

「被りもの」の教材開発 ① 段ボールを使った動物の被りもの

辻 野 栄 一 *

Development of teaching materials for “head coverings”①

Animal head coverings made from cardboard

TSUJINO Eiichi

要約

2021 年度から著者が保育学科で担当する授業の中で「子どもと造形表現Ⅱ」がある。その授業課題の 1 つに「被りもの」の製作を取り入れている。この課題は、2021 年から 2023 年までその内容を改良しながら授業展開している。本稿は、一連の課題「被りもの」の第 1 弾として、2021 年に取り組んだ「段ボールを使った動物の被りもの」という課題で教材開発を行った報告である。

試作を重ねて教材開発を行った過程を振り返り、その教材を使用して授業展開した内容や手法についての報告と考察、今後の方向性についてまとめている。

キーワード：幼児教育、造形表現、演習、被りもの、

Abstract

Starting in 2021, the author taught a class called “Children and Creative Expression II” in the Department of Child Care. One of the assignments for this class is to make a “headgear”. The content of this assignment was enriched as the class progressed between 2021 to and 2023. This article is the first in the “headgear” assignment series and reports on the development of teaching materials for the 2021 assignment, “Creating Animal Headgear from Cardboard”. It looks back on the process of developing teaching materials through repeated prototyping, and reports and discusses the content and methods of lessons using the teaching materials, as well as considering future directions.

Keywords: early childhood education, creative expression, exercises, headgear

受理年月日：2024 年 7 月 30 日 *高松短期大学保育学科教授

1. はじめに

保育学科では、保育者としての資質能力の一つである子どもの造形表現に関わる専門的知識と思考力・技能を習得するための授業「子どもと造形表現Ⅰ・Ⅱ」がある。表現力や色彩感覚、立体造形感覚等を身につけることを目的としている。1年時の前期に「子どもと造形表現Ⅰ」が別の指導者によって開講され、それを引き継ぐ形で著者が後期に「子どもと造形表現Ⅱ」を担当している。この「子どもと造形表現Ⅱ」では、大別して7つの課題に取り組み製作する。その1つに「被りもの」の課題がある。

この課題は、2021年から2023年まで内容を改良しながら展開してきた。本稿は、その第1弾として、2021年に取り組んだ「段ボールを使った動物の被りもの」という課題で教材開発を行った報告である。

2. 「子どもと造形表現Ⅱ」について

「子どもと造形表現Ⅱ」の授業内容は、モダンテクニックと呼ばれる絵具やクレヨン等を使った画材の特色や色の変化を楽しむ課題や画用紙、段ボール、紙粘土、木等の素材を活用して作る造形的な課題等がある。そして、「子どもと造形表現Ⅰ」と「子どもと造形表現Ⅱ」の授業に日本の伝統文化である「折り紙」も取り入れている。

3. 課題「被りもの」について

幼児期の子どもたちは、アニメ等に出てくるヒーローになりたい、怪獣になりたい、ロボットになりたい等、変身願望が大変強くある。小田（1991）によると、現実の自分ではない別の存在になりたいという変身願望は、想像力を有する人間にとって本質的なものであり、幼児期においてすでに見られるとある。そして、富田（2022）は、子どもに限らず、人は誰しも今の自分とは異なる誰かになってより楽しく素敵な人生を疑似体験してみたいという願いを持っている。空想-人型キャラクターへの強い憧れやアイテムへの信頼は、子どもなりの変身願望を表すものであると言えようとする。

また、「仮面」という言葉を使って、加藤（1979）は、世界のどこの文化でも、ひとは、ときに、なんらかの仮面をつけるというおもしろい習慣をもっているのである。（中略）仮面というものは、そうした同一化能力の終結したみごとな創作物をいうべきであろう。それは、いわばインスタント変身の手段であり道具である。それを着用することによって、ひとの変貌のみならず、二面生活までもがかわってゆくとする。仮面が人の変身願望を充足させる機能であることを文化レベルで語っている。

幼稚園や保育園等の造形活動で行われ、子どもの変身願望を満たすことのできる課題の一つに「被りもの」がある。樋口（2018）は、保育現場でも、子どもたちは仮面やかぶりものをつけて、ごっこ遊びや劇の発表会、行事等の中で、別のものになりきる遊びや活動を楽しむ。紙袋や薄手の画用紙を使って子どもでも簡単に作ることができるが、（以下省略）と述べられ、作品も紹介されている。

被りものの種類としては、大別してお面型、帽子型、頭からすっぽりと覆う覆面型がある。保育現場で作られる被りものの代表的な製作課題は、2月3日の節分にちなんだ「鬼」の被りものではないだろうか。

図1のように、色画用紙やボール紙を顔の形に切り取り、目の部分をくり抜いたお面タイプは、平面的な作品で、幼児でも作りやすく、保育現場でも課題に多く取り入れられている。

帽子型の被りものとしては、ボール紙等を半円に切って、角度を付けて丸めて三角錐を作り、頭に被せると「とんがり帽子」になる。その三角錐の帽子を利用した被りものもよく使われる。また、王冠のような形を作り、頭に被って変装するタイプの被り物（図2）もある。その他、被りものの範囲に入るかどうかは疑問だが、頭につける図3のようなヘアーバンド型も保育現場では多く作られる。

覆面型の被りもの（図4）でよく使用する素材が、紙袋や段ボール箱である。直方体の紙袋や段ボールに絵具で色を塗ったり、角を付けたり、毛糸などで装飾したりと加工が容易だ。目の部分をくり抜いて頭から被る。袋や段ボール箱自体が、すでに直方体として加工されているので形作る手間を省け、そのままの利用できる便利な材料である。



図1 お面型の被りもの



図2 帽子型の被りもの



図3 ヘアーバンド型の被りもの



図4 覆面型の被りもの

以上のことから、子どもだけでなく、人の変身願望の欲求を満たす魅力的な課題の一つであると考え、被りものを授業課題として取り入れることとした。

4. 被りものの課題設定について

この授業の取り組みでは、保育現場で行う造形活動をそのまま短大生の課題として製作するのではなく、保育者を目指す短大生自身が、造形力、装飾デザイン力、計画力、そして感性を養ってもらうために、完成度の高い作品製作をするための課題設定を考えた。そこで最も造形要素の豊富な頭からすっぽり被る覆面型とした。

製作するテーマとして、世に出ている人が創ったアニメや漫画のキャラクターや戦隊ヒーロー等を安易に模倣することは、平面的な造形物になったり、独創性にも欠け、著作権にも関わったりするため、それらの使用を禁止した。また、幾何形体が主となる工業製品のような造形物ではなく、自然が創り出した生き物を観察して学び、形にしていくことを重視して、動物を課題設定とした。

造形活動経験の少ない学生たちにとっては、平面素材から造形物を作らせるということは、大変ハードルの高い課題となる。そのために、基本形をまず造り、そこから自由に形をアレンジして自分なりの動物に改良して仕上げていく方法を取ることにした。

5. 被りものの教材開発の目的

近年、著者が担当する造形表現の授業で、学生があまりにも画材や様々な素材の特性を知らないことで、その扱い方が分からなくて質問してくる場面が大変多くなったと感じている。それは、それら画材や様々な素材を扱った経験がないためであろう。経験がないのでそれぞれの素材の特性を知らないのは当然である。

著者が所属する保育学科の1年生に対し、毎年のように「高校時代に美術の授業を受けていた人はいますか？」という質問をして挙手を求める。結果は、クラスで2割程度の学生しか美術の教科を選択していない。残念ながらそれが現実なのである。

また、授業の中で、2本の紐を固結びさせる。しかし、解けてしまう学生、固結びという言葉自体を知らない学生もいる。過去に正確な固結びを教わった経験がないのである。

授業の中で折り紙も取り入れている。しかし、テキストの文章とイラストを見ても折り方が分からない学生が増えて来た。テキストでは折り方が理解できないために、ネット上で動画を探し、動画を見ながらであれば何とか折れる学生もいる。

現代がデジタル社会になり、スマートフォン等で動画の編集やグラフィック処理が簡単にできるようになった。テレビやネット上では、毎日のように刺激的な映像や音楽で溢れている。また、仮想空間上のゲーム世界を楽しむ若者も多い。

便利さは、人を実体験から遠ざけ、人間としての能力を低下させているように感じる。これからは、便利なツールを上手に使いながらも、やはり素材体験となる手指や頭を使った「ものづくり」を通して、学生自身の五感を刺激し豊かな感性を養いたいと考える。

以上のことから、被りものを課題とした教材開発を通して、保育者を狙うための造形活動のいろいろな体験（画材・材質・技法）をすることで基礎的技術を身につけ、感性・表現力を養う。そして、保育現場で活動するための引き出しを増やすことを目的とする。

6. 授業課題の教育目標

以下にこの授業課題の教育目標をまとめた。

①写真等でテーマとなる動物をしっかりと観察することで、自然が創り出した生き物の造形美、装飾美を学び、生命力を感じとることができる。②段ボール、ボール紙、色紙、画用紙のような紙類、学生がそれぞれ用意した綿、毛糸、フェルト、スポンジ、木の枝等を使って、それらの素材の特徴や、加工方法・接合方法を知ることができる。③頭部の基本形から目、鼻、口等の形を改造したり、パーツの耳や角を取り付けたりすることで造形力を養うことができる。④ものづくりは、行き当たりばったりでは、効率が悪く、やり直すことになる場合がある。段取りを決めて完成させるまでの計画性、及び想像力を養うことができる。⑤実際に存在する動物に近づけようとリアルさを求めたり、架空の動物を想像したりと、色、柄、素材を自由に扱い、写実性や装飾性も養われる。⑥何となく作ったり、適当に色を塗ったりするのではなく、色や形にこだわり、違和感や美しく感じる瞬間を捉え、感性を養うことができる。

7. 被りものの教材開発の条件設定

被りものの教材開発をするにあたり、短時間でスムーズな授業展開ができるように設定した条件を以下にまとめた。

①被る人の頭を覆うことができる覆面型とする。②切ったり貼ったりする加工が容易である。③できるだけパーツを少なくし、誰でも短時間で簡単に基本形を組み立てることができる。④可能な限り少量の材料で成形できるものとする。⑤基本形から自由に改造したり、他の素材を接合したりといろいろな動物に変化させることができる。

8. 市場調査

覆面型の被りものを教材開発するにあたり、インターネットのサイトを中心に保育現場での被りものの記事等が公開しているサイトや販売されている商品等から現状で世に出ている被りものは、どのようなものがあるのかを調べた。

保育現場での記事では、帽子型の被りもの、お面型の被りものの画像がサイトで多数掲載されていた。使用素材の多くは色画用紙を使っていて、そこに色紙を貼ったり、毛糸を接着したり比較的短時間で製作できる事例を見ることができた。紙袋を使った覆面型は少なかった。また、市販されている商品の被りものの使用素材では、プラスチック素材、ゴム素材、綿素材等が使われ、表面にフェイクファー素材を使って毛並み等を表現してリアルな被りものも多く市場に出ていた。

紙を素材とした被りものでは、3DCG を利用したと思われる細かなポリゴンで構成された立体の被りものもあった。

そんな中で、ある企業サイトで販売されている動物の段ボール工作キット・かぶりもの(馬)¹⁾が目に留まった。長い首の馬の頭部は、単純な多面体で構成されている。この商品の

特徴は、馬の首の中間部に大きな開口部を作り、被る人の顔面が露出した形の被りものである。よって、馬型の頭部に被る人の頭を入れて支えるのではなく、首の根元を被る人の肩で支える構造である。カットされた 3 mm の段ボールを組み立てる方式で、基本形は馬型であった。他の動物のバリエーションとして、鼻先の形の違いや首部分の開口部を大きく開いた口に見立てたりして、装飾によっていろいろな動物に変化させた完成度の高い商品であった。

その他、あるメーカーのサイトでは、馬²⁾やライオン³⁾の被りもの等、数種類の動物が無料でダウンロードができ、紙をプリンターで印刷して、線に従って切ったり、のりしろ部分を貼ったりすることで紙の被りものができる仕組みとなっていた。それぞれの動物のイラストが印刷された型紙を切り抜き、いくつかのパーツののりしろ部分を接着して組み立てる紙の被りものである。鳥や恐竜等、個性的で完成度が高く、バリエーションが豊富にあった。

上記のサイト上で目に留まった 2 種類の被りものを参考にしながら、オリジナルな被りものの教材開発を進めていくこととした。

9. 試作

幼児期の子どもが使用する身近な造形素材として、渡辺 (2018) が、幼児の描画やハサミを使って切ったり、貼ったりする際に、手にする代表的な素材が紙である。(中略) 新聞紙と同様にリサイクルの紙として、造形活動に多く用いることのできる素材がダンボールであると書かれてあることから、使用する主素材は、紙、段ボールとした。

9・1 試作・馬型

動物の中でも特徴的な形として、最初に取り掛かったのが馬型である。馬面と呼ばれる長細い形は、横から見た際にシルエットでわかりやすく、いろいろな細長い顔の動物にも用いることが可能であり、アレンジしやすいと考えた。

まず、紙袋を利用して、馬型の試作品に取り掛かった。紙袋の広い平面はそのまま利用しながら、袋の直角部分を落とし、馬の頭を横から見たシルエットをそのまま切り取ったような形を製作した (図 5)。馬の特徴である長い首も表現しようと考えたが、市販されている商品との差別化を図るためと他の動物に改造しやすくするための汎用性を重視して首は短くした。大人の頭がすっぽり入る大きさを確保して、限られた材料でできる形を目指した。平面的な形のために比較的短時間で完成した。

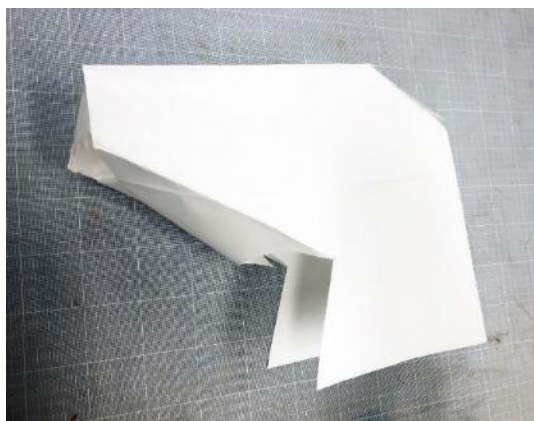


図 5 馬型の試作①

しかしながら、もう少し横から見ても顔のふくらみを感じられるような立体感を出したいと考え、斜めの面を造るためにより複雑な多角形の面構成で立体的な馬型を目指した。そのため、紙袋ではなく段ボールを使用して作ったのが、図6である。紙袋の薄く柔らかい素材よりも、面材として段ボールの方が形を成形しやすい利点がある。図6で使用した段ボールは、分厚い梱包用の段ボールであったために、もう少し容易に切り貼りすることのできる薄い段ボールが良いと考えた。表面を絵具で着色したり、他の素材を貼り合わせたりすることを考え、ボール紙も候補としたが、やはり折り曲げが容易で、絵具を塗った際に凸凹しにくい軽い素材の段ボールを選択した。



図6 馬型の試作②

次に、成人の頭を十分覆うことができる大きさで、同時に教材としての経済性も考慮して、A1 (841×594mm) サイズで、厚さ 1.5mm の極薄段ボール (片面白) を1枚使用してできる馬型を試作した。

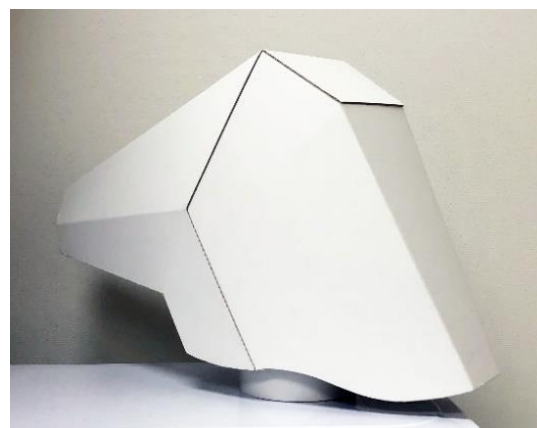


図7 馬型の試作③

図7ができた試作である。A1サイズの段ボール1枚を条件にしたために、馬の首の長さを表現することはできなかった。しかし、馬の頬骨部分の膨らみを持たせた立体的な形に成形することができた。

9・2 試作・ライオン型

馬型の基本形だけを学生全員に作らせるよりも選択肢がある方が良くと考え、別のタイプの動物を作ることとした。そこで、丸みを帯びた顔のライオン型を検討した。ライオン型からは、鼻を長くしたり細くしたりすることで、トラ、ヒョウ、クマ、オオカミ等のような動物にアレンジが豊富にできると考えたためである。

馬型同様に、最初は大きな長方形の紙袋を利用して製作を始めた。馬型よりも頬骨部分を突き出させるために、より複雑な多角形の面の構成になり、試行錯誤を重ねていった。

そして、紙袋を有効活用しながら多面体の構成としてできたのが、図8の形である。その後、馬型同様に A1 サイズ (841×594mm) 厚さ 1.5 mm の段ボールを1枚使ってできる形のデザインブラッシュアップしていった。完成したものが図9である。



図8 ライオン型の試作①



図9 ライオン型の試作②

10. 型紙製作

馬型とライオン型、それぞれの使用素材を少なくするために、A1 段ボールを1枚だけでできる基本形の展開図を考えていった。パーツを少なくして、容易に成形できるようにのりしろ部分や折り目を付ける部分等を加えた展開図とした。馬型(図10)、ライオン型(図11)ともに2つのパーツとなった。授業では、学生が、馬型とライオン型の中から作りたいものを選択し、誰でも同じ型を作れるようにその型紙に沿って切り抜いて組み立てるという手法を取った。効率よく製作できるように、これらの型紙をそれぞれ3組作り、授業では各々の学生に使用させた。型紙となる素材は、イラストレーションボードと呼ばれる2mm厚の強度のある厚紙を使用した。



図10 馬型の展開図

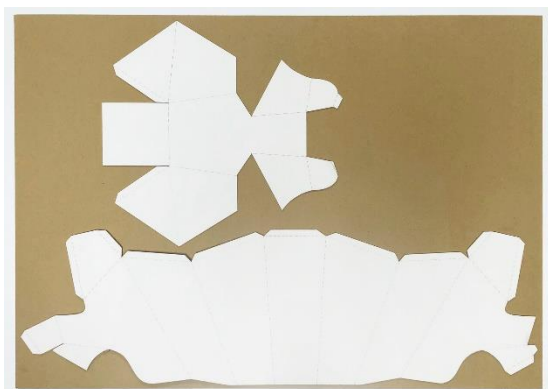


図11 ライオン型の展開図

11. 授業展開

被りもの課題を開始する授業の1週間前に課題説明をした。馬型とライオン型の2種類の型を用意する中で、どちらの型を作るかを考えること、また、その型から何の動物に変化させるかを決め、その動物の写真等の資料を持って来ることを学生たちに伝えた。

11・1 製作工程 概要

授業は、毎週1回の授業(90分)の中で、4コマを使って完成させる計画を立てた。以下のような製作工程で授業を進めた。

①馬型かライオン型のどちらかを選択し、その型紙(展開図)を段ボールの上に置き、型紙をなぞって段ボールに写し取る。点線の折れ線部分も正確に書き込む。②写し取った型をカッターで切り抜く。③切り取った段ボールを両面テープやのりを使って接着しながら組み立てて、基本形の完成となる。④自分の作りたい動物にするために鼻やあご等の形を改造したり、耳、角、目等のパーツを取り付けたりする。⑤色塗りや他の素材を張り付ける等の装飾を施して完成させる。

11・2 授業1日目 展開図の写し取りと切断

初日となる授業では、それぞれの学生にA1サイズの段ボールを1枚ずつ配布する。各々の学生が馬型、ライオン型のどちらかの型紙を選択し、その型紙に沿って鉛筆でなぞっていく(図12)。切る部分は実線、展開図の内側の折り目となる箇所は、点線で正確に引いていく。

図13のように、書き終えた学生からそれぞれカッターと定規を使って線に沿って段ボールを切り抜く。

そして、両面テープやのりを使って組み立てる。以上の作業をその日の目標とした。切り抜いた段ボールの折り目となる点線の部分は、木べらと定規を使って押し付けながら折り目の筋を付けていった。接合するためののりしろの部分には、両面テープを貼り付けた。

過去に造形経験がある学生は、短時間で段ボールを切り終えて、折り目を付けて組み立てに取り掛かり、1時間足らずで接合を終えて基本形が完成した。しかし、造形経験の少ない学生は、時間がかかり、授業時間内では、切り終えるまでにも至らなかった。著者としては、全員が切断、組み立てまでできると想定していたが、思った以上に時間がかかり、誤算であった。型紙をもっと増やしておくべきであったことも原因である。全体の1割程度の学生しか基本形が組み立てられなかったのが大変残念である。



図12 トレース作業



図13 切り抜き作業

11・3 授業2日目 基本形の組み立て

続いて、切り取った段ボールを折り曲げながら組み立てていき、接合部の両面テープに貼られてある保護テープを剥がしながら、接着していく（図14）。これで被りものの基本形が完成となる（図15）。ここでも作業に手間取り、基本形の組み立て完成までに至らなかった学生が数人いた。作業が早い学生は、自分が求める動物に改造するために耳や角のパーツを作ったり、鼻の形の改造に取り掛かったりしていた。



図14 組み立て作業



図15 基本形2種

11・4 授業3日目 基本形からの改造

事前に準備しておいた自分の作りたい動物の写真等の資料と見比べながら、どのようにすればその動物に見えるかを考えて改造していく作業の日とした。

馬面と呼ばれる顔の長い動物でも、良く観察すると、当然のことながら顔自体のフォルムが違っており、目や耳の位置、大きさ、角度等の違いがある。また、丸顔のライオン型でも、鼻や口の形、長さや太さが違う。それぞれの動物がどのような顔であるかの特徴を把握するためには、おのずと細部まで観察しなければならない。その観察することも今回動物をテーマとした理由である。

著者が、残った段ボールやボール紙等を使って、鼻を細長くしたり、短くしたり、口の大きさを変えたり、耳や角等の付属品を接合の仕方を簡単に説明して、学生各々が改造していた。耳、角、目等の形や大きさ、そして取り付ける位置等に着目させ、持参している資料と見比べながら製作するように指導をした。

11・5 4日目 装飾

作業が大幅に遅れている学生が一部いたが、パーツの取り付けや改造がほぼ完成し、いよいよ色塗りや飾り付けである。ここからは、それぞれの学生が準備した画材や材料を使って、よりその動物に近づけるように色や質感を工夫していく。資料写真と見比べながら微妙な色の違いを出すために何度も絵具を重ねる学生（図16）、より動物らしさが出るように綿や毛糸・フェルト等を用意している学生（図17）もいた。動物として目の製作も大変重要なポイントとなる。色や素材を塗ったり貼り付けたり、細かな仕上げをして完成となった。仕

上げ作業では、学生の個人差が目立った。学生によっては、別の素材を緻密に張り付けて、時間のかかる作業で授業内では完成できず、宿題となったものもいた。



図 16 仕上げ作業①



図 17 仕上げ作業②

1 2. 学生の成果物

各々の学生が基本形から違う動物に変化させていった作品を紹介したい。

絵具で色を塗るだけでなく、フリース素材、毛糸、綿や木の枝を使った学生もいた。馬型を使って製作した学生では、ペガサス（図 18）、キリン（図 19）、トナカイ（図 20）、シマウマ等、角や耳を取り付けてそれぞれの特徴ある動物に変化させた。最初は、角の取り付け方さえ分からず質問してきた学生もいたが、この課題を通して取り付け方も把握したようであった。



図 18 作品①



図 19 作品②



図 20 作品③

そんな中で 1 番に目を引いたのが、細長い馬型からあえて鼻を短くしてカピバラを作った作品（図 21）である。鼻だけでなく目や耳の特徴もしっかり捉えている。またベースを絵具で着色し、その上から色鉛筆で短い毛並みの表現をみごとに再現した素晴らしい作品である。

ライオン型の作品では、最初はアレンジが難しいかと思われたが、様々なアレンジを試みた結果、豊富なバリエーションに仕上がった。



図 21 作品④

段ボールを細かく切ってたてがみ作りライオンそのものを表現した学生もいたが、トラ（図 22）、シロクマ（図 23）、イヌ（図 24）、キツネ等完成度の高い作品が多くできた。



図 22 作品⑤



図 23 作品⑥



図 24 作品⑦

その中でもっとも完成度の高い作品として、ライオン型の大きな鼻を細く、そして長く改造して、毛並みとなる素材や色を変えて接着した完成度が高いオオカミの作品（図 25）である。そのままぬいぐるみで使えそうな作品であった。

以上のように、それぞれの学生の工夫を凝らした作品が多く見られた。単に絵具で模様を塗る学生や、色鉛筆やマーカーを使って細部まで表現する学生、4回の授業時間内では作品完成までの時間が足りず、自主的に放課後や休み時間を使って製作した学生もいて、個人差が大きかった。



図 25 作品⑦

13. おわりに

本稿は、著者が初めてチャレンジした課題であり、手探りで展開した授業であった。結果として、2種類の基本形からアレンジした造形作品は、完成度の高い作品が多く、バリエーションも豊富でいろいろな動物が表現された。何人かのこだわりを持った学生が、魅力ある作品製作をしていたことに引きずられて、周りの学生に良い影響を及ぼし、相乗効果となったと思われる。

その反面、造形活動の経験が非常に乏しい学生の多さにも驚いた。ボール紙で細い三角錐を作り、それを段ボールに貼り付けて固定する細工の方法を全員の前で説明した。それにも関わらず、それぞれの学生が作業をしている作業台に巡回指導をしていると、再びどうすればよいかを聞いてくる。近年の学生に多い行動ではあるが、造形経験不足のために、形を作り接合するイメージすらできないのではないかと推察する。

このように、作業が遅い、早い、緻密な作業、簡単な作業と学生の個人差の開きが大きい課題であった。そのために時間配分が大変難しかった。初回授業の1時間足らずで基本形を完成させた学生もいれば、2回の授業（3時間）を使っても基本形が完成できない学生が1割程いた。

今回の「段ボールを使った動物の被り物」製作についての考察として、この課題の長所・短所を述べたい。

まず、長所としては、①ベースとなる型紙が準備されているため、学生全員が同じように基本型を作ることができる。②使用した厚さ 1.5 mmの段ボールは、薄くて切ったり接合したりする加工がしやすく、頑丈である。③段ボールは、土台としてしっかりと安定しているため、耳や角となる他の素材を取り付ける際に、接着が容易であった。また、水性絵の具で直接着色しても、紙のようによれよれにならず、形を保つことができた。④学生に対する造形要素として、1枚の段ボールを加工して、多面体を構成していくと強度の高い立体になることを知ることができる。⑤鼻を細くしたり、短くしたり、口の形を変形させたり、目、耳、角等を作って取り付けることで造形能力を養うことができる。⑥装飾として、絵具やクレヨン等による彩色、色画用紙や毛糸等の他の素材の接着が可能であり、豊富な色の配色や素材の特徴を知ることができる。⑦テーマを動物としたため、2種類の基本形から、改造したい動物に変化させるために、学生各々が、動物の写真等をしっかり観察して、鼻や耳の形やつき方や自然が創り出した形、模様の美しさを知ることができる。

短所は、①大きな問題点として、基本形の製作に時間がかかった学生が多くいたことである。ものづくりが好きで造形の経験がある学生は、1時間足らずで基本形を完成することができた。しかし、大半は、2回の授業（計3時間）で完成した。これまで造形活動を行う経験不足の学生は、2回の授業（3時間）でも完成することができず、3回の授業を費やして、ようやく完成という学生もいた。1回の授業で、学生全員が基本形完成を目標としていたが、大幅なタイムロスであった。型紙が全員分を用意できなかったことも大きく影響した。②基本形から各学生が改造することによって、別の動物の形に変化させることが目標であったが、目、耳、角等を取り付けて、安易に終了とした一部の学生がいた。時間が足りなかったことが大きな原因ではあるが、学生のこだわりの無さや追求の甘さが気になるところである。1.5 mmの極薄段ボールとはいえ、段ボールが面材としてしっかりと安定している分、加工経験不足から要領が悪く、折り曲げがしづらかったのも原因と考えられる。

以上が、今回の「被りもの」課題の長所、短所である。これまで造形活動経験の少ない学生にとっては、この教材開発の目的である造形活動のいろいろな体験（画材・材質・技法）を通して、基礎的技術を身につけ、造形力を高めるまでには至らなかったかもしれないが、ものづくりの貴重な経験ができたのではないか。また、被りものに魅力を感じ、熱心に取り組み、大変完成度の高い作品に仕上げることであった学生にとっては、楽しさと達成感を感じられた課題であったと考える。

しかしながら、作業が遅い、早い個人差があるものの、基本形をもっと短時間で完成させることが、この課題改善の第一条件としたい。そして、それぞれの学生が作りたいと選んだ動物に改造しやすい方法や素材を検討もすべきである。次年度の授業展開する上での修正課題としたい。

引用文献

- 小田晋 1991 ひととはなぜ変身したがるのか 発達、46、75-77 ミネルヴァ書房
- 富田昌平 2022 幼児期における憧れのテレビキャラクターになりたいという願いと実在性の認識、三重大学教育学部研究紀要、74、P90
- 加藤秀俊 1979.06.01 ペルソナと変身願望 加藤秀俊データベース：3051 季刊大林 劇場 大林組
- 樋口一成 2018 幼児造形の基礎 P134
- 渡辺一洋 2018 幼児の造形表現 15、P53、P55 ななみ書房

参考文献

- 1) <https://www.dumboo.com/hpgen/HPB/entries/234.html>
2024.09.02 段ボール倶楽部 馬のかぶりもの チャッピー岡本作
- 2) <https://creativepark.canon/jp/contents/CNT-0019399/index.html>
2024.09.02 Canon かぶりもの（うま）チャッピー岡本作
- 3) <https://creativepark.canon/jp/contents/CNT-0021024/index.html>
2024.09.02 Canon かぶりもの（ライオン）チャッピー岡本作