

5歳児を対象としたオンライン表現活動の実践 ～ともだちって～

九州大谷短期大学幼児教育学科2年

猿渡美月・津留亜輝斗・野元厚志・堀下菜々美・
松永伊織・山下那海乃・山本美佑・吉本望夢

1. 「テーマ選定の理由」

対象年齢が5歳児ということから、園生活最後であるという事や、小学校就学前であるという事も視点に入れて考えた。また、私たちは2年間で様々な実習を通して子どもたちの園での様子を見、触れ合い、関わって学んできた。自分たちの経験を元に、以下について話し合いを行った。グループで話し合いをした際に、「ともだち」というテーマを大きく掲げた。友達とは何をするのか、どういうことなのか考えた。グループで意見を出すと、以下のような意見が出た。

- ・遊ぶ・道具を使って、楽しい、自分の意志、ひとり又はみんなで
- ・集団生活・共に生きる、ルールがある、協力、自立
- ・喧嘩・手が出てしまう、自分の気持ち、言い合う、自制心

これをもとに5歳児は言葉の発達や人間関係に敏感な時期ではないかと考えた。特に、重点的に着目したのは子どもたち同士の「喧嘩」だ。

園生活において、「喧嘩」は多く目にする。5歳児のみならず、「喧嘩」は様々な場面で起こり、目にする。そんな中、5歳児で「喧嘩」というところに着目したのは、5歳児は自分の言葉で相手に気持ちを伝えることのできる年齢だからだ。子どもたちはどうしても、お友達同士で喧嘩をすると手が出てしまう。しかし、5歳児たちを見ると、手が出てしまう子どももちろんいるが、話し合いで解決をしようとする行動も見受けられる。それは、自制心が養ってきているからだと思った。その自制心を尊重しつつ、成長のお手伝いができるのが保育者だと考えた。その自制心を大切にしたいということ、これらを劇を通して伝えられないかと、「喧嘩」に着目して伝えたいと考えた。しかし、大人が思う喧嘩を伝え、表現するのではなく子どもの視点から考え、様々な場面や形を表現していくことを大切にしていこうと決めた。

このテーマを利用した表現の仕方にも話し合いを重ねた。自分たちで演技し、表現していくことも考えたが、「ともだち」「喧嘩」というテーマなため、生々しさがなく、気軽に劇を見てくれることが大切ではないかと意見が一致し、動物を使用することで子どもたちにも楽しんで見てもらえることを重要視した。意見としては以下の通りにある。

- ・人形劇
- ・場面ごとに切り替わる背景

(堀下菜々美)

2.「台本作成の検討と改善」

▶台本作成にあたっての題材

今回の人形劇をする際に題材とした絵本は、「ごめんねともだち」である。この本のテーマは友達だ。私たちが思い描いていた題材そのものになっている。また、この絵本では主人公たちが動物となっている。人間そのもので描いている絵本もあるが、伝えたい対象は子どもたちだ。そのため、動物を主人公としている「ごめんねともだち」という絵本は、テーマとしてとても良かった。これらを元に、台本作成を行った。

▶検討と改善

「ごめんねともだち」という絵本をもとに台本の作成を行ったが、全てを表現するには限界があった、

なので、現代の状態をもとに原作の作品も残しつつ、台本作成に協議を重ねた。主に人形劇を通して表現を行うため、背景にこだわりを持ち、原作になるべく近い形で製作するように話し合った。原作では、オオカミの家でキツネとの喧嘩が起こるが、背景に使用する布も多くは使えなかったため、外で遊んでいる状況に切り替えることで台本作成にも力を入れて取り組んだ。

改善前

- ・部屋の中で遊んでいる
(積み木やけん玉遊びなど)



改善後

- ・外遊び
(かけっこ、だるまさんがころんだ、ボール投げなど)

原作の中で私が最も子どもたちに伝えたいシーンでは、喧嘩してしまった後の行動やお互いの気持ち、どうしていいのかわからない気持ちなど、リアルな感情や自分だったらどうするのかなど、考えさせられる場面があるところだ。子どもたちに伝えたいシーンの一つとして私が考えていたので、なるべく原作通りに背景やセリフを考えた。

また、道ですれ違いの場面があるが、喧嘩後のそっけない行動や、悲しい感情など、2人が仲直りしたい気持ちと許さない気持ちと2つの気持ちで葛藤している場面となり、原作を大切にしつつ、とても工夫した重要な場面となった。この場面では「感情」を表現したいところだったため、セリフを少なくし、音楽と人形の動きで精一杯の表現を行った。

台本を考える際に、子どもたちにどう伝わるか実際に何度も読み込んでいくことで、私たちには分かるが、子どもたちには伝わるのかなど、セリフの言い回しは、絵本からそのまま使用し、少し言い方を絵本に寄せるように考えた。

ただ、セリフを読めるようにするのではなく、背景を変えるタイミングなど大まかではあるが実際にやってみないと分からないことが多く作成時にあったので、私の中で想像し、考えながら背景を変えるタイミングなどセリフを作成した。

実際にリハーサルや練習をやることで、音楽を流すタイミングや背景を変えるタイミングなど、台本と重ねながらグループで意見を出し、変更していった。

実際に役を担当する人がお互いに意見を出し合い、より良くなるように改善を行った。

(松永伊織)

3.「製作にあたっての具体的な取り組み」

○背景製作

人形を身近なもので作ることが決まってから背景と人形で違和感が出ないようにするために布にフェルトを貼ったりして背景製作を行いたいと決まった。背景を下書きする人、フェルトを貼ったりする人に分かれてそれぞれ役割分担をし、製作を行った。



場面1



場面2



場面3



場面4



場面5

【製作方法】

- (1)1.2m×1mの布を5枚用意する。
- (2)絵本を参考に背景の下書きをする。
- (3)下書きが終わった背景にフェルトや綿をボンドで付ける。
- (4)安全ピンで全ての背景を繋げる。

【こだわった点】

実際に背景を使用してカメラ越しに見た時に背景が綺麗に重なっておらず、前の場面の時に後ろの背景が見えていた。先生からのアドバイスを受けて、綺麗に1枚1枚が重なるようにするために、場面1から場面5にかけて少しずつ横の幅を小さくしたほうがいいのではないのかと言うお言葉をいただき、アドバイスをもとに修正を行った。すると、背景が綺麗に重なりとても見やすくなった。また、フェルトをちぎり絵のように細かく切って木の背景を作ることで立体感を持たせるところに強くこだわった。

○人形製作

私たちは身近にある素材を使って人形を製作したいと、人形劇をすると決めた時点で意見が出ていた。始めは靴下を使って製作を試みたのだが、あまり思い通りに製作出来ず、先生にスポンジで作ることを提案していただき、スポンジで土台を作って、オオカミやキツネの色を表現し、靴下を使用して製作を行った。



【製作方法】

- (1)オオカミやキツネの顔の土台をスポンジを削って製作する。
- (2)顔の土台に綿を詰めながら靴下を被せて縫い、ボタンを鼻に見立てて付ける。
- (3)フェルトで歯を作ってボンドで付ける。
- (4)スポンジで体の土台をつくり、フェルトを被せて洋服をつくる。
- (5)手足に毛糸をつけてその上からスポンジで手を作り、靴下を被せる。

(6)口が動かせるように針金をつける。



【こだわった点】

オオカミはキツネよりも怖さを見せるために歯をつけ、目をキリッとさせ、大きさに差をつけるためにオオカミの方のスポンジを多く使用した。

キツネの服は浴衣になっており、オオカミの靴は絵本と同じブーツを履いていたり細かい部分までこだわって製作した。他にも、あまり縫い目が見えすぎないようにする為に同色の糸を使用して縫う事を意識して行った。針金で動かす為、頭がグラグラしたりしないように固定し、リハーサルや実際に行うことで改善を行っていた。

<製作を通して>

想像していたよりも時間とコストがかかってしまったのが今回の反省だと感じた。また、背景と人形で違和感を出したくないというグループの思いがあり、統一感を持たせたことがカメラ越しに見た時に良かったと思う点である。

(吉本望夢)

4.「キャスト・役割分担」

キャスト・役割分担に関しては、変更も途中あったが、グループで作品を試行錯誤しながら作りあげたいという気持ちを前提に決定した。

【準備】

- オオカミ製作・音楽作り（吉本 望夢）
- キツネ製作（山下 那海乃）
- 小物製作（山本 美佑）
- 台本作成・背景製作（猿渡 美月）
- 背景製作（堀下 菜々美）
- 背景製作（津留 亜輝斗）
- 製作補助（野元 厚志）
- 台本作成・カメラ（松永 伊織）

【本番】

- オオカミ声（津留 亜輝斗） 人形（山本 美佑）
- キツネ声（猿渡 美月） 人形（堀下 菜々美）
- フクロウ声・カメラ（松永 伊織）
- 音楽（吉本 望夢）（野元 厚志）
- 背景（山下 那海乃）

5.「発表で大切にしたこと」

今回の発表では、「ごめんねともだち」という絵本を参考にし、人が演じる劇ではなく、人形を使った人形劇で表現した。人が演じる劇とは違って、人形を持つ人とセリフを言う人が分かれているため、とても難しく感じた。

今回の発表本番では音、声、動きのタイミングを特に大切にした。本番での連携をしっかりと決め、人形劇に挑んだ。初めはセリフと人形の動きが合っていないことがあったが、練習を行っていくにつれて動きとセリフが合うようになっていった。

- ・台詞を言う人
- ・人形を操作する人
- ・音楽係(ピアノ、楽器など)
- ・カメラワーク

と、いった役割に分かれて行ったが、台詞と人形とのタイミングを合わせるためにカンペを用意しタイミングを合わせたり、それぞれが身振り手振りで合図を行うことで上手くタイミングを合わせることができたと思う。台詞では一言一句、覚えないといけない訳では無いため、責任を強く感じずにできるのでとても良かった。場面によって声のトーンや大きさを変えたり、読み合わせの結果から子どもたちに分かりやすく伝わるかなど、確認とともに気付きなどを話し合っていたことが発表に繋がったのだと思う。感情を込めづらいと感じるところは台詞を変えて伝えたこと、カメラを通して見た時に人形の動きが分かりやすくなっているのか、どの場面で背景は変えたら良いのかなど、練習に時間をかけて細かいところの人形の仕草や動きなどを丁寧に表現することを心掛けたことで子どもたちに良く伝わったのではないかと思った。

そして、グループのテーマにも掲げたように、「ともだちってどんな存在なのか」、しっかりと話し合いを重ねて行ったことで意見の共有が出来ており、一人一人の発表への想いや気持ちに変化が出たのだと感じた。ともだち、喧嘩というテーマに対して表現の仕方を特に

悩んでいたため、そこは重点的に練習を重ね、出来ないところ、表現が難しいところでの代用をしっかりと出来ていたことが良かったと考えられる。「喧嘩をする」という場面で人形でどういった表現にすると伝わるのか、悩んでしまった。人形で表現をしてしまうと、激しく動作ができないため、カメラ越しだと伝わりにくいという結果に至った。しかし、例えばオオカミなら声を張るなど、伝え方を変え、声のトーンを変えるなどといった方法でなるべく伝えたい表現に近づくように行った。

そして、この人形劇を通して、喧嘩をした際に「なんであんなことをやってしまったんだろう」と自分のしたことを反省したり、悩んでいる姿を見て自分自身に置き換えてみたり、客観的に見て「あの時にあの子はこんな気持ちだったのかもしれない」と考えるきっかけになると同時に、「友達ってどういう存在なんだろう」という、考えるきっかけになれば良いなと思いながら表現を行った。

着目して欲しい部分は、喧嘩の場面ですが、その後のキツネとオオカミがすれ違う場面も様々な思いが詰まっており、良いと思う。人形劇なのですれ違う時に人形を持つ人がなるべく映らないようにし、すれ違った後に「謝れなかった」と言う一言があるが、気持ちを表現するために特に声に気をつけて表現したため、そこに着目して見てほしいと思った。また、背景製作にあたり、初段階では絵で表現しようと考えていたが、先生からの「人形劇なら背景もそれに合わせた方が温かみが出る」というアドバイスをいただき、背景も人形に合わせて(雲など一部を除く)フェルトで製作を行ったのでこれもまた、着目してほしい部分の一つとなる。

(津留亜輝斗)

6.結果・成果

① a.「子どもたちの反応について（予測通りの反応と見解）」

ごめんねともだちを人形劇でした時にどのような反応がくるのか、どのように答えてくれるのか不安なことだらけだったが、子ども達の反応はとても楽しそうで、呼びかけにも楽しく答えてくれたので嬉しかった。また、真剣に物語りを見てくれていた。

オオカミとキツネのかくれんぼのシーンで、子ども達に「オオカミどこにいるかな」尋ねてみると、子ども達は「あそこにいる」「家の中にいる」などと反応してくれた。オオカミが隠れる小道具がもう少しあったらよかったと思う。そうすることで子ども達も「あそこの遊具にいるよ」などと反応出来、子ども達ともっとやりとりができたのではいかと思った。また、オオカミとキツネの喧嘩のシーンでは、人形劇という事もあってどのようにすれば怒っているように見えるのか角度などをつけてやってみたりしたので、人形劇には見せる角度も大切だと思った。オオカミとキツネの喧嘩シーンを子ども達にどうかな？と尋ねてみると、子ども達も「オオカミが悪い」などと答えてくれた。子ども達が答えてくれたので良かったと思った。「オオカミくんがズルをしたと言われたのがとても嫌だったそうですね」の所で子ども達に尋ねてみると、「嫌だ」とかたくさん答えてくれた。子ども達がズルしてないのにしたと言われたらどういう気持ちになるのかを尋ねてみてよかった。子ども達に、人形劇を通して、ともだちとは喧嘩を通して分かることがあるという事を伝えられたのでよかった。子ども達も、喧嘩をしてしまった時にはなかなか「ごめんね」と言えない時があるかもしれない。この物語を通して、「ごめんね」ということやお友達と喧嘩をして気まずくなっても仲直りが出来るということを少しは感じてもらえたと思う。

子ども達と一緒にやり取りをする事ができたのでよかった。昨年とは違い、オンラインでの子ども達どのやり取りの際に、たまに聞こえない時があったのでどうしようと思ったが、

オンラインでこそその人形劇という作品ができたのでよかった。子ども達の反応を見ながらできたのもよかったと思った。無事にやり遂げる事ができたのでとてもよかった。最後に子ども達が楽しいそうに聞いてくれたのよかった。

(山本美佑)

b.「子どもの反応（予測以外の反応と見解）」

子どもたちにオンラインで劇を披露し、予測と違ったところの1つ目は、劇が始まる直前にうるさくないよう、小さめの拍手をしている子どもが結構いて、礼儀がちゃんとしているのだなと思った。2つ目は、子どもたちの中にずっと口が開いたままで劇を見てくれる子がいて、劇を見るのに集中して口が開いているのに気づかないというのは、それだけちゃんと見てくれるんだと嬉しかった。3つ目は、ピアノ伴奏の曲調に合わせて控えめな動作をしていて楽しそうにしていたので、「劇がつまらないのではないか」という心配がなくなり、安心できた。4つ目は、劇のストーリーで途中、「キツネがズルしているか、そうでないか」について子どもたちが「ズルしてる」「ズルしてない」とそれぞれ意見が出ていたのに、言い合いがなかったのもそれは多分、早くその続きが見てみたいという意識の表れなのだった。5つ目は劇の途中人形を操作している顔がモニターに映っても子ども達が笑ったりせず真剣に見てくれていて、劇する側が落ち着いてやりやすくでき、良かったと思った。

他にも、最後に顔を出して挨拶をした時の子どもたちの反応が予測と違っていて、予測では自分以外にもモニターに映っている人達平等にお礼を言うだろうと思っていましたが、実際は、この園に実習に行った為に顔を知っている僕だけを何回も名前を呼んでくれ、周りの人達にも喋りかけをしてほしかったと思ってしまったが、子どもにとって「知っている人」の存在の大きさを改めて感じた。

(野元厚志)

②「振り返り」

私たちは今回、「ごめんねともだち」という絵本と人形劇を通して子どもたちを対象に表現活動を行った。人数も限られている中、それぞれが、自分の役割を持って、本番に挑むことに緊張も多くあった。その中で、実際に子どもたちを目の前にし、人形劇を行い、多くの課題が見つかり、また多くの成果も得られたと思う。

まずは、人形で表現していく中で、キツネとオオカミ、2匹の登場人物の声の役割をキツネは女の子、オオカミは男の子などと、男女で区別し、表現出来たことが良かったと感じた。それぞれの登場人物のイメージ、絵本の中での性格に合った声で表現できたことで、子どもたちにも伝わりやすい形、子どもたちの中でのイメージが膨らみやすかったものだと思う。また、物語の中盤のキツネとオオカミが言い合いをするシーンの声と、仲直りしたあとのキツネとオオカミの声に違いが感じられたのも良かったとも思った。喧嘩をした場面、仲直りした場面ではどちらもリアルな感情を演じており、悲しさや怒り、優しさなどが伝わる声で演じていたので、その点でも練習の成果や工夫がされており、子どもたちにもオオカミやキツネの感情が伝わりやすい形になったと思う。

人形の動きに関しては、子どもたちにできるだけ人形劇の世界に入ってもらおうと、どのように動いたら黒子が映らないのか、動きでの試行錯誤をし、練習で繰り返し行ったこと

で、本番では、自分たちの思い描く、物語通りの動きができたと思う。この場面はどのように動いたらいいのか、意見を出し合い、練習を重ね、初めて全体を通した時からは想像できなかったぐらいの、声と一致した動きや、その展開に合った動きが出来るようになったことで、子どもたちも、物語を楽しんでいた。

カメラワークでは、人数が限られていたため、フクロウの声役と合わせて、2役を1人が行った。カメラは、特に練習したい時にすぐ練習できる訳ではなかったため、練習時間にも限りがあった。どの場面でカメラを切り替え、どの場面で元に戻すのか、どのカメラを移すのか、など、今回の発表会では、欠かせない役割をこなし、カメラの向こう側に居る子どもたちに一番いい形で見せることができるよう、様々な工夫をしながらこの物語を展開していくことが出来た。

そして、カメラの切り替えシーンや、背景の切り替えシーンなどの真っ暗で何も聞こえない状態が続かないよう、音楽を加えることで、子どもたちが物語に飽きることなく、最後まで楽しんでくれていたと思う。例えば、喧嘩した後、落ち込んでいるシーンでは、静かで暗めの雰囲気のある曲を弾き、アレンジを加えたりなど、その時の雰囲気にあった曲を加えた。落ち込んだ雰囲気の際には雨の音を表現する楽器を使ったりなど行い、様々な工夫をして実践できたことで、子どもたちも最期まで飽きずに見ることが出来ていた。

以上のような成果ばかりではなく、様々な課題も見かった。全体で通す機会も少なく、もう少し練習が出来ていればさらにいい作品ができたかなという反省点があったが、この実践が、一人一人の今後に役に立っていくと思う。

また今回実践をしてみて、チーム全体がこの発表会本番を楽しんで行っていた。不安や緊張もあったと思うが、子どもたちを前にすると、楽しみたいという気持ちが強くなったのだと感じた。喜んでくれるのか、楽しんでくれるのか、飽きないで最後までみてくれるのか、様々な不安があったが、演じる私たちは自身が楽しんで行えたことで、子どもたちにそれが伝わり、子どもたちも楽しんでくれていたと実践を通して感じる事が出来た。この成果や学びを、今後の保育に活かしていきたいと思った。

(山下那海乃)

7. 「考察」

今回、「遊びと表現発表会」を通して例年と全く違うものとなり、見ごたえはあったのではないかと感じた。しかし、去年の「遊びと表現発表会」では実際に舞台上で、のびのびと表現することを楽しんだが、今回はリモートという形でカメラを通して表現し、伝えあった。分からないこと、慣れないことばかりで上手くいかないことが多く見受けられたと感じたが、そういった状況の中でしっかりと時間をかけて内容を濃密にしていかなければならない状況で中々集まることのできない状態や、意見の不一致が見られることも多々あったように感じた。

また、テーマ選択の意見の一致、確認などはこまめに行うことで何が重要なのか、何を伝えたいか、着目してほしい部分などの意識確認には最も時間をかけ、納得した状態で作品作りに臨むことができたと思う。そういった意識確認をこまめに行うことで自分の意見を出し、伝えることで進めていくことが出来たのではないかと考えた。

しかし、作品製作に着目してみると、準備段階での情報共有をしていないあまり、少しの衝突があったように思った。グループ内での情報共有を怠ると、作品作りにも影響を及ぼしてくるのだと改めて感じた。

背景や人形には特にこだわり、背景では、全てフェルトで製作し、木や葉などをリアルに表現できていたかと思う。ちぎり絵アートの技法を使って表現していくことで実際ではない、動物の世界観などを存分に表現できていたのではないかと思った。

人形では、手作りで手の細やかな動き、表情など、動きのみであらゆる表現をしたいと望むあまり、とても難しく感じたと思う。しかし、スポンジを使用しての胴体製作やフェルトで洋服を表現し、工夫することで想像していたものに近づくことが出来たのではないかと思う。

今回、背景や人形の他に重要視したのが声だ。声での表現者を中心に台本の打ち合わせを重ね、お互いが意見を伝えあうことで納得したものになったのではないかと思う。

自ら顔での表現ではなく、人形、背景、音楽、声という難しい表現方法ばかりを使用することで一つの物語として見ていただけたのではないかと思う。他と違う表現技法を使うのはとても難しい挑戦だったが、この世の中だからこそ、カメラから、画面を通して伝えられたことが多くあったように思った。反省点や振り返りは沢山あると思うが、私たちが伝えなかった、「ともだちって」というテーマに恥じない表現をできたのではないかと、全体を通して感じたことだ。

(猿渡美月)

8.「感想」

今回、例年になくリモートという形で表現活動を行ったが、全てにおいて初めての試みのため、とても難しく感じたのが正直な思いだ。しかし、リモートだからこそ伝えられるものがあると感じ、グループ全体で協力し、作り上げることができた発表だと感じた。本番までの時間が短く感じたが、それにも関わらず、伝えなかった思いやテーマを物にし、表現出来たことが良かったことだと思った。また、製作にあたり、背景を全てフェルトで表現していくことを特にこだわったが、とても時間を費やし、細かい部分まで丁寧に製作を行ったことでとても良い作品になったのではないかと思った。また、画面から見える背景のみならず、音楽や声といった、細部にわたるまでの工夫があり、原作の絵本に少し近づくことが出来たのではないかと思った。また、私は声の部分を中心に担当したが、声での表現はとても難しく、人で演技して伝えるのではないため、声の大きさ・表現方法に悩んだが、改善を重ねていくことで一人ではできない物になったかと思う。

画面だからこそ、伝わるものがあると同時に表現方法に細部までこだわったことでより良い作品が出来たのではないかと感じた。

今回の遊びと表現活動では自分たちでテーマから内容、リモートという形での表現方法などを自ら考え、行った。例年にはないものをたくさん学ぶことができ、実際には感じる事が出来なくても伝えたいという思いがある限り、子どもたちにも伝わっていくことを学んだ。何を伝えたいのか、明確にし、細部までにこだわりながら話し合いを行っていくことがとても重要な点だと気づいたことも、また、学んだことの一つである。本番では実際に子どもたちの反応を見聞きすることは出来なかったが、予測をしながら行うことで新たな発見もあった。また、他グループの表現活動を観て、自分たちにできない表現や工夫がされており、様々な形での表現があることを感じさせられ、今回の表現活動にとっても意義があるものだと改めて感じたことだ。(猿渡美月)

今回の遊びと表現発表会は前年度の遊びと表現発表会と違いコロナの関係もあり、園とリモートという形になってしまい、子ども達の前で発表会をすることができなかったのはとても残念でしたが、リモートで「ごめんねともだち」の人形劇をした際に、「ズルをしたと言われるとどんな気持ちになるかな？」と聞いた時に「悲しい気持ちになる」「いやだ」と元気に返事をしてくれたので、それがとてもうれしかった。

そして、前年度とは違いクラスごとではなく、年齢ごとに4つのグループに分かれたのですが、8人と人数が少ないこともあり、自分の役割のところだけでなく全員で作りに上げていくことが重要になると思ったので、今回の遊びと表現発表会では、みんなでどうすれば子どもたちが見たときに分かりやすいか、もっと良くなるのかなどの意見を出し合いながら協力して一つのことをやり遂げることの大切さを学ぶことができた。

さらに、その話し合いの中で「友達」ということをどうやって表現していくのか、配役はどうするのかなどを話す際にそれぞれが得意なことや苦手としていることなど、意見を出し合っていていき、なかなか意見がまとまらなかったこともありましたが、それでもみんなで意見を出し合ったことでいい作品に仕上げることができ、無事に発表会を終えることができたのでよかった。このことから、自分の意見を言葉に出していくことの大切さについても学ぶことができた。(津留亜輝斗)

今回台本と言う劇をするにあたって大事なことを任せてもらって正直、不安がいっぱいでした。何よりこれで完成でいいのかな？と考えに考えていました。でも実際練習でやって行きながら、グループで意見を出し合っている中で完成していくのを感じることができました。私が気づくことができなかつた意見を言ってくれたり改善点やセリフの言い回しなど沢山の意見をもらいました。本番まですごく早足になりまだまだ上達することが出来るなど感じています。本番でみんなが笑顔で元気にやりきることが出来たので良かったです。そして何より私の書いた台本が劇で使われたことそれが子どもたちに楽しかった、面白かったと言ってもらえたことが何より嬉しかったです。(松永伊織)

今回はリモートを使って初めての試みだったので、私たちが伝えたい事が子どもたちに上手く伝わるのか心配な部分があった。私たちは5歳児に向けて発表を行ったが、何を伝えたいのか、どんな表現方法を使うとより伝わりやすいのかなど沢山の悩み部分があった。練習をしていくうちに、改善した方がいい部分や、もっと伝わりやすくする為にはどうしたら良いかなど、同じグループのメンバーと沢山の悩み、意見を出し合いながらより良いものにする事ができたと思う。

本番では一生懸命練習してきた分、一人ひとりが自分の役割に責任を持ち、しっかり行うことが出来ていた。子どもたちからは、予想していた部分での反応はもちろん、予想していない部分での反応もあり、子どもたちはどんな所に興味・関心を持つのかなど学ぶことが出来た。また、その反応を見て、自分自身も楽しみながら行うことが出来た。

リモートでしか出来ない、画面の切り替えや動きを上手く使い、1つの物語を、1から皆で作る事ができ、とてもいい経験になった。(堀下菜々美)

今年度は、子ども達の前で劇を披露する事が出来ず、リモートでの劇をする事が決定し、先生方は初めてな事(カメラ・劇をリモートで映れるような接続調整)に挑戦されていて、僕達みんなもリモートで「どういう風な劇をするのか」や「子ども達にどうすればわかりやすくできるのか」など話し合っ、それぞれ役割分担で作業し、色々な課題点がでてきました

が、分からなかったらみんなに相談して試行錯誤し、カメラを使ってどう表現するのも色々考えて本番に向けて創作（背景・人形・小物作り等など）を頑張っていました。

本番では練習通りみたいにできるか不安ではありましたが、子ども達が静かに見てくれたり、フクロウの質問に対しての返答の反応が良かったりと、とてもやりやすかったと感じました。最後子ども達に劇終わりにバイバイの時に、子ども達が僕の事を（実習した事があって）覚えてくれていて、とても嬉しかったです。（野元厚志）

今年度は初めてリモートという形で発表することになって初めはとても不安が大きくきちんと自分たちが伝えたいことを子どもたちに伝えることができるのかと心配だったが、先生方を始め、多くの方々が支え合って今回の発表をやり遂げることができたと思う。また、内容を決めたりする段階からグループのみんなと意見を出しあいながらどうすれば子どもたちに伝わるのか沢山悩み考えた。準備段階では背景製作と人形製作に試行錯誤を重ねて、頑張ることが出来たところが良かったと思う。

本番では私は音楽担当を行った。劇のその場の雰囲気に合わせてピアノを弾くのは緊張したけれど子どもたちの反応や発表を頑張って作りあげているみんなを見ながら出来たので、落ち着いて取り組むことが出来た。また画面越しだから子どもたちに伝わったことや、自分たちも子どもたちの反応を見て楽しめたのでいい経験になったと思う。この経験をこれから保育現場で活かしていきたい。（吉本望夢）

今回の遊びと発表は初めての事だらけで戸惑う部分もあったけど、無事に子ども達に劇を見せる事ができたので良かったと思いました。5歳児になにを伝えるのかまた、どのように子ども達に劇で伝えるのか悩んだりして沢山話しあったりアドバイスをもらいながら進めていく内にどのように進めていくのか何で人形を作るのかなどを決めてそれぞれの役割を行いみんなで作業をしたり練習をしたりする事ができたのでよかったですと思いました。みんなで協力しながら1つの作品ができる喜びを味わう事ができたと思いました。

本番では、実際に子ども達が見ている中で練習通りいけるのかドキドキして緊張していたけど、子ども達が反応してくれていたの嬉しかったです。私が写りこんでしまっている部分などがあったのでいけなかったと思いました。リモートで行うとまた違った形で子ども達に劇を見せることができたのでいい経験になったと思いました。（山本美佑）

今年度の遊びと表現発表会では、初めてリモートでの発表を行い、多くのことを学ぶことが出来た。その中で、どうしたら子どもたちに上手く伝わるのか、このテーマで何を子どもたちに伝えたいのか、どうすれば子どもたちも一緒に楽しんでみる事が出来るのか、多くの課題点をみんなで一つ一つ意見を出し合い、解決していくことができた。一つ一つみんなで課題を解決していき、みんなで1つの物語を作り上げることで、1人ではできなかったことも出来るようになる。自分だけでは絶対に考えられなかった、意見や考えも出てくる。そのみんなの意見によって作品がどんどんいい物になっていく工程も、チームのみんながいてからこそそのものだったと思う。

以上のような、チームの大切さなど、今回の経験から多くの学びを得ることが出来た。この学びをを保育現場に立てた際にも活かし、チームで協力して作った物語を見てもらい、子どもたちに物語の楽しさを味わってもらいたいと思った。（山下 那海乃）