

1. 頭足人の謎



こんな絵を、実際にご自分のお子さんが描くのを見たことがある方は多いでしょう。頭から直接脚がはえているこれらの絵は「頭足人」（とうそくじん）とよばれています。

このパターンは、世界中の幼児の絵に見られ、欧米では「オタマジャクシ」（tadpole）とよばれています。じっさい、脚を一本しかかかない例もありますし、手よりも先に脚がはえてくるところはオタマジャクシの成長に似ています。

頭足人には、なぜ胴体が描かれていないのでしょうか？

グッドナウという研究者は*、「頭」か「脚」のどちらかに胴体が含まれているのではないかと考えて、次のような実験をしました。

まず、3～4才の子どもたち約80人に頭足人を描いてもらい、そのあと「おなか」（stomach）を描き加えるように子どもたちに求めました。おなかを描いた場所が、その子が胴体だと思っている場所にちがいない、というわけです。

結果は子どもによってまちまちでした。ある子は丸の中におなかを描き、ある子は脚を表す2本の線の間に描きました。けれどもよく調べてみると、丸を大きく描いた子は、丸の中におなかを描き、脚を長く描いた子は脚の間におなかを描く傾向があることがわかりました。胴体は、描かれていないけれど、存在しているのでしょうか。あるいは、子どもたちはおなかを「むりやりこじつけて」描いたのでしょうか？ 頭足人の謎は深まるばかりです。

*ジャクリーン・J・グッドナウ
1924年 オーストラリア生まれ。アメリカとオーストラリアで活躍中の児童心理学者。児童画研究のきっかけは自分の2人の子どもの絵だった。

グッドナウの実験

丸を大きく描いた子は丸のなかに「おなか」を描き、脚を長く描いた子は、脚の間に「おなか」を描いた。
ジャクリーン・グッドナウ著 須賀哲夫訳「子どもの絵の世界」（1979年サイエンス社）より



2.子どもの絵の発達

ここで頭足人の問題はちょっとおいて、子どもの絵の発達のようすを見渡してみましょう。

※ 見出しや文中に年齢を書いていますますが、これはひとつの目安にすぎません。おおむねこういう順序をたどるということで、教室で見てきたかぎりでは、年齢でくることがむずかしいほど発達のペースはばらばらです。これは絵の発達が（おもに自発的な）トレーニングによる部分が大きいからだろうと考えています。

かといって年齢を書かないのも分かりづらいので、作品で日付が分かっているものはそのまま、見出しや文中には私の「感触」で年齢を書いています。見出しの年齢がとちゅうでさかのぼったりしているので「あれ？」と思われるでしょうが、そういう事情です。

また、作例は絵が好きでたくさん描く子のものが多く、結果的に年齢のわりに「おませな」絵が多くなってしまいました。

■ なぐり描きの時期——1～3歳

なぐり描きが始まる時期は、1才ごろと書いてある本もあれば、1才半と書いてあるものもあり、2才というものもあります。例にあげた我が家の二番目の娘の場合は1才11ヶ月です。

はじめは紙にたたきつけるような点々のなぐり描きです。しだいに細かい動きがコントロールできるようになると、なぐり描きも、大きな弧から、しだいに小さな弧を描くようになり、ぐるぐると渦巻き状のなぐり描きへと変化してきます。

この時期に、なぐり描きを十分に楽しむことで、子どもは手を自由にコントロールできるようになっていきます。

しばらくすると、書いたものに名前をつけはじめます。4番目の絵は、2才1ヶ月のときのもので、「お日さま」「まいちゃんママ」と、私の字で書き込んであります。

「見立て」とか「名付け」とよばれるこの行動は、あるものを別のもので象徴するという、重要な心の働きが芽ばえたことを示しています。積み木を自動車に見立てたり、人形にごはんを食べさせる、といった遊びが始まるのもこのころです。

手のコントロールが進んでくると、閉じた丸が描けるようになります。この丸に目鼻がつけば顔、放射状に線がつけば太陽、そのままでも名前さえつけば何にでもなる、大変便利な部品です。幼児の絵はこの丸をベースに発展していきます。

1才11ヶ月（3点とも） N.K. 女児



2才1ヶ月 N.K.「お日さまとまいちゃんママ」



2才2ヶ月 N.K.



■ 部品で描く絵の時期—— 3 ～6才

丸が描けるようになると、まもなくその中に目・鼻・口を描いて顔になります。顔に足がつけば頭足人になります。右のたくさんの顔を描いた絵でも、頭足人らしきものが描かれています。

大人から見ても顔だ、人間だと分かる絵になるので、親にとってはたいへんうれしい時期です。しかし、子どもの絵の仕組みが大人とは違うことを理解していないと、子どもの自信を傷つけてしまうことにもなります。先に紹介したグッドナウはこのように警告しています。

——私たちの頭や胴の表現法は子どものそれと同じはずだとか、子どもの表現法には欠点があるとか、このような安易な思いこみは慎むべきです。とりわけ、大人はついそうってしまうのですが、「君は身体を描き忘れてるよ」などというのは控えたいものです。——

■ 子どもの絵の仕組み

では、その仕組みとは何でしょうか？

幼児の絵の仕組みについてはさまざまな説があり、結論は出ていないのですが、私はこの時期の子どもの絵は「どう見えるか」を描いたものではなく、「何がどこにあるか」を描いたものと考えています。

● 何がどこにあるか

閉じた丸は、それ自体で人間や犬やその他さまざまなものをあらわしていました。それに目鼻がついたものを私たちは「顔」だと考えますが、じつはこれは「人間」に、目や鼻や口を「つけ加えた」ものです。ただの丸を「おかあさん」と名付けた子どもが、それに目鼻を描き加えたとすれば、それは、顔を描いたというよりも、「おかあさんには目と鼻と口があるよ」という「ことば」に近いものなのです。

「何がどこにあるか」が表現できればいいのですから、例えば脚は、線でも、丸でも、ぐしゃぐしゃと塗りつぶしたかたまりでもOKですし、大きさやバランスも「何がどこにあるか」に矛盾しなければ問題ではありません。（ただ、手持ちの部品のなかでより『それらしい』部品を使う傾向はあります。）

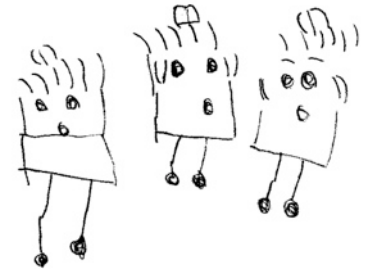
● つけ加えていく

子どもは、新しい部品を発見したり、新しい部品を描く必要がでてきたときに、それを今までのパターンに「つけ加えて」いきます。このふたつが、幼児期の子どもの絵の基本的な仕組みで、それがもっとも際だって見えるのがこの時期です。

3才9ヶ月 N.K.



日付不詳 N.K.



3才10ヶ月 N.K.



3才11ヶ月 N.K.



あの頭足人も、人間が「立ってるよ」という表現だと考えれば、胴がどこにあるか、ということは問題にならなくなります。冒頭の実験の結果についてグッドナウ自身は

「単に何かを追加する必要が生じてはじめて選ばざるを得なくなり、やむなく利用可能な空間が大きい方を選ぶにすぎないのかもしれない。」

と書いています。

この他にも幼児期の絵には大きな特徴、あるいはルールといえるようなものがあります。

● ものを重ねない

部品で描く時期の子どもは基本的にものを重ねて描くことをしません。これは幼児が丸や線などの部品を「もの」として見ているからではないかと考えられています。

● 直角に描く

幼児の絵は基本的に「まっすぐ」です。人や建物は、地面や山の輪郭などに対して、おおむね直角に立っています。えんとつは屋根の線に対して「まっすぐ」に描かれるので、地面に対しては傾きます。

こういった特徴、あるいはルールは幼児の絵に独特のすっきりした感じをあたえていますが、同時に制約にもなっています。これらの制約を打ち破って、重なりによって奥行きのある空間を描いたり、手足を曲げることで動きを表現したりできるのは、だいぶ後のことになります。

■ 輪郭線で描く時期——5才～7・8才

5才の半ばをすぎると、多くの子どもに目立った変化が現れます。動作のはしびしがきびきびした感じになり、走り方も、それまでの、どことなくよちよちした感じから、ばねのきいた走り方になります。縄跳びがとべるようになるのもこのころです。表情も複雑になり、会話では、話したいことを一方的に話すのではなく、相手の話題とかみ合った、長いやりとりができるようになります。これらの変化を総合して、私たちは「年長さんらしくなってきたな」と感じます。

この時期は子どもの絵がもっとも子どもらしい形で、豊かに花開く時です。この時期に現れる変化で目立つものをふたつあげておきます。

● 輪郭線で描く

これまでの独立した部品による描きかたに対して、いくつかの部品を連続した輪郭でまとめる描きかたが登場します。複数の部

※頭足人を描くのは4～5才まで、と書いている本もありますが、じっさいは6才を過ぎても頭足人を描く子はいます。かんたんでかわい
いから、という理由かもしれません。

5才1ヶ月 N.K.



分をひとつの輪郭にまとめることは、あとで書く計画性のあらわれでもあります。

前に、幼児の絵は「何がどこにあるか」を描いたものだと書きましたが、子どもはしだいに「どう見えるか」を意識するようになります。これは子どもの絵の発達全体にわたる大きな流れです。これは大きな変化であるにもかかわらず、その境目はあいまいです。あえて線を引くとすれば、この輪郭で描く描きかたがあらわれたときがそれにあたるかもしれません。

輪郭線で描く描きかたはしだいに子どもの絵の主演になっていきますが、別々の部品で描く描きかたも脇役としてずっとあとまで残ります。

●場面を描く

年中さんくらいまでは、ひとつの紙にいくつかのモチーフを描いても、なんとなく関係のあるものをならべるといった感じですが、年長児になると「だれだれが何々しているところ」といった場面を描く試みがみられるようになります。子どもによってはさらに発展してストーリーのある絵本を作ったりもします。

男の子では「たたかい」の場面、女の子の場合は「女の子とお花とうさぎさん」「家のなかのようす」といった静的で調和した場面を好んで描き、男女のちがいが際立ってきます。

場面を描くときに、画面全体をまとめる技法の代表的なものが「基底線」です。これは画面の端から端まで引かれた一本の線で、おもに地面をあらわします。人物や動物、建物は、この基底線に対してほぼ垂直に描かれます。山や屋根の斜めの線、プールの縁などが基底線のかわりになることもあります。

池、プール、道路など、基準になる線が向かいあっているときには、画面の下側に描かれたものは逆さになることもあります。これは「展開描法」と呼ばれる、この時期の特徴的な描き方です。

■9才以降の発達

9才以降の子どもの絵は、幼児の「部品で描く絵」に比べて、格段に現実の見え方に近づいています。天真爛漫、あどけないといった形容はもうこの時期の子どもたちの絵には似つかわしくありません。輪郭線で描く描きかたが主流になり、習熟した子どもはさまざまなポーズを描き分けたり、遠近法的な立体表現も一部に見られます。個人差はますます大きくなり、年齢でくくることはますますむずかしくなってきます。

目につくものとして

- ・ものの重なりを描けるようになる
- ・スタイル（様式）の取り込み

5才6ヶ月 I.N. 女児



6才5ヶ月 T.W. 女児



基底線を使った例。6才8ヶ月 男児



展開描法の例。6才10ヶ月 女児



といった特徴をあげることができますが、5～6才からそういう描きかたが見られる例もあり、この時期だけのものとは言えません。また、非常に細かい描写が見られるようになりますが、くわしく描くことは子どもの絵の発達全体を通しての大きな流れで、これもこの時期だけのものではありません。

しかし、全体としてみると何か大人びた「気配」のようなものがたがっています。非常にとらえにくい変化ですが、あえていうなら線の質の変化、でしょうか。たくさん描く子どもたちに限ったことかもしれませんが、同じ輪郭線でも、この時期の子どもたちはただ部品をまとめたのではなく、線そのものに注目しているように思えます。

スケッチや模写の場面で、輪郭を正確に写し取ろうとして、細切れの線をつなげて描く描きかたが一部の子どもに見られるようになります。これは以前の時期にはない現象です。推測に過ぎませんが、輪郭線を対象そのものではなく、ひとつの独立した要素として見るができるようになるのではないかと考えています。

ともあれ、重なりとスタイルの問題も絵の発達を考える上で重要なので、この項目に入れるのはちょっと無理矢理なのですが、書いておきます。

●重なりを描く

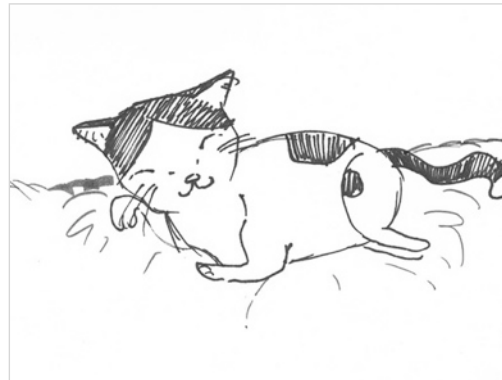
部品で描く時期の子どもは、ものを重ねて描くことをほとんどしません。輪郭線で描く時期に入っても、重なりを描く例は多くありません。私はこれを「重なりタブー」と呼んでいます。以前、この「重なりタブー」がいかに強力なものであるかを実感する出来事がありました。

教室で三年生を対象に、重なりを描くことをテーマにした課題を実施したときのことで。

ある男の子が、なかなかその重なりを描けないので、練習として、別の紙に二つの丸を重ねて描くようにいいました。一つ目の丸はなんなく描けました。次にふたつめの丸を描こうとすると、はじめはほぼ丸だった線が、最初の丸の近くにくると、見えない壁にぶつかったかのように、まがっていくのです。できあがった絵は太陽と三日月のようなものです。二度目も同じ結果。3度目にしようやく重なった丸を描くことができました。

9才以降の子どもがだれでも重なりを描けるかどうかはじつはわかりません。一方、早い子では5才くらいから重なりを描ける場合もあります。重なりを描けることで空間やものの表現は飛躍的に自由になります。逆に考えれば、重なりを描けるかどうか、子どもの絵の発達の中での大きな壁だといえるかもしれません。

10才 I.R. 女児 「わが家のネコ」
線の質がそれ以前のものとはちがう。



8才9ヶ月 T.A. 女児



9才0ヶ月 F.T. 男児



●スタイルの取り込み

兄弟や友だちの絵、あるいはコミックやアニメ、ゲーム、絵本の挿絵、さまざまな商品に描かれているイラストなどからスタイルを取り込むことは、かなり早い時期から始まっています。

女の子が描くキラキラの目などはそういうスタイルのわかりやすい例です。

小学校高学年になるとスタイルの取り込みはもっとはっきりしてきます。絵の得意な子どもたちは意識的にアニメやイラストなどの絵を模写したり、そのスタイルを取り込んで自分なりのキャラクターを創作したりします。

子どもたちがアニメ・コミック・ゲームのキャラクターにひかれるのは、わくわくする物語や、あこがれる人間像がそこにあるからです。それが家庭でも学校でも評価されないことは、後に述べるように子どもたちが絵から離れていく一因かもしれません。

■子どもの絵と大人の絵

これまで、子どもの絵の発達を、私見をまじえながらおおまかに見てきました。では、その発達のゴールはどこにあるのでしょうか？

子どもの絵に対して「大人の絵」という言い方をするしかないのですが、私たちが「大人の絵」として思い浮かべるのは、プロの画家やイラストレーターの作品ではないでしょうか。特別なトレーニングを経験していない大人の絵がどんなものかは、ほとんど目にする機会がありませんでした。

2006年頃からこの事情が少し変わってきました。テレビ番組で「絵がヘタな」芸能人の作品が紹介されるようになったことです。

これらの作品を見ると、顔に人物画の顔のパターンが使われていたり、重なりを描かない、といった子どもの絵と共通する特徴が見うけられます。どうもこのあたりが「子どもの絵」の自然な発達の上限で、重なりを描いたり、手足を関節で曲げてポーズをつけるといったことは、もしかすると大人の「技」なのかもしれないと最近は考えています。

頭足人に代表される幼児期の絵にははっきり大人と区別できる特徴がありますが、いつの間にか子どもの絵からはあどけなさや天真爛漫な輝きは消え、表情や言葉づかいが大人びてくるように絵も大人びてきます。

じつは9才以降のもっとも大きな特徴、というより問題は、絵を描かない子が増えてくる、ということです。これは多くの研究者が指摘しているのですが、造形教育にかかわる者にとっては頭の痛い問題です。

8才3ヶ月 K.N. 女児



11才0ヶ月 K.G. 男児
ゲームのキャラクターの模写



絵を描き続ける子が少なく、しかもその多くがいわゆる美術よりもマンガやアニメにひかれるのは、音楽の授業は嫌いだけれど、バンドをやる若者はけっこういるのと同じで、自然な成り行きかもしれません。

とはいえ、私はイメージとことばは思考の両輪だと考えています。そのイマジネーションを育てるもっとも有効な方法が絵を描くことです。これを多くの子どもが途中で手放してしまうのは、なんとも惜しいことです。より多くの子どもが楽しんで描き続けられるような造形教育の方法を生み出すことは私たちの大きな課題です。

3. 絵を育てる環境

絵は描けば描くほど上手になります。これはなわとびや、自転車に乗ることとかわりません。

いわゆる絵の得意な子と、そうでない子のはっきりしたちがいは、絵を描く量です。絵が好きな子どもは、多いときには一日に20枚、30枚といった量を描きます。これは時期にもよるようです。我が家のふたりの娘を含む何人かの子どもの、小さいときからの絵をながめてみると、ある時期、爆発的に大量の絵を描いています。その時期の絵をひとつひとつ見ていくと、一枚ごとに新しい工夫や、実験があります。

一方で、描かない子どもは週にせいぜい数枚か、あるいはもつと少ないこともあるようです。

描画活動の発達には、成長に依存する発達の側面と、トレーニング——基本的に自発的な——によって習得される技能的な側面があります。

そのトレーニングに必要な時間は、週に一回といった枠に納まるものではありません。日常的に絵を描くことが必要なのです。

発達の側面は、なによりも身体的な発育に支えられています。絵を生み出すバックグラウンドである認知能力は、乳児期からの、しゃぶる、いじりまわす、といった探索活動や、さまざまな遊び、服の脱ぎ着などの身辺活動によって発達します。乳幼児にとっては、生活のすべてが発達の糧であるといっていいいでしょう。

そういうわけで、ここでは絵の発達に特有の項目だけでなく、育児全般に関わる項目もあげてあります。

■寛容な空気をつくる

「なんだ、この絵は！」

「形が全然とれてないじゃない。」

「人間はそんな形してないでしょ。」

こんな言い方をたびたびされれば、たいていの子は絵が嫌いになります。

こんな露骨な言い方をしなくても、子どもは大人の評価に敏感ですから、自分の絵が認められていないと感じると、しだいに自信を失い、絵を描かなくなってしまうます。

はれ物にさわるように接するのは逆効果ですが、ちょっとしたきっかけでこどもが絵を描かなくなってしまうこともある、というのは心にとめておくべきです。

できあがった作品について寛容であることはもちろん必要ですが、手や服を汚すことに対して寛容であることも、のびのびと絵を描いたり、ものを作ったりするうえで大切なことです。

作品についてであれ、汚すことについてであれ、
「だれかに何か言われるのではないか」
とびくびくしている状態では、いい絵は描けません。

もうひとつ重要なことは、生活の中でのさまざまな失敗に対して寛容であることです。

絵が苦手だという子の多くは、失敗することをこわがります。
はんたいに、絵が得意で、好きだ、という子は、失敗しても平気で何度でも描き直します。

教室では、よく「郵便屋さん」や「大波小波」をして遊びますが、跳べるようになりはじめた子どもが、

「もう一回、もう一回」

と、挑戦する姿には毎年感動させられます。何度も描き直す子の姿も、まさにこれです。

失敗することは子どもの大切な仕事です。ころんで起きあがること、怪我をして痛い思いをすること、けんかをすること。もちろん、叱るべき時にはしっかり叱らなければなりません。必要以上に神経質になったり、失敗しないように先回りするのは、成長のチャンスをうばうことになります。

失敗するとき、子どもはいつも新しい扉を開けようとしています。それをほげまし、立ち直れた時にはおおいにほめてあげましょう。

■兄弟がいる場合

お兄ちゃん・お姉ちゃんがいる場合は、第一子の場合とはちょっとちがった配慮が必要です。

兄・姉の存在は、プラスの面でもマイナスの面でも大きな影響力を持っています。兄・姉が絵が好きで、一緒にお絵かきを楽しむ、といったタイプなら、いい影響が期待できます。問題なのは、兄・姉が下の子の絵をけなす場合です。

子どもが年下の子どもをけなすのは、成長した自分に対する誇りの裏返しなのかもしれません。けなすことはとりあえず禁じなければなりません。一方で、年上の子のプライドも傷つけないように気を配らねばなりません。

「もう少し大きくなったら、お兄ちゃん（お姉ちゃん）みたいに上手に描けるようになるよ。」

といった言い方は、上の子をたてることにもなり、一石二鳥の言葉かけかもしれません。

■ゆったりした時間

モンテッソーリ教育の創始者マリア・モンテッソーリは、子どもが何かの活動に

- ①自分で選んでとりかかり、
- ②集中して取り組み、
- ③満足して自分からやめる

というサイクルが、子どもを精神的に成長させる大きな力になることを発見し、このサイクルを生み出す環境づくりを、モンテッソーリ教育の中心にすえています。

子どもが自発的にこのような活動に取り組むには、ゆったりした時間の中で、自由な状態におかれていることが必要です。

モンテッソーリよりも100年以上前に、ルソーは著書「エミール」の中で、子どもを自由な状態においておくことの必要性を強く主張しています。少し長くなりますが引用します。

——ここで、私は教育全体を通じて最も大きく、最も重要、最も有用な規則を述べさせていただこう。それは、時をむだにするなということではない、時をむだにせよということである。

——すべておくれればおくれるほど有利なのだと思います。すなわち、何ひとつ失わないで目的に向かって進むことこそ多くを収穫したことになるのだ。子どもたちのうちに、少年期が熟するままにしておいてやりなさい。最後に、何か教えてやらねばならぬ必要が起こったときは？明日まで延ばして別に危険のないことなら、今日のところはひとまず待ってごらんなさい。

——子どもがその初期の歳月をなんにもしないで過ごすを見て、あなた方は心配でたまらない。なんということだろう！幸福であることがなんでもないことだろうか？一日中飛んだり跳ねたり、遊びたわむれ、走り回るのが無意味なことだろうか？一生のうちにこれほど忙しいときはまたとあるまい。＊

これは極端な意見でしょうか。ルソーのこのような考え方は、「窓際のトットちゃん」で有名になったトモ工学園＊や、イギリスのサマーヒル＊をはじめとする世界中のフリースクールに脈々と受け継がれています。

週に一日か二日しか自由な日がないという子どもたちが、そわそわと落ちつかなかったり、いらいらして集中できなくなっている様子を、私たちは教室で何度となく目にしました。絵を描いたり、ものを作ったりするのに、ゆったりした時間が必要なことはいうまでもありません。それ以上に、子どもが自分の心を育てていくためには、感じたり、考えたり、試行錯誤をする、たくさんの時間が必要なのです。

＊「エミール」1762年 ジャン・ジャック・ルソー著

エミールという架空の男の子を想定し、ルソーが家庭教師として彼を理想的に教育するならば、どのように育てるか、という設定で書かれた、空想教育小説とでもいうべき作品。ルソーの家庭教師としての体験が随所に盛り込まれている。当時のフランスの貴族は、子どもの教育を家庭教師に任せるのが一般的だったらしい。

引用した日本語版は

1982年 押村襄他訳 玉川大学出版部

＊「窓際のトットちゃん」とトモ工学園

トモ工学園は、自由が丘の、現在大丸ピーコックがある場所にあった私立の小学校。

創立者小林宗作は戦時下の日本でたいへん先進的な自由教育を実践したが、同学園は1944年、空襲により焼失した。

「窓際のトットちゃん」は、この学校で小学校時代を過ごした黒柳徹子が、自身の体験をつづって1981年に出版。ベストセラーとなった。平易な文体で子どもにも読みやすい。講談社刊。

＊サマーヒル

イギリスのサフォーク州レイストンにある全寮制の学校。1921年にA.S.ニールが創設。徹底した自由教育を行い、フリースクールの元祖的存在である。

<http://www.summerhillschool.co.uk>

■身の自立

服の脱ぎ着、はしやフォークをあやつって食事をする、お尻を自分でふくこと、どれひとつをとっても、幼児にとっては目と手をきたえる大切な機会です。

とくに、離乳食も軌道にのり、そろそろ自分で食べることをはじめる一歳すぎのお子さんをお持ちでしたら、テーブルが汚れることは覚悟して、自分で食べさせてあげましょう。なんでも口にいられたがり、飲み込みの事故も多いこの時期に、食事の時間は口と手で存分に探索できる、貴重なチャンスです。

■おてつだい

教室では年に数回、料理の時間をもっています。4才児も包丁をつかって、野菜や肉を切ります。けがをすることもあります。縫うような大きなけがになったことは幸い今までにありません。

幼児はお手伝いが好きです。おかあさんにとっては、いそがしい炊事の時間にもうひとつ仕事をふやすことになりませんが、ときおり時間をつくって手取り足取り指導していけば、何年か後には十分役立つようになるでしょう。料理のほかにも配膳や食器洗い、ふとんや洗濯物をたたむことなど、生活のなかにはいい教材がたくさんあります。

■読み聞かせ・語り聞かせ

読み聞かせ・語り聞かせは、物語の力を借りて子どもの脳裏にさまざまなイメージを描かせるという点で、想像力の発達をたすけます。

もちろん、読み聞かせ・語り聞かせの効用はこれだけではありません。日常会話ではあまり使わない、書き言葉の語彙や表現を知ること、始めがあって終わりがある、物語という形式を知ること*、耳元で親の穏やかな声を聞きながら、安らかな気持ちで眠ること、そしてなにより、物語そのものを楽しむことなど、数え上げればきりがありません。

疲れているときに「読んで、読んで」とせがまれるのはけっこうつらいものですが、時間と体力のゆるすかぎり、たくさんの物語をお子さんに聞かせてあげてください。

■造形的な遊び

教室では木のブロックを使った工作をときどきやりますが、このとき、絵が苦手な子がすばらしい作品を作ることがめずらしくありません。

* 幼児は物語が終わっても「それからどうしたの?」ときくことがよくあります。

これは、クラシックを聞き慣れていない人が、コンサートで、どこで拍手していいかわからないのに、ちょっと似ています。物語という形式になじんでいないのです。

昔話に「どっぺんぱらり」とか「どっとはらい」などの終わりの符丁があるのは、このことと関係あるのかもしれない。

絵では部品から自分で作らなければなりません、すでにある部品を組み合わせるブロック遊びはハードルが低いようです。

製品としてはなんといってもレゴがおすすめです。教室では基本的なブロックを5セット分くらい、ダンボール箱ひとつに入れて、制作の合間に遊んでいます。フリースの大きな布をマット代わりに敷いて、その上にひろげると部品を探すのが楽ですし、片付けも楽です。

折り紙は教室でとくに教えることはありませんが、これも手が空いたときに好きな子がよくと折っています。子ども同士で教えあっている場面もよく見ます。

ブロックや折り紙が得意な子は工作全般に優れた能力を見せます。手順をイメージする能力や、立体を把握する能力がこれらの遊びを通して養われているのかもしれない。

■TVとゲームはほどほどに

TVやコンピュータゲームが直接子どもにどういう影響をあたえるかはまだよくわかっていません。ただ、乳幼児の視覚がさわって確かめることで発達していくとすれば、実体のない映像に子どもを長時間さらすことはけしていいこととは思えません。

とくにコンピュータゲームは、画面のなかの動きに、ボタンやレバーをすばやく動かすことで反応しなければならないという不自然さをかかえています。発達途上の柔らかな脳が、不自然な反応を繰り返し要求されることは、たいへん危険なことではないかと私は危惧しています。

■画材

紙はなんでもかまいませんが、大量に用意しておくのがよいと思います。お絵かき帳などを、まとめ買いしておくといいかもしれません。教室では、A3とA4のコピー用紙を500枚の束で買っています。

1～2才まではなぐり描きに耐えられる、太く柔らかいクレヨンがおすすめです。口にいれるのが心配だ、という方には、蜜蝋で作ったクレヨンというものもありますが、ちょっと手に入りにくいかもしれません。

3才くらいからは、線がはっきり見えるサインペンをおすすめします。サインペンは、いろいろなものが売られていますが、教室でここ数年使っているのは、「マービーマーカー1300*」です。色数が60色と豊富で、単色で補充できて丈夫、そして1本80円と値段も手頃です。

ただ、4才くらいまでの子どもは色には無頓着ですから、せっかくたくさんの色をそろえたのに、同じ色しか使わない、といって

*マービーマーカーは以前は軸の色がそれぞれのインクの色だったのですが、最近になって黒一色になってしまいました。キャップの色はカラーのままですが、たくさんのペンが並んだときの美しさはなくなってしまいました。大変残念です。今、かわりのものを探しているところです。

がっかりしないでください。大きくなるにつれて、多くの色を使うようになります。

これらの画材は、子どもが自分で取り出せるところに置いてください。散らかすからといって、いちいち大人が取ってやるのでは、子どもは絵から遠のきます。

■絵の保存

「どうせ捨てられちゃうんだもん」

教室の生徒がそういうの何度かを聞いたことがあります。

作品を捨ててしまうことは子どもの制作意欲を損なう場合が多いようです。作品を大切にしていることを子どもに示せば、意欲はまします。

子どもの絵は貴重な成長の記録ですから、段ボール箱をひとつ用意して、とっておくのがよいと思います。日付と、そのときに子どもが話したことや感想などを、画面のすみや裏にメモしておけば、いっそう価値のあるものになります。

たくさん描く子の場合でも、6才までの作品を全部とっておいても、だいたい段ボールひとつに収まると思います。立体の作品は、子どもが忘れたところにこっそり処分するのはやむをえないでしょう。それでも、写真にとっておくという手はあります。子どもが親になるときに、子育てのノウハウとともに、こうして保存した作品を手渡すことは、たいへん意義深いと思います。

4. 家庭での絵の指導

絵の指導という、何かとても難しいことのように思われがちです。これは、絵は芸術であって、なにがしか神聖なもの、という考え方によるのかもしれませんが。たしかに絵は芸術にもなりえますが、それは言葉が芸術にもなりえるのと同じで、絵も、心を打つ芸術作品にもなれば、悪口を言うことも、道順を教えることもできるのです。だいじなのは、描きたいものを描くこと、描けるようになることです。

また逆に、文字の書き方を教えるように、お手本を描いて与える人も多いようです。これもちょっと問題があります。

環境さえととのえれば、子どもは自分からどんどん絵を描く、という意見もあります。たしかにそうかもしれませんが、けれど、子どもが絵を描くのは案外たいへんなことで、途中にはいくつものハードルがあります。それを自力で乗り越えられないとき、「自分は絵が苦手なんだ」と思いこんで、描かなくなってしまう子ども多いのではないのでしょうか。

描きたいものを描けるようになるためには、とにかくたくさん描くこと、描き続けることが必要です。そのためには、むずかしい場面で大人がアドバイスしたり、手助けしたりすることも全然OKだと私は思っています。

すばらしい芸術作品を描かせよう、というのでなければ、幼児の絵の指導はさほどむずかしいものではありません。この章では、その方法をできるだけ具体的に書いてみます。

■ 評価よりも内容をくみ取る

絵の上手、へたを子どもの前で口にするのは、たいがい、いい結果を生みません。遅かれ早かれ、子ども自身が他の子どもや大人の作品と比べて、自分の作品を評価するようになります。9才から思春期までの間に多くの子どもが絵を描かなくなり、思春期を過ぎても自分で描き続ける子はほんのひとにぎりです。その原因の一つが、他と比べることではないかと思います。できれば評価を気にせずに、いつまでも無心に描いてほしいものです。

幼児のおしゃべりを聞くと、私たちは、話し方のうまい・へたよりも

「何を言いたいのだろう？」と耳を傾けます。絵を見るときに必要なのもこの姿勢です。おとなが真剣に絵の内容をくみ取ろうとすると、ただ「上手だね」とほめるよりも、子どもは意欲的になります。大人にとっても、子どもが何を描いたのか、どういうところを工夫したのかが見えてくると、子どもの絵を見ることが、これまで以上に楽しいものになってきます。

■何をどうほめるか

子どもの絵をほめることは、指導の第一歩です。けれど、子どもの絵の、何をどうほめたらいいのか、悩んだ経験をお持ちの方は多いのではないのでしょうか。

とりあえずほめておく、というのも悪い手ではありませんが、一歩踏み込んで子どもがどんな工夫をしたのか、それを見つけてほめることができれば、絵を描くよろこび、成長のよろこびを、親子で共有することができます。子どもがどんな壁につきあたり、どんな工夫でそれを乗り越えるのか、ここではいくつかの例を見てみようと思います。

●新しいパターン

新しいパターンを描くことは、こどもにとってなかなかの大事業です。案外むずかしいのが三角形です。年中の男の子が、三角形が描けずに、なんどもチャレンジしている現場に立ち会ったことがあります。幼児は目も手も自在にコントロールできるわけではありません。とくに、斜めの線をひくことは、幼児にはなかなかたいへんなことなのです。

ギザギザや、ひまわりや雲を描くときによく使われる、モコモコした連続の円弧も、描きなれていない子どもには難関です。こういったパターンを習得するには練習あるのみ。1～2才でなぐり描きを十分に経験した子は、こういったハードルをクリアしやすいようです。

子どもの絵に新しいパターンが現れたら、それは大いにほめる価値があります。

●新しいモチーフ

初めて魚を描く。初めてうさぎを描く。初めてチューリップを描く。たいがいの子はとまどいます。

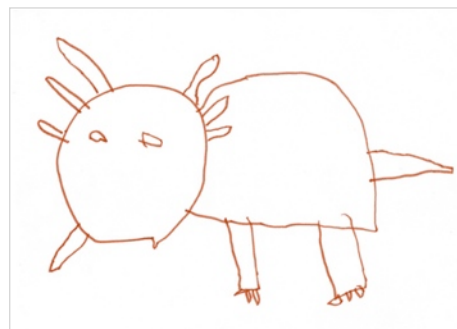
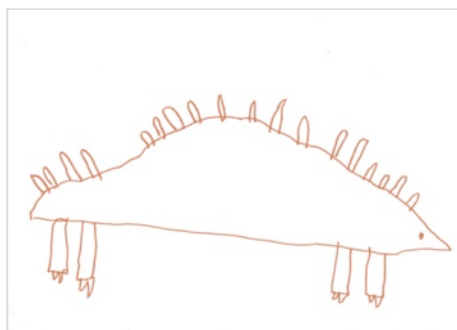
そういうときに「～の描きかた教えて」とたずねる子どもも少なくありません。後でくわしく書きますが、描きかたを教えて、と言われたときには、最初のきっかけ、つまり、そのモチーフの中心になる部品がどんな形か、をイメージさせることでたいがい解決します。お手本を描いて与えるのは妥妥りばやい方法ですが、いつもお手本を与えるのはよくありません。

できあがった絵が、かわいくないとか、それらしく見えないとかは、問題ではありません。どんな表現であれ、描けたということに価値があるので。

●たくさん描く

これは壁というものではありませんが、2～3才でよく見られる現象です。同じパターンを画面を埋め尽くすようにたくさん描くことがあります。そしてよく見ると、その中にいくつかのバリ

初めて描いた恐竜 5才5ヶ月 男児
2点とも



N.K. 2才 女児



エーションが含まれています。鳥井昭好氏（1985年『子どもの絵の見方、育て方』大月書店）は、これを「ファンファーレ」と呼びました。描くことよろこびが、まさにファンファーレのようにあふれています。ひとつのパターンをくり返し描くことで、子どもはそれを自分のものにし、さらに発展させていきます。

●横顔

6才前後から、ちらほらと横顔へのチャレンジが見られるようになります。が、これはかなり高いハードルで、大人から見れば奇妙な失敗をいくつも見つけることができます。

右の魚の絵は、目を片方しか描かないことで横向きを表現しています。これは横顔を描くときの基本的なテクニックです。口は正面顔でつけたパターンをそのまま使っています。一つ目小僧のような顔になってしまいましたが、多くの子どもは、横顔という難題への第一歩を、このような形でふみだします。

次の人物の例では、鼻、口、ともに省略しています。くつのひもまで描いていることから、作者はけして手を抜いているわけではないことが分かります。難しくて描けないのです。

F.M.ちゃんのうさぎの絵は、よく見られる、横向きの体と正面向きの顔を組み合わせた例です。とてもかわいく描けていますね。作者はとくに横向きを描こうとしたわけでも、また、正面向きを描こうとしたわけではなく、描きやすい顔と描きやすい体を組み合わせたのかもしれません。

もうひとつのうさぎは、果敢な挑戦の例です。このうさぎは顔をしかめているわけではありません。横を向かせるために、目を横にずらしたのです。3本ずつついているまつげの、左側のものが、奇妙にまがっているのも、カールしたまつげを横から見た形を表現しているものと思われます。たいへんな努力です。結果として、上のうさぎに比べれば、かわいくない、奇妙な顔になってしまいました。

しかし、子どもの努力や工夫は、このような「失敗」の中に見て取れることが多いのです。

●細部をかく

次の人物の絵は羽が生えているわけではありません。手の指を描いたのです。まだ、一本一本の指を細く描くことができないのですが、「指は5本」であることを、誠実に描こうとしています。右がわにあるのは、ピストルです。この鳥の翼のような指の表現は、けしてめずらしいものではありません。

もうひとつのY.M.ちゃんの人物も、見た目はインディアンの衣装ようですが、きちんと左右とも5本ずつ指を描いています。

M.R.くん 5才9ヶ月



S.H.ちゃん 6才10ヶ月



F.M.ちゃん 5才7ヶ月



N.N.ちゃん 6歳前後



このように細部を描き込んでいくことは、言葉の発達にたとえれば、一語文から二語文、そして三語以上のまとまった文を話せるようになることに相当します。文が複雑になれば、言葉と言葉のつながりで失敗することがあるように、絵でも、細部を描き込んだために奇妙な絵になってしまうことがあります。けれども、いずれ子どもはそのことに自分で気づいて訂正するようになります。より詳しい表現ができた、ということに大きな意味があります。

●計画性

子どもの絵は、部品を付け加えていくことが基本ですから、迷路で分かれ道を描こうとすると、右のF.M.ちゃんの絵のようになるのが一般的です。次のS.K.ちゃんの迷路では交差点につぎめがありません。分かれ道を描くスペースを、あらかじめあけておいたのです。この能力は、つながった輪郭で描くときや、重なりを描くときにも大変重要な要素になってきます。このような計画性の発達は絵だけでなく子どもの発達全般に見られます。

以上、いくつかの例を見てきましたが、これらはほんの一部にすぎません。強調しておきたいのは、私たちはこういった工夫を見過ごしがちだ、ということです。

見た目にととのった作品、それらしく見える作品を、私たち大人はほめますが、奇妙な作品や、子ども自身でさえ、

「しっばい」

といって丸めてしまうような作品の中にこそ、子どもの工夫がかくされています。

■お手本をあたえるべきか？

これまで見てきたように、子どもの絵の発達はハードルの連続です。当然、つまづくこともあります。そんなとき

「～の描き方おしえて」

ときいてくることも多いのです。

こんなとき、大人はよく「お手本」を描いてあげますが、前にも書いたように、これはあまりいい方法とは言えません。

絵を描くとき、幼児は

- ①対象に必要な「部品」にきりわけ
 - ②それぞれの部品を丸、三角、四角、線などのパターンにおきかえる。
 - ③これらのパターンを画面に配置する。
- という作業を行っていると考えられます。

こうして描かれた絵は、ひとつの丸、一本の線も、子どもが見たものやイメージした何かに対応しています。

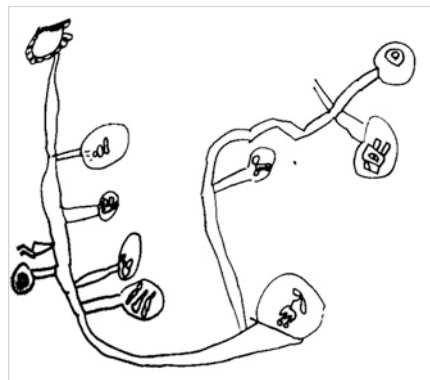
A.R.くん 5才9ヶ月



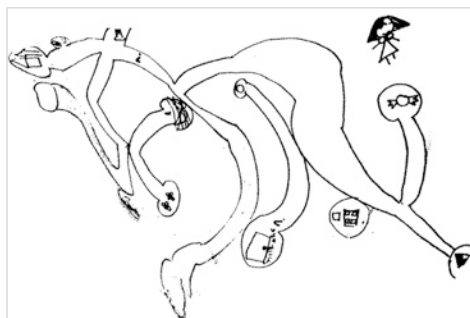
Y.M.ちゃん 6才ごろ



F.M.ちゃん 5才9ヶ月



S.K.ちゃん 5才10ヶ月



一方、お手本を与えられると、子どもはお手本の中で描かれているそれぞれのパターンが、対象のどんな部品に対応しているのかを考えることなしに、写してしまうことがあります。つまり、絵の中のそれぞれのパターンを、意味のないものとしてあつかってしまうことがあるのです。

言葉と同じように、絵も、意味があることが基本です。

意味のある部品を組み立てて、さらに複雑で大きな意味をつくりあげる——それは絵、言葉、音楽、すべてに共通する営みです。いつもいつもお手本を与えることは、この力を損なう危険があります。

しかし、お手本を与えることが絶対にいけない、というわけではありません。

7～8才から、絵の好きな子どもたちは、自分のお気に入りのキャラクターやモンスターをよく模写します。それによって、子どもたちは確実に腕をあげていくようです。横尾忠則が幼児期に「宮本武蔵」の挿し絵をじつに見事に模写していることはよく知られています。

こういった自発的な模写の場面では、子どもたちは描かれたものの意味をくみ取りながら、効果的な表現法や、洗練された様式を学んでいると考えられます。

幼児期の絵にも、お手本から学んだと思われる表現がよくあらわれます。都市部の幼児は犬やネコ以外の動物にはほとんど触れる機会がありませんから、彼らが描く動物の多くは、絵本や図鑑、子ども向け商品のイラスト、あるいは大人が描いてあげた絵などから学んだもののようです。ただ、そこで重要なのは、描かれたそれぞれの部品が、意味をもっているかどうかです。

意味がわからないまま描いた形は、線に力がなかったり、部品と部品の境目があいまいだったりします。子どもの絵にこのような兆候があらわれたら、子どもが年齢にあわない難しい絵を写していないか、考えてみる必要があります。

お手本を描いてあげる必要にせまられたときは、その子の段階に合わせた描きかたで描いてあげることが必要です。たとえば、その子がまだ連続した輪郭線を使わない段階ならば、丸、三角、四角などの単純な図形を組み合わせた描きかたに「翻訳」して描いてあげるのが無難です。輪郭線で描く段階の子どもでも、重なりをふくむ表現はなるべく避けた方がいいでしょう。

もちろん、お手本にたよらず自力で解決できればそれがいちばんです。

■描きかたを教える

では、お手本をあたえずに指導するにはどうしたらいいでしょうか？

幼児がなにかを描きたいけれど描けない、というときは「部品に分けて描かせる」ことでたいがい解決します。

前にも書きましたが、幼児は絵を描くときに

①対象を必要な「部品」にきりわけ

②それぞれの部品を丸、三角、四角、線などのパターンにおきかえる。

③これらのパターンを画面に配置する。

という作業をしていると考えられます。

つまり、描きたいものがあるのに描けない、という場合は、この3つの作業のどこかでひっかかっている、ということです。*

このような場合、その対象の中心となる部品（子どもがはじめに描くと思われる部品）を、言葉でイメージさせることで、たいがい解決します。

たとえば、うさぎが描けない、という場合、

「うさぎの顔はどんな形？丸かな、三角かな、四角かな？」
というように問いかけます。*

顔の輪郭が描ければ、子どもはごく自然にその中に目鼻を描き込むでしょう。耳をかくことにとまどっていたら、さらに

「耳はどんな形かな？丸？なが丸？三角？」というように問いかけます。胴体や脚についても同様です。ほとんどの場合は、顔の輪郭ができた時点で、迷うことなく描き進むでしょう。

子どもは頭から描きはじめることが多いので、うさぎや犬のように、頭と胴体がはっきり区別できるものはこのように比較的かんたんです。

カブトムシやクワガタのように、体の構造が人間とかけはなれているものの場合は、ちょっとややこしくなります。この場合は、実物があればもちろん実物を、なければ、図鑑の挿し絵などを見ながら、

「どこから描こうか？」

というように問いかけていくのがいいかもしれません。子どもは胸節を顔にみたてて、そこから描きはじめるかもしれませんし、頭・胸・腹の節をまとめた、長まるの輪郭をとらえて、それをはじめに描くかもしれません。あるいは、

「ここが頭だよ、ほら、目と触覚があるでしょ。」

というように指摘すると、大きさやバランスを無視して、人間の顔のような頭を描くかもしれません。それはそれでOKです。

大切なのは、今描こうとする形が、対象の何かの部分に対応した「意味」をもっていることです。それを押さえておけば、お手

* 子どもが「描けない」というときは、これ以外の場合もあります。

「遠足の思い出」といった課題を与えられて、何を描いていいか思いつかないといったケースです。

このような場合は楽しかったこと、子どもが楽しかったであろう場面やエピソードを、子どもに問いかけたり、大人が語ることで子どものイメージを引き出します。

その際、できるだけ具体的な言葉を選ぶことが必要です。幼児の場合はとくに触覚や運動感覚にうったえる表現が効果的です。

* 子どもがまだ閉じた丸を描けなければこの方法は使えません。この例では4〜6才の子どもを想定しています。

閉じた丸が描けない段階の子どもに必要なのは、なぐり描きをたくさんすることです。

K.K.くん（5才7ヶ月）が初めて描いたカブトムシ。それぞれの部品が意味を持っていることが大切。



本を描いてあげることも、このようなケースではいいかもしれません。

ようするに、先にあげた3つの作業のうち、

①部品にきりわけること

②それを何かのパターンに置き換えること

を、言葉で手助けするわけです。

②のパターンへの置き換えでつまづく場合もあります。クワガタムシの大あごのギザギザ、鳥の翼の連続した弧、などです。これらは、細かい部品にわけてしまうという手もあります。つまり、ギザギザや、羽根の一枚一枚を、それぞれ独立した部品として描く方法です。子どもがこれで満足せず、連続した輪郭で描きたいという場合は、練習するしかありません。

③の配置の問題でつまづく場合もあります。子どもは必要な部品を、できるだけ矛盾なくならべられる方向を無意識に選択します。これは「典型的な見え」と呼ばれるもので、大人でも、何かを簡単に図で示そうとするときには、この典型的な見えを使います。

たとえば、魚を描こうとするときに、正面や、しっぽの方向から見た図を描く人はまずいません。魚の典型的な見えは、側面からの見えです。

では、飛んでいる鳥はどうでしょうか？開いた両方の翼を描きやすいのは、真上、あるいは真下ですが、これでは顔が描きづらくなってしまいます。右のN.N.ちゃんの例では、くちばしだけは横からの図を採用し、他は（おそらく）真上からの図を使っています。このように、一方向からの見え方だけでなく、いくつかの方向からの見え方を組み合わせなければならないとき、子どもは大いに悩みます。

次のサッカーの絵では、利き足とボールを描いたら、もうひとつの脚を描くスペースがなくなってしまったようです。かといって、この年齢ではまだ重なりを描くことはできません。脚を極端に小さく描くことで解決しています。（あるいは逆に利き足を伸ばしたのかもしれません。）

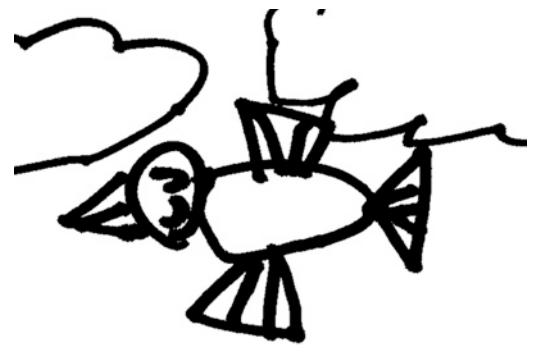
こういった配置の難しさも、自力で解決することが理想ですが、どうしても解決できないときは、

「脚を小さくしちゃおうか？」などとアドバイスすることは悪くないと思います。

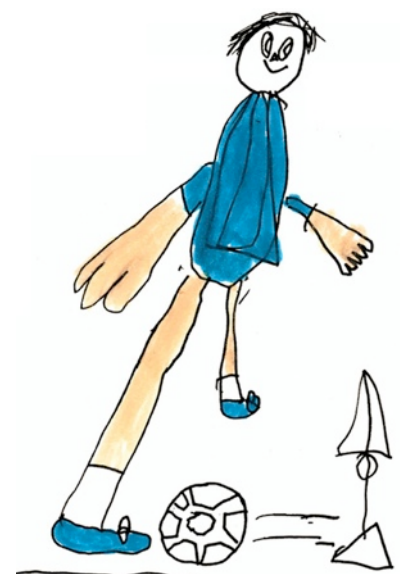
やたらに口をだすことはつつしむべきですが、かといって、なにがなんでも自分で考えなさい、といえ、子どもは

「絵って、なんだかむずかしいな」と感じてしまうでしょう。必要ならお手本を描いてあげてもいいのです。描きたいものが描けるのは楽しいことです。その楽しさを何よりも優先しましょう。

N.N.ちゃん 7才2ヶ月



H.H.くん 6才8ヶ月



あとがき

この文章は2003年に教室の保護者のみなさんに向けて書いたものの改訂版です。

最初の稿のあとがきにも書いたのですが、子どもの絵についてはっきり断定できることはほとんどありません。しかし「たぶん」や「かも」ばかりではあまりに読みづらいので、実証されていない仮説や私見もかなり断定的な言い回しで書いています。

子どもの絵の発達には最初にあげた頭足人の問題の他にも、いくつも大きな謎があります。

「輪郭線で描く」のところで書いたように、子どもの絵は「何がどこにあるか」から「どう見えるか」へとしだいに変化していきますが、これは最大の謎とっていいでしょう。

この変化の背後にはイメージの発達があるはずです。近年、イメージはものを見るのと同じシステムを使って作られるらしい、ということがだいぶ確かになってきました。しかし、その発達についてはほとんどわかっていません。

つい先日、教室の一年生の男の子がスケッチをしていました。自動車の形をした鉛筆立てを立体的に描いていたので、私はおどろいて、前から聞いてみたかった質問をしました。

「〇〇くん、絵を描こうと思ったとき、描こうとする絵が頭に浮かぶ？」

その子は少し考えてから

「うん、でも後ろは見えない。」と答えました。

この子は特殊なケースなのかもしれません。では、他の子どもたちの脳裏にはどんなイメージが浮かんでいるのか、もっと幼い子では、またもっと大きい子はどうか。イメージ研究の今後の進展に期待したいところです。

2012.5.4 野々村裕史

最後におすすめの本を。

なかがわ ちひろ 著

「おえかきウォッチング ― 子どもの絵を10倍たのしむ方法」

2007年 理論社 定価 1500円 (+税)

この稿の完成間際に手元に届き、一気に読んで「やられた！」という感じでした。図版も豊富で読んでいて楽しくなる。こんな本が欲しかったのです。

▶ 手の教室 <http://teno-kyoshitsu.com/>