

本学保育科における造形教育の指導方法に関する研究

A study on teaching method of Art Education in Department Early Childhood Education Hyogo College

柳 楽 節 子*

(平成31年1月23日受理)

要約

本稿は、2004年度から2017年度まで、保育科造形分野の授業を担当した経験を振り返り、記録することによって今後の造形教育の新たな可能性を探るための事例とするものである。筆者は、1980年度から2011年度まで、美術デザイン学科で版画を専門とする美術分野の授業を担当し、8年間にわたって美術と保育という二つの分野の授業を並行して担当してきた。このような経験から、美術分野における指導の要点と方法が保育科造形分野の授業において、どのように活かすことができるのかを検証した。その結果、造形分野の授業では、「1. 課題を通じて学生に造形表現の面白さに気付かせること」「2. 興味を惹く課題を設定すること」「3. 作品制作の過程で独創性を生み出す新しい経験をさせること」の3点が指導の要点となり、また指導方法として有益であることが確認された。

キーワード：造形教育、興味、独創性

keywords : art education, interest, creativity

1. はじめに

保育士養成課程における造形分野の授業と、版画制作を専門とする美術分野の授業とには、当然、到達目標に大きな違いがある。授業内容、指導方法とその要点、作品制作への考え方等にみられる多くの違いのなかで、美術分野の授業を造形授業に活かすにはどのような方法が可能であるのかを、実践を通して探ってきた。

保育科造形授業の担当が決定した同時期に、ある保育園からの造形あそびの講師依頼を引き受けた。実際の保育現場を知らずに造形の授業を行うことは、不可能ではないかと考えていたためである。保育園での造形講座は、初めての体験の連続であった。中でも特に強く印象に残った体験が二つある。一つ目は、大勢の園児たちの前で造形あそびを始めた時、多くの幼いまなざしは、興味を持つか持たないかを、はっきりとした反応で返し、興味を持たない子どもは全く別の行動をとったこ

とである。造形あそびは、子どもたちの興味をいかに強く惹き付け、時間を忘れるほど熱中させることができるか——それが第一の課題だと認識した。同時に保育者の仕事とは、このような子どもたちに係わっていくものなのだと強く印象に残った。もうひとつの経験は、クラス担任をしている保育士の資質によって、園児が造形講座へ興味を持つ度合いに差がみられるのを知ったことである。造形あそびに興味を持ち、積極的に園児と一緒に講座を楽しむ保育士のクラスではエネルギーに満ちた子どもたちの作品が多く作られていた。その逆の場合もしかりであった。

これらの経験が保育科の造形授業の内容を組み立てる基礎となった。造形授業においては、まず、将来保育にたずさわる学生自身に造形への興味を持たせ、造形あそびの面白さを自覚させることが最も重要であると考えた。美術・デザインの分野で使う材料や技法を活かし、学生にもものづくりの

(* なぎらせつこ 保育科教授 美術)

魅力とそれに伴う各自の独創性に気付かせることを試みた。自らが楽しみながら、子どもたちを造形あそびに熱中させることができる力をどのようにして育てることができるか——それを前提とし、保育科の造形授業の指導の要点と方法には以下の3点が不可欠であると結論づけた。

1. 課題をとおして学生に造形表現の面白さに気付かせること
2. 興味を惹く課題を設定すること
3. 作品制作の過程で独創性を生み出す新しい経験をさせること

これらの要点と方法を、造形の授業においてどのように反映させてきたか、その事例を具体的に以下で述べていく。

2. 造形分野授業での指導経験における事例

造形授業における内容の組み立てとして、I期開講の「造形A」では造形の基礎力を養うことを目標とし、描写・色彩の知識・色面構成を課題とした。

II期開講の「造形B」では基礎力を応用し発展させることをねらいとして、割りピンによる作品制作及び多様な素材を使う立体作品制作を課題とした。割りピンの作品は可動性を持った平面作品で、2点をつくり、会話形式でショートストーリーを演じることを想定させた。立体作品においては制作のプロセス、それに伴う技術を体験させるようにした。

I期開講の「造形A」、II期開講の「造形B」におけるこれらの課題は、いずれも幼児教育現場における造形あそびの場で、保育教諭に求められる「基礎知識」および「ものづくりの能力と技術」を養うことを目標としている。

「造形A」

(1) 描写

- 1) 植物を描く：八つ切りサイズのスケッチブックに、モチーフのラディッシュを、鉛筆と透明水彩絵の具を使って描かせた。机上での配置は各自の自由とした。

植物は最も身近にある自然であり、幼児教育の現場においても不可欠であるとの観点から、描く対象としてきた。

①指導の手順と要点

イ. 視線が常にモチーフに集中するよう、机上にはモチーフを真正面に配置し、画材以外の物は置かないようにさせる。モチーフと体の間にスケッチブックを平行に置き、背筋を伸ばし、視線を常に一定の位置に保つようにさせる。

ロ. モチーフを配置することは、画面構成を行っていることと同様であり、モチーフに手と目で触れながら、心に響く配置を直観で探ることを勧める。同時にモチーフであるラディッシュの根、茎、葉をよく観察し、それぞれの部分の成り立ちと特徴、全体の形とのバランスをあらかじめ視覚と触覚で把握させる。

ハ. 画面にモチーフを描き始めたら、しばらくしてから四角形の画面に対する意識について以下の3点を説明する。

1. 画面は描かれている対象のみで成り立っているのではなく、余白の部分も同等の役割を担っている。したがって画面全体のバランスを常に考え、構成する意識が必要であること。
2. 画面の下部はモチーフが置かれた机の面であり、描かれてはいなくてもそこに在るものとして、ある程度の余白の分量が必要であること。
3. 画面に描く場合のモチーフの大きさには一定のルールがあり、ルールから外れると実物とは違ったものに見えること。

ニ. ラディッシュの根、茎、葉の特徴を捉え、細部まで描かせたのち、透明水彩絵の具の準備をさせ、色をのせていかせる。全体を見ながら薄めの着彩で進め、強く感じられる部分を少しずつ濃くしていくようにさせる。鉛筆で描いた線を活かしながら細部をよく観察し、植物の生命力を写しとる意識を持たせる。(図-1)

②課題と指導方法について～これまでとこれから
学内では多様な植物の採取が可能のため、これまでは周辺にある草木をモチーフにしてきたが、1年前に2種類の野菜をモチーフにした。適度な

量感がある野菜は雑草よりも特徴が捉えやすく、画面構成に躍動感が生まれ、描きやすくなった。特にラディッシュは根、茎、葉それぞれの特徴に加え、緑と赤紫との色彩の対比も加わり、画面上の効果につながることから、学生も興味を持って取り組む様子が見えた。野菜は土から掘り出したままの形状が望ましい。

画材としては、できる限り発色の美しい透明水彩絵の具を購入し、筆は丸筆と平筆の各種の太さの使い分け、細かい部分には面相筆を使うこと、それらの使用後の手入れの方法も伝えた。パレットと筆洗の適切な使い方と、後片付けの要領を説明し、すべてを終えたのちに、雑巾で机上を拭き、整頓をしてから授業を終了することを義務付けた。

2) 幾何形体を描く：立方体の展開図をシルクスクリーンプリントで白ボール紙に刷り、組み立てた後に、鉛筆デッサンをさせた。展開図を版で刷ってから組み立てる手順と技術に加え、立方体を平面に捉えるデッサンの方法を解説した。立体を平面上に捉えるデッサンには一定の考え方があることを伝え、描画の手順を実際に描きながら示し、解説した。

①指導の手順と要点

- イ. デッサンを始めるまでの準備については植物を描く場合と同様とし、モチーフの配置は真正面とする。立方体の配置の角度は自由に決めさせる。
- ロ. 遠近法の考え方を伝え、簡単に立方体を描く方法を説明する。立方体で最も自身の近くにある辺を基本線とし、底面の頂点を基本点とする。角度を見やすくするために、直定規を基本点に接して描画面と並行に置かせる。画面中央に垂直線、下部に水平線を引き、立方体の配置の角度により基本線と基本点の位置を決めさせる。
- ハ. 基本線は垂直にとり、基本点からのびる2本の底面の辺を立方体と定規の角度に合わせ、画面の角度を確認しながら立方体を描かせる。直線で成り立っているモチーフであるが、定規は使わずフリーハンドで描かせる。
- ニ. 立方体を正しく描かせた後、各面の陰影をよ

く見ながら、線の集積によって明暗を描き入れさせる。各面に見えている図形を、画面上の立方体の面に描き入れさせる。インクの色が入った部分に線の集積で濃淡を描き入れさせていく。立方体の陰影と図形の部分には面の方向に沿った角度の線を描き入れ、面の陰影と図形の濃淡とのバランスを確かめつつ、立方体の全体を描くようにさせる。(図-2)

②課題と指導方法について～これまでとこれから
この課題を最初に設定した時は、表面が白紙の立方体をデッサンさせていたが、後に面の方向と見え方を説明するために、6面に図形を刷り入れることを考えついた。二重の円形と四分分割の市松模様、4等分の細かいストライプをおのおの2面ずつ刷り込んだ。

直線による分割は比較的捉えやすいが、円形の見え方は複雑で、見え方と画面の両方を確認しながら描き進めていくしかない。4つの角の余白の形から捉えることを助言した。立方体は、幾何形体の中で最もシンプルであるがゆえに、描いた形の狂いが見えやすい。学生たちに、遠近法の考え方を理解させるとともに、人間の眼の不確かさを実感させることをねらいとした。

3) 自画像を描く：学生に各自の上半身がうつる鏡を配布し、鏡の中の自身を見ながら、四つ切の画用紙に自画像を描くことを課題とした。着色は不透明水彩絵の具のガッシュを使い、作品の完成度よりも、今生きている自身の生命感をリアルに描き出すことを第一の目標に制作させる。事例として多様な人物画を紹介し、時代、地域、個人により表現はさまざまであることを示した。

①指導の手順と要点

- イ. スケッチブックに鉛筆で鏡の中に見える自身の上半身を描かせる。事前に、画面への配置と頭部の分量、首から肩の形の捉え方を描画してみせながら説明する。
- ロ. 頭部のバランスをとるために、耳の位置の大切さを意識させる。頭蓋骨の形に沿った額、鼻、頬骨、顎の捉え方、頭髮の流れの方向と分量、

毛先の表情を描画によって説明する。

ハ. 鉛筆による描画を完成させた後、四つ切の画用紙を配布し、新たに鉛筆で下描きをさせた後、ガッシュで着色をさせる。

ニ. 絵の具の種類と性質を、実際に描画で示しながら説明する。不透明水彩であるガッシュを使って、多様な肌色が作れることを着色しながら示す。また頭髪の色への捉え方と、それを表現する色彩の使い方と共に、筆の種類を使い分けも着色をして説明する。

ホ. 学生の描画の進行状況に合わせて個別に指導し、もし思い通りに描けなくても、絵の具が乾燥すれば、描画と着色は上から何度でもくり返しが可能であることを伝え、積極的に制作を進めることを促す。(図-3)

②課題と指導方法について～これまでとこれから
自画像を描くことは、学生たちにとって不可能と思えるほど難しい課題であるという反応が普通となっている。これまでの学校生活において、美術の授業時間の減少とともに絵を描いた経験が少ないことも一因と考えられる。授業の最初に、先輩にあたる学生たちが描いた自画像の作品を提示して、未完成であっても、リアルな生命感のある絵を教員が評価してみせる。そのことで、学生たちの反応に変化がみられ、とにかく描いてみようという気になり、画面に向かう。

描画を始めた後、教員は行き詰まって描けなくなった学生以外には手を貸さず、助言は材料、用具に関することのみにとどめている。学生たちが絵を描き始めると、色彩への想像力の乏しさと偏った思い込みとに驚かされる。学生たちにはまず、絵の具を混ぜて色をつくるという基本的な経験が必要であることを認識した。

スマートフォンで撮影した写真や画像ではなく、今生きている自分自身の顔を、実物に近い大きさと直視できる鏡は大切な用具といえる。普段から何度も見ている自身の顔を対象化して描くこの課題は、意外な表現やエネルギーを感じさせる作品の出現が期待できる。

学生たちには、全く新しい気持ちで画用紙に向かう心構えを伝えている。絵を描くことは、作者

の心の中を表すことであり、上手下手とは全く別の次元にある。それだけに、全力で立ち向かわなくては何かを表すことはできない。このことは保育者をめざす学生にとって、心に留めておくべき大切なことである。子どもたちが絵を描く時は、初めての経験として画面に立ち向かっていることを忘れてはならない。子どもたちの日常は新しい経験で満ちており、心の動きは大人が考える以上に活発であると想像される。そんな子どもたちに係わる保育者としての役割を考える時、保育者こそ既存概念を捨て、白紙の心をもって全力で子どもの絵に向き合う心構えが必要であることを学生たちに伝えている。

自画像を描くという課題を経験することで、絵を描くこと、絵を観ることについて、学生が意識を持つ手がかりとなることを願っている。同時に、教員の立場からどのような指導方法や言葉かけが有効かつ必要であるのかを常に模索し続けなければならないと考えている。

(2) 色彩の知識

1) 色彩の知識と色彩ワーク：色彩のテキストを使用し、色彩の基礎知識を説明した後、付録のカラーペーパーを貼りこむ作業によって、目で見ながら色の属性を理解させる。次の課題である色面構成への導入も視野に入れ、色彩の性質を説明する。

①指導の手順と要点

イ. 大型の色彩図標4種類を展示し、色相環、明度と彩度によるトーンの変化、面積による色彩の見え方、背景色による見え方の変化、などを説明する。明度と彩度との間にみられるトーンの変化については、ファッションの分野におけるアースカラー、パステルカラー、モノトーンなどの名称をあげ、実際に学生たちの服装をカラーコーディネートの実例として示しながら、日常生活と色彩との関連性を理解させる。

ロ. テキストにある色彩の三属性の説明文を学生に読ませた後、各自にテキスト付録の色紙を該当ページに貼らせる。教室を移動しながら効率の良い作業の方法について実例を示しながら助

言を行う。

②課題と指導方法について～これまでとこれから
色彩に対する感性は、保育者として造形あそびの指導の場に限らず、日常的に視覚に係わるあらゆる場面で必要とされる。絵本や玩具、遊具はもちろん、生活面の衣食住に係わる周囲のさまざまな物の形態と色彩に興味を持つことで、色彩に対する感性は磨かれ、色彩を楽しむ姿勢がやがて造形力にもつながっていくことを伝える。

(3) 色面構成

1) 色面構成作品集を制作する：二曲の屏風状に折られた紙を台紙として4面それぞれに1点ずつ作品を貼り込ませる。畳んだ状態で、裏表の両面を表紙とし、印刷物によるコラージュや色鉛筆、クレヨンによる描画を行い、裏表のいずれかに各自の名前を描き入れさせる。学生の最初の小作品集として完成させる。

①指導の手順と要点

- イ. 直線による構成2点、曲線による構成2点、合計4点の色面構成の作品を制作させる。
- ロ. スケッチブックに4つの正方形を描かせる。教員が所定の大きさの正方形（縦・横各々5分割の線を引く）を描いた用紙を作成し配布する。用紙に描かれた正方形の4つの角をプッシュピンで画用紙の表面に押し、印をつけさせる。定規を使い鉛筆で4つの点を結び、1ページに2つずつ、2ページにわたり、合計4つの正方形を描かせる。
- ハ. 1・2ページ目の2つの正方形には、それぞれに「過去・未来」をイメージした直線による色面構成を行わせる。
- ニ. 各自が教材として購入したトータルカラーから、課題に沿って過去・未来のイメージで各6色を選び出させる。イメージの持ち方は各自の自由であり、色の選定と構成は各自のイメージに沿って自由に行わせる。
- ホ. 台紙とカッターナイフ、定規、スティック糊を配布し、カッターナイフと定規の正しい使い方を説明する。カッターナイフは使い方を誤れば非常に危険な道具であること、使用後の刃の

扱い方のルールを守ることの大切さを伝える。

- ヘ. 集中力を持続させるために教室を回り、それぞれに制作中の作品の優れたところを見出し、言葉をかける。
- ト. 画面構成の手順として、6色のうち最も大きい面積を占めるメインの色を1色選ばせ、正方形の全面に貼らせる。次に2番目に大きい面積となる色を決めさせ、残りの4色とともに任意の図形にカッターナイフで切り抜かせる。正方形の画面上でそれぞれの図形全部を動かして構成を試みさせる。再度図形の切り抜きと構成を繰り返しながら魅力ある画面構成を練らせる。納得できる構成を発見できた時点で、丁寧に糊で貼りつけさせる。
- チ. 3・4ページ目の2つの正方形にはそれぞれに「生・死」をイメージして曲線による色面構成を行わせる。
- リ. 手順は直線による構成と同様であるが、この課題では曲線を描くための定規の使い方を経験させる。円形や楕円形のテンプレート、大、小の雲形定規、コンパス、カーブ定規、楕円定規などで描ける美しい形と、それらを組み合わせることで広がる構成の効果を実感させる。またフリーハンドで切り抜く形も曲線であり、効果的な使い方を試みることを勧める。
- ス. 1～4ページの4点の色面構成は、それぞれに異なった色調を使い、ページごとに変化のある構成となることが望ましいことを伝える。
- ル. 4点の作品を完成させた後、正方形の作品を画用紙から切り抜かせる。このとき作品の四辺に画用紙の白い部分を残さないように注意する。厚みのある紙を直線に切る場合のステンレス尺を使う効果を説明し、体験させる。
- ヲ. 屏風型の台紙を用意し、1～4ページの画面の中心に順番に作品を貼り付けていかせる。ページの中心は定規を使わせ、正確に測らせる。作品の糊付けは、裏面外側に幅 広くしっかりと塗らせ、画面の縁が浮かないように当て紙をし、上から圧をかけて固定させる。(図-4)
- ワ. 表面と裏面の2つの表紙をデザインさせる。技法は、印刷物のコラージュ、描画、ドローイ

ング、切り絵等、各人に自由に選ばせ、どちらか一方の面にフルネームで名前を描かせる。
(図-5)

②課題と指導方法について～これまでとこれから
作業の要領がわからず、質問をする学生たちにはそれぞれに適切な助言を与える。制作においては積極性を評価し、工夫がみられる作品にはクラスの全員に魅力のある作品として示す。

画面構成の課題においては、それぞれの色と形が構成と配置によってさまざまな効果を見せることを、切り抜いた色紙を動かしながら自分の目と手で実感させることが最も重要な指導の要点である。表紙の構成は自由に行わせるが、裏と表は技法で変化をつけるといった工夫を求める。また、名前の文字も漢字、ひらがな、カタカナ、アルファベットなど画面構成の効果を考え、選ぶ必要があることを伝える。

作業中の学生たちの集中度と作品の内容に目を配り、教室を回りながら、ユニークな感性、意外性のある構成、丁寧な仕上げ、細かい作業など、気付いた良い点をすべて指摘し、励ます。要所で助言を与え、手を加えるなど学生たちの作品制作の背中を押すかたちで指導する。

作品を完成させた後に学生たちに対し、作品集は小品であっても現在の自分自身がはっきりと反映されていることを伝える。さらに、友人たちの作品を観ることも重要であり、考え方や感性の違いを知ることで、より深く自分自身について考える機会となることを伝える。

今後は、台紙の色と画面サイズの変更、表紙の作成に水彩絵の具を加え、技法の幅を広げることも考えられる。また、屏風型の作品集は展示方法として台の上にも壁面にも展開できること、畳んだ形状がコンパクトで持ち運びと保管の点で優れていることなどの利点を挙げ、保育現場においても、園児の作品制作に利用できることを伝える。

「造形B」

(1) 割りピン作品制作

1) 割りピンで動く人形を作る：2つのキャラクターを考案させ、1点はお面、もう1点は手足

や頭を動かすことができる人形を制作させる。園児もしくは友人の前で、自身がお面を被り、人形を動かしながら演じて見せることを前提として両者の間に生まれる会話を考え、短い物語を創らせる。

①指導の手順と要点

イ. 前年度の学生が制作した割りピン作品を制作例として見せる。作品は園児もしくは友人を対象としたものを混在させながら選び出し、紹介する。

ロ. 現在、既に使われているキャラクターを描くことは禁止する。それらを参考とすることはあっても、自分が工夫を加え、新たに作品化しなければならないことを伝える。著作権についても触れておく。

ハ. スケッチブックに、文字や絵を描かせる。ラフスケッチは自由に、色鉛筆も使いながら多く描かせることで、アイデアを練らせる。

ニ. ある程度アイデアが固まった状態で教員にプランを見せるよう伝え、学生が自ら物語を語って教員に聞かせることができるよう準備させる。

ホ. 物語の展開と視覚的な効果について、学生のプランに沿って助言を与える。

ヘ. 割りピンの人形をつくる。教員から学生全員に対し、人形の各パーツの分け方について図示する。各パーツは互いに重なる部分をつくり、そこに割りピンを打ち、繋げていくことを説明する。

ト. お面と人形のプランが決まった後、教員が学生の描いた絵の上から色鉛筆でパーツに分ける線を描き入れる。

チ. 準備した画用紙に実物大のパーツをそれぞれに描かせ、ハサミで切り抜かせる。切り抜きを終えた段階で、パーツをプランに沿って並べさせ、イメージに近づけるため、それぞれの大きさを整えさせる。画用紙にそれぞれのパーツを描く際には、紙面の無駄が出ないように描く位置や角度を工夫させる。

リ. プランの絵に沿って色紙（トータルカラー）もしくは色画用紙をそれぞれのパーツに貼りこんでいかせる。画用紙に色画用紙や色紙（ト

ナルカラー)を貼り分ける場合は、まず画用紙の中の絵を薄紙に写しとらせる。薄紙と色画用紙や色紙の間にカーボン紙を挟ませ、薄紙の絵の輪郭線を上からなぞらせる。ハサミで切り抜かせ、画用紙のパーツに貼りこんでいかせる。

ス. 全体のバランスを見ながらパーツの重なるの部分に割りピンを打っていかせる。重なり之余裕を持たせるため、ピンを打つ位置を確認させる。(図-6)

ピンを割る位置が浅くならないように注意する。全ての部分に割りピンを打ち、完成させる。

ル. お面をつくらせる。プランに沿って画用紙に顔面が隠れる大きさの絵を描かせ、切り抜かせる。

ヲ. 色紙(トータルカラー)もしくは色画用紙を、画用紙のそれぞれの部分に貼りこんでいかせる。

ワ. 貼り終えたら目の位置に道具を使って円形の穴を開けさせ、完成させる。(図-7)

②課題と指導方法について～これまでとこれから
前年度の学生作品を見せる時、学生たちの反応をよく観察しておく。どのようなことに関心を示すのか、学生たちの生活感覚や美意識はさまざまな場面で知ることができる。

アイデアは、手を動かしながら自分の心と向き合わなければ浮かんでこない。絵を描くことに苦手意識を持っている学生は、最初から拒否反応を示す。このような場合は、学生をグループから離れた席に座らせ、スケッチブックを開いて教員が向かい合わせに座り、今考えていること、興味があることなどを質問する。学生がそれに答えながら言葉やラフスケッチを描いていくことで、アイデアの糸口をおのずから見つけだすことが多い。

プランの段階では制作の進行が目に見えないため、早く制作を進めたいと焦る思いから不十分なプランのまま制作に踏み切るケースもあるが、後に制作の段階で迷いが生じ、制作が滞ることになる。プランを練ることは、制作活動の最も重要な段階であることを最初に学生たちに伝える。

この課題では、教員に学生自身が考えた物語や作品制作のプランを言葉と絵の両方で説明させる機会を設けることで、興味深い反応がみられた。絵よりも先に物語を作り出すことができる学生

と、先に絵が描かれ、言葉が絵についてこない学生がみられたのである。制作の進め方として、絵と物語のどちらが先になっても構わないことを学生全員に伝えた。物語や絵について、教員からの質問や助言が学生自身に客観的な視点を自覚させ、逆に教員も学生たちの発想や考え方に新鮮な感動を覚えることがあった。

今後の課題として、画用紙のパーツに色画用紙や色紙を貼るだけでなく、水彩絵の具や色鉛筆の併用も考えられる。また、実際に人前で演じる機会を設定し、動画で記録を残すことも考えられる。さらに、科目間連携の視点から、実習現場で園児たちへの自己紹介に使う作品の制作を考えてみたい。

(2) 立体作品制作

スポーツもしくはダンスをテーマに、多様な素材と技法を使って立体作品を創らせる。2体の制作を原則とし、スポーツやダンスの種目ごとの特徴をとらえた動きの面白さや躍動感を表現させる。針金、麻紐、ノコギリ、金鋸、釘、紙粘土など、手とともに力と技術を必要とする材料、道具を使用することを経験させる。

2体を木材の台座に釘で固定させ、それぞれの種目の特徴を捉えた動きを形作らせる。多種多様な種目ごとの特徴あるフォルムと色彩によって、展示の効果もねらわせる。

①指導の手順と要点

イ. 昨年度の学生が制作した作品を選び出し、制作例として見せる。発想の面白さや技術の大切さに加え、それぞれの作品の魅力や改善点についても触れる。

ロ. スポーツやダンスの種目の選定は学生たちの自由とし、スマートフォンでの映像の検索も許可する。ただし、既存の立体作品、イラスト、フィギュア等からのコピーは不正行為であることを伝える。スポーツやダンスの写真から、資料として参考にできる場所は多い。

ハ. プランを練る。ラフスケッチはそれぞれの描き方で構わない。色鉛筆のセットを各グループに配布し、自由に描かせる。

ニ. ラフスケッチが描けた学生から、個別に説明

- を聞く。必要に応じて質問やアドバイスをする。作品のイメージが固まれば原画を描かせる。2体の形と色をしっかり描くことで、原画が作品完成までのよりどころとなることを伝える。
- ホ. 人体の基本形を実寸大で紙に描いたものを印刷し、配布する。所定の長さにカットした針金2本を配り、紙に印刷された人体の形に沿って針金を曲げ、2体の基本形を作らせる。
- ヘ. 人体の形をした針金の手足の先にあるループ状の部分のみを残し、全体に麻紐を固く巻かせる。スポーツの種目によってボリュームが必要な場合は太く巻き重ねる。麻紐の先端はハサミの先を使い、巻かれた麻紐の隙間に挟み込ませる。
- ト. 原画に沿って2体のフォームを形作らせる。2体の間の距離と位置を考えて台座となる角材の長さを決めさせ、鉛筆と定規を使ってカットする位置に線を引かせる。
- チ. ノコギリを使って角材を切らせる。ノコギリの正しい使い方、後始末について説明する。
- リ. 2体を角材の上に効果的に配置させ、釘で止めさせる。釘と金鋸の安全な使い方を説明し、教員が釘を打ってみせた後に学生に打たせる。作業は二人一組で行い、釘を打たない方の学生が2体を支えることとする。
- ヌ. 台座に固定した2体の形を原画のイメージに近づくよう整えさせる。
- ル. 紙粘土を、麻紐の上から初めは薄く擦りこむように付けていかせる。2体の人形全身に薄く紙粘土を付け終えたら、頭部、首、胸部と全体のバランスを見ながら肉付けしていかせる。全身の肉付けを終えた後、上にユニフォームや衣装を着させる。紙粘土を均等に薄く伸ばして大きな布状にし、衣服を仕立てる感覚でカットし、着せていかせる。乾燥後は形を変更できないので全体のバランスをよく確認させる。(図-8)
- ヲ. ボールやラケット等、種目によって手に持たせる器具がある場合は、針金や粘土でつくらせる。
- ワ. 紙粘土の乾燥を確認させた後、不透明水彩で表面に色を塗らせる。粘土表面の凹凸も柔らかい筆で丁寧に塗らせる。

カ. 絵の具の乾燥後、水性ニス Sprey で塗布させる。(図-9)

②課題と指導方法について～これまでとこれから
立体作品制作は、造形授業の最終となる課題である。

スポーツとダンスは、学生たちにとって身近なものであり、興味を惹くことができるテーマであると考えている。実際に作品制作に取りかかってみると、過去にクラブ活動で経験したことのあるスポーツの種目を選んだ学生が多く、人体のフォームもよく把握していた。ダンスも作品化しやすい要素が多く、さまざまな写真資料や映像等、情報量が多い。また全般的に動きと変化のある形状であり、それらが作品制作の面白さにつながっている。

幼稚園、保育園の年長児クラスで、粘土による作品制作が行われている光景を、実習巡回の際に目にすることがあった。造形の授業計画に、粘土に触る経験を入れる必要があると考え、立体作品制作で紙粘土を使うこととした。

素材と道具の扱いについては、針金を曲げる力と技術が不足している。麻紐を固く巻く要領も解らない。けれども、ほとんどの学生がノコギリは使ったことがないと言いながら、使い方を説明すればできようになる。これらの反応は日常生活のなかで、経験がないことが原因と考えられる。造形の授業で経験を積む機会を増やせば、それらの力はすぐに向上させることが可能だと推測される。

3. おわりに

保育科の造形授業において、学生たちにもものづくりの楽しさや自分自身が持つ独創性にどの程度気付かせることができたか、それを的確に把握することは難しい。4月当初の授業における学生たちの態度からは、小学校から高等学校までの美術の授業に退屈な印象を持っていることが少なからずうかがえる。特に絵を描くことが苦手と思っている学生たちは、造形の授業に対して最初から不安を感じているように見受けられた。学生たちの事情はともかくとして、造形の授業の最初に筆者が必ず伝えていることがある。それは、ものづく

りの面白さは、表面上の上手下手とは全く無関係であり、古い記憶を消し、新しい気持ちで授業と向かい合って欲しい、ということである。大学での造形の授業をとおして学生たちの持つ“苦手意識”をくつがえしたい。

視覚的な表現を目指す美術デザイン学科の学生たちと、造形教育の力を養おうとする保育科の学生たちには、作品制作への関心の持ち方に差がみられるのは当然のことであり、両者の違いを踏まえた上での指導が必要である。そこで、保育者をめざす学生たちには、日常生活における、衣・食・住の中にある視覚的な事柄に関心を持つことを勧めている。特に身近な例としては、学生たちのファッション感覚が挙げられる。色彩の授業では、学生が着用している衣服といったファッションの分野と関連付けて配色の説明をし、興味を持たせている。洋服や持ち物、メイクアップも含め、全体のバランスを考え、コーディネートすることは、色面構成の課題における画面構成と同様に、視覚上のトレーニングの一つとして捉えることもできる。このように授業の中で、衣・食・住に係わる日常生活と造形教育とを関連付け、学生たちに意識を持たせることで造形に対する表現力を養えるものと考えている。

また、作品制作の過程では、課題ごとにユニークな作品を取り上げて、その面白さを評価し、褒めるようにしている。学生たちが、これまで抱えてきた苦手意識から解放され、自分が面白いと思えるものを新たに見つけ出す——自分が得意だと思えることに一つでも出会うことができれば、造形への新しい視点を得ることができると期待している。

例年8月に開催している「保育科造形展」は1年間の授業の成果を発表する機会である。その会場全体から伝わるエネルギーが、学生たちの授業に対する熱中度を測るひとつの目安になると考えられる。筆者は、授業をとおして学生たちの持つ苦手意識をくつがえすことができたか、新しい視点を持たせることができたか、それらを展示会場の作品から伝わってくるものから探っている。毎年多くの作品を展示しているが、同一の課題で

あってもその年ごとに違った作風がみられるのが興味深い。同時に、展覧会の作品から、造形教育の新しい課題が発見されることもある。

以上をふまえ、造形分野の授業のこれからの課題として次の3点が考えられる。

1. 上記の「保育科造形展」をより多くの人に見てもらえるような会場と機会を考える。
2. お面や割りピン作品で、学生たちが実際に演じる機会をつくり、教員及び学生間で意見交換ができる場を持つ。
3. 科目間連携の視点から、音楽やダンスとの連携の可能性を探る。

本稿では造形分野の授業において筆者が美術教育の視点を取り入れ、実践してきたことを述べ、授業内容と指導方法について検証した。今後、保育の分野における造形教育の力を信じ、更なる工夫と努力を重ねていきたい。



図-1

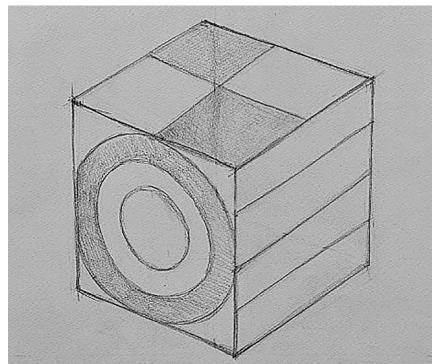


図-2



図-3

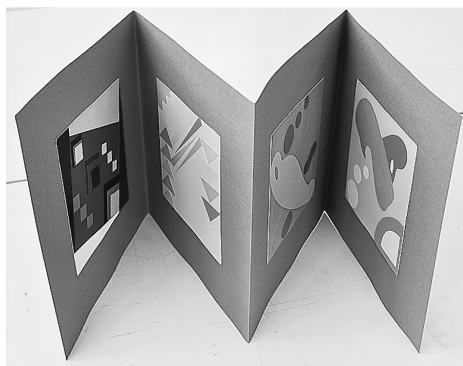


図-4

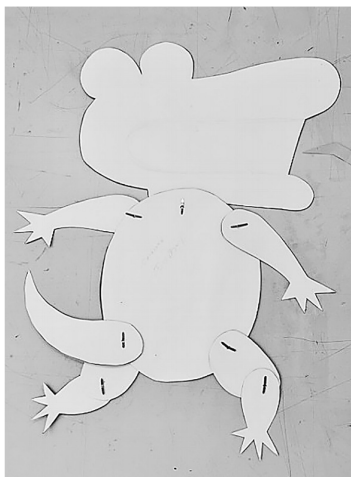


図-6



図-5

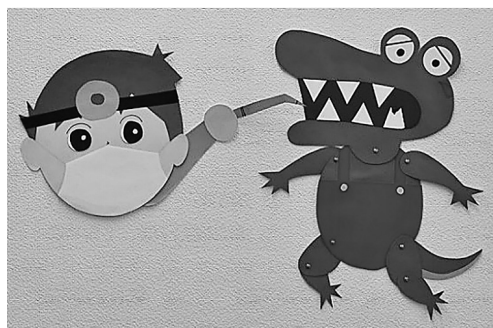


図-7



図-8



図-9