

研究論文

造形教育におけるコーチングを取り入れた学習の実践と研究

末次 弘明

研究論文

造形教育におけるコーチングを取り入れた学習の実践と研究

末次 弘明

北翔大学生涯学習システム学部学習コーチング学科

抄 録

本研究は造形教育における学習のあり方について、コーチングと呼ばれる指導理念、指導スキルを取り入れた活動を検討し、実践活動を行い、コーチングと学習の親和性と、組織団体におけるコーチングの有用性を考察し検証するものである。

本研究を通じて、コミュニケーションスキルとしてのコーチングの有用性と、子どもの発達において創造的活動と遊びの果たす役割についてその可能性が示唆された。

キーワード：コーチング、ティーチング、コミュニケーションスキル、美術教育、創作活動

I. はじめに

幼稚園や保育園、または小学校低学年での創造的活動や遊びの機会の重要性と、個人の性格構造の発達、他者との接近方法の形成における発達初期の果たす役割について、多くの研究者がその有効性を認めている。しかしその中で、この年齢の子どもの考え方が非常に柔軟であるということや、状況や環境の変化に対しすぐさま反応できるということ、比較的分化していないということ、そして、子ども自身が成長しつつある自我概念に同化する必然的な準備状態（レディネス）にあることなどは、おそらく教育内容でそれほど意識されてはいない（R, E・ハートレイ、L, K・フランク、1978）¹⁾。そこで、コーチングスキルを用いた美術の学習（教育内容）が、造形活動の中で子どものレディネスに呼応し、また同時に、指導にあたる者が、子どもと共に造形活動や遊びを楽しみ、豊かな感性、情操を育むべく寄り添うことが出来るのかを検証すべく、全4回の実践活動を行った。実践者は筆者及び学生である。学生が教育の現場に学ぶ機会は限られており、コーチングを学ぶ学生にとって今回の活動が持つ重要性は大きなものである。本編はその実践の記録と考察、研究結果を含むものである。

II. コーチングとは

本研究での支柱となるのはコーチングと呼ばれる指導理念である。これまで各種スポーツの指導場面において、「コーチ」という存在が、技術的、心理的にクライ

アントの成長を促すための手段として取り入れている指導についての理念や技術が多くの成果を挙げていることは周知の通りだが、近年この指導理念・技術が、社会（経済）活動を行う一般企業や組織を持った団体の構成員について、その個性・創造力を伸張し、円滑な人間関係の形成に大きく資する可能性について着目されるようになった。これは、長らく続く国内の経済不振を受け、企業の組織構造と構成員同士のコミュニケーションのあり方の改善、そして個人の資質の向上を求められたことによる傾向とも考えられる。個人もしくは団体が生み出す創造力は造形芸術も含む社会、経済、政治など様々な領域で発揮されるべきである²⁾。今では書店でもビジネスやマネジメントにおけるコーチングについての一般書籍が数多く見かけられるようになった。

一方、学校教育における学習の現場でも、従来行われてきたティーチングによる学習指導に加え、コーチングの指導理念を取り入れる動きがある。しかしそれらはまだ局地的な取り組みに留まっていると言える。

とりわけ個人の自由な表現を重視する美術表現・図画工作科の学習においてコーチングを取り入れた取り組みを実践することは意義のあるものと考えられる。

1. コーチングによりもたらされるもの

「コーチ (COACH)」とは、もともと馬車のことを指し、「人々を目的地まで運ぶこと」という意味を持つ³⁾。これが転じて、人々 (クライアント) を目的達成に導く人、という意味を有するようになった。イギリスでは、小学校段階の子どもたちの家庭教師のことを「コーチ」と呼ぶ。「コーチング」は、人材育成のため

の手段であるが、先に述べたように主にスポーツの指導における効果は「コーチ」という言葉が確固たる役割をイメージさせることから窺い知る事が出来る。この実績をスポーツ以外の他分野にまで押し進めていこうとする現在の動向は至極自然なことと思われる。コーチングではメンタルの面とスキルの面でクライアントの成長を促す取り組みを行う。そこには目的達成というゴールがあり、そのためのモチベーションづくりや能動的自己達成のためのコミュニケーションなどの様々なコーチングスキルが存在する。メンタルとスキルの成長には相互的なかかわりが必要とされる。例えばメンタルの成長については、スキルについての専門知識を必要とせず達成できることも可能であるが、それだけでは目的達成のための成長とは言えず、同時にスキルに関する成長が必要である。ではスキルに関する成長のためのコーチングだけで目的達成に至るかと言えばそうではなく、スキルの成長のためにはいくつもの困難や苦労が伴うが、それらを乗り越えるためのメンタルの強さ、成長が必要となる。コーチングによるクライアントの目的達成にはそれぞれの個性や能力、つまりその人自身と真っ向から向き合い、コミュニケーションをとる必要が生じる。その中では画一的な指導や統一的な仕組みは重要視されない。これが従来のティーチング的教育とは異なる点である。個人が持つ能力、個性を十分に伸ばすことがコーチングの持ち味であるならば、前提としての環境、つまり企業や団体、学校などの組織や集団の中でバランスよく人材育成（目的達成）するためには個人の成長や個性・創造力の発揮について、それを組織や集団が共有する為の知恵と工夫が必要ということになる。組織においてもその最小構成単位は個人であるので、個人の能力をその中でいかに発揮できるかは組織や社会にとって大きな課題とも言える。コーチングにおけるスキルとして以下に何点かを提示するが、それらはコーチングに関する様々な書籍等ですでに述べられているものであり、個別の手段に過ぎないが、本研究ではそれらも含め、コーチングが組織と連動するためのスキルというところを問題にした。つまり、コーチングスキルが幼児教育機関、小学校におけるクラス単位での美術活動が子どもたちの豊かな成長・発達に寄与する可能性を示したい。

2. コーチングスキルとは

今回の研究活動で着目する代表的なコーチングスキルは次のようなものである。

・傾聴のスキル

→うなずき <相手が話していることが聴こえているという信号を発する>

→あいづち <相手が話していることが伝わっていると

いう信号を発する>→うながしにつなげる…「それから？」

→アイコンタクト <相手が話しているときの気持ちが伝わっているという信号を発する>

→確認（繰り返し・言い換え） <オウム返しや要約で相手の話が伝わっている安心感を示す>

→ペーシング <個人のペース、全体のペースを読み取りの確に間をとる>

・質問のスキル

→オープンクエスチョン <はい・いいえで答えられない質問をする ex.「楽しいと感じるのはどんな時ですか？」>

→肯定質問 <肯定的な言葉を使って行う質問をする ex.「まず何から始めたら良いと思いますか？」>

→アクノレッジ（承認） <相手の全てを受け止め心から承認する ex.「私はすごく素敵だと思う」、言葉に出来ない共感 ex. うなずきやハグなど>

これらのコーチングスキルは、個別の成長にとり有効ではあるものの、社会生活の中の組織・集団的なかかわりの中でどう生かしていくかが課題となる。

Ⅲ. 実践概要

1. 実践者と参加幼児

本研究活動の実践者は、筆者と、北翔大学において平成22年11月29日に開催された第5回学習コーチング研究会のための美術科プロジェクトチームに参集した学生8名（3年生2名、4年生6名）である。また、参加幼児は大麻幼稚園より参加希望者を募り、年中組と年長組の18名（男子9名、女子9名）である。筆者は本研究活動を総合的にマネジメントし学生に助言を与え、第5回学習コーチング研究会において本実践についての基調講話を行う役割で参加した。

2. 題材

研究活動の単元名は『おおきいほし、ちいさいほし、わたしのほし』である。平成22年の11月から12月期にかけ、しし座流星群を見ることが出来るということがこの単元の着想となった。参加幼児が星や宇宙についての知識を知り、想像を膨らませ、自分なりの星を制作し、最後には観賞遊びとして星空の中で繰り返し広げられる物語の世界に入り込み、様々な星や登場人物とともに喜びを爆発させる、というのが活動全体のイメージである。

活動の動機付けを行う際、身近にある具体例を取り上げるのが有効である。但し星空や宇宙についての身近な

具体例となると自ずとその選択肢は狭められてくるかもしくはよりイメージ的（ファンタジー）となる。実践者の話し合いの中で、初期の段階でファンタジーに偏りすぎるのは好ましくないという合意があり、星に焦点を絞った動機付けと制作を行うこととなった。つまり、現在科学的に確認されている星についての映像や写真や学説をベースに目標設定をし、初期の段階では安易にイメージに偏らないよう認識を持つこととした。これは子ども自身に対し、より具体的な目標設定を促すことにも通じる。

全4回の活動は、北翔大学および大麻幼稚園で行われた。第1回から第3回までの活動では星について知ることから始まり、絵本や歌、踊りで想像力を膨らませながら同時に制作活動を行う。自分なりの価値観を見出すため、実践者が特定の表現形式を重んじることを避ける⁴⁾。そして第4回の授業は鑑賞遊びと位置付け、一つの物語の中でこれまでの活動を総合しそれらを鑑賞すると同時に、身に付けた歌や踊りが物語の要素となり展開することを全員で楽しむ。

IV. 事前準備

1. 学生へのコーチングスキルの指導

活動を行う前に、実践者となる学生の準備としてコーチングについての研修会を定期的に行い本活動に臨んだのであるが、活動を開始し実際に子どもと触れ合い、対話を行う中で、実践的にコーチングの取り扱いを知り、学んでいくこととなった。机上で得た知識を実践で活かしていく中で改めて子どもの発達とコミュニケーションの持つ意味を学ぶこととなった。

本研究活動の運営体制は、通常、幼稚園などで行われる造形活動または小学校での図画工作科の運営形態とは異なるものとした。すなわち、中心的実践者（学生）をファシリテーターと見立てたワークショップ形式の活動形態である。中心的役割の実践者（T1）とそれを補佐する実践者（T2）が全体を運営・進行する。その2名を中心に、連携を持ちながら、ともに運営していくアシスタントティーチャー（AT）としての実践者は6名である。ATは積極的な参加幼児との個別交流の中で、コーチングスキルを用いたメンタル（活動に対する動機付けや持続的活動のための意識付け）・スキル（造形活動を行い完成に至るための技術の蓄積）両面での援助を行う。そして実践者と参加幼児が共に目標達成に向け活動していくようにする。以上のような活動形態とする理由としてa. 子どもの年齢を考慮 b. 「傾聴」「質問」「承認」のコーチングスキルを丁寧に扱う c. 本時

の環境（多数の参観者から見られている状況）に対する援助が挙げられる。aは参加幼児の内訳が幼稚園の年中、年長の子どもが半数ずつで、個人の発達状況に差があり細やかな配慮と援助が必要と考えたため。bはaを受けて、コーチングを用いた働きかけを、1人の実践者（学生）で達成することが困難と考えたことと、学生と参加幼児とが、須らく共に学びあうことを目指すため。cは研究会での活動発表という環境で、参加幼児が少しでも負担を感じずに活動を行うため。

このような配慮事項を設け円滑に活動が運営できるようにした。

2. 使用した材料および教材について

・描画用具

着色に用いたのは子どもがそれぞれに持参したクレヨン（クレパス）と、実践者があらかじめ用意した水性蛍光絵の具である。始めから水性蛍光絵の具のみでの描画も考えられたが、自分の道具（クレヨン）を使って参加することが、幼児の自発的な取り組みに少しでも寄与するであろうと考えた。また、蛍光絵の具だけでの着色が、固定観念を抱いてしまう恐れを危惧した。

・新聞紙とボンド水

風船の形を固形化するアイデアは、そう目新しいものではないが、それを星に見立てて蛍光絵の具で着色し光らせる点で独自性が得られるものと考えた。半紙、ティッシュペーパー、和紙など様々な紙材を試したが、手に入りやすい、費用がかからない、そして何よりも子どもが大きく破る楽しみを得られるという点で新聞紙を採用した。ただ原型が完成した時点で、着色の支持体としては新聞のグレー色が強いのではないかと、きちんと発色するのかという懸念はあったが、事前に試したところ問題ないと判断した。新聞紙を固形化するためのメディウムとして採用したボンド水について、当初は糊水で行うことを考えていたが、一旦固形化し、さらに着色した際に、強度に不安が生じることが判明した。子どもは完成したわたしのほしを持って遊びまわることが予想されたので、強度を得るためボンド水を採用した。

3. 実践者が本時まで準備した制作物

実践者は毎回の活動についてのミーティングをし指導案を作り次回に備えるが、同時に本時に用いる制作物を作る作業がある。

まずは単元名にもあるおおきいほしである。これは本時において取り組みの象徴となるべく直径90cmの風船を半紙とボンド水で型取りし制作した。本時では教室の中心に天井から吊り下げられる。

次に本時の物語に登場する宇宙人である。宇宙人に関

しては、本時に突然登場して子どもたちを怯えさせることを避けるため、第3回目の活動の際、その送り迎えの玄関口に立ち、子どもたちと触れ合うようにした。その結果、本時で宇宙人が登場すると子どもたちは怯えることなく宇宙人と遊ぶことが出来た。

そして本時の物語のベースとなる「わたしのほし」という題名のオリジナルの紙芝居である。この紙芝居を読み聞かせることによって、本時の展開にそれぞれの子どもなりに予測を立て、心に準備が出来る。子どものレディネスに触れることで本時の遊びを、無軌道にならない喜びとすることが出来ると考えた。

4. 参加幼児の保護者への対応

幼稚園主催ではない、大学の研究活動の一環として行った活動であるので、参加幼児募集の最初のアナウンスを、園を通じて行ったのだが、当初は人数が集まらなかった。その後、詳しい趣旨説明等を行った結果、今回の人数を確保することが出来た。つまり保護者との信頼関係を構築することも、本活動の重要なポイントであることに初めの段階で気づくことが出来た。回ごとの送り迎えの際の会話を気持ち良く感じてもらう工夫であるとか、参加幼児の兄弟にも、時間中ちょっとした遊ぶためのものを用意したりであるとか、些細なことにも気を配るよう意識をした。また毎回の活動は、保護者や関係者が自由に見学できるように、オープンなものにした。参加幼児と同じかそれ以上の人数の保護者、見学者がいる環境であった。活動のすべてを、その際の子どもの様子を見てほしいという思いからだ。また、活動時だけでは伝わらない実践者の思いやねらい、活動の詳細やお知らせ、コーチングに関する知識など、総合的に保護者に伝えるべく毎回お便りを作成した。

V. 実践活動の展開

1. 第1回目の活動

年中6名、女児年長5名、年中4名、計16名の幼児が参加した。導入として、北海道の暮らしの中で触れる自然、中でも空と季節についての話から子どもたちの経験談を引き出しつつ、2ヶ月後にやってくる、しし座流星群の話、星空についての話へと展開する。この中でT1と子どもたちとのやり取りは、全て対話形式で行うことを心がけた。また、子どもと共に学びを作る意識⁵⁾を実践者全員が持つようにした。4つのグループに分かれ、それぞれにATがいる。ATは特に傾聴のスキルを意識し、T1に届かない、子どもの小さな声を掬い上げる役割を持った。必要な場合、その声をT1に伝え、全

体に届く対話にした。

以上のような対話の時間を経て、一旦体を動かす歌遊びを行う。この歌遊びは、実践者の話し合いの中で見つけた「ボロボロロケット」という、振り付けつきの歌遊びである。その歌の内容が本活動の内容に沿っているということで採用した。この歌を覚え、振りを身に付けることが、第4回目、本時の活動に活かされる。また、一般的に造形活動の中で歌を歌い振り付けを踊ることはなく、それが活動時間の中で自然に取り入れられることは、子どもの参加意欲を高め、五感の活性化により造形活動そのものに深みを与えるのではないかと考えた。この歌遊びを行うタイミングは、活動の流れを遮らないよう、細心の注意を払った。この歌遊びは毎回の活動の中で行い、より上手く歌い踊れるよう、実践者は改善のポイントを次回へ反映させるべく子どもたちの動きを注意深く観察する。



図1 わたしのほしの描画

前半の対話と情報提供、中盤の歌遊び活動を経て後半の制作へと移行する。第1回目の制作はクレヨンによるわたしのほしの描画である。様々な星を見て、どれ1つとして同じものはない、形も色も、それぞれ違うことを改めて伝えたくて開始した。作業中、ATは細やかな傾聴を続け、子どもの声に対して確認や承認を行う。それと同時により目的達成に近づくために、質問のスキルを駆使しながら対話を進め、子どもたちそれぞれの中にあるレディネスに触れる。そうして様々な形や色の星の描画が出来上がった。活動の最後は次回の内容についての説明である。使用する風船と、完成した立体を見せ、作ることを予告する。T1による興味関心を引き出す言葉かけと、ATによるフォローアップがなされた。

2. 第2回目の活動

第2回目の活動は北翔大学において、男児年長3名、

年中6名、女児年長5名、年中3名、計17名の幼児が参加した。毎回参加できない幼児もいるために、制作の進捗を平均化する作業も生じた。第2回目の活動は、まず歌遊びから始まる。前回はこの歌そのものを知っている子どもも少なく、半ばデモンストレーションであったが、今回からは歌や振り付けを覚えることを意識したやりとりとなった。前回の歌遊びで実践者が認識したことは、子どもが踊る空間を適切なものにするのと、曲の終わりの決めポーズを意識させることであった。その2点を今回の到達目標にして対話をしながら歌遊びを行った。ポイントを絞ることで目標達成への量的負担を軽減するねらいもあった。

次にわたしのほしの制作である。前回のそれぞれの描画を、作者の名前をつけ壁面に貼り出し鑑賞できるようにして、前回とのつながりを意識させた。制作内容は、膨らませた風船に紙皿で土台を付け、水性ボンド水を水に溶かした「ボンド水」を作り、そこへ適度に細かくちぎった新聞紙を浸し風船に貼り付けていく作業である。水分が乾き、風船を取り外したら球体の立体新聞が出来上がる。段取りを必要とする手作業ゆえに早く作業が終了する子どもとそうではない子どもが現れることが予測されたので、4グループのほかにあらかじめ別の島を作り、お手伝いコーナーとして別作業が出来る構成にした。



図2 わたしのほしの原型を作る

それぞれの風船を渡した後、初めは新聞ちぎりを行う。新聞ちぎりは子どもの肩から手指の動きを活発にし、活動の気分・モチベーションを高揚させる。また対話によって、新聞の紙目に沿ってちぎる技術を身に付けることができる。その作業が済むとボンド水作りである。二人一組で1つのボウルを使うことになると伝え、協働の意識付けを行う。そしてボンド水にちぎった新聞紙を浸し、それぞれの風船に貼り付けていく。予想通り進捗に差が出来始めるのを確認し、早く終わった子どもは別の

作業に移るよう、T1が全体に促す。進みが遅い子どもにはATがサポートを行う。進行時間を若干見誤ったこともあり、時間がオーバーしてしまったがほぼ全ての子どものほしの原型が完成した。

3. 第3回目の活動

第3回目の活動は北翔大学において、男児年長3名、年中6名、女児年長5名、年中3名、計17名の幼児が参加した。前回までの活動で、歌遊びの振り付けが上手できない子どもに対する援助について実践者が話し合ったが、子どもと一緒に踊るときに、子どもが見やすく、まねやすい援助をする必要がある、あえて動きを揃える必要性はなく、音楽を聴き、楽しい気分になり体が動くことだけでもよいのではないかなど意見が出された。その結果、実践者の配置を改め、より子どもが見やすく動きやすいフォーメーションを作り、振り付けも最後の決めポーズにさらに意識を集めることとした。それが次回、本時の展開に非常に重要となることを対話の中で子どもたちに伝えた。子どもたちの歌と振り付けは、この段階でとても良いものになっていた。

前回の制作では、新聞ちぎり、ボンド水作り、新聞紙を浸して風船に貼り付ける作業を楽しんで行っていた。その時点で新聞は乾いておらず、固形の立体ではなかったものが、今回乾燥して自由に手に持てる形になったことで、「自分だけのほしだ」という所有欲が満たされ、子どもたちのモチベーションは高まったようだ。今回はわたしのほしに色をつける作業になる。第1回目に描いたわたしのほしの描画を、それぞれの傍らに配置し、それを見ながら、また新たに何かイメージする色や形を反映させ、着彩が進んでいく。着彩に用いる絵の具は、水性蛍光絵の具であり、混色してしまうとその発色効果が減退してしまうので、いかに混色せずに着彩を行うかが実践者の援助のポイントであった。その方策として、あらかじめ適量の水に溶かした絵の具を作っておいて、子どもの筆の動きが混色に向かわないように、気をつけることを意識した。絵皿から混色動作を経ずに直接球体へ色付けを行うこと。しかし、事細かに指示することはせず、基本的には見守る姿勢で、子どもたちのつぶやきに耳をそばだて、それに対して認め、必要に応じて質問（を通じた自己解決のための援助）を行うことを意識した。

このことにより、子どもたちの制作に対する集中の度合いが増し、保護者や見学者が多数見守る中であっても散漫にならずに活動を行うことが出来た。結果、出来上がったそれぞれの着彩は、非常に気持ちのこもった様子がありありと見て取れ、完成度の高いものとなった。その代償として、大幅な時間の超過となり、保護者の方々

へお詫びを尽くすこととなった。

4. 第4回目の活動

第4回目、本時の活動は北翔大学において、男児年長3名、年中6名、女児年長5名、年中4名、計18名の幼児が参加した。前回までの活動で完成したそれぞれのわたしのほしが、名札をつけた状態で教室の床に配置され、天井には中心におおきなほし、それを取り囲むように蛍光絵の具で塗った半紙を握り拳大に丸めたものを10個、長いゴムで天井からぶら下げている。この握り拳大の球体をちいさいほしに見立てている。これらはゴムによりぶら下がるものと、投げて遊ぶものに分かれていて、前者はちいさいほしをゴムで弾ませる遊びに用い、後者は流れ星遊びとして、一方方向からのめがけて投げる遊びと、物語の中で用いるアイテムとして使用する。子どもたちは、これまでの取り組みには無かった環境があり、そこに並べられた自分の作品を鑑賞する。手に取り保護者へ見せに行く子どもがいたり、吊り下げられた不思議な物体を見上げたり、ゴムで繋がれたちいさいほしで遊ぶ子どもがいたり、開始前からいつもとは違う雰囲気を楽しんでいる様子であった。



図3 第4回目の活動 鑑賞遊び

T1の呼びかけから活動が開始され、前回までのことや本時の内容を対話で進めていく。まずは紙芝居で物語を伝える。子どもたちは場面ごとに思い思いに言葉を口にする。その言葉を掬い確認しながら話を進めていく。紙芝居の中で登場した宇宙服と、ちいさいほしが本時の制作になる。各ATがグループに材料を渡し援助を行う。宇宙服は黒いポリ袋に穴を開け着ることが出来るようにしたもの、蛍光絵の具で着色した紙のワッペンを、思いのままに貼り付けて作る。完成した子供からそれを着用する。ちいさいほしは、蛍光絵の具で塗った半紙を手で丸めて、セロハンテープで全体を留めて作る。

作業はすべて床の上に敷物を敷いてその上で行った。この後の鑑賞遊びに備えて机と椅子は使用しない。

制作が全て完成すると、歌遊びである。これから皆で宇宙へいくことを告げると、子どもたちは歓声を上げる。宇宙へ行くには、宇宙服を着てロケットに乗る必要があるので、振り付けの最後の部分を上手にやればロケットは上手に飛び立つ、という話をT1が伝え、子どものモチベーションを高める。歌が終わり決めポーズを一齐に取った瞬間に室内の照明が全て消え、ブラックライトに映し出された宇宙空間が姿を現す。蛍光絵の具で着色された様々なものが、暗闇を漂うように浮かび上がる。室内は遮光カーテンと目止めにより完全な暗闇となる。暗闇になることは、あらかじめT1の説明やお便りで周知している。全体に大きな歓声上がり、自分の体のワッペンを確認したり、改めて自分の作品を手を取ったり、友達とはしゃぎあったり、全体の空間を眺めたり、保護者の元へ駆け寄り、暫時自由な遊びが展開された。

物語は全てT1によってナビゲートされる。ちいさいほしによる流星群遊びから始まり、宇宙人が登場し、宇宙人を助けるためのちいさいほし集め、ゲームが成功して宇宙人とお別れ、無事にロケットで地球に帰ってくるという流れであった。その間ATは注意深く子どもたちを見守り、共に遊び、楽しむことを意識した。

地球に戻ってきた設定で室内灯が点けられ、遮光カーテンも開けられ一気に状況が変化する。T1が、余韻が収まるのを見計らいまとめを行う。実践者全員で、参加者と保護者に感謝の意を述べ、わたしのほしを全員に手渡し本時が終了した。

VI. 結果の検証とまとめ

II-2で述べたコーチングスキルを、意識して子どもとのコミュニケーションに取り入れながら造形活動及び鑑賞遊びを行った。子どもの気持ちを、イエスノーで答えることのできない質問（質問のスキル）によって言葉として引き出し、その言葉に対してコーチングの考えに基づくりアクション（傾聴のスキル）で応えることを、子どもとのかかわり全般において行った。その結果、子どもたちと学生との、積極的でありながら力みのない、自然な心の交流を図ることが出来た。制作の場面、作品発表の場面で、色が思うように使えない、手を挙げて発表することが出来ない子どもたちも、そうした学生との交流を通して様々な活動を活発に行えるようになった。コーチングを用いる上で達成する目標の一つ、「自己肯定感の獲得」が子どもたちにもたらされ、第4回目の活動での活動の喜びに結びついたものと考えられる。

1. コーチングと美術造形教育の親和性

全体を通して、コーチングを取り入れた学習（造形活動と鑑賞遊び）が、子どもと指導者、そして教育内容と子どもの発達と成長⁶⁾を有機的に繋げ得る可能性があることが分かった。様々な場面で意識的に交わされる対話が、そのスキルを指導する側が身に付けたものであれば、子どもの持つ必然的なレディネスに対しそれを見過ごすことなく触れることを可能にする。コーチの持つ役割は、子ども（クライアント）のメンタルとスキルの成長を促し目標達成に導くものであるが、それはスポーツであれ学習であれ共通した有用性があり、教育の求める目標そのものであるだろう。教育は人間と人間のふれあいによるいとなみであり、造形芸術と類似している⁷⁾。また様々な教科がある中で、美術造形教育とコーチングの理念は高い親和性を持つことが分かった。制作する中で子どもは自分の手の動きを知り、自分が選ぶ色や形を知り、作品として所有する。それは自己認識を繰り返し、確認していく工程である。そして遊びの中で感情や衝動や空想を行為に移す。つまり自分自身を表現する。遊びがもたらす人間の発達は他者との関わりや自分個人の投影や未知の発見の中にある。近年の美術造形教育で重視される自由表現とコミュニケーションに合わせ、その目標を遊びに設定すること⁸⁾に筆者は大きな関心を持つ。これらの実践と内容の整理が今後の課題として取り組むべき事項である。

2. 集団的な関わりの中でのコーチング

組織や団体が、コーチングによるコミュニケーションを有効に活用することを考える際に、いくつかのキーワードを挙げるができる。

まず1つは「喜びの共有」である。共通した制作の工程を通じて子どもたちは須らく一定の作業技術を身につけ作品を完成させた。そのことをファシリテーターが確認することによって達成感が生じ認識される。また、完成した制作物が鑑賞され集団遊びに用いられることで集団としての喜びの共有と目的達成になる。

そしてもう1つは、「遊び」である。ここで言う遊びとは、“子どもの遊び”のような純粋な遊びのことであり、遊びが持つ拡張性は人間に与えられた成長因子である⁹⁾。子どもの遊びには様々な発達段階において必然的にルールが存在する。その集団に必要なルールに則り、“遊び”を展開することは、集団的な喜びにつながる。遊びはその人の心を開放し、自由にする。その体験は集団的にかかわりにおいて他者との接近に大きく影響するであろう。本実践研究を通して人間同士の接近法と個別や集団での発達や目的達成など、コーチングを用いた学習

に可能性を見出すことが出来たが、子どもの発達との具体的な関連性を示すことなど課題も多く、更なる実践の積み重ねが必要である。

引用文献

- 1) R, Eハートレイ. L, K, フランク. R, M, ゴールデンソン『子どもの発達と遊び』（岩崎学術出版, 1978年）p.2
- 2) 藤田治彦編『芸術と福祉』（大阪大学出版会, 2009年）p.6
- 3) 本間正人『コーチングの教科書』（株式会社自由国民社, 2006年）pp.16-28
- 4) 向野康江『子どものための美術教育』（弦書房, 2010年）p.97
- 5) 藤澤英昭・水島尚喜『図画工作・美術教育研究 第三版』（教育出版株式会社, 2010年）p.121
- 6) 勝田守一『能力と発達と学習』（国土社, 1990年）pp.80-81
- 7) 箕田源二郎『子どもたちに美術のうたを』（新日本出版社, 2003年）pp.106-107
- 8) ハーバート・リード『芸術による教育』（フィルムアート社, 2001年）p.255-256
- 9) フリードリヒ・フォン・シラー『人間の美的教育について』（法政大学出版局, 2003年）pp.97-98

付記

本研究は平成22年度北翔大学「北方圏学術情報センター」による助成を受け行われた。

The Experiences and Research of Art Educational Study Using “Coaching” Methods

Hiroaki Suetsugu (Hokusho University)

Abstract

This research considered the activity which took in coaching about study of art education, and practice activities.

Coaching, the affinity of study, and practical use of coaching in an organization are considered and verified.

Before working, the study session about coaching was periodically held as preparation of the student who becomes a practitioner, but it came into contact with a child, and got to know and studied

handling of coaching practically who has a dialog.
The usefulness of coaching as communication skill,
the role to a child's development, and the role that
creative activity and play were verified through
this research.

Keywords : Coaching, Teaching, Communication skill
Art education, Creative activity