

ものづくりワークショップの実践的研究 (I)

— 子どもの遊びの現状とワークショップ実践の検討 —

渋谷 寿

A Study of Workshop in Craft Activities (I)

— The Consideration of the state of children's Play and The Workshop Practicing —

Hisashi SHIBUYA

緒 言

最近、美術館・子ども関係機関主催の様々なワークショップが多く行なわれるようになってきた。この背景には、小学校学習指導要領に、美術館の利用が推奨¹⁾されていることや、総合的な学習の時間での活動内容や、DBAE教育²⁾の考え方も関係あると思われるが、学校外教育の必要性・重要性は年々高まっていると考えられる。筆者も2006年度には、毎年継続している山梨大学野外教育研究会主催野外活動におけるキャンプクラフトと、名古屋女子大学オープンカレッジ夏休み小学生工作教室を実践した。また、2006年9月には、「愛知子ども文化団体協議会」³⁾主催シンポジウムにおいて、「伝承遊びの崩壊と遊びの再創造」のテーマで、ワークショップの可能性について提案を行なった。一般にワークショップのコンセプトは主催者により異なっているため、教育効果を生むためには様々な状況に合わせた方法論の検討が要求される。しかし、ワークショップを学校外教育ととらえると、現在数多く行なわれているワークショップの実際は、担当者の考え方に内容が任せられている場合が多く、質の高いワークショップの方法論の一般的な検討は十分なされていないとは考えにくい。

ワークショップは、主催者、目的、時間、対象者の年齢等の要素により様々な状況が異なる活動である。そこで、本論では、様々な条件のワークショップにおいて、大きな教育効果を出すためにはどうしたら良いかという問題について、現在の子どもの遊び・玩具の現状分析と筆者が行なったものづくりワークショップの実践を分析して考察を深めたい。

遊びの現状と問題

ここで、子どもの遊びとおもちゃの現状と問題について検討しておきたい。既に数年前に、伝承遊びが今の30才代で崩壊しているという事実が問題にされた。中村和彦氏による1999年の山梨県2万人のデータ⁴⁾による放課後の遊びにおける良く遊ぶ遊びの順位は、70才以上男/①メンコ②野球③かくれんぼ④ビー玉⑤陣取り、70才以上女/①お手玉②なわとび③かくれんぼ④まりつき⑤おはじき、60才代男/①メンコ②ビー玉③野球④戦争ごっこ⑤かくれんぼ、60才代女/①お手玉②なわとび③かくれんぼ④石けり⑤鬼ごっこ、50才代男/①メンコ②ビー玉③野球④ソフトボール⑤チャンバラ、50才代女/①缶けり①かくれんぼ①なわとび④ゴムとび、40才代男/①野球②メンコ③ソフトボール④缶けり⑤かくれんぼ、40才代女/①ゴム跳び②か

くれんぼ③缶けり④なわとび⑤鬼ごっこ、30才代男／①野球②缶けり③メンコ④サッカー⑤かくれんぼ、30才代女／①かくれんぼ②缶けり・ゴム跳び④ままごと⑤縄とび、小学生男／①テレビゲーム、②サッカー③野球④自転車⑤カード遊び、小学生女／①テレビゲーム、②①一輪車・お絵書き、④バレーボール、⑤縄跳び、となっている。小学生ではほぼ伝承遊びは継承されておらずテレビゲーム、スポーツ、室内遊びが目立つ。また、ベネッセ教育研1998年首都圏、富山県、高知県小学6年生500人のデータ⁵⁾によると、小学生の伝承遊びの経験者の中で、「ほとんど経験は無いか1～2回ある」と回答した百分率は、メンコ85.5%、ゴム跳び84.5%、石けり79.8%、おはじき74.1%、コマ回し68.0%、竹馬66.8%、お手玉65.3%、けん玉57.6%、あやとり53.5%、と未経験の百分率が高い数値になっている。仮に経験があったとしても総合的な学習の時間、イベント等での経験で一過性のものであるという。

現在の子ども達は塾へ通うことで遊び時間を、また、野原などの消失により遊ぶ場を、さらに遊びたくても遊ぶ仲間がいない状況になっており、これらの3つの間の消失が伝承遊びを崩壊させてしまったと言われている。変わりに台頭してきたのは電子ゲームである。これも少人数での対戦型のものが多く、少人数の仲間ですぐ遊べるという特色を持つ。このように、連続と続いていた伝承遊びのような、集団での全身を使い知恵を必要とする遊びは大きく変質してしまった。その結果、時間、空間、仲間という3つの間を設定しても、子ども達はどのように遊んで良いか分からず結局1人遊びになってしまう事実も報告されている。また、小学校の総合的な学習の時間で伝承遊びを取り上げても、その場は楽しく遊ぶが、その次の活動には繋がらない一時的な活動にしかならない事実も報告されている。

また、市販されている売れ筋玩具を調べると、2000年前後の玩具はロボット・ゲーム等のハイテク玩具と、だっちゃん・バービー等の普遍的玩具の2方向が指向されていた。玩具の分類には以前にはなかった「純玩具」と「電子ゲーム」という2つのジャンルができており、「電子ゲーム」の台頭が目立つ。また、ハイパーヨーヨー(原形はヨーヨー)やペイブレード(原形はペイゴマ)等の伝統玩具のゲーム化現象が起こっていた。1998年代にはペイブレードが、2001年にはハイパーヨーヨーが良く売れた。これらは、伝承玩具の形を残しつつも直接接触の遊びから操作する遊びへと移項した玩具であった。ひもを巻いたり、良く回るように工夫するという知恵の獲得は不可能であろうが、伝承玩具がハイテク化することにより、誰でもすぐに仲間と対戦して遊ぶことができる、伝統玩具が変質したものともみることができた。

では、日本おもちゃ情報による、最近の売れ筋玩具を見てみよう。2003年の年間売上ベスト3玩具は、純玩具では、①変身ベルト DX フェイズドライバー②爆竜合体 DX アバレンオー③こども商品券、TV・電子ゲームでは、①～③ GBASP ゲーム、2004年8月売上ベスト3玩具は、男児玩具は、①正拳変身 プレスロットル②特捜変形 DX デカバイクロボ③甲虫王者 ムシキングリモコンバトル対決セット、女児玩具は、①ふたりはプリキュア カードコミュニケーション②お茶犬 なごみのお家 リョクの部屋③シルバニアファミリーあかりの灯る大きなお家、である。

最近、対戦型ロボットやそれらのゲーム、カードゲーム、テレビキャラクターのロボット、キャラクターの人形などが主流で、2000年頃にあった、伝統玩具の要素を残していたものも消滅してしまっている。女児の遊びの一部に、人形などの普遍的な玩具が入っているが、子どもの遊びは大人が商業主義の基でつくり出していると言わざるを得ない。

一方、最近の子ども達は、遊びたいから遊ぶというより、他者から疎外されたくないという思いがあるとともに、子どもの遊びグループが少人数化しているという新たな現実も最近報告された。子どもらしい、ワクワクするような体全体を使ったり、知恵を必要とする遊び体験の

できる状況は壊れてしまっているのである。

対策と提案

我々大人は、子どもは子どもらしくワクワク遊んで欲しいと願う。そこで、時間、空間、仲間の3つの間の消失が伝承遊びの崩壊の原因ならば、この3つの間を設定することが必要だと考える。しかし、先にも述べたが、3つの間を設定するだけでは子どもの自発的な遊びは始まらない。今、子どもの遊びを健全なものにしようと考えたとどうしても大人の適切な関わりが必要になろう。その可能性としては、遊びの観点から言えば、全国各地に増えつつある「プレーパーク」⁶⁾が一つの理想形態として考えられるであろう。子どもが自由にやってきて、自由な遊びができること、大人の交渉が最少限であることは理想的である。ただ、やってくる子ども達は「プレーパーク」の近隣在住であったり、通える範囲がある程度限定される。あるプレーリーダーによれば、最大の問題は、親が、連れてきた子どもに、やって良いか悪いか行動に指示を出す点にあるという。親から自由になれないと本当の遊びは始まらない。時間と空間は確保できるが仲間を作るまでに親が口を出すという問題がある。

次の可能性は野外教育である。野外教育は、一定の時間を野外で過ごし、共同生活を通して様々な野外活動を楽しみ、自然からも人からも多くを学べる活動である。筆者のキャンプクラフト指導の経験から、自然に触れる程に子どもの目の輝きが増していたり、1回きりでなく毎年継続して参加する子どもは確実に遅くなっていくことを実感している。様々な自然に触れるキャンププログラムは、大人が十分検討したものであり、直接体験の少ない今の時代の子供達には有意義な活動となる。しかし、自由な遊びではなく、時間、空間、仲間の条件を満たす学校外教育の1つである。

3つ目は、ものづくりワークショップである。ここ数年、ワークショップは1つのブームともいべき状況になっている。一般的にワークショップの定義については厳密には期間・時間の問題や参加者の置かれる状況などに幾つかの条件があるが、本論では、短時間のものも含めた大きな意味で、指導者が存在し、不特定多数の人間が集まり、交流しながら、一つの目的に向かって制作などの活動を行なう内容と理解しておきたい。主催者により活動時間の幅は広いが普通1回限りの活動である。参加者が不特定多数で積み重ねの活動になりにくいという問題もある。しかし、短時間だからこそ充実した凝縮した活動になり、その後の子どもの自発的な活動のベースにも成り得る。また、最近のように様々なワークショップに参加できる機会が増えている状況から、参加者が内容を選択できたり、幅広い経験を獲得できるというメリットもあろう。しかし、時間、空間、仲間の条件を満たすが、自由な遊びではなく、学校外教育の1つとして位置付けられよう。

以上の3つの方法は、伝承遊びが崩壊した今、子ども達の実体験を重視するという点で、学校教育では対応しきれない部分を補うことができるのではないだろうか。しかし、3つの方法ともに程度の差こそあれ大人の介入は不可欠である。このように、学校外機関による遊び場の設定、野外教育、ワークショップ等の役割は増大し、今まで以上にその教育的質が問われる状況になっていると言えるだろう。冒頭でも述べた、「愛知子ども文化団体協議会」主催シンポジウムにおいて、「伝承遊びの崩壊と遊びの再創造」のテーマの分科会で、ワークショップ指導担当者の共通した悩みは、どこまで設定・準備をし、どこまで子どもの自由な活動をさせるかという問題であった。大人の押しつけや介入はどこまで許されるのか。また、どこを指導す

べきなのか現在は明確な指針はない。そこで、筆者が企画指導を担当している山梨大学幼児野外教育研究会主催キャンプクラフトと名古屋女子大学オープンカレッジ小学生夏休み工作教室での実践例をあげて検討したい。

ワークショップの概要

2006年度には、設定の異なった2パターン、合計4回の「木材を使用した遊び道具づくりワークショップ」を実践した。ワークショップの主催者、ワークショップ名、テーマ、実践日、実践場所、活動時間、対象学年を次に示す。

- 1) 山梨大学教育人間科学部山梨幼児野外教育研究会主催、『幼児OB(小学生)キャンプクラフト』⁷⁾、「動物太鼓づくり」、平成16年8月5日、山梨県立本栖湖青少年スポーツセンター、活動時間は3～4時間、対象は小学1年生～5年生
- 2) 山梨大学教育人間科学部山梨幼児野外教育研究会主催、『幼児キャンプクラフト』⁸⁾、「動物太鼓づくり」、平成16年8月10日、山梨県立本栖湖青少年スポーツセンター、活動時間は3～4時間、対象は年長児
- 3) 名古屋女子大学主催、『名古屋女子大学オープンカレッジ(小学生)夏休み工作教室』⁹⁾、「動物太鼓づくりと自由工作」、平成16年8月17・18日の午前講座、名古屋女子大学、活動時間は2日の合計で6時間、対象は小学1年生～6年生
- 4) 名古屋女子大学主催、『名古屋女子大学オープンカレッジ(小学生)夏休み工作教室』⁹⁾、「動物太鼓づくりと自由工作」、平成16年8月17・18日の午後講座、名古屋女子大学、活動時間は2日の合計で6時間、対象は小学1年生～6年生

ワークショップ調査概要

キャンプクラフト、オープンカレッジ工作教室ともに、子ども達を指導したカウンセラー(大学生)を対象としたアンケート調査と、オープンカレッジ工作教室において、参加児童を対象にアンケート調査を行なった。それぞれの調査概要と調査結果を表1と2に、キャンプクラフトの製作風景と作品を図1～6に、オープンカレッジ工作教室における製作風景と作品を図7～12に示した。カウンセラーを対象とした調査項目は次の9項目である。1. テーマ・内容について、2. 参加者の反応について、3. 道具使用について、4. 工夫について、5. カウンセラー自身の指導について、6. マニュアルについて、7. 子ども用マニュアルについて、8. ものづくり経験について、9. ワークショップの評価と参加意志について。表中のグラフは母数は異なるが人数と百分率で示した。なお、母数が少ないため統計的な処理は行っていない。

また、それぞれの実践は、ビデオテープ、写真等で記録をし、後日その内容を分析した。

結果および考察

1. テーマ・内容について、

キャンプクラフト、オープンカレッジ工作教室ともにオリジナルな共通のテーマとして音の出る遊び道具を考えた。参考にしたのは、インドの楽器である「カマク」¹⁰⁾である。太鼓から出ている紐を肩にかけ片手で本体を押さえ、もう一方の手で、片面に張られた皮の中央に取

ものづくりワークショップの実践的研究（Ⅰ）

表1 キャンプクラフト調査結果

	山梨大学OB（小学生）キャンプクラフト （3時間）	山梨大学幼児 キャンプクラフト （3時間）
制 作 物・ テ ー マ	動物たいこ	動物たいこ
調 査 日	平成16年8月5日（大雨）	平成16年8月10日
場 所（環境）	本栖湖青少年スポーツセンター	本栖湖青少年スポーツセンター
回 答 者 実 数	16人（キャンプカウンセラー）	12人（キャンプカウンセラー）
調 査 内 容 について	<p>①テーマが（キャンプ活動全体に即して）良かった。</p> <p>②子どもの興味・関心・意欲を高められたテーマ・内容だった。</p> <p>③作り方は子どもにとって易しかった。</p> <p>④時間にゆとりがあった。</p>	<p>①テーマが（キャンプ活動全体に即して）良かった。</p> <p>②子どもの興味・関心・意欲を高められたテーマ・内容だった。</p> <p>③作り方は子どもにとって易しかった。</p> <p>④時間にゆとりがあった。</p>
1. テーマ内容について		
2. 子どもの反応について	<p>①活動を楽しんでいた。</p> <p>②集中していた。</p> <p>③自主的に活動した</p>	<p>①活動を楽しんでいた。</p> <p>②集中していた。</p> <p>③自主的に活動した</p>
3. 子どもの道具使用について	<p>①上手に使うことができた。</p>	<p>①上手に使うことができた。</p>
4. 子どもの工夫について	<p>①子ども自身が作品を工夫していた。</p> <p>②拾ってきた自然素材を使った工夫があった。</p>	<p>①子ども自身が作品を工夫していた。</p> <p>②拾ってきた自然素材を使った工夫があった。</p>
5. カウンセラー自身の指導について	<p>①作業の進め方（時間配分）に気を配った。</p> <p>②道具の使い方に気を配った。</p> <p>③言葉がけ等の指導に気を配った。</p>	<p>①作業の進め方（時間配分）に気を配った。</p> <p>②道具の使い方に気を配った。</p> <p>③言葉がけ等の指導に気を配った。</p>
6. マニュアルについて	<p>①マニュアルは作業の上で役立った。</p> <p>②マニュアルは必要である。</p>	<p>①マニュアルは作業の上で役立った。</p> <p>②マニュアルは必要である。</p>
7. 子ども用マニュアルについて	<p>①子ども用マニュアル（動物たいこづくり方のポイント）は作業の上で役立った。</p>	<p>①子ども用マニュアル（動物たいこづくり方のポイント）は作業の上で役立った。</p>

査項目1～3 5～7 そう思う どちらでもない 大変工夫していた 工夫していた
 そう思わない 回答なし 工夫していない 回答なし

り付けられた糸を引っ張りながら指で弾くと音が出る楽器である。糸の引き方で音色が変わる。この太鼓の機能に、松脂をこすり付けた棒で、引っ張った糸を擦ると「ガー、ガー」という動物のいびきのような音が出る機能を付け加え「動物太鼓」と銘々した。なお、実践時間が長い

表2 名古屋女子大学オープンカレッジ工作教室調査結果

	名古屋女子大学オープンカレッジ (6時間) 夏休み工作教室(午前・Aグループ)	名古屋女子大学オープンカレッジ (6時間) 夏休み工作教室(午後・Bグループ)	名古屋女子大学オープンカレッジ (6時間) 夏休み工作教室
制 作 物・ テ ー マ	動物たいこ・自由課題	動物たいこ・自由課題	動物たいこ・自由課題
調 査 日	平成16年8月18日	平成16年8月18日	平成16年8月18日
場 所 (環 境)	名古屋女子大学天白学舎(屋内)	名古屋女子大学天白学舎(屋内)	名古屋女子大学天白学舎(屋内)
回 答 者 実 数	16人 1年2人・2年4人・3年5人・4年1人・5年2人・6年2人	17人 1年1人・2年5人・3年4人・4年3人・5年3人・6年0人	12人(カウンセラー)
調 査 項 目	<p>1. テーマ内容について</p> <p>①やってみたいとおもうテーマ・ないようだった。 ②つくりかたはやさしかった。 ③じかにゆとりがあった。</p>	<p>①やってみたいとおもうテーマ・ないようだった。 ②つくりかたはやさしかった。 ③じかにゆとりがあった。</p>	<p>①テーマが良かった。 ②子どもの興味・関心・意欲を高められたテーマ・内容だった。 ③作り方は子どもにとって易しかった。</p>
2. 反応について	<p>①たのしくものづくりができた。 ②つくることにしゅうちゅうできた。 ③じぶんからすすんでかつどうできた。</p>	<p>①たのしくものづくりができた。 ②つくることにしゅうちゅうできた。 ③じぶんからすすんでかつどうできた。</p>	<p>①活動を楽しんでいた。 ②集中していた。 ③自主的に活動した。</p>
3. 道具使用について	<p>①どうぐをじょうずにつかうことができた。</p>	<p>①どうぐをじょうずにつかうことができた。</p>	<p>①上手に使うことができた。</p>
4. 工夫について	<p>①さくひんをくふうしてつくった。</p>	<p>①さくひんをくふうしてつくった。</p>	<p>①子ども自身が作品を工夫していた。</p>
5. ものづくり経験について	<p>①いまままでにこのようなものづくりをしたことがありますか?</p>	<p>①いまままでにこのようなものづくりをしたことがありますか?</p>	<p>8. カウンセラー自身の指導について</p> <p>①作業の進め方(時間配分)に気を配った。 ②道具の使い方(指導)に気を配った。 ③言葉かけ等の指導に気を配った。</p>
6. 昨年の参加状況について	<p>①きょねんのこうさくきょうしつにさんかしましたか?</p>	<p>①きょねんのこうさくきょうしつにさんかしましたか?</p>	<p>9. マニュアルについて</p> <p>①マニュアルは作業の上で役立つ ②マニュアルは必要である。</p>
7. ワークショップの評価と参加意志について	<p>こんかいのようなものづくりを、またやりたいとおもいますか?</p>	<p>こんかいのようなものづくりを、またやりたいとおもいますか?</p>	<p>10. 子ども用マニュアルについて</p> <p>①子ども用マニュアル(動物たいこづくり方のポイント)は、作業の上で役立つ。</p>

調査項目 1～3 7～1 ■ そう思う □ どちらでもない 調査項目 4 ■ 大変工夫していた □ 工夫していた
 ■ そう思わない ■ 回答なし ■ 工夫していない ■ 回答なし
 調査項目 5 ■ ある □ ない 調査項目 6 ■ はい □ いいえ



図 1 釘打ち



図 2 鋸で木材を切断



図 3 クリックドリルで穴あけ



図 4 サンドペーパーで角を丸める



図 5 タコ糸を通し結ぶ



図 6 完成して音だし



図 7 ボンドをつけて釘打ち



図 8 タッカーで合成紙を止める



図 9 紐結び



図10 にわとり型太鼓が完成



図11 発表会で牛型太鼓を発表



図12 発表会でキリン型太鼓を発表

オープンカレッジ工作教室では、2 日目に自由工作を設定し、子ども達が自由に木片を使用して創れる状況とした。

太鼓は本来皮を水に濡らして張る必要があり乾燥にも長時間かかるため、短時間でのワークショップには不向きである。検討した結果、ユボ株式会社の WNF500 という合成紙が、太鼓に使用した時の強度、音質ともに皮に匹敵するものであり、水に濡らす必要も不要である事が分かった。筆者は、できるだけワークショップの素材は自然のものを使用する方針であるが、今回使用した WNF500 は石油から合成したものである。しかし、この素材は時代に即応した良質の素材であると実感した。

アンケートの結果から、今回のテーマがどのように捉えられたのかをみてみよう。まず、キャ

ンクラフトのカウンセラーの「テーマは良かったか」という結果は表 1-1-①②から80～90%が肯定的な回答であった。幼児キャンプクラフト担当カウンセラーの表 1-1-①②③④の内容からは、幼児にはやや難しい内容であったと判断している傾向がある。一方、オープンカレッジ工作教室でのカウンセラーの回答は、表 2-1-①から、全員がテーマは良かったと判断している。オープンカレッジ工作教室での子ども達は、表 2-1-①から、60%程度が肯定的な判断をしている。カウンセラーの回答の方が子ども達の回答より、肯定的な数値になっているが、この傾向は昨年と同様であった。今回の内容を総合的にみると、「動物太鼓」の機能として、2種類の音が出す事ができたことは子どもにとっても楽しい要素であったと考えられ、子ども達が興味を持って楽しく実践できるテーマであったと判断できるが幼児にはやや難しい内容であったと言えよう。

2. 参加者の反応について、

キャンプクラフトのカウンセラーの「活動を楽しんでいたか」という結果は表 1-1-①②③から80～100%が肯定的な回答であった。「主体的だったか」という設問は、60～80%と肯定的な数値は下がるが、「楽しんでいなかった」という否定回答はなかった。また、「自主的に活動したか」と言う設問には60～80%程度が肯定的回答であった。

一方、オープンカレッジでのカウンセラーの回答は、表 2-2-①から全員が「活動を楽しんでいた」と判断している。「自主的だったか」と言う設問には60%程度が肯定的回答であった。また、子ども達は90～100%程度が「たのしくものづくりができた」と肯定的な判断をしている。表 2-2-②「つくることにしゅうちゅうできた」とかという設問にも60～80%が肯定的であり、否定的な回答はなかった。表 2-2-③「じぶんからすすんでかつどうできた」とかという設問には否定的な回答も少数はあったが55～60%以上が「じぶんからすすんでかつどうできた」と回答しており、子ども達は十分工作を楽しんでいたと判断される。「工作を楽しめた」という評価が、「テーマが良かった」という評価よりも高かったという結果からも、実質的には楽しい活動であったと言えるであろう。

3. 道具使用について、

今回のワークショップの内容は、鋸でのヒノキ材の切断、ボンドによるヒノキ材の接着、釘打ち、紐結び、糸結び、タッカーでの合成紙の固定、糸通し等様々な工程を設定しており、幼児にとっては高度な作業に見える。しかし、一つ一つの作業を行なってみると、幼児が初めての経験として行なっても可能なものだと判断できた。道具ではないが、紐結びの工程は小学6年生でもかた結びができない子どもがいたが、現在の子ども達には日常の生活に紐を結ぶ必要がほとんどないことが実感された。幼児でも指導すれば紐結びは可能であったことから、結ぶ能力は持っている、紐を結ぶ実践の場がなければ習得はされない現状が垣間見れた。今回のようなものづくりワークショップの機会が様々な道具経験や紐結びの経験等の機会として意味を持つ時代になっているのではないかと思われる。筆者の指導するワークショップでは、最初に全ての道具の使用方法を実際に使用して説明しているが、これは、子どもがこの道具を使えばこのようなものが作れると実感できるという意味において重要な基礎・基本の指導だと判断できる。

キャンプクラフトにおけるカウンセラーの、道具を「上手に使うことができたか」という設問の結果は表 1-3-①から、70～90%が肯定的な回答であった。回答者により道具の捉え

方にばらつきはあると考えられるが、概ね、70～90%のキャンプカウンセラーが肯定的な回答をしている。特に、幼児の担当カウンセラーの90パーセント以上が肯定的な回答をしているのは、幼児が全ての道具をうまく使いこなせているという判断ではなく、指導した時の実感であると考えられる。つまり、カウンセラーは、幼児が短時間で様々な道具をそれなりに使用できるようになると実感しているのであろう。幼児の道具使用能力は我々の通常の思い込みより高いと考えられる。鋸、クリックドリル、紐結びも指導と機会があれば可能だと考えられる。小学生の数値が低い点を見ると、小学生は自分でできるとして道具を雑に使用してできなかったり、普段の生活における道具使用の機会の不足が影響して実際にはできないのではないかと考えられる。

一方、オープンカレッジでのカウンセラーの回答は、表 2-3-①から、70%以上が子どもは道具を「上手に使うことができた」と判断している。今回のオープンカレッジ2講座はともに年齢的に縦割りクラスとし、1年生から6年生までの男女混成であり、参加者間の技術的な能力差は大きかった。その中でこの数値は高いと判断できる。一方、子ども達自身も、80パーセント以上が「どうぐをじょうずにつかうことができた」と肯定的な判断をしている。カウンセラーと子ども達の実感はかなり近い数値であり、概ね、小学生は適切な指導と場があれば、様々な道具が使用できると言えよう。

4. 工夫について、

美術教育においては、子ども一人一人の主体性、独創性が重視される。筆者も、時間的制約の多いワークショップにおいて、できる限り子ども一人一人の独創性を引き出したいと考えており、題材は設定するが基本部分以外に工夫できる部分を充分残しておくことを重要視している。

今回のキャンプクラフトは、時間の制約や、小学生クラフト時が大雨であったという天候も影響して、自然素材をクラフトに使用するという状況が多くつくれなかった。小学生の一部に、桧材を工夫して色々な形にして本体に取り付けた例や、幼児クラフトにおいては、木の葉や松かさを取り付けた例があったが工夫という点においては多くはなかった。

キャンプカウンセラーの回答である、表 1-4-①「子ども自身が作品を工夫していた」かの設問の肯定的回答は小学生クラフトは20%と低かったことからそれを裏付けられる。表 1-4-②「拾ってきた自然素材を使った工夫があった」という設問の回答も小学生クラフトは1例もなく、幼児より小学生の方が工夫が少ないという結果が出ている。数値の上では小学生より幼児の方が積極的に様々な試みを行なっていると考えられ、これも例年の傾向である。小学生の方が能力が高く様々な可能性があるはずにも関わらず工夫が少ないという事実は、一般的な問題なのかキャンプクラフトだけに該当するのか定かではない。しかし、傾向として毎年の調査に表れてくることから推測すれば、小学生の普段の生活に何か工夫する経験の場がない、工夫する必要が無いことが推測される。この点は先に述べた、最近の子どもの遊びを見ても懸念される部分であり、今後ワークショップにおいても方策を考える必要がある。

一方、オープンカレッジ工作教室では、6時間という活動時間があつたことや、自由課題を設定したことから、様々な工夫が行なわれた。全く自由課題であれば、子ども達は何をして良いか迷ってしまうこともありえたが、今回は、「動物太鼓」をつくる流れの中から、それぞれの子どもの独創的な動物や思い思いの自由製作を發展させた。オープンカレッジ工作教室でのカウンセラーの回答は、表 2-4-①「子ども自身が作品を工夫していた」かの設問において80%近くが工夫していたと答え、子ども達自身も、60%以上が「さくひんをくふうしてつくった」

と肯定的な判断をしている。ここでもカウンセラーの方が甘いデータを示しているが、キャンプクラフトと比較すれば様々な工夫が成されたことが理解できる。製作するもののテーマを決める事は、子どもの自由な発想を疎外するのではないかという懸念がある。しかし、同じテーマで基本部分を安心してつくり、自信を得ることにより、その後の作業として子どもらしいそれぞれのオリジナリティーが発揮できる方法論は、ワークショップという形態において教育上有効であると考えられる。

最近、TVで現在の子どもは、自分が他者から疎外されるのではないかという不安をいっている場合があると報告があった。それは、自分が人と異なる事をしたり自由に自己表現をすることに對する他者からの評価に対する不安であろう。オープンカレッジ工作教室では毎年最後に作品発表会を設定しているが、今年度の作品発表会では自分の作品を説明をすることを非常に嫌がる子どもが目立った。ワークショップに参加する子どもは、作れるだろうかという不安や、人から自分の作品がどう思われるだろうかという不安を持って参加する場合もあろう。これらの不安が取り除かれた時に、自由な表現が出てくるのではないかと考えられる。今回のワークショップにおいて、子ども達が抱える現代の不安を垣間見る思いであった。

5. カウンセラーの指導について、

子どもの教育上の成果は、実際に子ども達に接するカウンセラーの指導が鍵を握っている。しかし、カウンセラー自身は初めてか、何回かの指導経験はあるにしても、ものづくり教育に関しては専門家ではない。場合によっては参加する子ども達より経験が少ない場合もある。しかし、野外教育におけるキャンプカウンセラーは自ら指導しながら学ぶ位置付けである。この考え方は、筆者の企画・指導するワークショップ全てにおいて共通している。クラフトの実際の指導をしたキャンプカウンセラーは、自分の指導をどのように捉えていたのだろうか。

キャンプカウンセラーが何に気を配ったかという設問、表1-5-①②③の内、最も関心が高められたのは小学生・幼児担当カウンセラー共に、②「道具の使い方に気を配った」が80%以上で最大であった。安全性にも関わることであり妥当な数値である。次に①「作業の進め方(時間配分)に気を配った」か、③「言葉がけ等の指導に気を配った」かの2問は、小学生担当より幼児担当カウンセラーが高い数値であった。幼児の方がカウンセラーの言葉による影響は大きくカウンセラー達も自覚を持って指導に当たっていたと判断できる。

オープンカレッジ工作教室でのカウンセラーへの同じ設問、表2-8-①②③の回答も、キャンプカウンセラーの回答とほぼ同じ傾向を示した。道具の使い方、言葉がけ、時間配分の順に気を配っている。道具の使い方に関しては90%と高い関心が示されている。

次に、アンケート調査には表れないカウンセラーの実際の指導の様子を検討しよう。問題として小学生キャンプクラフトにおいて、カウンセラーに未熟な面が目についた。子どもの「ここ持って」という声に動かなかったり、金づち等の基本的な使用法の指導もできていない場合が多かった。カウンセラー自身は道具の正しい使用方法を理解していなければ子どもへの指導はできない。今回は事前の打ち合わせ時間が少なくその点に不備があった。また、ボンドについても指導の問題点が明らかになった。子どもは木工用ボンドをつければすぐ接着すると思っていたり、むやみと大量に塗布している例があったがその場での適切な指導はできていなかった。また、小学生キャンプクラフトでは、カウンセラーに、小学生はある程度できるという思い込みがあるようだ。小学生クラフトは参加児童の多くは、前年に幼児キャンプでクラフトを1回は経験しており、カウンセラーの方が初めてのケースがあり、クラフトの状況が理解され

ていない場合がある。今後は事前の、カウンセラーへの製作の流れの説明や道具使用の方法等の指導を重視する必要がある。特に全体の流れは、マニュアルだけではなく製作過程のモデルを何個か準備しておき完成作品にいたるまで説明することも有効であろう。

今回の小学生キャンプクラフト時は大雨という状況から事前説明がほとんど不可能であったが、幼児キャンプクラフトの場合は、キャンプカウンセラーに完成作品を見せながら説明を行ない具体的イメージを持ってもらうことができた。次にカウンセラーの指導の良かった面に触れておこう。紐結びについて、作業を子どもに見せながら実際にやらせてみたり、子どもの「ボンドがつかない」という訴えには「ボンドはすぐ乾かないからしばらく待ってね。」と待つことを諭したり、子どもとの会話の中に「凄い凄い。」「うまいね。」と子どもをよく誉めるカウンセラーがいた。子どもは認められると目を輝かせ意欲的になってくる。また、釘打ちの指導において、最初は子どものやり方をさせておいて「思いきり打ってごらん。」や「トントントン。」という言葉がけをして釘打ちのこつを指導をしたり、子どもに「やったことある？」とたずね、子どもの状況に対応しようとしたカウンセラーもいた。子どもへの言葉がけにより子どもの表情は大きく変わり意欲的になる。子どもへの言葉がけのうまいカウンセラーは、この場合、金づちやサンドペーパー、釘打ち等の段取りを理解しておかなければ適切な言葉がけは不可能である。子どもの行動に任せるだけでは指導にはならない。待つ時には待ち、励ます時には励ますという幼児教育の基本はキャンプクラフトでも同様に重要である。しかし、早くやりたがる子どもを待たせて、「言ったでしょう。待ってなさい。」と作業の順番にこだわってやらせるカウンセラーがいた。また、「こんなにきれいになったよ。」という子どもの言動に反応しなかったカウンセラーもいた。指導者は幼児の表現をしっかりと受け止める必要があるが、作らせるという意識が強いと問題である。また、幼児クラフトの導入時には、筆者が作品の説明と道具使用の説明を行なっているが、カウンセラーの中には、同じ道具の説明を再度グループで行なっている場合があった。幼児にとり、同じ導入が2度繰り返されると興味を失う場合もあり問題である。筆者の導入での指導は、子ども達の、面白そうだ、やりたいという思いを持たせることを目的にし、細かな技術的な指導はカウンセラーが行なう方法が効果があると考えられる。指導においては筆者が全体の流れを把握しながら、各カウンセラーのそれぞれの持ち味を引き出しながら、的確に個々のカウンセラーに必要な指導をすることが必要である。

オープンカレッジ工作教室では、各テーブルの4人の児童に1人のカウンセラーが付き、更に補助のカウンセラーが入るといった指導者の「手」は十分ある設定となった。事前のカウンセラーとの打ち合わせは、キャンプクラフトの反省を踏まえ、キャンプクラフトのビデオテープで問題点も把握し、道具を使用して実際に製作しながらカウンセラーに製作の流れと道具使用について理解してもらった。また、製作を終えるまで、子ども達が充実感を持てるように筆者とカウンセラーが共通した目的意識を持ちながら指導が行なえるように関係を重視した。例えば、子どもの目が輝く活動にするために言葉がけにも注意をし、子どもに何か製作における悩みがあれば、まずカウンセラーが判断・対応し、解決できなければ筆者に相談するシステムが自然にできていた。これはうまく機能し、筆者とカウンセラーが連携した指導が行なえたと考えられる。

6. マニュアルについて、

キャンプクラフトの場合、筆者とカウンセラーとの打ち合わせの時間が短時間であり、カウンセラー自身がものづくり指導の経験が少なかったり初めてである場合が多く、マニュアルが

無ければ設定時間内での製作は不可能である。マニュアルを用意するのは、マニュアル通りのものを作らせるという意図ではないが、限られた時間内で経験の少ないカウンセラーが子ども達を指導して、一定の成果を上げるには不可欠なものだと判断している。

キャンプクラフトのカウンセラーの表 1-6-①「マニュアルは作業の上で役立った」かという結果は小学生担当カウンセラーはほぼ全員がそうだと回答をし、表 1-6-②「マニュアルは必要である」という設問にもほぼ全員が肯定した。これに対し幼児担当カウンセラーは、マニュアルは必要であるけれども、それ程役に立たなかったという回答、表 1-6-①②もあった。幼児への指導は、カウンセラーがマニュアルを把握した上で、適切な言葉や、行為を通して指導が必要であることを裏付けているとも言える。計画者としては、カウンセラーが全体の流れを理解しやすいマニュアルを用意する必要がある。

オープンカレッジ工作教室でのカウンセラーへの同じ設問、表 2-9-①「マニュアルは作業の上で役立った」は80%以上、設問、表 2-9-②「マニュアルは必要である」は60%以上であり、マニュアルが役立ったという実感が強かったことが伺われる。

7. 子ども用マニュアルについて、

昨年度のワークショップ実践後の課題¹¹⁾であった、子ども用のマニュアルを今回初めて準備した。これは、小学生を担当したキャンプカウンセラーの自由記述にも要望として上げられていたものである。通上は、カウンセラー用にマニュアルを用意しているが、今回は、マニュアルの他に子ども用マニュアルとして、作業の難しいところを子どもにも解るように大きく詳しく図示した。表 1-7-①「子ども用マニュアルは、作業の上で役立ったか」という設問については、小学生のキャンプカウンセラーは、肯定意見がほぼ100%と高かったが、幼児担当カウンセラーは肯定意見は50%と半数であった。オープンカレッジ工作教室でのカウンセラーは肯定意見が50%、否定意見は約30%であった。実際のキャンプクラフトの観察を通して、経験のある小学生は1人でマニュアルを見てどんどん作業を進めていく場面があったが、幼児はその能力、意欲ともに低かった。幼児の指導は、やはり、カウンセラーの言葉がけや実際の指導にかかっていると書いてもよいだろう。

オープンカレッジ工作教室参加児童は、表 2-10-①「子ども用マニュアルは、作業の上で役立ったか」では、60%が肯定したが、低学年の児童には子ども用マニュアルは有効ではなかったという意味が含まれた数値であろう。幼児・小学生低学年と小学生高学年とは、技術的にも図の読み取り能力にも大きな差があることは明確であり、子ども用として一括にすることはできない。子ども用マニュアルはある一定の能力以上の小学生においては有効であったと言うことができよう。

8. ものづくり経験について (小学生オープンカレッジ工作教室の参加児童のみ)

表 2-5-①「いままでにこのようなものづくりをしたことがありますか」という設問に対して、全参加児童の70%が経験をしているという結果であった。表 2-6-①「きょねんのこうさくきょうしつにさんかしましたか」の結果からは、全参加児童の約半数は昨年の小学生オープンカレッジ工作教室にも参加している。全体としては今回の参加者の多くは種々のワークショップに参加していると思われるが、一般には、ワークショップに参加する子どもは様々な機会に多く参加しており、参加しない子どもはほとんど経験がないという両極に分離するような状況ではないかと想像される。ワークショップへの参加の機会はやはり親の判断によ

るところが大きいだらう。質の高いワークショップを計画し着実な積み重ねが親への働きかけにも繋がり実質的なワークショップの教育効果を生むと考えられる。

9. ワークショップの評価と参加意志について（小学生オープンカレッジ工作教室の参加児童のみ）

表 2-7-①「今回のようなものづくりをまたやりたいとおもいますか」という設問の回答は1名を除いてほぼ全員がそう思う、であった。小学1年生から6年生まで合計33名のデータとしては、今回のワークショップは子ども達に支持されたと考えられる。

結語

現代の子ども達の遊びの現状は大きく変化しており、時間・空間・仲間を設定するだけでは遊びは成立しない。また、子どもの心の中に自分が疎外されることに対する不安があることも明らかになってきた。今回のキャンプクラフトとオープンカレッジ工作教室の実践を通して、道具経験の欠如という技術面と、子ども自身の心の奥に不安感があることや、自己表現をすることを避けたがるという精神面の問題が観察された。無論、子どもの本質的な、ものを作る喜びや遊ぶ喜びは普遍的であろう。しかし、今回の実践において紐結びは小学6年生でもできない子どもがいた。しかし、紐結びは幼児でも教えられる。また、金槌、鋸も短時間で習得可能である。数年間継続してワークショップに参加している児童は、1年に1回だけの経験でもどんどん創造的な展開を行なっており、経験の積み重ねの効果は大きいと判断できた。これらの事実から、やはり現代の子どもは道具を使用する経験が不足していると言わざるをえない。学校教育の場だけでは、子ども達が多くの実体験を経験できる可能性は少ない。今年度のワークショップ参加者は、何らかの他のワークショップ経験者が多かったが、様々なワークショップへの参加の機会が増加していることからすれば、学校外教育としてのワークショップの重要性は今後更に大きくなるであろう。

しかし、不特定多数が参加するワークショップでは、技術的にも精神的にも差が大きく、子ども1人1人の要求に応えるには多くの大人の手が必要である。また、当然ながらカウンセラーも経験は皆無か少ないことが通常である。しかし、カウンセラーは、子どもにどこをやらせ、どこを援助するかその場で明確に判断できることが必要であり、カウンセラーの指導方法により、大きく教育効果が異なる。今回の実践において、子どもが困った時、まずカウンセラーが判断の上援助し、そこでわからなければ、指導者（筆者）に相談するという関係をとった方法が教育上有効であった。今後もしめ細かな指導方法の検討は続ける必要がある。

2つ目の問題である自己表現の苦手さ、子どもの不安については、オープンカレッジ工作教室において、何を作って良いか悩む姿や、まねをする行為、2人の児童が同じ装飾をしたり、発表会において自分の作品を説明することををいやがるといった言動が観察された。しかし、人の作品を見ながらも最終的には全員が一人一人オリジナルな作品を完成させ、それらはそれぞれの子どものファンタジーが感じられるものであった。基本部分と展開部分を設定するワークショップの方法は、子どもが同じものを作ることに仲間同志で共感をし、安心して取り組み始められる点で教育効果が高いと考えられる。

今回の調査に御協力いただいた山梨大学、川村協平先生、山梨大学キャンプカウンセラーの学生諸氏、名古屋女子大学オープンカレッジ関係者、名古屋女子大学カウンセラーの学生諸氏、本学技術職員、内田和香子氏、その他関係諸氏に深謝いたします。

本研究は、平成16年度名古屋女子大学特別研究助成による成果の一部である。

注

- 1) 『小学校学習指導要領解説 図画工作編』、文部省、p120、日本文教出版株式会社、1999
- 2) 『図画工作・美術科教育の理論と実践』、佐々有生編著、p24、現代教育社、2000
- 3) 同協議会は、児童文学やゲーム・テレビの研究者、絵本作家や家庭文庫の主宰者、児童劇・人形劇団や少年少女合唱団のスタッフ、折り紙・玩具作家やお話グループメンバーなど、約90団体・個人が集まって2005年2月に発足。
- 4) アエラ NO28、p55、朝日新聞社、2000
- 5) 前掲書4)、p56
- 6) 「あったらいいな!こんな遊び場 CDR」、まちワーク研究会、2002
- 7) 2004年幼児 OB カウンセラー日誌、山梨大学山梨幼児野外教育研究会、2004
- 8) 2004年幼児キャンプカウンセラー日誌、山梨大学山梨幼児野外教育研究会、2004
- 9) 名古屋女子大学オープンカレッジ夏季集中講座パンフレット、午前講座は追加講座
- 10) 『民族楽器をつくる』、関根秀樹著、p141、創和出版、1994
- 11) 拙稿、「ものづくり教育の実践的研究 (V) 一開発した木材キットを用いたワークショップ展開一」、p308、名古屋女子大学紀要第50号 人文・社会編、2004