

ありふれた身の回りの材料を興味深い教材へと 変容させる指導法Ⅱ

——2018年度・図工ワークショップを中心にした考察——

佐 伯 育 郎*

The Methods of Changing Familiar Things into Interesting Teaching Materials II:
Focusing on Art Workshops in 2018

Ikuo SAEKI*

はじめに

筆者は、授業を通して「7・1・2」の重要性を本学の学生に伝えている。「7・1・2」とは筆者が提唱する「授業（保育）の黄金率（比）」であり、教師・保育者が授業・保育を組み立てる際の、理想的な力の入れ方である。授業前7割・授業中1割・授業後2割という意味であり、図画工作科の授業、造形の保育における指導法の骨格である。図工ワークショップの場合、7（＝教材研究・題材開発やりハーサル、環境設定等の事前準備）・1（＝ワークショップやアトラクション等の当日の運営）・2（＝事後の振り返り）となる。拙稿では、事前の7に含まれる教材研究・題材開発の手順・過程を次の表にまとめ、一般化を図った^{註1)}。この手法によって、ありふれた身の回りの材料を興味深い

教材へと変容させることが可能になる。

当日の1に含まれる指導・援助の在り方についても考察することはできたが、表1と同様表に示してまとめるまでには至らなかった。

そこで本稿では、事前の7の手順・過程が妥当であるか、2018年度（以下、今年度）図工ワークショップの実践（2018年12月15日実施）に関する省察をもとに検証する。同時に、当日の1における原則を明らかにすることを目的とする。読者各位の忌憚のないご批正を賜りたい。

1. “事前の7” についての省察～身边材を活用した教材研究・題材開発

(1) 手順1：試作を通して、基本形を明らかにする

今年度後期の10月初旬から教科教育学演習Ⅱにおいて図画工作専修2年生と筆者とで試作を行い、教材研究を開始した。図工ワークショップは、こうした学生スタッフと筆者との並列的な関わり、協働によって成り立っている。まず、文献やインターネットなどで参考になる題材を探すところから始めた^{註2)}。様々な資料を参考にしつつ、自分たちなりの改良・工夫を加えて、まずは作ってみることが先決であり、試作を通

【表1：教材研究・題材開発の手順・過程】

順序	教材研究・題材開発の方法
1	試作を通して、基本形を明らかにする。
2	他の方向性を探り、可能性を広げる。
3	対象者に合わせて最終形にまとめる。

* 本学教授

して基本形を明らかにするのである。基本形があると、立体・工作が苦手な子どもも見通しが持て、取り組みやすくなると考える。

教材研究の結果、今年度の図工ワークショップでは、トイレットペーパーやキッチンペーパーなどの芯を用いた人形を題材にすることに決定した。モールと紐などで骨組を作り、頭部・胴体に見立てた芯の内部に骨組を内蔵したものであり、「シンドール（芯+新+ドール+モール）」と名付けた。児童教育コース図画工作専修2年生の発案により、シンドールを素体として、小人をモチーフに装飾を施したものを「コビットモ（小人+友達）」と命名した^{註3)}。教材研究を通してシンドール、コビットモの基本形を探り、そのコンセプト（概念、方向性、基本となる性格付け）を明らかにしていった。表2の通りである。

【表2：シンドール、コビットモのコンセプト】

1	胴体にトイレットペーパーなどの芯を用いる。
2	腕にモール、脚に紐を用いる。
3	遊べるように持ち手の付いたゴム紐を用いる。
4	音が鳴るように鈴を用いる。

トイレットペーパーやキッチンペーパーなどの芯は、昨年度の題材「オシャブーツ」で用いた円筒状紙製パッケージと同様、円筒形であり、それ自体で既に立体として成立しているものである。平面の紙の状態から作り始めるのとは違い、参加者の幼児・児童も比較的取り組みやすいと考える。しかも、身近にあるありふれた材料であり、入手しやすいものである。図工ワークショップの事前案内を通じて、参加者に当日芯を2本以上持参していただくようお願いし、主材料として使用した。ハサミで切断できるもの、硬過ぎないものを推奨した。

幼児・児童にも作る事ができる事が大切

であるだけでなく、完成後に作品を用いて遊ぶことができるものを目指した。腕にモール、脚に紐を用いて動かして遊ぶことができるようにした。ゴム紐を頭部に付けることで、吊り下げて散歩させたり、バンジージャンプのように弾ませたりして遊べるような工夫を施した。持ち手や本体に鈴も取り付け、音を鳴らして楽しむこともできるようにした。試作を通して、基本形が完成した。

(2) 手順2：他の方向性を探り、可能性を広げる

教科教育学演習Ⅱにおいて教材研究を開始した後、10月中旬から幼児教育学演習Ⅳ・教科教育学演習Ⅳにおいても教材研究を始めた。図画工作専修2年生が作ったコビットモを参考にしつつ、さらに可能性を広げていった。主に4体目のシンドールを基本形として、幼児教育コース図画工作ゼミ3年生・児童教育コース図画工作専修3年生、筆者によって様々なコビットモが作られた(写真1)。結果、動物や鳥などの生物をモチーフにしたもの、髪の毛があるもの、スカートをはいたもの、片面段ボールを用いたものなど、実に多様なコビットモが生まれ、可能性が広がった。教材研究を始めた当初は、コビットモを手を持つための輪をモールで作っていたが、セロハンテープなどの芯を用いて作る方法も検討した。ゴム紐も大きな輪にすることで、首からぶら下げるように改良した。学生、筆者それぞれのコビットモに自身で名前を付け、その特徴も考えた。

コビットモを作り、教材研究を進める中、ゼミでの話し合いを通じて図工ワークショップの導入や展開が決まり、舞台となる小人の国を作ることになった。コビットモを作り終えた学生から、小人の国に相応しい道具立てを作り始め

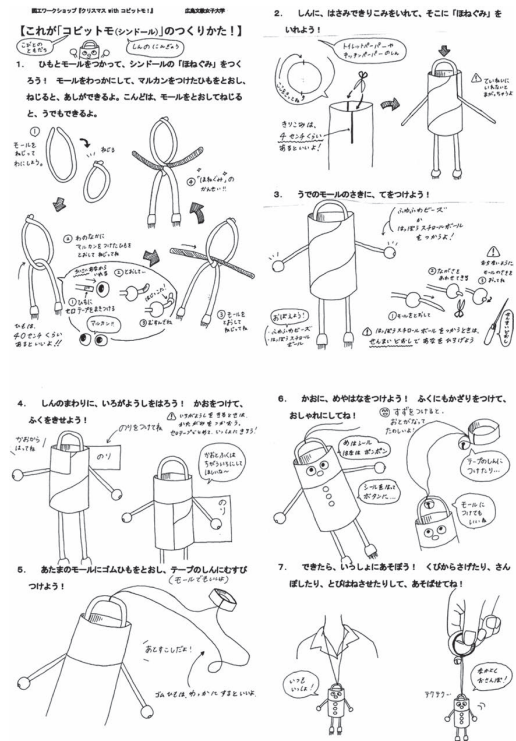
た。コビットモと同様に芯を用いた木の精・花の精・虫の精、芯と紙皿を用いた光るキノコ(LED ランプを内蔵)、空き容器を用いた椅子(コビットモが座る)などが生まれていった(写真2・3・4)。小人の国は「コビットピア(小人+ユートピア)」と命名した(写真5)。さらに教材研究は発展し、段ボールを用いた門、プラスチック段ボールを用いた水族館、紙管を用いた観覧車、段ボール箱と紙管を用いたバスやバス停(写真6)、空き容器を用いた滑り台や風車なども作られた。筆者も、紙管を用いた小人の家「コビットンチ」(LED ランプを内蔵して点灯する)(写真7)、紙管を用いた切り株や倒木(小人が腰掛けたり休んだりする)(写真8)、紙管を用いた飛行機や自動車(小人が乗れる)(写真9)、芯や紙管などを用いた植物(写真10)、ベニヤ板を用いた道路、雨樋と踏み台はしごを組み合わせた滑り台(小人が滑る)などを作っていた。

教材研究を通して、シンドール、コビットモ自体の可能性も広がったが、その舞台設定となる小人の国のアイデアも明確になり、図工ワークショップの環境設定も決まっていた。今回は、作品をつくる会場と完成作品で遊ぶ会場とを分け、2会場の設定にした。コビットピアの道具立てが揃うとともに、完成したコビットモで遊ぶという図工ワークショップ後半のアトラクションも自ずと決まっていた。

(3) 手順3：対象者に合わせて最終形にまとめる

教材研究は12月初旬まで続き、図画工作専修2年生が作ったコビットモは5体(写真11)、筆者が作ったシンドールは7体(写真12)となった。教材研究の結果、7体目のシンドールを、図工ワークショップで用いることに決定した。

6体目までは千枚通しを用いて芯に穴を開け、そこにモールを通して腕にしていたのだが、参加する幼児・児童の作りやすさを考え、ハサミで芯に切り込みを入れて腕となるモールを差し込む方法を採用した。図画工作専修2年生の手により、11月末までには参加者に配付するためのコビットモの作り方を図示したプリント(B4サイズ2枚)を一旦完成させていたが、幼児・児童が作りやすいように手順を変更し、12月初旬に改訂したものを参加者に配付した(図1)。



【図1：コビットモの作り方プリント】

図工ワークショップの当日では、前出の手順2で制作した多様なコビットモではなく、幼児教育コース図画工作ゼミ4年生が作った比較的シンプルなコビットモを参加者の幼児・児童に参考作品として提示した(写真13)。幼児・児童の発達・実態を考慮して最終形として方向性をまとめたものである。図工ワークショップ当日

は制作時間が限られているため、幼児・児童が時間内に作品を完成させることが難しく、学生スタッフが対応できないことも予想される。参考にした作品の選択肢が多過ぎて、幼児・児童が迷う危険性があるからでもある。

(4) 過去の題材との比較検討

図工ワークショップにおける過去の題材と比較して、シンドール（コビットモ）の独自性・価値について考察する。2012・2015年度の題材ダンドール、前年度（2017年度）の題材オシャブーツと比較して考察すると、相違点が明確になった。

ダンドールは、シンドールと同様人形の題材である。ダンドールは、シンドールに比べて用途・機能が少なく、立体ではあるが段ボール片を土台としているせいかやや平面的である。心象性を優先した題材であり、アートの側面が強いといえる。持って遊ぶことができなくはないが、完成後遊ぶことを主たる目的とした題材ではない^{註4)}。

オシャブーツは、シンドールと同様に基本形状が円筒形をしている題材である。オシャブーツは機能性を優先したものであり、デザインの側面が強い題材ではあるが、シンドールに比べると用途・機能は少ない。ブーツという題材の性格上、作品自体に感情移入もしにくいといえる。

シンドールは、ダンドールより立体感・量感を増やしただけでなく、操作性も向上させ、オシャブーツよりもプレイバリュー（遊び方・楽しみ方の発展性）が拡大した題材であると考えられる。シンドールのプレイバリューとしては、①フックなどに吊るして飾るハンギング・モード、②首からぶら下げて同行するストラップ・モード、③片手に持って散歩させるウォーキング・

モード、④片手でテープの芯を持ち、もう片方の手でゴム紐を持って操るマリオネット・モード、⑤バンジージャンプのように弾ませて遊ぶジャンピング・モード、⑥音を鳴らして遊ぶジャングル・モードの6つの遊び方が考えられる。1つの題材に、複数の遊び方・楽しみ方が内包されているのである。

【表3：2012・2015・2017・2018年度の題材比較表】

実施年度	題材名	主材料	用途・機能
2012・2015	ダンドール	段ボール	①飾る
2017	オシャブーツ	円筒状紙製パッケージ	①飾る ②音を鳴らす ③中に物を入れる
2018	シンドール（コビットモ）	トイレットペーパーなどの芯	①飾る ②首からぶら下げる ③散歩させる ④操る ⑤弾ませる ⑥音を鳴らす

シンドールは、ダンドールとオシャブーツより用途・機能が充実しているが、心象性も重視するために、図工ワークショップ当日において参加者にワークシートを配付し、作ったコビットモに名前を付け、特徴も考えて頂いた。

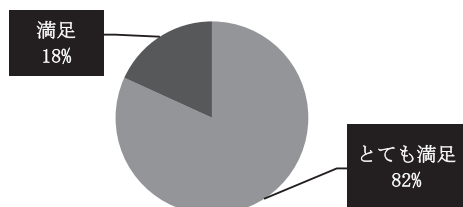
3つの題材を比較したことによってシンドールの価値が明らかになったが、ダンドールとオシャブーツにも異なる価値やねらいがあるため、題材同士での優劣を付けるものではないことを付言しておく。

(5) 参加者・学生スタッフによる評価

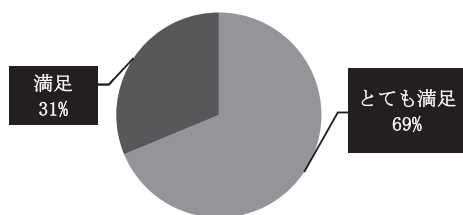
今回の教材研究・題材開発の成果と課題を明らかにするため、参加者と学生スタッフ対象のアンケートを根拠として活用し、評価を行う。

まず、参加者（13組のご家族の代表者、そのうち1組は未回答）にコビットモ（シンドール）

の満足度について質問した。「とても満足 満足 不満 とても不満」の4段階で回答して頂いた。グラフ1の結果となった。理由としては、年少児でも簡単に集中して作ることができてよかったという回答があった。参加者の評価は肯定的であったといえる。図工ワークショップ当日、学生スタッフ、筆者が観察した様子からも、肯定的であったことがうかがえる。例えば、デコナー（装飾用の材料を置いたコーナー）に用意していた材料を使って、服などに様々な装飾を施している様子が見られ、多様なコビットモを完成させていた（写真14）。比較的早く完成させた子どもは、自主的に2体目も作っていた。2体目が完成に至らなかった子どもは、自宅で完成させるために必要な材料を持ち帰っていた。



グラフ1 【2018年度・題材の満足度（参加者）】



グラフ2 【2018年度・題材の満足度（学生スタッフ）】

学生スタッフ（児童教育コース図画工作専修5人、幼児教育コース図画工作ゼミ11人、計16人）のコビットモ（シンドール）に対する評価については、グラフ2の結果となった。理由としては、装飾による工夫がしやすく、参加者の幼児・児童の手にも丁度いいサイズ感であったという回答があった。小人という人間に近い存

在であるため、愛着を持ちやすいのではないかという意見も見られた。小人というモチーフは幼児・児童に馴染みがあり、学生スタッフ・筆者にとってもイメージしやすかったものと思われる^{註5)}。

課題としては、モールと紐、丸カンなどを用いたシンドールの骨組を作るのが低年齢の子どもには難しかったのではないかという意見もあった。この点については、後に検討する指導法によって解決できるのではないかと考える。

参加者・学生スタッフのアンケートでは、コビットモ（シンドール）は高評価であり、“事後の7”における深い教材研究が奏功したといえる。

2. “当日の1” についての省察～参加者に対する指導法

(1) 物的環境に対する評価

題材自体については評価が高かったが、その指導法については適切だったのだろうか。その指導法には、物的環境による間接的なものと人的環境による直接的なものの2側面が挙げられる。

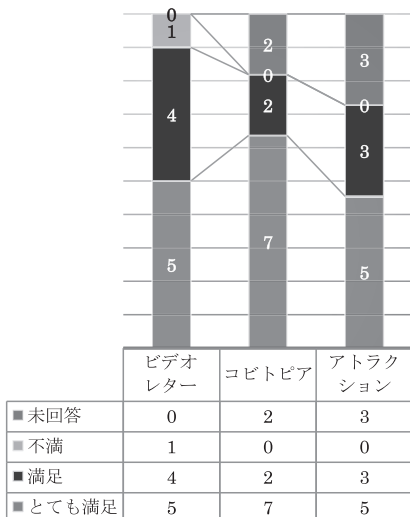
ここではまず環境設定などの物的環境についての成果と課題を明らかにするため、参加者と学生スタッフ対象のアンケートを根拠として活用し、評価を行う。学生スタッフについては、教科教育学演習Ⅱ・Ⅳ、幼児教育学演習Ⅳ、卒論ゼミにおいても討議による振り返りを行った。“事後の2”における省察である。

参加者には「Q4. 今日の図工ワークショップの工夫はいがかでしたか？」という設問に対して、「とても満足 満足 不満 とても不満」の4段階で評価して頂いた。未回答があるのは、後半のアトラクションで会場を移動することになり、終了後そのまま帰宅されたためである。

①ビデオレター

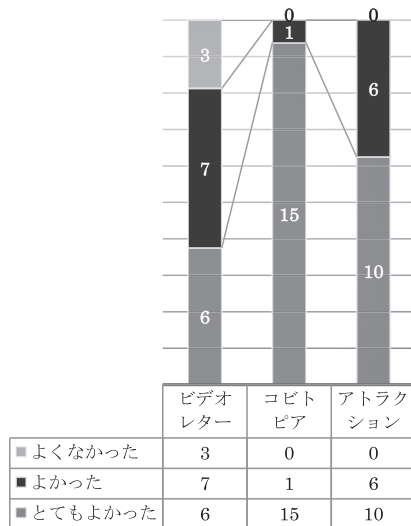
グラフ3の通り、全体的に「とても満足 満足」が多かったが、導入で用いたビデオレターについては不満もあった。不満の理由は、ビデオレターのつながりがわかりにくかったというものであった。その回答以外は、コビットモ作りの導入としてビデオレターは効果的であったという内容であった。ただ作品を作るだけでなく、ストーリーがあったため、子どもが世界観に入りやすかったという回答もあった。学生スタッフが図工アイドル・アーティとデザイナー、アートナカイに扮して熱演してくれた動画が、制作への動機付けとなった^{註6)}。今回はアーティたちが小人の国に迷ってしまったという設定であるため、アーティたちをシンドール化して動画に登場させた。動画の前半は学生扮するアーティたちが登場し、後半はシンドール化したアーティたちが登場した。3つのシーンを個別に撮影後、図画工作専修3年生が動画を1つに編集し、図工ワークショップの導入で使用した。昨年度課題の多かった作り方を示したPowerPointは、今回用いなかった。

学生スタッフにも同様の質問をした。参加者



グラフ3 【2018年度の工夫（参加者）】

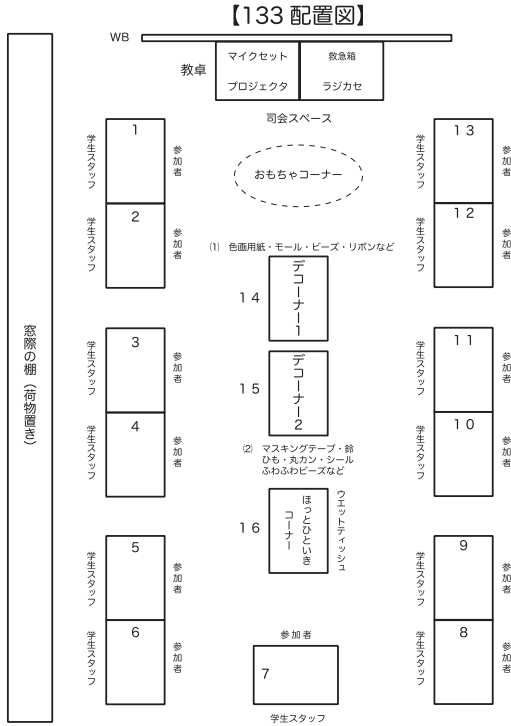
と同様、ビデオレターには課題が認められた。42秒の動画であったため、長くしてもいいし、シーン毎の繋がりを改善したりすればもっとよくなるという改善策を提案する学生もいた。動画ではあるが、見ている幼児・児童に問い掛けをするといいのではないかという提案もあった。学生スタッフ扮するアーティたちの話し方もやや早口であり、間を置いてゆっくり話した方が幼児・児童にも理解しやすかったのではないかという助言もあった。当日参加した幼児・児童は動画を集中して静かに見てくれてはいたが、課題は認められた。



グラフ4 【2018年度の工夫（学生スタッフ）】

②コビットピア

今回の新たな試みとしては、作品制作の会場とアトラクションの会場とを分けたことが挙げられる。作品制作は133教室、アトラクションは135教室で行った。133教室については、図2のように環境を設定した。会場前方には、幼児教育コース図画工作ゼミ4年生が作成した手作りおもちゃを展示し、参加者に遊んでもらう「おもちゃコーナー」を用意した他、教室は変わったものの昨年と同様の配置であった。



【図2：2018年度の環境設定（133教室）】

135教室は、小人の国「コビットピア」として環境設定をした。作品展示・鑑賞コーナー（ツール）とアトラクションのコーナーとして教室全体を使用した。会場にある机の脚を畳み、コの字状に並べて床に設置した。その上に学生スタッフと筆者が制作した様々な道具立てを配置し、小人の国に見立てた。

グラフ3・4の通り、参加者、学生スタッフともにコビットピアに対する評価は高かった。

その理由として、コビットピアは楽しくて子どもはずっと遊んでいたと参加者は回答していた。コビットピアのすごさに驚いた、子どもも喜んでいったという回答もあった。当日は、幼児・児童が終了時まで夢中になって遊んでいた様子が見られた。コビットモを作っている間も、早くコビットピアに行きたいという子ども、どうやってコビットピアに行くのかと学生スタッフに問う子どもなども見られた。移動の際も、完成したコ

ビットモを散歩させたり、学生スタッフが制作したバスに乗せて引っ張ったりする様子からも、コビットピアに対する興味・関心が高かったことがうかがえた。

課題としては、コビットピアの道具立ての中に強度が弱いものもあったこと、塔などは一部倒れたものもあったことが挙げられた。床に設置した机の中央に道路を配置したが、背の低い幼児には手が届かず、コビットモを散歩させていくところもあったことも反省点の1つであった。

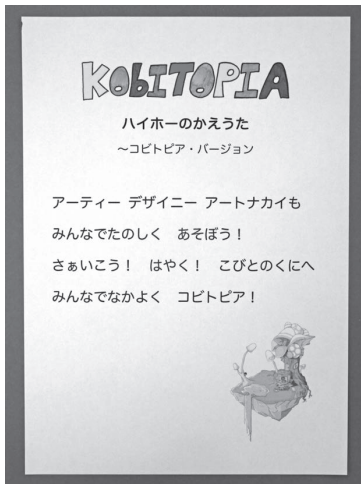
③アトラクション

参加者の作品完成後、全員でコビットピアに移動し、一緒に遊ぶことによって交流を深めるとともに、相互の作品を認め合う場になることを期待した。昨年度のアトラクションの時間は、20分程度であった。今年度は制作時間を削減するなどの工夫をして、アトラクションの時間を40分程度確保した。コビットピアで遊ぶ時間を取ることによって、表現と鑑賞の一体化をねらった。

幼児・児童がコビットピアで遊んでいる間、家族毎にコビットモの撮影を行った。今回初の試みとして、参加者、学生スタッフ、筆者のコビットモを掲載したこびとのじてん「コビペディア」という作品集を作ることにしたからである。これまでの図工ワークショップでは、学生スタッフ・筆者の参考作品を提示・展示をしており、制作の動機付けを促し、見通しを立てる上では機能していたと考える。しかし、参加者相互の表現を認め合うという点では、完成作品を展示・鑑賞する時間が短かったため、十分機能したとは言い難いのが反省点であった。岡田京子は「このように、表現と鑑賞を関連付けた指導は、子供の資質・能力を高める上でとても大切です。」と述べている^{引用1)}。そこで、完成作品を相互鑑賞する機会を確保し、図工ワー

クシヨップ参加の記念とするため、終了後にお礼状などととも「コビペディア」(写真15)を作成・送付した。コビトピアの紹介、学生スタッフ・筆者のコビットモ、参加者のコビットモを掲載したB5サイズ全56ページの作品集となった^{註7)}。

撮影後、全員で「ハイ・ホー！」の替え歌を歌った。歌詞は、学生スタッフが考案した。



【図3：「ハイ・ホー！」の替え歌歌詞カード】

コビトピア中央には、コビッグツリーを配置した。コビッグツリーをはじめとするコビトピアの道具立ては蛍光テープなどで装飾し、アトラクション後半においてブラックライトやLEDランプなどによって点灯させた(写真16)。

アトラクションなどについては、グラフ3・4の通り参加者・学生スタッフともに評価が高かった。遊ぶための物が多くあり、場所も広くのびのびと遊べたといった理由が挙げられた。ライトアップについても、環境が明るくなったり暗くなったりすることで変化があった、各種ライトによる視覚効果も成功であったなどの記述もあった。しかし、反省点も認められた。コビペディア用の写真撮影に時間がかかったこと、「ハイ・ホー！」に馴染みがない参加者もいたこ

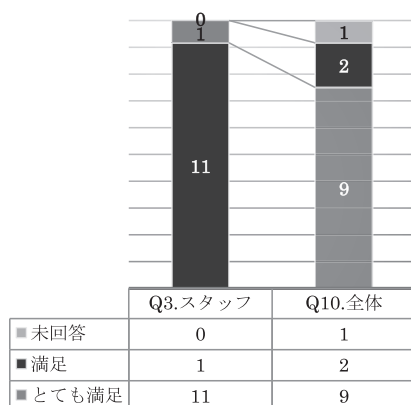
となどが挙げられた。

(2) 人的環境に対する評価

次に、人的環境としての学生スタッフ、筆者の対応・支援などは適切だったのだろうか。物的環境を構成するだけでなく、参加者である幼児・児童に対して必要に応じて直接働き掛け、指導・支援する必要がある。物的環境と同様、参加者と学生スタッフ対象のアンケートを根拠として活用し、評価を行う。

①参加者の満足度

参加者対象アンケートの「Q3.学生・教員等、スタッフの対応はいかがでしたか?」「Q10.図工のワークショップ全体の満足度はいかがでしたか?」という設問に対して、「とても満足 不満 とても不満」の4段階で回答して頂いた。グラフ5のようにQ3、Q10ともに満足度は高かった。理由としては、子どもをしっかり見てもらえていい作品ができた、とても丁寧に対応して頂いた、お姉さん先生と活動することが楽しかったという回答が見られた。

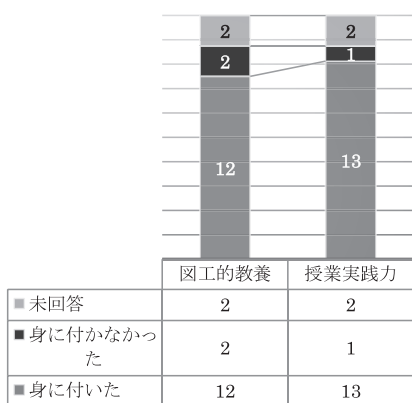


グラフ5 【2018年度の満足度(参加者)】

②学生スタッフの成長度

学生スタッフは、人的環境としての自身の取組をどう捉えているのだろうか。対人援助・発

達支援職である教師・保育者志望が多い学生スタッフにとっては、図工ワークショップは教育・保育実習に次いで貴重な経験の場となる。学生スタッフによる自己評価結果はグラフ6になる。この結果から、図工的教養と授業実践力ともに概ね身に付いていると評価していることがわかる。未回答の2人は、受付などのサポート役に回った図画工作専修4年生であり、教材研究や幼児・児童の支援には直接携わらなかったためである。



グラフ6 【図工授業力は身に付いたか】

筆者は、図画工作科の授業・造形表現の保育を実践するために必要な資質・能力を「図工授業力」と定義している^{引用2)}。

表4のように図工授業力は、図工的教養（能力）と授業実践力（資質）の2側面から成り立つ。図工的教養と授業実践力を兼ね備えた教

【表4：筆者が構想している図工授業力】

図工授業力	
図工的教養	授業実践力
教科に関する専門性	教育に関する専門性
能力	資質
図画工作科・アートとデザインに関する知識・技術、教材研究・題材開発する力	コミュニケーション能力、プレゼンテーション能力、子どもを支援・指導する力

師・保育者を「図工授業力のある教師・保育者」として定義し、4年間の図画工作・造形表現の授業を通してその育成を構想・実践している。

グラフ6の通り、図工的教養が身に付いていないと回答した学生が2人いたが、教材研究に時間をかけられなかった図画工作ゼミ4年生の回答であった。教材研究の中心となった2・3年生は、全員身に付いたと回答していた。前述の通り、今回は題材であるコビットモ（シンドル）だけでなく、コビットピア用の道具立ても自主的・主体的に作っていった。筆者の想像を超えた質・量の作品ができ上がった。筆者も学生スタッフから刺激を受け、例年より多目の作品を仕上げた。学生スタッフの高い図工的教養を実感した。

授業実践力については、13名の学生スタッフに身に付いたと回答していた。理由としては、担当する子どもの進み具合によって対応したり、難しそうところはヒントを与えたりして支援することができたからという回答が多かった。全部手伝わず、途中まで手伝い、その後は子ども本人にさせるなどの実態に合わせた指導・支援を行っていた。中には、作りかけの作品を借りて、作り方を示した後、子どもに返して続きを作らせるといった対応を複数の学生が行っていた。特に、この点は筆者が学生に指導してはいなかったが、これまでの授業、教育・保育実習や教師塾、サークルやボランティアなどで培ってきたものがワークショップの場で発揮されたものではないかと推察する。教師・保育者という人的環境として学生スタッフが機能したといえる。ただし、子どもの行為が中断するという問題点もあるため、学生スタッフも材料を用いて子どもと同時に制作を進めたらいいのではないかという提案もあった。この方法は、是非今後の取組で採用したい。

以上の省察をもとにして、図工ワークショップにおける指導・支援のあり方をまとめると表5になる。図工ワークショップには、あらかじめ子どもの実態がわかっている通常の保育・授業とは異なる難しさがある。この原則をもとに実践を進めると、参加者、学生スタッフ双方の抵抗を軽減できるのではないかと考える。

【表5：図工ワークショップにおける指導・支援の在り方三原則】

原則	指導・支援の具体的な方法
1	子どもにできることはさせて、できないことは手助けする。
2	予想外のことには、臨機応変に対応する。
3	同時に作品を作るなど、伝わりやすい工夫をする。

他の課題としては、事前のリハーサルの充実、会場の動線の改善、用具の使用法の徹底などが挙げられた。今後の実践を通して、少しでもよりよいものに改善していきたい。

図工ワークショップ終了後の12月24日には、お礼状とともにコピベディアを参加者宛に発送した。12月末には、本学ホームページ上の初等教育学科「今日の出来事」に図工ワークショップの様子を掲載した。参加者の反応や感想を知りたいところではあるが、感想を聞く機会はないのが残念である^{註8)}。

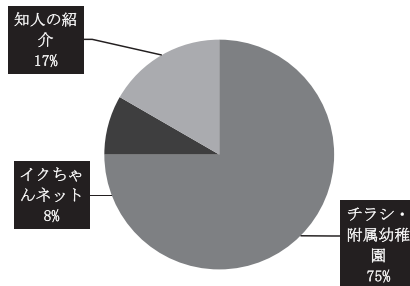
3. まとめ・今後に向けて

本稿では、ありふれた身の回りの材料を興味深い教材へと変容させる指導法について、今年度の図工ワークショップの実践をもとに考察した。表1の手順をもとに、学生スタッフ・筆者ともに教材研究・題材開発を行った。芳賀正之は「子どもの主体的な活動を中心に展開する図工・美術科の授業において教材が果たす役割は大きく、教材開発とは授業づくりそのものを意

味する。子どもの興味・関心をとらえ、彼らの知的好奇心を呼び起こし、感性や創造性を揺さぶることができるかどうか、教材を生み出す上で重要なものになってくる。』^{註103)}と述べており、筆者も同意見である。課題・反省点はあるものの、芳賀が述べるような役割を今回のコピットモ（シンドール）がある程度果たすことができたのではないかと推察する。

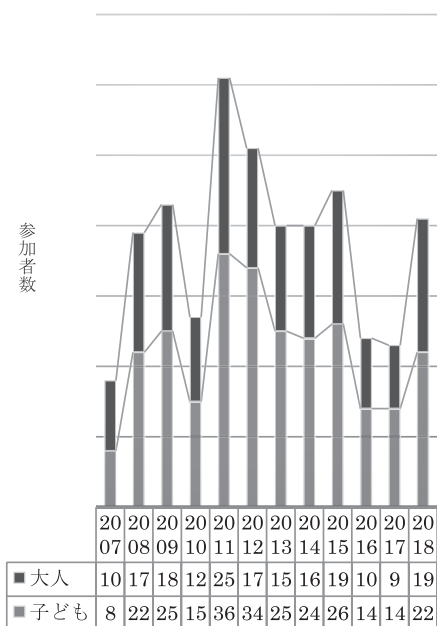
指導法については物的環境・人的環境の側面から分析・評価を行い、成果と課題について省察した。表5の通り指導・支援の三原則を導き出した。

今年度の図工ワークショップ参加者は41人（子ども22人、大人19人、全13家族、座席13組）であり、欠席は1組であった。参加のきっかけは、グラフ7の通りである。



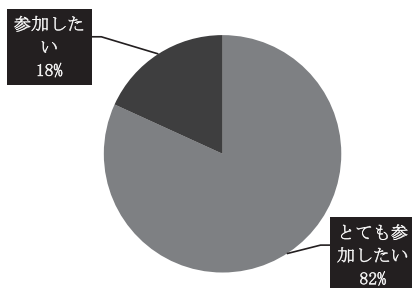
グラフ7 【2018年度・参加のきっかけ】

学内における12年分の図工ワークショップ参加者推移をまとめると、グラフ8になる。平均約37人の参加者がある。会場の面積と動線、学生スタッフの人数などを考えると、図工ワークショップの場合20～30人程度が適正であると考えているが、定員の40人を上回る募集があり、当日の欠席者1組以外はすべて参加して頂いた。リピーターは3組の参加であった。今回が3回目の参加となるのが2家族、2回目が1家族あり、リピーターの存在によって支えられていることを再認識した。



グラフ8 【参加者数の推移（2007～2018）】

参加者のアンケートでは、「Q11. 来年度、図工ワークショップを開催することになりましたら、参加したいですか?」という設問に対して、「とても参加したい 参加したい 参加したくない とても参加したくない」の4段階で回答して頂いた。以下のような肯定的な結果となり、一定のニーズはあるものと思われる。今年度まで会場として使用していた1号館が取り壊される予定であるため、環境が一変するが、図工ワークショップが参加者の満足、学生の成長に寄与していると考えられるため、今後も何らかの形で地道に実践を継続していきたいと考える。



グラフ9 【来年度図工ワークショップに参加したいか】

謝辞

図工ワークショップにご参加の皆様、ご協力くださいました学園統括部、初等教育学科、広島文教女子大学附属幼稚園、関係各位に心より感謝いたします。参加者との連絡、ホームページ関係でお世話になりました初等教育学科助手・手島真美先生、関係各位に書道・図工のワークショップの案内を掲載して頂きました地域連携室・金子留里室長、園児・保護者に案内を配付して頂きました広島文教女子大学附属幼稚園・栗屋一枝園長に感謝いたします。アーティなどのキャラクターデザインを担当した坂本愛さん（初等教育学科30期生・図画工作専修）にも改めて敬意を表します。本当にありがとうございました。

参考文献

- ・今津孝次郎『教師が育つ条件』岩波書店、平成24年
- ・若元澄男編著『図画工作・美術科 重要用語300の基礎知識（重要用語300の基礎知識14巻）』明治図書出版、平成12年
- ・若元澄男編集『21世紀の初等教育学シリーズ⑦図画工作科教育学』協同出版、平成14年
- ・和久洋三『「遊びの創造共育法第3巻」円柱の遊びと造形（遊びの創造共育法）』玉川大学出版部、平成18年
- ・細見 均『絵心がない先生のための図工指導の教科書』明治図書、平成29年
- ・樋口一成編著『幼児造形の基礎 乳幼児の造形表現と造形教材』萌文書林、平成30年

引用文献

- ・引用1) 岡田京子『成長する授業—子供と教師をつなぐ図画工作』東洋館出版社、平成28年、p. 152
- ・引用2) 佐伯育郎『図画工作科における鑑賞指導についての研究（Ⅰ）～教育実習Ⅰの示範授業「ムシの叫びを鑑賞しよう！」～』（『広島文教女子大学教職センター年報2017年第5号』広島文教女子大学教職センター、平成29年）p. 38
- ・引用3) 辻 泰秀監修・編著『造形教育の教材と授業づくり』日本文教出版、平成24年、p. 78

註

- 1) 佐伯育郎「ありふれた身の回りの材料を興味深い教材へと変容させる指導法～2017年度・図工ワークショップを中心にした考察」（『広島文教教育第32巻』広島文教女子大学、平成30年、pp. 35-46）。全12回にわたる学内・図工ワークショップの題材は表の通りである。ありふれた身の回りの材料を用いつつ、毎回異なる題材を開発している。

実施年度	題材〔タイプ〕 (モチーフ)	主材料にした身辺材	主な彩色・ 装飾方法
2007	アルミアート (魚)	アルミ缶	なし
2008	ハコニマル (トナカイ)	紙パック	ラッカー スプレー
	ランパック (ランプ)		
2009	ペットカー (生物・車)	ペットボト ル・ ダンボール	ビニール テープ
2010	ツリース (クリスマスツリー)	ダンボール	色画用紙
2011	でこふれ (写真立て)	ダンボール	色画用紙
2012	ダンドール 〔スタンディングタ イプ・シッティング タイプ〕 (サンタクロース)	ダンボール	色画用紙
2013	パッカウス (家)	紙パック・ ダンボール	色画用紙
2014	パッケーキ (ケーキ・スイーツ)	紙パック	色画用紙
2015	ダンドール 〔ハンギングタイ プ〕 (アーティなど)	ダンボール	色画用紙
2016	バックカー (アートナカイ)	紙パック	色画用紙
2017	オシャブーツ (ブーツ・靴)	円筒状紙製 パッケージ	色画用紙
2018	シンドール・ コビットモ(小人)	トイレット ペーパーな どの芯	色画用紙

- 2) 図画工作専修2年生がインターネット上で見つけたサンタクロースの作品(トイレットペーパーの芯を横にして2つ繋げて作った人形)を参考にしつつ、芯の使い方、手脚の作り方などを学生が改善し、試作第1号のコビットモ(写真11・左端)が完成した。その後、学生スタッフと筆者とで改良を重ね、コビットモ(シンドール)の基本形ができあがった。チェコ共和国産の木の人形をヒントにし、脚に紐を用いることにした。チェコの人形には頭に付いているスプリングで弾ませて遊ぶことができるものもある。コビットモでは、スプリングの代わりに入手しやすいゴム紐を用いて弾ませることにした。
- 3) コビットモのネーミングには、小人+友達の他、次のような意味も包含した。①子+人+共(子どもと周囲の大人が共につくる)、②心+引+戸+魁(子どもの心を魅了し、心の扉を開ける魁魁魁魁)、③

combination+bit+mode(小片の組み合わせで様々な形態の楽しみ方・遊び方ができる)といった様々な意味を込め、考案した。

- 4) シンドールに比べて遊び方の少ないダンドールではあるが、改良するとペープサートのように手に持って遊ぶことができる。背面に段ボール片を接着し、その穴に割り箸を入れることで持ち手になる。段ボール片を用いなくても、模型塗装用の持ち手棒(写真左下)で挟むことによってダンドールを持つことも可能である。



【持って遊べるように改良を施したダンドール】

- 5) 小人が登場する神話、物語や絵本も数多く存在するため、参加者である幼児・児童にも親しみやすかったのではないと思われる。神話や物語などに登場する代表的な小人には、ドワーフ、コロボックル、ノーム、フェアリー、エルフ、ピグミーなどが挙げられる。アニメーションでは、古くはグリム兄弟による童話を原作としたディズニー映画『白雪姫』(デイヴィッド・ハンド監督、1937年)にも7人の小人が登場する。近年では、スタジオジブリの映画『借りぐらしのアリエッティ』(米林宏昌監督、2010年)が有名である。昨年度の幼児教育コース図画工作ゼミ(34期生、平成29年度3月卒業生)の共同制作「行ってみたい★お菓子の国」が小人が登場す



【幼児教育コース図画工作ゼミ34期生の共同制作「行ってみたい★お菓子の国」(B1サイズ)】

るお菓子の国をモチーフとした作品であった。現在の学生スタッフが直接関わった作品ではないが、133教室前に掲示してあるため、見慣れているものと思われる。学生スタッフ・筆者にとっても発展性・連続性がある題材ともいえるため、小人をモチーフとした作品制作に取り組みやすかったのではないかと推察する。

6) iPadで撮影したビデオレターにおけるアーティとデザイナーとのやり取りは以下の通りである。図工ワークショップの導入、参加者に対する制作への動機付けとなることを期待した。

- アーティ「みなさんこんにちは！ 図工アイドル・アーティです！」
 - デザイナー「僕はデザイナーです。これからぼくたちはアートナカイに乗って、世界中の子どもたちにプレゼントを届けるよ。」
 - アートナカイ「よーし出発しよう！」
- (学生スタッフからシンドール化したものに変わる)
- アーティ「あれーっ!? ここはどこかな？ わたしたちこびとのくににまよいこんじゃったよ！」
 - デザイナー「ほんとうだ！ ぼくたちちいさくなっちゃったみたいだよ！」
 - デザイナー「こびとのくににぼくたちだけ。さびしいよ！ みんなに、ぼくたちのためにこびとのともだちを作ってほしいな！」
 - アーティ「がんばってつくってね！ あとでこびとのくににもあそびにきてね！」

図工ワークショップ後半のアトラクションでは、学生スタッフ扮するアーティとデザイナーが会場に登場し、以下のように参加者に伝えた。終結（終末）として機能することを期待した。ビデオレターによるの導入と、本物による終結とが対応するように意識した。

- アーティ「みんなこんにちは！ みんなの歌声で、小人からもとにもどったよ！」
- デザイナー「みんな、こびとのともだちをたくさん作ってくれたんだね！ ぼくたちのために作ってくれたの？ 嬉しい！」
- アーティ「よかったね、デザイナー！ これでやっと、世界の人みんなにプレゼントを届けに行けるね！ みんなありがとう！」
- アートナカイ「アリガトナカイ！」
- アーティ「ねえねえ！ デザイナー！ すてきなおともだちを作ってくれたみんなにお礼をしようよ！」
- デザイナー「いいね！ じゃあ、コピトピアに魔法をかけたいから目をとじてくれる？」
- アーティ「じゃあ魔法をかけるから、目を閉じててね！ 開けちゃダメだよー！」

(会場を消灯する)

- デザイナー「みんな目を開けて見て！ コピトピアに光がともったよ！」
- アーティ「今日は本当にありがとう！ クリスマスまでにすてきなプレゼントをみんなにも届けるよ！ どうぞすてきなクリスマスを過ごしてね！」

7) コピペディアを作成する発想の源となったのは、なばたとしたか著『こびとづかん』(2006年、長崎出版)である。『こびとづかん』は絵本だけでなく、アニメーションにもなっている。様々な関連グッズも販売されており、公式ホームページ(kobitos.com)も存在する。子どもを中心に幅広く愛されている『こびとづかん』ではあるが、登場する小人には外見や生態にやや不気味な印象があるため、より親しみやすく友達のような対等な存在を目指したのが筆者らのコピットモである。なお、コピペディアの誌面は次のようなものである。



【コピペディアの誌面 (p. 1, p. 21)】

8) 2家庭のみではあるが、事後の子どもたちの様子をうかがうことができた。図工ワークショップへの参加がきっかけで、家庭で工作を継続しているという報告があった。芯の代わりに紙コップを使用してコピットモを作るなど、図工ワークショップの成果が波及していることがうかがえた。



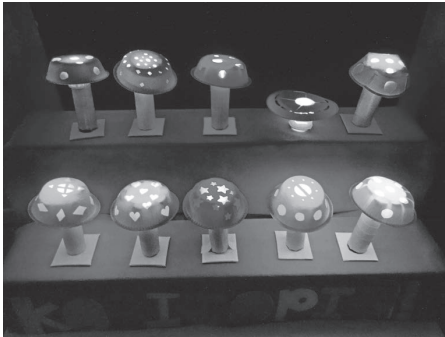
【紙コップを用いたコピットモ (事後における参加者の作品)】



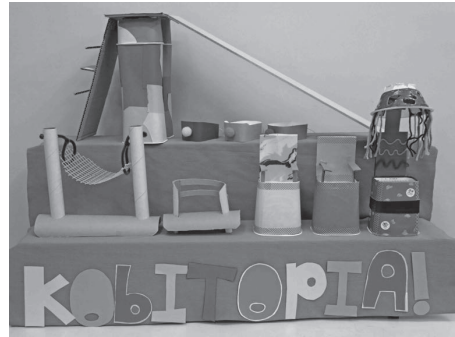
【写真1：コビットモ（学生・筆者作品）】



【写真2：木の精・花の精・虫の精（学生作品）】



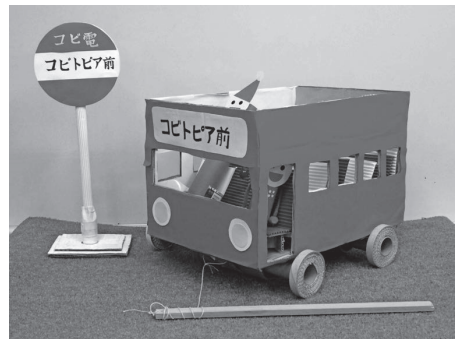
【写真3：光るキノコ（学生・筆者作品）】



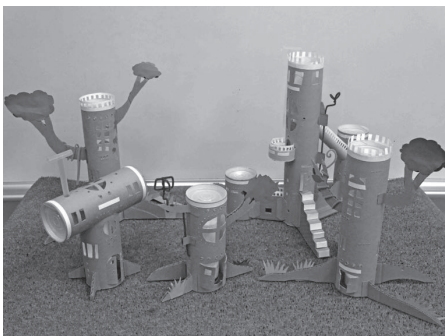
【写真4：椅子などの家具・遊具（学生・筆者作品）】



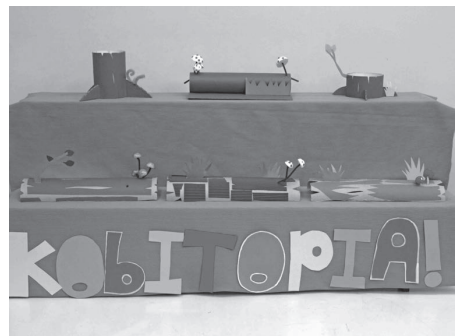
【写真5：小人の国「コビットピア」】



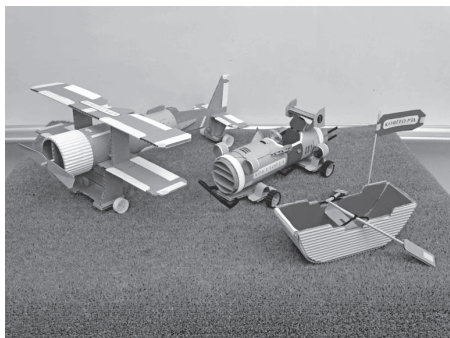
【写真6：バス停とバス（学生作品）】



【写真7：小人の家「コビットンチ」(筆者作品)】



【写真8：切り株や倒木（学生・筆者作品）】



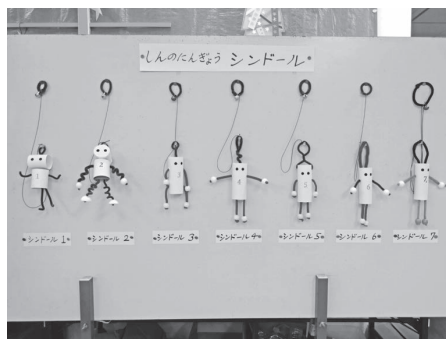
【写真9：飛行機・自動車・船（筆者作品）】



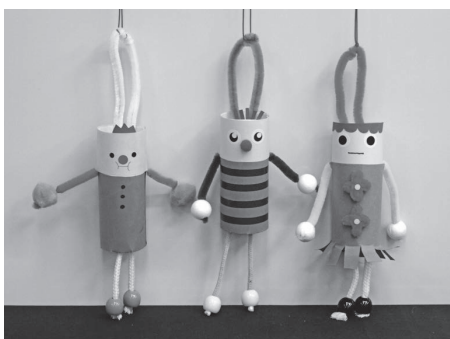
【写真10：植物①（学生・筆者作品）】



【写真11：コビットモ（学生作品）】



【写真12：シンドール（筆者作品）】



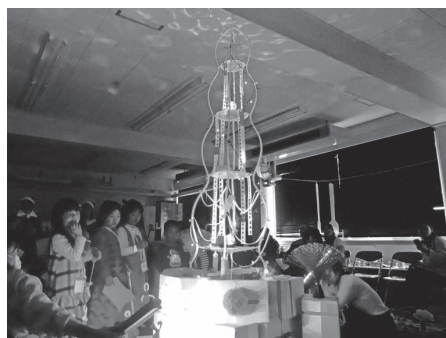
【写真13：コビットモ（学生作品）】



【写真14：コビットモを手にする参加者と学生スタッフ】



【写真15：こびとのじてん「コビペディア」】



【写真16：ライトアップ！ コビットピア】