

# ステンドグラス法

## — 自尊感情と仲間意識を育む最適な方法の導入 —

小山内 實\*・河口 恭子\*\*・馬場佐和子\*\*\*

筆者らは、識者がこぞって指摘する、最近の子どもたちの「生き生きとした現実との接触の希薄化」という変貌ぶりに対抗する手段として、かつ続けざまに小山内が提唱している、ファームの精神を、具体的に示す方法として開発した、ステンドグラス法を紹介した。この方法の特徴は、クレヨンを使える小さな子どもから大人まで、適用でき、「上手・下手」の問題が一切出てこないことである。作業の手順は、二人一組になり、異なる色で画用紙に一つの枠をつけ幾つかのマス目を二人で作作り、できるだけたくさん色を使い、色彩だけからなる絵（基本画）に仕上げるだけである。この方法の体験者は、やり方はシンプルなのに、効果は、「枠とマス目を作って楽しい」「塗色して楽しい」「見て楽しい」の三拍子揃った情動の動きと驚くほどのキレイな絵が出来上がることを指摘する。基本画をデジタルカメラや携帯電話の撮影機能を用いて画像にすると、今度はステンドグラスそのものが顕現する。

キーワード：ステンドグラス法、色だけの絵、クレッシェンド体験、自尊感情と仲間意識

### 1. はじめに：本法開発の幾つかの背景

最初に、さしあたり「色の絵」あるいは「色だけの絵」と呼んで良い、ステンドグラス法（以下場合によっては SG 法ないし本法と略記する）を小山内（以下必要に応じて筆者と記す）が考案し開発（2006）するに至った、動機ないし背景を二、三、述べておきたい。

その前に、SG 法の特徴をごくごく簡単に触れておくのが本論文全体の理解の近道になりうるだろう。というのも、絵画療法に親しんだことのある人たちには、酒木保・小山内實の「黄黒交互彩色法（YB 法）」や中里均の「交互彩色分割法」の本法との外見上の類似点を指摘することは容易なことであろう。しかし、SG 法は、本論考を辿っていくと次第に明確になってくことだが、治療的介入を目的とした上記の 2 方法とは、全く異なる特徴を持っている。例えば、中里に向けられた批判、「中里の方法は（病者の）感情的なものがどれだけ入っているか分からない描画法である」や「侵襲性の可能性がある」（これらの批判は中里が自身その論文で紹介している内容である）とは全く逆に、SG 法の体験者（小学低学年生から大学生、更には、現職の教師まで）は、例外なく、「楽しい」、「気持ちがいい」、「何だかうれしい」、などと彩色中や彩色後にニコニコして彩色（色彩ではない）の感想を述べあうのである。本法のこうした特徴である、彩色中にあるいは塗色後に、心に浮かんでくる様々な情動の動きを一括して、我々は、「クレッシェンド体

験」と呼んでおり、後に項目を独立に設けて詳論する。

ステンドグラス法開発の背景の一つには、教育関係者であれば誰でもが注目しており、小山内・玉田（センター紀要 26 号）も子どもたちの描画の徹底的分析を試みた、ここ 10 年ほど前からの、危惧しないわけにはいかない、驚くべき、子どもたちの変貌ぶりがある。その後も我々の気分を暗澹とさせる新聞記事があいついでいる。例えば、2006 年 10 月 30 日の中日新聞は、4 歳の女兒が、それまで仲のよかった女兒 4 人に陰湿で執拗ないじめを受けるようになり（教諭の目の届かないトイレで）、小学 3 年になった現在でも、いじめられた瞬間の経験がフラッシュバックしてきたり、自傷行為が続いている一事例を、詳しく紹介しているし、同年 12 月号の総合雑誌「文藝春秋」では、何と、「3 歳児の学級崩壊」の現実をまざまざと伝えている。この子どもたちのさまざまな変貌ぶりを「生き生きとした現実との接触の希薄化」と呼んでおこう。ステンドグラス法は、こうした子供たちの変貌振りに対する拮抗作用を強く発揮できる可能性を確信したからこそ、我々は本論分の副題の一部に、自尊感情を育む最適な方法という文言を入れたのである。更に追い討ちをかける様に、つい先日 2007 年 11 月 16 日の商業新聞各紙は、教育面だけでなく政治紙面をも動員して、「学校いじめ 12 万件、いじめの定義変更で昨年度の 6 倍増！」の見出しのもとに、いじめの深刻さを大々的に報道している。本論分の副題に、仲間意識を育む方法というキーワードを選択した理由の背景には、こうした現状認識がある。

もう一つの動機は、小山内・玉田・河口が前回の論文（センター紀要第 27 号）で取り上げ、更に、筆者が 2007

\* 三重大学教育学部附属教育実践総合センター

\*\* 伊勢市立東大淀小学校

\*\*\* 伊勢市立御園小学校

年3月、教育実践総合センター主催の第10回研究会の特別講演で提言した、“ファーム”の精神を、ステンドグラス法という具体的な方法で示す責務が筆者にはある。この責務を本論文で果し、画竜点睛を欠くことにならないようにしなくてはなるまい。

更に付け加えておきたいことは、筆者が長年取り組んできた絵画総合論の中心点の一つに、絵画法自体がどうしても抱えざるを得ない難点がある。各種の絵画法はほとんど全ての小・中学の教育現場と大部分の医療現場で日常的に実践されていることは言うまでもない。その最、実施指導者の大きな悩みの一つは、絵画法の大部分が宿命的に抱えている、宿痾（しゅくあ）と表現して構わない、完成された作品に不可避的につきまとう、「上手・下手の問題」である。例えば、松本は、子どもの心を育む方法として、優れた「お絵かき遊び」を開発しているが、「上手・下手の問題」を全く避ける訳にもいかず、子どもが自由に描いた絵がどれだけ自分の気持ちを的確に表現しているかを勘案し、10段階の「びったり度一表」を設け、子ども自身に評価（具体的には、当てはまるびったり度の段階の小枠に彩色する）してもらうことで、何とか、この問題をクリアしようと苦心している。因みに松本自身の経験によれば、びったり度を低く評価した子どもが、描画終了後、自分でその作品をくしゃくしゃにしまい、再度挑戦する場面がみられた（「お絵かき遊び」の魅力!）という。もちろん、河口がその実践を詳細に報告しているように、「上手・下手の問題」を解決する方法がない訳ではない。しかし、河口の方法には、もちろん望ましいことだが、実施指導者のかなりの根気と情熱、生徒の挑戦力（これとても指導者が育む面が大きい）が要請される。我々のステンドグラス法には、本論文で何回か触れることになるが、不思議なことに、この「上手・下手の問題」は全く出て来ないのである。

ここまで、ステンドグラス法開発の動機ないし背景を三点述べた。早速、次に本法の手順を紹介したい。

## 2. ステンドグラス法の基本画の手順

最初にこの方法の基本（基本画の製作法）を述べておく。この基本的製作法を一度試してもらえば、後はこれを基本にしたバリエーションに自由に切り替えて構わない（というより、何人かの小学生は、大学生や現職の教師に比較して、ずっと自由に、大胆に、あるいは勝手にやり方を変えていた!）。

2人が一組になり一枚の色の絵を作ることが基本であることをまずしっかりと教示しておく。次に本法の集団に対して効果を上げるには一定の集団が必要となるが、8人から40人位の集団で良いだろう（8人とは、一人の指導者が集団内の力動（やりとり）を確実に把握できる

最大数である、という集団療法の経験則が示す人数であり、40人は本法の経験の繰り返しを教えてくれた人数である、だからといって40人に固執する理由は何もない。もちろん、たった二人一組だけでも十分な効果が見込めることは、後に触れるSG法経験者の感想文にははっきりと記されている。

色絵制作のペアになる2人の位置関係。机の形状と大きさを考えて、横並び法と対面法、両方を試してみたが、どちらの方法にも問題がなかった。

用意する画用紙の大きさ。二人一組の場合は八つ切～A4が適当（3～4人が一組になる場合はそれに応じた大きさの四つ切で良いだろう）。次に用いるクレヨン（パステルでも同じ）。一箱のクレヨンを2人で用いるのが良い。用意するクレヨンの色彩の種類は、『クレヨン達! みんなみんな集まれ!』の気持ちで（ここでの教示は指導者が直接声に出して伝えることが重要）、赤、橙、黄、緑、青、紫、茶、黒、灰色を基本として、これらの中間色が何色か加わっていればベストだろう。だから、市販の12～14色入りのクレヨンセットで十分である。ただし、白はできれば避けたい（どうしても白色を塗りたい者には、もちろんそうして貰う。その場合、本人にとって必然的な理由が必ずあるからである）。白色を避ける理由は後に述べる。こうした準備が整い、生徒たちに教示側の精神が十分伝わったところで、本法を進めていく手順を次に述べていく。

①二人一組での枠作り（図1参照：ただし、注意いただきたいのは、この図1の枠の一部にみられる可能性のある茶色は枠ではなくて、実は、枠作りの説明のための写真撮影時の背景紙の色であり、本来不要なものである。だから、本来の枠は緑色と赤が作り出している枠の方である。以下、図2～図6も同様である）

ペアを組んだ2人にそれぞれ、自分の好きな色のクレヨンを一本選んで貰う。そしてその色を用いて半分ずつの枠を描いてもらい、全体で一本の枠にしてもらう。二人のうち、どちらが先に半分枠を作るか、話し合ってもじゃんけんでもよいから順番を決めておくのが良い。相手が枠を描いている時はこちらはそれを凝視し、相手の枠作りが終わったら今度はこちらが残り半分枠を作り相手に確認してもらう。こうして、二つの半分枠が一つに繋がって、全体で二色の一本の枠ができあがる。図1ではペアの一方を①私（緑色）、もう一方を相手（赤い色）として示してある。この段階で重要なことは、二つある。一つは枠の幅を6～8mm位にすることであり、もう一つは、枠全体を、作品をはみ出さかねないギリギリのところまで塗色することである。

②交互に線（直線・曲線・ジグザグ線）を引き、マス目の基を作る（図2参照）

この線引きも、どちらが先にするか決めておいて順番に線を引き合い（交互法）、途中から一緒に（同時法）

共同で行うのが良い。

③各自5～6本ずつの線を引いたところで、二人で線からなる絵を眺め、話し合ってもっとマス目を増やしたいということになれば、さらに線を引けば良い。(図3参照)

④マス目の塗色作業を始める(図4参照)。

もちろん、どのマス目から初めても良い。この作業も最初、交互に塗色し、途中から同時法に切り替える。もちろん、こうした手順は厳守しなくても構わない。塗色で重要なのは、どうしてもできやすい塗りむらを作らないことである。色の絵としての完成度は、塗りむらの有無に大きく左右されるからである。

⑤作業の続行、クレッシェンド体験(図5参照)

本法の要と断言しても良い、この段階で最も重要なことは、彩色自体ではなくて、むしろSG法を行っている当事者の心の動きそのものである。塗色に望んで、最初にどんな気持ちが湧き起こり、それが彩色するにつれて、どんな情動の段階を経て、楽しさ、嬉しさ、自信、達成感に変化していくのか。ステンドグラス法で最も重要な特徴である、SG法実施者のこの情動体験を我々は、「クレッシェンド体験」と呼んでいることは既に述べたが、作品そのものではなく、作者が感得するだけで不可視のこの情動体験こそ、ステンドグラス法の真髄であることは、いくら強調しても強調し過ぎることはない。ここに、作品自体の存在と生きている当の作者の心に沸き起こりそれが増大し分化してゆく情動を峻別し、この描画中の情動体験を最重視する態度は、小山内の絵画総合論のもう一つを中心点である。

⑥SG絵の完成(図6参照)

こうして、枠作りの段階から、二人一組で取り組んできた、キレイな一枚のSG絵が完成した。「キレイ」と表現したのは、完成作品を目にしたSG法体験者が一様に口にするのが、「キレイ」という言葉だからである。それだけでなく、自分で描いたものでないのに、他人制作の完成作品絵を見せられただけで、ほとんどの者が、「キレイ」と感じることは、確認済みである。だから、次にこのSG法体験の具体的内容をつぶさに見ておこう。

### 3. クレッシェンド体験：SG法体験者の感想

ところで、上述べた手順に従って塗色している過程で塗色者自身の心に浮かんでくる様々な、そして変化して止まない、本来不可視であるはずの情動の動きをどのようにすれば、的確に把握できるのだろうか。SG法体験者の小学2生・5年の学童の、SG法体験者の感想の言語表現は、素朴な内容の、「楽しかった」、「嬉しかった」、「気持ちが良かった」にほぼ集約されるので、筆者は大学生に感想文を書いてもらった。この大学生の感想文は、

小学生が口にした感想文の内容を完全に網羅していると同時に、小学生が恐らくは実感はしているのに適切に表現化できなかった内容も含まれていることは、既に小学生を対象にした指導者が確認済みである。以下の感想文は、2006年6月前期から2007後期の、三重大学・教育学部生が受講した教育臨床(小山内担当)の授業中(3コマ)、SG法を経験した者、計112名の感想文から拾ったものである。いずれも、SG法施行の次週に、黒板に張り出した作品群を目の前にして、かつSG法施工中の学生の様子をビデオ放映しながら、自由に書いてもらったものである。この112名の感想文には、類似した内容が多数見られたので、ここではそのうち、典型例を2文紹介し、それに加えるかたちで、典型例には収まりきれない独自の感想と指摘を羅列することにした。紹介する文章は、明らかな誤字を訂正した以外には、原文そのままにしてある。

①ペアの相手が初対面の人の感想

「相手が初対面の人なので、最初少し緊張した。しかし相手も少し太めの枠にしてくれたので、線が引きやすくなり、気持ちが楽になってきた。塗っているうちに、『もつとキレイにしたいな』と思う様になり、更にマス目がどんどん塗られていくに従って楽しい気持ちに変わり、絵全体を何回か見渡し、配色を考える様になった。初対面なのに、その相手と「ここはアクセントになるように濃い色にしようか」、「うんうん、やっぱりその色を持ってくと、引き締まりますね」、「やっぱり、このマス目は赤と黒に挟まれているから、ピンクで決まりですよ」とかと、相談しあう気持ちと共感の気持ちがお互いに沸いてきた。最後には、自分達の持ち味がずいぶんキレイに表現できたと思った。」

②相手が知人(コースが同じ、部仲間など)の感想文

「まず最初にクレヨンを手にしたのが久しぶりだったのでどこか懐かしく、真っ白な画用紙を目の前にして何かワクワクしました。二人で描く枠を濃く塗ったら何か安心しました。相手の人が描いた枠と私の描いた枠とが繋がった時、何かうれしかったです。最初的一本目の線を描いた時と、初めて相手の人の線とが交った線を描いた時、『これでいいのかなあ…』と少し不安になりました。だけど、どんどん色を変えてマスを塗っていったら、だんだんキレイに見えてきてうれしかったです。途中で色が混ざって濁った色のマスができた時は「ああ、ダメだ」と思ってしまいましたが、全部のマスを塗りきった時は、最初あった不安や緊張はどこかに行っちゃって、とても気持ちがよく、満足ができ、自信の持てるすごくキレイな絵ができあがりました。描いている途中で相手の人が私の塗ったマスをさして「この色、キレイやなあ」と言ってくれた時、うれしかったです。周りの人達の描いた作品を見ると、自分達のととはぜんぜん違った色合いで、それがどれも

これも全部すごくキレイで、私自身がとっても良い気分になりました。とにかく、友達とひとつの作品を作られて最後まで楽しかったです。」

③：①と②には表現されてなかった他の感想

- ・二人で一枚の風景画を描くことになれば、描画自体、抵抗があるはず。SG法にはそれが全くない。
- ・他の人たちのどの作品と比べてみても上手、下手がないことが良く分かった。
- ・自分では、できるだけたくさん色彩を用いたと思っていたが、完成作品を見みると、結構偏った色彩画（ピンクを主とした暖色系）になっていたことに驚いた。
- ・何か作品を作るという感じがぜんぜんなくて、塗っているうちに自然と絵ができていた。
- ・SG法をやっていた時の気持ちはほとんど“無心”で、相手の友達とわいわいがやがや、いっぱい、仲良くしゃべりながら出来ました。
- ・塗っている間「どんな絵になるのだろう」とめっちゃ期待しました。完成までの過程がすごく楽しかった。
- ・塗っているときは、きっと、幼稚園児と全く変わらない気持ちで描いていたと思う。
- ・完成した絵を上下左右を自由に動かしてみたら、そのたびに別の色絵に変化してみえたのが、面白かった。
- ・全てのマスに色を塗り終えた時、何だか楽しくて嬉しくて何とも言えない気持ちになった。
- ・誰にもじゃまされず自由にできるということで心の安らぎがえられました。また、自分は普通の絵画だと十色以下しか使用しない傾向があるが、この方法は色を全部使うので面白かった。
- ・2人で塗ったことで、相手とのやり取りがあって、このやり取りに乗かって、最後には2人で一つの作品を完成させたということ、すごく気持ち良く感じた。
- ・完成された絵画が、意外にキレイなのは、正直驚いた。線を引いて楽しい、塗って楽しい、見て楽しいの、三拍子揃ってる方法だと感じました。
- ・作業開始から、最終過程に近づけば近づくほどだんだん塗色が楽しくなっていたように感じました。
- ・自分が教師になったら、誰にでもできるこのSG法を是非とも子供達に試みたい。
- ・相手が、自分の予期していたとは異なる色を塗ることがあり、それがまた素晴らしいので、不思議な感覚を覚えると同時に、感性が触れ合った感じがしました。
- ・途中でも、完成してからでも、絵の一部の形が蝶々やハートの形に見えたり、仮面ライダーの顔そっくりに見えることがありました。この体験は、みえる世界が無限に、変化・拡大されていくことであり、たった一枚の色絵の奥深さを知りました。
- ・黒や茶色は単独だと暗い感じがすることがあるが、明

るい色と一緒にになると、絵全体のアクセントになっていて、調度のいい感じでした。スタンドグラス法は、人に例えて言えば、「周りの人と違っていてもいいんだよ、それが大切なことなんだよ」と暗に教えてくれている気がしました。自分達の作品をじっと見ていたら、何か魔物が住んでいそうな感じのストーリーが浮かんできました。

- ・一人一人の個性が輝く、感動・達成感・友情の絆をしっかりと感じ、人間としての大切な授業でした。
- ・要するにこの方法は、やり方は全くはシンプルなのに、できた絵は、独創的で芸術的な傑作を生む方法だ。

## 4. 考 察

### 1. 色と情動、色だけの絵

筆者は、1. はじめにの冒頭で、スタンドグラス法を、さしあたり「色の絵」あるいは「色だけの絵」と呼んで構わないと述べておいた。さしあたり、と表現したのは、実は、どんなに色だけを重視しようとも、「かたちの問題」は、表現の領域全てにおいて、完全には払拭できないからである。SG法も例外ではない。このことは、既に学生の感想文にはっきりと表明されていた。

しかし、「かたちの問題」は、ここまでのSG法に関する記述が示しているように、かなりの程度まで無視して「色だけの絵」と呼べるものの製作が可能なることも事実である。それどころか、作品2、作品3、を見て貰えば直ちに分かるように、「色だけの絵」が直ちに「色とかたちの絵」に変身し、作品自体の豊かさを増してゆくことができる。作品2は、小学五年がみずから工夫して絆という漢字のかたちに並べ変えたものであり、作品3は、小学2年の子どもたちが基本画を適当に切った紙片を「恐竜たち」の完全なかたちに転換している。だから、我々は、「かたちの問題」を決して軽視はしていない。

その場合、何故最初に「色の絵」なのか。決して度外視することのできない、「上手・下手がでない」から、とか、「やってみて、楽しい、元気がでる」からとかの表面的な理由からだけではない。既に一部触れたように、筆者が重要視するのは、表面的な理由の底にあってかつそれを支えている、作品製作者の製作中の、他ならぬ情動の動きそのものである。シンプルな色彩同士がダンスしているような絵を生み出し、わずか三年の短期間に一世を風靡した、例のフォービズム（野獣派）の巨匠、アンリ・マティスもこの傾向の激烈な画家であった。彼は、こう述べている。「私は色彩を自然の写しとしてではなく自分の感動の表現手段として使ったのです」。しかし、マティスも晩年、切り絵作家に転向した後も、形にこだわる姿勢はくずせなかった。だから、筆者の開発したSG法の精神をマティスの言葉をそのまま使って、正確

に表現すれば、「私は色彩のみを情動の表現手段として試みたのです」ということになる。これが、「色だけの絵」の存在理由である。

## 2. 製作者の特性：「おのずから」と「みずから」

このSG法の作者は一体誰なのか。こう、質問を投げかけると、ただちに、「2人で塗色して一枚の絵を完成させたのだから、当然、作者は塗色した2人に決まっているのではないか」という回答が帰ってくる。予想される。果たしてそれほど簡単なことなのだろうか。ここで、再びSG法の製作過程に従って、最初からの、心の動き、情動の動きをつぶさにたどってみよう。すると、分かることは、相手が塗色した色に触発されて、自分が塗ろうと決めていた筈の色が自然にあるいは突然に他の色への変更を余儀なくされたり、あるいは逆に、むしろ自分が塗色しようと心密かに決めていた色が、このマス目はこの色しかないという絶対の確信と自信に支えられ、塗色の色種が一義的に決断されることもある。実は、周りの人間には、2人の合議によって塗るべきマス目の色が決まったようにみえても、この2人の情動の動きを虚心坦懐に追えば、十全には把握できない、複雑怪奇に展開している情動の動きの実情に直面することになるのではないだろうか。だから、SG法は、「みずから」塗色してように見えても、実は相手の情動の動きも巻き込んで、「おのずから」作品が出来て来るという側面は、決して無視できないことになる。更にここに是非とも付け加えて置きたい、稀にみられる現象に、私と相手との区別が一瞬全くなり（区別された私と相手が一緒に何かするという意味では決してない）、私と相手が、奇妙な言い回しであるが、いわば、融合してまるで一人で塗色作業をしているような体験も報告されている。筆者はこの現象を、双数的一人称（外からみると人間が2人いるのに、心は完全にひとつのもの）と呼んでおこう。

## 3. “ファーム”の内実としてのSG法

既に公言したように、“ファーム”の精神は、何よりもまず、子供たちの心を、樹木をしっかりと地面に植えつけるように、安定させることにあった。我々の絵画法では、その矛先はさしあたり絵画法のアセスメント機能に向けられ、これに拮抗させる目的で統合型HTP法をいわばH、T、Pにばらばらにし、自由度を最大限保障する、HTPアイテム選択法を試みた。結果は既に発表済みであるが、「ものの作りが頑丈で強くがっちりしていて、つぶれたり、曲がったり、折れたりしない」子供たちの変化が確認できた。SG法との類縁性の所以である。

## 4. 白色をできれば、避けたいこと

これまでのところ、筆者は小学生から大学生・現職の教師のSG法を数百枚見た。その中にマス目を白色で塗色してあった絵は三名だけであった。白色のマスは、塗

り残しのマス目に見られる恐れが多分にあるからだろう。

## 5. ステンドグラスの顕現

ここまで、SG法について基本面の作成を軸に論じてきたが、実は、極めて簡便な最後の作業が残っている。基本面をデジカメや携帯電話の写真撮影機能を用いて写真に撮り、その写真画像を基本面と比較してみることである。その画像は、基本面よりも数段キレイなステンドグラスそのものとして顕現して来る。

## 6. おわりに

最初に本法開発の背景で触れたように、その解決にはあまりにも巨大な壁が聳え立っている、子供たちの「生き生きとした現実との接触の希薄化」という最近の変貌ぶりである。手をこまねいているわけにはいかない。本法の更なる発展・進化が強く要請される所以である。

## 文 献

- 小山内實ら 1989 枠づけ法における「枠」の意味 芸術療法 20巻7-13
- 小山内實・玉田尚子 2006 描画にみる変貌する子供達—「家・木・人」描画(S-HTP法)の徹底分析に向けて— 三重大学教育学部附属教育実践総合センター 紀要第26号13-18
- 小山内實・玉田尚子・川口恭子 2007 中学生描画の物語性—HTPアイテム選択法を実施してみた— 三重大学教育学部附属教育実践総合センター 紀要27号35-40
- 小山内實 2007 人間とその土台はどうなっていくのかそして教育は—“ファーム”の提言 第10回iCERP研究会
- 河口恭子 2007 教育臨床の視点を授業の中でどのように活かしていくか—みんなで絵を描いてもっと元気になろう— 2006年度内地留学生研究報告書
- 酒木保・小山内實 1990 黄黒交互彩色法(YB法)—主体性奪回をめざした一描画法について— 芸術療法 21巻
- 島田紀夫・千足伸行編 1994 世界美術大全集25 フォーヴスムスとエコール、ド、パリ 小学館
- 中里均 1978 交互色彩分割法—その手技から精神医療における位置づけまで— 芸術療法 9巻17-23
- 松本裕子 2006 お絵かき遊びで子どもの心をはぐくむ—学級において行う心理的アプローチの有効性— 2005年度内地留学生研究報告書

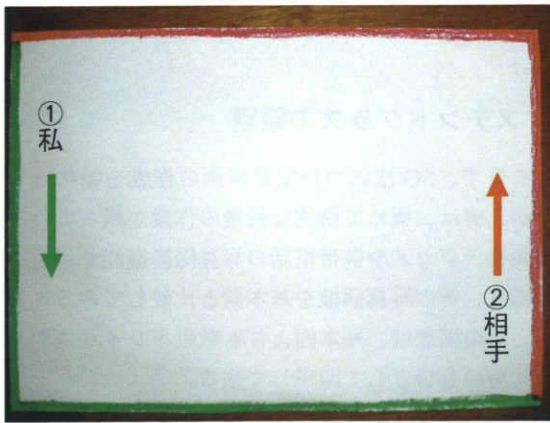


図1：二人一組での枠作り



図5：作業の続行（クレッシェンド体験）

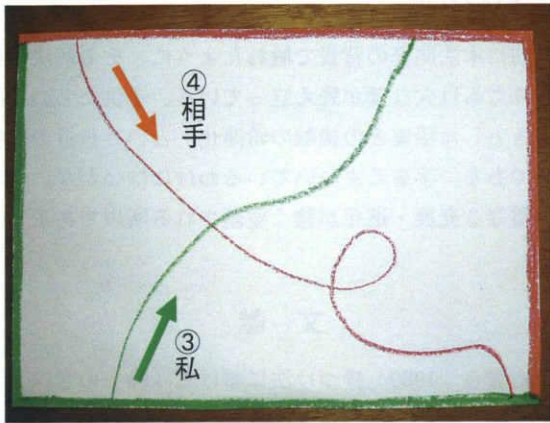


図2：交互に線を引きマス目の基を作る



図6（作品1）：SG絵（基本画）の完成



図3：マス目作りの完成図（線だけの絵）



作品2：色からかたちへ その1



図4：彩色（塗色）作業開始



作品3：色からかたちへ その2