

幼小中大連携による美術教育の試みについて（Ⅰ）

中川 泰（長崎大学教育学部）
北村 真理（認定こども園三和幼稚園・キン
ダーガルテン）
金山 愛香（元くるみ幼稚園）
江口 邦裕（時津町立時津北小学校）
山川 昭大（諫早市立森山東小学校）
松永 恵介（鳥栖市立鳥栖北小学校）
井手 淑子（佐世保市立宇久中学校）

Ⅰ. はじめに

本研究は、教員養成大学を起点とした幼小中大連携によって、参加する幼稚園・保育所や小学校や中学校の子どもに対して、普段の教育活動をより豊かにする活動、普段の教育活動にはない意味ある活動を、美術教育の領域で提供する方策を探るものである。さらに、それらの活動を通じて、将来の教育現場を担うことになる大学生を育てるものである。

2015年6月～8月に、大学の教育実践へ幼稚園・保育所や小学校の教員が参加した“大学生の学習成果の発表を基にした交流”や、大学生と小学校や中学校の教員が連動した“共同ワークショップ”を展開している。魅力的な活動を継続させるために、それらの成果を整理することが、本稿の目的である。

Ⅱ. サウンドストーリーの発表について

保育者や教員は話し合いや練習を行うなど、協力し合うことが大切である。サウンドストーリーの発表は大学生が保育者や教員の役割を学ぶことができる。今回のサウンドストーリーの発表で要求されていたのは絵本を読むだけの実践であったが、今後は読み聞かせの前（導入部分）を考えてみたり、絵本の読み聞かせ後（例えば、造形活動に結びつけたり、壁面装飾の作品に結びつけたり、音楽活動に結びつけたり、劇に結びつけたりする活動）を考案したりして、発表会で披露することが大学生に有意義であると考えられる。

大学生の発表グループに対して、参加した教員の評価を以下にまとめる。

□『三びきのこぶた』を上演したグループ

- ・オオカミが物語の中で家を「フー」と吹き飛ばす場面があるが、「フー」というセリフを読む際に声ではなく息で表現をしていた点が工夫していて良い
- ・発表の際に「おおかみなんかこわくない～」の曲をBGMとして流しており、物語とぴったりの選曲が良い
- ・最後に「おおかみなんかこわくない～」の曲を会場みんなで歌って、参加型にしていた点が工夫していて良い
- ・対象年齢によるが、歌う前に説明が必要な場合がある。「どうぞ」などの声かけが必要になることを想定した方が良い

□『はしの上のおおかみ』を上演したグループ

- ・セリフを言う際、声に強弱があり良い
- ・話し方がすごく上手である
- ・役になりきっている点が良い
- ・BGMが物語の雰囲気合っていた点が良い

□『まじょさんまたあした』を上演したグループ

- ・「こんこんこん」とドアをたたく場面で、声で表現するのではなく物をたたいて音をだして表現していた点が工夫していて良い
- ・足踏みによる効果音が効果的である
- ・役になりきっている点が良い
- ・役割を分担している点が良い。例えば、パソコン一人、音楽一人、その他は声を担当している

サウンドストーリーをもっと面白く上演する工夫について、参加した教員が各グループのリーダーを担う場合を想定し、以下のようにまとめている。

□『三びきのこぶた』で、参加した教員がグループのリーダーを担う場合

お話の結末だけでなく、お話の始まりにも歌を歌う。なぜなら、お話の最後だけ歌ったのは、少し唐突な感じがしたからである。同時に、お話の始まりと終わりだけ歌うくらいなら、登場人物の台詞も全編歌にするのも一つのアイデアかと思う。つまり、ミュージカル風サウンドストーリーにするのである。お話の始まりにストーリーテラーのような役回りの人物を登場させ、一緒に歌ったり、手拍子をしたり、呼びかけをしたりしても良いだろう。その分、簡単なメロディや歌詞（お話からとったもの）が求められる。

□『はしの上のおおかみ』で、参加した教員がグループのリーダーを担う場合

音にあまり頼らない分、さらに音読のレベルを高いものにするだろう。読みの速さ、言葉と言葉の間のあけ方、声の大きさなどまだまだ改善の余地はあるように思えた。また、声で勝負する分、聞き手の耳や聞こえ方にまで気を配る必要もあるので、読み手は全員が同じ場所から読むだけでなく、絵本の登場人物の立ち位置を意識して、一人ひとりが違う場所から読むことで、

臨場感を高めたい。

- 『まじょさんまたあした』で、参加した教員がグループのリーダーを担う場合徹底的に効果音にこだわる。足踏みは当然のこと。魔法やものが飛ぶ音、落ちる音、ドアの音など、その場で生の音で表現することで、次はどんな音で楽しませてくれるのだろうと、聞き手をひきつけたい。勿論、ドアの音を、ドアを使って音をだしても、何の魅力もないので、昔の映画づくりや、落語家の扇子の使い方などを勉強して、サウンドストーリーに生かしたい。

今回の発表には幼稚園・保育所や小学校の教員4人を招いて実施した。彼らは大学生に対して、以下のコメントを残している。

- 短い時間と、一本だけの発表という制約の中、各グループが特徴的な発表をしていた。時間やテーマなど縛りがある場合の表現では、あれこれ欲張るよりも、「これが自分たちのもち味です」と一つのアイデアに特化した方が、見ている人間にも強い印象を与える。その点、今回の3グループは歌・読み聞かせ・音という、それぞれが異なったアイデアで勝負していたのが良かった。
- サウンドストーリーを発表した3グループには、いつか大作にも取り組んで欲しい。様々なアイデアに特化した3グループが集まり、みんなで一つのものをつくることで、一つのグループでは成し得ない作品ができる。組織はそれぞれの得意分野に特化したプロフェッショナルが集まることで大きなプロジェクトが動くように、歌・読み聞かせ・音に特化した3グループがアイデアを競い合うことで、聞き手を飽きさせない長編サウンドストーリーが完成する。
- どの班も読み方や音楽など表現方法が豊かで見ていて飽きがこなかった。音楽に関しては、スライドにそのまま音をつけたり、道具を使って効果音をつくりだしたりと、各グループで様々な工夫がされていて良かった。しかし場面が切り替わる時に、曲の切れ目が違和感をもたせてしまうところもあったので、どのタイミングで曲を変えるか秒数などを細かく決めておいた方が聞き手にもスムーズに伝わると思う。また、道具を使った効果音は聞いている側から見えないところで行っていたので、見えるところでしっかり見せた方が聞き手も楽しく、何の音だったのか気になることもなくなると思う。
- 複数の大学生による語りについてであるが、オオカミ、子ぶた、クマなどの登場人物や語り手など、役割を分担していて、幼い子どもでも理解しやすく、楽しいものになっていた。ただ、読み方については、もう少し感情を入れた読み方でも良かったかもしれない。語り手についても、淡々と読むだけではなく、もっと聞き手に語りかける表現ができれば更に良くなると思う。
- 生のサウンドが魅力的であった。パソコンやスピーカーから流れる音楽とは別に、その場で音がでるとまた違う効果、臨場感があった。メンバーによる合唱や調理器具を使用した効果音など、生の音がもつ力を改めて感じた。画面に奥行きがでるような感じである。子どもも必ずひきつけられると思う。

Ⅲ. 造形表現のポスター発表について

大学生が作成したポスターの内容に対して、参加した教員が提出してくれた班別、教材別の所見を、以下にまとめる。

□ 1 班のポスター

○「発泡スチロールパズル」

- ・サイヤカバ、カバの親子が変化していくというアイデアが面白い
- ・幼稚園児には難しいかもしれない
- ・どの年齢でもできる対応を考えておくべき（対象年齢に難しいと思えば、ファミリー参観などで実施することやお部屋のおもちゃとして設置することも考えるべきであろう）

○「フロッタージュをつくろう」

- ・園児一人で実施できるのは年中から年長（それ以下の園児は援助が必要）

○「さかなつり」

- ・子どもはつくり方を覚えれば集中して取り組む
- ・日頃から道具などを部屋に置いておくのと自由な時間につくって遊ぶし、それが普段の保育にもつながるのではなかろうか
- ・お集まりの時間にチーム対抗で魚釣りゲームができる
- ・竿は年齢に応じて個数を考えるべきだが、個人の竿を用意すればトラブルを回避できる
- ・釣り竿を各自つくり、自分のもので魚を釣る活動であるが、年齢によっては魚の制作も可能である
- ・魚屋さんごっこに発展する可能性がある
- ・魚を釣る時は年齢が低ければ磁石で、高ければクリップなどが使える（難易度を変えることで幅広い年齢層の子どもが楽しめる）

□ 2 班のポスター

○「こすってワクワク」

- ・園児一人で実施できるのは年中から年長（それ以下の園児は援助が必要）
- ・園内を自由に動いて行くとすごく喜ぶ

○「クレヨンのまほう」

- ・3、4、5歳児が対象となる
- ・ある程度の段階まで保育者が準備してあげれば、0、1、2歳児も可能
- ・子どもが感動する技法である

○「コラージュをつくってみよう」

- ・年長児が実施可能な内容である
- ・自分で考えることができるように手立てをいくつか考えるべき

□ 3 班のポスター

- 「紙コップのおともだちとどうぶつえんにいこう」
 - ・カエルが跳ぶおもちゃは輪ゴムの固定の仕方が切れ込みに引っかけるだけでなく、ホッチキスを利用して完全に外れないよう工夫されていて良い
- 「アルミホイルできらきらおうこくをつくろう」
 - ・女の子はアクセサリをつくるのが好きなので、とても喜ぶ
 - ・戦隊ものの見本を用意してあげれば、男の子もくいつく
 - ・男の子はボールをつくるのが好きなので、決まりをつくって制作させると良い
- 「ぼうしやかめんを作ろう」
 - ・ミッキーやひまわりの帽子は発想が面白い
 - ・土台となる部分をつくってあげれば、幼稚園児は自由につくれる
 - ・お面は0歳児でも実施できる
- 4班のポスター
- 「紙コップでお店やさん」
 - ・実物の作品を見てみたかった
 - ・実際に動かしてみると面白い
 - ・紙コップに雑誌や写真の切り抜きが貼ってあり、その紙コップ自体がお店となって地図に置かれているのが良かった
 - ・子どもは喜んで触り遊び始めると思うが、取り外しができないのが残念
 - ・制作のプロセスが楽しそうで、造形遊びとしても展開できる
- 「たたんでひらいて」
 - ・この技法は幼稚園児でも実施できる
 - ・0、1、2歳児の子どもには援助が必要
 - ・テーマを決めて実施すると、苦手な子どもも参加しやすい
 - ・デカルコマニーは二つ折りにして線対称の模様をつくるのが基本であるが、作品例には三つ折りにしたり、斜めに折ったりと、折り目のつけ方から様々な工夫がされていて面白かった
 - ・作品例を子どもに制作させるのは難しいので、“折り目の工夫”よりも“絵具のつけ方の工夫”をねらうのが望ましい。
 - ・絵具をただ塗るだけでなく、水でぼかしたり、ドリッピングをしたりすると楽しく制作できるであろう
- 「何がかくれているかあててみよう」
 - ・保育現場で、乳幼児から5歳児までがとても喜んで参加している
 - ・保育者がお集まりをする際に、今回の展示のようなクイズ形式で実施することもできる
- 5班のポスター
- 「プラスチックでなにつくろう？」
 - ・ペットボトルにマーカーでお絵かきをし、切ったものをオーブンにかけてビ

- ーズをつくった作品は、女の子が興味をもつ
- ・ビーズを使って、組み合わせながらオブジェなどもつくれる
- 「ビニールぶくろがへんしんっ！！」
 - ・いくつかの見本があれば、年中と年長は制作できる
 - ・乳幼児にはお部屋のおもちゃとして設置すると喜ぶであろう
- 「ぱっくんちょ」
 - ・ビニール袋に新聞紙を入れた動物のパックンチョが工夫されていた
 - ・園児はとても喜ぶ
 - ・年長は作り方が分かれば、一人で制作できる
 - ・乳幼児から年中にかけては、土台を準備することで制作できる
 - ・制作後も楽しく遊べる
- 6 班のポスター
- 「ゆびをつかってえをかいてみよう！」
 - ・園児は喜んで制作する
 - ・乳幼児は指だけでなく、手のひらを使って制作させると良い
 - ・スタンプングであり、小さな子どもから大人まで幅広い年齢層が楽しめる
 - ・何の道具を使ったのかをクイズ形式で提示されていたが、制作後も楽しめる
 - ・もっとスタンプの種類を増やして大きな作品を共同制作すれば面白い
- 「おうちのひととつくってみよう！」
 - ・動くチューリップや動く動物は、子どもがとても興味をもつ
 - ・ファミリー参観で実施することも可能である
 - ・保育士が壁面装飾に活用することができる
- 「ステンシルにちょうせん」
 - ・4、5、6 歳児の子どもが制作できる
 - ・ステンシルのインクを園児に使用させる際、ステンシルのスポンジに他の色が混じらないよう注意する必要がある

次に、ポスター発表に対して、参加した教員の所見を以下に列記する。

- 大学生の作成したポスターはレベルが高い
- ポスターを前にして、大学生がしっかり説明をしてくれて、わかり易かった
- 対象年齢で最適なのはどのあたりか、子どもの作業はどこまでなのか、導入はどうするのかを考えながら、ポスター発表に参加できた
- 自分の授業での“参考作品の提示”や“完成作品の展示”について改めて考える場となった
- 展示方法が工夫されていた。ただ並べるだけでなく、作品の魚を釣って遊べる場所が用意されていた。特に、模造紙に地図を描いて壁面に掲示し、そこに立体作品を貼りつけていた展示方法は見易く、展示するのに場所もとらないので、ぜひ挑戦してみたい

各グループは子どもが取り組んでみたいと思えるような題材や作品の提案を試みていた。その表現の難易度もただのお手軽なものではなく、少し頑張ればできるものや、工夫次第でさらに面白くなるものが数多くあったことに好感がもてる。何よりも展示してある作品への大学生の思い、楽しみながらつくった様子が十分に伝わってきたのである。ただし、発表する場の環境構成に課題がある。

今回は一つの部屋で一つの班が発表できるよう会場を設営している。本来、部屋の入り口に象徴的な作品などを展示し、この部屋には何があるのかを説明する必要がある。何があるかわからない、誰がいるかわからない部屋に入るのは、期待もあるが、不安もある（入室するのに勇気がいる）。ドアが開いていたとしても入りづらいので、ドアや廊下の壁に写真や現物を展示して、「紙コップ工作の部屋へようこそ」などの看板を用意するのも一案であろう。

展示物の高さにも配慮する必要がある。メインのターゲットが小さな子どもであるならば、展示する高さはもっと低い台か、ローテーブルのようなものを置いて、子どもが座ってじっくりと触れるような場にすれば良いのである（「魚釣りゲーム」のように立った状態で活動するものは除く）。

つくり方の見せ方も、紙に描いて説明するだけでなく、制作途中のものを実際に置き、「この段階では、こうなりますよ」というのがいくつかあれば、発表者の考える意図が明確に伝わったと思われる。例えば、「スクラッチ」の場合、「何色も塗った状態の画用紙（クレヨンは何色も使い、下地の色を塗る）」「真っ黒に塗ってある画用紙（上から黒などの色で、全面を塗る）」「作品（爪楊枝や割り箸、竹串などで黒い部分を引っ掻くように絵や線を描く）」を用意すれば、つくり方や途中経過は格段にわかり易く伝わる。

大学生が同級生や参加した教員に対して、子どもの造形表現の活動事例を提案する場合、ものを見せただけでは「自分でもやってみたい」「子どもにやらせてみたい」「教育現場で試してみたい」という気にならない。デパート地下の食料品売り場のように試食ならぬ、試作ができる場を準備する必要がある。ほぼでき上がったものを用意しておいて、試しに描いてみる・つくってみるができるようにするのである。また、各発表会場でその造形表現に使う材料を用意しておいて、「お土産」として、自由にもち帰ることができようようにしておけば、家で試してくれることが期待できる。

発表する場の環境構成のポイントは以下のようにまとめることができる。

- 部屋や会場に入りやすいよう、看板などを掲示する（入ってのお楽しみなどの場合を除く）
- 展示物を子どもの目線に合わせる
- 制作途中のものも展示する
- すぐに活動できる場や「お土産」を用意する

IV. ワークショップについて

“共同ワークショップ”は、2015年8月の10日と24日に長崎大学男女共同参画推進センター（現 ダイバーシティ推進センター）の学内学童保育「おもやいキッズ」における美術系イベントとして実施した。内容は大学生が考えたアイデアを、小学校や中学校の教員が授業化して、大学生と一緒に、異年齢の子どもたちへ魅力的な体験を提供するものである。使う道具はポラロイドカメラである。

10日に実践したワークショップの流れは、午前中が①「たのしい“かお”づくり」（導入）→②「かおかおどこだ」（発展的活動）→③「かくれんぼ写真」あるいは「おたからを探せ！」（体を使った活動／子どもは「おたからを探せ！」を選択）、午後が④「鑑賞」（午前中の活動の振り返り）→⑤「おたからを探せ！の宝探し」（午前中の③の発展的活動）である。ワークショップの成果をまとめると以下のようなになる。

- それぞれの活動はとても魅力的であった
- 時間配分が読めなかったのが難しかった
- 導入時の説明で、参考作品などの提示資料があるとやり易い
- カメラの数が5、6人に1台だったので、取り合いなどが起きた。円滑にするにはルールづくりをするなどの対応が考えられる。しかし、“譲り合い”を自然に行う場面もあり、このような衝突も他者との関わりを学ぶ場となる
- 大学生から「条件をなくしてフリーに撮らせるか否か」という質問を受けたが、ある程度の条件の中で工夫をさせた方が、子どもは楽しめるし広がりが生まれると思われる
- 撮影する場所の範囲は広げても良いが、その場合には範囲を指定して指導者が管理できるように考慮することが望ましい
- 大学生が機転を利かせてサポートしてくれたので、活動が進め易かった
- このワークショップの経験を通して、大学生は全体を見通す力や子どもへの対応力を身につけることができる
- 「たのしい“かお”づくり」から「かおかおどこだ」へ移行する際、「今度は、シールを使わないで、そのまま顔に見えるものを写真に撮ろう」という指示が鍵になった（思考内容の変化による意欲の向上）
- 「かおかおどこだ」に取り組む場を室内から室外へ変換できれば、さらに魅力的な活動となったであろう（教室内では顔に見立てる対象が限られる）
- ③の活動を「名探偵コナンゲーム」と名づけてスタートすると、意欲が更に高まったのではなかろうか。「かくれんぼしゃしん」の場合は、「ちょっとドジな犯人になって隠れよう」という設定で写真を撮り、「コナンになって犯人を見つけよう」ということにする。「おたからを探せ！」の場合は、「3つのヒントを残してお宝へコナンを案内しよう」という設定で写真を撮り、「コナンになってお宝を見つけよう」ということにする

- 活動場所が自分たちの学校など、慣れ親しんでいる場所であれば、違う面白さがでてくる。隠れ方や隠す場所をいろいろ思いつくであろうし、何よりも、「いつも見ている日常の風景が、ちょっと違ったものに見える」という、写真の面白さを感じることができるのではなかろうか
- 教師の対応力を試されるような刺激的な活動であり、とても勉強になった

カメラについては以下のように指摘できる。

- デジタルカメラでもできる内容もあった。今回はワークショップで時間も短く、お土産ができた方が良いので、ポラロイドカメラが適していた
- 撮影の技能が不十分で撮り直しをする子どもが多かったので、技能習得の時間をつくるなどの工夫ができれば良かった（デジタルカメラであれば撮り直しがすぐできる）
- 枚数の制限をして撮らせれば良かった
- ポラロイドカメラを使用することで、写真をその場ですぐに手にできる。デジタルカメラと違う、ポラロイドカメラならではの特性を生かすならば「おたからを探せ！」が最も合っている
- 日頃から目にしている風景が違って見えるという点で、ポラロイドカメラの写真は独特の雰囲気がある。デジタルにはない、アナログの面白さを感じる。ポラロイドカメラは、近くで撮影するほど対象の中心がずれてしまいがちであるが、それが面白い
- 5年生の国語科で、「1枚の写真から」（光村図書）という単元がある。自分が選んだ1枚の写真から想像を膨らませ、起承転結を考えた物語を書く学習である。今回実践しなかった「たからものといっしょに」と「6コマ写真」は、この単元に生かして、図画工作科と国語科を合わせた合科の授業が展開できそう
- ポラロイドカメラの手軽さと速さは写真を見てアドリブ的に加工するのに向いている
- ポラロイドカメラは最近では珍しい。その場で写真が手に入る感覚はプリクラなどに慣れた子どもたちに魅力的な存在である

24日に実践したワークショップの内容は、「いろんなキャラになろう」と「鏡を使って写真を撮ろう」である。撮影が終わった後、作品を大型スクリーンに書画カメラで映し、全員で鑑賞するものである。

「いろんなキャラになろう」はポラロイドカメラで撮影した写真にペンで直接描き、衣装や小道具がなしで“なりきる”を楽しめる活動である。顔以外もペンで描くことができるので、全身を撮る必要があるのか、その場で撮る必要があるのかという問題もある。なお、ポラロイドカメラがない場合でも、あらかじめデジタルカメラで撮っておいた、いろいろな表情の顔の写真を多数用意すれば、表現することが可能である。

「鏡を使って写真を撮ろう」は鏡とポラロイドカメラを使った活動で、鏡を使うことで通常はできない構成や、見え方が期待できる。2枚以上の鏡を使って、数が増えたように見える写真を撮ったり、鏡の中でのものの見え方を工夫したりしながら楽しむことができていたが、正確に撮りたい場所や角度を調節するのが難しいポラロイドカメラには不向きな活動だと感じた。試しながら撮影することになるのでフィルムの消費が増える。ピントの合わせにくいポラロイドカメラでは張りつめた緊張感のある鏡の中の不思議な世界を、美しく撮れないのである。デジタルカメラなら、その場で撮った写真を見ることができるので、細かい調整を繰り返しながら、満足のいく作品を撮ることができるだろう。すぐに写真にしたいのであれば、すぐにプリントできるプリンターもある。ポラロイドカメラの特性よりもデジタルカメラの特性向きの活動ではなかろうか。

ワークショップを終えてから、参加した教員と大学生とで24日の活動についての反省会を実施した。その場で発表された意見から、その成果は「大学生が教育実践に関わる魅力である」と結論づける。事前打ち合わせの段階で、教員が活動事例を選択する際、大学生は教員に対して、アイデアについて十分な説明を行うことができていた。実際の学校現場では面白そうだというアイデアが浮かんでも、材料の問題だったり、子どもの実態に合っていなかったり、なかなか実現できないことがある。大学生はその難しさも肌で感じることはできたのではなかろうか。また、複数の教員が参加しているため、大学生は複数の教員それぞれのもち味を感じ、時間や人材を有効に活用する姿を学べた。子どもの作品を鑑賞する際にも作品をグループ化し、鑑賞のポイントがしっかり主張できていた。複数の教員は同じテーマでの実践に異なった視点があることに気づかされたという指摘をしていた。つまり、教員同士がそれぞれに刺激を受けたのである。

まず、1点目の課題は「準備について」である。短い時間で準備を行わなければならなかった。より魅力的な実践を行うためには参考作品をつくる時間や適切な材料と道具を準備する時間が必要である。活動の途中で子どもが思いついたアイデアを具現化してあげるための材料がない場面もあった。図画工作科・美術科の授業では「適した材料や道具を準備すること」が要であり、教育実践を行うために準備をしっかりして臨まなければならない。

次に、2点目の課題は「カメラの選択について」である。大学生のアイデアによる活動事例から選んだが、ポラロイドカメラとデジタルカメラのどちらが良いのか、その適性をしっかり見極めなければならない。今の子どもはデジタルカメラやスマートフォンや携帯電話の普及により写真を撮ることに慣れている。ポラロイドカメラでは子どもが思う鏡の世界を撮ることができなかった。大学生は今回の時間が限られているので、その場ですぐにプリントできる、書き込みができる、子どもがもち帰ることができるということを、優先させたのであろう。

最後に、3点目の課題は「鑑賞について」である。本来であれば、子どもの作品を基に話し合わせたいが、子どもが異年齢集団だということ、教員と子どもの

関係が形成されていないということ、教員が子どもの個性や性格を理解できていないということで、話し合い活動を断念した。そのため、教員が子どもの作品の良かった所を一方向的に伝えることになった。どんな状況でも、子どもの視点で、子どもの言葉で、作品の良さについて話し合う場を実現させる必要がある。子どもが上手く伝えられない言葉を補ったり、気づけなかった良さに目を向けさせたりしなければならないのである。

大学生が作成した「活動内容を説明するプリント」については、子どもの実態を反映した魅力的なものになっていなかったという、ある教員の指摘があった。例えば、「笑顔になるような写真」や「面白い写真」、撮った後の「友だちと話してみよう」という言葉は伝わりそうで、伝わりにくいものである。見た人を笑顔にするためにはどうすれば良いのか。どんな状況を面白いとするのか。または、子どもにどういう面白さに気づいてほしいのか。友だちと何について話せば良いのか。もっと言葉を磨き、現実の子どもを想像した言葉がけを学ぶにはどうすれば良いのか。つまり、魅力的なプリントを作成するには、子どもと触れ合い、自分の言葉や表情やアイデアがどれくらい伝わるか、通用するのかを大学生が肌で感じなければならないのである。

V. まとめ

「サウンドストーリーの発表」と「造形表現のポスター発表」は“大学生の学習成果の発表を基にした交流”であり、授業「こどもの感性開発実践演習Ⅰ（対象：2年）」・授業「教養ゼミナール（対象：1年）」と連動する。関わった教員は北村・金山・江口・山川・中川である。一方、「ワークショップ」は大学生と教員による“共同ワークショップ”であり、授業「中等美術科教育a（対象：2、3年）」と連動する。関わった教員は江口・山川・松永・井手・中川である。今回得られた知見を基にして、教育実習と違った魅力的な活動を創造していきたい。現在、幼小中大連携による美術教育を大学が起点となって進めている。〔註1〕

その連携を通じて、教育現場で活躍している指導者間をつないでできている。そうすることで、子どもを幸せにしようと願う仲間たちが自らを成長させることができる。また、それは将来の教育を担う後輩を育てることにつながるのである。

〔註〕

- 1) 中川泰他 17名「幼小中大連携による美術教育の検討」『教育実践研究フォーラム 2015 概要集』（長崎大学教育学部）2015年，p. 49. 【“教育実践と省察のコミュニティ 2015”で発表。それに加えて、〈図工・美術の先生たちが肩肘を張らずに集まりたい！〉を掲げ、5件のポスター発表（pp. 44-48.）を行った】