

粘土遊びの情報と評価法

前嶋 英輝

Information and Rating Scale of Clay play

Hideki MAESHIMA

Abstract

The purpose of this research is to make Rating Scale of clay play as “Childcare through environment”.

Evaluation method on clay play has been hardly considered because clay play itself is rare. In this regard, although we have been concerned with increasing the theme of playing so far, we could observe that the environment creates a new imagination as a “moving image” by changing the connection and composition of the environment itself. In other words, evaluation of clay play should be rate by a method that can quantify the diversity and flexibility of the environment rather than rating the outcome for the task. That leads to measuring “freedom” of children’s play.

Key words : Infant, Art Clay Topos, Ecological pedagogy

キーワード : 幼児, 粘土場, 生態教育学

1. 研究の背景

本研究は、2007年、高梁中央保育園に粘土場を設置してから継続している研究である。粘土場とは、一年中大量の粘土（1t程度準備）で遊ぶことのできる場のことであり、子供達が動くイメージを試行したり、共同で話し合いながら遊びを深めたりできる場所である。

これまで、粘土場での遊びの観察を通して、粘土が子供達に与える意味と価値について研究して来

た。それと並行して、現場の幼稚園教諭や保育士と共同で、2018年4月に施行された新しい幼稚園教育要領や保育所保育指針について、「自由」と「設定」を焦点に研究を行って来た。今回は、その実践や研究をもとに評価法を検討するかたちで、粘土場遊びをスコアとして客観視したいと考えた。

2. 研究の目的と方法

継続している本研究の最終目的は、「子供達が主



図1 粘土場の粘土管理機材

体的に遊びを見つけることのできる環境作り」である。すなわち「自ら学ぶことのできる環境」を作ることである。今回の評価法の提案は、いわば逆引きによる環境作りの方法である。

粘土遊びは、多くの保育者が必要だと考えているが、実践されていない遊びである。¹⁾特に本物の土の粘土は、保存方法が難しく使用されていないのが現状である。そこで、粘土場で実践して来た遊びをもとに、以下のような視点で土の粘土の特性を中心に粘土場の評価を整理することから始め、他の評価法などを参考に試作を行った。

- ①粘土の特性を活かしているか。
- ②イメージが動いたり発展したりできるか。
- ③隣接環境との連動性はあるか。
- ④子供の言葉を収集可能か。
- ⑤保護者の言葉を反映しているか。
- ⑥保育者の研修環境が整っているか。

粘土のアフォーダンスについて考える場合、最大

の価値は可塑性であろう。イメージを立体的に表すことができ、また元に戻すことができるということは、躊躇することなく試行錯誤が可能となるということである。また、②のイメージの問題については、彫刻家の制作を比較対象とする試みを行った。③の隣接地については、現在「梅の樹プロジェクト」を進行しながら、粘土場から直接歩き出せる庭との連動性を確認し、そこから生まれる言葉を収集することで保育士の研修にも役立っている。

3. 自由な保育の意味

(1) 保育環境の課題

粘土遊びをしている時に、ある子供が「これは本物の遊び」とつぶやいたことがある。この感想が現れた背景には、幼児造形教育の根幹に関わる理由がある。保育園（本稿では幼稚園やこども園を含む意味で使用する）のカリキュラムは、一般に考えられている以上に一日の流れが細かく定められていて、子供達は保育者の意図を汲み取りながら活動を進めている。そのため「遊び」というものを、保育者の「意図に沿うべきもの」と「自由なもの」としてそれぞれ別なものとして対応している様子がうかがえる。多くの園では、一斉保育の場合「活動内容」の設定があって、その活動を行う中で子供達の成長に応じた適切な指導が行われている。したがって、冒頭の言葉の意味で子供達が「自由」と感じるのは、その活動内容の隙間時間、そして朝と夕の全員が揃っていないフリータイムである。

しかし、平成30年4月から新しい幼稚園教育要領や保育所保育指針が動き始めたことにより、このような状況は変化しつつある。要領や指針では子供達の「学びに向かう心」を育てることが重視され、「環境によって」保育することが求められている。この改定は10年ごとに行われてきたが、今回はこの30年の総決算のような決意のある改定となっている。そ

これはこれまでの改定が、ほんの少しの改定にとどまっていたのに対して、今回は、いわゆる「10の姿」と言われる就学までに育てて欲しい姿を、かなりの長文で加えたことなどに見られる。それは、国際的な学力調査であるPISAのデータで日本の位置が低いことに危機を感じたということもあるかもしれないが、現実には日本の社会自体の変容への対応である。ネット社会の影響やAIの進化、働き方の改革などによって、求められる学力が変化してきたためである。新幼稚園教育要領は、当然小学校以上高等学校に至るまでの学習指導要領に連動しており今後順次動き始める。大学入試改革もその一環である。

「自由な保育」を重視する方向性は、実は1980年代から既に進んできていた。幼稚園の研修会の公開保育などでコーナー保育と呼ばれる遊びが多く見られるようになったのはこの時期からであろう。園内のコーナーごとにドングリのような自然物や空き箱などを準備して、自由に遊ぶことのできる実践であり、多くの園で採用されている。しかし、その根本的な「自由」（自ら遊びを見つけ探求して遊ぶ）については、あまり深化していないように見える。

(2) 子供の粘土遊びと彫刻制作

子供達の園での生活の多くの時間が造形遊びに当てられる理由として、造形遊びが環境から得られる意味や価値を利用しやすい遊びであることが挙げられる。就学前教育における造形遊びは、造形の専門家を養成するためにあるのではなく、「芸術による人間形成」を行うために研究されている。しかし、参照できるデータは見つけれられないものの、彫刻家にとっても幼児期にできあがる諸感覚や想像力は制作における基本的な感覚を支えているであろう。

彫刻制作、特に人物像の塑造制作の場合、子供達が遊びの中で行っているような粘土との対話が連続しているように思われる。それは「動くイメージ」と言えるのではないだろうか。近年は、デジタル環

境によってデジタルデータを3Dプリンターに送ることで、対象物を0.1mm程度の誤差の範囲内で正確に立体に起こすことが可能になってきた。しかし、彫刻に関わる人であれば、彫刻制作が立体の再現性だけを重視しているわけではなく、秀れて精神的な表現行為であることを知っている。したがって、デジタルコピーは、動くことのない正確な3次元のイメージであり、彫刻は、時間や身体性、そして想像の世界を含んだ4次元以上の「動くイメージ」と言えよう。

これらのキーワードを幼児教育と彫刻制作の視点から眺めて見たい。特に幼児や制作者を取り巻いている環境が与える意味と価値について考察したい。幼児の粘土遊びの様子とその環境の意味、またその利用の様子を詳細に観察することで、造形活動の意味と価値に新たな視点を構築する。その方法として、J.J.ギブソンのアフォーダンス理論²⁾を元にして生態教育学的な評価法を提案したい。

ヴァレリーは、「精神の作品は、行為においてしか存在しない」³⁾と述べている。この「行為」は、しばしば作品の意味や価値と離れた利用の仕方での消費行為となる。すると「たちまち精神の作品であることをやめて」しまうと述べている。⁴⁾それでは、ここで問題になっている「行為」は、いつどのようにして「精神の作品」を正しく利用できるようになるのだろうか。幼児期の「自由」の意味を探求することは、彫刻制作において「精神の作品」として、人間の感受性あるいは知性に対して働きかけることと同じことであるということである。

彫刻制作を時々立ち止まって振り返る時、最もよくないことと感ずるのは自己模倣である。自己模倣は、個人の特徴としての表現と似て非なるものであり、表現から離れる行為である。一方で子供達の造形には自己模倣が見られない。隣で遊んでいる子の「まね」をすることはよく観察されるが、自分が作ったものをもう一度似せて作ることはない。同じ形が

多く必要な時には、繰り返し造形することはあるが、自分のイメージを形にした場合、繰り返す必要がないためである。つまりイメージは動いているのである。

(3) 粘土の使用と保護者の意識

子供達が、粘土場で遊び始めると2時間くらいは飽きることなく遊んでいる。現実には午前中に遊ぶことが多いので給食時間になって遊びをやめなければならない時まで遊び続ける。粘土は可塑性があるので、想像していることを動くお話のように展開できるためである。

しかし、ふつう幼児の造形遊びはそれほど長く継続しない。例えば「お絵かき」のような描画遊びでも1枚の画用紙に描くのは30分程度である。クレヨンやパスで描くことが多く、描くことのできる面積が埋まれば描画活動はそこまでになるためである。長い時間描く場合、保育者が色の塗り方を指導したり、構図の指導を行ったりしていることが多い。子供自らの興味で長い時間絵を描くのは、頭の中で想像が動いている場合である。もちろん2枚目を描くこともできるが、保育活動の中では一斉活動の場合が多く、1枚できたら他の活動に移行する場合が多い。一斉でなく、降園前の時間に絵を描くこともあるが、この場合はお絵かき帳のような少し面積の狭いものになる。保育現場では、いわゆる自由時間というもの意外と少なく設定されている。また登園後の全員が揃うまでの時間は、「自由に」園庭で遊んでいることが多い。

筆者が調査した結果⁵⁾によると、土の粘土を「年に一度は使用する」園は18.2%に過ぎなかった。土の粘土を常備できている園は7.1%という状態にある。まして小学校以降で土の粘土に触れる機会は極めて稀なことである。また個人用の粘土(例:「あぶらねんど」炭酸カルシウム, 潤滑油, 植物性油脂)を保有している園は72.4%あったが、週に1回以上使用する園は9.6%でしかない。したがって、粘土遊

びを2時間以上続けることは難しい現状にあることがわかる。

参観日に粘土場で子供と一緒に遊んだ後、保護者に対してアンケートを以下のような質問紙(部分)によって実施した。(1歳児保護者12名)1クラスでの実施で、少人数であったが「子供が遊びを自由に選択できる環境を望む」という点については共通していると考えられ、新幼稚園教育要領と保護者の時代感覚が同じ方向を向いている点に注目できる。

■次のうち希望する保育活動はどちらですか。

- ①保育者によってよく考えられた遊びの内容で活動する。(2名)
- ②遊びの中で子供達の言葉から考えを収集して活動する。(10名)

■次のうち希望する保育形態はどちらですか。

- ①クラスやグループごとに準備された活動を一斉に行う。(2名)
- ②遊びのコーナーを準備して、自分で選んだ好きな活動を行う。(4名)
- ③少人数のグループで自由な遊びを見つけて活動する。(4名)
- ④一人ひとりが自由に移動して遊びを見つけ活動する。(3名)

なお、保育者の指導のもとに一斉活動を望むとした保護者の自由記述には、「どの方法にもメリットがありしほれなかったです」とあった。この意見は、レッジョ・エミリア・アプローチ⁶⁾を日本へ導入することを検討する際に日本の保育方法との比較で現れる問題と重なる。⁷⁾

このように粘土遊びの評価は、総合的に判断される必要がある。

4. 自由と想像の評価

- (1) レッジョ・エミリア市の保育から学ぶべきこと
「自由な保育」を重視する方向性は、世界的な保

育の流れから影響を受けている。その具体的な例が、日本に紹介されたレッジョ・エミリア・アプローチに見られる。敗戦後のイタリアの小都市レッジョ・エミリア（以後REと記載）で始まった幼児教育の方法は今や全世界に知られており、ロリス・マラグッチの「子供達は100の言葉をもっている」という考えに基づいている。つまり「子供達は何も知らないから教えるべき存在」ではなく、「すべての子供は、豊かな可能性、潜在力、表現力を持って」⁸⁾いるという考えのもとに、遊びの中から「学びに向かう力」を引き出していく教育方法である。REの教育は、日本でも急速に知られるところとなったが、現在でも「保育者による指導」重視の保育が一般的であり、新要領・指針によって今後の保育方針を明確にする必要に迫られてきたという現実がある。

REの教育は、秀れた教育方法であると認められながらなぜ日本の保育現場で採用されないのか。それは、一つには文化の違いであり、またREの特殊性でもある。日本には、季節ごとの行事や集団で遊ぶことを大切にする文化があり、個人の興味のおもむくままに援助するような保育体制を急に作る事ができない。またREは小都市ながら、イタリアの中でも特殊な自由の精神を持った市である。イタリアが統一された時に国旗を制定した場所であり、第二次大戦中には市を挙げてレジスタンス運動が行われたことを考慮するだけでも十分であろう。戦時中に日本の小都市が国に対して反戦運動をすることなど極めて難しいことであったと思われる。また、これまでにREを2度訪問したが、すぐ近くにある古都ボローニャ市の保育園では、REの方法を学びつつも実際は日本の保育とほぼ同じ様子であった。このことを考えるとREのような保育は、方法だけでなく理念や生活に対する考え方までも自分達の地域にあった方法に当てはめて学ぶ必要があることがわかる。つまり「環境による保育」は、子供達を取り巻く環境全てを含んでいるということである。



図2 ロリスマラグッチセンター

REの保育の特徴は以下のような点に見られる。

- ①基本的に子供達は保育園や幼稚園での時間や場所を自由に利用できる。
- ②保育者は、子供達に何かを教えることを目的とせず、自ら発見していくように援助する立場をとる。
- ③子供達は、友達や先生と話し合い、お互いの考えを尊重しながら造形遊びを中心とした遊びを展開していく。
- ④子供達の活動は、保育者によって筆記や映像機材で記録され、ドキュメンテーションという形で保存・掲示され、子供達にフィードバックされる。
- ⑤どの園にもピアッツァと呼ばれる広場のようなホールを中心に各教室が繋がっており、各部屋はアトリエと呼ばれる教室と少し小さい暗い部屋によって構成されている。
- ⑥アトリエには、子供の背丈にあった広めのテーブルがあり、その時々に関心を持って進めている活動に必要な材料や道具が準備されている。
- ⑦子供達の興味が続く間はその活動を続けるので、長いものは数カ月に及ぶ場合がある。この活動単位をプロジェクトオーネと呼んでいる。
- ⑧REには、市立の教育センターであるロリス・マラグッチセンターがあり、所属するペダゴジスタ（教育学者）達が市全体の保育研究を行うと同時に、各園に出向いて保育者と意見交換を行っている。

る。

⑨各園には、アトリエリスタ（造形遊びを援助する専門家）が配置されており、独自の活動が許されており、幼児の言葉を聴いたり援助したりしながら園の環境作りに大きな影響を与えている。

REの実践の発信の仕方は特別である。REのセンターが解説書のようなものを出版するのではなく、子供達の作品や活動内容を展覧会によって直接的に訴えるのである。特にこの数年のREの展示を観察して気づくのは、粘土作品が多いことである。REにおいてもイメージが動くことを重視しており、その試行錯誤を次のイメージの源泉に位置付けている傾向の現れと考えられる。他の素材として柔らかい針金などを使用した立体造形が見られるが、同様の意味と価値が利用されていることに気づかされる。

イタリアの各都市の中心部には、ピアッツァと呼ばれる広場がある。それはギリシャ・ローマ時代から人々が話し合いをする場所であり、イベントも開かれる。また彫刻芸術がこの国の代表的な芸術であることは言うまでもない。広場には象徴的な彫刻が存在する 경우가多く、子供達はこれらの彫刻や美しい景観に触れながら育つ。例えば、REには広場に面して立つ教会の入り口にライオンの像が1対あり、子供達はそれに登ったり後ろに隠れたりしながら遊んでいる。このような文化を保育園の機能として取り込んでおり、園内の中央ホールであるピアッツァで行き交いながら、各アトリエで造形遊びを中心に自然物に触れながら興味のあるものに関心を寄せ、友達や先生と話し合いながら探求する遊びを行っている。日本でも古代から神社で祭りが行われているが、もともと「社」という土のつく漢字は、黒澤明監督『七人の侍』に見られるような村の中心広場を示しており人々が集う場所である。REの保育園がそのままピアッツァを行き交う個の集団であるように、日本の保育園は祝祭組織のような指導システムとして存在し、気分的には神社のように少し



図3 プロジェクトチオーネのドキュメンテーション例

高く特別な場所に位置してきたのかもしれない。

今回の幼稚園教育要領の改定は、「環境による保育」として、今までの保育内容のあり方にREのような方法を取り入れることを促している。しかし、方法を取り入れようとすると保護者の理解が得られず継続した造形遊びの実施や行事の変更が難しい例も多く存在するし、保育活動も「自由」と「設定」がちぐはぐな状態になりやすいのが現状である。保育園を広場にするにはどのような方策と考え方が必要なのであろうか。

その入り口を探すために次に造形遊びを中心に自由な保育内容の検討を行う。この検討は同時に彫刻制作の試行錯誤に似ていると感じている。制作は一直線に完成に向かうものではなく、一進一退して心身ともに大変疲れるものであるが、そこには作品との対話があり、また経験によって完成への方向性があるために「にじり寄る」ことができる表現活動である。また困っているような時に一気呵成にできあがることもある。このような彫刻制作の有り様は、まさに子供達の自由な粘土遊びに見られる活動の進行状態によく似ている。なぜならばその両者に共通するのは「環境による造形」であるためである。ヴォリンゲルは、『抽象と感情移入』⁹⁾の中で「美的享受は客観化された自己享受である」と述べている。

つまり、塑造制作においては制作中の粘土作品の中に内触覚的に自分自身を移入することであり、幼児の粘土遊びにおいては可塑的に変化する対象の中に感情移入することで遊びに夢中になり、同時に自己を肯定的に受け入れているということになりはしないだろうか。

(2) 想像と内触覚性

想像とは何か。様々な切り口から捉えられる命題である。松沢哲郎¹⁰⁾は人間の特徴は「想像するちから」を持っていることであると述べている。松沢氏はチンパンジーの研究者として有名であるが、ヒトを含む霊長類全体の研究を長年行ってきた。その成果の一つとして、チンパンジーは今をここで生きており、ヒトは時間と空間を想像しながら生きていると言っている。この意味で人間の悩みや悲しみがあり、また希望もあるのである。実験の中に、チンパンジーがモニターの中の数字の形と順番を覚えて順に押さえる場面がある。散らばった10個の数字の場所を0.2秒の表示時間で記憶し、順番に余裕でタッチしていく。人間にはどうても真似のできないこの行為は、進化の過程で失った瞬間的な環境認識能力の一つであろう。一瞬で映像を記憶するこの実験からは視覚的記憶能力の高さが際立って見えるが、おそらく空間や触覚的な瞬間認識能力も同様であろう。野生で生きるためには必要な能力である。

このような野生の能力に着目して幼児の発達に参考にすることがある。人間の認識と思考はどのような関係を形成しているのだろうか。繰り返すが、ヒトは想像する。では逆に想像しないで造形活動をする場合は、どのような行為となり表現となるのだろうか。先に挙げた筆者が行った実践を例に挙げてみよう。まず「どんなパンを知っているかな」という問いだけで描画活動を行うと、パンの種類を列記するような記号的な絵が描かれる。次に少量の粘土で遊んだ後に行くと空間表現が現れる。さらに粘

土場の大量の粘土で遊んだ後に行くと、空間と時間を含んだ描画が現れた。また、続けて粘土場での遊びを行うことで、視覚的な表現から単体のものにこだわる触覚的表現が現れる。これはローウェンフェルド¹¹⁾が示した視覚型と触覚型の分類が、個人の実現の中で、活動または環境によって自在に変化しうることを示唆している。

以上のことから推測できるのは、想像とは概念的な知的活動から生まれるだけでなく、ワロン¹²⁾の言う「行動から始まる思考」、つまり実際の経験によって「環境から与えられる意味と価値を利用する行為から始まる思考」と言えるのではないだろうか。ワロンも松沢氏と同様にチンパンジーを例に挙げながら、ヒトの想像が知覚的行為の場を超えるものであることを強調している。

その意味で子供の粘土遊びには内触覚性が強く影響していると感じている。例えば粘土の山に登って立っている子供の足を見ると、親指と小指が中を向いて粘土を掴むような形になっている。靴を履いている時には平らであるはずの足の指が粘土を掴むということは、足が手のように働いているということであり、同時に平衡感覚が体幹を垂直に保とうとしていることである。内触覚性とは、彫刻制作においては、身体感覚のうちで自分の体を内部から感じることであり、重力を感じ内臓感覚をともない自身の存在そのものを感じることである。したがって、知



図4 粘土の上に入った時の子供の足の指の様子

識に基づいて意識的に制作を進めるだけでなく、「そうせざるをえない」感覚によって塑造を行う行為が現れる。したがって、内触覚性を伴う制作行為は、ヴォリンゲルの言う「美的享受=自己享受」という感情移入説に立脚したものとなる。その意味で、彫刻制作は、全人的であり、環境によって行為が生まれ、イメージが生動し、言葉が生まれる場（トポス）となる。ヴァレリーが積極的な創造力として「チェロのただ一つの音色が、多くの人の内臓を丸ごと支配してしまいます」¹³⁾ という例を挙げているが、これは一方では聴衆の受動的な内触覚性の例であり、チェリストの能動的な内触覚性に言及している。

想像とは環境の中にいる自分を解放すること、つまり人間が現状に縛られていることに対して、時間と空間に自由に開かれることを意味していると言えないだろうか。この10年間、J.J.ギブソンのアフォーダンス理論をもとにした生態心理学の手法を用いて、「環境による保育」の方法論を探求してきた。それを生態教育学と名付けた。現在は粘土場遊びの評価法を整理している。遊びの重要性を示すためのエビデンスが必要であるためである。

幼児期には、環境による保育に基づく自由な遊びが必要であることを「9歳の危機」を乗り越えるための最終仮説として検討している。9歳の危機というものは、どのような環境にあっても写実期に移行する時の認識と表象の葛藤として、世界中の子供達に訪れるものである。いままで想像のおもむくままに描くことのできた造形に対して、写実性という「自然」と「芸術作品」の関係に向かい合う要請を受けざるをえなくなるために生ずる危機である。この時点で多くの方は絵を描くことに抵抗を感じるようになり、「絵心がないですから芸術はわかりません」と言う大人への階段を登り始める。この危機を乗り越えるためには、幼児期に幸福な時間を十分に過ごす必要がある。一日が永く感じられ、いつまでも遊んでいていいのだと言う感覚が深い学びへと子供達

をいざなうのだと思う。

ただしこのような文化的性質と野生的性質とは相関しない傾向にある。リドミュラ・トルートが、狐の研究で以下の点を指摘しているのは興味深い。また幼児教育の先の先を見渡すと危険を感じる要素である。

一般に狐は人に懐かないとされるが、狐の中で比較的人間によく懐く個体をエリートとして交配していくと、何代かめには犬のように人間に懐く狐が生まれると言う。見た目も耳が垂れておとなしい姿になる。この点は、幼児期にゆっくりとした時間を過ごし学ぶ意欲を持ち続けることで、平和的で自由な想像力や精神の自由がもたらされるという考えに似ている。しかし、ここで失う「野生」とは何なのか。野生的思考を失うことで芸術であることの意味を失う危険はないのか。平和的であることと野生的であることの共存はできないのであろうか。答えはおそらくE.リード¹⁴⁾の言う「経験を経験する必要性」の中にあると考えている。

H.リード¹⁵⁾が『若い画家への手紙』の中で「彫刻が、造形的諸芸術中でもっとも偉大な芸術であること、これは確かなことだ」と述べているのは、諸芸術の優劣を述べているわけではなく、本稿で見えてきたように、彫刻芸術が、幼児期から人間の存在や生命に対して最も基底的で経験的な表現を可能にしていることを強調しているのだと思う。

5. 評価法の例示と提案

(1) 粘土場ECERS

粘土場の視点を以下のように挙げながら、それぞれを7段階の評価に設定する。全て複数回答可とし、総合点を回答数で割る。この方法は、ECERS-3を参考にしている。¹⁶⁾ また、ここに示した10項目は、新幼稚園教育要領のいわゆる「10の姿」に対応させることで、粘土場の意味を保育全体から評価できる

ように考えた。

- ①体全体で遊ぶことができ可塑性を利用できる。
- ②自由な発想ができています。
- ③友達と協同して遊ぶことができる。
- ④道徳性・規範意識を持って遊ぶことができる。
- ⑤社会生活との関わりを粘土で表現できる。
- ⑥イメージが動いている状態で思考を続けられる。
- ⑦自然や生命尊重について、粘土で試行できる。
- ⑧数量・図形、文字等に関してイメージできる。
- ⑨言葉で伝えることができる。
- ⑩予測や振り返りができ、新しい遊びを表現できる。

このような指標を作ることで、粘土遊びを客観的に評価できるだけでなく、保育者にとっては、粘土遊びの方法について重要な点を推察することができ、粘土遊びを具体的に実施することにつながるができる。粘土遊びだけでなく、広く保育環境を考える場合でも子供が主体的に学ぶことのできる環境を構成することに役立つ。つまり「逆引き ECERS-3」である。

この10項目は、「ひと」に関して重点を置いているため、環境評価としては、それぞれの「ひと」と対応する「こと」「もの」に関しての項目が必要である。そして、日本の保育の歴史の中で培われてきた運動会や発表会、芋掘りなどの活動や習い事などの設定された「こと」に対する自由な遊びの評価のあり方が問われることとなる。「もの」についても同様に、設定された遊び（コーナー保育などを含めて）と自由な発想を生み出す「もの」との比較が必要になる。同じものでも、設定通りでなく子供が自由に利用できるものは、オープンエンドなものとして評価できる。

以下に環境による保育としての「場の保育 ECERS」の視点による「粘土場 ECERS」の評価スコアを例示する。

(粘土造形)

- 1.1 粘土に触れることがほとんどない。
- 1.2 一斉指導で全員似たものを作らなければならない。
- 1.3 保育者は例示によって作品を完成させる、汚れを防ぐ、喧嘩をさせないことなどにしか関心がない。
- 2
- 3.1 粘土は個人用の油粘土があるが、少量でイメージが広がりにくい。
- 3.2 一斉指導で使用するが、自分なりの表現をすることができる。
- 3.3 保育者は、子供達の造形活動を褒めたり、支援したりして肯定的に関わることができている。
- 4
- 5.1 粘土は、油粘土であるが個人や共同のものがあり、一斉での遊びに使用する以外に自由に使用できる。
- 5.2 粘土をいつでも自由に使用することができ、そのための道具や場所が確保されている。
- 5.3 保育者は、子供の作品や造形に関して相互に会話を行なっている。
- 6
- 7.1 粘土は土の粘土を含め様々な種類が準備されており、全ての子供達が用具/材料の適切な使い方を知っている。
- 7.2 現在クラスで進行中の活動や興味を持たれていることに関した造形活動がある。
- 7.3 保育者は、作品や造形活動について子供と相互に会話を行い、作品に主題をつけたり、イメージが動いている点に気づかせたりしている。

(2) 梅の樹プロジェクト

粘土場環境が与える意味と価値を造形遊びだけに

固定しないで、もっと広い環境として利用するために周辺の環境と接続することを考えた。この場合、子供達の遊びは自ずと変化する。

今回は、粘土場の建物の裏庭への接続を企画した。裏庭には、かなり大きな梅の樹があり、それを取り巻くように低木の庭になっている。さらにその周囲が空き地になっていて、春から夏にはトマトやナスを育てたり、秋に向かってさつまいもを育てたりしている。掃き出しのガラス戸を開け放って、粘土場と裏庭を直接出入りできるようにした。いつもは、粘土遊びに集中できるように、また冷暖房が効くように締め切っているのですが、開放感だけでも新鮮な気持ちになる。子供達は、思い思いに出入りしながら、粘土を持ち出して青空の下で粘土遊びをしたり、それをままごと遊びに発展させたりしている。造形物を梅の樹にくっつけたり、クワガタムシを作って樹に止まらせたりしていた。枝ぶりのよい樹を見上げれば、登りたくなるのは必然のようで、木の梯子や板を使ってアイデアを出してくる。二段ブランコやシーソーも作るようになった。見つけたアゲハチョウの幼虫を草と一緒にボウルに入れて友達と観察している子もいる。自由に使っている土の粘土があれば、虫の家を作ることもできる。

このようなイメージの展開は、子供達と保育者の話し合いの中から次々と生まれてくる。しかし、このような展開も固いイメージのままでは対話として成立しない。そもそも設定的に限定された保育では、自由な遊びや発想そのものが異種の活動になってしまう。言葉が生まれる場を作るには、よく考えられた環境構成とREに見られるようなプロジェクトオーネ（連続して探求する遊び）を繰り返すことで身につく援助の方法、さらにドキュメンテーション（活動の記録の具体化・視覚化）による子供達へのフィードバックが欠かせない。またその相乗効果は、「学びに向かう力」を2倍にも3倍にもしているように観察できる。



図5 粘土場での遊び

ここにおいても粘土という素材は、その可塑性をアフォーダンスとして子供達に提供している。粘土を隣接する梅の樹の庭に持ち出してもよいというそれだけで、子供達は自分達のイメージで新しい遊びを展開することができるし、保育者は子供達の言葉を収集するのに困ることがない。

粘土遊びに関する評価法は、粘土遊びそのものが少ないためにほとんど考察されて来なかった。この点に対して、今までは遊びのテーマを増やすことに腐心してきたが、環境は環境自体のつながりや構成の変化によって新たな想像を動くイメージとして生み出すことが観察できた。つまり粘土遊びの評価は、課題に対する成果を測るのではなく、環境の多様性や柔軟性について計量できる方法によって行われなければならない。それが子供の遊びの「自由」を測ることにつながる。

6. おわりに

粘土場の遊びと環境について評価法を提案することができた。キーワードとして「可塑性」「動くイメージ」「試行」が挙げられる。

幼児の活動や保育環境を評価するということは極めて難しい問題である。それは、個々の発達に因る

ところが大きいし、発達そのものに評価基準を設けることが難しいためである。しかし、先に述べたように評価基準を設けることで、話し合いの材料を作ることができ、一人ひとりの子供を観察したり、保育者が共同したりすることに役立つ。評価は、スコア自体に意味があるのではなく、子供と保育者、保育者同士が、より深く話し合いをすることに価値が置かれるべきである。

REの公園を散歩している時に、フォンタネージの顕彰碑を見つけた。明治初期の美術教師である彼の名前はよく知っていたが、まさかこの出身であるとは思ってもみなかった。REは、日本に世界標準として2つのものをもたらしてくれたことになる。美術と幼児教育に共通する「基本」と「理念」である。

現在、保育者不足が社会的な問題となっている中で、本当に議論されなければならないのは保育の質の担保である。ここまでに見てきたように造形遊びで育む内容は極めて広い範囲に及んでいる。粘土遊

びを中心に述べてきたが、ドキュメンテーションの重要性を考えると、保育環境や遊びの状況を想像しながらイラストを描くことのできるような「見える化」の資質を持った美術の好きな保育者の必要性は今後ますます高まるものと思われる。また本稿を読んでもくださった皆様の中には、幼児教育に興味のある方もいらっしゃると思う。日本でもREのアトリエリスタのような活動を行っている芸術士が多く存在し、また必要とされている。新しい要領に示される保育内容はまだ始まったばかりであるが、芸術関係者の参加がますます重要になるはずである。その時、今回検討したスケールが、指標になりうると考えている。

幼児から学ぶことは極めて多い。H.リードは「想像力の発動(プレイ)」は、遊び(シュピール)と劇(ドラマ)の意味を持っていると述べ、ニーチェの言葉を引いて「天来のものはすべて軽快な足取りで走る」と言っている。

註

- 1) 前嶋英輝「幼児のための粘土遊び設備の構築」吉備国際大学研究紀要（人文・社会科学系）2016
- 2) J.J.ギブソン『生態学的視覚論』サイエンス社 1986（原著1979）
- 3) ポール・ヴァレリー「詩学叙説第一講」『ヴァレリー全集6』筑摩書房 1967 p160（原著1938）
ヴァレリーは、「詩学講義概説」の中で、「詩学」について、次のように解説している。「精神の作品、いいかえれば、実用的意図なしに、人間の感受性あるいは知性に対して働きかけようとする制作物の生産に関する研究」
- 4) 同書
- 5) 前掲書1
- 6) J.ヘンドリック『レッジョ・エミリア保育実践入門』北大路書房 2000
- 7) 前嶋英輝「環境による保育を支える生態教育学的指導法」吉備国際大学研究紀要（人文・社会科学系）増刊号 2017
- 8) アレッサンドラ・ミラーニ『レッジョ・アプローチ』文藝春秋 2017 p46
- 9) W.ヴォリングエル『抽象と感情移入』岩波書店 1953 p18（原著1908）
- 10) 松沢哲郎『想像するちから』岩波書店 2011
- 11) V.ローウェンフェルド『美術による人間形成』黎明書房 1963 p327（原著1947）
- 12) H.ワロン『認識過程の心理学』大月書店 1962 p78（原著1942）
- 13) 前掲書1 p170
- 14) E.リード『経験のための戦い』新曜社 2010（原著1996）

15) H.リード『若い画家への手紙』新潮社 1971 p31 (原著1962)

16) テルマ・ハームス他, 埋橋玲子訳「新・保育環境評価スケール①〈3歳以上〉」法律文化社 2016

本研究はJSPS科研費の助成を受けたものである。(学術研究助成基金助成金(基盤研究C))

研究課題名「粘土遊びに関する幼児造形教育法の確立」(JSPS KAKENHI Grant Number 23531271) 補助事業期間(平成23年～25年度)

研究課題名「幼児造形教育の環境設計と指導法の確立」(JSPS KAKENHI Grant Number 26381241) 補助事業期間(平成26年～28年度)