

幼小接続を視野にいれた幼児「表現」活動の探求

—保育者養成校の教育実践分析—

荒島 智子*

保育者養成校では、近年、幼小接続や連携に関して授業で取り上げることが増え、「生活」「生活科教育法」など小学校教員養成課程科目への幼小接続カリキュラムが保育者養成教育に入ってきている。そうした状況の中で、とりわけ「表現」の領域においては、「図画工作」との幼小接続を視野に入れた指導法は未成熟で、幼児期から児童期を見通した、発達年齢の異なる子どもたちの横断可能な素材・題材についての研究は他には見当たらない途上にある。

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見られる。保育環境を構成する場で、幼小の「接続関係を具体的にすることが困難である」「幼小の教育の違いについて十分に理解していない」「接続した教育課程の編成に積極的でない」といった問題に向き合い、それを解決する力を身につけた人材の育成が急務となっている。京都造形芸術大学こども芸術学科では、これからの保育者養成の一つのポイントとなる、発達段階にスタンスをもつ造形遊びの立案、及びその実践に関する学生指導を心がけてきた。本稿は、共通題材による年齢横断可能な造形遊びについての、学生指導を中心とした実験的試みの分析と結果について論考した。具体的なアプローチによるプロジェクト型の授業設計の事例を通して、こうした今日的課題に迫るものである。

キーワード：造形あそび、幼少連携教育、子育て支援、ワークショップデザイン

はじめに

本稿は、これからの幼小接続を視野に入れた保育者⁽¹⁾養成の取り組みについて考察することを目的としている。なかでも「表現」領域における、保育環境を構成する場の持続的な意味を考える力や、その展開を見通していく力、及び幼小接続にかかわる指導法等の開発に焦点をおいた考察を中心としている。

幼小接続を推進するために、幼稚園と小学校が協力して教育課程を編成していく在り方や構造については、これまでにもしばしば検討されている。しかし、各学校や施設における幼小接続のための取り組みは、今だ十分に実施されているとはいえない⁽²⁾。もっとも、特定の時期を接続期として捉え、その限りでの問題解決のポイントを考察した研究は存在する。しかし、幼児期から児童期を

見通した、発達年齢の異なる子どもたちによる横断可能な素材・題材についての研究は見当たらない。本稿では、これからの幼小接続を視野にいたした幼児「表現」活動の指導法について次の三つの視点から考察する。

1. 幼小接続の視点からみた幼児の造形遊びについて
2. 共通題材による年齢横断可能な造形遊びの事例の分析と考察
3. 幼小連続のための「指導法・表現」全体についての考察

1. 幼小接続の視点からみた幼児の造形遊びについて

(1) 幼小の造形遊びの共通点および相違点

小学校図画工作の「造形遊び」では、これまで、子どもたちの発達に応じた感性や創造性を高めるための「形や色を手掛かりにイメージを膨らませて表現する」授業が行なわれてきた。一方、幼児の造形遊びは、自然体験、社会体験、生活体験不足へのアプローチと表現行為の合算として展開されている。造形遊びの要素は、大きく二つに分かれている。一つは、子どもたちの身近な暮らし、具体的にいえば“採集”、“素材の変化”、“軽量・数量”、“物語”、“季節感”、“古来からの知恵”、“アート”、“手と道具と方法”、“生産”といった切り口を軸に組み立て、それらを創造へと繋げていくことにある。二つは、造形遊びに伴う子どもたち相互および大人とのコミュニケーションを通して、子どもたちの様々な学びを活性化させることにある。こうして、表現の場で起きる出来事と、表現活動による対話のキャッチボールのプロセスが、そのまま子どもたちの表現活動へと繋がる。子どもたちは、自らを取り巻く環境から素材や方法を選ぶことにとりわけ力を発揮する。これは、幼児にとって、目の前にある「ひと・こと・もの」から興味あるテーマを発見し、自分の中にある「イメージする力」をひきだす体験である。保育者は、まず子どもたちのそうした体験を注意深く観察する。そして、造形遊びで生まれたそれぞれの見方やつながりを言葉にしたり、友達同士、先生、親と子が幼児の内面にひろがる個性を再発見するなど、人間関係や言葉に対する感覚を養う展開を保育プログラムに盛り込む。イメージする力＝想像力は、人生を豊かにする大切な源である。“生活をテーマに表現が生まれる”→“創作に伴うコミュニケーションによって遊びが表現になる”→“心を通わせる”、といった楽しみが幼児の造形遊びの特徴である。この点で、幼小接続でしばしば扱われる小学校生活科の造形遊びのねらいは、こういった幼児の造形遊びの中に数多く含まれている。

幼小接続の視点から行われるこれまでの造形遊びは、幼児と児童の交流活動の一つとして主に利用されてきた。小学校の教科教育⁽³⁾のなかでの造形遊びと幼保の表現活動における造形遊びの素材や方法が共通しているために、両者の距離は近いように見える。端的に言えば、これまでの幼小接続の問題は、造形遊びの素材や方法が似通っていることを利用した交流の問題としてしか捉えられてこなかった。すなわち、発達段階の違いや連続性をもつ表現の場を、単なる交流活動の場へと矮小化したものに過ぎなかったのではないか。このような幼保小連携の距離が未だ遠いという問題の解決に向けて、幼保小の異なる発達段階を横断する素材やプロセスを扱う方法を学ぶ

機会が、これからの保育者を目指す学生にとりわけ必要である。

(2) こども芸術からのアプローチ

子どもの発達や学びの連続性を保障するためには、そのプログラムを立案できる人材の育成が求められる。その点では、幼児教育のプロフェッショナルを目指す学生への指導も変わっていかねなければならない。ここでは、京都造形芸術大学こども芸術学科で実践しているプロジェクト型の指導法をとりあげ、こども芸術を学ぶ学生の主体的な計画・構成・運営による学び合いに焦点をあてて考察を進める。具体的には、2017年に立ち上げた、異年齢のこどもたちと保護者の参加が可能な、おやこワークショップ「ファミリーアートパーティー」の継続的な実践をとりあげて分析・考察する。「ファミリーアートパーティー」は、幼児が表現にかかわって展開する造形遊びを学生たちが総合的に設計し、その具体的な実践を重ねることで、現場力を高めることを目的としている。それは、同じテーマ、同じ描画材で、異年齢のこどもたちが表現活動としての遊ぶ場をつくることを特長としている。そのなかで学生たちは、幼児・児童の発達段階に留意した、接続的な教育活動を計画・構成できる柔軟な視点、および教え導く教育実践力の獲得を目指していく。この方法は、個々のこどもの表現の差異やアプローチの共有点を、学生が比較観察できる点に特長がある。加えて、アート&デザインからみたこどもの総合的な表現の感受には、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が必須である。まず、学生各々が自分の殻を破って、自身の中にもある“こどもごころ”に向き合い、自らの核となる部分を鍛えることを要に、教員は意識付けを行う。続く学生への指導は、グループワークによる対話と実験を重ねた造形あそびを立案させ、それを実践するプロセスで、学びを学生個々の人格形成にまで高めていくことを念頭におく。そして、それを現場での言葉がけにフィードバックさせていく。今では、これからの保育者、保護者の目線で欠かすことのできない、幼小接続のための幼児造形活動における学びと技術力の向上がみられる。学習歴の異なる異学年の学生同士が参加し研鑽することで学び合いの効果が高まっていることも、こうした試みの特長である。

創造性を豊かにするための「表現」領域に触れる幼児が、経験し身につけていくための、遊びの構想ができる保育者養成の指導内容は多岐にわたる。なかでも、造形遊びの場をつくる設計を通して、学生たちは、心身の発達に応じたテーマ選びや素材研究・色彩論・クリエイティブで安全な道具を選ぶ方法、また材料を生かしながらコストを抑えるアイデアといった知識を、実施時に応用し、実施回数を重ねることで体得していく。幼児期の表現活動は、時々の季節のイベントであったり、時に算数的・理科学的な世界、外国への目線、昔の暮らしや未来への想像等を媒介として、いわば創作される日常生活からはじまる。幼児にとって造形表現は、独創性を発揮し感性を磨くだけでなく、行動や言葉を伴う観察、違いの発見、実験と喜び、そこを入口に自分の物語を紡ぐといった五感を通じた体験である。日々の暮らしが孕む物語の発見が造形遊びと繋がった時に創り出される世界は、こどもたちの写し鏡となる。保育者は現場を観察・予測して設定できる技量だけでなく、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ない。ここで述べる体験を通して、学生はこうした表現活動の展開の予想を立てることはもちろん、それを下

支えるファシリテーション力の強化といった、こども芸術に関わる者として押さえない知見と実技を修得する。

(3) 「ファミリーアートパーティー」の学び合い

異年齢、同テーマ、同素材による表現活動の総合的な設計を学ぶことが、こどもの発達段階に留意した幼小接続の教育活動にどのような効果をもたらすか。次にその指導法について具体的に考察する。

まず、季節の織りなす物語をテーマに、そのテーマから生まれるイメージの世界と、素材というモノに触れることから生まれるイメージの世界を、どのような仕掛けづくりによって導き出すか。プログラム設計は、学生同士の対話とリサーチ、実験を通して繰り返される思案をもとに設計される。これは、学生の発想力と構想力の強化に直結する。

次に、幼児期における“創作される日常生活”をキーワードに、年齢横断可能なプログラムとテーマ、材料、方法の各領域を構成し、それをもとに参加者を募集する。実施後、学生は個々の指導力形成の一環として、綿密にふりかえりを行う。個々の学生は、教員の指導と学生同士によるフィードバックを受け、自らの到達点を確認することを通して、次への課題を見出すことができる。こうして教員は、学生が発するふりかえりの文言を、幼児期の教育と小学校教育の円滑な接続に関連付けていくことができる。

これら異年齢のこどもたちによる造形活動の効果や工夫、注意点、言葉がけ等の指導にあたり、次の到達目標をあげた。

- 個々のこどもの発達支援内容の比較と、乳児、幼児、児童の接続について理解を深めるねらいから、参加者の対象年齢は一歳から小学校三年生までのこどもとその家族とした。
- およこ造形遊びのプログラムを企画し、およこコミュニケーションについて観察し、保護者に寄り添う経験を積んだ。
- プログラムのねらいは、こどもたちに「何を身に付けてほしいのか」「何に気づいてほしいのか」「何を感じてほしいのか」であり、次の点を具体化していった。
 - ①自然などの身近な事象に関心を持ち、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。
 - ②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。
 - ③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。
- 開催時期である2018年7月の日常生活と創造活動を繋ぐテーマは「渦」に設定⁽⁴⁾。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するこうした試みが、こどもたちの生活経験に応じ、様々な表現内容となることを目指した。
- プログラムの設計内容は、「ねらいに向かうために、計画的に必要な環境を構成する〈環境構成〉」「教師が幼児に関わる直接的な援助、幼児の活動からどのような援助が必要か〈教師の援助〉」に留意し、次の点を具体化していった。

- ①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。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。
- ②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。
- ③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。
- ・環境とは、物的な環境だけでなく、教師や他の幼児も含めた周りの人間関係を含む環境のすべてとする。そして、それを基にした一人一人の発達の特性に応じる力をつける機会とした。
- ・幼児期の教育における見方・考え方「身近な環境に主体的に関わり、環境との関わり方や意味に気づき、これらを取り込もうとして、試行錯誤したり、考えたりするようになる」を生かし、よりよい教育環境を創造するよう心がけた⁽⁵⁾。
- ・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アイデアの考案を心がけた。主たる描画材に粉絵具・PVAを指定した。素材の選定は、これまで参加者から要望のあった項目から選定した。
- ・「遊び」は幼児にとって重要な「学習」であることを、また遊びを通しての総合的な指導⁽⁶⁾を念頭においた創造活動の展開を思案した。

2. 共通題材による年齢横断可能な造形遊びの事例の分析と考察

次に異年齢、同テーマ、同素材による造形遊び「ファミリーアートパーティー 2018」の設計、実施、ふりかえりのプロセスを整理する。

(1) 学生による発達段階上の連続性の設計

おやこ造形遊びのワークショップを、学生によるワークショップで創作するこの試みは、設計・実施・ふりかえりという一連の流れを繰り返し、それをステップアップしていくことによって、学生の協働力が顕著になることを目的としている。また、そのことから学習歴の違う参加学生の混在による学び合いの相乗効果が現れ、それが各自の自己教育力の高まりにつながることを目的にしている。これまでの「ファミリーアートパーティー」は三回にわたり、その間に四季の事物を汲み上げて設定したテーマから、立案および実施を重ねてきた。次に、そうした「ファミリーアートパーティー」のうち、第3回目^(資料1)のプログラム設計に至る発想や構想、およびその学生の成長に焦点をあてて、さらに突っ込んだ考察を進める。

まず、学生が主体的に活動するにあたり、仕事量をだまかに把握できるようなスケジュール^(資料2)を教員が示した。プログラム設計に際して学生一人ひとりが企画書を出し、家ではなかなかできないこと、保育所や幼稚園や小学校でやったことがないことを中心にブレインストーミングを行って発想を絞っていった。その際に、アートを通じたダイナミックな遊ぶ場をつくることにポイントをおいた、幼児期において自然のもつ意味は大きい。彼らは自然の大きさ、美しさ、不思議さなどに触れる体験により、豊かな感情、好奇心、思考力、表現力の基礎を培う。幼児が自然とのかかわりを深め

ることができるテーマを定めた段階で、学生たちは導入班、造形遊び班、ふりかえり工作班に分かれ、具体的なリサーチ、実験を繰り返していった。

1回目「雨の日のおさんぽ」は、2017年6月に実施された。梅雨の季節のお散歩をテーマに、午前と午後で造形遊びの構成を変化させた。午前は、雨の日に出会うものやことを集めたスライドを基に、水玉の要素を抽出する語りかけ（導入）をはじめた。いつも見ている雨が色や形をもっていることを発見してから、草間彌生氏の作品を紹介した。その後、こどもも大人も共にアーティストになることを伝えた。参加者は、プチプチが素材のオリジナルレインコート、手袋、足袋を纏い、プチプチ坊主に変身した。ホワイトシートを床一面に敷き、それを雲の上と見立てて、雨の日の散歩がスタートした。粉絵の具を染み込ませた大きなスタンプ台から色をとって、スタンプしながら雲の上を散歩して雨を降らせる。動作を徐々に大きくする展開ごとに、色数を増やし、雨の降りかたはポツポツから小雨へ。そして、雨の素（PVA）を追加して、混色を促すザーザー降りの展開に至り、ホワイトシート一面に色が拡がっていった。全身でゴロゴロと雷の鳴る大雨を降らしたところで、全員雲から降りて、ホワイトシートいっぱいに来た雨雲を鑑賞した。午後は学生の扮する雷さんが登場した。ホワイトシートを野外に出して、みんなが雲の上に乗ったところで、高いところから雷さん役が登場し、シャワーホースで雨を降らせた。ホワイトシートに降った水を足でかき混ぜ、PVAと粉絵の具は容易にホワイトシートから剥離し、大嵐の景色をつくりだし描画は溶け出していった。そのホワイトシートの端を捲き上げて、台風の展開へと移った。濁った水が流れ出し、元のホワイトシートになるまで流す、お片づけ遊びを行った。着替え後に、大人は教員とふりかえりの時間をもち、子どもはふりかえりの一端として行うふりかえり工作で、プチプチを利用したてるてる坊主を作って持ち帰った。

2回目「まほうつかいと光の旅」は、2017年11月に実施された。学生が修行中の魔法使いに扮し、参加者おやこを光の旅に誘う導入から始まり、魔法使いの修行の旅のストーリーを追いかけながら、表現活動が展開された。まずお姫様にプレゼントする輪っかをつくり、虹の橋を渡って空の上のお城に旅立った。イラストをプロジェクター投影した空の上のお城に到着したら扉が開き、お姫様の誕生日ケーキが映しだされ、お姫様の誕生日パーティーのケーキを美味しくする魔法が教えられた。顔料を混ぜたシャボン液で、輪っかからシャボン玉をケーキに飛ばすと、色のなかったケーキに色が付いていった。喜んだお姫様と分かれ、次は海の底に潜っていった。プロジェクター投影されたイラストの魚たちは口をあけ、PVAに蛍光顔料と蓄光顔料を混ぜたスライムの餌を魚達にあげた。街に戻り、最後の魔法で大団円となった。配られたブラックライトで壁を照らすと、一連の描画行為が壁一面に描かれた像となって浮かび上がった。ふりかえり工作では、描画の一部を切り取り、持ちかえることのできる旗をこどもたちとつくった。

3回目「ぐるぐる大実験」は、2018年7月に実施された。1回目に行った粉絵の具とPVAの描画を、違ったテーマと表現方法により、これらの素材の可能性を追求した。その結果、大きな回転円盤の装置（支持体はスチレンボード）をまわして、渦巻きを描く方法を考案した。導入は、ぐるぐるクイズで身の周りのぐるぐるを発見した後、ぐるぐるの世界に行くために、ぐるぐる体操を行ってアイスブレイクをした。準備体操が終わったら、ぐるぐる装置が現れ、皆で協力して、模様のない大きなひまわ

りとかたつむりの渦まき模様をつくる実験へ移った。実験は成功し、迫力のある渦巻きをもつかたつむりとひまわりが現れたことで会場は一体感に包まれた。ここで、導入の最後に見た銀河の写真から発展させて、「銀河がぐるぐるで作れるだろうか」とこどもたちに語りかけた。次に水鉄砲に宇宙のもと（PVA に銀の顔料）を入れて回転装置に噴射しつづける方法を用いて“ぐるぐる大実験”を行った。溶け出した一段階目の粉絵の具とシルバーの液体がまざり、遠心力で拡がる銀河の誕生を描くことに成功した。ふりかえり工作では、指の指紋のぐるぐるに注目し、指スタンプで色付けしたぐるぐるメガネをこどもたちとつくって遊んだ。

このように、各回で生じる課題を明らかにしながら次の回へとステップアップしていった結果、三回とも粉絵の具と PVA を主な描画材に定めて、毎回新しい組み合わせや使い方がうまれていった。粉絵の具と PVA は、コスト面、安全面、汚れの落ちやすさ、手に入れやすさ、自由度の高さといった様々な点で扱いやすい。また、それは、子どもたちが共通のテーマ、共通の素材に出会い、個別の発見からダイナミックな表現を展開する材料として注目できる。設計においては、支持体と描画材の性質を生かした組み合わせの研究に加え、素材が行為によって変容していく造形遊びのプログラムを設計することが要となる。テーマの導入から、その後につづく全身を使った描画行為に遊びが合致した創造への行為を、いかにひきだすことができるか。素材の安直な扱い方を変えると、その可能性は倍増する。このように、発達段階上の連続性の設計はその目的を達成した。またその場で生まれた創作に伴うコミュニケーションによって、遊びが表現活動になるプログラムの設計は、特に発達年齢がひと続きの五～八歳児にとっても注目すべき取り組みとなった。

(2) 異年齢のこどもたちの交流活動と表現活動の違い

異年齢、同テーマ、同素材による造形遊び「ファミリーアートパーティー 2018 夏」のプログラム実施（資料 3）の記録を基に、発達年齢に特徴的な表現行為が活性化の様子とあわせて、幼児と児童の表現行為の連続性を具体的にみていきたい。幼児はその行動と言葉によって、身近な事象に対する感動を伝え合い、共感し合うことなどを通して、自ら関わろうとする意欲をみせた。各家庭においても、今日の体験を話題にとりあげることで、季節の事象をともに楽しんでいくことへの気づきと期待感を抱く言動がみられた。実施後、同じテーマと同じ描画材で、異年齢のこどもたちと大人が造形遊びを展開するときに生じた異なるアプローチを比較し、それを基に学生個々の指導力形成の進歩を中心にふりかえりを行った。

造形遊びプロローグ

・ぐるぐるクイズ《導入》

まず、ぐるぐるの国から来た、“ぐるぐるさん”が参加者に自己紹介をした。そして、画像を用いて“ぐるぐるクイズ”を出題した。何かの写真の半分を見て、それが何か当ててもらふクイズは、かたつむり、蚊取り線香、ひまわり、洗濯機、メリーゴーランド、渦潮、銀河の順に進んでいった。回答の度に子供達は、それぞれの形がどのような渦巻きがもっているかを発見できた。そのうちのかたつむりの殻、ひまわりの種の配列、銀河の成り立ちのお話は、後の造形遊びとリンクして

いく。そのため、特に印象に残るようトピックを交えた受け答えが必要であった。リハーサルの際に想定問答をくりかえした部分である。

この四、五歳児以上向けの導入を、四歳児以下の乳幼児にひろげるために準備した工夫のひとつにD.M.のデザインがある。今回のD.M.は、プログラムで取り上げた渦をもつ形のシルエットを載せた。乳幼児には、プログラムがはじまる前の遊びの観察の時間に、そのチラシのシルエットに模様を描き入れたりして、個々に宿るイメージの形成を図った(図1)。

・ぐるぐる体操《アイスブレイク》

次に行うアイスブレイクは、造形遊び“ぐるぐる大実験”へのいざないを兼ねている。ぐるぐるの国に行くための準備体操を通して、参加者同士でふれあった。参加者は輪になり、それぞれ体の部分、足、お尻、腰、腕首と徐々にまわして遊んだ後、全部を同時に回す体操を行った。体操のおかしな動きによって、自然に笑いやきゃっきゃといった興奮が呼び起こされた。続いて、二人一組で両手をつないで周り、洗濯機となった。それから、大人の背中にこどもをおんぶし、円になって渦潮をつくる動きで右回り、左回りと回転方向を変えながら、大きく部屋の中を回った(図2)。こうして十分にほぐれたところで、小さな声で「かたつむりになれるかな」と語りかけ、そと座ってぎゅっとまるまった。顔をあげると、向こうに用意された“ぐるぐる装置”が現れ、“ぐるぐる博士”が登場した。

展開《造形遊び》

・ひまわりとかたつむりの模様を“ぐるぐる装置”で描く：顔料数色＋ペットボトルペン＋ぐるぐる装置

装置が置かれているホワイトシートからぐるぐるの国に入る。まず全員でホワイトシートの方へ移動して、ぐるぐる博士が自己紹介をし、ぐるぐる大実験を手伝ってくれないかと語りかけた。直径120cmの二種類のスチレンボードが、装置にセットされている(図3)。実験内容は、この無地の円盤を背負ったかたつむりと、円盤が花芯になっているひまわりにうずまき模様をつけて、命を吹き込めるかというものであった。次に、“ぐるぐる博士”の説明を聞いて、参加者は色とりどりのペットボトルペンから一本を選んで手にとり、回転をはじめた装置に押し当てた(図4)。ペットボトルは、口の部分にスポンジがついており、中にはPVAを混ぜた顔料が入っていて、円盤に押し付けると、中身が染み出してペンのように描ける。回転は速くなったり遅くなったりしながら周り続け、色数を増やしながら、渦巻き模様の密度があがっていった(図5,6)。眼前の色彩の拡がりと変化に各々の方法でアプローチしていく参加者は、他の参加者の動きを注意深く観察し、表現行為を拾って言葉がけする学生達も、どのようなかたつむりとひまわりが立ち現れてくるのか最後まで興味深く見ていた。「疲れたー」と言ったこどもの言葉を合図に、最初の実験は終了した。その後、みんなで鑑賞した。得意げなこどもの表情から、自分がつくりあげた作品であるとの実感を持っていることが確かにわかった。

・銀河をぐるぐる装置の遠心力で描く：顔料銀＋PVA＋水鉄砲＋ぐるぐる装置

“ぐるぐる実験”成功のハイタッチをしてから、“ぐるぐる博士”はみんなに「もっと大きな実験を

しないか」と語りかける。こうして、導入で見た銀河をみんなで協力してつくろうという実験はじまった。先ほどできあがった円盤からかたつむりの体とひまわりの花びらを外してから、実験はスタートした。今回は、PVAに銀の顔料を溶かした液体を、水鉄砲で回転する円盤に向かって噴射した(図7)。すると、スチレンボードの上の顔料は、遠心力で銀色と混植されながら溶け出し、円盤の外周に向かってゆっくりと拡がりはじめた。その様子は神秘的で、あたかも宇宙空間に銀河が発生したかのようであった(図8)。そうして、交代しながら銀河を拡げ、円盤の外周に銀河が達しようとしたとき、ぐるぐる装置から円盤を取り外し上から覗いて鑑賞した。できあがったものを見て、それぞれの子供達が身体をくねらせたり、とびあがったり、お母さんに抱きついたり、全身で実験成功の喜びを表す様子が見られた。幅広い発達年齢のこどもたち個々の表現行為と制作物から、異年齢のこどもたちの交流活動と表現活動の違いが見えた。

造形遊びエピソード《ふりかえり》

ふりかえりは、クールダウンし、造形遊びで起こった出来事を言葉にする時間にするために、こどもと大人に別れて行った。

・こども（ふりかえり工作：ぐるぐるめがね）

学生は、こどもたちと今日のプログラムをふりかえりながら、“ぐるぐるめがね”を作って遊んだ(図9)。学生達は、これをふりかえり工作と名付けていたが、ふりかえり工作は、作ったものを持ち帰るという意味と想いを持ち帰るという気持ちが込められ、お土産工作と呼ぶようになった。まず、指先をみて「世界に一つのぐるぐるをみんな持っている」ことを伝え、観察する。それから指の指紋にアクリル絵の具をつけ、台紙にスタンプをしてみせた。おされたスタンプの台紙を剥がし、渦巻きがついた虫眼鏡をつくり、こどもたちは学生たちと覗きあって遊んだ(図10)。その際に今日起こった出来事をふりかえりながら、記憶が定着するような言葉がけを行った。ふりかえり工作の時間は、学生達がこどもたちを理解することへ直接的につながっており、ふりかえりの時間を大切に扱うようになった。

・おとな（アンケートと座談会）

大人は、座談会を開き、アンケートを書くことにより、発見や感じたことを言葉にした。それを基に、教員が座長になって、日頃の想いから言葉がけの工夫、育ちについての今後の希望を話題にあげた。当初、知らない者同士がここまで忌憚なく話ができるのかと驚いたが、受け手であった参加者が、リピーターを中心に話を深めたり、次回プログラムのアイデアを提案したりと、発信者になる様子がみられた。同時に、我が子だけでなく、学生の成長まで見守り育てようという思いに満ちていた。

3. 幼小連続のための指導法「表現」全体についての考察

「ファミリーアートパーティー」のテーマは、四季の織りなす物語から出発し、テーマから生まれるイ

メージの世界と、素材というモノに触れることから生まれるイメージの世界を行ったり来たりするプログラムに沿って表現される。このとき、二つの世界が重なることもあれば、まったく違う世界が見えてくることもある。異年齢の子供達がそれらを汲みあげ、芸術の創作過程を通じて想像力のストレッチをすることを目指し、学生たちは表現素材と造形行為を選び取り観察する。そして、気づきや足りない点を、回を重ねるごとに明確な言葉にするようになった^(資料4)。実施三回目には、プログラム立案から運営までを自分たちで考え準備したことにより、環境設定および素材の探求と表現方法の開発、幼児・児童への言葉かけ、保護者とのかかわり等に対する多面的なスキルアップがみられた。こうした経験は、乳幼児の育ちについて、ただ改善点を見出すだけに終わらない。複数回参加した学生は、徐々に自らの到達目標を高くし、次に向かうその姿勢から、自己教育力を高めていることがわかる。学生によっては、幼稚園実習に向けて「ファミリーアートパーティー」のプログラムを再編した指導案を作成し、幼稚園実習を受けることで、新たに編成したプログラムを自分のものにする様子が見られる。とくに、教育実習を控えた学生達だけでなく教育実習後の学生達も、このワークショップから明らかになった改善点に再び取り組むようになる。このような試みの中で、三、四年生が一、二年生のロールモデルになる等、学びあいの効果もみられる。

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が加速し、次の展開へ関連付けていくことを可能にする。学生は、学習環境への適応や周囲の人々との対人関係による不安をポジティブに変換させていく。そうした活動により、学び方を身につけ、問題解決能力を養うなど、こどもとアートの力やデザイン思考の獲得が、学生の自己教育力を育てるのに有効であることがわかった。それは、指導者からのアドバイスや諸資料を閲覧、実験、実践、理解するなど、主体的に学ぶ意志・態度・能力を身につけた結果といえる。そのことは、実践による具体的行動や技能の領域が高度となるために、具体的目標も上がり、それを達成しようとする意識が高くなることも関係している。「ファミリーアートパーティー」を実施、経験することで、学生たちは、自己の客観視や論理的評価などの自己評価が冷静にできるようになり、論理的な学習方法を身に付けてきた。このことは、学年を超えた協働による新しい人間関係を維持することによって、学生の客観性や判断力などが養われ、同時に学内教育の知識だけでなく、実践で応用することを主体的に学んだ結果といえる。学生達は、自らの内にあるこどもごころを最大限に引き出し、共にあそぶ過程で、発達年齢の違うこどもたちへの支援や、親との対話の仕方を学んでいく機会ともなり、その学びの手応えは十分であった。また、学生たちは、質の高い保育とは何かについて考え、それぞれの学習歴にあった答えをみつける経験を積み重ね、想いを今後につなげることを理解した。保育の現場において腰がひけないよう自信をつけるには、幼児が自ら興味をもって取り組めるように、遊具や用具、素材の種類、数量及び配置を考える構想力や、対話の力を学ぶことが大切になる。これからも、以上の思案と経験の繰り返しが有効であり、“慣れ”は実力のうちであることを意識づけながら、指導を継続していく必要がある。こういった専門性と独自性を高めるプロジェクト型の授業設計の事例をこれからも展開し、そこで得られた内容について個々の学生の卒業後の活用がどのように展開されていくかについて検証することも求められる。

おわりに

今日の幼少接続を保証していくこれからの保育者の実践において、造形遊びや表現活動の構想力をつける機会は決して多くない。本稿では、アートとデザインに特化したことも芸術学科の学生が、知識理解だけでなく、現場に出た時に幼小接続の展開を図ることができる力を身につける指導法について論じた。現在、参加者アンケートや幼稚園実習での評価という形で一定の成果が認められるものの、今のところ、この指導を受けた卒業生が輩出されはじめたばかりである。これからの幼小接続に接する学生の活動を、プロフェッショナルの養成へとつなげるように期待しながら支援し、引き続きこうした指導法の探求をつづける必要がある。

本論文の延長線上にある課題として、次のようなことをあげることができる。現在、幼児期の教育を担当する教職員は豊かな探究心を養うスキルを身につけると同時に、児童期の教育を見通す必要にせまられるようになってきている。保育者養成校では、近年、幼小接続や連携に関して授業でとりあげられることが増え、「生活」「生活科教育法」など小学校教員養成課程科目への幼小連続カリキュラムが養成校の教育に入ってきている。それに関する調査⁽⁷⁾では、基礎的な用語に関する知識は獲得している一方、具体的な連携連続の理解は十分であるとはいえないとの報告もあがっている。発達年齢がひと続きの五～八歳児に向けた幼小接続を推進するために、特定の時期を接続期として捉え、双方が協力して教育過程を編成していく構造やプログラムを開発できる教員養成が今後の課題になる。とりわけ「表現」の領域においては「図画工作」との幼小連続の指導法は未成熟である。幼児の造形遊びがひきだす学びを児童の学習行為につなげるには、小学校の図画工作の指導法を理解し、小学校図画工作科における造形遊びの構想を提案できる人材の育成を保育側から行っていく時がきている。そのための具体的なカリキュラムの開発やその指導法の研究が今後の課題である。

注

- (1) ここで保育者とは、保育士および幼稚園教諭を指す。その保育者は、幼稚園教育要領の領域「表現」3「内容の取り扱い」と保育所保育指針(3)の領域「表現」の「(イ)内容」と小学校の教科等とのつながりを理解し、保育プログラムを立案できなければならない。
- (2) 各学校・施設においても、幼児と児童の交流活動や幼小の教職員の意見交換等の取組はある程度行われてきている。しかし、その取組は十分とはいえない状況にある。その理由は、「接続関係を具体的にすることが難しい」、「幼小の教育の違いについて十分に理解・意識していない」、「接続した教育課程の編成に積極的ではない」というものである。(「幼児期の教育と小学校教育の円滑な接続の在り方に関する調査研究協力者会議報告報告書」2010年)
- (3) 小学校学習指導要領解説 図画工作編平成三十年施行にある図画工作科のねらい「学年の目標では、造

形への関心や意欲、態度、発想や構想の能力、創造的な技能、鑑賞の能力などの育てたい資質や能力をより明確に示す。」

- (4) ファミリーアートパーティー 2018.7月実施テーマ：渦・企画名「ぐるぐる大実験」、2017.11月実施テーマ：光・企画名「まほうつかいと光の旅」、2017.6月実施テーマ：雨・企画名「雨のひのおさんぽ」
- (5) 「環境を通して行う教育」を基本とすることはわからない。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 p.6-p.9.を踏まえる。
- (6) 「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〉」
- (7) 掘越紀香, 白川佳子, 原孝成, 松崎洋子, 塩野谷裕子, 吉永安里, 福田洋子, 今井康晴, 鈴木美枝子, 横山真貴子「保育者養成校における「幼小接続」に対する学生理解の実態」(保育教諭養成課程研究1, 2015年) p.13-26



図1 D.M. デザインの工夫



図2 アイスブレイク



図3 ぐるぐる装置



図4 回転で描く



図5 ぐるぐる実験 / かたつむり



図6 ぐるぐる実験 / ひまわり



図7 遠心力で描く

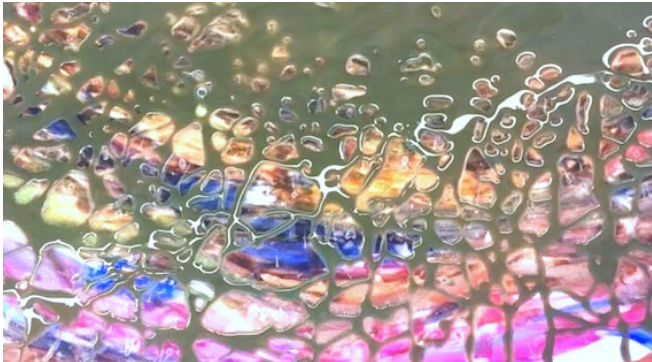


図8 ぐるぐる実験 / 銀河

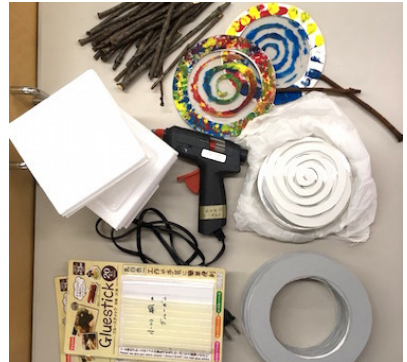


図9 ふりかえり工作



図10 ぐるぐるめがね

(資料1) 企画概要

タイトル:ぐるぐるぐる ～踊ってうずまき 描いてうずまき～

実施日時:2018年7月21日(土)9時30分から12時

会場:京都造形芸術大学 至誠館41教室

対象:1才以上のこどもを含むファミリー(定員 10ファミリー)

参加費:1,500円(ファミリー3人目からは追加500円でご参加いただけます)レクリエーション保険代、材料費含む

服装:汚れてもよい服装(会場に着替えていただけます、会場に着替える方は早めにお越しく下さい)

持ち物:着替え、おてふきタオル、作品を持ち帰る袋(小サイズ)

参加家族:10家族(大人10名、小学生/中学年4名・低学年3名、幼児/年長2名・年中2名・年少2名、乳児1名)1-2歳児参加希望者には、参加範囲を別途確認。参加学生 3年生6人、2年生2人、1年生2人、その他高校生見学

(資料2) ファミリーアートパーティー 2018.7月実施テーマ:渦・企画名「ぐるぐる大実験」スケジュール

・対象学生のエントリー

学生は学年を越えて、企画と運営にチャレンジし、地域の家族とキャンパスを結ぶ、芸大のある町だからそのコミュニティ基地をこども芸術学科から発信する。また、こども芸術学科 学生(全学年対象 10名前後)を対象に、「絵の具まみれ」+「音楽と踊り」+「キラキラ」をキーワードにした、おやこ造形ワークショップの企画書の提出をもってエントリーとする。参加要件:スケジュールの日時に参加し、期間中、継続的な活動を続けること。4月27日締め切り

・企画会議、広報

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) 5月10日

プログラム概要決定、広報ミーティング 5月17日

各自プログラム概要をもとにプログラム詳細思案、DM制作(役割分担)5月24日

共有、プログラム決定ミーティング5月31日→実験

DM・プログアップ 6月14日

準備物確認 6月28日

事前準備、申し込み受付開始30日前 7月5日

申し込み締め切り7日前、リハーサル7月12日→ブラッシュアップ

・前日準備(設営、養生、描画材づくり)、練習 7月20日

・実施(午前)、片付け(午後)7月21日

・ふりかえり(午後)7月26日

(資料3)「ファミリーアートパーティー 2018 夏」当日実施内容

・キーワード:渦

・テーマ:ぐるぐる大実験

・内容 / 実施プログラム当日タイムテーブル

- 8:00 スタッフ集合、当日打ち合わせ、当日準備（受付、名札お渡し、着替え誘導、手洗い誘導、校門前遊
誘導、記録撮影）
- 9:00 開場、観察
- 9:30 挨拶、スタッフ紹介
- 9:40 造形遊びプロローグ
・ぐるぐるクイズ・ぐるぐる体操
- 10:00 造形遊びー展開 1 ぐるぐる大実験へのいざない
・ひまわりとかたつむりをぐるぐる装置で描く
素材の展開：顔料数種＋ペットボトルスポンジ筆＋ぐるぐる装置
- 10:30 造形遊びー展開 2
・銀河をぐるぐる装置の遠心力で描く
素材の展開：顔料＋PVA＋水鉄砲＋ぐるぐる装置
- 11:00 造形遊びエピローグ
・鑑賞・お茶・トイレ声かけ
・（こども）持ち帰る作品を作って遊ぶ、ふりかえり工作：ぐるぐるめがね
- 11:30 ・（おとな）アンケートと座談会、12:00 時間調整：おえかきやぐるぐるめがねで遊ぶ
- 11:50 着替え、さようなら

・材料、準備物等

導入班担当 3 名：

ぐるぐるクイズ写真資料、プロジェクター、ぐるぐる体操音源、スピーカー）

造形遊び班担当 4 名：

ぐるぐる大実験装置（スチレンボード、パイプ、ゴム、養生シート）

描画材（粉絵の具 数色、PVA、大小ペットボトル、スポンジ、水鉄砲）

ふりかえり工作班担当 2 名：

ボール紙、プラ版、アクリル絵の具、小枝、ホットボンド、手拭き

全体サポート、記録 4 名：

看板、受付表、名札、プロッキー、バケツ、雑巾、延長コード、机

（資料 4）ふりかえりが示す学生の学びとスキルアップ

学生自身のふりかえりの言葉 2018.7.19 記録

（ア）準備について

①早い段階で内容を固め、参加人数のことや前日準備の作業のボリュームを考えて準備する余裕をもつことができた。

②前回より準備物を少なくする工夫ができた。自分たちのスケジュールや作業ペースなどを考えた上でのアイデアを

出すという大切さも感じた。

- ③それぞれの担当にふりわけて、やるべきことをやり進めていけたのが良かった。
- ④一人で考えるより班のみんなで、こどもの動きを想定しながらやりたいことを決めていけて、スムーズに進んだ。
- ⑤自分の担当の班以外の動きを把握できていなかった。連携がうまくできれば手伝う部分も明確にみえてくるので、全体像をしっかりと掴んでいる必要があると感じた。
- ⑥何よりも前日だけでなく、1週間前にもリハーサルをすることで、ブラッシュアップや他の班との流れを確認し考え直しをするのにとっても良かった。

(イ) ナビゲーションについて

- ①前回の経験を踏まえて、大きな話やシーンの展開を減らしたことで、スムーズに子どもたちが引き寄せられていくくれた。うまく進みメンバーのテンションが常に高く良かった。
- ②造形遊びのプロローグである、導入のぐるぐる体操（オリジナル）とエピローグである、お土産工作（ふりかえり）工作と一緒に参加してもらおう企画にし、スタッフと参加者、参加者同士とお互い接しやすい機会が多くもてた。
- ③子どもたちがいい子すぎたのかおとなしい印象で、もっとスタッフと子ども大人間の距離が消えてしまうぐらい、子どもが素を出せる環境をつくりたいと感じた。大人も含めてリミッターを外して、普段だと大変なこどもの爆発状態を「よし」とできる流れをつくれたら、心が開放できて良いのかもしれない。
- ④時間に余裕をもたせ、ゆったりとした時間配分が効果を高めた。
- ⑤保護者の方々と先生がふりかえりをされている間の時間で先輩方が、残った「色の素（ペットボトルペン）」を使って絵を描こうと提案した。先輩が紙を半分に折って「ハートを描いてみて」子どもに促し、紙をひらいたところで、線を書き足して「何にみえる」と問いかけて子どもが「ちょうちょ」と言っている様子を見て、発想がすごいと思う瞬間があった。
- ⑥今までの開催より当日のキャンセルが多く不安なところがあったが、終わってみればじっくり向き合えてよかった。そのことで、企画の内容にあった人数の募集をすることも大切だと感じた

(ウ) おやこ造形遊びについて

- ①前回よりは親が参加してくれた。巻き込みや言葉がける程度どの担当班も温度差がなくやりやすかった。
- ②動きやものを確認しながら話し合う、1週間前のリハが良い情報共有になっていた。
- ③他の班の流れを前回よりつかめていたので、やりやすかった。
- ④全体リハーサルは確実に流れを理解するためにも参加したい。
- ⑤子供たちが手にする「色の素」がなくなったらすぐに補充してくれる、声かけでもスタッフの対応が、とっても楽しいお姉さん、お兄さんという雰囲気がにじみ出ており、子どもたちのテンションを常に保っていた。
- ⑥今後の課題として、0～2歳のこたちにも楽しんでもらえるにはどうすればよいか考えたい。

(エ) お土産（ふりかえり）工作について

- ①子どもたちが徐々に慣れてきてオープンマインドになったところで、ふりかえり工作の時間を十分にとれてみんな楽しそうだった。自由な時間で、今回は大人たちも一緒に作れていたのが楽しかった。お土産（ふりかえり）工作の時間を十分にとることは大切だと実感した。
- ②人気コーナーお土産（ふりかえり）工作は今回も皆集中して創作しており、できあがったものを覗いてみたり遊んだり素敵なものと時間ができていた。

- ③全体の流れからしても場がしまる。
- ④廃材や自然物などを使うことがワンポイントになっているのかもしれない。次回もぜひやりたい。
- ⑤お土産工作のときの導入担当では頭がいっぱいになり、親を巻き込む言葉がけを忘れてしまった。落ち着いて進行することが大事。
- ⑥今回のテーマと工作がうまく絡み合い良かった。試行錯誤の上、直径 15 センチにした虫眼鏡のサイズ感も成功した。
- ⑦わたしも欲しいと思う工作で、考案した先輩方のアイデアにすごいと思った。
- ⑧指紋がテーマになっていたが絵の具を指につけすぎると指紋が目立たなくなる。とても楽しそうに指でペタペタしていたため、こどもの創作中に助言してあげようかしないか迷うシーンがあった。

(オ) こどもとわたしについて

- ①かかわる時間としてはとても短いですが、こどもという存在を知ることができる、楽しい関わり方を学べることが毎回自分の経験になっている。このこどもの興味を惹きつけるスキルは、どこに言っても役立ち、実習でも使える。自分も一生懸命に接し、こどもはいろんな反応をみせてくれる。
- ②参加するこどもの年齢に幅があるので、どう臨機応変に対応すれば全員が楽しめるかという点をとても考えるからか、このファミリーアートパーティーを通して、自分とこどもが向かい合わせになっているような感覚がある。保育士を目指しているが、ワークショップのお姉さんもいいかもしれない。
- ③頭の中ではこどもと触れ合っている自分の姿が想像できるが、実際にこどもを前にすると、緊張してうまく接することができなかった。
- ④こどもたちと関わることはやはり楽しいと思った。年齢の幅が広くなかなか対応が変わるのが大変でしたが、このぐらいの年齢の子はこういうことをするのが好きなんだとか、このぐらいの年齢の子はこういうのは面白くないののだななどがはっきりとわかり、楽しみながら学ぶことがたくさんあった。
- ⑤学年がみな違ったため、連携を取る難しさも感じたが、良い勉強になった。子供が好きだということも改めて感じ、全体として反省く楽しかったという結果にみんながなっていたことが良く、達成感があった。そしてみんな連携しアドリブを効かせるようになっていたところが成長したなと感じた。

(カ) プログラム立て、設計について

- ①参加するこどもの年齢に幅があるので、その対応をもっと考えていけると思う。つくりこみすぎず、流れや演出をシンプルにする方が、様々な発達年齢のこどもたちが結果的に私たちのつくった世界観に入りやすくなる。
- ②世界観を設定しすぎなかったこと、前回よりおおがかりな設計がなかったことにより、ある程度どの担当班も温度差がなかったのでやりやすかった。
- ③BGM は楽しい気分になることができテンションを保てるので大事。
- ④異年齢のこどもたちなど全員が参加できる内容で、みんな楽しんでくれていたように思う。特に水のり鉄砲で銀河が出来ていくシーンが盛り上がった。
- ⑤実習の指導案ではワークショップで異年齢のこどもに実施した経験を活かして同じ素材、同じテーマを対象年齢毎に練り直し、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考え合わせた援助をすることができた。

(キ) 本プロジェクトについて要望

- ① 2 回生も子どもたちと関わる上で学びになると思うし、楽しいので 1.2 回生の参加がもっとある方がよい。
- ② 毎週木曜が活動日になっていたが、集まったときに何を決定させるのかその集まりでやるべきことが明確ではなかったところをはっきりさせるべきだと思った。今回は先輩方に任せっぱなしになってしまったので、6、7月の週末 1 日まるごとを活動日として確保し、集中的に準備をした方が特定の人に負担がかからない。
- ③ リハーサルはもう少し早い段階でもよいのではないか。
- ④ もしやりたくない子がいたら無理に参加させようとするというルールがあるが、その範囲がスタッフそれぞれに違うので例えば、声はかけるが何度も追わないなどの統一したルールがある方がよいと思った。
- ⑤ 良い! 良い! 良い! このようなリアルな経験をするきっかけがなかなか得られないので、継続するべき。今後慣れてきたら少しづつこどもの募集を多くする。
- ⑥ 月例開催（単位付与あり）にしてほしい。たまに会うお姉さんではなく、毎月会うお姉さんになることで、知らないことをもっと学べるのではないかとうずうずしている。

文献

- (1) 丁子かおる「フロントライン教育研究 造形活動における幼小接続へ向けての現状調査：材料用具の経験カリキュラムについて」『初等教育資料』（文部科学省教育課程課・幼児教育課編、2012 年）p.87,p.112- p.115
- (3) 幼児期の教育と小学校教育の円滑な接続の在り方に関する調査研究協力者会議「幼児教育と小学校教育の円滑な接続の在り方について（報告）」（文部科学省、2010 年）
- (4) 渡邊恵子，田口重憲，堀越紀香「幼小接続期の育ち・学びと幼児教育の質に関する研究 報告書」（国立教育政策研究所、2017 年）