

STEAM教育を取り入れた  
新しい時代の幼児教育

# How to ART for Children

こどもにとってのアートとは？



学校法人福島わかば幼稚園

作成日：2020年12月

作成者：美術講師 草野志門

# 目次

- ▶ はじめに . . . . . p2-p3
- ▶ 知って頂きたい園でのアート活動 . . . . . p4
- ▶ 非認知能力の重要性①～⑥ . . . . . p5-p10
- ▶ 作品展の企画①～② . . . . . p11-p12
- ▶ 作品展概要 . . . . . p13
- ▶ STEAM教育の加速と展望 . . . . . p15
- ▶ 作品展実績①～② . . . . . p16-p17
- ▶ ワークショップ実績①～② . . . . . p18-p19

# はじめに

## 子供たちにとって、なぜアートが重要なのか？

それは、**非認知能力**を伸ばすためです。

これまでのアート教育では、画力を均一に伸ばすこと、空間認知が正常に行われることなどを念頭に指導されていましたが、本来アートで行うべき教育は違うところにありました。

まず、アートを経験することで、今までとは**違う視点を持つことができるようになることです**。また、オリジナルを制作するためには、独自の視点による、**より多くの制作プロセスの解明**が必要になります。制作の中でこれらを繰り返すことで、目には見えない、非認知的な情報を、より多く獲得できるようになることを念頭に教育すべきでした。

よって、アート教育は非認知能力を伸ばしていくために必要不可欠です。非認知能力は、**子供たちがこれから生きる上での「行動」「選択」の原動力**となるものです。変わりゆく現代をより良く生き抜くための土台なのです。新たな教育方針としての**「STEAM教育」**を取り入れており、より時代のニーズに合う幼児教育の提供に繋がっています。

**アート**と**非認知能力**、このキーワードとともに何をすべきか、当園の特色を生かすことでどのような企画が出来るのかをまとめます。

# STEAM教育とアートを分かりやすく解説

## STEAM教育とは？

S⇒サイエンス

T⇒テクノロジー

E⇒エンジニアリング

A⇒アート

M⇒マスマティクス

アートには、そのすべて  
の要素がバランすべく  
入っているのです！

それはつまり…

混色⇒色の足し引き

着彩⇒水の加減

絵具や筆の使用法⇒上記の応用

道具によって描き方を変える事、  
描きたい絵によって道具を変える必要がある。  
また、表現をする上で、何らかの目的を持って制作  
をする時は、情報を入出力するだけでなく、編集し  
て最適化する能力も必要になります。

# 知って頂きたい、園でのアート活動の要素

## ▶ 様々な画材を使用します

クレパス、水彩絵具（透明水彩）、墨、アクリル絵の具などを使用し、多種多様な制作活動を行います。また、美術講師自ら、上記の画材を含め、画用紙なども選んでいます。なぜならば、子供たちが得る最初の感動をより大きくするためです。例えば、発色の良い紙に発色の良い絵具を使うことで、絵を描くことがもっと楽しくなるように、もっと表現したくなるように、制作物に合わせて画材を選定しています。

## ▶ 自分らしさ、独自性を手放して認められる場でもあります

言葉かけの工夫など、独自のアート提供を実施しています。表現の指導をする上で、言葉かけの工夫は重要です。表現に上下は無いという考えに立ち、「上手」「下手」のような言葉は使いません。あくまで具体的に何が良いのか、指導者の立場からはこう見える、というような表現やコミュニケーションの取り方をします。これらにより、自分の表現の良さを認めてもらえる場になり、さらには、誰かと比べるだけではない、自分の課題点に真摯に取り組むきっかけにもなります。

## ▶ 結果論では無く、プロセスを一番に活動しています

良い作品を作ることだけが目的ではありません。良い材料に触れてみることで、表現を認めてもらうことがとても重要です。プロセスが実を結んだときに結果として、良い作品が生まれます。プロセスの内容を一番濃くすることで、初めて学びと中身のある結果が得られます。

# 非認知能力の重要性①

## 想像力と創造力

### ▶ 0から1を生み出す力は何事にも必要不可欠

20年以内に今ある人間の仕事の47%が機械によって代替される。  
しかし、新しい仕事も創出されます（YouTuberもその一例）。

### ▶ 未来を想像する力

何も無いところから想像し、創造できるのは人間の特権です。  
クリエイティブに生きることは、人生を豊かにしてくれます。

### ▶ 右脳の活性化

右脳とは、非時間領域です。つまり、集中モードになることです。  
ex) 読書していたら時間を忘れた、趣味に没頭して時間感覚がなくなる等

## 非認知能力の重要性②

# プロセスを考えることの重要性

- ▶ **途中の失敗には、「良い失敗」と「悪い失敗」がある**  
行ってきたことのプロセスがきちんとあるかは重要です。例えば制作の途中でどんなことを、どんな理由で決めたのか（意思決定のプロセス）があればそのときに反省できるはずです。
- ▶ **成功したときは「反証」できる**  
最終的に成功したケースは、反証してみるとどんなプロセスがあったのか自然とわかり、その筋道をたどることが出来ます。  
しかし、最後に失敗してしまったときは、プロセスの道がどこかで寸断されていることに気が付くでしょう。

## 非認知能力の重要性③ アートとは**視点**である

- ▶ **独自の視点を持つことがアートの第一歩**  
独自の視点で見つけた感動を表現することがアートだと考えます。
- ▶ **独自の視点を発見するためには、物の見方を養うこと**  
絵を描く中で、子供たちには新しい視点を見つけるために、様々なものの見方をしてもらいます。
- ▶ **食事も運動もただやれば良いものではないはず**  
食事であれば、食味や色彩であり、運動では、体の動かし方など。物事には見るべきポイント、**視点**が隠されています。

# 非認知能力の重要性④

## 学力における非認知能力の重要性

### <学力の定義の拡張>

**学習する子供の視点に立ち、何を学び、何に生かされるのか、それをどう学ぶのか**という議論を行うために、教科等領域別研究部会を10ヶ月先送りにしたというお話がありました。これは、小学校から高等学校においては革新的出来事だったようです。

**⇒プロセスも学力であると認められた出来事だった**

学びとはプロセスからだと認められたことに、アートとの深い関わりを感じました。作品を作る上で重要なのは、作品を作ること自体にはあまり無いということです。作品を作る、制作をすること自体は作業であり、問題は、その作業にどう意味を持たせるかということにあります。

例えば花の絵を描くとしします。

描くこと自体は技術の熟達度によって作業スピード、筆さばきの正確さに繋がると思いますが、本当に重要なのは「**なぜ描くのか**」「**なぜその花なのか**」といった**多くの「何故」に理由を見つけられるか**です。

プロセスが学力として認められたことから、何故それを学習するのか、学びが何に生かされるのか、アートを通すことで学びは深く、多くなるという考察が生まれました。

# 非認知能力の重要性⑤

## 入試事情における非認知能力の重要性

### <AO入試の拡大からみるアート教育>

アドミッションオフィスは、だんだんと主流の入試になってきています。知識量は一定のレベルで良く、知識量を増やすことに大きな意味は無くなる世の中になってきています。なぜなら、AIとインターネット上のビッグデータがあれば既存の答えはほぼ出てくるからです。その点アートは、制作の意義や意味、自分のアイデンティティがどこに存在しているのかについて積極的に考えることが出来ることから、知識は増やすものではなく、生み出すものだの実感できます。

## 非認知能力の重要性⑥

### ベティ・エドワーズの著書 「内なる創造性を引き出せ」から

教育者のヴィクター・ローンフェルドは、多くの研究者と同様に、創造性そのものは人類に共通の特性であり、たいていは隠れた才能を外部に表出させようとする潜在能力として存在すると考えていました。ローンフェルドは、教育者に向けて次のように警告しています。

**「われわれは、それが弱々しい火種であっても、各人の創造性を開花、発展させ、いかなる形であれ燃えたぎらせることを神聖な責務と考えるべきだ」**

出典：ベティ・エドワーズ「内なる創造性を引き出せ」から

太文字部分の出典：V・ローンフェルド「創造的思考の基本的側面」から

教育者、アーティストの使命、アートで行う教育の使命とはこういった部分に依るところが大きいのではないかと当園は考えます。また、美術講師としても大きな責任を感じる部分です。

# How to ART for Children

こどもにとってのアートとは？

## 作品展の企画①

### ▶ アートの発信力

作品展を通して、アートという強みを発信します。現代に生きる私たちは、SNSなど多くの媒体を通してアートを目にし、アートに寄り添って生きています。これは、共通言語として活用できます。一般的に興味を引く、共通言語としてアートを発信し活用します。

### ▶ 幼児教育のアピール

発信力の強いアートを用いた作品展を行うことで、より親しみやすく幼児教育を伝えることができます。また、その親しみやすさが、保護者や教育者の思いや考えに影響を与えるきっかけにもなります。そうして動き出した歯車は、互いに影響し合いながら回り続けます。



## 作品展の企画②

# なぜ、わかば幼稚園では、 作品展を開催し続けるのか？

＜前頁でのストロングポイントのほかに、園児たちを含めた相互作用があります＞

### 「達成感」

努力した自分の作品を園外の人に観てもらったり、きちんとした会場で展示されるというのは、大きな喜びになり、次の学びへの原動力になります。

### 「学び」

同学年以外の園児の作品を観ること、他クラスの園児の作品を観ることは、大きな学びにつながります。

### 「協調」

作品展として公の場に作品を展示することで、保護者、子供たち、保育者が共通の目的や学びの意識を持つことにもつながります。

### 「影響力」

これは、主に園外の人に向けての影響になります。子供たちの作品を通じて園の教育理念を知ってもらうこと、福島市のいち幼稚園として、どのような教育活動を行っているのかを広く周知する良いきっかけになります。また、同業者に観てもらうことで互いに切磋琢磨し、福島市の幼児教育水準の底上げにもなります。



# How to ART for Children

## 作品展概要～展示方法～

### キュレーション

#### ▶ 年齢別展示

現在子育て中の親世代から、園児やその他の子供まですべての人が、自分の経験と照らし合わせて楽しめる展示にするために年齢別展示の枠を設ける。

#### ▶ 鑑賞スペースのメリハリによる「感情の誘導」

例えば、狭い鑑賞スペースでは内面性を重視した展示を行い、開けたスペースで作品ビジュアルの魅力を伝えるという試みです。これを下記の「共感展示」と組み合わせることで、相乗効果を生み出します。

#### ▶ 鑑賞者の経験にリンクさせる「共感展示」

2018年度夏期にせんだいメディアテークで、実際に行った展示を再現したいと思います。「セクション（章）」と「問いかけ」により、展示に対し、より深い考察が生まれたという鑑賞者の意見があったことから採用します。大人になり、忘れかけた感情と経験を振り返りながら展示について、興味と意見を持ってもらうという試みです。

# STEAM教育の加速と展望

## —STEAM教育の加速—

アート教育を推進していく中で、クリエイティブに制作、表現するためには、情報の入出力だけでなく情報を編集して、最適化する能力が必要であることに気づきました。混色は色の足し引き（Mathematics）、着彩は水加減（Science）、習得で得られる技術の価値観（Technology）様々なモチーフや画材との出会いで得られる多面的なものの見方（Engineering）。それはつまり、STEAM教育で目指すべき学びの姿です。アート教育（絵画や造形）をさらに強化することで、STEAM教育を加速させ、これからの時代に対応できる人材を育成します

### ▶ 他園との同時開催でアートフェス化

学習発表会にするのではなく、アートとして子供たちの作品の祭典にすることで、全国的、世界的にも珍しい「教育」と「アート」の融合が見られる場所になる。

今まで、教育とアートは別分野で制作や展示を行ってきた経緯がある。教育分野で制作を行ってもあくまで学習の成果として扱われてきたが、そこにアーティストとして制作をしたという視点と「映える」展示法を加えることで、より親しみやすく、教育とアートへの造詣を深めてもらう。

### ▶ 福島市内、県内ギャラリー（文化施設）の活性化

市内のギャラリーは、多目的スペース併用型のものを除くと、小規模展示スペースが2～3件しか見つからない（ネット検索において）。市民が積極的に作品を発表することで、市内外からの利用客や鑑賞客を呼び込む。

県内という面積でも、依然ギャラリーは少ないです。しかし、福島市には、JR福島駅もあるので搬入・搬出もしやすく、一定数の利用客と鑑賞客が見込めると思われます。

各ギャラリーに分散してアートフェスをすることで、福島市の文化の水準を知ってもらう良い機会になると思われます。

### ▶ 他園との協調で、幼児教育の底上げや合同研修の効果

私立幼稚園の魅力である、様々な教育の特色をより深く知ってもらうためにも、他園と協調しお互いの良さを再確認することが重要だと考えます。アートフェス化することで、自ずと協調する場面も多くなることから、学びを分かち合い、大きなイベントとして昇華させる絶好の機会と捉えることが出来ます。

# 作品展「芸術家220人展」開催実績①

## ～大規模作品展の開催記録～

せんだいメディアテークにて、今までで最大規模の作品展を行った時の記録です。ギャラリー4200をすべて借り、第1章～5章までのセクションに分け、**作品3,000点以上**を展示しました。来場者数は**約900人**を記録しました。制作・展示の企画構成を美術講師である草野志門が担当し、展示作業（搬入搬出を含める）は、園の職員と有志の手伝い3名によって完遂されました。

※福島市に同規模のギャラリーがなかったため仙台で開催しました。

**展示室総面積：1095m<sup>2</sup>**

**開催日数：4日**

**会場準備日数：3日**



○ 第2章で鑑賞する親子

○○ 第1章終盤の巨大絵画

○○○ ギャラリートークの風景

○○○ 天井近くまで貼られた絵画

○○○○ F50号の卒制展示回廊

# 作品展「芸術家220人展」開催実績②



2015年度第1回開催

アオウゼ大活動室1～3使用



2016年度第2回開催

アオウゼ大活動室1～3と小活動室1・2と多目的ホール使用



2017年度第3回開催

アオウゼ大活動室1～3使用



2018年度第4回開催

せんだいメディアテーク6F展示室を使用



2019年度第5回開催

アオウゼ大活動室1～3使用

今年度  
開催予定

2020年度第6回予定

# ワークショップ実績①

## 2016年度・マチエールを使って絵を描こう

5人の作家を招集し、マチエール（画肌のテクスチャ）を使った絵画の制作を行いました。夏をテーマに保護者も子供も一枚ずつの制作です。作家の作品を鑑賞したり、ライブで描いている様子も観られる貴重な時間になりました。

**使用画材：**S6号キャンバス  
アクリル絵具  
メディウム等



○ 作家、参加者と集合写真 ○○ 指導の様子 ○○○ 制作の様子 ○○○ 制作の様子② ○○○○ 休憩中

# ワークショップ実績②

## 2017年度・お遊戯室にペインティング (四季を表現)

取り壊し予定の遊戯室の床一面に絵を描くワークショップです。  
企画の構成から子供たちも関わり、季節の絵柄や色などを一緒に考えて制作しました  
親子参加、年少児～小学生まで参加しました。

描画面積：約230㎡  
使用絵具総量：42,350ml



○ 集合写真 ○ 制作の様子 ○ 制作中の絵画 ○ 使った絵具の山 ○ 姉妹で制作する様子