

# デジタル社会における造形教育と「感性」の育成の役割

—幼児教育から義務教育へ、円滑な接続のための一考察—

聖園学園短期大学 准教授 鎌 田 悟

## The Role of Art Education and Nurturing "Sensibility" in a Digital Society —A Study for the Smooth Shift from Early Childhood Education to Compulsory Education—

KAMADA Satoru

Associate Professor, Misono Gakuen Junior College

### 要 約

デジタル化が進む現代、オンラインコンテンツの過剰消費による肉体感覚の欠如が危惧されている。AIが容易に正解を提示する時代だからこそ、五感を働かせて価値判断を行う「感性」の育成が、幼児教育から義務教育まで一貫した重要課題となっている。

その中核となる「造形遊び」は、素材との直接的な関わりを通じて試行錯誤し、表現の喜びを味わう活動である。幼児期の「自由」な遊びの本質こそが創造性の源泉であるが、現場では保育者の専門性不足や、小学校における評価への負担感から、その価値が十分に引き出せていない現状がある。

このような状況の上で、本稿ではあえて視覚を遮り、触覚や聴覚を研ぎ澄ます「アイマスク鑑賞」や「イメージ粘土製作」などの実践を提案する。視覚を制限することで、人が本来もつ潜在的な感覚を呼び起こし、内発的な表現意欲を喚起することを狙いとしている。

AI時代に求められる「創造性」の源泉は、幼児期の自由な造形遊びの中にこそ存在する。この「自由」な表現活動を義務教育へと円滑につなぐため、幼・保、小、中の指導観の共有や指導者の支援体制を整えることは重要である。デジタルと子どもが身体を働かせた五感での体験活動が調和した環境を保障することは、未来を生きる子どもの豊かな情操を育む鍵となる。

キーワード：五感による知覚 感性の育成 造形遊び 幼・保、小、中の連続性

Key words: Sensory perception Nurturing sensibility Creative art play Educational Continuity  
from Kindergarten/Nursery School to Elementary and Junior High School

## 目次

はじめに

第1章 現代の学校教育が直面する複合的課題

第2章 子どもを取り巻く社会的環境とデジタル依存の危機

第3章 保育現場のリアリティ

第4章 造形教育における「感性」とは何か(指導要領の比較から)

第5章 AI時代における「造形あそび」の意義

第6章 五感で楽しむ造形あそび(「見る」以外の感覚をひらく手立て)

第7章 心に宿る「表現の芽」を育むために(共に感じ、共鳴しあう指導者の役割)

おわりに

## はじめに

筆者はこれまで、秋田県の小・中学校教員、管理職、あるいは教育庁指導主事といった立場から、長く義務教育における造形教育の現場に従事し、子どもの成長に関わってきた。現在は保育者養成校にて幼児教育の充実に寄与しているが、日々教育現場や学生と向き合う中で強く実感しているのは、幼児教育と義務教育を別々のものとして捉えるのではなく、子どもの成長に則した連続性のある教育として再構成することの重要性である。

コロナ禍を境にして、現在のポストコロナに生きている子どもを取り巻く環境は大きく変わったと言わざるを得ない。対面によるコミュニケーションの機会は大きく減少し、デジタルデバイスは加速度的に増加して、デジタル依存といった新たな課題が顕在化している。画面越しの情報に触れる時間は増大したが、一方で、自然や素材に直接触れ、他者と一緒に感動を分かち合うといった「身体性を伴う生きた体験」は不足しがちな現状にある。こうした時代だからこそ、五感を働かせ自分の思いを表現する造形活動が果たすべき役割は、かつてないほど重要性を増している。

幼稚園、保育所、認定こども園における幼児教育は、決して義務教育への準備期間ではない。しかし、義務教育期における子どもの姿を幼児教育の「明日(未来)の姿」として視野に収めることで、今、この時期に本当に必要な関わりの本質が見えてくる。幼児期にたっぷりと味わった「描く、つくる」ことの楽しさは、小学校の図画工作科へと繋がりが、やがては困難を乗り越える力や自分を肯定する力へと育っていくだろう。一人一人の発達の段階を大事に見とりながら、その先にある成長の姿を視野に入れることで、幼児教育の質はさらに豊かなものになるのではないかと考える。

本稿では、学校教育の現状や子どもを取り巻く社会状況、さらには現場の保育者が抱える具体的な課題を踏まえ、感性を育む視点から幼児教育における造形活動の実践的な手立てを提案する。そうすることで身体と五感を使って、自らの感覚に基づいて価値を創造する造形活動の意味と重要性を、幼・保、小、中の連続性の中で問い直していく。

## 第1章 現代の学校教育が直面する複合的課題

2019年末から始まった新型コロナウイルス感染症の世界的流行から約5年が経過した。学校現場では、コロナ禍以前から懸念されていた諸課題が、この未曾有の事態を機に一気に表面化した。一斉休校や分散登校、そしてGIGAスクール構想の加速といった激動の時期を経て、現在の学校教育はかつてない転換点に立たされている。本稿では、コロナ禍以降に顕在化した四つの視点から、教育界が直面する複合的な課題を考察する。

### 第1節 「休みやすくなった学校」の代償

2020年2月の全国一斉休校要請を起点として、学校における「欠席」の概念は大きく変容した。本来、インフルエンザなどの感染症には明確な出席停止基準があるが、コロナ禍では「家族に感染の疑いがある場合」も出席停止扱いとする特例措置が約3年続いた。この結果、学校は「休みやすい場所」となった。同時に「三密回避」の名の下に、対面でのコミュニケーションや集団活動が極端に制限された。約5年が経過した現在、すでに日常として扱われているその副作用は、深刻で教育そのものに大きな影を落としている。不登校の急増、発達段階における人間関係形成の未熟さ、体験的学習の不足による集団行動への適応困難といった課題は、ポストコロナに顕著化された直接的な余波といえる。

### 第2節 ICT環境の光とネット依存の影

コロナ禍と時を同じくして推進された「GIGAスクール構想」は、1人1台端末という令和の教育スタンダードを急速に普及させた。ICT活用による授業改善が進んだことは画期的な進歩であったが、同時に「タブレット依存」や「ネット依存」という新たな健康・教育上の課題を加速化させ浮き彫りにした。既に世界的な問題となっているネット依存は、子どもの生活習慣や学習意欲に多大な影響を及ぼしている。推進が最優先された政策の陰で、活用効果の検証や、教員のICT活用能力の格差、そして何より子どもの心身の健康をいかに守るかという視点が今、改めて問われている。

### 第3節 効率化の裏で失われる対話

教職員の労働環境改善を目指した「学校における働き方

改革」もコロナ禍を機に加速した。過重労働による精神疾患等の増加を防ぐため、法的措置による負担軽減や組織マネジメントの見直しは必至であった。しかし、現在明らかになっている課題は、合理化・効率化がもたらした「教職員間のコミュニケーション不足」である。時間管理の厳格化は、一部ではジタハラ（時短ハラスメント）、ロジハラ（ロジカルハラスメント）などとも呼ばれ、教員同士が教育観を語り合い、経験を継承する余裕を奪いつつあるとされている。部活動の地域移行や教員の多忙感の解消は、単なる業務の合理化では解決しない。学校教育への期待と不安を抱える社会全体の意識改革が、必要な局面となっている。

#### 第4節 教員不足と専門性の危機

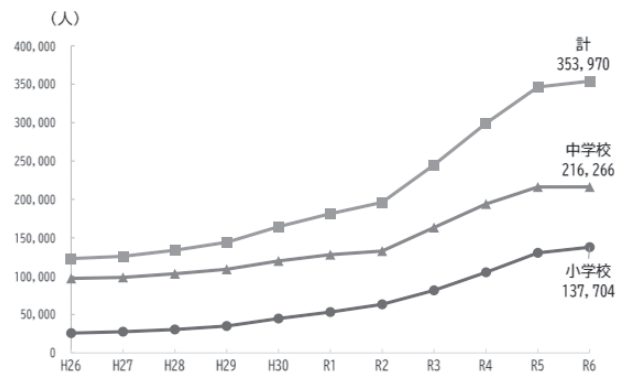
社会基盤を揺るがす人口変動の中で、近年、少子高齢化が顕著になっている。現在、教職はサービス業とまで言われるようになって、教職に対する「ブラックイメージ」は加速し、深刻な教員不足を招いている。秋田県の現状を例に挙げれば、[図1]のように、小学校の採用試験倍率は、2008年の50.9倍から2025年の1.2倍へと激減した。<sup>(1)</sup>

各自治体は、試験の早期実施や東京会場の設置など、志願者確保に奔走しているが、多忙感が解消されていない現状では、「困り込み」も限界がある。音楽科や図画工作・美術科等は、授業時数が少ないため非常勤講師を配置する傾向があり、教諭での採用人数に限られる。つまり、少子化に伴う学校規模の縮小は、実技教科の常勤教員不足、それに伴う教育研究会の存立困難を引き起こしている。高齢化と若年化の両極端化など、「教科指導における教員の能力格差」も、個人の問題ではなく、教科教育の存続に関わ

る危機的状況といえる。

これまで述べてきた4点は、それぞれが分離したのではなく、学校教育に係る複合的な課題として子どもに大きく影響している。近年の統計によれば、小・中学校の不登校者数は、[図2]のとおり、35万人を越え、小学校では10年前の5.3倍、中学校は2.2倍に増加した。<sup>(2)</sup> また、[図3]のように、いじめ認知件数も10年前と比較し、小学校では約5倍、中学校では2.2倍となり、人権に関わる重大な課題となっている。<sup>(3)</sup> さらに、[図4]のように、通常の学級に在籍する特別な支援を必要とする児童生徒の割合は

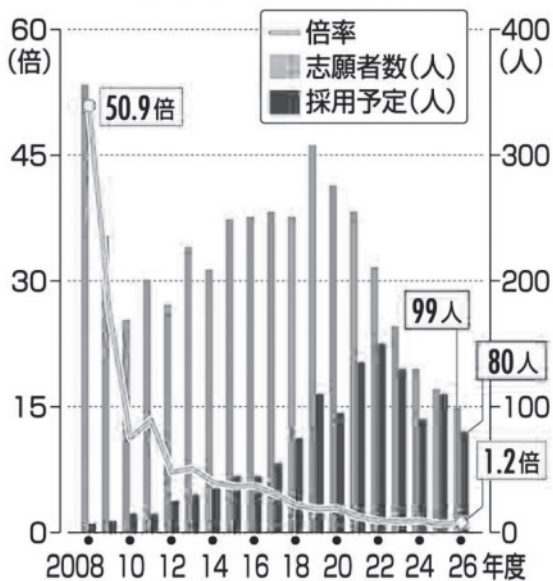
#### 不登校児童生徒数の推移



年度	H26	H27	H28	H29	H30	R1	R2	R3	R4	R5	R6
小学校	25.864	27.583	30.446	35.032	44.641	51.550	63.950	81.499	105.112	130.779	137.704
中学校	9.913	98.409	103.225	106.999	119.167	127.922	132.777	163.442	193.536	216.132	216.266
合計	127.897	135.991	133.683	144.031	144.528	181.272	196.127	244.543	299.048	346.482	353.970
	12.1	12.6	13.1	14.7	16.9	18.4	23.5	25.1	31.7	37.2	38.9

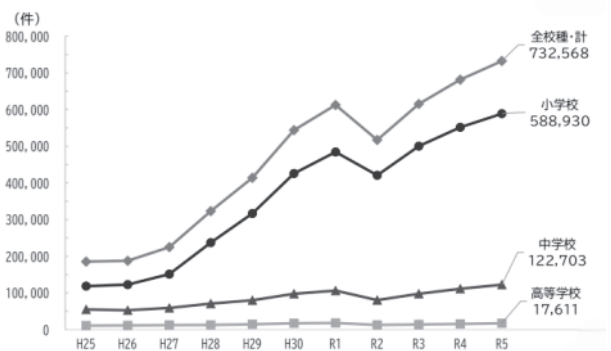
【図2】不登校児童生徒数の推移

#### 小学校教員採用試験倍率の推移



【図1】小学校教員採用試験倍率の推移

#### いじめの認知件数の推移



年度	H25	H26	H27	H28	H29	H30	R1	R2	R3	R4	R5
小学校	17.8	18.6	23.2	36.5	49.1	66.0	75.8	66.5	79.9	89.1	96.5
中学校	55.248	52.971	59.502	71.309	80.424	97.704	106.524	80.877	97.937	111.404	122.703
	15.6	15.0	17.1	20.8	24.0	29.8	32.8	24.9	30.0	34.3	38.1
高等学校	11.039	11.404	12.664	12.874	14.789	17.709	18.352	13.126	14.157	15.568	17.611
	3.1	3.2	3.6	3.7	4.3	5.2	5.4	4.0	4.4	4.9	5.5
特別支援学校	768	963	1,274	1,704	2,044	2,676	3,075	2,263	2,695	3,032	3,324
	5.9	7.3	9.4	12.4	14.5	19.0	21.7	15.9	18.4	20.7	22.3
計	185,803	188,072	225,132	323,143	414,378	543,933	612,496	517,163	615,351	681,948	732,568
	13.4	13.7	16.5	23.8	30.9	40.9	46.5	39.7	47.7	53.3	57.9

※ 上段は認知件数、下段は1,000人当たりの認知件数

【図3】いじめ認知症の推移

表1 質問項目に対して学級担任等が回答した内容から、「学習面又は行動面で著しい困難を示す」とされた児童生徒数の割合 (小学校・中学校)

	推定値 (95%信頼区間)
学習面又は行動面で著しい困難を示す	8.8% (8.4%～9.3%)
学習面で著しい困難を示す	6.5% (6.1%～6.9%)
行動面で著しい困難を示す	4.7% (4.4%～5.0%)
学習面と行動面ともに著しい困難を示す	2.3% (2.1%～2.6%)

【図4】発達障害児童生徒の増加

8.8%に上昇しており、発達障害への対応や経済格差への配慮もますます重要となっている。<sup>(4)</sup>

コロナ禍を経て、教育を学校という閉じた空間だけで完結させることの限界が明らかになっている。山積する課題に対し、従来の学校の在り方そのものが今、問い直されている。社会全体で子どもの学びを保障し、教職員が専門性を発揮できる環境を取り戻すために、抜本的な対策の実施と社会全体による注視が求められている。

## 第2章 子どもを取り巻く社会的環境とデジタル依存の危機

子どもも社会の一員であり、社会情勢から大きく影響を受けている。国を挙げた取組から地方自治体独自の施策まで、子どもをめぐる主な課題は表1のとおりである。<sup>(5)</sup>

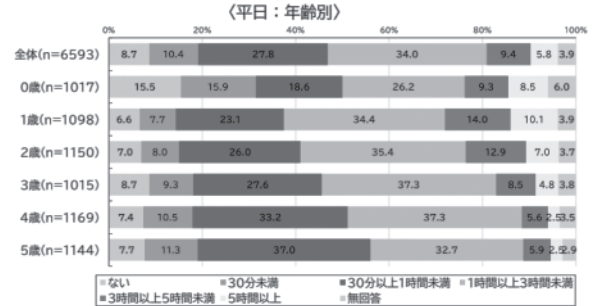
子どもは様々な状況の中で生活している。そして大人も含めてその日常生活は、スマホ、ゲーム機、PCなどの情報過多、刺激的映像の充満にあふれている。2024年、オックスフォード英語辞典が選んだ「今年の言葉」は「Brain rot (脳の腐敗)」であった。これはオンラインコンテンツの過剰消費による精神的疲弊や、中毒的な依存状態を指す。この言葉の背景には、子どもの認知発達、企業のアルゴ

【表1】子どもをめぐる状況

	主な課題・変化の要因	具体的な状況と懸念事項
社会・構造の変化	・少子化 ・経済性効率性の重視	・大人優先の社会風潮による子どもへの配慮不足 ・地域社会コミュニティの衰退
家庭・成育環境	・母子、父子家庭の増加 ・子どもの貧困・児童虐待	・家庭の教育力の低下と人間関係の希薄化、保育士不足による外部支援の限界
心身の発達と困難	・発達障害 ・いじめ ・免疫力低下 (食事制限など)	・特別な支援を必要とする児童生徒の増加・健康面や人権に関わる重大なリスクの顕在化
生活・体験の変容	・情報過多、刺激的映像の充満 ・居場所の喪失 ・自然体験の不足	・スマホ、ゲーム、PCへの過度な依存 ・「友達と遊ばない、遊べない、場所がない」状況 ・自然との触れ合いが少ないことによる感性の硬直化

②こどもの一日のうちの遊びや体験等の時間 ※就園時間を除く

0～5歳児が一日のうち、遊びや体験等に使っている時間をこどもの年齢別でみると、平日・休日ともに、1歳から年齢が上がるにつれて、遊びや体験等の時間が短くなる。



【図4】子どもの遊びや体験の時間

リズム<sup>(注1)</sup>による「無限スクロール」に支配されているという深刻な社会的危機がある。

欧米諸国では、これが単なる個人の嗜好ではなく、公衆衛生上の脅威であると認識され始めている。イギリス、フランス、オーストラリア等では、幼児や児童のデバイス使用を法的に制限する動きが加速している。日本でも[図4]のように、家での遊びが多くなり、子どもの1日の遊びや体験などの時間が年齢が上がるにつれて短くなっていることが分かる。<sup>(6)</sup> 2025年には、愛知県豊明市の条例化検討が話題となったが、子どものオンライン化コンテンツの過剰摂取についてようやく議論が本格化しつつある。

子どもを取り巻く環境の変化はデバイスの普及だけではない。より深刻なのは、親子のコミュニケーションの質に変容をもたらしている「スマホファースト」である。例えば、子どもとの会話を遮って着信に応じる行為である。大人は単なる「連絡」と考えていても、未発達な子どもの目には「自分よりも機械が優先された」という残酷な序列として映るだろう。

このような日常的な目に見えない「存在の軽視」の積み重ねは、子どもの自己肯定感を根底から揺るがすだろう。デジタル化によって人を取り巻く環境が便利になればなるほど、皮肉にも人としての根源的な繋がりである「まなざし」や「共感」が奪われるという現象が起きている。今求められているのは、単なる利用時間の制限ではなく、デジタルに浸食された「親子の時間」と「子どもの脳」を社会の総意として取り戻すことではないだろうか。

## 第3章 保育現場のリアリティ

### 第1節 造形活動における悩みの実態調査

#### —アンケート結果の分析—

「造形活動で悩んでいることはありますか」という設問によるアンケートを実施し、保育者119名から有効回答を

得た。

【調査時期・調査対象者・調査方法】

2025年11月の保育スキルアップ講座において、本学を卒業して7ヶ月の保育士41名からは紙面で、他78名の関係保育園保育士からは、2025年12月～2026年1月31日までにアンケート作成ツールで回答が得られた。

調査結果の概要は、次のとおりである。

【題材・活動内容】

- ・0～1歳児向けの適切な製作が分からない
- ・毎月の題材選びに悩み、ネットの情報に依存してしまう
- ・活動のアイデアが乏しく、バリエーションが広がらない
- ・「やりたい子」の意欲を引き出す導入の仕方が難しい

【素材の活用】

- ・0歳児から使える素材の知識が不足している
- ・素材の適切な種類、大きさ、活用方法の見極めが困難
- ・子どもが自由に使える素材が少なく、遊びが深まらない

【安全面と発達段階】

- ・誤飲などの事故防止と安全配慮（特に乳児期）
- ・低月齢児に対する活動の許容範囲や適応性が不明確
- ・発達に合わせた素材選びが難しく、活動が制限される
- ・子どもの集中力が続かず、活動が短時間で終わってしまう

【言葉掛け・提示】

- ・活動開始時や導入時の適切な言葉掛けが分からない
- ・子どもへの声掛けがワンパターンになってしまう
- ・完成した作品の魅力的な展示・掲示方法
- ・全員分を仕上げなければならない

【その他】

- ・どこまで具体的に教えるべきか
- ・見本を見せると、全員同じ作品になってしまうが、見本がないと動けない子もいる
- ・準備や片付けが大変
- ・すぐに飽きてしまう子、すぐにできたという子の対応

第2節 保育者の悩みの構造と背景

「毎月の製作の内容に毎回悩む」「素材をどのように活用すればよいかわからない」など記述された具体的な声からは、造形活動そのものの理解不足、保育者自身の造形活動の経験不足、専門性がないため自信を持っていないことなどが悩みの要因として考えられる。保育者として、「何かをつくらせなくてはならない」「何かを与えなくてはならない」など、使命感はあるが実際に子どもに接すると「思うように作ってくれない」「自分で作るのは楽しいが、幼児に作らせるのは難しい」という現実突き当たるようだ。そこには、指導観や指導方法、さらには安全配慮や言葉掛け、素材選びなど多義にわたる課題が潜んでいる。

また、「小学校、中学校と違って教科書がない」「造形表現よりも音楽表現、身体表現の指導に関心を持っている」

「造形表現を得意としない、むしろ苦手である」ことなども背景にあると考えられる。過去に筆者が指導主事に就いていた頃、図画工作科の指導に自信を持っていない悩みは、多くの教科を担任一人で指導しなくてはならない小学校教諭にもあった。唯一の相違点は、評価が伴う義務教育では、指導に関する悩みよりも評価に関する悩みが圧倒的に多くなる傾向が見られたことである。

第4章 造形教育における「感性」とは何か（指導要領等の比較から）

保育者が持つ悩みを解消するためには、造形活動を通じて育もうとしている「感性」の正体を明らかにする必要があると考える。「感性」という言葉は、三つの指針や指導要領、造形教育関係図書などでよく使用され、日常的にもよく目や耳にする言葉である。

『広辞苑、第七版』には、「①物事を感じとる能力。感受性。②〔哲〕(sensibility) 外界の刺激に応じて感覚・知覚が生ずる能力」とあるが、これだけでは曖昧である。平成30年度施行の保育所保育指針、第2章、2、1歳以上3歳未満児の保育に関わるねらい及び内容のオ、表現（ア）のねらい（3）で次のように示されている。

- (1) 身体の諸感覚の経験を豊かにし、様々な感覚を味わう。
- (2) 感じたことや考えたことなどを自分なりに表現しようとする。
- (3) 生活や遊びの様々な体験を通して、イメージや感性が豊かになる。

ここでは、「感覚」「感じたことや考えたこと」「イメージ」と並んで「感性」の語句が表記されている。

さらに、幼稚園教育要領（H30）解説<sup>(7)</sup>では、次のように示されている。

幼児は、生活の中で（中略）感じて楽しんだり、その中にある面白さや不思議さなどを感じて楽しんだりする。そして、このような体験を繰り返す中で、気付いたり感じたりする感覚が磨かれ、豊かな感性が養われていく。豊かな感性を養うためには、何よりも幼児を取り巻く環境を重視し、様々な刺激を与えながら、幼児の興味や関心を引き出すような魅力ある豊かな環境を構成していくことが大切である。

（下線は筆者）

保育所保育指針（H30）解説<sup>(8)</sup>、幼保連携型認定こども園教育・保育要領（H30）解説<sup>(9)</sup>では、次のように示し

ているが、いずれも「感性」の定義は示されていない。

生活の様々な場面で美しいものや心を動かす出来事に触れてイメージを豊かにし、表現に関わる経験を積み重ねたり、楽しさを味わったりしながら、育まれていく。  
(下線は筆者)

「感性」を具体的記述で定義付けしているのは、小学校学習指導要領 (H29) 解説図画工作編<sup>(10)</sup>と中学校学習指導要領 (H29) 解説美術編<sup>(11)</sup>である。小学校学習指導要領 (H29) 解説図画工作編では、次のように示している。

感性は、様々な対象や事象を心に感じ取る働きであるとともに、知性と一体化して創造性を育む重要なのである。表現及び鑑賞の活動においては、(中略)学習の場、材料や用具、さらには人、時間、情報などといった児童を取り巻く環境の全てが、感性を育てている。また、感じるという受動的な面に加えて、感じ取って自己を形成していくこと、新しい意味や価値を創造していく能動的な面も含めて感性の働きである。  
(下線は筆者)

中学校学習指導要領 (H29) 解説美術編では、次のように示している。

美術科で育成する感性とは、様々な対象や事象からよさや美しさなどの価値や心情などを感じ取る力であり、知性と一体化して人間性や創造性の根幹をなすものである。また感性は、創造活動において、対象や事象を捉えたり思考・判断やイメージをしたりするときの基になる力として働くものである。(中略)対象や事象からよさや美しさなどの価値や心情などを感じ取る力を育成するためには、表現や鑑賞の活動を通して視覚や触覚などを十分に働かせ、これまでの表現や鑑賞の活動の経験なども生かして、造形の要素に着目してそれらの働きを捉えたり、全体に着目して造形的な特徴などからイメージを捉えたりする造形的な視点を豊かにする学習が重要となる。  
(下線は筆者)

汐見<sup>(12)</sup>は、「感性」とは何かについて、「感性が豊かということは、単に感受力が高いということだけではなく、知性のあり方が逆に初発の価値判断に影響して深く感じるということを含んでいます。感性の教育は、感受性を磨くことと、知性の質を問うことがミックスされることを課題とします」と感性の豊かさについて述べている。

つまり、「感性」とは、五感で感じたことを頭で整理し「自分なりの価値」を決める力のことであり、そのため感性の教育では、単に刺激を味わうだけでなく、感じたことを深く捉える「知性」も一緒に育てることが不可欠といえる。したがって、感性教育では、身体を通じた感受性の洗練と、深く感じるための知性の向上を融合させ、豊かな表現や創造の根幹を養うことが求められていると考えられる。

さらに、感性が豊かであるとは、単に感受性が高いことではなく、感じたことを知性で整理し、感性と知性を融合して「自分なりの価値」を決める力が豊かであると捉えることができる。

これらの定義などを踏まえ、子どもの教育に携わる大人がまず直視すべきは、現代の社会環境において子どもの「感性」が十分に育まれているかという問いである。乳幼児期から中学生に至るまでの著しい成長過程において、五感を通じた他者や物事との関わりは、その後の発達を左右する決定的な要因となる。デジタル化による体験の希薄化が危惧される今、改めて造形教育の視点から、豊かな感性を育てるための具体的な手立てを考案していく必要があると考える。

## 第5章 AI時代における「造形あそび」の意義

### 第1節 AI時代に必要とされること

現代は、AIがすぐに「正解」を教えてくれる便利な時代となった。言葉で伝えるだけでAIが絵を描き、色も自由自在に変えてくれる。私たちは座ったまま画面に触れるだけで、何でも知ることができ、何でも作れると言っても過言ではない。しかしその便利さに慣れるあまり、「見ただけで分かったつもり」になり、自分の体で感じる体験を忘れているのではないだろうか。そんな今、成長期にある子どもたちが本当に必要としているものは何か。それをどう届け、どう広げていくかを考えることは、とても重要な課題である。

造形活動において子どもは、空間や材料、教師や友だちといった多様な対象と関わっている。対象を「見る、聞く、触れる」といった直接的な関わりこそが学びとなり、表現そのものとなる。特に「遊び」としての造形は、五感と身体をフルに使い、試行錯誤を繰り返すプロセスに大きな価値がある。そこでの挑戦や失敗の経験は、新しい発見や達成感へと繋がり、子どもの世界を豊かに広げていく。

乳幼児期の探究心が旺盛なのは、ピアジェ<sup>(注2)</sup>が子どもを「小さな科学者」と述べているように、生き残りをかけて脳が爆発的な発達をするため、周囲のあらゆる変化に敏感に反応し、情報を吸収するからである。この事に加え、「評価や結果に縛られない自由」があるからに他ならない。この「自由」こそが「遊びの本質」であり、創造性の源泉となっている。

一方、義務教育段階では、評価の枠組みが成長とともに

意識されるようになってくる。本来の感性を育むためには、この評価の呪縛を越えて、幼児教育における「自由」の観点をいかに教育課程の中に守り、繋いでいくかが重要な鍵となるのではないだろうか。

これからの教育現場に求められるのは、子どもが心で感じ、自ら動くための「時間、場所、方法」を大人がいかに意図的に仕掛けられるかどうかである。また、単に何かを作らせるのではなく、子どもの「感じる」ことを活動の根底においた「遊びの本質」を問い直すことだろう。子どもが自分の感覚を信じ、未知なるものへ挑む「表現の自由」を保障すること、その環境を整えることこそが、豊かな感性を育む教育の土台となるだろう。

## 第2節 「造形遊び」と「造形あそび」

小学校の図画工作科では、「造形遊び」は学習指導要領に位置付けられた活動である。けれども、幼児教育において三つの指針、要領などに「造形遊び」という言葉は定義付けられていない。

しかし、幼児教育に関する図書などには、「造形遊び」という言葉は頻繁に使用されており、幼稚園・保育所など教育現場でも一般化している。「造形遊び」は「遊び」や「表現」に含まれている活動として位置付けられており、本稿では、この後から図画工作科での活動と幼児教育での活動を表記上の誤解が無いよう、幼児教育での造形活動を「造形あそび」と遊びの箇所をひらがなで記述する。

造形遊びについては、小学校学習指導要領（H29）解説、第2章第2節、(1)「A表現」で、次のように示している。

身近にある自然物や人工の材料、その形や色などから思い付いた造形活動を行うものである。児童は、材料に働きかけ、自分の感覚や行為などを通して形や色などを捉え、そこから生まれる自分なりのイメージを基に、思いのままに発想や構想を繰り返し、手や体全体の感覚などを働かせながら技能などを発揮していく。これは遊びのもつ能動的で創造的な性格を学習として取り入れた材料などを基にした活動で、この内容を「造形遊びをする」とし、「A表現」の(1)ア及び(2)アで取り扱うこととした。

具体的には、「形や色、質感など材料そのものの特性に触れて楽しむ活動」「丸めたり、破ったりして、材料そのものに直接働きかけその変化を楽しむ活動」「並べたり、つなげたり、積んだりして体全体を働かせて作る喜びを味わう活動」である。

造形あそびの意義としては、子どもの想像力を育むことに他ならないが、子ども自身が「この材料を使って何を作

ろうかな」「こうやってみたら、この形になるかな」など想像力を働かせて試行錯誤しながら自分で形にしていくプロセスが大切となる。また、自ら材料を探して「これを使ってみたい」「自分で作りたい」と思案し、実際に探し、試してみるという積極性も育むことが期待できる。

## 第6章 五感で楽しむ造形あそび（「見る」以外の感覚をひらく手立て）

人が生まれて早くから発達させている感性は、「触覚」だと言われている。（フンフリーの研究）赤ちゃんは、母親のお腹の中にいるときから自分の体に触れる羊水の感覚や、指をしゃぶる感覚を通じて外の世界を感じ取っているらしい。続いて発達するのが聴覚（デキャスパーらの研究）、続いて、味覚と嗅覚（メネッラらの研究）と言われている。どれも母親のお腹の中で既に感じ取り獲得している感覚である。意外なことに、「視覚」は、生まれた直後はまだ未発達で視界はぼんやりとしていて、色はまだ判別しにくく発達が一番遅い。けれども成長とともに情報需要の割合は大きく変化していく。

【表2】人の五感による情報受容の割合<sup>(13)</sup>

順位	感覚	割合	主な役割・特徴
1位	視覚	83.0%	色、形、文字、距離感など最も多くの情報を瞬時に処理する
2位	聴覚	11.0%	言葉、声のトーン、環境音などコミュニケーションに不可欠
3位	嗅覚	3.5%	香り、におい。本能や記憶（ブルースト効果）に直結する
4位	触覚	1.5%	温度、硬さ、痛みなど物質の質感を確かめる
5位	味覚	1.0%	甘味や苦味、安全な食べ物かどうかの最終判断を行う

【表2】からは、私たちがどれだけ視覚情報に頼っているかが分かる。そこで豊かな感性を育むために、あえて視覚以外の感覚を積極的に取り入れた造形あそびの実践を提案したい。

### 活動例1 フロッタージュ（擦りだし）

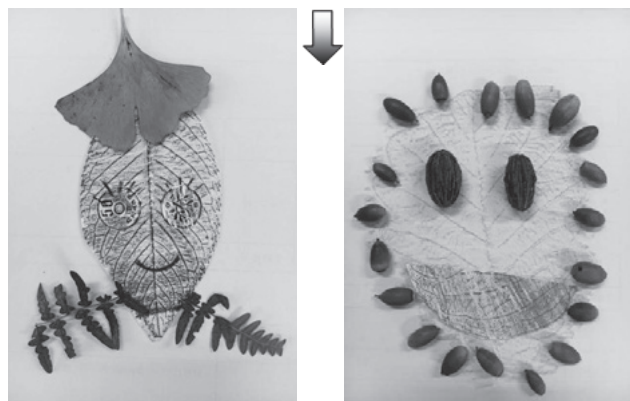
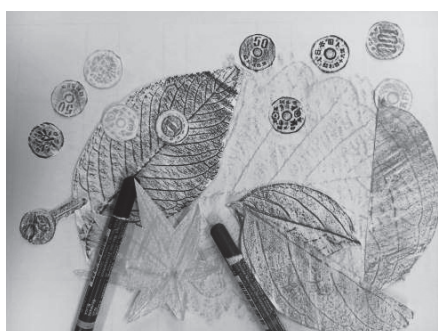


①擦り出す対象を集める



②クレヨンなどで擦り出す

③描き加えたり、擦り出した対象と一緒にコーディネートしたりする



最初は不安な様子で指先だけで触っていたが、徐々に感触を確かめるように大胆にしっかりと握り、感想を次々に述べた。形や質感に関する発言が多かったが、発問によって徐々に手触りから感じたことを言葉にするようになった。

③アイマスクを外して鑑賞 ↓ 2回目の鑑賞後



### 活動例2 手で見る鑑賞 (アイマスク鑑賞)

#### ①アイマスクを使った鑑賞 (1回目の鑑賞)

- ・「触ってみよう」
- ・「木かな」「金属もあるな」「金具かな」「飛び出している」
- ・「どんな感じがする？」
- ・「ざらざらしている」「金具は冷たい」「流木かな」「木はあたたかいな」
- ・「この作品は何だろう？」
- ・「ぽっこりした置物」「手で包みたくなる作品」
- ・「アイマスクを外してください」
- ・「こんな色だったんだ」「以外におしゃれだな」「やっぱり流木だった」「面白い形だね」

#### ②鑑賞の様子 (写真は学生) ↓ 1回目の鑑賞中

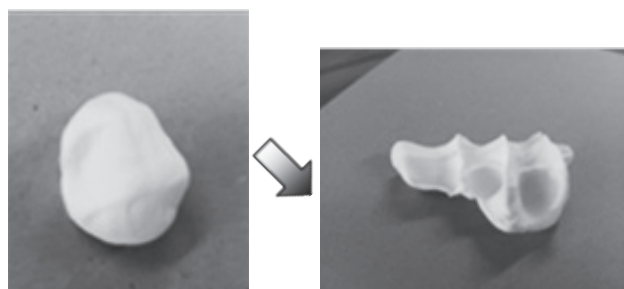


2回目の鑑賞では、目隠し状態で、タイトルを聞いたところ、「ハリネズミ」「一つ耳の魚」などの発言があった。アイマスク鑑賞も2回目となると不安が和らぎ発言も多くなって、感じたことを悩まずそのまま言葉にするようになっていた。

アイマスクを外してから鑑賞すると、色を含んだ感想が増えるが、形に対するイメージが想像していた点と似ていたことに満足感とおもしろさを感じていた。

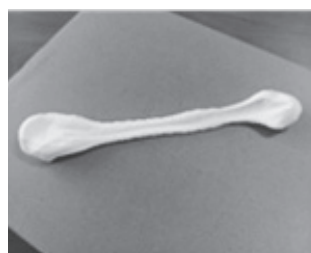
### 活動例3 粘土遊び (言葉のイメージを形に)

#### ①紙粘土<sup>(注3)</sup>を感じる (目を閉じて製作→目をあけて確認)



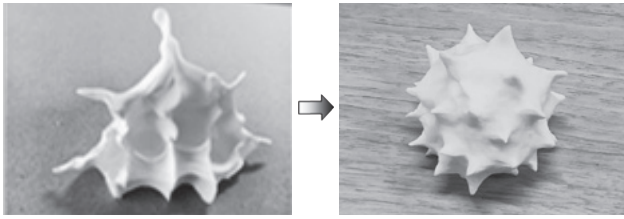
↑はじめの状態

↑握ってみる

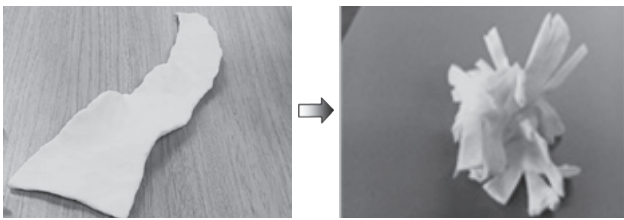


←のばしてみる

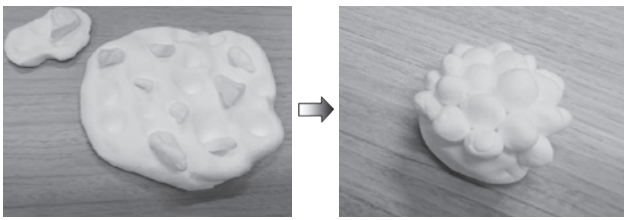
② 「チクチク」という言葉から（目を閉じて製作  
→目をあけて製作 ※以下全てこの手順で）



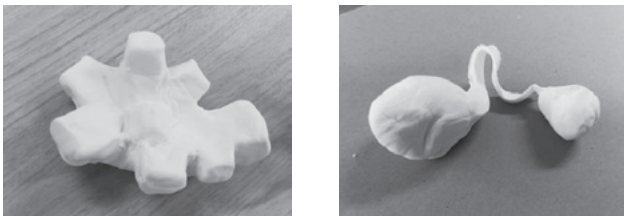
③ 「ヒラヒラ」という言葉から



④ 「ポコポコ」という言葉から



⑤ その他の言葉から



↑「ガチガチ」

↑「ニユルニユル」

活動例1は、視覚から触覚の過程を通じて、見えている対象を触覚を使って擦り出していく面白さがある。「描く」ではなく「擦る」活動である。似たような活動としては、半立体を平面化する版画製作も考えられる。いずれも触覚が視覚化された活動である。

活動例2は、触覚を活動の中心に据えている。特徴的なのは、アイマスクであえて視覚を遮ることで触覚に精神を集中させる点である。

活動例3は、目を一端閉じて視覚を遮断し、その状態で製作した後に目をあけて、言葉のイメージを視覚の力で補完している。

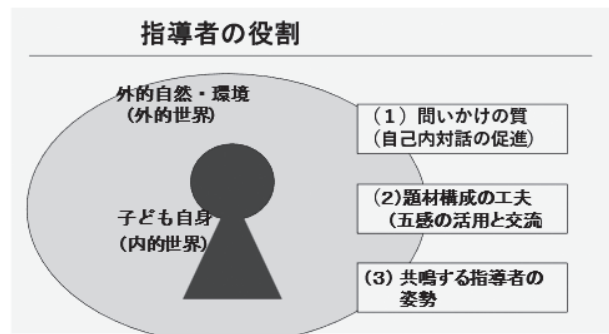
すでに述べたように、人が外部から得る情報の約8割以上は視覚に依存しているといわれるが、本実践ではあえて

その支配的な視覚を遮り、不自由な状況を創出することを試みた。そうすることで、人が本来備えている潜在的な感覚を呼び起こし、製作に対する内発的なイメージと表現意欲を喚起することを一つの有効な手段としている。

提示した活動例は、人が最も初期に発達させた感性である「触覚」を活動の中心に据えた。本来、触覚は「道具を操る」「他者と触れ合う」といった日常的な営みにおいて、手を通じた極めて重要な感覚器官として機能している。しかし、そのほとんどは機能としての役割であって、感覚的には無意識のうちに処理されている。よって対象から能動的に何かを感じ取ろうとする深い探究に至らない場合が少なくない。そこで本活動では、五感を研ぎ澄ませた「触る」という意識的な探索行為へと高める工夫を試みた。

このように触覚だけではなく聴覚、嗅覚、味覚に関わる活動を再考し、感性を刺激するプロセスを導入することは、造形活動における表現の深まりを促すとともに、子どもたちの創造的な活動の幅を大いに広げるものと期待される。

第7章 「表現の芽」を育むための指導者の役割



【図5】指導者の役割

第1節 表現の出発点（心に宿る小さな種）

造形表現は「無から有をつくり出す表現活動である」とよく言われたりするが、何も無いところに何かがつくり出されることないだろう。人が表現へと向かう出発点には、必ず心の中に何かしらの「きっかけ」が存在するのだと思う。[図5]のように、人は否応なしに外的世界と接触し、大なり小なりの影響を受け、自分自身である内的世界で感じたり考えたりして生まれ育っている。

最初に生まれるであろうイメージ（小さな種）は、自分の過去の経験値と外的刺激が偶然、もしくは必然的に結び付き、発生する初期段階の「未熟な表現の種」であり、極めて曖昧で断片的な意識に過ぎない。それは心の中心に定まったものでなく、形も位置も不定な状態であろう。

この種が豊かな表現へと育っていく過程には、いくつかの条件が必要で、子ども自身が強い動機をもっていれば、種は自然に心の土壌の中心に収まり、自発的な表現へ繋

がっていくのかもしれない。それでも、すべての子どもの種が自然もしくは自発的に成長していくとは限らない。初期段階で強い意欲を持った子どもでも、その後、意欲が継続しなかったり、幾度かの小さな壁（困難）に出会って発芽することができなくなったりすることもある。また、芽を出す段階になってからの意欲や子ども自身が本質的に持っている表現するためのエネルギー不足によって、膨らんだ種が萎んでしまうことも十分に考えられる。このような様々な出来事が、子どもの中で繰り返されて中で、表現への「意欲」が芽生えるのを助け、それを豊かに育てていくことこそが、保育者や教師といった指導者が果たすべき重要な役割であると考えられる。

## 第2節 「何と出会うか」「どう広げるか」

発芽した芽を豊かにするための教育的アプローチを大きく二つの段階に区分してみたい。最初の段階は、子どもが何と出会うかという「環境（素材）」の提示である。この出会いの段階は、保育者側の狙いがどこにあるのかが問われ、どう出会わせるかでその後の活動に大きく影響する。次の段階は、その対象との出会いによって発生した芽を「どう広げるか」という具体的な援助である。この「広がり」を支えるためにいくつかの視点が重要となる。

一つ目は、問いかけの質（自己内対話の促進）である。単なる作業の進捗確認ではなく、子どもが自分自身の心と向き合えるような「問いかけ」が求められる。子どもは多くを聞いたがるが、子どもの質問に答えるだけではなく、逆に「どう思う？」という問いに加え、「一緒に考えよう」「一緒に調べてみよう」といった同調意識は、子どもの中にある言語化されない感覚を意識化させ、意欲の向上とともに表現に深みを与えるだろう。

二つ目は、題材構成の工夫（五感の活用と交流）である。子どもの心が動くような感動的な出会いを設計すると同時に、五感をフルに活用できる活動内容にしたい。保育者が自らやって見せることで表現の可能性を提示したり、あえて「余白の時間」を設けて作品をじっくり見つめ直させたりすることも大切だと考える。また、友だちや保育者との対話を通じて多様な視点に触れることで、子どもの表現は大きく枝葉を伸ばし、生き生きとした表現になるだろう。

三つ目は、共鳴する指導者の「姿勢」である。子どもにとっては、安心感できる人的環境となっているか否かである。やはり基盤となるのは、指導・援助する者との信頼関係であり、保育者は単なる観察者や指導者にとどまらないようにしたい。子どもと同じ目線で材料に触れ、驚き、楽しむ共感的な関わりこそが、子どもの安心感を生むだろう。その姿勢こそが、未熟で小さな表現の種を肯定し、膨らまし育てるための豊かな土壌となる。五感を通じて得た小さな断片を保育者が拾い上げ、共鳴し、豊かな表現へと導いていく。この丁寧なプロセスの積み重ねこそが、子どもの感

性を育む本質的な教育活動だと考える。

## おわりに

子どもは、心から「楽しい、ワクワクする」と思える活動の中で、周囲と共感しながら自分を生き生きと表現していく。そうした表現活動を通じて、自分なりに形にしたいという想いが深まり、人としての根底にある「生み出す力」が育まれていく。生物学者のレイチェル・カーソン<sup>(注4)</sup>は、自然の中の不思議に目を見張る感性を「センス・オブ・ワンダー」と名付け、豊かな人格形成に不可欠だと説いた。造形教育においても、この「不思議だ」と感じる力や、素朴な疑問から始まる「問い」こそが、表現エネルギーの核となるだろう。

これからの人工知能（AI）が普及する未来においては、AIには真似できないアイデアを生み出す力はより重要になるだろう。その源となるのは、日々の生活の中での「小さなアイデア」である。自分の身近なところから「思い付き」や「気付き」、「ひらめき」を積み重ねることは、やがて大きな創造へと繋がる。だからこそ造形活動において子どもが自ら発する「問い」を大切に汲み取りながら、未来を生きる力となる「工夫する心」を育てていくことが重要になってくる。

以上の考察を踏まえ、これからの幼児教育における造形活動において重視すべき要件として、以下の三点を提示したい。

一つ目は、「体験の質の保障」である。ネット上の二次情報ではなく、素材の抵抗感や質感に実際に触れる体験を意図的に整備し、身体を通した「感じる学び」を再構築したい。

二つ目は、「幼・保、小、中の一貫した指導観の共有」である。幼児期の「自由」な表現を「評価」を伴う義務教育に繋げる際、子どもの意欲を削がない指導の在り方や連続性のあるカリキュラム開発が不可欠である。何よりも指導者が「評価、評定」に縛られないようにしたい。

三つ目は、「保育者、教員等の支援体制の充実」である。素材選定や言葉かけに悩む現場に対し、ICTを効率化の道具として活用しながら、保育者や教員同士の対話や研修を活性化させて、指導の面白さを実感できる仕組みづくりを急ぎたい。子どもが心動かされる環境を整え、未知なるものに挑むことができる「自由」を保障することこそが、豊かな情操を育む鍵であろう。

実現のための施策の視点としては、「新たな形での幼・保、小、中連携の構築」「小学校における図画工作科の専科教員の配置や中学校教員に対する小学校での兼務発令」「地域美術のリソースでもある美術館との連携」など実効性ある施策を具体的に推進していく必要がある。

社会がデジタル化した現代において、子どもをデジタル

から遠ざけることは既に無理がある。むしろリアルな体験を優先しながら「デジタルと身体的体験をどう調和させるか（デジタルウェルビーイング）」という視点での方策が求められていると考える。

### 謝辞

アンケートに協力してくださった聖園学園短期大学附属聖園幼稚園、社会福祉法人石脇福祉会、能代山本地区保育士会研修会、社会福祉法人秋田県民生協会鷹巣中央保育園の皆様、本学を令和6年度に卒業し、スキルアップ講座に参加いただいた皆様に心より感謝申し上げます。

### 【注釈】

#### (注1) アルゴリズム

ある問題を解決するための一連の明確な手順や計算方法

#### (注2) ピアジェ (Jean Piaget)

1936年『赤ちゃんの知能の誕生』(La naissance de l'intelligence chez l'enfant)においてフランス語で「L'enfant comme petit savant (小さな学者のような子ども)」に近いニュアンスで記述していたが、これが英語圏で「The child as a little scientist」と訳され、教育学のキャッチコピーのように広まったとされる。

#### (注3) 紙粘土

紙粘土はS社の「きまる粘土」を使用。この粘土は、「垂れにくいから、つくりたい形にしっかりきまる。よく伸びて、滑らかな触り心地。乾いても弾力があるので、壊れにくい。粘土同士も芯材にもよく引っ付く。絵の具を塗っても、混ぜてもきれいに仕上がる(HPより)」の特徴がある。

一般的に幼・保、小(低学年)では、従来より油粘土を使用する場合が多い。油粘土は数年間は固まることがないため何度でも使えるメリットがある。しかし油特有の臭い、衛生上の問題などから油粘土を嫌う子どもも多い。

#### (注4) レイチェル・カーソン (Rachel Carson)

1956年に雑誌『ウーマンズ・ホーム・コンパニオン』(Woman's Home Companion)7月号に姪の息子であるロジャーと一緒に、メイン州の海辺や森を歩きながら自然を探索した体験に基づいたエッセイで発表。その後、1965年、『センス・オブ・ワンダー』(The Sense of Wonder)で書籍発表

### 【引用文献】

- (1) 秋田魁新報電子版(2025,5,23)「小学校教員採用試験倍率の推移」
- (2) 令和8年1月16日更新「令和6年度文部科学省 児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査結果の概要」
- (3) 文部科学省発表(令和6年10月31日)「児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査結果の概要」
- (4) 文部科学省発表(令和4年12月13日)「通常の学級に在籍する特別な教育的支援を必要とする児童生徒に関する調査結果について」
- (5) 2025版こども白書「令和6年度我が国におけるこどもをめぐる状況及び政府が講じたこども施策の実施状況(令和7年6月13日閣議決定・国会提出を一部項目を抜粋し、項目ごとに整理)」
- (6) こども家庭庁(2025)「妊婦や乳幼児とその保護者を取り巻く生活実態調査について」
- (7) 幼稚園教育要領(平成30年3月)解説(フレーベル館)
- (8) 保育所保育指針(平成30年3月)解説(フレーベル館)
- (9) 幼保連携型認定こども園教育・保育要領(平成30年3月)(フレーベル館)
- (10) 小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 図画工作編(日本教出版)
- (11) 中学校学習指導要領(平成29年告示)解説 美術編(日本教出版)
- (12) 汐見稔幸(2012)保育内容「表現」ミネルヴァ書房 p.19
- (13) 日科技連出版社(1972)「産業教育機器システム便覧」p.4より一部抜粋・整理)

### 【参考文献】

- ・ 汐見稔幸(2012)「マイクロコスモスを形成するものとしての自然体験」美育文化出版2012Vo,l62
- ・ 槇英子(2012)「センス・オブ・ワンダーからはじまる」美育文化出版2012Vo,l62
- ・ 深谷ベルタ(2018)「造形あそび」風鳴舎
- ・ 磯部錦司・福田泰雅(2015)「保育のなかのアート」小学館
- ・ Nicholas Humphrey(1951)「Thinking: An Introduction to its Experimental Psychology」
- ・ DeCasper(1980)「Of Human Bonding: New borns Prefer Their Mothers' Voices」: Science 誌(208巻)
- ・ Julie A. Mennella(2001)「Prenatal and Postnatal Flavor Learning by Human Infants」: Pediatrics 誌(107巻)
- ・ 無藤隆、若島孔二(2021)「発達心理学(第2版)」(NHK出版)