

# オンラインによる立体造形ワークショップの実践

村上 佑介

Online 3D Modeling Workshop Implementation

MURAKAMI, Yusuke

大分大学教育学部研究紀要 第43巻第2号

2022年3月 別刷

Reprinted From

RESEARCH BULLETIN OF THE

FACULTY OF EDUCATION

OITA UNIVERSITY

Vol. 43, No.2, March 2022

OITA, JAPAN

# オンラインによる立体造形ワークショップの実践

村上 佑介\*

【要旨】 本研究は筆者が 2020 年に実施したオンラインによる立体造形ワークショップの模様を、質問紙を中心に考察し、オンラインワークショップの成果や、講師が会場に同席しないことで生じる課題などを明らかにするものである。ワークショップ後に行った質問紙調査により、①ワークショップの手順や、内容についてはオンラインであったとしても十分に伝えることができる。②大半の児童がワークショップを楽しみ、その体験に満足している。といった成果が導出された。その一方で、①制作工程で躓いた場合のフォローが十分に行えない。②講師と積極的にやり取りができるような雰囲気を作れていない。といった課題も明確になった。これらの課題については、ウェアラブルカメラの活用や、オンラインに適した題材の検討、児童が発言をする機会や、講師とやり取りをする時間を意図的に設けることが解決の手立てとなると結論づけた。

【キーワード】 立体造形 美術教育 ワークショップ

## I はじめに

現在、世界各国で新型コロナウイルス感染症 (COVID-19) が猛威を振るっており、日本においては一時的な収束の兆しはあるものの、未だ楽観視できない状況である (2021 年 11 月現在)。また、感染症対策に伴う、文化・芸術振興への影響は甚大であり、美術館や劇場の臨時休館や、展覧会やワークショップの中止などが余儀なくされている。また「札幌国際芸術祭 2020」や「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ 2021」といった、大規模なアートプロジェクトについても、軒並み中止となった。

本研究は、このような現状、いわゆる「コロナ禍」で、小学生に対しオンラインワークショップを行い、その結果について考察したものである。筆者は 2018 年に「カラーチューブで世界を作ろう!」という、小学生を対象とした立体造形ワークショップを行ったが、本研究では同様の題材で、筆者の研究拠点である大分県大分市と、ワークショップ会場である大阪府大阪市をオンラインで結んで行うという試みである。本研究によって、オンラインワークショップの成果や、講師が会場に同席しないことで生じる課題などを明らかにし、今後も継続するであ

---

令和 3 年 11 月 19 日受理

\*むらかみ・ゆうすけ 大分大学教育学部芸術・保健体育教育講座 (彫刻)

ろう、コロナ禍での造形ワークショップの在り方を模索する一助としたい。

## Ⅱ 研究の背景

筆者は 2018 年より大阪市天王寺区にある私立パドマ幼稚園を会場に、継続して造形ワークショップを実施してきた。2018 年は「カラーチューブで世界を作ろう！」という軟質発泡ポリウレタン製のチューブを使って、子どもたち一人ひとりが素材からイメージを膨らませて“街”をつくり、それらを組み合わせて一つの“世界”を作り上げるという題材を実施した(図 1)。2019 年には、「木材を使って立体作品を作ろう」という、様々な形の木片を組み合わせて、木製のオブジェを作るというワークショップを実施した(図 2)。

これらのワークショップは、「家庭でも学校でもできない貴重な経験を、先生や友だちと一緒にチャレンジしながら、子どもたちの好奇心の目覚めを促す」<sup>1)</sup>という目的を持った「Curio Kids Program」というパドマ幼稚園の卒園児対象のプログラムの一環で行われたものであり、2020 年度も同様の形で 9 月に実施する予定であった。しかし、2020 年 1 月から日本でも新型コロナウイルス



図 1 (左), 図 2 (右) 制作の様子

ス感染症が蔓延し、同年 4 月には全国に緊急事態宣言が出されることとなった。その後、一時期は落ち着いたものの、7 月～8 月にかけて少しずつ感染者数が増え始め、筆者自身の県外移動も自粛しなければならず、9 月開催を予定したワークショップも、中止か延期かの判断を迫られる状況となっていた。

そのような状況下で、本学では「Zoom ミーティング」というウェブ会議ツールをつかった授業が主流となっていた。このツールは、パソコン、タブレット端末、スマートフォンなどのインターネットに接続可能な機器で使用でき、カメラやマイクを活用することで、相互に映像や音声を送受信できるというものである。筆者は、このツールを自身のワークショップに応用できないかと考えた。オンラインでの実施が可能であれば、講師が会場へ移動する必要もなく、複数会場での同時開催も可能であるため、一会場の人数を減らすことができ、実施者、受講者ともに感染リスクを軽減することができる。また、実践について質問紙により調査を行い、成果や問題点を明らかにすることで、非常時でのワークショップの在り方を再考することができると考えた。このような趣旨を、パドマ幼稚園の担当者に説明したところ、オンラインでの開催の了承を得ることができた。

## Ⅲ 先行研究と問題の所在

本研究実施当時は、オンラインでの造形ワークショップの研究事例は見当たらなかったが、隣接したものとしては、工藤雅人や、山森直人らの研究があった。工藤は中学校美術科での ICT

を活用した遠隔授業の実践を行っており、「美術科の教科の特性に応じた ICT 環境と、質の高い鑑賞の授業により生徒に確実に資質や能力を身に付けることが可能である」<sup>2)</sup>と、遠隔地からの授業実践の可能性を述べている。また、ICT 機器の選定および、効果的な運用の方法に関する課題について指摘しており、音声が届かない通信環境の設定、画像投影するサイズについて、カメラの設置場所、ハンディビデオカメラの活用方法などについて提示していた。

山森らは大学から附属学校園の授業を観察することが可能な「遠隔授業観察システム」の活用方法について論考している。図画工作科においては、「造形遊び」の教材に関して、『「附属での通常授業を観察する」方法により、児童・生徒間のコミュニケーション過程がこの教材にとって極めて重要なファクターであることを認識させる』<sup>3)</sup>とし、ICT を大学での授業に活用する意義について述べている。

これらの研究から、ICT を活用した、遠隔地からの指導、および学習においては、一定の成果や課題があることが分かる。ただ、実際に実技を伴った実践を行っているものではなく、研究対象も児童ではない。上記した研究の他にも、2020年10月頃から、オンラインでのワークショップに関する複数の研究が行われるようになったが、これらの研究においても、大学生や成人を対象としているものや、スマートフォンやタブレット上でアプリケーションを使用したものが多く、実技を伴った造形ワークショップに焦点化したものは見られない。また企業や公共施設が、オンラインでの造形ワークショップを行った例も散見されるが、それらの実践においても、結果の考察には至っていない。このことから、実践を伴ったオンラインワークショップの成果や課題を導出する本研究は、今後の造形ワークショップ、ひいては図画工作科での授業実践を考える上でも、意義深いものであるといえる。

## IV 準備と実践

### 1 題材の検討

オンラインでの実施に伴い、題材についても再考する必要があった。当初、これまでに実施したことのない新規の題材について検討していたが、パドマ幼稚園の担当者との打ち合わせにおいて、「オンライン化するのであれば新規の題材ではなく、昨年もしくは一昨年の題材で行ってもらったほうが、こちらとしても一度見たことがあるので、子どもたちにポイントを伝えやすい。」という提案があった。その意見を受け、今回は2018年に実施した「カラーチューブで世界を作ろう！」を題材として選択することとした。2018年の実施結果<sup>4)</sup>から、85%の児童が、この題材に好意的な感想をワークショップ終了後に記述していたこと、針金の扱いにさえ気を付ければ、小学校低学年から高学年まで幅広い年代での実施が可能な題材であること、こちらが多く指示をしなくとも、子どもたちは見立て遊びのように、材料を組み合わせる制作していくので、会場で補助に当たる幼稚園職員（以下、「補助教員」と表記）の方にも負担が少ない題材であったことなどが選択の要因であった。

### 2 ワークショップ会場とスタジオの準備

まずワークショップ会場は、新型コロナウイルス感染症対策として、午前・午後に参加する子どもたちを、それぞれ2会場に分けて計4グループで行うという想定で準備をした。90名程度の参加者が予定されていたので、各会場20～25名に収まるように考え、それぞれの会場に

2名の補助教員が配置されるようにした。また、各会場にスクリーンとプロジェクター、マイク、ノートパソコンおよびタブレット端末を用意し、講師側の様子をリアルタイムで配信する設備を整えた。制作をするテーブルの配置も、これまでは児童が向かい合うような配置であったが、児童が座った際に、スクリーンが正面になるように配置した。

筆者の映像を配信するスタジオには、ノートパソコン、マイク付きカメラ、書画カメラを用意した。マイク付きカメラをメインカメラとし、書画カメラは、手元の作業を映しながら説明する際に使用することを想定した。

### 3 実践の様子

当日は午前に48人（会場A：25人、会場B：23人）、午後に39人（会場A：20人、会場B：19人）、計87人の児童が参加し、各回90分で実施した。

ワークショップの開始時、補助教員から、新型コロナウイルスの関係で、オンラインでの指導になる旨を伝えてもらい、その後は筆者の方で進行していくこととなった。

まず児童に対し、こちらで準備しておいた参考作品をカメラに映し、題材の説明を行った（図3）。その際、「何を作ったと思う？」と投げかけると、「遊園地」「お城」といった様々な声が上がった。題材の説明と同時に、書画カメラを使いながら、チューブ、はさみ、接着剤、針金等の材料を提示し、組み合わせ次第で色々な形を作ることができるという特性と、道具の安全な使用方法を説明した。チューブをはさみで切り、接着剤でつける方法、中に針金を通して曲げる方法などを、実際に作業をしている手元を映しながら、できる限り児童に伝わりやすいよう、丁寧に説明することを心掛けた。その後、実際に机の上に用意したチューブを児童に触ってもらい「どんな感触がする？」と尋ねると、「ふにゃつとしている」「気持ちいい」といった反応があった。

その後、20cm四方のピンク色、黄緑色、水色の台紙を見せ、好きな色を選択するように説明した。これは、チューブを固定する台座であったが、「ピンク色はお花畑の国みたいで可愛いね。黄緑色は草木が生い茂った緑があふれる国みたい。水色は空や海の国のように見えるね。」と話し、単なる色の台紙ではなく、児童が



図3：会場の様子



図4（左）、図5（右）：制作の様子



図6：完成作品

世界を作るという制作の世界に入り易いようにした。

材料を手にすると、児童は頭の中のイメージを膨らませながら制作を進めていった。ハサミで細かく切断したチューブを積み木のように重ねながら使用する子、チューブの直線的な形を生かして組み合わせる子、中に針金を入れ、グニャグニャと曲がった形を取り入れる子など、生み出される形は多様であった（図4-図6）。筆者が机間巡視をすることができないので、補助教員に、進行が遅れている子がいらないか、気になる子がいらないかを注視して貰うようにした。また、途中で児童から質問があった場合にも、補助教員に取り次いで貰うようにした。

## V 質問紙調査の結果及び考察

制作終了後、以下のような項目を設けた任意の質問紙調査を行った。参加者 87 人中、有効回答数は 87 人（6 歳：22 人，7 歳：41 人，8 歳：20 人，9 歳：4 人）であった（回収率 100%）。

〈質問項目〉

- (1)性別と年齢を教えてください。  
男の子・女の子 ( ) 歳
- (2)図画工作は好きですか？  
好き・どちらでもない・嫌い
- (3)材料（カラーチューブ）の感触はどうでしたか？  
好き・どちらでもない・嫌い
- (4)学校での図画工作の授業と比べて、当てはまるもの全てに○をつけてください。  
①学校の授業より自由に出来た。  
②授業より楽しかった。  
③授業より達成感があった。  
④授業で使ったことのない材料であった。
- (5)オンライン（画面を通じて）でのワークショップはどうでしたか？当てはまるものに全て○をつけてください。  
①やることがわかりやすかった。  
②やることがわかりづらかった。  
③質問がしやすかった。  
④質問がしづらかった。
- (6)今日の感想を自由に書いてください。

この質問紙は、2018 年の実践の際に使用した質問項目をベースに、(5) の項目を新しく付け加えたものである。

(1) は属性を問う項目、(2) から (5) はすべて選択式の設問で、それぞれ (2) は図画工作に対する苦手意識の有無を問う設問、(3) は素材の感触を問う設問、(4) は小学校での授業と比較した際にどのような点が異なっていたのかを問う設問、そして、(5) はオンライン全体を通して、講師の指示の伝わり方や、やり取りのし易さを問う設問であった。(6) には自由記述欄を設けた。以下では (2) 以降の各項目について考察を行う。

また (2) から (4), (6) の設問については、2018 年の結果と比較しながら考察を行う。それにより、同題材を対面のワークショップで体験した児童の印象と大きな差異が生じているかを検証することが出来る。尚、設問 (6) の自由記述のコメントは原文のママ記載する。

まず、図画工作に対する意識を問う設問 (2) の結果は以下ようになった (図 7)。

「好き」と回答した児童が 77 人 (89%), 「どちらでもない」が 8 人 (9%), 嫌いが 2 人 (2%) であった。このことから、参加児童の大半は図画工作に対して良い印象を持っていることがわかる。2018 年の結果も「好き」が 90% を占めていたことから、2020 年度の学研教育研究所の調査結果<sup>9)</sup>と同様に、小学校低学年から中学年にかけての児童については、図画工作を好意的にとらえ、苦手意識を持っている児童はあまり多くないといえる。

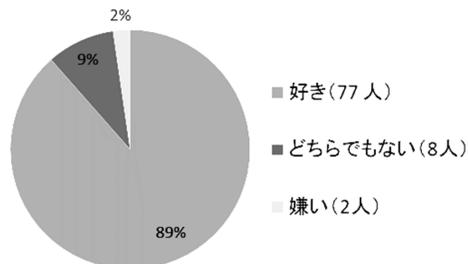


図 7: 設問 (2) の結果

次に、素材の感触についての印象を問う設問 (3) は以下のような結果となった (図 8)。

「好き」と回答した児童が 63 人 (72%) で最も多く、「どちらでもない」が 22 人 (25%), 「嫌い」が 2 人 (2%) となった。このことからカラーチューブの感触については好意的にとらえていることがわかる。ただ、2018 年の結果は「好き」が 72%, 「どちらでもない」が 28% であり、「嫌い」と回答した児童はいなかった。人数は 2 名と少ないが、あまり不快感を与えるような素材ではないと想定して使用したので、意外な結果であった。「嫌い」と回答した児童の一人は「設問 (2)」の図画工作に対する印象も「嫌い」と回答しているため、材料や道具を扱うこと自体に苦手意識があるのかもしれない。また、二人とも後述する「設問 (5)」の講師とのやり取りについて「質問がしづらかった」という回答をしていることから、接着剤や針金等を駆使しながら素材を扱う過程で、何らかの躓きがあった可能性もある。子どもが感触を楽しみながら扱える素材選択と同時に、その素材を扱う際の注意点や制作時のフォローを十分に行い「自分の思った通りに扱えた」という充実感や、満足感が、結果として素材についての印象を左右するのではないだろうか。オンラインであったため、講師との物理的な距離感が生まれ、制作中の十分なフォローができなかったことも、子どもたちが素材の感触を苦手だと感じた一つの要因である。

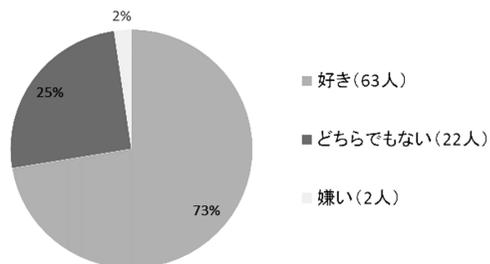


図 8: 設問 (3) の結果

次に、学校での図画工作の授業との違いについて問う設問 (4) の結果は以下ようになった (図 9)。

「授業では使ったことのない材料だった」が 70 人 (80%) で最も多く、次いで「授業より楽しかった」が 61 人 (70%), 「授業より自由にできた」という回答が 57 人 (66%), 「授業より達成感があった」が 39 人 (45%) であった。半数以上の児童が「楽しかった」「自由にできた」

と感じている一方で、「達成感があった」と答えた児童は4割程度となった。

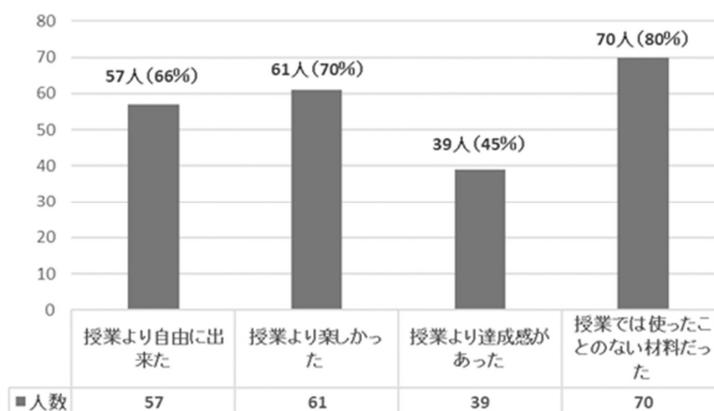


図9：設問（4）の結果

また、これらの結果を2018年の結果（図10）と比べてみると、全ての項目で低い割合となっていた。

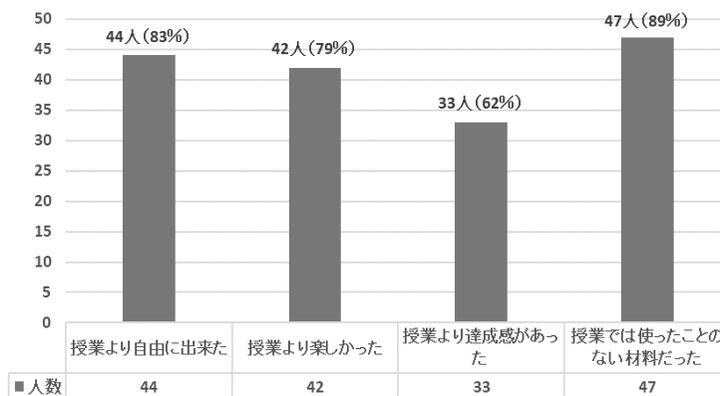


図10：2018年の実践結果

項目ごとにみると、「授業より自由にできた」「授業より達成感があった」と回答した割合が共に17%減少し、「授業より楽しかった」「授業では使ったことのない材料だった」が共に9%減少していた。このような結果が出た要因としては、やはりワークショップの特色である、“自由さ”や“特別感”というものを、児童に感じさせることができなかったからではないだろうか。本来であれば、筆者が机間巡視をしながら、児童と作品を介してやり取りをする。そして、児童も講師とのやり取りの中で、新しい発想が生まれ、それを形にしていく。そのような講師とのやり取りは、児童にとっては貴重な経験であり、参加した充実感や、達成感に繋がる経験である。しかし、本研究では画面越しからでしか、声掛けが出来ず、やり取りは補助教員を介して行うしかなかった。これでは、どうしても講師から児童への声掛けが一方的になってしま

い、所謂“教授型授業”とあまり差のないものとなっていたのではないだろうか。オンラインでのワークショップでは、対面では自然と行われていた講師と児童とのやり取りを、より円滑に促す方法を検討し、会場全体の雰囲気作りにも、より注力する必要がある。

次に、設問（5）の結果は以下のようになった（図 11）。

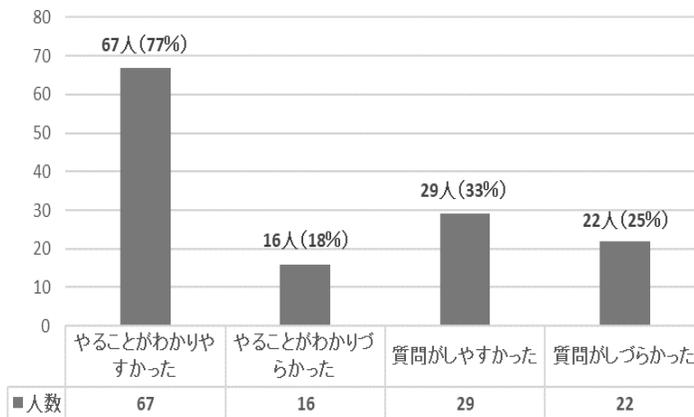


図 11：設問（5）の結果

「やりやすかった」と回答した児童が 67 人（77%）、「やりづらかった」と回答した児童は 16 人（18%）であった。この結果から、ほとんどの児童には制作の手順や目的が適切に伝わっていたということがわかる。児童の自由記述から「オンラインなのによくみてよかった。」（男児：7 歳）、「せつめいがわかりやすかった。」（男児：7 歳）といった意見があり、書画カメラ等の視聴覚機器の活用や、冒頭の導入部分について、ゆっくりと丁寧に説明することが、このような結果につながったと言える。また、補助教員が題材の目的や手順、道具の扱い方を十分に理解していたことも大きな要因である。先述したように本題材は 2018 年に一度行っており、補助教員はその活動にも参加していた。その経験があることで、接着剤や道具の扱い方等、どのような点に気を付ける必要があるのかを十分に理解していたため、児童の活動の補助を適切に行うことができた。

その一方で、「質問がしやすかった」という回答は 29 人（33%）に留まり、「質問がしづらかった」という回答が 22 人（25%）という結果となった。オンラインという性質上、講師に対して質問がしづらいくと感じる児童が一定数いることは想定していたが、やはり参加した児童の 4 分の 1 がそのような感じていることは大きな問題である。本研究では補助教員を各会場に配置することで、できるだけ児童が手詰まりすることがないようにしたが、やはり筆者自身が作品の細かな部分を見ながらのアドバイスができなかったこと、また、素材や道具に触れながらの指導ができなかったことが、そのような印象を与えた要因であるといえるだろう。また、「設問（4）」の考察でも述べたように児童が質問をしやすい雰囲気づくりができていなかったことも起因している。オンラインという条件で、如何にして児童の発言を引き出すことができるかが課題である。

最後に設問（6）の自由記述について、その記述内容をワークショップに対するポジティブな

意見と、制作時の躓きなどを記述したネガティブな意見に分類すると、その割合は以下のようになった（図 12）。

ポジティブな内容を記述した児童が 70 人（80%）であり、その内容としては、「いっぱい好きなものをつくれました。」（女兒：7 歳）や、「いい作品ができた。」（男児：8 歳）、といった作品制作の満足感を記述しているものや、「カラーチューブをさわってみたら、ほわほわできもちよかった。」（女兒：6 歳）、「カラーチューブのかんしゅくが好きだった。」（女兒：8 歳）といった、素材の心地よさを記述しているものが見られた。2018 年の自由記述の

結果を見ると、ポジティブな内容が 85%であったことから、5%の減少は見られたものの、総じて楽しみながら制作できた児童が多かったことがわかる。

その一方で、ネガティブな内容を記述した児童は 17 人（20%）であった。その内容としては、「つくるのがとてもむずかしかった。」（男児：7 歳）、「つけるのが長すぎてつけられなかった。」（男児：8 歳）といった制作工程での躓きや、難しさを記述したもの、そして「カラーチューブをくっつけるとのりでべとべとになる。」（女兒：6 歳）、「ボンドがべたべたしてちょっときらいだった。」（男児：7 歳）といった、接着剤が手につくことの不快感を記したものが大半であった（それぞれ 7 人ずつが記述していた）。このような内容は 2018 年の実践結果では見られないものだった。2018 年の記述にもネガティブな意見が 15%（8 人）あったが、そのほとんどは「制作時間が足りない」という趣旨のものであり、制作工程での躓きや、思い通りに扱えない道具についての不快感を表した記述は見られなかった。

このことから、本実践では制作中の児童たちへのフォローが十分ではなかった可能性が考えられる。本題材は使用する道具も少なく、素材や道具の扱いさえ間違わなければ、難しいものではない。ただ、「接着剤でカラーチューブ同士をくっつけたら、少しの間指で押さえておく」「チューブの中に入れる針金は、チューブより少し短めに切っておくと、曲げた時に中から出てこない」といったような、注意点を守らなかった場合、本人がイメージする形にならないことがある。低学年の児童が針金を加工する際や、接着剤が思うように扱えていない場合は、補助教員がサポートに入るような体制をとっていたものの、約 20 名前後の児童に対し、2 人体制であったため、別の児童の対応をしている際は、目が行き届かない場面もあったと想定される。もし、道具の扱いで多くの児童に支障が出ている場合は、一旦手を止めてもらい、全体に再度注意点をアナウンスするという手段も考えられるが、筆者自身が児童一人一人の制作工程を十分に視察することができなかつたため、そのような対応も行えなかつた。児童が適切に実践できているのかを講師が目視できるシステムを構築し、適切なサポートを行うことが必要である。手を使って直接素材を加工する立体表現の題材では素材や道具の扱いで躓く児童も多いので、特にこの点に注力しなければならない。

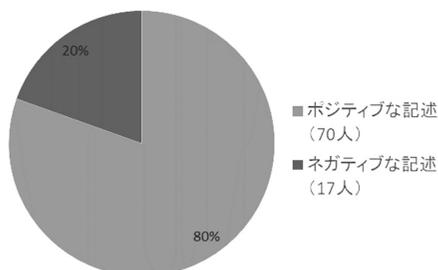


図 12：設問（6）の結果

## VI 結果の考察を受けての成果と課題および改善策

前章の結果の考察を受けて、成果と課題をまとめたい。まず、成果としては以下のようなものが挙げられる。

- ①ワークショップの手順や、内容についてはオンラインであったとしても十分に伝えることができる。
- ②ほとんどの児童がワークショップを楽しみ、その体験に満足している。

「①」の成果については、前章の「設問（5）」の考察から明らかになったことであるが、書画カメラ等の視聴覚機器などを適切に使い、児童に分かりやすいように手順や素材の扱い方を、対面での実践以上に時間をとって説明したことで、十分に理解を深めることができた。

次に「②」の成果は、児童が楽しめる題材の検討に加え、補助教員の存在があつて得られたものと言える。本実践では、机間巡視や、児童との個別のやり取りができなかったため、補助教員にその役割を担ってもらふことになった。事前に、補助教員とワークショップの目的や、素材の扱い方についての意識を共有していたことで、ワークショップとしての流れや、形といったものが見えており、大きなトラブル等なく終えることができた。オンラインで実施する場合は、視聴覚機器や参考作品の準備だけでなく、会場の補助員等との意識の共有を十分に行っておく必要がある。

このような成果がある一方で、以下のような課題も挙げられる。

- ①制作工程で躓いた場合のフォローが十分に行えない。
- ②講師と積極的にやり取りができるような雰囲気を作れていない。

まず、「①」の課題については、オンラインでの講師への質問のしづらさや、講師側から個々の児童の作品を見ながら助言をおこなうことの難しさに起因しており、本実践では児童の躓きに十分に対応できなかった場面もあった。ワークショップ終了後に補助教員からも「もっと先生（筆者）に児童の作品をじっくり見ていただきたかった。」という声が上がっていた。この課題に対する解決策として、補助教員を増やし、目を行き届かせるという方法もあるだろうが、これ以上教員を増やすということはあまり現実的ではない。

そこで、打開案の一つとして、Zoom ミーティングと接続できるウェアラブルカメラの活用を考えた。ウェアラブルカメラとは、身体（主に頭部）に着けることでハンズフリーの状態での撮影することのできるカメラであるが、このカメラを、補助教員の一人が装着し、机間巡視を行うことで、その教員の視線が講師の視線となり、児童の行動を細かく見ることができ、講師はカメラを通して得た情報から、適切なフォローの仕方を補助教員に対して助言することが可能となる。これにより、リアルタイムで児童の躓きをフォローすることができるだろう。また、ウェアラブルカメラがない場合であれば、スマートフォンやタブレット端末を使用し、補助教員に個々の児童の様子を映してもらふことで、同様の効果が得られるはずである。また、この場合であれば、画面越しに直接児童と会話をすることも可能となるので、児童への声掛けや、やり取りを行いたい場合は、児童が画面を確認できる端末を使用する方が良いだろう。

次に「②」の課題については、対面のワークショップでは自然と出来ていた「作品を介したやりとり」が十分にできないということに起因している。この課題については、前述したウェアラブルカメラやスマートフォンを使用して、個々の児童の作品について講師側が確認できる状況を作るという手段の他、途中段階の児童の作品を取り上げ、他の児童に紹介する、または児童自身に作品について説明してもらい時間を設けることも解決の手立てである。この手法は図画工作の授業においても、しばしばみられるものであるが、自身の作品が取り上げられた児童は、作品に対して自信が生まれ、以後の活動を積極的に行うきっかけにもなるだろう。また、その児童の話聞き、作品を見た他の児童もまた、自身の作品に活かせる工夫を取り入れようとするだろう。本実践では新型コロナウイルス対策のために、児童同士が会話をしない状況で制作を行っていたので、能動的に制作を行う雰囲気を構築するためには、児童と講師、そして児童同士が作品を介してやり取りをする時間を意図的に設けることも、必要であると言える。

そして、上述した二つの課題に関わってくることではあるが、オンラインを想定した題材設定を行うことも重要である。本実践では、補助教員が実践に携わった経験があり、児童たちの反応も良かったという理由で、2018年に対面で行った題材を選定した。しかし、会場に講師が不在であるという状況下では、想定以上に工夫しなければならない点が多かった。

このことから、筆者はオンラインワークショップを「児童が楽しめる対面のワークショップに如何にして近づけるか」という前提で実践を行ったが、そうではなく、会場の広さ、児童の人数、補助教員の人数、制作時間等の要素を考慮し、「児童が楽しめるオンラインワークショップを目指す」という考えにシフトし、オンラインに適した題材を検討することができれば、上記したような課題の解決にも繋がっていくのではないだろうか。

## Ⅶ おわりに

本研究において、オンラインによる立体造形ワークショップにおける、いくつかの成果と課題が導出されたが、講師が現地に不在の状況で作品制作を行うことは想像以上に難しく、配慮すべき点が多いということが明らかになった。淡々と進行しているように見えて、実は制作工程上で躓いている子や、質問したいことがあっても、なかなか言い出せない子が多く、そして、そのような子どもたちの心の機微をくみ取ることが出来づらいということは、今後解決すべき課題である。

また、本研究では、会場に児童を集めて、補助教員がつくといったようなワークショップであったが、現在、家庭内から Zoom などを使用し、各自参加するワークショップが、美術館などの主導で行われるようになってきている。今後も「新しい生活様式」が続くと考えられるので、そのような形式のオンラインワークショップを実施し、対面でのワークショップと比較しながら、ポストコロナ社会での造形ワークショップの在り方を検討していきたい。

### [謝辞]

本研究にご協力いただきました私立パドマ幼稚園の皆様には、心より感謝申し上げます。

## 注

- 1) 学校法人蓮光学園パドマ幼稚園 HP,  
<https://www.padoma.ne.jp/graduate/curio-kids-program/> (2021年11月16日アクセス)
- 2) 工藤雅人, 2018, 「中学校美術科における ICT を活用した遠隔授業に関する研究 北海道の離島の中学校における実践研究を通して」, 『美術教育学』, 39, pp.113-125
- 3) 山森直人, 2005, 「学部教育の立場から見た遠隔授業観察システムの利用可能性」, 『鳴門教育大学情報教育ジャーナル』, 2, pp.7-16
- 4) 村上佑介, 2020, 「児童を対象とした立体造形ワークショップの実践」, 『美術教育学研究』, 52, pp.337-344
- 5) 学研総合教育研究所 HP,  
<https://www.gakken.co.jp/kyouikusuouken/whitepaper/202008/chapter8/01.html> (2021年11月16日アクセス)

## Online 3D Modeling Workshop Implementation

MURAKAMI, Yusuke

### Abstract

This study examines an online 3D modeling workshops conducted by the author in 2020, with a focus on questionnaires, and clarifies the results of online workshops and issues that arise when the lecturer is not present at the venue. According to questionnaires conducted following the workshops, the following results were derived: (1) it is possible to adequately convey the procedures and contents of workshops even when conducted online, and (2) most of the children enjoyed the workshops and are satisfied with the experience. On the other hand, the questionnaire also clarified the following issues: (1) it is not possible to provide adequate follow-up assistance when children experience setbacks during the production process, and (2) it has not yet been possible to create an atmosphere in which the children can actively communicate with the lecturer. This study concludes that utilizing wearable cameras, investigating subject matters suitable for online use, and intentionally providing opportunities and setting aside time for children to make comments and communicate with the lecturer would resolve these issues.

**[Key words]** 3D modeling, Art Education, Workshop