

図工授業力の育成を目指した図工ワークショップ

——2016年度の実践を中心にした考察——

佐 伯 育 郎*

Attractive Art Workshops for Student Art Teachers:
Focusing on Art Workshops in 2016

Ikuro SAEKI*

はじめに

筆者は、児童教育コース図画工作専修と幼児教育コース図画工作ゼミ（以下、本ゼミ）の学生とともに図工ワークショップを2007年度から毎年企画・実施している。2016年度では『アートナカイにライド・オン!』と題して2016年12月10日（土）に実施した。学内での実施は10回目を数えた（学外では3回実施、学内・学外トータルで13回実施）。

元々、このワークショップが始まった当初は地域貢献を主眼とした取組であり、本学のエクステンションセンターにおける公開講座として実践した年度もあった。近年では、地域貢献に資することはもちろんではあるが、学生を育成する上で重要な取組であると筆者は改めて位置付けている。

本稿では、2016年度（以下、今年度）の実践と過去の実践とを比較検討するとともに、図工ワークショップの成果・課題について考察する。とりわけ学生の中に「図工授業力」を育成するという観点から検討し、図工ワークショップの役割を明らかにする。

1. 2016年度・図工ワークショップの詳細

(1) 過去の題材からの改善点

これまでの10回にわたる本学でのワークショップでは、毎回異なる題材を開発している。今年度の題材は紙パックや段ボール等を活用した「パックカー」である。作品のモチーフは、本ゼミのオリジナルキャラクターである図工アイドル“アーティ”の仲間である図工アニマル“アートナカイ”である。アーティたちのサポート役であり、図工の国から来た使者という設定である。2015年度ワークショップの際に本ゼミの学生が作成したアートナカイを基にして、図画工作専修2年生と筆者が試作を行った（写真1）。教材研究の結果、最終決定版に辿り着いた（写真2）。パックカーと関連のある題材としては、2008年度の「ハコニマル」、2009年度の「ペットカー」が挙げられる（写真3・4）。3題材を比較すると、次の表1になる。

【表1：2008・2009・2016年度の題材比較表】

実施年度	題材名	主材料	彩色（装飾）方法
2008	ハコニマル	紙パック	ラッカースプレー
2009	ペットカー	ペットボトル	ビニールテープ
2016	パックカー	紙パック	色画用紙

* 本学准教授

2008年度のハコニマルは、今年度と同様に紙パックを主材料とした題材であった。相違点は、彩色するためにラッカープレーを用いたことである。2008年度のワークショップも12月実施であり、気温も低く、塗料が乾さにくかったことが反省点であった¹⁾。

2009年度のペットカーは、2008年度の反省点を活かし、彩色・装飾にはビニールテープを用いた²⁾。ビニールテープは気温の変化により伸縮する。ワークショップ当日には問題は生じなかったが、時間が経過するとビニールテープの伸縮によってペットカーの模様・装飾がずれる場合がある。今回のパックカーでは、乾燥させる必要がなく、伸縮も少ない色画用紙を使用することにした。ペットカーでは引っ張って遊ぶためのコントロールスティック（散歩棒）も用意したが、パックカーではモールを本体に取り付けて牽引する方式に簡略化した。前部のモー

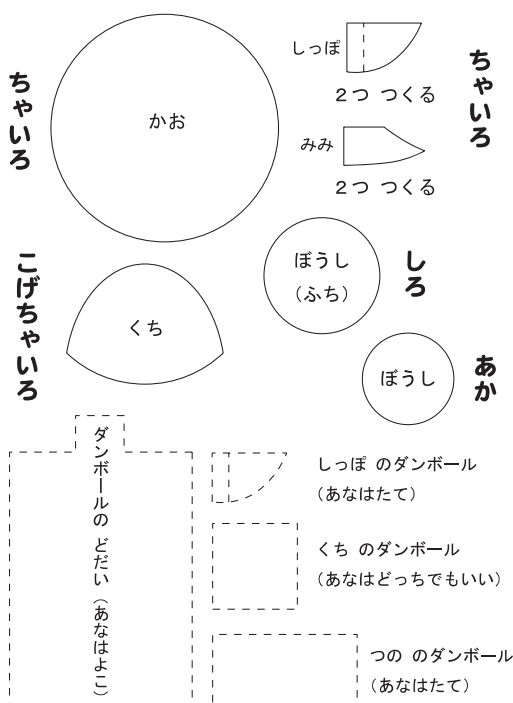
ルと後部のしっぽを使ってアートナカイ同士を連結することも可能にした。

今年度の題材では、2013年度の「パッカウス」、2014年度の「パッケーキ」での附属品として開発・作成した「ジブンシン（自分+分身+写真）」も取り入れ、アートナカイに乗せることにした。ワークショップ当日、受付で参加者にサンタの衣装を羽織っていただいて撮影を行い、ジブンシンに活用した（写真5）。2015年度の「ダンドール」で使用した型紙（Adobe Illustrator によって作成）も用意した（図1）。以上のことから、パックカーによるアートナカイは、これまでの集大成的な題材であったといえる。

(2) 今年度の工夫点

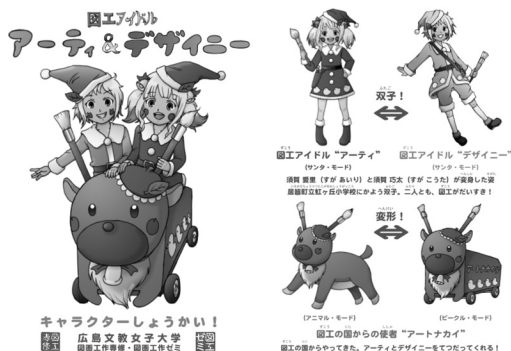
今年度は、以下の点を工夫した。

①『図工アイドル“アーティ”キャラクター紹介』というA4サイズ（両面カラー印刷）のリーフレットを参加者に配付した（図2）。昨年度はA3サイズで登場するキャラクターも多かったが、今回はワークショップ当日に登場するキャラクターに絞り込んだ簡易版にした。



【アートナカイのかたがみ】

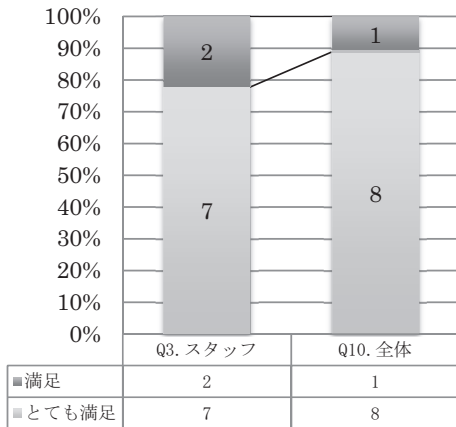
【図1：2016年度・ワークショップで使用した型紙】



【図2：キャラクター紹介リーフレット（表面・裏面）】

②ワークショップの導入では、昨年度と同様にiPadで撮影した動画「アーティのビデオレター」を上映した。「アートナカイはクリスマス

ワークショップ全体の満足度については、デコーナー（材料コーナー）にかわいい素材がたくさんあり子どもも工夫しながら楽しんでた、子どもの求めに応じて制作させてもらったのが嬉しかった、クリスマスに向けての楽しいワークショップであったという理由があった。



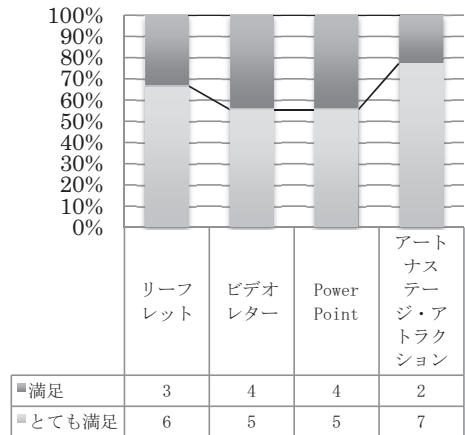
グラフ1 【2016年度・ワークショップの満足度】

「Q4. 今日の図工ワークショップの工夫はいかがでしたか？」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。グラフ2の通り「とても満足 満足」のみの回答であった。

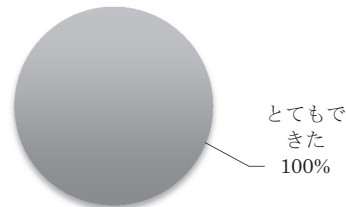
理由としては、何を作るのか映像を通して具体的に知ることができた、様々な催しがあり楽しかった、準備が十分で練習をよくしていることが伝わったという回答があった。

次に「オリジナルキャラクター作りを通して、身近な材料を用いた造形活動を家族で楽しむ」というワークショップのねらいの達成度について参加者に質問した。「とてもできた できた できなかった まったくできなかった」の4段階で回答して頂いた。「とてもできた」のみの回答であり、グラフ3のように達成度は100%であった。理由としては、完成を楽しみにしつつ色々と考えて作品にしていける喜びを味わえたか

ら、家では手がかかり普段子どもにさせてあげられないことを楽しんで体験できたからという回答があった。家庭でも作品づくりをしてみようと思ったという回答も複数あり、以上の検討から参加者の評価は肯定的であったといえる。



グラフ2 【2016年度・ワークショップの工夫（参加者）】



グラフ3 【2016年度・ワークショップ ねらいの達成度（参加者）】

2. 図工授業力とは何か

(1) 図工的教養

筆者は、図画工作科の授業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³⁾。表2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側面から成り立っていると考えている。図工的教養と授業実践力を兼ね備えた教師を「図工授業力のある教師」として自分なりに定義し、4年間の授業を通してその育成を構想・実践している^{引用1)}。

【表2：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

図工的教養とは、教科に関する専門性、教師・保育者としての能力に関わるものである。図画工作科に関する知識・技術、アートとデザインに関する知識・技術、自ら教材研究・題材開発することができる力であると考えられている。表3のように筆者は、図画工作科・美術科はアートとデザインを基盤・母体とした教科、アートとデザインの基盤・母体となる教科だと考えている^{引用2)}。

【表3：筆者による図画工作科のとらえ方】

図画工作科	
アートとデザインを基盤・土台とした教科	アートとデザインの基盤・土台となる教科

学生には、「みる・かく・つくる」ことを通して授業・保育で取り上げる内容に関する図工的な知識・技術を体験的に理解しておくことが必須である。さらにアートとデザインの世界にも関心を持ち、図工的教養を身に付けて欲しいと考えている。図工的教養を持つことは、幼稚園や小学校の教師、保育者として必要不可欠からである。そのためにも、筆者自らも率先して作品制作・教材研究等に取り組んでいる。今回のワークショップに向けて本ゼミの2・3年生を中心に参考作品を制作した。筆者も同様である。図工ワークショップにおける題材開発・教材研究を通して、図工的教養の向上が期待できる。

(2) 授業実践力

授業実践力とは、教科に関する専門性、教師・保育者としての資質に関わるものである。いくらアートやデザインに対する理解が深く、技術が高くても、それを子どもの前で説明や提示をしたり、直接指導・援助したりすることができなければ、図画工作科の授業、造形の保育を展開することはできない。発問・助言等の言語行動を含むコミュニケーション能力、示範（演示）や教具、ICT等も用いてわかりやすく提示するプレゼンテーション能力、直接児童を支援・指導する力のことを、授業実践力ととらえている。とりわけ言語行動は重要である⁴⁾。教育・保育実習やボランティア活動等を通して直接子どもに関わる機会を作り、授業実践力を高める必要がある。図工ワークショップで実際に保護者や子どもと関わることで幼児・児童の実態を少しでも理解し、交流・指導・支援する機会となることで授業実践力の向上が期待できる。対人援助・発達支援職である教員志望者の学生スタッフにとっては、教育・保育実習に並ぶ貴重な機会となる。

図工的教養と授業実践力が備わってはじめて図工授業力を形成することができると筆者は考える。

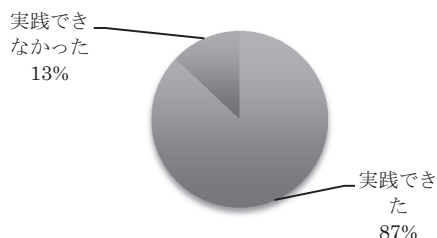
3. 学生スタッフによる評価

(1) ワークショップ自体の評価

学生スタッフ対象（企画・運営の中心となった2・3年生のみの回答）のアンケート結果を評価の根拠にして、今年度の成果と課題について検討する。

まず、「①授業の黄金率7・1・2は実践できたか？」という設問に対してはグラフ4の結果となった。

「7・1・2」とは「授業の黄金率」であり、

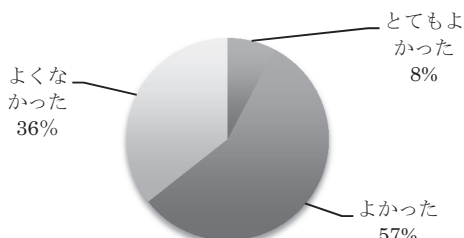


グラフ4 【授業の黄金率7・1・2は実践できたか？】

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割という意味である。2年次後期の「図画工作科教育法」で筆者が学生に伝えているキーワードの1つである。このワークショップの場合、7（＝教材研究やリハーサル、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。概ね実践できていたが、できなかった理由としては、当日のアートナカイの作り方と教材研究した時の作品の作り方に違いがあり、子どもに教える時に戸惑いがあったという回答があった。図工専修2年生のゼミ活動（教科教育学演習Ⅱでの学び）ではアートナカイの基本形を複数作り、図工専修・図工ゼミ3年生のゼミ活動（教科教育学演習Ⅳ・幼児教育学演習Ⅳでの学び）では新しい方向性を探り、題材の可能性を広げるために基本形を応用して多様な作品制作を行った（写真15・16）。そのため、最終決定版・参考作品の作り方を把握せず当日を迎えた学生がいたことが反省点であった。最終決定版・参考作品も2点のみであり、各机に置くことができるよう3点以上用意するべきであったという意見もあった。

今回の題材であるバックカーによるアートナカイの評価については、グラフ5の結果となった。

よかった理由としては、身近な材料で作ることが可能であり、簡単過ぎず、難し過ぎず個性豊かな作品ができたという回答があった。



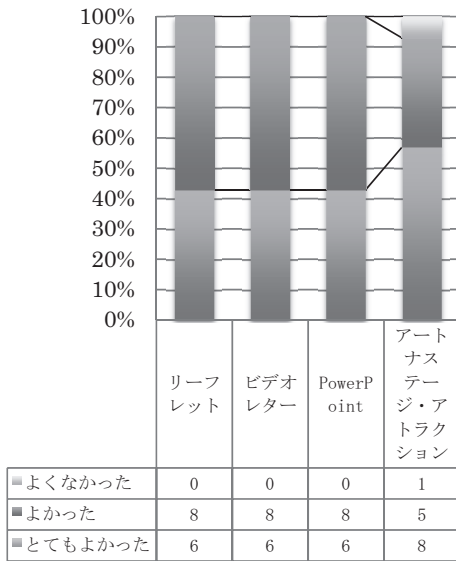
グラフ5 【バックカーによるアートナカイ】

よくなかった理由としては、工程が多く低年齢の子には難しいという回答があった。教材研究・題材開発の時点では、以前学生が作ったアートナカイを基に、まずは筆者がパーツを増やして立体的な作品に仕上げた。その後、2年生の手によって簡略化を施していったのだが、低年齢の子どもには特に段ボールを切ることが難しかったため、何らかの手助けが必要になった。あらかじめ学生によりジブシン用の土台は作っておいたのだが、アートナカイ自体の土台等も用意しておいてもよかったのかもしれない。

次に、参加者同様に今回の工夫点について4段階で評価させた結果、グラフ6の結果になった。参加者よりもやや厳しい結果となった。リーフレットについては、登場するキャラクターを絞り込んでいたため、他に目移りしないでいいという意見があった。リピーターの参加者にはキャラクターを覚えている子どもも複数認められ、定着しつつあることがうかがえた。

ビデオレターについては、子どもたちが興味を持って見ていたという回答が多く、有効であったといえる。しかし、座席によっては見えにくい参加者もいたため、ビデオレターを流す際子どもを見えやすい位置へ移動させる配慮が必要であった。

作り方を示した PowerPoint は、作成中の画像があり、わかりやすかったという感想があった。静かに集中して見ていた子どももいた反面、



グラフ6 【2016年度・ワークショップの工夫（学生スタッフ）】

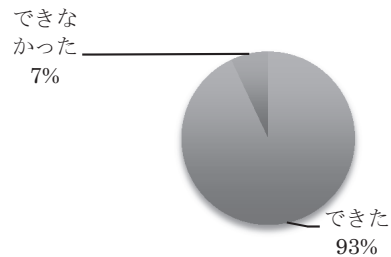
枚数が多くやや長かったという回答もあった。

アートナステージがよくなかった理由としては、面積が狭かったという回答であった。靴で上がっている子どももいたため、注意するか、あらかじめ柵を用意するか、靴脱ぎ場を指定するか等の対応が必要であった。用意したロングコントロールスティックも2本のみであり、身長の高い子どもには長過ぎて扱いにくかった。しかし、アトラクションについては評価が高く、イルミネーションが美しく子どもたちも見入っていたという回答があった。

その他、役割分担の再考（司会が家族担当にはならず、フリーな立場にすることで時間の把握をしやすい）、ほっとひといきコーナーの充実（飲み物の種類の増加、メニュー表の作成、飲む場所の設置等）、参加者の名札の改善（テープ方式ではなく、ネームカードを用意する）、プレゼントの渡し方の改善（年齢の低い子どもから）等が提案された。今後の課題としたい。2015年度の課題であった子ども用のはさみ（左利き用も含む）は今回準備することができ、改

善することができた⁵⁾。

「オリジナルキャラクター作りを通して、身近な材料を用いた造形活動を家族で楽しむ」というワークショップのねらいの達成度について参加者と同様に学生に質問した結果、グラフ7の結果となった。



グラフ7 【2016年度・ワークショップ ねらいの達成度（学生スタッフ）】

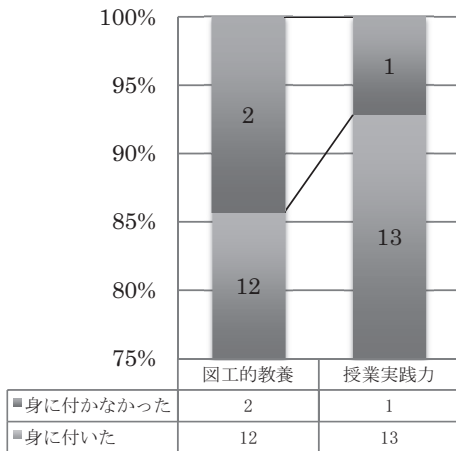
ねらいが達成できた理由としては、保護者と子どもが楽しそうに一緒に活動することができていた、多様なアートナカイが完成し、楽しんで遊ぶことができていたという回答があった。家庭でも作ってみると言っていた参加者も認められ、ねらいは達成できたといえる⁶⁾。

ねらいが達成できなかった理由としては、小さい子どもだけの参加者はできなかったところもあったのではないかと回答であった。

(2) 学生スタッフ自身の評価

次に、学生の図工授業力育成という点からの考察を試みる。学生スタッフによる自己評価結果をまとめるとグラフ8になる。

図工的教養が身に付いた理由としては、材料・用具の扱い方を知ることができた、題材が難し過ぎず簡単過ぎずというところを試作しながら考えることができた、参考作品を作ることによって題材を理解し子どもに教える手助けとなったという回答があった。教材研究について福本謹一は「図画工作・美術では造形表現が中心とな



グラフ8 【図工授業力は身に付いたか】

るので、机上での教材研究だけでなく、事前に
実技体験して確かめることを心がけたい。用具、
材料の扱いに習熟する意味もあるし、材料、用
具の不備や、留意事項などが、実地に確認で
きるからである。」と述べており、筆者も同意見で
ある^{引用3)}。指導する題材を体験的に理解するこ
とは重要である。中には、会場の環境構成も子
どもの視点で整えることができたという回答も
あった。実習やボランティアの経験が反映され
た結果であると考ええる。環境構成については、
授業実践力にも関わる事項であろう。

授業実践力が身に付いた理由としては、なる
べく子ども自身で作れるように言葉掛けを通し
て支援することができた、参加者と話すること
で図工への思いや実態（好き嫌い等）がわか
り支援に活かすことができた、子どもにどのよ
うな作品にしたいかを聞き材料の提案をするこ
うことができたという回答があった。中には、保護
者とも積極的に関わることができたという回答
もあった。卒業後、実際に保護者と関わる場面
でも今回の学びが活きてくるであろう。4つ切
りの色画用紙を子どもにただ任せるのではなく、
ある程度小さく切って渡し、後は子どもに切ら
せる等の配慮ができていた学生もいた。

事前の教材研究と当日の対応の結果、同じモ
チーフでありながらも参加者によって異なる
アートナカイを作ることができたのであろう。

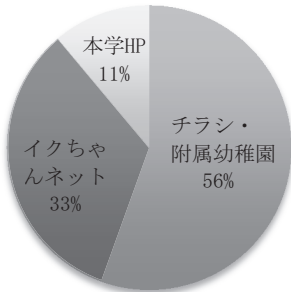
図工的教養が身に付かなかった理由としては、
最終決定版・参考作品を作っていないことが挙
げられた。しかし、個人ではそれぞれ異なる作
品を作っていたため、結果的には図工的教養は
身に付いたという回答であった。

授業実践力が身に付かなかった理由としては、
コミュニケーション能力は身に付いたが、指導
する能力は円滑に支援できなかったのが今後の
課題としたいという回答であった。図工的教養
と同様、概ね身に付いてはいたが一部満たせな
かったという理由であった。他のスタッフに対
する気付きでは、子どもの体験活動が大事なの
に学生が手を出しすぎていたという回答もあっ
た。実際に指導・支援した経験の少なさに起因
するものであろうが、例えば後ろから一緒には
さみを使うなど子どもに直接体験させる対応が
必要であっただろう。リピーターがいるとはい
え前回との期間が開いており、当日参加する子
どもの実態が事前に把握できないワークショップ
ならではの難しさでもあるだろう。

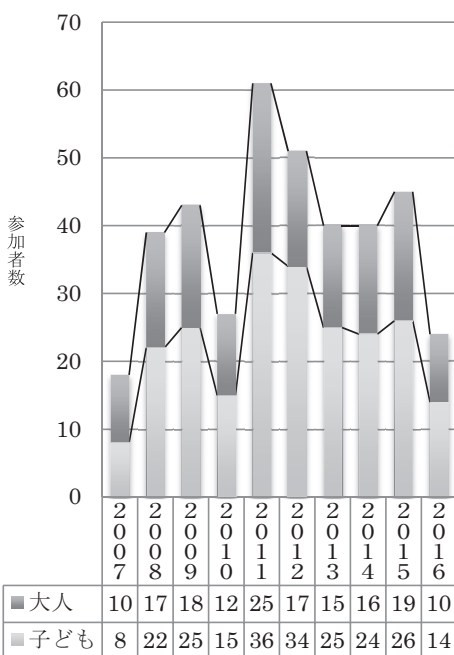
以上のことから、課題・反省点はあるものの、
図工ワークショップが図工授業力の育成に寄与
する役割があるといえよう。

4. 図工ワークショップの今後に向けて

今年度の参加者は24人（子ども14人、大人10
人、全16組）であった（写真16）。今年度の参加
のきっかけは、グラフ9の通りである。申込時
は35人であったが、参加者の体調不良等により
欠席となり、残念であった。学内における10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10になる。初回（2007年度）の18人
からはじまり、平均約38人の参加者があること



グラフ9 【2016年度・図工ワークショップ参加のきっかけ】



グラフ10 【図工ワークショップ参加者数（2007～2016）】

がわかる。

2016年度では成果もあったが、課題も認められた。山内祐平は「ワークショップのデザインは、教材や教育活動と同様、企画・運営・評価のサイクルによって行われる。」と述べており、企画にはコンセプトの生成・プログラムの作成、運営には広報・ファシリテーション、評価には形成的評価・総括的評価が含まれているという^{引用4)}。図工ワークショップにおいてもこのサイクルを大切にしつつ、学生スタッフの図工授

業力の育成という観点からも継続していきたいと考えている。

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。参加者との連絡関係でお世話になりました初等教育学科助手・黒田愛乃先生、「イクちゃんネット」等各方面に書道・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。アートナカイ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（なお、キャラクターの使用については、本人の承諾を得ています）。本当にありがとうございました。

参考文献

- ・福田隆眞・福本謹一・茂木一司編集『美術科教育の基礎知識（四訂版）』（建帛社、2010年）
- ・大橋 功監修・編著『美術教育概論（改訂版）』（日本文教出版、2011年）
- ・今津孝次郎『教師が育つ条件』（岩波書店、2012年）
- ・山内祐平・森 玲奈・安斎勇樹『ワークショップデザイン論』（慶応義塾大学出版会株式会社、2013年）

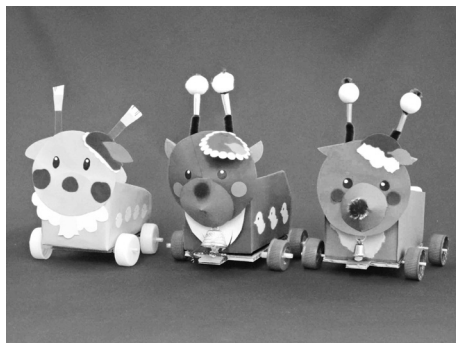
引用文献

- ・引用1）佐伯育郎・徳本達夫「教師教育における模擬授業指導の現状と課題（Ⅰ）」（『広島文教女子大学教職センター年報 2016年第4号』広島文教女子大学教職センター、2016年）P. 32
- ・引用2）前掲書1 P. 31
- ・引用3）福田隆眞・福本謹一・茂木一司編集『美術科教育の基礎知識（四訂版）』（建帛社、2010年）P. 202
- ・引用4）山内祐平・森 玲奈・安斎勇樹『ワークショップデザイン論』（慶応義塾大学出版会株式会社、2013年）PP. 35～37

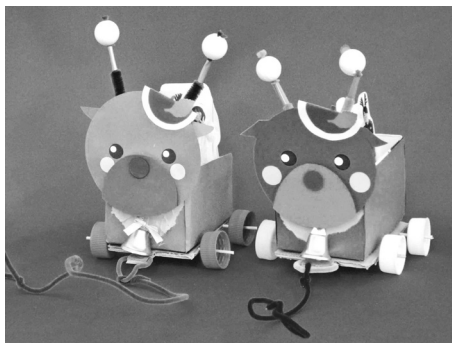
註

- 1) 詳細は、佐伯育郎「初等教育学科ソシオ活動2008の実践 ～図画工作での取り組み～」(『広島文教教育 第23巻』PP. 60～68、広島文教教育学会、2009年) 参照のこと。
- 2) 詳細は、佐伯育郎「初等教育学科ソシオ活動2009の実践 ～図工ワークショップ『ペットボトル de

- カーレース！！』～」（『広島文教教育 第24巻』PP. 86～96、広島文教教育学会、2010年）参照のこと。
- 3) 今津孝次郎『教師が育つ条件』（岩波書店、2012年）。今津は「『資質』とは生まれつきの性質で得手不得手や人柄などに関わり、あまり変化することのない個人の性質である。それに対して、『能力』とは教育によって成長して変化する知識・技術を意味する。教職を継続できるかどうかは教師の資質と能力とに関わる。」「つまり、『資質』とは言っても、それはまったくの不変ではなくて、周囲の援助によってある程度の広がりや豊かさを得ると考えることができる。」（P. 26）と述べている。筆者も、今津と同意見である。図工ワークショップを通して、学生スタッフの資質・能力を高めることができると筆者は考えている。
- 4) 福田隆眞・福本謹一・茂木一司編集『美術科教育の基礎知識（四訂版）』（建帛社、2010年）。福本謹一は「発問とは『目的をもった問いかけ』であり、助言はその『目的に適うように生徒を導く話しかけ』である。幼児教育のレベルでは、これらは一括して『言葉がけ』といわれる。発問は大別して、学習活動を与える指示的発問と評価的発問がある。その目的としては学習の動機付けをするため、子どもの興味、先行経験、知識の定着度などを知るため、学習効果を確認するため、などがあげられる。助言は目的別に見ると、指導的助言（学習の目的・態度・方向・技術などについて指導）と改善的助言（学習上の欠陥を指摘して正しいものとする）にわけられる。また対象別では、個別的助言（個別指導）、集団的助言（一斉指導）とがあり、内容的には指示、暗示、例示、賞賛、発問を効果的にするための説明などがある。」（P. 200）と述べている。筆者は、これらすべての言語行動が重要であり、図工ワークショップにおいても育成することができる能力であるにとらえている。
- 5) 詳細は、佐伯育郎「オリジナルキャラクターを用いた図工ワークショップの広がりや深まり」（『広島文教教育 第30巻』PP. 51～63、広島文教教育学会、2016年）参照のこと。
- 6) 山内祐平・森 玲奈・安斎勇樹『ワークショップデザイン論』（慶応義塾大学出版会株式会社、2013年）によると、ワークショップの特徴は（1）短期集中型の学習（2）小集団の相互作用（3）能動的な関与（4）問題解決（5）成果としての行動変容（6）新しい学習への応用の6点があるという。特に（5）については「ワークショップの成果には知識や技術の習得も含まれるが、行動や態度の変容が起こることも期待されている。」（6）については「ワークショップにおいて学ばれたことは、その後の新しい状況において応用される可能性を持つ。このように学習が文脈を越えて利用されることは『転移』と呼ばれる。」（PP. 6～7）と述べている。図工ワークショップでも上記6点の特徴を満たしており、（5）（6）のような成果が生まれることも期待できる。



【写真1：アートナカイの試作品（学生・筆者作成）】



【写真2：最終決定版のアートナカイ（学生作成）】



【写真3：トナカイをモチーフとしたハコニマル（学生作成）】



【写真4：ペットカー（学生作成）】



【写真5：受付でのジブシン撮影用衣装選び】



【写真6：アーティ・デザイニーからのビデオレター】



【写真7：アートナステージ（試走・展示・鑑賞コーナー）】



【写真8：学生スタッフ扮するアーティとデザイニーの登場】



【写真9：ライトアップ・アートナカイ! ①】



【写真10：ライトアップ・アートナカイ! ②】



【写真11：全体記念写真】



【写真12：家族毎の記念写真①】



【写真13：家族毎の記念写真②】



【写真14：家族毎の記念写真③】



【写真15：学生の参考作品①（3年生作成）】



【写真16：学生の参考作品②（3年生作成）】