

領域「表現」に関する素材遊びについての応用

八 桁 健¹⁾・橋 村 晴 美²⁾

The Application about the Material Play in the Area of “Expression”

Ken YAGETA and Harumi HASHIMURA

本研究実践では素材遊びに着目し、学生が素材を一から手作りし、それを子どもたちに試してもらおうという活動を行った。その結果、本研究実践での素材遊びには、主に次のような教育的効果があることが推察された。一つ目は、フロッタージュやスタンプングでは、体験と表現が直接リンクしやすく、幼児期の子どもにとって有効なコミュニケーション手段となり得ること。二つ目は、カッティングで偶然できた木片などから、形をイメージする「見立て」の活動へと発展され得ること。三つ目は、素材の不自由さが多く見られた刷りの行為から、素材遊びの試行錯誤へとつながり、創造的思考が展開され得ること。四つ目は、完成した作品ではなく、素材遊びのプロセスを楽しむことにより、創造的思考の深まりが期待されることである。素材遊びはそれを軸として活動に発展性があり、創造的思考を育むのに有効な手立てであることが推察された。

キーワード：：領域「表現」、領域「人間関係」、造形表現、図画工作、素材遊び

はじめに

幼稚園における創造的思考の重要性について、Resnick, M.(2017) は次のように語っている。

幼稚園の中で何度も繰り返される、クリエイティブ・ラーニング・スパイラル（創造的な学びのスパイラル）は次の順に進んでいく。

- ①発想 (Imagine)
- ②創作 (Create)
- ③遊び (Play)
- ④共有 (Share)
- ⑤振り返り (Reflect)
- ⑥（高次の①へと続く）

そして、幼稚園の子供たちはスパイラルを繰り返すにつれて、創造的思考者としての能力を高め、洗練していきます。彼らは自分のアイデアを掘り起こし、それを試し、代替案で実験し、他の人から意見を得て、自分の経験に基づいて新しいアイ

デアを生み出すことを学びます。

しかし残念ながら、幼稚園の後に進むたいていの学校はクリエイティブ・ラーニング・スパイラルから離れてしまいます。

このように、幼児期の体験的な活動は創造的思考には特に重要とされ、素材を通した造形活動である素材遊びは、創造的思考のための有効な手立てとなり得ると考えられる。

実際に、素材に触れて創造的思考を深める取り組みとして、欧米においては、アメリカ・サンフランシスコにある「チルドレンズ・クリエイティビティ・ミュージアム (Children's Creativity Museum)」のブース例などが挙げられる。ここでは、アルファベットの「A」～「Z」まで文字の木枠があり、文字の中に、該当のアルファベットから始まる単語の素材が埋め込まれている。例えば「A」の中には「Airplane」、 「B」の中には「Bamboo」…といった具合に、それぞれ飛行機の模型、竹が埋め込まれ、

1) 教育学部子ども教育学科 2) 愛知東邦大学教育学部

子どもたちはそれを実際に手で触れながらアルファベットを確かめることができる(図1)。



図1 Children's Creativity Museum内の一角

また、日本でも、平成29年3月31日付で『保育所保育指針』厚生労働省(2017)、『幼稚園教育要領』文部科学省(2017)、『幼保連携認定こども園教育・保育要領』内閣府、文部科学省、厚生労働省(2017)が改正され、生きる力の基礎を育成するため、領域「表現」では「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」ことをねらいとして指導する必要が明記された。そして、具体的な内容の一部として、

- ・生活の中で様々な音、形、色、手触り、動きなどに気付いたり、感じたりするなどして楽しむ。
 - ・いろいろな素材に親しみ、工夫して遊ぶ。
- という文言が盛り込まれた。

以上のことから本研究では、保育者を目指す学生たちに、素材遊びを軸として、具体的な教育現場を想定した授業を展開し、感性と表現に関する領域「表現」の造形表現と、人とのかかわりに関する領域「人間関係」の両側面から、指導の具体的展開例、効果的な指導方法などについて考察することを目的とする。

2 方法

(1) 研究実践の概要

【対象者】

本学教育学部子ども教育学科1年生で、「図画工作」と「保育内容演習(人間関係I)」の授業を受

講している学生55名。

【期間】

平成29年9月～11月

【研究の方法】

主に「図画工作」の授業内で行った実践を中心に、実践後に学生が省察したレポートを手掛かりにその実践効果を探った。なお、実践は後半「保育内容演習(人間関係I)」の授業ともリンクし、最終的には「学びの森フェスティバル」や「岐阜済美学院創立100周年記念式典」等の、地域、学院行事へとつながる活動となっている。

(2) 「図画工作」の授業概要

はじめに、「図画工作」の授業は次のような目標・計画を設定し進められた。

【本授業の到達目標】

既成概念にとらわれず、自由に発想し、想像し、表現する力を身につける。決められた物を決められた方法でうまく仕上げるのではなく、アイデアを練るところから、試行錯誤して作品に仕上げるまでのプロセスを大切にする。

【本授業の計画(演習部分の抜粋)】

- ・自然との出会いと表現 - 自然を写し取る - ①
 - ：フロッタージュで自然を写し取る
- ・自然との出会いと表現 - 自然を写し取る - ②
 - ：スタンプングで自然を写し取る
- ・自然との出会いと表現 - 自然を写し取る - ③
 - ：写し取った自然をコラーージュする
- ・版画の世界 - 版画の種類と用具・技法 -
 - ：版についての知識を深める
- ・版画の世界 - スチレン版画 -
 - ：スチレン版画を彫る
- ・版画の世界 - 木版画 - ①
 - ：糸鋸で板を自由な形に切る
- ・版画の世界 - 木版画 - ②
 - ：見立てをし彫刻刀で彫る
- ・版画の世界 - 木版画 - ③
 - ：木版画を刷る
- ・版画の世界 - 木版画 - ④
 - ：描画材でイメージを加筆する
- ・「学びの森フェスティバル」にて
 - 子どもに版を押しってもらう
- ・「創立100周年記念式典」の展示の鑑賞

(3)「保育内容演習(人間関係Ⅰ)」の授業概要

次に、「保育内容演習(人間関係Ⅰ)」の授業は次のような目標・計画を設定し進められた。

【本授業の到達目標】

1. 乳幼児期の特性を意識したおとなのかかわりについて理解する
2. 保育現場における保育者の役割について理解する
3. 領域「人間関係」からみた保育内容や保育方法について理解する

【本授業の計画】

- ・ 幼児教育の目標と領域
- ・ 環境を通しての教育
- ・ 幼児教育の基本
- ・ 乳幼児期の発達と領域「人間関係」①
： 保育者との出会いとかかわり
- ・ 乳幼児期の発達と領域「人間関係」②
： 友だちとの出会いとかかわり
- ・ 乳幼児期の発達と領域「人間関係」③
： 友だちとぶつかる
- ・ 子どもと保育者のかかわり①
： 子ども同士の関係をつなぐ
- ・ 子どもと保育者のかかわり②： 自立と依存
- ・ 遊びの中の人とかかわり①： 遊びと子どもの育ち
- ・ 遊びの中の人とかかわり②： 他者の存在
- ・ 遊びの中で共有すること①： 遊びの共有
- ・ 保育実践
- ・ 事後指導
- ・ 遊びの中で共有すること②： 遊びをつくる

3 研究実践の展開

ここからは具体的に実践記録を見ながら考察を加えてゆく。

(1) 自然との出会いと表現 — 自然を写し取る —

①：フロッターージュで自然を写し取る

最初の活動は、フロッターージュの技法を用いて構内外の様々な物をクレヨンで紙に写すというものである(図2)。また、フロッターージュした紙の上に絵の具を塗り、その部分を水が弾いて模様が浮き出てくるバチックの技法も試してもらった(図3)。学生のレポートからは次のような省察が見られた。

- ・ 身近なものから様々な模様作り出せることに驚いた。普段はただのマンホールや地面もこうして紙を上から被せて色を塗れば子どもでも簡単にそして楽しく様々な模様が作れる。図工は座って絵を描くことが多いがこの方法なら外に出ていつも何気なく使っているものを絵に出来るのでとても楽しいと感じた。
- ・ 私は椅子の模様、アスファルト、マンホール、排水路の蓋、石でフロッターージュをした。石がごつごつしていたため石のフロッターージュをすることが、最も苦勞した。椅子の模様が木のように見えたので色を緑にしたことや、アスファルトは黒っぽい色をしていたので黒にするなど配色を工夫した。また、色を塗る際に力加減しだいで、模様の立体感が変わり同じ模様にしても見え方が違うと感じた。模様が浮かんでくる様が面白かった。
- ・ 絵の具を上から塗ることで、油性のクレヨンをはじくことが分かった。バチック技法をしていて、クレヨンと絵の具の色を対照的にすると見やすいことに気づいた。

このようなフロッターージュによる表現は、とても簡易な方法で外界を写し出す素材遊びである。ゴツゴツ、ザラザラといった、生の感触が紙に直接写し出されるため、体験と表現が直接リンクしやすい。



図2 木製のベンチをフロッターージュしている場面



図3 バチックで色の弾きを試している場面

(2) 自然との出会いと表現 -自然を写し取る-

②：スタンピングで自然を写し取る

(1)に続き、今度はスタンピングの技法を用いて廃材等様々な素材に絵の具をつけ、画用紙にスタンプしたり模様を描くという活動を行った(図4)。学生のレポートからは次のような省察が見られた。

- ・廃材や身の回りの物を使って絵を描いて段々この形に見えるなどという発見も出来、子どもがやれば私とはまた違った多くの発見が出来そうと思った。クレヨンが持てない小さな子どもでも楽しく絵を描くことが出来ると思った。
- ・自分の手形を押したのは保育園の頃以来だったので、子どもの頃を思い出しながら制作した。フロッタージュ・バチック・スタンピングなど、多くの技法を知っていれば、造形活動の際に子どもに表現の仕方を教えることができるので、習った事を実践で活かしていきたいと思った。
- ・スタンピングは、自分の思うままに自分自身の体を使い表現することができ、率直な意見としてはとても楽しかった。言葉よりも行動で表現する方が得意な子ども達にとって、スタンピングはコミュニケーションの一環になると感じた。

スタンピングによる表現も、体験と表現が直接リンクしやすい素材遊びと言ってもよいだろう。レポートにあるように、幼児期の子どもにとって有効なコミュニケーション手段ともなり得る表現である。



図4 様々な素材でスタンピングしている場面

(3) 自然との出会いと表現 -自然を写し取る-

③：写し取った自然をコラージュする

(1)(2)の活動の集大成として、フロッタージュ

やバチックした作品を切ったりちぎったりして再構成するという、コラージュ技法を試す活動を行った。最終的には、これらをスチレンボードに貼り付け、100周年記念行事で飾る木の枝に使用した。学生のレポートからは次のような省察が見られた。

- ・色が暖色系の作品が多かったので、ハートや円などを多く切り出し暖かいイメージの枝を作成することができた。作成する際に、白い部分が多いと枝が寂しくなってしまうと感じたので、できるだけ多くの紙をつけること意識しながら作成した。
- ・自分が一生懸命作った作品が、新たな作品にコラージュされた事によりさらに奥深い作品が出来た。
- ・一口に「葉」といっても厳密に葉の形をしたものだけではなく、丸や四角、手でちぎられたものや星形をしたものなど、それぞれ個性が出てとても面白い作品になっていた。緑色をした楕円形のもの=葉、という概念のない自由な色と形であることが、作っているときも出来上がって見たときも、違った視点によって楽しいものになった。

このように、フロッタージュ、スタンピングで切り取った自然をコラージュ(再構成)することにより、自分たちの意識が吹き込まれた作品として再現することが可能となった。ここで生まれた木の作品は「100周年の樹」と名付け、平成29年11月3日の「学びの森フェスティバル」や、同年11月25日の「岐阜済美学院創立100周年記念式典」にて展示した(図5)。



図5 「学びの森フェスティバル」での展示風景

(4) 版画の世界 — 版画の種類と用具・技法 —

：版についての知識を深める

版画の種類（凸版・凹版・平版・孔版）についての講義後、これから行う版画に用いる紙も、学生自ら作るという活動を行った。具体的には、数日間水に浸した牛乳パックから印刷フィルムを剥がし、糊の役割を果たすトイレットペーパーと一緒にミキサーで攪拌させる。それを、水に浮かせた巻き簾の上に濾し（図6）、形を整えて新聞紙に置き乾燥させる（図7）という手順で和紙を制作した。学生のレポートからは次のような省察が見られた。

- ・牛乳パックと新聞紙とトイレットペーパーを使って和紙を作った。この3つの材料でできることが驚きだった。材料の配分で和紙の質感が変わってくるからそこが一番難しかったが、班の子と協力し考えながらの和紙作りは楽しかったし、カラフルな和紙を作ることができてよかった。
- ・たくさんの色を作り、色々な形の和紙を作ることも出来るため、子どもたちも和紙作りを楽しみながら日本の伝統に触れられると感じた。



図6 牛乳パックの繊維を濾している場面



図7 濾いた繊維を取り出している場面

岐阜県には、日本三大和紙の一つ「美濃和紙」の生産が古くから根付いている。こうしたことから、地域の伝統と結びついた素材遊びは表現活動の意味を大きくさせると考える。

(5) 版画の世界 — スチレン版画 —

：スチレン版画を彫る

(1)(2)のフロッタージュヤスタンプングといった直接的にものを写し取る活動を体験した後、今度は子どもに遊んでもらう版を学生が制作する活動を行った。はじめに制作したスチレン版画は、トレイに先の尖ったもので傷や穴を空けたり、油性マジックで描くと描いた部分が溶けて溝ができる、という性質を利用して版を作る活動である（図8）。学生のレポートからは次のような省察が見られた。

- ・版画は木でしか出来ないと思っていたが油性マジックを使うという方法があることを初めて知った。木は子どもだと難しいところもあるがスチレンならマジックで絵を描くだけで出来るので安全かつ簡単に出来るのでとてもいいと思った。
- ・初めは油性ペンで発泡スチロールに跡がつくのか不安だったが、実際に作業してみると本当に跡が付いて驚いた。細かな所は深く掘らないとスタンプを押した際にうまく絵にならない事が分かった。

食品トレイは身近にありふれた素材である。刃物を使わず、製油製品同士の溶けあう力を利用したスチレン版画は、幼児期の素材遊びとしてとても発展性のある活動であると考えられる。



図8 スチレン版を制作している場面

(6) 版画の世界 一木版画一①

：糸鋸で板を自由な形に切る

版の展開として、(5)の食品トレイよりも丈夫な木材に素材を変え、電動糸のこぎりでベニヤ板を様々な形に切ることから木版制作を行った(図9)。学生のレポートからは次のような省察が見られた。

- ・切ったベニヤ板の内、4つはトリ・ゾウ・サカナ・オバケに見えたのでそれらを彫った。その他の4つは模様をつけた。模様をつけた物の中で実際にスタンプを押してみると、小松菜の葉に似ている物があり、子ども達がどんな物に見えるかとても楽しみになった。
- ・“これを子ども達が持って遊ぶのなら…”と子どものことを第一に考え、なるべく角を尖らせないように制作するには注意が必要であると思った。

カッティングの際、形を決めずに切ることにより、切り取った木片から形をイメージする「見立て」の活動につながるができる。これは幼児期の創造的思考の観点からもとても重要である。



図9 電動糸のこぎりで板を切断している場面

(7) 版画の世界 一木版画一②

：見立てをし彫刻刀で彫る

続いて、(6)でカットし木片に彫刻刀で模様を掘り、凸版を制作した(図10)。学生のレポートからは次のような省察が見られた。

- ・子ども達はどんな形、柄が好きで、どのような向きで版画をするのか、考えながら行いました。
- ・スタンプにすると左右反対になる事まで想像しておらず、失敗してしまった作品もあったが、見方

を変える事で新たな作品に生まれ変わることを仲間や先生から教わった。

- ・どのような工夫を加えれば私たちの作ったスタンプで子どもたちが手に取って遊んでくれるかを考えた。その結果、私はスタンプに持ち手を作ることにした。持ち手の部分に使う素材は廃材の中からペットボトルのキャップを選んだ。ペットボトルのキャップであれば、子どもが手を切ることがないという安全面と木工用ボンドでくっつけば取れないという耐久性で最適だと思ったからだ。今後の実践では、すでに和紙にスタンプが押してあるサンプルを活動の場の近くに置いておき興味・関心を持ってもらえるような環境構成をすることも必要だと思った。

この頃より、学生自身が活動を楽しむだけでなく、目前に迫った「学びの森フェスティバル」本番で、子どもたちが実際に手に取って遊んだらどうなるかということを想像しながら工夫を加えていた。



図10 模造紙に木版画を試し刷りしている場面

(8) 版画の世界 一木版画一③

：木版画を刷る

木版が完成する頃、(4)で乾燥させていた牛乳パック和紙が一ヶ月の後ようやく乾いた。そこで木版を学生自ら和紙に押す活動を行った(図11)。学生のレポートからは次のような省察が見られた。

- ・このスタンプを押す紙は、牛乳パック等の自然のリサイクル物を使って作成した和紙でしたが、紙がぼこぼこのせいか、なかなか上手に押すことができず私たちでも結構苦労しました。では、どうしたら子どもの力でもうまく押すことができるの

か。考えてみたところ、スタンプを押す台を柔らかくしたり、固くしたりして、押しやすさの違いを実践してみたり、印鑑と同様、スタンプも柔らかいマットのようなもののほうがうまく押せるのではないかと考えてみたりしました。又、スタンプに絵具を塗る際に、初めはスタンプ台に木のスタンプを押し付けて和紙につける。というやり方でしたが、それではうまく写らず、いまいち楽しさありませんでした。ですが、絵具を直接木のスタンプに塗ってから押すと、きれいに押せる割合が増えました。

- ・これまでの授業で作った版画スタンプを持ち寄り、色々なものに見立てながら楽しむことができた。版画に彫られたモチーフを使うことだけではなく、並べていくつか押したり、敢えて向きを変えてみたり、なんだかよくわからないものを全く違うもの（葉や帽子、太陽など）に見立てるなど、版画スタンプひとつとっても表現の仕方はいくらでも見つかることを学んだ。大学生がやってもこれだけ楽しめるので、想像力が豊かな子どもたちはもっと面白いことができそうだと思う。

版を押す（刷る）という行為は一見簡単そうに見える。しかし、手作りの紙ならではの紙の凹凸や、木材へのインクの染み込み等、試行錯誤の要素が数多く存在する。その不自由さが素材遊びの試行錯誤へとつながり、創造的思考力を育むと考えられる。



図11 牛乳パック和紙に刷られた木版画

(9) 版画の世界 —木版画—④

：描画材でイメージを加筆する

学生間での制作実践の最後は「保育内容演習（人間関係Ⅰ）」との合同で授業を行い、これまでの技

法や作品を生かしながら、全員で模造紙に共同制作を描いた（図12）。学生のレポートからは次のような省察が見られた。

- ・何人かで集まってそのメンバーのハンコを見て何に見えるかを考えて試行錯誤して紙の上に物語を表現した。子どもになった気持ちで取り組んだら、ハンコが色々なものに見えてとても面白かった。最後に4グループでつなげてみた。考えることがみんな違うから個性的な大きな紙となった。とても楽しかった。みんなすぐ手の形を押そうとするとところを見て、保育を学んでいるから子どもがやりたがることをよく知っているな、と感じた
- ・4つの模造紙を1つにつなげた時、今までは各班の作品だったのが、一体的にまとまって大きな1つの作品になり皆で1つになったように感じた。

(3)での「100周年の樹」制作の時と同様、共同制作ならではの仲間との一体感が生まれただけでなく、人間関係の授業で学んできたことがここで大きく実を結んだようである。



図12 図工室後方壁面に飾られた共同制作作品

(10) 「学びの森フェスティバル」にて 子どもに版を押してもらおう

平成29年11月3日、いよいよ「学びの森フェスティバル」会場にて、来場した子どもたちに制作した版を押してもらおう活動を行った（図13）。学生のレポートからは次のような省察が見られた。

- ・学びの森フェスティバルでは各ゼミでの出し物があり、そちらに子どもが集中してしまい、スタンプの方は皆やらないのではと考えていたが杞憂

だった。意外にもゼミの出し物ではないスタンプ押しに興味を持つ子どもは多かった。皆自身の好みのスタンプを机の上から選び出し、絵の具を付着させ、私たちが作った和紙に押しつけていった。しかし、和紙の表面には凹凸が多いせい子どもたちは上手に押しつけていなかった。それは大学生である私も同じだった。だが、「綺麗に押しつける」のではなく「押しつける事を楽しむ」のを目的としている子どもが多かったように感じた。そのためか、上手に押しつけてなくてスタンプの絵が識別出来なくなっていたにも拘わらず和紙を持ち帰る子どもが多かった。

レポートにある『「綺麗に押しつける」のではなく「押しつける事を楽しむ」のを目的としている子どもが多かった』ということこそ、本研究実践の最大の気づきである。素材遊びの本質は、完成した作品ではなく、行為のプロセスにその本質が隠されているのである。



図13 子どもに版を押しつけてもらっている場面

(11) 「創立100周年記念式典」の展示の鑑賞

平成29年11月25日、「岐阜済美学院創立100周年記念式典」にて、ここまでの作品全てを長良川国際会議場のホワイエに展示した(図14)。学生のレポートからは次のような省察が見られた。

- ・色の鮮やかさや和紙、丸い和紙、木の枝、それぞれの形の違いが展示のされ方によって生かされていてとても感動した。自分が作ったものが含まれていると考え、作品の一部になれている気がして嬉しかった。保育者になると子どもたちの作品を展示する側になるので、一人ひとりの作品がより生き生きするような工夫をしたいと思った。
- ・私たちが制作した100年の木は、短期大学生が

作った木よりも後ろに展示してあった。それは、シンプルな作品を手前に展示することで、より引き立つのではないかと感じた。また、短期大学生が制作した木は下に展示してあるものが卵で私たちが制作した木の下には、和紙が展示されていた。そこから、100年の木が成長したようにも捉えられると考えた。

- ・現代の技術を施せば機械的な美しさは簡単にできるかもしれない。しかし、このような一人一人が生き生きと作品の中で個性を生かせることができ、手作り感で温かみを感じる世界でたった一つの素晴らしい作品は100周年というこの学院の歴史にぴったりだ。

またその後、牛乳パック和紙の展開として、余ったパルプを風船に糊で貼り付け、乾燥しきったところで風船を割りランプシェードにするという活動も行なった(図15)。クリスマスの時期とも重なり、素材遊びから展開したイルミネーションとなった。



図14 長良川国際会議場での展示風景



図15 手作りランプシェードの展示風景

4 まとめ

本研究実践では素材遊びに着目し、既成のものを用いるのではなく、学生自ら素材を一から手作りし、それを子どもたちに試してもらおうという活動を行った。その結果、本研究実践での素材遊びには、主に次のような教育的効果があることが推察された。

一つ目は、フロッタージュやスタンプングでは、体験と表現が直接リンクしやすく、幼児期の子どもにとって有効なコミュニケーション手段となり得ること。

二つ目は、カッティングで偶然できた木片などから、形をイメージする「見立て」の活動へと発展され得ること。

三つ目は、素材の不自由さが多く見られた刷りの行為から、素材遊びの試行錯誤へとつながり、創造的思考が展開され得ること。

四つ目は、完成した作品ではなく、素材遊びのプロセスを楽しむことで、創造的思考の深まりが期待されること。

このように、素材遊びはそれを軸として活動に発

展性があり、さらにクリエイティブ・ラーニング・スパイラルとも共通性が多いことから、創造的思考を育むのに有効な手立てであることが推察された。

今後、素材遊びの教育的効果について、さらに研究実践を積み重ねると共に、その検証を累積していきたい。

引用文献

- (1) 厚生労働省(2017). 保育所保育指針. フレーベル館. P21～22, P29～30
- (2) 文部科学省(2017). 幼稚園教育要領. フレーベル館. P20～21
- (3) 内閣府、文部科学省、厚生労働省(2017). 幼保連携型認定こども園教育・保育要領. フレーベル館. P24～25, P31～32
- (4) Resnick, M. (2017). Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play. The MIT Press. P33～38