

幼児の造形活動における教材研究や教材開発の在り方

中 田 稔

美作大学・美作大学短期大学部紀要（通巻第63号抜刷）

幼児の造形活動における教材研究や教材開発の在り方

On the Preparation of Teaching-Playing Material Development in Infants' Art Activities

中 田 稔

キーワード：幼児の造形 遊び 遊びの要素 教材研究 教材開発

はじめに

幼児の造形活動を行うには、様々な材料や用具が必要である。特に幼稚園や保育所の設定保育で、ねらいをもって造形活動を行う場合には、保育者が適切な材料を吟味し、その量や大きさ、状態などについても入念な準備を施すことが大切である。子ども達の日常の創造的な造形活動は、こうした保育者の事前の準備があってこそ、活発に行われることになる。

筆者は、美作大学附属幼稚園で行われている放課後の特別教室の一つである絵画造形教室を担当し、造形活動を通して幼児と関わっている。ここでは、作品の出来や上手下手ではなく、子ども達が、造形表現を楽しむことを第一の目的にしている。そのためには、子ども達が主体的に活動できるような材料の準備や提示の仕方の工夫が、毎回必要である。

そして、この教室で実践するために、材料や用具を吟味して教材を研究したり、新たな材料を用いて教材を開発したりする中で、幼児の主体的な造形活動に欠かせないものとして、教材の持つ遊びの要素があると感じるようになった。

そこで、本稿では、本教室で実践した事例をもとに、遊びの楽しさを活かした造形活動を行うための教材研究や教材開発の在り方について考察することとした。

造形活動における遊びの楽しさ

幼児の表現活動は、表現すること自体が大切なこと

であり、安易に作品や結果を求めるべきではない。しかし、一部の幼稚園や保育所では、季節や行事に合わせた指導の中で、子ども自身が描きたい、作りたいと思って表現したというより、むしろ指導者側の強い思いで描かされたり、作らされたりしている場面を目にすることがある。もちろん、作品が出来上がることを決して否定する訳ではない。作品を通して保護者や家族が活動内容を知る機会にもなるし、作品を見てもらうことで様々な称賛を受け、子どもの自信につながることもある。筆者の行っている絵画造形教室でも、出来上がった作品を家庭に持ち帰ってもらったり、年度末には作品展を開催したりして、子どもたちの成長を喜んでもらっている。

しかし、全てが最初に作品ありきで教材を研究したり開発したりしようとする、そこに子ども達の主体性や創造性の入り込む余地はなくなってしまふ。

教材研究の原点には、子ども側に立った視点がなくてはならない。つまり、指導をする保育者自身が、この教材のどこにどんな面白さや楽しさがあるかを、子どもの視点で見ていく必要がある。それは、換言すれば、活動のどこにどんな遊びの要素があり、どのような面白さや表現する喜びがあるかを追求し、その楽しさを子ども達に体感させるための手立てを考えていくということである。そして、そのためには、造形活動における遊びの楽しさとは何かを、指導者自身がしっかりと把握して、ねらいを立てたり導入や展開を考え

たりしなければならぬということになる。

では、造形活動における遊びの楽しさとはどんなことが考えられるであろうか。そのことを考える前に、子どもだけではなく、大人の遊びも含めた遊びそのものの楽しさや意義について考えてみたい。

そこで取り上げたいのは、著書『遊びと人間』¹⁾の中で、遊びの定義や遊びの分類について述べたフランスの思想家ロジェ・カイヨワである。

カイヨワは、その著書の中で、遊びを以下の4つに分類している。1つは、競争を伴う遊びアゴン (Agon)、そして運を試す遊びアレア (Alea)、また虚構の世界を楽しむミミクリ (Mimicry)、めまいがするような遊びに興じるイリンクス (Ilinx) である。これら、カイヨワが4つに分類した遊びには、それぞれのカテゴリーでの遊びの楽しさが内包されていると考えてよいであろう。それは、例えばアレアに分類される遊びであれば、競争によって相手に勝つ遊びの楽しさや喜びであり、そこには力や技を競うことによる勝ち負けが生まれる。また、ミミクリに分類される遊びであれば、近年我が国でも年中行事の1つとして認知されつつあるハロウィンの仮装のように、日常とは違う自分になり、そこで得られる非日常的な遊びの楽しさであろう。

そこで、子どもの遊びの楽しさについて論じるときに、例えば子どものごっこ遊びをミミクリに位置づけるなど、一部はカイヨワの遊びの分類に当てはめて考えることもできる。しかし、子どもの遊び全てをこの4分類にそのまま当てはめるわけにはいかない。何故ならば、この分類の縦軸には、パイディア (Paidia) とルドゥス (Ludus) という軸が設けられているからである。(図1) パイディアとは、ギリシャ語で遊戯の意味であり、ルドゥスは競技を意味する。例えば、アゴンに分類される遊びには、子ども同士の取り組み合いやじゃれ合いのようなパイディアな遊びからスポーツとしてのボクシングやチェス等の遊びがあり、カイヨワは、遊びを論じる上で、その遊びの持つ社会性の高さを1つの指標として分類している。しかし、子どもの遊びという観点で考えると、縦軸に意味付け

	アゴン 競争	アレア 運	ミミクリ 擬態	イリンクス 眩暈
パイディア 遊戯 ↓ ルドゥス 競技				

図1. カイヨワの遊びの分類

られるものは遊び→競技ではなく、遊び→学びと考えるべきだと筆者は考える。

そこで、本稿では、幼児期の遊びがその後の学びへと結びつくような形での縦軸を考えながら、子どもの遊びの実態を想起して、遊びの楽しさについて考えていきたい。

まず、子どもの遊びの楽しさについて考えられることの一つに、カイヨワが、虚構の世界を楽しむと分類したミミクリ的な楽しさがある。つまり、自分が何かになったり、aをbに見立てたりして遊ぶことの楽しさである。これらは、前述したようにごっこ遊びの中で散見できる。2つめは、イリンクス的な遊びの楽しさである。カイヨワは、眩暈というやや過激な表現で分類をしているが、これを幼児期の遊びに置き換えると、感触を楽しむという遊びの楽しさが考えられる。

幼児は、造形活動の場面であっても手だけではなく、時には全身を使い、体全体で楽しさを感じることもある。また、乳児であれば様々な物を舐めたり噛んだりして口で確かめようとすることもあるが、いずれの場合もただ感触を楽しんでいるだけではなく、様々な探索をする中で、新たな発見や過去の記憶を探っていると言えるだろう。

この2点に関しては、カイヨワの分類を参考に子どもの遊びの楽しさを導きだすことができる。しかし、子どもの遊びの実態から考えると、遊戯→競技の指標では表現し難い子どもの遊びの楽しさがある。これらについて、以下に2つの遊びの楽しさを提起したい。

まず、その1つは、繰り返す楽しさである。子どもは単純な遊びやしかけでも繰り返すことが好きであ

る。例えば、「いない、いない、ばあ」の遊びでも繰り返し顔を隠したり出したりすることで、楽しむことができる。万が一「いない、いない、ばあ」が1度きりで終わってしまったとしたら、子どもの笑顔や楽しげな表情を見ることはできないであろう。子どもは「いない、いない」という言葉の繰り返しの中で、次の言葉や相手の行動を予想している。そして、その予想が当たったか、外れたかを楽しんでいる。この例のみならず、積み木を積んでは崩し、崩しては積むような繰り返しの遊びを楽しむ姿や、同じパターンで登場人物が繰り返し出てくるお話の展開に夢中になって喜び、楽しむ姿などを目にするができる。そこで、この繰り返す楽しさを、子どもの遊びの楽しさの一つに取り上げたい。

そして、もう1つは、人と関わって遊ぶことの楽しさである。もちろん、一人遊びを好む場合や、一人遊びに没頭して楽しむ姿も見られるが、遊びの深化や発展を考えたときに、他者との交流は不可欠である。友だちと力を合わせて何かをつくる、友だちと競争して勝ち負けを競う、そんな他者とのコミュニケーションが遊びをいっそう楽しいものにする。

よって以上のことから、ここでは子どもの遊びの楽しさについて、以下の4点を提起したい。

- ① 自分が何かになったり、何かを何かに見立てたりして遊ぶ楽しさ。
- ② 身体感覚を使って探索や発見をする楽しさ。
- ③ 同じ行為を繰り返す楽しさ。
- ④ 他者と関わる楽しさ。

幼児期の遊びにおける、この4つの遊びの楽しさをもとに、以下に、絵画造形教室での事例を通して、教材研究や教材開発のポイントを論じて行きたい。

遊びの楽しさを活かした造形活動の実践

美作大学附属幼稚園絵画造形教室は、毎週1回定期的に行われている。参加者は1年間固定されたメンバーで、参加を希望した年長クラスの園児と年中クラスの園児計25名の異年齢混合の教室である。参加者のうち例年約3分の2が年長児で、男女比は年によって

推移する。

教室の時間は、降園後の1時間で、筆者以外に幼稚園の教員2名も指導に加わっている。毎回の題材の設定については筆者が行い、月単位で事前に幼稚園に知らせている。

こうした通常の保育とは異なる中での実践ではあるが、環境の違いを考慮した上で、前述した遊びの楽しさをどのように教材に活かすかという視点で、以下に実践を報告したい。

1. 見立てて遊ぶ楽しさのある実践

(1) 題材名「水ぞくかんに出かけよう」

(2) ねらい

- ・床いっぱいに広げた大きな紙を水族館に見立てて絵の具を使ってみんなで楽しくお絵描きをする。

(3) 準備物

模造紙、共同絵の具、絵の具の容器、筆、雑巾

(4) 活動の流れ

- ① 水族館に行った経験などを話し合う。
- ② 水族館に見立てて床に敷かれた紙の上を皆で歩き、水族館のイメージを共有する。
- ③ 描きたい場所に行き、絵の具で描きたいものを描く。
- ④ 友達と協力しながら、水族館にいる生き物を想像して次々に描く。
- ⑤ みんなで描いた水族館の絵を見合って、楽しかった活動を振り返る。

(5) 遊びの楽しさを活かすポイント

この活動は、みんなで教室いっぱいに広げた紙に絵を描くというダイナミックな活動であるが、それぞれが自由気ままに描くのではなく、敷いた紙を水族館に見立てて描く活動である。

そこで、見立てて遊びの楽しさを味わわせるために、まず、床に敷く紙の大きさや形を(写真1)のように工夫した。所々に展示室に見立てた四角い紙を敷き、その間には廊下に見立てた細長い紙を敷いて、それぞれの四角い紙をつなげた。こうすることによって、子ども達は、水族館のイメージを想起しやすくなったようである。

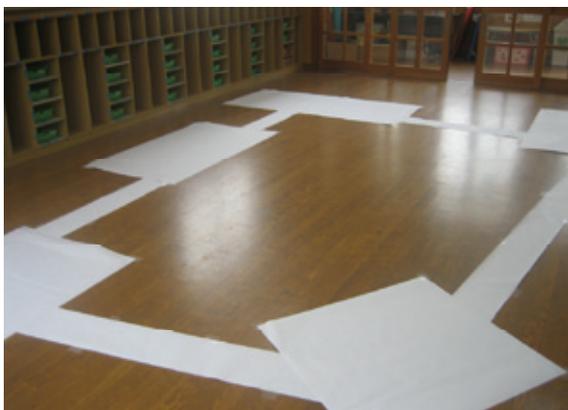


写真1. 展示室に見立てて敷かれた紙



写真2. 導入一 水族館に見立てて歩く



写真3. 水族館に見立てて描く

つくものを描き、楽しい水族館が完成した。(写真3)

見立てて遊ぶ楽しさは、目の前のモノやコトに触発されて、今までの体験を通して内面に蓄えたイメージを探り出し、当てはめていく楽しさだと考える。そこで、そうした行為を円滑に行えるようにするには、特に導入段階での配慮がポイントになることが、この実践からも明らかになった。

次に、共同で1つのものに見立てて、みんなで楽しく描けるようにするために、導入段階でイメージの共有化を図る工夫をした。いきなり筆を持たせるのではなく、紙の上をみんなで歩く活動がそれである。(写真2) ごっこ遊びや見立て遊びは、対人的な活動の要素が生じる活動である。そのような遊びの場面で、どの子も楽しく遊びを続けるためには、お互いがイメージしているものを共有する必要がある。この活動でも水族館のイメージを抱けない子どもは、友達と一緒に楽しく魚や海の生き物を描くことができないと考え、導入の時間を十分にとり、みんなが水族館のイメージを持てるようにした。

こうした導入を行うことにより、子ども達は、自分のイメージをしっかりと持って筆をとり、次々と思い

2. 探索や発見する楽しさのある実践

(1) 題材名「おいしいジュースができたよ」²⁾

(2) ねらい

- ・戸外の光に映える色水の色や水の感触を楽しみながら色水を作り、ジュース屋さんになって、お店屋さんごっこを楽しむ。

(3) 準備物

ペーパータオル、食紅、プラスチックカップ、割り箸

(4) 活動の流れ

- ① 園庭に出て、今日の活動について話を聞く。
- ② 色水の作り方を知り、色の変化を楽しみながら自分の好きな色を作って遊ぶ。
- ③ できた色水を混ぜて新しい色を作ったり、でき

た色に名前をつけたりして楽しむ。

- ④ 色水を並べて、光の当たり具合を楽しんだり、お店屋さんごっこをしたりして遊ぶ。

(5) 遊びの楽しさを活かすポイント

この題材は、夏に適した季節題材である。夏の暑い時期の水の心地よい感覚を体で感じるとともに、強い日差しを受けて輝く、透明感のある色水の美しさを視覚でしっかりと捉えさせたい。そのために、子ども達が、やってみたい、触ってみたいと思えるような好奇心をくすぐる材料を提示することが重要なポイントである。

そこで、事前の準備を入念に行う必要がある。その一つが、色水の素を作ることである。透明な水が瞬間で鮮やかな色水に変化する魔法のような楽しさが、子ども達の遊びの原動力となる。ここでは、前日までに筆者が食紅で濃い色水を数色作り、それをそれぞれ、ペーパータオルに染み込ませ、天日で乾燥させた。そして、乾いたものを1cm角に切り、容器に入れて色水の素を準備しておいた。

当日は、屋外に出て開放的になっている子ども達を集めて、事前に準備していた色水の素を「ジュースの素を持ってきたよ。」と言って、プラスチックカップの中に1片入れ、水を入れてかき回した。すると、「わぁ、すごい。」とか「イチゴジュースだ。」などの歓声が上がった。子ども達は、すぐにやりたがり、活動場所や作る時の約束などを聞かずに、活動に取り掛かった。そして、色水作りの面白さに夢中になって、次々に作っていく。これは想定していたので、思う存分遊べるようにプラスチックカップをたくさん用意しておいた。

こうした活動を通して、子ども達は自然に自分の作った色水の色を何かに見立てて命名したり、まるで実験でもするかのように色水同士を混ぜ合わせたりしては新しい色の創造を楽しんでいた。

「わぁ、きれい。」という子ども達の声があちこちで聞こえたり、「おいしい、〇〇ジュースだよ。」という呼び込みの声が響いたりして、楽しい活動が展開した。

この題材に限らず、感覚に訴える小麦粉粘土やスラ



写真4. 色水を並べて遊ぶ

イムなどの感触遊びは、その素材が一番楽しめる状態で子ども達に提供することによって、その活動から子ども達が様々な探索や発見をし、遊びを広げていく。遊びの楽しさを満喫させるためには、発達年齢や気候などを考えながら実践することが重要であることがわかった。

3. 行為を繰り返す遊びの楽しさのある実践

(1) 題材名「うつして遊ぼう」

(2) ねらい

- ・ 擦りだしの技法を使って、物の形を写し出す楽しさを知り、好きな色のパスを使って、葉っぱの擦りだしを繰り返して楽しむ。

(3) 準備物

パス、上質紙、葉っぱ、フェルト、模造紙（台紙）、ハサミ、のり

(4) 活動の流れ

- ① 葉っぱの上に紙を置いてパスで擦ると、葉っぱの形がきれいな色で写し取れることを知る。
- ② 好きな色のパスを2色選び、フェルトに擦りつけ、そのフェルトで擦り出しをする。
- ③ できた葉っぱの形をハサミで切り取り、模造紙の台紙に貼る。
- ④ パスの色を自由に変えながら、②と③の活動を繰り返し、葉っぱの形の擦り出しを楽しむ。
- ⑤ みんなで模造紙の台紙につくった大きな木の周

りに絵を描く。

(5) 遊びの楽しさを活かすポイント

物の形を擦り出すという技法は、硬貨などの上に紙を置いて色鉛筆などで擦る「フロッタージュ」という技法である。擦り出す物を一旦紙で隠し、描画材で擦ることにより、徐々に輪郭や凹凸が現れるが、どんなふうになら表出するかを想像しながら擦ることが楽しい活動である。

こうした活動は、幼児だけでなく小学校の図画工作科の教科書にも掲載されているように、児童の表現活動としても行われている。擦り出す対象物を変えたり、擦りつける色を変えたりすることによって、子ども達は、何度も繰り返し表現することを惜しまない、まさに遊びの繰り返しの楽しさがある題材である。

しかし、この題材を幼児期に取り上げるにあたっては、小学生とは違い描画材の筆圧を加減する力や、対象物が動かないように押さえる力などが未熟なため、それらを補うための工夫が必要である。活動の流れ②で、フェルトにパスの顔料を擦りつけ、顔料がついたフェルトを用いてその布で擦り出しをするのは、筆圧の加減を気にせず擦り出させるためである。(写真5)

また、予め葉っぱを厚紙に貼り付けておくことによって、擦り出す葉っぱも押さえやすいようにする工夫も行った。

幼児の表現活動において、技術的にある程度の抵抗

を設けることで、それに挑戦しようとして生き生きと活動することもあるが、ここでは自分の力で擦り出すことができたという成功体験を味わわせることによって、もう一度繰り返しやりたいという意欲をもたせたいと思ひ、できるだけ抵抗感を生まれないような配慮をした。実際、色鉛筆等を用いて擦るのではなく、フェルトに2色のパスを付着させ、そのフェルトで擦ることで、容易に淡い混色の効果も表れ、その面白さに今度は別の色のパスでやってみたいと、意欲的に活動する子どもが多かった。

行為を繰り返し、遊びの楽しさを持続させるポイントとして、このような発達段階に応じた指導者側の配慮は、不可欠だと考える。

また、「a.擦り出す」→「b.ハサミで切る」→「c.台紙に貼る」という活動を繰り返す中で、aとbは、個人の活動として行い、cの活動は、共同で1つの木を作成する活動にして、繰り返す活動の中に変化をもたせた。(写真6) こうすることで、個々で行った擦り出す遊びが、寄せ集められて一つの形として姿を現し、遊びの結果が視覚化されることで、子どもたちの繰り返す遊びの意欲は高まったようである。

4. 他者とかかわる遊びの楽しさのある実践

(1) 題材名「はーい、宅配便でーす」³⁾

(2) ねらい

- ・車に積みたい荷物をカードに描いては、車型の台



写真5. フェルトにパスを擦り付ける



写真6. 共同で木を作る活動

紙のポケットに入れたり、集めたカードを配達したりして、友達と共に宅配便屋さんごっこを楽しむ。

(3) 準備物

水性ペン、ポケット付き車型台紙、画用紙（2つ折りのカード状）、マスキングテープ

(4) 活動の流れ

- ① 宅配便の車の形をした台紙を見て、どんな荷物を載せたいか話し合う。
- ② 車に載せたい荷物を小さなカードの内側に描き、テープを貼って閉じる。
- ③ カードを車型台紙のポケットに入れたら、同じように載せたい荷物の絵を描き、ポケットに入れる活動を繰り返し楽しむ。
- ④ 台紙のポケットがいっぱいになったら、宅配便屋さん係の子が、カードを取り出して配達する。
- ⑤ 係を交代しながら宅配便屋さんごっこの活動を楽しむ。

(5) 遊びの楽しさを活かすポイント

この題材は、行為を繰り返す遊びの楽しさもあるが、活動の中にごっこ遊びを取り入れることで、他者とのかかわりを楽しめるようにしたものである。

ごっこ遊びの楽しさは、いつもの自分とは違う自分になって振る舞うことができる楽しさにある。そしてほとんどの場合、自分以外の誰かと自分ではない自分としてかかわる状況がつけられる。例えば、本当は5歳の女の子のA子が、お店屋さんごっこをするときには、ケーキ屋さんの店員として、お客さん役の5歳のB子とかかわることになる。その時には、普段の5歳児同士の会話では使わないような言葉や口調で話したり、店員らしい行動をとったりして、お互いの虚構の世界でのイメージを共有し、楽しいごっこ遊びが展開される。

こうしてごっこ遊びを通して他者とのかかわりを楽しむことは、コミュニケーション能力や社会性を育てる上でも大切な学びに繋がると考える。

そこで、この実践でもできる限り円滑なコミュニケーションを図りながらごっこ遊びが楽しめるように

いくつかの工夫を施した。まず、そのひとつは、お互いにイメージの共有がしやすいように、車型の台紙を用意して、荷物を運ぶトラックに荷物を載せるという行為を視覚化したことである。(写真7)

そして、荷物を描く紙は、ただのカードではなく、2つに折って絵を内側に描くようにし、開かないようにテープで止めることで、荷物を包装したり、梱包したりするイメージも持たせた。またこの時に、カードの外側に名前を書く（書けない子は、指導者が書く）ことによって、荷物を送るというイメージを強めるとともに、配達時に識別しやすいというメリットも生まれた。

少子化や地域のつながりの希薄化で、他者とかかわる遊びの機会が減少している昨今では、幼稚園や保育



写真7. ポケット付き車型台紙



写真8. 車型台紙に描いた荷物を入れる

所などの場所で、集団でこうした遊びを行うことは、今まで以上に大切なことだと考える。この実践は、1時間という限られた時間の中での活動なので、絵に描くという活動しかできていないが、通常の保育の中であれば、そのものになりきるための様々なものを製作して他者との交流を楽しむ遊びを深化させ、発展させることも可能であると考えられる。

おわりに

「幼稚園教育要領」の総則には、「2 幼児の自発的な活動としての遊びは、心身の調和のとれた発達の基礎を培う重要な学習であることを考慮して、遊びを通しての指導を中心として第2章に示すねらいが総合的に達成されるようにすること」と記されている。つまり、幼児期の遊びは学びであり、適切な遊びの指導を通して、幼稚園教育で育みたい資質や能力が培われることになる。

また、この度の幼稚園教育要領の改定では、「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」として、10の資質・能力が明示され、小学校と共有することにより幼小接続の推進が求められている。それは、遊びと学びの接続と言い換えてもよいであろう。

そこで、本稿では遊びの楽しさについて4つの要素を提起したが、改めて遊びとは何かという問題について考える必要があるだろう。その答えを得るために例えば、遊びの対義語は何かと問われた場合、どうであろうか。幼児教育では、遊びと学びは、同義語であり、決して対義語にはならない。

加用文男は、「遊びの反対語は、「労働」とか「生活」とかといった概念ではなく、退屈と狂気です。」⁴⁾と述べている。つまり、遊びを真ん中に置いて、遊びがエスカレートし過ぎて、無秩序な状態になると遊びは楽しめなくなり、一部の行き過ぎた個人や集団だけが陶酔するような狂気の行動へと変容してしまう。また一方、遊びが停滞し、面白くなると、新たな創造的な活動や発展的な動きもなくなり、遊ぶ気力が消滅し退屈してしまう。遊びはそんな「狂気」と「退屈」の狭間で辛うじて成立する活動であると考えれば、よ

り一層、遊びを指導することの重要性を感じずにはいられない。

本稿で提起した遊びの要素を指標としながら、子ども達一人ひとりが、楽しく遊び学べる造形活動の教材研究や教材開発に、これからも取り組んでいきたい。

参考文献・資料

- 1) ロジェ・カイヨワ／多田道太郎・塚崎幹夫訳(1990)『遊びと人間』講談社
- 2) 実践にあたり、竹井史(2012)『3・4・5歳児の製作あそびネタ 作って遊べるカンタンおもちゃ』より「もっとダイナミックに！おみせやさんごっこ ジュースやさん」(p116)を参考にした。
- 3) 実践にあたり、村田夕紀(2011)『3・4・5歳児の楽しく絵を描く実践ライブ』より「春 お店屋さん」(p10,p11)を参考にした。
- 4) 加用文男(1990)『子ども心と秋の空－保育のなかの遊び論－』ひとなる書房