

# 教育者養成のためのワークショップによる学びに関する研究

渡辺 一 洋\*

(平成21年6月18日受付, 平成21年12月4日受理)

## Learning through Workshops for Teacher Training

WATANABE Kazuhiro\*

The present study focused on art education currently under implementation that consists of workshop-based partnerships between schools and Japanese and overseas artists. Taking a cue from the outreach research and art management of Japanese and overseas NPOs and other organizations, we considered the usefulness of workshops and facilitator experience to teacher training. Furthermore, we concentrated on not only the mere acquisition of knowledge, but also the cultivation of comprehensive human capacities for living in a rapidly changing modern society through the learning process, a concept observed in the area of “problem-solving ability” that has developed along the lines of educational trends in recent years.

Based on these cases, we also performed practical research on workshops involving art projects and carried out practical analysis focusing on the role of the facilitator, through the planning and execution of workshops for students enrolled in the Teacher Training Course.

Key Words : Workshop, teacher training, art education, partnership, artist

### 1. はじめに

近年, 学校にアーティストを招き, 教員と連携してアートの授業を行う取り組みがイギリスやアメリカをはじめ, 世界各国で着目され, 実践されている。また, 日本の学校ではNPOや企業が中心となっている現状にある。図工や美術の授業削減が学習指導要領において行われている現状からも, この動向は当面変化することはなさそうである。NPOの取り組みについては, NPO法人「芸術家と子どもたち」<sup>注1</sup>が主幹となり, アーティストを学校へ招き, 子ども達と出会い, 刺激的で幸福なアートとの出会いを創出することを目的とした活動が行われている。具体的には「ASIAS (エイジラス)」<sup>注2</sup>と「ACTION (アクション)」<sup>注3</sup>の取り組みである。

これらはワークショップ型式の授業で展開され, 作品そのものよりもプロセスやコミュニケーションを重視することに特徴がある。このことから, 従来の図工・美術の学びや子どもの造形活動の考え方を柔軟にさせ, 苦手意識のある子どもも学ぶ楽しみを分かち合うことができる。ここに関わる教員も同様に, 子どもの表現を捉え直す機会になるとも推測できる。また, このようなワークショップ型式の授業は小・中学生だけでなく, 教育者養成や教育方法 (学生の学習方法)<sup>注4</sup>においても有効であ

ると考え, 本稿で実践を構築し検討することとした。

ワークショップは「トヨタ・子どもとアーティストの出会い in 愛知」<sup>注5</sup>のように学校からフィールドを拡げた展開にもなっており, 今後の美術教育の社会連携への手がかりにもなっていく要素であるとも考えられる。アーティストが美術館を会場として, リーダーとなって行うワークショップは日本国内でも多く取り組んできた歴史があり, 美術館での学校教育と連携した美術教育の成果について多くの研究報告がなされている。

例えば, 世田谷美術館では, 「えのぐ遊びワークショップからだをいっぱいつかってお絵かきをしよう!」(2009年4月)という企画を小学校低学年以下の子どもを対象に行っている。具体的には1時間ほどで, 大きな白い紙の上に心の中のイメージを身体で自由に表現し, 手足を絵の具まみれにさせて絵かき遊びをする。ここでは, アーティストがリーダーとなって実践を進行する。日本では, 美術館でアーティストがリーダーとなり, 主に子どもを対象として, 美術表現をするワークショップがほとんどである。

この他のワークショップのスタイルとして, 茨城県立近代美術館では, 「教師のための美術館セミナー」という教師対象の取り組みが行われている。内容としては,

\* 兵庫教育大学大学院連合学校教育学研究科学生 (Doctoral program student of the Joint Graduate School in Science of School Education, Hyogo University of Teacher Education)

学芸員によるギャラリートークや学校教育における美術館活用の提案、美術館で行っているワークショップ実践が紹介され、小・中・高校教員に対する美術教育の手がかりとなっている。

幼稚園におけるアーティストとの連携によるワークショップでは、宮崎ら（2005）による研究により、幼稚園を会場として、子ども達がアーティストと関わることによって、幼児の造形活動が促進されている実践分析がなされている。<sup>(1)</sup>

また、美術館と連携し、小学校の図画工作の鑑賞教育の実践をファシリテーションの視点から分析している小崎（2007）は、指導者を「ファシリテーター」と位置づけ、「発散」「収束」「創造」による鑑賞内容を「共有化」「構造化」「構築化」からシステムティックに展開し、意図的な「支援（介入）」を行うことで、児童個々に作品解釈をより深くする研究成果を示している。<sup>(2)</sup>

これまで、美術教育において、ファシリテーションを用いながら、美術館と連携した絵画鑑賞の実践を行い、考察した研究はなく、小崎の視点は新規性のある美術教育の可能性を示唆している。

本稿では、ファシリテーションの要素を用いて、美術教育の新たな教材開発の提案を行うが、主に『教育者養成のためのワークショップによる学び』が目的となる。今回は、保育士養成課程の学生が対象となっているが、今後、小・中・高の教員養成としても活用できる教育教材として検討していきたい。そのことによって、従来、教師の美的感性や創作活動に密接して解釈され、教室で行われていた美術教育の方法に新たな学校教育としての美術の可能性を開くことができると考えた。そこで、美術教育で研究がなされていない教育者養成におけるアーティストと連携したワークショップの授業構築化を試してみた。そのことから、ファシリテーター体験を行った美術教育実践者の教育的効果が向上することについて明らかにする。

## 2. 教育者養成のためのワークショップによる学び

### （1）教育者養成課程における美術教育の現状

高橋（2000）は、就学前造形教育について図工美術科教育（小・中・高の図工や美術）、大学美術教育（美術の教員養成と作家養成に関する学部）と比較しながら、以下のように述べている。

「我が国の美術と美術教育には、教育界を含む一般社会において明らかな誤解がある。第一に、同じ美術であれば『皆同じ』又は『皆同じようなもの』という考え方である。第二は、低年齢の人を相手にする美術は、幼稚園で知的水準の低いことであり、高年齢の人を相手にする美術は、高尚で知的水準の高いことであるという考え方である。第三は、美術教育においては物を作ることを指

導することが最も重要だとする制作崇高主義あるいは実技至上主義と表現できるような風潮である」<sup>(3)</sup>

高橋は、具体例として、保育者養成校の授業内容そのものについて、幼稚園図画の授業で石膏デッサンが行われている場合などの問題がある現状を指摘している。すなわち、美術教育を議論するときには、就学前造形教育は同じ美術の枠組みであっても全く違うものという前提から始めなければならないことであり、就学前造形教育→図工美術科教育→大学美術教育の順に芸術的水準あるいは学問的水準が高くなったりしないと位置づけている。その例として、「絵本」「紙芝居」「壁面構成」「影絵劇」「人形劇」の指導と「日本画」「洋画」「彫刻」「美術工芸」「書」などを指導することの難しさは同じであり、芸術的水準の高低は、表現の手段や分野によって決まるのではなく、個々の作品によって決まるという極めて単純な見解を持たねばならないことについて述べている。<sup>(4)</sup>

現時点では、保育者養成課程でのワークショップを通じたファシリテーター体験についての先行研究は少ないが、アーティストと連携した授業実践を関連させたファシリテーター体験は、新規性のある美術教育の可能性を見出せると考えた。

確かに、トヨタなどの企業がバックアップしているアート活動の取り組みやアーティストを小学校に招いた授業実践は年々、多くなってきているが、まだ全国的な浸透はなく、保育士養成課程において、あるいは大学の教育者養成課程でも、それほど浸透してはいない。

### （2）アーティストと連携した授業の取り組み

保育者養成におけるアーティストと連携した授業実践は前述の通り未発達であるが、幼少連携のキーワードにもリンクするNPOの取り組みとして、日本で着実な成果を生んでいるNPO法人「芸術家と子どもたち」による「ASIAS（エイジアス）」と「ACTION（アクション）」の事業について確認する。

エイジアスの授業は、基本的に学校の教師とアーティストが相談をして組み立てていく。主に小学校で行われるが、場合によっては中学校で行われることもある。アーティストについては何回も行うパターン、1回の参加のパターンがある。時間は1日のみか、長いものだと1人のアーティストが8～10日間1つのクラスに通って連続のワークショップを行うこともある。「エイジアスはワークショップ型授業」とも呼ばれている。堤（2008）によれば、教師が授業をする場合、教科書を伝えるのみではなく、ワークショップをつかっていく工夫も必要であることを示唆している。<sup>(5)</sup>

また、アクションでは、学校の授業枠以外で子どもや親子対象のワークショップが行われている。東京・西巣鴨の旧朝日中学校の廃校を事務所としたこの活動は、豊島区と協働し、地域の子どもや大人たちを巻き込む様々

なワークショップを行っている。例えば、アサヒビールとの協働プロジェクト「子どものいるまちかどシリーズ」ではアサヒビール株式会社とNPO法人「芸術家と子どもたち」が「アート」の視点から地域への関心の掘り起こしや、新旧住民・世代を超えた地域住民同士のつながりを誘発しながら、「都市におけるコミュニティの再生」や「新たな地域価値創造」を考えていく実験的共同アートプロジェクトを行っている。<sup>(6)</sup>

これらの事業は、学校や施設側への経済的な負担は一切なく、NPOがすべてを受けおっている。そこには次のような子どもへの表現活動に関する堤によるワークショップの有効性の分析が含まれている。

「表現の授業で教員が先に答えを言ってしまう、表現の方向性を教員が決めてしまうことが多く見られます。そこでは、子どもが試行錯誤を伴って自らの表現を生み出すプロセスが軽視されてしまい、結果ばかり、形式ばかりに目がいってしまっているわけです。たぶん、教師自身、過去の表現体験の貧弱さに起因して表現のバリエーションが豊かではなく、子どもから予想していなかった表現が出てきたときに受け止めることが出来ずに、このような授業を招いていると思われまます」<sup>(7)</sup>

エイジアスやアクションの取り組みは、学校の美術教育として、あるいは地域の中で子どもの表現力を固定的な枠の中に固めず、豊かに引き出していこうとする動向でもあると考えられる。従来、エイジアスやアクションは主に小学校で行われているが、美術教育は小学校の場合、美術を専門としない教員による授業が行われている場合もある。昨今は図工専科の小学校教員も都心を中心に増えてきているが、まだ、少数である。

学校教育の中で、教員とアーティストが連携した授業を行うことは子どもの視野や芸術的経験の幅を広げ、豊かな美術教育の機会を得ることになるだろう。さらに、学習で重視される知識獲得の個人的な行為以外の意味をもつ美術の営みは、対話やコミュニケーションによって新しい美術教育の価値を生じる。例えば、1人の教員の限られた美術的な視点にアーティストが加わることから子どもの美術の考え方・行為や評価の幅を広げ、柔軟な表現の発想を展開する可能性につながる。自己表現による自己目的的な価値観ではなく、各状況による対話やコミュニケーションにより展開される美術表現を学ぶことは、子どもの美術への動機づけや深い理解へと価値が生じると考えられる。

このことは、教員自身の美術教育の学びともなり、授業方法の研究にもなりうる。日本でNPOが中心となって運営されている、このような取り組みは全国的な教育実践に発展することが望まれる。関連して、日本の前述のようなNPOによる取り組みは以下のように行われている(表1)。

表1 教育とアートを結びつけるNPO

| NPO名(所在地、設立年)            | 活動の概要   |
|--------------------------|---|
| S-AIR(札幌、1999年)          | 1999年にスタートした「札幌アーティストインレジデンス」の実績やネットワークを活用し、2003年に「アーティスト・イン・スクール」事業を開始。アーティストが空き教室をアトリエとして長期滞在し、休み時間や放課後を活用して子どもたちと一緒に創作活動を行うプログラムを展開。     |
| 芸術家と子どもたち(東京、1999年)      | 子どもたちとアーティストの出会いの場づくりを目的に設立。アーティストが小学校へ出かけて、先生と協力してワークショップ型の授業を行う「ASIAS」閉校校舎を活用した文化施設「にしすがも創造舎」を拠点に子どもを中心とした地域住民参加型のアートプロジェクト「ACTION」などを実施。 |
| CANVAS(東京、2002年)         | 「こども向け参加型創造・表現活動の普及・国際交流を推進するNPO」として、政府やマルチメディア振興センターの支援により設立。映画やアニメ、ロボット、ウェブなど最先端のデジタル技術も駆使しながら、こどもの創造力・表現力を育むワークショップを様々な場所で展開。            |
| STスポット横浜(横浜、1987年)       | 小劇場「STスポット」の運営団体として1987年に活動を開始。2004年にアート教育事業部を設置し、神奈川県との協働事業として「アートを活用した新しい教育活動の構築事業」をスタート。   |
| 子どもとアーティストの出会い(京都、2004年) | アートによって豊かな教育環境をつくりだすことを目的に、小中学校や児童館など子どものいる現場にアーティストを派遣し、ワークショップによる授業を実施。   |
| アートサポートふくおか(福岡、2002年)    | 学校や地域に芸術家を派遣し、子どもの芸術体験やワークショップなどをコーディネート。福岡県内のアーティストや芸術団体で、子どもの芸術体験ワークショップが実施可能な「アーティスト・カタログ」を発行。   |

表1のような取り組みは、欧米諸国では1990年代から行われている。例えば、アメリカでは1980年代の財政危機による教育予算の削減がきっかけとなって、芸術科目が大幅に削減されたが、1990年代以降、その見直しが進み、文化施設や芸術団体、芸術機関が学校と共同で様々な取り組みを展開するようになったと言われている。また、芸術を学んだ生徒の方が学業成績は高く、大学進学適性試験(SAT)でも高い得点を残している、といった調査結果も公表されている。<sup>(8)</sup>

ワークショップに関連して、アートから教育を考え、国内外のNPOの研究をまとめている吉本(2007)は、

海外のアートと教育の取り組みを俯瞰しながら、日本の子どもを取り巻く現状を以下のように述べている。

「これまで従属的な位置づけにあった芸術科目のあり方を見直し、政府の教育再生会議でも、アートNPOとの協働なども含め、『アートから教育を考える』という視点での検討が望まれる。なぜなら、芸術やクリエイティブな教育は、子どもたちの創造力や感性を養うだけでなく『将来の日本の経済や産業を支える人材の育成につながる』という意味からも極めて重要だと考えられるからである」<sup>(9)</sup>

ワークショップを学校教育に導入する可能性や教育者の資質向上につなげることを検討した場合、日本の中学・高等学校の美術教員採用率低下や美術の授業数削減は激しく、日本における芸術教育は決して社会的に開けているものではない。むしろ、受験や知識重視の風潮の中では余計な教科、遊び的な受験戦力外の教科として国の低い水準に置かれている懸念もある。個々の授業実践研究の他にも大きな視点で見た日本の政府や国のレベルでの芸術教育の重視についての検討も今後の美術教育的な課題として必要ではないだろうか。

関連して、川勝・根木（2002）は、学校教育と芸術活動の意義と課題について、ASIASの取り組みや「社団法人日本芸能実演家団体協議会」による「表現教育を学校に」の取り組みを主軸としながら、アートマネジメントの新たな展開としての社会サービスについて分析し、以下のように述べている。

「学校教育の現場に、先鋭的なアーティストを送り込み、教師との協働により授業を作り上げていくノウハウ、そこにおいて実現される子ども、教師、アーティスト各々の刺激を与え合う授業、そして、そのような活動を資金面において支える様々な主体による支援。それはもはや、単に芸術を普及し観客を開拓することを目的とした芸術活動の延長上の事柄ではない。芸術活動というツールを用いて、学校教育をより良く変革していこうとする意識の上に初めて成り立つ、社会サービスの領域に属する試みであるといえよう」<sup>(10)</sup>

### 3. ワークショップの教育的意義

#### (1) ワークショップの定義

これまで、アーティストとの連携によるワークショップ型の学校での授業実施状況を確認した。ここでは、本稿におけるワークショップの定義を確認する。

ワークショップの起源は二十世紀前半のゲシュタルト理論と精神分析理論の二つの心理学の流れにある。これらは、二十世紀を代表する心理学の二大潮流であり、クルト・レヴィン(Kurt Lewin,1890-1947)とヤコブ・L・モレノ(Jacob Levy Moreno,1892-1947)により取り組まれた。両者ともユダヤ人であり、ドイツ語圏からナチスの迫害

を逃れてアメリカに渡り、アメリカ社会で活躍し、ユダヤ人のみならず有色人種の差別や偏見という人種問題にも取り組み、その方法は社会での実践と応用の中で広がりが生まれている点も共通している。

クルト・レヴィンは小集団の研究からグループ・ダイナミクス研究を展開した。このことはワークショッププログラムを組み立てる理論としても応用され、社会的役割を持った組織の創造的な運営のみならず、企業の組織改善による効率的な運営、リーダーシップの醸成にも取り入れられていくこととなった。

さらに、レヴィンは1945年、アメリカ・ユダヤ人会の計画による「地域社会相互関係委員会」の設立に参加し、ユダヤ人や黒人など少数集団に対する偏見の問題に取り組み、実社会の中でいかに民主的社會をつくることができるかという実践的研究を行った。机上の研究だけに終わらず、絶えず現場の問題を改善することをベースにしたアクション・リサーチ法は、アメリカのまちづくりにおけるワークショップ手法の展開の基盤になり、1960年代の公民権運動、1970年代の平和運動など市民の草の根的な運動に大学や専門家が入り込み、さまざまな問題解決を展開する活動にもつながっていく。

もう1つの潮流であるヤコブ・L・モレノは精神医学者であり、ウィーンの公園で子どもたちにおとぎ話をしたり、即興劇をしたりしながら、子どもたちの行動を観察し、空間の自由な使い方を記録していた。サイコドラマと言われる心理劇は、1912年にモレノの主催した即興劇によって誕生し、1922年にウィーンで初めての心理劇の即興劇場を設立した。<sup>(11)</sup>

このように、ワークショップは社会的な背景から心理劇や民主運動として発生してきた手法であり、問題・課題解決のために様々な分野で改良されながら行われてきた経緯がある。今日、様々な複雑化した問題が社会や学校で発生し、ワークショップも学内外で行われている背景には、「問題を何とかしたい」という、ある時はファシリテーターとしての地域住民であったり、教師であったりすることがアメリカの歴史的な流れを組んでいる。

同様に、ワークショップは芸術活動、子どもの造形表現活動、そこに携わる教員養成教育にとっても造形表現を地域の視点から切り開く可能性をもたらすといえる。このことは、子どもを取り巻く複雑化した現代社会の状況だからこそ重要な教育方法ではないだろうか。

さらに、ワークショップの定義はどのように位置づけられているのか次に見ていきたい。

ワークショップの歴史的な流れや現代社会の諸問題からワークショップの可能性を提案している木下（2007）によれば、ワークショップは次のように定義される。

「虚飾をとって生身の人間同士が本音で感じたことを伝えあうなかでの評価は集団の中で共有（シェアリ

ング)された時に、まさに次のステップアップへの創造性を働かすエネルギーの源となる。というように、単に作業をすればよいのではなく、このような評価の場もあって次につながっていく、ある流れのプログラムによって行うのがワークショップである」<sup>(12)</sup>

日本人気質の中にある独特の曖昧な表現に沿って、定義されている木下のワークショップの位置づけは大変興味深い。

また、中野(2001)は、自らが行った豊富なワークショップの事例から、ワークショップの意義や可能性についてまとめている。現代社会の消費社会も情報化社会も、それを否定するのではなく、むしろ、そのただ中の積極的な可能性を追求する中で、環境や資源の限界、南北の貧困という「限界問題」を越えて、情報化、消費社会を転回することが可能としながら、ワークショップの可能性について以下のように述べている。

「ワークショップは、人間の生きることの喜びを思い出したり、『自然も他者も収奪しない生在の美学』の方向に、欲望と感受の能力を展開する』練習の場であると考えられる。とくにそのグループワークという側面は、利害の『相克性』の罅をぬける実験場でもある。一人が勝てば誰かが負ける、とか、他者の不幸を前提に自分の幸せが成り立つ、というような、WIN/LOSEの『相克性』の罅に陥るのでなく、お互いの多様な存在や関わりが全体を豊かにし、WIN/WINの関係を可能にする『相乗性』への試みである」<sup>(13)</sup>

さらに、中野は、現在日本で行われているワークショップの全体像から2つの軸を示している(図1)。<sup>(14)</sup>

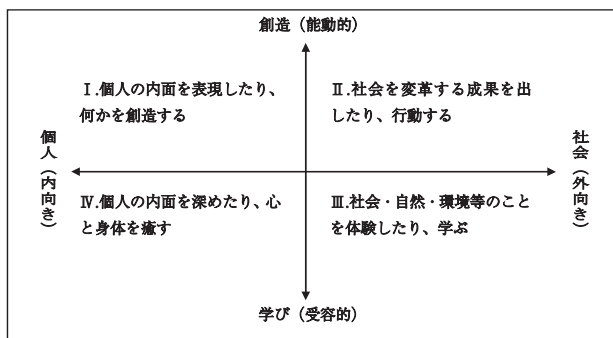


図1 中野によるワークショップの分類の試み

一方、山田(2008)は美術教育でのワークショップの可能性について以下のように問題提起している。

「南米の識字教育の中で、また人種差別をなくす対話学習の中で、さらにはコミュニティの空洞化を打開する方策の中で脈打ってきたことに通じている。つまり、社会問題に直面する中で、それらに向き合い、何らかの方法で乗り越えようとする人間の共同的な活動の場であるからだと思う。だからこそ、学校以外にも、

コミュニケーションを軸とする福祉・医療施設の中でも、参加者同士で理念や技術を模索しながら流動的に積み上げていく演劇世界でも、人間の原始的感情にせまる芸術表現の世界でも息づいているのである。それは、達成度や課題としてのノルマという成果とは対極にある可能性である」<sup>(15)</sup>

また、武蔵野美術大学ではワークショップの授業実践に関する著書が出版され、ワークショップの授業が行われている。<sup>(16)</sup>

以上のようなことを参考に、本稿では、「自然の中や自然の素材を使った原始的な造形を行い、人間の美的感性を養う活動を教師(進行役)から一方的に指示されるのではなく、実際に参加者がやってみながら感じる体験を重視した学び方」というワークショップの定義をする。また、参加者のそのような学びを促進し、活動の道筋を整える役割をファシリテーターとし、参加者間の知的相互作用を促進する働きをファシリテーションと定義する。

(2) ファシリテーターとファシリテーション

ワークショップは前述のように教育の新しい可能性のある手法であることを確認し、ファシリテーター、ファシリテーションの位置づけをした。次に、現在のファシリテーター、ファシリテーションの動向についても確認しておきたい。

ファシリテーターとは、従来の教師(リーダー)に変わり、授業(または会議)を進行する役割である。ファシリテーターの歴史は、ロジャースやレヴィン等の相互間の関わりから見ると明確な位置づけはできない。さらに、現在行われているワークショップの手法はファシリテーターが2つの流れのどちらの特質をもつかは様々である。ファシリテーターの定義は多く論じられているが、造形表現以外にも研究された文献が少ない。そのため、ファシリテーターは、その場によって効果的に変化していく役割であると考えられる。このことは、ファシリテーションについても同様である。いずれにしても、ファシリテーターは子どもの造形表現活動を個人のやりとりのみで完結せず、集団の人間関係に生かしながら授業を構築していく有効性があることは確かである。

日本のファシリテーション研究の草分け的存在である黒田(2007)は、ある組織が、チーム(集団)たりえるためには、目標と方針、プロセス、人間関係による3つの要素が必要であると述べている。<sup>(17)</sup>

企業の組織開発に関するファシリテーターを研究する森(2007)は、ファシリテーターをホルモン、あるいはボディ・エンザイムのように、微量で組織を活性化すると定義している。<sup>(18)</sup>

また、ファシリテーターを以下のように述べている。

「ファシリテーターは、必ずしも課題について最も詳しい人間とは限らない。むしろ、最も課題に関する知識の少ない人である場合が少なくない。実際に課題を解決していくのは当事者たちである」<sup>(19)</sup>

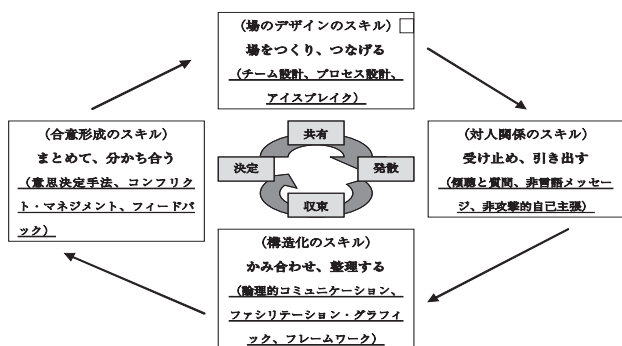


図2 問題解決ファシリテーションの4つのスキル

図2は、堀により作成された図式である。場のデザイン（共有）→対人関係（発散）→構造化（収束）→合意形成（決定）の流れでファシリテーションを極めて明確化した流れとなっていてわかりやすい。堀（2004）によれば、その詳細は以下①～④のように説明されている。

①デザインのスキル

なにを目的にして、誰を集めて、どういうやり方で議論していくかの判断指標でもある。

②対人関係のスキル

自由に思いを語り合い、あらゆる仮説を引き出しながら、チーム意識と相互理解を深めていく。

③構造化のスキル

論理的にもしっかりと議論をかみ合わせながら、議論の全体像を整理して、論点を絞り込んでいく。

④合意形成のスキル

体験を学習へ、学習を行動へと結びつける技術が大切になる」<sup>(20)</sup>

堀による図式はビジネスの分野の会議を想定したものであるが、すでに定義した筆者によるワークショップは、場のデザインのスキル、対人関係のスキル、構造化のスキル、合意形成のスキルのそれぞれが美術教育実践を考える上でも整理しやすい流れになっていると思われる。そのため、考察においては堀による図式にあてはめて分析していくこととしたい。なお、小崎（2007）<sup>(1)</sup>のファシリテーションを用いた鑑賞教育の研究においても図2の流れから分析を行っている。ワークショップのファシリテーションの別の視点という意味からもここで堀の図式にあてはめてみたい。

4. アート教育としてのワークショップの実践

ここでは、これまでに述べた様々な要素を統合する形

で計画・実践した2つの実践から、ワークショップの教育者養成における資質向上の有効性を検証していく。

実践会場は筆者が近年、アートイベントの講師を行っているヨーロッパの牧歌的な農村イメージを基盤にした商業施設（以下施設Dとする）である。自然環境豊かな施設Dは野鳥や虫、様々な野花が咲く高原の森に囲まれている。施設の対象年齢は特定していないが、子どもをもつ親や県外から自然にふれることを目的とした来場者が多い。施設Dは、羊やヤギのいる牧場で動物とのふれあいや施設D周辺の植物から採取した天然顔料による染色、果物狩り、チーズやバターを作る体験などの自然共生の学習が目的とされている。

筆者は施設Dの四季折々の自然に魅せられて、アートイベントの講師を行ってきた。本稿に関連するアートプロジェクトは、施設Dにインスピレーションを受けた1人のアーティストにより企画された。そのアートプロジェクトの中で子ども向けのワークショップを行って欲しいという要望があり、第1期（プレ）と2期（メイン）のそれぞれの会期に自然素材を用いたワークショップを行うこととした。また、企画者の呼びかけによって、アートプロジェクトに賛同した国内外で活動する画家、彫刻家などの現代美術を中心とした作家が集ってきた。各作家は5月の第1期・8月の第2期に参加し、作品の発表を行った。（来場者は5月〈第1期〉・8月〈第2期〉ともに1日3000人程度であった）

例えば、ワークショップ形式の参加型アートが行われる展示方法は、新潟県十日町市で開催されている「大地の芸術祭」に代表されるような「町興し」にも見られるが、商業施設を会場とした今回のアートプロジェクトには一つの特徴があると思われた。第1期のワークショップでは、アーティストとの直接的な連携はなく自然素材



図3 チラシ表デザイン

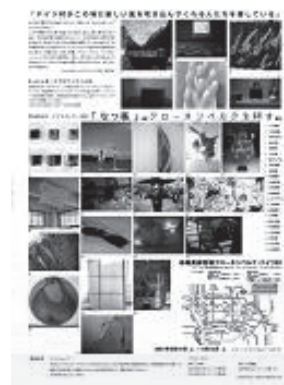


図4 チラシ裏デザイン

（※参加作家は、朝日柚穂 新井いづみ 新井淳一 井手実 伊東孝志 大橋博 岡田達郎 加藤順子 カナイサワコ 木暮伸也 小林清美 小林耕平 笹井あかり 白川昌生 中西祐輔 長尾望 松場昭典 丸橋伴晃 村田峰紀 茂木康一 八木隆行 柳健司により構成された）

を用いて企画・実践し、第2期(図3, 4)においてアーティストとの連携を行いながらワークショップの場をデザインする流れとした。また、ワークショップでは自然素材を用いた造形活動を行うこととした。自然素材をワークショップに取り入れる理由としては、施設周辺の自然環境の中で育まれた木材などの自然素材であることから参加者に自然環境へのあたたかい視点を感じてもらえる要素があると考えたことによる。なお、実践協力者は筆者の勤務する短期大学保育学科のゼミ生であり、卒業研究の一環として携わってもらうこととした。

#### (1) アートプロジェクトのプレワークショップ

アートプロジェクトの開催にあたり、アーティストと連携したプレワークショップを企画・実践する前段階のイベント(表2)を行うこととした。ここでは、アーティストと連携した授業は行っていない。プレワークショップを行う目的は、ワークショップとはどのようなことか学生に体験してもらうことにある。そのため、筆者が行うファシリテーターを補助することによって、ワークショップにおけるファシリテーターの役割を理解してもらうことにした。

表2 プレワークショップの開催内容と参加状況

| 回数と開催年月日 | <2007年5月3日>      |     |
|----------|------------------|-----|
| テーマ      | 木材を使用した造形活動      |     |
| 参加した学生   | 育英短期大学保育学科2年生16名 |     |
| 参加者      | 親子               | 26組 |
|          | 幼児               | 37人 |
|          | 小学生              | 9人  |
| 用意した自然素材 | 施設D周辺の木材などの自然素材  |     |

表2の内容を行うこととなった経緯は、木材を使用した造形活動を企画している際に、施設Dより、施設Dのマスコットであるヨーロッパの少年を主人公とした物語性のあるワークショップを開催してもらえないかという提案があり、打ち合わせの結果、補助学生とともに物語をつくり、その物語をもとにした作品制作を行い、展示した作品が絵本の世界になるようなワークショップを開催することとなったことによる。その後、決まったタイトルは「森の物語～自然素材を使った木のオブジェ作り～」である。物語には、少年、馬、羊、豚、兎、ヤギが登場し、立体絵本のような完成イメージで施設Dの広場に設置し、来場者が鑑賞できるように設定した。

補助学生は、事前に短大で木材を基にして「少年、馬、羊、豚、兎、ヤギ」のラフデザインをし、木材をのこぎりで加工し、釘、針金などで骨組みをして、オブジェの基礎を作り、事前準備を行った。

図5は、プレワークショップを実践するにあたり、自然素材を用いたワークショップの実践体験から育むこと

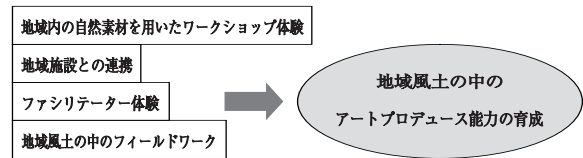


図5 ワークショップから教育者資質向上となる要素と関係

ができる教育者資質向上の関係性を図式化した仮説である。すでに、ワークショップの定義は述べたが、図5では具体的な教育者資質向上の要素についてまとめた。

図式の右側から実践をあてはめてみると、地域内の自然素材は施設Dで飼育されている羊の羊毛となり、地域施設と連携し、施設Dとの打ち合わせから実践を構成していった過程がある。また、ファシリテーター体験を通して、地域風土の中の教育実践をアートの面からプロデュースできる能力につながることを想定している。

プレワークショップは2部構成となっており、第1部の少年コーナーでは折り紙で帽子を作り、カラフルなモザイク調の帽子の制作が進んだ。学生によるナレーション通りに絵具を使って少年の服のデザインをしながら、完成イメージをつなげていく活動となり、参加した子どもの制作の様子も協力的な場面が多かった。

プレワークショップの実践については、参加者のワークショップ内の制作活動に関する実践場面の事例を抜粋する。第2部の動物のオブジェを制作している場面において印象的だったSくん(5歳)(図6)は、絵具や筆などの描画材料に興味を示さなかったが、綿をちぎることに興味をもち、羊のフワフワした質感を出そうと、羊コーナーにおいて、綿をちぎって木材の羊に貼る行為にこだわって制作していた。Sくんのようないわゆる描画や絵画的な造形活動に関心を示さない子どもであっても、色彩のない白い綿を使用して、それを組み合わせることによって立体感を出していく造形活動に面白さを出すこともある。このようなタイプの子どものためには、造形活動を囁み砕きながら、柔軟な発想で支援することも意味のある表現行為である。羊コーナーの学生も少年制作において、描画や色塗りを積極的に行わなかったSくんが、第2部では積極的に綿で創作しながら、造形活



図6 羊コーナーにて

動を楽しんでいた様子を印象にとめていた。

プレワークショップを通して、アートプロジェクトで行うワークショップやファシリテーターの役割がイメージできたようであり、終了後に求めた学生の感想から、次のような記述があった。

- ・「最初のうちは子どもも自分たちもとまどってしまい、うまく触れ合えなかったけど、こちらから造形活動に対する声かけをすることで人見知りしている子どもも心を開いてくれた」
- ・「自然素材にふれることは、今の子ども達にとって自然に興味をもたせることができる良い行事だと思った」
- ・「施設 D 内の自然素材をワークショップを通して、アート体験ができ、参加者も思いがけない空間でイメージを働かせることができたのではないかと思う」
- ・「ファシリテーターの役割の重要性を感じた。自分でも体験してみたいと思った」

これらの感想からも学生自身が理論的な事前学習としての知識にとどまることなく、実体験を通してワークショップの方法を学ぶことにつながったと考えられる。

## (2) アーティストと連携した授業

ワークショップの言葉も知らなかった学生の大半はプレワークショップを通して、ワークショップのイメージをつかむことができた。その経験を基に、次にアーティストとの連携を行いながらワークショップの企画を進めていくこととした。アートプロジェクトには様々な現代アートを中心としたアーティストが参加しており、それぞれに個性的な発表とアートプロジェクトでのメッセージの発信を行おうとする思いを抱いていた。今回の連携には自らも教育現場に勤務しながら、制作活動を行っている作家を講師として、連携を依頼した。

メインとなる第2回のワークショップでは、施設D内で飼育されている羊から刈り取った羊毛を使用し、実践することとした。この企画も施設Dからの素材提供を受け、アートプロジェクトの記念ワークショップとしてアートプロジェクト参加アーティストと協議し、企画した実践である。連携するアーティストは、人間の影をモチーフにした現代人の生活をテーマとして作家活動を行っているテキスタイルデザイナーである。そのアーティストと連携することとなった経緯は、第1回のアートプロジェクトで行われたワークショップに関心を示してくれたことによる。

施設Dからの提案もあり、羊毛を使用したがる、苦心した点はその素材の特性が扱いにくいものであることと、洗浄に非常に手間がかかるということである。施設Dから刈り取られてきた状態の羊毛は泥や羊の油などが多く、洗浄をよぎなくされた。アーティストとの打ち合わせから、羊毛専用の特殊な洗剤を使用し、ある程度汚

れを落とし、学生が試作できる状態としてもらった段階で学生への授業(図7)を依頼した。実際に学生が羊毛を洗浄した場面(図8)では、思っていた以上に素材の扱いが困難であり、苦心していた学生が多くいた。

授業の前半は、アーティストの芸術的な視点と自身のテキスタイルデザインの作品解説、インスタレーションを主にした現代アートや空間演出の方法を教育実践にどのように取り込んでいくかについての構成となっていた。後半は、ワークショップの実践方法やファシリテーターの役割をどのように造形活動として活用していくかについて、解説やグループワークを行った。また、その話し合いの結果をプレゼンテーションした後、ワークショップの実技として、羊毛の洗浄方法、羊毛を丸める、羊毛を板状にするという3つの方法について、アーティストが指導した。



図7 実技講習会の様子



図8 羊毛洗浄の様子

## (3) ワークショップの実践

実践の概要と参加状況は、表3の通りである。

表3 ワークショップの開催内容と参加状況

|          |                                  |     |
|----------|----------------------------------|-----|
| 回数と開催年月日 | 2007年8月11日                       |     |
| テーマ      | 羊毛を使用した造形活動                      |     |
| 参加した学生   | 育英短期大学保育学科2年生16名                 |     |
| 参加者      | 親子                               | 21組 |
|          | 幼児                               | 25人 |
|          | 小学生                              | 5人  |
| 用意した自然素材 | 施設Dで飼育している羊の羊毛とプレワークショップで用いた自然素材 |     |
| 連携アーティスト | テキスタイルデザイナー 長尾望                  |     |

ワークショップ当日の事前準備は、参加者全員で水に浸した羊毛を丸める作業から入った。初めて羊毛に触れる子どもは羊毛の素材を丸めることに苦心しながら、羊毛をボール状にしていた。ボール状にした羊毛は色画

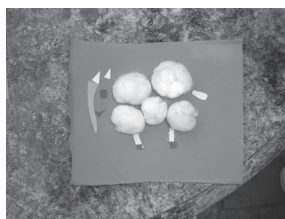


図9 参加者作品

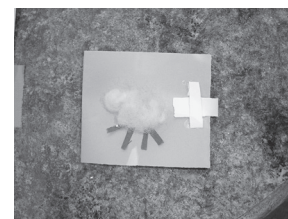


図10 参加者作品



用紙への平面的な作品とすだれのようにした立体的な作品に制作してもらうこととした。平面状の作品では絵本のように羊のデザインをする子どもが多かった（図9・10）。また、すだれ状の作品では、まつぼっくりと混合したユニークな作品も見られた。学生は事前指導において、羊毛を扱うことに関する困難さを体験していたため、子どもへの関わりの際にも羊毛の特性について丁寧に説明を行っていた。プレイベントでは動物の毛を使用しなかったため、ワークショップで羊毛を使用したのは、この時が初めてだったが、アーティストによる講習会の中の素材体験をしていなければ対応できない活動であった。

#### （4）ワークショップで行ったファシリテーション

前述した実践では、プレイベント、アートプロジェクトの記念ワークショップそれぞれにファシリテーターを学生が体験するスタイルとした。自然素材への気づきを参加者にうながすワークショップの場をデザインし、おがかりなアートプロジェクトの企画の一部となった。

ワークショップの参加者は補助スタッフを介しながらプログラムを体験し、自然と出会い、他者と出会い、自分と出会うものであり、介在の仕方と興味を持ち方は変わっていく。参加者の前に立つ学生は、実践者としてのファシリテーションをよぎなくされる。そのため、アートプロジェクトの中のワークショップのファシリテーターの位置を確認していくこととしたい。図11は、本稿の教育者資質向上のためにデザインしたファシリテーターモデルである。

図11の要素は教育者にとっての実践にも関連することであり、総合的にその場の問題解決を行っていく役割を担っている。

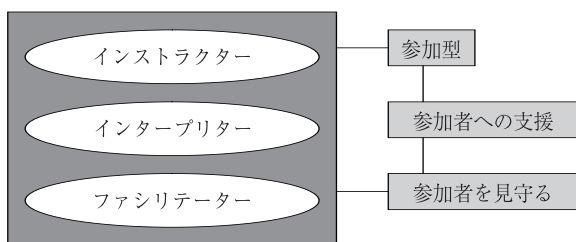


図11 本研究のファシリテーターモデル

学生はワークショップを実践するにあたり、モデル化したようなファシリテーターの役割を確認し、実践の対応の参考とした。図11は、インストラクター（伝授）、インタープリター（仲介）を含むファシリテーターである。ファシリテーターの関わりによって、制作する作品と参加者の気づきや満足度が変化することは明確である。そのため、図11の右側の3つの要素に示したように、これまで実践してきたワークショップのアンケート

結果からファシリテーターモデルに参加型、参加者への支援、参加者を見守る要素を取り入れた。

## 5. 実践の考察

前述のように、4つのスキルはワークショップのデザインを構成しやすい要素である。アートプロジェクトでのワークショップ実践について、図2で堀の示したような4つのスキル別の展開をまとめた（表4-1～4）。ここでは、それぞれのスキルを通して、参加者の学びや気づき、ファシリテーションについて実践の考察を行う。表4-1～4は、堀による図2のスキル別要素を基にまとめたワークショップの活動記録である。ファシリテーターは、F1, F2, F3のそれぞれの学生3名を示し、C1, C2, C3, C4はそれぞれ参加した子どもとした。

### （1）場のデザインのスキルの考察

表4-1 ワークショップの活動記録(抜粋)

| スキル別             | 過程記録  |
|------------------|---|
| 場のデザイン<br>(場づくり) | <p>F1: これから、みんなで絵本や飾りを作りましょう。今日はあの牧場の羊の毛を使います。</p> <p>C3: えー。本当に。</p> <p>C1: わあ。雲みたい。白くてきれい。</p> <p>C2: ふわふわしてる。</p> <p>F1: これは、羊の毛を玉の形にしたものです。今、一回やってみるね。</p> <p>C4: 丸い形きれい。</p> <p>F1: こちらのバケツに水が入っているので、水を使って、このように丸めます。</p> <p>C3: わー、すごい丸くなって。僕もやりたい。</p> <p>F2: 次に、このように平らにしてみます。水を使って（実際に見本を見せる）、ほら、板のようになりました。では、みんなでやってみよう。</p> <p>C4: やるー。僕、丸くしたい。</p> <p>C2: 僕、板にする。</p> <p>(参加者の制作が始まる)</p> |

経験豊富なファシリテーターであれば、参加者の様々な知的欲求や可能性を引き出す技術をもち、ワークショップの幅は広がる。しかしながら、今回のファシリテーターは経験の浅い教育者を目指す学生である。

そこで、フィールドワークとして、アートプロジェクトの参加アーティストとともに施設D周辺の自然素材の調査を行った。実践を行う広場の前では羊が放牧され、休日には来場者を対象とした羊飼いの体験も行われている。学生自身も羊毛というとフェルトの編み物や人形作りをイメージしていたようであるが、きれいに加工された状態の羊毛ではなく、加工される前の羊毛を手でさわ

ることも参加学生自身は始めてであった。アーティストによる授業の中で、施設Dから提供された泥や糞にまみれた茶色かった刈りたての羊毛を学生が洗浄する実習が行われたが、造形作品を制作できるのかと疑問をもつような汚れの状態であり、動物的な匂いも残っていた。

アーティストが用意してきた石鹸は動物の毛を洗浄するための専用のものであり、何度か学生が洗うことによって白さがまして、美しい自然素材になっていった。さらに、自然素材の木材や木の実などとは違った素材感であり、テープやのりなどは使いにくい素材であった。

ワークショップ当日の実践では、C1が「わぁ。雲みたい。白くてきれい」と発話しているが、参加者からは羊毛素材の色彩の美しさを感じさせる発話が多かった。また、「F1:これは、羊の毛を玉の形にしたものです。今、一回やってみるね。C4:丸い形きれい。F1:こちらのバケツに水が入っているので、水を使って、このように丸めます。C3:わー、すごい丸くなってる。僕もやりたい」という場面があるが、素材の特質上、立体的に貼り付けることが困難であり、羊毛を丸めたボール上の素材に糸を通して吊るすなどのファシリテーターによる参考作品から、素材の制作イメージを拡げていく流れができていた。また、羊毛を板状にする制作についても同じように貼るなど、他の発想に転換させている参加者が多くいた。

場のデザインの段階では、洗浄したきれいな羊毛のイメージを参加者に与え、目の前の羊の羊毛を自分達が造形作品として制作している意識をもつことにつながった。羊毛には素材独特のあたたかみもあり、素材を丸めたり、板状にしたりという基礎的な技術を確認した参加者は、素材の違う形作りをする方法も試みていた。ファシリテーターとしては、参加者の学びの意欲を引き出しながら、参加者にいくつかの技術を教え、インストラクター的に作品制作につながる場の雰囲気や目の前にいる羊のロケーションを生かしながら、参加者の素材への感性を引き出すようなファシリテーションを行っていたと考えられる。

## (2) 対人関係のスキルの考察

「C1:うまく丸まらない。F3:少し大きいかな。ちょっと小さく丸めてみようか。C2:こうすると小さくなるよ。C1:わあ。できたよ。小さい玉になったよ」という実践の発話では、C1にC2が見本を見せる場面があった。ここでは、参加者相互の羊毛に対する理解を分かち合っていることが着目される。他にも、水の加減で羊毛を思いどおりの形に制作できなかったなどの場面で参加者同士による補助が見られた。対人関係のスキルの場面では、参加者が集団として学びを促進し合う関係性をワークショップの場に取り込んでいる。

さらに、「C1:丸くしたのを糸でつないでみる。C1:

表4-2 ワークショップの活動記録(抜粋)

| スキル別                | 過程記録   |
|---------------------|--|
| 対人関係<br>(受け止め、引き出す) | C1:うまく丸まらない。<br>F3:少し大きいかな。ちょっと小さく丸めてみようか。<br>C2:こうすると小さくなるよ。<br>C1:わあ。できたよ。小さい玉になったよ。<br>F3:そうだね。丸まったね。そうしたら、少しずつ丸くしてみようか。<br>C1:うん。やってみる。<br>C1:丸くしたのを糸でつないでみる。<br>F1:おもしろいね。<br>C1:うん。風で動くよ。<br>C2:僕もそれやるー。 |

うん。風で動くよ」の場面では、C1がボール状にすることに苦心していた羊毛の制作を参加者同士の補助から発展させ、自分自身のイメージの転換につなげている。

対人関係のスキルの段階では、他にも同じような参加者の関わりが見られ、個人や各グループが制作の中で感じたことを言い合うなどの様子が見られた。このことから、ワークショップの中で羊毛の自然素材に対する参加者全体の相互理解を深めていたと考えられる。

## (3) 構造化のスキルの考察

表4-3 ワークショップの活動記録(抜粋)

| スキル別               | 過程記録  |
|--------------------|---|
| 構造化<br>(かみ合わせ整理する) | F2:みんな丸や板のようになできたかな。<br>C2:できた。2つ作ったよ。<br>C3:僕もたくさん作ったよ。<br>F2:それでは、みんなが作った羊さんの羊毛を使って、絵本や飾りを作ってみましょう。<br>C4:僕、絵本にする。<br>C1:飾りいっぱい作る<br>F2:こちらには、画用紙や施設D周辺の木や葉っぱなどがあります。みんなが作ったものに飾り付けしてみましょう。<br>(参加者はそれぞれの作品を制作する) |

羊毛を用いたワークショップでは、プレイメントに比べ、コーナーが複数なかったことから羊毛素材の困難な部分をカバーし、比較的収束的にワークショップが展開されていたとも考えられる。参加者の作ったボール状や板状の羊毛は、ファシリテーターの「それでは、みんなが作った羊さんの羊毛を使って、絵本や飾りを作ってみましょう」の発話によって、作品の完成へと導かれている。ワークショップで用意した色画用紙や自然素材の

縄などから絵本や立体的な作品へと参加者は羊毛のイメージを結びつけている。

構造化のスキルの段階では、参加者同士の相互作用などから出た様々なアイデアをファシリテーターがまとめていくことによって、個人個人の作品制作のイメージを実現させていると考えられる。

#### (4) 合意形成のスキルの考察

表4-4 ワークショップの活動記録(抜粋)

| スキル別                     | 過程記録  |
|--------------------------|---|
| 合意形成<br>(まとめて、<br>分かち合う) | <p>F1: みんなは羊さんの毛を使って、どんな作品ができたかな。</p> <p>C1: ほら、まんまる羊さんの絵本を作ったよ。(図9の作品をF1に見せながら)</p> <p>F1: 小さくまるめることができたね。並べたらふわふわの羊さんになったね。</p> <p>C3: 草の上にねんねしている羊だよ。(図10の作品をF1に見せながら)</p> <p>F2: そうだね。草の上で気持ち良さそうだね。</p> <p>C4: すだれー。(木の枝に羊毛を玉状にしたものをつりさげている。</p> <p>F1: みんなかわいい作品ができたね。いっぱい羊さんもいるね。今日は楽しかったかな。</p> <p>C4: 羊さんの毛はふわふわだったよ。</p> <p>C2: うん。できた。もっと作りたい。</p> <p>F2: そうだね。また、いろんな羊さんの羊毛の作品を作ろうね。</p> <p>C1: わかった。また、作る。</p> |

合意ができれば、活動を振り返って個人や参加者全員の学びを確認し、次に向けての糧としていく。体験を学習へ、学習を行動へと結びつける技術が大切になる。つまり、ワークショップが終了した後も参加者は自然環境への視点を継続してあたたかく見つめていくことが理想とされる。

「F1: みんなは羊さんの羊毛を使って、どんな作品ができたかな。C1: ほら、まんまる羊さんの絵本を作ったよ。F1: 小さくまるめることができたね。並べたらふわふわの羊さんになったね。C3: 草の上にねんねしている羊だよ」という実践の流れから、ワークショップ当初には羊毛の素材に初めて触れる参加者も多く、完成イメージが想像しにくかったようであるが、合意形成の段階では、参加者は羊毛の素材を生かした作品に結びつけている。実践会場の目の前にいる羊の羊毛を使用しながら、羊毛独特の風合いを楽しんでいるようであった。

さらに、学生自身も羊毛を洗浄する段階では造形活動を行うことができるのか疑問に感じるほどの泥の付着し

た羊毛の状態から洗浄を行うなどの事前準備をアーティストによる授業により体験し、羊毛素材の感触や特性を学んだことによって、ワークショップの参加者への語りかけやファシリテーションに発展していることはワークショップの深みや学生自身の気づきにもなっているものと思われる。

ワークショップは参加者だけでなく、ファシリテーターの成長にもなることは、今回の実践の中から感じられてきたことであり、教育者の資質向上の方法としても有効な面を見出すことができた。さらに、アートプロデューサー能力として、教育者が造形活動の素材探しや地域で行うワークショップへの手がかりとして、今後の教育者の資質向上の体験学習にもなりうると考えられる。

## 6. まとめ

本稿では、現在行われている日本や海外のアーティストと学校教育の連携によるワークショップ型のアート教育に着目し、国内外のNPOのアウトリーチ研究を手がかりとして、美術教育に関わる教育者養成のためのワークショップ及びファシリテーター体験の有効性について考察した。具体的には、アーティストを学校に招き、授業実践を行った。ワークショップ当日はアーティストが参加できなかったものの、事前に授業で学んだファシリテーターの介入方法や羊毛の美術表現の方法について、ワークショップの手がかりを得ることができた。学生自身は、メインとなった8月のワークショップでファシリテーターが体験できるような教育者資質向上を目的とするプログラムの構築を試してみた。

近年の教育動向にも沿った「問題解決能力」にも見られるように、単に知識を習得するのみではなく、変化の激しい現代社会を生きていく上での人間力としての総合的な能力を養うことは今後の教育者養成課程においては必要不可欠なことであろう。

実践にいたる事前準備の段階では、アーティストによる授業の他に施設D周辺の高原でフィールドワークを行い、自然素材の有効な要素を探すなどし、ワークショップのイメージを高める体験をした。

また、堀(2004)による4つのスキル(図2)は、ワークショップの流れをシンプルに考えやすい要素であり、本稿の実践でもまとめやすいスキルであったため、造形活動の場面をスキル別に分けながら、参加者の発言や造形活動についてまとめ、分析を行うこととした。今回の実践会場としては筆者が近年、アートイベントの講師を行っているヨーロッパの牧歌的な農村イメージを基盤にした商業施設であり、アートプロジェクトの企画の中で子ども向けの造形ワークショップを行う役割をアーティストと連携しながら担当することとなった。

アートプロジェクトには国内外で活動する画家、彫刻

家、デザイナー、パフォーマーなどの各分野の現代美術を中心とした作家が参加し、「町興し」的なイベントとなり、2会期で開催された（第1期はプレ的な内容）。連携したテキスタイルデザイナーであるアーティストは、羊毛の自然素材そのままの泥や糞のついた状態から、教育者を目指す学生が、子どもが造形材料として使用できるような状態に事前準備させる授業を行うことによって、素材の質を感じさせることを重視していた。このことは、ファシリテーターとして、ワークショップでの子どもへの語りかけやファシリテーションにつながる重要な要素となっていた。

実際に、授業を通して、ファシリテーターによる実践の各スキル場面での語りかけを見てみると、原始的な素材に子どもがふれ、造形素材や制作に対する気づきを得た場面では、学生自身の気づきへも発展している。

そのような教育者資質向上の要素をいくつか見出す中で、子どもの各発達段階に応じ、アーティストと連携した授業からワークショップの実践を構築していくことについて、さらに検討していきたい。また、世界に遅れている日本の学校教育におけるアーティストを招いた授業実践の方法と可能性については、今後の課題として、さらに研究を進めていくことにしたい。

#### － 注 －

- 1 2001年に設立された特定非営利活動法人。子どもとアーティストが出会う場づくりを目的としている。
- 2 エイジアスとはArtist's Studio In Schoolの略。2000年から2006年の間には延べ約150の小学校等で、1万人を超える児童がエイジアスの授業を体験。複数の企業や助成財団の支援により運営している。
- 3 アクションは東京都豊島区の廃校となった中学校（現にしすがも創造舎）を拠点に2004年から始まる。地域の子どもたちを中心に、異年齢・多世代・新旧住民らの交流を誘発するアート活動を目指す。名称は拠点がかって映画撮影所だったことに由来し、監督が「アクション」と映画のシーンの合図をする掛け声に由来する。
- 4 例えば、新井（1996）は、ワークショップの手法を大学の美術科教育に取り入れるとともに、美術館教育でのワークショップの普及についても検討を行っている。（新井義史「ワークショップと造形教育（2）－ワークショップの拡がりとその理念－」『北海道教育大学紀要』第46巻，pp.251－259，1996）また、山中（2005）は、学生による地域の子育て支援活動から保育者養成におけるファシリテーター体験についての考察を行っている。（山中文「保育者養成におけるファシリテーター・トレーニング－学生ボランティア活動の事例から－」『保育士養成研究』第23号，pp.1－10，2005）

- 5 子どもがアーティストとの出会いを通じて豊かな感性や価値観を育むことを目的に、NPO法人「芸術家と子どもたち」とトヨタが連携して2004年1月に創設したプログラム。ダンサーや現代アートのアーティストたちが学校や児童館を訪れ、先生と協力しながら、音楽や体育・総合的な学習の時間等を活用して、子ども対象のワークショップを展開する。

#### －引用文献－

- (1) 宮崎清孝，小野寺涼子，田中康生，福田稔「アート作品の協働的な制作過程：プロのアーティストによる幼稚園でのワークショップの場合」『人間科学研究』第18巻，pp.51－65，2005
- (2) 小崎真「対話型鑑賞再考－ファシリテーションの視点からの分析－」『大学美術教育学会誌』第40号，pp.137－144，2007
- (3) 高橋敏之「保育者の専門性としての造形理解と幼年造形教育学の構築」『保育学研究』第39巻1号，p.22，2001
- (4) 前掲書（3），p.23
- (5) 堤康彦「子どもに表現が生まれるとき」『こども環境学研究』第10号，p.23，2008
- (6) 前掲書（5），p.20
- (7) 前掲書（5），pp.20－21
- (8) 吉本光宏「“アート”から教育を考える－国内外のチャレンジから－」『ニッセイ基礎研REPORT』，p.13，2007
- (9) 前掲書（8），p.17
- (10) 川勝英子・根木昭「学校教育と芸術活動の連携の意義と課題－アートマネジメントの新たな展開としての社会サービス－」『長岡技術科学大学研究報告』第24号，pp.95－96，2002
- (11) 木下勇『ワークショップ』，学芸出版社，pp.168-182，2007
- (12) 前掲書（11），pp.11-12
- (13) 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，pp.154-155，2001
- (14) 中野，同掲書（9），pp.19－20
- (15) 山田一美「教育プログラムと美術教育のこれから－ワークショップ理論・実践からの提案－」『美術科教育学会第4回東地区会フォーラム報告書』，東京学芸大学美術教育学研究室編集，pp.28－29，2008
- (16) 杉山他『ワークショップ実践研究』，武蔵野美術大学出版局，p.10，2002
- (17) 橘フクシマ咲江，黒田由貴子『会社を変える会社を変わる』，ファーストプレス，pp.60－63，2007
- (18) 森時彦『ファシリテーター養成講座』，ダイヤモンド社，p.7，2007

(19) 同掲書 (15), p.21

(20) 堀公俊『ファシリテーション入門』, 日本経済新聞出版社, pp.51 - 54, 2004

— 図 —

(1) 中野民夫 (2001): 「ワークショップ—新しい学びと創造の場—」, p.18, 岩波新書, <図1-2>より作成

(2) 堀公俊 (2004): 『ファシリテーション入門』, p.52, 日本経済新聞出版社, <図2-3>より作成

(3)(4) 長尾望 (アーティスト) によるレイアウトチラシであり, 2007年に作成, 発表されたものである。

— 表 —

1) 吉本光宏 (2007), 引用文献 (8), p.11 記載の図表-1 (教育とアートを結びつけるNPO) より作成