

子どもと造形表現 I

幼児が人間らしく豊かに成長し、将来の自己の人生を全うしていくためには、心とからだのバランスのとれた発達を通して、生きるための基礎的な力を培い、社会生活に適応していくための基本的な生活習慣を身につけていくことが大切です。そのために知識や技能の教育に偏ることなく、中でも表現教育、感性の教育が大切です。

人間として社会生活を営んでゆくための土台を形成するという幼児期の発達の課題が解決されず満たされないと、次の時期の成長発達の課題を十分に満たしていくことが困難となり、対応がうまくいかないと、どのような対策を施しても取り返しがつかない歪みが残されてしまいます。

幼児期の子どもも、人間誰しも持っている喜怒哀楽の感情や情緒を表現したいという欲求を持っています。外に表していくことによって、周りの人に自分のことを伝え、感動をともにしたいという表現という営みは、幼児が成長していくためには不可欠です。

幼児教育における造形表現教育は、子どもの豊かな成長発達の糧となっていくような心の教育、感性の教育、人間形成の教育という考えのうえに成り立ちます。

幼児の造形表現は、遊びの世界、遊びの生活の中から生まれます。最初は「もの」や「環境」との関わりから生まれる「名のない遊び」を素朴な出発点とし、「もの」にふれ、「もの」に働きかけながら、次々に形を生み出していきます。

幼児期には、遊びが発達の体験となっており、遊びを通して、人間のさまざまな基本的経験をします。

幼児造形表現の基本的な心構え

- ① 自発的な活動を大切にする。
- ② 遊びを中心とする指導を大切にする。
- ③ 経験を重視し、活動のプロセスを大切にする。幼児の造形表現は、様々な体験による感動の表現です。生活に根ざした直接経験ばかりでなく、お話や本を読んだ間の経験もイメージを広げて表現するための動機になります。
- ④ 環境構成を重視し、教師の役割を自覚する。いろいろな素材や用具を用意したり、きっかけや体験を味わわせるための環境作りも大切ですが、幼児にとっての最大の環境は、教師という人的環境であるとしっかり自覚しておくべきです。教師は、子どもと生活を共にするところで、いっしょに遊び、子どもの持っている感性や育ちつつある力に共鳴し感動できる感性が必要です。

題材設定と導入

題材設定には、日ごろ幼児の生活や遊びの様子をよく観察してその実態を把握しておくことが大切です。そこから適切な題材の内容、配列も考えられ、指導計画も決まります。また、日ごろからの子どもとの交流を通して培われた信頼感があると、子どもの信頼感も高まって動機付けと導入もスムーズに出来ます。

助言

助言は、その必要があるときに、必要なかたちで行ってこそ効果があるといえます。そのためには、子どもの活動の様子をよく見つめ、全体の雰囲気を知りながら、見守るべきか、ヒントのタイミングかどうかなどを考えて行うことが大切です。

◎ 造形表現の3領域

「造形遊びの領域」 「えがく領域」 「つくる領域」

造形遊びの指導

環境との関わりから生まれた「名のない遊び」が造形活動の素朴な出発点です。子どもは「もの」にふれ「もの」に働きかけながら、つぎつぎに形を生み出していきます。ある特定の作品の完成を目指しているのではありません。遊びとしてそれ自体を楽しむことに意義がある造形活動を「造形遊び」といいます。

造形遊びの分類

- A・体を使って空間とかかわっていく空間遊び B・ものの材質にかかわって活動する材料遊び
(感覚遊び) C・色や形を組み立てて活動する構成遊び D・イメージを材料にかかわらせて活動するみたて遊び

空間遊び

身近な場所や環境の空間の広がりというものを体全体で本能的にとらえ、その変化を楽しみながら展開していく活動。チョークや棒切れで広い地面の上にいろいろな線を自由に引いてゆくとか、園庭などの木や遊具にテープやひもなどを次々に張り巡らすような遊びもあります。段ボールの箱をつないでトンネルを作ったり、机の下に入ったりロッカーの中に入り込んで遊ぶのも、空間を意識した遊びです。教師は一人一人の子どもの空間へのかかわり方を先入観を持たずに、パターン化してしまわないように、あたらしいアイデアや活動が自由に展開できるような配慮が必要です。

材料遊び

幼児は新しい素材と出会うたびに、くり返し触れたり動かしたりしてそれを十分に探索することによって、それと親しみ、次第に、ある物に見立てたり遊びに利用したりします。教師は素材や用具の準備、用意の他、子どもの日頃の姿を、自分の目と感性を通して率直に受け止め、その活動の意味を確かめておくことが大切です。

構成遊び

自然発生的な流れで展開してゆく活動ですから、教師はじっくりと見守り、できるだけ見通しを持って自由度を持たせる工夫が必要です。

みため遊び

子どもはまわりの環境、「もの」「ひと」「空間」などから刺激を受けてイメージを広げ、多様な表現行為をしていきます。

造形遊びの教材の設定は、自然に発生した幼児の遊びの中からヒントを見つけていくことが大切です。造形遊びからできた「作品」は対象やものを表現したり、形体を表す記号などの意味を持ったものではなく、結果としての一個のもの（オブジェ）です。このオブジェが、そのときのまわりの環境とのかかわりから、子どもにとって色々な意味を象徴するものになるのです。こどもにとっては、それ自体を楽しめるような配慮が大切です。

◎ えがく領域の指導

なぐり描きの指導

なぐり描きは、表現の芽生えとして子どもが発信する情報であるばかりでなく、子どもの将来の表現活動の上でも大切なものです。ローエンフェルトは「なぐり描きの最初の段階においては、活動を進行させるために、教師が与える励まし以外の刺激は必要ない。なぐり描きは干渉されるべきではない」といっています。また、形として意味のあるものを早く描かせようとする干渉は、その後の活動を抑制し萎縮させてしまうだけであるとも言っています。

なぐり描きにしても、グルグル丸や閉じた丸、単純な線に意味づけするようになっていきますが、そういった力は、保育者との対話と働きかけによる刺激があって育ちます。教師は、子どものお話の中から、子どもが何に興味を持ったのか、何に心を動かしたのか推察しながら、共感を持って対話していくことが大切です。

絵の指導

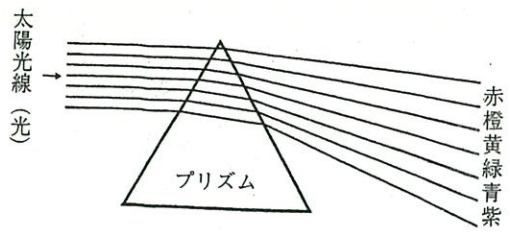
ローエンフェルトは、子どもは自分にとって重要な主観的経験をえがくのであり、それは子どもにとって精神的にも、情緒的にも、とくに重要なものの優れた記録であると言っています。子どもの絵を、単なる物事の説明ではなく、「感動」の表現にまで高める手だてが必要です。

子どもの感動の母体は、生活の中にあります。生活感動のイメージを描くとき、子どもが自分の体験の中にそそいだ愛情や、関心や、欲求が深ければ深いほど、表現への興味も高まり、意識が集中して持続力も出てきます。集中力、持続力が高まるにしたがって創造性のあふれた表現の生まれます。題材の設定には、教師は自分の足で、円の周りの自然の変化や、地域の行事や子どもの遊びなど見てまわることも必要です。子どもが自分の感動のイメージを表現できるように対話によって経験を掘り起こして刺激してやることも大切です。（p・120のローエンフェルトの自己同一化という言葉は大切です。）

つくる領域の指導

幼児のものをつくる活動は、触れたり、握ったり、たたいたりして、ものと交わり、いどんでいく未分化な活動〔造形遊び〕です。その過程で手などが調和的に発達していきます。

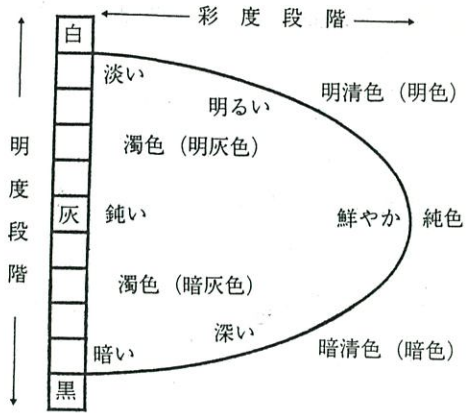
色彩 (参考資料)



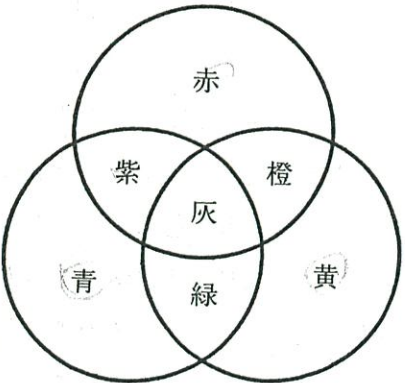
光のスペクトル



12色相環



色調(明度と彩度)



絵具(色)の三原色

西洋美術史概説 ルネサンスの写実絵画からオブジェまで

ルネサンス 14C~16C初め、イタリアに起こり、全ヨーロッパに広がった芸術、文化の革新運動。東方貿易によるイタリアの都市の繁栄から市民社会が成立。また、科学の発展により科学的、合理的な思考が個人意識を育てた。

1 ルネサンスの絵画

ギリシャ、ローマ時代のように目に見えるように自然、人間を描きたいと言う願望から生まれた。写真みtainな写実絵画。①遠近法の発見 ②油絵の具(乾きが遅く、じっくり陰影表現が出来る)の改良 ③ダ・ビンチのスフマート(ぼかしによる量感表現)の技法の開発などが要因だ。

写実絵画の特長は ①形が正確 ②そのものの色(固有色) ③立体感 ④質感 ⑤奥行き ⑥細部までの正確さにある。ちなみに、子供の絵の特長は ①イメージで描く ②強調、デフォルメ(変形)がある ③レントゲン描法 ④基底線がある ⑤多視点 ⑥展開図法 etc.

写実絵画は時代とともに、モチーフ(動機)、テーマ(主題)を少しずつ変えたが、明暗を主とした描き方は印象派に続く。

2 印象派絵画

18C末イギリスから始まった産業革命により科学、産業が発展した。色彩理論の発見は絵画表現に大きく影響した。「黒や褐色のトーン(調子)で描く影は絵を暗くし、自然の姿と違う」と、全体が有彩色の明るい絵を描くようになった。外での写生での手早い筆使いはタッチといい、絵にリズム感や動きを出した。 マネ、モネ、ルノワール、ドガ、スーラ etc.

3 後期印象派 (セザンヌ、ゴーギャン、ゴッホ)

印象派までは、自然の再現を目指したが、後期印象派の画家たちは自然に主観的、個性的解釈を付け加えた。

セザンヌは、自然を単純化し、堅固に構成した。デフォルメや他視点の見方も取り入れ、大きなタッチで躍動感も出している。

ゴーギャンは、絵は見えているものを描くのではなく、目に見えないものを想像力で見えるようにするのだと自分の思いや夢を描いた。形を単純化し、黒い輪郭線で区切り、その中を平面的に塗っている。日本の浮世絵のように陰影はつけていない。

ゴッホ そのタッチは奔放にうねり躍動し、形は単純化され、絵の具は厚く盛り上げられている。遠近感強調され歪み、より主観的な印象が強い。色彩は直接的な補色対比が使われ強烈だ。同時に同系色のバリエーションもあり、単調にならず密度と深みを持っている。

4 フォービズム、キュビズム (マチス、ピカソなど)

フォービズム(野獣派と呼ばれる)では、色彩はより主観的で奔放になり、大胆なデフォルメが見られる。キュビズムでは、対称の分析、再構成がされ、現実世界とは異なった絵画世界が展開された。

5 ダダ、シュールレアリズム

第1次世界大戦前後の、社会不安、不景気から、伝統の価値や美意識、道徳観などを批判、攻撃する運動が起こった。ダダ、シュールレアリズムは近代合理主義の排除した無意識、偶然性、夢、狂気などにも意味を見出し、廃棄物などを作品に取り入れ、芸術であると主張した。オブジェ、コラージュ、フロッターージュなどもこの流れから生まれた。ポップアート、現代音楽、JAZZ、ロック、演劇、舞踏なども繋がってる。

オブジェは「もの[物]」という意味。既存の具象彫刻や抽象彫刻ではない、意味不明の不思議な立体物、作品のこと。不用品、空き箱などで作る幼児の造形作品には、オブジェの理解が必要になる。