

### 3歳児を対象としたオンライン表現活動の実践 ～いろいろな心(劇遊び「てぶくろ」)～

九州大谷短期大学幼児教育学科2年

井上奈々・井上遥香・徳永南奈・野口みやび・  
樋口彩香・松岡美里・馬渡早紀・吉田華穂

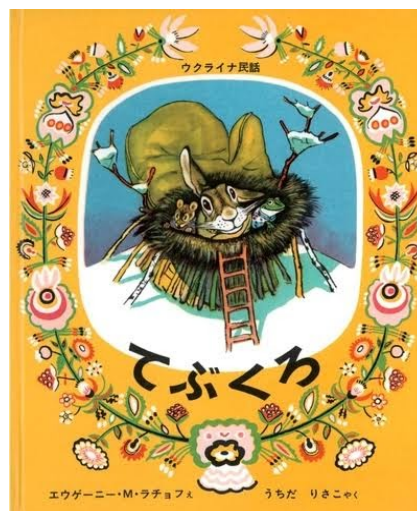
#### 1.テーマ選定の理由(馬渡早紀)

- ①絵本を題材にする事で、子ども達が話の世界に入り易くする。
- ②一人ひとり自分の気持ちを持っていて、それが悪いことではない事に気付いてもらう。
- ③自分の気持ちと向き合う。

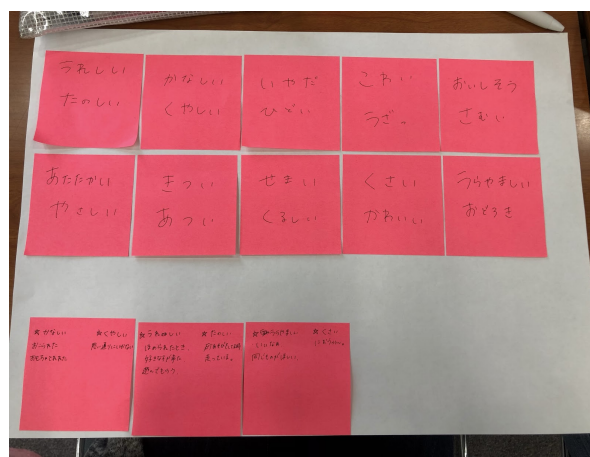
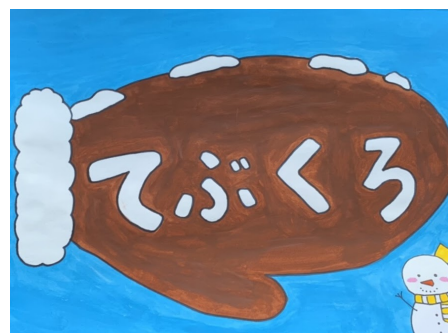
#### 2.表現手法選択の理由(樋口 彩香)

- ①多くの園で恒例の行事となっている『生活発表会』や『お遊戯会』などで、よく使われるのが劇なので、子どもたちの興味や関心を一番惹き付けることができる。
- ②これから保育者として、『生活発表会』等の行事の際に、子供の年齢に合わせた物語や、クラスの特徴にあった方法などを、1から考えていく機会もあると考え、同じようにその経験を1度しておきたい。
- ③子どもの経験を支援する立場として、保育者側だけでなく“子供たち側”の経験をする事によって、自分が保育者として、どのような声掛けや促しをするのが良いか考える。
- ④20分の物語を集中して見ることは容易な事ではないと考え、子どもたちと対話しながら進めていく劇をすることによって、20分間、どんな子どもも集中して見ることができるようになりたい。
- ⑤何も分からないところから始まったクラスメイトと共に、1年半かけてそれぞれが、授業や実習で、学んだことを1つの物語として残したいと思った。

これらの理由から“劇”という表現手法を選んだ。



福音館書店 絵：エウゲーニー・M・ラチョフ  
訳：うちだりさこ



### 3.題材選択の理由(樋口 彩香)

- ①対象である3歳児の興味を惹くものは何かと考えた際、“動物”がふさわしいと考えた。
- ②動物が出てくる物語を探し検討する中で、“手袋”の絵本が候補になった。その時に、動物だけでなく、“手袋”も子供にとっても身近な物であり、興味を持ちやすいのではないかと考えた。
- ③手袋の絵本を改めて全員で読んでみると沢山の動物がでてくるだけでなく、動物たちが、『入れて』という『いいよ』と返ってくるやりとりに、とても優しさとぬくもりを感じた。
- ④“ほんとに入るのかな” “この後どうなるんだろう” と、新しい動物が登場するたび心配になり、ページをめくればその様子に驚き、物語と一緒に、ハラハラすることができるのではないかと考えた。
- ⑤幼稚園・保育所等での日常の中で、玩具の貸し借りや、遊びへの参加のときに、よく見る光景と重なった。
- ⑥3歳児は、自分の意見を友達に言葉で伝えることができるようになってくる時期でもあると考え、友達と沢山コミュニケーションを取って、物だけではなく、心も、分かち合えるということを子供に伝えたい。

これらの理由から、“てぶくろ”という絵本を題材に選んだ。

### 4.役割分担(馬渡早紀)

|              |       |
|--------------|-------|
| [太陽(ナレーション)] | 樋口彩香  |
| [カメラ、おじいさん]  | 吉田華穂  |
| [食いしん坊ねずみ]   | 松岡美里  |
| [早足うさぎ]      | 野口みやび |
| [オシャレぎつね]    | 馬渡早紀  |
| [灰色オオカミ]     | 井上奈々  |
| [きばもちイノシシ]   | 井上遥香  |
| [のっそり熊]      | 徳永南奈  |

|      |            |
|------|------------|
| [台本] | 徳永南奈・馬渡早紀  |
| [音楽] | 野口みやび・松岡美里 |
| [小物] | 井上奈々・井上遥香  |
| [衣装] | 樋口彩香・吉田華穂  |



## 5.制作物・材料(馬渡早紀)

- ・てぶくろ(段ボール、茶色のフェルト、綿)
- ・てぶくろの中身(段ボール、茶色のフェルト、綿)
- ・感情の顔文字(画用紙、割り箸)
- ・各動物のシルエット(画用紙、割り箸)
- ・太陽と月(画用紙、フェルト)
- ・チーズ(画用紙)
- ・初めと終わりの絵(画用紙、絵の具)
- ・食いしん坊ねずみ、早足うさぎ、オシャレぎつね、灰色オオカミ、きばもちイノシシ、のっそり熊の 耳としっぽ(フェルト、針金)
- ・きばもちイノシシの牙(フェルト)

## 6.各役の工夫 (井上遥香)

### 【太陽役】

画用紙に太陽のイラストを貼った物で表す。  
ナレーションと子ども達に今どんな気持ちかを質問する時に出てくる。

### 【おじいさん役】

画用紙にイラストを書き、最初と最後の場面で出てくる。

### 【ねずみ役】

食いしん坊ねずみなので、チーズを持って登場する。  
長いしっぽや大きな耳を特徴とし、体を物に擦り付ける習慣があるので、そこを意識しながらねずみになりきった。

### 【うさぎ役】

早足うさぎなので、素早く動くことを意識した。  
また、大きな耳を持っているので、少しの音も敏感に聞こえるようになどと工夫した。

### 【ぎつね役】

オシャレぎつねなので、なるべく派手な格好をし、動きも上品に歩くように工夫し、しぐさは女性っぽく、話し方はお淑やかになるよう工夫した。

### 【おおかみ役】

灰色オオカミだったので、灰色に身をまとしてオオカミなのでなるべく声を低くしセリフを言うなど工夫をした。

### 【いのしし役】

牙持ちいのししだったので、牙をつけた。  
また、絵本ではおばあさんだったので、なるべくゆっくりと言うようにした。

### 【くま役】

のっそりくまだったので、喋り方、動き方をどの動物よりも遅くするように工夫した。  
また、なるべく大きく見えるように体を動かした。

## 7.音楽・BGMについて(井上遥香)

各動物に合わせた歌とダンス

Youtubeで見つけた劇音楽『さむいよさむいの歌』（小坂明子作曲、垣内磯子作詞）を採譜して利用した。

※歌詞

「ねずみ」

寒いよらったんたん  
寒い寒いりっとなん  
スキップしてもまだまだ寒い  
しっぽが霜焼けになりそうだ

「うさぎ」

寒いよらったんたん  
寒い寒いりっとなん  
スキップしてもまだまだ寒い  
耳が霜焼けになりそうだ

「きつね」

寒いよらったんたん  
寒い寒いりっとなん  
スキップしてもまだまだ寒い  
両手が霜焼けになりそうよ

「おおかみ」

寒いよわっふっふ  
寒い寒いわっふっふ  
ご飯を食べてもまだまだ寒い  
お腹が霜焼けになりそうだ

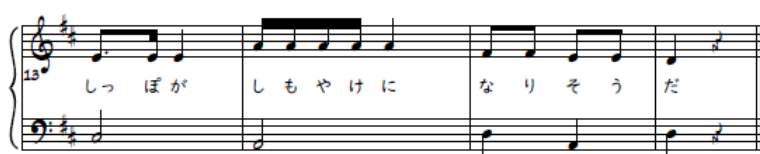
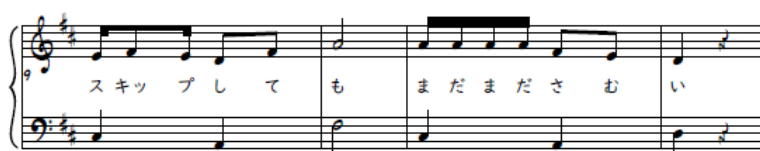
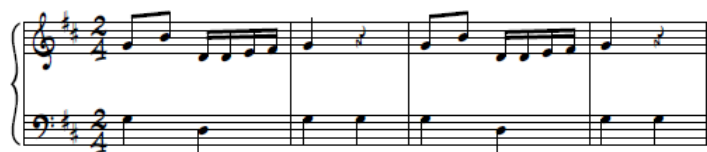
「いのしし」

寒いよだんどんどん  
寒い寒いだんどんどん  
お相撲とつてもまだまだ寒い  
鼻がしもやけになりそうだ

「くま」

寒いぞどっしんどん  
寒い寒いどっしんどん  
このわしだってまだまだ寒い  
あしが霜焼けになりそうだ

### さむいよさむいの歌



実際に自分達で歌ったり、自分達で踊りを考えて踊った。また、動物達が大きくなってきたら低い音でピアノを弾くように工夫した。

## BGM

○導入

動物達のダンスの曲の前奏を弾き、物語に繋がるようにした。



○物語の始まりの曲

物語の最初のナレーションの所で録音しているピアノを流す。

参考:YouTube(<https://youtu.be/FRE3SQeFrh4>)

○犬

犬の鳴き声をリアルに再現したかったのでWeb上の音源を利用した。

参考: <https://soundeffect-lab.info/sound/animal/>

○その他

子どもたちに感情を聞く時(現実世界への切り替わり)と物語に戻る時(仮想世界への切り替わり)にウィンドチャイムを鳴らす。現実世界に入る時は、高い音から低い音へ、物語に戻る時は、低い音から高い音へとなるべくわかりやすいようにした。



## 8.背景・映像の工夫(井上遥香)

○背景

手袋の中を再現する時に手袋の中に見える様に背景を白にした。高さなども調節しながら隙間のないように工夫した。



○映像の工夫

外の場面では、雪の上に落ちている手袋に自分たちが入る場面では、遠近法を使って手袋は大きく、自分たちは小さくなるよう工夫をした。

手袋は譜面台に立てかけ、カメラと譜面台の高さ、自分達が立つ位置を調節した。



手袋の中での工夫は、譜面台を2つ使いカメラと自分達の高さを調節した。背景もしっかり白になるように合わせた。また、自分達の立ち位置をどのようにすると全員が映るのかやどこを見ながらセリフを言うのか工夫した。



中に入っているように見せるために、外と中の切り替えをタイミングよく切り替えた。

## 9.大道具・小道具の工夫(衣装) (吉田華穂)

### ①手袋

実物を使うのか、それとも制作するのかを考えた結果、手袋を自分達で制作することになった。手袋はどうやって作るのか、大きさはどうするのか、何を使って制作するのかなど試行錯誤し考えながら制作した。手袋は、動物たちが本当に入っているように見せたいと考え、段ボールにフェルトや綿を貼り付けることで本物らしさを演出するように工夫した。例えば中が暖かそうに見えるように綿を沢山貼ったり、背景を白にして統一感をだしたりした。また、外から見た手袋と中から見た手袋の2つを作り、周囲から見て違いが分かるような工夫をした。

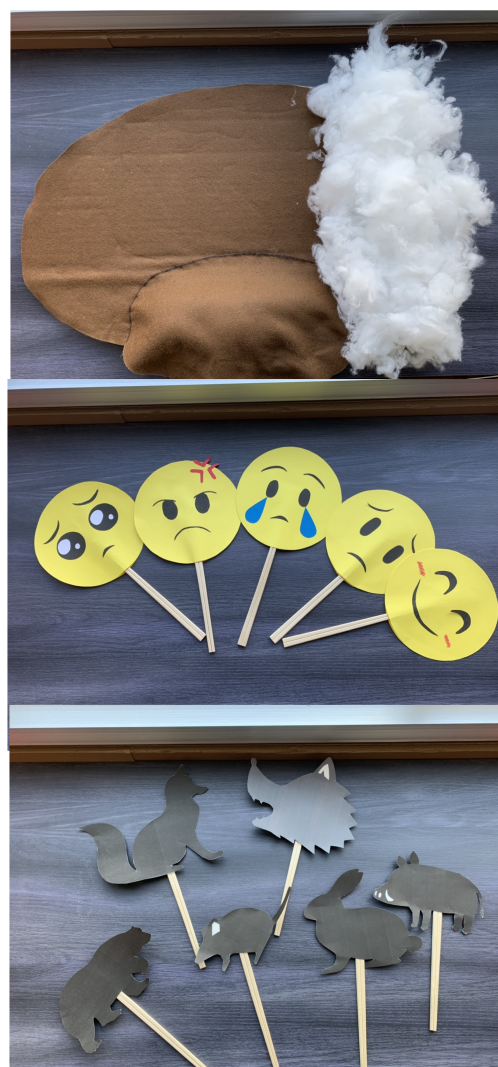
### ②ペーパーサート

#### ・感情に合わせたイラスト

「嬉しい」「悲しい」「怒る」「寂しい」「困る」の5つの感情を園児に分かりやすく表現するために、画用紙に似顔絵を描き顔の表情を提示した。

#### ・動物シルエットクイズ

劇に出てくる、「ねずみ」「うさぎ」「きつね」「オオカミ」「イノシシ」「クマ」の5匹の動物のシルエットを作り、劇に入りやすい工夫をした。



### ③太陽と月のイラスト

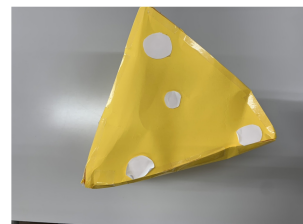
園児たちが見てわかるように大きい形にして制作した。

### ④最初と最後のイラスト

できるだけ実際の絵本を元にして制作し、園児が興味を持って貰えるような工夫をした。

### ⑤ねずみのチーズ

見てチーズと分かるように大きく、色は黄色と目立つ色にして立体的に制作した。



### ⑥衣装について

【ねずみ】 大きい耳と長いしっぽをフェルトで作し、特徴がわかるように、大きく制作した。全体の色味を灰色にし、ねずみと分かるように工夫をした。

【うさぎ】 長い耳としっぽをフェルトで作し、色味を全体的に白色にし、うさぎと分かるように工夫をした。

【きつね】 耳としっぽをフェルトで作し、ただのきつねではなくオシャレきつねなので、洋服やストール、帽子を身につけてオシャレさを表現し工夫した。

【オオカミ】 耳としっぽ、爪をフェルトで作し、鋭い爪が特徴なので、手袋にフェルトで鋭い爪を貼り付け、オオカミの特徴を表現した。

【いのしし】 耳と牙をフェルトで作し、牙は実際に生えているように見せるために、実際に顔に張りつけ生えているように見える工夫をした。

【くま】 耳としっぽをフェルトで作し、手袋でクマのフサフサ感が出るような工夫をした。全体の色味を茶色にし、クマと分かるように工夫をした。

## 10.練習で工夫したこと

- ①動物の特徴を調べることで、一人一人動物にあった動きを考え、お互いにアドバイスし合い練習をする。
- ②歌詞に合わせたダンスを自分たちで考え、なるべく大きく見やすいように動きを工夫する。
- ③リモート配信である事を意識して声の大きさに注意しながら練習をする。
- ④カメラの位置を様々なパターンで考え、どこに置いたら見やすいかなど様々な視点から見て、工夫をし、練習をする。



## 11.子どもたちの様子の分析

野口みやび

私達の発表は導入と前半と後半に分かれている。

導入はシルエットクイズを行った。動物に関わる手遊びを行うのではなくシルエットクイズをすることで今から始まるお話に興味を持ってもらうこと、登場する動物を理解してもらうことだった。あまりにも長くなると園児の興味がなくなり飽きてしまうんじゃないかと不安だった為2人ずつする予定だったが3歳児に分かりやすくするため1人ずつ行った。園児は始め声が聞こえているか分からない様子で声を出していいか不安そうだった。最初登場した2人が「好きな動物いるかな？」と問いかけるが、反応はなくその場にいた教員の援助が必要だった。その声かけがあるとそれぞれ好きな動物を叫んでいて、それ以降は教員の援助なく反応があったのでそのやりとりでわかった様子だった。シルエットクイズは難しいかもしれない、またシルエットもリアルな動物のシルエットを用意した為難しかったかと思っていたがナレーターが問いかけをしなくても答える場面があった。動物がひとりひとり動物の特徴をアピールするなかで、「いいでしょう」と問いかけると「うん」と答えてくれた。私達の中で1番難しいであろうと思っていた動物がイノシシだった。それはシルエットがほぼブタと変わらない為、ブタと思われるだろうという考察だった。今でこそ某アニメにてイノシシのイメージが出来上がってきているものの、動物園にイノシシがいるイメージもなければ、普段の生活で見る事も少ない。なのでシルエットだけでイノシシと分かるのか、まずイノシシを知っているのか疑問だった。イノシシのシルエットを出してすぐ園児が数名「イノシシ」と答えていた。しかし、その後もう一度聞き直すと「ブタ」と答えていた。マスクをしているためどの園児が

「イノシシ」と答えていたのかはわからないが、「ブタ」と答えた園児が多かった為にそっちかもしれないと引っ張られた様子だった。全てのシルエットクイズが終わるとお話が始まった。すると1人の園児が前の列に座った。この園児はシルエットクイズをしている間は保育者の横で落ち着きが無かった園児だ。お話に興味を持ち、前の列にに來たようだった。今回は遠近法を使って映像を作ったが動物がてぶくろに入ると「はいった。」と言っていたり、きつねの尻尾を見て「きつねだ。」と反応していた。今回のテーマである気持ちを聞く所では手を挙げる事が分かりやすいかな？という事でいろんな気持ちを伝えて言っていたがこちらが「手を挙げてね」と声掛けをする前から「かなしい」と答えてくれていた。またこの場面では今までずっと人が踊ったり歌ったりしていたが、いきなりイラストと声だけになる。するとその途端園児は動き出したりお友達と目を合わせたり落ち着かない様子になっていた。これは3回ある問いかけで全てにおいて言えることだった。目からの動きの情報が少なくなり耳だけからのものだけになるからだろうか。質問は毎回少しずつ変え、「寂しい・困った・怒った」とそれぞれ用意した。中には嬉しい気持ちで手を挙げる園児もいたが、途中からは困ったなどに手を挙げていた。2回目の問いかけに対し「イヤな気持ち」と答えた園児がいた。しかし選択肢に「イヤな気持ち」はない。なのできっと違うものに手を挙げたのだろう。イヤな気持ちというものが困った気持ちなどに当てはまるのかと知った瞬間なのかもしれない。子どもたちは自分が思った以上に集中して見ていて、反応をしてくれた。4番目に登場するオオカミが手袋の中に入るとき子どもたちは怖がったような声をだしていた。普段絵本などを読んでいるなかできっとオオカミが怖いイメージがあるため食べられると思ったのではないかと思う。

松岡美里

子どもたちに問いかけをして、どんな反応が帰ってくるのか、ワクワクした気持ちと自分たちの説明や問いかけを理解してくれるのかの不安があった。しかし、子どもたちはも劇の中に出てくる動物の気持ちをしっかりと考え、悲しい時には悲しい、困ったときは困ったと



いう素直な子どもたちの反応を聞くことができた。まだ3歳ではあるが、園での生活で自分が感じたこと、思ったことを元に「動物は今こんな気持ちなんだろう。」と想像し答えてくれたのだろう。そして、劇では自分たちが動物の格好をして色んな動物になりきった。1匹ずつ子どもたちの前に登場する時に、歌ったり踊ったりしながら登場した。ただ単に登場するだけだけでなく、歌や踊りをつけた方が子どもたちも楽しんで集中して見れるだろうと思い、登場の仕方を工夫した。すると、子どもたちの中で歌を聞いたり踊りを見たりして、楽しそうに揺れたり、体でリズムをとったり、一緒に歌ってみたりしている子が何人かいた。この事から子どもたちに何かを伝える時には、ただ単に内容だけを伝えるのではなく、面白いこと楽しいこと、子どもたちが好きなことを加え、工夫して伝えると子どもたちも理解しようとするし、伝えようとしていることも分かりやすくなると感じた。劇の最後は、犬が来て手袋の中にいる動物たちが逃げていき、終わりという流れだった。動物たちが逃げている時、子どもたちは前のめりになるぐらい見入っていて、これから動物たちはどうなるんだろう!? という表情をしていたように見えた。ナレーションが話した後に、全員で「おしまい!」と言うと、子どもたちは、「あ、おわった。」と言っていた。私たちは動物たちが逃げて終わりでもいいだろうと思っていたので、子どもたちの「あ、おわった。」というのは「まだ続きがみたかった」という気持ちなのか、「これで終わり?」という納得のいってない気持ちなのか分からなかった。しかし、集中がきれいな終盤に集中してみてくれて、問いかけにもしっかり答えてくれ、人にはどんな感情があるのか、どんな場面でどんな気持ちになるのか子どもたちの反応をみて、少し理解してくれていたように感じた。

#### 井上奈々

3歳児を対象とした発表は、私たちのグループが初めてだったので、子ども達がどのように反応してくれるのかとても不安があった。しかし、私たちが思っていた以上に子ども達は、物語を理解して反応してくれていた。導入として、物語に出てくる動物たちのシルエットクイズを行った。オオカミやイノシシは3歳児には難しいかなと思っていたが、全部の動物の正解を言うことが出来ていた。物語が始まり、子ども達は真剣に見てくれていた。動物が出てくる時に、最初は音はなく、動物の特徴の動きをしていたが、ピアノに合わせて登場し、歌を歌いながらダンスを踊るといふふうに変えたので、子ども達も飽きずに見ることができていたと思う。動物たちの気持ちを考えてもらう時に、顔の表情を書いたものを見せて子ども達に手を挙げてもらったが、手を挙げる前に「かなしい」などと答えてくれて、物語を理解できているなと感じることができた。声に出して答えてもらうだけではなく、手を挙げてもらうことによって、どのくらいの子が理解出来ているかを自分たちも目でみて分かりやすかったので、この方法を取り入れて良かったと思った。物語が進むにつれて、少し集中力が切れている子も見られたが、何回か動物の気持ちを問いかける場面があり、ナレーターが問いかけると、言葉で反応してくれたり、手を挙げてくれたりしていた。集中力が途切れてしまう時には、自分たちに問いかけられていると思うと反応してくれるので、実際の保育の中でも、ただ説明するだけではなく、質問を取り入れると良いということにつながることができた。最後にどうだったか教員が子ども達に尋ねると、「たのしかった。」と言ってくれる子が多かった。教員が「長かった?」と尋ねると、手を挙げてある子もいたので、3歳児にとっては長く感じたのかなと思った。

#### 徳永南奈

初めに3歳児の子供達が保育室に入ってきた時に、今から何があるんだろうとワクワクしている様子が伺えた。そして、画面に映っている「てぶくろ」の文字を見て子供たちは声に出して読んでいた。音楽が聴こえて画面が切り替わると、子供たちは集中して登場してきた2人の話を聞き始めた。2人の問いかけに対してリモートだということもあり、時差が生じ

たり声が届いていない場面があったが、問いかけの際に耳に手を当て、答えて欲しい仕草をしたことによって子供たちは大きな声で答えてくれた。子供たちが答えている間も相づちを打ったり頭を縦に振ったりしながら、しっかりと聞こえていることを伝えた。その次の動物のシルエットクイズでは子供たちに見えやすいように背景とシルエットがはっきりと分かるように色分けをした。そして、その動物の特徴を2つ、3つ出して、より子供たちがわかるように促した。子供たちの反応としてはシルエットを出した瞬間に「ネズミ」や「ウサギ」等、たくさん発言してくれた。わからない子供は顔を傾げていたり友達と話してみたりしている様子が見られた。正解を発表した後にその動物はどのような特徴があるのかを身体を使って表現することによって物語の中でその動物がどのような感じなのかを把握出来るのではと感じた。物語が始まると、集中して聞いている様子が見られた。子供たちにしっかりと伝わるように台詞をはきはきと言い、大きな声で伝えることで、より集中して聞く事が出来る環境を作ることが出来た。途中のいろんな気持ちの問いかけに関しては、たくさんの気持ちがある中で3つに絞り、問いかけた。子供たちは3つの気持ちを聞き自分が1番思う気持ちに手を挙げていた。3つに絞ることによって「あ、この時のこういう気持ちは嬉しいんだ」、「この時の気持ちは悲しい気持ちなんだ」等、自分の気持ちは今こうなんだと分かりやすいように伝えることが出来ていた。子供たちの中では悲しい気持ちがある中嬉しい気持ちの子供もいて自己主張出来ていると感じた。またカメラの切り替えも多く、画面がコロコロ変わっていたが同じ場面を変えることで子供たちが混乱しないように工夫をした。

## 12.感想、今後の課題

野口みやび

やってみた事で自分が学んできた3歳児よりもすごく沢山知っている事も多く、反応があった。もちろんそれは一概には言えないし普段の保育の中での生活が園によって保育者によって違うのだろうが今回関わった園児は小さな問いかけに対しても「うん」「あってる」と言ってくれていたり気持ちを寄せてくれていた。目標であった感情の名前を知る事なども、実際にできていたように感じる。同じ曲、同じ流れを繰り返した事で曲が始まったときに次にどの動物が出てくるのか気になっていた様子だった。お話の中で園児に問いかけをする時が3回あったが、私たちが思ったよりも反応があった。それに対して私たちから園児に対する反応がなかった為、もっと色々なパターンを用意して園児と受け答えが上手く行くと良かったと思う。昨年の遊びと表現発表会の講堂というステージとは違い、映像でスクリーンを通して園児に届ける形だった。その為遠近法を使い手袋の中に入れていくようにしたり、手袋の中に居る様子を表現した。園児の反応をリアルタイムにリモートだからこそ出来る表現だったのでよかった。

松岡美里

私たちはまだ3歳児なので、言葉の意味を理解するのがやっとだろうと思い、どんな言葉で伝えたら3歳児の子たちにも分かりやすく伝わるかを深く考えた。そのため、本番で子どもたちに対して問いかけを行った時も、元気よくたくさんの子が反応してくれた。問いかけに対して、言葉の意味が分からず疑問に思っていたりするような表情をしている子はいないように感じた。園や子ども一人一人それぞれ発達段階も違うので、色々な3歳児全員に同じ問いかけをして同じ反応が帰ってくることはありえない。なので、3歳児の子どもならこの位分かっているだろうという考えで物事を進めるのではなく、こんな伝え方して3歳児の子たちに伝わるかな？全員が理解できるかな？と想像しながら考えで行くことが大切だと分

かった。劇の中で、子どもたちが自分が思う気持ちに手を挙げるときに、何人かの子は自分の思った気持ちで手を挙げて、その時に挙げている人数が少なかったら少し自信をなくしたような表情をしている子がいた。私はその子の間違えたという残念そうな反応を見て、その子の気持ちを否定せず尊重するためにも、手を挙げてくれた子達の意見を理解し、「そっか！今手を挙げてくれたお友達はこう思ったんだね！」という声掛けがもっと必要だったのかなと感じた。

#### 井上奈々

実際にやってみて、予想していた以上に子ども達の反応が返ってきてすごく進めやすかった。子ども達に動物の感情を聞き、「動物たちはどう思ったのか見てみよう」というナレーションを入れたけど、動物たちが「かなしかった」とか「寂しかった」という気持ちは言わずに、物語が進んでいたの、どう思ったのかを言ってあげたらもっと良かったのかなと思った。遠近法を使って、手ぶくろに入っていく様子や手ぶくろの中にいる様子を表現して、動物たちが入っていく動きをした時に、「入った」と言っていたので、伝わっていて良かったと思った。動物の気持ちを聞いて、手を挙げてもらう時に、他の人につられて手を挙げる子もいるのかなと思っていたけど、少しはそういう子もいたが、しっかり自分の意思を持って答えることができているなど感じた。顔の表情が書いてあるものを見せて選択肢を与えることで、こんな感情もあるんだということ子ども達が知ることができたのではないかなと思う。

#### 徳永南奈

今回はリモートだったため、子供たちとの問いかけや応答がなかなか難しい場面があったけど、子供たちへの問いかけの時に時差があってもしっかりと待つことによって子供たちも発言がしやすいと感じた。また、子供たちの様子を見ながら行うことによって一緒に楽しんでいることが分かったので、問いかけの時にカメラをしっかりとみて分かりやすいようにもっと大きく表現をしたらよかったのかなと思う。動物のダンスのシーンやセリフを言う時の体勢など、静止している状態でもなんの動物かが分かるように工夫をするべきだったかなと考える。なにより、演じている自分たち自身が楽しんで行うことによって子供たちにもその楽しさが伝わっているのではないかなと思った。課題はまだまだあるが、リモートという中で想定外のことがあった時のことを考えておけばよりよかったと感じた。