

2023 年度 若手・女性研究者奨励金 レポート

研究課題	幼児期の内発的な創造欲求を醸成させる環境と援助活動の構築 ー五感を使う体験をし自ら発見して造形表現をするためにー
キーワード	①幼児教育、②五感による体験、③造形活動

研究者の所属・氏名等

フリガナ 氏 名	ミナガワ リナ 皆川 理奈
配付時の所属先・職位等 (令和5年4月1日現在)	修紅短期大学 幼児教育学科 助教
現在の所属先・職位等	同上
プロフィール	芸術大学美術学部・大学院にて、絵画、ファインアートを学ぶ。現在修紅短期大学幼児教育学科にて造形科目の助教として勤務する。また、こども園などで幼児に向けた造形教室の外部講師を行っている。制作につながる物事を観る視点や思考、素材や場の選択、展示や記録の方法など、表現にはさまざまな要素や段階があり、そのひとつひとつが表現の内容を明瞭にするために重要なものである。子どもたちや幼児教育学科の学生たちが、作品制作のプロセスを丁寧に追う中で、自分と対話しながら自らの視点や感情を表してゆくことの楽しさ、意義を実感できるような活動づくりを心がけている。

1. 研究の概要

幼児（0～5 歳児）に対し 4 つのテーマに沿って造形活動を企画し、準備されたねらい・素材・環境の中で子どもたちがどのような部分に着眼するかを観察した。気づき・発見・理解の様子や、想定を超える、予測に反するといった顕著な反応が見られた事例を挙げ、それに対する考察を行った。

また、イメージの構築過程や子ども自身の選択の根拠を観察するため 5 歳児を対象にワークショップを企画し、その中で選択やイメージの発生に関するインタビューを行った。活動中見られた反応やインタビューで聞かれた発言から、幼児自らが築いてゆくモノとの関係性について観察し、主体性を持った造形活動への参加につながりうる要素について考察を行った。

活動事例・ワークショップの結果を元に、造形活動の展開についてまとめた。また、活動中に何度か発言が見られたゲームやメディアからの知識など、子どもたちを取り巻くデジタル環境の現状と、五感を使った現実空間での活動がもたらす体験について所感を述べた。

2. 研究の動機、目的

子どもがより主体的に創造行為に挑むことのできる環境を整えるためには、子どもの内発的な創造性に目を向ける必要があるのではないか。ヴィゴツキー（2002）は、想像力による創造活動がその人の過去経験の豊富さ、多様さに直接依存しており、人間の脳がその過去経験の要素から新しい状況や行動を複合化し、創造的につくりかえ、新たに生み出す機能があること

を述べている。このように、想像や創造というはたらきは知識や経験を蓄えて変容し、次の発想の礎となるものであると考えられる。内側から湧き出る豊かな創造性を育んでゆくためには、その根幹となるイメージの生成に関与する事象を増やしていくことが重要であり、様々な要素を同時に扱う創作行為は、蓄積された記憶や経験の複合化に作用を及ぼすものであると考える。このことから、造形活動において様々な素材・テーマを扱い多方面からアプローチを行うことは、蓄積される経験として発想の源を豊かにし、蓄積された経験を創造的に作りかえてゆくために有効と思われる。また、メディアを通し様々な情報を既に受け取っているデジタルネイティブである子どもたちにとって、現実空間における物理的な関係性の中での五感を使った活動は、既知の知識への揺らぎを生む場合がある。この齟齬のような経験から生まれる疑問は、より深い探求へと自身を押し進める原動力となる可能性を秘めていると考える。

そこで本研究では、4つのテーマを軸に発想や思考のきっかけになるような五感による体験やそれによる情動に重点を置いた造形活動の実践を行なった。

また、様々な経験が子どもたちの中に意味あるものとして定着し蓄積されてゆくために、子ども自身の声を聞く機会の必要性を感じていた。子どもが主体となって選ぶ2種類のワークショップを企画し、活動中での行動や発言、選択の内容やインタビューから、子どもたちの視点と選択の根拠や想像の広がりを観察した。

以上の実践で得られた結果から、造形活動における子どもの主体的関わりへの呼水となるような要素は何か考察を行なった。

3. 研究の結果

(1) 4つのテーマによる造形活動の実践

1. 性質・形状・構造からモノと向かい合う、2. 科学的事実から空想への往来、3. 文化に触れる、4. 現象への興味・関心の4つのテーマを軸に0～5歳児を対象に造形活動を行い、活動内に見られた反応や行動、発言や展開などについてまとめ、行為のトリガーとなった外的要因や関係性、思考などについて考察を行なった。「完成」をゴールとして重要視するのではなく、その過程に存在する気づきや感情の動きに焦点を当て観察を行なった。

0～1歳児においては、引き起こされた行動からこちらのねらいと異なった部分への着眼と思われる事例や、思いがけない衝動的な行動が多数見られた。1歳児においては、記憶とモノが結びついて、モノの役割が変容してゆくような様子も見られた。これら原初的な興味関心の表れは、やってみたい気持ちを引き起こす種となると考える。

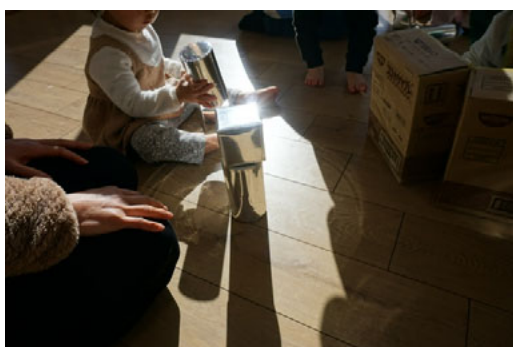


写真 1 光る現象を楽しむ（0歳児）



写真 2 磁石で遊ぶ（1歳児）



写真 3 段々と複雑になる形（2歳児）



写真 4 音を探す（3歳児）

2～3 歳児では、初見の興味関心が次第に移り変わってゆく様子が見られた。自分の行為によって変化した状態に促されさらなる能動的な行動が呼び起こされていると考える。また構築物の意図しない崩壊の後、より複雑化した再構築などが見られた。

4、5 歳児では、作っているモノとの関係性に思考や試みのバリエーションが見られたケースが複数あった。子どもそれぞれの「こうしたらどうなるのか」という探求の芽生えであると考えられる。



写真 5 オリジナルお面（4歳児）



写真 6 光に当ててみる（5歳児）

（2）子どもの選択を知るワークショップ

5 歳児を対象に 5. 道具の教室、6. 材料屋さん（お買い物ごっこ）のワークショップを行い、活動内での反応や行動、発言を観察した。

写真 5 では、紹介された道具という外的要素から、模倣・再現的行動、形状に促された行動・機能を試そうとする行為、構造や形状に着想を得てモノの意味を変容させる様子などが見られた。写真 6 では、即決したり、迷ったり、やっぱりやめるなどといった、選ぶ、決めるといったプロセスの中にも、子どもたちのモノとの対話が感じられた。小石や貝殻を吟味して選ぶ様子からは、選択という行為そのものが美的経験であることが感じられた。廃材や自然素材など身近な素材を置いたが、多く選ばれたものと殆ど選ばれなかったものがあり、今後その理由も詳しく検証してゆきたい。



写真 7 道具の教室（ワークショップ）



写真 8 材料屋さん（ワークショップ）

（3）まとめ

これらの結果を踏まえ、探究の糸口、知ることによって豊かになるイメージ、探究への導き、指導者の視点として結論をまとめた。また子どもたちから何度か、デジタルメディアを介した経験からの発言が聞かれた。デジタルネイティブである子どもたちは、デジタルとリアルの「体験」を分けることなく楽しんでいる。思うように行かなかったり、汚れたり、疲れたりもする現実空間での五感を通した経験で得たみずみずしい感動は、デジタル「体験」にも創造的な複合化をもたらしてゆくはずである。

4. 研究者としてのこれからの展望

子どもみずからが考え作っていくことのできる環境の整備のために、造形活動を通し子どもの感情・行動や発言への表出を観察し、その要因と考えられる外的事象との関係性の考察を

引き続き行なってゆきたいと考える。それらを踏まえた活動の中で、子ども自身の視点や選択、またその根拠となる思考を、制作のプロセスを味わう中で感じてもらい、様々な“問い”と向き合う体験や“思いを形にする”活動が展開できればと考えている。

5. 支援者（寄付企業等や社会一般）等へのメッセージ

想像力と創造性は、自ら物事を考え切り拓いて生きてゆくために必要不可欠なものです。造形や美術という表現の学びは、感情や記憶、思考や試行などさまざまな要素が複雑に絡んだ経験であり、物理的な“モノを作ること”という狭義で捉えられるものでは無いと考えます。子どもが自分で気づき、探求し、表すことのできるよう、なるべく沢山の選択肢の中で様々な関係性に出会う機会を提供すること、また、無駄にも思えるトライアンドエラーをプロセスとして受け止められるよう理解や共感を示すことが、指導する側に求められていると感じています。

今回は貴重なチャンスをいただき、研究のあゆみを一歩進めることができました。この研究で得られた結果から、子どもは既に、自らの視点や選択の根拠をしっかりと持っていることを実感いたしました。上手下手という評価や狭い価値観で子どもの創造性を狭めることないよう念じつつ、この先も、子どもの内から湧き出る創造性を信じた活動を子どもたちと一緒に作り上げていきたいと思えます。

本研究をご理解いただき多大なるご支援を賜りました日本私立学校振興・共済事業団と関係者の皆様に深く御礼申し上げます。

