



令和6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
一子ども×遊び×自由－実践編

報告書



令和7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

井口佳江 佐藤栄悟 山本邑太

目次

はじめに (p.1)

研究の課題と方法 (p.1)

第1章 播州織の廃材と「造形遊び」(p.3)

第2章 粘土を使った「造形遊び」(p.5)

第3章 「造形遊び」の講演会とワークショップ(p.9)

第4章 木工端材を使ったワークショップー特色ある教育を目指してー(p. 25)

まとめ (p.29)

補足資料 (p. 31)

はじめに

本研究の目的は、子どもたちの創造性を育むために、子どもの「造形遊び」を支援することである。近年、コロナ禍により自宅待機を余儀なくされ、そのなかで子どもが虐待を受けるなど、「家庭が閉ざされた空間」である現実が浮き彫りとなった。我々はこの状況を憂慮し、令和5年度の大学発まちづくり研究助成事業（以下、令和5年度研究報告と略す）においてフィールドワークを実施し、子どもが「造形遊び」を通じて創造性を育む場所の提供を提案した¹。

「造形遊び」は、材料やその形、色などに働きかける行為から始まる。最初から具体的な作品を作ることを目的としない。例えば、「絵や立体、工作に表現する」場合、テーマや目的、用途や機能に沿った自己表現が求められる。一方で「造形遊び」には、思いつくまま試みる自由さがある。「造形遊び」は、遊びの特性を生かして材料と向き合い探求する活動であり、その探求の過程で生まれる試みが遊びの特性と結びついている。このような特性から、「造形遊び」は子どもの感性や創造力、思考力を伸ばすのに最適であると我々は考えた。子どもの感性、創造力、思考力を伸ばすことは、「生きる力」を育むことに繋がる。

近年、AIの普及に伴い、人間の創造力や思考力の低下が懸念されている。また、少子高齢化といった社会の変化にも対応する能力を備える必要がある。このため、子どもの「生きる力」を育むことは、これまで以上に重要である。

現在、「造形遊び」は保育園や幼稚園、小学校で行われている教育活動の一環である。昨年度、姫路市の保育施設および小学校教員を対象に、「造形遊び」の実施状況をアンケート調査した。その結果、教員は「造形遊び」を通じて子どもの非認知能力（「生きる力」）が育まれると理解し、「造形遊び」の実践に取り組んでいることが分かった。しかし、実際には、「造形遊び」の実践を困難と感じていることも明らかとなった。「造形遊び」は、乳幼児期から小学校卒業まで継続して行うことが重要であると、先行研究は報告している²。令和5年度研究報告における保育教員および小学校教員へのアンケート調査では、「造形遊び」の困難を克服するには「研究者と実践者の交流の場」が必要であるとの要望が挙がった³。このような研究者と実践者が交流する機会を、我々が提供したいと考えている。

そこで、令和6年度の大学発まちづくり研究助成事業では、教育現場における「造形遊び」の実践の困難さを補うため、我々が主体となりワークショップを開催することを目指す。同時に、このワークショップを通じて、教員を志す学生や現職教員の学びの場とすることも目標とした。

研究の課題と方法

（1）「造形遊び」のワークショップ

「造形遊び」のワークショップは、優れた作品を作るための場ではない。その時々に出会

った者で知恵を出し合い、その作成の過程を共有することが「造形遊び」のワークショップである。そして、「造形遊び」のワークショップは「自分らしさ」の探求でもある。

ワークショップの活動は、「意思の疎通ができれば年齢や力量や作品を区別しない。(参加者の活動に対する係わり方をもっとも大切にし、一人ひとりの固有性を尊重する。その中で自己の感じ方を確認し、あるいは他者の活動に共感する。)・・・中略筆者・・・ワークショップを行う人に出会うところからワークショップは始まる。だから、何をするか、何になるか、前もつての筋書きがない。したがって、活動が終わらないと全体が把握しにくい⁴」という。

つまり、ワークショップでは参加者が自分で考え、作業を進めることが重要だといえる。教師がお手本を見せ、それに従って作業を進める形式ではないということである。

以上のことを踏まえ、本研究における「造形遊び」のワークショップの「ねらい」は子どもが創作活動の中で試行錯誤しながら、自分なりの表現ができるようになることである。

「造形遊び」のワークショップを実践するにあたり、創作活動に廃材を利用することを心掛けた。廃材は、子どもが想像力を駆使して新しいものを作り出すことができ、廃材の形や素材を活かして、独自の作品を作る楽しさを味わうことができる。小学生以上を対象とした活動では、廃材を利用することで、リサイクルや再利用の重要性を学ぶことができる。これにより、環境保護への意識が高まる。廃材は通常、捨てられる。それを利用することで材料費を節約し、経済的な負担を軽減することができる。

以上のことを念頭に置き、我々は「造形遊び」のワークショップを4回開催した。ワークショップの開催日と場所、内容は以下の表の通りである。

「造形遊び」ワークショップ開催一覧				
回	年	月日	場所	内容
第1回	2024年	8月28日	姫路日ノ本短期大学	播州織端材
第2回	2024年	11月9日	姫路日ノ本短期大学	粘土
第3回	2024年	12月1日	姫路日ノ本短期大学	新聞紙
第4回	2025年	1月18日	姫路市立安富北小学校	木工端材

この4回のうち第3回と第4回は参加者に「造形遊び」(ワークショップ、講演会)についてのアンケートを実施した⁵。アンケートの内容は第2章3章で後述する。

ワークショップの第1回は姫路日ノ本短期大学(以下、本学と略称する)にて、播州織の端材を使った「造形遊び」を行った。第2回は本学の学祭のイベントの一環として、近隣の幼稚園、小学校、子ども園に呼びかけ参加者を募り、200kgの土粘土を使った「造形遊び」を行った。第3回は教員を目指す学生及び現職の教員の学びの場になるよう、新渡戸文化学園 VIVISTOP のチーフデレクター山内祐輔氏を招き、講演会とワークショップを本学で開催した。第4回は、第3回の講演会とワークショップに参加していた姫路市安富北小学校の保護者からの依頼により、同校で木工端材を使った造形遊びのワークショップを実施した。以上が、本研究における「造形遊び」のワークショップの実施状況と概要である。

第1章 播州織の廃材と「造形遊び」

第1回目の「造形遊び」は、8月28日に姫路日ノ本短期大学の幼教センターにて行った。

図1 播州織の房耳



対象者は姫路日ノ本短期大学附属幼稚園の5歳児クラスである。ここで行われた「造形遊び」の材料として、播州織の端材を使用した。播州織の端材は兵庫教育大学芸術表現系教育コースの浅海真弓教授より提供していただいた。播州織の廃材は「房耳」と呼ばれる部分を使用した(図1)。房耳は捨てられる部分で、捨てるにも費用がかかってしまうため、創作活動に利用することでコストカットに繋がる。房耳は長いもので50メ

ートルほどある。この房耳を使って、「造形遊び」を試みた。

参加者は、本学の附属幼稚園5歳児が25名である。ワークショップの補助に入ったのは幼稚園教諭2名、本学の教員が4名、短大の学生3名である。実施時間は90分である。

まず、播州織の「房耳」以外に、房耳を切ることができるようにはさみを用意し、壁に房耳を貼り付けられるようマグネットやマスキングテープを用意した。活動中、房耳が毛羽立ちホコリがまってしまうため、園児たちにはマスクを着用してもらった。

【準備物】はさみ、マグネット、マスキングテープ、マスク

I. 播州織端材の「造形遊び」の手順

① 素材との出会い

園児たちの心を躍らせるために、あえて園児には箱の中身を知らせず、箱に何が入っているか、一緒に箱を開けて中身を確認してもらった。箱の中身を確認したあと、一緒に房耳を取り出し、房耳の長さを確認した。

② 創作のテーマを伝える

箱の中にあった房耳を見てもらい、房耳を使って「部屋の飾りつけをする」というテーマを園児に発表した。



③ 活動中のルールを伝える

次に、安全確保のために子どもたちには首に巻いたり、ハサミを友だちに向けたりしないなど、危険なことをしないというルールを伝えた。そうすることで、道具の使い方や素材の扱い方についてルールがあることを認識し、ケガや事故を防ぐことができるからだ。

また、ルールがあることで、子どもたちが自由に活動する中でも秩序を保ちやすくなる。これにより、全員が快適に遊びに参加できる。基本的なルールがあるということは、子どもたちはその範囲内で自由に創造性を発揮でき、制約があるにより新しいアイデアを生み出すきっかけにもなる。このようにして、子どもはルールを守ることを通じて、責任感や協力する姿勢を学ぶことができ、他の子どもたちと協力して遊ぶ力が養われる。

II. 播州織（房耳）の「造形遊び」－活動内容－

最初は、園児は壁、床に飾り付けをしていた。友達と一緒に作業する姿があった。しだいに、耳房をアクセサリのように自分自身の体の一部に巻き付けていた。また、補助に入った学生の体に巻き付け服のように見立て遊ぶ姿が見られた。



第2章 粘土を使った「造形遊び」

第2回目の「造形遊び」のワークショップは、11月9日に姫路日ノ本短期大学の造形室で行った。この日は、学祭イベントの一つとして、姫路日ノ本短期大学附属幼稚園、香呂こども園、香呂小学校にチラシを配布し、3歳から小学6年生までの子どもの参加を募った。参加した子どもは、3歳～小学4年生までの23名である。実施時間は13時～14時30分の90分である。

この日、使用した素材は200kgの土粘土である。粘土は、子どもが自分なりのアプローチを選択できることに適した造形教材であり、子どもの成長に必要な行動的、能動的な学びに適した題材・素材として重視されている。粘土の保存は、かたまりに霧を吹くなどして水分を与え、ビニール袋で密閉することで長期保存が可能となり再利用ができる。

粘土の造形遊びをする際に用意したのは、床を保護するためのビニールシート、粘土が乾いたときに使用する水を入れた霧吹き、粘土のかたまりを切断する切り糸である。

I. 粗大運動から始める粘土遊び

粘土は触れた手の動きそのままに形を変え、作り手の意志や情動が投影され運動的、原始的な感覚の満足を得られることができる。手足胴が大きく動くことを粗大運動という。

粗大運動から始める粘土遊びは、物(object)の作成を第一の目的としないアートセラピー⁶の面も持ち合わせている。



①粘土に触れる

切糸を使用し粘土の塊を人数分（1個約3kg）に切り分ける。それぞれ、粘土に触れてもらう。

②粘土の輪を作る

子どもたちに、粘土を平べったくしてもらい、床に大きな粘土の輪を作る。

③粘土を踏む

リズムに合わせて、粘土の上を一列になって力強く踏みながら歩く。この時、動く方向だけ決めておく。子どもたちはみんなの動きに合わせてなどして、活動的に開放的になる。この時、足で粘土の感触を確かめる。

④共同作業「家を作ろう」

子どもたちが粘土を持ち寄って大きなかたまりとなるような造形活動を行う。3歳児から小学生（中学年）という異年齢同士でコミュニケーションが取れるよう、「家を作ろう」というテーマを与え共同作業を行った。同伴していた保護者も協力して大きな家を作る。

II. 粘土の「造形遊び」を終えて—アンケートによる振り返り—

ワークショップ終了後、保護者に向けてアンケート調査を行った。アンケートの質問数は15項目ある。（質問内容と回答結果の詳細は巻末の補足資料1を参照のこと）

（1）保護者による粘土遊びワークショップに参加した動機と背景

14人の保護者から回答をいただいた。保護者が子どもを参加させた動機は、「たくさんの粘土に触れる機会がないから」（5人・35.7%）という回答が多かった。また、「コロナ禍の影響により集団で遊ぶ経験をしていなかったから」という回答もあり、コロナ禍により子どもが集団で遊ぶ経験をしていないという懸念が保護者にあったことを示唆している。「普段から造形遊びを行っているか」という問いに対して、14人中12人（85.7%）が「はい」と回答している。日頃から「造形遊び」をしていることが、ワークショップに参加する動機になっていることが分かる。

（2）粘土遊びの内容についての評価

保護者に子どもがワークショップを楽しんでいたか、自由に遊んでいたか、粘土遊びで「非日常」を感じることができたか、粘土遊びの内容について、それぞれ5段階で評価してもらった。

ワークショップを子どもが楽しんでいたかについて、5点と評価したのが11人（78.6%）、4点と評価したのが2人（14.3%）、1点と評価したのが1人（7.1%）であった。約9割（評価5と4）の子どもたちは粘土遊びを楽しんでいたといえる。この評価に関連して、自由に遊んでいたかという問いに対して、5点が7人（64.3%）、4点が3人（21.4%）、1点が2人（14.3%）であった。この回答から8割強の保護者は子どもたちが自由に遊べていたと感じた

ようである。粘土遊びで「非日常」を感じることができたかという問いには、5点が11人（78.6%）、4点が2人（14.3%）、1点が1人（7.1%）であった。約9割の保護者が非日常的な体験を子どもがしたと感じていた。この結果の要因は、参加動機にあった「たくさんの粘土に触れる機会がない」ことが、保護者に非日常性を感じさせたと考える。

粘土遊びの内容についての評価は、5点が9人（64.3%）、4点が3人（21.4%）、2点が1人（7.1%）、1点が1人（7.1%）であった。これにより、粘土遊びの内容は、保護者にとっておおむね好評だったといえる。

（3）保護者が感じたこと—粘土遊びと子どもの学び—

今回の粘土遊びでは3歳から10歳までの子どもが一緒になって遊んだ。そこで、保護者に子どもたちは他の子とコミュニケーションが取れていたかどうか質問した（複数回答可）。

一番多かったのは、同年代の子とのコミュニケーションがはかれていたと回答した保護者が12人（85.7%）であった。次に年下の子とのコミュニケーションを取っていた子（9人・64.3%）と、年上の子とコミュニケーションを取っていた子（8人・57.1%）が、ほぼ同数であった。保護者以外の大人とコミュニケーションを取っていた子は5人（35.7%）であった。

この結果から、粘土遊びに参加した子どもは他の子とコミュニケーションをとることができていた。同年代とコミュニケーションをはかることが一番多かったが、自分よりも年上もしくは年下の子ともコミュニケーションが取れていた。また、保護者以外の大人ともコミュニケーションを取っていた子どももいたということが分かる。

保護者に子どもが粘土遊びに取り組むなかで、子どもの新しい一面を見ることができたかという質問をした。その回答を以下に集約した。

- ・普段は飽きやすいのに対して、大きな家を作る際に粘り強く壁を作っていた点（粘り強さ）。
- ・みんなで大きなものを作る際に、自ら他の場所まで手伝いに行っていたこと（協力性）。
- ・「みんなで」と言われた時に、それを嫌がらず楽しめていた点（柔軟性）。
- ・「ヒモを作る」際に、初めは細かい作業を丁寧に進めていた点（丁寧さ）。
- ・作業を最後まで完了させる姿勢。

このように、保護者は粘土遊びを通して子どもに粘り強さ、協力性、行動における柔軟性、作業の丁寧さがあることに気づくことができた。そのうえで、他の子どもたちと一緒に造形遊びをする姿が新鮮であると感じており、全身を使って楽しんでいる様子が見られたことが、保護者の眼には子どもの新しい一面として映ったようである。

次に、粘土遊びを通して子どもにどのような学びがあったかを保護者に質問した。保護者の回答を以下に集約した。

- ・普段の生活では得られない新しい経験ができたこと。
- ・身体を使って楽しんでいる様子が見られたこと。

- ・自由に創作する楽しさを感じてもらえたこと。
- ・「みんなで」一生懸命最後まで家を作った。
- ・みんなで何かを作り上げる楽しさや喜びを感じることができた。
- ・新しい経験をすることができたこと。
- ・自分のものを作り出す様子が面白かったこと。
- ・粘土の特性を学び、扱い方を知ることができたこと。
- ・想像力が豊かになったこと。

以上のように、保護者は粘土遊びを通じて、新しい体験をしていたこと、それを全身で楽しみ、自由な創作を行っていたことから、協力の大切さや粘土の特性を学べたということを感じていた。

Ⅲ. 小括－粘土遊びのワークショップ－

粘土遊びのワークショップに参加した保護者は、コロナ禍で自宅待機を余儀なくされ、子どもが集団で遊べていない時期があったことを危惧していた。保護者は子どもが集団で遊ぶことの必要性を認識しており、それがワークショップへの参加動機となっていた。

保護者も子どもと一緒に粘土遊びを楽しんだ⁷。普段、保護者は子どもが集団のなかで創作する活動を目の当たりにすることは、ほぼないといってよい。そのため、保護者は子どもが、ただの塊の粘土を使って協力して形になる喜びや驚きを間近で感じることができた。我々にとって、子どもたちが粘土を足で踏み、その感触を味わい、粘土の特性を学ぶ機会となったことは有意義であった。

粘土遊びのワークショップは異年齢の集団で創作活動を行った。我々は子どもが異年齢同士で交流することで、お互いに新しい知識や視点を得ることができると考えている。例えば、年上の子どもがすることを年下の子どもが真似てやってみる。そうすることで、年下の子どもは年上の子どもから学び、新しいスキルや情報を得ることができる。

子どもたちが、さまざまな年齢層と関わることで、社会性が育まれると考える。ここでの社会性とは、他者の考えや感情を理解することである。それにより共感する力が養われ、コミュニケーションスキルも向上する。

ただし、年齢が異なるということは、当然子どもの成長のスピードや発達段階が異なるため、一部の活動や課題において理解度や参加意欲に差が生じることもある。例えば、年下の子どもがついていけないと感じることや、年上の子どもが退屈に感じることもある。この点については、保護者のアンケート回答にも「子どもの平均年齢と内容が釣り合っていないと感じました」という指摘がなされていた。異年齢の子どもたちが同時に創作活動をする場合、個々の子どものニーズに合わせたサポートは難しい。特に大人数のグループでは、十分な配慮が必要だ。これを反省として、我々は異年齢の子どもが集団で協同活動に参加できるような造形遊びの内容を検討しなければならない。

第3章「造形遊び」の講演会とワークショップ

第3回の「造形遊び」は、姫路市内の教員を目指す学生及び現職の教員の学びの場になるよう、講演会とワークショップを本学で同時開催した。講演会とワークショップの講師に、新渡戸文化学園 VIVISTOP チーフディレクターの山内祐輔氏を招いた。山内氏は「造形遊び」の専門家である

講演会は教職員の方、学生、造形遊びに興味をもつ市民を参加対象とした。場所は、本学の幼児教育センターで行った。時間は13時から14時30分の90分である。講演会のテーマは「造形あそびについて考える」とした。この講演会は、「〈造形あそび〉ってなんだろう？」「〈造形あそび〉の仕方がよく分からない？」「子どもたちにとって〈造形あそび〉って必要なことなの？」というような疑問に対して、講師の山内祐輔氏が解説する。講演会では参加者全員で新聞紙を使った「造形あそび」を実践する時間も設けた。

講演後は、3歳から12歳の子どもが参加する「造形遊び」のワークショップを開催した。このワークショップでは、先の講演会で行った新聞紙の「造形遊び」を応用し実践した。時間は15時から始まり、終了が16時30分の90分間である。講演後にワークショップを設定した目的は、講演会での学びを体験するためである。そうすることで、普段は教える側である教員が生徒になり、楽しみながら子どもたちと「造形あそび」を学べ、教員をめざす学生にとっては、将来の学びに繋がると考えたからである。

【準備物】折り紙（参加者1人につき1枚）、新聞紙1年分、マスキングテープ50個、スズランテープ1巻

I. 「造形遊び」の講演会

講師の山内氏による講演会の内容を紹介する。参加者は16名である。その内、小学生1人が参加した。ここでは、ワークショップ形式を用いて参加者と共に『造形遊び』の可能性や意義について探求する。

(1) 「折り紙的な学習観」(Origamiメタファー)

導入として折り紙でツル（鶴）を折る

参加者に1人につき折り紙1枚を配り、5分でツルを折ってもらう。ツルを折る際に、折り方が分からなければ、人に手伝ってもらうこと、スマートフォンで調べることも可とした。

【折り紙を折ってみて】

(山内氏の解説)

ツルを折るという明確な目的に向かう学びは、直線的である。すなわち、目標（ツルの完成）が設定され、それに従って進められる。これまでの教育は、このように目標達成を重視する直線的な学習が主流であった。得意・不得意に関わらず、ICT（スマホなど）の補助や他者のサポートによって、学び合いが促進され、自動的にツルが完成する。この形式は、教科学習に似ており、一人で学びを進めるプロセスともいえる。インストラクション（指示）に従い段階的に学習を進めることで成果が得られ、最終的に作品が完成する構造である。

一方、「造形遊び」は「折り紙的な学習観」（これを山内氏は「Origami メタファー」と称している）からの脱却を目指す。折り紙でツルを折るという体験は、これまでの学習方法の象徴といえ、それは「させられる」という受動的な学びの状態を示している。この学習方法では、教える側が一方的に子どもの学習をコントロールする。しかし、造形遊びにおいては、子どものためだけでなく、教える側にとっても意味のある体験となるようなマインドセットが求められる。このように、従来の学習観を変容させる必要がある。

例えば、砂場遊びには明確な目的がなく、試行錯誤の中で作ったり壊したりを繰り返す。その結果、最終的にどのような成果が得られるのかは予測できない（これを山内氏は「Sunaba メタファー」と称している）。このような活動は、直線的ではなく円環的な性質を持つ。折り紙で特定の目的物を作るといったインストラクティング（指示的、指導的）な活動ではなく、ジェネレーティブ（生成的）な活動こそが目指すべき形である。砂場での遊びは、まさにジェネレーティブな活動に近い。

「造形遊び」は、成果や目的を追求するのではなく、感動を生み出すことを目指すものである。そのためには、学習環境のデザインが重要であり、空間や使用する素材、グループの構成によって活動が大きく変わる。

（２）ワークショップとは

導入として、コミュニケーションをとるため 2 人組になって、風の役と葉っぱの役を決める。葉っぱ役は手のひらを葉っぱに見立て、風の役は人差し指を葉っぱ役の手のひらに置く。風の役が動けば葉っぱ役は風役の人差し指が外れないよう一緒に動く。音楽をかけ、リズムを意識して上下・左右に動く。途中、役割をチェンジする。次にペアを変え、また役割を決め、役割をチェンジする。これを 3 回繰り返した。葉っぱ役は自然とダンスの振り付けを行うという、ダンスの表現に使われる方法だという。参加者は、このような協同的な活動をすることでコミュニケーションがとれることを体験した。

【新聞紙タワーを作ろう】



次に 4 人グループになってもらい。1 グループに 10 枚ほどの新聞紙とマスキングテープを配った。新聞紙 10 枚をマスキングテープで 3 カ所留めてつなげる。長くなった新聞紙を巻いていく。筒状になった新聞紙を土台（椅子）に立てて置き、マスキングテープで固定する。筒状の新聞紙の中心を引き出し、天井まで届くように伸ばしていく。天井まで届いたら、マスキングテープで頂点を固定し、タワーを作る。

—新聞紙タワーを作り終えて—

(山内氏の解説)

先ほど行った新聞紙タワーの活動は「造形遊び」ではない。なぜなら、「タワーにする」という具体的な指示が与えられたため、これは折り紙的な学習方法に該当する。この活動はワークショップにおける学びの一例である。ワークショップの学びとは、協同的な学びとされ、参加者全員で何かを作り、試し、考えるという原則に基づいている。ワークショップの特徴は、学びを自ら創出する点にある。

この学びの特徴は、同志社女子大学名誉教授であり、ネオミュージアム館長でもある上田信行氏によるワークショップの定義にも反映されている。上田氏は、ワークショップのデザイン手法としてTKFモデルを提唱している。このモデルは、「T：つくる」、「K：かたる」、「F：ふりかえる」という三つのステップを通じて活動を構成するというものである。

山内氏は、このTKFモデルに従って、参加者に新聞紙タワーを協同で作ったときに得た学びを考えることを呼びかけ、新聞紙タワーを作ったグループで話し合うことになった。

—振り返り（話し合い）—（5分間）

グループで何を話し合ったかを発表してもらった。

山内氏が「(新聞紙タワー) やってみてどうでしたか?」とグループごとに聞いた。

この質問に対する発表は以下のとおりである。「●」がグループ発表の内容である。

- 一人ひとり役割があった。数えながら巻くことをした。
- 新聞紙が立つことの驚きがあった。割と早くできた。
- 10枚より少し多くまいた。実際、もっと多く巻いてみたら、もっと高くなるのではないかと思いやってみたかった。
- 簡単にできるかなと思っていたら、意外と簡単にできた。
- 新聞紙以外の色画用紙でやってみたら綺麗だろう。
- 小さい子どもができるように横に伸ばしてみてもよいかと思った。
- 巻く枚数を少なくして、どこまで伸ばせるか試してみてもよいのではと思った
- 伸ばしていく度に下（土台の近く）が薄くなり外れてしまうから、下（土台の近く）が薄くならないように手でもって止めて伸ばして立ててみた。
- この作業は一人じゃできない、支える係、テープで止める係がいた。

山内氏は、これが学びを生成する体験であると述べた。山内氏は、「この学びはこのような価値があることを教える側（教師）が言ったわけではない。自分たちが作ることで、また複数名と語ることによって、工夫やこのようなことができるという学びを得ていく。この学び観は、先の折り紙体験の学習とは全く違う。この違いを確認しなければ、〈造形遊び〉が指示的な〈造形遊び〉になってしまう」と、参加者に伝えた。

(3) 造形遊びとは

次に、「造形遊び」への理解を深めるために、山内氏がこれまで取り組んできた「造形

遊び」の実践について解説を行った。山内氏はスライドを用いながら、具体的な活動内容や授業内での子どもたちとの対話の様子を紹介した。その解説を聞いた後、参加者全員でその内容について話し合った。

－「造形遊び」実践例と子どもたちとの対話－解説

山内氏は図工で大切な3つの“あ”を基本にして「造形遊び」を実践しているという。

図工で大切な3つの“あ”

自分で“あ”っとひらめくこと

他人を“あ”っとおどろかせること

みんなでわ“あ”とおもしろがること

上手いかななくても、汚くてもよい、この3つの“あ”を達成できたら100点満点、みんなでするから面白い。これが山内氏の信条である。

【紙コップ10000個でつくる】(実践例)

はさみ、のりなどを使わず10000個の紙コップを使って「造形遊び」をする。

【新聞紙パーティー】(実践例)

新聞紙で部屋を飾る。そのうち、子どもたちは部屋から出たり、校長先生を呼んできたりする。新聞紙で変装が始まり、仮装する。こうして、部屋の飾りつけから仮装というように変化していく。

山内氏は「このように、自分たちで生成していく、あーだこーだして子どもたち自身でできる。1年間の授業を通して子どもたちから出た言葉は、失敗なんてない、まずはやってみようだった。みんなで作る共創体験だ。上手い、下手じゃない。体感を通じて子どもたちが語ってくれるようになる。僕自身が変われた。みんなでやればなんでもできる」と述べた。

ファンタジーへ

【コロコロガーレ】(実践例)

コロコロ転がるキャラクターを紙粘土で作る。子ども自らが考えて、コロコロ転がせるための装置を作る。やがて空間を使い始め、部屋全体を使ってキャラクターをコロコロ転がせる空間ができあがる。

【木工作】(実践例)

子どもたちと木を切って、キャラクターを作る。そのキャラクターが次第に旅を始める。タブレットを使って校内でキャラクターを撮影する。子どもたちは旅をしていたキャラクターが宝の地図を見つけたと空想する。すると子どもたちは宝の地図を作り始める。宝の地図には海があるから、キャラクターが渡れるよう船を作ろうと乗り物を作り始める。

— 図工の時間は遊びの時間？（子どもたちとの対話） —

山内氏は図工の時間がただ遊んでいるだけの時間ではないことを子どもたちに伝えるため、授業で子どもたちに「図工ってなぜ必要なの？」と質問したそうだ。

そこで、山内氏は、子どもたちに次のように聞いた。まず、 $1+1$ は「2」という答えがある。カーボンオフセットとは何を保護するものですかという問いには「森林」という答えがある。世界中の誰もが欲しい商品ってなに？という問いには答えがない、正解・不正解がない。23歳になった君にふさわしい職業は？これも答えがバラバラになる。世界から戦争をなくす方法は？これも正解・不正解がない。

人生に「答えはない」だから、一生懸命考えて、悩んで、みんなで考えて一番いい方法を探す。「この大事なことを学校のどこで学んできたか？」と質問すると、子どもたちは「図工の学びだ！」と答えたそうだ。子どもは図工の時間が「遊び」の時間だと思っていたが、ものすごく価値のある時間であることを自覚する。図工が遊びの時間ではなくなり、学びの時間となる。

一生懸命悩んで

みんなで考えて

一番いい方法を探す／つくる／やる

あそびごころを忘れずに

自分で“あ”っとひらめくこと

みんなでわ“あ”とおもしろがること

他の人を“あ”とおどろかせること

【遊びのような時間に、“価値”を】

山内氏は学校での“学び”を日常に活かす考え方で、日常の見方を変える・視点を変えること、日常を楽しむことができるようになれば人生は幸せだ。“楽しい”を自分でつくることのできる人になってほしい。

【アニメーション入門】

アニメーションは子どもにとって最も身近である。アニメがどのようにしてできているのか作りながら学ぶ。アニメを制作するとアニメの見方が変わってくる。

【学校に潜む言葉】

子どもたちは学校の中を静かに歩きまわり、ひそかに聞こえる音を聞く。そこから発見してきた音を文字に表しデザインする。デザインしたものを学校中に貼り展覧会にする。

【コンピューターに負けるな】（子どもたちとの対話）

6年生にコンピューターに負けないとは何かを子どもに聞いた。子どもはコンピューターが得意なことは、計算、暗記・記憶、指示通りに動くことが得意だと答えた。人間は、課題

をみつけてそれを解決するアイデアをだすこと、人間にしかないものは感性だと答えた。

【りんごかもしれない】

ヨシタケシンスケ (2013)『りんごかもしれない』という絵本を題材に、りんごを見て自分ならどう発想するか、みんなのアイデアを出し作品にしていく。りんごは、けん玉の玉かもしれない、意思をもっているかもしれない、触るとしわくちやになるかもしれないというアイデアを作品にする。

【学校を描く】

学校の風景画を描く。ただし、風景だけではなく抽象的な感情など目に見えないものを描いて構わないとした。風景を描く子もいれば、抽象的な絵で表現し描く子もいる。

【さくらの森再生プロジェクト】

山内氏はさくらの森再生プロジェクトが自身の集大成となる授業だと述べた。

さくら森再生プロジェクトは、学校の隅に使われてない森を子どもたちと再生するというプロジェクトである。森を再生するチームと大工さんの協力でおこなった。草刈りから始め、なぜ木が弱っているのかという理科の授業を取り入れた。子どもたちと一緒に森の草刈り、木の剪定などをする。森が奇麗なところで、子どもたちは森で遊ぶ。すると、子どもたちの「造形遊び」が自然と始まる。飽きないために何をするか子どもたちに考えてもらい。子どもたちのやりたいことを支援するため、大工さんと呼ぶ。大工さんと一緒にジャングルジム、ブランコ、家などを作る。このようにして、子どもたちの「造形遊びの力」が身に着く。

以上が、山内氏の「造形遊び」の実践と解説である。

山内氏の「造形遊び」ついでの実践と解説を踏まえて、参加者はグループで意見や感想を述べる。グループで問を立て、「これはどういうことなのか」ということを考えながら対話し共有してもらう。(15分間)

グループで対話している最中に、山内氏が「造形遊び」の難しさについて考えて欲しいことを参加者に伝えた。山内氏いわく、「〈造形遊び〉は図工の先生、図工の研究者にとってあまり関心がない。なぜなら、評価がしにくい、実践しにくい、よく分からないからだ。(山内氏が) 図工の先生のための研修を受けた際、〈造形遊び〉を授業で実践しているのは研修を受けた先生 50 人中、自身の 1 人だけだった。小学校の学習指導要領では、「造形遊び」を実施するよう定められているのに何故か行われていない」という。このような現状があることを参加者に伝え、「造形遊び」の難しさについてグループで対話することになった。

グループの対話が終わり、何を話したかをグループごとに発表してもらった。発表内容は以下の通りである。「●」がグループ発表、山内氏のコメントは(山内氏)と表記した。

- 遊びに正解はない

(山内氏)

ありがとうございます。

- 現場で働く教員として「造形遊び」がこんなに楽しいのに何故か現場では取り入れられないのかということについて4つの答えを出した。
 - ① すぐに目に見える結果が出ない。(長い目で見ないといけない)
 - ② 場所、道具等の許可がおりにくい
 - ③ 造形に対して指導する側に苦手意識がある
 - ④ 受験に影響がない分、授業時間が削られやすい。個人の習い事になりがち

(山内氏)

結果が出ないから。折り紙学習観 (Origami メタファー) があるため、作品として残りやすい方を選んでしまう。砂場の学習観 (Sunaba メタファー) が全く理解されていない。その結果 (「造形遊び」を) しないということになっている。こういった理解ある人たち (講演会に参加者) が結束しないと、(「造形遊び」に対する) 学び合いがうまれない。

- 山内先生の話聞いていて「造形遊び」というのは、時間と費用がかかっているけども、遊んだあと (「造形遊び」をした後) はどうしているの？
遊んだ後は達成感を感じているけど、遊んだ後の部屋はその後使用するので遊んだあとはどうしているのか。(空間全体を使った作品は、その後どうしているのか)

(山内氏)

片付けも楽しむ。10分で片づけてというと、子どもたちは競争感覚で喜んで片づけている。基本的には「造形遊び」で使う素材は捨てられてしまうものを使う。新聞紙はその点でいうと良い素材であるが、最近大量の新聞紙を手に入れるのが難しくなっている。大量のペットボトルのボトルキャップを使用したときも、もってきた袋に入れて片づけてもらう。学校環境のことを考えて、なるべくゴミにならない素材を使用する。ゴミにならない素材としては、木材を使用する。木の端材は地元の材木屋から無償で譲ってもらえ、木材はつみき感覚で繰り返し使えるので財産にもなる。

- なぜ人は“何か”を作りたくなるのか？人の興味はどこからやってくる？

(山内氏)

3年生にアンケートを取ったときに、なぜ図工が好きなのかという質問項目を作った。回答「だって好きだから」と書いてあった。何も根拠はないけども、人間は昔から物を作って文化を作ってきたから形にするということがあるのかもしれない。美術教育の中では、発達段階だと作ることに限界が必ずきて防ぎようがないとされている。子どもの頃は物を作り、絵を描いたりして得意だったことが、成長するにしたがい、たくさんの情報に触れるなかで、他者との比較によって自分が作ったもの、描いたものに対して上手くないと評価してしま

い、物を作ることや絵を描くことをやめてしまう。大人になって、時を経て再び物を作り、絵を描くようになることもある。物を作ること絵を描くことを取り戻す時間が大人には必要なのかなと思う。

- 子どもが人の顔を絵描くとき、保育園では個性のある絵、それぞれ違う絵を描いて、自由を受け入れてくれた感じがしていたが、小学校になると顔の描き方が皆同じように見える。これは自由度が違うためでしょうか？

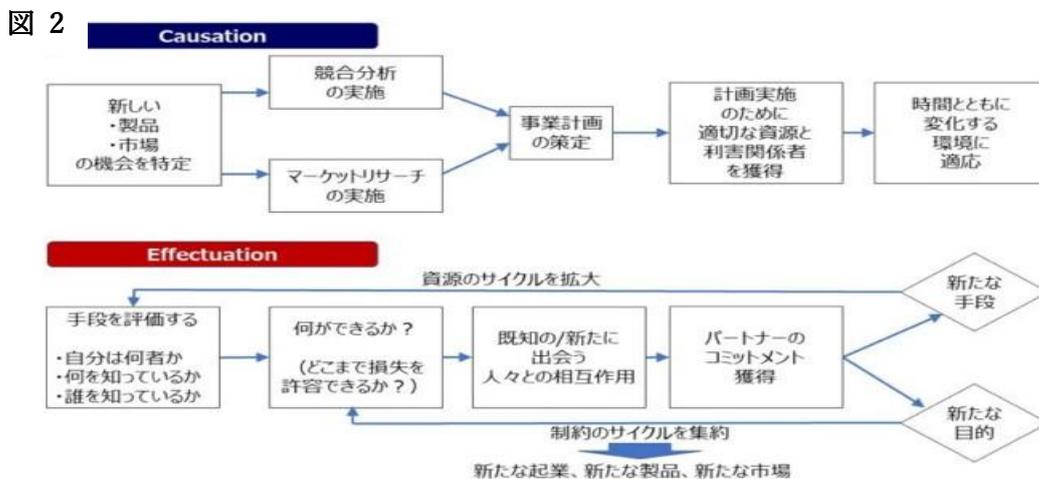
(山内氏)

学習指導要領は縛っていない。学習指導要領に則り実施しているのにも関わらず、教員は保護者のクレームを受け入れざる負えなくなってしまう。例えば、保護者は自分の子どもがちゃんと絵を描けていないと感じると、教員に「ちゃんと描けるように指導してください」という。もともと折り紙的学習観 (Origami メタファー) があり、インストラクティブの方が得意で安心する。だから、なかなか変容できない。どうしたら変容できるのかを考える。それは僕自身の問いでもある。

- どうして1人では作れないの？という問いに対してグループで話し合った。その答えが、色んな人と仲良くなるため、大きなものを作るにはたくさんの人といっしょにするから、1人だとアイデアに限界があるから、みんなで考える。

(山内氏)

この考え方は、2006年に研究発表された話題のビジネスモデルです。教育ではなくビジネスのロジックです。(図2参照)



(出典：Read et al. 2009)

今までのビジネスの展開なら、何か商品を作ろうと思ったら、最初に共存・競合相手を分

析して、マーケティングする。およそ売れそうだなと思ったら、次に事業計画を立てる。それをもとに利害関係を調整して実走していく。こういうのを因果論といって、「コーゼーション(Causation)」というプロセスを使っていく。でもこれは、答えがあるときに有効です。いま見通しの不明瞭な世の中になってきて、つまづいてきている。では、今の成功している企業家がどのような発想なのかを調べたら、全然違った。それは、エフェクチュエーション(Effectuation：実効理論)的な考え方だった。この考えだと、企業家の意思決定は、まず計画から立てるのではなく、自分が何をしたいか、誰が友だちか、私は何を知っているかというのを組み合わせる。そこで、私たちは何ができるかを考える。

これはまさに、君が発表してくれた「みんなで考える」ということで、君は企業家マインドを持っている。

失敗しても、なぜ失敗したかを考えもう一度挑戦する。これを繰り返して、今世界で活躍している企業家たちは、このようなプロセスを実行している。これは「造形遊び」だと思っている。企業家育成の“ネタ”として使えると思い、企業研修などでこれを説明しています。

今、見通しが不明な世の中だからこそ、楽しいからやりたい誰かにやらされるのではなくて、その中で手探りでも正解をつかんでいくためには必要なのではないかなと思っています。

この言葉を最後に、講演会は終了した。

II. 山内祐輔氏による「造形遊び」のワークショップ

講演会の会場で引き続き、「造形遊び」のワークショップを実施した。講演会で使用した新聞タワーはそのまましておき、天井から天井へとスズランテープを貼り付けるという準備を山内氏が行った。

ワークショップには、保護者が19名、3歳から小学校4年生の35名が参加した。

①導入

参加者全員が並び大きな円になる。最初の方が手を叩き、それを合図に右隣りの人が手を叩く、これを時計と反対周りでリレーのように最後の人まで続ける。何秒で全員が手を叩き終わるのかを時間を計った。この遊びを3回続け、参加者の緊張がほぐれたところで、ワークショップが開始された。

②新聞紙を使った「造形遊び」

図 3



最初、山内氏がお手本を見せる。1枚の新聞紙を縦にし、右端(もしくは左端)を持ち、左端(右端)まで裂く。裂くときに、左端まですべて裂くのではなく1cmほど残す。次に、裂いた部分から少し離れた位置で、左端から右端まで同じように裂き、こちらも端1cmほど残して縦に裂く、これを右、左と交互に裂くのを繰り返し、細長い新聞紙にする(図3参照)。細長い新聞紙を天井から垂らしてあるスズランテープにひっかける。これを、参加者が行う。



(スズランテープに細長くした新聞紙をひっかけていく)



途中、山内氏が「今から自由にしていよいよ」と参加者に呼びかけた。



新聞紙で自由な創作活動が始まった。

新聞紙で身体を着飾り、会場の外を飾りつけする様子が見られた。

子どもたちは、新聞紙で剣やマントを作るなど、自由に創作活動を行っていた。



—片づけが終了—

山内氏が子どもたちに「何を作りましたか？」と問うと、子どもたちは積極的に手を挙げて答えてくれた。「●」は発表者の回答。

- 秘密基地を作った
- わなげを作った
- 休憩できる場所を作った。屋根を付けたかったが時間がなかったので出来なかった。
- お家を作った
- 牛を作った
- 剣と帽子を作った
- 剣とか紐、サイコロを作った。
- 剣と眼帯を作った
- 剣と防具を作った

以上のように、子どもたちはどのような物を作ったかを報告した。

(山内氏)

「これはすごいこと、僕は最初だけ新聞紙を長くしてくださいと言い、あとから自由でいいと言っただけなのに。大人の人も作る姿が見られたこと、剣を作っても破壊しないし、居心地の良い空間でした。」

—写真で振り返る—

今日のワークショップの様子を写真撮影していた。それをプロジェクターでスクリーンに映し出し、参加者で作品を鑑賞した。

—ワークショップの感想—

映像で作品を鑑賞したあと、山内氏が子どもたちに「今日の感想を伝えてくれる人」と呼びかけた。数人の子どもが手を挙げて答えてくれた。「●」は発表者の回答。

- 今日、初めて造形遊びをした。最初は緊張したけど、剣を作ったりして、ふれあい感が良かった。
- 最初は緊張したけど、楽しくなって他の人と一緒に遊べたことが楽しかった。
- 最初は緊張したけど、防具を作って楽しかった。
- いっぱい柱があって、それがジャングルになって、立てて作って、新聞紙はすごいと思った。
- 今日初めてだった。ジャングルになっていて楽しかった。
- (新聞紙が)ツタみたいになって、ジャングル、アスレチックみたいになったのが楽しかった。
- 戦うのが楽しかった。
- 作ったのが楽しかった。
- ジャングルみたいで、パーフェクトにできた。

—締めくくり—

山内氏より「発表した人も、発表しなかった人も色々な思いがあると思います。その色々な思いをお家の人と話してください。よい時間を過ごせました。ありがとうございました。」という言葉とともに、「造形遊びを考える」の講演会とワークショップは終了した。

Ⅲ. 「造形遊びを考える」の講演会とワークショップを終えて—アンケートによる振り返り

山内氏の講演会とワークショップの参加者にアンケートを実施した。(アンケートの詳細は巻末補足資料を参照) このアンケート結果を参考にして、この章のまとめとする。

アンケートの回答者数は20名である。職業の内訳は、保育士・保育教諭が4名、小学校教諭1名、学生が3名、その他(保護者)が12名である。(質問内容と回答結果の詳細は巻末の補足資料2を参照のこと)

①参加者の背景

参加者の背景を知るためのアンケートを実施した。質問と回答の内容は以下の通りである。

アンケート回答者全員に「表現活動(創作活動等)は好きですか?(お子様と一緒に参加された方はお子様について回答して下さい)」と質問した。回答結果は、20人中12人(60%)が「とても好きである」、7人(35%)が「好きである」、1人(5%)が「どちらでもない」であった。参加者は表現活動や創作活動を好む傾向にあった。そのため、「造形遊び」というテーマに対して関心があったといえる。

「造形遊び」に対する関心はイベントに参加する以前よりあったのかを質問した。結果、20人中11人(55%)が「とても興味があった」、5人(20%)が「興味があった」であった。大半以上の参加者は、以前より「造形遊び」に興味を持っていたことが分かる。

②講演会について

講演会についてのアンケートに9名が回答した⁸。参加者が講演会を聴講して、「造形遊び」を理解できたかどうか質問した。参加者は、9人中6人(66.6%)が「よく理解できた」と回答し、2人(22.2%)が「理解できた」、1人(11.1%)が「少し理解できた」と評価した。この結果から、参加者は講演会を通して『造形遊び』に対する理解を深めたようである。この成果は講師の山内氏による明快な解説によるところが大きい。(回答者9人中8人(88.8%)が山内氏の解説が「とても理解しやすかった」と評価していた。)

講演会とワークショップの両方に参加した人に、「講演会を聴講したあとワークショップで実践するという形式は「造形あそび」の学びを深める手段として有効でしたか?」という質問をした。

両方参加した回答者7人中7人(100%)が「有効である」と回答であった。その理由を質問したところ、「講演会を踏まえることでよりワークショップの目的を感じる事ができ

た」、「(造形遊びの) 考え方が分かった上で参加できたから」、「講演会で聞いていたことが目の前で発生していて(遊びが自由に変化していく様)、すごく納得感がありました。」、「子どもたちの活動に対して、どういう視点で観察したら良いのかを教えていただき、その後の声かけなどを変えることができたから。」、「講演会の方でも実際にやってみる形で行われており、とても分かりやすかったから」、「とっても勉強になった」、「造形遊びの意図など知ることができた」という回答であった。

このように、参加者にとって講演会での学びがワークショップを通じて具体化された。これにより、「造形遊び」を理解する手段として、ワークショップは有効であったといえる。

次に、講演会の感想を紹介する。

【講演会の感想】

- 初めての人と「問い」について話し合う機会はなかなかないので、とても貴重な経験をさせてもらいました。
- とても楽しかったです！
- あっという間に感じるくらい充実した講演会とワークショップだった。子どもも大人も一緒になって全てを楽しめるように設計されていた。学習環境のデザインの大切さをよく学べたし、自分もやりたいなと思えた。ありがとうございました！
- まず素晴らしい講演会・ワークショップを開催していただき、関係者様には厚く御礼申し上げます。
- 私は教育関係者ではないですが、2人の子を持つ親としてこの講演会に参加してとても良かったと思います。
- 講演会の中でも話が出ましたが保護者からのプレッシャーにより「造形あそび」が実施しにくい風潮があると言われていました。教育関係者だけでなく我々のような保護者も「造形あそび」への理解が必要だなと感じました。親子で一緒にワークショップに参加するのは非常に良い機会だと思います。長々と書きましたが、非常に楽しかったです。
- ありがとうございました！
- とにかく楽しくて、あっという間に終わってしまった。今回の講演を聞かなければ、いつまでも「人に造形遊びを提案するのは、他の工作等と違って難しい物。」と思い続けていたと思う。
- 講演会からワークショップまで参加させていただきました。終始楽しく、幸せな時間だったなと思いました。
- 山内先生が新聞紙やペットボトルキャップのことを、“財産”とおっしゃっていたのがとても印象に残っています。
- 子どもも大人もお互いに助け合い、学び合える時間や場所が増えたら嬉しいです。
- 楽しく学ぶことが出来ました。自分の考え方を広げることも出来ました

- とっても将来のために役立つ楽しいお話と実演でした本当にありがとうございました
- とっても楽しかったです。造形遊びの大切さを感じることができました。

以上が講演会の感想である。

講演会の参加者は、それぞれ「造形遊び」についての学びを深めたようである。

③ワークショップについて

ワークショップについてのアンケートには 18 名が回答した⁹。参加者にワークショップの内容を評価してもらった。回答者は、18 名中 17 名が「とても良かった」、1 名が「良かった」と評価した。回答者のほぼ全員がワークショップの内容を「とても良かった」と評価している。

ワークショップを体験した参加者が、自身で「造形あそび」を実践してみたいと思ったかどうかを質問した。回答者は 18 人中 11 人 (61.1%) が「造形あそび」を「ぜひ実践したい」とし、5 人 (27.7%) が「実践したい」と回答していた。このように回答者の約 8 割以上が「造形遊び」を実践してみたいと思ったようだ。回答した者の内訳をみると教員と学生以外の保護者も「ぜひ実践してみたい」もしくは「実践したい」と回答している。このことから保護者は新聞紙を使用した「造形遊び」が家庭でも取り組めると感じたようである。

そこで、保護者に「ワークショップでお子様は自由に遊んでいましたか？」と質問した。結果、回答者 13 名中 12 名 (92.3%) が「とても自由に遊んでいた」と回答し、1 名 (7.6%) が「自由に遊んでいた」と回答していた。回答者の全員が「子どもが自由に遊んでいた」と感じていた。これは子どもが「自由に考えて遊ぶ」という「造形遊び」の特性が活かされていたといえる。

今回のワークショップも異年齢が一緒になって実施した。子どもが他者とコミュニケーションがとれていたかを質問した。回答には、兄弟以外の「同年代の子」、「年下の子」、「年上の子」、「保護者以外の大人」、とコミュニケーションをとっていたか、もしくは「誰ともコミュニケーションをとっていない」から複数選択できるよう設定した。結果、13 人中 2 人 (15.3%) が「誰ともコミュニケーションをとっていない」を選択していたが、残りの 11 人 (84.6%) は他者とコミュニケーションをとっていた。(内訳：「同年代」7 人、「年下」2 人、「年上」2 人、「保護者以外の大人」3 人である。) 回答者の子どもの 8 割以上が、ワークショップを通じて他者と出会いコミュニケーションを取りながら「造形遊び」をしていたことが分かる。

次にワークショップについて、保護者の感想を紹介する

【ワークショップの感想】

- とても楽しくて、**新聞紙**の破きやすい向きとかも理解できるだろうしいい作品ができるのではないかと感じた
- **普段、家や園ではできない活動**ができ、その様子を見ることができ良かったです。4 歳では、本人が自由に作るのは難しかったです、一緒に活動でき良い体験になりました

た。

- やぶいてもまるめても心地良い感触の**新聞紙**はすごい！と感じた。
- 息子が**楽しんで**いたのが良かった。
- **新聞とマスキングテープ**だけで、時間いっぱい**楽しんで**いました。
- **新聞**の破り方も、どうしたら綺麗に効率よく破れるか試行錯誤していたり、見ていて面白かったです。
- 他の子がいろんなものを作っていて、発想がすごいなーと感心しました。
- 自分の子も、広い視野でいろんなものを作ろうとできるようになると良いなーと思いましたが、**好きなものを集中して作っているのも必要なのか**とも思い、バランスよく導いてあげたいと考えるきっかけになりました。"
- 家では散らかることが気がかりでなかなかここまで**自由にさせることができないのでいい経験になった**と思います。
- 家庭で造形あそびと言うと、おりがみになり、机の上でこじんまりと遊んでいます。今日は**大きな部屋で縦横自由に使えるスケール**があって、**新聞紙とマスキングテープ**のみで子どもがわくわくするあそびができました。素敵な企画をありがとうございます。また、造形あそびできるワークショップの企画があればうれしいです。
- 参加させていただき、ありがとうございました。子どももちろん、私母自身も子どもたちの**楽しそう**なところを見れてとても**有意義な時間**を過ごせました。
- また、機会があれば参加したいです。
- ありがとうございました。
- 時間が経つのも忘れ**楽しめました**。
- ありがとうございました。
- とても**楽しい時間**を過ごすことができました。

以上、保護者のワークショップに関する感想である。この感想を見る限り、保護者も子どもともに楽しく「造形遊び」に参加できていた。保護者はワークショップで扱った新聞紙とマスキングテープのみで子どもが自由に遊べるということにも着目しており、ワークショップを通じて「造形遊び」の本質を理解していたことが分かる。保護者から子どもと有意義な時間を過ごせ、良い経験ができたという言葉が聞けた。この言葉は、我々にとって親子が共に学びを得た結果として生まれたものであると受け取りたい。

④ 小括

山内氏は「造形遊び」についての理解を深めるため、ワークショップを講演会に取り入れていた。講演会の導入において参加者に折り紙でツルを折るように指示した。これを山内氏は「Origami メタファー」（折り紙的学習方法）と呼んでいたが、これは「目的指向的アプローチ（Goal-Oriented Approach）」や「成果ベースの教育（Outcome-Based Education）」といわれる教育理論のことである。「Origami メタファー」という山内氏独自の比喻表現を

用いることで、参加者は専門的な教育知識がなくとも、直線的な目標に向かって学習を進めることがどのようなものかを具体的にイメージできたはずである。

「造形遊び」がこのような「Origami メタファー」とは全く違うことは、山内氏が映像を通して「造形遊び」の実践例を解説することで、より理解が深まったはずである。

講演会の終盤では、「造形遊び」の難しさについてグループで対話し、話し合った内容を発表した。そこでは、教育現場における「Origami メタファー」の学習観が定着し、この学習観から抜け出せていないことが原因としてあげられた。「造形遊び」は、子どもたち自身によって生成され、試行錯誤を通じて自己表現を可能にする活動である。山内氏の授業を通じて、子どもたちから出た言葉は「失敗なんてない、まずはやってみよう」というものであった。これは、「みんなで共創する体験」であるといえる。

「造形遊び」は技術の上手い・下手に関わらず、共同で生成することに意義がある。しかし、「Origami メタファー」の学習観が固定されてしまっていることで、この意義が教師や保護者に理解されていないという問題があることを、この講演会の参加者に周知することができた。同時に、「造形遊び」の理解には、大人が「Origami メタファー」の学習観を柔軟させる必要があることが課題であることも、この講演会を通じて明らかになった。

講演会の後に行われた山内氏の新聞紙を使ったワークショップにおいて、参加者がそれぞれ考え、共同で作品を生成していく姿は、「造形遊び」の意義を捉えたものであった。

第4章 木工端材を使ったワークショップー特色ある教育を目指してー

第4回目のワークショップは、令和7年1月18日に姫路市安富北小学校で行った。同校のPTA役員である保護者（以下、Aさんと称す）の依頼でワークショップを開催する機会を得た。Aさんは、前述した山内祐輔氏の講演会とワークショップに参加していた。その後、我々宛てに「造形遊び」のワークショップを同校で開催したいという趣旨のメールを送ってくださった。

同校のAさんからの依頼文には、次のような思いが託されていた。現在、安富北小学校は小規模特認校である。姫路市における小規模特認校とは、小規模校の良さを生かした教育活動を進めている小学校で学びたい、学ばせたいという希望者に対して、一定条件の下、市内全域から通学することのできる学校のことである。現在の安富北小学校の全校生徒数は27名（令和7年1月時点）で、人数基準に合わないとな統廃合が再検討されるという。それをAさんは危惧しており、同校の存続を図るため「造形遊び」を取り入れた授業を特色とし、小規模校ならではの利点を活かしたいという。

Aさんの願いは以下の文面の通りである。

「現行の基準の人数に合わないからといって統合を繰り返したとして、結局は子どもの人数は少なくなります。これは同じことの繰り返しだと思っています。それならば、それぞれの学校に特色を出し、小さくても良い教育が受けられ、どこからでも通える学校を目指して存続をしていく方が良いのではないのでしょうか。その特色にアート（「造形遊び」）がとても

良いと思うのです。山内祐輔先生も仰ってたように、これからは自分で考え自分なりの答えを自ら作っていかなければならない、これは田舎だろうが都会だろうが子どもだろうが大人だろうが必要なことです。講演会の中でも（山内祐輔先生が）理解しているけどできない理由に〈保護者のプレッシャー〉などがあると述べていました。しかし、我が校のように20世帯程度しかない学校なら保護者の合意も得られやすいし、場所もたくさんあります。このような小さな学校で実践をすることで大規模校にも広がっていくことも考えられると思います。その流れが広まれば社会にとってきっとプラスになるだろうと思います。¹⁰」

このような願いを受け、我々はAさんと対面でヒヤリングを行った。我々はAさんの願いを受け、安富北小学校で造形遊びのワークショップを実施することは、我々の目指す「アートによる子ども中心のまちづくり」の第一歩になると考えた。そして、我々は小規模校における特色ある教育づくりの一助として同校でワークショップを開催することを決めた。

当日の午前中、我々は安富北小学校のオープンスクールを見学し、午後14時から15時半まで90分間、「造形遊び」のワークショップを実施した。場所は同校の体育館で行い、参加者は低学年から高学年までの子どもたちが20名参加した。

I. 木端材を使った「造形遊び」ワークショップ

① 準備

「造形遊び」の材料は、廃材をメインに扱っていることをAさんに伝えたところ、Aさんから木工端材が提供されることになった。

木工端材で創作する場合、工作では釘や接着剤を使って製作することができる。だが、「造形遊び」では道具を使わずに創作活動を行うことにした。これは、木工端材を積み木の要領で遊ぶというねらいがあるためだ。積み木には、限定した使い方（遊び方）が無く、組立てたものを何かに「見立て」たり自由に遊べる。そのため、創造力や考える力を伸ばす効果が期待できるからだ。

当日、子どもたちがケガをしないよう木工端材にヤスリをかけた。ブルーシートを敷き、その上に木工端材を置き、演出のために上からブルーシートをかけて隠した。

【準備物】 木工端材、ブルーシート、ヤスリ、黒画用紙

② 木工端材の「造形遊び」

(ア) 導入①「木工端材はどこからやってきた？」

導入として木工端材の一部を見せ、木工端材を使って遊ぶことを伝えた。子どもたちには、リサイクルに興味を持ってもらうため、端材がどこからどのようにしてここにやってきたかを説明することにした。プロジェクターでスライドをスクリーンに映し出し、子どもたちに質問しながら植林か



ら端材となるまでの経緯を説明した。導入の締めくくりとして、「子どもたち本来、木工端材は処分されてしまうものだから、もったいない、それならこれを使ってみんなで遊ぼう」と呼びかけた。

(イ) 導入②「木工端材を観察する」

上にかけていたブルーシートを取り除き、子どもたちに大量の木工端材を見せた(図)。その木工端材から「一つだけ、お気に入りのものを探して持って来て」と子どもたちに指示を出した。子どもたちは、それぞれお気に入りの木工端材の一つ探しだした。手に取った一つの木工端材を観察してもらった。観察のポイントは色、模様をよく見てもらい、匂いを確かめてもらう。次に友だちの木工端材と比べてもらった。木工端材は、ヒノキ・スギ・ヒバ・アカマツ・ベイマツ・クリ・ケヤキなどが用意されていたので、色や匂いなどの違いが分かりやすい。こうすることで、木工端材を通して様々な種類の木があること、木の種類によって用途を知る機会となる。



(ウ) 導入③「木工端材で顔を作ろう」

子どもたちに黒画用紙を配布し、木工端材を7つ持ってきてもらい。その7つの木工端材を使って顔を作ってもらった。次に、作った顔をみんなで見回った。それぞれの作品に個性がよく出ていた。最後に、工夫したところなどを皆の前で発表した。



(子どもたちの感性が存分に発揮され、それぞれが個性豊かな顔を作り上げた。)

(エ) 木工端材で「造形遊び」

導入が終わったところで、木工端材を使って自由に創作するように指示を出した。その際、子どもたちには友だちと協力して活動してもよいこと、一人で活動してもよいこと、創作の場所はどこでもよいこと、ただし木工端材を投げるなど危ない行為をしないことを伝えた。



(オ) 鑑賞と発表

時間がきたところで制作を終了し、皆で作品を鑑賞する時間を設けた。一つ一つの作品を見て回り、工夫したところ、お気に入りのところを1人ずつ発表した。

(カ) おわりに

最後の締めくくりとして、「造形遊び」の制作を通して一人一人が考え工夫をこらしていたこと、自分自身の力で考えることが大事であること、他者と出会えることの大切さ、今の自分ができることが何かを考え行動していくことの大切さを皆に伝えた。

③小括－木工端材の「造形遊び」ワークショップを終えて－

後日、安富北小学校の A さんからメールにて、今回のワークショップについて次のような感想をいただいた。

「改めて〈造形遊び〉の素晴らしさを目の当たりにしました。子どもたちが嬉々として取り組む姿を見るとやって良かったと心から思います。〈造形遊び〉のワークショップを出来た事は私達にとって希望の一步だと確信出来ました。¹¹⁾」

Aさんから、このようなありがたいお言葉をいただいた。山内氏の講演会とワークショップが縁となり、Aさんの行動力があたからこそ、我々は安富北小学校で「造形遊び」のワークショップを開催することが出来た。Aさんは、山内氏が述べていた「エフェクチュエーション(Effectuation:実効理論)」を実行したといえる。エフェクチュエーション(effectuation)は、まず計画を立てるのではなく、自分が何をしたいか、そしてそれを実行するために誰が必要なのかを考えることから始まる。次に、その集まった者たちの知識を組み合わせ、私たちに何が出来るかを考え、実行に移す。たとえ失敗しても、成果が出るまで再考し、再度挑戦する。このプロセスを繰り返すことで、目標に向かって成果を達成する。

実際、Aさんは安富北小学校の存続のために、自分が出来ることを考え、我々と共に「造形遊び」のワークショップを同校で開催した。この段階では、同校の存続問題を完全に解決したわけではない。しかし、我々はAさんと共に考え、成功に向けて試行錯誤を続けることが、問題解決の鍵であると考えた。

ワークショップを通じて、人と人がつながる。集まった人々が、何かを生み出すために共に考えることは、「まちづくり」において非常に重要である。

まとめ

「造形遊び」とは、学びを生成するための体験である。つまり、創造的な活動や実験を通じて学びを深めるための体験だ。参加者が自由に発想し、自分のアイデアを形にする。これにより、創造的思考が促進され、新しいアイデアや解決策が生まれる。参加者同士でアイデアを出し合い、共に作り上げるプロセスを通じて、コミュニケーション能力や協働スキルが向上する。造形遊びは試行錯誤を重視しており、失敗を恐れずに挑戦し、失敗から学ぶことで、問題解決能力が養われる。このトレーニングの積み重ねによって、子どもたちの「生きる力」が育まれると考える。

今年度、我々は計4回の「造形遊び」のワークショップを実践した。コロナ禍にあった時期は、人が集まり共同活動ができなかった。子どもたちが創作を通して自由に遊ぶ場を設けることができことは喜ばしいことである。

全4回のワークショップを通じて、参加者たちは創造性を発揮し、協働して多様な作品を生み出した。各回のワークショップでは異なるテーマを設けた。参加者たちはそれぞれのテーマに対する独自の解釈やアイデアを形にした。

第1回目のワークショップでは、播州織の耳房を使い、幼児たちは自由な発想で作品を作り上げた。普段、手にすることのない播州織の耳房を切ったり、貼ったり、巻いてみたりと、試行錯誤する姿が見受けられた。

第2回目は、200キロの粘土を用いた創作活動を行った。粘土の特性を知り、感触を確か

めた。参加者全員で粘土の家を作る際には、子ども同士でコミュニケーションを取りつつ、どのようにして高く粘土が積み上げられるのか、子どもたちと一緒に模索した。

第3回目では、姫路市内の教員を目指す学生及び現職の教員の学びの場として、講演会とワークショップを本学で同時開催した。講演会とワークショップは、新渡戸文化学園 VIVISTOP のチーフディレクターである山内祐輔氏を講師に招いて行った。講演会では「造形遊びについて考える」をテーマとし、ワークショップ形式で行われた。参加者は「造形遊び」についての理解を深め、学びの生成を体験した。ワークショップでは、講演会に引き続き新聞紙を使った「造形遊び」が行われた。ここでは、参加者全員が自由に創作活動を行い、部屋全体が新聞紙の作品で彩られる貴重な時間を過ごした。

第4回目のワークショップは、木工端材を使った「造形遊び」を安富北小学校の生徒に向けて実施した。ここでは、PTAの方々と協力し、子どもたちの創作活動を支援することができた。

山内氏が講演会で述べたように、「造形遊び」は残念ながらまだ広く認知されているとは言いがたい現状がある。この現状を打破するには、我々は「造形遊び」のワークショップを、標準化された教育カリキュラムに対する補完的なアプローチとして機能させなければならないと考える。それには、姫路市にある社会教育施設及び大学・短大などの高等教育機関、そして企業が、「造形遊び」だけにとどまらず、学びを生成できるようなワークショップを開催し、子どもたちの創造性や自己表現の機会を提供することが望ましいと考える。従来の教育（折り紙的学習方法）だけではなく、多様な学びのスタイル（砂場的学習方法など）を受け入れることが、姫路市における教育の質を向上させると考える。

我々は「造形遊び」を通じて、学びのプロセスが楽しく、魅力的なものであることを示す必要がある。つまり、楽しい体験を通じて学ぶことが、子どもたちの学びへの興味や意欲が高まることを示さなければならない。それには、実際の研究結果や成功事例を紹介することが重要である。

よって、我々の今後の課題は具体的なデータや事例を示し、その有効性を裏付けることである。総じて、造形遊びの周知活動を通じて、教育者や保護者にその価値を理解してもらい、より多くの子どもたちがこの素晴らしい学びの体験を享受できるようになることを目指したい。我々は教育的活動と研究を継続し、さらなる成長と成果がだせるよう努力し、姫路市に貢献したいと考える。

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。

補足資料1

11月9日開催：ひのたん祭ねんどで遊ぼう加者アンケート結果

ひのたん祭ねんどで遊ぼう参加者アンケート（質問項目）回答数14人

質問項目	回答	人	%	回答	人	%	回答	人	%	回答	人	%	回答	人	%	回答	人	%	計
保護者の方は「ねんどあそび」に参加しましたか？	はい	13	92.9%	いいえ	1	7.1%													100.0%
お子様の通っている小学校、保育施設を教えてください。	姫路日/本短期大学	5	35.7%	香呂こども園	2	14.3%	香呂小学校	6	42.9%	青葉台こども園	1	7.1%							100.0%
普段からお子様と造形あそびを行っていますか？	はい	12	85.7%	いいえ	2	14.3%													100.0%
参加されたお子様の年齢を教えてください。	3歳	2	14.3%	4歳	3	21.4%	5歳	3	21.4%	6歳	2	14.3%	7歳	2	14.3%	8歳	2	14.3%	100.0%
ねんどあそびをお子様は楽しんでいましたか？5段階で評価してください。	5	11	78.6%	4	2	14.3%	3	0	0	2	0	0	1	1	7.1%				100.0%
お子様は自由にねんどで遊んでいましたか？5段階で評価してください。	5	9	64.3%	4	3	21.4%	3	0	0	2	0	0	1	2	14.3%				100.0%
ねんどあそびで「非日常」を感じることができましたか。5段階で評価してください。	5	11	78.6%	4	2	14.3%	3	0	0	2	0	0	1	1	7.1%				100.0%
ねんどあそびの内容はどうでしたか？(5段階評価)	5	9	64%	4	3	21.4%	3	0	0	2	1	7.1%	1	1	7.1%				100.0%
ねんどあそびの時間は90分でした。時間数についてお聞きします。	長い	3	21.4%	適切	10	71.4%	足りない	1	7.1%										100.0%
今回のねんどあそびは3歳から12歳までの異年齢が一緒になって実施しました。他のお友達（ご兄弟以外）とコミュニケーションがとれていましたでしょうか？(複数選択可)	同年代	12	85.7%	年上の子	2	14.3%	保護者以外の大人	5	35.7%										-
今回以降も、「ねんどあそび」のような「造形遊び」のワークショップがあれば、お子様を参加させたいですか？	はい	14	100%	いいえ	0	0													100.0%

◎本イベントに参加された動機を教えてください。

13 件の回答

- たくさん粘土にふれるいい機会だと思ったからです。
- ない
- たくさん粘土に触れる機会はなかなかないので、楽しそうだと思って参加しました。
- 普段、こんなにたくさん粘土に触れ合える機会がない為。
- 兄が学校から持ち帰ってきて、楽しそうだと
- 造形あそびが好きなため。
- 楽しそうだから。
- 粘土遊びの経験が少ない。コロナ禍で幼少期に大人数で遊ぶ経験が少なかったと感じた為。
- 学校から持ち帰ってきて
- 幼稚園でチラシをもらったので
- ねんど 200 キロで遊ぶ機会が珍しいから
- 子どもが造形が好きだから
- 園のおともだちと遊びたかったから。200キロの粘土で遊ぶことがないから。一人で粘土で遊ぶことはあっても集団で遊ぶことはなかなかできないと思ったから。子供が喜びそうだから。

◎ねんどあそびでお子様の新しい一面を見ることができましたか？

その新しい一面とはどのような一面でしたか？感想をお書き下さい。なければ、「なし」と書いて下さい。

14 件の回答（「なし」は削除した）

- 普段は飽きることも多いのですが、大きなお家を作っている時に粘り強く壁を作っていた点にびっくりしました。
- みんなで大きく繋げよう！といったときに、他の所まで手伝いに行っていて驚きました。
- 全身を使って楽しんでいる様子が見られました
- 自分で好きなものを作りたいかのように、「みんなで」と言われ、嫌がらずそれも楽しめていました。
- 「ヒモを作る」ときに、初め細すぎるものを丁寧に作っていて、なかなか進まなかった。でも性格的に納得は出来ました。
- 最後までやりとげる
- 他の子と造形あそびをするのを見るのは初めてなので、その中でとる行動が新鮮でした。

◎このような造形あそび（ねんど遊び）を通して、お子様にどのような学びがあったとお考えですか？

14 件の回答

- 普段味わえない体験ができて、よかったです。
- 全身を使って楽しむことができていたと思います。
- 自由に造る楽しさを感じてもらえたと思います。
- 「みんなで」で一生懸命最後まで家を作る子、途中から自分のものを作り出す子、見ている面白かったです。質問の内容と違いすみません。
- 粘土の特性を知る。
- みんなで何かを作る楽しさが分かった
- 好きに作った上でみんなで同じものを完成させる経験。
- 大勢で輪を作ったり、家を作ったり、新しい経験が出来たと思いました。
- みんなで協力して何かを造ることについて学べたと思います。
- 想像力が豊かになった
- 粘土の特性(乾くと固まる、水を加えるとベタベタする)、足で踏んだ時の感触。
- はじめはただの塊のたくさん粘土を使って、みんなで協力してひとつのものを作り上げていき、それが形になる喜びや驚きを感じることができたと思います。

◎今回の「ねんど遊び」のご感想をお書き下さい。

他のお子様のアンケート回答された方は「なし」とお書き下さい。

14 件の回答

- とても楽しく参加させて頂けてありがとうございました。親も一緒になってできて楽しかったです。
- とても楽しく参加させて頂き、ありがとうございました。
- 申し込みの際に、先に申し込んだ人の名前が他の人からも見れる状態だったと聞きました。個人情報観点からも、気を付けて頂けたらと思いました。
- とても楽しい時間となりました。ありがとうございました。
- 本人は「家の完成が見たかった！」と時間が足りなかったと言っていました。
- 先ほども記入しましたが、幼少期のコロナ禍で先生の顔もマスクで隠れている、密にならないとゆう経験が今後この年代にどう影響してくるのか不安に感じていました。
- 今回のねんどあそびは、普段触れることの出来ない量のねんどで遊べたこと、色んなお友達と遊べたこと、とても良い経験になったと思います。
- ありがとうございました。
- 1人ずつ何かを作るのだと勝手に思っていたので、みんなで一緒におもしろかったです。本人も「自分で何か作りたかった」と言っていました、「楽しかった」と大満足でした。
- 洗い場の下が濡れてきたとき、滑らないようにきちんと拭いてくださったり、女性の

先生がよく配慮してくれました。ありがとうございました！！

- 子供の平均年齢と内容が釣り合っていないと感じました
- 見ていて楽しかったです。
- とても良い機会になりました。
- 家では経験できない大きな粘土を前に興奮する子どもたちを見て、参加して良かったと感じました。うちの子どもたちは各々でこつこつ作るのが好きなため、テーマに合わせて作ることに少し不満もあったようですが楽しんでいました。
- たくさんの粘土で、たくさんのおともだちと一緒に全身を使って遊ぶ事など（特に足で粘土を踏む等）家庭ではなかなか出来ない体験をさせていただきありがとうございました。

補足資料 2

12月1日（日）「造形あそびを考える」講演会&ワークショップ事後アンケート

全参加者（回答数20人）																
質問	回答	人	%	回答	人	%	回答	人	%	回答	人	%	回答	人	%	計
ご職業を教えてください。	保育教諭	3	15.0%	保育士	1	5.0%	小学校教諭	1	5.0%	学生	3	15.0%	その他	12	60.0%	100.0%
表現活動(創作活動等)は好きですか？	とても好きである			好き			普通			少し苦手である			苦手である			計
お子様と一緒に参加された方はお子様について回答して下さい。5段階評価	5	12	60.0%	4	7	35.0%	3	1	5.0%	2	0	0.0%	1	0	0.0%	100.0%
イベントに参加する以前から「造形あそび」に興味がありましたか？5段階評価	とても興味があった			興味があった			普通			興味がなかった			まったく興味がなかった			計
イベントに参加する以前から「造形あそび」を知っていましたか？5段階評価	5	11	55.0%	4	5	25.0%	3	3	15.0%	2	0	0.0%	1	1	5.0%	100.0%
美術館に行くというようなアートに触れる機会の頻度を教えてください	よく知っている			知っている			多少知っている			知らない			まったく知らない			計
毎週	1	5.0%	月に1度	2	10.0%	半年に1度	4	20.0%	年に1度	7	35.0%	まったくない	6	30.0%	100.0%	
普段より表現活動(創作活動等)をされていますか？お子様と一緒に参加された方はお子様について回答下さい。それ以外はお自身について回答して下さい。	はい	14	70.0%	いいえ	6	30.0%										100.0%
講演会、ワークショップに参加して、「造形あそび」と普段されている表現活動(創作活動)との違いを感じましたか？	はい	8	40.0%	いいえ	6	30.0%	無回答	6	30.0%							100.0%
講師の山内先生の説明は分かりやすかったですでしょうか？(5段階評価)	とても理解できた			理解できた			普通			あまり理解できなかった			理解できなかった			計
5	19	95.0%	4	0	0.0%	3	1	5.0%	2	0	0%	1	0	0%	100.0%	
今回のようなイベントを友人や知人に参加することを勧めたいですか？(5段階評価)	ぜひ勧めたい			勧めたい			普通			どちらかといえば勧めたくない			勧めたくない			計
5	13	65.0%	4	5	25.0%	3	2	10.0%	2	0	0%	1	0	0%	100.0%	

◎イベントに参加された動機を教えてください

20 件の回答

- 子供が楽しめそうなイベントだと思ったから
- 母校だから
- 友達の誘いです

- 楽しそうだったから
- 先月の粘土遊びに参加させてもらい、次も楽しそうだなあと。
- 息子に色々な体験をさせたかった
- 娘に誘われたから
- 息子の小学校で配布されたチラシを見て。
- 以前より山内さんを存じ上げて話を聞いたかったからです。
- パンフレットをみたから
- 先生方に誘われて楽しそうだったと思ったので
- 造形あそびに興味関心があったため
- 娘に誘われて
- 以前から造形遊びに興味があったから
- 興味のある内容だったから。
- 子供に色々な体験をさせたいから
- 造形あそびできる良い機会だから
- 子どもが造形遊びが大好きだから
- 子どもに造形遊びをさせたかったから
- 山内先生の講演会やワークショップに参加してみたかったため。

◎どのような表現活動（創作活動）をしていますか？14 件の回答

- 折り紙 工作
- たまごの赤ちゃんの絵本にちなんでひよこやへびになりきったりタンポを使って月を作ってシール貼りでお団子を作ってお月見制作をしている
- 絵を描く、砂遊び、スライム遊び
- 工作、絵を描くなど
- ジオラマ町作り
- 造形教室に通っていて色々なモノを自由につくっています。
- 陶芸
- ハサミを使ってきりきり
- お絵描き、どんぐり拾い
- 職場で造形遊び
- 福祉施設で働いているのですが、利用者さん対象の創作を考えたり一緒に作ったりしている。
- 箱や折り紙を使った工作
- 廃材をつかった工作をしています。
- 廃材を使った工作遊び

講演会の参加者(回答数9人)																
質問	回答	人	%	回答	人	%	回答	人	%	回答	人	%	回答	人	%	計
講演会の内容はどうでしたか？ 5段階評価	5	とても良かった		4	良かった		普通			どちらかといえば悪かった		悪かった		計		
講演会のみ参加(2人)		1				1		1								
講演会とワークショップ参加 (7人)		6	7		1	1										
計		7	77.8%		1	11.1%	1	11.1%	0	0%			0		0%	100.0%
講演会を聴講したあとワーク ショップで実践するという形式は 「造形あそび」の学びを深める手 段として有効でしたか？ (回答数7人)	有効で あった	7	100.0%	講演会 のみで 良かった	0	0%	ワー クシ ョッ プの みで 良かった	0	0%							100.0%
講演会を聴講してご自身も「造 形あそび」を実践してみたくなり ましたか？ (回答数7人・5段階評価)	ぜひ実践してみようと思った			実践してみようと思った			普通			どちらかといえば実践 したくない			実践しようと思わない		計	
	5	5	71.4%	4	2	28.6%	3	0	0%	2	0	0%	1	0	0%	100.0%
講演会を聴講して「造形あそび」 がどのようなものか理解できま したか？ (回答数9人・5段階評価)	とても理解できた			理解できた			普通			あまり理解できな かった			理解できなかった		計	
	5	6	66.7%	4	2	22.2%	3	1	11.1%	2	0	0%	1	0	0%	100.0%

◎「造形あそび」と普段されている表現活動（創作）とが、どのように違うと感じましたか？8件の回答

- 保育対象が0歳児だから今回のような活動はしていなかった
- 大きい遊びが出来て、子どもたちがいきいきとしているのを感じました。
- 何でも自由に表現出来るところ
- 普段も自由にさせてもらっているが、それよりもさらに自由だった。
- 自由度がある
- 自分の生き生きさが出せる
- 普段の表現活動は、見本ありきでそれをゴールにして仕上げるので、個人の感性が生かされにくいと感じた。
- 廃材工作では『くるま』とみんなが見てわかるものを作っていますが、今日のは見る人によって受け取り方が違う面白さを感じました

◎どのように「造形あそび」を理解されたか、簡単にでも結構ですので教えていただけますか？2件の回答

- Sunaba メタファー 学びの場を提供すること
- 決まったゴールに向かって作り上げる物ではない。

◎講演会を聴講したあとワークショップで実践する形式は「造形遊びの学びを深める手段として」有効でしたか？の回答について

そのように回答した理由をお聞かせ下さい。7件の回答

- 造形遊びの意図など知ることができた
- 講演会の方でも実際にやってみる形で行われており、とても分かりやすかったから

- 講演会で聞いていたことが目の前で発生していて(遊びが自由に変化していく様)、すごく納得感がありました。
- 講演会を踏まえることでよりワークショップの目的を感じる事ができた
- とっても勉強になった
- 子どもたちの活動に対して、どういう視点で観察したら良いのかを教えていただき、その後の声かけなどを変える事ができたから。
- 考え方が分かった上で参加できたから。

◎ワークショップでお子様の新しい一面を見ることができましたか？

その新しい一面とはどのような一面でしたか？感想をお書き下さい。なければ、「なし」と書いて下さい。13 件の回答

- 先生に見せたい見せたいとなっていたところ
- 娘と孫二人と参加しました。
- 長男は、自由に何かすることが苦手
- 見本があればできるこどもでしたが、新聞紙を長くちぎることに夢中で取り組めていて、嬉しかったです。
- 楽しそうな姿を見ることができました
- 孫と参加でした。二人いるのですがそれぞれ、個性が出てそれぞれが楽しめたと思います。
- 特に長男は、想像することが苦手で、自由遊ぶのハードルが高かったのですが、新聞紙を長く切ることに夢中になって楽しんでいました。
- 几帳面な性格が造形遊びにも顕著に出ていた。
- 新しい一面はありませんが、よりのびのびと表現していたように思います。
- 振り返りを自分の言葉で語れたこととそれを全員の前で発表できたこと。

◎イベントのご感想をお聞かせください。20 件の回答

- とても楽しい時間を過ごすことができました。
- とても楽しくて以上児さんなら新聞紙の破きやすい向きとかも理解できるだろうしいい作品ができるのではないかと感じた
- とても楽しかったです。造形遊びの大切さを感じる事ができました。
- 楽しく学ぶことが出来ました。自分の考え方を広げることも出来ました
- 参加させていただき、ありがとうございました。子どももちろん、私母自身も子どもたちの楽しそうなお顔を見てとても有意義な時間を過ごせました。
- 息子が楽しんでいたので良かった。
- 時間が経つのも忘れ楽しめました。
- ありがとうございました。
- やぶいてもまるめても心地良い感触の新聞紙はすごい！と感じた。

- まず素晴らしい講演会・ワークショップを開催していただき、関係者様には厚く御礼申し上げます。
- 私は教育関係者ではないですが、2人の子を持つ親としてこの講演会に参加してとても良かったと思います。
- 講演会の中でも話が出ましたが保護者からのプレッシャーにより「造形あそび」が実施しにくい風潮があると言われていました。教育関係者だけでなく我々のような保護者も「造形あそび」への理解が必要だなと感じました。親子で一緒にワークショップに参加するのは非常に良い機会だと思います。
- 長々と書きましたが、非常に楽しかったです。
- ありがとうございます！
- とても楽しかったです！
- とっても将来のために役立つ楽しいお話と実演でした本当にありがとうございました
- 講演会からワークショップまで参加させていただきました。
- 終始楽しく、幸せな時間だったなと思いました。
- 山内先生が新聞紙やペットボトルキャップのことを、“財産”と仰られていたのがとても印象に残っています。
- 子どもも大人もお互いに助け合ったり、学び合える時間や場所が増えたら嬉しいです。
- また、機会があれば参加したいです。
- ありがとうございます。
- 初めての人と「問い」について話し合う機会はなかなかないので、とても貴重な経験をさせてもらいました。
- とにかく楽しくて、あっという間に終わってしまった。今回の講演を聞かなければ、いつまでも「人に造形遊びを提案するのは、他の工作等と違って難しい物。」と思い続けていたと思う。
- 新聞とマスキングテープだけで、時間いっぱい楽しんでいました。
- 新聞の破り方も、どうしたら綺麗に効率よく破れるか試行錯誤していたり、見ていて面白かったです。
- 他の子がいろんなものを作っていて、発想がすごいなーと感心しました。
- 自分の子も、広い視野でいろんなものを作ろうとできるようになると良いなーと思いましたが、好きなものを集中して作っているのも必要なかとも思い、バランスよく導いてあげたいと考えるきっかけになりました。
- 家庭で造形あそびと言うと、おりがみになり、机の上でこじんまりと遊んでいます。今日は大きな部屋で縦横自由に使えるスケールがあって、新聞紙とマスキングテープのみで子どもがわくわくするあそびができました。素敵な企画をありがとうございます。また、造形あそびできるワークショップの企画があればうれしいです。
- 家では散らかることが気がかりでなかなかここまで自由にさせることができないので

いい経験になったと思います。

- 普段家や園ではできない活動ができ、その様子を見ることができ良かったです。4歳では、本人が自由に作るのには難しかったですが、一緒に活動でき良い体験になりました。
- あっという間に感じるくらい充実した講演会とワークショップだった。子どもも大人も一緒になって全てを楽しめるように設計されていた。学習環境のデザインの大切さをよく学べたし、自分もやりたいなと思えた。ありがとうございました！

ワークショップ(回答者数8人)																
質問	人数	回答	%	人数	回答	%	人数	回答	%	人数	回答	%	人数	回答	%	計
ワークショップの内容がどうでしたか? (保護者評価)	とても良かった			良かった			普通			どちらかといえば悪かった			悪かった			100.0%
	5	17	94.4%	4	1	5.6%	3	0	0.0%	2	0	0%	1	0	0%	
ワークショップを体験して自身で「研発」を試してみたいと思いましたか? (保護者評価)	ぜひ挑戦してみようと思った			挑戦してみようと思った			普通			どちらかといえば実践したくない			挑戦しようと思わない			計
	5	11	61.1%	4	5	27.8%	3	2	11.1%	2	0	0%	1	0	0%	
「研発」がワークショップで「日常」を感じることができたでしょうか? (保護者評価)	とても感じた			感じた			普通			どちらかといえば感じなかった			まったく感じなかった			計
	5	14	77.8%	4	4	22.2%	3	0	0.0%	2	0	0%	1	0	0%	
今回以降も「研発」のワークショップがあれば参加したいですか? (保護者評価)	ぜひ参加したい			参加したい			普通			どちらかといえば参加したくない			参加したくない			計
	5	15	83.3%	4	3	16.7%	3	0	0.0%	2	0	0%	1	0	0%	
ワークショップの時間90分でした。時間割についてお聞きします。	90分は適切だった	12	66.7%	90分は長しと感じた	2	11.1%	90分では足りないと感じた	4	22.2%							100.0%
ワークショップはお子様と参加しましたか?	はい	13	72.2%	いいえ	5	27.8%										100.0%
参加した子どもについて(回答数13人)																
質問	人数	回答	%	人数	回答	%	人数	回答	%	人数	回答	%	人数	回答	%	計
ワークショップでお子様を楽しみましたか? (保護者評価)	とても楽しんでいた			楽しんでいた			普通			どちらかといえば楽しんではなかった			まったく楽しんではなかった			100.0%
	5	12	92.3%	4	1	7.7%	3	0	0.0%	2	0	0%	1	0	0%	
ワークショップでお子様は自由に遊んでいましたか? (保護者評価)	とても自由に遊んでいた			自由に遊んでいた			普通			どちらかといえば自由に遊んでいなかった			自由に遊んでいなかった			100.0%
	5	12	92.3%	4	1	7.7%	3	0	0.0%	2	0	0%	1	0	0%	
ワークショップは歳から12歳までの異年齢が一緒になって実施しました。他のお友達(ご兄弟以外)とコミュニケーションがとれていたでしょうか? (子ども評価)	同年代	7	53.8%	年上の子	4	30.8%	年下の子	2	11.1%	保護者以外の大人	4	30.8%	誰ともコミュニケーションをとっていません	2	15.4%	

補足資料3 (配布したチラシ)



令和6年11月9日開催
「ねんどで遊ぼう」

令和6年12月1日開催
講演会 & ワークショップ
講師山内祐輔氏「造形あそびについて考える」

令和7年1月18日開催
「木工端材で遊ぼう」

研究を行うにあたり以下のことを遵守して取り組みました。

(1) 個人情報の取扱い

研究への参加・協力は自由意志であることや参加・協力は断ることができ、研究への不参加による不利益を受けることは一切ないことを、文章と口頭で十分に説明し、個人としての対象者の人権に配慮しました。研究にあたって、ワークショップ中の様子を個人が特定できない範囲で撮影させていただきました。また撮影したデータは研究目的以外には使用いたしません。学会などで研究結果を公表する場合は、個人が特定できる情報を掲載しないなど、個人情報の保護に配慮します。

(2) 人権の尊重・保護等について

研究にあたっては、個人の尊厳および人権の尊重、個人情報の保護、その他倫理的配慮について、徹底しました。

引用文献

¹ 井口佳江・濱田敏子・山本邑太 (2024年)「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」『令和5年度 姫路市大学発まちづくり研究助成事業報告書』。

-
- ² 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ー材料用具による保幼小中接統一」日本学術振興会 科学研究費助成事業基盤研究（C）。
- ³ 前掲書、井口佳江・濱田敏子・山本邑太（2024年）。
- ⁴ 高橋陽一監修、杉山貴洋編集（2008年）『ワークショップ実践研究』株式会社武蔵野美術大学出版局、28頁。
- ⁵ アンケート調査では Google フォームを使用し、QR コードを作成して回答者にスマートフォンで読み取ってもらい、回答を依頼した。しかし、アンケートの回収率は低く、回答数も少ない結果となった。この状況において、回収率の向上に向けた課題や改善点を検討することが必要である。研究調査としては、低回収率を受けて得られたデータの分析精度を見直し、回答の偏りがある場合には統計的な補正を試みる必要がある。また、次回以降の調査では、これらの反省点を活かし、より高い回収率を目指した設計を行うべきである。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。
- ⁶ アートセラピーとは、芸術を通じて心の内側にある感情や思考を表現し、心理的・精神的な癒しを促す療法である。絵画や彫刻、コラージュなど、さまざまな芸術的手法を活用し、参加者が自己表現を行うことで内面的な気づきを得る。近年、ストレス社会の中でアートセラピーは心のケア方法として注目を集めている。本研究ではアートセラピーを行うことが目的ではない。そのため、アートセラピーについては言及しない。
- ⁷ 保護者の方は「ねんどあそび」に参加しましたか？という問いに対し、14人中13人（92.9%）が「はい」と回答していた。
- ⁸ 回答者の内訳は講演会のみ参加者が2名、講演会とワークショップの参加者が7名である。職業構成は、保育教諭1名、学生3名、その他5名である。
- ⁹ 回答者の職業構成は小学校教諭が1名、保育教諭が4名、保育士が1名、学生が3名、その他が10名である。
- ¹⁰ 安室北小学校のPTAの保護者から送られてきたメールを編集した。本人より了承を得て報告書への掲載の許可を得ている。
- ¹¹ 同上

令和6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×自由ー実践編」
報告書

発行日 令和7年3月

発行 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
兵庫県姫路市香呂町香呂890
079-232-4140(代表)