

表現から図画工作へ 子どもの想像力を高める指導について（1）

The Study of Teaching Method for Children's Creativity, “Expression and Representation” and “Arts and Crafts”

(2007年3月31日受理)

木内 菜保子

Naoko Kiuchi

Key words : 表現, 表現教育, 創造性, 指導

要 約

大学における表現教育について考えていく第1段階である。本論では、保育現場で取り組む「お話の絵を描こう」という活動の一部分である「お話をすること」について、物語を聞いてみたり、話してみたりすることが、大学生にどのように受け入れられるかを考えた。経験的に学習していくことを重要とする学習過程は有効であるが、その過程で目標がより明確、具体的でない場合には、その有効性が発揮されないことが分かった。

I. はじめに

保育現場で取り組む様々な活動の一つに、絵を描いたり、工作したりするなどの造形表現活動がある。これらの造形表現活動に取り上げられる題材は、次のようなものが挙げられる。例えば遠足で味わった感動、また菜園の収穫で得られた喜びなどの日々の生活の中で味わった感動を描画表現すること、すなわち、感動体験をもとにした描画活動である。また、父の日や母の日、敬老の日など、周囲の人々との人間関係で、日頃の感謝の気持ちを贈り物で表現する制作や工作などもある。それぞれの表現活動について、保育者は子どもがその活動に円滑に入ることができるような導入を工夫する。

子どもの表現活動は多種多様である。その表現活動を支えるものは、表現せざるを得ない心の動きであると言えるのではないだろうか。言い換えると、子どもは心が動かされることによって、その感動を伝えようとする意欲が生まれ、その意欲の表れが表現活動である。この表現活動には、歌うなどの音楽的な表現や踊るなどの身体表現、また絵を描くなどの造形表現などが考えられる。

鳥居昭美は、描画活動という芸術活動は創造性が中心的な役割を持つと指摘し、描画活動のような「創造的活動は、とくに強い感情を必要¹⁾とする行為であると言っている。このことから考えられるように、保育者はいろいろな表現活動を体験させる導入部分に、子ども自身に表現せざるを得ない感動を味わわせることで、主体的活動として表現活動が成立することをねらいの一つとする。

本研究では、子どもの描画活動を一つの活動例として取り上げ、子どもの表現活動を引き出すための保育者の効果的な関わり方について考える。その第1段階として、幼稚園や保育園で行われる活動「お話の絵を描こう」の模擬体験を通して、保育者が子どもに与える影響について考えていく。特に活動の導入にあたる物語の語りかけが、子どもの想像に及ぼす影響について考えていく。

II. 「表現」の授業における取り組み

1. 「表現」の授業対象

将来保育者を目指す、保育士養成3年制短期大学在学

中2年生69人を対象とした。授業は演習形式で、69人の対象は37人、32人の2クラスに分かれている。

「表現」の授業は、音楽と造形、身体表現などの領域に分かれている。本研究は、造形表現に関する「表現」の授業での取り組みをもとにしている。

2. 「表現」の授業目標

「表現(造形)」の授業において、幼稚園や保育園で行われる活動「お話の絵を描こう」を模擬体験として取り入れた。この活動を通して、子ども心の動きを想像する力を養い、それに対応するための心構え、また表現力を培わせることを目標にしている。

3. 活動「お話の絵を描こう」

これは、物語を聞いて、絵を描く活動である。具体的には、保育者は子どもに対して絵や紙芝居、ペープサートなどの視覚媒体を用いず、言葉のみで物語を聞かせることで子どもに物語の世界を想像させ、それを絵に描かせるという活動である。

1) 活動のねらい

この活動のねらいとしては、「物語やそれを想像する楽しさを味わわせること」及び「様々な描画材料を体験し、絵を描くことを楽しませること」などが考えられる。

子どもが物語を聞くことは、それと同時に、自分が物語の主人公になって物語の世界を巡り、主人公の気持ちになってみたり、主人公の気持ちを想像したりすることであると言える。子どもは、楽しさや驚きを感じたりすることを通して、心情が豊かになっていくと言えるだろう。さらに物語に表現されている非日常的なものを想像する機会を与えることは、子どもの想像力を刺激し、より豊かな発想へとつなげることになるだろう。

そのような子どもの姿を通して、この「お話の絵を描こう」という活動では、子どもが物語を聞くこと、それ自体についてもねらいのひとつとして考えられる。また一方では、言葉として表現されない主人公の気持ちや現実ではあり得ない世界などを想像し、その想像するという体験自体に目を向けさせ楽しませるといこともねらいとして考えられる。

また、子どもの発達段階に合わせて、新しい描画材料

を用いることもねらいとして挙げられる。子どもは毎日の生活の中で、道具の存在や使い方を学んでいく。子どもの生活を豊かにするために、素材や領域の幅を広げることがねらいとして考えるべきだろう。また、使い慣れた描画材料を使うことなどで、絵を描くことそのものへの関心を高めることも可能になる。さらに新しい素材との出会いや使い慣れた素材での活動は、絵を描くことそのものに対する関心を高め、絵を描くことを楽しませることをねらいとすることもできる。

2) 活動の展開と留意点

この活動では、絵本の読み聞かせとは違った形で、子どもたちに絵本の世界を与えることになる。前述のように、具体的には保育者は絵本や紙芝居、ペープサートのような視覚媒体を用いることなく、言葉のみで物語の世界を展開するので、視覚に訴えるものがないということになる。そのため既成の概念にとらわれることなく、子ども自身が自由に物語の世界を想像できる可能性を広げることができる。

しかし絵本には子どもの経験にない世界や、現実では全くあり得ないような物や動物、出来事も多く、それらを想像させることはこの活動の重要な要素の一つであると言える。このことは、次のような危険も持っている。例えば、現実の世界にあり得ないものを物語の中に登場する場合、子どもが想像しやすくなるよう詳しい描写を加えると、それは子どもの想像ではなく、保育者の言葉通りの描画になる可能性が高いことである。これは保育者が絵本などから情報を得ていることが原因で、保育者の中に絵本の絵に影響を受けた世界ができあがってしまっていて、その世界を子どもに与えてしまったもので、子どもの想像を引き出すための物語ではないと言えるのではないだろうか。この場合の物語には、子どもが聞いていて、それぞれに想像できる可能性を残し、情報伝達になってしまっただけとはいえないだろう。

また保育者は、子どもが想像をふくらませるであろういくつかの場面を想定した上で物語を展開する必要があるだろう。子どもにとって情報を与えすぎる状況を作ると創造性は発揮されず、しかし情報が少なすぎると想像できないという危険性がある。このバランスをとりながら、物語を展開していくことに注意が必要である。

4. 授業の展開

1) 物語を聞くことの体験

物語を聞くことが、どのようなことなのか体験させた。題材は「ガリバー旅行記」²⁾である。TBSブリタニカから出版されている世界名作絵本のシリーズのCD³⁾を使い、言葉や音楽の音のみの世界で物語が展開されていくことを体験させた。学生には物語を聞いて、どのようなことをどのように感じるのか幅広く捉えさせるため、「お話の絵を描こう」という活動やその展開を考えていくという授業の展開や、それに伴った物語の世界を想像することについての注意は、活動のはじめの段階では促していない。

授業では実際の学生の年齢を考慮して、絵本といても長編のものを選んだ。また、場面が変わることが物語を聞いていく上でどのように感じられるかを考えさせるため、場面展開がはっきりしている「ガリバー旅行記」を題材に選んだ。今回使用したCDは、物語が始まるまでの挿入音楽からすべて終了するまで48分27秒間である。ガリバーや他の登場人物は、夏八木勲などの俳優が演じており、場面の展開に合わせて効果音や音楽も加えられている。また、絵本の文言がそのまま読まれているのではなく、聞くことを主眼にして文章が作られていて、主人公のガリバーが聞き手に語りかけるような会話を基本に物語が展開されている。

2) 学生への問いかけ

話を聞いた後、学生に次のような内容の問いかけをした。この問いかけによって、学生自身に物語を聞くことでどのようなことが心に残るのか、どのようなことを感じるのか、考えさせた。

表1. 学生への質問票

<p>1. 「ガリバー旅行記」のお話を知っていましたか？</p> <p>2. お話を楽しめましたか？</p> <p>3. お話を長いと感じましたか？</p> <p>4. 今日のお話を聞いて、心に残った（覚えている）場面は、どんな場面ですか？どうして、その場面が心に残ったのか、理由も教えてください。（複数回答可）</p>
--

① 「ガリバー旅行記」の知名度

問いかけの1番について、下記のような回答を得た。
「知っていた」・・・32人
「何となく知っていた」・・・3人
「知らなかった」・・・34人

この「ガリバー旅行記」の物語を聞く体験をした学生は69人のうち、32人の学生は物語を「知っていた」と回答している。「ガリバー旅行記」の物語は、選んだ本によって内容の取り扱われ方が違う。そのため「何となく知っていた」という回答の学生は部分的に知っていたり、記憶の場面と大きな違いを感じたりした場合の回答になっている。「知らなかった」という回答した学生は、物語の題名は知っていたものの、内容は全く知らなかったという場合の回答になっている。

この授業の目的の1つである「お話を聞いてみることで得られる心の動きを知る」という課題は、知名度が著しく高いと判断できる物語は避けた。なぜなら、お話を知らない方が聞く物語の内容を知識で補充することができないと予想されるからである。言い換えると、物語を知っていると、すでに知識として蓄えられている情報をもとにして、より多くのことを想像したり感じたりできるという可能性が考えられ、実際は聞いていないのに物語の構成に加えられることがあり得る。純粋に聞こえる音声や物語に反応して、想像することを体験するためには、それについての知識がないものの方が適しているという判断のもと、今回の課題には、「ガリバー旅行記」が適しているのではないかと考えた。

今回は約半数の学生が、すでに物語を知っていた状況なので、物語の知識があった場合と無かった場合の比較の参考として考えていきたい。

② お話を楽しむこと

問いかけの2番について、下記のような回答を得た。
「はい」・・・65人
「どちらでもない」・・・1人
「いいえ」・・・3人

物語を「楽しむことができなかった」と答えた3人と「どちらでもない」と答えた1人は、どちらも問いかけの3番で「お話を長い」と答えている。また問いかけ4番では、印象に残っている場面が他の比べると極端に少

なかったり、物語の前半部分の内容に集中していたりするので途中で飽きてしまったことが推察できる。

その他の65人については、楽しむことができたという回答を得られた。

③ 話の長さ

「長いと感じた」・・・52人

「やや長い」・・・3人

「長いとは感じない」・・・14人

前述のように、授業では学生の年齢を考慮して、絵本といっても長編のものを選んだ。この物語は場面の展開が分かり易いので、聞き手が物語の場面展開をどのように理解していくのか想像しやすいのではないかと考え、「ガリバー旅行記」を題材に選んだ。また、問いかけ2での回答から物語を聞くことを楽しんでいても、物語を「長いと感じた」と回答した学生が52人いることから、学生にとっても48分27秒間、音だけを聞き続けることは容易ではないということがわかる。今回使った物語のCDは前半と後半に分かれる2部構成になっていて、前半終了の時点で、聞き手の想像活動がいったん終了してしまうので、後半が再会してから再び物語を聞く体勢に戻ることが難しいことが分かる。

④ 心に残ったもの

この質問で得られた回答では、ほぼ全員が物語のあらすじを書いていて、物語を聞くことでいろんな場면을想像すること、想像する楽しさを味わわせることを経験させることができなかつたと判断できる。

3) 物語を話す経験

「ガリバー旅行記」の話聞いた経験をもとにして、次の段階として、自分が物語を聞かせる立ち場を経験することを計画した。

① 物語選び

物語を話すということは、様々な注意が必要である。ここでは、その注意事項について簡単に触れておこう。読み聞かせではないので、話し手には物語の進行の助けになるものが無い。つまり物語をきちんと覚えていなくては、話を進めることができない。また話を簡略化して

進めてしまうと、あらすじの伝達になってしまい、活動の目的である「子どもの創造性を刺激する」ことはできない。このようないろいろな課題への対応を自ら見つけ、自分の力で解決することで、真の力を身につけさせるため、体験的に学習を進めている。

まず絵本を覚え、人前に立って話をする緊張とは、具体的にどのようなものなのかを味わわせるため、課題になる図書を提示し、その絵本に基づいて物語を話す経験を作っていく。課題になる絵本は、「赤ずきんちゃん」、「ジャックと豆の木」、「ヘンゼルとグレーテル」、「アリババと40人の盗賊」、「7匹の子やぎ」、「おやゆび姫」の6編である。どの物語もある程度の知名度は期待できるので、物語を記憶して、人前に出て物語の世界を展開する活動への抵抗感が小さくなるのではないかという予想のもとに選んだ。ここで注意したいのは、絵本は同じタイトルでも物語の内容に差があることである。詳しく描写する言葉の量が違ったり、物語の場面展開が違うものもあり、物語全体の長さが違うことも珍しくない。今回選んだ物語は、「子どもとお母さんのためのお話」⁴⁾から選んだ。どの物語も12ページで構成されているので、全体の話の分量がほぼ変わらないと言えるだろう。

② 物語を覚えることと人前で話すこと

授業の展開の中では、学生を6人から7人のグループに分け、グループごとに各1冊の物語を与えた。グループを作って物語を覚えていくことの利点として、各自がそれぞれの覚え方の違いを知る機会を与えられることや、覚えたことを事前にグループ内で確認することができるので話をする心の構えを持つきっかけを与えられることが考えられる。

覚える時間は15分とした。課題とした物語は、全く知らない話にあたった学生はいなかったもので、すでに知識にある物語の流れを確認することが、覚える時間の活動の主となった。しかし開始早々、一言一句覚え始めるグループもあり、時間配分と物語を覚えることについて認識の弱さを発見した。また学生からの質問で、「一言一句間違いなく覚えるのか」という確認があった。このような質問から、物語を覚えて語るという活動は、将来の保育者として活動する場面で、どのように役立てることができるのか、理解が不足していることが分かる。

覚えるための15分間の終了5分前という時点で、残り時間についての声をかけた。この時点ではどのグループも全体を覚えたり、整理したりすることが不足していた。また個人についても、人前で物語を展開できるように物語を整理できている状態の学生は確認できなかった。終了予告の声かけがあつてから急に覚える速度を速めたりするグループもあり、覚えることがうまく進まないことが分かる。授業時間の都合で、限られた人数しか全体の前に立って話をする時間がないので、それぞれの物語について1人の発表者とした。しかし、覚える時間内では、全員が前に立つ可能性があり、発表者として前に立つ人はそのときになるまで決めないことを伝えた。従って、各自が自分が話し手となる可能性があるので、覚えようという活動は真剣だった。

全体の前に立って物語を展開する体験をできる人は、各グループで、くじを使い無作為に指名した。実際に学生たちが物語を展開する場面になって、幼稚園や保育園で行われる機会がある「お話の絵を描こう」という活動を模擬的に活動することを伝えた。さらに、聞いている側は、子どもの視点についても想像することを促した。しかし、話し手の多くは物語の筋に沿って、順番に話を進めるにとどまり、子どもの創造性を刺激しようという発想は感じられなかった。話し手の主眼は、物語を滞りなく進めることで、それを聞いている側は自分たちのグループの仲間が、きちんと順番通りに覚えていることを言い続けることができるよう見守る姿勢だった。

Ⅲ. 課 題

本論では、子どもの創造性を高めることをねらいにした「お話の絵を描こう」という活動が、より創造的に展開されるような指導のあり方を考えてきた。ここで取り上げた活動の展開と、そこから得られた学生の反応などは授業展開の一部である。この活動には物語をより創造的に展開できることが大切であるが、これは絵本の読み聞かせや紙芝居など、他の領域にも使える技術や態度であると言えるだろう。子どもの創造性を高めるための保育者の関わりの重要性は周知のことであるが、実際にどのように関われば、子どもがより創造的に育っていくのか具体的なやり方があるとは言い難い。表現教育におい

て保育者に必要とされる力は、子どもの創造性を高めるための関わりである。その関わり方を構築していけるだけの技量を養うことが、大学での表現教育のあり方の一端であると考えられるが、本論で取り上げた授業展開の過程では、経験的に学習した上で、自分たちなりの結果を見出す過程とは言えなかった。今後の課題は、学生が経験的に学ぶ過程で、何を学びとっていけるのかという目標をより明確、かつ具体的にすることである。自分たちの活動で何を得ることができているのか、学生自身に考えさせることで、より主体的な活動ができ、主体的活動を展開できる技術、技能を養わせる方向へ展開することを試みたい。

参 考 文 献

- 1) 鳥居昭美『子どもの絵の見方、育て方』、大月書店、2003年、69-71頁。
- 2) GREAT FAIRY TALES OF THE WORLD 世界名作絵本(特装版) ガリバー旅行記、TBS-Britannica CO., Ltd, 1996年。
- 3) 世界名作絵本18 GREAT FAIRY TALES OF THE WORLD ガリバー旅行記(第26巻)、TBSブリタニカ、1996年。
- 4) 西本鶏介/文、いもとようこ/絵、『子どもとお母さんのためのお話 世界のお話』、講談社、1996年。