

令和5年度 姫路市大学発まちづくり研究助成事業

「全力アートで子ども中心のまちづくりー子ども×遊び×自由ー」
報告書

令和6年3月

姫路日ノ本短期大学
ひのたん子ども全力アート研究グループ

代表 井口佳江
山本邑太・濱田敏子

目次

- 0. はじめに (p.1)
 - 1. 本研究の課題と方法 (p.2)
 - (1) 姫路市の幼児教育施設と小学校における「造形遊び」の実施状況 (p.3)
 - (2) 「造形遊び」を普及させるためには—その課題と方法(p.10)
 - 2. 教員養成校の学生が主体的に取り組む造形ワークショップ(p.11)
 - (1) 大阪芸術大学における子どもと芸術活動をテーマとしたワークショップ(p.11)
 - (2) 自然の中で子どもたちと創作活動を楽しむ「アートの森」(p.15)
 - 3. 民間企業が支援する子どもの「造形遊び」—アートスタジオ・『Crip(クリップ)』—
(p.19)
 - 4. アートと子どもをつなぐ美術館の役割 (p.23)
 - 5. まとめ(p.25)
- 謝辞(p.25)
- 引用文献・参考文献(p.26)
- 参考資料 (p.28)

0. はじめに

姫路市は市民のくらしを充実させるため文化芸術の振興を目指している¹。我々はこの姫路市による文化芸術の振興を推進するため、子どものアート活動を支援し、アートというものが子どもにとって日常化するような環境を整備することを提案したい。この提案には、子どもの「主体性」と「生きる力」を育むという目的がある。同時に、子ども中心のまちづくりを実現するという可能性を秘めている。本研究で対象となる子どもは幼児と小学生である。

近年、新型コロナウイルス感染症（以下、コロナと略称する）の流行により外出が自粛され、子どもが外で友達と遊ぶことができなくなり、人と人とのつながりが断たれた。同時に親も子どもと同様に「忍耐」を強いられ、強いストレスにさらされる。コロナ禍により子どもへの虐待が増加し、「家庭は閉鎖された空間」であることが露呈された。

令和5（2023）年5月からコロナは「5類感染症」となり、事態は終息に向かうが、子どもを取り巻く環境を見直さなければならないという課題が浮き彫りとなる。

この課題を克服する一助として、我々は子どもにアートで遊ぶ場を提供したいと考える。我々が提案する「アートで遊ぶ場」とは、こどもが作品の創作を通して素材に没頭し、その楽しさを味わい、創造的な思考を刺激する場所のことである。

このような提案をする発端となったのが、東京都中央区築地にあるアートスタジオ『Crip(クリップ)』の活動が目にとまったからである。アートスタジオ『Crip(クリップ)』（以下、クリップとする）は、子どもに粘土、絵の具、木などの素材を提供し、スタジオ内で遊ぶ際にルールを説明し、そのルールの中で素材を使った自由な創作的遊びができるように、子どもたちを支援している。

クリップを経営する代表の木村歳一氏は、AI や少子高齢化といった時代の変化に備えるために、子供たちが生きる力を育むことが重要だと主張している。これには、創造力や思考力を養うことが不可欠であり、英語やプログラミングの習得もその一環で、未来に必要な力を身につけるためには、感性や想像力を伸ばし、自由な表現が重要であると説いている²。このような趣旨のもと、木村氏は「子供達が本来持っている感性や想像力を育み、自由に表現することで創造力を身につける場³」をコンセプトにクリップで活動を行っている。（クリップについては後に詳しく解説する）

アートスタジオ「クリップ」のように子どもが「自由」な思考と表現で「創造する」ことで、楽しみを与えられる場があれば、子どもたちの「創造性」が生まれ、生きる力となるのではないだろうか。子たちが創作活動に夢中となっている姿を、保護者たちに見てほしい、子どもたちがいきいきと創作に夢中となる姿は、保護者たちの明日への希望となるはずである。姫路市には、世界文化遺産の姫路城をはじめとして、姫路市立美術館などの文化教育関連施設、豊かな自然がある。このように姫路市には子どもたちの創作活動を刺激する環境があり、子どもたちの「創造性」と「生きる力」を育むことができるはずである。

1. 本研究の課題と方法

スタジオクリップで行われている遊びを通じて行われる創作活動は、教育分野において「造形遊び」といわれるものである。

「造形遊び」という用語は幼児教育関連告示文に記載されず定義されていないが、幼児教育は幼児の主体的な活動である「遊び」を通して行われるものであり、遊びを通じて行われる創作的な活動を、保育現場の日常用語として「造形遊び」と呼称している。

一方、小学校教育の「造形遊び」は『小学校指導要領』の図画工作の教育内容の一部として明記されており、昭和 52 年より導入される。『小学校指導要領解説（平成 29 年告示）図画工作編』において「造形遊び」は、材料やその形や色などに働きかけることから始まり、結果的に作品になることもあるが、はじめから具体的な作品をつくることを目的とせず、思いつくままに試みる自由さなどの遊びの特性を生かす性質があるという定義がある⁴。それに対して、「絵や立体、工作に表す」は、テーマや目的、用途や機能などに沿って自分の表現を追求するというものである。

つまり、「造形遊び」は作品を完成させることだけが目的ではなく、材料と向き合い探求することが目的だといえる。その探求する過程において思いつくまま試みるということが、遊びの特性として捉えられている。教員は、このような「造形遊び」の特性を生かし生徒の「思考力、判断力、表現力等」を育成するのである。

しかし、「造形遊び」は現在の教育現場において授業実践が十分に行われていないことが多くの研究者によって明らかにされている⁵。教育現場で「造形遊び」が浸透しない要因として、教員は「造形遊び」の教育的意義をおおむね理解しているが、授業準備に時間と手間がかかり、指導方法が分からないといった「造形遊び」への具体的な理解不足が挙げられている。

このような小学校における「造形遊び」の理解不足は幼保小接続の課題とも連関する。横田・高橋（2021）は、小学校教育関係者が幼児教育の「造形遊び」の実態を把握することが困難だと指摘しており、小学校教育における「造形遊び」の独自の教育効果と他の教育活動との関連性を再検討する余地があることを述べている⁶。

つまり、幼児教育で実践されていた「造形遊び」は、小学校において幼児教育の教育的意義を包含しつつ継続的に「造形遊び」を実施することが理想的だということである。

近年、丁子かおるの研究グループ（2023）の調査結果によると、「造形遊び」（造形教育）を幼児教育から小学校へと継続することで、子どもの継続して取り組む力、試す力、折り合いをつける力、意欲などが向上するのではないかという予測がなされている⁷。この丁子らの研究報告によれば、3歳を起点として、想像性や創造性を含む活動を継続していくことで、小学校の非認知能力の育成につながっていくと考えられている⁸。

このように、「造形遊び」は乳幼児期から実践すべきものと捉えられ、小学校教育において継続すべき教育内容であるといえる。

(1) 姫路市の幼児教育施設と小学校における「造形遊び」の実施状況

これらの研究成果を踏まえ、我々は姫路市内の「造形遊び」の実施状況を把握するため、幼児教育施設と公立小学校に勤務する教員へ、アンケート調査を行った⁹。

調査実施方法はグーグルフォームを使用したウェブアンケート、回答方法は QR コードの読み込み又は URL から回答する（アンケートの内容は巻末の参考資料を参照）。アンケートの対象者は、2023 年度に 3 歳・4 歳・5 歳児クラスを担当している幼児教育施設の教員、小学校は図画工作を実施した教員である。アンケート実施期間は、2024（令和 6）年 2 月 14 日から 3 月 1 日までとした。

I. 幼児教育施設における「造形遊び」への意識調査

幼児教育施設へのアンケート調査では、公立に勤務する 57 人、私立に勤務する 32 人、計 89 人の教員からの回答を得ることができた。

市内の幼児教育施設の 3 歳から 5 歳児を担当する教員に、「2023 年度はどのような「造形遊び」を実施しましたか」と問い、【表 1】の教育内容（回答項目参照）から複数選択することを可とし回答してもらった。その回答結果は図 1 のとおりである。

【表 1】「造形遊び」の教育内容

回答項目	内容
空間遊び	場所とか環境（木立、ブランコ、すべり台など）へ全身を使って働きかける動きが特徴の形には残らない造形活動。
材料遊び	材料、材質へのかかわり、材料体験、材質や機能のたしかめの活動。以下の内容を含む。①材料集め（収集活動）。②材料経験（材料への興味づけ、材質感の経験・読み取り、材料への働きかけによる特質、機能への関心）。③材料遊び（操作、変形、加工による造形へのアプローチ
構成遊び	材料を並べたり、組み立てたり、飾ったりする活動。材料を並べて絵にしたり、通信したりする活動や身体飾りたてをしていく活動
操作遊び	材料・用具を使って、点を打ったり、線を引いたり、形をとったりといった造形活動。技法的な操作遊び。
模倣遊び	実際のものに近づきたい、似せたいという願望と多分に重なる造形活動。自然物、人工物、既成品などの形をイメージに合わせる「見立て遊び（形みつけ）」や、本人がそのものになりきるというイメージにかかわる造形活動。

表2

どのような造形遊びを実施しましたか		
模倣遊び	74人	83.1%
材料遊び	70人	78.7%
構成遊び	69人	69.0%
空間遊び	54人	60.7%
操作遊び	53人	59.6%
実施していない	1人	1.1%

複数回答可（回答数89人）

表2の回答結果から、アンケートの回答に協力した教員の1人を除く全員が「造形遊び」を実施していることが分かる。その教育内容の領域は、「模倣遊び」が1番多く、その次に「材料遊び」、「構成遊び」、「空間遊び」、「操作遊び」という順であったがほぼ横並びである。

次に、「造形遊び」を実施した題材数を質問したところ、表3のような回答結果が得られた。

表3

「造形遊び」の題材数		
実施していない	4人	4.5%
5題材以上	42人	47.2%
3～4題材	23人	25.8%
1～2題材	20人	22.5%

回答数89人

表3より、「造形遊び」を年間に実施した題材数は、5題以上（47.2%・42人）が最も多く、その次に3～4題材（23人）、1～2題材（20人）であった。約半数の教員は5題材以上の「造形遊び」を実践していたことが分かる。

「造形遊び」が子供に対してどのような資質・能力を育成することに貢献しているのか教員に質問した。資質の能力は、【表4】にある（a）～（j）の10項目である。これら10項目（a～j）の資質・能力の育成について、1（まったく役に立たない）から5（とても役に立つ）の5段階で評価をつけるよう依頼した。

【表4】の回答結果から、アンケートに参加した教員の8割以上が、子どもに「造形遊び」を実施することで、10項目すべての資質・能力の育成に「役に立つ」もしくは「とても役に立つ」と考えていたことが分かる。特に教員の9割が「造形遊び」を実施することで「発想・構想の能力」が育成されるとしている。

【表4】 幼児教育施設：造形遊びが特定の資質・能力にどの程度貢献をはたしているか

以下の各項目（a～j）について 1（まったく役に立たない）から5（とても役に立つ）の5段階で評価を依頼した。

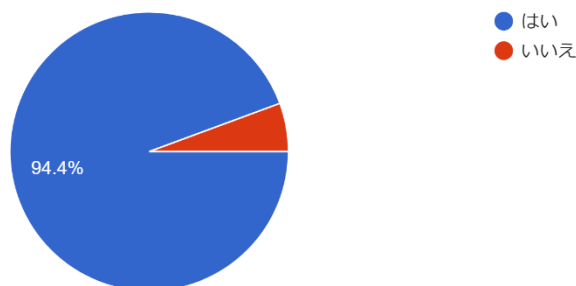
資質・能力	1	2	3	4	5	計	2 + 3	4 + 5					
(a) 造形的な見方・考え方			15人	16.9%	32人	36.0%	42人	47.2%	89人	100%	17%	83.2%	
(b) 表現のための技能			10人	11.2%	35人	39.3%	44人	49.4%	89人	100%	11%	88.7%	
(c) 鑑賞のための能力			26人	29.2%	36人	40.4%	27人	30.3%	89人	100%	29%	70.7%	
(d) 材料や用具に関する知識			10人	11.2%	40人	44.9%	39人	43.8%	89人	100%	11%	88.7%	
(e) 発想・構想の能力			8人	9.0%	34人	38.2%	47人	52.8%	89人	100%	9%	91.0%	
(f) 独創的な態度		1人	1.1%	14人	15.7%	38人	42.7%	36人	40.4%	89人	100%	17%	83.1%
(g) 他者との協調性		3人	3.4%	14人	15.7%	40人	44.9%	32人	36.0%	89人	100%	19%	80.9%
(h) 自己肯定感			13人	14.6%	41人	46.1%	35人	39.3%	89人	100%	15%	85.4%	
(i) 他者への共感力		1人	1.1%	13人	14.6%	46人	51.7%	29人	32.6%	89人	100%	16%	84.3%
(j) コミュニケーション能力		3人	3.4%	14人	15.7%	47人	52.8%	25人	28.1%	89人	100%	19%	80.9%

教員らが「造形遊び」は子どもの非認知能力である資質・能力の育成に貢献していると評価していることが分かった。

さきの調査結果（表3）により、約半数の教員は年間5題材以上の「造形遊び」を実践していることが分かったが、実際に教員が「造形遊び」を実施するにあたって困難を感じたことはないのだろうか。それを確認するため、「造形遊び」を実施するとき、難しいと感じるかどうかが調査したところ、図1のような回答結果を得た。「造形遊び」を実施には9割以上の教員が「難しい」と感じていたのである。

図1 「造形遊び」を実施するとき難しいと感じたことはありますか。

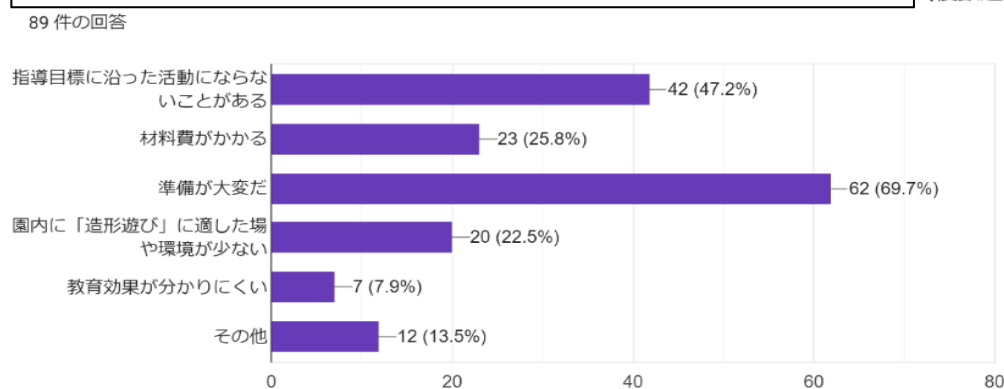
89件の回答



「造形遊び」をすることに「難しい」と感じた教員は、どのような点で難しいと感じたのだろうか。その理由を知るため、アンケートの回答項目に「指導目的に沿った活動にならないことがある」、「材料費がかかる」、「準備が大変だ」、「園内に「造形遊び」に適した場や環境が少ない」、「教育効果が分かりにくい」、「その他」を挙げ、これらの項目から回答を選択してもらった。その結果を図2に示した。この調査から「準備が大変だ」という回答が一番多く、その次に「指導目標に沿った活動にならないことがある」が多いという結果であった。「造形遊び」を行うための「材料費」、「園内に「造形遊び」に適した場や環境がない」は全体の2割であった。「教育効果が分かりにくい」が全体の約1割ほどであったのは、先ほどの非認知能力の育成に「造形遊び」が貢献している認識があった上での回答だったといえる。

このアンケートの回答から、教員は「造形遊び」に教育的効果があることを認識しているが、準備の大変さ、実践においての指導目標に沿った活動とならないことへの難しさを実感していることが分かった。

図2 どのような点において困難であったか (複数選択可)



教員の約1割が「その他」と回答しているが、「その他」を選択した理由を教員に聞き、貴重な現場の声として【表5】にまとめた。その他の理由として挙げているように、教員は「造形遊び」の過程で子どもたちへの支援の仕方や、子ども同士がもつイメージの共有の難しさ、活動時間に制限があることそれぞれの子どもの到達目標がバラつくことなどに戸惑いがあるようだ。

【表5】 幼児教育施設：造形遊びを難しいと感じる（その他の意見）

活動の中で子どもの個々の発想を大切にしながらのびのび製作できるようにするにははじめにどこまで指導（導入）し、材料などをどの程度用意すべきか。
子どもが作ろうとしている物とその子の技術力とを考慮した上での教材やヒントの提供の仕方
困っていない
一斉にした場合、数人ついて来れない子がどうしてもいるため、着いてこれる子の待ち時間が長かったり着いて来れない子は集中が途切れてしまうなど活動に差が出てしまう
経験に差があり、子どもたちが共通のイメージをもって取り組むことが難しいことがある。また、支援を要する子どもへの対応が難しいと感じる。
子どもたちのつぶやきや、発言に合わせた準備が大変。その日にすぐできないこともある。
家庭での経験が少なくなりつつあるため、保育所でも造形遊びに対する課題や負担が増加していると感じる。道具の使い方、想像力(創造)の差、興味や関心の差、など。
どこまで援助して良いかがいつも迷う
どうしたら子どもに必要な力が身につくのが難しい
保育者の思いやイメージが先行してしまうことがある
グループで活動するときは、目的や目標を初めに決めて設計図を作成するが、イメージしているものを共有することが難しく、ゴールがバラバラになりそうなどがある。

このような「造形遊び」の難しさを克服するには、どのような支援が必要なのだろうか。アンケートにおいて「より良い「造形遊び」」を実施するために、どのような支援が必要だと思いますか？（複数選択可）」という質問をした。回答項目は、「特にない」「図画工作の授業時間数の増加」「造形遊び」の定義や方法についてのより具体的な提示」「テキストでのより多様な題材の提供」「研究者と実践者の交流機会の提供」「大学の教員養成課程での「造形遊び」に関連する内容の増加」「その他」である。その回答結果を【表6】に示した。

【表6】より良い「造形遊び」を実施するために、どのような支援が必要か

「造形遊び」の定義や方法についてのより具体的な提示	51人	57.3%
テキストでのより多様な題材の提供	36人	40.4%
研究者と実践者の交流機会の提供	28人	31.5%
大学の教員養成課程での「造形遊び」に関連する内容の増加	20人	22.5%
特にない	9人	10.1%
造形遊びの授業時間数の増加	7人	7.9%
その他	3人	3.4%

回答数89人

【表6】の回答結果より、最も多くの教員が「造形遊び」を実施するための支援を、「造形遊び」の定義や方法についてのより具体的な提示が必要」と考えていたことが分かる。

次に必要な支援として「テキストでのより多様な題材の提供」で、次いで「研究者と実践者の交流機会の提供」が支援として求められていた。これらの項目が上位に位置しているということは、教員たちが「造形遊び」の定義が曖昧だと感じており、そのため「造形遊び」をどのように実施すればよいかという迷いが生じていることが分かる。それにより、「造形遊び」を行うためには、テキストによる多様な題材の提供が必要であり、研究者と実践者との交流によって「造形遊び」の方法や指導などについての知見を得る機会を望んでいることが分かった。

II. 公立小学校における「造形遊び」への意識調査

姫路市内の小学校教員は、どのような意識をもって「造形遊び」の実践に取り組んでいるのだろうか。今回、公立小学校に勤務する31人の教員からの回答を得ることができた¹⁰。

小学校の図画工作を担当した教員に、「図画工作で取り扱った題材」を「絵」「立体」「工作」「造形遊び」から選択し回答してもらった。その回答結果を示したのが【表7】である。回答結果の【表7】より、図画工作で取り扱った題材は、「絵」「立体」「工作」の実施率よりも「造形遊び」の実施率の方が低かった。

「造形遊び」を実施した題材数を質問したところ、【表8】のような回答結果を得た。

表 7

小学校：図画工作で取り扱った題材		
「絵」	25人	100%
「立体」	22人	88%
「工作」	23人	92%
「造形遊び」	19人	76%

複数回答可(回答数25人無回答1人) 回答数26人

表 8

「造形遊び」の題材数		
実施していない	7人	26.9%
1～2 題材	15人	57.7%
3～4 題材	3人	11.5%
5 題材以上	1人	3.8%

【表 8】の回答結果から「造形遊び」の題材数は、「1～2 題材」が最も多く、次に「実施していない」が多かった。

【表 7】と【表 8】の回答結果から、市内の小学校における「造形遊び」の実施率は低いと予測される¹¹⁾。

次に、「どのような〈造形遊び〉を実施しましたか」という質問をした。幼児教育施設と同様の回答項目(表 1 参照)から複数選択することを可とし回答してもらった。その回答結果を【表 9】で示した。

【表 9】を見ると、「造形遊び」の「材料遊び」と「構成遊び」を実施した教員が多いという結果であった。

表 9

どのような造形遊びを実施しましたか		
材料遊び	13人	50.0%
構成遊び	11人	42.3%
操作遊び	4人	15.4%
模倣遊び	4人	15.4%
空間遊び	2人	7.7%
実施していない	7人	26.9%

複数回答可(回答数26人)

「造形遊び」が子どもに対してどのような資質・能力を育成することに貢献しているのか教員に質問した。資質・能力は、【表 10】にある(a)～(j)の10項目である。これら10項目(a～j)の資質・能力の育成に「造形遊び」が貢献しているかを、1(まったく役に立たない)から5(とても役に立つ)の5段階で評価をつけてもらう。

【表10】 小学校：造形遊びが特定の資質・能力にどの程度貢献をはたしているか

以下の各項目(a～j)について 1(まったく役に立たない)から5(とても役に立つ)の5段階で評価を依頼した。

資質・能力	1	2	3	4	5	計	2 + 3	4 + 5
(a) 造形的な見方・考え方		1人 3.2%	4人 12.9%	14人 45.2%	12人 38.7%	31人 100%	16.1%	83.9%
(b) 表現のための技能			5人 16.1%	14人 45.2%	12人 38.7%	31人 100%	16.1%	83.9%
(c) 鑑賞のための能力			5人 16.1%	13人 41.9%	13人 41.9%	31人 100%	16.1%	83.8%
(d) 材料や用具に関する知識			3人 9.7%	20人 64.5%	8人 25.8%	31人 100%	9.7%	90.3%
(e) 発想・構想の能力			1人 3.2%	14人 45.2%	16人 51.6%	31人 100%	3.2%	96.8%
(f) 独創的な態度			2人 6.5%	14人 45.2%	15人 48.4%	31人 100%	6.5%	93.6%
(g) 他者との協調性		2人 6.5%	5人 16.1%	11人 35.5%	13人 41.9%	31人 100%	22.6%	77.4%
(h) 自己肯定感		1人 3.2%	10人 32.3%	16人 51.6%	4人 12.9%	31人 100%	35.5%	64.5%
(i) 他者への共感力			7人 22.6%	16人 51.6%	8人 25.8%	31人 100%	22.6%	77.4%
(j) コミュニケーション能力		1人 3.2%	4人 12.9%	15人 48.4%	11人 35.5%	31人 100%	16.1%	83.9%

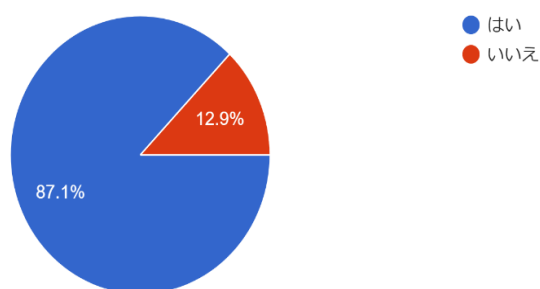
「造形遊び」が子どもに対してどのような資質・能力を育成することに貢献しているのかという問いに対する回答結果を【表 10】に示した。

小学校教員は、全体的に資質・能力の10項目に対して、「造形遊び」が育成に「とても役に立つ」もしくは「役立っている」と感じているようだ。特に、「発想・構想の能力」「独創的な態度」「材料や用具に関する知識」の育成に「造形遊び」が「とても役に立つ」と高く評価している。一方、「自己肯定感」「他者との協調性」「他者への共感力」が「とても役に立つ（及び役立つ）」と評価されず、ほかの項目よりも低い値となった。

実際に小学校教員が「造形遊び」を実施するにあたって困難に感じることはないのだろうか。それを確認するため、「造形遊び」を実施するとき、難しいと感じるかどうかが調査したところ、【図3】のような回答結果を得た。「造形遊び」を実施には8割以上の教員が「難しい」と感じていたのである。（はい：27人、いいえ：4人）

図3 「造形遊び」の授業をするとき、難しいと感じたことはありますか？

31件の回答



「造形遊び」をすることに「難しい」と感じた教員は、どのような点で難しいと感じたのだろうか。その理由を知るため、幼児教育施設と同様の項目（図4参照）を選択回答してもらった。その結果を図4に示した。

図4 どのような点において困難であったか（複数回答可）

31件の回答

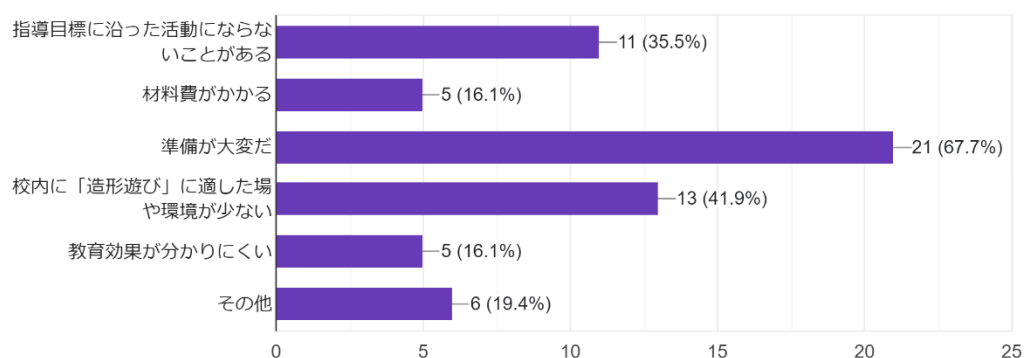


図4の回答結果をみると、最も多くの教員が「準備が大変だ」と感じていた。その次に多かったのが、「校内に〈造形遊び〉に適した場所や環境が少ない」で、続いて「指導目

標に沿った活動にならないことがある」であった。数少ない貴重な意見として、その他の理由を【表 11】にまとめた。

【表11】小学校：造形遊びを難しいと感じる（その他の意見）

作品として形が残りにくい。一人一人でするより複数人とすることもあり、評価をつけるのに悩む。活動中に児童の発言や友だちとの関わり、取り組む姿勢を見ておかないといけないが大変。
低学年から経験を積んでいないと、中、高学年での活動がスムーズに行かなかつたりと、積み重ねの大切さを感じる。
グループ活動が苦手な児童への働きかけ
一人一人の評価が難しい

【表 11】を見る限り、「造形遊び」を行ったさい、協同活動が苦手な児童への働きかけが難しく、一人一人の評価を行うことに困難があるようだ。また、低学年から「造形遊び」の経験がないと、中・高学年での活動に影響があるとし、低学年から高学年まで継続した活動の必要性を実感している教員もいた。

このような「造形遊び」の難しさを克服するにはどのような支援が必要なのだろうか。幼児施設の教員へのアンケートと同様の項目（表 6 参照）に対して、小学校の教員にも回答してもらった。その回答結果が【表 12】である。

【表12】小学校：より良い「造形遊び」を実施するために、どのような支援が必要か

「造形遊び」の定義や方法についてのより具体的な提示	23人	74.2%
テキストでのより多様な題材の提供	15人	48.4%
研究者と実践者の交流機会の提供	11人	35.5%
大学の教員養成課程での「造形遊び」に関連する内容の増加	7人	22.6%
図画工作の授業時間数の増加	4人	12.9%
その他	1人	3.2%
特になし	0人	0.0%

複数回答可（回答数31人）

【表 12】の結果より、幼児教育施設の教員と同様に多くの小学校教員が「造形遊び」の実施に必要な支援として「「造形遊び」の定義や方法についての具体的な提示」に回答していた。その次に「テキストでのより多様な題材の提供」、続いて「研究者と実践者の交流機会の提供」が「造形遊び」の実施に必要な支援だと回答している。姫路市における幼保小の教員は、「造形遊び」が子どもの非認知能力（資質・能力）の育成に役立つと理解しているものの、「造形遊び」を実践するさいに難しいと感じていることが、今回のアンケート調査で分かった。

（2）「造形遊び」を普及させるためには—その課題と方法

「造形遊び」を幼児から小学校にかけて継続的に実施するには、「造形遊び」の定義を明確にし、実施方法についてより具体的な提示が必要である。それを支援するために、教育関係者が「造形遊び」の方法などを学ぶ場が必要である。

だが、「造形遊び」を実施するにあたり、その準備が大変だと教員は感じている。幼保小の教員の仕事は多忙であり、「造形遊び」以外の活動、他の教科の授業準備、業務をこなさなければならない。

このような現状を加味し、我々は幼児教育施設、小学校の活動時間外で子どもたちが「造形遊び」ができるような場を姫路市内に設けることが必要だと考える。

その方法を2つ提案する。

〈提案①〉姫路市内における大学及び短大の教員養成校が主体となって、市内の各地で「造形遊び」のワークショップを企画する。

ワークショップとは、「教育の主体をあくまでも受ける側においた教育方法」のことである¹²。教員養成校が主体となってワークショップを企画することで、教員を目指す学生にとって子どもたちとともに学ぶ機会が得られる。学生が「造形遊び」を実践する場となり、研究者と実践者が交流できる。

〈提案②〉民間企業が子どもの「造形遊び」の活動を支援する場を設ける。

民間企業と市が連携し、民間企業のノウハウを活用することで、子ども中心のまちづくりに寄与できると考える。

次章より、これら2の方法について具体例を交えながら解説する。

2. 教員養成校の学生が主体的に取り組む造形ワークショップ

(1) 大阪芸術大学における子どもの芸術活動をテーマにしたワークショップ

ーげんだいキッズ・アートカレッジー

大阪芸術大学の初等芸術教育学科は、地域の幼児・小学生を招き、さまざまな芸術や創作する楽しみを体験しながら子どもと学生がふれあう「げんだいキッズ・アートカレッジ」というイベントを開催している。このイベントの参加費は無料で、太子町・河南町・千早赤阪村の各教育委員会が後援しており、株式会社サクラクレパスが協賛していた。参加対象は大阪芸術大学附属幼稚園並びに太子町・河南町、千早赤阪村の幼児と小学生、その保護者である。

このイベントは、初等芸術教育学科1～4年の全学生が、準備から当日の運営までを役割を分担して行われている。学生は受付から案内役までを務め、企画された各ワークショップをそれぞれ担当している。

我々は、2023年8月5日に開催された大阪芸術大学の「げんだいキッズ・アートカレッジ」を視察した。この日、行われた「げんだいキッズ・アートカレッジ」のプログラムは以下のとおりである。

「げんだいキッズ・アートカレッジ」プログラム	
2023年8月5日開催	
9:30～	受付
10:00～10:20	オープンニング
10:45～12:00	午前講座（下記(1)～(10) ※(2)のみ11:00～）
12:00～13:30	昼食・ゲーダイガーショー
13:30～15:00	午後講座（下記 (11)・(12)）
◇講座終了後は各自解散	

10のワークショップが同時に10時45分から始まり12時には終了する。ワークショップの活動時間は75分である。ワークショップの内容と対象者、定員数は以下の表のとおりである【ワークショップ(12)は「こどもかいぎ」映画上映だったので省略している】。

対象者は0歳から小学6年生までと幅が広く、ワークショップ(2)は乳幼児が親子で参加するようになっている。子どものみを対象としたワークショップの定員数をみると、最大235名の子どもが参加できる大規模なイベントである。

ワークショップ	内容	対象	定員
(1)「俳句を楽しもう」	親子で季節を感じながら俳句を作成します。	小学生	親子20組
(2)親子でミニコンサート「動物園へ行こう！」	演奏学科の金管アンサンブルの演奏と共に、動物園に行きましょう。どんな音楽の動物たちが登場するのでしょうか？一緒に歌って踊って楽器を鳴らしましょう！	0歳児～小学2年生	親子40組
(3)「音のおみせやさん」	いろいろな音を鳴らしてあそびましょう。音のお店が8店あります。スタンプラリーをしながら回り、いろんな音を鳴らしてみよう。	3歳児～小学3年生	30名
(4)オリジナルフレームをつくろう	段ボールを使ってオリジナルフレームを使って楽しもう！	小学4～6年生	40名
(5)「みんなのアニマルヨガ」と缶バッジ	いろんな動物に変身して、みんなでヨガをたのしもう♪好きな動物の缶バッジもつくるよ！	幼稚園・小学生	20名
(6)オリジナルウッドシールをつくろう	iPadで描いたイラスト使って型抜きオリジナルシールを作ろう！	幼稚園・小学生	25名
(7)オリジナルウッドチャームをつくろう	iPadで描いたイラスト使って木片にレーザーを使って焼き付けます。	幼稚園・小学生	20名
(8)「からだでえがこう」	思う存分絵の具を使って床にひいたキャンバスにからだでえがこう！	幼稚園・小学生	30名
(9)線とマーカーでみんな現代アーティスト	色マーカーを使って思いのままに線を書き作品に仕上げていきます。	幼稚園・小学生	25名
(10)フロッターージュで身近なアート発見	こすりだしているような模様を浮かせよう！	幼稚園・小学生	25名
(11)大学生と一緒に「打楽器を演奏してみよう」	音楽学科の学生さんによるアレンジで、小学校で習う「春の小川」が様々な曲調に大変身。演奏学科の学生さんの金管アンサンブルに合わせて、初等芸術教育の学生さんと共に打楽器を演奏してみましょう。	小学3～6年生	20名

イベントのコンセプトは芸術と音楽である。ワークショップの内容をみると、それぞれ「俳句」「音(音楽)」「造形」「絵」を題材とし取り組みがなされている。

我々は、各ワークショップを見てまわった。そのなかでも「からだでえがこう」は、我々が注目する「造形遊び」の性質である遊びの特性が生かされていた。

① 「造形遊び」の実践例—からだでえがこう—

ワークショップ「からだでえがこう」は、「思う存分絵の具を使って床にひいたキャンバスにからだでえがこう！」をテーマとした「造形遊び」で、幼稚園児(3歳)から小学生(12歳)が30名までが参加できる。

「からだでえがこう」は、絵具遊びである。これは、「知識に従うルール」がなく、「枠にとらわれない」「ルールからはみ出したい」「自由にかきたい」と思う子どもたち

の表現を広げる題材である¹³。つまり、子どもがもっと自由に色や表現方法を楽しめる。

このワークショップの実践内容を写真とともに説明する。

ワークショップ「からだでえがこう」

図1 材料



図2 材料



図3 活動前



図4 活動①



図5 活動②



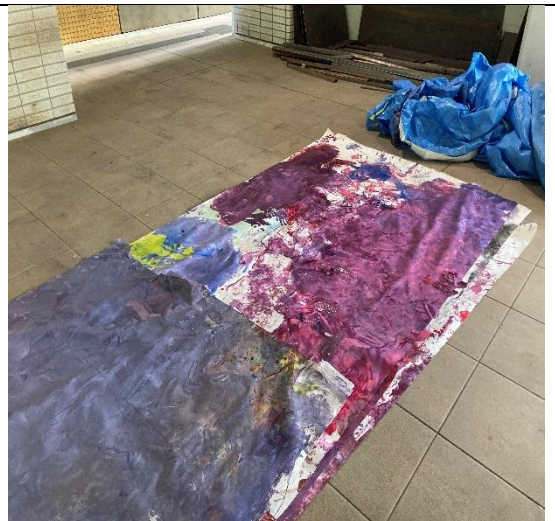
図6 活動③



図7 絵具を洗い流すためのプール



図8 完成作品



「からだでえがこう」の材料は、主に絵具である（図1参照）。水で薄めた絵具が入った絵画用の水バケツが用意されていた（図2参照）。床に長いロール紙が用意されており、ロール紙の下には白い布、その下にはブルーシートが敷かれている（図3参照）。活動前、ワークショップを先導する先生から活動の説明があった。（図3参照）。先生の説明によると、最初に木炭で自由に絵を描き、そのあと「からだ」を使って色を塗っていくという。活動の説明が終わり、子どもたちは木炭を使って思いつくままに絵を描いていた（図4参照）。木炭で絵を描いたあと、その上から絵具を塗っていく（図5参照）。先生、学生、保護者が見守るなかで、手と足を使い自由に色を塗り重ねていく姿が見受けられた（図5・6参照）。終盤、絵具を紙に塗るだけでなく、自分の足に絵具を塗る子、学生の体に絵具を塗る子もいた（図6参照）。このような行為に対して大人から注意されることはなく、大人たちに見守られながら子どもたちは思い思いに活動を楽しんでいた。足の裏で絵具を伸ばす行為に夢中になる子もおり、絵具の感触を足で楽しむ様子も見受けられた。手と足についた絵具を落とすため水を張ったプールが用意されている（図7参照）。

完成した作品をみると、下絵を気にせず色を塗る行為に没頭していたことがよく分かる（図8参照）。出来上がった作品は、大学の授業で公開され学生の教材となる。

「からだでえがこう」は作品を完成させることが目的ではなく、子どもたちが体（手と足）で絵具を塗るという行為に没頭し、絵具で遊ぶことが重要となる活動であった。

同大学のイベントの主催者である初等芸術教育学科長・車谷哲秋教授¹⁴によると「げんだいキッズ・アートカレッジ」を開催するにあたり、その予算は80万円計上しているという。車谷教授は、このような大規模なイベントは準備等などに負担がかかるため、ワークショップの開催を縮小化し日常化したいと述べていた。百貨店や商業施設から依頼を受ける産学連携プロジェクトなどがあり地域のイベントなどでワークショップの開催を依頼される。その依頼を受け、学生が主体となってワークショップの設計や準備をしているそうだ。このように、車谷教授は学生の主体性を育むことにも力を入れ、教員としての資質

が養えるよう学生の学びを支援している。

その活動の一環として、大阪芸術大学が主催する「アート・森」というプロジェクトがある。その活動の概要を次節で説明する。

(2) 自然の中で子どもたちと創作活動を楽しむ「アート・森」

「アート・森」は、大阪芸術大学元教授末延國康氏が主宰し、現場の教員らがスタッフになって運営されている「アート活動」を行う団体で、2016年から自治体と連携して開催している。河内長野市・滝畑という自然豊かな場所で、春・夏・秋と毎回テーマを変えながらワークショップを実施し、一日がかりでゆっくりと自由な制作の楽しさを子どもたちに体験してもらうというプロジェクトである¹⁵。



今回は、我々は10月22日に行われた秋の回を視察した。場所は、大阪府河内長野市滝畑の滝畑コミュニティーセンターで開催される。参加費は幼児、小学生から中学生までが1000円、高校生から大人までが2000円で、子どもの付き添いは無料である。定員は25名であった。材料や用具は現地で用意されており、参加者が持参するのは昼食のみである。

内容は、「木工」をテーマとした自由制作であった。本立て、小物入れ、車、鉛筆入れ、というような見本を挙げていたが、何を作ってもよいという自由制作であった。参加者は、主に小学生であるが、中学生1人、大人2人、子どもの付き添いで来場した保護者であった。制作時間は10時から16時までの6時間である。

大阪芸術大学初等芸術教育学科の学生がスタッフとして参加し、参加者の制作活動の支援を行う。ここでの活動内容を写真とともに説明する。

図1 スケジュール

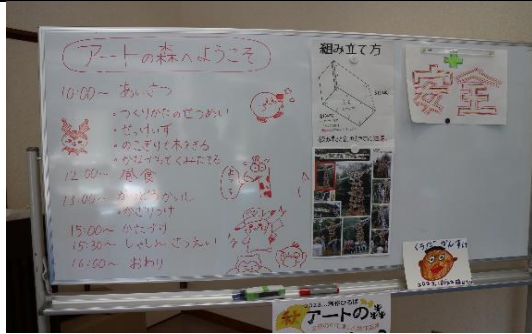


図2 作り方の説明



図3 材料①



図4 材料②



図5 道具(釘)



図6 道具(のこぎり・かなずち)



図7 道具(ペンチ、彫刻刀)



図8 道具(電動のこぎり)

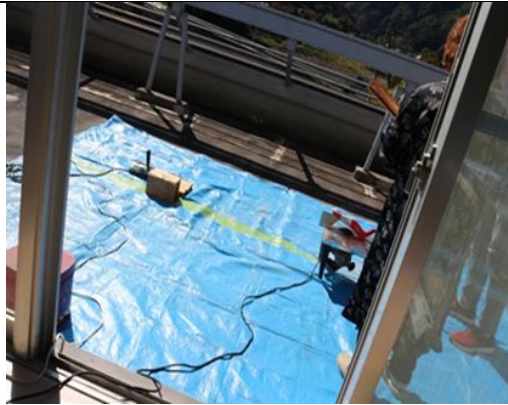


図9 道具 (グルーガン)



図10 豊富な材料から選ぶ



図11 家族それぞれで作成する



図12 保護者による援助



図13 学生スタッフの援助



図14 完成作品①



図15 完成作品②



図16 完成作品③



最初に1日のスケジュールと作り方の説明がなされる(図1・2参照)。作り方の説明のあとは、簡単な設計図を作成し、中央に集められた木材(図3参照)からのこぎりで木を切る作業に入る。のこぎりで木を切る作業は、小学生の子どもにとって危険な行為のように思われるが、正しい使い方をすれば安全に木を切ることができる。そのため、のこぎりを使用し木を切る作業は子ども自らが行っていた(図11参照)。木材を組み立てる際、金槌を使って釘を打ち込むが、この作業も子ども自らが行う。子どもたちは、豊富な材料の中から使いたいものを選び取り、その材料を使用し作品に装飾を施していた(図10参照)。火傷をする恐れがあるグルーガン、電動のこぎりなど危険な道具の使用は必ず大人が行うようにしていた(図8・9参照)。

子どもたちが完成した作品を見せてくれた際、宝物のように作品の良さを語ってくれた。(図14~16参照) こうした、創作活動は子どもの達成感を満たし、自分の作品が褒められると、子ども自身が認められたと感じるはずである。

主催者の末延先生から以下の助言をいただいた。

- ① 作品の土台となる材料の木は、大阪木工組合によって提供された廃材である。
- ② 学校では作業時間に制約があるが、ここでは時間制限なく、6時間という長時間設定することで、ノーチャイムであるから子どもは自由な活動が行える。制作中は、いつでも休憩しても良い。スケジュールはあるが、空腹になればいつでも昼食をとっても良いとしていた。しかも自由に過ごしても怒られない。
このように、子どもたちが活動するさいの自由を尊重している。
- ③ 材料が豊富にあることで、ウェビング的¹⁶な発想が制作中にできる。つまり、作業工程のなかで次から次へとアイデアが浮かびそれを形にしていくのである。
- ④ 子どもができないことに対して大人は援助するが、その作業の最後は必ず子どもにさせ満足感が得られるようにしている。

我々の気づきとして、付き添いとして参加した保護者は、子どもとコミュニケーションを取りながら、子どもがしたいことを実現するため、子どもとともに考えながら制作を進めていた(図12参照)。このような子どもから大人までが参加する活動が、異年齢間でのコミュニケーションを促進し、子どものコミュニケーション能力を育てる場となっている。長時間における作品作りを通して子ども同士が出会い、新しい友達づくりの場としての役割も果たしている。また、学生がスタッフとして子どもの援助に入ることは、学生の主体的な学びにもなっていた。

大阪芸術大学初等芸術学科の学生は、小学校や幼稚園、保育所などの先生をめざす学生たちである。同大学は、学生たちにとって現場に即した豊かな経験になるよう、自治体と連携し、このようなプロジェクトを実行している。学生たちに、子どもたちの発想の広がりを感じさせ、子どもの思いがけない行動にその場で柔軟に対応できる経験が得られるよう、教員は指導し支援している¹⁷。

車谷教授は、緑あふれる環境のもと、五感で自然を感じながら、時間に追われることな

く自由に自己表現を楽しむ経験をできるのが、この「アートの森」だという。今の小学校や幼稚園でこのようなワークショップを行うことは、難しいのが現状であるとし、こうした場が、子ども一人ひとりの「好き」を伸ばし、人間らしさや感性を育むことを願いこの活動に取り組んでいる。車谷教授は、学生たちにこのワークショップを通じて、子どもたちに「教える」というよりも、横に並んで一緒に制作し、「ともに楽しむ」というスタンスを重視するよう指導している¹⁸。

教員養成校である大阪芸術大学初等芸術学科と自治体の連携は、学生の教員としての資質や能力を育成する一助となっている。同時に、地域の子どもたちが学生や大人と交流しながら創作活動を行うことで、子どもたちのもつ資質や能力が引き出され、子どもたちの生きる力となっていると考える。

3. 民間企業が支援する子どもの「造形遊び」－アートスタジオ・『Crip(クリップ)』－

東京都中央区築地にあるアートスタジオ（以下、クリップとする）は、子どもたちが自由に創造性を発揮できる場所である。ここでは、絵の具遊びやスプレーを使ったアートなど、家庭ではなかなか体験できない大胆なアート活動が行われている。クリップは、子どもたちが本来持っている感性を育むことを目指しており、自由でクリエイティブな遊びを日常生活の中に取り入れることを提案している。

我々は、クリップがどのように運営しているのかを確かめるため、クリップ築地店の視察を行った¹⁹。

クリップのオーナーである木村歳一氏は、現在、曾祖父が始めた老舗書店「明正堂」を営みながら、クリップの運営を行っている。木村氏は、埼玉県と連携し、クリップ 2 号店を彩の国さいたま芸術場の併設店として2024年3月1日にオープンということではなかったが、スタッフの案内によって店内を見学した。クリップの営業時間は10:00から18:00で、休業日は不定休としている。

① 施設について



クリップには、シャワーや授乳室、おむつ交換台などの設備も完備され、子どもたちが安心してアート活動に参加できる環境が整っていた。入店の際、靴下が汚れるので靴下を

脱ぎ、スタッフから子どもと保護者に服が汚れないよう子どもにはスモック、大人にはエプロンが渡される。

② クリップでのルール



木村氏は、「上手だね」「何を描いたの?」「何を作ったの?」という言葉を使わないことを提唱している。彼は、この言葉が子どもたちにプレッシャーを与え、褒められるために何かをする方向にすり替わってしまうと考えているからだ。その代わり、例えば「元気な〇〇だね」「きれいな色使いだね」というように、具体的に褒めることをモットーとしている。そして、大人は子どもの行為に共感すること、例えば「ていねいだね」「力強いね」というように、子どもがこだわったところを探すよう促している。

また入店の際に、スタッフは子どもにお約束事（スタジオ内にて自由に遊ぶための最低限のマナー）を一人一人に目を見て伝えている。例えば別の遊びをするときは必ず手と足を洗ってから次の遊びをすること、友達が嫌がるようなことはしないなど、これはスタジオ内ですべての人が心地よく遊ぶための約束事である。

③ 自由に創作できる空間

(1) 絵具遊び

店内に入ると、色とりどりの壁が目をついた。壁一面に絵具で彩られている。道具は絵具のはいったスプレーが置いてあった。この絵具の入ったスプレーで、壁に張られた紙、アクリル板に描く。絵具とパレット、筆も用意されており、必要ならば受付カウ



絵具スプレー



筆とパレット

ンターで受け取ることができる。紙に描いたものを、壁に飾っていた。紙の使用には制限がなく、好きなだけ使ってよいということであった。紙に描いた作品を使ってマイバックを作成するコーナーがあった。天井をみると、手形があったので、「どのようにして天井に描いたのか」をスタッフに聞いたところ、子どもが天井に絵具を塗りたいと言い出し、大人が子どもを持ち上げ、天井に絵具を塗ったそうである。



アクリル板



絵画机



描いた絵を飾る



天井



マイバック作成コーナー

(2) 粘土遊び

粘土は、その場で土を陶芸土練機で作っていた。陶芸土練機から粘土が出てくるところを、子どもは興味津々で見ている。使用済みの粘土は陶芸土練機でリサイクルされ新しい粘土として子どもたちに提供される。子どもは、ヘラを使って粘土の作品を作っても良いし、おもちゃに粘土を塗りたくっても注意されない。汚れたおもちゃを子ども自ら洗えば問題はないとしている。できた粘土の作品は棚に飾り、来場者に見てもらえる。また、粘土で作品を作るだけでなく、粘土を踏みつけて粘土の感触を楽しむこともできる。



陶芸土練機



粘土コーナー



粘土遊びの道具
(ヘラなど)



粘土作品展示コーナー

絵具遊びと粘土遊びは常設コーナーとして備えられ、その他には木工コーナー、期間限定で設置された断熱材で創作活動ができるコーナーがあった。様々な創作体験ができるような工夫がこらされていた。また、作って遊ぶだけではなく、スタッフは子どもが使用した道具は子ども自身で洗ってから片づけるよう促している。

材料となる木材、断熱材は業者から提供された廃材である。廃材を材料として扱うことでコストを下げ、環境教育にも一役買っている。

クリップでは、子どもたちが自分たちの作品を作り上げる過程を大切にしている。これにより、子どもたちは自分自身が興味あるものに対して、よく見て、こだわって作り上げるという経験を通じて、自ら学び、学びを楽しむことができる。クリップは、これを子どもたちが生きる力を育むための重要な体験としてみている。このような子どもの自主的で主体的な遊びは、子ども自身の創造力や思考力を育む。

クリップは、新たな試みとして埼玉県と連携し、彩の国さいたま芸術劇場に2号店を出店する。そのいきさつを木村氏から聞くことができた、埼玉県は彩の国さいたま劇場を訪れる層の高齢化を懸念し、新たに子育て世代を呼びたいという思いから、提携企業を募集した。そこへ、クリップが入札し採用されたそうである。(ただし、カフェも運営するという条件が付けられた。)クリップ2号店は、バリアフリー化されており、木村氏は「障害を持つ子どもを区別したくない、特別扱いしないという。障害を持つ子どもが気軽に訪れられるよう、特別養護学級の保護者などにクリップ2号店を周知させたい」と述べていた。

このようにして地域創生の一事業として、スタジオクリップ2号店が彩の国さいたま芸術劇場に併設されたのである。

クリップでは新しい友だちとの出会いがあるという、友だちとの共作には学びがあると木村氏は述べていた。このような場を自治体が設けるということは、子育て支援につながり、子どもの資質・能力を育てるうえで大きな意義があると考えられる。

4. アートと子どもをつなぐ美術館の役割

姫路市において子どもとアートがつながるには、姫路市立美術館²⁰の役割が重要である。子育て世代における美術館・博物館の利用実態を把握するため、18年前の調査報告になるが参考として次の調査報告を挙げる。的場康子（2006）の調査報告によると、首都圏における小さい子どもがいる育児世代にとって、美術館・博物館は、足を運びにくいところであるということが指摘されている。美術館・博物館に対する要望として子育て世代の多くが「子どもにわかりやすいような展示等の工夫を行い、楽しめるような空間を演出すること」と、「学校教育との連携を深めること」を期待しているという²¹。

我々は姫路市立美術館において、子どもを連れての来館がどれくらいあるのか、同館学芸員小川美波氏にお聞きした。近年、同美術館に足を運ぶ若い世代が増え、ベビーカーを押して来館する家族の姿を見かけるようになったそうである²²。

そのため、授乳室、ベビーカー置き場、子どもが休憩できるキッズスペースを設置することが当館の課題だとおっしゃっていた。だが、現実問題として姫路市立美術館の構造上、これらを設置するスペースの確保が難しいという。また、同館学芸課長鬼本佳代子氏いわく、他の来館者の目を気にせず、子ども（未就学の子ども・小学生）が気兼ねなく美術館へ足を運ぶには、子どもに対して寛容な心を持ち合わせなければならず、美術館のスタッフの意識、社会における子どもへの見方を変えなければならないと述べていた²³。

姫路市立美術館は2017年度から文化庁の指導を仰いで「ひとにも、モノにもやさしい美術館」を目指す環境改善に取り組み始めた。その後、2019年4月に同美術館はリニューアル・オープンする。リニューアル・オープンを記念して開催されたのが、特別展「チームラボ 世界は暗闇からはじまるが、それでもやさしくうつくしい」であった。この時の来場者数は10万人を突破し、リニューアルオープンを前の開館以来最高となる数字を記録している。チームラボは東京都千代田区に本社を持つデジタルコンテンツ制作会社である。彼らはウルトラテクノロジスト集団と自称し、最新のテクノロジーを駆使して、光や投影、センサー、音などのデジタルコンテンツを作成し、人々の感覚や感情に訴えかける作品を世界中で展示し、その作品は、デジタルアートの先駆者としても知られている。

同美術館は、チームラボの「万人を受け入れ、また万人に受け入れられるインクルーシブな表現を展開しているアート集団」という点に着目し、万人に受け入れられるアートに可能性を見出したのである²⁴。

2023（令和5）年7月22日（土）から2024（令和6）年1月21日（日）まで、姫路市立美術館にてチームラボによる『無限の連続の中の存在』という特別展示が催された。

このチームラボの特別展示に合わせ、1月13日（土）にチームラボの桑原葉子氏を講師として招き子ども向けワークショップが開催された。定員は15組（参加申込多数の場合は抽選）、対象となったのは小学生（保護者同伴必須）である。同館の2階講堂・企画展示室で開催された。ワークショップの題材は、「チームラボの新作を考える」というものであった。ワークショップの内容は次のようなものであった。

チームラボの新作を考える前段階として、参加者を班分けし、同館の学芸員とともにチームラボの作品を鑑賞する。その際、学芸員が作品の説明を行った。その後、講堂・企画展示室に戻り、子どもたちはチームラボの新作を考える（図1）。チームラボの新作は絵画もしくは文章で表現し作品にする。最後に、班内で自分の作品を見せ説明する。説明が終了する度に子どもは作品を掲げ写真撮影を行った。班での作品説明が終了したのち、各々が全員の作品を鑑賞してまわる（図2）。鑑賞後、講師の桑原氏が総括し、ワークショップは終了するというものであった。



このような、美術館におけるアートとワークショップの融合は、クリエイティブな学習体験を提供している。参加者が展示作品に刺激され、自分自身で新しい作品へと再構築していく、それを他の参加者と共有することで、創造性を刺激し、また新たなアイデアを生み出すのに理想的だといえる。これは美術館ワークショップの強みであるといえる。

同美術館は、チームラボの作品の中から子ども向けの作品ではなく「万人」にアートが開かれるような作品を選択した²⁵。それが功を奏し、子どもから大人までが同美術館に訪れた。同時に子ども向けワークショップを開催することによって、子どもはアートを身近に感じる経験をする。

ただ、「万人」にアートが開かれたことで、子連れの来館者のために授乳室、ベビーカー置き場などを設置することが同館の課題として挙げられたのではないだろうか。

姫路市美術館は「万人」に開かれた美術館を目指している。この「万人」というキーワードは、我々に次のような課題を提示した。「万人」つまり、子どもの多様性である。

我々は子どもの多様性を尊重し、障がいの有無に関わらず、すべての子どもが参加できるアート活動を推進すること。そのために、我々が提案する「アートで遊ぶ場」を提供することを目指すのである。これを実現するためには、すべての子どもが参加できる「造形遊び」の方法を継続的に検討し、改善していく必要がある。この取り組みは、すべての子どもが自己表現を楽しむ機会を持つことを可能にする。

5. まとめ

本研究は、子どもの非認知能力が「造形遊び」を通じて育まれることを前提とする。姫路市の幼保小の教員は、「造形遊び」を通じて子どもの非認知能力が育まれると理解し、「造形遊び」の実践に励んでいるが、実際には、「造形遊び」の実践は難しいと感じている。「造形遊び」は、乳幼児から小学校を卒業するまで継続的に行うことが重要だ。これを補うために、学外で「造形遊び」ができる場を設けるべきだと考える。その参考事例として、自治体が後援している大阪芸術大学初等芸術学科のアートを題材としたワークショップの活動と、自治体の誘致により彩の国さいたま芸術劇場に併設された「アートスタジオ・クリップ」での活動を紹介した。子どもたちにとって、学校では学べないことを学外で学ぶことは大きな意義があると考え。子どもの育ちに必要なのは、創造的に遊ぶことで、それを可能とする場所が必要だ。また、本研究の視察先では業者から提供された廃材を材料として使用していた。このような、廃材を利用したアート活動は、環境教育としての役割も果たすという可能性も見いだせた。

これらの見解により、我々は姫路市が企業と提携し、子どもたちが創造的に遊べる「アートで遊ぶ場」を設けることを提案する。同時に、教員養成校が主体となり「造形遊び」のワークショップを各地で開催できるよう支援し、「造形遊び」のノウハウを教授する講師を招き講習会を開催することを提案する。これにより教育関係者が学べる場が設けられ、「造形遊び」の研究はさらに深化していくと考える。

姫路市立美術館の「万人」に開かれたアートは、子どもの多様性を認め、子どもに対する社会への見方を変えていく可能性を秘めている。子どもにとってアートが日常化することは、社会が子どもの多様性を受け入れたということであり、社会全体で子育て支援がなされているという証でもある。

子どもが遊びを通じて創造性を育む場所を設けることは、子育て世代を引き寄せ、子育ての支援と地域活性化に貢献すると我々は考える。子どもを中心としたまちづくりにはアートが必要なのである。したがって、すべての子どもが参加できる「造形遊び」のワークショップの開催方法を模索し、実践していくことが、我々の今後の課題である。

謝辞

本報告書の完成に至るまで、多くの方々のご協力と支援を賜りました。ここに深く感謝の意を表します。

今回行われたアンケートの調査は、姫路市教育委員会学校指導課係長鎌田隆志様、子ども未来局課教育保育部こども保育課課長補佐藤尾麻紀様、幼保連携政策課持田愛様のご協力のもと行われ、姫路市における「造形遊び」の実施状況を把握することができました。また、打ち合わせの際には有意義なご指摘をくださり、我々の研究の励みとなりました。深く感謝申し上げます。

姫路市内における幼児教育施設と小学校の教員の方々には多忙にもかかわらずアンケー

トの回答に協力していただきましたこと深く感謝申し上げます。

姫路市立美術館の学芸課長鬼本佳代子様、学芸課係長米田春子様、学芸員小川美波様からは我々の研究に対して惜しめない協力とアドバイスをしてくださいましたこと深く感謝申し上げます。

大阪芸術大学初等芸術学科長車谷哲明教授並びに、創作ひろばアートの森の代表末延國康氏には、「げんだいキッズ・アートカレッジ」と「アートの森」の視察を許可していただき、我々の質問に快く答えてくださったことに深く感謝申し上げます。

スタジオクリップ代表の木村歳一氏には、クリップ 2 号店のオープン準備で多忙にも関わらず、クリップ築地店・クリップ 2 号店の視察を許可していただき、そのうえインタビューにまで応じてくださり、深く感謝申し上げます。

本研究の成果は、ここに名を連ねたすべての方々、そして名前は挙げられないものの、この研究に関わった全ての人々の協力の賜物です。心より感謝申し上げます。

引用文献・参考文献

- 1 リーディングプロジェクトとして、「音楽のまち・ひめじ」の推進、「オールひめじ・アーツ&ライフ・プロジェクト」の開催を実施している。
- 2 スタジオ・クリップ、明正堂書店（2024 年）「コンセプト」<https://crep-art.com/concept/>（2024 年 3 月 11 日最終閲覧日）。
- 3 同上
- 4 横田咲樹、高橋敏之（2021 年）「「造形遊び」の視点から見た幼児造形教育と小学校図画工作科教育の接続の課題－幼児教育関係告示文・領域「表現」と『小学校学習指導要領解説図画工作編を中心にして－』」『美術教育学研究』大学美術教育学会 第 53 号、314 頁。
- 5 阿部宏行（2016 年）「なぜ「造形遊び」は定着しないのか？」『芸術・スポーツ文化学研究 2』北海道教育大学岩見沢校芸術・スポーツ文化学研究会編集部会、参照。
- 6 横田咲樹・高橋敏之（2021 年）「「造形遊び」の視点から見た幼児造形教育と小学校図画工作科教育の接続課題－幼児教育関連告示文・領域「表現」と『小学校学習指導要領解説図画工作編』を中心にして－」『美術教育学研究』大学美術教育学会 第 53 号、318 頁。
- 7 丁子 かおる（2017 年 4 月 - 2023 年 3 月）「非認知的能力を継続させる育ちと学びの造形教育軸－材料用具による保幼小中接続－」日本学術振興会 科学研究費助成事業 基盤

研究(C)。

⁸ 同上

⁹ アンケートの回答項目は、伍翔南（2023）が東京都で行った調査と比較できるよう項目と同様のものを設定した。伍翔南は、小学校の図画工作専科教員を対象としたアンケート調査を行ったが、「造形遊び」の実施状況を把握するため我々は市内の幼児教育施設にもアンケートの回答を依頼した。伍翔南（2023年3月）「東京都における「造形遊び」の実施状況に関する一考察－図画工作専科教員に対するアンケート調査の結果から－」『早稲田大学大学院教育学研究科紀要』別冊 31号、参照。

¹⁰ 2月にアンケート調査を行ったため回答人数が少ない。だが、貴重な意見には変わりがないことをご了承願いたい。

¹¹ アンケートの回収率が低いため、予測するに止めておく。

¹² 高橋陽一編（2013年）『造形ワークショップの広がり』武蔵野美術大学出版局、43頁。

¹³ 井関和代・車谷哲明（2019年）「身体で描こう（絵具遊び）」『新学習指導要領にもとづく 楽しいアート』昭和堂、90頁。

¹⁴ 造形活動（図画工作）研究者、幼児及び児童の造形活動の実践者である。「土粘土」を素材にした教材の研究・開発に従事する。

¹⁵ 大阪芸術大学（2022年）「自然の中で子どもたちと創作活動を楽しむアートの森」https://www.osaka-geidai.ac.jp/topics/webarticle_artnomori2022（2024年3月11日最終閲覧日）

¹⁶ 末延氏は子ども自身が創作活動の過程において生まれたアイデアを次々に試している状態がウェビング（法）的であるとしている。つまり、子どもが創作活動の過程で思考する、その思考するなかで、次々に生まれてくるアイデアを繋ぎ合わせて形にしているというのである。これを探求学習として捉えている。

【ウェビング法とは、特に探究学習や問題解決の過程で有効に活用される。具体的には、観察や実験などで収集した情報を再構成し、関係や傾向を見出す。この方法は、新しい関連性や視点を発見するのに役立つ。ウェビング法は、思考の流れを視覚的に表現することで、アイデアの発散と収束を助け、深い理解と洞察を促進する。この方法は、個々の学習者が自分自身の理解を深め、新たな知識を構築するのを助けるため、教育の現場で広く利用されている。】

¹⁷ 同上

¹⁸ 同上

¹⁹ 2023年2月26日（月）にクリップ築地店を訪れ、翌27日（火）彩の国さいたま芸術劇場にて、木村歳一氏にインタビューを実施した。

²⁰ 姫路市立美術館は、昭和58年（1983年）4月1日に「市民の美術文化の高揚を図

る」ことを設置目的として開館する。翌年1月17日には博物館法に基づく「登録博物館」に登録された。美術館は、国の登録有形文化財である煉瓦造りの建物を器とし、約5,000点の作品を所蔵する。コレクションギャラリーでは無料で多様な所蔵品を紹介し、庭園には屋外彫刻が配置されている。企画展示室では、国内外の優れた美術を紹介する特別企画展や公募展「姫路市美術展」など多彩な企画を展開している。同美術館は、国宝・世界遺産の姫路城の特別史跡地内にあり、美しい景観を提供し、市民の目を楽しませている。

²¹ 的場康子（2006年）「美術館・博物館の教育普及活動について—美術・博物館にかんするアンケート調査から—」『Life Design Report（2006年3-4月号）』第一生命経済研究所、16-23頁。

²² 2024年3月5日（火）姫路市立美術館にてインタビューを実施。

²³ 同上

²⁴ 美術手帳（2019年）「チームラボの個展を通じて考える「美術館の存在意義」。姫路市立美術館の挑戦」、<https://bijutsutecho.com/magazine/insight/promotion/19998>（3月13日最終閲覧）。

²⁵ 同上

参考資料

① 幼稚園、保育所、子ども園における「造形遊び」の実施状況に関する調査3～5歳児クラス担当者向け（姫路市大学発まちづくり研究助成事業）アンケート

問0. 勤務先の園は公立ですか？私立ですか？

選択肢

公立

私立

問1. 本年度、担当したクラスを教えてください（複数選択可）

選択肢*

3歳児クラス

4歳児クラス

5歳児クラス

全クラス

問2. 本年度はどのような「造形遊び」を実施しましたか（複数選択可）

◎空間遊び【場所とか環境（木立、ブランコ、すべり台など）へ全身を使って働きかける動きが特徴の形には残らない造形活動。】

◎材料遊び【材料、材質へのかかわり、材料体験、材質や機能のたしかめの活動。以下の内容を含む。①材料集め（収集活動）。②材料経験（材料への興味づけ、材質感の経験・

読み取り、材料への働きかけによる特質、機能への関心)。③材料遊び(操作、変形、加工による造形へのアプローチ)

◎構成遊び【材料を並べたり、組み立てたり、飾ったりする活動。材料を並べて絵にしたり、通信したりする活動や身体飾りたてをしていく活動】

◎操作遊び【材料・用具を使って、点を打ったり、線を引いたり、形をとったりといった造形活動。技法的な操作遊び。】

◎模倣遊び【実際のものに近付けたい、似せたいという願望と多分に重なる造形活動。自然物、人工物、既成品などの形をイメージに合わせる「見立て遊び(形みつけ)」や、本人がそのものになりきるといったイメージにかかわる造形活動。】

選択肢

- 空間遊び
- 材料遊び
- 構成遊び
- 操作遊び
- 模倣遊び
- 実施していない

問3 本年度、「造形遊び」を実施した題材数を教えて下さい。

選択肢

- 実施していない
- 1～2題材
- 3～4題材
- 5題材以上

問4、「造形遊び」が特定の資質・能力にどの程度の貢献をはたしていると思いますか？以下の各項目(a～j)について1(まったく役に立たない)から5(とても役に立つ)の5段階で回答してください。

(a) 造形的な見方・考え方

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(b) 表現のための技能

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(c) 鑑賞のための能力

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(d) 材料や用具に関する知識

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(e)発想・構想の能力

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(f)独創的な態度

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(g)他者との協調性

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(h)自己肯定感

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(i)他者への共感力

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(j)コミュニケーション能力

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

問5、「造形遊び」を実施するとき、難しいと感じたことはありますか？

選択肢

はい

いいえ

問6、問5で「はい」と回答した方、どのような点で困難だったのかを教えてください。

(複数選択可)

選択肢

指導目標に沿った活動にならないことがある

材料費がかかる

準備が大変だ

園内に「造形遊び」に適した場や環境が少ない

教育効果が分かりにくい

その他

問6で「その他」と回答した方は以下の欄に困難であったことの内容をお書き下さい。

(自由記述)

問7、より良い「造形遊び」を実施するために、どのような支援が必要だと思いますか？

(複数選択可)

選択肢

特にない

「造形遊び」の授業時間数の増加

「造形遊び」の定義や方法についてのより具体的な提示

- テキストでのより多様な題材の提供
- 研究者と実践者の交流機会の提供
- 大学の教員養成課程での「造形遊び」に関連する内容の増加
- その他

問7で「その他」と回答した方は以下の欄にどのような支援が必要か内容をお書き下さい。（自由記述）

② 小学校における「造形遊び」の実施状況に関する調査（姫路市大学発まちづくり研究助成事業）アンケート

問1. 図画工作専科教員ですか。

選択肢

- はい
- いいえ

問2. 本年度、図画工作を担当した学年を教えてください。（複数選択可）

選択肢*

- 低学年（1～2年）
- 中学年（3～4年）
- 高学年（5～6年）
- 全学年

問3. 本年度、図画工作で取り扱った題材を以下の項目から選択して下さい。（複数解答可）

- 絵
- 立体
- 工作
- 造形遊び

問4. 本年度、「造形遊び」を実施した題材数を教えてください。

選択肢

- 実施していない
- 1～2題材
- 3～4題材
- 5題材以上

問5. 本年度はどのような「造形遊び」を実施しましたか（複数選択可）

◎空間遊び【場所とか環境（木立、ブランコ、すべり台など）へ全身を使って働きかける

動きが特徴の形には残らない造形活動。】

◎材料遊び【材料、材質へのかかわり、材料体験、材質や機能のたしかめの活動。以下の内容を含む。①材料集め（収集活動）。②材料経験（材料への興味づけ、材質感の経験・読み取り、材料への働きかけによる特質、機能への関心）。③材料遊び（操作、変形、加工による造形へのアプローチ】

◎構成遊び【材料を並べたり、組み立てたり、飾ったりする活動。材料を並べて絵にしたり、通信したりする活動や身体への飾りたてをしていく活動】

◎操作遊び【材料・用具を使って、点を打ったり、線を引いたり、形をとったりといった造形活動。技法的な操作遊び。】

◎模倣遊び【実際のものに近付けたい、似せたいという願望と多分に重なる造形活動。自然物、人工物、既成品などの形をイメージに合わせる「見立て遊び（形みつけ）」や、本人がそのものになりきるといったイメージにかかわる造形活動。】

*

選択肢

- 空間遊び
- 材料遊び
- 構成遊び
- 操作遊び
- 模倣遊び
- 実施していない

問6. 「造形遊び」が特定の資質・能力にどの程度の貢献をはたしていると思いますか？
以下の各項目（a～j）について 1（まったく役に立たない）から 5（とても役に立つ）の
5段階で回答してください。

(a) 造形的な見方・考え方

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(b) 表現のための技能

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(c) 鑑賞のための能力

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(d) 材料や用具に関する知識

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(e) 発想・構想の能力

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(f)独創的な態度

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(g)他者との協調性

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(h)自己肯定感

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(i)他者への共感力

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

(j)コミュニケーション能力

まったく役に立たない 1～5 とても役に立つ

問7. 「造形遊び」を実施するとき、難しいと感じたことはありますか？

選択肢

はい

いいえ

問8. 問7で「はい」と回答した方、どのような点で困難だったのかを教えてください。

(複数選択可)

選択肢

指導目標に沿った活動にならないことがある

材料費がかかる

準備が大変だ

園内に「造形遊び」に適した場や環境が少ない

教育効果が分かりにくい

その他

問8で「その他」と回答した方は以下の欄に困難であったことの内容をお書き下さい。

(自由記述)

問9. より良い「造形遊び」を実施するために、どのような支援が必要だと思いますか？

(複数選択可)

選択肢

特にない

図画工作の授業時間数の増加

「造形遊び」の定義や方法についてのより具体的な提示

テキストでのより多様な題材の提供

- 研究者と実践者の交流機会の提供
- 大学の教員養成課程での「造形遊び」に関連する内容の増加
- その他

問9で「その他」と回答した方は以下の欄にどのような支援が必要か内容をお書き下さい。（自由記述）

以上

姫路市大学発まちづくり研究助成事業
「全力アートで子ども中心のまちづくりー子ども×遊び×自由ー」
報告書

発行日 令和6年3月
発行 姫路市日ノ本短期大学 ひのたん子ども全力アート
兵庫県姫路市香呂町香呂 890
079-232-4140 (代表)