

絵具遊び活動—附属幼稚園年少組における制作の展開—

野角 孝一¹⁾, 吉岡 一洋¹⁾, 鎌倉 正子²⁾, 藤戸 綾香²⁾, 矢田 崇洋²⁾,
大西 美玲²⁾, 岡谷 里香²⁾, 中山 美香²⁾

1) 高知大学人文社会科学系教育学部門

2) 高知大学教育学部附属幼稚園

Paint play activity

—Development of production in the kindergarten affiliated youth group—

NOZUMI Koichi¹⁾, YOSHIOKA Kazuhiro¹⁾, KAMAKURA Masako²⁾, FUJITO Ayaka²⁾, YADA Takahiro²⁾,
ONISHI Mirei²⁾, OKATANI Rika²⁾, NAKAYAMA Mika²⁾

1) Kochi University Research and Education Faculty, Humanities and Social Science Cluster, Education Unit

2) Kindergarten Affiliated with the Faculty of Education, Kochi University

要 約

本研究は高知大学教育学部研究プロジェクト「絵具遊び活動に関する実践的研究—大学教員の連携による幼児教育共同プログラム—」の一環で、高知大学教育学部附属幼稚園、ならびに教育学部との共同研究である絵具遊び活動についてまとめたものである。2021年度は例年通り、年少組・年中組・年長組のそれぞれの発達段階に合わせた活動を行った。とりわけ年少組の絵具遊び活動では、制作を重ねるたびに園児の成長が見て取れる様子が伺えた。その結果、制作を通じた声かけによって、信頼関係を築いていく過程が明確になった。

キーワード：絵具遊び活動、混色、声かけ

1. はじめに

本研究は筆者らが取り組んでいる絵具遊び活動は2015年から継続して行っている活動で、これまでに著書や論文等でその成果を発表している。

拙稿(2017年)「絵具遊び活動の検証—高知大学教育学部附属幼稚園での実践を通して—」¹⁾では、巨大な和紙を用いた制作などを行い、身体全体で絵具のぬるぬるとした感触を味わう活動などを行ってきた。

また、附属幼稚園内にある古くなったモニュメントや屋外に設置されている木製の小屋などに自由に絵具を塗布するなど、附属幼稚園の許可を得て、普段は絵具を塗布することができないものを支持体とする事例もあった²⁾。

さらにアート週間という美術を専門とする大学教員が附属幼稚園に1週間程度滞在し、木製パネルの作成、支持体となる画用紙の水張り、彩色などを園児と一緒に最初か

ら制作する活動などを行い、制作に対してより身近に感じられるような活動も行った³⁾。

しかし、その一方で特に一過性の支持体を用いたということもあり、附属幼稚園教諭との話し合いの中で、より継続可能な活動方法を検討した。

検討の結果、附属幼稚園で普段行っている制作活動を基本として、そこに美術を専門とする大学教員が入り、美術ならではの視点から技法や材料についての助言、実際の制作指導における実演や園児達への声かけなど、専門を活かした関わり方を模索している。

以上を踏まえ、絵具を用いた活動を通して、絵具や混色について楽しく遊ぶことで学んでいくという研究の目的を達成するために、2021年度の絵具遊び活動を【表1】のように設定した。新型コロナウイルスの感染状況により、当初の活動予定を柔軟に変更しつつ、感染対策に配慮して絵具遊び活動を行った。活動は各クラス2回ずつを基本と

しているが、年少組についてはその他に 2 週間に 1 回程度、定期的に活動を行うことを予定していたが、新型コロナウイルスの感染状況により、回数を減らしている。

【表 1】2021 年度絵具遊び活動予定

日程	クラス	活動内容
5 月 13 日 (木)	年少組	野菜スタンプ遊び
7 月 2 日 (金)	年長組	夏のお楽しみ会のうちわづくり
7 月 16 日 (金)	年少組	手形スタンプ遊び
10 月 22 日 (金)	年少組	はじき絵を描こう
11 月 4 日 (木)	年中組	浮き出す絵(はじき絵)でジュースを作ろう
11 月 25 日 (木)	年少組	和紙に絵を描こう
11 月 26 日 (金)	年中組	いろいろな形の画用紙でデカルコマニーを楽しもう
12 月 2 日 (木)	年少組	和紙に絵を描こう
1 月 28 日 (金)	年長組	卒業制作

2. 方法

研究の方法として、各クラスの発達段階に合わせて内容を検討した。

年少組では野菜スタンプや手形スタンプ、筆による制作など、手を動かしてその効果がすぐにわかる内容としている【図 1】。

年中組では、はじき絵やデカルコマニーなど、単なる絵具の塗布だけではなく、偶然性の要素を伴う内容に設定している【図 2】。

年長組ではうちわに張りこむための制作や、卒業制作など、絵具の塗布に止まらず、そこから展開して、工作の要素などが盛り込まれた内容となっている【図 3】。

以上のように、従来の筆者らが独自に考案した巨大和紙での制作方法から、隅(2016)「造形教育におけるデカルコマニーの意義」⁴や川里(2017)「演習講義「デカルコマニーデッサン」想像から創作へ」⁵など、先行研究で実践されている基本的なモダンテクニックについても、附属幼稚園教諭との打ち合わせの中で、絵具遊び活動に取り入れた。

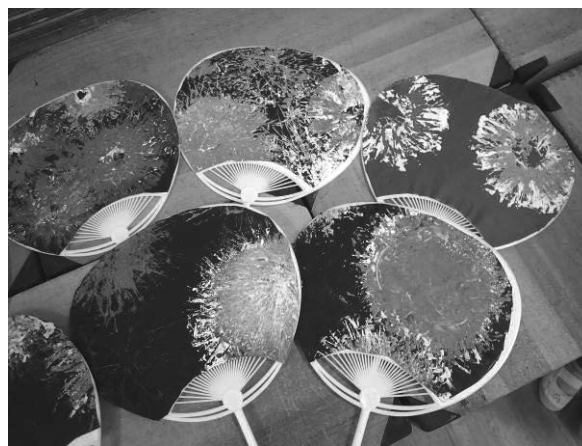
尚、本研究の遂行および写真の掲載については、高知大学教育学部附属幼稚園の園長・副園長の許可を得ており、園児および保護者については入学する時点で研究協力の承諾を得ていることを明記しておく。



【図 1】年少組による手形スタンプ遊び



【図 2】年中組によるデカルコマニーの制作風景



【図 3】年長組によるうちわ制作(花火)

2. 1 年少組における絵具遊び活動

年少組、年中組、年長組の 3 つの学年で絵具遊び活動を行ったが、本研究では年少組に焦点を当てることとする。

それぞれの学年において園児達は絵具遊び活動を通して、絵具や道具の扱い、表現の幅が広がっているが、年少組では入園したばかりということもあって、まだ新しい環

境に慣れていない様子が窺えた。そこで園児達同士、あるいは教員との関係性などに着目して、絵具遊び活動を行うこととした。

2. 1. 1 年少組：野菜スタンプ遊び

年少組の最初の絵具遊び活動として、野菜を使用したスタンプ遊びを行った。年少組の担任教諭からの提案で、こいのぼりの形にした濃い色の画用紙に、半分に切断した野菜をうろこに見立ててスタンプする内容であった。2021年5月13日（木）に附属幼稚園年少組廊下で年少児27名を対象に活動を行った。

以下は野菜スタンプ遊びに使用した材料である。

スタンプ：玉ねぎ、ピーマン

画材：水性絵具（白色）、絵皿、スポンジ、こいのぼりの形にした画用紙

活動は園児達が全員登園するのを待って一斉に行うのではなく、ある程度集まった状況で興味のある園児達が参加する方法を採った。これは一斉に始めることにより、園児達が緊張することを想定し、自然なかたちで制作に入れるように配慮したためである。

実際の活動では、年少組の担任が園児達にスタンプとなる野菜に興味を持たせるために、どんな断面になるか会話する中で切断した。絵皿には予め、スポンジに白色の水性絵具を染み込ませており、年少組の担任が切断した野菜を用いて、スタンプの実演を行った。絵具遊び活動では絵具の混色を目的としているが、年少児は入園したばかりで、絵具に慣れておらず、今回は野菜の形に注目させたいねらいがあったため、あえて白色だけに限定した。

制作する中で、絵具の色を白色に限定したため、最初はねらい通りに野菜スタンプの形に興味を示した園児が多かった。

制作が進むことで、園児達にさらなる工夫が見られるようになった。例えば、初めはピーマンを押すだけの制作であったが、ピーマンの一部だけが転写するように力の加え方を変える、あるいはピーマンを意図的に魚のような形に変形させてスタンプするなど、枚数を重ねることで園児達自身の気づきが見て取れた。

また、スタンプの形ばかりではなく、スタンプする際の音に注目して、絵具の濃さや分量、加える力を調整することで、音が変わることを発見している園児もいた。それを見ていた別の園児は、スタンプする際の音を口真似して

スタンプするなど楽しく活動している様子が窺えた。

野菜の形に注目するばかりではなく、音に注目するなど、事前の予想を超えた活動となった。

そのため、事前に予想した活動時間以上に制作を行っており、準備したこいのぼりの画用紙も追加するほどの枚数を制作していた。また、登園して気持ちが落ち着かない園児もいたが、活動を始めることで集中し、気持ちが落ち着いていく様子が見られた。

2. 1. 2 年少組：手形スタンプ遊び

年少組の2回目の活動として、手形スタンプ遊びを行った。絵具遊び活動の前週に附属幼稚園では夏のお楽しみ会があり、踊りで使用するうちわに手形でタコをスタンプする制作を行った。園児達は非常に興味を持ち、またやりたいという声が上がっていた。

そこで海の生き物をテーマに手形のスタンプ遊びを行うこととなった。

以下は手形スタンプ遊びに使用した材料である。

画材：水色の画用紙（90×200 cm）を複数枚、水性絵具（赤色・青色・黄色・白色）、絵皿、スポンジ

水色の画用紙を海に見立て、活動では美術を専門とする大学教員がまず実演を行った。園児達に興味を持たせるため、大まかな形や輪郭などわかりやすい順序でスタンプするのではなく、様々な部位を順不同に形作ることで、制作の終盤まで何を描いているかわからないように工夫した。また、絵具を付着させる部位も指や掌だけではなく、手の甲や手の側面など、様々な部位をスタンプすることを心掛けた【図4】。



【図4】大学教員による手形スタンプの実演

実際の制作では、園児達がどのような生き物を表現したのか聞き取りを行い、制作した生き物の横に氏名と画題を鉛筆で記入するようにした。

制作序盤では園児達は生き物を制作していたが、大きな画用紙での共同制作ということもあり、意図せず他の園児の生き物の上に絵具が付着する、あるいは手や足に絵具を塗布し、画用紙に手形や足形をつけることに興味に移る園児達が多かった。事前に手形だけで制作するなどの約束事を説明していなかったこともあり、園児達は追加の絵具を要求するほど大量の絵具を塗布した。

海の生き物をスタンプで制作するというねらいは、達成されなかったが、絵具のぬるぬるとした感触を体感する、あるいは自由に混色するという意味では、絵具遊び活動の根本的な目的は体現されていたと言える【図5】。



【図5】絵具の混色や感触を楽しむ園児

2. 1. 3 年少組：はじき絵を描こう

年少組の3回目の活動として、はじき絵を制作した。年少児の担任が事前に園児達に、かこさとし(1972)『とんぼのうんどうかい』⁶を読み聞かせ、その絵本のイメージを制作することとした。

以下ははじき絵に使用した材料である。

画材：画用紙(B5)、筆、クレパス、水性絵具(水色・茜色)

実際の制作では、年少組の担任が園児達に実演を行った。クレパスでトンボの形を描いた後で、水性絵具を塗布し、水性絵具がクレパスをはじいている様子を園児達に見せた。

園児達もそれに倣って、制作を始めたが、それまでの2回の絵具遊び活動と比較して、制作時間も短めで、制作した枚数も少なかった。

これは準備した画用紙が小さく、園児達が若干物足りなさを感じたことが推測された。また、絵本に登場するトンボや空に描かれた水色や茜色の絵具だけを準備したことによって、絵本に描かれた絵を再現することに傾倒し、自由な表現が難しかったことなどが挙げられる。しかし、その一方で大学教員が黄色や緑色など水性絵具の色を追加したことによって、人物や遠足など身近な人や出来事を描く様子も見られた【図6】。



【図6】はじき絵を楽しむ園児

2. 1. 4 年少組：和紙に絵を描こう

3回目の絵具遊び活動を考慮し、4回目の絵具遊び活動では、和紙を用いて自由に描くように設定した。

以下は制作に使用した材料である。

画材：和紙(約30×40cm)、筆、水性絵具(黄色、薄橙色、黄緑色、緑色、青色、白色)

園児達が登園する時間に合わせて、絵具の準備を行った。園児達の手が届かないところで、絵具を水で薄める工程を行った。園児達は箱椅子をわざわざ持ってきて、身を乗り出して絵具を観察する、あるいは「早くやりたい!」という声が多く上がり、準備の段階でわくわくしている様子が見て取れた。

実際の制作では園児達は和紙を自分で取り、絵具入れの置かれた机に移動して、制作する方法を採った。絵具は各机に色の組み合わせの異なる4色から6色を準備し、園児自身が色を選べるようにした。また、絵具の入った容器は共有し、筆は一人につき1本という指示を出した。

制作が始まると、園児達は様々な絵具を使用する中で、絵具が混色され、和紙に絵具を塗布することでさらに混色されるため、より複雑な混色が可能となる環境を整えた。

制作の中で、教員らが園児達に声かけを行い、どんなも

のを描いているのかを聞き取り、氏名と画題を画用紙に記入した。

園児達が絵具を塗布する中で、「見て、見て、こんな色になった!」、「先生、すごいよ!」など、絵具の混色そのものを楽しんでいる声が至るところで上がっていた。制作が進むにつれて、次のような傾向が見られた。

- ①最初は絵具入れの中の絵具の混色を楽しむ。
- ②画面上でのマーブリングや垂らしこみなど絵具の塗布方法を楽しむ。
- ③具体的なものを描き始める。
- ④絵具入れの中の絵具の色が全て混色した色となり、微妙な色の違いに気づく。
- ⑤筆致を活かした描画方法を試みる。

以上の傾向は全員ではないが、多くの園児達に見られた。使用できる筆を1本に限定したことで、混色せざるを得ない環境を作り、園児達は色の微妙な違いを感じている様子が見て取れた。そのため全体の制作時間ははじき絵よりも長く、1枚を制作する時間自体も長い園児が多かった。

3. 考察

これまで年少組を対象に絵具遊び活動を4回に渡って行い、活動を通して園児達の様々な成長を見てきた。

そのような中で、年少組の園児Aに着目した。園児Aは入園したばかりで、最初の絵具遊び活動となる野菜スタンプ遊びでは大学教員と初対面ということもあり、緊張した様子で、制作に対してもやや消極的であった【図7】。

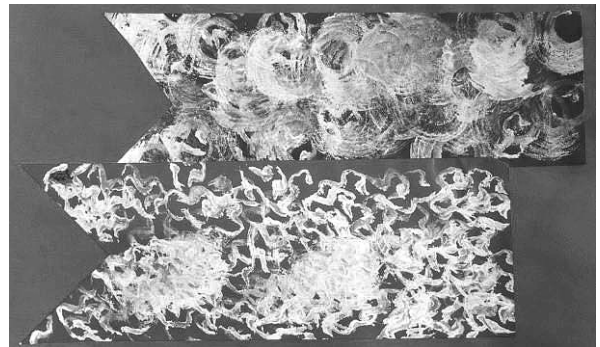


【図7】初めての野菜スタンプ

しかし、「じょうずに押せているね」など、大学教員による声かけを行うことによって、制作に対する積極性が増し、誰よりも多くの作品を長時間かけて制作していた【図8】。

園児Aから大学教員への言葉がけは見られなかったが、

制作で褒められたことがうれしかった様子が見て取れた。



【図8】園児Aの野菜スタンプこいのぼり

2回目の手形スタンプ遊びでは、大学教員が実演している際は、他の園児達に遠慮してか、遠くの方で聞いていたが、実際の制作の場面では、他の園児達の指導をしている場合でも、遠くから駆けつけて、掌に付けた絵具を大学教員の前でスタンプするなど、積極的に関わろうとする意志が感じられた。

3回目のはじき絵では、登園して大学教員を見つけると、にこにこしながら、服を掴んでくるなど、制作前にもかかわらず、絵を教えてくれる先生だという認識があることが分かった。

4回目の和紙に絵を描こうでは、より積極的に制作に臨んでおり、「どんなものを描いている?」という問いに対しては回答に困った様子であったが、「たのしい?」と尋ねると嬉しそうにうなずいていた。

また、作品の乾燥棚に他の園児が描いた作品を指差していたため、「この作品好きなの?」と尋ねると、にこにこしていた。

拙稿(2017年)「絵具遊び活動の検証—高知大学教育学部附属幼稚園での実践を通して—」において入園したばかりの年少児は自分の世界をつくり上げた上で、他の園児達との関りを形成することを指摘した⁷⁾。

園児Aはそれまで自分の制作したものに対して、積極的に見せに来ていたが、はじめて他の園児の作品に対して訴えてきた。

これは自分の世界をある程度作り上げたことを意味していると考えられる。これまでの3回の絵具遊び活動では、制作後は一人で遊んでいることが多かったが、4回目の活動後は、複数の園児達とお医者さんごっこを行っていた。

これは園児Aと他者との関り方に少しずつ変化したことが指摘できる。その証拠に大学教員が別の学年の絵具遊び活動で来園する際も、園児Aはわざわざ自分から駆け寄って、持っているおもちゃなどを見せてくれることが多々

あり、制作以外で自分から他者に関わろうとする姿勢のあらわれと解釈できる。

大学教員は附属幼稚園に常駐しておらず、普段の園児の姿を見ることはない。年に数回の絵具遊び活動によってのみ、園児と関わることになるが、制作を通じた見方だからこそ、園児 A の成長をより認識できたと言えよう。大学教員は園児 A が言葉を発したのを一度も聞いたことはないが、作品の質を見る限り、大人が描いたと思わせる色彩や完成度が回を重ねる度に向上しているのが見て取れた。また、これまでに大学教員は年少組の絵具遊び活動を数十回行ってきたが、年少児が他の園児の作品の良さを訴えてくる事例ははじめてであった。さらに年少組の担任らの話からも園児 A が他者との関り方について成長している様子を確認することができた。

以上により絵具遊び活動は単なる制作における上達が目目的ではなく、園児達の成長を確かめる意味でも有効な方法であると言えよう【図9】。



【図9】美しく混色した絵具で制作する園児 A

4. まとめ

本研究では、年少組を対象とした4回に渡る絵具遊び活動について言及してきた。

活動を通して、混色における環境づくりの重要性が改めて浮き彫りとなった。色数などの制限を試みた場面では、色数や混色を制限することで、園児達は絵具を塗布する音やぬるぬるとした感触など、絵具そのものに興味を示していた。また、混色可能な複数の絵具を使用した場面では、マーブリング、垂らしこみなど画用紙上での混色に意識が向き、筆致の工夫や筆に含ませる絵具の分量を調整する園児もおり、絵具や使用する道具の特徴にまで興味が及んでいることが見て取れた。

以上のような高度な制作では、いずれも制作時間の長いという点で共通している。それは制作する環境を整えること以外にも、園児達は声かけによって制作に対してより熱意や意欲を持つことが挙げられる。

園児 A を事例として挙げたが、絵具遊び活動による制作

によって、自分の世界を作り上げる園児は他にもいたことが推測される。他の園児達が活動を終え、他の遊びを行っている場面においても、制作を継続する園児達は毎回いる。長時間集中して制作しているにも関わらず、「またやりたい」、「ずっとやりたい」、「たのしい」など、画材がなくなるまで制作している場面は多く見られた。

園児達の制作について、より多面的な視点、あるいは複数の視点から園児達を観る重要性を実感した。それぞれの知見から園児達を観察し、声かけによってその良さや制作に対する熱意や意欲が引き出されることが予想される。

今後は美術のみならず、他分野の大学教員にも活動に入ってもらい機会を増やし、より多面的に園児達の良さを見出す機会となる絵具遊び活動であることを期待したい。

また、別の視点として画題の重要性について言及したい。美術作品には画題がついているものと無題 (Un Title) のものがある。無題の作品は作者が不明のものもあれば、作者が意図的に作品の意味を鑑賞者に考えてもらうように無題とした作品がある。美術館での作品鑑賞においても画題は大いに鑑賞の助けとなる。特に抽象的な作品を理解しようとする場合、描かれたモチーフを判別することは困難であるため、色彩やマチエール、描かれた年代など雰囲気や作品のテーマを感じ取ろうとする。この時、美術館であればモチーフや作者の背景についてキャプションなどから作品を理解することはできる。キャプションとは展示の際、作品の理解を深めるために設置されるもので、画題、作者名、技法、制作年、素材、作品の背景などが書かれていることが多い。また、画題は抽象的な絵画に主題を鑑賞者に与えることができる。作品の鑑賞方法を画一化するつもりはないが作品を読み解く意味では画題は非常に重要な要素となる。画題から作品に込めた想いや作者の意図を想起することは鑑賞教育において重要であると考えられる。

これまでの附属幼稚園での絵具遊び活動のほぼ全てにおいて、完成した作品には、制作者である園児達からその場で画題を聞き取り、教員が作品の表面あるいは裏面に画題を記載することを心がけてきた。附属幼稚園での表現活動では、身体的な活動と視覚的な活動を同時に行うことがあり、指先や絵筆を使う場合においても、身体的にダイナミックな動きが伴う。このダイナミックな動きは時として何も考えずに動作として行っているだけではないかという誤った偏見がある。この偏見があると作品そのものの価値や捉え方にも影響を及ぼしかねない。また、そのような偏見は園児達の感受性を見逃すことにもなるのではないかと考えられる。園児達の表現活動では、日々の暮らしの中の様々な出来事をテーマにしている場合が多く、前述

のように画題を聞き出す際には、暮らしの話が中心となる。例えば、昆虫や植物、季節を感じるモチーフから、親や兄弟との思い出など多種多様である。この画題を聞き出す瞬間に園児達の成長や日々の暮らしのことを自然な流れとして聞き出す理想的なコミュニケーションが生まれる。このような園児達の繊細な思考を捉えることは日々の保育にも十分役立てることができると考えられる。全ての表現がテーマに沿った意図的な表現活動ではないが、完成した作品と向き合うことで、園児達はさらに作品を見て色彩や形からイメージを拡張することができる。また、教員側も園児達の発想が大きく飛躍し、大人の想像を超えた発想を目の当たりにすることで発想の豊かさに驚きとともに感動することが多々ある。園児達はこの画題をつける瞬間こそ自分の作品であるという意思が芽生え、作品への愛着も助長されていることが分かる。その次の段階として、その愛着や完成した喜びを教員や友人に伝え喜びを共感し、また他者の作品を感受し合い、多様な表現のあり方を涵養することができると考えられる。

アーティストの芸術作品と園児達の制作する作品を同一視することは困難かもしれないが、表現活動を行うという点においてどちらが優れているのかを既定することは適当ではない。上述してきたように、画題とは園児達にとってもアーティストの画題と同様にとても大切なものであることが分かる。それは自身の作品を教室にいる教員や友人に丁寧に説明している姿を見れば一目瞭然である。ハーバード・リードは『芸術の意味』の中で、「絵を見る時にその人が偏見をもたぬ人である必要がある」⁸と先入観や事前に知り得るバイアスが絵を見る際に邪魔になることを析出している。園児達の作品を見る眼差しはどんな作品と対峙する時にも共通する姿勢なのではないかと考える。

作品と画題はイコールであり、画題は場合によっては作品作りにかける想いの重さに匹敵するほど重要なものである。そのため画題はその言葉を揶揄することや軽々に扱っていいものではないと考えている。例えば園児がわかりやすい「トンボ」という画題をつける場合であっても、日頃の保育に携わる教員や保護者にとっては非常に大きい感動を得ることができる可能性がある。「トンボ」という画題に込められたメッセージを感受するという点において教員や保護者は作品の中に入り込んで作品を感じている優れた鑑賞者であり、ある意味で園児達は鑑賞者に素晴らしい感動を与えており、優れた表現者であると言える。現今、社会の多様性やダイバーシティが叫ばれているが、作品を創造することとだけでなく、作品を見て作品画題が付

けられる瞬間もまた創造的なイノベーションが生まれているのではないかと考えられる。

謝辞

本研究は部門研究プロジェクト「絵具遊び活動に関する実践的研究—大学教員の連携による幼児教育共同プログラム—」の助成を受けました。記して感謝の意を表します。

引用・参考文献

1. 野角孝一、土井原崇浩、玉瀬友美、谷脇のぞみ、岡谷里香、都築郁子、森下英恵（2017）：絵具遊び活動の検証—高知大学教育学部附属幼稚園での実践を通して—。高知大学教育実践研究、第31号、P.17-21
2. 野中陽一朗、谷脇のぞみ、矢田崇洋、岡谷里香、都築郁子、森下英恵、大西美玲、峯智子、土井原崇浩、野角孝一、玉瀬友美、吉岡一洋（2018）：描画活動における幼児の空間利用状況に関する探索的検討—定点観測結果を参照しながら—。高知大学教育学部研究報告、第77号、P.21-31。
3. 野角孝一、吉岡一洋、矢田崇洋、森下英恵、岡谷里香、青木佐樹、鎌倉正子、中山美香、玉瀬友美（2020）：絵具遊び活動—アート週間活動報告—。高知大学学校教育研究、第2号、P.85-92
4. 隅敦、鼓みどり、上山輝、若山育代、米崎瑛美、江田希萩原至道（2016）：造形教育におけるデカルコマニーの意義。富山大学人間発達科学部紀要、10巻2号、P.43-53
5. 川里智子、埴和道、竹永亜矢（2017）：演習講義「デカルコマニーデッサン」想像から創作へ。近畿大学九州短期大学研究紀要、第47号、P.191-204
6. かこさとし（1972）：とんぼのうんどうかい。偕成社
7. 前掲書：絵具遊び活動の検証—高知大学教育学部附属幼稚園での実践を通して—。高知大学教育実践研究、第31号、P.13
8. ハーバード・リード、滝口修造訳（1958）：芸術の意味。みすず書房、P.26