

創作造形演習「手づくり 子どもの部屋」についての実践報告

飯 田 竜 太

要約 八戸学院短期大学幼児保育学科で行われる学校祭を利用し、多くの子どもと接する機会を設定し、手づくりで造形が行える小さなお店の運営を行った。短大1年生全学生が参加し、8つの店舗をグループに分かれ運営した。制作されるおもちゃの材料は廃材を基本とし、手づくりで行うこと、作った後に遊ぶことが出来る事をテーマに、それぞれのグループが企画、運営を行った。班員はそれぞれの役職につき責任を持ち業務を行うよう心がけ、売り上げの1位を目指した。本活動はそのような実体験を通じて保育に置ける造形活動の一連の流れを組織として行える事を目的にした活動の実践報告である。

1. はじめに

保育者を目指す学生において、子どもに造形を通じて遊びを伝える事は主要な保育内容となる。様々な造形物を知っている事に加え、作れる事、作り方を教える事が併せて重要な要素となる。これは、中心に子どもを据え、その周りを取り巻くあらゆる表現性に伴う遊びにおいて重要な考え方である。保育者は子どもに何かを伝える存在であるし、強いては生きる事を伝える事につながっている。日々の生活の中からの様々な発見を通じて、疑問し、それぞれの回答を出していく子どもに、保育者は親に変わりその疑問を言葉や態度から受け止め、返す一番身近な立場にいる。保育者のかける言葉や示す態度において、子

もの考えや学びの発展性は大きく変化する。このような関わりに置ける保育は、新任の保育者にとって難しい部分の一つと言える。関わり方や声かけは保育者自身の素養や経験が大きく出る部分である。そのため経験の少ない新任の保育者は側近の先輩保育者の対応から学び取ったり、保育マニュアルを自ら学び対応していくしかない。様々に状況が変化したときの素早い対応は、実践して身につける方法がより感覚的な学びに発展すると考える。子どもと接する機会を設け、造形における、「作り、教えられる」という機会の実践を行う事で子どもとの関わり方の経験を増やし保育への学びを深めていく事は重要だと考える。

2. 目 的

幼児保育の現場で重要な要素として経験力があげられる。子どもとの経験は、保育の現場に立った時に、大きな差として現れる。机上で学んだ事象も、実習などの現場でその意味が定着される。この企画は、【現場での定着】という観点のもとに作られた企画として考えた。

おもちゃを作る行為は、創造性を育てるには最適であり、手や指先、腕などの緻密な操作が要求される。またそれをういた遊びから、自己制作したものを扱う事で、遊びに臨場感が生まれ、普段の遊びの中では体験できない

ものが得られる。また、ワークショップを行うことで、空間や道具を共有することでコミュニケーションを生み、協働性、協力性、を学ぶことが出来る。以上のように、保育者をめざす学生が、自ら考えた遊びの空間を提供し行うこの企画を今後の保育活動のあらゆる場面に役立ててもらいたいと考えた。平成19年度より、幼児保育学科行事として1年生を対象に実施している「子ども百貨」の内容をより「手づくり」という創作に着眼し改定した内容となる。

3. 方 法

□グループ編成と役割

毎年秋に行われる学生祭を利用し、幼児を対象に、「手づくりのものが作ることができる」「遊ぶ事ができる」以上の2つを基本軸として学生を美術クラス単位で全8グループに分け、1年生の交流を深めることに重ね、

子どもと触れ合う機会を多く取るため10～13名程の少人数に編成した。各グループにおいて10役の役割を分担し、学生は必ず何かの役割の責任を担う事とした。役割については以下の表にて記載する。

班 長	全体の管理、監督を行う。グループの責任者	お金長	支給金額の管理、活動中の売り上げも管理
日程長	制作日程、当日シフトなどの管理、作成	材料長	材料の選出、調達状況確認、管理
装飾長	ブース装飾責任者、書類提出者	掃除長	活動ごとに制作場所の清掃責任者
造形長	制作物品の管理、売上数管理	記録長	活動記録責任者、報告書作成責任者
道具長	道具の管理責任者。返却作業等も行う。	子ども長	子どもの接客方法の思考、演出、対応などの責任者

□おもちゃの制作について

企画の対象年齢を、3歳～10歳（小学生中学年）とし、商品売るだけでなく、創作す

る事主とした企画を立案し、運営を行った。各グループで夏休み中に課題として制作した自分のおもちゃのプレゼンを行い、一番良

かったものを1~2つ選択し、そのおもちゃを中心にお店作りをすすめた。おもちゃの基本素材は廃品を使う事が義務づけられている。これは保育の造形活動において廃品が使われる事が多くある事と、身近な素材でどこまで商品としてのおもちゃをデザインできるかという目的も含まれている。おもちゃの制作に伴い、そのおもちゃの素材となる廃品の回収が重要な作業となる。分担された役割がそれぞれの活動を明確にし、相互が分担し作業を行った。

各班のおもちゃについては以下の資料パンフレットに記載する。またおもちゃの制作方法を記す制作説明書を作成し、班員全員が制作できるよう示された。

□会場パンフレット、チラシ

昨年の実施まで、パンフレットのみを制作

おもちゃ制作説明書

していたが、パンフレットに使用できるチラシの制作を行った。八戸市内の子どもの集まる児童館や、美術館、ポータルミュージアムを中心に配布し、八戸学院短期大学附属幼稚

2012.10.27(土),28(日)

○ 手で作る おもしろさ、もう一度 ○
八戸短期大学 幼児保育学科 1 年生 文化祭学科企画(光華祭)

てづく
手作り
こどものへや

こどもが手で作る場をつくること

八戸短期大学幼児保育学科は、青森県南部地区で、保育者養成校として

保育者の養成を行ってきました。

例年、文化祭の2日間を使い、幼児保育学科の1年生が企画たて、こどもと触れ合う時間 を設定してきました。

昨年から、「手作り」をキーワードにこどもと学生が

一緒におもちゃを作る企画を行っています。

本年も、おもちゃが作れる楽しいお店が8つそろいました。

保育者を目指す学生の対応です、

不手際があるかもしれませんが、ぜひ遊びに来て下さい。

!企画内 全て無料! 手作りのお金で可愛い物ごっこをしながらおもちゃを作ろう。

資料パンフレット

園3園には、全園児に配布した。このパンフレットは当日の来場者にも配られ、それぞれのお店のおもちゃや活動がわかるようになっている。

□支給金額と配布材料

各班には会計長が配置され、制作に関わるお金の管理や、活動2日間の売り上げの管理を行った。活動に関わる支度金として3,000円が支給された。これは、特別な材料を購入する場合や、創作の際の特別な道具などを購入する際に使用されるものである。廃品を使用しおもちゃ作りを行うため、この資金もなるべく使わずに制作できるものを考えるよう説明を行った。支給金額の残金は直接の売り上げに加算できることから、多くの班がなるべく支給金を使用しないで制作できるよう取り組んでいた。

また、制作にかかわる材料や道具の中で、頻繁に扱われるものや使用頻度の高い道具などは、一括して無償支給できるように運営を行った。具体的な道具と材料は以下に記載する。道具と材料の選定は、保育所や幼稚園にあるもので、際限なく使えるものではないが、ある事が想定され使いやすい値段、素材のも

紙：普通紙（コピー用紙）、障子紙、模造紙（枚数制限なし、3日前に必ず申請する事）

画材：マジック（色少）、色鉛筆

接着剤：セロテープ、両面、木工用ボンド、ホットボンド 等

道具、工具：延長コード、のこぎり、ニッパー、ペンチ、ホチキス、洗面器、バケツ、刷毛 等

借用、支給物品

のを中心に選定した。

□進行に関わる日程について

各班に配置した日程長が進行状況についての管理を行った。班の中心的な進行係になる為、重要な役職である事が活動から明らかになった。日程長は材料長やおもちゃ長と相談を行い、おもちゃの制作に関わるスケジュールを詰めていく。おもちゃ長が決定したおもちゃの作り方にそって、必要な材料とその個数を材料長が列挙する。列挙した材料に関しての入手場所を班員全員の意見を回収する。各活動日は限られているため、その活動日迄に材料の量のノルマを決定し、回収作業を行う。材料が集まらなければ、設定された活動日の活動が行うことが出来ないためスケジュールの管理は非常に重要であった。実施に関して多くの学生がスケジュール調整に関わる問題に直面している様子が見受けられた。また活動の終盤から、装飾に関わる材料集めと制作が行われた際、装飾長と日程長の連携がスムーズに行われているグループは非常に設営が早かった。相互の連携がグループの動きを決める重要な体験学習の一つと言える。

□運営について

各班に配置した子ども長が当日の運営に関するマニュアルを作成する。お店の運営にあたり、子どもと接する方法が店員の違いで異なってはならない。班員全員がシフト表に従い運営に携わる為、あらゆる状況に想定した指導案形式の対応管理表の制作を行った。この管理表は、主におもちゃの制作方法に関わる声かけや進行についての指導方法が記載さ

てづくり！子ども部屋 対応管理書		子ども長名 _____	
グループ名『 _____ 』		子ども長名 _____	
※造形制作／遊びを行う際の子ども・保護者の対応方法を考える。			
時間	子どもの様子	対応学生の行動（保育者）	留意点

対応管理書の一部

れているもので、子どもが入店してから退店するまでどのように対応するのが記載される。子どもの年齢や性別も異なる為、幼児、小学生に加え、男女の違いに対応する複数の管理表が制作された。

□お金システムと売り上げの集計

活動を行うにあたり、どの店舗のおもちゃが多く制作されたか判断する為、お金チケットを配布しその件数で集計を行う事となった。各おもちゃの値段についても自由に設定できる。お金の配布は、入り口の銀行で発行が可能で、なくなった場合は何度でも取りに行くことが出来るよう設定した。各班の会計長は各活動日にこの集計を行い、1日目と2日目の販売数を競う。2日間の総合売り上げの高いグループに景品が贈呈されるため、各班は自分のおもちゃ制作のアピールを会場内で行う姿も見られた。

子ども百貨 お金システムについて



基本システム

- ①それぞれ決められたチップの数で造形制作が出来る。
- ②チップの獲得数が各グループの売り上げになる。
- ③お金長が、チップの管理、売上数を記録管理する。
- ④2日目（10月31日）、15時30分にお金長は集合時に売上表を飯田まで提出する。

受付システム

- ①来場者(子どもを中心)にお金セットを渡す。(チップ、パンフレット、アンケート)
- ②お金の使い方を説明。
- ③アンケートの配布と投票についての案内
- ④注意事項(教室内で走らない事、モノを壊さない事など)

お金システムについて

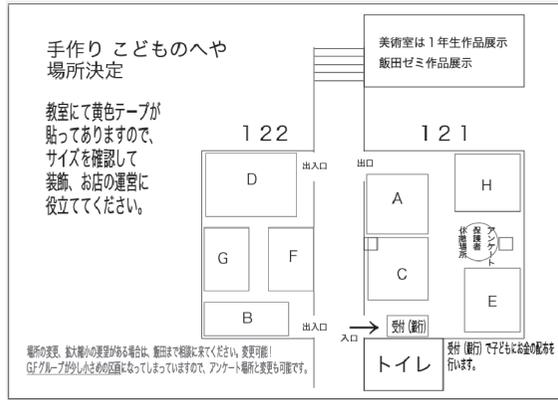
4. 実施内容報告

実施スケジュールは以下のように行われた。

日	時間	表題	内容
9月12日(水)	実習指導 創作造形オリエンテーション	オリエンテーション	実施説明 スケジュール確認 各班のメンバー発表 進行方法のレクチャー
9月19日(水)	実習指導1,2時限目	グループ活動第1回	各グループの役割分担 グループ名の決定 活動内容の確認 材料収集、買い出し等のスケジュール確認 材料調達方法の確認 グループ作業の日程調整 おもちゃの制作方法の確認と分担
10月2日(火)	幼児美術各授業時間	グループ活動第2回	試作おもちゃの作成 運営方法の話し合い
10月16日(火)	幼児美術各授業時間	グループ活動第3回	おもちゃの作成_材料ごと 運営方法の話し合い お店ブースのデザイン案作成 装飾についての話し合い
10月17日(水)	実習指導3時限目	グループ活動第4回	おもちゃの作成_材料ごと 運営方法の話し合い お店ブースのデザイン案作成 装飾についての話し合い
10月25日(木)	授業終了後	設営作業	会場の机の移動 幼児の椅子・机の搬入 会場の什器搬出(ピアノ、舞台など)
10月26日(金)	全日文化祭準備日	設営作業、会場作り	各ブースにて各グループの部屋を制作 おもちゃの制作と個数の確認
10月27日(土)	全日文化祭1日目	活動日1日目	当日スケジュール表に従いシフト運営
10月28日(日)	全日文化祭2日目	活動日12日目	当日スケジュール表に従いシフト運営 運営終了後、販売数の集計 片付け現状復帰 結果発表 景品の贈呈 まとめ

本年度は8つの店舗で企画が重なる事も無く、多岐にわたる運営が行われた。会場は二つの教室を使用し、それぞれのお店に動線が確保されるよう配置された。各店舗の装飾で各店舗が分かれるようになっている。一昨年

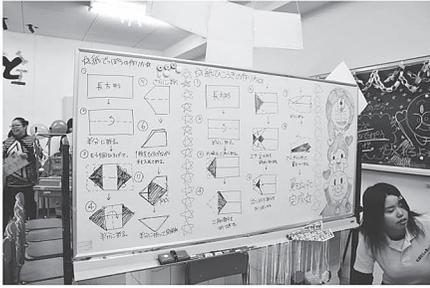
まで一教室全て利用した「迷路の店舗」が運営されてきたが、本年度からは運営しないよう指導を行い、それぞれが手づくりのおもちゃを体験的に活動できるお店のみの運営とした。



会場配置図

以下は各班の様子を示す写真となる。





5. 結 果

2日間の売り上げの合計は、以下の表に記載する。

いう要素をゲームを用いてほぐし、活動にスムーズに入れるよう促している様子が見られ

グループ	支給金額	使用金額	残金	1日目 売り上げ	2日目 売り上げ	合計 売上数	順位	一日目 順位	二日目 順位
A	3,000	3,254	-254	14,400	41,500	55,646	4	6	2
B	3,000	2,618	382	33,900	64,600	98,882	1	1	1
C	3,000	0	3,000	24,000	29,700	56,700	3	2	5
D	3,000	1,785	1,215	14,800	24,200	40,215	6	5	7
E	3,000	3,825	-825	12,800	25,500	37,475	7	7	6
F	3,000	1,578	1,422	11,400	19,900	32,722	8	8	8
G	3,000	2,754	246	16,900	35,700	52,846	5	4	4
H	3,000	2,205	795	21,900	37,300	59,995	2	3	3

来場者は、2日間の合計で595名が来場した。この人数は、保護者子ども含めた人数となる。

	1日目	2日目	合計
子ども	131	181	312
大人	102	181	283
合計	233	362	595

売り上げの1位を獲得したBグループは、プラバンを制作する店舗であった。サッカーを用いたシュートゲームを用い、そのゲーム結果で作るおもちゃの内容が変わるものであった。ボールを蹴ることで、作りたいおもちゃのゴールにボールが入れられる。対応管理表に置ける導入の要素がここに含まれている。初めから何かを作るために椅子に座ると

た。このような方法は、他のお店でも多く見られた。あるお店では、ガチャガチャというカプセルが出る機械を用いて、制作のおもちゃをきめたり、壇上舞台を利用した釣りゲームを用いてお面作りのためのキャラクターを選定させたりしている様子も見られた。

この企画の要項説明の際に、手づくりでつくるという要素に加え、作ったもので遊べるという要素も取り入れたお店が多かった。体につけられる装飾的なおもちゃを制作し、制作した後、背景が書かれた大きな模造紙の前で写真が撮れるものや、作ったおもちゃでゲームができ、そのゲームの結果でメダルがもらえるものなど、各店舗の工夫が多く見られた。

6. 考 察

「手づくり子どものへや」の企画は、名前や運営方法を少しずつ変えながら、現在の方法を取るように変化してきた企画である。これには、以前の企画「子ども百貨店」という疑似紙幣をつかったおもちゃの販売企画からの流れを汲んでいる。それについては先行研究が行われているので、ここでは触れない。幼児を対象にする事で、販売という要素から、手で作るという基本的な制作体験を重視しているところが本企画のねらいであったと考える。手で作るという基本的創作方法は、子どもの生活に欠かせない活動の一つであるし、手先の技能発達だけでなく、自らが考え創造する表現活動につながるものであると考える。今回の企画を通じ、学生は保育者が行う

表現活動における一連の流れを体験する事になった。企画し運営する為に、さまざまな準備を複数の人数で行う事は、保育者が組織として働く体験にもなっていたといえる。グループの中には予定通りの運営が運ばず、非協力的な班員もみられた。しかしそれぞれの意見を聞き、発言できる人間関係の構築も保育者において重要な技術として捉える事ができる。一つの目的を明確な売り上げという設定にした事は、これらの目的を実施した学生に対しては目的を薄めてしまっている事があるかもしれない。しかしこれから保育所、幼稚園で就業をおこなうために少しでも体験を思い出すことが出来る保育的なプロセスの経験を与える事が重要であると感じている。