

第6類

## 大型遊具制作についての実践報告

林 有紀

HAYASHI Yuki

児童教育学科の選択科目である幼児美術は、大型遊具の制作を通じて「学生が制作活動における充実感、達成感を得ること」を目標として開講されている。

2006年度より、遊具制作の素材として「木材」、「プラスチック樹脂」に新たな試みとして「布」の分野が加わった。この分野を担当するにあたり、学生が受け身の姿勢ではなく、自ら興味を持ち、物を造る楽しさを感じることができる環境を提供できる取り組みを試行錯誤し現在に至る。この授業の内容、制作過程と、現在までのこの4年間で制作されてきた作品を振り返り、このカリキュラムが学生に何をもたらしているかを考察する。

キーワード：自由制作、創意工夫、達成感、自己肯定感

### 1. はじめに

幼児美術という科目は、児童学科の科目の中でも特色のあるカリキュラムの1つであり、大形遊具の個人制作を通して学生の個性、独創性を育成することを目標に開講されている。

この授業は開講から今年で33年を迎え、現在は素材別に、木材、プラスチック樹脂、布、の3部門に分かれている。

そのうち私が担当している布工作（ソフトオブジェ）は2006年から開始し今年で4年目になる。

布を用いて、大形遊具を制作することを提案したのは、ある人形作家による、ユニークでインパクトのある、しかも愛嬌のある「大きなぬいぐるみ」の制作現場を見たことがきっかけであった。

布という身近で柔軟性のある素材は、あらゆる応用が可能で、学生が、それぞれの感性を生かし個性に富んだ作品を制作することに有効である。この題材なら学生が興味を持って取り組むことができ、また幼児教育の現場で活躍するアイテムを作ること発展させることができるであろうと思い、布素材を用いた大型遊具制作を考案

した。

この素材での制作をスタートさせた当初は手さぐりの状態で、他の教職員の協力、助言のもと、様々な試みを重ねてきた。おかげで現在までの4年間、多種多様な作品が制作されてきた。

幼児美術で制作される作品はスケールの大きな物が多く4月の段階で、受講生からは「なんだか大変そう」「私には無理そう」という不安な声を聞くことも多い。

しかし、毎年提出期限に追われながらも、受講生は全員作品を仕上げ、自分なりの成果を上げている。

今回改めて、現在までの学生の完成作品と制作手順を振り返り、反省も交えながらこの大型遊具の制作が学生にもたらすものについて考え、今後如何に発展させていくことが可能か、現時点での考えをまとめた。

### 2. 方 法

調査期間：平成19年4月～22年3月

調査対象：夙川学院短期大学児童教育学科 幼児美術（布工作：ソフトオブジェ受講生）

手続き：授業での学生の制作過程をたどり、その制作活

動が学生になにをもたらすか検証する。また完成作品を振り返り、今後の布の分野での大型遊具制作の発展の可能性を考察する。

### 3. 授業の展開と考察

#### <幼児美術の授業形態>

幼児美術の授業の大まかなスケジュールは、下記のとおりである。

#### 4月 授業初日 ガイダンス

内容の説明及び参考作品等の観賞  
(スライド作品で過去の代表的な作品を紹介)  
その後各素材別分野に分かれる。

#### 4～5月 プランニング

学外授業として、神戸のボーネルンドを見学  
素材研究

#### 5～6月 試作品の作成

#### 7月～本制作開始 卒展テーマ設定及びポスターの原画の製作・決定を含む

#### 2月 完成(授業最終日)

第33回幼児美術講座卒展で展示発表

この幼児美術という科目は通年の選択授業として開講されている。大きな特徴の1つは、制作に充てる時間が余裕をもって取られていることである。学生はじっくりと自分のペースで制作活動に臨むことができる。

また、制作された作品は活動の集大成として、学外で発表される。毎年、神戸県民会館のギャラリーを会場として幼児美術卒業制作展が開催されてきた。今年で33回目を迎える。

美術系の大学では卒業制作展として学生の作品を学外で発表することは一般的であるが、他学の児童学科では見られない本学独自の試みである。

#### <作品の内容とテーマ>

この科目の目標は「個人制作を行う上で各自の個性や独創性を大切にし、創意工夫しながら物を作る楽しさや完成時の喜び、充実感を体験すること」である。

「子どものための大型遊具制作」という共通のテーマ

のもと、興味のある素材の分野に分かれ、作品内容は各個人で計画、決定する。

#### <ソフトオブジェ制作・授業のながれ>

##### ① 個人制作への導入

～作品見学～

参考作品の見学を実施。

##### ○幼児美術作品展

毎年4月に図書館ギャラリーにて卒業生の買い上げ作品、他、幼児美術で制作された作品が展示される。会場では作品を観るだけでなく、実際に手で触れ、作品を体感する。

##### ○神戸ボーネルンド見学

近年、学外授業として校外の施設「神戸ボーネルンド」にて見学を行っている。この施設では係員による遊具の説明を受けた後、実際にその遊具での遊びを体験する。

##### ② 作品のプランニング

～年間計画～

遊具の見学の経験をもとに、自分の作りたい作品のイメージを大まかに描き、幼児教育の授業の年間プランを軸に、教員との相談のもと、各個人の制作計画を立てる。

個人制作のため、各個人の経験値と力量に応じた達成目標を設定させる。

特に一年という長期間の中での制作の時間配分に注意し、指導する。

～素材研究～

現在、ソフトオブジェ分野で使用する主な材料は、綿布、布団綿、ウレタンスポンジである。

これら基本の材料を元に、作品制作に必要な素材を、各自調達するよう指導する。

表面素材：各種生地、毛糸、羊毛、など

詰め物として：紙筒、ペットボトル、スタイロフォーム、など。

この授業では廃材利用も行い、各家庭で不要になった衣類、端材など積極的に持参するよう学生に呼びかけている。



又、他学科の協力により不要になった材料（家政学科から各種生地、毛糸など、美術学科から羊毛）を譲り受けることができた。

使用する布地には既成の生地にペイントを施し、オリジナルの布地制作を造形あそびの感覚で取り入れている。



### ③ 試作品の制作

#### 1. 型紙作成

自分の作りたい作品をイメージして紙に描く。  
そして、そこから型紙を作成する。

又は、既成の型紙を自分イメージに近づくようアレンジし独自の型紙を作成する。

#### 2. 型紙を基に各自で制作した布地で試作品の制作。



### ④ 本制作

1. 試作品をもとに大きさを決め拡大する。
2. 縫製
3. 中身を詰めて形を整える  
(または中身を制作し、布で覆う)
4. 付属品や顔のパーツなど取り付ける
5. 完成

#### ～作業風景～



#### ～完成作品例～



### ⑤ 学外での作品の発表

木工、プラスチック樹脂の作品とともに、卒業制作展  
会場で展示する。

# <過去4年の完成作品についての考察>

現在までの学生による完成作品はおおまかに次の二つに分類ができる

- ① [視覚に訴え、物としての面白さを重視した作品]  
見た目にインパクトがあり、その作品の存在がその場の空気を楽しく演出し、癒しをもたらす効果を持つもの。(子どもが触れたり、抱きついたりすることは可能である。)
- ② [遊具としての機能性を重視した作品]  
作品そのものが、遊具としての形態であるもの。又、座ったり、乗ったりが可能で、子どもが直接その作品を使って遊ぶことを前提として作られたもの。

最初の一年目の授業では、指導する立場の私自身にも[布工作＝(イコール)ぬいぐるみ]という既成概念があり、①に該当する作品が多数制作された。

しかし作品が、卒業制作などで学校から外の世界に展示され、子どもたちの遊ぶ様子を目の当たりにすると私の指導も、「単に観て楽しむ遊具から、体験する遊具へ」つまり①の要素に加えて②に分類される作品のように子どものおもちゃとしての機能を示唆する方向に変化してきた。

## ～使用素材について～

布とスポンジの材料のみで構成するだけではイメージどおりの遊具を実現するには限界がある。

その結果、木工とまたは樹脂との複合型の遊具も現れるようになった。このように、学生が希望する遊具の形態に合わせて使う素材も年々、多様化している。今年は、布以外に毛糸や羊毛、毛皮などぬいぐるみの表面素材に特徴をもつ作品が完成した。本来、子どもが触れることを前提した作品である以上触感は重要であると捉えている。アクリル塗料で着彩された布は硬化してしまう為今後染料の使用を試みるなどして布の質感に改良を加えて行きたい。

作品が大型になるにつれ、材質によって重量が増し、持ち運びに苦勞する作品もある。収納、可動性に考慮することも今後の課題である。

まだまだ改良の余地のある作品が多数だが、学生が苦勞して創意工夫を凝らし作り上げた作品は、手作りによる独特の温かみが有り、子どもたちにも愛着を持って迎えられている。





### ＜学外の発表について＞

毎年 2 月に兵庫県民会館のギャラリー卒業制作として授業で作られた作品を展示する。この展覧会は、ただ作品を陳列するのではなく、来場者に遊具作品を体験してもらうことが目的である。会場運営も、学生が交代で責任を持って行い、来場者に対する応対、訪れた子どもと一緒に遊ぶことなどが任されている。

毎回 300～400 名の幅広い年齢層の来場客がある。来場した子どもたちは、学生が作った遊具に夢中になり会場へ一度入ると中々帰ろうとしない。

学生は、ここで初めて自分の作品がどのように子どもに受け入れられるかを知る。思いもよらない使われ方、触られ方をするを実際に目の当たりにした時、安全性や耐久性などといった新たな視点で自分の作品を捉えなおすことが可能である。子どもに向けて作られた作品は、それで遊ぶ子どもの存在があって帰結する。

なにより学生にとって嬉しいのは、自分の作った作品で遊ぶ子どもたちの笑顔を見ることである。毎年、来場者からは、温かいコメントをいただいている。

#### 【2010 年度来場者コメント抜粋】

～「卒展は昨年にも増してカラフルでアイデアいっぱい！楽しませてくれました。」

「・・・そのおもちゃ本来の遊び方ではない遊び方まで、子ども自身が作り出していくんですね。一緒に遊ぶ学生さんとっても遊び上手！」

「素晴らしい作品の数々、ついつい、仕事から目の眼で見学してしまいました。もっともっと宣伝されて、ひとりでも多くの保育者、親、そして子どもたちに作品が愛されることを願っております。」～

制作展に出展している学生の作品は、会期中に訪れた保育施設関係者や個人に希望され、引き取られてゆくこともある。

また、毎年 3 月に原田の森ギャラリーにおいて開催される「子どもアートフェスティバル ゆめのはこ 2010」にいくつかの作品への出展依頼がある。

このように自身の作品が、教員や身近な周囲の人間からの評価を受けるだけでなく、不特定多数の人間に支持され必要とされる経験は、その後、幅広い意味での創造活動に、特別な活力を与えるのではないであろうか。これは揺るぎない自己肯定力に繋がるものであろう。

### ＜まとめと考察＞

4 年間の授業を振り返ると、改めて学生が卒業生の作品を参考にしながらも、創意工夫を凝らし、新たに自分独自の作品を生み出そうという努力をしてきたことに気付く。

また、学生は自己表現に留まることなく「どうすれば子どもたちに喜んでもらえるか？」という気持ちを込め制作にとり組んでいる。指導する側も今後益々学生へ子どもに受け入れられやすい方向の作品を示唆していく必要性を感じる。

更に学生の作品制作での達成感を得ることができる為には「制作を通して自分がなにを成し遂げたか」ということを言葉にして確認できる場が必要であると感じている。今後は作品完成後、合評などの機会を設けたい。

「観る作品から、体験する作品へ」幼児美術におけるソフトオブジェが、他の大型遊具と共に、子どもたちと更に深い関係を築くことができる遊具に発展することができるよう、今後も試行錯誤を繰り返しながら「新しい遊具のかたち」を模索してゆく所存である。

#### ＜ピアスーパバイザーからのコメント＞

本報告は、幼児美術の遊具制作過程の状況とそれを通しての学習効果について述べられている。中でも、学生の作品が単に学習課題で終わるだけでなく、実際に現場で利用されたり、出展依頼されたりすることは、学生のみならず社会に向けても開かれた成果があったと思われる。

また、この他、使用素材の調達に関し、他学科の不要材料を譲渡してもらうなどは、学科間の連携や環境への取り組みという視点からも、様々な面で有効な示唆があったと感じた。

(担当：家政学科 内田直子)