

幼児の造形活動を通しての遊びと教育

田 中 陽 子

- 1 序
- 2 幼児の遊びと教育
 - 2, 1 幼児の遊び
 - 2, 1, 1 子どもの遊びの特性
 - 2, 1, 2 遊びの分類
 - 2, 1, 3 遊びの発達段階
 - 2, 2 遊びによる幼児教育
 - 2, 2, 1 遊びと教育
 - 2, 2, 2 遊びによる造形教育
- 3 幼児の造形活動
 - 3, 1 造形の方法
 - 3, 2 造形の要素と原則
 - 3, 3 身近な材料による造形活動
- 4 結 語

1 序

近年、幼児教育についての関心が深まり、昭和47年度から先導的試行として、幼年学校制度が実施されようとしている。

この時期にあたり、また本学創立五周年を期して、就学前教育としての望ましい幼児教育は如何にあるべきかを究明して行く手がかりとして、この研究を進めたいと考えた。

文化遺産の増大に伴ない、学校教育での習得すべき学習内容は膨大なものとなりつつあり、一方では、小学校の予備校的存在としての幼稚園も見られる現状である。このようなゆがめられた幼児教育ではなく、小学校就学前教育としての教育を幼児の成長発達をふまえ、あるべき姿で究明して行きたい。

就学前教育としての幼児教育は如何にあるべきだろうか。

小学校に入学した時に字が書けるとか、数を

たくさん数えられるとか、いくらか多くの知識を持っているということは、たいしたことではなくて、遅かれ早かれ指導さえすれば、ちゃんと身につくものだと思う。では、幼児教育では如何なる教育がなされるべきか。

大切なのは学習と取り組む態度と学習したことを吸収し、発展させていく能力なのである。これは就学前の数年間の生活の中で育てられ、知らず知らずの間に訓練されて伸びる能力であって、知識をつめこむように性急に身につけるわけにはいかない。

就学前の幼児の知的興味の発達に伴って、幼児にふさわしい遊びと知的作業をさせ、その作業や遊びを通して、学習の基礎能力を養う方法は考えられないだろうか。

遊びは子どもの生きがいである。子どもは自分の力で一生懸命考え、一生懸命活動するのだが、実利を伴わない活動であるために、それは遊びとよばれている。だが、無心にガラガラを振ることも、おもちゃのトラックに小石を積んで引いて歩くことも、子どもにとっては、最高の活動であり、生活そのものといってよい。

未分化な幼児期の子どもは遊びがすなわち生活であって、その遊びによって彼等の身体の諸器官が自然に訓練され、豊かな心情が養われていくものと思う。子どもにとって遊びこそ子どもの情熱の対象であり、生きがいなのである。そして遊びにうちこむことによって、子どもは成長し、子どもの全能力は開発されていく。子どもにはこのように全力をつくして活動する遊びが必要である。

幼児期の子どもの遊びの中には、造形的な作業をとまなうことが多い。従って遊びは、子どもの自由な造形活動のひろばである。

造形活動を通して、子どもの生きがいである遊びに導き、そこから教育的に望ましい意図的ねらいをもった幼児教育を考えていきたい。

2 幼児の遊びと教育

2・1 遊 び

2・1・1 子どもの遊びの特性

おとなの遊びと子どもの遊びとは本質的に違う。おとなの遊びは日常仕事から解放されて気分の転換をはかり、倦怠感や心理的な疲れを取り除くためのものであるのに対して、子どもの遊びは遊ぶこと自体が子どもの心を楽しませて、満足感を与えるものである。慰めとか息ぬきとかいう生活の合い間のものでもなく、戯れといった軽いものでもない。仮りのことなどという感じや、どうでもいいというような心持ちは、どこにも混入していない。そういういわゆる「遊び気分」の少しもないのが、子どもの遊びなのである。子どもの遊びはまさに遊びそのものが生活であり、遊びを通して、さまざまなことを学習していく。

子どもにとって遊びが面白いのは、他のことよりもよく理解できるからである。なぜよく理解できるかと言えば、遊びというものは、子ども自身の創造によることが多いからだとも言える。子どもは遊びの中で生きがいを感じながら生活しているのである。

子どもが遊びをするときには、自分の意志によって、おとなの模倣をしながら、それぞれの役をきめる。時には、子どもらしく、観察力・記憶力・思考力が発達し、感情・興味・関心が育成され、想像力が強くなってくると、内容が豊かで、創造的な遊びができるようになる。

子どもはいろいろな遊びを通して、

(1) 活動することの喜びを体験し、ものごとを知っていく。

(2) いろいろな活動を通して、想像力や感情を豊かにしていく。

(3) 活動を広げる中でことばをしっかりと身につけ、ものごとを見つめる力や考える力を養う。

(4) 友だちと協力することを体験し、社会的

行動を広げていく。

(5) 自主的に何かに取り組む態度を養う。
ということが考えられる。

2・1・2 遊びの分類

幼児の遊びについて、つぎのような5つに分類⁽¹⁾することもできる。

1 感覚あそび

物を見て楽しむ、聞いて楽しむ、触って楽しむなど、主に感覚器官を使って楽しむ遊びである。水いたずら、粘土遊び、砂遊びやピアノを弾いたり、笛を吹いたりすることもこれに含まれる。

2 運動あそび

すべり台、鬼ごっこ、ボール投げ、縄飛びなど手足だけでなく全身を動かすことによって楽しむ遊びである。危険な遊びについては注意が大切であるが、子どもの身体の発達にとって大切な遊びである。

3 模倣あそび

ままごと、学校ごっこ、電車ごっこなど、子どものまわりにある生活をまねすることで楽しむ遊びである。子どもの社会性は、この遊びを通して伸びていく。

4 構成あそび

積み木、粘土、プラモデル、折り紙、絵をかくことなど、構成したり、創造したりする遊びである。幼児にとって大切なことは、作り上げた結果よりも、熱中してそれを行なう過程である。

5 受容あそび

絵本やテレビを見たり、お話や音楽を聞いたりするような受け身の遊びである。この遊びによって幼児の間接経験は豊かになり、知識が増していくが、本来の活動的な遊びではないのでこれだけに片寄らないように気をつける。

5つに分類されたこの遊びのいずれについても、造形活動の要素が含まれていることを特に指摘しておきたい。

2・1・3 遊びの発達段階

遊びの中で、感覚あそびと運動あそびは最も早くから現われる。天井からつるされている美しい風車を見て楽しむのは生後3ヶ月くらいか

らである。これは感覚遊びの始まりといえる。それ以後は受動的にしているばかりではなく、自分でもさわってみたり、親に音を出すように要求したりするようになる。運動あそびはかなり早くから現われ、その内容は年令と共に複雑になり、微妙になっていく。そして少年期、青年期まで継続する。

模倣遊びは2才前後から始まり、おとなの生活に興味をもち、想像力が増すにつれて盛んになり、4才から5才ぐらいにかけて頂点に達する。構成遊びは1才台から始まるが、年令と共に内容が複雑化し、学童期になっても盛んになされる。

受容遊びも絵本を見ることは1才台から始まるが、ほんとうの意味でお話を聞いたり、紙芝居を見たりして楽しめるのは、幼児期の終りに近い頃である。

発達段階別にみると、遊びには、ひとり遊び、傍観、並行遊び、協同遊びなどがある。「ひとり遊び」というのは1才台までで、まったく他の子どもと関連のない状態をいう。傍観はそれに続く段階で、他の子どもの遊ぶのを見ているだけの段階である。しかしこの状態が長く続くことは少ない。並行遊びというのは、2人以上の子どもが同じ場所で、同じ遊びをしていますが実際にはひとりずつ別々に遊んでいるにすぎない状態である。2才台ではこのあたりの段階に大体とどまっている。交替とか役割がわかってくると、協同して遊ぶことのできるようになるのは3才以降のことである。

ひとつの遊びが持続する時間の長さは1才台ではせいぜい14～5分、それからだんだん増加して4才頃になると、一時間以上になるといわれている。しかしこれには個人差が大きく、また興味の深さによっても異なる。

年令別に見た遊びについて、文献⁽²⁾についてまとめるとつぎのことがいえる。

1才児（1才～1才11ヵ月）

この時期では全ての行動が遊びのようなもので、子どもは手足をおおまかに動かして活動しながら、自然に力だめしと練習を行なう。物によじ登ったり、手に触れるものを押したり、引いたり、投げたり破ったりすることを好む。この頃の子どもが扱える玩具は簡単な積木や叩い

たり、握ったりして音を出すもの、呼吸で音を出すもの、全身運動を誘う車のついた大きな箱とか、大小のゴムまりなどである。

2才児（2才～2才11ヵ月）

手先が自由になって、積木の扱いが巧みになり、車に積木を積んだり、塔を作るなど、いろいろに活用する。また砂を掘ることも好きである。クレヨンの頭のほうを指先をギュッと持ってなぐり描きする。粘土を与えるとちぎったり押しつけたりする。この頃の玩具では、全身運動を誘うすべり台、ブランコ、木馬などや組みたて玩具である積木などが好まれる。

3才児（3才～3才11ヵ月）

三輪車に乗ってひとりでこぐことができる。ブランコにも一応乗れるようになる。音楽に合わせてゆっくり歩いたり、飛び上がったたり、走ったりできる。粘土で簡単な形のもの、丸いケーキやボールなどを作れるようになる。また砂場ではトンネルなども作れるようになる。

4才児（4才～4才11ヵ月）

3才児に比べて積木の扱いは格段に上達し手の動きが細かく調節できるようになって、かなり複雑な物も作れるようになる。大きなボールを投げたり、受け止めたりして遊べるようになる。絵もしだいに写実的な作品ができるようになると同時に、自分で描いた輪郭の中を塗りつぶしたりする。スキップもできるようになりそろそろお手玉、輪投げ、粘土細工をするようになる。

5才児（5才～5才11ヵ月）

各指の機能が進歩し分化してくるので、練習をさせれば、大体おとなと同じように正しくはしを持つことができる。また女子は、ひとりで髪をとくことができる。背中のボタンをかけることはまだできないが、靴紐は堅結びならできるようになり、着衣、脱衣はほとんどひとりでやれる。

6才児（6才～6才11ヵ月）

鉛筆の持ち方はまだ幼稚だが、はしはおとなのように持てるようになる。目と手の協応は一層緊密になり、またどの方向にも目を自由にむけることができる。鋸で木を切ったり、釘を打ち込んだりしようとするが、助力がないと、鋸が曲がって動かなくなったり、釘の頭を打てな

かったりすることが多い。しかし、子どもはいよいよ道具を使って仕事をするという極めて人間的な性質を備え始めるようになる。

子どもの成長について、つぎの点を資料⁽³⁾によって明示することができる。これは今後遊びや造形活動について考える時に参考になるので掲げておきたい。(かっこ内の始めの数字は年、後の数は月を示す)

にぎる (0, 4)
つかむ, 振る, たたく (0, 7)
すわる (0, 8)
ことばがいえる (0, 10)
はう (0, 10)
周囲のものに興味を示す (1, 0)
なぐり描き (1, 3)
歩く (1・0～1・6)
話ことばをしゃべる (2, 0)
リズムがとれる (2, 0)
走る (2, 0)
歌をうたう (3, 0)
両足でとべる (3, 0)
積木を横にならべる (3, 0)
知っていることが絵になる (3, 0)
ことばをつなげていえる (3, 0)
友だちとあそぶ (3, 0)
ピアノなどの楽器に興味をもつ (4, 0)
階段を足を交互に出してのぼれる (4, 0)
高くつむ (4, 0)
集団あそびができる (4, 0)
会話がすすむ (4, 2)
見えるままに絵がかける (4, 6)
絵にまとまりができる (4, 10)
話ことばがじょうずになる (5, 0)
協力して遊べる (5, 0)
空間を生かす (5, 6)
字への関心が高まる (5, 10)

2・2 遊びによる幼児教育

2・2・1 遊びと教育

子どもたちはただ何かをしてみる喜びにひかれて遊ぶ。この遊びが子どもたちを育てていくし、子どもたちには子どもたちの遊びがある。けれども、子どもたちは「子ども」では終わらない。子どもたちを教育する人は、子どもを子ど

もらしい遊びの中で望ましく育つようにしむけていく義務があると思う。

子どもの遊びはおとなのそれと違って生活そのものであり、そこから多くのことを学習するものであるということをまず理解しなければならない。原則的には子どもの自発性、創造性を尊重して干渉することを避けるべきであるが、放任しておくのも好ましいことではない。

研究の結果⁽⁴⁾わかったことは、おとなの人たちに対してすなおで、行儀がよく、礼儀正しい態度がとれるようになるのは、遊びを行なうことによって自然にそうなるのではなくて、教師の指導の結果としてそうなるのだということである。教師の指導こそ、子どもたちの感情のひたむきな面に励ましを与え、道徳的行動ができるように訓練を行なわせることになるのだと言えよう。

集団での遊びは幼児の社会性の発達にとって大切な働きをする。他人の存在を知り、その権利を認めるということも、集団遊びの中に含まれている規則を守ることから芽ばえてくるものである。家庭でわがままに育てられている子どもは集団の中に入ることに気遅れがして、逃避しようとすることがある。こういう場合には、集団遊びの中に入れるようなきっかけをつくってやる必要がある。また、子どもの自発性を尊重するといっても、いつでも子どもの要求するままに遊ばせておくのは、生活の規律という面から考えても、健康という点から考えても好ましいことではない。

子どもは遊びをしたいという欲求を持っているのであるが、教育の目標が明確に設定されること、子どもの「人格の設計」を常に考えてどんな人間に育てるかをはっきりさせておくことなどの条件が備わっている場合にのみ、遊びは教育の手段となり得るとも言える。

自主的な遊びとは言っても、始めのうちはもて遊ぶだけのことである。玩具をもて遊ぶこともその年齢特有の探求心から事物を知ろうとしているうちは、それなりに意義がある。ところが、子どもが事物を認識したいとか分析したいという気持を持つようになると、それが満足させられないならば、もて遊ぶだけでは何の役にも立たない。そうすると、子どもは事物を手

しても長いこと単調なことばかりしているようになり、時には、どんなことをしたらよいか見当がつかないので、それをこわしてしまったりする。

(5)
ジュコフスカヤ (Roza Jjukovskaya) は実践の場において、子どもたちにさまざまな事物や現象を知ってもらうために、彼等の身のまわりにある社会現象に対する感受性をよく考えてみることにした。例えば、散歩の時であれば子どもたちと一緒に教師は近くにあるトロリーバスの停留所のところへ行って、説明してやった。こうすると子どもたちは、自動車・運転者・乗客などについて、生き生きとした印象をたくわえることになるのである。

そうしておくで、後になって子どもたちは内容を少しずつ変えながら、「トロリーバスに乗って」という自主的な遊びを、彼等の意志で、発展させるようになる。

子どもたちはいろいろな人びとに対する関心が高まり、観念を確かめようとし、想像力が豊かになってくると、そのおかげで単調な遊びから、論理的に完璧な動作をふくむテーマのある遊びに移行することができるようになったと述べている。

2・2・2 遊びによる造形教育

未分化な幼児期の子どもは、遊びがすなわち生活であって、その遊びによって彼等の身体の諸器官が自然に訓練され、豊かな情緒が養われていくものと思う。

幼児期の子どもの遊びの中には、造形的な作業をとまなうことが多い。従って、遊びは子どもの自由な造形活動のひろばと言える。

遊びの中で子どもの造形活動が予想されるものを考えてみたい。

幼児期の子どもたちがよくするままと遊び・学校ごっこ・郵便ごっこ・電車ごっこ・忍者ごっこなどの大人の生活模倣から出発した遊びから生き生きとした子どもの造形活動が展開される。例えば、お店ごっこでは魚屋・果物屋・おもちゃ屋・花屋などの品物づくり、お金づくり、お店づくり、看板づくりなど、ごっこ遊びの中で総合的な造形学習が期待される。

子どもは誰でも生まれながらに構築性を持っ

ている。夏海辺での砂遊びや庭先の土いじりに打ち興じている姿をよく見かけるのがそれである。

構築的な遊びには、倒れない丈夫な構造、美しい形の構成などの造形の基礎となる活動も多分に含まれている。

風車やこまを作って、まわしたり、紙飛行機を折って飛ばしたり、木片や空缶の船を浮かべたりする。よくまわる、遠くへ飛ぶ、浮かぶなどの機能に目的があり、その目的に向って、遊びの中でいろいろ子どもの造形的な機能や思考が練られていく。

子どもはいろいろな物を作る場合遊びから誘発されることが多い。前述のごっこ遊びの道具を作ったり、機能的な動くおもちゃを作ったり女の子が紙で人形や洋服を作って、着せ替え遊びをしたりするのがそれである。

幼児期の子どもは夢や願望をよく絵で表現すると言われるが、子どもの造形活動を見ると確かにそのことがわかる。

子どもはこのような造形的な遊びの中で、模倣ばかりしているのではない。始めは物に刺戟され、模倣から出発したものでも、作っている間に、それを変形したり、子どもの自由なアイデアの働きによって発明的な創意や工夫がなされるのである。そして、このような造形的な遊びを通して、子どもの造形活動の芽は伸び、育っていくものである。

幼児期の造形活動では表現内容である生活経験を充実させることや表現の機会を豊かにするために環境を整備すること、その他自発的表現が促進されるように配慮することも大切なことである。

3 幼児の造形活動

3・1 造形の方法

「造形」という言葉は、「人間が一つの理想と感情をこめ、価値を意識して表現したり生産する。」⁽⁶⁾すなわち、人間の意識的活動により、目に見え、あるいは手に触れる形を造ること、または造られた形象一般をさして造形ということができる。

造形あそびによって造られたオリジナルは、あくまでクラフトであって量産的なものではない。

新しい形を造るにはどうすればよいか。造形のもつ楽しさをさぐりあてるために、その初歩的な方法を示し、そこから自由に発展して展開させることを考えたい。

造形は紙をまるめるという無意識のうちにしている人間の行動のなかに、それを意識的に変えれば立派な作品に通じる秘密を持っている。

立体を構成することを難しく考えないで、遊びとして取り扱う。かたく考えないで、造形遊びとして幼児の中にとけこませていきたい。遊びの目的は行為そのものの中にある。

一つのものをはなす、すなわちわける場合、折る・切る・割る・やぶる・さく・ちぎる…などがある。「はなす」の逆の「つける」という場合にもいえる。釘で打ちつける方法と、接着剤でつける方法と組み合わせでつけるのではないぶん違っている。

こうしたはなしたり、つけたりの方法の違いをさまざまに利用しながら、「物」を造り構成してゆくわけである。

折り曲げる、ちぎる、つけるなどを考えたがさて、そうした方法の言葉はどれだけあるだろうか。神代雄一郎はそのグループをつぎのような「かたちの分類表」にまとめている。

「まとめ」、「ちから」、「ゆだね」、「かわり」などという形容で古い日本の形にそれをさぐり、さらにその形容を細分化して分類している。参考になる要素が多々あるので引用し、造形活動指導で活用したい。

まとめのかたち

(つらなり＝連続)

つらなり＝連 のばし＝延
ひらけ＝展 ひろがり＝放

(むすび＝結)

むすび＝結 つづり＝綴
あみ＝編 くみ＝組
ぬき＝貫 あわせ＝合
とめ＝留

(あつめ＝集積)

むれ＝群 よせ＝寄

つみ＝積 かさね＝重
もり＝盛 たばね＝束
しめ＝締 にぎり＝握
すぎ＝漉

(くばり＝配置)

つい＝対 そえ＝添
くばり＝配 あまり＝余
すて＝捨 ちらし＝散

(かこみ＝包囲)

つつみ＝包 かこみ＝囲
めぐらし＝廻 まわし＝回
かくし＝隠 おおい＝覆

ちからのかたち

(ささえ＝支持)

ささえ＝支 つり＝釣
はり＝張 かけ＝懸
かけ＝掛 しき＝敷

(まがり＝転曲)

まる＝丸 まがり＝曲
そり＝反 むくり＝起

ゆだねのかたち

(ながれ＝流動)

たれ＝垂 ながれ＝流
うず＝渦 ころび＝転
しみ＝染

(そのまま＝自然)

もの＝物 うめ＝埋
やき＝焼 はだ＝膚
おし＝捺

かわりのかたち

(ちぢめ＝縮小)

まき＝巻 おり＝折
たたみ＝畳 おさめ＝納
ため＝矯 ちぢめ＝縮

(ひねり＝異相)

ひねり＝捻 より＝撚
しぼり＝絞 もみ＝揉
けずり＝削

(きりはなし＝破切)

やぶり＝破 かき＝欠
わり＝割 きり＝切

たち=断	おとし=落
とり=取	
(くずし=変容)	
くずし=崩	ちがい=違
みだれ=乱	まい=舞
ぼかし=暈	すかし=透
かすれ=掠	

このような方法、すなわち行動する、作業するという「動き」が、以上のようにさまざまにわかれていることがわかれば、それを造形する材料に結びつけ、つぎに「何」をつくるかに結びつければ造形は生まれる。

造形する場合に、その出発と過程は違う3つの方法⁽⁷⁾が考えられる。

(1) 「何」をつくるかが出発となって、材料が考えられ、方法が考えられる。

(2) ここにある「材料」から、何をつくるかを考え、そしてどのような方法で構成するかを考える。

(3) ある「方法」から、ある材料を探して、つぎに目的の「何」が生まれるかを考える。

今までの工作は、(1)が主体になって主題や目的が中心の方法である。順序としてこれが、通常で計画したり、設計する場合に最も安全で無駄のない方法である。

それに比べて、(2)や(3)の方法は、本質や目的が、材料や方法から引き出されてくるので(1)とは逆の方法である。

そこに材料があるから、そこに方法があるから、目的と結びついたということも、日常にはしばしば経験する要素である。

幼児の造形活動を指導するにあたって、つくるということは、形式が先行するものでないことを証明するにも、形式が如何に多様であるかを考えておくことも必要だと思う。

3・2 造形の要素と原則

造形には、材料や道具や方法とは別に、或いは機能や装飾とは別に造形そのものについての要素や原則がある。この点も指導者は認識しておくべきである。

しかし、これらのことについての専門的な追究はここでは避け、簡単にまとめておきたい。

(1) 造形の要素

- ① 点
- ② 線 { 直線：垂直・水平・斜
曲線：幾何学的曲線・自由曲線
- ③ 形：直線・曲線からなるもの
- ④ 面
- ⑤ 質
- ⑥ 明
- ⑦ 光：明暗・色彩

(2) 造形の原則

均衡・律動・調和・比例これらが集まって統一ということが生まれる。

造形の原則ともなるものをまとめるとつぎのようになる。

① 統一 (Unity)

- 繰返し (repetition)
- 単純 (simplicity)
- 集中 (centrality)
- 従属 (subordination)
- 統配・優勢 (dominance)
- 抑揚 (accent)
- 焦点 (point)
- 関連性 (relation)

② 調和 (Harmony)

- 関連性 (relation)
- 適合 (fitness)
- 対比・対照 (contrast)
- 不協和 (discord)

③ 均衡・釣合 (Balance)

- 不対称 (asymmetry)
- 対称 (symmetry)
- 安定 (stability)
- 比例・割合・釣合 (proportion)

④ 律動・節奏 (Rhythm)

- 比例・割合 (proportion)
- 漸層・階調 (gradation)
- 転移 (transition)
- 連続 (continuity)
- 繰返し (repetition)

前節及び本節で取り上げた造形の方法や造形の要素と原則は幼児に要求するものではなく、指導する教師が心得ておきたい事柄である。

創造する本質に器用さは要らないし、殊に幼児に技術や高度な内容を要求する結果を生んではならない。しかし、指導が画一化したり、マ

ンネリズムに落ちいらないために基本をふまえた、創造的な造形活動の指導がなされるべきだと考える。

3・3 身近な材料による造形活動

身近にある材料、日常の生活とともにあるものの中に表現材料は転がっていることが発見できる眼を幼いうちから培い、そのことから造形の喜びを発見させることも大切だと思う。

身近な材料の中には、特に購入したものではない廃品も含まれる。廃品は元来の使用目的を果たしているうちに、ひとりでにできた不思議な形や、色名ではいえない複雑な色があり、その使用目的を一度果たしているので、惜げなく使えることが、子どもの気持ちを大胆にさせるし、この上ないよい材料と言える。

ではどのような材料があるかを考えてみた。

- ① 空 箱 (キャラメル)
- ② " (マッパ)
- ③ " (石けん)
- ④ " (たばこ)
- ⑤ " (お菓子)
- ⑥ " (その他)
- ⑦ 折り箱
- ⑧ 包み紙 (あめ)
- ⑨ " (菓子)
- ⑩ " (デパート)
- ⑪ " (その他)
- ⑫ 新聞紙
- ⑬ 雑 誌
- ⑭ 段ボール
- ⑮ ボール紙
- ⑯ 空袋 (スーパー袋)
- ⑰ 空 缶
- ⑱ 空びん
- ⑲ ビールのふた
- ⑳ コーラのふた
- ㉑ 板切れ
- ㉒ ミシンの糸巻
- ㉓ 割りばし
- ㉔ ようじ
- ㉕ マッチ棒
- ㉖ 串だんごの竹の棒
- ㉗ 木の葉

- ㉘ 押し葉
- ㉙ 押し花
- ㉚ 木の実
- ㉛ 西瓜・南瓜の種
- ㉜ かんなくず
- ㉝ 牛乳のふた
- ㉞ 牛乳を被っている紙
- ㉟ アイスのカップ
- ㊱ アイスのさじ
- ㊲ 毛 糸
- ㊳ 布
- ㊴ ストッキング
- ㊵ ひ も
- ㊶ リボン
- ㊷ ビニール
- ㊸ ナイロン
- ㊹ 発泡スチロール
- ㊺ 洗濯ばさみ
- ㊻ パッキン
- ㊼ フィルム
- ㊽ プラスチック皿
- ㊾ 輪ゴム
- ㊿ ぼたん
- ① 貝がら
- ② 容 器 (マヨネーズ)
- ③ " (豆腐)
- ④ " (洗剤)
- ⑤ " (シャンプー)
- ⑥ " (フィルム等)
- ⑦ 卵のから
- ⑧ 砂
- ⑨ 石
- ⑩ ろうそく
- ⑪ 古い電池
- ⑫ 古いうちわ
- ⑬ アルミ箔
- ⑭ マジック

古くなつたいらぬものを活用するとなると数多くのものがあげられる。

かつて、へちまを用いて大きな怪獣を作らせて、大胆な造形実習を行なったことがあるが、造形活動には限りない発展がある。また指導者の創意工夫と助言により、豊かな内容のある造形活動への発展の可能性も大きい。

写真で示す作品は、本学幼児教育科学学生が身近な材料を用いて、造形教材研究を行なった時の一部である。それぞれの作品からヒントを得

て、教材を変化させ発展させることも可能である。

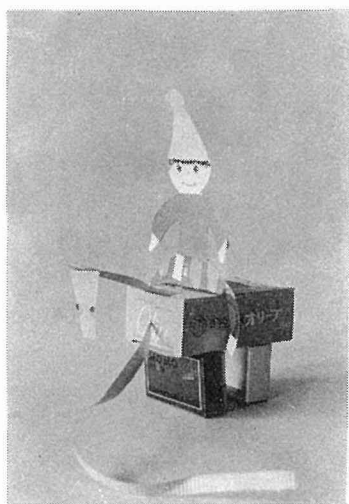


写真1 騎手(空箱を利用)

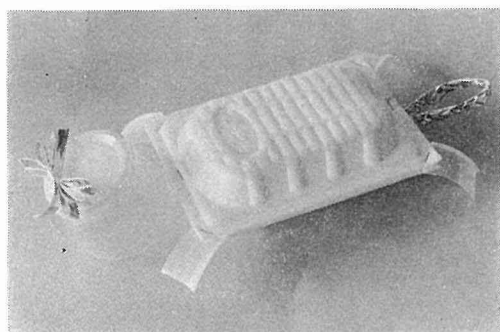


写真2 かめ(廃材を用いて)

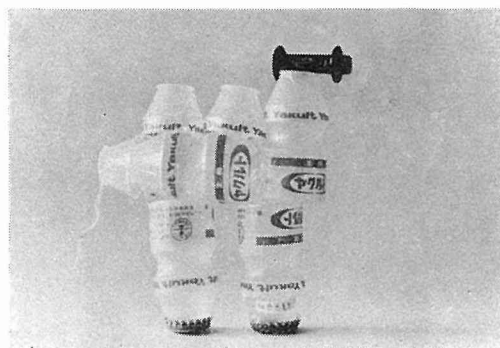


写真3 らくだ(フィルムの軸を頭に
用いびんのふたを足に利用)

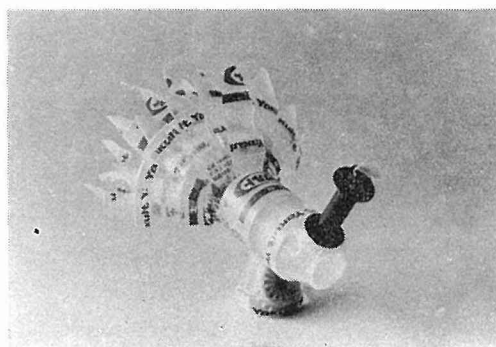


写真4 にわとり(プラスチックの
容器を分解して)

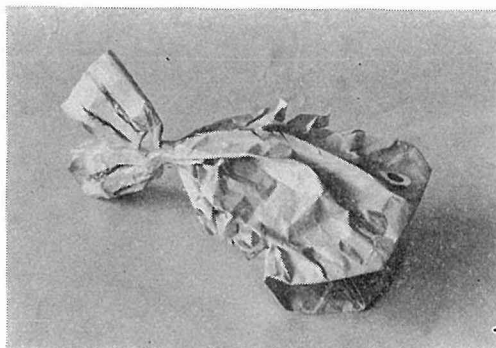


写真5 さかな(スーパーの袋を裏
返して利用)



写真6 ロボット(アイスクリームの
カップも足に利用)

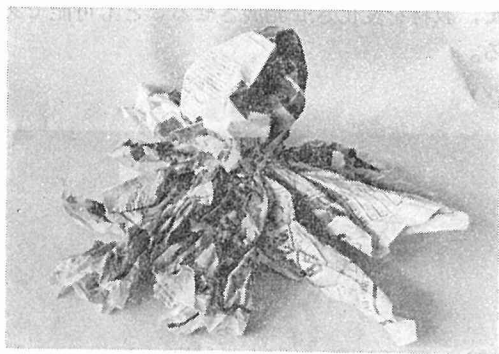


写真7 たこ（新聞紙を使って、
たこの口もある。）

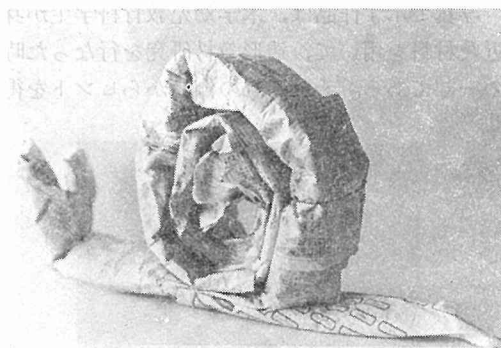


写真10 かたつむり（ぐるぐるまいて
ひもでしばって）

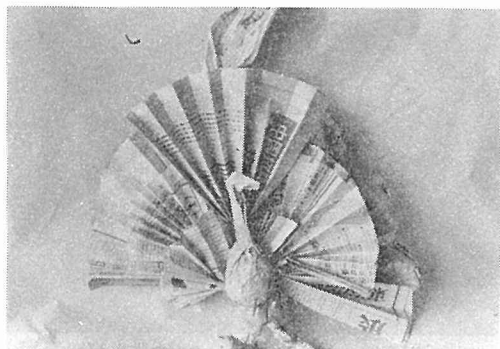


写真8 くじゃく（新聞紙を折りた
たんで）

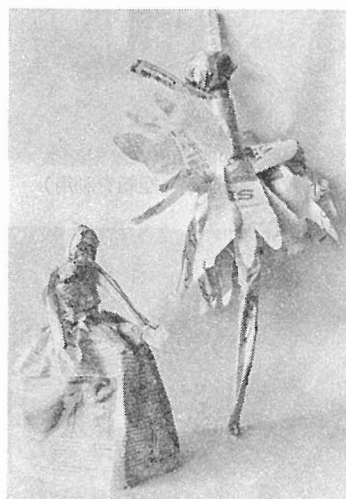


写真11 バレリーナー（ちぎって、
破って感じを出す。）

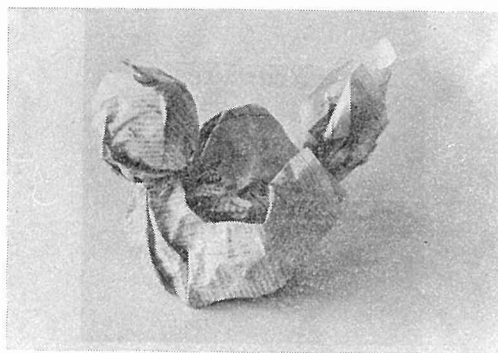


写真9 小鳥（輪ゴムで止めて形
を作る。）

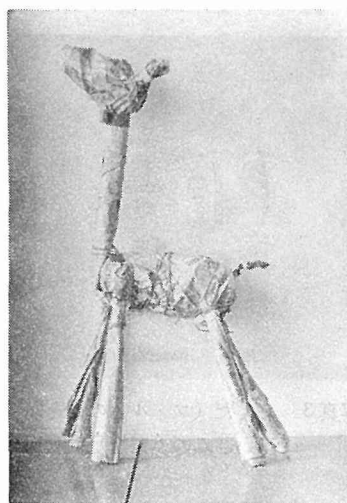


写真12 きりん（筒にすると紙も丈
夫になる。）



写真13 たぬき（紙をまるめて、たぬきの胴体）



写真14 ぞう（はなはひもでしばって細く、長く）

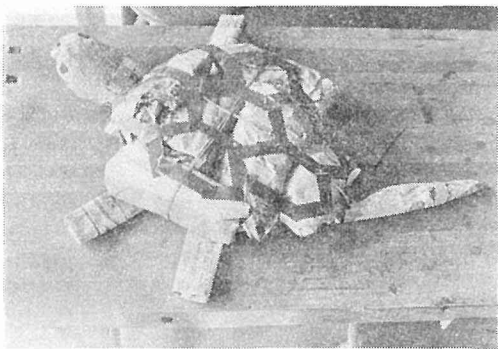


写真15 かめ（他の紙で背中にアクセントをつける。）



写真16 かえる（まるめて、しばって感じを出す。）

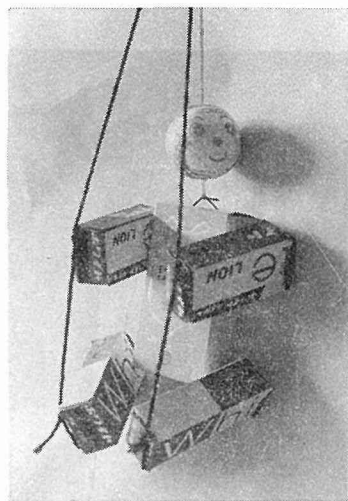


写真17 つり人形（引っばるとゴムで上下に動く。）



写真18 ばね人形（ばねで上下に動く）

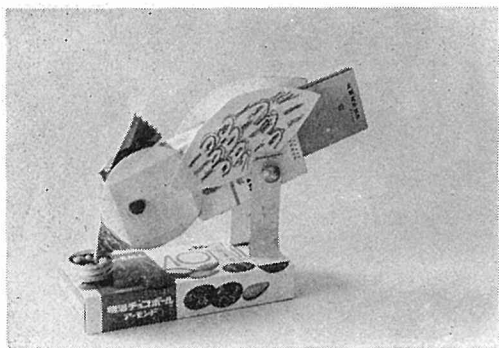


写真19 えさをつつく小鳥（小鳥のえさは粘土で）

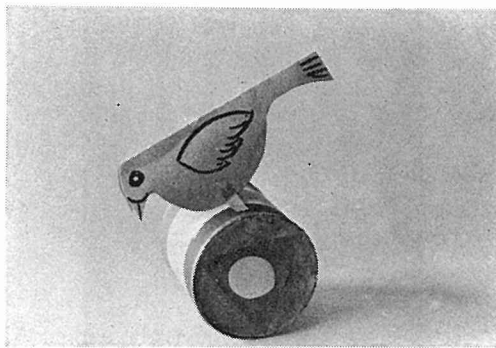


写真22 小鳥（小石の錘バランスを保つ。）

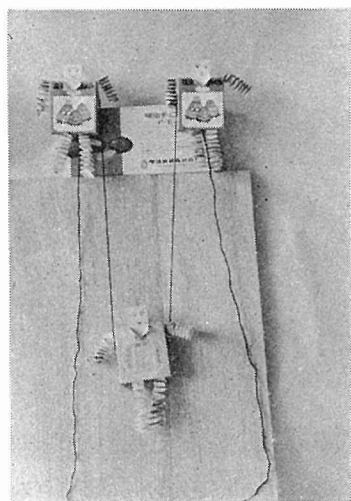


写真20 踊る人形（糸を引くと上下に動く。）

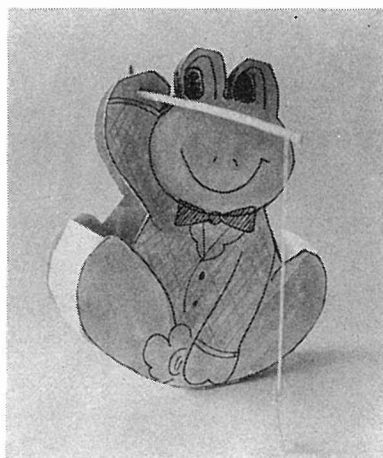


写真23 かえる（左右に動きながらの魚つり）

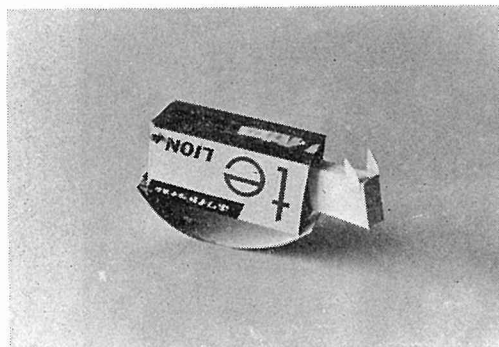


写真21 牛（前後に揺れると首を振る。）

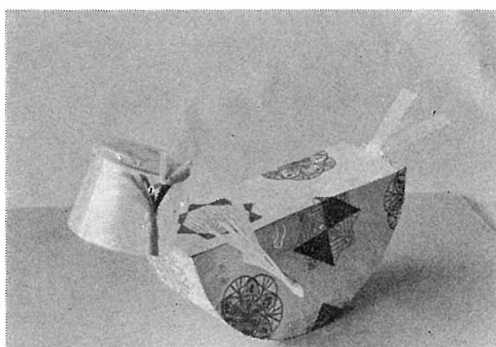


写真24 小鳥（前後に揺れると頭もかわいく動く。）

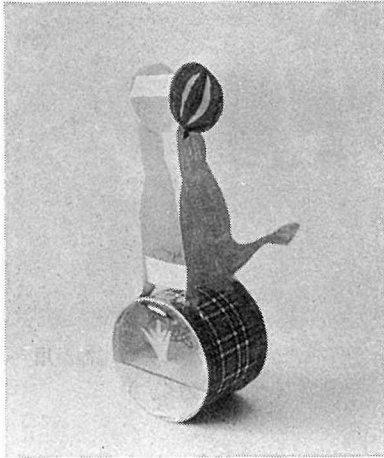


写真25 オットセイ（缶の下に錘を入れてあるので、動かしても均衡がとれる。）

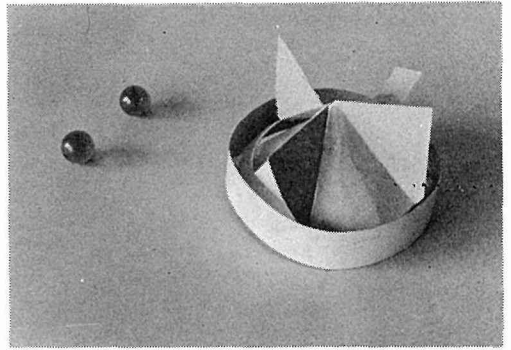


写真28 宇宙ステーション（ビー玉を中に入れて、スムーズに移動する。）

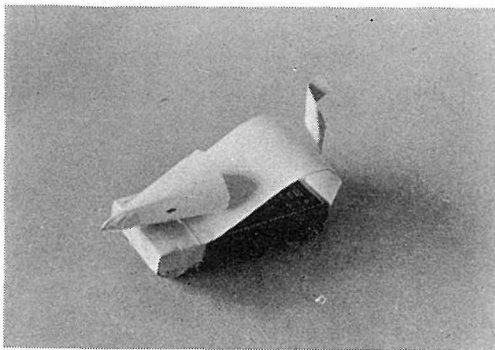


写真26 ねずみ（マッチ箱の下にビー玉を入れて動かす。）

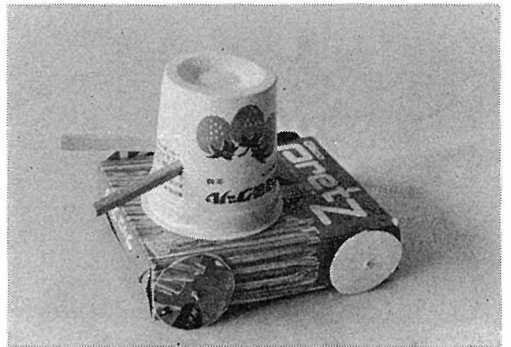


写真29 戦車（全て廃材による製作）

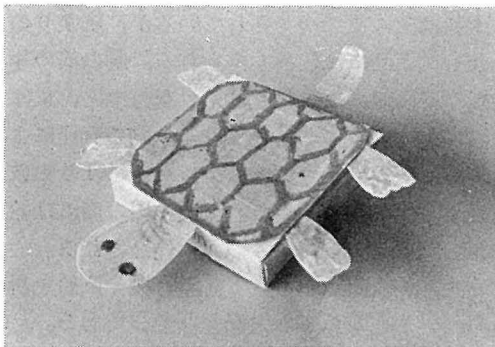


写真27 かめ（箱の下にビー玉を入れて自由に動く。）

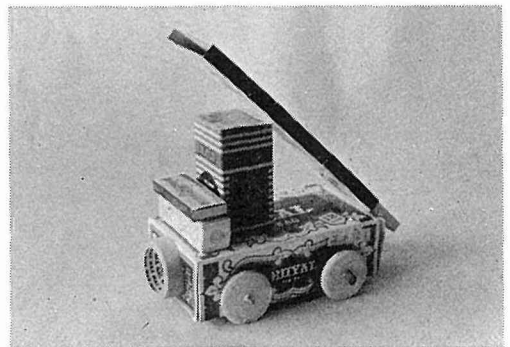


写真30 自動車（空箱を活用し、車は牛乳びんのふた）

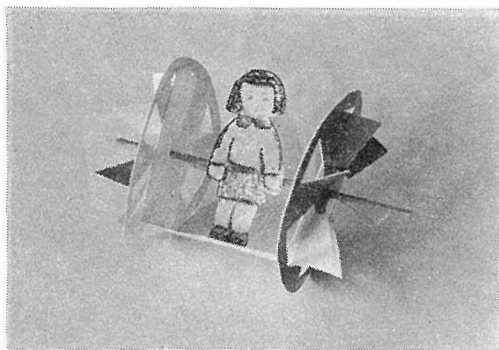


写真31 回 転（厚紙を切り抜き、
風で回転する。）

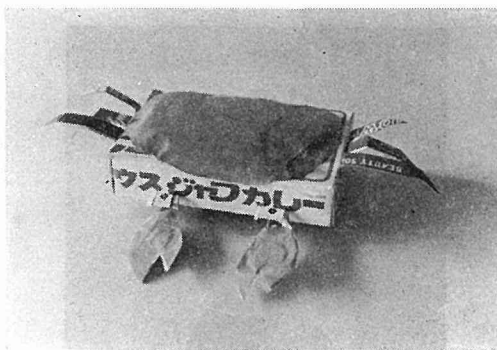


写真34 か に（中に古い電池を用
い左右に動く。）

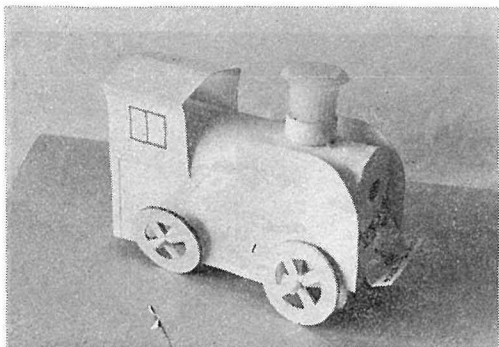


写真32 汽 車（空箱のボール紙を
用いたもの）

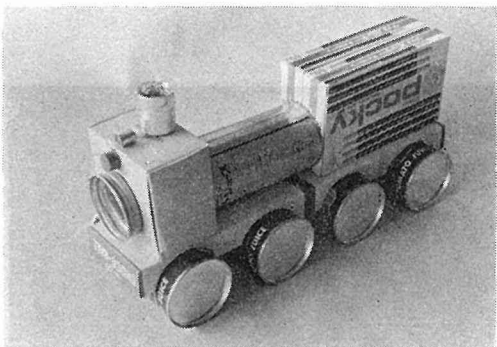


写真35 機関車（車輪にはジュース
缶を使用）

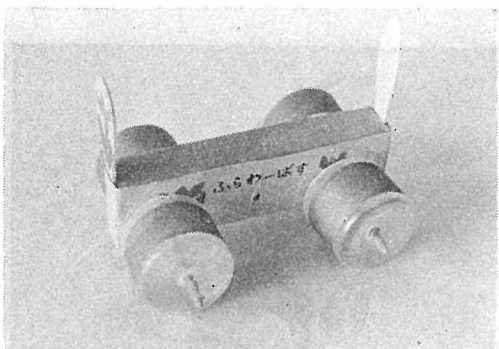


写真33 バ ス（車に糸巻きを用い
前後にアイスクリームのさ
じを利用）

この他、一枚の紙も張力を利用すると、丈夫な太鼓になり、凧になり、障子になり、電気スタンド、傘、うちわ……などに発展する。

太鼓は主に皮でつくられているが、紙張りの太鼓も民芸品には数多くみられる。胴の筒の片側なり、両側に紙を張り、それを打つと、皮ばりとは違った打楽器がつかれる。胴の直径により、或いは筒の長さによって、この紙ばり太鼓はさまざまに音をかえる。太鼓の円の面には絵をかいいたりすると親しみのある作品となる。

また、一枚の紙を使って、飛行機や風船を折るのは、子どもたちの大好きな遊びである。

写真で示した作品からテーマをしばらく、また指導方法を工夫すると、幼児の造形活動の指導

資料として活用できると考える。

4 結 語

幼児にとって造形あそびは、あくまで「工作する」、「造形する」、「創る」こと自体に喜びや楽しさがあるという点を意識し、愛情をもって取り組んでいきたい。

子どもの大好きな工作について、費用がかかるということを聞くが、工夫すれば費用をかけない工作がいくらでもできる。

今回は幼児教育についての一つの研究の方向を、造形活動の面で取り上げたが、いずれ本学に附属幼稚園が設置された時には、これを資料に幼児の心身の発達をふまえた「幼児の造形活動を通しての遊びと教育」について、再度実態を究明しながら資料を作成し、実証に基づいた研究を完成させたい。

また、今回多くの文献にあたったが、遊びに

ついて心理学的、教育学的立場からの研究が、かなり多くなされていることを知った。今後、実践的研究を継続するにあたり、遊びについての文献を分類整理し、つぎにもっとつっこんだ内容で研究を深めたい。

(1970.12.21)

引 用 文 献

- (1) 幼児教育叢書 2, 幼児の心理。P.61 (1968)
- (2) 前掲書(1): P.11~19
- (3) 松村康平: 玩具の世界図, こどもの成長(1966)
- (4) ジュコーフカヤ, 坂本市郎訳: 遊びによる幼児教育。P.64 (1969)
- (5) 前掲書(4): P.49
- (6) 松原郁二: 造形創造活動におけるプロダクトデザインの特質。東京教育大学教育学部紀要 P.187 (1963)
- (7) 沢野井信夫: 造形のあそび(現代美術の創造) P.15 (1968)