

# 保育内容につながる造形表現活動

## －幼児造形の指導者養成に向けての提案－

上山 浩\*

Visual Art Activities for Infant Education

－A Presentation for Teacher's Education of Infant Visual Art－

UEYAMA, Hiroshi\*

### 要 旨

本稿は、幼児造形の指導者養成教育を前提とした保育内容につながる造形表現活動について、筆者の指導経験をもとに、いくつかの提案を行うものである。具体的な内容は、砂の造形、かく材料の工夫、模様をかく、アニメーション、絵本づくりに関わる事項とした。

キーワード：保育内容、幼児造形、砂の造形、かく材料の工夫、模様をかく、アニメーション、絵本づくり

### 1. はじめに

筆者は、これまでに、前任校の宮崎大学教育学部（幼稚園教員養成課程）にて1989（H.1）-1995（H.7）年度の間に「図工Ⅱ（幼児の図工）」および「表現Ⅱ（絵画・製作）」を、また非常勤講師を兼務した鈴鹿医療科学大学保健衛生学部医療福祉学科（保育士養成コース）にて2008（H.20）年度-2012（H.24）年度に「造形（図画工作）」を担当した。

今般、本学部（三重大大学教育学部）にて2023（R.5）年度より、幼稚園教諭の教職課程にかかる「領域に関する専門的事項」のうち「表現」に関する授業科目を担当するにあたり、これまでの研究・実践を振り返り、現場に即した新たな教育内容を構築することの一助とすることとした。

特に本稿は、これまでに筆者が行ってきた、幼児の造形表現に関わる具体的な教育活動を改めて提案することを内容の中心とする。その具体的な項目は、砂の造形、かく材料の工夫、模様をかく、アニメーション、絵本づくりとする。

なお、本稿は、過去に筆者が公表した稿<sup>1)</sup>を改めて検討し、改変・補填した箇所を含むものである。

### 2. 砂の造形

幼児にとって砂場での遊びは、造形活動の基本的な体験として大きな意味を持つことは自明といえる。子どもたちは、砂という可塑性と脆さを備えた素材の微かな感覚を楽しみながら色々な形を作ろうと試行錯誤を行う。

砂場での造形活動の魅力として、もう一つ指摘したいのは、その場所にともなう開放感である。幼児

---

\* 三重大大学教育学部美術教育講座

造形活動の指導者を養成するための活動の設計においては、この解放感をより顕著に感じる環境として、可能であるならば、河岸か海岸などの砂浜でこの活動【図1】を行うことを推奨したい。

そうすることで、砂の造形の魅力や指導に必要な事項に気づく機会が拡大すると考えられる。当然であるが、実施に際しては、事故を防ぐための安全策を万全とする必要がある。

### 3. かく材料の工夫

大きな紙とたっぷりの絵の具を用意する。手のひらに絵の具を大胆につけて紙に手形を押してみる。そして、その手を筆のように扱えば大きな絵がかける。

こういったビッグペインティング【図2】には、大人でものめり込んでしまう。まして子どもの場合、そのテンションの高まりはすさまじい。何かを伝えようとする子ども。色の対比や絵の具の混合を楽しむ子ども、絵の具のグチョグチョした感触を楽しむ子ども、さらには、自分の体に絵の具を塗だす子ども、というように、子どもたち一人一人の興味関心や獲得されるものは多岐にわたる【図3】。

大きな紙と多量に絵の具を用いた表現から子どもたちの活動の広がりを見ることができるのは、それが子どもたちを大人の常識の枠組みから解放したことによると考えられる。もちろん、これは一例にすぎない。

かく材料の工夫には色々な観点があるが、子ども個々のポテンシャルを引き出すためには、「絵をかく」という常識から離れ、子ども本来の感覚や発想を起点とした発想が求められる。例えば、絵筆のかわりにスポンジなどを用いれば、子どもたちは「ふきとる」「ぬらす」などといった感覚から自分なりの表現方法を発見するだろう。子どもの日常生活に目を向けるなら、素材は無尽蔵である。

絵の具などの描くための材料を用いなくとも彩り豊かな造形表現を行うこともできる。印刷物や布など身の回りにある色彩豊かな人工物を貼り絵の材料と用いる造形活動は、一般によくなされているが、さらに素材を草花や葉などの植物を素材に用いてその色彩を生かした表現は子どもたちの関心を強く引き



図1 海岸での砂の造形



図2 ビッグペインティング



図3 子どものビッグペインティング



図4 植物を用いた造形

つける。ここで紹介する例は、枠を付した黒色の防虫ネットを支持体としてそこに草葉の茎を差し込み、草花の色彩や形態を利用する造形活動【図4】である。同様の活動を幼児を対象に行う場合は、黒い厚紙に粘着テープで軽く止めるか、平らな面に置くだけでも充実した造形活動となる。

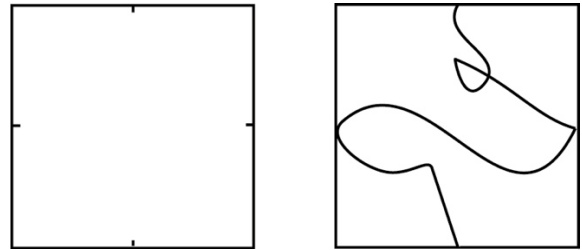


図5 連続模様のユニットの例

#### 4. 模様をかく

まず、4 cm 四方ほどの正方形の紙切れを用意する。それぞれの辺の中心に印をつけ、その印どうしを適当に線で結ぶ【図5】。コピー機を使い、この正方形ユニットを2枚4枚8枚と複写する。そしてこれらを切り取り、しきつめてみると、意外にも模様として見ごたえのある図柄ができています【図6】。

ユニットを並べる向きは、統一しても、規則的に変化させても、ランダムにしても、それぞれに面白さがある。またユニット自体の形状も正三角形、二等辺三角形、正六角形など同じ形で無限の面積をしきつめられるならこういったものも利用できる。

この活動により「形の見え」というものが連続という要素により様変わりすることが体験できる。また、何よりも、自分でかいた模様が、見ごたえのあるものに変貌するのには感動をおぼえるだろう。子どもたちがなにげなくかいた図形をユニットとして複写すれば、彼等もアッと驚くことになる。また、一人一人違った模様をユニットとした図柄の共同製作も、彼等の関心や達成感を引き出す有効な方法となる。

ところで、こういった同じ図形の複写や貼合わせの作業には、コンピュータグラフィックが効力を発揮する。事実、左の例はパソコンによるものだ【図7】。

また、近年では、タブレットの普及とともに、一

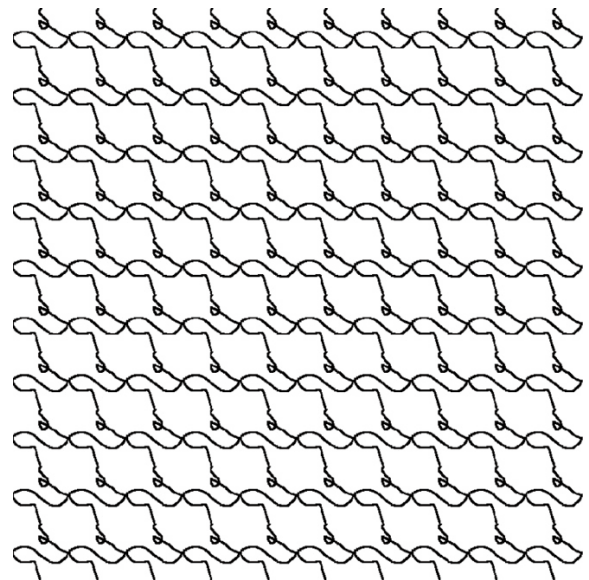


図6 図5のユニットを用いた連続模様



図7 パソコンによる連続模様製作

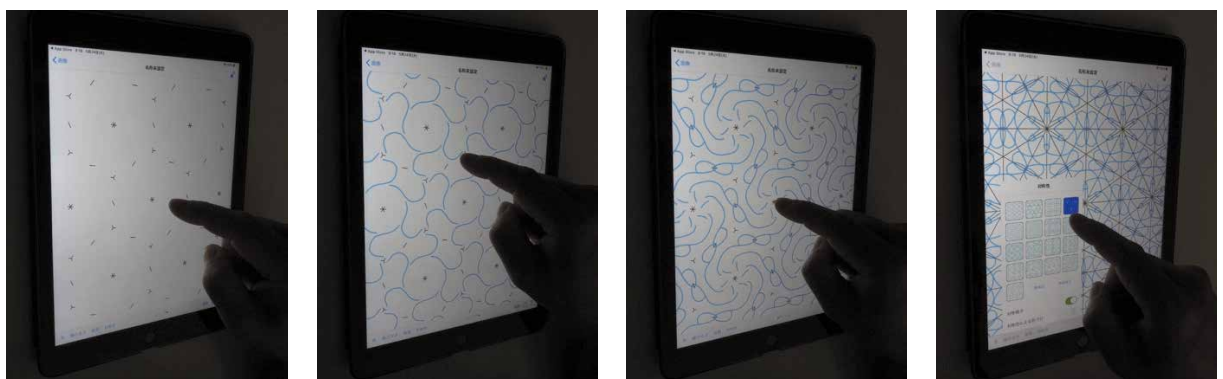


図8 タブレットによる連続模様製作



一般的なアプリを用いても、連続模様を簡単に、しかも、パターンユニット単体を描画しながら、連続した模様をシミュレーションも可能になる【図8】。同じパターンユニットを用いて別の連続方法を試すこともリアルタイムに可能となる。

さらに、コンピュータは、特定のアルゴリズムをもちいて自動計算により複雑な反復模様を描いてくれる【図9】。そのパターンはほぼ無限に等しい。刻々と変化するマンダラ模様から、自分の好みにあったものを「これだ」と選び出すことも貴重な体験となるだろう。

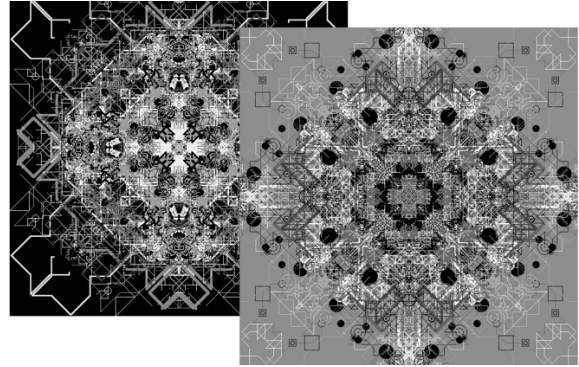


図9 自動描画の例

## 5. アニメーション

厚手のノートか雑誌の角の余白を利用する。1ページごとに連続的に変化するイラストをかき、指先からはじけるようにページをおくれば、絵が動くようにみえる。いわゆるパラパラ漫画である【図10】。

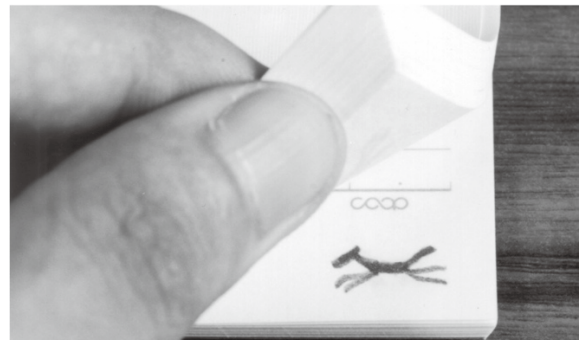


図10 パラパラ漫画

テレビのアニメーションもこれと同じ原理であることはいうまでもない。手でかいた絵が動く。その不思議さにはだれでも一度は興味をもつ。こういったアニメーションの原理が確実に理解できるメカニカルな仕掛けの一つにゾートロープ【図11】がある。

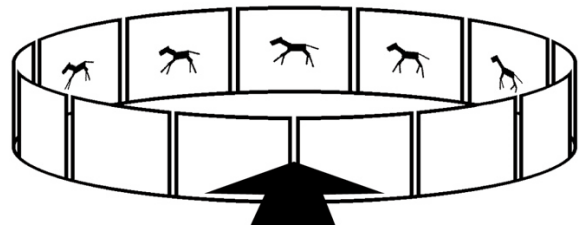


図11 ゾートロープの模式

単純な図形の変化を見ても子どもたちは感動するだろう。彼等には、動きが完全に連続するイラストかくことは困難だが、複写したイラストを用意して、一部分の変化を分担するような設定なら、比較的手軽にアニメーションを楽しむことができる。自分のかいた絵がアニメーションになる。大人でも、そう考えるだけで絵をかくことが楽しくなる。

ゾートロープは、アニメーションの原理に対する理解を深めるが、そういった学習効果を目標としないならば、パソコンの利用がきわめて有効な手段となる。コンピュータの利点は、子どもの絵や写真をダイナミックに、しかも、きわめて簡単にアニメーション化できるところにある。



図12 メタモルフォーゼの例

右の例は、メタモルフォーゼ【図12】の効果を用いたアニメーションをコマ割りしたものだ。テレビコマーシャルによく見られる効果を体験できるとともに、将来の夢を現実の姿に文字どおりオーバーラップさせることができる。

## 6. 絵本づくり

自分のかいた絵や文章が、本になっている様子を想像してほしい。わくわくするのは筆者だけだろうか。

本という体裁は、その内容の質に関わらず、それが製本されること自体が恍惚感を感じさせる。子どもたちにとっても、自分たちのかいた絵が絵本として製本され本棚に並んでいるのはエキサイティングな環境だろう。もちろん、本を作り上げる活動は楽しい。

ハードカバーの製本の一例を示したい。

### ① 中身の絵や文字をかく

一つの絵を見開き2頁分として扱う。紙質は薄手のケント紙等が適当。

最初から絵本を想定して計画的に物語を構成したり詩を書き込んでみてもいいが、物語としての計画性は必ずしも必要ではない。とくに子どもの場合は、物語を想定した計画をたてるのはむずかしい。

### ② 内容のページをとじる【図13】

表を内に絵を二つ折にして折筋をつける。裏面どうしを貼合せるが、とじの左右や順序などを確認し、貼合わせ面に同じ記号を記しておく。とびら、奥付け分としてそれぞれ見開き頁を追加する。貼合わせに固定用スプレーのりを使用すればしわや歪みが生じない。折筋の稜線がそろうように注意をする。

木工用接着剤をたっぷり使いノドをかためる。布製ガムテープを用いさらに補強する。

折り筋以外の3辺をそろえる。裁断機を用いたいところだが、カッターを用いて力をいれず数回に分けて裁断する。裁断面がそろうほど仕上がりが美しい。

### ③ 表紙を作る【図14】

表紙には厚紙を芯として用いる。筆者は図書館から廃品の箱を利用している。芯のサイズはページの大きさと厚みからきめる。

表紙の裏面を図14のように製図する。この表に絵をかく。耐水性のアクリル絵の具を用いれば、手汗などにも強い。アクリル系樹脂でコートすると汚れ

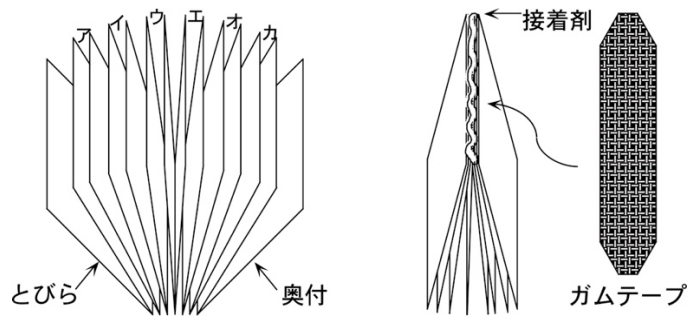


図13 内容のページをとじる

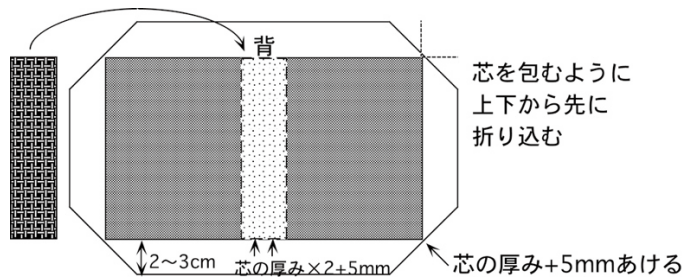


図14 表紙を作る



図15 表紙作成作業



図16 学生による作例

がつきにくい。

スプレー糊を使い芯を貼込み【図 15】、背の補強にガムテープを用いる。表裏両表紙の芯材と、とびら奥付のページを接着して完成【図 16】。

個々の意図でかけられた絵も、それが本としてとじられた時には、何らかの物語性が必然的に生じる。あるいは、子どもたちは、豊富な想像力により個々に物語を作っていくだろう。是非とも子どもたちの絵を絵本にしてやりたいものだ。

## 7. むすびに代えて

これから将来にかけて、幼児の造形においても、ICT 利用の可能性が検討される。なぜなら、子どもにとってのコンピュータは、テレビというきわめて日常的なメディアに対する積極的な働きかけを可能にするからだ。

現在グラフィックシステムを備えたパソコンはすでに成熟した状況にある。多様な表現が、簡単にでき、使いやすく、しかも安価なシステムはすでに一般的だ。だが、それ以前に注視すべきことは、子どもにとってのデジタルデバイスが大人の感覚よりもはるかに身近なものであるということだ。彼等は、大人がアッと驚くようにタブレットを使いこなす。自然にふれることと機械にふれることのバランスをどうとるか、コンピュータ利用には今も微妙な問題が付随する。今後、我々には、コンピュータについての理解とともに、子どもたちの様子をじっくり見ながら、彼等の表現過程に対応した適切なデジタルデバイスの利用法を案出することが求められる。

## 註

- 1) 花篤實・岡田愨吾編著『新造形表現 実技編』三晃書房、2009 年, pp.57-60.