

幼児から小学生を対象とした造形表現活動に適した学習環境デザイン

下 口 美 帆

I. はじめに

近年、ワークショップ型の学びは様々な分野に広がりつつある。造形表現分野においても、従来の個人の作品制作とそのプロセスに重点を置いた学習の一方で、他者と相互に刺激し合い表現を作り上げていくワークショップ型の実践が増えつつある。本論では筆者が行った実践を通して、造形表現分野ワークショップにおける、「見立てによるイメージの広がり」と「協同性」を促す学習環境について考察、報告する。

I-2. 背景

「ワークショップ」とは、日本においては1990年代から教育、芸術分野を始め、街づくりや企業研修などへと拡がり、活用されている学びの手法である。その手法は中野（2001）によれば「一方的な知識の伝達や課題達成ではなく、参加者自らが参加・体験して協働で何かを学びあったり、創りあったりする学びのスタイル」¹⁾と定義されている。造形表現・美術分野においては与えられた完成の形を達成するのではなく、「人、もの、ことの出会いを大切にする」「制作中のプロセスを重視する」「双方向コミュニケーションを図る」「最終的な仕上がりは各自にゆだねられる（オープンエンド、マルチエンディング）」などの特徴がある。ワークショップの学びの源流はデューイが唱えた学習の中の「相互作用」や「協働的問題解決型学習」にあるとされてきたが、現在のワークショップ研究においてはヴィゴツキーの活動理論や社会構成主義へとその重点をシフトしている。これらの学習では学習を引き起こす「媒体」としての活動対象（造形分野においては制作テーマや素材、道具、環境設定がこれにあたる）が重要であるとされ、その「媒体」の内容を精査することがワークショップの成否を左右する。本研究ではこの媒体を「環境設定」と捉えて、場の設定とその効

果（子どもの作品の多様性と発言）に注目し、さらに媒体としての「モノ」とその効果について検証した。手塚（2010）によれば、ワークショップにおける人工物とその役割とは「人が知識を生成する「活動」で人と人、人と道具の相互作用＝コミュニケーションや試行、コラボレーションを媒介するためのメディア＝媒介物である」²⁾とされる。また、苅宿（2012）は、ワークショップにおける活動の対象には1. 試行誘因性 2. 連想増幅性 3. 作品共有性の3つの性質があると指摘している³⁾。このワークショップにおける活動の対象がひきおこす学びの観点をもとに、造形表現ワークショップにおける学びに当てはめ、媒体としての「モノ」と「環境」が生み出す活動について整理すると、1. 試行誘因性は素材や道具の持つ応答性が次の行為へとつながっていくこと、2. 連想増幅性については見立て活動の活性、イメージの拡がり 3. 作品共有性については、役割分担による協力意識の芽生えから作品鑑賞や作品を用いた遊びを通して世界観を共有すること、とみなすことができる。次章以降では、筆者が実践した造形表現ワークショップについて、1～3の観点から学びを検証するとともに、その学びを促すための学習環境の設定について検証・考察する。

II. 実施概要

本論では2012年第8回ワークショップコレクション⁴⁾で実施したワークショップ「かけとあそぼう！かけっこワールド」の実践から、協同性を促す学習環境デザインに着目し報告する。

本実践は、造形表現活動から得られる「意味生成としての学び」をワークショップという参加者が相互に交流しながら学びあう構造を通して「協的に学ぶ」ことを目的として計画・実施された。造形表現活動は一般的に個人で行うことも多く、活動に協同性を生み

出すためには、参加者が交流し、アイデアやモノの見方を共有するための環境設定や働きかけが必要となる。

<ワークショップの概要>

- ・ タイトル：「かげとあそぼう！かげっこワールド」
- ・ 会場：慶應義塾大学日吉校舎 A棟4階
J436A教室
- ・ 日時：2012年2月25日（土）11:00～17:00
2012年2月26日（日）10:00～17:00
- ・ 時間：各回約40分
- ・ 実施回数：1日につき10回、計20回／2日間
- ・ 参加者数：合計188名、1回あたり平均9.8人
- ・ 参加者年齢：2歳～12歳
- ・ スタッフ：4名
- ・ 会場レイアウト：8m×5.8mの教室内に投影用スクリーン、活動スペース、制作スペースを設けた。
- ・ 使用した道具：

 - 制作用具 - セロハンテープ、90cm×90cmの透明板
 - 投影用具 - 板を立てるための台車、スライドプロジェクター、色セロハン6種、高さ2.5m×幅3.6mのスクリーン
 - ・ 作品制作の素材：ペットボトル、ホース、鉛筆、コップなど身の回りの物品で、セロハンテープで貼付けることが可能なものの35種を各4～10個ずつ使用した。

<プログラムのねらい>

本プログラムでは、造形表現面でのねらいとして「見立てによるイメージの広がり」、体験を通して「協同的に作品を制作・鑑賞する」ことを大きな目標として設定した。その上で、さらに細かな目標として、造形表現面においては

- ・ 影の性質や魅力を感じる
- ・ 組み合わせによって、新たな形や見え方などが生まれる事を体験する
- ・ 複数の視点を持つ事を体験する

ことも目標とした。

また、「協同的に作品を制作・鑑賞する」体験を通しては

- ・ 協同で一つ作品を作り上げる事で、参加者間の表現が出会い、相互に作用しながら新たな表現が生まれる事を学習目標として設定した。

<プログラムの流れ>

ワークショッププログラムの内容について、主な活動は以下の6点である。詳細については資料1に示す。

- ①影について知っていることや体験を話しあう。
手影絵や自分自身の影を壁面に映し、影の存在を確認する。ファシリテーターの映す影を見て、向きや角度、重なり、大きさによる変化を知る。
- ②作例と貼付けるモノを見て、組み合わせの面白さと貼付ける方法を知る。
- ③貼付けるモノを選び、向きや組み合わせを考えながら、透明板に貼り付けていく。
- ④出来た作品がスクリーンに投影され、そこに表われた影の世界を見る。自分たちの影も一緒に映す、作品の影に触れる、影を何かに見立てる、作品のイメージ世界で想起した動きをするなどの活動を行う。
- ⑤活動終了後、部屋全体が明るい状態で作品を見て、どれが何に見えたかなど活動の経験について話しあう。
- ⑥貼った作品をはがし、元に戻しながら画面上では意味を持っていたものが元の物体に戻る事を感じる。

III. 学習環境デザイン

目標とする見立てによるイメージの広がりと協同的制作活動を促すために意識的に行った環境のデザインの要素についてワークショッププログラム計画時における工夫として

1. 対象の設定
 2. 空間レイアウト上の配慮・環境設定
 3. 素材・制作手法の選定
 4. ファシリテーター・スタッフの働きかけ
- の4点が挙げられる。それについて、設定の工夫と結果、考察を述べる。

III-1. 対象の設定について

◎設定の工夫：より多様な感じ方や表現に出会う場となるよう、対象年齢を4歳～12歳と幅広く設定した。

◎結果：実際には2歳～12歳の参加があった。4歳と7歳の参加者数が多かった。

- ◎良かった点：年少児の発言から年長児がアイデアを広げるなど、それぞれの価値観が刺激し合い活動が促進される様子がみられた
- ◎課題点：3歳以下においては影というより、物体により興味がある子もみられ、影の魅力を伝えるという造形表現上のねらいについては伝わっていない場面がみられた。

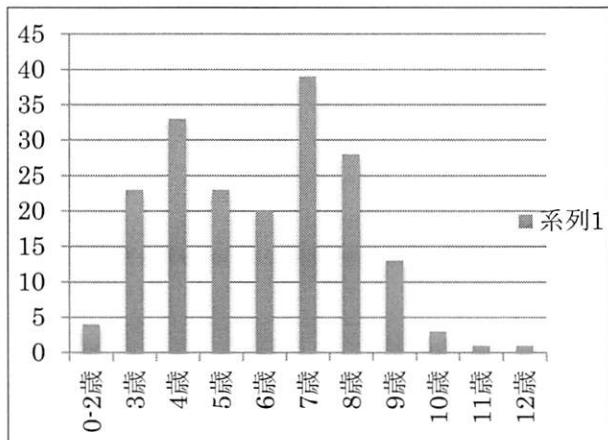


図1 年齢ごとの参加者人数

また、スタッフふり返りからは「全体に向けての働きかけの場面で言葉遣いや説明内容の難易度をどこに設定するかの難しさがあった」「本当に楽しめるのは小学生低学年ではないかと感じた」との意見があった。

III-2. 空間レイアウト上の配慮・環境設定

全体のレイアウト

会場は8m×5.8mの教室内に投影用スクリーン、活動スペース、制作スペースを設けた。(図-2、3)

◎設定の工夫

- ・制作スペースは全員で丸く取り囲んで制作できるような空間を確保した。
- ・作品全体を味わうために遊びスペースは自由に行き来出来るよう出来るだけ広く取るよう配慮した。
- ・安全への配慮として活動中の導線がぶつからないように空間レイアウトを考え、設定した。

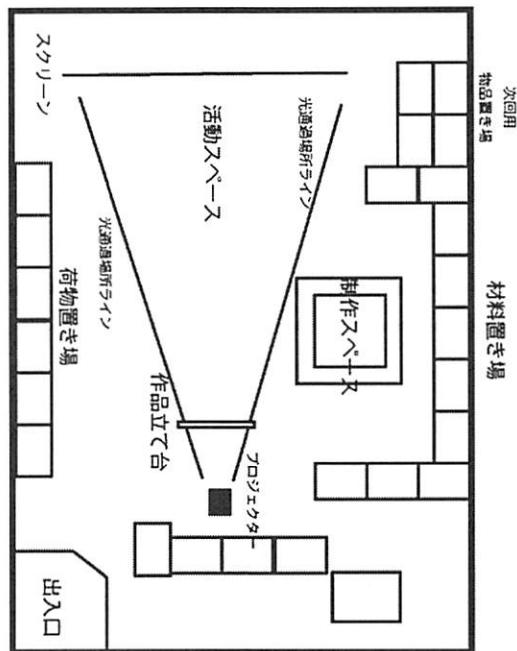


図2 会場レイアウト図



図3 会場レイアウト写真

制作スペースのレイアウト

◎設定の工夫

全員が板の周りを取り囲んで制作出来るように、作品制作用の板は床置きとした。その際、どの位置からも画面全体に手が届き、意図した場所に貼れることを保障しながら、他者との重なりやつながりを誘発する画面の大きさを設定した。画面下に白布を敷き、制作中のモノどうしの関係性が見えやすいように配慮した。(図4) 制作初期の段階では一枚の板の上でゾーン分けされていたものが徐々に交じり合い、後期にはモノどうしを重ねる、つなげるなどの活動がみられた。

◎結果：

- ・制作スペースを感覚的に狭めにしたことは、一体感

につながり、交流が生まれている様子であった。

- ・制作初期の段階では一枚の板の上でゾーン分けされていたものが徐々に交じり合い、後期にはモノどうしを重ねる、つなげるなどの活動がみられた。

◎課題点

- ・材料置き場に改善の余地があった。机をコの字型に配置し、一辺を壁につけたが、通れるようにしておいた方が自由に行き来出来たのではないか。
- ・投影時、板の下部に貼った子の影が見えにくい回があった。台車の高さを調整出来るようにする、ひっくり返すなどすればよかったです。



図4 制作スペース



図5 材料置き場の様子

III-3. 素材・制作方法の選定

◎選定上の工夫

ペットボトル、ホース、鉛筆、カップなど身の回りの人工物で、セロハンテープで貼付けることが可能なものの35種を各4～10個ずつ使用した。また、制作方法については様々なモノを向きや組み合わせを変えて

貼付けるコラージュ技法を採用した。

<素材選定の観点>

- ・子どもが知っているもの
- ・向きや角度によって影の形が変化するもの
- ・半透明、編み目などかげに変化がつきそうなもの
- ・少し形を変えられる柔らかいもの
- ・形の組み合わせが面白そうなもの

<素材配置の観点>

- ・モノの特徴の捉えやすさと選ぶ楽しさの両立をめざし、形や用途別に大まか分類して配置した。
- ・同じモノを複数の子どもも使用したい場合のために同じものを3ヵ所程度に分散して配置した（図-5）

<制作手法について>

幅広い年齢の子どもの参加を可能にするため、テープで板に貼り付けるのみという平易な手法で制作できるコラージュ技法を採用した。この手法は他の参加者と組み合わせながらの創作が可能であることから参加者どうしの交流に基づく作品の広がりがみられた。

◎結果

- ・コラージュ技法とは、既存のものを組み合わせることによって元来の意味を異化するものであり、組み合わせによる新たな意味の生成が行われる。このことは、今回のプログラムの意図（参加者間の表現が出会い、新たな表現（意味）が生まれる）に合致していた。
- ・素材を選び、向きを決め、テープで貼るのみという非常にシンプルな制作方法は幅広い年齢の子どもの参加を可能にした。
- ・素材について：身の回りの人工物に絞ったことで選びやすさや向きを吟味する様子が見られた

◎課題点

- ・子どもが興味を持ち、見立てを促す「身の回りにある」ものとして、今回は人工物に限ったが、自然物を入れてもよかったのではないかという意見が挙がった。

III-4. ファシリテーター、スタッフの働きかけ

①導入時の働きかけ

導入時では、影について知っていることや体験を話しあうことから始め、手影絵や自分自身の影を壁面に映し、影の存在を確認する活動やファシリテーターの映す影を見て、向きや角度、大きさによる変化を知る

活動を行った。（図6、7）

◎導入時の工夫

- ・ファシリテーターの働きかけ：最初は個々のやりとりから始め、徐々に数名～全員を意識するように働きかけた。例えば、一人一人の影に触れてから、数名の影に触れ、最後に全員の影にひとまとめに触れる、各自の発言を促す部分と全員で声を合わせる部分を設定するなどといったように段階をつけて働きかけることで、個人としての参加意識と他の参加者と一緒に活動を行う意識の両方を持つように心がけた。



図6 導入の様子1



図7 導入の様子2

◎結果：良かった点

- ・活動の初期において一体感、共有感を持ってもらうための働きかけしたことによって、一緒に遊ぶこ

とを子ども達が自然に受け入れ、後の制作活動における協同的活動を促す効果があった。

- ・最初に空間を暗くして、影の変化を見て笑い合ったりする活動を行うことで、活動に対する期待感を高めることができた。

②作り方説明時、制作中の働きかけ

作例と貼付けるモノを見て、組み合わせる面白さと貼付ける方法を示した。（図8、9）



図8 説明用作例



図9 作例のシルエットを皆で見ている様子

◎作り方説明時の工夫

- ・参加者が持っている不安意識として「テープを無駄に使ってはいけないのでないのではないか」「正しい向き（普段見慣れた向き）にしなければならないのではないか」「他の人の領域を侵してはいけないのでないか」と考える子どももいるのではないかと予測し、
- ・「板に貼りつきさえすればどのようにも良い」
- ・「他の人の上に重ねたり、つなげたりしても面白い」

ことを積極的に伝え、実際にテープを長く引き延ばしてモノをくっつけてみせたり、他のモノと組み合わせながら貼る例を示した。

◎結果

これらの説明をけ、実際の制作時の場面では、付けるモノを選び、向きや組み合わせを考えながら、透明板に貼り付けていくプロセスの中で、

- ・誰かが貼りつけたものに他の子が付け加える
- ・複数名で話し合いながら作っていく
- ・他の人の真似をしてみる

といった、他者と協同的に制作する場面が見られた。また、貼り付け方についても、ためらいやとまどいは少なからず、自分たちが貼りたいものを、各自の意図に基づいて貼っている様子が見られた。(図－10、11)

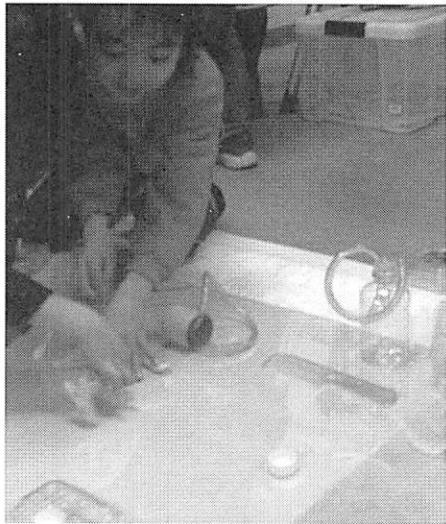


図 10 一緒に制作している様子



図 11 制作の様子

③遊びの展開

出来た作品は透明版に光をあて、スクリーンに影を投影し、そこに表われた影の世界を見る、自分たちの影も一緒に映す、作品の影に触れる、影を何かに見立てる、作品のイメージ世界で想起した動きをするなどの活動を行った。(図－12) 自発的に表われた遊びとしては、

- ・自分が貼ったものに影で触れる (図－13)
- ・キラキラしたもの、色がついているもの、丸いものなど性質に着目して自分の影で触れる
- ・すわる、寝転ぶなどしてゆっくり見ていく回、参加者が手影絵で画面の中を旅する、影でジェスチャーを行う (映っているものを食べる、動物の動きをする、自分が飛んだり泳いだりする、など)

等の活動が見られた。こういった子ども活動を受けて、遊びを広げるために次のような働きかけの工夫を行った。

◎働きかけの工夫

- ・頭にくっつけておもしろい帽子をみつける、線状の影を辿ってターザンごっこなどの遊び
- ・作品を光源に対して横に向か、影の変化を見る。
- ・影の大きさを変化させて、特徴的な所に集まる。

等の活動を提案し、映し出された影の世界を多面的に楽しむよう働きかけた。その結果、遊びにおける見立て活動が促進された。見立て活動については次章4に詳述する。

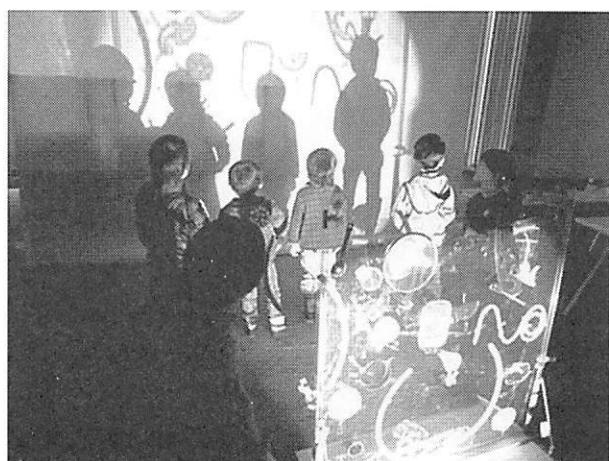


図 12 投影の様子



図 13 映し出された影を自分の影で触れているところ



図 14 ふり返りの様子

◎結果：影遊びを通して個別から部分、全体に表出するイメージへと視点の広がり、見立てイメージの共有を提案するなど、個人と全体を相互的につなぐような働きかけが効果的であった。このような、個人から全体へと徐々に交流を積み重ねる働きかけを、導入、制作、遊びの各段階で繰り返したことは、他の参加者と一緒に作ることに対して、抵抗感を減らす効果があった。

制作、遊び全体を通して、各自からわき上がって来る表現が合わさって新しい価値が生まれていた。

◎課題点：遊びの場面で、出来るだけいろいろな遊び方を味わってほしいという気持ちが前に出過ぎた回は盛り込み過ぎの印象となった。活動の魅力を深く味わうためにはより焦点化した働きかけが必要である。

④ふり返り時の働きかけ（図-14）

◎働きかけの工夫：活動終了後、部屋全体が明るい状態で作品を見て、どれが何に見えたかなど活動の経験について話しあう時間を設けた。遊びの活動をふり返り、物体が見立てによって見え方が変化していたことを振り返り、モノとイメージの関係について考える時間とした。

◎結果：参加した子どもたちは、ファシリテータの問い合わせ「これは何だったかな？」に呼応して、それぞれのモノの影の見立てについて思い出して発言していた。その発言が、遊び全体の流れを思い出して味わうふり返りの活動にもなっていた。

⑤片付ける

◎働きかけの工夫：片付け時においても、貼ったものをはがし、元に戻しながら作品世界上では意味を持っていたものが元の物体に戻る事を感じるよう、「これは○○だったね」など遊びの活動で出ていた見立てについて言葉掛けを行った。また、単に元に戻すことだけではなく、次の人も遊べるように、と声をかけることで、自分たちだけではなく前の人、次の人とのつながりを意識するよう働きかけた。

◎結果：はがしたモノに対して、「亀が箱に戻った」等のように、制作時とは逆の発想を楽しむ子どもも見られた。次の参加者の存在を意識することで、テープを1枚残らずはがし、綺麗にして次に受け渡すことに満足感を覚えている様子も見られた。

IV. 見立てについて

本実践では協同的活動の他に、造形表現面のねらいとして「見立てによるイメージの広がり」を体験することを挙げた。遊びの活動の中で、子どもたちは様々な見立てによる発言やジェスチャーによる身体活動を行っていた。これらの見立て活動を映像記録から分類すると、影の形や大きさによって誘発された活動、色彩による見立ての変化、子どもの発言やファシリテーターの言葉掛けといった言葉による見立ての発生、の3点が活動のきっかけとして見られた、各回に行われた見立て活動の詳細については資料2に示す。

V-1 形による見立て

横向きに投影された影に関しては「街みたい」「スタジアム」「ジェットコースター」などの建造物に見立てる、「オオカミ」「ペガサス」「鳥の口」など生き物に見立てる様子が見られた。図-15



図 15 横向きの影をジェットコースターに見立て指差しでたどっている様子

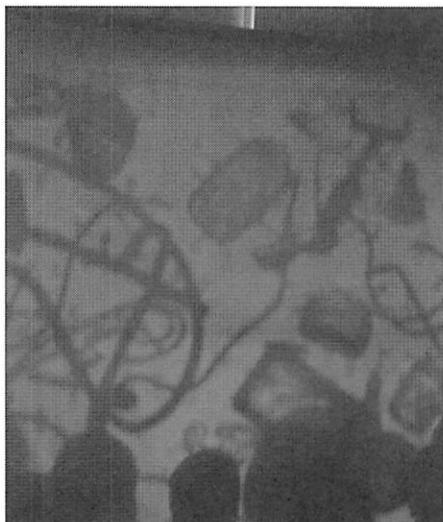


図 16 色彩付きで投影された影の画面

V-2 色彩による見立て 図-16

本活動では赤、青、緑、黄色、寒色系混色、暖色系混色の6枚のカラーセロハンを用意し、投影遊びの中で、数色の色光をあて、画面の色彩を変化させた。色によって見え方が変わり、誘発される遊び方も変化している様子が見られた。

〈具体的な色彩と遊びの例〉

◆青：夜、海、雨降り、水、川などのイメージ

夜や海にいる生き物を見つける場合と、自分がその世界の中にいる事を楽しむ場合があった。「夜」「おばけがいる」などの発言が見られた

影の見立て（海）：亀、ウミヘビ、さかな、亀、目、貝、クラゲ、たこ、ワニなど

ジェスチャー：すいすい泳ぐ、大きな魚になって影を食べるなど

手影絵：カニを作つて海の中を動き回るなど

◆黄：砂漠、夕焼け、お日様などのイメージ

砂漠）影をひさしに見立て、に日よけとして宿つたり、馬になって砂漠を旅する遊びが見られた。

◆緑：原っぱ、森、ジャングル

影の見立て：きつね、蜂の巣、チョウチョ、へび、ウサギなど

ジェスチャー：ウサギになってぴょんぴょんはねる、歩く

手影絵：チョウチョやとりを作つて森の中を羽ばたくなど

◆赤：火、暑いなどが多く、何かを見つけるより、暑いジェスチャーを楽しむ事が多かった

◆青と紫の水玉模様：雨が降ってきた、川から水が流れてきた、空の中など

影の見立て：雨宿りできるトンネル、空、屋根、蜂の巣、川の時は魚など

◆黄、緑、ピンク、青の4色混合：虹、そら、魔法の世界

影の見立て：飛んでいる時に休憩できるところ（枝など）

ジェスチャー：大きく羽ばたく、影につかまる、ピタッと止まる

手影絵：鳥、チョウチョなど羽ばたきながら影の世界を飛び回る

以上、色彩によって影の見立てや生まれる活動には様々なイメージのものが見られた。また、同じモノの影であっても色が変わった事によって、青の時→亀、4色の時→宝箱など見立てイメージが変わっていく様子も見られた。

N-3 言葉による見立て

図-17はある子どもによる「トンネル！」という発言を受け、トンネルの中に入っているところである。このように参加者の意見をもとに見方や遊びを広げる場面が見られた。他にも、「ここはどこかな？」「何かいる？」といったファシリテーターの言葉掛けによって、参加者が「空！」「鳥がいる」など答えて羽ばたくジェスチャーをするなどの活動が見られた。



図17 トンネルに見立てた影に入っている様子

V. まとめ

造形表現活動を通した「協同的な学び」「見立てイメージの広がり」を体験ためには相互交流を促すファシリテーターの働きかけはもちろん、多様なアイデアを引き出すための参加者設定、造形活動特有の制作手法や材料・道具のコーディネート、空間の設定、が必要であった。

本実践を、背景で述べた、媒体としての「モノ」と「環境」が生み出す活動に照らし合わせて考察すると、参加者がモノや素材を取り扱う行為を通して次の制作行為を生み出す「試行誘引性」を誘発するためには、技法を簡便化や持ち歩き可能な道具を選択すること、素材の種類と個数を潤沢に用意しておくことが効果的であった。見立てイメージを促進させる「連想増幅性」においては、素材となる身の回り用品のシルエット、向きによって形の見え方が変わるモノの選定、画面に色彩を与えること、参加者のつぶやきを拾い出して全体に働きかけるスタッフの言葉かけが効果があつ

た。協同的な制作、鑑賞を促す「作品共有性」については、全員が関わりながら制作を行うことが出来る画面の大きさ設定、事前につながり合うことの面白さを伝えておく働きかけが有効であった。

以上のように、目的とする活動を促すためには、それぞれ活動に適したモノの選定、環境構成、人的働きかけを学習環境としてデザインしておくことが、子どもたちの活動の質を高める結果に結び付くと考える。

註

- 1) 中野民夫 『ワークショップ—新しい学びと創造の場—』 岩波新書 p11 2001年
- 2) 手塚千尋 「ワークショップの学びにおける人工物（artifact）の概念と役割」 茂木一司編 『他協同と表現のワークショップ—学びのための環境デザイン－』 東信堂 2010年 p47
- 3) 莉宿俊文 『ワークショップと学び3 まなびほぐしのデザイン』 東京大学出版会（2011年）p53
- 4) 本実践はNPO法人CANVASが主催する「第8回ワークショップコレクション」にて実施されたものである。NPO法人CANVASは「こどものための創造の場と表現の場を提供し、豊かな発想を養う土壤を育てる」ことを目的に、ワークショップの開催、調査研究などの事業を行っている。第8回ワークショップコレクションはCANVASと慶應義塾大学メディアデザイン研究科が主催し、こども向けワークショップ・プログラムの全国普及と発展を目的として、2012年2月25日～26日の2日間に渡り開催されたワークショップの博覧会である。約90のワークショップが開催され、2日間を通して約74,000人の来場者があった。

資料1 かげとあそぼう！かげっこワールド プログラムの進行

下口

プログラムの流れ	参加者の様子
<ul style="list-style-type: none"> ●導入 <ul style="list-style-type: none"> ○影について知っている事を聞く <ul style="list-style-type: none"> ・今影見つけられるかな？ ・影で遊んだ事ある？ など ○スクリーンに影を映すにはどうしたらいいか尋ねる ○部屋を暗くし、プロジェクタを点灯する <ul style="list-style-type: none"> ・声を合わせて「3、2、1、かけ声(回によって異なる)」かけ声を言うよう誘う 	<ul style="list-style-type: none"> ●足下の影に気づく ●部屋の中の影をさす ●影ふみ、影オニ、影おり、影絵など答える子がいる ●「電気」「鏡」「暗くする」「太陽」などの答え ●声を出す事で一体感、期待感が高まる
<ul style="list-style-type: none"> ○参加者の影を映す <ul style="list-style-type: none"> ・自分の影がどれか気づいているか確認する ○ものの影を映しながら、向きによる見え方の変化や距離による大きさの変化を紹介する <ul style="list-style-type: none"> ・洗濯バサミ、植木鉢を使用 	<ul style="list-style-type: none"> ●手を挙げる、手を振るなどして自分の影を見る。 ●手影絵を作る参加者もいる。それを受けた皆でやってみる回もあった。
<ul style="list-style-type: none"> ○作例を見せる <ul style="list-style-type: none"> ・何が映っているかな？など見立てを提示する ・小道具(洗濯バサミ、植木鉢)とあらかじめ貼ってあるものの影の組み合わせについて提示する 	<ul style="list-style-type: none"> ●向きによって見えるものを言う(洗濯バサミ:さかな、宇宙人、ハサミなど、植木鉢:ボール、ライト、ぼうし など) ●最初からわかっている子もいる ●影に触れたくて手を伸ばす子 ●光源の方を見たい子 など <ul style="list-style-type: none"> ●作例の形から見立てたものを発言する(雪だるま、お花など) ●作例と最初に使用した小道具の影の組み合わせに対して発言する(お団子、時計、リボンなど)

○部屋を明るくし、作例を見る
 ・見立てや組み合わせの話を実物を前にもう一度する

●制作の話

○制作場所、使用物、道具の紹介

- ・身の回りのものがある事を紹介
 - ・組み合わせや向き、立体的でもよいこと、周りのひとつつながってもよいことを伝える。
 - ・テープの使用法:切り方、たくさん使っても良いなどについて伝える
 - ・これからみんなでここ(透明板)に自分たちだけの世界をつくってみてください
- 制作
- ・全員が取り組めているか目を配る
 - ・くっつけ方など戸惑っている子がいたら、話を聞きながら援助する
 - ・おもしろいくっつけ方などがあったら他の参加者にも伝える



●作品を見る

- ・出来た作品を台車に立てて、皆で見る。どのような影が出来そうか話し合う



- ・ゆきだるまの影はセロハンテープの芯2つであつたなど、見立てと物の関係に気づく

- ・くっつけ方についてファシリテーターの「こうしてもいいと思う？」などの問いかけに「いい」とか「ダメ」など答える。
 (思いついた事はなんでもやっていい。立てる、重ねるなどは「ダメ」という子もいるが、「どうしてダメかな」など聞いていて、安心してやっても良いことを伝える)

- ・物を手に取って選ぶ。パッと取ってすぐにつけに行く、じっくり選ぶ、而して見るなどさまざまである。

- ・物をくるくるまわして、貼る向きを検討する子
- ・あらかじめつなげてからくっつける子
- ・くっつけながら並べていく子
- ・他の子がくっつけたものに重ねたり、つなげたりする子

- ・他の参加者との関わりについては濃淡がある。(他の子と積極的にくっつけて広げていく子、重なってもいいかという子、自分の場所を一生懸命作り込む子など)

- ・あいている場所についていくために、だんだん作品が混じり合ってくる

- ・透明な物は映らない、網はすけないかもなどそれぞれの意見を言う

●あそび

(だいたいの筋はあるが子どもの様子や意見によって遊び方を変えていくので、回によって遊び方は異なる)

○部屋を暗くし、プロジェクタで照らし、作品をスクリーンに映し出す

- ・「3、2、1！」のかけ声をかけてもらう

○映っているものを見る

○自分が貼ったものに影で触れる活動

- ・タッチしてストップする

- ・あたまにくっつけておもしろ帽子ごっこ

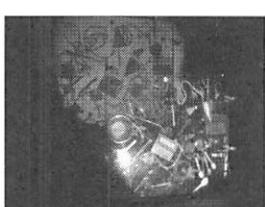
・届かない場合はどうすればよかったですか思い出すよう促す(後ろに下がって自分の影を大きくする)

- ・形みつけあそび、色みつけあそび

- ・線状の影を指の影でなぞっていく

- ・影から影へターザンのようにタッチして移動する

など



○台車を前後させて、映し出す大きさを変化させる

- ・大きさの変化を楽しむ

・大きくした時、作品の中に特徴的な形(トンネル、ハート、まるなど)があった場合には、そこに着目し、皆でそこに入ってみる



○台車を横に向けて、横向きの影を見る

- ・ナナメ、横で影の見え方が異なる事を見せる

- ・特徴的な形があれば、それに触れる、話を作るなど

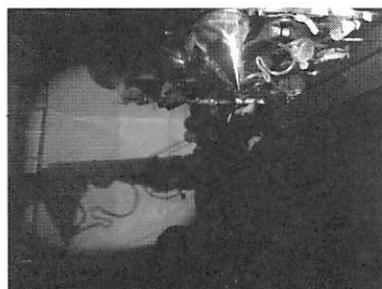
・作品が映ったときは歓声をあげる

・自分が貼ったものはすぐに見つける。触るためにスクリーンに近づく。飛び跳ねる。

・後ろに下がって自分が大きくなる事は嬉しそう。

・キラキラのもの、三角の物、色がついているものなどを見つける。

・○○に入る遊びは小走りにあつまり、ぎゅうぎゅうになったのち、前後に重なつてもいいことに気づくことが多い。一塊の影になったあと手を出して自分の位置を確認したりしている。



○色セロハンをかざして全体に色を変える

- ・青、赤、黄、緑、寒色系のまだら、4色のまだらの6シートを準備
- ・参加者の様子を見ながら2~4種の色シートをかざす。
- ・同じものの影が色が変わった事によって見立てが変わる
- ・参加者の意見をもとに見方や遊びを広げる。



・横向きに対しては「街みたい」「スタジアム」「ジェットコースター」などの建造物に見立てる場合と「オオカミ」「ペガサス」「とりのくち」などの生き物に見立てる回があった。

色セロハン遊び

するる、寝転ぶなどしてゆっくり見ていく回、参加者が手影絵で画面の中を旅する、影でジェスチャーを行う(映っているものを食べる、動物の動きをする、自分が飛んだり泳いだりする、など)などの活動が見られた

・青:夜、海、雨降り、水、川などのイメージ

夜や海にいる生き物を見つける場合と、自分がその世界の中にいる事を楽しむ場合があつた。

影の見立て(海):亀、ウミヘビ、さかな、亀、目、貝、クラゲ、たこ、ワニ など

ジェスチャー:すいすい泳ぐ、大きな魚になつて影を食べるなど

手影絵:カニを作つて海の中を動き回るなど

黄:砂漠、夕焼け、お日様 などのイメージ

砂漠)影に日よけに宿つたり、馬などになつたりした。

緑:原っぱ、森、一一一(何かもう1つよく出たのがあつた 要確認)

影の見立て:きつね、蜂の巣、チョウチョ、へび、ウサギ など

ジェスチャー:ウサギになつてぴょんぴょんはねる、歩く

手影絵:チョウチョやとりを作つて森の中を羽ばたく

赤:火、暑い などが多く、何かを見つけるより、暑いジェスチャーを楽しむ事が多かつた

寒色のまだら:雨が降ってきた、川から水が流れてきた、空のなか など

影の見立て:雨宿りできるトンネル、空)屋根、蜂の巣、川)魚 など

4色のまだら:虹、そら、魔法の世界

影の見立て:飛んでいる時に休憩できるところ

	<p>(枝など) ジエスチャー: 大きく羽ばたく、影につかまる、 ピタッと止まる 手影絵: とり、チョウチョなどで羽ばたきながら 影の世界を飛び回る</p>
○部屋を明るくする ・作った世界が明かりがつくとともにだんだん薄くなっていくことをみてもらう	
●ふりかえり ○作品をもう一度見る ・作品の前に集まり、先ほどまで見立てていたものが実際には何だったのか見る	<ul style="list-style-type: none"> ・影に自分の影で触れながら、明るくなるにつれて影が薄くなる様子を見る
	
○作品をはがして元に戻す ・はがしながら、遊びの時は見立てたものだった物体がもとの日常品に戻っていく事を伝える。 ・帰ってから、参加者自身の身の回りのものを光にかざすなどして影で遊んでみるよう提案する。 ・はがし終わったら、皆がはがしてくれたおかげで次の人も楽しめるようになった事を伝える。	<ul style="list-style-type: none"> ・作品の周りにすぐに集まる ・石けんケースが青光の時は亀、緑のときは蜂の巣など見立てと物の関係を思い出す
	<ul style="list-style-type: none"> ・片付けは皆熱心であった。とったものをスタッフに1つずつ渡す子、綺麗に並べる子、取ったものをいじりながら見ている子など
・挨拶して解散する。忘れ物などがないよう退出まで見守る。	

以上

資料2 参加者による見立てに関する発言 映像記録より抜粋

回数	子ども数	回の特色
1	男1 女3	ひさしのように飛び出した影の下であまやどり青・紫モザイク状色セロハン→魚が降ってきた色セロハン青:海 海の自転車→泳ぐ→ 緑:木にひっかかってる、草 →虹色 いろんなものに色がついた チーズみたい
2	男3 女8	自分が貼ったもの影に自分の影でさわる→おもしろ帽子ごっこ→オレンジ色どこだちいさくしたり、大きくしたり→お山に入る あまやどり水色まだらセロハン→青セロハン:雨、水の中、魚、タツノオトシゴ、えびみたいなの、緑:木 緑 草、葉っぱ、木 すわってゆっくり見ている、あそんでるひと 虹色 虹? おさかな かめ
3	男4 女7	横向けの影 : 「オオカミ」に見立て 半分黄色 おひさま さばく シマシマ 7人の小人みたい → 色青 「海だ」「目玉」ワカメやかにになる 色黄→さばく かけにやどる、水色緑:草原、バッタ、茂み、オランウータン 透明にもどる おさるさんみたい
4	男3 女9	手影絵 植木鉢導入 帽子にあわせてアクション 作例:見立て的に見る、組み合わせ 制作:口にしようなど 貼るときに透かして見ている 組み合わせて作る子、ホースで形をつくるなどさまざま ハート、お団子、まるなどかたちを作ったものがおおい 寝転んでみる→水色まだら→青 なんかおばけでる 真ん中の男の子影を触っている 緑→森の中 こわいよ くません、ウサギさん、おさるさんに各自なる →虹の中 とりになって影に止まる 横にする 壁みたい 大きく ハートに入る 消える(部屋を明るくする)とき「ぴゅっと消えた」
5	男4 女6	自発的に手影絵あそび 導入にも「リボンして」など積極参加 展望台などをつくってから貼る子が多い ものの役割についてきいてくる子多い 形:自転車、はやぶさ、カメレオン、へんなおじさんなど見立て 影と合体する遊び→ストップ!→すわって!→手を伸ばしてさわってみよう 青:水の中にごみが捨てられてる ごみひろい 黄色→電気の世界 虹色:レインボー、虹の中のまほう ステッキつかみ、グミ、入れ替えロープ 赤:暑いよー、ゆうやけ、火山 無色: 何かつかんだまま明るくする
6	男6 女4	ぞろぞろ、ぼよんぼよんなどいいながら貼っている あそび:5名ずつやってみる:大きく→小さく→横向きに ゆっくり座ってみてみよう:寝転ぶ子あり のんびりムードに およぐ 緑:森! へび くさ トマト たまご蜂の巣 虹:手影絵とりかチョウチョ 好きな所にとまる 見立てが多かったので振り返りよく話す はがしながら遊んでいる 保護者からお礼、拍手があった
7	男7 女4	参加者の兄弟大きい子が遠くから見ている わいわいいいながら作っている 他の人とつながっていいからね、など促す 長くつなげてからくっつける子が多い 全体的に立体的 あそび:影にタッチ 全員で前後して大きさを変える 色青:さかなつかみ 自分の手影絵 かに、たこ、ワニになってうごく 緑:動物いなってものを食べる 虹色:色探し ゆびさして影をなぞる、ストップ 指をぐるぐる動かして「ストップ」の合図で指し示している影の形をいう さしたまま世界がなくなるよ ふりかえり こういうの見てたなど
8	男6 女4	影をさわりたい気持ちいっぱい ものを選びながら、これうちのかなー?など はるものを見せにくる 向きを変えながら見せている つながり系 かぶせたりしている 热心に貼っている 網は予想では見えないとあって板がすべて映っている 色、形、キラキラなどみつけあそび→横向き 鳥みたい 色青:海かにさんで散歩する。石だ! 緑:温泉、もり、ぴょんぴょん、鳴き声 寝転んでみる 虹の世界:そら、とり、蜂、かに など かたづけ:テープなくなり、こどもが芯はてるわけにはいかない、透明板ほしがるなど

9	男 1 女 10	<p>線的表現多い 顔を作っている あそび：見てみる：顔に見える影→おじさん このおじさんをもとに色々展開する。 階段の前に自転車があつて、その自転車の人がおじさんなど モノレール、バス、子どもたちが焼き芋を引っ張っているなど 合体：子どもたちの影がおじさんの体になる 色：青：海 おじさんはダイバーに 子どもはさかな變成して泳ぎ回る みどり：はらっぱ：影にかくれんぼ（オニはおじさん） 黄色：犬の手影絵で散歩 大小屋を見つけて入る ふり返り、片付けの時もよくしゃべっていた</p>
10	男 4 女 5	<p>導入時から見立てに積極的。制作時「皆で全部つなげたら面白くなるね」発言あり よく見えるように小さくなろうか、と呼びかけると「じゃあ寝転ぶか」と発案する子 見る：ねこおじさん、僕の電車がない→あとでその部分を大写しにする 大きさ替え：吸い込まれてるみたい 横向き：スタジアム 色：青：「海に潜った」「たすけてー」泳ぐジェスチャー、泳いでから魚や貝を見つける 緑できるー？リクエスト有り。森の中、おばけ、野生動物がいる、 影絵で散歩（狐、オオカミ、魚もいる） 虹色：「キレイ！」外、空 とりやチョウチョになつて好きな影に止まる。 ふり返り：不思議そうに物に触っている</p>