり難しいけど楽しい」など[feel]の文脈(35.3%)、次いで[want]の文脈(5.9%)を確認した。

・学生1は「今回の活動を通して1つの動きをするに当たっても多くの内容を詰め込んでやっとなんと動くというのが難しく思い通りにいかないことばかりでしたが、最終的に試行錯誤をしておくゆきを机の下に落とすことができました。また、音を鳴らすにも何秒にするのか、などを考えながら作成することで、0.1秒の差でも音のスムーズさの変化がとても興味深く期待値が上がりました。今回の内容で一番頭を使ったのは、その音楽の時間などで、最後に走らせたのが一番楽しかったです。」と音の学びから[think]の文脈と判断した。

プログラムの到着とは「分ける」「取っているところ、共通点を見つける」「組み合わせる」など日常生活の中でも見出すことができます。その結果は「解決」「原因」「条件分岐」に大抵で、児童にとってこれらの概念は「コンピュータに手紙を書く」ともいえます。これらのキーワードであなたに特に注目した授業を選びなさい。(複数選択可)

11

写真19 「省察的な教師を輩出するための指導プロセス」を参考に分析した結果

13 本発表のまとめ

・政府は児童生徒一人に一台のコンピューターを整備するGIGAスクール構想を前倒し「令和の学びのスタンダード」とするなど、コロナ禍への対応を契機に小中学校のICT(情報通信技術)化が進められている。プログラミング教育に関しては文科省だけでなく、文科省、総務省、経済産業省などの思惑もからみ推進されているが、教育現場の環境は非常に差がある。創造型プログラミングにおいては、あくまでプログラミングは一つのツールであり、目前のブロックを積み重ねたり、機器の機能を理解したりする手慣らしがあり、それらをきっかけとした創作の上にプログラムが乗るということを改めて確認した。

・「機械は察して止まることができない」実情から、優しく丁寧に指示を伝える必要性の気付きは、プログラミング学習における粘り強い姿勢を支える。この心構えは情報活用能力、情報リテラシーの基盤として特に幼児や小学校のプログラミング教育において強調する必要があるだろう。

・教員養成のプログラムとしては、プログラミング的思考を理解した上でプログラミング体験、そしてプログラミングを取り入れた授業構想と進むのが適切であろう。

※全美協メールマガジン49号(2021,10月号)に、高橋先生のその後のプログラミング授業実践について報告されています。

### Ⅲ 参加者の感想

○発表させていただく機会を得て、基礎的な部分が少し分かってきました。エンジニアは自分の考えをフローにして事象を捉えているというお話はとても新鮮でした。回転などプログラミングキットが提供してくれる動きはとても魅力的です。それらを取り込んで創作と繋げていくことは、美術と他分野との関わりが垣根なく繋がっていくこと、プログラミング教育で何が育つのかという本質的な問いがとても大切になってくること等を、改めて確認できました。

○ワークショップでは、普段考えもせずに自然に

行っていることを機械に理解できるように考えて伝えることがプログラミングであり、一種のトランスレーションであることが感覚的に理解できました。その過程で意識が物や社会の仕組みを改めて考えることに向かっていきました。

授業実践事例では教師も子どもも KOOV という新しいツールと戯れる時間を十分に取る必要がある一方で、どの実践からも教科横断的な学びが起きる STEAM 教育ツールとしての可能性を感じました。保育士・教員養成課程大学で積極的にこうしたプログラミングツールを用いた授業をすることで、子どもに分かりやすく伝えるためにどうすればよいかを丁寧に考えるようになり、保育者・教師の資質向上につながると思いました。

○清水さんの事例紹介を含むお話で、小学校教育でプログラミングが導入された意味が理解できました。また、伊藤先生、高安先生の実践は、プログラミング教育の方向性について具体的に考えることができました。大学生への実践として高橋先生の御報告では、まず、プログラミング経験のある学生が3分の1程度いたことに驚きました。本学でプログラミングのワークショップをした時には経験者はいなかったもので、共学と女子大の差なのか、小学校教員養成課程と保育者養成課程の差なのか疑問を持ちました。学生の様子や感想については大きな差は感じませんでした。KOOVのように立体が動く方が画面の中の絵が動くだけよりもプログラミングの効果を実感しやすい(わかりやすい)ように感じました。

全体の感想としては、水島先生が「小さな子にどのように組み込まれるべきなのか…考えていくにはまずやってみなければ考えられない」とおっしゃっていたことが非常に印象に残っています。ICT 機器を使ってモノを作っていくのは時代の流れとして避けられないと思います。

これからの時代の保育者は、はさみやカッターと同じように道具としてのプログラミングについて学ぶことは必要だと思います。ただし、幼児教育の段階では、子どもが身の回りのモノやコトを客観的に整理して捉えられるようになることが子どもの好奇心や探求心、表現したい気持ちを高めることにつながるのかどうかは検討の余地があるように感じました。今回のフォーラムは、プログラミング教育を軸に年齢ごとのモノの捉え方や教員・保育者養成教育についてなど多角的に考える機会となりました。

○とにかく、楽しかった!!東京で開催なら参加できなかったかもしれませんが、オンラインという選択肢により関西から家族で参加させていただくことができ、エキサイティングな土曜の午後になりました!

KOOV はモノだけではなく、アプリや教育のシステムなどトータル的なデザインが秀逸だと感じました。プログラミング教育の可能性が広がる一方で、さまざまなツールをどのように扱い、位置付けるのか、教師側も試行錯誤していく必要性を感じました。これまでプログラミング教育に関する情報を全く持

ち合わせておりませんでしたのでよい機会をいただきました。キットを使うことによって身の回りの形や動きを抽象化する視点が育つような印象を持ちました。

プログラミングソフトに関しては、全くこの分野には明るくありませんがこれまでの経験からですと、例えば HTML 言語やエクセルの関数を、子ども向けにわかりやすく視覚化されたものであり、ウェブサイト作成ソフトに似ているという印象でした。これを機に子ども向けのプログラミング教材を調べてみると多種あることに初めて気づきました。教育現場では、教材ごとに異なるソフトを指導者が理解するのに困難さがあるかもしれないという感想を持ちました。

フォーラムでも発言がありましたように、画材というメディアが日常的なものになるまでの歴史と同様に、プログラミング教育教材も同様な歴史を今後辿っていくのだろうか、その先に何があるのかと考えさせられました。STEAM 教育との結びつきという点では、ブロック部分をいかに多様な素材へ発展させられるかが問われるのだろうかとも考えました。そもそも造形活動そのものが STEAM 教育であると改めて認識しました。

## 謝 辞

このフォーラムが開催できたことに対して、(株)ソニーグローバルエデュケーション、そして、講師を引き受けていただいた清水輝大さんにお礼を申し上げます。また、実践発表を引き受けていただいた伊藤志帆先生、高安弘大先生、高橋文子先生、有り難ございました。また、全美協からはフォーラム助成金によって講師謝金や参加者へプログラミングキット郵送などが可能となりました。感謝申し上げます。

改めて、今回のような学びの機会をつくることのできたことについて、全美協という組織の面白さを感じたとともに、賛助会員の存在が大きいと実感いたしました。また、今回、フォーラムレポートを書く機会を頂いた事も、私にとって大きなふり返りになりました。この紙面を借りてお礼申し上げます。



## 空き箱を用いた造形遊び グループで積む・並べる活動

常葉大学短期大学部 小倉 隆

### はじめに

コロナ禍一年目に入学した短大保育科生は、造形表現科目の対面授業を、二年目の卒業年度に感染予防対策を行うことで可能になった。そのような状況下でグループ活動を実施すると、オンライン授業では決して味わうことができない学びがあると改めて気づいた。ここに実践の記録を紹介し振り返りたい。

### 1. 身近材 空き箱

保育を学ぶ学生に理解して欲しい造形表現活動の内容は、生活に密着したさまざまな造形の楽しさであったり、造形の遊びを通して楽しみ、気づいた

り理解できる活動が望ましいと考えている。それゆえ家庭で生ずる廃材は教材に適しており、中でも空き箱は色や形、質感が多様な形態があり、確保することも容易で、パッケージとして美術、デザインの観点からも楽しく興味深い。さらに、中に何が入っていたかなど、買った時の気持ちを思い出したり想像するなど、イメージが多様に湧くこともある。空き箱は、手にして大きさや色、形、質感などを感覚で味わい、ひとつひとつの空き箱が均質でない点が教材として適している。

### 2. 空き箱で造形遊び

4人ほどのグループで「空き箱を積み上げて高さ

を競う」課題を提示すると、グループ全員が空き箱を手にして、目と手の感覚をフルに発揮して「この箱がいいんじゃないの」「この箱とこの箱は同じ長さだよ」などとグループで情報を伝え合い、実際に積み上げて確かめてみる活動がすぐに始まる。一人が夢中になって積む役から離れない場合もあるが、全員で代わる代わる役割を交代しようと助言することで、全員が参加する活動になる。

そのようにして、ある程度の高さまで積み上がるが、より高く積むためには、グループ全員の観察力と感覚、そして繊細な作業が求められる。箱の積み上げ方に無理がある場合には、やがてゆらりゆらりと揺れ始め、僅かに動く人の風で積み上げた箱は崩れてしまう。二度三度このような繰り返しを通すと、目と感覚による判断に加えて「この箱はこの向きだと強度が高い」「箱の重さも安定につながる」など科学的根拠の考え方も工夫に加わってくる。チームのコミュニケーションも言葉よりも気持ちや息使いで通じるようになってくる。

そのようにして空き箱についての多様な眼差しを増やすことが題材の大きなねらいであり、グループで行う活動、造形遊びの楽しさを味わってもらうことも、もうひとつのねらいである。

積み上げて高さを競う遊びを終えた頃には、すっかり空き箱に慣れ親しんでおり、グループの気心も通じ合えているので、床に散らかった空き箱を並べて形づくる遊びもサクサクと楽しく出来る。生活の中にありふれた空き箱であるが、この時には貴重な箱に見えてくる。グループで空き箱を積み上げる造形遊びは、空き箱の特徴や魅力に気づき認識を深める活動として優れていると考える。

### 3. 活動を終えた学生の感想を紹介する

「身近な空き箱だけで、大人でも長時間楽しむことができ驚きました。空き箱を積んでいると、自然と話したことのなかったAクラスの人達ともコミュニケーションを取ることができて、空き箱を積むために頭も体もよく使いました。何か材料を買ってきたり難しいことをしたりしなくても、身近にある箱を積み上げるだけでこんなにも充実した時間を過ごすことができるということがわかりました。箱の積み上げを競うのは、子ども達でも楽しめると思うので、いつか一緒にやってみたいと思いました。」

「高く積み上げる事がとても難しかったです。空き

箱の高さや大きさ、強度などを考えて、箱を組み合わせて工夫した積み方が出来ました。子どもに積み上げる活動をした時に、どのように工夫して大胆な空き箱積みになるのか、想像すると面白いと思いました。とても楽しかったです。」



写真：活動風景



## 学生が相互に主体的になるグループ活動

常葉大学短期大学部 小倉 隆

### はじめに

私が所属し担当する短大保育科授業、図画工作科目では、授業の終盤に演習授業のまとめとしてグループ活動による小さな壁面制作を取り入れてきた。現在はキャンパスが新校舎に移転し図工室を複数の学部と共同利用する環境の変化、コロナ禍によるオンラインを活用した授業変更、対面授業においてもソーシャルディスタンスの確保が必要であったりするなどの諸事情により、グループによる造形表現活動の実施が困難な状況になった。授業は状況の変化に伴って工夫が迫られるが、グループによる造形表現活動はさまざまな良さがあるように思える。今一度旧キャンパス時代に行ったグループ

活動の授業を振り返り今後の授業に活かしたい。

題材：「グループ活動 小さな壁面制作」

授業：90分×3回

### 1. 動の際に指示することから

図工室のある建物入り口に前年度の制作物が掲示してある。学生たちは授業前から課題に慣れ親しんでおり、この制作を楽しみにしている学生もいる。

初回の説明時には、活動内容のイメージができるように参考作品を2例ほど示して①～④の指示を行った。



- ① 活動グループは学籍番号の割り振りで4人～5人程度に振り分ける。
- ② 制作物の大きさは、四切画用紙3枚～4枚を自由につなげたサイズとする。
  - ・完成後、前年度の作品と貼り替える。約半年間は型崩れたり落下しない工夫を施す。崩れた際は自分たちで補修する。
- ③ 授業で行った教材研究を複数取り入れること。
  - ・例：新聞紙 / クレヨン・パス / 空き箱 / 紙の二つ折り / 版・スタンプ
- ④ テーマと材料・方法などの構想と計画、役割分担をグループで相談して決める。
  - ・創意工夫ある制作物を計画する。
  - ・材料は各自で持ち寄ること。必要な四切色画用紙は申し出る。
  - ・材料を無駄にしない。
  - ・活用した題材名、制作者氏名を作品の一部として記入する。

## 2. 活動の成果と振り返り

- ① \_ グループ分けを学籍番号で割り振ることで、全員が積極的に計画や相談に参加できた。
- ② \_ 制作物を教室外に掲示することで、他クラスや他学年に対して授業紹介となり、授業の興味と関心につながった。作品の貼り替え時には、立ち止まって新旧それぞれの作品を比較したり鑑賞する光景が見られた。
- ② \_ 掲示作業を通して、先輩後輩の連帯意識が多少なりとも生まれた。
- ② \_ 作品を掲示する際に、観てもらうための適切な場所を考慮すると共に、はがれたり、落下しない工夫を自ら学んだ。
- ② \_ 掲示物のある生活環境の良さ、楽しさ、作ったものを適切な場所に飾る喜び、鑑賞する喜びなどを味わうことができた。
- ② \_ 約半年～1年間ほど掲示することで、天候・湿度による紙や制作物の状態の変化、傷み方、接着方法による強度の違いを知ることができ、掲示物を丈夫に作り展示する方法について学ぶことができた。
- ③ \_ 授業で取り組んだ題材を活用することで、題

材により深く親しみ、題材の良さを味わうことができた。

- ④ \_ グループでイメージや方法等を話し合い確かめながら制作を進める中で、互いの優れた点に気づき、自分の役割を見出しながら、各々が主体的に作品を完成させる喜びを味わうことができた。
- ④ \_ 材料を無駄にしないことを意識することで工夫が生まれた。
- ④ \_ 制作物に氏名を記すことで、鑑賞すること、鑑賞されることの楽しさと喜びを味わうことができた。

## 3. おわりに

コロナ禍の授業を経験して、保育の造形表現活動の理解を目指す授業では、友達の多様な感じ方や表現の取り組みの様子に触れながら表現を実践する対面授業の良さに改めて気づく。とくにグループによる造形表現活動は、学生がコミュニケーションを交わしながら協働し、各々が主体となって目標を達成する学びは大きいように思う。今後もコロナ禍、キャンパス環境等による授業の対応が求められると思われるが、学生が主体・対話的で深い学びが確保できるような教材と方法の工夫を導き出すなど、授業改善の意識を常に持ちたいと考えた。



(写真：旧キャンパスの授業・制作風景)



## 保育者養成校におけるコロナ禍での表現活動「絵の中で重なるうプロジェクト」の実践報告—保育園と養成校のゆるやかなつながり—

常葉大学短期大学部 木下 藍

### 1. はじめに

本報告はコロナ禍での保育者養成校での表現活動に関する実践報告である。コロナウイルス感染症の拡大により、養成校でも今までのような触れ合う活動やグループでの表現活動を制約せざるを得なくなっている。保育園やこども園、幼稚園も同様であり、保育者が様々な工夫をしながら子どもたちと表現活動を行っている。領域表現の授業では、授業担当者である筆者がコロナ禍での保育園の「No Friends, No Life」プロジェクトに感銘を受け、養成校においても「絵の中で重なるうプロジェクト」を行った。保育園と養成校それぞれのプロジェクトの活動

内容と、学生の気付きについて報告する。

### 2. 領域「表現」の授業の流れ

筆者の勤務校では1年次の領域「表現」の授業（通年30回）を5人の教員で担当している。造形・音楽・身体運動・野外活動・音楽療法と各々の専門領域を交差させながら活動を展開しており、6回ずつ授業をコーディネートしている。筆者のコーディネートした授業の概要は次のとおりである。本稿では2回目・3回目に行った絵の中で重なるうプロジェクトの実践について報告する。

1	光と影 (オンライン)	自然の中の光と影に気付く・光と影で遊ぶ
2	絵の中で重なるうプロジェクト	保育園でのプロジェクトの紹介・自分をかたどる、自分のなかを表す
3	絵の中で重なるうプロジェクト	描いた自分を好きな場所に持って行き撮影する (人・風景・自然と重なる)
4	秋の自然を感じる	秋の自然を感じる・自然物を集める (学外)
5	わたしのハコ	小さなハコの中に自分を表す
6	わたしのハコ展	ハコを素敵に設える・共有する

### 3. 動機—保育園でのプロジェクト

まず始めに授業実践の動機となった保育園での「No Friends, No Life」プロジェクトについて紹介したい。「No Friends, No Life」プロジェクトは2020年の夏、静岡市内の保育園において1回目の緊急事態宣言の後に行われたプロジェクトである。

年長児のクラスの中で子どもたちが大好きな友達とくっつきたい、でも「コロナだから離れて座ろう」とお互いに理解する場面があった。

その姿に、新しい社会様式の中でも人と人をつなぐ大事なコミュニケーションというツールに負のイメージを持ってほしくないと考えた保育者は、まず一番身近な「友達」にスポットを当て、一緒にいることの楽しさや心強さなどの素晴らしい体験を共有できるようにしたいと考えた。保育者が大きな一枚の紙に子ども一人一人を型取りし、子どもたちは自分の形の中を絵の具でペイントした。背景は保育者が様々な願いを込めて色とりどりの絵の具でペイントし、絵の中の3密など関係ない世界で子どもたちは笑い合っている。

### 4. 養成校での「絵の中で重なるうプロジェクト」

保育園でのプロジェクトを知った筆者が、園に了承を得て養成校においてもプロジェクトを行った。授業の具体的な流れと実践の様子について紹介する。実践を行う際には密を避けるため体育館で人と

の間隔を空けて行った。

【1回目 保育園でのプロジェクトの紹介・自分をかたどる、自分のなかを表す】

授業の初めに保育園での「No Friends, No Life」プロジェクトについて写真を用いて紹介した。その後、授業で行う「絵の中で重なるうプロジェクト」について説明した。まず初めに自分の大きさに切った紙またはポリシート等に好きなポーズで寝転がり形をなぞってもらう。その後、「自分のなか」をマジックで表してみるという内容である(図1)。

保育園の実践では1枚の大きな紙に子どもたちの形を保育者がなぞっていたが、本実践では授業内で密を避けながら行うこと、描いたあとに自分たちの好きな場所に持って行って撮影すること、子どもと学生の大きさの違い等を鑑み、一人1枚描くこととした。また、描く媒体も模造紙だけではなく透明ポリシート・不織布を用意し学生が表現したい物に適した素材を選択できるようにした。密を避け体育館で描画活動を行うため、描画材はマジックを使用した。学生は思い思いのポーズで友人に自分の形を



図1 授業の説明スライドより抜粋



図2 自分の形をかたどる様子

かたどってもらっていた。「自分のなか」を表現する段階ではすぐに描き始める学生・なかなか描き進められない学生等様々な姿があったが、迷っている学生には無理をして埋めようとしなくて良いことを助言した。

【2回目 描いた自分を好きな場所に持って行き撮影する(人・風景・自然と重なる)】

2回目の授業では「自分のなか」を描き進め、できた学生から「好きな場所で重なる」写真を撮影することを説明した。

保育園のプロジェクトでは友達と絵の中でつながることが保育者の願いであった。養成校の実践ではその後の活動(秋の自然を感じる)とのつながりも考え、「人と重なる」だけに限らず、「自然と重なる」「風景と重なる」ことについても提案した。重なった写真は Teams を用いて共有した(Teams は Office365 のアプリケーションの一部であり、前期よりオンライン授業・対面授業の情報共有等で使用し、学生も使い慣れたツールである)。

Teams に投稿された写真には、好きな場所で友達と重なる表現(図3)や、空や木といった自然の風景と重なる表現(図4)等があり、一人一人の表現の工夫が伺えた。また、自分自身と対峙しているような表現(図5)も見られ、筆者も予想しなかった表現を生み出しており興味深かった。

撮影は学内の任意の場所で行われたため、授業時間内に学生同士が全ての表現を把握することは難しいが、Teams のチャンネル内で写真を共有することで授業時間外にも見られ、コメントやスタンプ等でお互いの表現を認め合う姿が見られた。

## 5. ふりかえり

学生が毎授業の最後に記述しているふりかえりの



図3 好きな場所で友達と重なる

中から「保育園の実践について」「自分たちの実践について」の感想を抜粋して紹介する。

【保育園の実践について】

まず、保育園での実践についての感想を紹介する。学生にとっては保育者が子どもたちのことをこんなに考えているのかという驚きと感動があったようだ。また実際に自分たちもやってみることで子どもの表現への理解が深まったようである。

「感染予防のために小さい子がくっつきすぎているいけないということを理解しているから、この深刻な状況が伝わってしまっていると思うと少し残念だけれど、この暗い時代の中でくっついてもいい世界を楽しく表現できる保育士さんはすごい素敵だなと思った。」「実際にはできなくても絵の中で重なり合うという発想が素敵だし、とても温かいと感じました。この活動は一人ではできないし完成しないと思うのでまさに「No Friends, No Life」だなあと感じました。」「絵の手と手をつなぐことで、本当に手をつないでいるみたいですごく嬉しい気持ちになりました。子どもたちは自分の想像していることを自由に描いて絵から少し気持ちが伝わってくる気がしました。」「保育園の先生方は、幼児たちの言動からなんとかしてつながりをもつという機会を企画し、絵でつながりを持つという場面を設け、感動しました。先生方の思いというものが、実際に子どもたちに企画として提供していて愛を感じ、ほっこりとした気持ちになりました。」「子どもたちの作品を初めて見たときは驚きました。似たような色を使っている、絵柄などが似ることはなく、一人一人の表現の仕方や工夫があることが分かりました」

【自分たちの実践について】

次に自分たちの実践についての振り返りを紹介する。自分の形を人に描いてもらうことについて恥ず

かしさとうれしさがあったようだ。また、自分の中を描くことについては、好きな物をどんどん描ける学生、なかなか描けずに悩む学生それぞれであったが、各々に気づきがあったようだ。

描いた絵を風景や友達と重ねて写真を撮る活動については、選ぶ素材や場所について工夫している様子が感想にも現れている。

「お互いにペンでなぞってすごく恥ずかしい気持ちはあったけれど、完成してみると一人ひとり身長も全然違ってポーズもオリジナルで個性があっというなあと思いました。」「自分が寝転がって友達にかたどってもらっている方なのに楽しくて不思議な感覚でした。自分という物が紙に写し出されることでそこまで現実的ではないけれど自分自身と向き合っている」「今まで当たり前だった人に触れるということがなかなかできない状況なので、絵の中で手をつなげるとみんなで仲良く仲間として暮らしているという意識が生まれると思う」「今はなかなか遠いところに遊びに行けないので、いろんな景色に自分の分身を入れられたら面白いだろうと思ってビニールを使用しました。」「自分の好きな模様や色・形を人型に表現するのは、自分自身にペイントしている気分でとてもわくわくしました。」「自分の身体の形をかたどっ

た物と一緒に写真を撮ることで重なりを感じる事ができました。また、外へ持って行くことで風と重なる事ができました。」「子どもたちがやっていた表現を私たちがまねとして表現した物を、また別の年齢の子どもたちがやるというつながりがとても素敵だなと思いました。(授業の様子を筆者が保育園に報告しに行ったところ、「No Friends.No Life」プロジェクトを行った年長児ではない2歳児が興味を持ち、保育者に自分の形を取ってもらい絵を描くということが起こったことを紹介したことから。)」

## 6. まとめ

コロナ禍において保育者養成校の学生が子どもと触れあう機会が減少しており、学生が「子どもの姿」を想像しながら授業を行うことが難しくなっていると感じる。しかしながら、本実践では間接的にはあるがそれぞれのプロジェクトを紹介し共有し合うことが保育園と養成校との緩やかなつながりとなった。

まだまだ気軽に触れあうことが難しい状況ではあるが、今後も養成校の学生と子どもが直接的または間接的にでもつながれる機会を作っていきたい。

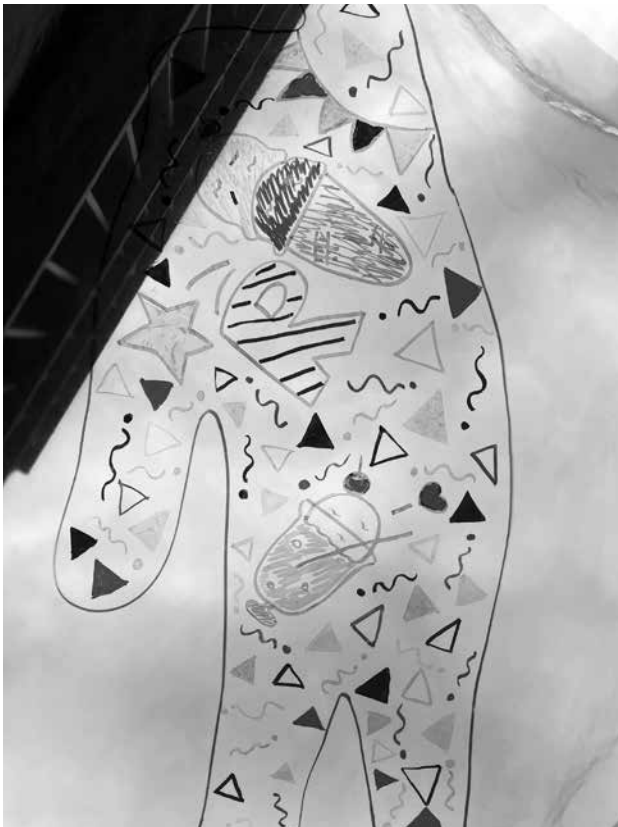


図4 空と重なる



図5 自分自身と対峙する



## 小・中学生を対象としたコロナ禍における動画を用いた美術教育の実践の試み

文教大学 教育学部 久保村 里正

### はじめに

昨年よりコロナによる感染症が蔓延することによって、美術館などの公的機関の利用制限が発生し、それにより人々が美術を社会教育の中で触れられる場が減ることとなった。また学校教育の現場でも休校や登校制限によって、子どもたちが自宅での学習をしなくてはならない場面が多く発生した。

そこで本稿では、文教大学研究生の渡邊みか氏と共同で行った自宅で簡単に美術に触れられるWEB教材の作成と、それを用いた実践について報告する。

### 1. 本取り組みのねらい

2020年よりコロナの感染症の拡大に伴い、学校では登校制限により授業が行えず、美術館などの多くの公的機関においては、利用制限が発生した。そのため、人々が美術を社会教育の中で触れられる場が減ることとなった。また度重なる休校や、慣れないテレワーク等で、不安やストレスを抱える子ども、大人が増加している。

ドイツの思想家であるフリードリッヒ・フォン・シラー (Schiller, Friedrich von. 1759-1805) は、『人間の美的教育について』(Über die ästhetische Erziehung des Menschen, 1795) において、美術の人間性の調和に対する影響を述べており、情操

教育としての美術の意義を示唆している。このシラーの考えが正しいのであれば、現在の社会状況において、美術の果たす役割は大きいと考える。

そこで本取り組みでは今回の実践にあたって、以下の2つの「取り組みのねらい」を設定した。

① 家庭で簡単に制作できる美術教材をWEB配信することで、表現活動や鑑賞などの美術活動を通して、子どもたちの不安を改善する。

② A 子どもを中心に動画の発信を行うことで、保護者の美術に対する理解を深め、美術に興味を持つ人を増やす。

## II. 配信教材の作成

教材に関しては学校教育に限らず、社会教育なども含めて利用できるように、「配信でも理解できる内容であること」「入手が容易な材料、道具を使用すること」を考慮した。

### 1. 題材について

今回の教材は、入手が容易であるという条件があるため、全て100円均一ショップで材料・道具を揃えられることを条件に、「マニキュアフラワーの制作」「風船ランプシェードの制作」「モダンテクニックによるCDジャケットの制作」の3つの題材を選び実施した。教材の配信にあたっては、制作の工程・方法を伝えるための動画と、簡単な手順を示したPDFによるマニュアル(写真1)を作成した。この2つは授業と教科書といった関係であり、子どもたちには、先に配信されている動画を自宅で視聴し、その後で制作マニュアルを見ながら、各自で制作を行ってもらった。

### 2. 動画について

3つの題材の中から、本稿では、①マニキュアフラワーを使った作品づくりの動画について述べる。

動画は「用意するもの(導入)」、「手順(展開)」、「完成作品(まとめ)」という順番の構成となっている。

#### 1) 導入

##### ① 用意するもの

マニキュア、トップコート、針金、鉛筆、ペンチ、メラミンスポンジ、ビニール手袋、ハサミ、マスキングテープ、接着剤、除光液、ストーンやパールなどの飾りを用意します。(写真2) 無いものは100円均一で購入できます。

#### 2) 展開

##### ② 針金を鉛筆に巻き、花びらを作る。

鉛筆に針金を巻いてねじり、花びらを4~5枚作ります。花びらができたら鉛筆から抜いて、針金は10cm残して切り取りねじっておきます。(写真3) 指で花びらを開き、ペンチで形を整えます。

##### ③ 花びらにマニキュアを塗る。

花の軸を持ち、筆にマニキュアをたっぷりつけて、膜を張るように一枚ずつ塗ります。(図.4) 全ての花びらが塗れたら、スポンジに差して乾かし、トップコートを塗り同様に乾かします。

##### ④ マスキングテープを巻く

マスキングテープを半分の幅に切り、花の軸に巻きます。(写真5) また、好みでストーンやパールなどの飾りをつけ、形を整えたら一つの花が完成となります。

#### 3) まとめ

完成した花をいくつか組み合わせることで、アク

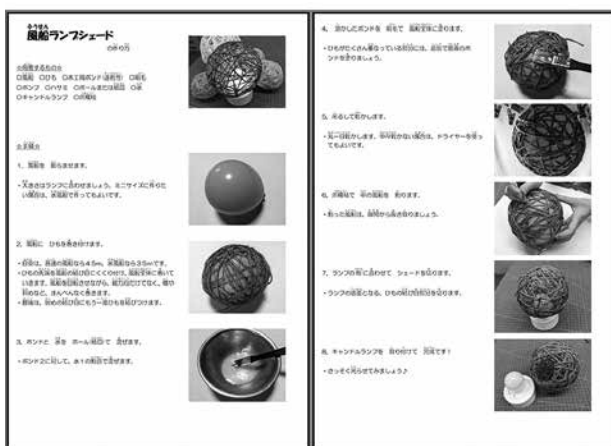


写真1 風船ランプシェードの制作マニュアル



写真2 用意するもの

セサリーなどにすることができます。(写真6)花をまとめる場合は針金の段階で束にしたところをねじりまとめ、その後でマスキングテープを巻いて仕上げます。

### Ⅲ. アンケート調査と結果

今回の実践には、延べ5人の児童・生徒に参加してもらった。参加する児童・生徒はまずyoutube上で限定公開された動画を自宅で視聴し、その後、各自で作品制作を行った。また制作後には、質問紙形式のアンケートを行い、アンケートの回答と、完成した作品の写真を送付してもらった。

#### 1. 完成作品

(写真7)の作品は、動画の視聴した後に、児童・生徒によって制作されたものである。前述の様に完成した花をいくつか組み合わせる方法については、動画でも説明を行っているが、それをどのように作品に用いるかについては、児童の創造する余地として、詳細な説明を行わなかった。しかし、この作品では、プリンを食べた空き容器を植木鉢にみたくて飾り、それぞれが工夫を凝らして完成させている。

#### 2 児童・生徒の反応

動画の配信による指導のため、作品の制作のようすに関しては実際に見ることができないことから、参考として質問紙によるアンケートを実施した。アンケートは計8項目からなるが、pdfのアンケート用紙をE-mailにて送付し、それに記入後、返信する方法で実施した。

##### 1) アンケート項目

- ①学校の美術や図工の授業は好きですか。
- ②学校以外で、図工や美術の作品を作ったことはありますか。(夏休みの自由制作、趣味のイラスト、ワークショップの参加経験などを含む)(あると答えた方) いつ、どこで、どんな作品を作りましたか。
- ③紙や動画の資料を見て、作り方について理解できましたか。
- ④動画の資料の長さはいかがでしたか。
- ⑤作品制作の難易度はいかがでしたか。また、作品制作にどれくらいの時間がかかりましたか。
- ⑥今回の制作で、楽しかった点、難しかった点はなんですか。
- ⑦動画や紙の資料に関して、良かった点または改善してほしい点があれば教えてください。
- ⑧その他、全体を通しての感想・意見等、書きたいことがあったらご記入をお願いします。

##### 2) アンケート結果

アンケートの設問の多くは5段階評価による回答であったが、今回の実践に参加してもらった児童・生徒は00名であったことから、ここでは集計結果ではなく代表的な感想を示す。

##### ①楽しかった点

- ・自分でマニキュアの色を選び、花の形や花の種類を考えて作れた。針金が自由に動かせるので自分の好きな花を作ることができる。
- ・マニキュアをぬるところと飾り付けするところ。

##### ②難しかった点

- ・マニキュアを針金につけて花びらを作るときに割れたり垂れたりする。花びらが大きすぎても小さすぎてもやりにくいので形に苦戦した。



写真3 芯の作成

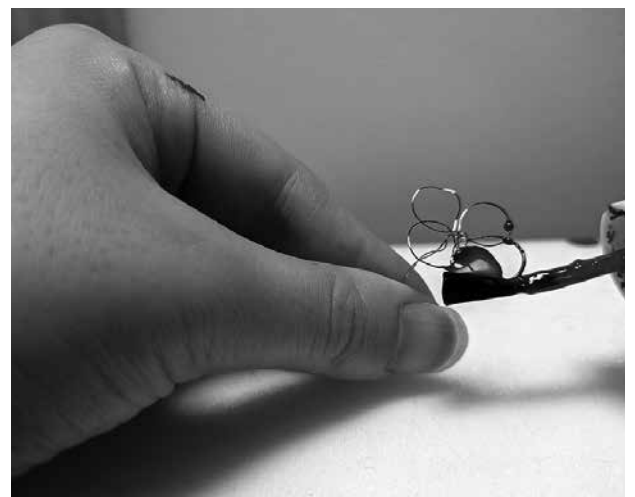


写真4 花びらの作成



### ③全体を通しての感想

- 動画で一つ一つ見せて何に使うか説明していたところが良いが少し長い。丁寧な説明で、一度で理解できた。
- マニキュアを工作に使うのが面白い。普段使わないもので工作するのは楽しい。材料もスポンジやビーズなどすぐに見えるもので作りやすい。自分は不器用だが、この工作は作れてよかった。次の工作も楽しみだし、今回の作品を部屋に飾りたいと思う。
- 慣れたら思ったよりも簡単だった。最初は花びらを作るのが難しかった。色々な色の花をつくれて面白い。

### 3) まとめ

今回の取り組みでは「家庭で簡単に制作できる美術教材をWEB配信することで、表現活動や鑑賞などの美術活動を通して、子どもたちの不安を改善する。」というねらいを持っておこなった。

「簡単に制作できる美術教材」という点においては、アンケートによると、とても難しいが1人、やや難しいが3人、やや簡単が1人と、全体的に難易度が高い結果となった。しかし、「理解できたか」という設問に対しては、「制作マニュアルの理解度」が、よく理解できたが4人、おおむね理解できたが1人、「動画の理解度」が、よく理解できたが3人、おおむね理解できたが1人、無記入が1人という結果になった。そういう意味では、制作の難易度は高いものの、動画と制作マニュアルの活用によって、制作に支障がなかったとっていいだろう。

もう一つのねらいである「子どもたちの不安を改善する」という点においては、「普段使わないもの

で工作するのはすごく楽しかったです。」「多少手こづったりしたけれど部屋に飾れるくらいきについて大満足です。」といった意見があり、作品制作を楽しんだ様子がうかがえることから、不安の解消に一定の効果があったと思われる。

### おわりに

以上、本稿では動画を用いた作品制作の指導について報告を行った。今回は3つの題材について、動画と制作マニュアルを作成したが、今後はより多くのコンテンツを作成する計画である。また、学校教育ということだけではなく、より大きい視野で、社会教育に展開するなど、広く美術文化の普及へと利用を図りたい。

最後に、今回の報告について、ともに実践を進めた研究生の渡邊みか氏と、協力をしていただいた皆様に感謝いたします。



写真6 作品の完成

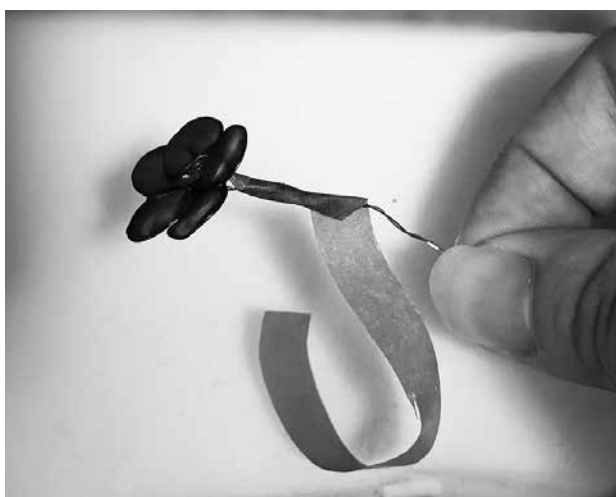


写真5 茎の作成



写真7 児童による作品①

# 幼児期における「総合的な表現」としての鑑賞教育メソッド

尚綱大学短期大学部 栗川直子, 森みゆき, 坂本健

## 1. はじめに

学校教育における鑑賞教育とは、芸術作品や子どもたち自身の作品を相互に鑑賞することで、美的価値判断の構築、さらには表現と往還的に展開することを目指すものである。鑑賞教育と聞くと一般的にイメージされるのは、教師が国内外の著名な作家の作品を呈示し、作品に関わる美術史的な知識を子どもたちに提供する形式の授業であるが、近年ではこうした一方的な知識や情報の伝授ではなく、子どもたち自身による解釈の生成や、子どもたち同士の対話を重視した対話型鑑賞に注目が集まり、教育現場での実践が広がっている。

本稿の目的は、幼児期における鑑賞教育の意義と現状から見いだされた課題を踏まえ、子どもや保育者にとって美術が身近に感じられるような新たなメソッドを提案することである。幼稚園教育要領では、幼児期の表現活動のねらいは「感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにすること」であると示されており、美術鑑賞によって作品のよさや美しさを味わい、感動したことを他者に伝えたり、造形活動に反映させたりする体験はまさにこのねらいに相当するものであると考えられる。また、同じく幼稚園教育要領では、幼児期の終わりまでに育ってほしい姿の1つとして、「心を動かす出来事などに触れ感性を働かせる」ことでイメージを豊かにしたり、自分なりの表現を楽しんだりすることが挙げられており、幼児教育に鑑賞を取り入れることは子どもの発達においても重要な役割を果たすと考えられる。

## 2. 幼児期における鑑賞教育の実践例

では、幼児を対象とした鑑賞教育はどのように実

践されているのだろうか。幼児教育施設と美術館が連携した鑑賞教育の事例として、岡山県倉敷市にある大原美術館の取り組みが挙げられる(岡山・高橋, 2009)。例えば、対話による鑑賞プログラムは、好きな作品を見つける活動と一つの作品をみんなで鑑賞する活動という2種類の活動から成り立っており、ファシリテーターは子どもたちに、好きな作品やその作品の好きな部分を問うたりしながら、自分が感じたことを他者に伝えたり、同じ絵を見ても感じ方が他者と異なることを知ったりといった体験を子どもたちに促すものであった。

一方、幼児教育施設における鑑賞教育では、有名な芸術家の作品ではなく、子どもたちにとってより身近な作品を用いたものがみられる。例えば鳥越(2007)は、保育者養成校で学ぶ学生の壁面装飾作品を鑑賞する子どもの行動や保育者の働きかけを事例として取り上げている。分析の結果、対話型鑑賞のメソッドを知らない保育者でも、子どもが話す状況を作って子どもと関わることで対話型の鑑賞が成立すること、鑑賞が行われる場の設定によって、子どもとの関わりや進展内容に違いが生じることなどを指摘している。

美術館で行う鑑賞教育の長所は、本物の作品を目にすることができること、立体的な作品を様々な角度から鑑賞可能であること、専門知識を持った職員がガイドとして鑑賞方法を教授してくれることなど様々である。しかし、低年齢の子どもたちを美術館に連れて行ったり、館内で自由に鑑賞を行ったりする活動にはクリアすべき課題も多く、すべての子どもたちが同じような経験が得られるとは限らない。一方、幼児教育施設で行う鑑賞教育の長所は、子どもたちの日常生活の場が鑑賞の場所となり、鑑賞活動が普段の保育の延長線上に置かれる点である。

子どもたちは、緊張することなく作品を受け入れ、ありのままの気持ちを表現することができる。そこで筆者らは、こうした幼児教育施設の長所を活かしつつ、子どもたちの遊びの中に鑑賞教育を位置づける方法について検討することとした。

### 3. 保育者養成校の学生の鑑賞教育に対する意識

幼児教育施設で行う鑑賞教育の担い手として想定されるのは、子どもたちが普段最もよく関わっている保育者である。幼稚園教諭を対象とする調査(半, 2006)によると、幼児期における鑑賞教育のあり方について、不安や疑問を持つ幼稚園教諭が多かったという。幼児期からの美術作品鑑賞の必要性や、子どもの作品の相互鑑賞の必要性を強く認識しているものの、鑑賞のための教材・教具使用や、鑑賞のカリキュラム化については必要ないという回答が半数近くを占めていたことが報告されている。また、保育者・小学校教諭を志す大学生の鑑賞体験に関する調査(河合, 2019)では、過去一年間に直接、文化・芸術を鑑賞する機会があったと回答したのは全体の74.5%にのぼり、芸術作品を鑑賞することへの興味・関心についても半数弱の学生が「興味・関心がある」と回答していたが、幼児を対象とした鑑賞の必要性については「しなくてもよい」、「全くする必要がない」、「よくわからない」と回答した学生が全体の6割を超えていた。「しなくてもよい」と回答した理由としては「造形の鑑賞がよくわからないから」が最も多く、「教育的意義があまり期待できないから」、「造形の鑑賞にける時間がないと思うから」が続いていた。また、「その他」の自由記述では、鑑賞よりも制作を重視したほうがよいといった回答や、強制的に鑑賞させる必要はないといった回答がみられたという。

筆者らもまた、保育者養成校の学生を対象として美術に関する知識や保育における鑑賞教育に対する考え方についての調査を実施した(栗川・坂本・森・早川・佐藤・金浦, 印刷中)。その結果、調査対象者は学校の授業の一環としての美術鑑賞経験のみを有する者が多く、美術に関する知識は教科書で取り扱われる範囲にとどまることや、美術鑑賞を学びや作者の思いを読み取ることと捉える傾向があることが明らかになった。また、保育に美術鑑賞を取り入れることについてはその重要性を認識し

ている者が多く、「子どもの感性や想像力を育む」、「様々な表現があることを知ったり考えたりする機会になる」、「制作活動に活かせる」、「他者の考えに触れる機会になる」、「芸術や美術館を身近なものとして捉えるきっかけになる」といった記述がみられたが、保育者として鑑賞教育を行うことについては自信がないと感じる層が多かった。しかしながら、数はそれほど多くないものの、普段から美術鑑賞をよく行っていたり美術の授業が好きだったり美術に馴染みのある者は、保育における鑑賞の重要性を強く認識するとともに保育者として鑑賞教育を行う自信も強く感じていた。

小学校学習指導要領を例にとると、鑑賞の教育・学習は表現の教育・学習に付随するものとされてきた経緯があり、表現と鑑賞が独立したものとして位置づけられている現在においてもその関係性が根強く残っている。造形表現が作り手の人格や個性を反映したものと捉えられる一方で、鑑賞教育は知識を教え込むこととして捉えられていることは、前述の調査の結果からも明らかである。しかしながら、2016年の中教審答申に「感性や想像力等を豊かに働かせて、思考・判断し、表現したり鑑賞したりするなどの資質・能力を相互に関連させながら育成することや、生活を美しく豊かにする造形や美術の働き、美術文化についての実感的な理解を深め、生活や社会と豊かに関わる態度を育成すること等については、更なる充実が求められる」とあるように、表現と鑑賞を往還しながら「自分の見方や感じ方を大切にして、造形的なよさや美しさなどを感じ取ることができるよう導く教育に転換していくことが求められている。

幼児は表現と鑑賞が未分化の状態で行う。渡部(2015)によると、幼児期の鑑賞教育の目標は、子どもが芸術作品に親しむこと、発言を許容されていると実感することである。多くの作品に触れ、視覚的思考を繰り返すことによって感受性が豊かになり、発見する喜びを味わうことができた、自尊感情を高めながら自己形成がなされ、自己を取り巻く人々や社会に目を向けるきっかけが生まれやすくなることこそが、鑑賞教育を早期に開始することの意義であると渡部(2015)はいう。また、田村(2008)は、何かを描かないといけない、本物そっくりでないといけないという思い込みから小中学校

における表現活動に抵抗を感じる子どもが少なくないことを指摘し、表現活動を開始する幼児期から芸術作品に触れることで、多様な表現方法を知り、表現に向かうきっかけになると指摘している。

研究者の役割は、子どもたちの自由な発言や反応を引き出すような鑑賞教育の指導法を開発することである。さらに、前述の調査結果を踏まえると、こうした幼児期の子どもに対する鑑賞教育の導入と展開を進めるためには、まず保育者自身が美術鑑賞を楽しむ経験が必要だと筆者らは考える。自分自身が経験し、おもしろい、楽しいと感じたことは、保育にも取り入れたいと感じるに違いない。保育者が実践しやすい鑑賞教育の指導法開発に向け、保育者の美術鑑賞に対する認識を踏まえた上で、研究者と現場の保育者の協働を進めていきたいと考えている。本稿の目的である、幼児が楽しみながら美術表現を受容・表出する鑑賞教育のメソッドの提案は、保育者にとっても美術が身近に感じられる楽しいものになりたいという考えに基づくものである。

#### 4. 「総合的な表現」としての鑑賞教育

ところで、小学校以上の教科教育とは異なり、保育とはそもそも複合的なものである。保育者養成課程では、従来、領域「表現」にかかわる音楽、造形、言葉、身体表現等を取り扱う科目はそれぞれの専門知識を有する教員が別々に担当しているが、それらを表現方法や内容ごとに括るのではなく、複合的・融合的に取り扱うのが「総合的な表現」の考え方である。さらに「総合的な表現」活動を通して、知識及び技能の基礎、思考力・判断力・表現力等の基礎、学びに向かう力、人間性等の資質・能力が育まれるよう、保育者には指導法の理解と保育を構想する力が求められており、保育者養成課程では、科目の壁を超えて「総合的な表現」の指導法を開発し教授することが課題となっている。本稿で提案する鑑賞教育メソッドは、「総合的な表現」の実践でもある。

なお、筆者らが想定している美術鑑賞は、あくまでも子どもたちが美術に慣れ親しむ機会を提供し、美しいものに心を動かされたり、創作の意欲を掻き立てられたりといった表現活動の一環として行われるものであり、決して早期教育を推奨するものではない。遊びを通した学びという保育の本質に則り、

子どもの生活を彩る豊かな経験の1つとして美術鑑賞が保育に取り入れられることが望まれる。

#### 5. 遊びを通した鑑賞教育

以上のように、幼児期における鑑賞教育の意義と現状から見いだされた課題を踏まえ筆者らが提案するのが「絵本を基にした鑑賞教育」と「表現領域を複合させた鑑賞教育」である。近年、日本においても絵画の鑑賞教育を目的とした子ども向け絵本が出版されており、その数は百数十冊に上る。幼児から小学生低学年を対象としていると想定される絵本について、森・栗川・坂本（印刷中）がタイプ別に分類したところ、「説明型」、「美術館誘導型」、「作品注視型」に大別することができた。「説明型」は絵画作品について、その内容や画家、使用されている色等について説明することで絵本のストーリーが展開するものである。「美術館誘導型」では美術館の概略が説明されており、子ども達が美術館へ足を運びたいと思うような構成になっている。「作品注視型」は、絵画作品のモチーフや描かれた題材がクローズアップされており、読者がある部分を注視することで楽しむことができる構成になっている。

これらの絵本を鑑賞教育に取り入れる利点は、子どもが興味を持ちやすいような工夫がなされており、絵本を楽しみながら同時に美術に触れられるところにある。保育者にとっては、絵本を用いることで気負うことなく気軽に鑑賞教育を行えるのも利点である。保育者は美術に慣れ親しんでいない人も多く、鑑賞教育に対して身構える人も多いと考えられるが、絵本は保育において日常的に用いられる教材であるため、絵本の読み聞かせをそのまま鑑賞教育につなげることができるのであれば、自分にもできるという感覚を持ちやすいのではないだろうか。

「総合的な表現」の観点から、絵本の読み聞かせに加えて、絵画を鑑賞するだけでなく、絵画から感受したものを身体、音楽、造形、言葉など様々な手段で表出する体験、さらにその感動を共有する体験が重要であると考え、指導案を作成した。本稿では2つの指導案に基づく鑑賞教育メソッドの概要を記述し、実践の内容については実践報告にて詳述する。

##### (1) 絵本をもとにした鑑賞教育

用いる絵本は『ケイティと星月夜』（メイヒュー、

2012)である。美術館を訪れた少女ケイティが、ゴッホの描いた《星月夜》の中に入り込み、描かれた人物と話をしたり、絵の中の人物・事物がケイティのいる現実世界へ飛び出してきたりと、現実には起こり得ない事が次々と起こるため、興奮しながらストーリーを追う子ども達の姿が予想される絵本である。《星月夜》は夜空に輝く星を渦巻のように表現したゴッホの筆づかいが印象的な作品であり、『ケイティと星月夜』でもこの渦巻がメインモチーフとなっている。

保育者がまず絵本の読み聞かせを行い、子どもたちの反応に対して「渦巻さん、飛び出しちゃったね。どこに行った？」等と振り返る。次に、保育者は子どもたちに立つよう声をかけ、「みんなも、さっきの渦巻さんになってみよう。どんな感じだった？」と身体表現を促す。子ども達は、手を挙げてぐるぐると回しながら、いろんな場所に動いたりして楽しむ。最後に保育者が「さあ、いろんな渦巻さんになりましたね。では、もう渦巻さんは絵の中に帰る時間。みんなの渦巻さんも、ぐるぐると飛んで帰りましょう。最初の座っていた場所が、みんなの帰る場所ですよ。では、飛んでいきましょう。」と言い、最初の位置まで戻るように促し、活動を終了する。

## (2) 表現領域を複合させた鑑賞教育

指導案(1)において絵本をもとに身体で表現したことを、音の表現と結び付けながら造形の活動に展開していく。支持体としては、「星月夜」の夜の様子を表現するために黒・紺・深緑等の暗めの画用紙を使用し、子どもが表現したい大きさに対応することができるようサイズの異なるものを準備する。このことで大小の「渦巻」が生み出され、全体の構成をする際に「動き」が感じられるようになる。また、描画材としては、ゴッホの筆致を表現するのに適していると考えられるクレヨンを用いる。ここでは色をあえて指定せず、暗めの画用紙に表現する際に色の関係性に自ら気づき、選択する経験を促す。また、描画後はハサミで切り、絵本のストーリーをなぞって保育室内に張り出すことで絵本の世界観に没入できるようにする。さらに、ストーリーの進行と同様に「渦巻」を集め、構成することで、教室内の装飾として絵本の世界観に継続して身を置くことができるようにする。

今回取り上げた絵本を含め、美術作品や美術館

を題材にした子ども向け絵本は、作品を用いて遊ぶ主人公や、作品の中の一部をクローズアップして読み手が遊べるような仕掛けが含まれており、絵本の中でいわば「絵画を用いた遊び」が繰り返されている。こうした絵本のストーリーに触発された身体表現や音楽表現、造形表現などを通して、子どもや保育者は、美術作品は決して堅苦しいものではなく、楽しく遊べる素材となりうることに気づくだろう。本研究のねらいは、従来、専門家による知識偏重のイメージが強かった鑑賞教育を、専門知識なしに気軽に楽しめるものに置き換え、子どもたちの生涯にわたる美術との関わりの出発点とすることにある。今後は指導案の実践と改善を重ね、幼児期の鑑賞教育についてさらに研究を深めていきたいと考えている。

## 引用文献

- 河合規仁 (2019). 美術鑑賞活動に関する意識について—教育学系の大学生を対象として— 東北文教大学・東北文教大学短期大学部教育研究, 9, 1-11.
- 栗川直子・坂本健・森みゆき・早川純子・佐藤慶治・金浦美咲 (印刷中). 幼児を対象とする鑑賞教育の方向性：保育者養成校における調査の結果に基づく考察 尚絅子育て研究センター「児やらい」, 18.
- メイヒュー, J. 西村 秀一 (訳)・結城 昌子 (監修)(2012). ケイティと星月夜, サイエントリスト社.
- 森みゆき・栗川直子・坂本健 (印刷中). 絵本を用いた幼児の鑑賞教育 尚絅子育て研究センター「児やらい」, 18.
- 半直哉 (2006). 造形の鑑賞に関する幼稚園教諭の意識 山陽学園短期大学紀要, 37, 75-89.
- 岡山万里・高橋敏之 (2009). 大原美術館における対話による幼児のための絵画鑑賞プログラム 美術教育学: 美術科教育学会誌, 30, 151-162.
- 田村真阿 (2008). 幼児期から小学生中学年における鑑賞教育の現状とその問題点 美術科研究, 26, 107-120.
- 鳥越亜矢 (2007). 鑑賞における幼児と保育者とのかわり 美術教育, 290, 16-25.
- 渡部晃子 (2015). 幼年期における鑑賞の意義—米国の鑑賞材料の分析を通して— 美術教育学, 36, 461-473.

附記：本研究は全国保育士養成協議会ブロック研究助成金（研究テーマ：「総合的な表現」の指導法の研究—心理学の知見に基づく検討—）によるものである。



## 絵本を用いた鑑賞教育メソッドの実践—総合的な表現を目指して—

尚絅大学短期大学部 森みゆき、坂本健、栗川直子

### 1. はじめに

本稿は、本誌の研究ノート「研究ノート：幼児期における「総合的な表現」としての鑑賞教育メソッド」（以下、「研究ノート」）の実践報告である。

近年、美術作品を題材とした絵本が日本でも数多く出版されている。これらの絵本を取り入れることで、保育者に専門知識がなくても気軽に鑑賞教育が実施できるのではないかと考え、保育現場での活用方法の提示に至った。また、絵本の読み聞かせによる絵画鑑賞だけでなく、絵画から感受したものを身体、声、造形、言葉等の「総合的な表現」で表出することを目的とした保育内容の指導案を立案し、実践した。なお、本研究は尚絅大学・尚絅大

学短期大学部生命倫理審査部会の承認を受けた。（承認番号：20201 生倫 14）

### 2. 実践した保育内容

詳細は研究ノートに記載しているが、以下に保育内容の流れの概略を示す。本実践は、年長児クラスで、2日に渡り実施した。

選択した絵本は『ケイティと星月夜』（メイヒュー、2012）である。ケイティシリーズは、『ケイティとモナリザのひみつ』『ケイティとすいれんの池』等10冊が出版されており、主人公ケイティがおばあちゃんと美術館に行く度に、絵画の中の人物からお菓子をもらったり、ケイティが絵画の中に入り込んだり

と現実世界では起こり得ないことが次々と起こるストーリーである。『ケイティと星月夜』では、ケイティがゴッホの《星月夜》を見ていると、ぐるぐる回る星の渦巻が絵画の外に飛び出してくる。ケイティはそれを捕まえるために、《アルルのゴッホの椅子》から椅子を取り出したり、《昼寝》の女性が絵から飛び出し手伝ってくれたりする。最後には、《浜辺の漁船》の網を使い渦巻を捕まえることができる。

**【実践内容】**

- (1) 絵本の読み聞かせ、星の渦巻の声・身体表現
- (2) 星の渦巻の造形表現

**3. 実践報告**

実践内容のうち(1)は2021年12月17日13時30分～14時、(2)は12月22日10～11時に、尚綱大学短期大学部附属子ども園年長児クラスにて行った。

**(1) 絵本の読み聞かせ、星の渦巻の声・身体表現**

この実践は、筆者の森が保育者役として実施、栗川と坂本が観察と記録を行った。クラスの幼児は26名である。

読み始めは少しざわついていた。「美術館」「ヴィンセント・ヴァン・ゴッホ」「展覧会」「星月夜」等、日常生活で幼児が耳にすることが少ない語句が頻出するため途中で飽きる幼児が数名出てくることは懸念していたが、読み進めていくうちに大多数が絵本に集中していった(写真1)。ケイティが最初に絵画に入るシーンでは、「え？絵の中に入るの？」と不思議そうに言う幼児がいた。次に入るシーンでは、入りそうになる前に「また入るの？」「入っちゃった」とつぶやく姿が見られた。

読み終わった時、絵本の読み聞かせの直前まで



写真1 読み聞かせの様子

他の目的で使用していたテレビのモニターに、《星月夜》を映し出したところ、男児2人がモニターに入り込もうとする動作をした。つまり、ケイティが繰り返し行った「絵画に入る」という動作の模倣である。それを見た10人位の幼児が、同じようにしたいと思ったのか、モニターが倒れんばかりの勢いで群がったため、彼らの意識をモニターから外すため、森が絵本を持って床に座った。すると、今度は、次々に、そして最終的には殆どの幼児が絵本に入ろうとする動作を始め、絵本に覆いかぶさるような状態になった。現実では起こり得ない「絵画に入る」というストーリーに、これ程までに幼児が興奮し共感するとは筆者らは予想しておらず、驚きを隠せなかった。

次に、立案していた指導案に沿い、絵本の内容を振り返りながら、「星の渦巻はどんな感じ？」と問いかけた。保育実践や小中学校等の授業実践において指導案通りに進まないことは誰もが経験することではあるが、まさにその状況であった。「星の渦巻はどんな感じ？」という森の問いかけに応じる幼児は、ごく4、5人であった。バレリーナのように片足を軸に回転する、わずかに手先を動かす、両手の握りこぶしを胸の前で回転させる等の姿が見られた。男児2人が向かい合い、お互いの頭部をグルグルと触り合っていた(写真2)。また、「シュー」「ビュー」「ゴー」と声で表現する幼児がいたが、大多数は「絵画に入る」ストーリーの興奮が冷めやらぬ様子であった。ケイティが絵画に入った状況を話す、それを身体表現で模倣をし続ける様子が見られた。

筆者らは、星の渦巻の身体表現を大げさにする幼児がいて、それを模倣する幼児が出てくる、あるいは「シュー」「グルグルグル」等の声での表現を繰



写真2 お互いの頭部をグルグル触り合う



写真3 身体の中に入った渦巻を表現

り返し行う姿が見られることを期待していた。その際、幼児の表現を引き出すために、森が表現方法の例を提示することは極力しない予定であった。しかし、「絵画に入る」興奮が冷めず、男児数名が騒ぎ出したため、急遽、森のピアノ演奏で星を表現し、幼児がそれに合わせて身体表現をする案に変更した。そして、彼らが「絵画に入る」ことに魅了されていたことを思い出し、「星の渦巻がみんなの身体の中に入った!どんな感じ?」と問いかけたところ、目を輝かせて森の話に耳を傾けたため、「お腹に入ったらどんな感じ?」「目に入ったらどんな感じ?」と想像の世界を広げていった。腹部、あるいは上半身を揺らすことで身体の中に入った渦巻を表現する、寝転がって腹部を揺らす姿が見られた(写真3)。

当初予定していた身体や声での表現に多くの幼児が関心を示さなかったことは予想外であったが、「絵画に入る」という場面設定が幼児にとってこれ

程までに魅力的であるということも予想を遥かに超えた反応であった。ケイティシリーズが10冊出版されていること、『しゅばばばばびじゅつかん』(uwabami, 2016)、『おぼけのマールとちいさなびじゅつかん』(けーたろう, 2008)でも同様の展開がなされていることをここに記しておきたい。

## (2) 星の渦巻の造形表現

この実践は、坂本が保育者役として実施、栗川と森が観察と記録を行った。クラスの幼児は25名である。(1)の実践時と同じクラスである。

まず坂本が、前週に実施した(1)を幼児らに思い出させるために「ケイティちゃんのお話、覚えている?」「星の渦巻はどんな感じだった?」と問いかけた。(1)での読み聞かせ直後には、「絵画に入る」ことに虜になっていた幼児らも、今回は冷静に「お星さまが絵から出てきた」「ぐるぐる飛んでいたよね」等と発言していた。また、(1)の身体表現を思い出したのか、上半身を揺らす動きをする幼児もいた。

坂本が、ケイティが追いかけた星の渦巻を色画用紙にクレヨンで描いて作ることを説明した。環境設定としては、予め坂本が机の上に配置しておいた青・黒・水色の画用紙(大・中・小の3種類)から、幼児らが自由に選べるようにし、動きのある渦巻を思いきり描けるよう、保育室の床にシートを敷いた。

幼児らはその上に座り、床に置いた画用紙に渦巻を描き始め、「グルグルグルグル」と声に出しながら大きな渦巻を描く、小さな渦巻を点在させる、渦巻が浮遊している様子を波線で表す、渦巻を幾重にも描くうちに円になった等の様子が見られた。中には、クレヨンで描いた線を指でこすることにより線



写真4 参考作品の周囲に貼っている様子



写真5 友達と同じ場所に貼っている様子



がぼけることが楽しく、それを繰り返す女兒がいた。また、ケイティを描く幼児が数名いたり、星の渦巻ではなく、星型の星を描いたりする幼児もいた。その他、月を描く幼児も少なくなかったが、これは《星月夜》を見た時に、渦巻として抽象化された星よりも月の方が幼児にとって認識され易いことが原因ではないかと推測する。(1)の読み聞かせの際にも「お月さまがあるよ」と大きな声で言う幼児がいた。

描き始めから10分が経過した頃、坂本が、絵が完成したらはさみで渦巻を切ることや切り取った渦巻は保育室の壁や棚等にマスキングテープで貼っていいことを伝えた。それから、坂本が用意しておいた渦巻を天井からの吊戸棚の下部(成人男性が背伸びをして届く位の位置)や幼児用の整理棚の側面(年長児の目線の位置)に貼ってみせた。

子ども達は、坂本が貼りつけた渦巻を見て、ケイティの世界が再現されることに心が躍るような様子であった。最初に切り取りが完成した幼児が、壁の自分の目線の位置に貼り、次の幼児が、坂本が整理棚に貼った渦巻の近くに貼った。友達と同じ場所に貼りたいと思う気持ちが強いのか、この整理棚と壁等、集中的に20作品位が貼られている場所があった(写真4・5)。また、高い位置に渦巻を貼りたいが届かないため、坂本に貼ってくれるように頼む(写真6)、色紙の整理棚の側面や毎日出席帳を提出する段ボール箱の側面や内側に貼る、描いた渦巻を切り取らず画用紙のまま貼る、直径3cm位の小さな渦巻を大事そうに貼る(写真7)等、様々な姿が見られた。その他、「逃げ出す」というイメージからか、皆に見えないような場所に隠すようにして貼

る幼児も見られた。

#### 4. おわりに

ゴッホの《星月夜》を題材にした絵本を利用し、絵画の鑑賞に加え、身体、声、造形、言葉等を含めた「総合的な表現」に発展させることで、絵画を多角的に捉え、感受したものを表出することを意図した指導案を立案、実践した。「絵画に入る」という奇想天外なストーリー展開に幼児らは吸い込まれるように入っていく、用意していた指導案通りには進行しない場面もあったが、「保育者に専門知識がなくても実践可能で、かつ楽しい鑑賞教育」及び「総合的な表現を可能にする鑑賞メソッドの開発」を今後も進めていきたいという筆者らの思いは益々強くなった。絵本に、そしてその後の活動に、きらきらした目で取り組んでいた子ども達の姿が、筆者らのさらなるメソッド開発の原動力である。

#### 引用文献

- uwabami (2016) 『しゅばばばばばびじゅつかん』 ひさかたチャイルド。  
 けーたろう(著), なかいれい(絵) (2008) 『おばけのマーブルとちいさなびじゅつかん』 中西出版。  
 ジェイムズ・メイヒュー(著), 結城昌子(監), 西村秀一(訳) (2012) 『ケイティと星月夜』 サイエントリスト社。

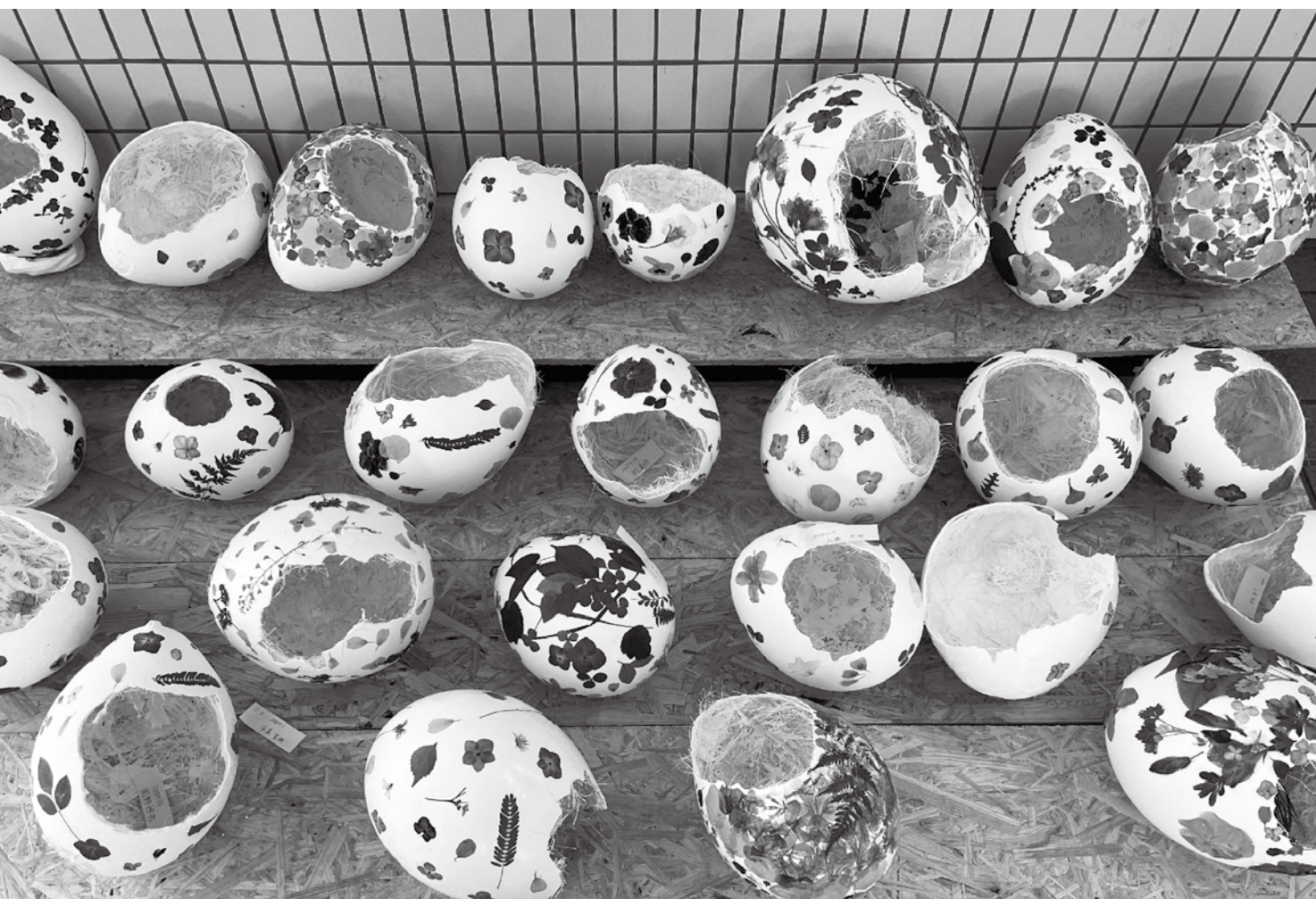
附記：本研究は全国保育士養成協議会ブロック研究助成金(研究テーマ：「総合的な表現」の指導法の研究—心理学の知見に基づく検討—)によるものである。



写真6 高い場所に貼りたい幼児



写真7 小さな渦巻



## 自然環境を活かした表現 - 植物を使用したオブジェ制作

山村学園短期大学 酒井 誠

### 1. はじめに、

私の所属する大学は埼玉県比企郡にあり、比企丘陵の自然豊かで広大な環境にキャンパスを置いている。山の地形を活かしたキャンパスは、山のなだらかな地形をそのまま利用し、建物自体も高低差を感じるような自然環境を一体となってその身に感じられるような校舎の作りをしている。辺りには広大な自然林が広がっており、四季折々の様々な草花や野鳥、昆虫などをみることができる。

このような環境下を活かして、創作意欲を高めつつも、より良い制作が行えないかを考えながら実践を行う本学独自の授業がいくつかあり、今回はその中でも自然物を創作に活かし、環境や素材を活か

した造形表現の授業である、ナチュラルアートという時間にフォーカスして授業実践記録を記載していきたい。

### 2. 「ナチュラルアート」概要

ナチュラルアートとは本学独自の授業カリキュラムとして、2年生対象の選択による半期科目になる。自然豊かな環境を活かして、キャンパス内に自生する草花などを利用した作品制作を行うことにより、学生個々の自然物に対する知識及び、様々な素材や技法を使用した実践型演習を通して教員として子どもたちに教える際の展開の幅を広げることができる。と考える。

1年次に、図画工作の授業を行うのだが、そちらに関しては工作を行うにあたり、確実に抑えておきたい技法や危機管理について知識を深める。基礎的な技法や工作、造形あそび以外の様々なことを行いたいと思う学生たちも多く、より工作に対する知識を深めたいと思う学生たちが選択をして学びにくる。

私自身が考えるこの授業のあり方としては、保育者養成校の図画工作として技術を教えることはとても大切なことだと思うが、養成校なりの知識に固執することなく、環境を活かした様々な知識や技術、応用力を身につけることにより、創作の幅や柔軟な発想による授業展開が行える教員が育成できるのではないかと考える。

授業の内容としては、主に大きく分けて3つの制作課題を設け、授業時間を使用し作品制作を行う。全体を通して行うのは大学敷地内をフィールドワークである。フィールドワークを行うことで四季の草花の種類や生育環境を学ぶ。それを見た上で草花

を摘み取り、それを押し花にする。作品用素材としても使用するため、環境を知る上ではとても重要なプロセスだと考えている。

フィールドワークを除いた作品三本柱として構築している一つ目が押し花と石膏を使用した卵型オブジェ、二つ目が木工を行い、架空の生き物を制作し、その生物の生きている架空の環境設定を作り、立体作品として構築する、空想生物標本。3つ目に、太陽光と周辺に生息している草花を利用し、作品をサイアノタイプ(青焼写真)で展開する演習を授業内で行っている。これらの課題は、自然豊かな大学構内との相性がとても良く、学生たちも未知の技法と触れ合うことで様々な課題への展開方法を学ぶことができる。

今回は卵型オブジェに焦点を置いて記載していきたい。

### 3. 授業実践

卵型オブジェを制作するにあたり、事前に周辺に



図1 押し 素材採 の様子



図2 空想生物標本 - 作品



図3 押し花



図4 サイアノタイプ 青焼写真 - 作品

自生する草花を押し花にする。これは最終的に完成した立体に押し花を使用して作品をデザインするためだ。大体押し花採集を行うのが5～6月頃になる。この時期は数多くの草花が茂り、採集にはとても良い。紫陽花やシダ系植物など色や形が特徴的なものが多いため、学生たちも植物の名称を覚えながらフィールドワークできるので、有意義な時間を送れる。一通り採集が終わったら雑誌などに挟み、数週間放置し、重しをしておく。それが終わり次第、次の工程に進む。

次のプロセスとしては卵型立体の制作を行う。卵型立体はまず、ゴム風船を膨らませる所から始まる。各自1つずつ風船を膨らませ、膨らんだ状態のものをクリップや洗濯バサミのようなもので封をし、空気が漏れない状態にして置いておく。次に500mlペットボトルの7割程度に石膏の粉を入れた後、残りの部分に水を入れる。この際は学生個々が全身を使って踊るようにペットボトルを振る。音楽をかけて踊るように振っていると場が盛り上がる。学生たち

はペットボトルの内容物を混ぜることに必死になり、周りが見えなくなる傾向があるので、音楽が止まったら終了と、目安を定めておくと石膏の硬化のタイミングを合わせることができるため、音楽を主だった目安と定めると作業が行いやすい。次によく混ぜられた石膏水を先程事前に膨らませておいた風船の口に、ペットボトルの口をはめ込み、しっかり結合した状態で洗濯バサミ等の封をしていた道具を外す。ペットボトルを逆さにし、風船の中に石膏水を流し込む。全て流し込み終わったらペットボトルを外し、風船をしぼる。ここから石膏の硬貨が次第に始まってくるので、風船を手の中でゆっくりと回し、風船の内側に石膏の皮膜が出来上がるよう、優しく回し続ける。ある程度硬化が行われた状態の風船は、明らかにゴム風船の質感ではなく、ビニール製のボールの様な鈍い弾力感になると、少し熱をおび、生暖く感じる物体になる。ある程度硬化したらテーブルの上等平らな場所に置き、完全に固まるまで放置する。完全に固まらない状態で平らな場所に



図5 風船に石膏を入れる様子



図6 押し花を使用して装飾している様子



図7 サイザル材の準備の様子図



図8 完成作品展示の様子

置くことで少し残った液体が下に溜まり、これが硬化することで重心がしっかり安定する。見た目は球体だが、平らな場所に置いても転げ回らない、安定した球体になる。完全に固まったら、ゴム風船を割る。ハサミで少し傷をつけるだけで、ゴムがはち切れるように取れ、そこから白く艶のある球体が出現する。ここから学生たちには敢えてこの球体を好きな形に割ってもらう。理想は手が中に入るくらいの穴が開くと良い。こうして理想の形に割ることで、内側にサイザル材を貼り付けることができ、球体の強度を増すことができる。サイザル材についても事前に学生たちと適切なサイズにカットをし、すぐ使用できるような下準備を行っておく。ここまでできたものに、事前に採集した草花を押し花にしたものを表面に貼り付け、絵画的なデザインを施すことで完成になる。

完成したものは綺麗な白地の球体に様々な形、色の花がプリントされているような独特の雰囲気があり、不思議なオブジェになる。球体内部は空洞になっているため、LED ライト等の電飾を仕込むことでランプシェードにもなるので、暗闇等で使用すると、雰囲気の違った印象にも変化する。

#### 4. まとめ

工程を一通り行なっている際の学生達の様子としては、見た事のない素材や工程を行う事もあり、少し慎重な様子ではあるが、新鮮な趣で取り組んでいる様子がある。普段使用しない道具や素材を使用することで、先が想像できない事によるワクワク感や集中力を普段より引き出しつつ、主体的な取り組みが行える環境になっていたのではないかと思う。

授業後の本授業受講者 15 名に取ったアンケート調査の結果としては、授業内容のレベルは適切でしたか。という質問に対し、平均 4.93 点 (5 点満点) という高い評価が得られた。次に授業の速さは適切でしたか。という質問に対しても平均 4.93 点 (5 点満点) という評価が得られた。次にこの授業を通じて知識が深まった、能力が高まったと感じますか。という質問に対しても平均 4.93 点 (5 点満点) という高い評価が得られた。この状況から考察すると、一見難しそうな素材、技法の工作を行う際も、しっかりとした説明、準備を行い、学生個々が未知の事にチャレンジする環境を提供することで、制作環境に日々身を置かない学生でも楽しむことはでき

るし、一見難しそうな印象を持つ技法も、工夫して簡単に、楽しく遊びを交えた学び方を行うことで、学生達の記憶にも残り、印象的な授業として記憶してくれるのではないだろうかと感じる。

複雑な工程の中にも、普段と変わらない準備や掃除片付けを含ませる事により、どの状況下でも抑えるポイントは理解させ、しっかりとした学びにつなげることができたのではないだろうか。

#### 5. 今後の展望

今後の展望として、学生達が、課題に対しより主体的に学び、行動できるように授業運びができるような工程や準備ができるように考えていきたい。様々な工程一つ一つにしても準備はもちろんのこと、説明に対してもより簡潔に誰もが理解しやすい説明を行えるように考えていく実用がある。授業における課題についても一見難しそうではあるが、実際にやってみると思いのほか簡単で、楽しく学びながらも、各自の造形教育に対する知識や技法のレパートリーを増やすことができるような課題研究を行なっていく必要がある。

昨今では、新型コロナウイルスによる授業展開の方法も考えなくてはならない状況になってきているため、このような状況下でも、制限なく普段と同じ水準で学ことができる課題も考えていく必要があるように思う。それにより、より多くのフィールドワークを得て、自然環境を考えつつも、それを表現に転用し、制作における環境構成を考えていく必要性を大きく感じる。

引き続き、学生達に質の高い授業を展開できるよう、教育研究を行なっていきたい。



## 身近な素材を使用した表現についての試み

山村学園短期大学 酒井 誠

### 1. はじめに

私のいる学校は保育者養成校と言うこともあり、造形技術を踏まえた実践的な学びの機会が多い。今回は私の担当する図画工作の授業について話を展開していく。

本学は緑に囲まれた広大な敷地のあるキャンパスとなっており、自然環境を利用した授業が数多く点在し、学生たちは日々自然の中で様々な学びを行なっている。自然を生かした学びを行うにあたり、最低限の道具、素材、技法の知識を身につけ、安全に楽しく学べる準備をし、授業を行なっているのだが、今回はある程度授業回数を重ねた後の素材や技法を身につけた際に実践している工作を紹介す

る。

### 2. 「図画工作」についての取り組み

本学の図画工作では、まず、学校を卒業し、教員として働く際、様々なシチュエーションで造形表現を行うことを想定し、その際、どの様な授業展開及び、素材の選定を行うか、基礎的な基盤作りを行なっている。まず初めは技法や素材の知識を学ぶため、バチック、スパッターリングといった基礎的な技法から学んでゆく。それと同時に道具の使い方、その道具の危険性や注意点等、確実に押さえておきたいポイントを学ぶ。ある程度それらの知識についての学びが進むにつれ、学生たちも道具や技法

に段々と慣れていき、その時その時の場面において気をつけるポイントや教える際のポイントを学んでいく。この頃から様々な素材を使用した工作も増やしていく。絵画等の平面的な展開から、立体的な展開等様々あるが、今回は身近にある透明な素材やキラキラ光る様な素材を使用した造形表現について記載していく。

私の行う授業ではなるべく身近な素材を使用した工作による授業展開を行うよう心がけている。普段あまり見慣れない物を使用するよりも、学ぶ側も見知った物を使用する方が印象に残りやすいということはもちろんのこと、制作物が完成した際に、知っている物が全く違った物になり、それが違った一面を見せる時の驚きや意外性を第一に学んでもらいたいという事がある。そうした発想の転換や見る視点の違いにより生まれた物は時に、とても魅力的な創作物になりうる可能性があり、制作者が楽しみながら工作を行うことで、それが心に残る。学生たちにはそのような体験を踏まえた上で、各々なりの視点

で授業展開が行えるようになる人材になって貰いたく日々授業を行なっている。

今回選んだ工作を行うにあたり、考えた事は、版画技法を行う際のレイヤー構造に着目し、そこからヒントを得て授業展開を行なった。

私は学校で図画工作を教える傍ら、普段から版画技法に対しての教育研究も行なっている。1枚の版画を刷る際に、版分けをすればするほど、複雑になっていく物だが、その際には1枚の下絵から各版に転写していき、その版1つ1つを重ねることで作品に深みを出していく。このプロセスをもっと簡単に、誰でも完成度の高いものを作れないかという所から今回の課題は始まっている。

### 3. 授業実践

今回は、クリアファイルやアルミホイル、カラーペン等、普段から馴染みのある素材を使用してステンドグラス風の作品を制作していく。今回は雰囲気としてステンドグラスに近いものだが、違うものであ



図1 作品制作の様子



図2 下絵～色塗りの様子



図3 下絵～色塗りの様子



図4 作品制作の様子

るので『なんちゃってステンドグラス』として命名し、授業テーマを定めた。

まず、透明のA4サイズクリアファイルの短辺の接着されている部分をハサミで切り落とし、クリアファイルを二つ折りの開ける状態にする。その後、A4サイズのコピー用紙を一人一枚ずつ配布し、鉛筆等で各々がイメージする下絵を描く。この際、全体的に絵は線で描き、色のイメージもしておく作業が捗りやすい。下絵が描き終わり次第、先程切ったクリアファイルにコピー用紙を挟みこむ。こうすることで、透明なクリアファイルに下絵を透けさせて見る事ができるので、上からカラーペンを使用し、写す事ができる。下絵をそのまま写すことができるため、学生たちも作品を作りながら進捗状況がイメージしやすく、作業が行いやすい。全体的な主線が描き終わったら、今度は色付けに入る。色を塗る際も透明素材ならではのプロセスを行う。主線を描いた裏側に各々好きな色を塗り、様々な色、模様を描いていく。こうする事で、主線、ベタ塗りの部分を接触させず、綺麗な状態で配色を行うことができる。同じ面にカラーペンを使用すると、どうしても色が混ざってしまうため、この工程を踏まえることで、接触部分のストレスを感じずに作業を行うことができる。方法としてはこの二つのレイヤー構造を用いて上手く色を組み合わせる作品制作を行っていく。例えば、表面は赤を塗り、裏面は青を塗った面を作ることにより、紫の面になったりと、画面上での混色も可能になるため、とても自由な展開の行える素材ではないかと思う。この際にカラーペンについても、透明性の高いものを使用するのがメインになるのだが、修正液のような不透明インクを使

用した物を使用することで、より一層変化を与える事も可能なため、カラーペンも様々なものを用意しておく、表現の幅が広がる。

クリアファイルに絵が書き終わった段階で次の工程に移る。次は下絵で使用していたコピー用紙をクリアファイルから取り、A4サイズより一回り大きく裁断したアルミホイルを入れる。この際にアルミホイルはくしゃくしゃにして光を乱反射させられるようにしておく。この際のポイントとしては、アルミホイルの製造上の特性として、表裏について光り方が異なる。表は強く光を反射する特性があるが、裏は少し鈍く光る。これを利用して、描いた作品の絵によって使い分けると、様々なバリエーションの作品が展開でき、全体で作品を見た際、見応えのあるものになる。絵とアルミホイルが完成したら、最後にクリアファイルの周り4辺をカラービニールテープで挟むように貼り付ける。カラービニールテープは様々な色があるため、この時ただ貼るだけでなく、色や模様も意識して貼りこむ事でより一層完成度が増す。最終的にこちらの工程が終わり次第完成となる。

完成作品は、光の当たりやすい所に飾ることで、ただ描いた絵よりも印象がその時その時で印象が変化する。学生たちの興味も引きやすくなるため、より興味を持ち、主体的に行動し、学ぶ機会を得られる事ができる。

#### 4. まとめ

今回の取り組みでは、身近にある物を違った見方で普段使用しているものとは違った視点での作品を作り出すという事に着目して工作を行った。このような取り組みでの実践的な学習機会を増やし、回



図5 作品制作の様子



図6 不透明塗料塗りの様子



数を重ねていくことで、学生たちは次回どのような工作を行うのだろうと、この時間を楽しみに待つようになる。こうすることで、あまり工作が得意でないとやっている学生たちも図画工作に興味を持ち、前向きに取り組むようになるのではないかと考える。

新型コロナウイルス状況下における図画工作のあり方としても、グループワークを含んだ活動ではなく、各自必要な素材や道具を配布し、自身のテーブルの上のみで完結する工作を行った。感染対策も取れて、楽しみながらも自身の制作活動に集中して取り組めるという事を考慮して行う授業としては、とても有意義な学びの時間である。テーブル間の学生個々の距離感についても、お互いの距離を十分に取つつ、作業後は消毒を行っていくことや換気、作業中の会話などには最新の注意を払うことで、多少なりとも安心した学びの時間を提供できるのではないだろうか。他にも作品制作における指示出しに関して極力複雑な工程を省き、簡単な説明で誰でも理解のしやすい説明を心がけた。各工程をなるべく複雑化せず、シンプルなプロセスに置き換える事により、理解もしやすい環境ができる。長時間の説明を避け、感染リスクを下げる事を念頭に行動を心がけた。これにより、長時間の会話も抑えられると共に、学生たちの課題に対する集中する度合いも深くなったように感じられる。

引き続き、素材研究とともに、よりシンプルに誰もが理解がしやすく、主体的に学ぶことのできる環境構成についても考えていきたいと思う。

## 5. 今後の展望

今後の展望として、学生達がより主体的に学び、

自身の知識の糧になれるように、課題が興味深いだけでなく、各作業工程の制作プロセス及び、素材の特徴に関してより深く研究する必要があると考える。各工程の様々な分岐によるパターンを把握し、よりの確な指示や指導が行えるようになることが、より良い、質の高い学びにつながるのではないかと考える。そのためにも素材研究や教育研究は常日頃から行い、知識を深める必要性がある。

昨今の新型コロナウイルスにおける感染対策に対しても、どのような展開方法ならば、安心して大人数での制作活動が行えるか等、会場となる教室の設置から、道具や素材の取り扱い、換気の行い方までより良いものにブラッシュアップしていくことがとても重要である。

理想としてはこれら二つの要因をうまく活用しつつ、授業に取り込めるような展開方法が行えるようになる事で、新型コロナウイルスの状況下でも面白い授業展開が行えるのではないかと思うとともに、現代社会に寄り添った形での授業が行えるのではないかと考える。

今後はそのような授業展開を行えるだけの工作課題を企画、実践し、より良い学びの時間を提供できるよう授業研究を行なっていきたい。

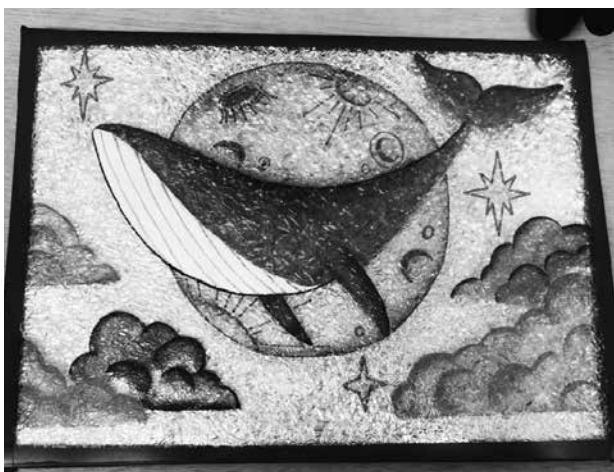


図7 完成作品



図8 完成作品



## 子どもの表現と鑑賞、そして言語活動へ—もおか子ども美術館における「子ども学芸員」の試行—

國學院大學栃木短期大学 名取 初穂

### 1. はじめに

栃木県真岡市では2021(令和3)年度、はじめでの取り組みとして「もおか子ども美術館」を試行した。「もおか子ども美術館」は、子どもが表現した絵画や立体作品を子ども自らが審査し講評を行い、美術館に展示するといった、子ども主体の一連のイベントの総称である。これには「創造美育」研究に造詣の深い穴澤秀隆(國學院大學栃木短期大学講師)と筆者が構想段階から関与し、真岡市教育委員会主催にて実施した。ところがコロナ禍の影響を受け、当初予定していた9月の開催は見送られ、一時は中止も危ぶまれたが、11月に規模を縮小して行う運びとなった。

### 2. 新しい「現代創美」の風

真岡市は、戦後の民間美術教育運動「創造美育」の理念が息づく希少な地盤を持つ街として名高く、「創造美育協会」を設立した中心人物である久保貞次郎(Kubo Sadajiro, 1909-1996)の文化的遺産をその思想とともに豊かに受け継いでいる。久保が遺したもののひとつに真岡小学校校庭に建てられた「久保講堂」があるが、これは1997(平成9)年に遠藤新氏により設計され、国の有形文化財に登録された歴史的建造物でもあり、現在も、美術展をはじめとした市民の文化活動に広く利用されている。

筆者は近年、この「久保講堂」を拠点として真岡青年会議所とともに子どもの美術展を開拓してき

た。なかでも子どもが独自の視点で作品を選び、評価する「子ども審査会」\*の取り組みは、6年目を迎えた。

この流れを受け、本年はあらたに表現・鑑賞から言語活動へと広がりをもった取り組みとして、子ども自身が美術展をプロデュースする「子ども学芸員」の実践がなされたことを報告したい。

前述のように真岡は久保の遺した思想や莫大な量の児童画コレクション、文化的建造物などが存在する希なる地として知られているが、特筆すべき点はそれらが単に「創造美育」という過去の理念の踏襲に留まらず、柔軟に形を変えながら、現在の真岡市のまちづくりに携わる者たちの手により進化し続けているという実感である。筆者は近年、真岡を中心に展開するこのあらたなムーブメントを「現代創美」と称しているが、このような捉え方が真岡市において浸透しつつあることを、このたび文化課の作成したイベントチラシの文言からも見て取ることができた。とはいえ、過去の史実は何よりもこの地の特色ある文化的地盤の礎であるという視点に立ち、今回構想した「表現」のワークショップに関しては、「みんなの久保アトリエ」と名付けることを提唱した。

今後もまちづくりを担う若手世代の創意工夫を以て「現代創美」は豊かに変革を遂げ成長していくであろうことが想像に難くないが、一方で、「創造美育」がこの地にもたらしたものを今一度整理し、それらを踏まえた上で前進していくべきであるということも忘れてはならない。これについては、穴澤を中心として整備がなされ、研究に着手し始めている。礎石を大切にこそその革新である。

### 3. ワークショップフェスタ「描こう！つくろう！みんなの久保アトリエ」の開催

2021(令和3)年11月14日(日)、まずは、このたび新設された「もおか子ども美術館」構想の要となる「子ども学芸員」の実施に先立ち、「表現」のワークショップが開催された。このイベントは、実際に絵を描いたり立体を作ったりする活動であることから、制約上の問題で「久保講堂」での実施は叶わなかったが、隣接する「青年女性会館」ホールにて開催される運びとなった。

来場した子どもが自由に創作にいそしむことができるよう、大小さまざまな大きさの紙や多様な描画材、そしてダンボールや食品の空き容器などの廃材

に加え、ビーズや木の実に至るまで、市民からの寄付を含め豊富な素材が用意された。

小学校学習指導要領の視点に立ち、「絵」や「立体」に表す活動としておおまかに振り分けた。幼児も、小中学生も、気楽な気持ちで取り組んで欲しいとの意図から、各ブースの呼称を「①お絵かきの部屋」「②立体の部屋」と設定した。実際にはそのどちらをも往来できるという仕組みである。

設定時間を午後1時より4時までの3時間(固定)とした点は、筆者自身の実感として少々長かったのではないかという印象が否めなかった為、今後検討が必要であろう。ただ、床にブルーシートを敷き、造形遊びに打ち込めるようなフリースペースを設けたことで、実際には子どもたちは集中して作り込む時間と、息抜きとしての身体を使った遊びの時間とを使い分けることで上手くやり過ぎていた。

コロナ禍での開催であった為、募集定員は30名とした。

### 4. 「見る」、「考える」、「話す」、そして「書く(描く)」活動 —もおか子ども学芸員の構造

前述のワークショップフェスタ「みんなの久保アトリエ」において、表現した絵や立体などを当日持ち帰ることも可能とした上で、つづいて開催される「子ども学芸員」イベントへの応募も受け付ける旨を来



写真1 栃木県真岡市「久保講堂」外観



写真2 「描こう！つくろう！みんなの久保アトリエ」の様子



写真3 登録有形文化財標識を掲げた「久保講堂」入り口



写真4 ワークショップで制作した作品を「もおか子ども美術館」へ

場者に伝えた。3時間という豊かな時間枠の中で、数点に及ぶ作品を制作した子どもが多く、応募用と持ち帰り用とに分けて考える姿も見られた。

応募用としてホール壇上に集められた作品はそのまま主催側が預かる形とした。

「子ども学芸員」企画は、「表現」のワークショップにて応募された作品を子ども自身が審査し、展示のためのキャプションづくりまでを行うという内容である。展示場所を、実際に日常的に展覧会を開催している“本物”の美術館（久保記念観光文化交流館美術品展示館 ※旧久保アトリエ）とした点は、子どもを、いわゆる大人と対等な「一市民」として捉える視点によるものであり、子どもの見方・考え方を尊重する意思の具現化でもあった。さらには最終的に、そこに展示された子どもの作品のうち、市民の投票により選ばれたものは、真岡市役所の市長室等に飾られることになる。

ところで、「表現」のワークショップは幼児から中学生まで申し込み可能としたが、「子ども学芸員」は作品審査やキャプション制作が主な活動内容としていた為、対象年齢を小学生以上高校生までが参加できるものとした。定員は10名である。実際には、当日の体調不良等でキャンセルもあり、小学生6名（内訳：小学校4年生1名、5年生2名、6年生3名）による審査会となった。

#### 「子ども学芸員」次第

実施日：2021（令和3）年11月20日（土）

・午後1時開会

↓

・「子ども学芸員」自己紹介

↓

・「子ども学芸員」と参観者（保護者含む）作品鑑賞

↓

・「子ども学芸員」による講評会

↓

・「子ども学芸員」によるキャプション制作

↓

・午後4時閉会

「子ども学芸員」たちは、鑑賞会において作品をよく「見る」時間を過ごす。次に講評会にて任意の作品について参観者の前で「話す」時間を、そして流れは「書く（描く）」活動へと進んでいく。

「見る」行為は、実際に人の前で「話す」ということになれば、より「考える」力が働き、さらに、「書く（描く）」ことにより思考が言語化されるという結果に繋がる。

#### 5. 『A 表現』『B 鑑賞』と『言語活動』の往還

今般の新しい学習指導要領（平成29年告示）は、①知識及び技能、②思考力、判断力、表現力等、③学びに向かう力、人間性等の三つの柱で整理されたことはよく知られるところである。

また『図画工作編』においては、(2)造形的なよさや美しさ、表したいこと、表し方などについて考え、創造的に発想や構想をしたり、作品などに対する自分の見方や感じ方を深めたりすることができるようにする（第2章 第1節 図画工作科の目標 ●1 教科の目標）と示され、第4章 指導計画の作成と内容の取扱い ●1 指導計画作成上の配慮事項では、(2)各学年の、『A 表現』『B 鑑賞』の指導については相互の関連を図ることとあり、鑑賞を独立して扱うことも可能であると言及した上で、双方の往還的なつながりについても触れている。

今回、先に挙げた「表現」のワークショップとこの「子ども学芸員」を試行してみて興味深かったのは、一連の活動を通して得られる能力が、学習指

導要領でも触れられている「表現と鑑賞」、そして「言語活動」との相互関連的な要素が多分に盛り込まれているという点である。

実際に両方のイベントにエントリーした子どもが数名おり、今後、特にそのような体験をした子どもに着目し、この取り組みがどのような意義や可能性を持つものであるのか精査してみたい。

## 6. はじめての試行から — 「子ども学芸員」の今後の展望

かつてチゼック (Franz Cizek, 1865-1946) が、子どもの絵の素晴らしさを見出したのに続き、日本で最初に“子どもの絵”(いわゆる、大人の干渉によらず、子どもが素直に気持ちを表現した自由な絵)を発見したのは久保であったと言われており、この点において真岡を「児童画発祥の地」と称している。

1938(昭和13)年に久保が真岡小学校校庭に建てた「久保講堂」において、第一回目の児童美術展を「公開審査」によって開催していることは周知のとおりである。

このたび試行された「もおか子ども美術館」もまた、久保の理念を継承し、公開性の高い企画としてのスタートを切った。

これまで真岡で開催されてきた由緒ある児童美術展の運営は、真岡青年会議所青少年育成部門の

熱意や尽力に支えられてきたところが大きいですが、今回、真岡市教育委員会が運営母体となり子どもを中心に据えた挑戦的な取り組みを実行し成功に導いたことは、このまちの未来を拓く確かな一歩となった。

2022(令和4)年1月現在、「子ども学芸員」らがオリジナリティーあふれるキャプションを添えた子どもの作品の数々は、「もおか子ども美術館」において展示の真最中である。

今後、今回の事業に関わったすべてのメンバーにおいて振り返りを行い、次年度に向けた改善点を炙り出し、より精練された企画へと練り上げていく作業が必要となるだろう。美術を通して子どもの感性や資質に触れるとき、いつも、どのような関わりの中でも、その素晴らしさに感銘を受けるということは言うまでもなく、そのような輝きを仰ぐことのできる幸いを思う。

\*子ども審査会：2016(平成28)年に伊澤学(当時の真岡青年会議所理事長)と筆者が新設した芳賀教育美術展の付帯事業

\*小学校学習指導要領(平成29年告示) 解説 図画工作編 平成29年7月 / 文部科学省

\*小学校学習指導要領解説 総則編 平成29年7月 / 文部科学省



写真5 久保講堂講壇に並べられた作品を鑑賞する「子ども学芸員」

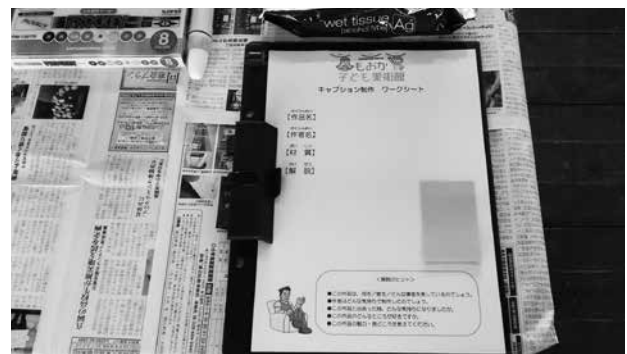


写真7 キャプション制作のための鑑賞ワークシート



写真6 選んだ作品に「子ども学芸員」がキャプションを添える



写真8 鈴木学芸員によるキャプションのパネル貼り実演の様子



写真1 Zoomを活用した遊びの一場面 上段/パネルシアター・ブックシアター 中段/海の中からのぞなぞ 下段/カーテンを開けて始まる演出

## 親子と学生が遠隔で繋がるオンラインコンテンツ制作の試み

大阪人間科学大学 仁木 裕美

### 1. はじめに

未だ、収束する兆しのない新型コロナウイルス感染症 (covid-19、以下コロナ) は、人間本来の対面による相互交流を世界規模で分断・破壊した。保育者養成校で造形美術教育を担当する者として、非接触社会での教育や実践をどのように継続するかを試されているとも言える。筆者がゼミ活動を通して関わっている摂津市立第1児童センターでは、3歳～就学前児の親子を対象としたプログラムを実施しているが、コロナ禍においては対面での活動が一切許されず、直接関わることができない状況であった。そこで、今年度は児童センターと参加親子、学生がZoomを活用し、遠隔で関わるプログラムを模

索した。本稿では、その試みの中のオンラインコンテンツ制作について報告したい。

### 2. 実施概要

- ①対象：就学前児の親子 16組
- ②日時：2021/5/21, 5/28, 6/4, 6/11, 6/18, 6/25, 7/2 (計7回)
- ③場所：摂津市立第1児童センター、参加者自宅、学生自宅、大学研究室をZoomで繋ぐ。
- ④内容：児童センターによるZoomでの親子プログラム (約40分/回) の内、5分程度の遊びのコンテンツの提供をゼミ学生7名 (2年次) が担当する。事前打ち合わせやリハーサルも全て

Zoomで行った。〈写真2〉

### 3. コンテンツ制作の実践

インターネット上には、保育にまつわる様々な動画コンテンツが存在するが、その質においては優れたものばかりだとは言えない。対面を前提として行っているコンテンツをwebカメラの前でそのまま再現するだけでは、画面を通して見るものを惹きつけることができないからである。保育者自身が出演するオンラインコンテンツを制作するためには、ICT機器の活用スキルの獲得は当然のこと、Zoomの画面というフレームの中にいる自分を客観視することが重要になってくる。例えば、声のトーンや話すスピード、表情、制作物を含めた画面の色合いや明るさ、背景の設定などである。学生たちは、これらの要素を検討し、自分のイメージした世界観により近づけるよう模索した。

また、オンラインでリアルタイムに繋がる、すなわち、同時間を共有するということは、動画配信のように情報の伝達が一方通行ではなく、相互に対話できることが求められる。学生から出たアイデアも手遊びやシアター系〈写真1上段〉、なぞなぞ〈写真1 中段・下段〉など、子どもたちとの対話によって成立させようとするものが多く見られた。

### 4. 今後の課題

#### (1) オンラインの問題点

オンラインの活動は、安定したWi-Fi環境のもとで行われることが望ましい。今回は、参加者によって回線の事情が異なることと、お互いの顔がよくわかるように参加者全員のカメラをオンにしていたことで、接続が不安定な場面が度々あった。特に、音

声の遅延がもたらす弊害が大きい。「画面を通して子どもたちとコミュニケーションをとるのが想像以上に難しい。」と学生から声があったが、例えば、リズム良く言葉を投げかけても子どもたちからの反応が遅れて返ってきてしまう。さらに、Zoomのギャラリービュー〈写真3〉では表情が伝わりにくく、歌や手遊びに関してはもどかしさを感じた。

#### (2) オンラインの可能性

参加者には、近隣の公園や自宅の庭からなど、自由な場所から接続していただけた。天候に左右されず、子どもの体調や機嫌によって外出しにくい場合でも気軽に参加できる点はメリットであろう。

また、「オンラインなら世界中の子どもたちと繋がることができるし、病院で寝たきりの子どもでも参加できる可能性がある。これからもっと良い方向に使う機会が増えたら良いなと思う。」「対面とは違う見せ方を知ることができた。」など、肯定的に捉える学生も多かった。

### 5. さいごに

コロナ後も、対面とオンラインのハイブリッド化による教育をスタンダードにするよう求められている(中央教育審議会, 2021)。教育の場のみならず、人と人が繋がる場をコーディネートするためには、ICT活用能力が必須の時代に入った。

今回の実践から、保育者を志す学生がオンラインコンテンツの制作スキルを身につけることで、日常の保育の見え方や専門性に対する意識が変わることを実感している。今後も、学生のICT活用能力の向上に努めたい。



写真2 Zoomを活用したリハーサルの様子



写真3 一緒に手遊びを楽しむ子どもたちと学生



## 様似の石を使って様似の風景を描こう

札幌大谷大学 平向 功一

### 1. はじめに

2018年から2021年まで4年の年月をかけて（2020年はコロナ過のため中止）北海道様似町立様似小学校の児童と札幌大谷大学芸術学部美術学科教職課程の実践プログラム「オオタニアートキャラバン」が、児童が自作した岩絵具を使い日本画で「様似八景」を描いた実践報告である。

様似町は北海道日高東部に位置する。世界でも類を見ない多彩なかんらん岩から成るアポイ岳や特殊な土壌条件などによって育まれた固有の高山植物の群落、溪谷や断崖絶壁の海岸線などの特殊な地形から2015年にユネスコ世界ジオパークに認定された町である。

このジオパークに暮らす児童たちが地元の歴史や文化を守り・学び・活かすことを目的としてアポイ岳のかんらん岩を使ってアート活動ができないかと相談されたことから本実践がスタートした。

### 2. オオタニアートキャラバンの活動

本学の教職課程では、より高い専門性を持ち生徒指導のできる美術教師を育成するためオオタニアートキャラバンという実践プログラムを実施している。

例えば「スクールミュージアム」として小中学校の体育館に様々なジャンルの美術作品を持ち込み鑑賞の授業を実施したり、地域の特色をテーマとし





写真1 大きな動物の立体をつくり体育館を動物園に

て取り上げ 100 名以上の児童生徒たちが参加する大規模な共同制作などを実施してきた。また高校や高等支援学校では表現と鑑賞を交えた題材を自ら開発し授業実践を行っている。

教育実習へ行く前にできるだけ児童生徒たちとの接触機会を増やし、コミュニケーションや教育活動する際の準備の大切さ、楽しさややりがい、そして難しさなどを体感しながら実践力を高めていくことを目的とした活動である。

### 3. かんらん岩から日本画の絵具をつくろう

様似小学校5年生を対象にアポイ岳から採取したかんらん岩から日本画の岩絵具をつくる事前授業を行い、その後児童が自作した絵具を使って学生たちと様似町の風景を日本画で描くという活動を行った。

事前授業では日本画の絵具は天然石や人工石が原料となっていることを学び、地元の素材が絵具になることを理解することから始めた。

このアポイ岳から採取されるかんらん岩は、オリーブ色をした鉍石で、その美しい結晶は「ペリドット」という宝石となる。この岩石は地下のマントルから上がってくる過程で、水分と反応して「蛇紋岩」という別の岩石に変化してしまうことが多いのだが、アポイ岳のかんらん岩はほぼ変質することなく地上に現れる。

岩絵具作りの最初の作業はこのかんらん岩をサニタリークラッシャーにかけ、細かな粒子にまで粉碎する。次にふるいにかけて粒の大きい石を取り除く。さらにボールミルという機械に入れ、回転させながらさらに細かい粒子にすりつぶしていく。この段階で小石だったかんらん岩が砂状にまで細粒化する。

ここで粒子を大中小の大きさに選別するため児童



写真2 児童と対話しながら鑑賞をすすめる学生



写真3 地元の石炭をテーマに機関車型のおみこしをつくる



写真4 グループに分かれ鑑賞の授業をおこなう



写真5 機械で粉碎した後、ふるいにかけてさらに選別する



写真6 水の中にかんらん岩を入れ水簸作業で粒子を選別する

に問いかけを行った。「日本画の岩絵具の特色として粒子の違いにより色の濃淡を表現する。荒いものは濃い色、細かいものは薄い色となる特性がある。ではこの混在する粒子を大中小に分けるにはどうしたら良いか。」

この問いに対し児童たちは「遠心力を使うと細かい石は遠くにいくのではないか」と回答する。この方法は岩絵具製造に伝統的に使われてきた方法で児童の推察力に驚く。今回は水の力をかりて「水簸(すいひ)」という比重選鉱の一種を使い、粒子分けることにした。水をいれたバケツにかんらん岩を入れ、水を回転させ粒径による水中の沈降速度の差を利用して微粒子と粗粒子を分離する方法である。

児童らは水を回転させながら慎重にすくっていく。水深ごとに分類したボールに入れ、ゆっくりと沈殿させる。上水を捨てながら乾燥させ、見事淡いオリーブ色をしたとても美しい岩絵具を完成させた。

#### 4. かんらん岩の岩絵具で日本画を描こう

2018年児童が自作した絵具を使い最初に取り掛かったのが様似八景の「アポイ岳と高山植物」「親子岩と夕日」であった。

学生たちは当日の製作に向けて日本画を描く際の注意点をまとめたプリントや自分たちの自己紹介や活動を収めたビデオレターを事前に小学校に送った。

当日は岩絵具の他に日本画の水干絵具も使用し、本格的な日本画に挑戦することとなる。筆や絵皿など普段の図工の時間には使わない用具の使い方、顔料と膠の混ぜ方、岩絵具の塗り方などを一つ一つ学生たちから学び、いよいよ製作開始。最初はおっかなびっくりだった児童も学生たちの支援をうけて、意欲的に製作を始めた。

製作を進めていくと普段と違う日本画の絵具の感触に気づき、児童たちは塗り方を工夫するようになる。岩のゴツゴツした表現や、スパッタリングなどの技法を学生に教えてもらいながら日本画の絵具の特性を活かすように大きな作品を仕上げていく。

また「ここには木が生えている」「夕日が沈むはこの場所だ」など普段見慣れている風景を思い出し、完成予想図にはないものをどんどん描き加えていく。

約2時間かけて完成した作品は額と蝶番を付け、

どこでも展示できるように屏風型に仕上げた。

児童からは「絵を教えてくださいありがとうございます。この貴重な体験を生かしたいと思います。」「日本画はやったことがなかったので楽しかったです。」「楽しかったです。いい思い出をありがとう。親子岩やアポイ岳がすごくきれいで自分たちで描いたものとは思えませんでした。」「私は絵を描くのが苦手だったけどいろいろ教えてもらって絵を描くのがスキになりました。」など、この授業への満足度が高いことが伺えた。

2018年の作品は第9回全国ジオパーク大会で全国から集まった人々に披露され、制作の過程を自信たっぷりに説明する児童の姿があった。2019年には「幌満峡」「塩釜とローソク岩」、2020年はコロナ過のため中断したが、本来前年度製作する予定だった6年生も加え2021年には「エンルム岬と様似漁港」「蝦夷三官寺・等じゅ院」「日高耶馬溪」「観音山と三十三体の石像観音」の4つの景色にとりかかり、ついに様似八景を完成することができた。

#### 5. まとめ

今回の活動は当初の目標通り様似町の児童たちが地元の豊かな自然を理解し、これからも誇りを持って大切に守っていく大きなきっかけとなったのではないかと考える。またこの取り組みが継続的に実施することができたのは何よりも様似小学校の教職員をはじめ様似町教育委員会、商工観光課の人たちの理解と協働があつてこそであった。

学生からは「児童たちと触れ合う楽しさや教えるやりがいを感じた」「自分の引き出しの少なさを明白に感じた」「少しでも子どもたちの意欲を引き出せる方法や、そこで必要とされる教師の力とは一体なんなのかを再認識した」「一人一人に合う伝え方や教え方を常に探っていくといけない」「臨機応変に対応していくことの大切さを感じた」などの感想があった。本活動が教職の道を志す学生にとって多くの発見とかけがえのない貴重な経験の場となったようである。

卒業後に教壇に立った者たちが口を揃えて「このアートキャラバンの経験が教師を目指すことを確固たるものとした」と語っている。

コロナ過のため活動に何らかの制限があると思うが、できる限り今後もこのような活動を継続していきたい。



写真7 水を抜き乾燥させて完成した岩絵具



写真11 昨年コロナ過のため中止となった6年生も参加した



写真8 学生の自己紹介などをまとめたプリントを事前に送付



写真12 完成後ハイタッチで授業終了(コロナ過前)



写真9 最初に自己紹介からスタート



写真13 全国ジオパーク大会で作品を説明する児童たち



写真10 協力しながら積極的に製作をすすめる児童たち



写真14 児童から届いたお手紙

## 在宅授業に対応する表現教育の可能性2 —学生をその気にさせる図工を参考に—

新潟青陵大学短期大学部幼児教育学科 福岡龍太

### I. はじめに

昨年2020年度、筆者は激変した社会情勢により担当する授業の運営が困難となったため、内容の改善をしなければならなくなった。幼児教育に関わる教員養成校において、美術的表現の理解と実践は避けることのできない重要課題だ。自宅でしか授業を受けることができなくなった短期大学1年生に対して、前期に行った自身の美的な視点を客観視する表現活動の取り組みは、継続可能で課題克服に有効であった<sup>1</sup>。しかし、半期だけの開講は、継続予測はできたものの経過観察までには至らず、その後の状況を見守る手段を講じなければならない。

あれから半年経過した現在、進級した学生の学習環境と意欲はどのように変化したのだろうか。1年次に目的を見失いそうになった彼らが、脱線の危機から復活を遂げ、間もなく過酷な保育士・幼稚園教諭採用試験を経て、数か月後には教育現場の最前線に立つだろう。なんとか教育者になるための志を高く維持する方法はないだろうか。

2019年度、とある公立大学の初等教員養成校にて、制作意欲が薄い学生を対象とした図画工作の授業を筆者は計画し、実践した。「美術制作をしなければならない」という意識を変革することを目標として、気がついたら制作につながっていたという授業構成を目指した。この時の制作意欲が薄い学生は、昨年度の社会情勢の影響で精神的に疲弊してしまった学生と、原因は違えども状態は同じである。そこで筆者は、このカリキュラムを2年次の選択授業である「図画工作」に導入した。2021年度後期の本学学生に行った授業結果と考察は次回の研究ノートで明らかにするとし、本研究ノートでは、初めて試みた2年前の授業内容の紹介と実践報告・考察をする。

### II. 問題提起

昨年度、自宅で授業を受講する形態が全国的に普及し、学生の成績不振や学習意欲の低下が著しく目立つようになった<sup>2</sup>。筆者の担当する授業においても同様で、酷い場合は精神疾患を訴える学生まで確認された。そこで、外出できないことへのストレスから学生を解放するために、「15分散歩をする」という名目で周囲を観察することを表現指導法の授業とした。そして、観察内容を他者に伝えることを学生へ課した。

感染防止を意識しながらの外出は、気分転換や運動不足解消につながり、観察したものを他者へ伝える一連の活動は、表現への関心を高めることにつながった。授業が終了した後の夏休みや、後期の授業が開始されても、継続して観察をしているという声を多数聞くことができた。

後期の授業を無事に終え、学生にとって長い春休みとなる年度末にさしかかると、次第に観察報告が聞かれなくなった。すると、2021年度の新学期を迎え再び感染が急拡大する中、昨年度ほどではないものの、外出制限がかかった学生は再び覇気を失った。そこで筆者は、2年前に行った@単純な作業から作品制作につなげる演習構成、A指導者として作品を評価する重要性を考える理論構成、この2項を授業へ取り入れることにした。当時の問題意識は、特にやりたいこともなく漠然と教員を志す学生の表現意欲を高めることである。どんよりとした心を払拭しようと、「遊び」から引き寄せた授業実践内容の報告と考察を以下に記す。

### III. 方法

・対象者は関東地区の公立大学初等教育教員志願者1年生(40名)で、授業名は専攻分野に関わらず選択できる「2019年度、実技演習1」。授業計画は版画制作で5コマ構成。(切る・貼る2コマ、試し刷り・本刷り2コマ、題名決定と採点1コマ)



写真1 制作の様子。試し刷りで版を乾燥させる

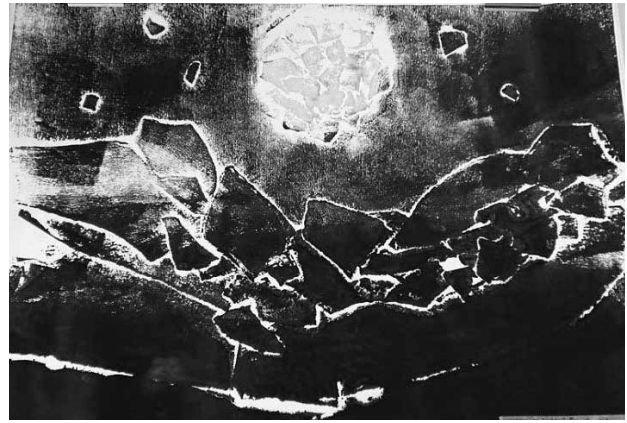


写真2 紙が剥がれた部分(左中央)

### 1. 段階.「切る・貼る遊び」

四つ切厚口画用紙を1人あたり10枚程度用意する。ひたすら紙を無造作に破ることだけを行う。手やカッターナイフ、はさみなどの多彩な切断方法を楽しむ。大きさや形に制限はない。バラバラになった紙を四つ切の画用紙へ無造作に貼り付ける。

### 2. 段階.「色ぬり遊びから作品制作へ」

貼り付けることに満足したら、その作品に3原色の絵の具を使用して版画制作を行う。?がれてしまった紙などの補修をして、満足できる作品に仕上げる。

### 3. 段階.「考察」

完成した作品を客観的に見ながら「ひと」をテーマとした題名を考える。

### 4. 段階.「評価」

題名と作品の双方を評価の対象とし、作品すべてを学生全員で評価する。自身の作品も評価する。

## IV. 結果

### 1-1. 紙の切断

手を使う：学生全員が行った。カッターナイフを使う：学生のおよそ6割が行った。はさみを使う：学生6割が行った。水を垂らして紙を柔らかくして切断する：4名の学生が行った。

### 1-2. 紙を貼る

台紙となる四つ切の画用紙からはみ出して貼り付ける学生は2割程度。3枚以上の切断した紙を重ねて貼る学生は1割程度。おおよそ2枚の紙を重ねて貼る学生が多い。水糊を使用して貼り付ける学生がほとんどで、約1割弱が強固に接着したいという理由で木工用ボンドを部分的に使用した。

### 2-1. 試し刷りと補修

9割超の学生は3色を使用して印刷を行った。一度試し刷りを行うと、貼り付けた紙が剥がれるため

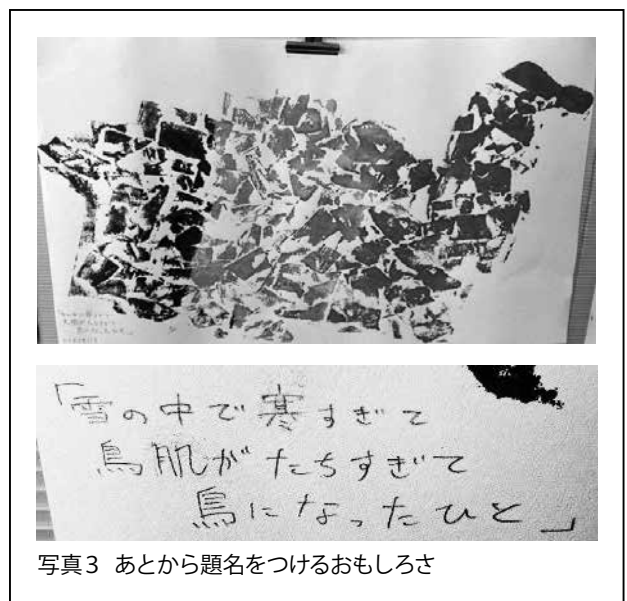


写真3 あとから題名をつけるおもしろさ

修正をする。剥がれなかった学生は6名。

### 2-2. 本刷り

初回の本刷りで作品を完成させた学生は4割、2～5回以内は5割、6回以上は1割であった。

### 3. 題名を決める

題名を決めるための所要時間は3分以内が6割、それ以上は4割で、瞬時に決めた学生もいれば最長20分程度かかった学生もいた。

### 4. 学生全員で作品評価を行う。

評価基準を明確に設定してから採点を行う。色彩やバランス重視者が4割、かわいさ重視が4割、雰囲気や直感などその他が2割。一つの作品を採点する時間は平均2分程度。

## V. 考察

### 1. 「切る・貼る」、「塗る・刷る」遊びについて

初回授業の冒頭で、「好きなように紙を切ってください」とだけ筆者が言葉をかけると、戸惑う学生が

「ひと」のイメージはひとそれぞれに異なる



写真4 「生命の誕生」

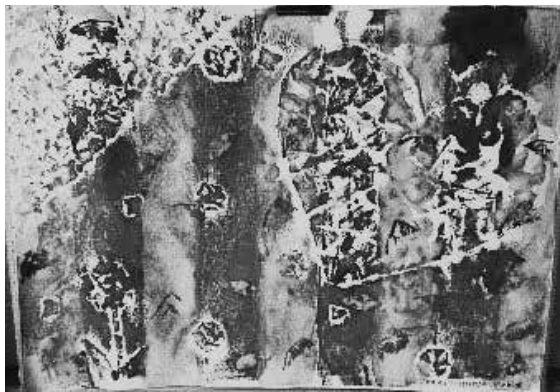


写真5 「キモチ」

数名見受けられた。しかし、「無心に、何も考えず、気ままに」と付け加えると、彼らは安心して大胆な活動を行うようになっていった。

刷りに関しては、多くの学生が一度目で貼り付けた紙がかなりはがれてしまった。すべて乾燥させた後に補修をするように筆者は伝えたが、よほど重要な形と認識していないかぎり、剥がれても補修をしない学生が散見された。「色を塗る遊び」の延長上に「刷る遊び」があるとすれば、紙が剥がれてしまうことはたいてい問題ではないのかもしれない。それよりも印刷を早く再開したいという意欲が勝っているせいか、混色や配色に時間をかけながらも数回の本刷りで納得した作品に仕上げていた。

活動内容を比較すると、紙を加工して新たな形を作り出す1段階目と、既存の形を色彩によって浮かび上がらせる2段階目とでは、明らかに制作目的が違う。しかし、すべての工程の中心に「遊び」があることで、課題として制作しなければならないという切迫した意識はたちまち低下していった。よって、表現活動に対する得手・不得手の発生は、遊びを強く意識することによって回避できると言えよう。

## 2. 作品の完成後に題名を考えることについて



写真6 採点の様子。評価基準がぶれないことが重要

完成した作品を見ながら「ひと」をテーマとした題名を考えるように筆者が指示を出した途端、遊びを楽しんでいた学生の目つきが明らかに変化した。自身の作品が「ひと」の何に関係しているか、またはどのように作用しているのか、との模索が始まった。ひらがな表記のテーマであることも、少なからず学生の視野の広がりにも寄与しているようだ。作品を見ながら経験知と照らし合わせた見立てによる題名選びは、遊びの仕上げとなる。

## 3. 評価を全員で行うことについて

学生は、作品を採点する前に評価基準を明確に設定しなければならない。その理由を筆者が丁寧に説明することで、学生に指導者としての意識が芽生え、真剣に採点をする姿が多く見受けられた。また、作品を見てから題名を確認することで、制作者の感受性を尊重することができる機会となった。

## 6. おわりに

遊ぶことから制作につながり、最終的には教育者としての意識を刺激するこの授業は、“課題だからテーマに沿った制作をやらなければならない”という意識を完全に断ち切るための教育アプローチを有している。言い方を変えれば、表現演習授業において遊ぶことができなければ、教育者としての意識向上も得られないということである。

学生は、いつの間にか「好きなように活動する」ことに対して、何らかのブレーキを常に働かせてしまうようになった。今までの経験知を各々が開放できれば、幼児期の見立て遊びの延長にある豊かな表現力をもっと広がりを見せることができる。

漠然と指導者を目指していた学生に、当時の筆者は「遊びを通じて何事にも取り組むことができると、何が変わるだろうか」という問題を投げかけて、カリキュラムを締めくくった。あれから2年後、必死

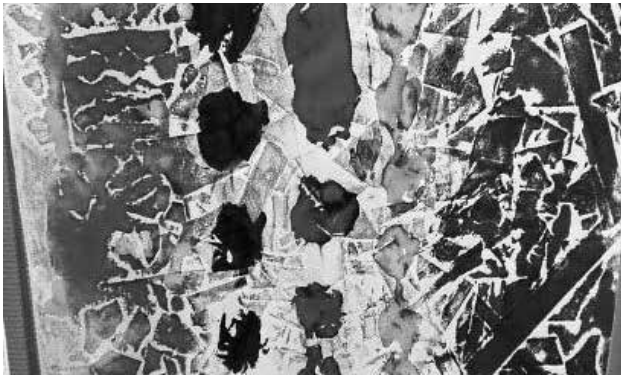


写真7 豊かな見立てが期待できる。

に生きる学生に対して筆者は再び「遊び」を強調した。それは「自由に表現していい」という美術教科内で乱用されている媚薬を整理する目的があった。表現者の価値観に基づいた選択と判断によって成立する表現は、教育という質の高い営みによって達成されるという意見がある<sup>3</sup>。筆者は疑う余地なく頷くばかりだ。自由な表現とは、表現者が自由な視点から選択と判断ができることを指しているわけで、無条件に暴れまくることではない。そして、それは教育の場において十分な力を発揮するべきであると理解する。

昨今の美術系の授業では、主体的な表現を追い求めているとは言え、何を制作するかを伝え、技術的な指導の末、参考作品を意識させながら完成を目指す。そして、題名をつけて発表するという順序を疑うことなくなぞっていくことは、教育段階が上がるにつれ顕著である。筆者の疑念は絶えない。幼児・初等教育環境で多く見られたはずの無心に遊ぶ子どもの姿は、表現活動にとどまらず、すべての活動を主体化させるのではないだろうか。

註

- 1 福岡龍太「在宅授業に対応する表現教育の可能性—造形（表現）指導法。での取り組み—」『大学造形美術教育研究』第19号 全国大学造形美術教育研究養成協議会,2020,pp56-59
- 2 文部科学省「新型コロナウイルス感染症の影響による学生等の学生生活に関する調査(2021/5/25)」、無作為抽出学生約3千名、有効回答者1,744名)
- 3 石井克『表現と自立—描くなかで育つ子どもたち—』一莖書房,2005,p6

自分の作品を見て真剣に題名を考えた結果

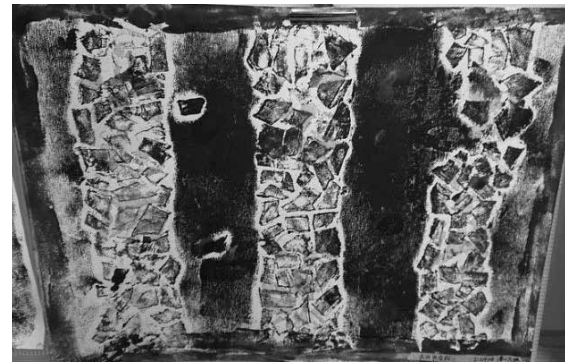


写真8 「人の光合成」



写真9 「実家で飼育している金魚」

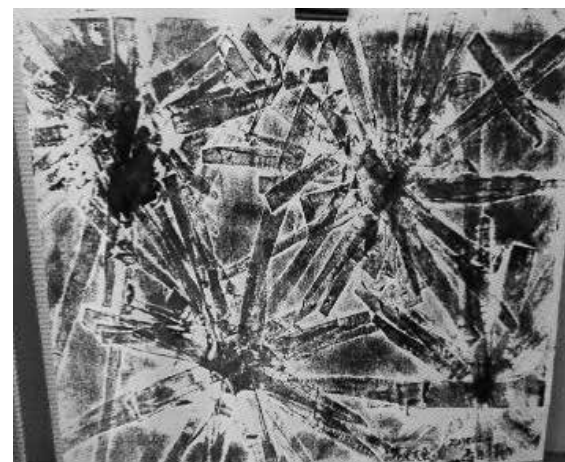


写真10 「花火大会」



写真11 「クリスマスの中の人々」



## 建築廃材の再利用から始まる小学生の造形活動 ～触れる・選ぶ・つくる・遊ぶ・飾る・使う～

中国短期大学 福澤 惇也・鳥越 亜矢

### 1. アイサワ工業からの提案

令和2年8月、アイサワ工業株式会社（総合建設を扱う企業 / 以下：アイサワ工業）から社会貢献活動への協力依頼が筆者らに届いた。内容は、放課後児童クラブの児童を対象に、「学童保育でのアート教室」を開催できないかというものであった。その際、アイサワ工業が保有している建築廃材を制作の素材として再利用し、「おかやま SDGs アワード 2020」への応募も検討しているとのことであった。

そこで、筆者らは一度アイサワ工業へ赴き、建築廃材がどのようなものであるかを確認した。というのも、この時点では建築廃材を用いたアート作品の制作に関する具体的な実現案が浮かんでおらず、場

合によっては断らざるを得ないと感じるほど見通しが持てなかったためである。確認したところ、実際に活用するのは建築資材のサンプル帳に貼られていたものであった。壁紙・布材・タイル・木板など多様な材質で、色彩豊かであった。しかし、どのような作品が制作可能であるか見当がつかなかった。そのため、アイサワ工業に提供してもらった建築廃材を中国短期大学保育学科1年生の演習科目「保育内容の理解と方法 A」（担当：鳥越）において、建築廃材を用いた作品制作を実施した。

### 2. 建築廃材を用いた大学生の作品制作

授業での作品制作では、建築廃材のみを使用し



た制作が困難であった。そこで、教室内に置いている各種廃材（ダンボールや色画用紙、厚紙や色紙などの端材）など他の素材も使用することにした。その結果出来上がった学生作品は、けん玉やボール転がしなどの「遊ぶもの」、自動車やぬいぐるみ風の置物といった「飾るもの」、ペン立てや帽子などの「使うもの」というジャンルに分けることができた。

このことから、建築廃材に加えて別の素材を用意することによって、建築廃材を活かした作品制作が可能であると判断し、改めてアイサワ工業に依頼を受ける旨を連絡した。

### 3. 吉備おひさまクラブへの協力依頼

建築廃材を用いた造形活動を行うにあたって、当初アイサワ工業からの提案にあった通り、学童保育の児童を活動の対象とした。そこで、中国短期大学の近隣に位置する岡山市立吉備小学校の学童保育である「吉備おひさまクラブ」へ協力を仰いだ。今回の活動は、あくまで学童保育の活動の一環として位置付けていたため、当初は学童保育の施設内で造形活動を行うことを検討していた。しかし、建築廃材のみならず教室内の各種素材と組み合わせることで創作の幅が広がっていった学生の様子を受け、小学生にも同じことが起きるのではないかと考えた。そこで、中国短期大学の造形教室へ学童保育の小学生および学童支援員の先生方を招くことにした。

### 4. 小学生の造形活動

ここまでの経緯を踏まえて、令和3年8月18日（水）、20日（金）、23日（月）、24日（火）の4日間にわたり建築廃材を用いた造形教室を開催した。吉備おひさまクラブからは170名の小学生が参加するため、4つのグループに分かれて4日間での開催とした（1日当たり40～50名の小学生が参加）。造形教室の当日は、授業で建築廃材作品を制作した中国短期大学保育学科の1年生がスタッフとして参加した（以下：学生スタッフ）。

活動は10時から12時までの2時間であり、活動開始時に全体の流れを小学生へ周知した。その後、アイサワ工業の担当者から、廃材を再利用することの意義や建築廃材の種類といったSDGsに関するプレゼンテーションが行われた。その後、小学生は各々の制作活動を開始した。

小学生は多種多様な建築廃材の数々に目を輝かせながら思いのままに手に取っていた。そして、その中から自分の作品に使用したいものを選んでいくようであった。なお、造形教室の当日はダンボールカッターやグルーガンといった道具も準備した。小学生は準備された道具や建築廃材のほかに教室内の各種素材を自由に使用できるが、中には道具の使い方に困っている子どもが確認された。そのため、学生スタッフが丁寧に個別対応を行った（写真1）。また、制作に関して何をすればよいのか悩んでしまう子どもも見受けられた。しかし、そのような子どもは、教室内に置いている短大生の作品を見たり触ったりしているうちに、作りたいもののイメージが持てるようになり、手を動かす様子が見られた。

予定された制作時間は2時間に満たないほどであったが、限られた時間の中でも小学生は魅力的な作品を生み出していった。ビー玉やどんぐりを使った迷路やけん玉などの「遊ぶもの」、ぬいぐるみや料理（写真2）など見て楽しむ「飾るもの」、カバンや宝物入れなどの実用的な「使うもの」。そのどれもが作者である子どもにとって有意義で魅力的なものようであった。

制作時間が終わった後、小学生の中から複数人にインタビューを行った（写真3）。インタビューは学生スタッフであり、インタビューでは名前や学年に加えて作品名やこだわりの部分を質問した。質問された小学生は気恥ずかしそうな、照れたような様子であったが、色の使い方や細かな仕組みにつ



写真1 小学生をサポートする学生スタッフ

いて工夫した箇所を説明していた。

## 5 表町商店街での作品展示

令和3年11月21日(日)、岡山市北区に位置する表町商店街で作品展示を催した。この時展示された作品は、同年8月に吉備おひさまクラブの小学生が制作したものである。また、小学生の作品展示ブースとは別に、学生スタッフが制作した遊べる廃材玩具のブース(写真4、写真5)も設置した。作品展示の運営は、アイサワ工業と学生スタッフに協力をお願いした。展示時間は10時から16時とし、来場者に対しては小学生の作品説明を筆者らが学生スタッフとともにに行った。また、遊べる廃材玩具ブースは学生スタッフが担当した。

当日は商店街の通行者が多く、たくさんの来場者に恵まれた。作品を眺める来場者に対して、「これは小学生が建築廃材を使用して制作したものです」と伝えると、小学生の発想の豊かさに感嘆し、「私も廃材を使いたい」という方もいた。

また、作者である「吉備おひさまクラブ」の小学生も保護者とともに来場した。その子は得意げに「これは僕がつくったんだよ!」と保護者に自慢し、自分の作品が注目されることに喜んでいた。

## 6. まとめ

### 6-1. 建築廃材を用いた造形活動

本活動の一連の流れを通して、建築廃材が子どもにとって魅力的な造形活動素材である

ことを確認した。また、短大生の造形活動と同様に、建築廃材単体で作品にすることは難しいが、その場にある他の素材と組み合わせることで幅広い造形活動が展開された。

他方、子どもたちに対するSDGs×教育の側面を鑑みたとき、どこまで資源の再利用や学ぶことの意味を理解してもらえたかは定かではない。しかし、自らが自由に表現して制作した作品を他者に認められ、それに満足感や喜びを感じる中で、結果として廃材の再利用が達成されていたことは事実である。今後は、本活動に参加する子どもたちに対して、SDGs(少なくとも廃材を再利用することの意義)を一層理解してもらえる取り組みが求められる。

### 6-2. 子どもたちの学び—5Cの力—

建築廃材を用いた造形活動の魅力のひとつは、建築廃材の多様性が子どもの好奇心を刺激するこ

とだと感じている。建築廃材を見た子どもたちは一身に建築廃材へ駆け寄り、「これは何だろう?」という様子で触っていた(写真6)。そして、お気に入りの建築廃材を見つけると、「すごいものを発見した!」と言わんばかりに周囲の友達に対して「ねえ!見て!」と自慢していた。その後、制作活動に入って

からも、建築廃材の組み合わせに試行錯誤を繰り返しながら、その肌触りや色味を吟味してデザインの工夫を行っていた。

こうした子どもたちの姿は、まさに小川(2003)が示す「5C」の力の発揮である。「5C」の力とは、「つながり」Connectと「集中する」Concentrateを前提としており、人間は大人も子どもも「面白い」を捉える力として、自らの「五感を使って感知する」Catch、「心や体、道具をコントロールする」Control、「視線や表情、言葉でコミュニケーションする」Communicate、「破壊も含めた創造」Create、「知的な理解や気づき」Comprehendを発揮しているという、小川が提唱する遊びの説明理論である。筆者(鳥越)はこれを幼児の活動を捉える視点として学生に教授している。

8月の造形活動における子どもたちの集中力は凄まじく、「面白いから主体的に取り組む」ことを体現していた。その上で、初めて見る建築廃材を肌感覚や視覚で捉え(Catch)、必要感のあるものを選択していた。制作中は素材や道具を駆使して(Control)、思い描く作品を実現させていた。さらに、道具の使い方を聞き、制作の工程を友達や学生スタッフと相



写真2：廃材を用いたオムライスプレート

談する場面も多く見られ (Communicate)、何度もやり直して試行錯誤していた(Create)。その中では、「なるほど!」という声も上がり、道具や素材の使い方、デザインや仕組みなど、子どもにとって知的で新鮮な学びも確認された (Comprehend)。

なお、そこに学生や指導員の見守りがあったことで、子どもが安心して活動に没入し、自らの力を発揮したことも忘れてはならない。

#### 引用文献

小川純生 (2003) 「遊びは人間行動のプラモデル?」,『経営論集 58』, pp.25-49

鳥越亜矢・服部由美子 (2018) 「園内研修の研究—5Cの力とパースの 카테고리を保育の視点として—」,『大学造形美術教育研究 Vol.16』, pp.26-31



写真3：インタビューの様子



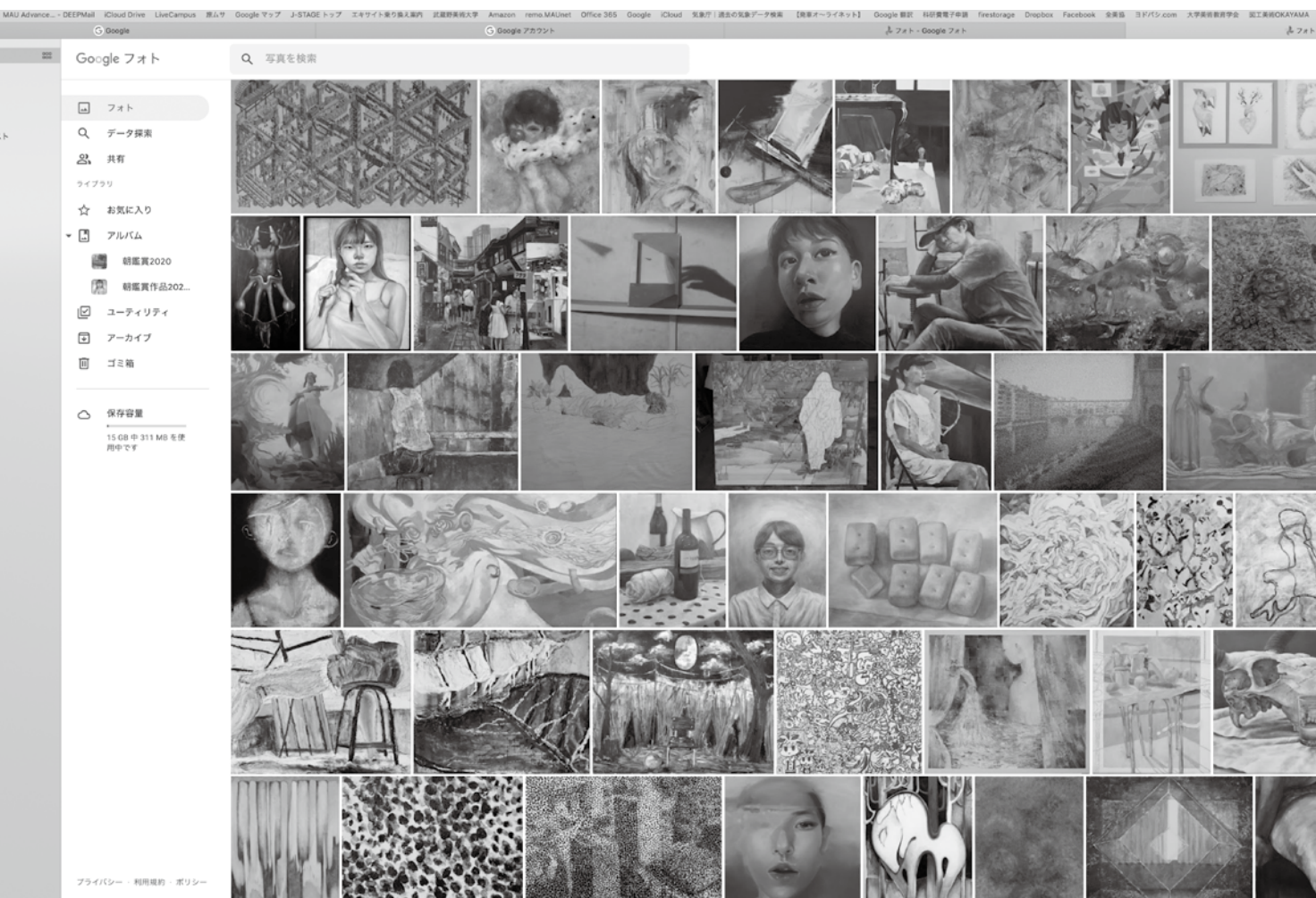
写真5：廃材玩具ブースで遊ぶ子どもたち



写真4：廃材玩具ブースで遊ぶ子どもたち



写真6：建築廃材と教室の各種廃材に関心を示す小学生



## Society5.0 時代のデジタル朝鑑賞の取り組み

武蔵野美術大学 三澤 一実

### 1. はじめに

朝鑑賞とは授業始業前に行われる朝読書の時間を美術作品などの鑑賞に充てる活動で、2016年より、所沢市立三ヶ島中学校と連携して始めた取り組みである。朝鑑賞ではこれまでの取り組み成果として、学力向上や生徒の自己肯定感及びメタ認知の向上などが認められている<sup>1</sup>。その後三ヶ島中学校での取り組みは2020年に沼田芳行校長の所沢市立向陽中学校へ、教員も1/3入れ替わる大幅な異動により、教師のモチベーションの低下、そしてその年に襲ったコロナ感染症の拡大による感染防止対策による対面活動の抑制等で残念ながら2021年度に中止となった。そして現在は埼玉県の小中学校、

北海道の高校、福島県の小学校など7校で実施している。

さて、突然現れたコロナ感染症は、2020年度の学校始業を遅らせるとともに、遠隔授業の必要性から国のGIGAスクール構想を前倒しさせ、ICT環境が未整備の中であったが一気にオンラインによる授業実施も余儀なくする。皮肉にもコロナ感染症は遅れている日本のICT活用を加速度的に進めさせることとなり、対面で行う朝鑑賞にもその手法の見直しを迫ってきた。

それまで学校に作品を運び、実物を見せながら進めていた朝鑑賞であるが、2021年度に入り、ようやく各学校で、Wi-Fi環境が整備され、生徒一人

一人に端末が支給され、GIGA スクール構想が実態として動き始めた。そして、朝鑑賞はデジタルデータの提供という形で、各学校の朝鑑賞を充実させる事ができるようになった。現在では、実物貸与とデジタルデータの提供とのハイブリットな活動となっている。

## 2. なぜデジタル朝鑑賞か

デジタル朝鑑賞は、それまでの作品を貸し出す朝鑑賞の課題を克服すべく考えたシステムである。課題については、貸し出し作品の確保が難しい点と、作品の入れ替えが煩雑であり、貸し出し校数が限られるなどの課題があった。加えて、先に述べたGIGA スクール実現のためのICT 活用が求められている。

朝鑑賞の作品については大学が借用料を支払い学生から1年間レンタルしている。毎年春に学生から作品貸し出しを募り30点ほど集まる。作品提出の際に学生がタブレットで受け付けフォームに必要事項を入力をすることで管理番号を付与し管理できるようにしている。そして集まった作品をデジタルカメラで撮影しデータ化している。実物を貸し出していた時には、データを大型プリンターで出力し、パネルに貼り、レプリカを作成して同時期に複数校への貸し出しにも対応していた。

デジタルデータを提供することにより、レプリカ作成と、作品の搬送の問題を省くことができるが、それまで実施しなかった理由は生徒に提供する実物としての価値に重きを置いていたからである。その結果、教室の後ろの生徒は見えにくいなどの問題も発生していた。また、デジタルデータを教室前面のモニターで鑑賞する場合、同様の問題が起きると考え、より情報報量が多い実物の貸し出しを優先し

てきた。

その様な中、デジタルシフトを可能にした理由はタブレットの個人配布である。これにより教室全面のモニターを見つつ、詳しく見たい場合は手元のタブレットで見ることができる。生徒一人一人のニーズに応じた個別最適化の情報提供が可能となったことが大きい。デジタル化への移行のためには、作品画像の置き場の検討も必要であった。データは必要な時に誰でもアクセスができ、且つ、対象者以外は閲覧できないサイトが必要である。現時点ではGoogle フォトを使って管理している。

## 3. 所沢市立向陽中学校の取り組み

デジタル朝鑑賞は所沢向陽中学校から始まった。まず、2021年8月20日、向陽中学校の研修部が中心となりデジタル朝鑑賞の校内研修をおこなった。研修では、研修部からの目的説明に続き、教頭が10分間デジタル朝鑑賞のデモンストレーションをした。教頭は以前三ヶ島中学校で朝鑑賞を体験している。教頭のデモンストレーションに続き、全教員が学年ごとの小グループに分かれ各教室に移動し、PCの立ち上げ、作品選び、そして作品鑑賞のファシリテーションまでを行って見た。最後に再度全体で集まり、小グループの演習で気がついたことや疑問などを全体でシェアして、筆者が質問などについて答えた。そのなかで、作品の選び方や、発問のしかた、発言が無いときの対処方法などが質問として出たとともに、デジタルならではの画像拡大による細部の鑑賞についての可能性について、この拡大は作品鑑賞を深めていく上で有効な手段となり得ると意見が出た。

2学期が始まりデジタル朝鑑賞がスタートした向陽中を10月8日に視察に訪れ、実際に鑑賞をする



写真1 校内研修の様子（所沢市立向陽中学校）



写真2 Google フォトの作品群から鑑賞作品を選ぶ様子



写真4 作品を見て感想を言い合っている



写真5 作品の左下部を拡大して見ている様子



写真6 グループワークで鑑賞された作品

生徒の様子を見学した。生徒は、教室全面のモニターに映し出された教師のPC画面に沿って、各自机の上に置いたPCを操作し、朝鑑賞作品を掲載したリンク先から作品を画面に出した。そして担任が作品についての問いを発し朝鑑賞が始まった。(写真7,8) それまで実作品を使って対話型鑑賞を行っていたので、作品に全生徒の視線が集まる姿とは異なり、各自の机にあるPCに目を落として折る姿には当初違和感を感じたが、生徒は教室全面にある大型モニターと自分のPCとを交互に見て、作品を詳しく確認している姿に、デジタルならではのよさも感じられた。

特に教室後方の生徒にとっては、今まで作品を近くで見られなかった課題が改善されている。生徒は大型モニター、教師、発言する生徒、そして机上のPC画面に視線を交互に移動しながら朝鑑賞を進めている。また、中には気に入った部分を拡大して見ている生徒もいて実作品ではできない鑑賞の仕方が生まれていた(写真7)。実作品とデジタル画像を使った鑑賞の比較は、今後どこかで検証してみる必要があると感じている。



写真7 必要に応じて拡大して見せている



写真8 朝鑑賞の様子。手前の生徒は目を拡大して見ている

#### 4. 他校でのデジタル鑑賞の様子

現在、Google フォトのリンクの共有を始めて半年経つが、利用している学校及び教育センターは 10 箇所である。デジタル朝鑑賞の実施に当たってはリンクの申請をしてもらうとともに研修が必要である。研修は年間の学校運営や学校の研究課題と関連し設定するので急な計画は難しいが、今後朝鑑賞の実施とともに徐々に増えていくと思われる。本年度は向陽中学校の他に 2 校で研修を行った。1 校は埼玉県川口市立鳩ヶ谷小学校である。鳩ヶ谷小学校では「旅するムサビプロジェクト」で壁画制作の依頼があり、その際にデジタル朝鑑賞の話をして取り組むこととなった。この小学校の校長は中学校の美術科教諭から指導主事、教頭を経て校長になっており、美術の鑑賞授業にこれからの教育課題を改善する効果があることを理解し、美的感性の育成とともに自分の言葉で発言できる子どもたちの育成に力を注いでいる。もう 1 校は京都の福知山市立六人部小学校である。こちらは、京都府で行った研修を機に朝鑑賞を知り問い合わせがあった。学校の課題は学力向上が懸案となっている。

まずは、11 月 7 日に鳩ヶ谷小学校で行った対面での校内研修の様子であるが、はじめの簡単な朝

鑑賞の効果の説明したあと、筆者がデモンストレーションを行い、それに続いて 2 人の先生に実際に Google フォトにアクセスして鑑賞のファシリテーションをしてもらった。(写真 9) 小学校教諭は中学校教諭に比べ、日頃から児童との対話を大切に指導を行っているので進め方が上手である。すぐコツをつかんで見事なファシリテーションを行った。最後に質疑応答の時間を取り先生方の質問に答えた。

もう 1 校 2022 年 2 月 2 日に行った福知山市立六人部小学校は遠隔地でありオンライン研修とした。こちらは小学校の普通教室でモニターに繋いだ PC と、教室の背後からその様子を映す計 2 台の PC を Zoom につなぎ、筆者が画面共有で Google フォトの鑑賞作品を写して行った。進め方は鳩ヶ谷小学校と同じである。一部音声聞き取りにくい問題はあったが、研修としては問題なく、参加した先生方からも絵を見て話すことが楽しかった等の感想を頂いた。

今まで朝鑑賞に取り組んできて、教員が実施する上での課題は、鑑賞でのファシリテーション成功体験の有無と感じている。今後デジタル朝鑑賞の普及においては、鑑賞素材の提供ともに対話型鑑賞の体験もセットで提供する必要があるだろう。主体的、対話的で深い学びが求められている今日、朝鑑賞で教師自身の対話力を磨くことも求められているのである。朝鑑賞のデジタル化は、実作品を運び実施する上での物理的な負担を軽減し、研修自体を容易にしてくれる取り組みにもなると感じた。

註

1「美術教育における学力分析～ルーブリックを用いた鑑賞学習の効果測定～」2017-2020 科研費研究(17K04810)、研究代表 奥村高明



写真 9 学校便りで保護者に朝鑑賞の意義を伝える(向陽中)



写真 9 研修の様子。(川口市立鳩ヶ谷小学校)

# ブルーノ・ムナーリの芸術教育活動について - シルバーナ・スペラティのテキスト「美の会話」に基づいて -

十文字女子学園大学講師 水島ゆめ

## はじめに

イタリアのブルーノ・ムナーリ(Bruno Munari,1907-1998)は、プロダクトデザインや絵本制作などの様々な領域で活躍したが、教育への並々ならない関心を持ち、子供達と造形の原理を発見する喜びを共有しようとした。その思想的影響力は、未だに大きい。本稿では、ブルーノ・ムナーリ協会長 Silvana Sperati による“toccare la bellezza Maria Montessori・Bruno Munari” (2019-2020)展のカタログ中のテキスト“Communicating Beauty”(コラーニ社刊,ISBN 978-88-7570-831-3)を一部訳出し、ムナーリの芸術教育活動の理解への一助としたい。

## 「美の会話」シルバーナ・スペラティ

ここで私は、特に教育分野でのムナーリの行動をよりよく研究するためのいくつかの有用なポイントを示し、美のテーマに触れるグローバルなアプローチにおいて、彼が常に働かしている感性を観察しながら、適正な結果と見なされる省察を明らかにしていきます。

ブルーノ・ムナーリは、「美」を正確で首尾一貫した研究道の到達点と見なしました。これは、過去に作られた、また、今でもムナーリの作品において明確です。それらはすべて「真」であり、すべて美しいのです。ですから、これらの詳細を知っている人にとっては、ムナーリの作品との接触の瞬間が、それを生み出したプロセス、つまり作品自体が作られている素材や素材で形作られる正確なプロセスに出会う機会になることでしょう。

ムナーリはすべての材料、すべての技術、すべての可能性を検討し、そのような実験的、生成的経過の終わりにのみ作品のそれぞれに署名します。ほとんどの場合、これまで誰も想像もしていなかった

用途を発見します。たとえば、アンコーナの展覧会に展示されている有名なフォークランドランプの場合です。

ムナーリの全作品の中心において、実験と研究が位置付けられるという考えからすると、ブルーノ・ムナーリ式のワークショップが様々な意図と目的を持ったアーティストの作品であることは明らかです。そしてまさにこの理由は公にされ、そして作品として保護されるべきです。

「物作品」について触れましたので、ムナーリのどの作品が子供たちに捧げられているのか、そしてこれらの創造的なプロセスを生み出した状況は何かを問うてみましょう。

ブルーノ自身は、最初の問題がおおよそ1945年に、戦争とその余波に影響されていたミラノで起こったと私たちに語っています。5歳の子供の父親であるムナーリは、息子のアルベルトの年齢の子供に適した本が市場に出回っていないことに気づきました。優れた設計者のように問題を感じ、必要性に焦点を合わせた後、彼は生涯にわたって行ってきたことを実行します。つまり、解決策を生み出そうとします。この結果、数年で、現在世界中で「45Books」として知られている美しいシリーズの本ができました。それぞれが異なっており、それぞれが異なるプロジェクトから始まって実現した一連の9冊の本ですが、すべて同じ目的を持っています：本の唯一真正の主人公である子供が、自身の行いで組み立てていく経験をするように。ムナーリはこれらの新しい作品を、さまざまな形式のページを提示し、物語自体と交流する革新的な方法で空間に編成された「動きのある本」としました。

彼は、その期間に子供たちに捧げられた刊行物に関して敬意を持ちつつ、このプロジェクトを組織化するように読者を促しました。すぐに、これはまっ



たく新しいアプローチであり、これまで考えられなかったものであり、一般の人々が提案を理解するのに時間がかかったと気付くでしょう。その後、ご存知のように、このシリーズは、ムナーリが創始した、さまざまな種類の段ボールの本、穴のある、窓のある本等、を紹介する他の多くの作家や出版社のモデルになります。

ムナーリは、ひたすら世界中の市場を驚かせ、圧倒する尋常ではないもの(彼の興味ないもの)やこれまでに見たことのないものを作るのではなく、もっとたくさんのことをしています!

この本の知覚(見え方など)は完全に変化し、ここではそれは重要な対象であり、豪華であろうと適切であろうと、テキストに対する単なる「サポート」となっています。ムナーリの作品では、本そのものが、それを構成する素材が、全体として、またはむしろ本というオブジェクト全体で表現しています。製本の種類、形式、画像やテキストの存在自体(または非存在)がストーリーになります。これは、ムナーリが子供向けにデザインした他のすべての本と同様に、私の見解では、今日でもこれらの本が若い読者が楽しみ、人気があるという確定的事実を、日常的観点からも裏付けます。断言します。:これは必要なものです。

詳説したいもう一つの側面があります。文字が読めない人や見えない人でも、本を利用できる可能性のことです。これらのテキストの中で最も有名なものの1つを取り上げると、『Toe toe それは誰ですか?』手でドアを開け、目を閉じてドアを開けると、指と指先はすでにカバーの異常に気づき、おそらくゆっくりと穴の周囲をたどり、最初の好奇心をかき立てるでしょう。それから、それを開いて手で探検を続けると、その本が実際には「表紙の上に建てられ」、右側のページに、長方形の形をした段ボールの半分のページが接着されていることに気付くでしょう。カードのもう一方の端を折りたたむと、内側に「ゲーム」があり、ページがますます小さくなります。したがって、この読者は、最大から最小へと進むページを含むゲームについて、この本からすでに興味深い情報を受け取っているかもしれません。ぜひ試してみてください。

本のオブジェを構成するさまざまなページのフォーマットが直接反映する叙述力への観察眼は、子供向けの出版の真の基準点となった本の中で異な

る材料を使用する場合でも、さらに発展していきます。それは1956年に初めて出版された「夜の闇の中」です。ここでは、単語が最小限に抑えられ、視覚的および触覚的要素、およびたとえば、参照するさまざまなサイズのさまざまな穴によって生じる連想と強力に相互作用します。最初に夜を照らす光の好奇心に、次に穴、裂け目、そして最後に洞窟になる隠れ家に。この場合、ムナーリは、コミュニケーションの重要な要素として、まったく異なる触覚と想像力に富んだ3種類の紙を同じ本に挿入します。夜のダークカード(アーティストのダミーでは、光を捉えたとわすかに油を塗った紙でのテストもありました。)、芝生の上にいるかのように入ることができるとある紙と、地面を指す粗くて少し毛むくじらの紙。コミュニケーションの並外れたエキスパートであるムナーリが、知覚のあらゆる側面を考慮しているからこそ、「パワフル」な作品を提案する方法を体現する「本のオブジェ」で、具体的に「美しさに触れる」ことができる真の傑作です。

本のオブジェの本質と完璧に感覚的で敏感な結実を示す道に沿い続け、1980年に私たちはまだ読み書きができない子供たちに捧げられた真正の百科事典に行き着きます。これらはプレブックです。12のテキストのコレクションで、パッケージは、同じサイズの本を単語や絵なしで同じサイズで表示してあります。重要なことに、素材の品質と多様性(布から木、段ボールからプラスチック...など)、さまざまなバインディング(ステッチ、ひも、接着剤、鉄のらせんなど)とそれらにサプライズ(髪の手、ボタン、透明なページ...)が含まれています。

このオブジェは、世界中で使用されています。「手、顔、時にはおでこ、耳」で読むような感覚期にいる小さな読者が含まれています。

五感に関して言えば、ムナーリは5つだけではないことを私たちに知らしめました。実際には、重さや温度感もあると指摘しました。私の意見では、別の側面、むしろ別の観点もここで検討する必要があります。

が教育の世界に足を踏み入れたとき、私が述べたように、ムナーリは芸術家の側面を残しています。これは見逃してはならない側面です。このため、プレブックの提案は、たとえ著者がそれを著名な一般市民に捧げたとしても、あらゆる点で作品として受け入れられると信じています。その概念的な観点か

らも、芸術家の読めない本と紛れもなく同じであると言えます。子供のための芸術作品です！

ブルーノ・ムナーリの非常に明確な世界に入ろうとすると、芸術家と子供たちの世界との間のこの稀な関係を再構築しようとするために、私たちが以前に尋ねた質問に戻って、ゲームやおもちゃについて話さなければなりません。

まず、1953年にムナーリがデザインした有名な「シミアッタ・ジジ」について触れておきます。

ここで、ムナーリの常として、このプロジェクトは素材から、あるいは発泡ゴムと金属線のような2つの異なる素材の関係から生まれていると言わなければなりません。そのデザイン計画は、当時は新素材であった業界からの要望に基づいて開発されたもので、それまでは主に家具に使用されていましたが、代わりとなる様々な用途を模索したいと考えていました。先ほど申し上げたように、ムナーリは常に素材の探求、実験、観察を彼の特徴とし、彼を取り巻く知覚可能な世界に対する深く自然な好奇心の姿勢に常に忠実であり続けています。この興味は、彼が好奇心を刺激するすべてのものと交流して遊んだ子供だったときから派生しています。落下するときに「...まっすぐに落下するのではなく、お菓子のような幻想的な形を作る」というエイサーの種から、壊れた蛇口から滴り落ちる興味深いリズムを生み出す水滴から、柔軟ゆえに多くの異なるゲームを想起させる竹の小枝まで。そこで、ブルーノ・ムナーリは、この新しい素材の独特の特徴から始めて、新しい用途を発明し、彼の最初の動くおもちゃの「骨格」となるごく普通の金属線と「お話」します。そこで初めて、子供たちは自分の行動によって変形し、動物自体の可動性との関係を示すおもちゃと対話することができます。子供はZiziをケーヅムナーリにとってプロジェクトの不可欠な要素であり、ネットに似ていました)から解放して、喜びの感覚を与えるその柔らかさを探求し、おもちゃの許容する変容と相互作用のすべての可能性について実験しながら遊ぶことができます。1954年、ジジはその年に創立された「コンパッソ・ドーロ」賞(訳者注:イタリア工業デザイン協会によって選定される世界的に最も権威のあるデザイン賞)を受賞しました。ブルーノ・ムナーリは、「本質的形態(それは)素材が表現に一体となっている」という名目で賞を勝ち取りました。

おもちゃへの省察は、ムナーリが出版社ダネーゼ

のために、およそ1959年から1976年までの期間に作成する「ゲームボックス」のプロジェクトへ、学校変容の求めに彼を巻き込んだ教育ディレクター、ジョバンニ・ベルグラノと共に向かっていきます。これらのボックスは、家庭だけでなく学校でも子供たちが実行できる活動を提案します。実際、幼稚園や小学校と一致する内容を想起させるものもあります。今回は特に、1970年に発表された「プラスとマイナス」と1960年に制作された「ABC ウィズイマジネーション」の2つに触れたいと思います。

「プラス記号とマイナス記号」は、透明な背景、描画、またはより複雑なデザインの一部に存在するカードを重ね合わせたり削除したりすることによって形成される画像から、言語、想像力、および関係を構築する機能を刺激できる美しいゲームです。このゲームにも同じフォーマットのカードが付属していますが、別の素材である光沢紙でできているため、霧のような感じがし、手触りが粗くなります。さまざまなカードもゲームの一部であり、厚くて硬く、中央のスペースに最小から最大までさまざまなサイズの穴があり、重なり合った場合に「洞窟効果」を作成できるようにギザギザの輪郭があります。あなたが遊ぶのに飽きることがなく、無限の物語を発明することを可能にし、子供に物語の作者である喜びを与えるゲーム。これは決して小さなことではありません。特に、今日の子供たちが物語を「すぐにできる」と思っている場合、想像力と発明能力は求められないことが良くあります。

「ABC With Imagination」は、アルファベットの文字を部分に分解したものです。実際には、線と曲線は、触ると心地よいカラフルな素材でできています。それからそれは子供が好む方法で、知っている文字を「構築」しようとすることを奨励します:彼らが望むサイズ、傾向、そして方向で。ゲームの楽しい部分は、新しい文字を発明し、それらがどのような音を表現できるかを、想像することです。次に、利用可能な形状を使用して、他の図を作成し、新しい発見を促すこともできます。これらのゲームがどのように「未完成」であるか、またはムナーリが言うように無限であるかを認識します。それらは、使用される単一の方法を提供するゲームではありません。それは、子供は自分自身を自発的に教育するのです。しかし、ここでは、遊び心のある要素と実験の喜びが、さまざまな可能性を探求する行動を

促し、子供が実際の遊びの文脈で行われる行動と、絶え間ない観察を通過する知識の構築のモデルを習得できるようにします。

しかし、ムナーリについて話すときに、最も明確で分かり易い教育的活動は、ワークショップの活動であるかもしれません。今日では、実験への焦点とプロセスへの注意を強調するために、「創造的なデザイン思考への教育ワークショップ」として定義する方が正しいと考えています。プロダクトはそれほど多くはありません。それらは、1977年にブレラで初めて子供たちの芸術に対するより大きな感受性を促進することを目的として提案されました。ムナーリが言ったように、芸術家を模倣することによって作成されたのではなく、芸術の言語の所持のためのものです。アートは語られていませんが、実行されています。

「サイン、形、色、遠近法、点描画…」は、世界中で知られ、高く評価されている主要なワークショップについてのタイトルのほんの一部です。しかし今回は特に触覚ワークショップに力を入れるのが適切だと思います。これもまた、未来派運動によって行われた研究からインスピレーションを得て、ブレラで最初の実験ワークショップの名前から「Giocare con l'arte」と呼ばれるシリーズで、ムナーリによって名付けられました。ムナーリは常に触覚を再評価する必要性を表明し、再確認し、何よりも視覚と聴覚を優先する傾向のある社会では実際に、触覚性が無視されていることを指摘しました。この触覚と知覚的側面への注意は、品質、質感、強さ、延性、手に伝わる感覚、そして各素材の変形の可能性を常に体験することに熱心だった人物と芸術家の使命と一貫しています。

ムナーリの言葉に「手は知っている」というものがあります。

ムナーリが他よりも優れて、すべての素材とすべてのオブジェクトの固有の特性に向けたこの研究では、人類が世界を体験できるように、手と皮膚を通じた基本的で初源的な対話に戻る必要性を再定義しています。したがって、古くて同時に革新的であり、存在理由を確認し続けるように人類の未来に向けられた何かが語られていました。

芸術家ムナーリが私たちに提示する多くの提案を参照し、よく観察する方法を知っていれば、私たちは彼のすべてのワークショップで触覚に注意を向

けていることがわかります。たとえば、「サイン」ワークショップの提案でも、手が経験するブラシの硬さ、延性、柔らかさといった質ではなく、むしろ用いられる様々な紙の品質に注意を払っています。また、次の段階に、つまり実験自体の観察では、サインの触覚の質に注意が向けられます。その厚さ、密度、重要性を観察します。同じことが、別の例として、さまざまなテクスチャ表面を探り、それらの触覚値を調査する「テクスチャー・ワークショップ」にも当てはまります。見て値踏みした後、使用されたシートにワックスまたはオイルパステルで評価が記されます。そして、それらが視覚的な特徴を持っているだけでなく、探索し、参照できる可能性を探るものとしての表面を持っていることがわかります。最後に、私の個人的な経験の中で、「Il laboratorio delle qual ita」(1991)の事例において、幼稚園内で提案される活動について、ムナーリ自身からいくつかの提案があったことを覚えています。ブルーノは、比較するために通常選択されるさまざまな触覚材料(滑らかで粗い、柔らかく硬い、弾力性のある硬い...)を含む「ドライブール」を実験するように、私にアドバイスしました。色々な材料で実験してみましょう。もちろん、オペレーターは、子供たちが表現した興味を記録する必要があり、子供たちが遊んでいた素材の特徴について自然に対話を展開しました。その後、イタリア語辞書の助けを借りて、操作されたものの名前と品質が正確に定義され、次に、材料は、たとえば、透明から不透明、または薄いものから厚いものまでの値のスケールに従って配置されました。教育的な文脈に置かれたこの記憶は、学校内で提供される触覚について教育する特定の方法に対する芸術家の適正な配慮を示しています。

確かに、この注目は、ムナーリによってさまざまな文脈で繰り返し用いられ、後に様々なデザイナーや会社によって、特に感覚的側面に敏感な家具、ゲーム、本、子供向けの空間デザインの感性の波全体を刺激しました。

(後略)



図1 紙芝居の表紙

## 「はたらく」をテーマとした紙芝居制作プロジェクト

長野県立大学 宮城 正作

### 1. はじめに

#### (1) 背景

本稿では、企業と共同して取り組んだ紙芝居制作プロジェクトについて報告する(図1)。本企画は、長野県労働金庫(以下、長野ろうきん)の創立70周年記念企画として、長野県立大学(以下、本学)に依頼があり、本学こども学科の有志の学生が中心となって取り組んだ企画である。

長野ろうきんより提示されたテーマは、「“はたらく人への感謝の心”や“はたらくことの尊さ”をオリジナル紙芝居を通じて子どもたちに伝える」ということであり、さらに「はたらく人の定義」として次の内容が提示された。

お給料をもらって仕事をしている人はもちろんのこと、おうちで料理や掃除・洗濯をしてくれている人、地域のいろいろな活動をしてきている人、そして誰かのために頑張っているすべての人も“はたらくひと”だと長野ろうきんは考えています。

上記のようなテーマや「はたらく人の定義」をふまえ、脚本(ストーリー・演出ノート)および作画について取り組んだ。また、完成した紙芝居は長野県内の保育園・幼稚園・こども園(約600箇所)に無料配布するという企画であった。

(2) 概要

本企画は2021年2月からスタートし、勤労感謝の日がある2021年11月までに保育園等に配布する計画であった(表1)。ただし、業者による印刷や保育園等に配布する期間を除くと、9月上旬までに脚本・原画を仕上げる必要があり、学生が実際に取り組む期間は6~7か月程度となった。

制作に取り組む学生は本学こども学科の1・2年生(2021年2月時)から募り、有志による制作とした。当初の想定では5名程度の人数で取り組むことを考えていたが、参加者は24名にものぼり、多人数で1つの紙芝居をどのように制作するかということが課題となった(写真1)。

参加を希望する学生が予想以上に多かった背景には、コロナ禍で様々な課外活動を休止せざるをえなかったという事情が関係している。多様な経験を期待して大学に入学したにもかかわらず、厳しい制限が課せられるようになってしまった学生生活のなかで、比較的安全を確保しながら取り組める紙芝居制作は、学生らの意欲をかきたてるものとなった。また、学生らが制作した紙芝居が県内ほぼすべての保育園等に配布されるということも、制作への大きなモチベーションとなった。

たずさわった教員は、本学科で造形表現分野の科目を担当する筆者と、言語表現分野を担当する教員の2名である。ただし、教員は簡単なアドバイスやスケジュール管理をする程度の役割で、原則的には学生が主体となって取り組むこととした。

2. 制作

(1) 計画

前述したとおり、制作を進めていくなかで最初の

表1 スケジュール

脚本	作成(本学)	3月中
	確認(長野ろうきん)	4月上旬
	修正(本学)	4月中旬~5月中
	作画(本学)	6月~9月3日
印刷(長野ろうきん・業者)		9月6日~10月8日
配付(長野ろうきん)		10月~11月中

課題となったのが参加者の多さである。意欲の高い学生が集まったということは喜ばしいことだが、20名を超える人数で1つの紙芝居を制作することには難しい面もある。さらに、コロナ禍ということもあり、一度に多くの人数で活動することにも懸念があった。そこで、24名を脚本チーム、「作画チーム」、「マネジメントチーム」に分けて活動することで、効率的に制作が進められるように計画した。なお、「マネジメントチーム」は、脚本と作画両方に関わり、脚本のイメージを作画チームに伝えたり、事務的な連絡を担ったりした。

表1のとおり、脚本は3月~5月にかけて取り組み、作画は6月~9月上旬の期間に取り組んだ。ただし、授業期間中は実習などもあり集中して取り組むことが困難だと予想されたため、作画は8月(夏休み)中に主に取り組むことにした。また、脚本は3月中に学生が創作したものを、4月上旬に長野ろうきんの担当者に確認してもらい、アドバイスを受けたのちに修正して5月に最終稿として仕上げた。

紙芝居の形式は、大きさはB4サイズ(257×364mm)、枚数は12枚とした。紙芝居の大きさとしては、A3サイズ(297×420mm)も考えられるが、その大きさだと手にもって演じることが難しかったり、舞台を活用したくても大きなサイズの舞台を保育園等が保有していなかったりするため、扱いやすいB4サイズにした。枚数については、8枚、12枚、16枚などの枚数が一般的であるが、8枚だとストーリーをまとめることが難しく、16枚は幼児向けには長すぎると考えたため、12枚で制作することにした。

(2) 脚本

脚本では、長野ろうきんより提示されたテーマと



写真1 初回ミーティングの様子

はたらく人の定義をふまえ、「はたらく人への感謝の心」、「はたらくことの尊さ」、「家庭や地域で活動している人々もはたらく人」というキーワードをポイントに、次のような概要のストーリーを創作した。

#### タイトル：「いつもとちがうかえりみち」

保育園に通うたかし君のお迎えに、いつも来てくれるお母さんの代わりに、お父さんがお迎えにやって来る。そのことがきっかけで、いつもとは少し違う帰り道となる。

たかし君はお父さんがこぐ自転車に乗って帰途につくが、その途中で自転車がパンクしてしまう。すると、近くの畑でりんごの収穫をしていたお兄さんが自転車屋さんの場所教えてくれる。そこで、たかし君は農家のお兄さんとお父さん（仲卸業）が一緒に働いていることを知る。たかし君は別れ際にお兄さんに「ありがとう」と言って自転車屋さんに向かう。

自転車屋さんでパンクを直してもらったたかし君は、「ありがとう」といって自転車屋を後にする。その後も、コロッケを買おうと立ち寄ったお肉屋さんのおばちゃんや、横断歩道で交通整理をしていたボランティアのおじいちゃんに「ありがとう」と伝える。たかし君は「ありがとう」とたくさん言ったことを思い返しながらかし君の周りには多くの働く人がいることに気付く。

お家に着いたたかし君は、帰り道であったことをお母さんに話すと、いつもご飯をつくってくれるお母さん「ありがとう」と伝える。たかし君は、「働いて、ありがとうがいっぱい生まれるんだ」という想いにいたる。

### (3) 作画

作画に取り組む際に課題となったことの一つは、学生個々の表現スタイルの違いである。人物の描き方や色の塗り方など、学生それぞれに個性がある。ただし、描き手が異なることによって、場面ごとに登場人物のデザインや表現スタイルが異なっていると、一つの作品としての統一感を損なったり、ストーリーの理解を妨げたりしかねない。そこで、写真2のように一人の学生が登場人物のデザインや絵コンテを描いて、そのイメージをほかの学生が再現することで、作品全体のイメージを統一するようにした。

また、用いる描画用具についても課題があった。たとえば、絵の具を着色材として用いた場合、混色して作った色が無くなってしまったり、美術を専門としない保育者養成校の学生にとっては、その色を再現することは難しいのではないかと予想された。さらに、複数の学生で制作するので、学生どうして使用する色を統一することも容易ではないと考えられた。つまり、長期にわたる制作期間や描き手が複数いる状況のなかで、使用する色をどのように管理するのかという課題があった。

そこで、本制作では、色画用紙や折り紙などを切り貼りして絵を表現することにした(写真3)。既存の色紙等を使用すれば、混色して色を調整する必要もないので学生間で色が相違することもない。微妙な色合いやタッチを用いて繊細な表現をおこなうことはできないが、今回のような条件下では、色画用紙等を用いた作画が作品全体の統一感を保つ効率的な方法だと判断した。

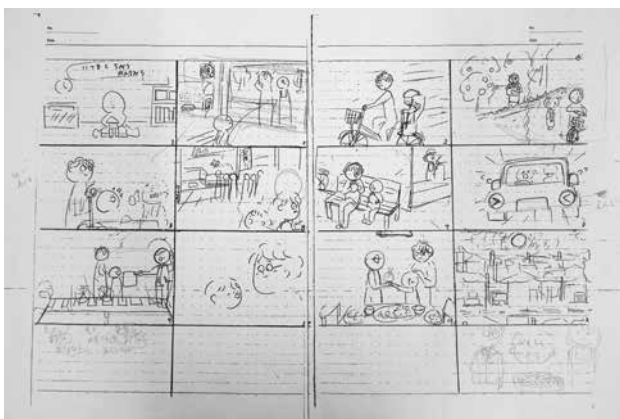


写真2 絵コンテ



写真3 作画の様子(色画用紙の切り貼り)

#### (4) 制作後

完成した原画は9月上旬に長野ろうきんに引き渡し(写真4)、業者による印刷を経て11月中に県内各地の保育園等に配布された。また、長野ろうきんから提案をいただき、学生が朗読した動画を動画共有サイトにアップロードしたり(写真5)、取り組みの内容を長野ろうきんウェブサイトで紹介いただいた。また、地方紙から取材を受ける機会もあり、活動の内容が学内だけではなく、多くの人に伝わったことも一つの成果であった。

### 3. まとめ

本プロジェクトでは、長野ろうきん創立70周年記念企画として、「はたらく」をテーマとした紙芝居制作に取り組んだ。共同で一つの作品を制作することはそれだけでも貴重な経験であるが、コロナ禍で様々な活動が制限されているなかではとりわけ貴重な機会となった(写真6)。さらに、学内の活動としてだけではなく、企業と共同して取り組めたことも学生にとって新鮮な経験となった。

紙芝居を制作するという活動は授業の一環として考えたとき、それほど目新しいものではない。しかし、制作した紙芝居を業者を通して印刷し(写真7)、約600箇所にもおよぶ保育園等に配布することは、授業や学内規模の企画では容易に取り組める内容ではない。企業と共同して取り組むメリットを感じるとともに、貴重な機会を提供いただいた長野ろうきんにはあらためて感謝したい。

さらに、授業や実習、サークル活動の合間をぬって取り組んだ学生たちの意欲にも感心させられることが多い企画であった。その意欲の源には、こどもたちに紙芝居を見てもらいたいという強い気持ちがあったのだろう。コロナ禍において、今後も困難な状況が続くと予想されるが、そのなかでもできる限り多様な経験を積んで、実りの多い学生生活にしてほしい。



写真4 原画の引き渡し



写真6 原画完成後の様子



写真5 動画の一コマ



写真7 完成した紙芝居

# 絵本制作を通じた幼・保専攻学生の学びについて

植草学園大学 森高光広

## 1. はじめに

公立中学校などを経て大学教員となり13年間が過ぎた。小学校専攻に所属するが、幼児・保育専攻の授業担当が多く、保育士や幼稚園教諭を目指す学生にとって、よりよい学びが造形の制作や活動の中で出来ないか、日々試行錯誤の毎日である。本稿では、授業の中で取り入れた絵本制作を通して、幼児・保育専攻の学生が主体的に学ぶ実践について具体的にまとめるとともに、今後の課題について述べる。

## 2. 問題点について

筆者の研究室所属の学生は例年ほぼ幼児・保育専攻である。卒業研究のテーマに絵本を対象とする学生が毎年いる。所属学生でも、造形制作やその活動に対する興味・関心はあるものの、例えば絵を描くことなどに苦手意識を持つ学生がいる。絵本についてもそれほどの知識はなく、実習やボランティアで目にしたことから興味・関心を抱く学生が多い。また、一般の学生もそれは同様のことである。授業を受ける学生の中には絵を描くことやものをつくること自体は好むが、自身の作品に自信が持てない学生も少なくない。ここは美大でも美術専門の学校でもないのだから、子どもが楽しく造形の制作や活動ができる支援をするためにも、まずは自身が楽しく作って学ぶことが大切だと毎年新入学生に話すことが常である。他の授業でも絵本について学んでいるはずだが、卒業研究の対象とする学生の話の聞くと基礎知識は乏しい。実習やボランティアで絵本の読み聞かせはしている、知っているのは子どもの頃に読んだ絵本程度で、赤ちゃん絵本や布絵本、最新の絵本などについてはあまり知識もないのである。筆者は学生時代に高橋宏幸の創作絵本講座に通い、童画イラストなども学んだ経験がある。絵本

を制作する楽しさも学生に知ってもらい、また柔軟に絵本について学んでもらいたいと考え、授業の課題に取り入れることとした。簡単なミニ絵本を制作し、絵本に対する興味や関心を高めることから始めている。研究室所属学生は少人数ということもあり、通常の授業ではできない特別授業も経験しているが、本稿では、一般の授業での取り組みについて主として述べる。

### 2.1 授業での取り組みから

2021年度はコロナ感染予防のためもあり、遠隔授業が続いた。演習の授業内容を遠隔で行うという点ではどの大学なども苦労や工夫が多々あったと考える。自宅でも取り組めるように、保育内容演習(カリキュラム改訂のため2021年度まで実施)の最終課題にミニ絵本制作を設定し実践した。

### 2.2 学生の取り組みと感想

前述の授業は、2021年度は2学年2クラスに対面で実施した。掌サイズのミニ絵本の制作を紙パックを切って組み立て基本づくりを作り、内容は園の子ども向けに各自考えさせた。使用材料は、特に配布はせず、身近にあるものを活用させている。参考として事前に研究室所属学生が作成した作品画像をスライドで見せ、ネットの絵本サイトなど紹介し、調べ学習も行った。絵本というと、物語とそれに沿った絵がある本と捉えがちで、絵に苦手意識のある学生は制作が難しいという意識が先に立つことが多い。そこで最近の赤ちゃん絵本、視覚障害の子ども向けの触る絵本、しりとり絵本、あいうえお絵本、布絵本など、様々な絵本の存在を示した。その点、研究室所属学生の試作した絵本は学生の絵本制作のためのよいヒントともなった。最終課題として、アイデア・スケッチから動画提出まで3回分の授業の



中で行ったが、大半の学生は予習・復習の学習時間のみならず、それ以外の時間も使い、熱心に制作に取り組んだ様子が完成作品からもうかがえた。提出物は表紙や自信のある頁を複数画像と模擬保育の観点からの絵本の読み聞かせ動画である。学習後にアンケート調査から学生がどのような学びを実感したか確認した。(表1)

クラスによる差もあるが、ストーリーのある絵本よりもしかけ絵本や赤ちゃん絵本の制作に取り組む学生が多かったことも調査結果には表れていると考える。触れたり、めくるなどを取り入れた、玩具絵本的な要素を持つ作品も多かった。様々な材料を切って使ったり、穴を開けるなど各自が良く工夫していた。2020年度の先輩作品もスライドで紹介したが、強い影響を受けたものもなく、学生個々が各自考え、工夫を凝らして楽しく制作できたことが伝わる作品が多い。ただ、数は少ないがなかなか制作に手間取り、苦勞した学生もいたことも事実である。

研究室学生には、もう少し詳細な調査ができた。

15名の3.4年所属学生の回答は以下があった。尚、質問項目は11項目あるが、ここでは紙面の都合で多い回答3つに絞る。(複数回答可)

・絵本制作の中で楽しく取り組めた内容は？

- 1) アイデアを考える。……………60%
- 2) 仕掛けや仕組みを考える。……………60%
- 3) 仕掛けや仕組みをつくる。……………53%

・絵本制作の中で最も楽しく取り組めた内容は？

- 4) アイデアを考える。……………60%
- 5) 仕掛けや仕組みを考える。……………60%
- 6) 仕掛けや仕組みをつくる。……………53%

・絵本制作の中で最も学べたと考える内容は？(回答1つ)

- 1) 仕掛けや仕組みを考える。……………40%
- 2) 仕掛けや仕組みをつくる。……………30%
- 3) 絵本制作全体……………30%

回答から本来の造形制作の持つ要素を楽しく経験できていることも伝わる。また、絵本制作を終えて制作する前と後では何が変わったと思うか？という質問には、以下の回答があった。(自由記述)

表1 クラス A34名、クラス B32名回答(複数回答可)

質問	クラス A 回答数	クラス B 回答数	全体の割合%
市販の絵本に興味・関心を持った	23	13	54.5
絵本制作に興味・関心を持った	18	22	60.6
布絵本に興味・関心を持った	8	5	19.7
赤ちゃん絵本に興味・関心を持った	15	12	40.9
しかけ絵本に興味・関心を持った	28	21	74.2
お話絵本に興味・関心を持った	11	8	28.8
絵本作家に興味・関心を持った	4	5	13.6
絵本の読み聞かせに興味・関心を持った	15	16	47
絵本の歴史について調べてみたいと思った	1	4	4.6
日本の絵本について調べてみたいと思った	10	8	27.2
外国の絵本について調べてみたいと思った	9	6	22.7
自分の手作り絵本をまた作りたいと思った	16	8	36.3

- ・絵本製作というと難しいイメージを持つが、紙パックで作り簡単かつ身近な存在になった。また、物語だけでなく数やイラスト等、特にストーリーのない絵本でも良いことがわかり、手軽さを感じた。
- ・対象の子どもの発達を考えながら、絵本を制作したので、より発達に合わせた絵本を見極めるようになった。
- ・牛乳パックで絵本を作るということ自体初めてで、難しいイメージだったが、実際にやってみると思っていた以上に簡単に作ることが出来た。また、いろんな仕掛けについて調べ、本



写真1 所属学生試作絵本例1-1

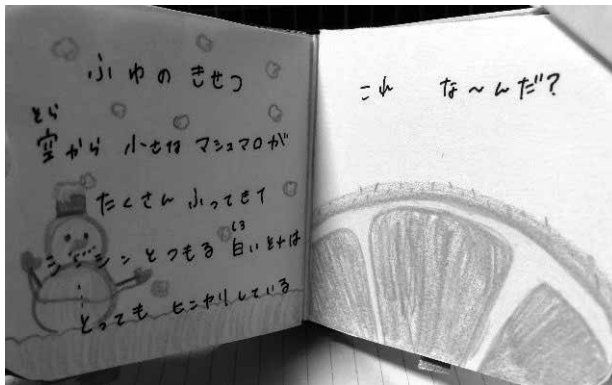


写真2 所属学生試作絵本例1-2

屋で仕掛け絵本を探して見るようになった。

- 仕掛け絵本にはどのような種類があり、どのように活用されているのかを実際に自分の手で触り体験してみる機会が増えた。
- 普通の絵本だけでなく、しかけがある絵本への興味が増した。また、身近な廃材で手軽に作れることがわかったため、他にも絵本を作ってみようという意識が芽生えた。
- 絵本の制作に対する視野が広がった。仕掛けや内容を考えることで、絵を描くだけではなく様々な面から絵本を捉えられるようになった。
- これまでは絵本を選ぶ際、内容や絵の細さに注目していたが、製作後にはどのような仕掛けがあるかや、1部の素材が違うことにもおもしろさを感じ、選ぶ際の観点のひとつとなった。
- 絵本を読む際に、どこにどんな仕掛けやポイントがあり作られているのかを見るようになった。場面設定、登場人物について、などをよく確認

するようになった。

以上の感想からも学生の工夫とこだわりは伝わってくる。

### 3. 成果と課題について

絵本に対する興味・関心を高めることができたことは成果と捉えている。

本年度の1学年より、保育関係の造形の授業が3カ年で音楽や身体の内容とともに、オムニバス形式で5回ごとの授業を3名の授業者が交代で行うこととなった。回数も減り、2学年の授業が演習ではなく講義となるため、正直極めてやりづらくなっている。どうしたらより充実した学習内容となるか、現在も検討しているが、この状況だからといって、絵本の制作をやめるわけにもいかない。絵本制作は、それだけ学びも多い題材の一つと考えている。また、次年度より認定絵本士資格取得をするための授業ともなっている。より授業に対する期待も重みも増している。絵本についても、学生にさらに意欲的な学びが求められている。限られた時間でいかに充実した学びを保証していくかが今後の課題である。

### 4. まとめ

筆者の研究室所属学生は、特別授業として絵本の出版社を訪問して、編集者の講義を受けたり、絵本作家の原画を直接見たりもしている。また、絵本作家を招いた特別授業も実施してきた。本来は通常の授業でも同様なことができればよいのだが、なかなか諸事情のため実現できていない。学生がより充実した学びができる場や題材内容について、絵本制作に限らず、今後も探っていきたいと考える。

謝辞

研究室所属学生、授業に関わった学生の皆さんに深く感謝申し上げます。

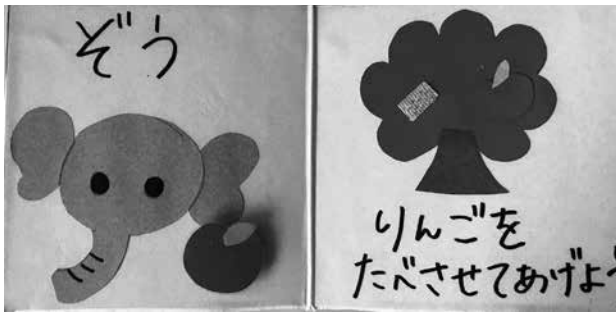


写真3 所属学生試作絵本例2-1

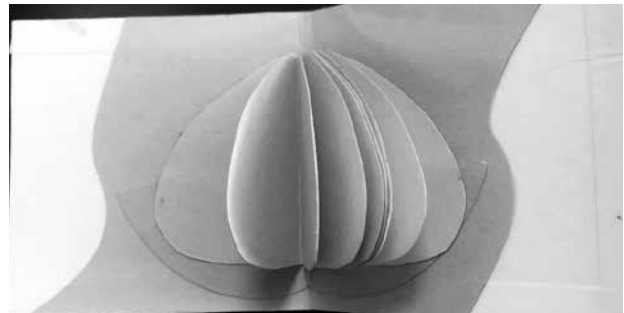


写真4 所属学生試作絵本例3-1

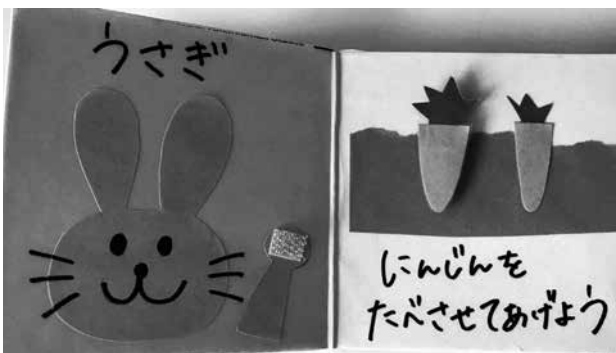


写真4 所属学生試作絵本例2-2 ページごとに動物と食べ物が変わる。食べ物は着脱可能で動物に持たせることができる。



写真6 所属学生試作絵本例3-2 ももたろうの絵本だがページごとに飛び出す仕組みがある

・ももたろう 制作の感想

特に気をつけたところはどの場面を切り取るかということです。紙パックでの絵本制作なので限られたページ数の中で子どもの興味を引き出せるかということと範囲が小さいので貼り付ける動物の大きさに意識を向けて作りました。細かすぎると見えにくくインパクトがなくなってしまう一方で大胆にページいっぱいにしてしまうと、伝えたいことがあまり伝わらないなどが考えられたので、バランスが大切だと感じました。提出したページは、注目させたい「もも」を大きく入れるためにおじいさんとおばあさんのくぐりだけは話だけで伝え、「川から大きなももが～」というところで表紙をめくるなど、実際に文章と合わせて何度か読みながら作成をしました。全体を通して学んだところは、色使いと変化です。まず色使いはももとの背景が紙パッ

クで全て白になってしまうので、ももを思わせるピンクの背景を貼ったり、最後のお宝のシーンでは財宝の雰囲気に合わせて黄色にするなど、工夫をしてそれぞれのページの違いが出るようにしました。変化は、見開きで2場面を描く時に気をつけました。今回のももたろうで例えると左ページにももを描いて右ページにももたろうを描くととももから産まれたのだと読む前に落ちがわかってしまうのでワクワク感がなくなってしまいます。そこで提出した画像のように、ももを見開きで描き、次のページにももたろうを描くなど、ページ内容を工夫して変えることで子どもたちのワクワク感と興味を惹きたてるものになったと思います。



## 子どもの主体性を育む、SDGs を意識した造形あそびの提案

大阪大谷大学 山本将之

### 1. はじめに

使用材料の「廃棄や費用捻出」において、造形教育は現実的な課題を有している。SDGs の社会的機運が高まる今日において、持続可能を主題とした造形題材を探ることは、当領域の時代に応じた発展に寄与すると考える。

本稿では SDGs を意識した、廃棄物を生まない持続可能な造形あそびを提案し、実践を経て浮き彫りとなった遊びの実際と成果を報告する。

### 2. 提案する造形あそびの概要

提案する造形あそびの題材名は「線が図形に! 図形が見立てに!」である。この遊びは有孔ボードに

丸棒を刺し、輪ゴムを掛ける遊びである。

材料は下記の通りである。

- ・有孔ボード (Φ 5mm × 600mm × 900mm × 3.8mm)

- ※ 50 人に対して 20 枚 (白 11 枚、黒 9 枚)。

- ・丸棒 (Φ 5mm × 30mm)

- ※ 子ども 1 人あたりに 50 本程の丸棒を提供できるよう、程筆者自身で 910mm の丸棒 100 本を切断した【写真1】。

- ・折径 6cm のカラー輪ゴム

- (緑・ピンク・黄・青・紫・黒・白)

- ※ 子ども 50 人に対して 800g (10 箱) 程度準備した。

### 3. 実践する保育の概要

本章では、実践する保育の概要として、「対象年齢と環境」・「保育の内容とねらい」・「保育の流れ」を記す。

#### 3.1 対象年齢と環境

幼保連携型認定こども園の2号認定の4・5歳児(50人)を対象とし、この造形あそびを実施した。環境設定は次の通りである。まず、遊戯室に有孔ボードをΦ形に配置した。また、丸棒と輪ゴムは深い紙皿に入れ、これを子ども1人につき1つ渡した【写真2】。

#### 3.2 保育の「内容とねらい」

当造形あそびの「内容とねらい」は次の2点である。

①丸棒を穴に刺す操作や、輪ゴムを伸ばしたりねじったりする操作を楽しむ。

②線を組み合わせることで図形ができることを知り、線と図形を組み合わせた形から見立ての世界を広げ、想像する楽しさを味わう。

①のねらいを設定した背景には、丸棒や輪ゴムの操作が幼児にとって「程良い難しさであること」が挙げられる。例えば、丸棒の径は有効ボードの穴の大きさと同じΦ5mmであり、大人であれば2本の指で持ち上げる程度の大きさである。その大きさゆえに、幼児は穴をよく見ながら丸棒を操作する必要がある。また輪ゴムには伸縮性があり、何度もねじって丸棒に引っ掛けることが可能である。しかし、ねじることで輪ゴムの張力は大きくなり、結果として輪ゴムの操作が幼児にとって程良い難しさとなる。このように、各素材の特性が存分に発揮される当造形あそびでは、自然と細やかな手指操作にもチャレンジできる。以上の理由から、①のねらいを設定した。

②のねらいについては、素材や手指の操作に慣れた際に、遊びの幅を広げてほしいという願いを込めている。造形素材は、例え単体であっても、生き物や物に見立てることができる。また、輪ゴムを「繋げる」操作が広がることによって、街や迷路のように、空間に働きかける見立ても可能になる。この造形あそびでは、子ども自身が遊びの内容(素材の操作や見立て)を自由に選択することができる他、見立てによって想像を広げることも可能である。以上のような「遊びの自由」を認めることで、子どもの主体性が育まれることを期待しており、この「主体

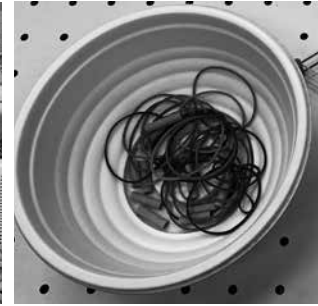


写真1 丸棒を切断する様子 写真2 子どもに渡す材料

性」によって、子ども一人ひとりの人生が豊かになることを筆者は願っている。このような願いを込めて、②のねらいを設定した。

上述の「保育内容とねらい」及び「ねらいの設定理由」を軸として、ねらいに即した「保育の流れ」を構成した。この「保育の流れ」の詳細は次節で述べる。

#### 3.3 保育の流れ

本節では、当造形あそびの「保育の流れ」を箇条書きで記述する。

①「線でお絵かきをすること」を伝える。

②「線」は、2本の棒を刺すことで表現可能なことを示す【写真3】。

③さらに2本の棒を刺し、輪ゴムをかけて「何ができたかな?」と問いかける(木を刺すときは奥までギュッと刺すことや、輪ゴムを手で抑えることを伝える)【写真4】。



写真3

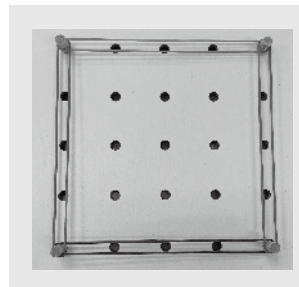


写真4

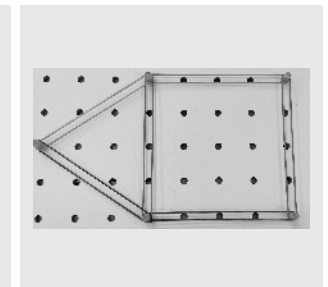


写真5

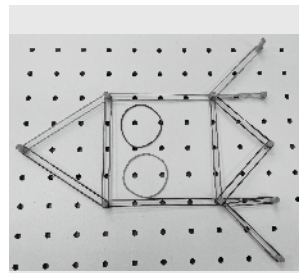


写真6

【写真3】2本の棒を刺すことで表現可能な「線」の見本

【写真4】線が繋がり、図形になることを示す見本

【写真5】図形の組み合わせ。見立ての問いかけを示す見本

【写真6】複雑な図形の組み合わせを示す見本

④三角と四角の図形の組み合わせを示し、「何ができたかな?」と問いかける(想定される回答は鉛筆、矢印、お家など)【写真5】。

⑤三角・四角・線の、組み合わせを示し、「何ができたかな?」と問いかける(想定される回答はイカ、ロケットなど)【写真6】。

#### ⑥お約束

- ・棒を刺すときは奥までギュッと刺す。
- ・輪ゴムをつけるときは、両手でつける。外すときも両手で外す(輪ゴムが跳んでいくことを防ぐため)。
- ・お友達の輪ゴムを勝手に外さない(「お友達はどうな気持ちになるかな?」と問いかける)。
- ・お友達と一緒に作っても良いし、一人で作っても良いことを伝える(お友達と繋げるときはガッ

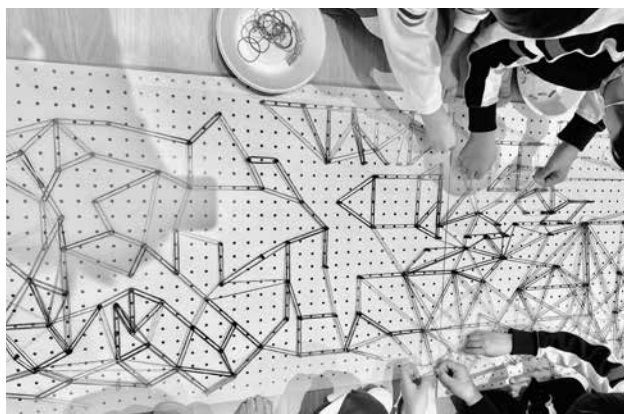


写真7



写真8

【写真7】友達と表現が繋がる様子

【写真8】協働的な迷路の見立て

【写真9】具象的な表現の試み

【写真10】輪ゴムの操作を楽しむ表現

【写真11】有孔ボードの境目を活用した表現

【写真12】遊びの全体像

チャン)して良いか、お友達に確認することを伝える)。

⑦一人ひとりに輪ゴムを入れた紙皿を渡し、渡された子どもから有効ボードが置いている場所へ移動し、活動を始める。

#### ⑧鑑賞

丸棒や輪ゴムに触れないことを伝え、お互いの作品を歩いて見て回る。作品の全体像を把握することができたら、3人程度に感想を聞き、想いを共有する(「何を作ったの?」「やってみてどうだったかな?」など)。

#### ⑨まとめ

- ・丸棒や輪ゴムの操作(刺す・伸ばす・ねじる・繋げる)を存分に楽しめたか、確認する。
- ・どんな見立てができたかを確認し、想像を膨ら

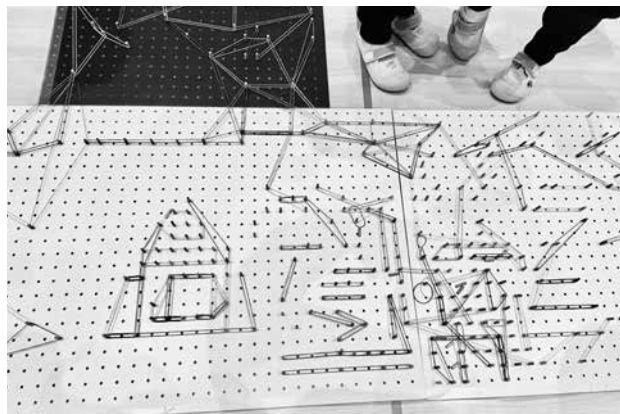


写真9

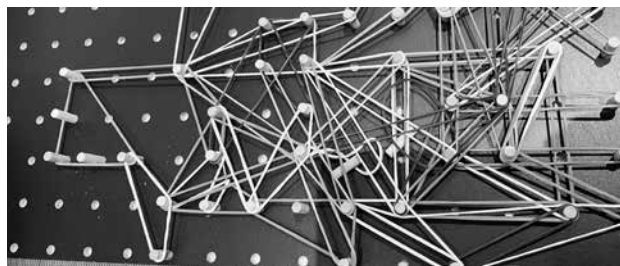


写真10



写真11

ませた際の気持ちを確認する（普段の遊びにおいても、想像することを楽しんでほしい、という保育者の願いを込めて）。

#### ⑩お片付け

使った丸棒と輪ゴムを、有孔ボードから外して、箱（コンテナ）の中に戻すことを伝える。

### 4. 子どもの表現

活動中の子どもの表現は【写真7】～【写真12】の通りである。

### 5. おわりに

本稿では、廃棄物を生まない持続可能な造形あそびとして、筆者オリジナルの造形あそびである「丸棒・有孔ボード・輪ゴムを用いた遊び」を提案した。本章ではこの遊びについて、実際に保育を行った筆者自身の所感を記すと共に、改めて遊びの成果をまとめる。

まず、遊びの所感を簡単に述べる。筆者が実際にこの遊びを実践して感じたことは「確かな手応え」であった。その理由は、1時間弱程の長い活動時間であっても、集中力を切らすことなく、熱中して遊びに取り組む多くの子どもの姿が見られた点にある。この子どもの集中力は、当造形あそびに多種類の遊びの内容が含まれていたことに起因すると考える。この「多種類の遊びの内容」が、実践を経て浮き彫りとなった、当造形あそびの一つの成果である。

この活動は、2種類の造形あそびの内容を含んでいる。その遊びの内容は、「操作あそび」と「見立てあそび」である。当造形あそびは、素材の操作から活動が始まる。「刺す」・「伸ばす」・「ねじる」・「繋げる」といった丸棒と輪ゴムの性質を生かすことで、子どもは手指や素材の操作を存分に楽しむことができた。そして友達同士の輪ゴムを連結させることで、空間に働きかける素材の面白さに気付く子どもの姿が見られた。さらに、空間に広がる表現が自然と街や迷路に見立てられたことで、「操作あそび」は「想像するあそび」へと変容した。発達に応じた遊びの移行（「操作あそび」→「見立てあそび」）を示す当造形あそびは、個人でも友達同士でも、主体的かつ協働的に遊ぶことのできる題材であったと考える。

また使い終わった素材には大きな損傷も無く、今後も使用可能であると判断された。このように、

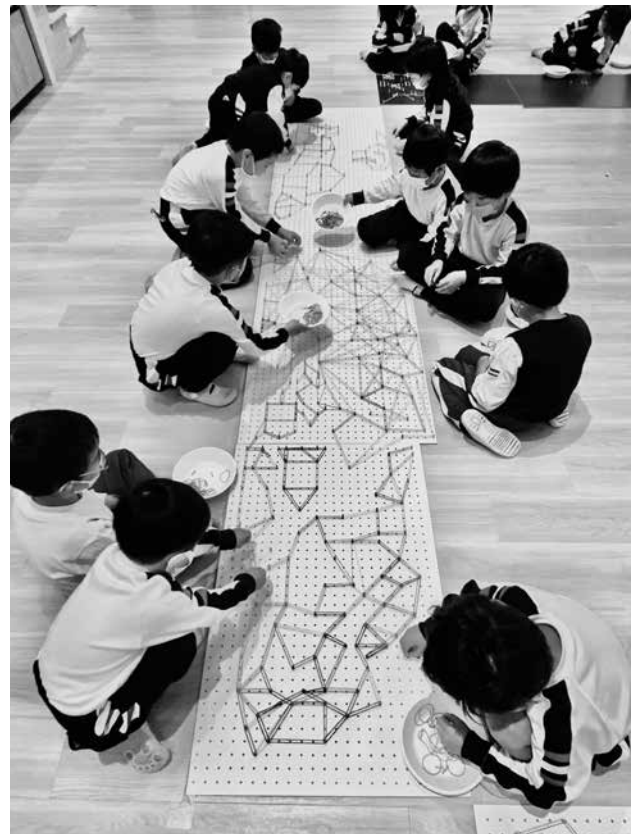


写真12

素材を何度も繰り返し使用できる点に、「持続可能な視点から見た成果があったと考える。

この造形あそびを実践するにあたり、事前準備として丸棒（Φ 5mm × 910mm）100本と有孔ボード（Φ 5mm × 600mm × 900mm × 3.8mm）20枚を購入している。そのため、現実的な問題として4万円程度の費用がかかっていることにも触れておきたい。

筆者がこれまでに実践している「廃棄物を生まない持続可能な造形あそび」は、いずれも初期投資に多額の費用を要している。しかし、一度集めた素材で何度も繰り返し遊ぶことができる点や、簡単な操作から複雑な見立てへと移行する点、さらに、遊びの特性によって子どもの主体性や協働性が担保される点に、「操作から見立てが展開される造形あそび」の魅力があると考えられるため、今後も現実的な課題に即した遊びの提案を続けていきたい。

また、造形あそびを「子どもの環境や生活経験」とどのように関連させ、どのように普段の保育に繋げるのか、という点についても今後の課題として検討を続けたい。



等身大人形のイメージ作品

## 新聞紙を用いた等身大人形製作 ～コロナ禍の親子アトリエを通して～

育英大学 渡辺一洋

### 1. 実践の目的

本実践報告は、2021年11月に実施した群馬県高崎市と過去数年間継続しているイクメン講座「パパのチャレンジ大作戦 親子の楽しい時間!もっとパパを楽しもう」で実践した公民館のホールを1つのアトリエにした親子による製作活動の実践報告である。具体的には、新聞紙を用いた等身大人形製作を題材として、コロナ感染予防を考慮した上で造形活動を行った。新聞紙や包装紙を用いて、親子のコミュニケーションを図りながら進めた造形作品は冬のフルーツやクリスマスをテーマに独創的な表現に展開した。2020年から続く新型コロナウイルス感染症による世界的なパンデミックの中で、日本で

は、共働き家族の増加、仕事と家庭のバランスを補う子育てに加え、父親参加が求められ、子どもの興味に寄り添うコミュニケーション方法を学ぶことも重視されている。その中で、子育ての楽しさ、造形活動を通じた父親と子どものコミュニケーションの発見を目的として実践した。今回の実践では、新聞紙に着目し、子どもをイメージした等身大人形を製作した。参加した子どもは3～6歳の未就学児であり、群馬県高崎市内在住の8組限定(事前抽選)の親子で実践を行った。コロナ禍のイベント自粛の傾向の中で、居住地域のイベントにおいては、比較的申し込みが多い傾向が見られた。



## 2. 実践の経過

実践の名前は『親子で造形アトリエ～紙袋&新聞紙で等身大の人形を作ろう～』であり、午前中は2コースで各8組、午後は各コースの親子が集会ホールに集まり、運動あそびの活動を行う設定になっていた。その中の午前中のプログラムの1つを筆者が講師として担当し、「新聞紙で子どもの等身大の人形を作ろう」という活動を行った。具体的な流れは、感染予防をしながら、以下のように行った。

### (1) 導入(写真1)

見本を基にした説明の後、「冬のフルーツ(いちご、りんご、みかん)」と「クリスマス(サンタクロース、トナカイ、雪だるま、雪の妖精、クリスマスケーキ)」の中から好きなテーマを選んで、子どもの等身大のイメージに沿って、新聞紙で人形を作り、カラービニール、包装紙、紙皿、紙コップ、色画用紙などを用いて装飾した。

### (2) 製作のプロセス

①「新聞紙を様々な形にする導入」、②「親子の造形活動についての父親への資料を用いた説明」、③「子どもの等身大の新聞紙人形製作」(写真2及び写真3)、④「新聞紙人形製作の飾り付け」という製作の流れで行った。

### (3) 作品の発表(写真4)

最後に参加した各親子に作品発表を行ってもらい、簡単な感想を親子に語ってもらった。

## 3. 実践の全体的なまとめ

本実践は前述の通り展開したが、参加した親子の中でも3歳から6歳の幼児のそれぞれの発達段階において、父親とともにチャレンジすることができた。5、6歳においては、小学校図画工作の接続につながる製作の経過が見られた。また、子どもは自分の等身大人形に愛着をもって関わる姿が印象的であった。今回の作品製作を通して、今後、さらに、等身大人形の造形作品製作について実践や指導内容を見つめ直していくとともに、コロナ禍における父親と子どもの造形活動のコミュニケーションの可能性についての考察を深めていきたい。また、今後、コロナ禍による社会の子育ての価値観や造形活動を行うイベントの実施方法が転換していくことが予測される。その中で造形活動を行う環境設定や展開などが省略されながらも「感性を豊かにする造形とは何か？」という問いについての解析を実践内の視覚的な形にしていくことが求められていると考えている。



写真1 導入場面



写真2 製作場面



写真3 製作場面



写真4 発表の様子



手作り紙芝居の発表練習の様子

## 手作り紙芝居製作と絵本を通した感性形成 － コロナ禍の保育教材の製作と実践 －

育英大学 渡辺一洋

### 1. 実践の目的

本実践報告は、2021年5月から10月の期間に取り組んできた手作り紙芝居製作と絵本をテーマにした製作や勉強会、作品発表に関する実践報告である。筆者はサークルやゼミを通して、群馬県内の図書館と過去5年以上連携した子育て支援の実践を行ってきた。きっかけは、筆者が連携先の図書館が所在する町の伝説を題材に紙芝居の絵付けをした経緯によるが、その後、保育者力量形成の意味から学生とともに様々な企画を展開してきた。その1つが、手作り紙芝居の実践である。日常の保育においても紙芝居を実演する場面は多いが、今回は絵本にも視点をあてながら行った製作物を主とし

た内容である。具体的には、「世界の名作、ポエム、シルエットクイズ、ご当地クイズ」などをテーマに製作した。

また、絵本の絵画と言葉にも着目し、名作「スーホの白い馬」(1967、大塚勇三 再話、赤羽末吉 画)に着目し、コロナ禍の中の命をテーマにした絵本の学びを重視し、遠隔による研修(写真1)を行った。本実践の目的は、このようなコンセプトの実践で用いた手作り保育教材の効果の検証である。

### 2. 実践の経過

2021年に進めてきた群馬県内の図書館との連携の中で、コロナ禍の様々なイベントが中止になって

いる現状においては、手作り紙芝居の発表開催の  
 目途が立つかどうかは不明であったが、親子にひと  
 時でも子育て支援による楽しい時間を過ごしてもら  
 いたいという願いから準備を進めた。最初に手作り  
 紙芝居をテーマに製作指導を行うことにした。過去  
 には紙芝居製作を造形活動として検討し、折り紙  
 を折って画用紙に貼る方法、墨絵で線描を描く日本  
 画的な技法、新聞紙や様々な素材をミクストメディ  
 アで貼るなど、多様な表現を学生に指導してきた。  
 また、言葉という面で物語の語りから絵の内容を感  
 性豊かに想像することも重視し、かつては語りの活  
 動を行っているゲストを招いて学生とともに研究を  
 行う活動を進めた場面もあった。

その根底には、紙芝居の大衆的な文化を造形の  
 面から捉えてみたいと考えた思いがある。また一方  
 で、絵本「スーホの白い馬」の物語に着目した。筆  
 者は、コロナ禍の中で命をテーマにした絵本を通し  
 た実践を重視しているが、かつて、モンゴルの幼児  
 教育施設取材した際に訪れた草原や壮大で感動  
 的な風景が、ふと心をよぎったのである。そこで、  
 アクティブに動けない現在の中で、少しでも学生に  
 感性を豊かにしてもらいたいと考え、今回の実践に

取り入れていくことにした。まず、9月に栃木県にあ  
 るモンゴルのテーマパークにアポイントを取り、遠  
 隔による勉強会(写真1)を行った。ここでは、モン  
 ゴルの文化や馬頭琴について学び、読み聞かせの  
 際のイメージの深さにつながったと考えられる。

実践本番は連携先の図書館貸館休止のため、残  
 念ながら製作した手作り紙芝居作品(写真2、3)  
 の発表や展示ができなかったため、2021年10月  
 末に行われた本学学生限定の文化祭(写真4)の中  
 で、縮小して発表することとした。

### 3. 実践の全体的なまとめ

今回の実践では、手作り紙芝居製作と絵本の世  
 界の研究においては通常のグループ活動を行えない  
 場面が多く、実技指導も感染状況を判断しながら  
 進めることになった。そのような状況においても感  
 性を豊かにする保育教材である手作り紙芝居製  
 作とイメージを拓げる絵本の読み聞かせに関連した  
 実践を行った。今後のコロナ禍の社会動向の中で、  
 さらに手作り紙芝居や絵本に関する造形活動の意  
 味を探求していきたい。



写真1 遠隔によるモンゴルのテーマパーク講師による研修の様子



写真2 手作り紙芝居(シルエットクイズ)



写真3 手作り紙芝居(ポエムをテーマに)



写真4 本学学生限定の学園祭内で行った手作り紙芝居発表の様子

# 1920年代におけるアメリカの芸術教育の影響

帝京科学大学 渡部 晃子

## 1. はじめに

1920年代のアメリカは著しい経済発展を遂げており、社会構造も大きく変化した。教育においては多くのカリキュラムの作成や新教育諸学校が開設された時期である。芸術教育では子ども中心主義が提唱され、ピクチャー・スタディーが隆盛となった。そうした教育の動向は日本の芸術教育にも少なからず影響を及ぼしたが、その教育普及に尽力した教育者の一人が霜田静志(1890～1973年)である。

霜田は欧米の文献についていち早く吸収、研究するとともに学校教育での実践を通してその教育の内容や方法を深めていった。彼は海外の芸術教育文献の紹介に努め、1915年、初の翻訳書『芸術教育の原理』<sup>1</sup>を出版している。生涯に膨大な数の著作を残し、その関心の対象は芸術教育に留まらず美学、心理学、精神分析学の領域にも及んだ。芸術教育を核として幼児から成人までを扱い、生涯をとおして関心の対象が広く展開していった。

したがって日本へのアメリカの芸術教育の影響を考察するにあたって霜田静志は重要な人物の一人である。中でも1920年代は霜田がとりわけ芸術教育に傾倒していた時期に重なる。しかしながらその生涯の教育や研究の実績に比べ、彼の教育内容や方法は十分な着目がなされていない。

そこで本稿ではその生涯と活動について概説・整理しながら、特に霜田の芸術教育観の形成について彼の著作やアメリカの芸術教育文献に照らして比較考察する。

## 2. 背景と目的

これまでの芸術教育における霜田静志はどのように捉えられてきたのであろうか。山形寛の『日本美術教育史』によれば、霜田静志はいくつかの場

面で紹介されているが、最も焦点を当てられているのは図画手工統合論を唱えた人物としてであろう<sup>2</sup>。山形は図画手工統合論について、既に明治時代からいわれているとしながらも活発に議論されカリキュラムの研究が盛んになったのは大正時代に入ってからだとし、霜田を取り上げている。それによれば、霜田は1919年に全国訓導協議会などで図画手工統合論を発表した。しかし実際に図画手工が教科として統合されることになるのは昭和に入るのを待たねばならなかった。

また、金子は「教育的図画」を定義し、その内容体系を示した人物として霜田を紹介している<sup>3</sup>。岡崎は、霜田が欧米、特にアメリカの美術教育から大きな影響を受けていたことを具体的な文献を挙げながら指摘し、中でも鑑賞の重要性を学んだとしている<sup>4</sup>。

一方で霜田は、教育者ニール(Alexander Neill)を我が国にはじめて紹介した人物でもある。彼は1928年にプラハで行われた国際美術教育会議に出席するため渡欧した際、ニールに出会い、以来親交を結び続けた。ニールの著作の多くを翻訳し、その教育的思想に共鳴していたものと考えられる。

しかしながら霜田静志の功績は先述してきた点のみならず、多面的な側面から捉えなおす必要がある。例えば霜田は1932年に幼稚園主事に就任しており、主婦の友社の「母の教育相談」にも従事していたことから幼児教育に関して多くの教育的研究および実践を行っていた。したがってまず本稿では、霜田の活動全般を整理することでその教育の多様な広がりや展開を展望していく。

## 3. 霜田静志の芸術教育

### (1) 霜田静志の略歴とその活動

霜田静志(1890～1973年)は大正期から昭和にかけて活躍した教育家である。埼玉県浦和市(旧松本新田村)で生まれ、東京美術学校師範科を卒業した。卒業すると熊本県に新設された山鹿高等女学校および4つの小学校の図画工作科の教員として兼務した。しかしその後、結核を患い4年の療養生活を強いられた。療養生活の間、霜田は国内外の多くの文献を渉猟し、翻訳書を出版するなどして芸術教育への思索を深めた。

自由画教育運動が隆盛の頃、霜田は子どもの自由を保障することに共鳴しながらも、さらに広く創造や鑑賞を深めたいとの思いから谷籙太郎、赤津隆助、本間良助らと新図画教育研究会を結成した。この研究会は沢柳政太郎をはじめとして顧問に坪内逍遙、正木直彦、金子筑水、小西重直、有島武郎、島崎藤村、田辺尚雄を迎え非常に多彩な顔触れであった。霜田は成城学園で教鞭をとりながら、研究会に参加し1923年には雑誌『芸術教育』も創刊した。

霜田は教育の理想を実践的に実現してみたいという希望があり、1925年明星学園の園長赤井米吉の招きにより、明星学園で働き始めた。この時の教育を記したのが『芸術を基調とする低学年の教育記録』<sup>5</sup>である。

一方、彼の生涯において大きな転機となったのは1928年にプラハで行われた第6回国際美術教育会議への出席と約半年間の滞在・視察旅行であった。この時、彼はオーストリアのフランツ・チゼックを知り、彼の業績を目にしたほか、チゼックの弟子の指導も見た<sup>6</sup>。さらにイギリスを訪れてニールの学園を見学した。そうした経験は彼に大きな影響を及ぼし、生涯の仕事につながっていくことになった。

霜田はニールから『問題の子ども』<sup>7</sup>を紹介され、1930年にその翻訳を出版した。ニールの精神分析学を応用した教育理論に触発された霜田は、自身も児童心理の探究と精神分析学へと傾倒していくことになる。

霜田が児童心理や精神分析学を用いて本格的に活動を開始したのは、1933年に井荻児童研究所を設立してからであった。研究所は親たちの相談のほか子どものカウンセリングや大人の心理学講座、子どもたちの美術教室も行っていった。霜田はそれまで

の芸術教育の理論と実践を下敷きとしながら心理学と芸術教育学の学際的な融合を試みていたともみられる。

そうした仕事は当時としては先駆的な試みであり、主婦の友社から「母の教育相談」を依頼されたのもこの頃のことである。霜田は育児に際して「叱らぬ教育」を提唱し、育児の方法から性格分析に至るまで子どもの内面を明らかにしながら取り組んでいった。

1951年に多摩美術大学教授となり、心理学をはじめとして美術科教育法などの授業を担当した。1958年にはバーゼルで開かれた国際美術教育会議に2度目の出席をしている。この時30年あまりの時を経てニールとの再開を果たした。ニールの学園はこの頃経営難に陥っていたが、霜田はロンドンで展覧会を開き、その売上げを寄付して支援した。その後も霜田はニールの教育を日本に紹介することに力を注ぎ、ニール研究の第一人者となった。

晩年は創造性についても言及しており、それを促進するために大切なこととしてローウェンフェルドを下敷きとして次の3点を挙げている。第一に感受性が豊かである事(環境や教師が豊かな感受性をもつことが大前提)、第二に自由であること、第三に流動性があることである<sup>8</sup>。二つ目の自由であることは、霜田自身の解釈部分であると思われるが、ニールの自由な教育、子どもの自由を保障することに終生強く共鳴していたことが垣間見られる。

加えて彼は創造性の開発において幼児期の重要性を指摘しており、優れた玩具の選択や芸術教育の重要性を唱えている。特に霜田は芸術教育の次のような側面を強調している。

幼児の創造性の開発のために、も一つ(ママ)だいじなのは芸術教育である。美術、音楽、リズム遊びその他、幼時における芸術教育は、今までその重要性は考えられて来た。しかしそれはもっぱら情操教育としてのものであった。(略)もちろんこれもたいせつなことには相違ない。しかし芸術教育はもう一つの、創造性を育てるといふだいじな一面のあることを忘れてはならぬ。(略)今後の芸術教育は、このような立場から、その教材も、教育方法も改善されて行くべきであろう<sup>9</sup>。

上述してきたことから霜田の生涯における教育は教師として芸術教育に傾注した時期、ニールの子どもの自由を保障する教育に魅せられ、児童心理と精神分析学への思索を深めた時期、1932年巴幼稚園主事となり、幼児教育や家庭教育へ展開した時期に大別される。

特に霜田の生涯における関心は、1928年のニールとの出会いから大きく転換していることから霜田の芸術教育における評価や位置づけが難しくなっていると考えられる。だが歴史的経緯からすれば児童画の分析、創造性の解明など心理学と芸術教育は相互に関連しあって発展してきているといえる。霜田はその両者をつなぐ学際的視野をもった人物として位置づけられるべきであろう。

## (2) 芸術教育論の影響関係と形成

大正期の山本鼎の自由画教育運動は、当時の図画教育に関わる人々にとって一つの基軸のようなものであったと考えられる。霜田も自由画教育運動に対して一定の評価をしながらも折に触れて言及し、芸術教育としての内容体系を構築しようと努めていた。

そうした中で彼はアメリカの芸術教育を参考としてその理論や実践を積極的に活用した。中でも霜田が影響を受けた特筆すべき人物としてダウ(Arthur Dow)、スノウ(Bonnie Snow)、フレーリッヒ(Hugo Froehlich)、レモス(Pedro Lemos)らが挙げられる。

彼らの名前は霜田の著作の中で散見され、引用されており、霜田がそれらの主張を丁寧に検討考察していたことがわかる。その上で彼はアメリカの芸術教育の優れた点を認めながらも独自の芸術教育観を形成していった。

特に、彼の芸術の捉え方を理解する上で重要と考えられる部分は「美術の二方面」として「表現と形式美」があるとした点である<sup>10</sup>。霜田は次のように述べている。

私の見る所では、凡そ藝術は表現と形式美の交錯から成り立つものであり、この二つが藝術に於ける最も主要なる要素であると思ふ<sup>11</sup>。

芸術をこのように捉えたことによって霜田は芸術

教育がその二つの側面に関わりながら成長させるものでなければならないと考えていた。それゆえ総合的教授法を唱えたダウについてはすべての造形芸術の基礎となる力を養おうとするその意義を認めながらも「形式美」の教育に偏り、もっと「表現」の教育に価値をおきたいと感じていた。

さらにダウの考えを生活の中に実現させようとしたスノウ・フレーリッヒによる『工芸美術教科書』<sup>12</sup>についても説明しているが、アメリカの図画教育が工芸美術の基礎教育という立場、あまりに实际的で実利的に図画教育を取り扱っていることに疑問を呈している。またレモスについては、霜田の『新教育に立脚せる図画手工指導の実際』に引用があり、その著作から多くの図版を使用していることがわかっている<sup>13</sup>。

鑑賞については「芸術鑑賞の心理」として「美的感覚」、「形式」、「内容」、「情趣」の4点を提示している<sup>14</sup>。中でも「情趣」を挙げて情趣が芸術鑑賞にとって非常に重要であるとしたことは着目する点である。また鑑賞の重要性に着目しながらそれを用いて芸術による総合的な教育を推進していった点も特徴的である。

そして霜田は芸術教育の意義を幾つかの観点から捉えていた。第一に「人間教育としての芸術教育」である。美的経験は単なる感情の働きではなく理知も意思も共に働く全人的な活動であり、感情の力によって全体を統一していく特徴があったとした。したがって教育の中心に芸術をもって教育の基礎とせねばならぬと主張した。

第二に「自我の発展としての芸術教育」である。人の生まれもった個性に従って最善の方法をもってその発達を促すという意味において芸術教育は大いなる力を発揮すると考えた。

そして第三に先に挙げた人間教育としての芸術教育にも関連するが、「社会改造としての芸術教育」を挙げている。社会の変革は不合理なるものを合理的なるものにするには良いが形ばかりの改造は意味をなさない。人間精神の改造がされなければ平和は保ちがたいとし、生活の芸術化を唱え、次のように述べている。

我々が芸術教育を主張する所以は、今までの生

活の上に単に芸術的なものを加えるのではなしに、生活に対する態度を向き変えることである。生活をもって金を得る手段とのみ考えず、生活それ自身を目的とし、生活それ自身を味わっていくように教育することである。芸術教育の真の使命は実にこの点に存する<sup>15</sup>。

霜田はそのような生活の芸術化が進むにつれて生活が純化され、社会そのものの変革につながるとした。そして最後に芸術教育の意義としてその経済効果についても指摘している。芸術の産業への影響は著しく、工芸全体の国民の鑑賞眼を高めることを推奨している。

#### 4. おわりに

霜田の生涯とその活動は、芸術教育を核としてその関心の対象によって幾つかの時期に分類される。芸術教育にのみ専心した時期は長くはなかったが、霜田は芸術を表現と形式美という二つの側面から捉え、それらを支える芸術教育を構想した。ピクチャー・スタディーの紹介に尽力し多くの著作を残すなどアメリカの芸術教育について意欲的にそれを活用しながらも、一方で批判的に検討していた。鑑賞を実践していくにあたっては図画の時間に限定するのではなく、他教科の中でも関連させながら取り扱ってもよいとして芸術による人間の総合的教育を目指した。彼は芸術教育を人間教育の基礎としての意義、個人の発達、個性の発揚として認め、それらがひいては社会変革の力になると考えていた。それゆえ幼児期から芸術による幼児教育の実践を提唱したと考えられる。

"Internal Mode" of Curriculum Development in Art Education in the 1920's" Bulletin of university of utsunomiya, vol.41,1991

- 5 霜田静志『芸術を基調とする低学年の教育記録』,平凡社,1927年
- 6 霜田によれば帰国後、1929年に「学校美術」の連載にてチゼックの業績を紹介したものの当時はほとんど顧みられなかったという。(霜田静志『児童画の心理と教育』,金子書房,1960年,p.273)チゼックの日本への紹介は久保貞次郎の功績が一般的に周知されているが、久保の翻訳『チゼックの美術教育』が出版されているのは1976年のことである。
- 7 A.S ニイル著,霜田静志訳『問題の子ども』,刀江書院,1930年
- 8 恩田彰編著『創造性教育の原理』明治図書出版 K.K,1967年,pp.34-35
- 9 同上,p.36
- 10 霜田静志『新教育に立脚せる図画手工指導の実際』,聚芳閣,1926年
- 11 同上,pp.45-46
- 12 Snow and Froehlich, *Industrial Art Textbooks* (Parts 1-6), New York: Prang, 1915,1922,1923
- 13 Lemos, P.J., *Applied Art*, Mountain View, CA: Pacific Press, 1920, 1933
- 14 霜田,前掲「新教育に立脚せる図画手工指導の実際」,pp.280-281
- 15 霜田,前掲「芸術を基調とせる低学年の教育記録」,p.339

謝辞

本稿の執筆にあたり故 岡崎昭夫先生に資料の提供やご示唆を頂きました。ここに記して心より感謝を申し上げます。

註

- 1 ミュンスターベルヒ著,霜田静志訳『芸術教育の原理』,図画教育通信社,1915年
- 2 山形寛『日本美術教育史』黎明書房,1967年
- 3 金子一夫『近代日本美術教育の研究』中央公論美術出版,1992年,p.418
- 4 Akio Okazaki, "American Influence on the History of Japanese Art Education: The Emergence of the

# 造形活動で子どもたちに出会わせたい教材とは

— (株) サンワ発刊の教材カタログから新たな可能性を探って—

帝京大学教育学部 大貫真寿美・大櫃重剛



【写真1】様々なテクスチャーで好きなキャラクターを表現・装飾したフェイスシールド

賛助会員である教材会社の(株)サンワは1961年創業の大阪に本社を構える教材会社であるが、『クラフトリオ』の教材カタログを刊行し、様々な校種に配布されている。このカタログは教科書・学年別で教材を探すこともでき、教材キットを現実的内容と廉価価格で入手できるようになっている。更なる教材開発や新しい題材を探究すべく大貫・大櫃は産学連携をおこなった。大貫は教材開発を主とし、幼稚園との協働授業にて実践を行った。大櫃はゼミ生を通じ、(株)サンワのカタログ『クラフトリオ』を活用した「造形素材研究」を行った。以下、この二つの取り組みについて報告する。



## 1. 「芸術と社会貢献」(大貫担当科目)での取り組み

### 1) 『わくわくフェイスシールド』の実践に至るまで

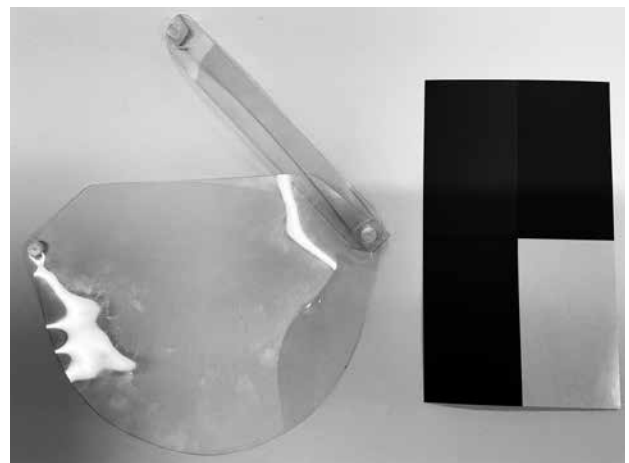
「芸術と社会貢献」は2011年の東日本大震災後に大貫が造形活動や図工・美術教育によって、社会に汎用性のある力が育成されるはずだという信念の元に立ち上げた科目である。幼児・学生・教員が共に学びあうことを目的に幼稚園との協働授業を行っている。しかし、このコロナ禍において、学生と幼児が同じ空間を共有することは、コロナ感染防止の観点から不可であった。そこで、2020年前期から2021年の前期までは映像と作品の往来に

よる幼稚園と大学の「遠隔ワークショップ」を行っていた。2011年後期には、コロナ感染者数の減少とコロナワクチン接種が行われたことによって、学生も大貫も協働授業の再開を望んだ。しかし、安易に再開は難しいと判断し、感染対策を加える手立てとして、学生がフェイスシールド着用をしてワークショップをすることを提案し、再開が可能となった。よって、最初は単純にコロナ感染防止のために着用する予定であった。しかし、それを教材として扱うことを思いついた。

#### ● 題材名『わくわくフェイスシールド』 対象年齢：幼児からおとな

(株)サンワとの産学連携で大貫はいくつか教材の提案をしていたが、安全性や価格の問題で実現には至らなかった。それは企業としては重要であり、もったでもある。

このフェイスシールドの場合も当初は価格的に難しいとの判断もあった。簡単な仕組みで製品化が可能ではないか?と考へ、アイデアスケッチを起こす提案もしていた。しかし、大貫は既存のフェイスシールドでワークショップにて使用する必須条件である素材の透明性、サイズ、機能が満たされるものを探し出すことができた。加えて接着できる「セロファン特殊加工カラーPVCシート」を指定し教材提供を依頼したが、その教材は各色一枚ずつで大きさが一枚125×100mmで6色セットであった。(株)サンワから、4色が一枚となった教材「4色セロハンシール」を提案された。これは、装飾に使用するのに十分な分量となっており、準備も安易となり、活動に大きく貢献している。適切な教材の提案と提供に大変感謝している。



【写真2】 フェイスシールドと「4色セロハンシール」



【写真3】 フェイス面が上下稼働

### 2) 実践報告

① 帝京大学幼稚園年長組 47名

幼稚園教諭 3名

「芸術と社会貢献」受講生 28名

②日時 2021年12月14日 10:50～11:50

場所 帝京大学図工室



【写真4】 組み立てる前は平面制作が可能



【写真5】 全体の活動の様子

③用具材料：4色セロハンシール、フェイスシールド、丸タックシール、透明カラー付箋、油性マジック、はさみ、穴あけパンチ、学生の試作品、グループ分けの表示画用紙、スズランテープ、セロテープ、アルミホイル

④場の設定：材料置き場として白いボードを用いて幼児が手に取りやすくした。制作する机に白い下敷き紙を敷くことによって、より色や形を認識できるようにした。ごみ置き場を各テーブルに設置することによって制作しつつ片付けもできるようにした。学生は共通のTシャツ着用しフェイスシールドを被ることによって、学生の試作したフェイスシールドがより際立つようにした。学生は椅子に座らずに画板を使用してメモを取るようし、説明中は幼児の視線を遮らないようにした。

⑤留意点：「4色セロハンシール」は、様々な形に予め裁断し、幼児がそこにある形から発想を促す。それだけでなく、新たに自分で形を切っても可とした。シールをはがしにくい時には学生に援助を求めても可とした。油性マジックは「4色セロハンシール」などからの発想を元に制作が進んだ後に各テーブルに配布した。

### 3) 本実践と産学連携を通じて

先にも触れたが、教材にかかる費用に関して実際教材を販売する側としての明確なビジョンに大きな学びがあった。適切な価格、必要な材料の設定に関して、教材を提供する企業として判断すべきところがあり、それからの教材設定ということも新鮮であった。

幼児にとって、セロハンシールをはがすのは多少困難かと思われたが、導入で「シールの台紙をはがすのは難しいね。先生もはがすは苦手。みんなはできるかな？」の言葉がけが功を奏したのか、学生の援助を受けずに多くの幼児が制作を行えた。何よりも透明な素材に触発されて各自の発想が生じている様子であった。このコロナ禍で急に需要が生じたフェイスシールドであるが、透明な素材であることに加え、お面の要素も加味され大いに幼児の制作意欲が高揚したのだと考える。改めて、教材の力が大きいと感じた。今後、この教材はこのコロナ禍において、運動会などの学校行事でコロナ感染予防のニューノーマルとして、チームなどの応援グッズとして活用できるのではないかと。

今回のこの制作活動は必要から迫られた教材開



【写真6】



【写真7】



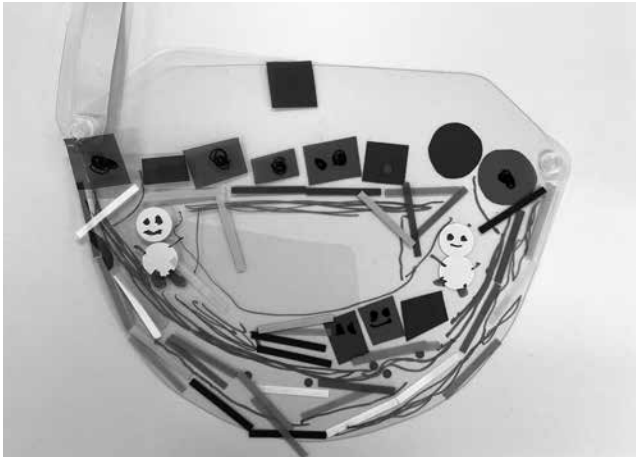
【写真8】



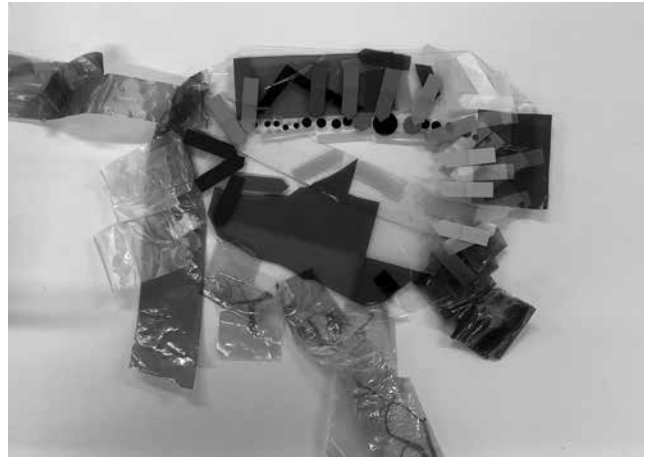
【写真9】

発とも言える。教材カタログから新たな可能性を探り、授業づくりを行ったが、授業教材開発の方法として有益であるという認識を持てた。この機会を与えてくださった(株) サンワに御礼を申し上げる。

最後に、帝京大学幼稚園の幼児と幼稚園教諭には、多くの学びを学生に与えてくださったことを感謝し、共に学びあったことを大事にしてゆきたい。(大貫)



【写真10】



【写真11】

(写真6、7、8、9、10、11、様々な発想の元、素材を十分に生かしたフェイスシールドなった)

## 2. (株) サンワ『クラフテリオ』を活用した「造形素材研究」(大櫃ゼミ)の取り組みについて

● 題材名「点からはじまるつながれクリアロード」対象学年：小学校3年

我々のゼミ(4年「卒業研究Ⅰ・Ⅱ」/3年「教育学演習Ⅰ・Ⅱ、在籍18名)では、造形表現や造形教育への基礎的な知識・技能を深め、造形教育の実践的指導力を身に付けることをねらいとし、「造形素材」に着目し、造形教育への理解を深めながら自分のテーマを設定し、実技とリサーチ等を通して、研究を進めている。また、2月には卒業制作・学習発表展覧会を企画し、研究レポートを作成し、まとめとして発表と協議を重ねている。

2021年度は、各自が専門性を深めてきた表現分野を中心にして主な造形素材を設定し、年間を通して題材開発を進めてきた。また今回、(株)サンワの協力をいただき、教材カタログ「クラフテリオ」で扱う素材やキット教材を基に、新たな組み合わせや活用方法を工夫した授業づくりまで構想する機会を得ることができた。ここで幾つかの題材例を紹介したい。

### 〈造形素材の組み合わせ〉

1)「透明パーテーションボード×タックシール×LEDケーブルライト」

3年次にマスキングテープを用いた点描画に挑戦し、前期の研究では黒いアクリル板に丸シールを計画的に並べて貼ることで橋のかかる夜景を表現した。コロナ禍で否が応にも配備しなければならなくなったパーテーションボードが並ぶ教室の風景であるが、その透過性を生かして造形活動へ発展させることはできないか、と本研究に取りかかった。

前回までの学びから「点描画の面白さは、連続して打たれている点の位置のブレや、不規則さ、ゆがみ等から生まれる、線画とは異なる独特な雰囲気である」ことが分かった。





透明パーテーションボードの持つレイヤー機能を生かし、奥行きを感じさせる表現を探った。

5～6枚のボードに奥行きを感じさせるように丸シールの色合いや密度を調整しながら藤の房の重なりを表現していった。また、ライトアップされた藤棚の美しさを表そうと、幹や棚に沿わせてLEDケーブルライトを這わせ、過度な明るさを軽減するため裏側から黒テープで固定することを考案した。

〈学生からのコメント〉

“丸シールの可能性として貼り直しができる点と、混色した絵の具でスタンピングするより色を一定に保つこと

ができると考えたが、今回のような透明板に描くのであれば油性マーカー等のほうが点を打つ上で効果的だったのではないかと。小学生に提案するならば、もう少し易しい形のものを題材にしたり、デフォルメしたり、作品自体を小型にしたりして、活動の難易度に幅を持たせる工夫を考えたい。”

⇒MR(4年)研究テーマ「点描画の制作と研究 ―丸シールを生かした点描画―」

●題材名「イツァ スモールワールド」対象学年：小学校4年



立体表現の世界観を豊かに伝えるためのステージとして、ランプケースを活用している。

〈造形素材の組み合わせ〉

2)「ランプケース × 4色セロハンシール」

図工を通して国際理解を深められる造形活動について模索し、各国の伝統的な衣装と半透明な組み立て式ランプシェードを加工したボックスアートを組み合わせて世界観を表そうとした。ランプケース前面を門扉のように切り開いたり、立体感や動きを表そうとセロハンシールをあえてずらして貼ったりし

ながら特徴ある空間(日本：紅葉の神社、中国：万里の長城、インド：タージマハル宮殿、メキシコ：グアナファトの街並)を作り上げていた。ほぼ奥行きのない箱の内側で遠近感を表すために透視図法を用いたり、貼り付ける立体物の配置を工夫したりしている。

〈学生からのコメント〉

“衣装の縫製は家庭科の学習になるが、ランプケースの

工作は中学年でも扱いやすい。今回は、実際にある風景を再現したが、児童の発想力を生かしながら、絵の具や色画用紙、綿だけでなく粘土やモール、家庭からの持ち物、校庭に落ちている葉や石なども材

料に加えると想像の幅が広がって自らのイメージでランプケースを工作していく展開につなげられる。”  
⇒AY(3年) 研究テーマ「伝統衣装と工作表現」

● 題材名「どろどろ粘土で絵をかこう」「カチカチ粘土で絵をつくろう」対象学年：小学校5年

〈造形素材の組み合わせ〉

3)「テラコッタ粘土 × 信楽粘土 × 軽量粘土 × 液体粘土」

前期では、液体粘土の流動性をいかして絵の具で描くように着色した液体粘土と刷毛で描きながら、混ぜ方によってマーブル模様にしたたり、丸めた新聞紙の凹凸を使ってスタンプングをしたり、爪楊枝でひっかいたりして液体粘土ならではの表現方法を探った。また、目の粗い布に液体粘土を染みこませて固まらせることで花びら一枚一枚を作りあげ、乾燥させてから再構成して大輪の花を再現することに成功している。

後期には、種類の異なる土粘土の焼き上がりを予想しながら、素焼き(800℃以上)と本焼き(1400℃以上)での状態の違いを発見し、釉薬(白萩、織部、トルコ青釉など)やガラスによる粘土表

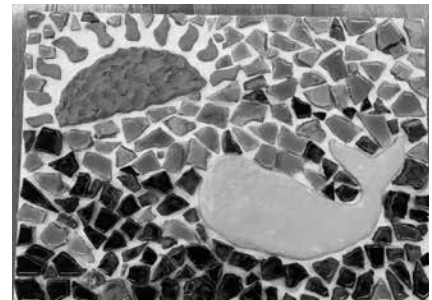
面の装いについても実験的に試行を重ねていた。

また、制作期間に教育実習で訪れた特別支援学校(中学部)において、本研究を通して体得した特徴をふまえて「どうすれば生徒たちが軽量粘土に親しむことができる授業ができるか」を模索した。生徒たちが喜んで粘土に触れる造形活動が展開され、研究が生かされた。

〈学生からのコメント〉

“子どもたちには先ず液体粘土に触れ、素材の特徴を理解してから造形活動に取り組んでほしい。また、焼成粘土でモザイク画をつくる場合、安全指導や破損防止など配慮を要する点が多いが、粘土を焼くという工程の特別感を子どもたちに味わわせたい。”

⇒UT(4年) 研究テーマ「粘土の可能性—カラフル粘土を使った平面表現—」



それぞれの粘土のもつ 感や可 性を生かして画面を構成することで題材の可能性を探った。

● 題材名「こんなの見たことない レジンの不思議な世界」対象学年：小学校6年

4)「シリコンゴム × レジン」

本ゼミに入る以前からレジンを用いた作品づくりに興味があり、制作を続けていた。今回、UV ライトで硬化する「UV レジン」と二種類の樹脂を混合させて硬化させる「エポキシレジン」を研究対象として、レジンならではの表現の可能性を探ることとした。また、型を作ることで部品を量産し、再構成することでイメージを形にしようと、シリコンゴムによる成 型にも挑戦している。また同時に、学校

現場でも扱いやすいレジンに代わる造形素材や加工 方法についても探りながら、題材開発を進めていくことにした。

〈学生からのコメント〉

“レジン自体にかかる費用、有毒性、硬化時に発生する熱(UVレジン)、化学反応で硬化させる時間(エポキシレジン)、素材により異なる透過性・研磨により増す透明感、型づくりの難度など、小学校で実践するためには解決しなければならないハードルがあること

が分かった。これまで触れたことのない素材について、自分なりに調べたり考えたりしながら手探りで地道に研究を進めることができた。どの児童にも自分を表現することができるような造形活動を“考えていきたい。”

⇒NT(4年)研究テーマ「シリコンに



よる成型とレジンを用いた表現の可能性」



レジンの透明感ある美しさや成型による部品の量産する楽しさを子どもたちにも体験させい。

### 教材カタログの活用を通して見えてくる授業観

これから教育現場へ巣立っていくゼミ生たちが、多忙な教員生活において授業をつくる楽しさや価値に目覚めていくことを願い、造形素材研究という先のなかなか見えない実験の場を設けている。自分の関心ある素材を持って飛び込んだ彼らは、大変意欲的に素材について調べあげ、イメージと適合しそうな補助素材を準備して毎回の授業に臨んでくる。ただ、予算的にも心理的にも思い切った研究活動に入れずにいる我々にとって、今回の(株)サンワとの産学共同研究は大変有難いチャンスであった。この場を借りて再度感謝申し上げたい。

(株)サンワを含めた数社から発行されている教材カタログは、学校現場に毎春新号が届けられる。しかし、年度初めに向けた多忙な日々を追われ、初めて実際に紙面を開いた日がゴールデンウィークも過ぎた頃であった。そうすると、年間カリキュラムを提出する時期、図工の予算を委員会に通す時期、そして何より入れ替わりやってくる子どもたちを図工室に迎える日々の授業に忙殺されてしまい、膠着化した題材配列一覧を眺めながら諦めの溜息をつく、といった現場も多いのではないだろうか。

図画工作の教材カタログには、さまざまな素材や用具、そしてキット教材が掲載されている。「このような作品に仕上げることができます」という写真や説明などのわかりやすいゴールイメージとともに、

コンパクトに材料が梱包されていて、しかも家庭からの材料費の徴収についても明朗会計であるキット教材は魅力的な存在である。一方、子どもたちの作品が期せずして同じようなイメージで出来上がってしまい、「なぜ子どもたちの発想が広がらないの?」と悩んでいる先生もいらっしゃるかもしれない。

「この材料を使って、どんなことができるかな」「こんなイメージで作ってみたいな」という子どもたちの根源的な問いや願いに対して、じつはパッケージに封入された説明書に印刷された写真のもつイメージは大きな影響力をもっている。私はほとんどキット教材を発注することはなかったが、致し方ない時には子どもたちに手渡す前に、必ず「この材料とどうやって出会わせればよいのだろうか?」と考えることにしていた。そこで、大量のキット教材から一枚ずつ説明書を抜き取る方法を思いついた。

今回、学生たちは大変魅力的なカタログの中から造形素材を探しながら、「何を子どもたちに届け、どう出会わせようか」と自問していた。この子ども側からの見方と授業者としての見方こそ、限られた図画工作科の年間授業数の中で、「子どもたちに何を感じさせたいか」について、これからも考え続けていきたい。(大櫃)

全国大学造形美術教育  
教員養成協議会規約  
等

全国大学造形美術教育教員養成協議会規約  
大学造形教育連絡協議会規程  
全国大学造形美術教育行員養成協議会賛助会員 内規

## 全国大学造形美術教育教員養成協議会規約

- 第1条 本協議会は、全国大学造形美術教育教員養成協議会と称する。
- 第2条 本協議会は、全国の大学及び短期大学における造形美術教育に関わる保育士及び教員養成の充実をはかり、造形教育の振興に寄与する。
- 第3条 本協議会は、前条の目的を達するために次の事業を行う。
1. 保育所、幼稚園、こども園から高等学校までの造形美術教育の、教員、保育士養成に関する連絡、協議、研究の交流。
  2. その他、協議会の目的達成に必要な事業。
- 第4条 本協議会は、造形美術教育に関わる、教員、保育士養成課程の認定を受けている大学、短期大学の教員を以って組織する。
- 第5条 本協議会に下記の役員を置く。
1. 会長1名、副会長2名、委員若干名、常任委員若干名、監事2名。
  2. 役員は次の任務を分掌する。
    - (1) 会長は本協議会を代表し会務を総理する。また会議を招集する。
    - (2) 副会長は会長に事故がある場合にその職務を代行する。
    - (3) 委員は役員会において本協議会の運営及び事業の起案について協議し執行することができる。
    - (4) 常任委員は本協議会の運営及び事業について起案することができる。
    - (5) 監事は本協議会の会計を監査する。
- 第6条 役員は総会において選出され、任期は2年間とする。但し、再任は妨げない。
1. 会長及び副会長は役員会で委員の中から選出される。
  2. 常任委員は会長が任命し、役員会で承認される。
- 第7条 役員の任命および解任は総会の出席者の過半数をもって決議される。
- 第8条 総会は、本協議会委員の選出、運営及び事業の承認をし、また、本協議会に関わる事案の協議を行う。
- 第9条 本協議会に関わる案件については総会で決議する。
- 第10条 総会は研究協議会とともに年1回開催し、会長がこれを召集する。
- 第11条 会長の下に事務局を置く。
- 第12条 本協議会の会費は、会費及び寄付金による。会費は年額4000円とする。
1. 教員の所属する大学、短期大学は専任、非常勤にかかわらず、会費を納入しなければならない。
  2. 会費は教員の所属する大学、及び短期大学1校で一口とし、複数の教員が所属する場合も同様とする。(機関加盟)但し、複数の学部それぞれ専任が配置され異なる免許を出す場合はこの限りでは無い。
- 第13条 本協議会は運営の為、別に細則を定める。
- 第14条 本協議会の事業年度は当該年度の4月1日から3月31日迄とする。
- 第15条 この規約は、平成26年4月1日から発効する。



# 大学造形教育連絡協議会規程

平成 26年3月15日制定

## (設置)

第1条 日本教育大学協会全国美術部門(以下教大協美術部門と略す)と全国大学造形美術教育教員養成協議会(以下全美協と略す)とで大学造形教育連絡協議会(以下協議会と略す)を置く。

## (目的)

第2条 教大協美術部門と全美協の連絡・連携を図り、造形美術教育の一層の充実と発展を目指す。

## (趣旨)

第3条 教大協美術部門、全美協から提案された議案について審議する。

## (事業)

第4条 協議会はその目的を達成するため次の各号に掲げる事業を実施する。

- (1) 本協議会で計画・運営される事業の共同開催
- (2) 美術教育諸団体との連携・協力
- (3) 造形美術教育に関する研究・調査・提言
- (4) その他、本協議会の目的を実現するための諸活動

## (組織)

第5条 協議会は教大協美術部門及び全美協から選出された委員によって構成される。

## (任期)

第6条 委員の任期は二年とし、再任は妨げない。

## (代表者)

第7条 委員の中から、教大協美術部門から代表者1名、全美協から代表者1名をたてる。

## (役員)

第8条 協議会の会長・副会長は代表者を充てる。庶務担当の協議会代表者を会長とし、もう一方の代表者を副会長とする。

## (庶務)

第9条 庶務は教大協美術部門と全美協で二年毎に担当する。

## (報告)

第10条 審議の結果はそれぞれ教大協美術部門と全美協で報告する。

## (改廃)

第11条 本規定の改廃は本協議会での審議によって行う。

付則 本規定は平成 26年 4月 1日から施行する

## 全国大学造形美術教育行員養成協議会賛助会員 内規

### (目的)

第1条 この規約は、本協議会規約第4条により設置する賛助会員制度の運営等について必要な事項を定め、これをもって外部関係者の本協議会に対する協力と理解を高めることにより、本協議会と協働して美術教育の振興を進めていくことを目的とする。

### (加盟資格)

第2条 賛助会員の資格を有するのは、本協議会の目的と事業内容に関心を持ち賛同するとともに、本協議会の事業の円滑な実施に協力しようとする団体及び企業とする。

### (賛助会員に対する事業)

第3条 本協議会は、第1条の目的を達成するため、賛助会員に対し、次の事業を行う。

- (1) 本協議会が作成又は発行する会員名簿を含む資料の提供
- (2) 本協議会又は会員との協働による美術教育の振興を進める活動
- (3) その他、第1条の目的を達成するために必要な事業

### (賛助会員が実行可能な事業)

第4条 賛助会員は第1条の目的を達成するため、以下のことを行うことができる。

- (1) 本協議会又は会員と協働して美術教育の振興を進める活動。
- (2) 本協議会又は会員に対し、教材や製品などの紹介を行うことができる。
  - ① 年数回発行される会報発送時にA4用紙1枚程度にまとめた情報を会員に送ることができる。
  - ② 年1回発行の研究誌に通常の5割の費用で1頁分の広告掲載ができる。
  - ③ メーリングリスト担当者と連携を取りながら、毎月発行するメールマガジンに広告掲載やリンクを張ることができる。
  - ④ 企画者と協議のうえ、造形教育フォーラム等の全美協が主宰するイベントに参加できる。
- (3) その他、第1条の目的を達成するために必要な事業

### (加盟)

第5条 賛助会員たる資格を有する団体及び企業は、あらかじめ加盟申込書を会長に提出した後、本協議会の承諾を得るものとする。

2. 前項の諾否は、役員会において決する。

### (会費)

第6条 賛助会員は、年会費を納入するものとする。

2. 年会費は30,000円とする。

### (脱退)

第7条 賛助会員が脱退しようとするときは、あらかじめ本協議会に届け出て脱退するものとする。

### (除名)

第8条 本協議会は、次の各号のいずれかに該当する賛助会員を除名することができる。

- (1) 本協議会の事業を妨げ又は妨げようとした賛助会員
- (2) 会費の納入を怠った賛助会員
- (3) 故意又は重大な過失により、本協議会の信用を失わせるような行為をした賛助会員
- (4) 犯罪その他の信用を失う行為をした賛助会員

### (その他)

第9条 賛助会員について本規約に定めのない事項であって必要な事項は、役員会で決定する。

付則 この規約は、令和2年4月1日から施行する。

## 題材開発の日々

植草学園大学 森高光広



10年以上前、保育士や幼稚園教諭対象の絵画・造形夏季研修会に受講生として参加した。現役の保育士や幼稚園教諭がどのような造形の研修を受けるか、興味があったためである。安くない受講料を払い、複数の講座を受講した。講習を受け続け順次ステップアップし講師にもなれるシステムのようだ。しかし、どの講師も昭和時代の指導観から抜け出ていなかった。人を描くために紙人形を使う手立ては、確か60年代あたり小学校で使われたと記憶する。それを園児の指導に使うという。5歳でもこれだけ描けると、とうもろこしの粒一粒ずつをリアルに描写した絵を示し、繊毛まで描けたことを誇らしげに語る講師もいた。前の座席の人の後頭部を見て、皮膚の色で塗りつぶした頭に、クレヨンで髪の毛一本ずつ描かされた。若い受講生が真剣に学ぶ姿を見て、これを園で子どもにやらせるのかと愕然となった。

図画工作は1+1が2とならない教科だ、正解がない教科だともいう。図画工作科につながっていく造

形の制作やその活動も、基本的に同様ととらえている。しかしながら、小学校の図画工作の授業や幼稚園、保育現場の造形実践で、そうではない場面に多く遭遇してきた。例えば、キット教材や特定の技法指導や指示のみの授業はよく見かける。子どもの個性が発揮できない授業も少なくない。幼稚園の教諭になった学生が、園の方針で全部同じ手立ての指導にせざるを得ないという話は珍しくない。現場の諸事情で、保護者が子どもの作品を見て他の子どもの作品とあまりに違うと落胆するからとか、時間の中で全員仕上げさせなくてはならないからとか、大人の事情があることも理解はできる。ただ、それは大人の都合でもある。子ども個々によつて違う手立てで制作の支援をした経験もなく、そもそも自らそういう経験もない保育士や幼稚園教諭がいること、全部の保育士が同じ手立てで指導しないと許されない園もある等も卒業生から教えられた。実際、所属研究室学生が自分の意見を全く園に取り入れてもらえず、その積み重ねから退職した例もある。最近、運動や音楽の指導が理にかなった指導が増え、昭和時代の理不尽な指導から少しずつ脱却を試みている。では造形や図工もそうなのだろうか。理解者は着実に増えてきていると思う。試行錯誤をしている人の話も聞くようになってきている。だが、まだ足りないのではないかと考える。

今まで研修会や関係教育機関での実践から、少しでも理解はしていただけるように努めてきた。微力な私のできることは、あとは関わる学生の意識を少しでも変えていくことしかない。

私の教員生活は中学校の美術教諭としてからが始

まりである。過去、3歳児から大人まで多様な図画工作、造形活動や制作の実践、その指導に関わる学びに携わってきた。一貫して続けたことは、毎回少しでも魅力的と思われる題材を生み出してきたことである。大がかりな変化ばかりではなく、継続して少しずつ内容や条件を修正したものもある。常に子どもの反応を踏まえて、その制作の様子や状況を見て材料や手立てを吟味し、検討してきた。その結果できた作品が過去教科書に取り上げられたことも複数ある。中学校では生徒が没頭して制作に取り組んでいたし、大人になって美術関係に進んだ者も少なくはない。美大から外資系の会社に進んだ教え子が、中学時代の美術の話をした際に、外国人から何て素敵な時間が過ごせたのか、とうらやましがられたとの報告もあった。教育の道に進まなくてもよいのである。造形や図工、美術の時間にちよつとでもおもしろいと感じ、没頭する時間、夢中になれる時間を設けることを今も心がけている。そのためにも題材開発は大切であり、今後も進めていきたい。先日、受講生から、中学時代はおしゃべりばかりして制作に集中したことがなかったし、まともに作品作ったこともないのに、こんなに没頭して物作りができたのは初めてだと言われた。とても見事にこだわりのある作品を複数作っていた。授業では、柔軟な対応を心がけ、基本的に制作内容は自由である。保育や幼稚園の現場で子どもが自分なりに工夫して、楽しく制作や活動ができるにはどうすればよいか、ということとは常に学生に考えさせている。学生から学ぶことも多々ある。もっと楽しくておもしろい制作や造形活動はないかと日々探し続けている次第である。

全美協メールマガジン 毎月1日発行 2017年10月1日 創刊

1	造形表現を通して育まれるものの価値を伝える (2017年10月1日)	北翔大学教育文化学部	山崎 正明
2	アートパーク ～地域と創る「学びの共同体」～	聖徳大学児童学部	大成 哲雄
3	授業の一場面から考えたこと	桜花学園大学	浅野 卓司
4	思いつくままに	武蔵野美術大学	三澤 一実
5	全国大会に関わる様々な仕掛け 保育者・子どもたち・大会参加者に向けた提案と実戦の応酬	山陽学園短期大学	鳥越 亜矢
6	現場に足を運ぶことの大切さを学ぶ	四條畷学園短期大学	香月 欣浩
7	森のはなし	頌栄短期大学	沖中 重明
8	サービス・ラーニングを活用した造形ワークショップの試み	愛知東邦大学	新實 広記
9	東日本大震災を契機に美術教育を再考察してからの実践	帝京大学短期大学、洗足こども短期大学	大貫 真寿美
10	子どもの造形活動の講座から学ぶこと	岐阜聖徳学園大学	早矢仕 晶子
11	「子どものアート研究会」の紹介	聖徳大学短期大学部	北沢 昌代
12	0、1、2歳児の造形遊び 「こども」を知り、保護者と学生が育つ	金城大学短期大学部	森田 ゆかり
13	ダンボール板を使った大型遊具	活水女子大学健康生活学部子ども学部	篠永 洋
14	『アートキャンプ』 アートプロジェクトによる学び	東京家政大学	押元 信幸
15	日本とフィンランドの交流展を通じた北方圏地域人材育成の取り組み	秋田公立美術大学	尾澤 勇
16	新学習指導要領で中学校美術の学びがどう変わるのか	IPU 環太平洋大学	村上 尚徳
17	苦手を溶かす「造形アイズブレイク」の試み	大阪成蹊大学教育学部	藤丸 一郎
18	続・『絵本でつくるワークショップ』	淑徳大学総合福祉学部教育福祉学科	横 英子
19	保育所における0、1歳児の造形あそび実践報告	和洋女子大学人文学部こども発達学科	中村 光絵
20	「基礎課程演習 - 想像力のトレーニング」 【1年次】 美や芸術、自然研究への第1歩	聖心女子大学	水島 尚喜
21	粘土遊びの多様な展開～保育園の実践を通して～	日本福祉大学	江村 和彦
22	地域を結ぶ「木育」から学ぶ	京都女子大学発達教育学部	矢野 真
23	泥を使った造形ワークショップ	名古屋短期大学	高田 吉朗
24	教育活動という芸術	椋山女子学園大学	磯部 錦司
25	西アフリカ・マリの美術教育から得られる日本への示唆	IPU 環太平洋大学	後藤 由佳
26	教育者とアーティストの狭間で- 現代芸術教室「アートイズ」の実践-	八戸学院大学短期大学部	佐貫 巧
27	NZから学ぶこと	桜花学園大学保育学部国際教養こども学科	田端 智美
28	総合表現プログラムの実践活動における学び	甲南女子大学人間科学部総合こども学科	辻 誠
29	造形美術と国際協力 - 世界中にどこでもドアをつくる -	東京造形大学	山田 猛
30	美術教育をめぐる時代の潮流：極私的分析	早稲田大学 教育・総合科学学術院	大泉 義一
31	触る行為について	静岡県立大学短期大学部	藤田 雅也
32	ウィズ・コロナ時代の美術教育とは-授業のオンライン化から考える	明治学院大学心理学部教育発達学科	手塚 千尋
33	幼稚園・小学校教諭、保育者養成校の造形教育 -造形ワークショップの経験を生かした卒業制作-	神戸女子大学文学部教育学科	山成 昭世
34	イメージ表現脳を獲得するための実践	愛知学泉大学家政学部こどもの生活学科	加藤 万也
35	親子参加型プログラム「おやこエンジョイフェスティバルとうがく」の実践	東海学園大学教育学部教育学科	小島 雅生
36	他者が生み出す表現のひろがり	中国学園大学子ども学部子ども学科	柏原 寛
37	「学生と共に学ぶ素材研究から」	倉敷市立短期大学保育学科/専攻科保育臨床専攻	金山 和彦
38	専門の異なる他大学の学生との交流授業	金城大学短期大学部幼児教育学科	森田 ゆかり
39	「育ちのための表現」	東京家政大学	岡田 京子
40	保育者養成における表現（造形表現）担当教員の授業について	白梅学園短期大学保育科	花原 幹夫
41	造形美術教育が、幼児教育・保育にもたらすこと	目白大学人間学部子ども学科	佐藤 牧子
42	「切り出した竹を使って」	岡崎女子大学子ども教育学部	石川 博章
43	学生の学びの成果を生かした地域貢献の可能性 一手作り段ボール遊具による地域の子どもの触れ合いを通して-	仙台白百合女子大学人間発達学科	千 凡晋
44	「コロナ禍の心豊かな芸術体験 ～子どもは小さな芸術家～」	育英大学教育学部教育学科児童教育専攻	渡辺 一洋
45	「自然の中では子どもが私の先生です」	岐阜聖徳学園大短期部	齋藤 正人
46	コロナ禍における乳幼児への 造形ワークショップと表現活動を通して」	愛知学泉短期大学幼児教育学科	山本 辰典
47	コロナ禍のゼミナール活動における大学生の学び	名古屋女子大学文学部	堀 祥子
48	地域とつながるものづくり活動	至学館大学	西村 志磨
49	-ロボットレシビを用いた再現実活動と 電子パーツの機能から発想する探索的活動を通して-	東京未来大学	高橋 文子
50	KOOVを使用した中学校美術科授業の可能性について -プログラムとブロックによる「癒しのデザイン」を考える-	成安造形大学	小泉 繁雄
51	鑑賞活動への意識を高めることで育つ「教師の目」	帝京大学	大橋 重剛
52	幼稚園の先生になる人をどう育てるか	北翔大学教育文化学部	山崎 正明
53	作品の制作過程を視覚化し、まとめる方法について (2022年2月1日)	聖徳大学児童学部	西園 政史



# メルマガ俯瞰

北翔大学 教育文化学部 山崎正明



全美協でメールマガジンの第1号に以下のように書きました。

本年(2017年3月)学習指導要領の告示があり、今後10年の教育の方向が示されました。先を見据え、教員養成をどう進めていくかは、重要課題です。より質の高い教員養成を目指すために、互いに学びあいながら高め合っていきたいものです。このような流れの中、全美協として「メールマガジン」を発行することになりました。各会員が日頃どのようなことを課題に、どのようなことに取り組んでいるのかを互いに知るとは非常に有意義なことでしょう。様々な方々に書いていただくことで、日頃考えていなかったことに気が付いたりすることもあるかもしれません。多様な視点で考えることができる面白さもあります。こうしたこと

を通して全美協の活性化につながってほしいと思います。

そして2022年2月のいま、メールマガジンは53号に。A4にまとめると287ページ。これを機会に、これまでのメルマガを俯瞰してみました。ものすごく多彩な内容です！簡単にカテゴリーしてみました。これで、研究会できてしまいます。大きなテーマは「教員養成」。それぞれのテーマ別で、情報交流するのです。各テーマではメルマガライターが話題提供。発表というイメージよりはみんなでわいわい話す。そんな感じですよ。対話的な深い学び！大学の教員もやりましょう！集まったら、最後に報告しあう。Zoomならできてしまえばいい。

- ① 教員養成のあり方(具体的な取り組み・問題点・提案)
- ② 講義(日常の講義・ゼミ・シラバス・コロナ禍・大学で育つ学生の姿)
- ③ 美術教育(子供にもたらすもの・内容について・学習指導要領・幼稚園教育要領)
- ④ 子供の学びの姿(子供の行為とその意味・学びの分析・大学生がとらえた子供の学び)
- ⑤ 子供のためのWS・フェスティバル・アートキャンプ(学生と共に・保護者と共に・大学で・地域で・自然の中で)
- ⑥ 海外の様子(フィンランド・マリ共和国・ニュージーランド・パラグアイ)
- ⑦ 様々な素材(KOOV・自然素材・絵の具・パス・木・土・竹・泥・光・火・段ボール・新聞紙)
- ⑧ 幼児教育の現場の課題(学ぶべき現場・現場の課題)
- ⑨ 教員現場とかかわり(訪問・園内研修・園と共同研究)
- ⑩ 研究会(紹介や報告・作品展)

<p>歴代のメールマガジン 2017年 10月1日 から</p>												

く、そのことが問題になっていったんです。

当時、教大協のことを旧称の二部会と呼ぶ人が多かったんですが、それで「二部会は反応がニブイ」などと全造連サイドでは言っていましたから（笑）。

穴澤・愛媛大会の際の申し合わせについては、前年の千葉大会で提案されたようですが。

鈴木・87年の千葉大会のとき、大学部会の責任者は千葉大の長南光男先生でした。それで長南さんが、教大協の人たちに積極的に呼びかけられたことがきっかけでした。これを受け、教大協の長南さんと全美協の川村さんが話し合っ、全造連大学部会における両団体の関係を明確化することになりました。

穴澤・確かに千葉大会の報告書に「全造連大学部会が、造形、絵画製作、図画工作、美術、工芸、教員養成に関わるすべての大学、短大を含む組織となるよう、1カ年をかけて現組織を再編するため準備委員会を設置する。準備委員会には現役員がこれにあたることを決定した。」という記載があります。

鈴木・それで愛媛大会の折に、相互で2年ごとに全造連大学部会の会長を出すことなどが決められました。全美協の会長は、川村善之さんの後は共立の榊原さんでしたよね。

穴澤・いいえ、榊原さんの前に急逝された造形大の稲垣先生がされていました。

愛媛大会の要項によると、稲垣先生は愛媛の大学部会で提案をされています。

鈴木・そうでしたか。いづれにしても、大学部会再編のキーマンは、千葉大の長南さんと京都の川村さんだったということですね。榊原さんはずいぶん長くされましたよね。

たよね。

穴澤・教大協会会長として4年間、全造連大学部会会長として2年間尽力されました。全造連にとつて、大学部会が一本化することは意味があったわけですよ。

鈴木・もちろんそうですね。造形教育の全校種が糾合されている唯一の組織だと言っているわけですから。その後、上越教育大学の仲瀬律久先生が全造連の会長になられた際には、全米美術教育学会（NAEA: National Art Education Association）みたいな、研究組織としても一流で、しかも、政治力や動員力もある組織を目指したいと言われていました。これは今日でも遠い道のりですね。

不眠の夜が、教育の海を満たしている

美術教育雑誌の編集者をしていた時代、私がひりつくように受けとめていたのは、「人々の不眠の夜こそが、教育という海を満たしている」という感覚だった。

教育に関わる言説の多くは、深遠な思想家、著名な



「第40回全造連千葉大会報告書」(1988年)

批評家、雄弁な言論人などの職業的インテリゲンチヤによって届けられたりはしない。

それはいつだって、無名、無数の同業の人々の眠らない夜に、削りだされた実態的な知見をよすがとして、体験的に構築されてきた。

なぜなら、これらの人々は、昼間はそれぞれの職場で子どもたちと接しているからだ。この人たちが、自らの実践を文字として、言葉として、紡ぎ出すために、筆を起すのは、ようやく人々が寝静まった時刻か、休日しかない。そして、後日、大抵は大きくはない活字を眼にして、小さく吐息をつく。

この構造の中で、編集者であった私が眠れないとして、それは自明のことなのだと自らに告げてきた。

20年、30年前に斯界にどのようなことが起こり、それは今日に繋がっているのか、それを調べ、記すことに意味があるのかわからない。しかし今述べた不眠の夜を私は愛おしく思う。それゆえこの稿を書いた。

執筆の機会を与えていただいた三澤氏も旧い不眠の友である。記して感謝申し上げます。





左から井手則雄、稲垣達彌、藤沢典明の各氏と筆者。1988年頃、房総館山にて。

## 全美協の名簿の整理作業をした

稲垣達彌氏が会長に就任したのは1989年4月だった。しかし、その年の7月に悪性リンパ腫により急逝されてしまった。

稲垣氏は『帰還』『春の行方』など、数冊の詩集があり、ポール・デルヴォーを思わせる幻想的な婦人の裸体像を描かれていた。コクトー、ジャン・ジュネ、パウル・ツェランなどの文学の話をして氏から聴くことが私は愉しみだった。

1989年の5月頃のことだと思うが、全美協の名簿の管理などの仕事を、氏は負担に感じられていたようだ。体調が思わしくなかったこともあるが、それ以上に、事務仕事は氏に向いていなかった気がする。そうこうするうち、どういうわけか、この仕事は部外者の私に回ってきた。府中市分倍河原のご自宅の二階で、夫と二人で、

終日、全美協の名簿の整理作業をしたことを記憶している。あれから30年余、またご縁が巡ってきたのである。

## 死亡記事に掲載された全美協会長の肩書き

稲垣氏が逝去された晩、新聞社からの問い合わせが複数あった。そこで死亡記事をこちらで纏めて、ファックスで配信することにした。弔問に駆けつけた俳人の加藤郁平氏が「おれが見てやるから君が書け」と言われたので、私がおの原稿を書いた。

その際に「全国大学造形美術教育教員養成協議会会長」という長い肩書きを入れたところ、ある社のデスクから「この団体は有名なんですか？」という問い合わせが入った。そこで私は「美術教員になるための大学の組織には、国立系と私立系があります。これは私立の方で、日本を代表する権威ある美術教育団体です」と応えたところ、記事はそのまま掲載された。

私の応答が間違えではなく、誇張もなかったことは、今日、皆さんも納得してくださる筈。

## 二代目会長、榊原肇氏

稲垣氏の後を継いで二代目会長になったのは共立女子大学の榊原肇氏だった。

一ツ橋の共立女子大は神田の美育文化の事務所から近かった。また榊原氏のご自宅は東横線の菊名であり、私は桜木町。そのようなご縁もあって、榊原氏になってからも、全美協の事務のお手伝いをした。稲垣氏の手伝いは一度きりだったと思うが、共立には何回も行って、名簿の格拉に眼を通したりした。

榊原氏は、稲垣氏の没後、89年8月まで会長代行を務められた。そして89年9月に2代目会長に就任し、91年3月まで、本来は稲垣氏の任期であった89年度、90年度の会長を務められている。

その後、榊原氏は再選され、91年度から92年度まで全美協の会長をされた。さらに93年度、94年度は全造連大学部会長を務められた。

共立大学で仕事を離れた後は、神保町の喫茶店「さぼうる」や「ミロンガ」や「ラドリオ」で珈琲をご馳走になった。榊原氏も先年、逝去されたが、これらの店は今もある。

## 元全造連会長、鈴木弘之氏に聴く89年組織再編の事情

話は遡る。気になるのは、89年に全美協はなぜ改称し改組する必要があったのかということだ。

これは全造連大学部会の問題である。そこで当時の事情を最も知る元全造連委員長（89年当時は事務局長）の鈴木弘之氏を訪ねた。

穴澤・鈴木先生は全造連の歴史について最も詳しい方だと思えます。本日は、1989年頃の全美協と教大協の関係、そして、両組織は全造連大学部会にどう位置づけられたか伺いたいと思います。

資料によると1988年の全造連第41回愛媛大会の折に、全美協と教大協が大学部会で申し合わせをしたという記載があります。愛媛大会以前から全美協と教大協は大学部会の構成団体だったわけですね。

鈴木…もちろんそうですね。全造連大学部会は、私立大学系の全美協と国立大学系である教大協により構成されていました。

全美協は川村善之さん（京都市立芸術大学）が中心になって、熱心に活動されてました。けれども、国立系である教大協の人たちは、全造連への帰属意識が低





## 巷談・全美協草創記

國學院大學栃木短期大学講師 六澤 秀隆



### 編集者時代の罪科

私は編集者時代、人の都合や事情を省みず、ずかずかと生活に踏み込んで原稿執筆を無理強いしてきた。

東日本大震災の折には、津波で庭先に漁船とボラが打ち上げられたと言っている人に向かって、写真に文章をつけて、その様子をメールで送れと言いつのたことすらある。まだ余震が続いているさ中にも関わらず。

そういう前科を、私は前生の罪業のごとく悔いているので、人から執筆依頼を受けた際は、内容、条件を聞かずに承ることに決めている。だから「わかりました、できる範囲で書かせていただきます」と請け合った。

### 電光石火でPDFが飛んできた

締め切りを守らないことは、神託を破るに相当する、つまり「破戒」である。これが編集者時代に培った私の信条だ。

だから私は執筆をさぼったり、勿体ぶって引き延ばしたりはしない。依頼の電話を切った次の動作でキーを打ち始める。

でも、このときはそうはいかなかった。手許に何ひとつ資料がない。しかし、そういうときは、なぜ文章を書けないのかという言い訳を草する逃げ道はある。けれども、全美協は学術研究の場であるから、そういう猫だまは通用しないだろう。その旨を三澤先生にご相談したところ、びっくり。電光石火の早業でPDFが電子森の奥から闇をつんざいて、すっ飛んできた。

1989年に結成された全美協には前身があった

全国大学造形美術教育教員養成協議会（全美協）が結成されたのは、1989年4月1日である。だが、これには前史があった。

全美協の前身は、全国美術教育教員養成協議会である。名称に「大学造形」が欠けていた。とりあえずこれを「旧全美協」と呼ぶことにする。

旧全美協が結成されたのは、1976年である。その経緯については資料がなく不知であるが、全国造形教育連盟（全造連）の構成組織である全造連大学部会を構成する組織であった。

### 全造連への帰属意識が希薄だった理由

全造連大学部会は、国立大学系の組織である日本教育大学協会全国美術部門（教大教）と私立、公立大学、短大系の全国美術教育教員養成協議会（旧全美協）

### 電子の森の中で

私は美術教育雑誌「美育文化」の編集部にて1981年9月から2013年9月まで勤務した。現在は國學院大學栃木短期大学の美術教育講座で非常勤講師を勤めている。私立短大に在籍したことから、本会、すなわち全国大学造形美術教育教員養成協議会（全美協）に所属することになった。

折しもコロナウイルス禍により企画されたオンライン講座に参加した際に、久方ぶりで三澤一実先生（武蔵野美術大学）に電子の森の中でお会いした。その折、私がかつて全美協の初期の動向を取材していたことを問わず語りに申しあげたところ、三澤先生は興味を持たれたご様子で、当時のことを全美協のメールマガジンに執筆するよう求められた。



「全美協研究部会・研究報告書」,1997

*essay*

---

## ■ 研究誌『大学造形美術教育研究』投稿規定

### 1. 投稿資格

全国大学造形美術教育教員養成協議会加盟校に所属し、年会費が納入済みであること。

### 2. 投稿内容（分類）

指名論文（造形教育フォーラム報告）と投稿レポートによって構成され、大学における造形美術教育に関わる内容であり、研究ノートと実践報告、エッセーに分ける。

- A. 研究ノート：教育研究に関する内容で4頁にまとめること。
- B. 実践報告：教育実践の内容で2頁または4頁にまとめること。
- C. エッセー：造形美術教育に関わる内容で2頁または4頁にまとめること。

### 3. 投稿条件（件数）

会員の同一号に関する投稿件数は、単著・共著、またA・B・Cを問わず一人2本までとする。

※ 詳しくは、ホームページをご参照ください。<https://www.zenbikyo.com>

発行部数は各大学に1部、投稿者1部、他希望者を含め500部（2021年度）  
複数冊希望する場合はレターパック370に送り先を記入し、下記まで送って下さい。  
なお、レターパックは3cmまでなのでその範囲で送ります。残部がなくなり次第終了します。

〒470-1193 愛知県豊明市栄町武待 48  
桜花学園大学 保育学部保育学科 浅野 卓司

「大学造形美術教育研究 第20号」（2021年度）

発行日 2022年3月15日

発行者 全国大学造形美術教育教員養成協議会会長  
浅野卓司（桜花学園大学）

編集 三澤一実（武蔵野美術大学）

事務局 高田吉朗（名古屋短期大学）

〒470-1193 愛知県豊明市栄町武待 48

TEL：0562-97-1306（代表）

e-mail: zenbiooffice@googlegroups.com

The 2021  
Journal  
of ART  
/ DESIGN  
for  
Higher Education

essay

【エッセイ】

穴澤 秀隆（國學院大學栃木短期大学）巻談・全美協草創記

山崎正明（北翔大学教育文化学部）メルマガ俯瞰

森高光広（植草学園大学）題材開発の日々

from

President

practice

event

Journal

report

vol. 20