

積極的な参加による図工ワークショップの工夫と発展性

～2013年度と2014年度の取り組みを比較して～

佐 伯 育 郎*

The Contrivance and Expandability of Art Workshop by Active Participation:
Through comparative consideration between art workshop
in 2013 and in 2014

Ikuo SAEKI*

はじめに

筆者は、児童教育コース図画工作専修、幼児教育コース図画工作ゼミの学生とともに図工ワークショップを企画・実施している。2014年度は『きもちをそえて！ケーキしょくにん』と題して、2014年12月13日（土）に実施した。学内開催（2007年度～2014年度）と学外開催（2011年度・2012年度、広島県立美術館）を併せて10回目の節目となった。

図工ワークショップは、大学が行っている教育活動が、そのまま地域貢献になっていることを具現化している。継続して実施することにより、前年度の反省点・課題が改善され、学生スタッフも成長する。前年度生まれた工夫・アイデアがさらに発展することで、内容面・運営面ともに年々向上しているのではないかと実感している。

本稿では、2013年度の実践と2014年度の実践とを比較検討することによって、成果・課題を明らかにするとともに、図工ワークショップの工夫と発展性について考察する。

1. 図工ワークショップの独自性を見通し

中野民夫は、ワークショップの分野を7つに大別している。(1)アート系(2)まちづくり系(3)社会変革系(4)自然・環境系(5)教育・学習系(6)精神世界系(7)統合系の7つである。(1)アート系には、演劇・ダンス・美術・音楽・工芸・自己表現などがあると述べており、図工ワークショップはこれに該当する^{引用1)}。

アート系のワークショップといっても、実に様々なものがある。美術のワークショップやプログラムに絞ってみても、美術館・博物館・ギャラリー、各種学校などの多様な主催者がある。内容も、絵画や立体、工作、造形遊びなどといった表現、ギャラリーツアー、対話型ギャラリートークなどの鑑賞というように多彩である。本学における図工ワークショップの独自性をまとめると、次の5点になる。

①教員、児童教育コース・図画工作専修、幼児教育コース・図画工作ゼミの学生が参加し、共同で教材研究・題材開発を行い、「7・1・2」を体感し、ともにスタッフとしてワークショップを企画・実施する。

②普段のゼミ活動（作品制作）では平面表現が主となるため、ワークショップでは立体・工

* 本学准教授

作の作品を中心に取り上げ、参加者とともに表現・鑑賞に取り組む。

③美術教育における環境教育の視点を意識して、身近材（廃材）を主材料とした題材にする。

④何かをヒントにしながらも、独自の視点を加え、何らかのオリジナリティを含む題材やキャラクターを生み出す。

⑤たとえ同じ主材料であっても、題材やアトラクションなどに、毎回何か新しいアイデアを取り入れる。

筆者は、図工ワークショップに対して以下の5点の見通しを持っている。

①参加者・学生スタッフともに好評であり、これまでの図工ワークショップの取り組みには一定の成果があった。

②普段のゼミ活動・授業とは違う学びであり、教育・保育実習と教育・保育の現場とをつなぐ実践の場になるため、学生の成長が期待できる。

③美術教育における環境教育の視点を意識して、身近材（廃材）を主材料とした題材を今後も開発していきたい。

④何かをヒントにしながらも、独自の視点を加え、オリジナル題材を生み出していきたい。

⑤熱心な参加者によって支えられており、地域貢献になるだけでなく、本学のアピールにもつながるので、今後も継続・実施していきたい¹⁾。

2. 2013年度と2014年度の比較検討

(1) 2013年度の反省点と2014年度の改善点

2013年度は『こんなおうちにすみたいな!』と題して、紙パックを主材料として「住んでみたいと思う家」を題材として作品制作に取り組んだ。2013年度の課題としては、次の3点が挙げられた。

①作品の作り方の説明では、動画を用いた。

学生スタッフが、動画編集ソフト「Windowsムービーメーカー」で編集を行ったものを上映した。学生が作品を作る様子、作品が完成するまでの過程を映像で示した。意欲的な工夫ではあったが、テンポが早く、説明不足であり、わかりにくいのではないかと反省があった。動画を用いることで、説明時間を短縮することができたが、「こんなおうちをつくりたい!」という動機付けを高め、作品の構想を促すことができたかどうかまではわからなかった。

②昨年度では、デザインナイフ使用中に指を切ってしまった女児がいた。本学の保健室から借りた救急箱で手当した。学生スタッフが丁寧に支援にあたっていたので大事には至らなかったが、これまで以上に安全対策・怪我防止には気を配らなければならないと反省した。

③時間設定は、例年13:30開始、16:00終了の2時間30分の開催であった。2013年度では、作品制作に当てた時間は、計画では100分、実際には約120分であった。作品制作に時間がかかり、終了時刻を延長した。時間設定についても、課題があった。

昨年度の反省を受け、次の改善を図った。

①作り方の説明では、動画ソフトではなく、MicrosoftのPowerPointを用いた。学生スタッフ（図画工作専修3年生）が作成したスライドショーを提示しながら、子どもにもわかりやすい言葉とテンポで説明した。スクリーンから遠い座席の子どもにも見えやすいように、近くに集合させて説明することで、滞りなく次に進むことができた。

どのようなケーキの種類があるのか、どのようなケーキを作りたいか、イメージを持たせやすくするとともに、参加者の制作への動機付けを促す工夫を強化した。スライドショーには、作品の制作過程だけでなく、様々な種類のケー

キの実物（写真）も掲載した。学生スタッフ（図画工作ゼミ4年生）が、子どもの参考になるようにケーキの画像を集めた「ケーキ・カタログ」を自主的に作成して当日持参した。作品制作の中で参加者が自由に閲覧・活用した（写真1）。

②今まで以上に、怪我の防止には留意した。子ども自身にできることはさせ、難しいところは学生スタッフがサポートするように心がけた。今回は、カッターナイフ・デザインナイフを使用することの少ない題材を選択した。結果、怪我をした参加者はいなかった。昨年度怪我をした女兒のご家族は、今回も参加して下さった。

③今年度は、13：30から16：30までの3時間設定に変更した。作品制作の時間を120分確保することができたため、余裕を持って進行することができた。

以上のように、昨年度の反省点は改善することができた。

(2) 2013年度からの工夫と2014年度の発展性
反省点を改善するだけでなく、昨年度の工夫・アイデアをさらに発展させた。

①作品の作り方では、昨年度では紙パックを切り開き、穴をあけた後、内側の面を表側になるよう裏返して家の形を組み立てた。反転して組み立てるため、この手法を「リバーシビルド(reversible+build)」と名付けた。今回は、三角柱（ショートケーキの形）を作るため、紙パックを潰して組み立てる手法を考案した。考案した学生スタッフ（図画工作専修2年生）の名字を取って「國岡方式」または「ツブシビルド(潰し+build)」と名付けた。

②昨年度と今年度の主材料は、紙パックである。昨年度は家をモチーフとした“パッカウス(紙パック+Puck(妖精)+ハウス、pakkau

(フィンランド語で包装・包み))”、今年度はケーキをモチーフとした“パッケーキ(パック+パッケージ+ケーキ)”である。ケーキを題材にするアイデアは、学生スタッフ（図画工作専修3年生）が思い付いたものである。事前に案内状で洗浄済み紙パックを持参して頂くようお伝えしたことも共通している。今年度は、紙パックに加えて、空き箱やプリンカップなどの身辺材も追加し、材料の幅を持たせた。参加者は、紙パックだけでなく、お菓子の空き箱、プリンやアイスクリームのカップなどの身辺材を持参して下さった。中には、段ボールの表面をはがし、片面段ボールにしたものに、あらかじめ水彩絵の具で茶色に着彩したものを持って来て下さった熱心なご家族もあった。結果、実にバラエティに富んだ作品が完成した（写真2～4）。筆者、学生スタッフも、事前に教材研究・題材開発を行った。作品を大別すると、ツブシビルドの手法を用いた“ショートケーキ・タイプ”、プリンカップなどの空き容器を用いた“カップケーキ・タイプ”、細身の円柱状の空き容器を用いた“ロールケーキ・タイプ”、太い円柱状の空き容器を用いた“ホールケーキ・タイプ”、特定の型に当てはまらない“アグレッシブ・タイプ”の5種になる（写真5～9）。ワークショップ終了後、会場である本学1号館3階の絵画室A（135教室）に参考作品を展示した（写真10）。

③昨年度は、自分が作った家に入り込むため、町に住むための「ジブンシン(自分+分身+写真)」というガジェットを設定した。今回も、完成したケーキの隣に飾るため、ジブンシンを参加者に作っていただいた。ケーキの大きさに釣り合うよう昨年度よりサイズを大きくし、前後両面から見えるように1つのジブンシンに2枚の写真を使った（写真11）。撮影時には、プラス

チック段ボール製のビッグスプーンとビッグフォークを持ってポーズを取っていただいた。完成後、色画用紙等でメッセージ入りのミニカードを作り、ジブンシンに添えていただいた。このミニメッセージカードは、自宅に飾るだけでなく、誰かにプレゼントする場合もあることを想定して考えたものである。「メリークリスマス!」「食べるぞー」などのメッセージの他、「お父さんメリークリスマス」というものもあった。事後アンケートによると、「お父さんがいつも忙しくしているので、息子はお父さんにプレゼントしたいと思ったそうです。」(参加者・母親)ということであった。他の女兒は、「クリスマスケーキを想像して作ったので、(自宅に飾って、その後)サンタにあげることにしました。」(参加者・子ども)と述べていた。

④環境設定にも改善を行った(図1)。2012年度までは、講義等の通常授業で使用する座席に

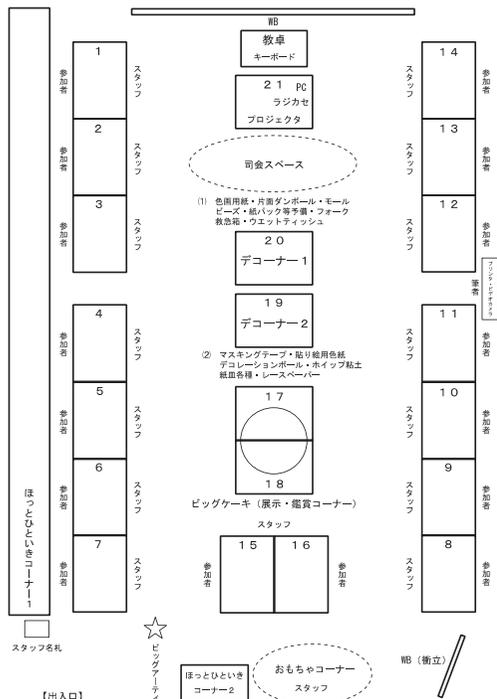
なっており、コーナー使用時に混雑する等の問題があった。

昨年度は、参加者と学生スタッフを対面させることで、コミュニケーションをとりやすくし、双方向性を高めた。会場後方には、作品展示・鑑賞コーナーとして「イルミナタウン」を設置した。

今年度は、参加者と学生スタッフの位置を逆にする事で、参加者同士が対面するように変更した。作品展示・鑑賞コーナーとして「ビッグケーキ」を会場中央に設置した(写真12)。「イルミナタウン」の時よりも、参加者の目に入りやすくする工夫をし、表現と鑑賞の一体化をねらった。後半のアトラクションでは、「キャンドルサービス・ザ・ビッグケーキ!!」と題して、昨年同様イルミネーションを楽しんだ(写真13)。昨年度は、LED光源をLED変色ライト球(丸七株式会社)を魔法の玉として「アーティ」の手から参加者全員へプレゼントした。今年度は、ロウソクの形をした「LEDキャンドルライト」(E-one暮らし館)をプレゼントし、「ビッグケーキ」に配したキャンドルスタンドに設置し、点灯した。

今年度は、会場後方に空き時間に子どもが利用するための「おもちゃコーナー」を設置した。「おもちゃコーナー」は、2009・2010年度では実施していたものであり、学生スタッフ(図画工作ゼミ4年生)による手作りおもちゃが並べられ、空き時間に子どもたちに遊んでもらうためのスペースである。

⑤昨年度から、図工アイドル「アーティ」という図画工作専修卒業生(30期生)が考案した筆者のゼミの Mascot キャラクターを活用している。受付で参加者全員にお渡しするノベルティグッズのポストカード、会場入り口に設置した参加者お出迎用のビッグ・アーティ(写



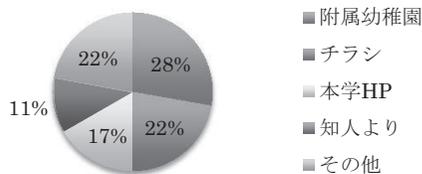
【図1：2014年度・図工ワークショップの環境設定】



【図2：図工アイドル アーティ（サンタ・モード）】

真14)、「アーティ」の画像を入れたアルミフレームの掲示物、各テーブル上に置いて空き時間に取り組んだらう塗り絵、作品の作り方を示したプリント、事後の御礼状等、様々な場面で登場した。キャラクターデザイナーは卒業生であるため、別の在學生（図画工作ゼミ3年生）がイラストを作成してくれた（図2）。今年度は、「アーティ」の双子の弟「デザイナー」という新キャラクターも登場させた。アトラクションでは学生スタッフが「アーティ」「デザイナー」に扮して、ソリ「アートナカイ号・改」に乗って入場した。家族毎の記念撮影も行った（写真15）。オリジナルのキャラクターを登場させることで、参加者に親近感を持たせるなどの様々な効果が生まれる。複数のキャラクターを設定することで、1つの世界観・ストーリー性も生み出すことができ、図工ワークショップの可能性が広がることをねらった²⁾。

⑥広報活動についても、昨年度との変更点があった。今年度の参加のきっかけは、グラフ1の通りである。今年度の参加者は、40人（子ど



グラフ1【参加のきっかけ（2014年度）】

も24人、大人16人、全15組）であった（写真16）。参加者15組中10組は、これまでの図工ワークショップに参加したりピーターであった。

昨年度は、本学エクステンションセンターの協力により、公開講座のチラシの中に書道・図工のワークショップの案内を掲載し、新聞の折り込み広告として地域に配付して頂いた。今年度は、本学の公開講座が実施されなかったため、折り込み広告はなくなり、広報には非常に苦慮した。

今年度は、昨年度と同様に本学ホームページに案内を掲載したり、広島文教女子大学附属幼稚園や近隣の小学校などで保護者や子どもにチラシを配付して頂いたりした。地域連携室の御厚意により、広島県内の子育て情報サイト「イクちゃんネット」にも掲載して頂いた。実際に、このサイトを見て参加して下さったご家族もあり、効果があった。

少数ではあるが、知人（友人や姉）からの口コミで参加したご家族もあった。図工ワークショップが少しずつ地域に浸透している証左とはいえないだろうか。

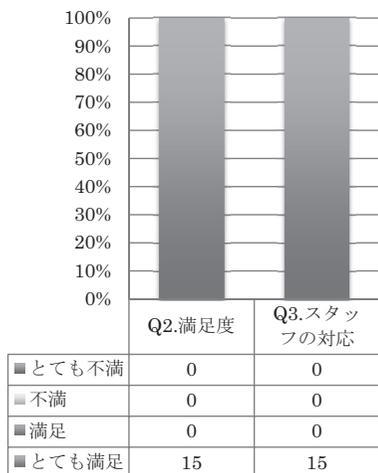
2. 今年度の図工ワークショップの成果・課題

参加者・学生スタッフ対象のアンケート結果を根拠にして、今年度の図工ワークショップの成果と課題について考察する。

参加者対象アンケートの「Q2. 図工のワークショップの満足度はいかがでしたか?」「Q3. 学

生・教員など、スタッフの対応はいかがでしたか？」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段階で回答して頂いた。グラフ化した結果、Q2、Q3ともに「とても満足」のみであり、満足度はきわめて高かった(グラフ2)。

次に、「ケーキ作りを通して、造形活動、身近な造形材料を見つめ直す」というねらいの達成度について質問した。今回の図工ワークショップのねらいは、紙パック、プリンカップや空き箱などの身近材を再利用した作品づくりを通して、造形材料、造形活動を見つめ直すことである。身近な物を見つめ直し、大切にすること、きっかけをつくること、造形活動とエコとの関係に興味・関心を持って頂くことである。身近材を用いた造形活動とエコとを結びつけた実践、美術教育における環境教育の視点を含んだ取り組みといえる。身近材を用いた手作りの作品で、造形活動の面白さを参加者に味わって頂くことでもある。作品づくりやアトラクション等を通して、手作り感のあるクリスマス、通常とは一味違うクリスマスを味わっていただきたいというねらいである。「Q4.今日の図工ワークショップのねらいはいかがでしたか？」という設問に



グラフ2 【図工ワークショップの満足度】

対して、「とてもできた できた できなかった 全くできなかった」の4段階で回答して頂いた(グラフ3)。「とてもできた できた」のみの回答であった。

とてもできた理由としては「身近なもので、特別なものができる楽しさを味わえたから。(参加者・母親)」「家にあるもの、準備してあるものの中で、よく考え作ったと思います。お姉ちゃん先生のアドバイスがとてもよかったです!!(参加者・母親)」という回答があった。「子どものリアルケーキ屋さんで遊べるおもちゃができたと思います。姉妹で飾った後に遊ぶと思います。」「牛乳パックで簡単に素敵なケーキが作れたので。子どもが夢中になってデコレーションしていたのを見て、家でもできたらいいなと思いました。(参加者・母親)」という回答もあり、図工ワークショップが当日だけで完結せず、家庭での学びや遊びにつながる可能性を示唆している。できた理由としては「今回はデコレーションに集中し過ぎて、ベース作りなどに意識があまり向けなかったので、『できた』にさせてもらいました。(参加者・母親)」と述べていた。しかし、この参加者はケーキを装飾する際に新品の材料をあまり使わず、使いかけの色画用紙などをうまく再利用されていた。

「Q6.ご意見・ご感想・改善点などをお書きください。参考にいたします。」という設問に対しては、次の回答を得た。「楽しかったです。デコレーションを考えて作るのが楽しかったです。特にクリームを絞るところがよかったです。1



グラフ3 【ねらいの達成度】

家族に1人お姉さん先生がいてくれたのがよかったです。(参加者・母親)「来年も来たいと思います。家では、ワークショップのようにいろいろのデコ材料がないので、子どもと一緒に楽しみました。お姉ちゃん先生も、小学生に分かりやすく教えて頂き良かったです。(参加者・母親)」という回答があり、好評であった。「これまで3回参加させていただきました。来年は2人とも小学生です。参加したいので、連絡頂けるととてもありがたいです。(参加者・母親)」というリピーターからのありがたい声もあった。「上の子(8歳)は工作が好きだけど、最近宿題が多く、家ではなかなかできないけど、半日使って今回は集中してとても楽しく参加できました。ありがとうございます。(参加者・母親)」という回答もあり、本学で図工ワークショップを実施する意義・価値を再確認した。

学生スタッフは「クリスマスが近いので、身近なものを使ったケーキ作りというのは子どもにもイメージしやすく、楽しく作ることができたと思いました。作って終わりではなく、ビッグケーキに皆のケーキを飾ったり、キャンドルに灯りが灯ったりして、より楽しむことができたと思いました。(図工ゼミ3年)」「普段よく見かける材料や、ゴミになってしまうものを、どうすればケーキにできるか考えられた。形だけでなく、どのような素材を使えばおいしそうになるかなど、用具などを使う中で見つめ直せたと思う。(図工専修2年)」「ケーキという括りは幅が広く、多様な形で表現することができていた。子どもたちが自由に思うように形を作ることを楽しんでいることがわかった。ライトアップは、きれいで感動を強くしてくれた。(図工専修4年)」と述べていた。題材やアトラクションについての評価は、非常に高かった。

反省点としては、「今回人数が多かったので仕

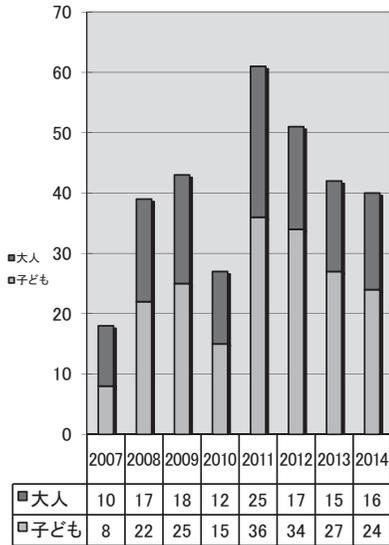
方がないと思ったのですが、端に座られていたご家族が後ろ姿しか見えない場面がありました。アーティとデザイナーが話す時も後ろ姿しか見えない時があったので、工夫すればよかったと思いました。(図工ゼミ3年)」という記述があった。この点については、学生スタッフの配慮で対応できたことかもしれない。臨機応変な対応を求めるとともに、会場の環境設定についてもよりよい方策を探っていきたい。

他には、「今回のビッグケーキのような、1人ひとりの作品を組み合わせると大きな作品の一部となる形式を、またやってみたいと感じた。ここでしか体験できないことをやって欲しいと思う。(図工専修2年)」という意見もあった。「アーティとデザイナーの関係性やプロフィールなどを書いておくのも良いなと感じました。(図工ゼミ3年)」というアイデアもあり、今後は是非取り入れたいと考えている。

3. 次年度への展望にかえて

8年分の図工ワークショップ参加者の推移をまとめると、グラフ4になる。初回(2007年度)の18人から徐々に増え、平均約40人の参加者があり、地域からのニーズも一定数あることがわかる。参加者数の獲得がワークショップのねらいのすべてではないととらえているが、筆者・学生スタッフともに手応えを感じている一要因であることには違いない。

中野民夫は、ワークショップを「とりあえず今は、『講義など一方的な知識伝達のスタイルではなく、参加者が自ら参加・体験して共同で何かを学びあったり創り出したりする学びと創造のスタイル』を『ワークショップ』と呼んでおきたい。『参加体験型グループ学習』などと訳されることもある。たしかに『参加』『体験』『グループ』という三つがキーワードになる学習法



グラフ4 【図工ワークショップ参加者の推移】

だ。『参加』とは先生や講師の話を一方向的に聞くのではなく、自ら参加し関わっていく主体性、『体験』とはアタマだけでなく身体と心をまるごと総動員して感じていくこと、『グループ』とはお互いの相互作用や多様性の中で分かちあい刺激しあい学んでいく双方向性、などを表している。このような双方向性、全体性、ホリスティック（全包括的）な『学習』と『創造』の手法が『ワークショップ』だ。」と定義している^{引用2)}。堀公俊は、ワークショップを「主体的に参加したメンバーが協働体験を通じて創造と学習を生み出す場」と定義しており、ワークショップの基本となるキーワードとして①参加②体験③協働④創造⑤学習の5つを挙げている^{引用3)}。筆者は両者の考えに同意しており、図工ワークショップの取り組みもその定義に合致していると考えている。図工ワークショップを継続すべき理由・価値が、ここにもあるといえる。

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、関係者各位に心より感謝いたします。「イクちゃんネット」など各方面に書道・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、園児と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園・栗屋一校園長に感謝いたします。本当にありがとうございました。

参考文献

- ・若元澄男編集『図画工作・美術科300の基礎知識』明治図書 2000年
- ・福井凱将・小平征男・佐々木宰編集『小学校図画工作科教育の基礎 図工指導のエッセンス』三見書房 1997年

引用文献

- ・引用1) 中野民夫『ワークショップ』岩波新書 2001年 PP.19～20
- ・引用2) 中野民夫『ワークショップ』岩波新書 2001年 P.11
- ・引用3) 堀公俊『ワークショップ入門』日本経済新聞出版社 2008年 PP.32～33

註

- 1) 詳細は、佐伯育郎「積極的な参加による図工ワークショップの独自性と見直し～2008年度と2013年度の紙バックを用いる造形作品の比較を通して～」(『広島文教教育 第28巻』広島文教教育学会、2014年) 所収参照のこと。これまでの実践研究を踏まえ、下線部を新たに追加した。
- 2) 「デザインノート No. 36」(誠文堂新光社 2011年)では、「トップクリエイターによるキャラクターデザイン活用術!!」と題した特集を組んでいる。TBSの「BooBo」などを生み出したアートディレクターの佐野研二郎は、「キャラクターは、企業やブランドのナビゲーターの役割を果たしてくれる。1シーズンで消えてしまうのではなく、サービスや商品、季節などに応じてどんどん変化させていくことができるキャラクターは、僕にとっては、人格を持ったシンボルマークのようなものなんです。」(P.13)と述べている。「OH! スーパーミルクちゃん」などを手がけたアートディレクターの田中秀幸は、「キャラクターというのは、オリジナル作品にしろ、企業の広告にしろ、しっかりとパーソナリティや世界観を作り上げていけば、強力なコミュニケーションツールになると思います。」(P.21)と述べている。キャラクターを導入することの意義・価値がうかがえるコメントである。



【写真1：ケーキ・カタログ（右は、参加者への御礼状）】



【写真2：参加者の作品①（ショートケーキ・タイプ）】



【写真3：参加者の作品②（ホールケーキ・タイプ）】



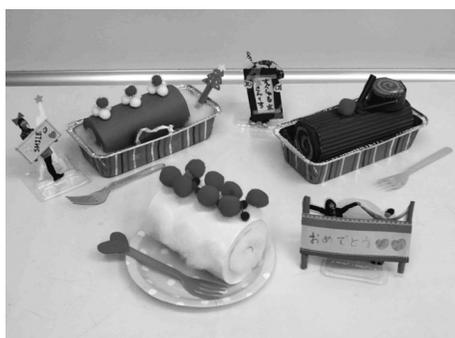
【写真4：参加者の作品③（アグレッシブ・タイプ）】



【写真5：参考作品①（ショートケーキ・タイプ）】



【写真6：参考作品②（カップケーキ・タイプ）】



【写真7：参考作品③（ロールケーキ・タイプ）】



【写真8：参考作品④（ホールケーキ・タイプ）】



【写真9：参考作品⑤（アグレッシブ・タイプ）】



【写真10：「きもちをそえて！ケーキよくにん」参考作品展】



【写真11：ミニメッセージカード付き「ジブンシン」】



【写真12：展示・鑑賞コーナー「ビッグケーキ」】



【写真13：キャンドルサービス・ザ・ビッグケーキ!!】



【写真14：参加者お出迎え用「ビッグ・アーティ」】



【写真15：家族毎の記念写真】



【写真16：全体記念写真】