

# 子どもを主役にするためのワークショップの提案 —金沢21世紀美術館での実践報告より—

齋藤 正人\*

## “The Child in a Starring Role” —A Workshop Proposal: From a Report of the 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa

Masato SAITO

要旨 社会的要請に応じた美術系ワークショップとは、学校教育支援、地域文化貢献、そして芸術環境の提供にある、との観点から考察を始めた。子どもを中心に据えて、それら3つに共通する重要事項を引き出して見ると、教育的要素を含む造形活動があげられる。そこで、教育的要素を含んだ美術系ワークショップの事例として、筆者らが金沢21世紀美術館で行った、「ねんどやきもの劇場」の実践報告をした。その事例を基に、ワークショップ参加体験から得られる子どもの成長と教育的効果について明確にすることを試みた。補強材料としたのは、事例から見られた子どもの行動（素材を通じた遊びの行為とそのプロセス）である。そこから明らかになったことは、①共同制作を通し他者への意識が働くことで、協調性や自律性が養われ、社会性を身につけて行くこと。②造形活動の中で、言語表現を伴った独自の世界観が表出され、個性として生まれて行くこと。これらを踏まえ、子どもを主役にするためのワークショップの在り方を提案することが本稿の目的である。最終的に提案したこととは、子ども本来の遊びを考え出す能力が、十分に発揮できる活動環境の創出であった。言い換えれば、他者と遊びを共有しながら、自己表現できる態度を育てて行くための「素材、時間、場所」を整えると言ったことである。このようなことが、子どもを主役にするための活動環境であるとして、ワークショップ指導者へ向けての提案とした。本稿を通観すると、美術系ワークショップの本質は、子どもの発達段階に関わりながら、複合的な人間形成を支援することにある、と提示することができる。そして、子どもの人間形成を目的とした美術系ワークショップの実践は、社会の要請に応じた美術家の仕事であり、美術領域の取り組むべき責任であることを確認することになった。

キーワード：ワークショップ 子ども 共同制作 造形あそび 金沢21世紀美術館

### はじめに

近年の美術領域では、子どもを対象にした美術系ワークショップが増加傾向である。美術家もまた、表現形式としてのワークショップを積極的に選択し始めている。この増加要因として考えられるのは、学校教育支援や地域文化貢献の役割を、ワークショップという新たな造形活動の形式に求めることにあると言えないだろうか。美術館や児童館、公園などの多様なワークショップ事例を見

ても、学校では体験できない造形活動や、日常にはない特別な芸術環境の提供に、美術領域に対する社会的要請の集中していることがうかがえる。

このような美術領域の新たな動向に注目すると、ワークショップを企画する美術家（指導者）としての役割は、大変重要であることが指摘される。重ねて、現在行われている美術系ワークショップについても、特に教育との関係を問い直す必要性が感じられる。美術系ワークショップには、必ずしも教育的要素が含まれているとは限らないからである。中には流行形式としてのワークショップを利用するような事例も見られる。例えば、次

\*さいとう まさと 文教大学教育学部非常勤講師

のようなワークショップに、教育との接点は見出せるだろうか。

子どもの造形行為が美術家の作品の一部(素材)であるという考え方、つまり美術家個人の表現手段として行う場合、このケースは、子どもにとっての貴重なアート体験となるが、一過性のイベント的な出来事と言える。話題性を求めるパフォーマンス要素が強いワークショップである。ここでは、子どもではなく美術家が主役を演じることに目的がある。それに対して、教育的要素を含むワークショップとは、次のようなケースである。子どもと美術家の共同制作の中で、子どもが主役となって活動することに重点をおく場合。ここでは、子どもの成長を支援し、継続して学んで行けるようなワークショップ参加体験を提供するものである。

上記のように、造形活動の目的によっては、ワークショップの主役が逆転してしまうことを確認しておきたい。したがって、ワークショップを企画する美術家(指導者)は、安易に美術領域の動向に便乗せず、ワークショップの今日的な意義を改めて捉え直す必要があるだろう。そして何よりも、子どもを主役にすることに焦点をあてた、ワークショップ企画の実践が大切なのではないだろうか。

本稿では、社会的要請に応じた美術系ワークショップとは、教育的要素を含んだ造形活動にある、との観点から考察して行く。まずは、筆者らが金沢21世紀美術館で行った、「ねんどやきもの劇場」ワークショップの実践報告をする。その事例を基に、ワークショップ参加体験で得られる子どもの成長と教育的効果について明確にして行きたい。最終的な目的は、子どもを主役にするための美術系ワークショップの在り方を、ワークショップ指導者へ向けて提案することである。

## 1 金沢21世紀美術館での「ねんどやきもの劇場」企画概要

筆者らが行ったワークショップ企画の概要と、その事例についての報告をする。それを本稿で考察して行く内容の補強材料としたい。

### 1-1 企画の趣旨と背景

「ねんどやきもの劇場」と題した本企画の構成は、①美術家5人の作品展示企画、②石川県の子どもたちとのワークショップ企画、この2本構成である(本稿では②のワークショップ企画に限って見て行くことにする)。

ワークショップを開催した石川県金沢市は、ユネスコ創造都市ネットワーク<sup>1)</sup>において、「クラフト創造都市」の認定を受けている(平成21年6月8日認定)。国内においては、デザイン分野の神戸市、名古屋市に続いて3番目の加盟都市であり、クラフト分野での認定は国内初である。認定理由は、地域固有の伝統工芸を育ててきた「手仕事のまち」を評価されたことによるものである。今後も魅力ある文化活動と、革新的な産業活動の連環によって、ますます街の活性化が図られると期待されている。

本企画は、そのように文化を都市づくりに企図する金沢市にあって、ラジオ局のエフエム石川<sup>2)</sup>により開催(開局20周年記念事業)された。ラジオ局ならではの試みとしては、ワークショップを会場から生放送したことである。会場の様子や子どものインタビューなど、ラジオから発信された情報は、リアルタイムで広く市民の関心を集めた。本企画においてのエフエム石川は、地域に根差し、自らの文化を育もうとする重要な社会的役割を担うことになった。社会貢献と文化を牽引するその姿勢に、賛同者が多かったことも事実である。

開催の趣旨は、「子ども、美術、文化」を中心に据え、芸術文化の振興を図るものである。今回プロデューサーを務めた中村錦平氏<sup>3)</sup>は、企画の

趣旨を次のようにも語っている。石川県の子どもたちとのワークショップを、「文化を鍛えるための企画」<sup>4)</sup>として位置づけること。さらに、「本企画のような新たな試みを、評価できる市民を育む」<sup>5)</sup>と言った狙いがあることを、企画開催へ向けて明示している。

中村錦平氏の言うそれは、文化を保護することが行政の仕事であるならば、文化を育んで行く原動力は市民である。そして、これまでの文化を刺激し新たな文化を仕掛けるのは、今回のような企画者や美術家の仕事であるということになる。中村錦平氏は、三者の立ち位置を明確に示し、本企画によって金沢市民（参加した子どもを含む）と、これからの文化を語る舞台を創ったわけである。本企画が、新たな文化を発信する文化拠点としての機能を果たしたことも主張しておきたい。

#### 1-2 企画の基本構成（図録データより）

企画名：「中村錦平プロデュース『ねんどやきもの劇場』5人のホープといしかわの子どもたち」

作品展示期間：2011年1月19日～2月12日

会場：金沢21世紀美術館 市民ギャラリー A

ワークショップ開催日：2011年1月22日、23日、29日、30日、2月5日、6日（計6日間）

ワークショップ参加者：金沢市を中心とした子どもたち 合計387名

プロデューサー：中村錦平

美術家スタッフ：加藤亮、齋藤正人、塩澤宏信、中田ナオト、福本歩

アートコーディネーター：倉本紀久子

企画協力：中村洋子、アートアソシエイツ八咫、ふなばしアンデルセン公園こども美術館

協力：石川県九谷焼技術研修所のみなさん

主催：ねんどやきもの劇場実行委員会、エフエム石川

共催：金沢21世紀美術館 [(財) 金沢芸術創造財団]

後援：石川県、金沢市、金沢市教育委員会、北國新聞社、北陸中日新聞社、NHK金沢放送局

#### 1-3 ワークショップの目的と内容

今回のワークショップは、金沢の文化を鍛えると言った狙いから、以下のような内容で開催された。

ワークショップの素材には、地域の産業である小松瓦の原料（瓦粘土15トン、約1メートル立方の塊15個）を用意した。その粘土で石川県の地形1万分の1を、美術家5人と子どもたちが共同制作した。次代の文化の担い手である子どもたちと、石川県の過去、現在、そして未来を地形上に造形したわけである。そのことにより、金沢固有の文化に、誇りと将来性を感じられるよう願いを込めた企画であったことを付け加える。本企画は、子どもを文化や美術に関連づけ、教育的要素を含んだワークショップとなった。

ワークショップの目的としたのは、石川県の地形を共同制作する中で、子どもたち全員が主役になる活動環境を整えることであった。子どもたちは、共同制作を通して他者との違いを認めながら、自分の役割を見出し、共同関係の仕組みを学んで行くと考えられる。その中で、自己表現できる態度を育てて行くことが目的であった。

#### 1-4 ワークショップの進行方法

ワークショップの始まりに、「みなさんが造形する粘土は、最後に高温で焼いて瓦となり屋根を飾ります」とプロデューサーから子どもたちへ説明がされた。使用した粘土は、水を加えて練り直し、小松瓦にリサイクルされることになっている。生活の中で身近な製品として利用されていること、そして焼成することで粘土が変化することの具体例をあげ、子どもの粘土素材に対する期待感と興味を引き出すことから始まった。

進行としては、子どもたちの年齢が均等になるよう5グループに分け、5人の美術家スタッフと

チームを組んだ。参加した子どもの年齢は、「2歳1人、3歳38人、4歳46人、5歳60人、6歳58人、7歳39人、8歳45人、9歳37人、10歳22人、11歳9人、12歳4人」であった。1日の参加者は60名前後で、昼休憩を挟んで4時間の制作である。

各グループに別れた後は、700平方メートルの会場に石川県の地形を制作して行った。第1段階は、方位を合せ石川県の地形1万分の1（全長約20メートル）の縮尺地図を床に写し取ること。次に、能登半島に面した日本海、隣接する県境を確認し、空港や駅、公共施設、金沢城の位置を子どもたちとマークして行った。続いて、自分の家や学校、馴染みの場所などを造形することを行った。

ワークショップの開催日は、展示会期中の毎週土曜日、日曜日（計6日間）である。6日間のワークショップはリレー形式で行われ、参加者は毎回違う子どもたちである。よって、前回の子どもの続きや、アイデアをさらに展開するなどして、順次、次回へと引き継いで行くスタイルで行われた。

#### 1-5 ワークショップの結果として

子どもたちと美術家スタッフが共有した時間は、「巨大な石川」の造形へと導いてくれた。単なる粘土遊びに終始せず、子ども本来の好奇心や能力を引き出すことができた。それだけではなく、子どもたちは共同制作を通して、何よりも変化（成長）して行ったことを強調しておきたい。このことは、第3章で詳細に報告している。

想定していなかった結果としては、子どもたちの目と手が作り出す「石川」を通して、大人たちの文化や地域理解への関心を高めたことである。子どもの視点を介した「石川」を見ることで、大人たちのこれまでの意識や感覚が刺激され、固有の文化を再考する契機となった。この大人の変化については、また次の機会に解明してみたい。それらを解明することで、「子ども、美術、文化」をつなぎ合わせる手段として、ワークショップの

有効性が、また違う角度から証明できるだろう。

## 2 「粘土素材」ワークショップの実践から見られた子どもの行動

以上のように、「ねんどやきもの劇場」のワークショップ企画を概観した上で、その事例を基に考察を深めて行くことにする。まずこの章では、ワークショップの中で見られた子どもの行動についての報告をする。

ワークショップに参加した子どもたちの年齢は、2歳から12歳までの子ども、合計387名であった。子どもたちの発達段階にもよるが、素材の扱い方と行為（遊び方）の關係に特徴や違いが見られた。そこで、使用した粘土素材について少し触れたあと、子どもたちの行動を「素材と行為」の關係に注目し、年齢別にその行動を見て行くことにする。

### 2-1 素材としての「粘土」

子どもが造形する素材の準備として、素材に対する期待感と興味を十分に満足させられるかどうかは重要である。なぜなら、扱いに不自由のある素材や技術を要する素材では、子どもの好奇心や遊びの欲求を引き出すことができないからである。

今回使用した粘土は、抵抗感（反発する力）が素材の特性でもある。そこで、握力の弱い幼児でも、手で千切れる程度の硬さに水分量を調節することが重要であった。そのことで、手で握ったり足で踏みつけたりと、体全体の運動を引き出すことにつながった（図1）。また、粘土は子どもたちの行為によって瞬時に形を変え、その形を留めることができる。この粘土特有の可塑性は、身体的実感を伴うため、子どもの行為を活発にさせる有効な素材と言える。

このような粘土素材の特性を活かし、今回のワークショップは行われた。以下に、そのような粘土素材に注目しながら、子どもの行動を見て行

くことにする。

## 2-2 「素材と行為」の関係から見られた年齢別行動

### 〈幼児から小学校低学年〉

小学校低学年までの行動を見ると、粘土を「ちぎる、丸める、並べる、つなぐ、積む」といった単純な行為が1つの特徴となっている（図2）。粘土の量、触覚、動きの自由度から、直感を刺激し感覚的に形を作り出している。ここでは素材と行為が一体となって、自ら遊びを生み出し体全体で表現をしている（図3）。粘土素材は、子どもたちの行為で瞬時に形となることから、遊びの欲求を引き出しさらにアクションを強めて行った。

小学校低学年くらいまでの行動では、作品という意識より、自らの行為を満足させることに活動目的があるようであった。

### 〈小学校中学年〉

小学校中学年くらいの子どもたちは、粘土の触感を楽しみ、扱いに慣れ始めると、「並べ方にこだわる、つなぎ方の工夫をする」など、表現がより創造的になってくる。また、高く積み重ねる競争や、長く伸ばしていたものを隣の人と合体させて1つの作品を協力して作るなどの行動が見られる（図4、図5）。

このように、周囲を意識して真似をしたり競争したりと、1人遊びからグループ活動への変化が始まった。それに伴い、自分の「なわばり」を確保したり、自分の存在の主張や道具の取り合いなど、考え方の違いからけんかにも発展し出した。

### 〈小学校高学年〉

小学校高学年になると、「自分のイメージに合わせて粘土の量を決める、細工して組み立てる」など、計画性や構成力が出てくる。また、積極的に道具を用いて道具の効果を理解できるようになる。さらに、場所との関わりから発想し、作品



図1 身体的実感を伴った行動「体全体の運動」



図2 単純な行為の繰り返し行動「丸めて並べる」



図3 素材と行為が一体となった行動「乗物に見立てた遊び」



図4 他者を意識した行動「高さ競争」



図5 他者を意識した行動「同じ作品を協力して作る」



図6 作品と向き合う行動「独自の世界観が表れ始める」

の見え方にも意識が働く。作っては壊し修正するなどして、表したいことへの技術的アプローチを繰り返し行えるようになる(図6)。

小学校高学年では、作業と同等の思考する時間を大事にし、自身を納得させることに集中しているようでもあった。

### 2-3 子どもの衝動的行為としての「破壊」

次に、造形活動での子どもの破壊行為について考えてみたい。完成した作品を壊す行為は、主に小学校低学年と中学年で頻繁に観察された行動である。

子どもは、作る時間に集中し充実感を得ている。しかし、作品がある程度の完成を見ると、壊すことを突発的に始める。作ることに壊すことに執着し、大変活発な行動である。子どもにとっては、必ずしも完成させることだけが目的ではなかったことになる。作ったものを壊すことで、むしろそれまでの行為に達成感を得ているようでもあった。作ることと壊すことの2つの異なる流れが、時間と共に1つになることで、子どもの間では遊びの欲求として育って行ったのである。子どもは遊びを考え出す天才であった。

このような破壊行為で特記するべきは、破壊して終了ではなく、壊した後も新たに作り始めるといった意欲的な姿勢である。時間を持て余し、活動に飽きたわけではないのである。したがって、破壊に見られた衝動的行為を、新しいことへの期待感を込めた、前向きな行動と捉えてもいいのではないだろうか。子どもは、壊すことでそれまでの時間を総括し、次の形に経験として活かす術を身につけている。壊す瞬間に生じるエネルギーこそ、新たな創造の契機となって行くのであった。

以上のように見てきたことは、粘土素材を通しての子どもの行動である。年齢や発達段階によって、素材の扱い方や遊びの行為に違いが見られたことを報告した。また、共同制作の環境では、他者との関係を通して、子どもの遊びが育って行くことを重要な指摘とし、次章に引き継ぐことにす

る。

### 3 ワークショップ参加体験から得られる子どもの成長と教育的効果

前章のような、「素材と行為」の関係から確認された行動を踏まえ、子どもの成長（変化）を、より具体的にまとめることにする。また、ワークショップ参加体験から得られる教育的効果の所在も明確にして行く。

#### 3-1 共同制作する中でのグループ形成と社会性の関係

子どもたちの造形活動の経過を観察すると、次のような変化が見られた。

- ①各自が制作場所を確保し、周囲と一定の距離を取って1人遊びを始める。(図7)
- ②環境に慣れるに連れて、他者の真似をしたり、競争したりする積極的な子どもが出てくる。(図4)
- ③競争などの関わり合いを通して、他者を意識し、次第にグループ活動に展開する。(図8)
- ④グループ内で共通の遊びのルールを考え出す。
- ⑤ルールに沿って自然と役割分担ができ、1つの作品を協力し、そして全体の一員として働くことに喜びを感じ始める。(図9)
- ⑥他者の行動や表現にも興味を示し、また、言葉を操り意思や感情を言葉に表すようになる。
- ⑦各自が素材と向き合う時間を確保し、独自の世界観を表現できるようになる。(図6)

このような段階を経て、1人遊びからグループ活動に展開し始めると、子ども同士が互いに協力するような行動の変化が見られる。グループ内では、指示を出すリーダー役、粘土を切って運ぶ役、粘土を丸める役、細かい作業を担当する役などの分担が自然に決まってくる。子どもたちは、グループ内でそれぞれの性格に相応しい役割を見出



図7 周囲と距離を取って1人遊びを始める



図8 1人遊びからグループ活動に展開する



図9 役割分担をして全員で共同制作する

し、自分の仕事をしながら共同して作ることに充実感を得ている。ここでは自主的にその役を請け負っているのも、誰もが主役になった気分で活動しているようである。そして、自ら考えた遊びのルールをグループ内で共有し、さらに新しい遊びを作り出して行くことに活動目的があるように思える。当然グループ活動になると、意見の違いなどからけんかにも発展はするが、それは他者の存在を意識することであり、認めることにもつながっている。この他者との関わり合いが、造形活動に高揚と緊張を持ち込むことになっていたと言える。

子どもの活動経過の観察から言えることは、共同制作を通して、他者の尊重や協調の重要性に気づき、社交性やコミュニケーション能力を鍛えて行くこと。また、子ども同士の遊びの中から、次第に自律性が備わって行くことを確認することができる。このように見てくると、ワークショップでは子どもたちを共同制作へ導くことで、子どもの集団意識を育て、そして集団の中から社会性を養う活動として、教育的効果が期待できると言えないだろうか。子どもが主役となって活動する環境を整えることで、自己表現できる態度が育まれて行くことになるのである。

### 3-2 造形活動の中での言語表現が育む個性

子どもは造形活動の中で、様々な言葉を用いて意志や感情、または置かれた状況などを説明しようとする。実際に、何かを要求する場合、喜びなどを表現する場合、自己との対話をしている場合など、様々に使い分けることができていた。子どもは言葉を操り、言葉で表現することにおいても貪欲であった。

造形活動の中で発する言葉は、子どもの世界観の表出を後押ししていると考えられる。それは、造形活動としての密度を高める効果もある。例え独り言のような言葉であっても、言葉にして発することで、自己を解放し、また、客観的な自己の了解にもつながる。今までの行為や状況を独自の

言葉で表現させることで、次第に行動や性格を特徴づけ、個性として育んで行くことになる。造形活動と並行して、積極的な言葉を引き出して行くことが、子どもの世界観を表出する原動となって行くのであった。

このことから、美術系ワークショップは、造形活動と言語活動の両面を視野に入れ、子どもの個性の確立を支援することが大切であると言える。そしてそれは、ワークショップの教育目的とも成り得るのである。言葉での表現力と、造形上の創造力との融合が、子どもの生きる力となって行くのではないだろうか。

このように考えてみると、美術系ワークショップとは、特別な環境と言うわけではないように思える。子どもの好奇心や遊びの欲求を満たすための「素材、時間、場所」を提供するだけのことではないか。適切な「素材」と十分な「時間」の確保の中から、子ども本来の遊びを考え出す能力が発揮される。その遊びを他者と共有する「場所」の中から、集団意識を育み、子どもたち自らで協調性や自律性を身につけて行くのであった。つまり、遊びを通じての他者との関わり合いが、社会性を養い、個性を育んで行くということである。

これらを可能にするワークショップ環境については、次の章で提案する。

## 4 指導者へ向けたワークショップの提案

以下は、本稿の目的である子どもを主役にするための美術系ワークショップの在り方をまとめたものである。ワークショップ指導者の役割として、「観察、助言、援助、見守り」の4つの段階に項目分けした。ただし、子どもの年齢と人数、企画の目的や背景などによって、ワークショップの進行や指導法が変わってくることを記しておきたい。画一的なワークショップを行ったのでは、それぞれの子どもを主役にする環境を整えることができないからである。大切なことは、前章までで示された、ワークショップ参加体験で得られる

子どもの成長と教育的効果を、計画に入れて実践することなのではないだろうか。

#### 4-1 指導者としての役割「観察」

ワークショップを行う上での指導上の注意点を2つ記すことにする。①子どもの行為の制限、または誘導を行わないこと。②子どもの感情の操作を行わないこと。これは、子どもの活動環境を守ると言うことである。指導者は、必要以上に声掛けをしたり、大人の時間を押し付けたりせず、子ども同士の遊びへの展開を心掛けたい。第3章で報告したように、子どもは自分たちでグループを形成し、言語を伴った活発な造形活動を行うことができる。子どもが熱中している時こそ、子どもたちの世界へ入って行くタイミングの見極めが大切である。

このように、子どもたちの行動と心的状態の観察の中から、指導者としての役割が始まると言えよう。そのことで、独自の世界観の表出や、子ども同士の遊びの共有が可能になるのである。

#### 4-2 指導者としての役割「助言」

造形活動の目的は、子どもの心を解放し、自己と向き合う時間を支援することでもある。それらを可能にするのは、子どもたちの積極的な言葉を引き出すことである。子どもの言葉が独自の世界観として育てて行くような助言の工夫が必要である(図10)。

造形活動で大切なことは、子どもの言葉と発想の先に進み過ぎた現実的な助言を避けることである。子どもたちと同じ時間を共有することで、助言のタイミングとその内容は見出されることになるだろう(図11)。

#### 4-3 指導者としての役割「援助」

子どもだけで思い通りの形を作ることが難しい場合、適宜、援助の必要な瞬間がある。しかし、例え結果の見える行為であっても、すぐには加勢せず最後まで続けさせる。それでできなかった場



図10 子ども独自の言葉を引き出し、その世界観を制作へ活かすための助言中(指導者として)



図11 子どもと共同制作する中で、助言のタイミングを図っている(指導者として)

合は、今一度挑戦する意欲につながるよう、制作途中での良さを引き出し評価することである。必ずその子どもならではのこだわりが見られるので、そのことを誰とも違う個性として伸ばすような援助を心掛けたい(図12)。

指導者は、ワークショップの結果や目的意識にこだわり過ぎるあまり、子どもたちの状況を整理しようとしてしまうことがある。しかし、子どもの予定外の行動に否定的な言葉を掛けたり、態度を示さないよう注意が必要である。間違っても手本を示し、手順通りにやらせるような援助だけは避けるべきであろう。



図12 技術的問題から制作意欲を失わないよう、ヒントを与えながら援助をしている（指導者として）

#### 4-4 指導者としての役割「見守り」

最後に、指導者の役割で大切なことを1つあげておきたい。それは、助言と援助に徹してしまわないことである。大人が口や手を出し過ぎると、子どもは大人の助けに頼ったり、褒められる行動を意識してしまう。そこで、見守りと言うことが指導者には必要と言えるのである。

子どもは、できなければそれなりに思考し工夫をする。また、周囲と助け合うための言葉によるコミュニケーションを図ることも積極的に行う。共同制作では、グループの中で遊びを共有し、喜び合ったり意見をぶつけ合ったりと、子ども同士が高め合う時間を大切にしなければならない。まずは、子ども本来の能力と場に適應する柔軟性を信じることではないだろうか。

造形活動での見守りとは、決して放ったらかしではないのである。しっかりと見ていることが大事で、子どもの言葉や行動の変化を捉え、必要な時には褒め、ヒントを与え、行為が助長した場合は理解できるように正すことである。そして、本当に困った時は助けてくれるのだと、子どもたちが安心感を持てる環境作りに配慮することなのである。

以上のようなことを、子どもを主役にするためのワークショップの在り方として提案したい。子どもそれぞれが主役になって活動するための「素材、時間、場所」の活動環境を整えることで、子

どもたち自ら成長して行くことが期待できるのではないだろうか。

#### まとめ

これまで筆者らが金沢21世紀美術館で行った、「ねんどやきもの劇場」の事例を基に、美術系ワークショップ参加体験から得られる、子どもの成長と教育的効果について考察してきた。そこから明らかになったことは、①子どもは共同制作を通して社会性を養って行くこと。1人遊びからグループ活動へ展開することで、他者への意識が働き、協調性や自律性を身につけて行くことの確認ができた。②造形活動の中から個性を育てて行くこと。素材と行為の関係から遊びの欲求が高まり、そして言語活動を伴った独自の世界観が育まれて行くことを確認した。

それらを明確にした上で、本稿の目的であった子どもを主役にするためのワークショップの在り方についての提案をした。今回見出された提案は、子ども本来の遊びを考え出す能力が、十分に発揮できる活動環境の創出であった。言い換えれば、他者と遊びを共有しながら自己表現できる態度を育てて行くための、「素材、時間、場所」を整えると言ったことである。このようなことが、子どもを主役にするための活動環境であるとして、ワークショップ指導者へ向けての提案とした。

本稿を通観すると、美術系ワークショップの本質は、子どもの複合的な人間形成の支援にあると言える。したがって、教育的要素を含む美術系ワークショップを実践することは、社会の要請に応じた美術家の仕事であり、美術領域の取り組むべき責任であることが強調される。子どもの発達段階に関わり、その中で子どもの笑顔を引き出す造形活動は、美術家にとっても創造的な瞬間であると言える。今後も子どもの人間形成を主眼にした美術系ワークショップは、社会的にも重要な役割として注目されて行くと考えられる。そして、「子ども、美術、文化」をつなぎ合わせる有効な

ワークショップ形式は、美術領域の1つの表現様式として確立されて行くことになるだろう。

【注】

- 1) ユネスコにより2004年に創設され、映画、デザイン、文化、工芸などの7分野から、世界でも特色ある都市を認定するものである。
- 2) 石川県全域をエリアとするFMラジオ局（金沢市彦三町）。1990年の開局以来、音楽を中心に据えた番組や、各イベントを発信している。
- 3) 金沢市出身で東京都在住の現代陶芸作家。1969年、J.Dロックフェラー財団フェローで渡米。1993年、個展「東京焼・メタセラミックスで現在をさぐる」で第44回芸術選奨文部大臣賞受賞。他、国内外の講演活動、展覧会企画多数。現在、多摩美術大学名誉教授。
- 4) ねんどやきもの劇場実行委員会『中村錦平プロデュース ねんどやきもの劇場』4項参考。
- 5) 上掲書、11項参考。

【参考文献】

- 佐藤完一郎『美と教育のポエジアⅡ』北冬書房、2004年  
高杉自子『新保育内容講座第4巻 言語』光生館、1983年  
東京芸術大学先端芸術表現科『先端芸術宣言！』岩波書店、2003年  
中川織江『粘土遊びの心理学』風間書房、2005年  
ねんどやきもの劇場実行委員会『中村錦平プロデュース ねんどやきもの劇場』エフエム石川、2011年  
森上史朗『新保育内容講座第2巻 社会』光生館、1983年

【図版撮影】

- 齋藤正人：図13～図16、図25  
橋隅紀夫：図23  
榊野正博：図1～図12、図17～図22、図24



図13 作品部分「金沢城」



図14 作品部分「恐竜」



図15 2回目進行状況



図16 3回目進行状況



図17 子どもの表情



図18 子どもの表情



図19 5回目制作風景



図20 子どもの表情



図21 子どもの表情



図22 6回目（最終日）制作風景



図23 作品全景「石川県の地形1万分の1」



図24 説明を聞く子どもたちの様子



図25 修了証を受け取る子どもたちの様子