

年齢横断可能な幼児の造形遊びの実践

荒島 智子

はじめに

幼児教育のプロフェッショナルを目指す学生が、現場で対応することのできる指導法とはいかなるものか。「造形遊びや表現活動の構想力をつける機会の少ない保育者には、幼児の自発的な活動としての「遊び」の展開と広がりに対する、手探りの試みに難しさを感じる様子がみられる。こういった問題に対し、保育環境を構成する場で、その展開を見通していく力を身につけた人材の育成が課題となる。本稿では「環境を通して行う教育」が基本であるこれからの時代の保育者養成の事例を領域「表現」から報告する。

現場では幼児期の教育における見方・考え方を生かす、よりよい教育環境を創造することが求められ、これまで発達年齢ごとの表現活動の実践報告は一定数見受けられる。ただ、二〇一十七年新幼稚園教育要綱等に新たに加えられた、幼児・児童の接続教育に関連する、幼児から児童の造形表現を見通した論証は見当たらない。また共通題材による造形活動を発達年齢によって比較した論証も稀である。本稿は、京都造形芸術大学こども芸術学科における、学生プロジェクトの事例をもとに、次の三つの点を明らかにすることを通してこの課題にせまりたい。

- (一) 学生プロジェクト「ファミリーアートパーティー」の目的と展開。
- (二) 年齢横断可能な共通題材によるおやこ造形遊びの事例報告。
- (三) プロジェクト実践による学生の学びと技術力向上。

一、学生プロジェクト「ファミリーアートパーティー」

(一) プロジェクトのあらまし

京都造形芸術大学こども芸術学科では、地域の家族とキャンパスをむすぶプロジェクトを実施している。ここでは、学年混成のグループワークを軸に計画・

構成・運営が行われており、保育者・保護者の目線で、主体的に学び合う機会を持つ場になっている。また、より幅広い保育の現場を対象に企画運営にチャレンジする学生、ワークショップデザインに興味のある学生などが自分のできる範囲を押し広げていく機会ともなっている。こういった試みと、より専門的な造形表現系の授業を並立させることで、質の高い保育活動を目指すことのできる人材の育成を目指している。

「創作される日常生活」の実践から自然体験、社会体験、生活体験不足へアプローチする、おやこ造形遊びを実践しているのが、プロジェクト「ファミリーアートパーティー」である。このプロジェクトは、その企画、実施、ふりかえりのプロセスを経ることによって、こども芸術に関わる者として押さえたい実技と知見の獲得を目的としている。具体的にまず、季節の織りなす物語をテーマに出発し、造形遊びの場をつくる仕掛けづくりを学ぶ。それから、その実践によってファシリテーション力の強化を目指す。そうして、心身の発達に応じたテーマ・素材研究・色彩論・クリエイティブで安全な道具を選ぶ方法・材料を最大限に生かしながらコストを抑えるアイデア・言葉がけに関する学びを体得へと高める。次に、ファミリーアートパーティーで実施した、異年齢のこどもたちと保護者が参加するおやこ造形あそび「プチプチぼうずくあめのひのおさんぽ」における異年齢を見通す造形遊びの指導のポイントを合わせて紹介する。

(二) 異年齢を見通す造形遊びのアプローチ

こども芸術を学ぶ学生が身につける力の一つに、発達の段階に留意した活動を構成できる柔軟な視点の強化がある。造形表現活動においても、遊びの計画・および、教え導く実践力をつけることが必須となる。このプロジェクトでは、こどもたちが表現にかかわって展開する具体的な活動を総合的に構想し実践を重ねていく。

学生指導では、次の点をプロジェクトの必要要件としてあげた。

- ・ これからの創造性を豊かにする領域「表現」において、年齢横断可能なプログラムを立案する。具体的に学生が、テーマ、材料、方法を構成し、参加者を募集する。

- ・ 資料 新幼稚園教育要領のポイント⁽¹⁾を踏まえ、開催時期六月の日常生活と創造活動をつなげることから、テーマを雨×散歩に設定する。
- ・ 「遊び」は、幼児にとって重要な「学習」であることを具体的な実践に落とし込むねらいから、遊びを通しての総合的な指導⁽²⁾を対照させ創造活動の展開を思案する。

- ・ 環境とは物的な環境だけでなく、参加者も含めた環境すべてである。生活経験や発達に応じ、身近な環境と十分に関わる中で美しいもの、優れたもの、心を動かす出来事などに出会い、そこから得た感動を他の幼児や教師と共有し、様々に表現する内容であること。
- ・ おやこコミュニケーションについて観察し経験を積めるようなおやこ造形遊びの企画であること。

- ・ 今回は素材の選定としてメインに粉絵具を指定する。この描画材の活用は、共通素材における発達年齢別のアプローチ、色彩論、クリエイティブで安全な道具を選ぶ方法他、材料を最大限に生かしながらコストを抑える観点からアイデアをひろげる。

- ・ 個々のこどもの発達支援の比較と乳児、幼児、児童の接続について理解を深めるねらいから、参加することも対象年齢は3歳から小学校低学年とする。
- ・ 異年齢を見通す造形遊びのアプローチで得られる、効果と注意点を観察する。
- ・ 指導対象学生は学年を限定しない。学習歴の異なる学生同士の取り組みにより、学び合いの効果を高める。

二、年齢横断可能な共通題材によるおやこ造形遊びの事例報告

(一) 実施概要

テーマ 雨をテーマとした、おやこ造形あそび
 企画名 「プチプチぼうずあめのひのおさんぽ」
 日時 二〇一七年六月二十四日(土) 終日 九時開場 九時三十分開始
 会場 京都造形芸術大学 至誠館四一教室

参加定員

こどもを含む十ファミリー
 大人十一名、小学生・中学年四名、低学年三名、幼児・年長二名、年中二名、年少二名、乳児二名(乳児は保護者と参加範囲を電話で了承頂いた上で参加)。
 学生スタッフ
 三回生二名、二回生七名、一回生五名。

プログラムのねらい

- ・ 自然などの身近な事象に関心をもち、取り入れて遊ぶ
 - ・ 季節により自然や人間の生活に変化のあることに気付く。
 - ・ 生活の中で様々な物に触れ、その性質や仕組みに興味や関心をもつ。
 - ・ 自然に触れて生活し、その大きさ、美しさ、不思議さなどに気付く。
- プログラムの内容
- ・ 生活の中で美しいものや心を動かす出来事に触れ、イメージを豊かにする。

プチプチで作るマント・帽子・手袋・ブーツを身につけて
 プチプチぼうずに変身
 それから、いろんな色を体につけてレインボーウォーキング
 ペタペタおさんぽしたり

ゴロゴロ転がってカラフルな水玉の世界を描こう

最後は魔法のシャワーが降ってくるよ!
 何が起きるか、みんなであめの季節の一日を
 造形遊びでたのしもう。



図1 D.M.

- ・ 様々な出来事の中で、感動したことを伝え合う楽しさを味わう。
- ・ 感じたこと考えたことなどを音や動きなどで表現したり、自由にかいたり、作ったりする。
- ・ 自分のイメージを動きや言葉などで表現したり、演じて遊んだりするなどの楽しさを味わう。

プロジェクトスケジュール

○ 瓜生山×雨をキーワードにした、おやこ造形遊びの企画案の提出 四月初旬

○ 企画会議、広報、参加ファミリー募集

- ・ キックオフミーティング（プログラム発案、タイムスケジュール） 五月初旬
- ・ プログラム立案・概要決定、広報ミーティング 五月中旬

→ 各自プログラム概要をもとにプログラム詳細思案、役割分担、広報準備

- ・ 共有、プログラム決定ミーティング（担当振り分け）DM完成、五月下旬

→ 各自、プログラム案をもとに素材研究を重ね、プログラム詳細を提出

- ・ 全プログラム共有ミーティング、準備物確認、プログラム原稿アップ 六月初旬

→ 各自、事前準備物制作、二十八日前から申し込み受付

- ・ 申し込み締め切り七日前まで、準備完了、リハーサル 六月中旬

→ 分担役割ごとにブラッシュアップ

- 設営、前日準備 六月二十三日（金）夕方

実施 六月二十四日（土）終日

- ふりかえり、幼稚園実習にむけての再構成

準備物

- ・ 受付、導入担当グループ

案内看板、名簿、名札シール、カラーペン、養生シート、養生テープ

ホワイトシート、プロジェクト、PC、パワーポイント映像資料、

- ・ プチプチぼうず (Stacy) 担当グループ

プチプチレインコート、ビニール袋

- ・ レインボーウォーキング (Sara) 担当グループ

CDプレーヤー、粉絵の具、水のり、スポンジ、バット

- ・ 雷さんのシャワー (Step) 担当グループ

シャワーホース、デッキブラシ、タオル、着替え



図4 プチプチを括り付けてブーツを装着



図2 セット



図5 白いビニール袋などのコートを纏い、プチプチを貼った手袋を着けてプチプチ坊主に変身



図3 お話のはじまり

- ・ ふりかえり工作担当グループ
 - ・ はさみ、網、リボン、
 - ・ 参加者持ち物
 - ・ タオル、着替え、お昼ご飯、お茶
 - ・ その他
- 教室の壁面と床、屋外の地面に養生シート敷き詰め。授乳スペースの確保。



図8 一人で没頭



図6 レインボーウォーキングでスタンプ



図9 大雨の素(PVA)追加



図7 雲の上でゴロゴロ音がする？
 そんな時はねころがってゴロゴロ



図10 雨雲から降りて鑑賞



図11 雨雲完成

(二) 当日のタイムテーブルおよび内容

プログラム

○受付、導入

8:00 学生スタッフ集合、最終ミーティング、セッティング(図2)

8:30-9:00 受付集合、お着替え、トイレ案内他、幼児の遊びを観察

9:00-9:15 開会、自己紹介、ウォームアップ

9:15 教員の挨拶、導入

「雨の日のおさんぽ」をテーマに、まず雨の日から水玉へのイメージをスライドをみながらふくらませる。スライドの最後に草間彌生氏の作品を紹介し、これより、みんなも変身してアーティストになることを導入で共有する。(図3)

○Step1 プチプチ坊主変身

9:30 プチプチと白いビニール袋、ビニール手を裁断した変身レインコートを考案した。ブーツ、グローブ、マントなどで、てるてるぼうずならぬプチプチ坊主に変身する。(図4)(図5)

○Step2 レインボーウォーキング

10:00 ホワイトシートを教室いっぱい敷きつめ、雲に見立てる。雨の素(粉絵具)をプチプチのブーツにつけてスタンプすることで、雲の上をお散歩しながら雨をふらせる。(図6)

10:15 色数が増えるたびに足から、手、体全体を使って色と形が変化。カラフルな雨を降らせるイメージの世界が重なり、じよじよにプチプチぼうずの世界にひきこまれていく。(図7)(図8)



図14 みんなで作ったお散歩の跡が、色水と
 なって混ざっていきます。



図12 ん？雨が降ってきた



図15 おかたづけ遊び



図13 「雷さん、もっと雨を下さーい」



図16 水たまりを流す



図17 ふりかえり工作

○Steps 大団円

10:55 創造の終盤は、大雨の素（洗濯のり）を追加する。雲の上をすべった
 りころがったり雨になりきる。（図9）
 11:15 レインボーウォークではじまった雨の素が、真っ白だった雲の上い
 っぱいにひろがったところで、全員雲から降りて鑑賞する。小雨から大雨
 まで、他のお友達はどんな雨をふらせたのか話しを引き出し。
 11:30 変身コートを脱いで、昼食の時間へ。（図11）

○ふりかえり工作

11:50 お昼ごはんが終わるまでに雲を屋外に移動しておく。こどもたちと外
 にでて、上を見ると、ホースのシャワーで雨を降らせる雷さんを発見する。
 その中にとびこみ、色水をかき混ぜながら、皆びしょびしょに戯れる。（図
 12）
 12:15 ホワイトシートをまくり、大嵐への展開へ（図13）
 12:30 水の流れを作っておかたづけを遊ぶ。（図14）
 13:15、小学生が中心となって水をかき集め、洗い流し、もとのホワイトシ
 ートにもどしていく様子を遊ぶ。（図15）（図16）

13:30 お片付けと着替えが終わったこどもたちは、学生と工作の時間を持
 つ。一人一人ぬぎすてたプチプチぼうずのレインコートから好きなところ
 を切り取って、感じたこと、起こったこと、やってみたことを対話の中で
 反復し共有する。カラフルなプチプチのてるてる坊主作りをし、腕にかけて
 今日の思い出とともに持ちかえる。（図17）

一方、保護者は別に輪になり、プログラムの意図の説明を受ける。今日一
 日の気づきから日常生活のなかで、どのような言葉がけができるのか、日

頃の保育の悩みや喜びも含めて、忌憚なく話し合うふりかえりの場とする。
また今後の活動についての要望を受け取る。

14:30 さようなら、撤収準備

15:00 こどもたちを送り出し、学生ふりかえり

16:00 完全撤収

三、事例による学生の学びと技術力向上の検証

(一) 学生自身のふりかえりの言葉と教員のフィードバック

学生のふりかえりはディスカッション形式で行う。その中で、同じテーマ、同じ描画材で異年齢のこどもたちと大人が造形遊びを展開するときを生じる異なるアプローチを比較する。それに対し、教員は学生個々の指導力形成を中心にフィードバックを行う。

次に、学生自身のふりかえりの言葉と教員のフィードバックの概要を記録から抜粋する。

(・学生発言 → 教員フィードバック)

・自分の担当以外の流れを把握しきれいかなかった。情報共有は大事。

→事前に全員で集まれることはないので、準備物リストやタイムスケジュールをみんなでシェアし、全員に意見するなどレスポンスすることを今回は心がけていこう。

・準備物について自分の担当以外を把握していなかった。しっかりと詳細な打ち合を重ねておくことが大事。

→プログラムの成功は段取り7割といい、実際にやってみて準備とは何かが身にしみたと思う。今回は準備の準備ができることを目標のひとつにしよう。

・今回はプチプチぼうずのウェアの事前準備が大変だったことがやってみてわかった。次回は参加人数のこと、前日準備の作業のボリュームを考えて、事前準備を進めたい。

→準備物リストだけでなく、素材研究から準備までのスケジュール表をつくること。準備物リストやタイムスケジュールをみんなでシェアし、意見交換を全員にレスポンスするなど情報共有はするとよい。それにより、メンバーの経験を自らの学びに昇華していくことが可能になるだろう。

・子供達のテンションをキープすることよりむしろ、保護者のテンションをキープする難しさがあり、そこへの工夫が必要だと思った。

・こどもたちとはコミュニケーションがとれたが、保護者の方にどう接すればいいか難しかった。

・親と話すことを目標にしてがんばったが、親がいる時に入っていくのは難しい。

→現場のやりとりはもっとシリアスなものも多く、引き続き今のうちに慣れておくこと、理解を深めておく機会になる。次回にむけた具体的なアドバイスとしては、口をはさんでいくのではなく、体を入れていくと向き合ってもらいやすくなるなどの工夫を体得していくこと。(実際に例をみせ、やってみる。また、へこたれずにチャレンジしている様子を言葉で評価する。)

・現場でハプニングがあった時に、頭で考えすぎると対応できないので、準備とシミュレーションが大事だと気づいた。

・こどもたちに対して、こどもの視線の想定を前日のリハールで確認することが必要だった。

→前日にリハをして、プログラムの全体像を把握できていた。声かけだけでなく、スタッフが立つ位置、衣装、ハプニングに対する自分の役割を瞬時に判断し、何をやっているのかわからない時間をつくらない等、造形遊びの場の子供達が遊べるための設計を掴みはじめている。こういった実践を繰り返すことで、いく通りにもシミュレーションして自信を深めていくとよい。

・ナビゲーションを担当してみて、大きく三展開あった前後のつながりをシミュレーションし、リハールをしっかりしておくことが大事だと思った。

・レインボーウォーキングは予定ではもっとやりたかったことがあったが、その場でできなかったこともあり力不足を感じた。



図18 PVAで溶いた粉絵具のスタンプ台



図19 ふりかえり工作プチプチ素材

- ・音楽をもっと有効的に使えたと思う。
 - ・参加人数が多く、年齢層の幅もひろいので総じて大変だったが、プログラムは成功して嬉しかった。次回はもっとスタッフを増やしたい。
 - ・保育士の仕事に興味をもった。
- (反省点を口にする学生が多くみられたため、いったんここで実施の時の子供達の写真をみて流れを変え、ふりかえりを再開した。) 参加者も学生も皆いい顔をしており、できた造形物や造形行為もおもしろく力があつて美しいことをここで共有し、成功点をしっかりと観察し、確認しあうこと。

- ・遊びの世界観を設計しすぎて、発達年齢ごとに対応しきれないことがあり、しんどかった。
- ・実験をして世界観をしっかりと構築でき、企画段階ではこどもが世界観に入りやすくいいものができると思うが、実際やってみると思った通りに進まなかった。
- ・子供達のテンションをキープすることの難しさや年齢、男女比によって工夫が必要なことがわかった。
- ・「おかたづけ遊び⁽³⁾」の時に、小学生男子がリードできるように機転をきかせて、デッキブラシやほうきを追加したことで、幼児たちがホワイトシートの上の色水をみんで流す活動にひきつづいて夢中になっていた。

- ・1歳の子をはじめとして、年齢が低くなるほどこの時間だけでできることがどんどん増え、成長していく様子を見て驚き感動した。
- それだけではない、今回は自閉症スペクトラムの子どもの参加が数組あり、支援においてたりない部分が多様に浮かび上がった。造形あそびのユニバーサルデザインを意識していこう。また、現場はライブなのでたくさん引き出しをこれからもっていこう。子供達が発見して展開していくようにすれば、自分も楽しい。こういったことへの気づきを得るきっかけ得たと考え、引き続きチャレンジしていこう。

- ・保護者がふりかえりをしている間にこどもたちとした「お土産工作⁽⁴⁾」をこどもたちが喜んでくれて嬉しかった。
 - ・「お土産工作」で使用した台所用スポンジのネットを使ったこと、粉絵具の具で遊んだ痕跡がついている自分のプチプチぼうずの一部をてるてるぼうずに詰めてつくったことがとても素敵だった。
 - ・こどもたちがつくったものを自慢げに身につけて持ち帰ったので、次回も何か持ち帰れる仕事を最後にすると思う。作っている時に子供達の感想やイメージの世界が溢れてきてよかった。
- 成果物をもちかえる利点として、子供達が嬉しいというのはもちろんのことだが、私たちの考えた一つのストーリーまでも愛着をもって持ち帰ってもらえることは大きい。また、プログラムを通しておやがこどもたちの素敵なすがたを発見し、家に帰っても繰り返し褒めるきっかけづくりにもなる。意欲的な家庭によってはおやこの創造活動へと続いていく例もみられる。加えて、材料のコストを抑えることは実施者として重要でその点も評価できる。今回廃棄するはずだったものを素材として使う気持ちから、新たな発想が生まれ独自の方法が生み出せることを覚えていてほしい。

- ・今回はみんなの出した案が全てどこかに入っていてすごいとおもった。
 - ・自分のアイデアが採用されて、子供達が楽しんでくれてよかった。
 - ・経験を積むことで、自信をもっていけたらもっとも子供達に何かできると思った。次もがんばりたい。
- 一つ一つの案を組み立て、自分のアイデアがグループワークによる話し合い

により、独創的な世界に変化していくステップを学んだ。今回はプログラムづくりから、実験、準備など自分たちの課題をたててチャレンジしてみよう。次第に全体の動き、行為や材料、場の整合性と段取りをつける、黒子を依頼するなど多面的に考え合わせるができるようになる。

(二) プロジェクトで得られる学びの考察

今回のプロジェクトの参加者は、すべての展開において準備された、自然とのかかわりを深める工夫により、各々の雨の季節をカラフルに味わった。身近な事象に対する感動を伝え合い、共感し合う参加者の行動と言葉から、自ら関わりとうとする意欲がみられた。各家庭においても、今日の体験を話題にとりあげ、季節の事象とともに楽しんでいくことへの気づきと期待感が残った。雨の日の散歩という題材を遊ぶこのワークショップの立案および実践は、豊かな探究心を養う造形表現活動から導き出された、年齢横断可能なこの幼児造形活動の事例といえる。同時に、体得した学びをもって幼稚園での教育実習に再編成できることも分かった。

実施に際して行った素材研究は、描画材を水で溶いて紙に描くだけではない遊び方の提案を念頭においている。粉絵の具をPAVAで練り、スポンジに吸い込ませて大きなスタンプ台にすると、支持体であるホワイトシートに定着しやすくなる。あわせて色の選択、色の提示順を実験し、混色が起こる際に、濁りにくいく重ね塗りができることがわかった。小学校の造形遊びでも頻繁に登場する粉絵の具は、扱いやすくコスト面からも注目できる。こうして発達年齢に応じて展開に強弱をつけることが可能な遊び方を提案することができた。(図18)

(図19) 学生はプログラムだてから運営まで自分たちで考え準備したことにより、学びの手応えは十分であった。また、発達年齢の違うこどもたちの支援、親との対話も学ぶ機会となった。保育者に必要な幼児と児童の教育を見通す力、質の高い保育とは何かを体得するには、学習歴にあった思索と経験の繰り返しがある。気づきや足りない点を明確にし、次の到達目標をたてて取り組もうとする姿勢に、自己教育力の向上がみられた。これは想定していなかった効果であり、慣れも実力のうちであることを意識づけることが要であった。現場で

腰がひけないようになるには学生の自信を育んでいく、継続したプロジェクトの実施が求められる。これに関しても全ての学生が再び参画し、参加者は回を重ねて増加している。

(三) 幼稚園実習への応用

造形あそび「プチプチぼうず」雨の日のおさんぽ」実施後、学生はこの経験を幼稚園実習に繋げる。本プロジェクトで異年齢のこどもたちに実施した経験をともに指導を行い、組み立てた例の一部をあげる。

幼稚園、保育所における実施時の再編には次のようなものがある。

- ・ 雨水から水玉模様への導入、プチプチ坊主に変身して雨を降らせる散歩の展開で実施した、プチプチのレインコートを纏う変身の仕掛けは、対象者や人数規模に応じた工夫をする。今回は十二組という人数規模であったりおやこワークショップであったがゆえに着替えがスムーズであった。園で行う場合は、水着にスモックに手足にはくビニール手袋足袋にプチプチをはりつけるだけなど、この変身の展開を組み直す(Step C)。

- ・ レインボーウォーキングを例えば花びらから花吹雪へ、星から流れ星へ、落葉の絨毯、雪と足跡など別の世界観で遊ぶことも提案する(Step D)。

- ・ 特に大団円の展開は実施にあたって教室内の養生が必要であり、屋外では絵の具が流れ出すための処置が必要なこと、テーマとあわせた6月(梅雨)あるいは9月(台風)の実施を目指したいことを考え合わせる時、プール開きの後にプールの水を抜いて行うことができる(Step E)。

幼稚園実習では、ねらい、環境構成、教師の援助などの指導案の必要条件を満たす基盤があつてこそ、こども芸術を学ぶ学生の造形表現の独自性や専門性がフォーカスされる。幼児にとつて造形表現は独創性を発揮したり感性を磨くだけでなく、行動や言葉を伴う観察や実験、違いの発見と喜び、そこを入り口に自分の物語を紡ぐ五感を通じた体験である。保育者は豊かな環境を観察・予測して設定し、更に学びの展開の予想をたてることはもちろん、こどもに向き合う力、教職員や保護者と対話できる力を基礎として備えていなければならぬ。特にアート&デザインからみた子どもの総合的な表現の受け止めについて

考える時、こどもの表現方法や発想の表出を呼び起こす言葉がけの重要性を理解することは必須である。素材、テーマ、方法を対象年齢ごとに練り直し、現場では同じ年齢であっても異なる個々の幼児の発達や特性に向き合う言葉がけがみられた。結果として造形遊びや表現活動の構想力の高さへも評価が成り立つ。

おわりに

学生プロジェクトの指導は、対話と実験を重ねるフループワークにより立案する造形あそびを実践で鍛え、論じることでも実力を養うプロセスで、学びを人格形成まで高めていく。こどもたちと向き合い、学生自身の中にもある「こどもごころ」に各々が触れる。そうして自分の殻を破って自らの核となる部分を育てることを意識付けしていく。学習歴の違う学生の混在による学び合いは顕著で特に印象的であった。本研究で、学び方を身につけ問題解決能力を養うなど、こどもとアートのもつ創造の力やデザイン思考が学生の自己教育力を育てることが明らかになった。特に、教育実習前や教育実習後に実践指導と照らし合せながら自らの改善点に再度取り組む機会につなげるなど、良い影響がみられる。

社会に対して行動を起こすプロジェクト型の授業は、より高いハードルが設定され、個々の習熟度以上の質の高い保育と表現活動への取り組みを可能にしていく。こういった発達段階にスタンスをもつ造形遊びの立案および実践プロジェクトの成果の延長線上に、これからの課題である幼少接続を推進する「表現」領域の指導法の研究がある。

註

- (1) 資料 新幼稚園教育要領のポイント 第1章総則の改定について 第1章総則の改定のポイント六頁―九頁
- (2) 「知識及び技能の基礎（遊びや生活の中で豊かな経験を通じて、何を感じたり、何に気づいたり、何がわかったり、何ができるようになるのか）」、「思考力、判断力、表現力等の基礎（遊びや生活の中で、気づいたこと、できるようになったことなども使いながら、どう考えたり、試したり、工夫し

たり表現するか）」、「学びに向かう力、人間性等（心情、意欲、態度が育つ中でいかによりよい生活を営むか）」

- (3) ファミリーアートパーティーで用いている語。片付けを造形表現に組み込む仕掛けを「おかたづけ遊び」と称している。
- (4) ファミリーアートパーティーで用いている語。持ち帰ることのできない大きな共同制作作品の一部を材料にした工作物。また、その工作する行為を通して子供達のふりかえりの時間になるようなその仕掛けを「お土産工作」と称している。

参考文献

- 保育所保育指針 二〇一七年三月告示 厚生労働省
幼保連携型認定こども園教育・保育要領 二〇一八年三月告示 内閣府・文部科学省・厚生労働省
幼稚園教育要領 二〇一七年三月告示 文部科学省
小学校学習指導要領解説 図画工作編二〇一七年 文部科学省
小学校学習指導要領解説 生活編 二〇一七年 文部科学省